

Chroniques d'Altaride

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

N°40



© AXELLE « PSYCHÉE » BOUET

► **CAMPAGNES : ANTIKA ET
BYZANCE AN 800
REMETTENT LE COUVERT !**

► **MOUSE GUARD :
RENCONTRE AVEC
DAVID PETERSEN**

► **GRAND DOSSIER :
LE JEU DE RÔLE
ET L'ENFANCE**

Le psychanalyste américain Dan Kiley doit une fière chandelle à J.M. Barry. Lorsqu'il publie, en 1983, son ouvrage *le Syndrome de Peter Pan*, sous-titré *Ces hommes qui ont refusé de grandir*, le succès est fulgurant. Dan Kiley y décrit un profil d'hommes adultes souffrant de ce syndrome, selon sept grandes caractéristiques :

- ▶ une impossibilité à exprimer ses sentiments autrement que dans l'excès, à tel point que le « Peter Pan » perd le contact avec eux ;
- ▶ une forte tendance à la procrastination ;
- ▶ une difficulté à se faire de vrais amis, associée à une difficulté à rester seul face à ses limites ;
- ▶ le recours aux pensées magiques pour ne pas admettre ses fautes ;

- ▶ de la colère et de la culpabilité face à la mère (il cherche à se libérer de son influence tout en culpabilisant) ;
- ▶ une forte envie de ressembler au père tout en refusant les erreurs de ce dernier et en étant persuadé de ne jamais mériter son amour ;
- ▶ des problèmes sexuels (absence de sexualité ou recherche d'une partenaire vulnérable, qu'il peut protéger, avec le déni de ses propres faiblesses).

Le syndrome explique même la crise de la quarantaine chez l'homme : il intègre une phase de latence, de 25 à 40 ou 45 ans, où le « Peter Pan » essaie de jouer à l'adulte mûr avant de céder à ses pulsions puériles et de « rattraper le temps perdu ».

Le syndrome de Peter Pan *puer aeternus*

PAR SOPHIE PÉRÈS

FENÊTRE SUR...

Malgré le succès public des travaux de Kiley, le corps médical n'a jamais reconnu le syndrome de Peter Pan comme une réelle pathologie. Les raisons sont nombreuses : manque d'études réelles et spécifiques, critères trop flous favorisant un effet Barnum¹...

Le concept d'enfant éternel n'est pourtant pas une découverte de Kiley. Jung lui-même s'appuie sur cette figure pour décrire l'enfant intérieur, une part de la psyché en lien avec l'Ombre ou avec l'animus / anima. Il choisit aussi des figures tirées des mythes et légendes. Mais là où Jung s'appuie sur une étude poussée des figures symboliques du monde entier, Kiley se contente de faire coller des symptômes à une version récente,

¹ Effet Barnum : biais subjectif induisant toute personne à accepter une vague description de la personnalité comme s'appliquant spécifiquement à elle-même.

romancée et très partielle du *puer aeternus*. Au même titre que les créateurs du complexe de Cendrillon ou de Blanche-Neige, qui s'appuient sur les versions « grand public » de ces contes (Grimm, Perrault... voire les adaptations Disney) sans remonter aux archétypes, beaucoup plus anciens, beaucoup moins simplistes... et forcément moins vendeurs pour un public avide de recettes et de réponses simples.

N'est pas Jung qui veut... ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources

- ▶ https://fr.wikipedia.org/wiki/Syndrome_de_Peter_Pan
- ▶ https://fr.wikipedia.org/wiki/Complexe_de_Cendrillon
- ▶ https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet_Barnum

Éditorial

Coup de jeune ?

Les rôlistes sont des joueurs, et le jeu est encore bien souvent associé à l'enfance. Une thématique intense et paradoxale, puisque finalement la grande majorité des rôlistes sont des adultes. Nous vivons une époque où les limites du jeu ont largement dépassé les frontières de l'enfance.

Le thème de ce numéro a été choisi il y a des années sur le forum des Altariens... et voilà que je deviens papa à la fin du mois d'août ! Quel bouleversement dans la vie d'un rôliste ! Bien souvent, j'ai pu constater que les grands moments de la vie comme celui-ci sont aussi des tournants ludiques. J'ai croisé des joueurs qui ont décidé d'arrêter une campagne après s'être mis en couple, d'autres abandonné l'écriture d'un scénario en changeant de travail ou encore mettre carrément de côté la pratique du jeu de rôle pour se consacrer à la vie de famille. Pour ma part, l'arrivée de mon fils sera l'occasion de prendre un peu de distance avec la réalisation des *Chroniques d'Altaride*. Je souhaite ardemment que la revue puisse continuer, je ferai de mon mieux pour aider les personnes qui ont commencé à se manifester pour reprendre le flambeau, mais j'ai vraiment besoin d'une respiration. C'est aussi une belle occasion de tenter de passer à la vitesse supérieure, en faisant de notre petite revue indépendante un organe de presse rôliste connu et reconnu, réalisé par une équipe aux goûts et aux compétences variés.

À vos dés !



© SOPHIE PÉRÈS

“ Nous vivons une époque où les limites du jeu ont largement dépassé les frontières de l'enfance. ”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Septembre 2015 N°40

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 : Benoît Chérel, Jean Chérèze, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Éric Dubourg, Quentin Forestier, Bruno Guérin, David Hodent, Nicole Loutan, Julien Morgan, Sophie Pérès, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Cédric Rancier, Hélène et Romain Rias, Clotilde Thiennot, Sylvain-René de la Verdière. Ont également participé à ce numéro : Farid Ben Salem, David Petersen. Correction/relecture : Sophie Pérès, assistée de Clémence Chanel. Illustrations originales : Jems, Francis Pacherie. Bande dessinée : © Agénor Le Ruyer/Leonor Weyland, © Cowkiller. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. Maquette et réalisation : Benoît Chérel, assisté de Julien Pouard. La revue et sa rédaction tiennent à remercier, pour leur aide et leur support : Ludovic Abuaf, David Audra, Damien Bouissou, Michel Chevalier, Arnaud Desfontaines, Aka Fioroni, Stéphane Gallay, André Le Deist, Grégoire Macqueron, Jean-Michel Thorral et Celdric Turmel. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL. Illustration de couverture : © Axelle « Psychée » Bouet.

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

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

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...

- Le Syndrome de Peter Pan – *puer aeternus* par Sophie Pérès 3

L'Entrée

- Coup de jeune ? par Benoît Chérel..... 4

Chambre des rêves

- La transition s'amorce... rejoignez-la ! par Benoît Chérel 6

Portrait de rôliste

- Farid Ben Salem, prof de jeu propos recueillis par Benoît Chérel 8

Feuille de personnage

- Feuille de personnage de Farid Ben Salem par Farid Ben Salem 11

Salle de jeu

- Grand dossier – L'Enfance et le jeu de rôle 12
- Aide de jeu – Interpréter un enfant en jeu de rôle par Benoît Chérel 14

Cuisine du meneur de jeu

- Témoignage – Initiation au jeu de rôle avec des enfants par Jean Chérèze..... 16

Atelier du créateur

- Entretien avec David Petersen – *Mouse Guard*,
du jeu de rôle et de l'enfance grâce à des souris propos recueillis par Nicole Loutan 24
- « Maman » par Quentin Forestier 30

Hangar d'Altaride

- Le Vaisseau du mois – La *Cadette* texte Arnaud Desfontaines / illustration Jems 36

Auditorium

- Des dés dans les oreilles par Julien Pouard 38

Bar

- La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot 42

Jardin des conventions

- La Cage aux rôles 2015, convention à Douai par David Hodent 44

Fumoir

- Les Enfants ne sont pas des anges par Julien Morgan..... 46
- L'Enfance de l'art par Benoît Chérel 48

Bibliothèque

- *Le Monde de la tour – L'Enfance, cette époque merveilleuse... ou pas !* par Hélène et Romain Rias..... 52
- *Nouvelle – Retour aux sources* par Sylvain-René de la Verdière..... 58
- *Feuilleton – La Troupe du Magicien Blanc –*
Épisode 6 – *Lorsque l'enfant paraît* par Clotilde Thiennot 60

Hangar aux scénarios

- Campagne *Antika – Les Chroniques de Corinthe –*
Livre II – Le Temple de Gaïa par Cédric Rancier et Bruno Guérin 64
- Campagne *L'Appel de Cthulhu – Byzance an 800 –*
Épisode 2 – *Le Mystère des statuettes* par Éric Dubourg 74

Véranda graphique

- Bande dessinée – *Âme de dragon – Thaila –* Épisode 6 par Agénor Le Ruyer et Leonor Weyland .. 86
- Bande dessinée – *Meduz : chroniques d'un jeu de rôle –* épisode 40 *L'Enfance* 88



La transition s'amorce... rejoignez-la !

PAR BENOÎT CHÉREL

40... et après ?

Le mois dernier, nous annonçons la possible fin de la revue. L'existence et la pérennité des *Chroniques d'Altaride*, depuis leur création il y a un peu plus de trois ans, reposaient sur une seule et unique personne : son fondateur, Benoît Chérel. Chaque mois, il fallait fédérer autour un collectif mouvant de participants, qui alimentaient le contenu de la revue, comme c'est encore le cas dans ce numéro 40.

Cette approche a fait ses preuves (40 numéros d'une centaine de pages en 40 mois, c'est inédit dans le milieu rôliste francophone)¹, mais elle comporte aussi une grande faiblesse : quand la personne clef n'est plus

¹ Pour en savoir plus sur la réalisation des *Chroniques d'Altaride*, vous pouvez trouver une interview de Benoît Chérel sur le blog *Rôlistes nantais* : *Entretien avec Benoît Chérel, rédac' chef des Chroniques d'Altaride*, <http://rolistesnantais.blogspot.fr/2015/08/entretien-avec-benoit-cherel-redac-chef.html>.

autant disponible, tout l'édifice s'effondre. Pour éviter que les *Chroniques d'Altaride* ne s'arrêtent avec le désengagement – au moins partiel – de son créateur, il a fallu réfléchir à une nouvelle manière de faire vivre la revue.

Changement d'organisation

Au cours de ces derniers mois, nous avons fait passer le mot au sein de la communauté rôliste, pour encourager les personnes qui le souhaitent à rejoindre la nouvelle équipe qui prendra en charge les *Chroniques d'Altaride* à partir du numéro 41.

Nul besoin d'avoir des compétences techniques très pointues, le plus important est de rassembler des gens qui ont le souci de bien faire et la volonté de participer à la réalisation d'une presse rôliste indépendante la plus pro possible. Le mélange des qualités de chacun permettra de faire des choses - nous l'espérons - encore bien meilleures que dans les précédents numéros.

L'équipe se met donc en place. Il est encore temps, bien entendu, de la rejoindre si vous le souhaitez. Pour cela, le plus simple est de prendre contact avec les *Chroniques d'Altaride* via leur page Facebook ou en allant s'inscrire et poster sur le forum des Altariens.

Cette mise en place est compliquée. Benoît Chérel a pris du recul en devenant papa et de nombreuses choses restent encore à régler pour que la revue fonctionne correctement sur son nouveau modèle. Il est, du coup, possible qu'il n'y ait pas de numéro en octobre, ou que ce numéro soit plus court que d'habitude. Le temps de rôder la nouvelle formule selon les talents et disponibilités de la nouvelle équipe. ■

BENOÎT CHÉREL

Achat/abonnement : bit.ly/abochroalta
Soutien : tipeee.com/chroniques-d-altaride
Podcast : cendrones.fr

La revue en chiffres

Les *Chroniques d'Altaride*, c'est une aventure collective ouverte à toutes et à tous, qui donne la parole aux créatifs ludiques en toute liberté, avec un thème différent chaque mois depuis juin 2012. Ces quelques chiffres donnent un petit aperçu de ce qui a été réalisé... nous espérons, bien sûr, que ce ne soit là que le premier scénario d'une longue campagne ! Jouerez-vous à notre table cette année ?



40 NUMÉROS
EN 40 MOIS



40 RECHERCHES
QUOTIDIENNES
SUR GOOGLE DU MOT CLEF
« ALTARIDE »



200 000
REVUES VUES EN LIGNE



15 000+
TÉLÉCHARGEMENTS DE PDF



15 NUMÉROS
IMPRIMÉS
225 EXEMPLAIRES
PAPIER IMPRIMÉS



3 372 PAGES
AU TOTAL
(Y COMPRIS CELLES
DU NUMÉRO QUE VOUS
TENEZ ENTRE LES MAINS)



810+ FANS
FACEBOOK



380+ FOLLOWERS
TWITTER



300+ ABONNÉS
À LA
VERSION GRATUITE DES
CHRONIQUES D'ALTARIDE

Chambre des rêves



Portrait de rôliste

Farid Ben Salem, prof de jeu

Qui êtes-vous ?

Farid Ben Salem, curieux et touche à tout, homme à slash comme on m'a déjà appelé. J'ai enseigné l'escrime pendant plus de vingt ans, fait du management et de la gestion plus ou moins en même temps.

Il a fallu que j'approche de la quarantaine pour me mettre à bosser dans le jeu. J'ai travaillé avec Ystari, Matagot, Volumique et d'autres. J'ai commencé à enseigner le game design jeux de plateau, jeux de rôle et compagnie dès le départ. À écrire dans les magazines

Casus Belli, *Ravage*, *Cour de Récré* et même *Bella Sara*. J'ai eu la possibilité d'animer le premier talk show en direct concernant les jeux sur une webTV : *GameStars*, l'émission qui parle de tous les jeux sauf de poker, sur *PokerStars*. Et je coordonne et participe à différents projets de jeu et même la création d'une académie de sabre laser !

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Alors, mon tout premier contact avec le jeu de rôle vient d'une lecture du *Jeux et Stratégie* n°4, sorti en 1980. Que je dois avoir en double

exemplaire dans mes étagères. Ce fut le coup de foudre et mes tripes se sont retournées à la vue des figurines, des plans, des boîtes et des livrets. Je n'avais rien compris du fonctionnement du jeu malgré la présence du tout premier jeu de rôle français dans ce magazine écrit par Marcela-Froideval. C'était plutôt un mix entre jeu de rôle et jeu de plateau. À l'époque je dévorais, dans la bibliothèque du collège, tous les *Science & Vie* et évidemment *Jeux & Stratégie*, du même éditeur.

Aussitôt j'ai tenté d'animer une partie avec les potos, ce fut n'importe quoi. Mais je commençais à réaliser la puissance ludique et sociale du rôle du maître de jeu. Un rôle qui me convenait tout à fait.

Il y a eu un grand vide et j'ai tendu l'autre joue pour une nouvelle claqué en seconde au lycée. Le midi, des joueurs de *Advanced Dungeons & Dragons* investissaient une classe au lieu d'aller manger. Cette nouvelle découverte et l'ouverture des pratiquants m'ont marqué à vie.

Pour l'anecdote, après ma première partie en tant que joueur, j'ai rempli un cahier entier de dessins et d'une campagne pour faire jouer au niveau 10 une dizaine de joueurs. Oui, je suis très gourmand. Dès la première séance je me suis fait bouffer par les joueurs mais ce fut une bonne leçon qui ne m'a pas découragé pas et qui a été utile pour maîtriser du *Trauma*, du *Merp*, du *James Bond 007* et surtout du *Paranoïa*. J'en ai profité aussi, lors de la première année au lycée, pour traduire le *Player Handbook* de *Advanced Dungeons & Dragons* de la façon la plus – euh – proche possible. En tout cas, mes parents en étaient très fiers.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Aujourd'hui, grâce entre autres à mes activités, je pratique toujours le jeu de rôle. Cela fait plus de trente ans. J'ai beaucoup créé et écrit pour mon groupe de potes du lycée avec qui j'ai commencé. Mais le temps passant, il devenait de plus en plus difficile de se réunir. Et pour un maître de jeu qui

passé beaucoup de temps à préparer la soirée du samedi soir, c'est très frustrant de devoir annuler.

Donc je suis allé voir ailleurs, sur les forums, les réseaux sociaux, d'autres joueurs et j'ai proposé mes créations à qui voulait.

Ces derniers temps, la pratique de ce loisir consiste beaucoup en des parties d'initiation auprès de mes élèves ou de nouveaux joueurs. J'utilise principalement la boîte d'initiation *Star Wars* de Edge, qui est très bien faite. Et surtout l'univers est connu de tous, ce qui facilite l'approche et la compréhension.

J'entretiens une campagne dans *Warhammer3* de Fantasy Flight Game, car c'est mon système préféré. Pour moi c'est la Rolls Royce du jeu de rôle. Même si certains le trouvent un peu lourd en matériel, pour moi cela correspond au jeu de rôle que j'aurais voulu créer, avec l'aspect matériel au service des joueurs et du maître du jeu.

Par contre, je suis très peu intervenu en convention et en club, voire je n'ai aucune idée de l'approche.

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

Oui, le jeu de rôle a changé ma vie. Ne serait-ce que pour les quelques compétences en anglais qui m'ont permis de faire un critique au bac et faire une fac en L.E.A. (Langues étrangères appliquées) d'anglais à la Sorbonne. Bon, cela ne s'est pas trop concrétisé du fait que je travaillais déjà beaucoup à l'époque, que j'écrivais, et jouais énormément à toutes sortes de jeux. En management, il m'est arrivé de mettre en place des sortes de feuilles de personnage pour les personnes des équipes que je dirigeais, afin de mieux les suivre et authentifier leurs capacités. Mais à titre personnel.

J'ai utilisé aussi le jeu de rôle durant les cours d'escrime avec les jeunes pour rendre les

cours plus ludiques, attractifs et agréables. Les petits étaient comme des fous et en redemandaient à chaque fois.

Dans les différentes professions que j'ai exercées, j'ai toujours tenté de parler de jeux avec autrui, souvent cela a conduit à des amitiés ou des tentatives de rencontres ludiques voire la création d'un club en entreprise. D'ailleurs, c'est de cette façon que j'ai fait la connaissance du patron des Éditions Volumiques car j'avais son fils comme élève à l'escrime.

Et les principes du jeu de rôle, je les utilise dans tous mes projets.

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Je suis plutôt et largement meneur de jeu. Le besoin de connaître les règles et le monde dans lequel évoluent les personnages. Connaître les secrets et les rouages. Car ma curiosité l'emporte souvent. C'est pour cela que j'ai acheté tant de jeux depuis les années 80. Mes potes se raillaient de moi en voyant ma ludothèque et se posaient des questions sur l'utilité de tout cela. S'ils savaient !

Du coup, ce peut être difficile d'être joueur avec un tel profil. Il faut être capable de se détacher de l'environnement. Et d'ailleurs lorsque je suis joueur, comme dans les jeux vidéo, j'ai tendance à prendre un mage avec des sorts peu usités comme des sorts utilitaires. Souvent au grand dam des autres joueurs qui s'attendent à un personnage capable de causer des dommages importants à distance.

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Pour moi, intimement, c'est un bon moment social soit entre personnes qui se connaissent déjà soit entre personnes qui vont apprendre à se connaître.

Ce qui est intéressant avec le jeu de rôle, c'est le fait qu'on peut se lâcher, qu'on ne risque pas grand chose en tant que personne puisqu'on incarne un rôle.

Par contre, auprès de la plèbe, je le définis comme le jeu ultime, le jeu avec lequel il n'existe aucune limite techniquement. Ceci afin de faire la pige aux jeux vidéo qui, eux, sont toujours limités. Heureusement.

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Alors comme d'habitude depuis des années, les projets foisonnent en matière de jeu.

Si je mets de côté les jeux vidéo, les jeux hybrides, les jeux de figurines, les jeux de plateau, j'ai plusieurs projets en cours en matière de jeu de rôle, comme de la relecture technique sur différents jeux. J'aide Didier Guiserix sur les règles du nouveau *Mega*. On se voit régulièrement depuis septembre dernier pour bosser ensemble. J'ai placé un système de jeu pour un monde post-apocalyptique qui devrait sortir avant la fin de l'année. Je coordonne la mise en place du nouveau *Empire galactique* qui sortira chez Ystari. Un beau et gros livre qui sera proche des *Encyclopédies galactiques*.

Avec un éditeur de bande dessinée que je tanne depuis des années, j'espère lancer un très gros projet cet été, avec une licence très lucrative et qui sera destiné à faire découvrir le jeu de rôle.

Et avec une de mes élèves d'E-ArtSup, Marion Tamarit, on travaille pour la mise en place éditoriale de son projet de fin d'année pour un jeu de rôle prêt à jouer et avec des concepts originaux ainsi que l'édition de son mémoire.

J'ai dû oublier des éléments mais on aura sûrement l'occasion d'en reparler...

Sinon, un conseil pour ceux qui veulent faire du jeu une activité professionnelle : de la curiosité, de l'abnégation, beaucoup de travail et, surtout, ne jamais s'arrêter de rêver. ■

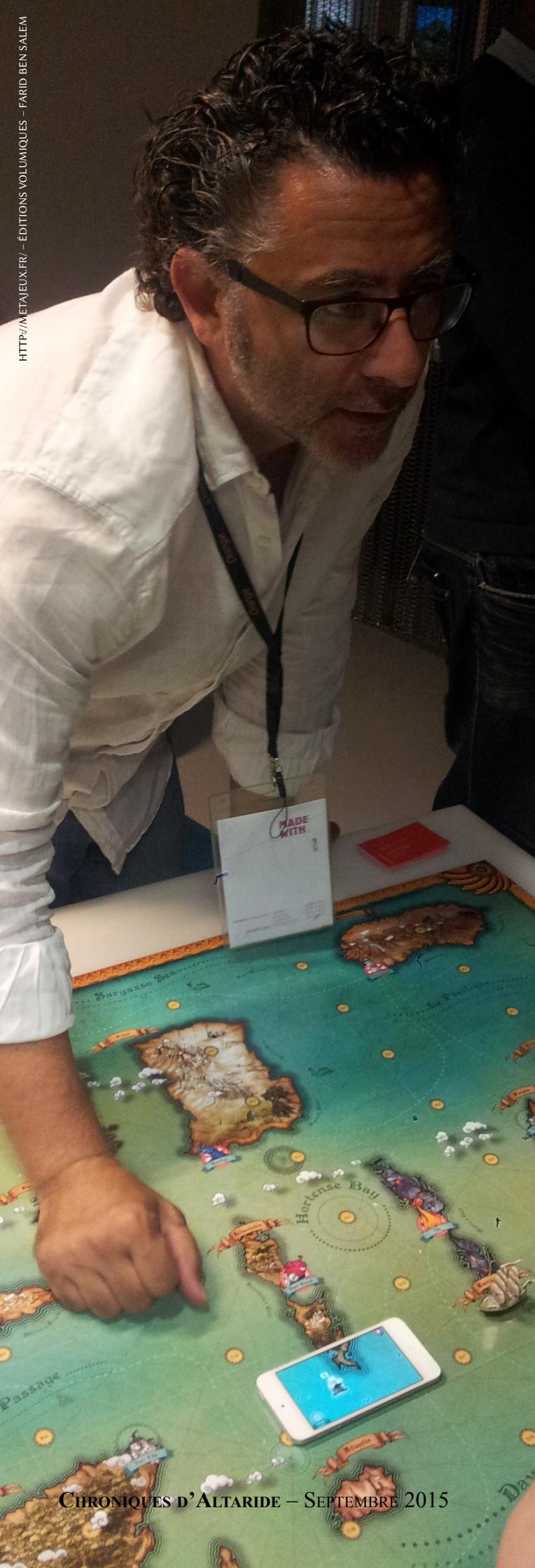
**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Feuille de personnage de Farid Ben Salem

PAR FARID BEN SALEM

- ▶ **Ben Salem, Farid** : pas de bol, petit-fils d'immigré rituel et fils d'immigré tunisien, mais tout va bien. Homme à slashes, surtout pour tailler des gâteaux.
- ▶ **Force** : des cuisses qui résistent à tous les efforts même dans les escalators.
- ▶ **Dextérité** : douze ans de conservatoire en guitare classique pour mieux endormir les petits le soir.
- ▶ **Intelligence** : ça dépend des jours. Nous sommes un jour pair aujourd'hui ?
- ▶ **Charisme** : terme découvert grâce à *Dungeons & Dragons*.
- ▶ **Compétences** : capable d'observer et de retenir le visage de personnes qui vont aux toilettes lors d'un dîner, adore twister le scénario des œuvres les plus connues afin de dérouter ses joueurs, voix de crooner l'hiver, faculté d'adaptation hors du commun surtout pour rentrer gratuit en boîte (enfin c'était il y a plus de 20 ans).
- ▶ **Armes** : bourse de dés. Frozen en ce moment.
- ▶ **Équipement** : chemises en jean en huit exemplaires différents.

FARID BEN SALEM



Grand dossier

*L'enfance
et le jeu de rôle*

Salle de jeu

Salle de jeu

L'enfance ! Terreau fertile, on l'assimile encore bien souvent à une imagination débridée... Les rôlistes sont donc, quelque part, de grands enfants, et fiers de l'être !



Aide de jeu

Interpréter un enfant en jeu de rôle

PAR BENOÎT CHÉREL

La plupart du temps, les jeux de rôle nous invitent plutôt à incarner des adultes. L'héritage de *Dungeons & Dragons* et ses combats militaires réside notamment dans cette inclination à développer des personnages d'âge mûr et capables de prendre les armes. Pourtant, voilà bien longtemps qu'il existe des ambiances de jeu très différentes de cette approche et certains jeux de rôle, ou certains types de scénarios se prêtent tout à fait à la gestion de personnages joueurs très jeunes.

Changer le point de vue

Un jeu de rôle comme *Little Fears* pose comme principe que le regard que porte un enfant sur le monde est fondamentalement différent de celui d'un adulte. Dans *Little Fears*, les enfants peuvent voir et comprendre un surnaturel horrifique qui reste définitivement voilé aux adultes – ils ont perdu leur âme d'enfant, cette innocence de la jeunesse qui permet de voir les choses sans filtre.

Mais s'il existe bien des jeux de rôle prévus dès l'origine pour que les personnages des joueurs soient tous des enfants, il reste tout à fait envisageable de créer un personnage enfant dans pratiquement tous les jeux existants.

Par exemple, dans *L'Appel de Cthulhu*, dont la septième édition sort très prochainement, on joue le rôle d'investigateurs du Mythe. Pourquoi un enfant n'aurait-il pas eu la possibilité d'entrevoir les horreurs lovecraftiennes ? Mieux encore, on peut imaginer que son statut d'enfant lui offre une perception accrue des finesses de la Contrée des rêves...

Bien entendu, si l'enfant peut devenir indispensable au groupe grâce à un don particulier, il peut l'être aussi tout simplement par l'attachement qu'il succite. À travers l'interprétation de leurs personnages, les joueurs peuvent faire vivre une relation très forte entre eux, qui intègre parfaitement l'enfant. Par exemple, deux personnages peuvent être les parents d'un troisième. Ils auront alors évidemment à cœur de protéger leur rejeton contre les menaces physiques.

La principale question réside dans la raison pour laquelle l'enfant se retrouve impliqué dans l'aventure. Généralement, ses responsables feront en sorte de le mettre à l'abri avant d'aller affronter les dangers à sa place. Pourtant, on peut constater que les exemples d'enfants placés dans des situations de danger sont nombreux en littérature et au cinéma.

Le groupe de jeunes

Souvent, un enfant est accompagné par d'autres. C'est un bon moyen d'éviter le rapport hiérarchique qui s'installe assez naturellement entre les personnages du groupe si certains sont adultes et un autre non. Avec au moins deux enfants dans le groupe – mais pourquoi pas jusqu'à la totalité – une faction peut se former, capable de prendre des décisions et de faire avancer l'intrigue à partir de son point de vue enfantin.

Par exemple, deux personnages joueurs parents sont contraints d'emporter leurs deux

jumeaux en croisière. Pendant ce voyage, les jumeaux – deux autres personnages joueurs – pourront s'allier pour échapper à la vigilance de leurs parents, partir explorer le bateau et découvrir, pourquoi pas, quelques sombres secrets dans la cabine d'un autre passager, les lançant ainsi directement dans l'aventure...

Les adultes hostiles

Pour un enfant, beaucoup de choses sont entièrement à reconsidérer. La plupart des adultes deviennent hostiles – soit en raison de leur excessive bienveillance, soit parce qu'ils ne les comprennent pas et les empêchent d'agir à leur guise. Des actions toutes simples deviennent de véritables défis et un rôliste chevronné sera contraint, en interprétant un enfant, de réfléchir à la meilleure manière de résoudre de nouvelles situations de jeu, bien souvent en n'ayant aucun moyen violent de simplification. Finalement, jouer un enfant, c'est se contraindre à faire un maximum de roleplay, puisqu'on en oublie souvent la possibilité de combattre.

Des systèmes peu contraignants

Beaucoup de joueurs refusent de choisir de créer un personnage enfant parce qu'il sera techniquement plus faible qu'un personnage classique, adulte.

Pourtant, certains jeux de rôle permettent de créer un personnage sans limite d'âge particulière. Dans *Star Wars* d6, par exemple, les caractéristiques d'un héros ne sont pas liées à son âge et un archétype « Gosse » est même proposé dans le livre de base. Ses scores étant les mêmes que les autres personnages, la différence d'âge sera notable uniquement dans l'interprétation que fera le joueur et dans les réactions différentes des personnages non joueurs autour du Gosse. Une logique technique qui peut s'appliquer – avec l'accord du meneur – à pratiquement tous les jeux de rôle. ■

BENOÎT CHÉREL



Témoignage

Initiation au jeu de rôle avec des enfants

L'exemple des colonies de vacances

PAR JEAN CHÉRÈZE

Cet article est un partage d'expériences rôlistes qui contient quelques conseils pour celles et ceux qui veulent initier des enfants (surtout pré-ados) au jeu de rôle et aux quelques animateurs qui ont envie de faire partager leur passion.

I. Organiser une partie

D'abord, que ce soit dans un centre de vacances ou ailleurs, il faut commencer par estimer le nombre d'enfants concernés. En effet, si vous préférez mener des parties à des groupes de cinq ou six joueurs, ce sera bien plus simple de le proposer sur un centre de vingt enfants qu'avec cent enfants. La législation Jeunesse et Sport exige qu'il y ait au minimum un animateur pour douze enfants.

L'organisme pour lequel je travaille met à disposition un animateur pour six enfants, ce qui facilite énormément les choses car même sur un centre où il y a beaucoup d'enfants, je peux m'occuper des cinq ou six enfants qui n'étaient pas intéressés par les activités proposées et qui risquaient de se retrouver à jouer aux cubes toute la journée. Je les embarque avec moi dans un monde imaginaire et à la fin, ils en redemandent ! Je dirige des parties de jeux de rôle qui peuvent aller jusqu'à treize joueurs. Dans ce genre de situation extrême, il faut s'accrocher ! C'est très fatiguant, mais si vous tenez le coup, vous en avez pour une heure et demi, voire deux d'activité réussie.

Un travail de présentation

Lorsque vous arrivez à placer l'activité « jeu de rôle » comme activité officielle – et pas comme activité bouche-trou pour les enfants qui ne veulent rien faire – il faut savoir la vendre.

Il faut tout de suite se mettre de la peau du meneur de jeu : décrire de manière brève l'univers et expliquer aux enfants qu'on cherche de valeureux aventuriers pour accomplir une quête cruciale ! C'est ce qu'on appelle en animation la sensibilisation.

Il faut bien sûr préciser à l'avance le nombre d'enfants qui pourront participer et ne pas hésiter à reproposer l'activité s'il y avait trop de demandes. Une chose est sûre, la présentation formelle de type « Les enfants, on va faire du jeu de rôle. C'est un peu comme du théâtre d'improvisation, je vais vous raconter une histoire



L'auteure

Je suis animatrice BAFA. Depuis quelques années maintenant, je travaille pour un organisme de colonie de vacances thématique.

Bien qu'il existe la thématique « jeux de rôle », je n'ai jamais eu la chance d'être recrutée sur celle-ci. Je fais donc du jeu de rôle avec des enfants qui, souvent, ne connaissent pas – ou très peu – ce loisir.

Le BAFA est le brevet d'aptitude aux fonctions d'animateurs. Il prouve que vous avez suivi et validé la formation et que vous êtes donc capable d'encadrer des enfants en accueil de mineurs.

Pour ma part, je préfère largement être animatrice de colonie de vacances que de centre de loisirs : cela demande de savoir gérer à la fois les activités et la vie quotidienne des enfants (les repas, les douches...). ■



dont vous serez le héros... » risque de ne pas les accrocher. Ce genre d'approche peut fonctionner avec des adultes, mais les enfants, eux, préfèrent qu'on leur vende de l'imaginaire ! Positionner-vous donc plutôt immédiatement en tant que meneur de jeu : « Les enfants, telle ville de tel pays sur tel continent est menacée. J'ai besoin de vous pour m'aider, et pour ça, nous allons faire du jeu de rôle. Vous choisirez vos personnages et vous devrez les incarner pour devenir des héros et partir à l'aventure pour tenter de remplir une quête difficile dans un monde rempli de fées, princesses, elfes et sorciers... Mais je ne peux prendre avec moi que cinq aventuriers au maximum. Qui est avec moi ? » C'est déjà un peu plus classe ! Il faut évidemment expliquer ce qu'est le jeu de rôle tout en mettant l'eau à la bouche des enfants. Succès garanti !

Un travail de préparation

Il va sans dire que vous devez avoir tout votre matériel de prêt : des dés pour chaque joueur, un scénario, le livre, l'écran... Vous devez être le

plus clair possible sur les règles et surtout, surtout ! **Des règles simples !** Par pitié ! Tous les systèmes de jeu qui consistent à lancer 40 dés 10 et à faire l'addition de chacun pour ensuite ajouter le résultat à vos compétences et soustraire le niveau de difficulté, mais qui doit être en dessous des caractéristiques de l'ennemi... sont à proscrire !

Même pour des grands ou des adolescents. Vous avez en face de vous des jeunes qui veulent être le plus loin possible de tout ce qui leur rappelle l'école (le jeu de rôle peut déjà le leur rappeler facilement par les apparences : usage de feuille, de crayons, des scores, des additions à faire...). De plus, si certains jeunes joueurs peuvent comprendre tout de suite ce qu'on attend d'eux, d'autres risquent d'avoir du mal à comprendre.

D'expérience, je constate que le système d20 à la *Dungeons & Dragons* marche plutôt bien. Si vous avez un jeu que vous voulez absolument proposer, mais qui a des règles compliquées, réfléchissez à l'avance aux points de règles qu'il vous sera possible de simplifier, au moins dans

un premier temps. Ou changez les pour d'autres tout en conservant l'univers du jeu : c'est aussi ça, la liberté du meneur de jeu.

Ne prévoyez pas un scénario trop long car le temps de concentration d'un enfant est assez court. Nous savons que le jeu de rôle nécessite de la concentration. Pour capter toute l'attention de l'enfant le plus longtemps possible, il faut qu'il reste actif dans le jeu. Une heure et demi de partie suffiront amplement.

Ne vous attardez pas sur les règles ou la description de l'univers. Gagnez du temps sur la création de personnages en proposant directement des prétiérés, qui à laisser les joueurs les personnaliser un peu à leur guise.

Laissez les enfants choisir les métiers ou les compétences parmi une liste restreinte par exemple. Vous en aurez déjà pour 20-25 minutes d'explication de règles, de l'univers (vraiment, ne cherchez pas des univers trop compliqués pour une première fois) et de création de personnages. Il faut vraiment éviter de dépasser cette durée sous peine de perdre l'attention de certains participants. Ce qui nous fait déjà une séance d'une durée totale de presque deux heures.

Pour l'endroit de la partie, si vous êtes sur un centre de vacances, surtout avec des petits, prévoyez des toilettes pas loin et un point d'eau. Sinon, il suffit d'être au calme.

Pour une partie découverte, vous pouvez prendre un scénario de type « convention », qui présente bien l'univers et permet aux joueurs de toucher un peu à tous les aspects du jeu (roleplay, combat, lancé de dés, créatures particulières, magie...). Après, lâchez-vous !

Posez l'ambiance au maximum, une petite musique d'accompagnement peut tout de suite faire la différence (les musique de jeux vidéo de type *roleplaying games* passent très bien avec du médiéval fantastique). Pour les parties d'initiation, je fais jouer les *Chroniques oubliées*, où j'utilise le scénario de convention disponible gratuitement sur le site de Black Book édition. Je fais jouer aussi du *Sombre*, de Johan Scipion.

Le jeu de rôle pour n'importe quels enfants ?

D'après mon expérience personnelle, les initiations au jeu de rôle en colonie de vacances se passent en général très bien. Une fois seulement, lors d'une veillée, j'ai été contrainte d'interrompre la partie, au grand dam des enfants, qui n'arrivaient pas à se concentrer ! Ils ne m'écoutaient pas et deux filles de huit ans ont fini par se disputer, l'une a giflé l'autre, je me suis dit qu'il fallait arrêter là... À ce moment, je me suis dit que le jeu de rôle n'était pas adapté à ces enfants.

Puis, en y réfléchissant, et en voyant à quel point ils étaient déçus de ne pas finir la partie, j'ai relativisé. Finalement, j'en ai conclu que j'aurais simplement dû plus insister auprès des enfants avant de commencer la partie, sur le fait que ce type de jeu nécessite de la concentration et qu'il faut être calme pour vraiment s'amuser. J'aurai dû tout de suite les menacer d'arrêter la partie si celle-ci ne se passe pas bien.

Je pense que n'importe quel enfant, même ceux qui ont le plus de mal à se concentrer, peuvent faire du jeu de rôle (sauf peut-être ceux qui ont définitivement décidé que ce n'était pas fait pour eux). Mais il faut un cadre adapté. Par exemple, si vous avez des enfants turbulents, limitez-vous à deux ou trois joueurs pour pouvoir accorder plus de temps à chacun.

Choisissez votre jeu de rôle en gardant à l'esprit les informations dont vous disposez au sujet de vos joueurs potentiels. Essayez de leur proposer quelque chose qui correspondra à leurs attentes, à leurs envies. Si les enfants veulent taper du méchant, les intrigues politiques pompeuses sont sans doute à proscrire. Pour proposer du jeu de rôle efficace, il vaut mieux connaître un minimum les enfants avec lesquels on va jouer.

Si vous ne les connaissez pas du tout, prévenez les en début de partie que c'est un jeu où il faudra écouter et respecter la parole des autres. Prévoyez alors plutôt un scénario équilibré entre l'enquête, le roleplay et le combat, en vous gardant la possibilité d'insister plus fortement sur l'aspect qui s'avèrera le plus intéressant pour les joueurs en cours de jeu. Pour éviter de dégoûter un enfant du jeu de rôle, évitez les sanctions à travers le jeu. Par exemple « Tu parles trop, tu n'es pas concentré ! Je te retire 100 pièces d'or de ton inventaire sur ta fiche de personnage ». Ce serait comme un enseignant qui, pour asseoir son autorité en classe, mettrait des zéros à tout bout de champ aux élèves qui bavardent... C'est une paproche antipédagogique qui ne donnera pas plus d'autorité, bien au contraire.

Donnez plutôt un maximum d'avertissements avant d'en arriver aux solutions extrêmes. « Attention, si ton personnage entre ici, tu sais qu'il a de bonnes chances de ne jamais en ressortir... Tu y vas quand même ? » ■

J. C.



II. Quels jeux pour quel public ?

Il me semble compliqué d'aborder le jeu de rôle avec des tout petits, de moins de cinq ans. Je n'ai pas encore testé avec un public aussi jeune. En revanche, il n'est absolument pas nécessaire de savoir lire pour faire du jeu de rôle.

Il suffit qu'une personne connaisse les règles – de préférence le meneur de jeu ! – pour expliquer les éléments indispensables aux autres. Et même les points écrits d'une feuille de personnage peuvent facilement être contournés avec une version simplifiée du système – ou avec des règles simples à la base, comme c'est le cas pour *Sombre Zero* par exemple, un jeu horrifique dont les scénarios s'inspirent de films d'horreur afin de le faire revivre aux joueurs, qui interprètent les victimes. Leur but ? Tout simplement survivre le plus longtemps possible ! Il suffit de remplacer le peu de mots du jeu par des images et/ou des couleurs... et c'est parti !

Quel âge pour quel scénario ?

Ce qui me fait arriver au type de scénario par âge. Oui, on peut jouer à *Sombre* à cinq ans (l'auteur l'a déjà fait, et j'ai moi-même déjà mené des parties avec des enfants de dix-onze ans). Il suffit d'adapter le scénario.

Certains scénarios de *Sombre* sont tirés de contes de Grim (qu'on raconte aux enfants alors que certains sont profondément effrayants !). D'autres mettent en scène des jouets qui doivent protéger leur possesseur des monstres. Ces scénarios sont totalement accessibles.

En revanche, le meneur ne traitera peut-être pas le sujet de la même manière avec des petits que des plus grands, il doit s'adapter à ses joueurs. Une description gore et trash sera généralement modérée avec des enfants très jeunes. L'animateur, en responsable, doit veiller à la sécurité physique et morale des enfants. Il est plus simple de rester dans les limites du raisonnable pour s'éviter des

remarques ultérieures des parents ou de la direction.

Pour une initiation au jeu de rôle, il suffit de faire simple et efficace. Un bon « porte, monstre, trésor » peut faire l'affaire. Plus la tranche d'âge des joueurs est élevée, plus il est possible de rajouter des finesses d'intrigues, des personnages complexes, un univers détaillé... en gardant à l'esprit que la séance étant courte, il faut aller à l'essentiel.

III. Et le jeu de rôle grandeur nature ?

Cluedo

Dans les colonies de vacances qui ne suivent pas une thématique jeu de rôle, ce type de jeu se limite souvent à ce qu'on appelle le cluedo géant. Il s'agit déjà plutôt d'un jeu de société grandeur nature que d'un jeu de rôle. Les cluedos sont maintenant très pratiqués en centre de vacances, ce qui leur fait un peu perdre de leur originalité. En tant qu'animatrice, je me suis rarement amusée en centre de vacances en organisant un cluedo.

Pour ceux qui ne connaissent pas, le Cluedo est à la base un jeu de société classique à l'ambiance victorienne, où un meurtre a été commis. Chacun joue le rôle d'une personne présente sur les lieux, qui enquête pour découvrir le criminel, l'arme et le lieu du crime.

Cluedo géant

Dans la version grandeur nature, la logique du jeu de plateau est conservée et chacun doit interroger les suspects et, grâce à leurs versions des faits, découvrir qui est coupable. Chaque suspect raconte son alibi, accuse les autres... Certains sont parfaitement honnêtes, d'autres mentent. C'est avec l'ensemble des déclarations des personnages non joueurs – incarnés par les animateurs – que les joueurs résolvent l'enquête.

Un animateur joue un inspecteur qui vient sur le centre car, un meurtre a eu lieu. Par exemple, une riche héritière d'une famille noble a été

sauvagement assassinée de plusieurs coups de couteau, chez elle, alors qu'elle allait justement hériter. Du coup, c'est sa petite sœur qui hérite de tout... Les autres animateurs interprètent des personnages non joueurs. Ils jouent le rôle des membres de la famille qui s'entre-déchirent pour l'héritage. L'inspecteur demande l'aide des enfants, apprentis détectives, pour l'aider dans son enquête. Les enfants, par équipe, doivent aller aux quatre coins des locaux, interroger les suspects. Ils n'ont donc pas de rôle particulier, pas de fiche de personnage, juste un petit calepin pour noter ce que leur dit chaque suspect.

Quand les animateurs connaissent leur texte et savent qui accuse qui, qu'ils sont au point niveau costume et personnage, la partie peut s'avérer vraiment mémorable. Il faut que tout soit bien préparé et que les déclarations de chacun coïncident. Il faut aussi gérer les durées que chaque équipe va passer à interroger chaque suspect. L'inspecteur qui est souvent le seul personnage non joueur qui ne peut pas être le coupable, assure ce genre de chose et joue le rôle d'un animateur tournant.

À la fin, les équipes donnent leurs hypothèses sur les suspects, accusent un personnage et expliquent pourquoi ils le pensent coupable. Celui-ci, acculé, n'a plus d'autre choix que d'avouer son crime et il est arrêté par la police.

Il faut savoir gérer la fin, C'est un moment crucial, trop souvent bâclé, qui fait que le jeu se termine en réussite... ou en queue de poisson. Le coupable peut alors expliquer pourquoi il a tué, quelles étaient ses motivations réelle et l'arrestation consiste en une vraie clôture de jeu, un peu comme la tombée de rideau d'une pièce de théâtre.

Organisation

Le cluedo géant n'est pas seulement organisé en colonie de vacances. Il peut être mis en place par des associations pour des novices. Ce type de jeu dure environ deux heures au maximum, le temps pour l'inspecteur d'expliquer la situation, de mettre les joueurs en équipe, de rentrer dans l'histoire, d'interroger une à deux fois chaque suspect,

puis de délibérer avec son équipe pour savoir qui désigner coupable, de rassembler toutes les équipes pour que chacune donne son hypothèse, que le coupable se dénonce et explique ses motivations et enfin son arrestation. Pour compliquer un peu le jeu, on peut aussi laisser traîner des indices, des preuves, des messages codés.

Pour ajouter à l'immersion, il est possible de préparer une fausse scène de crime, par exemple avec une silhouette dessinée sur le sol à la craie blanche, quelques tâches de faux sang et une bande jaune tout autour du site, interdisant d'approcher.

On peut avoir, en plus de l'inspecteur, d'autres animateurs tournants tels que le journaliste ou le médecin légiste, qui peuvent eux aussi donner quelques indices aux différentes équipes. Comme en grandeur nature classique, les personnages non joueur ne doivent pas hésiter à improviser autour de leur canevas de base.

Les animateurs peuvent aussi se réunir en cours de jeu pour faire un point sur les éléments qui ont été improvisés et ajoutés au jeu. Ainsi un cluedo géant bien préparé peut-être une première entrée dans le jeu de rôle type grandeur nature, si les enfants et les personnages non joueurs jouent le jeu. Ces derniers, tout en jouant leur personnage, ne doivent pas hésiter à ne répondre qu'aux questions pertinentes, à attendre le calme pour répondre (si les membres de l'équipe parlent tous en même temps), à n'accepter qu'un langage correct et refuser de se faire couper la parole, tout en incitant les enfants à vraiment jouer leur rôle d'apprentis détectives.

Murder party

L'organisation d'une murder party ou d'un vrai grandeur nature est possible en colonie de vacances, mais je le déconseille fortement si elle n'a pas comme thématique le jeu de rôle et que vous êtes le seul animateur à connaître l'organisation de ce genre d'événement. Le travail de préparation risque d'être beaucoup trop dur !

Conclusion

Initier des enfants au jeu de rôle ne diffère pas fondamentalement de l'initiation des adultes, mais dans un centre de vacances qui n'est pas dédié au jeu de rôle à la base, vous serez souvent confrontés à un public qui n'a jamais entendu parler de cette pratique et qui ne vient pas vers vous spontanément pour demander à essayer par curiosité, comme ça peut être le cas en convention ou en club. Il faut donc réussir à transmettre sa passion, l'expliquer simplement, mais clairement, et choisir soigneusement son jeu en fonction de l'âge, et du profil des enfants, si on les connaît à l'avance.

J'ai, pour ma part, toujours eu des retours très positifs et souvent les enfants en redemandent !

Pour une toute première partie pour des enfants et adolescents, je vous conseille d'opter pour un scénario simple, mais qui peut se compliquer petit à petit si la partie se poursuit.

Évitez d'intégrer à votre intrigue du sexe et/ou de la violence gratuite, en particulier quand cela peut avoir une forte résonance psychologique chez certains jeunes joueurs ou éviter de rentrer dans les détails réalistes.

Les scénarios longs et complexes avec des intrigues alambiquées où tout le monde se trahit, même entre joueurs, les systèmes de jeu denses qui nécessitent de gérer de nombreux facteurs tactiques et mathématiques... lancer 36 dés différents puis additionner, multiplier, diviser dans tous les sens. Mieux vaut graduer la difficulté et la complexité du scénario en fonction de l'âge et de l'expérience de vos joueurs.

Et surtout, bon courage et bonnes parties ! ■

JEAN CHÉRÈZE

CLUEDO PARTY

QUAND LES DIEUX GRECS S'INVITENT ...

Animation :

11h - 16h

**A partir de
14 ans**

**Inscription
obligatoire**

Tarif : 15 €

**Dimanche 27 septembre
Château de Selles sur Cher**

Une collation sera offerte

Information et inscription : www.lantredesjeux.fr

ou sur notre page facebook





Interview

MOUSE GUARD, DU JEU DE RÔLE ET DE L'ENFANCE GRÂCE À DES SOURIS

PAR NICOLE LOUTAN

Rencontre avec David Petersen, auteur de *Mouse Guard*, célèbre *comic book* adapté en jeu de rôle.

L'enfance

Un numéro sur le thème de l'enfance ne peut pas – voire ne doit pas – se passer d'au moins un article sur le sujet des jeux de rôle pour enfants.

Ceci englobe les jeux adaptés ou adaptables au niveau et connaissances des plus jeunes. Pour ne pas trop se disperser, cet article n'en présentera qu'un seul, prévu pour les plus jeunes comme pour les adultes, au même titre que le *comic* dont il est tiré. Grâce à l'univers et aux dessins de David Petersen, *Mouse Guard RPG* est le jeu à pratiquer avec les enfants, malgré quelques défauts mineurs.

Il est très important tant pour sa qualité que pour son avenir que le jeu de rôle soit



ouvert d'esprit, loin de toutes les « -phobie » et des « mis- », et l'une des meilleures manières de s'en assurer est de l'ouvrir aux plus jeunes.

C'est encore plus flagrant si ce sont eux les demandeurs. Certains se sont déjà attachés au pourquoi-pour quoi du jeu de rôle pour

enfant, ce n'est ici pas le propos, il est juste intéressant de mentionner que les spécialistes des problèmes et traumatismes d'enfants utilisent leur version du jeu de rôle avec très peu de règles pour aider les plus jeunes. C'est dire si le jeu de rôle est entièrement approprié pour les juniors !

Le comic

Pour présenter *Mouse Guard RPG*, il faut d'abord présenter le *comic Mouse Guard*, traduit en français sous le titre *Légendes de la Garde*. Avec des dessins aussi magnifiques qu'accessibles à tous, et un scénario cohérent, fourni et en même temps clair, David Petersen propose un monde et des souris auxquels il est très facile de s'attacher.

Dès les premiers contacts, que ce soit avec Gwendolyn, Saxon, Kenzie ou les autres souris de la Garde et des terres qu'elles habitent, le lien se fait naturellement. Même si l'ambiance est médiévale et animale, les conflits, missions et discussions sont immédiatement proches, tant pour les adultes que pour les enfants. Même les thèmes durs comme la guerre ou d'autres problèmes graves sont abordés intelligemment avec à la fois le retrait nécessaire pour les plus jeunes et la quantité d'information demandée par des esprits curieux.

Du comic au jeu de rôle

De cette assise solide, David avoue dans sa préface qu'il a fait un jeu presque sans le vouloir : ayant basé ses trois souris principales sur les amis d'enfance avec qui il faisait des jeux de rôle, il est tout naturellement arrivé à la situation où ils ont commencé à tourner une histoire de *Mouse Guard* en vague scénario avec quelques dés et trois-quatre lignes sur une feuille. Grâce à Luke Crane, inventeur du système *Burning Wheel*, il a obtenu une version plus aisée pour faire jouer *Mouse Guard*. La première version a été éditée en 2005, et a reçu le Best Role-Playing Game en 2009 aux Origins Awards, la seconde est en train de sortir.

Le jeu de rôle

Le principe est simple : le jeu se joue avec des dés 6, chaque résultat de 4 à 6 étant un succès. Chaque Garde a une croyance fondamentale, un but immédiat, et un instinct pour le guider, chacune de ces trois informations étant associée à un poids dans la mécanique du jeu.

Les croyances, buts et instincts viennent naturellement aux enfants, surtout si le meneur de jeu fait une introduction au monde de *Mouse Guard* ou leur lit un bout d'aventure. La croyance est une citation qui résume le garde en une phrase. Celle de Sadie (l'exemple de Garde) est « Un garde doit être capable de penser avec sa tête et d'agir avec son cœur » mais en réalité, nul besoin d'aller chercher si loin, un simple « Je fais toujours de mon mieux » ou « La vie est pleine de bonheur » est tout aussi approprié.

Le but est juste pour la séance, comme « découvrir pourquoi tel poste n'envoie plus de rapports ». L'instinct est un comportement dont le Garde ne déviara jamais, et qui, s'il est utilisé par le joueur, rapporte des points d'expérience. Par exemple, « Tendre la main à chacun » permettrait à un Garde d'avoir des points en aidant tout Garde/personnage non joueur qui le demande.

Jouer avec des enfants

Le défaut de ce jeu est finalement qu'il requiert des enfants de savoir lire (et même écrire) pour bien pouvoir jouer, au moins au niveau de la feuille de personnage, car les règles elles-mêmes, qui différencient clairement paragraphes pour tous et paragraphes pour le meneur, peuvent tout à fait être entièrement laissées à ce dernier. La mise en place et l'utilisation du système requièrent d'ailleurs du meneur un certain âge ou une certaine maturité pour juger par exemple du respect des instincts.

Règles

Traits, compétences et aptitudes permettent de gérer le côté chiffré du jeu. Ces dernières sont entièrement définies et expliquées en détails. Les compétences sont listées – libre à chaque meneur d'en rajouter s'il le juge nécessaire – et détaillées avec les compétences liées, le matériel, les manières d'utiliser en jeu et de s'allier aux autres Gardes. Les traits sont des qualités et des défauts qui peuvent aider ou interférer avec les actions du Garde.

Le livre contient encore toutes les informations utiles sur le monde de *Mouse Guard*, la Garde et les personnages du Canon, ainsi que quelques Missions (scénarios) et leurs Gardes prêtirés, la manière de créer ses propres Missions et de définir un Garde depuis zéro. La toute première version contient une superbe carte du terrain, espérons que la version 2.0 qui va sortir soit encore plus belle !



DAVID PETERSEN'S
MOUSE GUARD



PAR LUIGI NOMI [CC BY 3.0], VIA WIKIMEDIA COMMONS

David Peterson à la New York Comic Con, 14 octobre 2011.

L'auteur

- ▶ **Nom** : David Petersen
- ▶ **Âge** : 38
- ▶ **Background** : Américain. Né, a grandi et vit toujours dans l'État du Michigan.
- ▶ **Compétences** : capable de construire des modèles d'architecture avec des vieilles boîtes, des blocs à dessin et des bâtonnets de glaces.
- ▶ **Traits** : pas très grand, avec une crinière de cheveux noirs épais et droits, et une petite barbe. Porte toujours des lunettes.
- ▶ **Job** : scénariste de comics / artiste de comics / illustrateur.

Chroniques d'Altaride : Quel fut votre premier contact avec les jeux de rôle ?

David Petersen : Comme joueur, *Teenage Mutant Ninja Turtles and other Strangeness* de Palladium. Enfin, ça ou un clone de *Dungeons & Dragons* que j'avais créé parce que je n'avais alors pas la permission d'y jouer.

Comme meneur de jeu, *Ninja Turtles*, puis une longue chaîne de ce qu'on appelait des jeux sans dés.

Comme créateur, j'ai essayé d'inventer de nombreux jeux faits maison en High School (NDLT: équivalent du lycée), mais en général, nous les abandonnions très vite pour jouer sans règles... juste une aventure entièrement basée sur l'histoire plutôt que des statistiques. Professionnellement, c'est lors du travail avec Luke Crane sur *Mouse Guard RPG*, bien que mon rôle a été surtout le gardien du monde et très très peu la mécanique de jeu.

C. d'A. : Un jeu de rôle préféré ? Ou peut-être un que vous voudriez faire mieux connaître ?

D. P. : Question difficile. Je crois que les joueurs et le meneur sont au centre d'une aventure de jeu de rôle. Le système et le cadre doivent être appréciés de tous, mais au final, je crois que c'est surtout l'histoire qui se développe de la volonté des joueurs de s'appliquer et jouer, et le système qui ne doit pas interférer. Et j'ai eu ce genre d'expériences positives avec *Dungeons & Dragons*, *Turtles*, *Shadowrun*, des jeux diceless, et même *Mouse Guard RPG*.

C. d'A. : Quand vous avez commencé à dessiner *Mouse Guard*, imaginiez-vous que ce serait si connu, et que ça pourrait couvrir aussi d'autres domaines, en particulier les jeux de rôle ?



D. P. : Non ! J'essayais juste de faire quelque chose que je puisse passer à un public local, ici au Michigan, et puis, en étant très chanceux, un petit groupe de fans aux États-Unis. Je n'avais même jamais imaginé que mes histoires soient traduites. J'avais un peu d'espoir pour un jeu de rôle, surtout à cause de mon expérience de jeu et que je voulais ça pour mon livre... mais à nouveau, que ce soit traduit en plusieurs langues n'entraîne même pas dans mon imagination.

C. d'A. : Luke Crane a tourné son système *Burning Wheel* en une version modifiée pour *Mouse Guard RPG*. Était-ce à votre demande ou son idée ? Avez-vous imaginé *Mouse Guard* dans un système existant ou l'avez-vous fait sur un canvas vierge ?

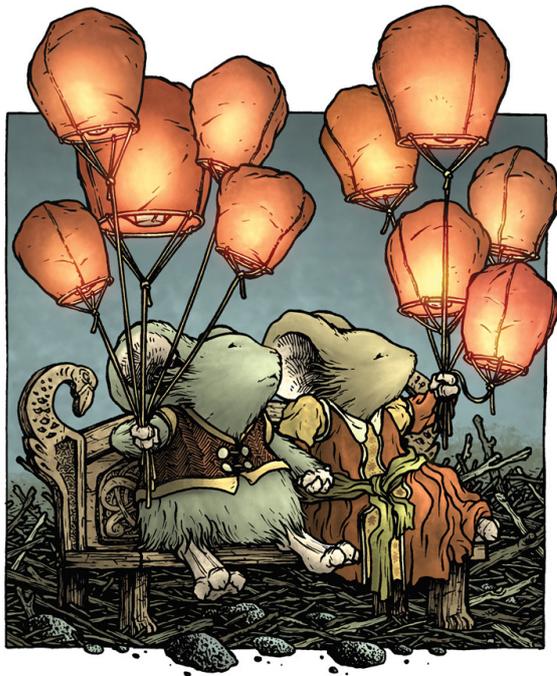
D. P. : Luke et moi, nous nous sommes rencontrés grâce au fondateur d'Archaia (NDLT : Archaia Studios Press), Mark Smylie. Nous avons discuté toute la nuit de jeu de rôle et de ce que nous aimions et n'aimions pas dans certains jeux, attitude des joueurs, construction des règles, etc. À la fin du repas, je savais que c'était la personne qu'il me fallait pour ce jeu, parce que nous avions tellement d'idées similaires, et celles qui étaient différentes me poussaient à chercher plus loin et étaient intéressantes pour moi. Donc j'étais prêt à travailler avec Luke. Il suggéra alors de dénuder un peu *Burning Wheel* pour l'utiliser avec *Mouse Guard*. Je pensais que nous construirions quelque chose de zéro,

mais utiliser *Burning Wheel* a fonctionné pour deux raisons : 1) Il y avait une base sur laquelle commencer, ce qui voulait dire que le projet avait de plus grandes chances d'aboutir 2) Il était prêt à démonter SON système pour l'adapter à MON comic. Ça montrait un respect pour mon travail que je savais difficile à trouver ailleurs. Ce respect signifiait aussi que le jeu serait vraiment un jeu *Mouse Guard*, quel que soit le système utilisé.

C. d'A. : Vous vous êtes beaucoup investi dans *Mouse Guard RPG*, on s'en rend compte dans le livre. Avez-vous imaginé des personnages/décors que vous ne vouliez que dans le jeu de rôle et pas dans le comic (ou inversement) ?

D. P. : Comme nous avons commencé à travailler sur le jeu de rôle quand je n'en étais qu'à la deuxième série de *Mouse Guard* (NDLT: les histoires en français sont en fait la réunion d'environ six volumes en anglais, soit une série complète), il y avait encore beaucoup d'éléments du monde à couvrir que je n'avais pas encore utilisé dans les comics. J'ai fait tout ce que je pouvais pour Luke pour donner de la consistance au monde, mais je ne pouvais pas le faire en entier... je savais qu'il y aurait par la suite des histoires, des personnages, animaux et lieux que je couvrirai, mais que nous ne pouvions pas inclure dans le jeu de rôle pour le moment. Donc certaines villes avaient simplement été laissées aux joueurs





pour décider à quoi l'endroit ressemblerait. Depuis j'ai utilisé certains endroits non définis dans le jeu de rôle, donc quand/si Luke et moi faisons un supplément, nous pourrions ajouter informations et images du comic pour présenter l'endroit/l'espèce/... aux joueurs.

C. d'A. : La version 2.0 sort bientôt. Y a-t-il une version 3.0 en travail ? Allez-vous proposer des scénarios ou suppléments pour la 2.0 ?



D. P. : Non, pas de 3.0. Luke a pu faire tous les changements au système qu'il voulait puisque la première édition a été publiée il y a six ans. Luke a rationalisé et dégraissé les règles, et renforcé la manière dont elles sont expliquées. La version en boîte a des composantes plus simples à utiliser (les cartes pour les armes, actions et conditions spécialement). Je pense qu'il y a plusieurs suppléments que Luke et moi pourrions tenter une fois la version 2.0 dehors. Des choses comme la matière couverte par *Black Axe*, *Legends of the Guard* ou *Baldwin the Brave*. Mais nous ne voulons pas publier trop de suppléments parce que... nous voulons que les joueurs imaginent leurs propres scénarios et créent leurs propres aventures plutôt que de fournir une chaîne de scénarios avec tout le travail déjà mâché. Donc si/quand nous allons faire

des suppléments, ils seront très spéciaux.

C. d'A. : Vous avez évoqué votre passion pour tout ce qui tourne autour du comic (mentionnons juste *Legends of the Guard*... [NDLT : dont les scénarios ont différents auteurs]), que pensez-vous des scénarios *fan-made* autour de *Mouse Guard RPG* ? Seriez-vous favorable à leur publication ?

D. P. : Pour la boîte de la version 2.0, Luke a choisi un scénario de fan qui avait été posté sur les forums *Burning Wheel* en plus de ceux qu'il avait écrits lui-même. Mais en dehors de cela, j'aime beaucoup l'idée qu'ils ne soient pas vendus aux fans, mais plutôt partagés en ligne. Luke adore les gens qui arrivent avec leurs propres scénarios qui peuvent contredire le comic ou hacker le système de jeu. J'ai plus de difficultés avec ça... surtout

parce que j'ai une idée claire de ce qu'est vraiment *Mouse Guard*, et quand quelqu'un fait quelque chose qui s'en éloigne, je vois les différences immédiatement. J'encourage quand même les fans à être

créatifs et à faire ce qu'ils veulent du jeu et à garder leur groupe divert.

C. d'A. : Avez-vous d'autres projets en cours, autres que *Mouse Guard* ? Autour du jeu de rôle ?

D. P. : Il y a un jeu de plateau, un jeu traditionnel populaire pour deux joueurs que les souris jouent dans le comic. Luke et moi avons développé les règles et publié le premier jeu de société *Mouse Guard, Swords and Strongholds*, cette année. Nous espérons faire d'autres projets de jeux ensemble. Et je



travaille sur un jeu de plateau de mon côté... très lentement, mais il y a quand même de faibles chances qu'il voie le jour. En illustration et comics, je travaille sur une édition illustrée du *Vent dans les saules*, des couvertures pour d'autres comics, et j'essaie d'écrire pour que d'autres personnes mettent mes textes en images.

C. d'A. : Bien sûr, la meilleure façon de rester informé est de suivre votre blog, mais allez-vous parfois en conventions à la demande des fans/organiseurs ? Viendrez-vous en Europe ?

D. P. : Je vais en conventions et festivals aussi hors des États-Unis, oui. D'habitude il faut que je sois invité par les organisateurs, et les dates doivent pouvoir correspondre à mon agenda, mais j'adore rencontrer des fans, signer mes livres et faire des petits dessins sur les pages de garde. J'ai été en Angleterre, Allemagne, Italie et Belgique pour des festivals/dédicaces, et apparemment je vais au Danemark plus tard cette année.

C. d'A. : Tous vos comics existent en français avec une très bonne traduction. Mais on peut également trouver en français la traduction de *Mouse Guard RPG* ?

D. P. : Oui, la 1.0 est sortie en français en 2014 chez Footbridge J'ai rencontré un traducteur quand j'étais en Belgique l'année passée, et tout le monde était très enthousiaste pour cette traduction. (NDLT: ISBN 978-2953745139 pour ceux qui cherchent).

**PROPOS RECUEILLIS
PAR NICOLE LOUTAN**

**ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT
AUTORISÉES PAR DAVID PETERSEN,
MOUSEGUARD™**



Interview

« Maman »

PAR QUENTIN FORESTIER

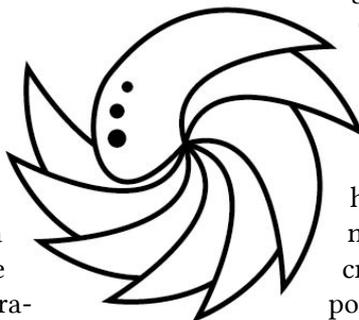


Au détour d'un tunnel, des membres de l'équipe des Chroniques d'Altaride ont rencontré une personnalité inquiétante. Cette créature insectoïde autoritaire s'est prêtée au jeu et a répondu à leurs questions. Ils s'en sont sortis indemnes malgré l'étrangeté de la situation. C'est encore sous le choc qu'ils nous livrent cet entretien. Il semblerait qu'un jeu traitant de ses enfants soit en gestation.

Qui êtes-vous ?

Je n'ai pas de nom et je n'en ai pas besoin car je suis unique et éternelle. Je représente tous ceux qui vous entourent et tous sont mes enfants. Je contrôle la ruche car je l'ai enfantée. Je suis la mère de chacun d'eux et de tous ceux qui suivront. Ils sont moi et je suis eux tant que l'esprit demeure.

Je suis l'ambassadrice de la ruche traduite sous la forme d'un ouvrage de jeu au format court encore en préparation. Il vous présentera mes enfants et vous permettra d'appréhender la conscience collective et les créatures extraterrestres que nous sommes.



Mais nous sommes bien plus que ceux-là. Notre conscience collective croît à mesure que nous entrons en contact avec les autres espèces. Chaque jour nous devenons plus forts. Ainsi, j'ai créé des Alphas, des fils plus forts et plus malléables que les autres. Ils sont à mon service et iront là où mon esprit ne peut aller. Ils sont, dans une certaine mesure, libres et conscients. Ils devront s'exposer aux dangers du dehors et faire croître leur esprit de groupe pour s'en sortir. Je n'ai qu'un contrôle limité sur eux, mais ils me sont dévoués et je sais les récompenser.

Les créateurs de la race humaine ont souvent décrit notre espèce, et toutes ces descriptions possèdent beaucoup de points communs entre elles, si bien que certains prétendent qu'ils ont copié les uns sur les autres. Moutlt débats stériles en ont résulté (l'individualité et le libre arbitre est une terrible contrainte de productivité pour votre espèce...). Mais la copie est un processus biologique normal dans l'évolution : elle a permis la survie de nombreuses espèces et en a rendu d'autres redoutables.

Nous sommes une autre espèce. Une espèce chargée de représenter toutes les autres sans pour autant être semblable. Les Maîtres du jeu seront libres dans de nombreux éléments narratifs liés aux raisons de notre existence et à nos comportements sociaux. L'ouvrage en lui-même contiendra beaucoup d'exemples qui feront écho à la culture populaire et aux créatures présentes dans la nature.

Lorsque les joueurs créeront leur spécimen, ils auront accès à un arbre d'évolution sur lequel se trouvent des mutations connectées

Combien êtes-vous ?

À l'origine de ce projet, il y a Quentin Forestier (déjà auteur de *R.O.B.O:T*, *Vivere* et *Love Season*) qui se charge des règles et de l'historique, ainsi que Guillaume Hipault, l'illustrateur. Tous deux donnent forme et conscience à mes petits.

Pouvez-vous nous parler de vos enfants ?

Ceux d'entre vous qui tenteront l'expérience pourront incarner mes enfants qui semblent physiquement proches des créatures dangereuses que vous imaginez dans ce que vous appelez la science-fiction. Les auteurs parlent d'une race unique inspirée d'*Alien*, *Starship Troopers*, *Zerg*, *Les Maîtres du monde*, *Mimic*, *Critters*, *Tyranides*...



entre elles. Sur cet arbre, ils devront faire des choix en commun et définir leur génome. Depuis la phase larvaire, les créatures seront en compétition pour la consommation de biomasse qui les fera grandir. Certains pourraient bien déjà se révolter contre cette méthode. Les joueurs restent toujours libres de se départager équitablement, mais je préfère la sélection naturelle et la loi du plus fort.

Quels sont vos projets pour eux ?

Au-dehors, ils s'exposeront à d'autres espèces qui nous seront peut-être hostiles, feront des découvertes qui feront grandir la ruche. Ils devront tout apprendre par eux-mêmes et la nature ne sera pas aussi tolérante que moi face à leur échec. Tant qu'ils sont avec moi, ils sont immortels.

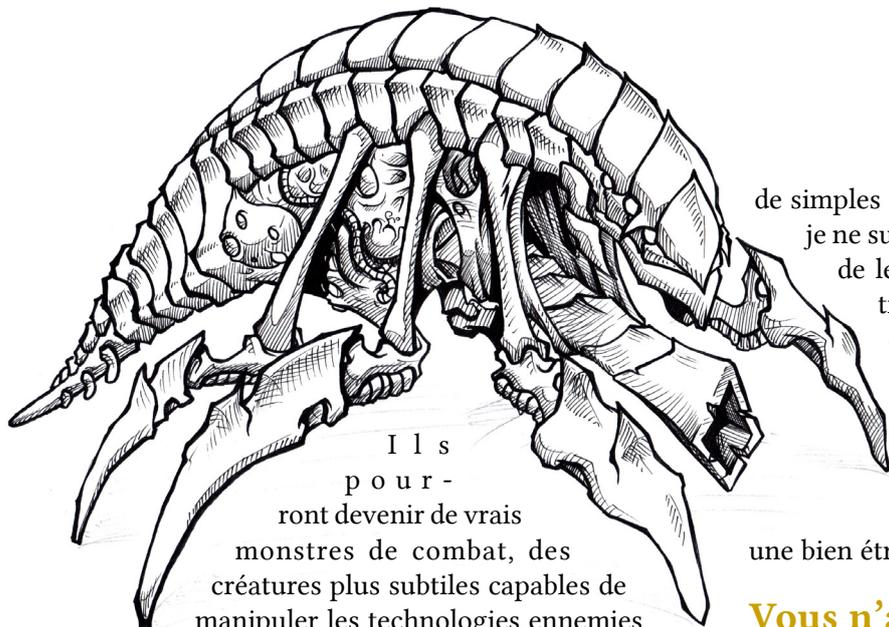
Protéger la ruche, chasser pour elle, me rapporter des spécimens rares, lutter contre mes rivales, étudier les menaces, s'adapter à celles-ci, conquérir des territoires pour nous

étendre sont autant de missions que je pourrais leur confier.

L'ouvrage présentera des idées pour adapter le jeu et présenter à mes fils des environnements inattendus.

Êtes-vous satisfaite de leurs actions ?

S'ils y arrivent, je les récompenserai. À mesure qu'ils affronteront des ennemis forts et nouveaux, ils pourront s'approprier leur force et grandir par eux-mêmes. Ils sont faits comme ça. En récoltant la biomasse de leur adversaire, ils développeront de nouvelles facultés latentes dans notre génome et adapteront leur tactique. Bien sûr, ce génome et cette connaissance sont partagés entre eux. Ils devront réfléchir à ce dont ils ont besoin et partager la biomasse récoltée. En cela, je leur fais confiance. Griffes, carapace, lance-épines, salive acide ou encore pouvoir psychique, leur génome est malléable et ils peuvent le construire comme ils le souhaitent.



Ils
pour-
ront devenir de vrais
monstres de combat, des
créatures plus subtiles capables de
manipuler les technologies ennemies
ou des choses plus utiles au groupe qui
apporteront des capacités indispensables
pour les sortir de bien des situations.

Mais à mesure que leur génome va croître, la biomasse utile se fera de plus en plus rare. Il leur faudra chercher des proies différentes et utiliser leur intelligence pour comprendre ce qui les entoure.

Je peux aussi intervenir dans leur évolution en fonction des cadeaux qu'ils me font et de leur fidélité. La ruche récompense toujours ses enfants quand ils le méritent.

Certains ont été étudiés. Pensez-vous que nous puissions vous comprendre ?

En ce qui me concerne, c'est impossible. Si vous parlez de mes fils, il y aura certaines choses que vous pourrez comprendre, leur esprit étant proche du vôtre, libre et malléable. Ils sont tous liés à la conscience du groupe qui forme une réserve pour leurs actions. Dans cette conscience, ils sont représentés individuellement et se partagent tout entre eux. À chaque fois qu'ils expérimentent quelque chose, la réserve se consume et seuls les succès stabilisent la conscience. Si une individualité est consommée, son esprit disparaît, mais les décisions de la créature comme être de la ruche faisant partie d'un tout seront laissées au jugement de ses congénères. Si c'est toute la conscience de groupe qui disparaît, alors ils redeviendront

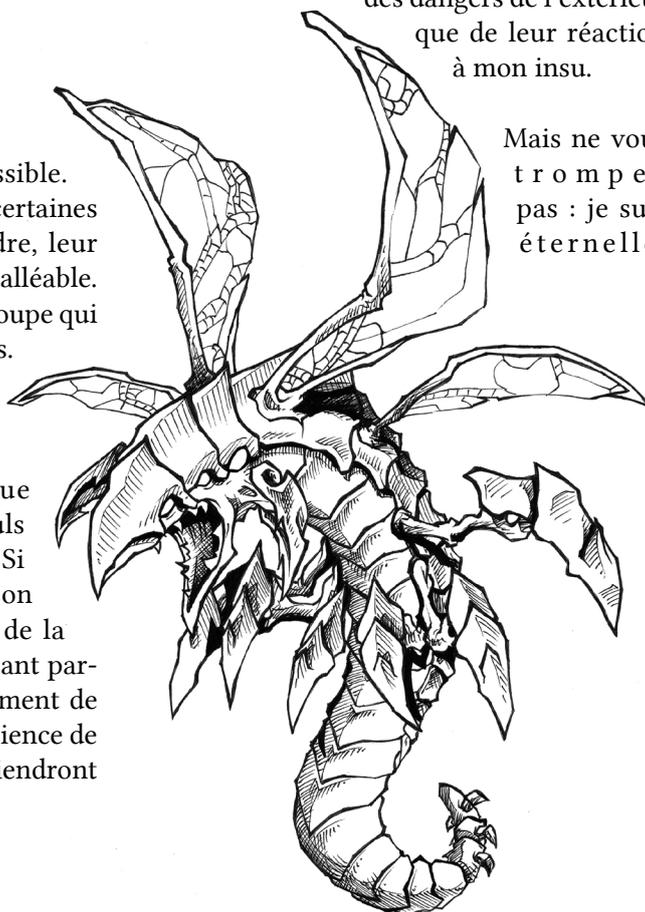
de simples animaux apeurés sans logique. Si je ne suis pas très loin, je serai en mesure de les protéger, mais s'ils s'éloignent trop du nid, alors ils seront peut-être perdus.

Les actions seront simulées au travers de scores fixes et de lancer de cubes de couleur aux faces numérotées. Vous avez une bien étrange vision du jeu.

Vous n'avez pas peur ?

Je ne sais pas de quoi vous parlez. J'ignore vos concepts, mais je veux bien admettre que l'ingéniosité de mes petits me surprend et m'inquiète. Je connais les risques au-dehors et une part d'entre eux me sont familiers. Je sais qu'ils seront aptes à surmonter les dangers et qu'aucune proie ne saurait les arrêter. Mais leur indépendance m'inquiète, même si parfois il faut ordonner et interdire. Si vous êtes ici, dans ma chambre, c'est parce que je vous y autorise. Certains de mes fils ne connaissent pas mon existence et ne me rencontreront peut-être jamais. Pour eux je ne suis qu'une voix dans leur tête, une sensation d'oppression pour d'autres. J'ai autant peur des dangers de l'extérieur que de leur réaction à mon insu.

Mais ne vous
t r o m p e z
pas : je suis
éternelle.



S'ils se rebellent, je saurai leur montrer mon vrai visage. Ils ne savent pas à quel point une mère peut être redoutable lorsqu'elle est contrariée.

J'ai caché quelques transformations dans leur génome et j'en garde jalousement le nom et le secret. La découverte de ces derniers pourrait les conduire très rapidement à s'éloigner de moi. Je les sens capables de s'échapper et peut-être qu'un jour ils me remplaceront. Ils doivent jouer collectivement et agir ensemble pour des besoins qui les dépassent, et peut-être que les joueurs eux-mêmes trouveront des limites. Les solitaires et les bagarreurs ne font pas de vieux os et seront vite réassimilés par le groupe.

Comment pourrions-nous les approcher ?

Jamais vous ne viendrez aussi près que vous l'êtes aujourd'hui. J'avais besoin de vous pour cette entrevue. L'ouvrage parlant de mes fils sera certainement disponible en exemplaire papier en impression à la demande et en PDF. Quelques boutiques pourront aussi se procurer l'ouvrage auprès de l'auteur ou encore le rencontrer en convention.

Un exemplaire gratuit sera disponible, le *kit de démo*, qui permettra de résumer tout cela et de promouvoir le projet. J'ai stocké ces informations sans vraiment les comprendre, je vous les donne telles que je les ai amassées,

elles ne
me sont



pas utiles. L'un des auteurs m'a également ouvert une plateforme sur votre conscience collective artificielle « Internet ». Je possède une page sur les réseaux sociaux [Facebook](#) et [Google+](#).

Des suites ?

Pas vraiment. Le jeu est actuellement en bêta test et un kit de test pour tenter l'aventure est disponible en PDF sur demande. Peut-être qu'au-delà de l'ouvrage principal d'autres documents virtuels seront créés comme aide de jeu. Le volume se veut court et allant à l'essentiel. Les auteurs visent entre 50 et 100 pages. Suite à des essais de financement participatif, le jeu ne sera pas marqueté de façon abusive et ne proposera pour l'instant que le livre de base. Mais difficile de prévoir encore comment tout cela va finir.

Maintenant fuyez. Mes petits reviennent et je suis impatiente de voir ce qu'ils m'ont rapporté. ■

QUENTIN FORESTIER

ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT
FOURNIES PAR L'AUTEUR

La Ligue Yonnaise des Rôlistes Extraordinaires présente

INCANT' D100

N°3

LA CONVENTION

17 ET 18

OCTOBRE 2015

LA ROCHE SUR YON (85)

Maison de quartier
de Saint André d'Ornay

Jeux de rôles
Jeux de plateaux
Jeux de figurines
Concours de
scénario amateur

Plus d'infos sur <http://incantd100.blogspot.fr/>

Folenn ©

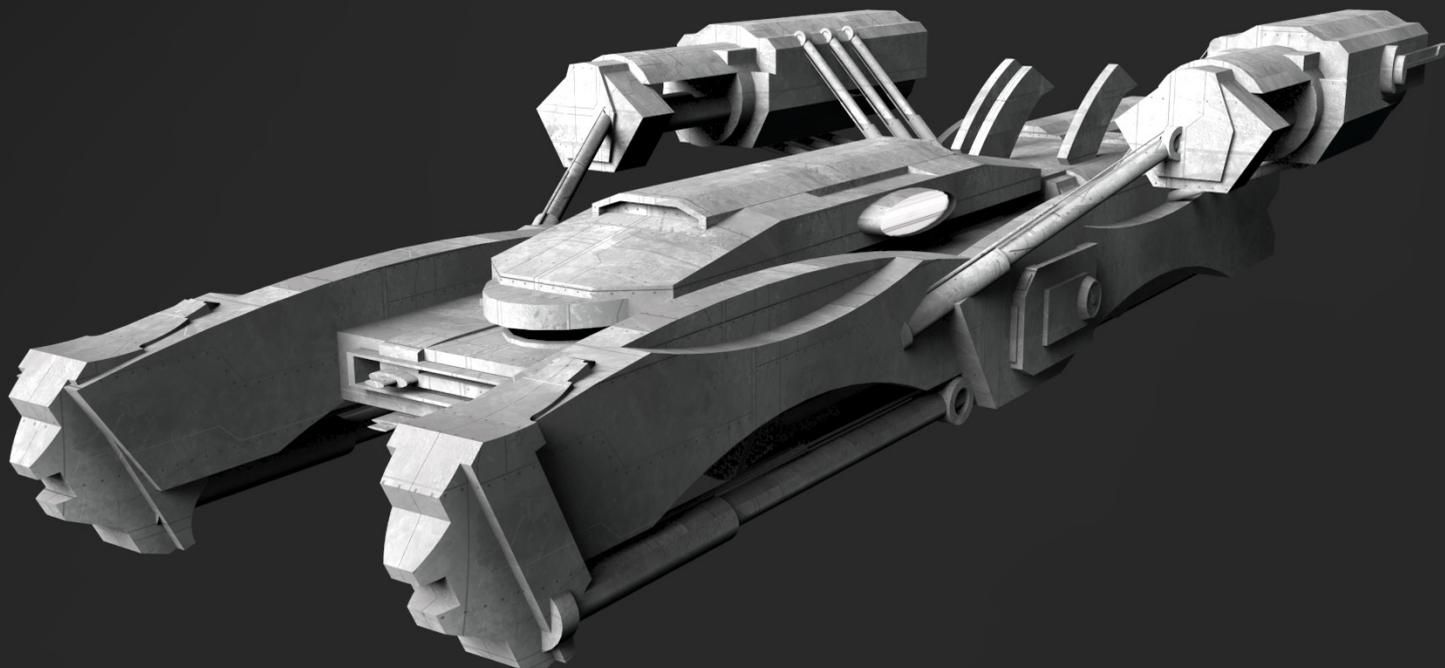


Chroniques d'Altaride



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.



La Cadette

La petite navette intergalactique *Cadette* vient de sortir des chantiers navals des mondes civilisés. Dernière née des vaisseaux de classe Empire, la navette a été conçue pour assurer les liaisons spatiales orbite-sol et ainsi déposer des personnels en toute sécurité, même dans des espaces restreints.

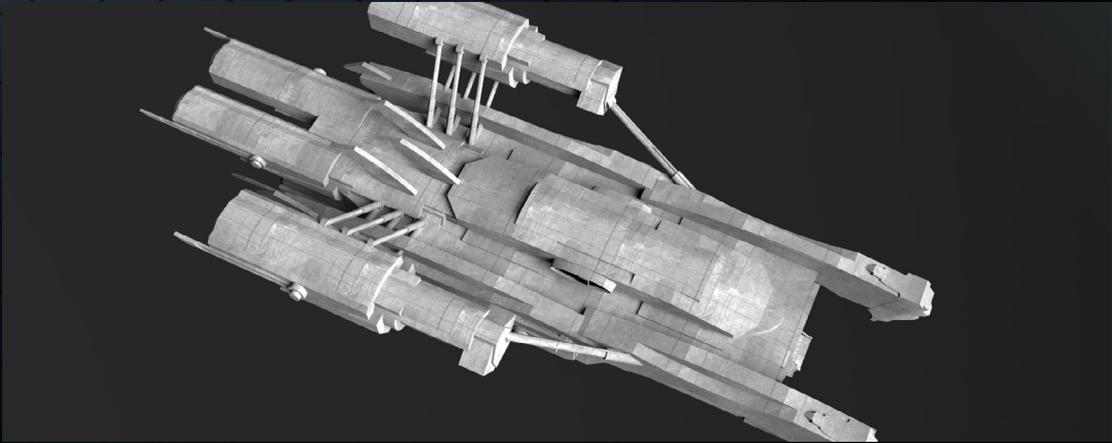
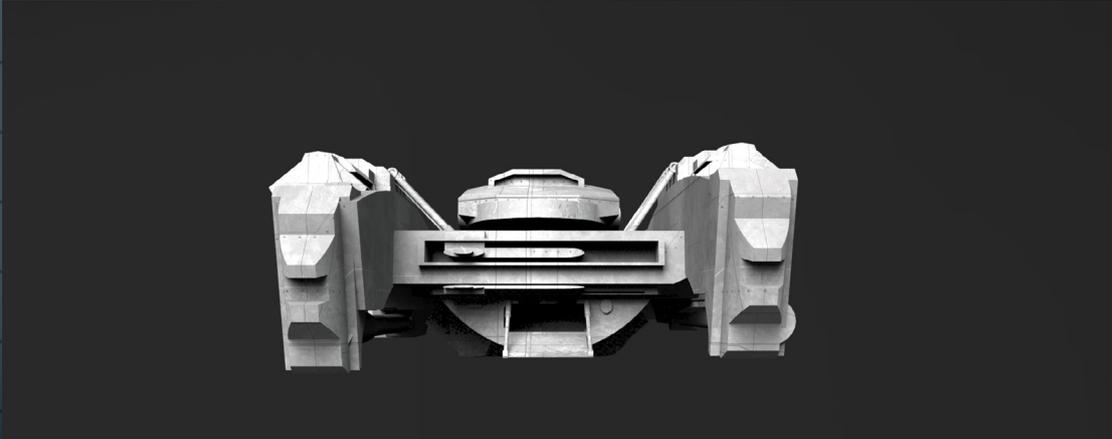
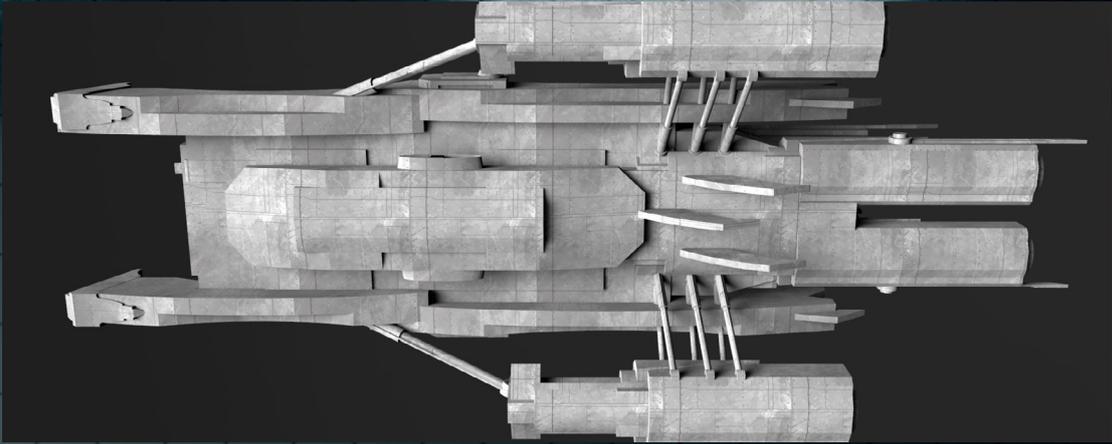
La *Cadette* est une navette à la pointe de la modernité : ordinateurs de bord dernier cri et mise en sécurité des personnels en cas d'avaries par éjection dans une capsule hautement résistante. La navette a coûté une véritable fortune à son propriétaire, le milliardaire Sed Valtis, qui s'est offert cette petite merveille

pour la naissance de son dernier enfant.

Ce caprice de playboy a néanmoins du bon, à savoir faire travailler la fine fleur de la technologie suborbitale des mondes civilisés.

Lors des essais de prélivraisons, la *Cadette* a connu divers soucis liés à sa jeunesse, soucis d'équilibre des balises entre autres, mais tout cela a été réglé et la *Cadette* peut désormais être livrée à son futur propriétaire.

Les plans de la *Cadette* restent la propriété des chantiers navals. Tout porte à croire que des petites sœurs verront bientôt le jour, étant donné la forte demande pour ce genre d'appareils. ■



Chronique podcast

Des dés dans les oreilles

PAR JULIEN POUARD



Des nouvelles des *Voix d'Altaride*.

Nous voici donc au numéro 40 des *Chroniques d'Altaride*. Il y a 40 numéros, nous discutons du projet dans mon salon avant de commencer notre partie hebdomadaire de *Vampire le requiem*, dans l'épisode chinois de la campagne *Fils de siècles* de Benoît.

Si on m'avait dit à ce moment-là que participer à l'aventure me conduirait à réaliser mes rêves de podcast, j'aurais sûrement rit au nez du prophète involontaire.

Un tournant

Le numéro 40, c'est avant tout un tournant. L'équipe s'agrandit, des messages de soutien à la revue nous sont parvenus. Des bonnes volontés émergent pour aider à ce que le projet survive.

**Voix
d'Altaride**
PODCAST RÔLISTE

Les *Voix d'Altaride*, au moment où j'écris ces lignes se préparent à enregistrer leur 12^e numéro. 12 numéros, ça devrait faire un anniversaire ça non ? Sauf

que depuis le numéro 10 nous avons décidé de multiplier nos interventions. Désormais, et aussi longtemps qu'on en aura l'envie, les

Les Voix d'Altaride du mois

Depuis le dernier numéro des Chroniques d'Altaride, nous avons enregistré et diffusé deux numéros.

Pour le numéro 10 des *Voix d'Altaride*, enregistré avec la participation de Kalysto, nous nous sommes livré à un exercice de création collaborative de campagne. À l'aide d'une table aléatoire créée par Sandra, que vous trouverez ci-contre, nous avons imaginé un univers de jeu complet, sans avoir rien préparé à l'avance. C'est parfois maladroit mais l'objectif n'est pas de créer le meilleur jeu du monde, juste de montrer qu'entre amis il est possible d'imaginer assez facilement un cadre de campagne original où vivre des heures de jeu. Le résultat de notre expérience s'appelle le *Vide vert* et nous enregistreront prochainement un podcast pour le tester.

Pour le numéro 11, nous avons été rejoints par Anne Fakhouri, co-auteure d'*American Fays* (vous trouverez d'ailleurs une interview d'Anne et de son co-auteur Xavier Dollo dans le numéro 28 des *Chroniques d'Altaride*). Nous avons parlé de l'écriture pour le jeu de rôle grandeur nature, de ses spécificités et de ce qu'elle peut apporter à la pratique du jeu de rôle classique.

Dans le numéro 12, nous parlerons du contrat social en jeu de rôle, cette notion fuyante qui pourtant est invoquée comme étant la solution à la grande majorité des problèmes rencontrés autour d'une table de jeu.

Merci de nous suivre, n'hésitez pas à parler de nos à vos amis ! ■

J. P.

Les mots-clef de Sandra

Licorne	Arc en ciel	Conscient	Inconscients
Château	Internet	Humain	Philosophie
Paysan	Information	Vampire	Sucre
Ciel	Communisme	Nain	Poison
Rouge	Miroir	Cierges	Hédonisme
Utopie	Zombie	Souffrance	Riz
Uchronie	Mort	Gare	Vapeur
Dystopie	Faible	Sexe	Technologie
Censure	Ardent	Esclavage	Viande
Dragon	Argent	Être	Tomate
Magie	Chimère	Uniforme	Rose
Apocalypse	Jeux Vidéos	Espace	Fleur
Anarchie	Livre	Attrition	Eugénisme
Pouvoir	Corruption	Ressources	Vent
Puissance	Voiture	Rape à fromage	Lumière
Oligarchie	Armes à feu	Médecine	Obscurité
Révolte	Epée	Exploration	Céréales
Famine	Train	Navigation	Fête
Peur	Trirème	Etoile	Célébration
Vert	Poisson	Guerre	Eau
Bleu	Zodiaque	Combat	Vin
Mer	Folie	Duel	Alcool
Montagne	Sentiment	Horaires	Bougie
Neige	Divinité	Podcast	Lac
Nucléaire	Bougie	Déchets	Pollution



green/void

Voix d'Altaride vous parleront toutes les deux semaines. Il se peut qu'il y ait des ratés évidemment, ou simplement des vacances, mais ce rythme semble convenir à toute l'équipe.

C'est d'ailleurs l'occasion d'en parler de cette équipe qui s'étoffe de jour en jour. Au début du projet il y a Xavier, Morgan, Sandra, Benoit et votre serviteur, Julien. Willem est venu nous apporter un renfort régulier, alors que Benoît nous abandonne pour quelques numéros (rassurez vous il reviendra vite). Sophie est intervenue ponctuellement et j'espère qu'elle recommencera. Deux invités exceptionnels nous ont aussi rejoint : **Kalysto**, l'homme à la voix d'or qui régale vos oreilles de ses chroniques en goutte et vous transporte jusqu'à la gentille bourgade de Valnuit, sans parler de ses interventions fameuses chez Radio rôliste. Et **Anne**, écrivain, qui nous a fait partagé son expérience de GNiste. Quelque chose me dit qu'on les entendra de nouveau dans les mois à venir.

Mais les nouveautés ne s'arrêtent pas là. Depuis le numéro 11 nous avons décidé de diffuser nos enregistrements en direct sur Google Hangout et Youtube en parallèle. Vous pouvez y assister et nous poser des questions en direct, via l'outil Q&A de Google Hangout. Évidemment, un podcast en direct, c'est moins propre qu'après édition,

c'est un diamant brut qui vous fait profiter de nos ratés, des interventions ineptes (souvent de mon fait), et des fous rires intempestifs liés à lutte pour la dernière bière sur la table. Mais si ça vous amuse n'hésitez pas à venir nous écouter (et peut être un jour nous voir), un lundi sur deux, à partir de 20h.

Le prochain numéro est d'ailleurs enregistré lundi 21 septembre à partir de 20h, guettez la chaîne Youtube des *Voix d'Altaride*, ainsi que notre page Facebook ou la toute nouvelle page Google+, ou encore notre compte Twitter. Nous tenterons d'y parler de la notion de contrat social en jeu de rôle.

D'autre part si vous voulez rencontrer des membres de l'équipe des *Voix d'Altaride*, Willem sera présent à la Convention du Fantastique du vendredi 18 septembre 2015 au dimanche 20 septembre, à Perpignan. Benoît et Morgan seront présent au festival Scorfel, les 26 et 27 septembre 2015 à Lannion. Xavier, Sandra et moi serons aussi présents aux Utopiales du jeudi 29 octobre au dimanche 1^{er} novembre 2015 à Nantes. Et nous envisageons d'organiser une rencontre parisienne dans les semaines à venir.

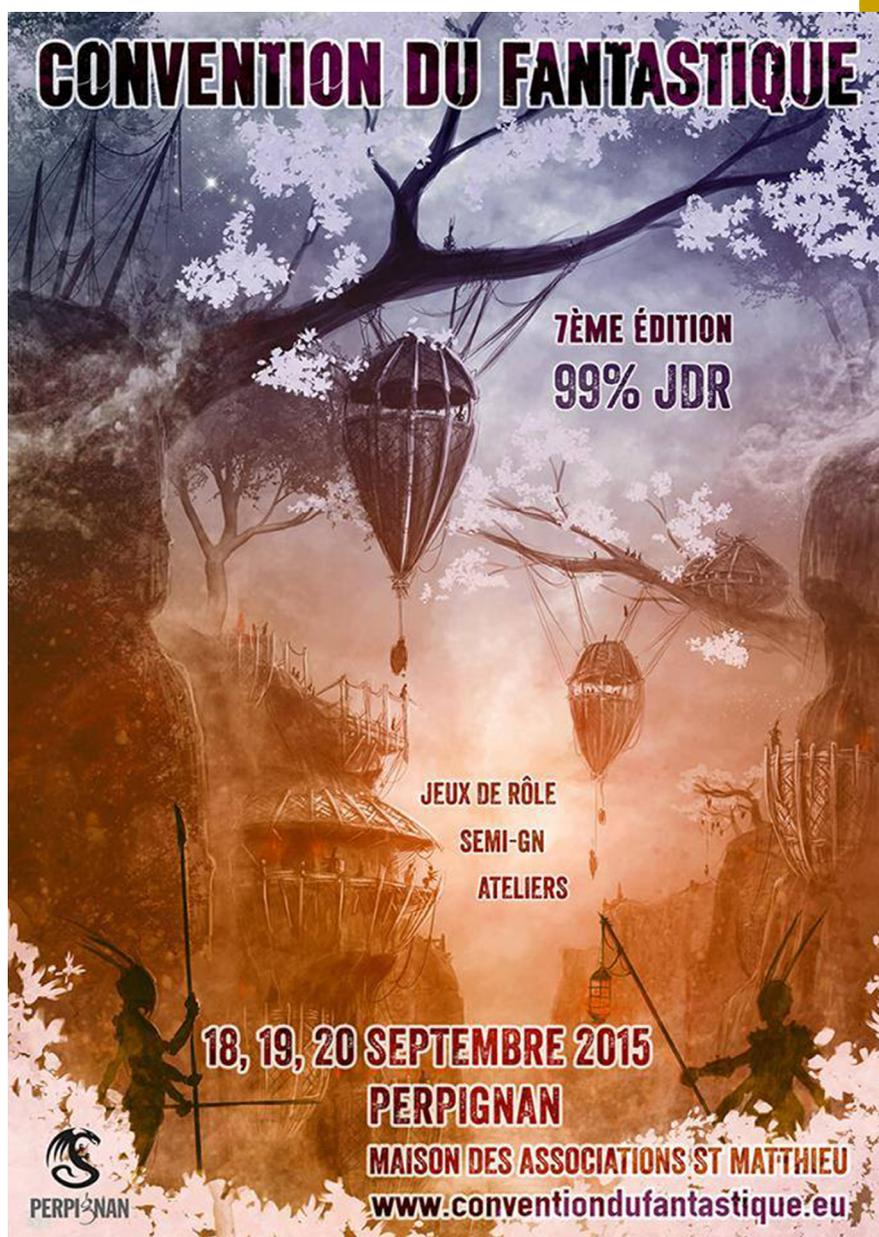
Comme toujours n'hésitez pas à nous laisser des commentaires, des messages ou

à nous poser des questions sur le site¹, sur la page Facebook du podcast², sur Twitter³, sur Google+.

N'hésitez pas non plus à nous suivre sur iTunes ou sur Stitcher⁴, l'autre nouveauté de cette rentrée. Ou enfin par email⁵. ■

J. P.

- 1 www.cendrones.fr
- 2 www.facebook.com/podcastaltaride
- 3 [@VoixdAltaride](https://twitter.com/VoixdAltaride)
- 4 <http://www.stitcher.com/podcast/julien-pouard/voix-daltaride>
- 5 voixdaltaride@cendrones.fr



La chronique

de Fabrice Pouillot

Une seule enfance est supportable : la nôtre



D.R.

Est-ce parce qu'elle se partage entre souvenirs réels, événements rêvés et déceptions d'instant loupés ? Ou bien est-ce tout simplement parce que, à ce jeune âge, l'on oublie souvent de partager avec l'autre, replié dans une bulle cotonneuse que l'on quitte malheureusement sans s'en apercevoir ?

Moi qui ai fait le choix de continuer à vivre de la même manière qu'un enfant en vacances, je doute d'être très objectif pour cette chronique. Mais il faut bien avouer que si j'en ai la liberté, je n'en ai plus vraiment la force. N'est-ce pas la première chose qui caractérise l'enfance sinon l'énergie, le mouvement, l'absence de temps ? Je suis toujours fasciné par cette capacité à inventer, créer, rêver, jouer, voir, qu'ils possèdent naturellement ; ces moments qu'ils nous offrent sont de fantastiques petites leçons à appliquer à chaque seconde de sa vie. Est-ce faisable ? Réellement ?

Jongler avec l'insouciance, l'absence de temps, la jouissance simple de ne pas comprendre ce qui nous entoure, n'est pas toujours simple, bien peu de gens sont aptes à percevoir que vous êtes restés dans une dimension un peu différente, un poil plus anarchique, plus douce, ouatée, rythmée terriblement différemment.

Et pourtant, c'est jouable... Le coton absorbe plutôt bien les coups ou les angoisses que peuvent générer le choix d'un chemin qui n'a pas quitté les rives infantiles. Ni nostalgie, ni peur de vieillir, simple choix de vie, provoquant des réactions variées, jugé insupportable ou fascinant... exactement comme tous les enfants. ■

FABRICE POUILLOT

et l'antichronique !

de Christophe Dénouveaux

Tous des morveux !



D.R.

L'enfance. Sincèrement, c'est quoi ce thème mensuel ? Non, mais qu'est-ce qui est passé par la tête du rédac'chef ? Mais bon, si Monsieur veut son anti-chronique sur l'enfance, il l'aura...

L'enfance, définition. L'enfance est en gros la partie de vie d'un être qui va de l'arrivée dans le monde à l'âge administratif où il est reconnu responsable légalement (ou âge « Je peux passer par la case prison, j'ai plus d'excuses »). Cette période est un véritable calvaire. Obéir, passer des heures à apprendre, devoir faire sa place dans la société infantile (et recommencer une fois adulte), être jugé constamment et j'en passe.

Et il ne faut pas oublier l'opposition aux adultes, la délinquance, le mal-être. L'enfance c'est un peu l'épreuve du feu sur un paquet d'années.

Donc chers meujeuhs, pensez-y !

Vos joueurs surmontent toujours tout, se croient invincibles avec tout ce que leurs personnages savent faire. Collez-leur des minots de la taille d'un gnome avec de la morve au nez. Un enfant a toujours de la morve au nez, c'est un fait prouvé scientifiquement. Faites jouer une campagne bien compliquée pour leur jeune âge, campagne allant de leur petite enfance à l'âge adulte. Je peux vous assurer qu'ils feront moins les kékés. Soyez vils, endurcissez-les, montrez-leur que rien n'est jamais simple. L'épée est trop lourde ? Ils se font piquer leur petit pain par les grands ? Tant pis pour eux, ils n'ont qu'à utiliser leurs méninges à défaut de leurs muscles ! Bon, c'est sûr, ils vous maudiront... de toute façon, ils ne sont jamais contents les gosses, ce sont tous des morveux ! ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

AXELLE « PSYCHEE » BOUET

Illustrations rôlistes & co

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

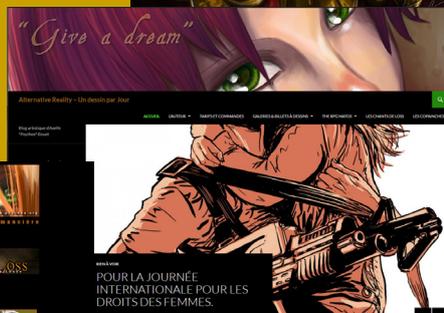
Illustratrice professionnelle freelance, spécialisée avant tout dans l'illustration de livres de jeu de rôle, pour enfants, ou encore de magazines.

Vous avez besoin d'illustrations ?

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

logos...

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



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

Bar



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



Convention les 7 et 8 novembre

La Cage aux rôles 2015, convention à Douai

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

Samedi 7 et dimanche 8 novembre 2015, la convention de jeux de rôle *La Cage aux rôles* vous invite, sur le thème « Géantvie de jouer : faites du jeu de rôle ». David Hodent, organisateur, présente la convention en répondant aux questions des *Chroniques d'Altaride*.

Pourquoi votre convention s'appelle-t-elle ainsi ?

Comme chaque année, nous débattons longtemps sur le nom de notre convention car il n'est jamais évident de trouver. Cette année, nous avons voulu faire un clin d'œil à la ville de Douai et ses géants de Gayant, d'où le jeu de mot « Géantvie de jouer : faites du jeu de rôle ».

Quel est l'esprit de votre événement ?

Tout d'abord, nous souhaitons faire de notre événement un moment convivial où les joueurs confirmés ou novices, les meneurs et les éditeurs peuvent passer un moment agréable.

Nous faisons le maximum pour obtenir les meilleures conditions de jeux.

Les salles accueillent une seule table et la décoration est liée au thème du jeu de rôle (contemporain, horreur, médiéval-fantastique, etc.). Une salle de réception accueille les stands de nos partenaires.

Quelles seront les nouveautés cette année ?

Pour les nouveautés de cette année, nous avons prévu une soirée pizza et un cadeau d'accueil.

D'autres surprises pourraient s'y ajouter car nous n'avons encore la planification totale.

Comment va se dérouler la convention ?

Très bien, j'espère ! Pour faire simple, voici notre programme :

Samedi 7 novembre 2015

- ▶ **13h** Accueil
- ▶ **14h** Lancement de la première ronde
- ▶ **19h** Fin de la première ronde
- ▶ **19h15** Remise des lots
- ▶ **19h45** Repas en commun
- ▶ **21h** Lancement de la seconde ronde
- ▶ **2h** Fin de la première ronde
- ▶ **2h15** Remise des lots

Dimanche 8 novembre 2015

- ▶ **Matin** Petit déjeuner offert pour les courageux ayant dormi sur place (difficile de se prononcer sur l'horaire !)
- ▶ **13h** Lancement de la troisième ronde
- ▶ **18h** Fin de la troisième ronde
- ▶ **18h15** Remise des lots

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Organisation sur place

Les **rondes** peuvent accueillir environ huit parties car nous disposons de huit salles. Chacune de ces salles sera décorée pour coller au thème les plus souvent abordés dans le jeu de rôle (horreur, médiéval-fantastique, etc.).

Les **repas** : nous vous proposerons une commande avec une pizzeria (6 € toutes les pizzas).

Les **collations et boissons** : nous mettrons à disposition des sucreries, croques, bières et softs à prix raisonnables.

Le **couchage** : une salle est prévue à cet effet et des douches sont disponibles. ■

La Cage Aux Nôles

ORGANISE SA CONVENTION DE
JEUX DE RÔLES, LE WEEK END DU
7 ET 8 NOVEMBRE 2015

**GÉANTIE DE JOUER
FAÎTES DU JDR!**

Au programme :

- Parties de jeux de rôles
- Remise de lots
- Stands Partenaires
- Parties d'initiation
- Stand Découverte

MJC DE DOUAI
215 RUE D'ARIEUX
59500 DOUAI

Pour nous contacter : convention@lacageauxroles.fr Notre site internet : lacageauxroles.fr
Image de fond par Elbardo : <http://elbardo.deviantart.com>
IPNS : Ne pas jeter sur la voie publique



Réflexion rôliste

Les enfants ne sont pas des anges

PAR JULIEN MORGAN

Angélisme et censure, l'auteur et rôliste Julien Morgan réagit autour de la thématique du mois.

Peut-être parce qu'il livrait un *fan service* en gros sabots, peut-être (sûrement) parce que sa morale pue les relents sexistes, *Jurassic World* a été une grosse déception pour moi. Et attention spoilers : ce film m'a déçu plus encore (mais il fallait s'y attendre) parce qu'aucun des deux insupportables petits-connards enfants du film ne meurt

dans des circonstances sordides. Ça vous choque ? Félicitations : vous participez de l'angélisme ambiant. Pourquoi peut-on tuer des personnages à tour de bras dans l'indifférence générale, mais risque-t-on de susciter l'indignation quand il s'agit d'un môme ? D'abord, petit cours d'Histoire.

Entre 1930 et 1968 existait à Hollywood le

code Hays – officiellement le Motion Picture Production Code. Pour résumer, il s'agissait d'une ligne de conduite morale encadrant les films tous publics, comportant des règles allant de « ne pas moquer le clergé » ou encore « ne pas montrer une scène d'accouchement » jusqu'à des constructions morales singulières du type « un homme qui tue son épouse doit mourir » (ça peut vous faire sourire, mais Hitchcock a été contraint de – et scandalisé de devoir – modifier le scénario de son adaptation de *Rebecca* pour satisfaire à ce point). Bien entendu, le code Hays interdisait de dépeindre explicitement la cruauté envers les enfants. Or, en dépit du fait que le code ait disparu depuis presque un demi-siècle et si c'est un euphémisme de dire que des règles telles que « un film ne doit pas dépeindre sous un jour positif le trafic illégal de drogues » ont été largement transgressées depuis, la mort des enfants reste, elle, un tabou persistant en fiction.

Mieux (ou pire, en l'occurrence) : elle s'est étendue à presque tous les médias, y compris la littérature. George R.R. Martin est régulièrement l'objet d'attaques le présentant comme un pervers sadique (je ne suis pas sûr de vouloir dire que c'est une analyse complètement fautive, mais c'est un autre sujet). Je me demande l'opinion que l'on aurait porté sur *Sa Majesté des Mouches* si le roman de William Golding avait été publié aujourd'hui – roman que, pour rappel, on fait étudier à des collégiens outre-Atlantique. Il n'y a guère que la littérature jeunesse, ou plus précisément la littérature *young adult* (YA), qui infirme cette tendance. Comme le souligne l'un de ses fers de lance, Rupert Wallis, la mort y est une composante importante car elle façonne la vie, et la littérature YA a justement pour thématique récurrente la construction de soi.

À mon sens, l'angélisme n'est pas quelque chose de souhaitable, ni en fiction, ni en jeu de rôle. Parce que c'est une vision déconnectée de la réalité – disons-le tout net, une vision judéo-chrétienne. Les enfants ne sont pas des anges : ce sont des êtres de chair et de sang, parfois bons, parfois mauvais, chanceux ou malchanceux, mais dans tous les cas

vulnérables, mortels et capables de prendre de mauvaises (et potentiellement fatales) décisions. Si, si. D'où ma première réflexion sur *Jurassic World*, dans lequel ces deux petits cons les deux protagonistes ne prennent pas une seule décision sensée en deux heures... et s'en tirent quand même.

On pourra toujours m'opposer que le réalisme n'est pas la préoccupation première en jeu de rôle et j'abonderai dans ce sens ; après tout, vos enfants peuvent être des anges (vos joueurs seront peut-être ravis d'avoir affaire à des chérubins diamétralement différents des petits monstres qu'ils se farcissent chez eux). Le fait est que, dans notre monde réel, des enfants meurent, partout et tout le temps. Ce sont souvent les premières victimes des exactions des hommes, des catastrophes et fléaux qui affligent la planète. La mort d'un enfant est une expérience que je ne souhaite évidemment à personne de vivre de près dans la réalité, mais d'un point de vue fictif, ça n'en reste pas moins un ressort narratif intéressant, constructif, qui peut amener vos joueurs à questionner leur moralité, leur rapport au monde dans lequel ils évoluent et ultimement leur innocence – ou ce qu'il en reste.

Julien Pouard, l'un des fidèles contributeurs de cette revue, m'a permis d'en faire la douloureuse expérience lors d'une campagne de *Victorian Lost* ; cette expérience-là, je vous la souhaite, car elle est l'essence du jeu de rôle : une fenêtre sur notre propre compas moral.

Autant qu'une occasion, peut-être, de corriger son axe. ■

JULIEN MORGAN
ILLUSTRATION ORIGINALE
DE FRANCIS PACHERIE



L'enfance de l'art

PAR BENOÎT CHÉREL

Le jeu de rôle, aussi passionnant soit-il, n'est pas forcément une fin en soi. De nombreux rôlistes se sont peu à peu éloignés de la table de jeu, mais sans pour autant en oublier leurs acquis ludiques et narratifs. En quarante ans, on peut même dire que celles et ceux qui pratiquent ou ont pratiqué intensément le jeu de rôle se retrouvent partout dans la société, à tous les niveaux.

À l'université

Il y a encore dix ans, le milieu universitaire français restait frileux, voire méprisant à l'égard de la pratique du jeu de rôle. Si quelques rares

thèses avaient tenté d'explorer la question en sociologie, le sujet restait inconnu des enseignants et, du coup, très peu étudié.

Aujourd'hui, la situation évolue. L'explosion des pratiques vidéoludiques de ces dernières années n'y est sans doute pas étrangère, mais c'est certainement là un mouvement de fond entamé il y a plusieurs décennies. L'adaptation de *The Lord of the Rings* au cinéma par Peter Jackson a marqué une étape importante dans la légitimisation de la fantasy auprès du grand public.

Les amateurs de ce type de littérature, de jeux, de cinéma, ont grandi, et ils commencent aujourd'hui à arriver aux commandes,

permettant de faciliter une ouverture vers un domaine qui restait encore compliqué à appréhender. Les travaux universitaires ou de fin d'études autour de la question rôliste se multiplient ces derniers temps (comme la thèse de Coralie David en Littératures et civilisations comparées, *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*). En juin dernier, les universités Paris XIII – Nord et Sorbonne nouvelle – Paris III organisait d'ailleurs un colloque sur la question : les premières journées d'études sur le jeu de rôle¹, à l'occasion des quarante ans de sa pratique.

Des marqueurs culturels majeurs qui indiquent l'évolution conséquente de la perception qu'un jeu de rôle par la société en général.

Chez les geeks

Grâce au cinéma, expliquer le jeu de rôle est devenu bien plus aisé car pratiquement tout le monde peut désormais rapidement visualiser, comprendre de quoi parlent les rôlistes quand ils décrivent leurs affrontements avec des trolls, des orcs, et autres gobelins. Tout comme la comparaison avec les jeux vidéo a créé une passerelle.

Mais, en y regardant bien, on peut constater que ces supports ludiques et culturels, qui démocratisent la culture geek, sont bien souvent portés par des geeks, de ces jeunes adolescents boutonneux qui jouaient dans les chambres, les maisons de quartier et les conventions ludiques. On ne compte plus les créateurs d'univers bien connus qui ont fait leurs premières armes à travers le jeu de rôle et qui ont bâti leur univers au fil de leurs parties. Selon les personnes, l'influence du jeu de rôle est variable, mais il serait étonnant que leur assiduité ludique n'ait eu aucune influence sur leur carrière et sur leurs créations, comme le démontre d'ailleurs, au fil des mois, la rubrique « Portrait de rôliste » des *Chroniques d'Altaride*. La majorité des personnes qui y interviennent s'accordent à dire que la pratique du jeu a eu un impact très important sur leur vie personnelle et professionnelle.

¹ www.univ-paris13.fr/experice/evenement/journees-detudes-les-quarante-ans-du-jeu-de-role/

Quelques personnalités qui font ou ont fait du jeu de rôle²

- ▶ **Peter Jackson** : on en parlait plus haut, cet amateur de *Dungeons & Dragons* de la première heure a, par ses films dans l'univers des Terres du Milieu, ouvert en grand les portes de l'heroic fantasy au grand public.
- ▶ **George Lucas** : le célèbre créateur de la licence *Star Wars* a lui-même fait rouler les dés... Juste retour des choses, le jeu de rôle *Star Wars* est aujourd'hui, sous ses diverses éditions, l'un des plus joués au monde.
- ▶ **Mike Meyers** : l'humoriste qui a créé *Wayne's World* est un amateur de jeu de rôle... Peut-être que ce sont ses parties à *James Bond 007 RPG* qui lui ont donné l'idée d'*Austin Powers* ?
- ▶ **Steven Spielberg** : il rend un discret hommage à *Dungeons & Dragons* dans l'une des premières séquences d'*E.T.*, où on voit le grand frère d'Eliott faire une partie avec ses amis. C'est Steven qui leur avait animé une partie le matin du tournage...
- ▶ **Quentin Tarantino** : le réalisateur de *Reservoir Dogs*, *Pulp Fiction*, etc. était rôliste !
- ▶ **Joss Whedon** : le papa de *Buffy*, *Angel* et *Firefly* est un rôliste qui a construit ses séries comme des campagnes.
- ▶ **Sam Raimi** : le réalisateur de *Spiderman*, *Evil Dead*, *Hercules*, *Xena*... a aussi été élevé à la sauce *Dungeons & Dragons*.
- ▶ **Matt Groenig** : le créateur des *Simpsons* et de *Futurama* est un rôliste.
- ▶ **Bill Gates** : eh oui, le multimilliardaire fondateur de Microsoft a commencé en faisant du jeu de rôle dans son garage, pas que de la programmation !
- ▶ **George R. R. Martin** : l'auteur de la saga de romans *Game of Thrones* est un ancien joueur de *Dungeons & Dragons*. Nul doute que ses campagnes passées l'ont aidé à mûrir un univers plus vivant et cohérent encore !
- ▶ **Bruce Campbell** : l'innoubliable acteur principal d'*Evil Dead* est rôliste.
- ▶ **Vin Diesel** : le gros bras dans *The Fast and the Furious* ou *Riddick* est bel est bien fêru de jeux de rôle, qu'il pratiquait assidûment avec sa bande de copains avant de devenir une star. Ce passé rôliste l'a amené à s'impliquer totalement dans le développement de la licence *Riddick*, notamment en implémentant beaucoup d'éléments de jeu de rôle dans ses jeux vidéo.
- ▶ **Lexa Doig** : l'actrice d'*Andromeda* et *Jason X* s'est toujours revendiquée comme une joueuse invétérée, jeu de rôle, jeux vidéo... tout y passe !
- ▶ **Lou Ferrigno** : l'acteur historique de *Hulk* joue à *Warhammer* !
- ▶ **Robin Williams** : avec un acteur aussi extravagant à sa table, les parties devaient être extraordinaires ! ■

² Une liste plus exhaustive a été compilée sur le site de la Fédération française de jeu de rôle : www.ffjdr.org/rolistes-celebres/



En France, il y en a aussi !

- ▶ **Lionel Jospin** : l'ancien Premier ministre est un gamer de la vieille école, qui a découvert le jeu de rôle à travers *Dungeons & Dragons* grâce à ses enfants (cf. *Jeux & stratégie* n°40, août 1986).
- ▶ **Alexandre Astier** : le créateur de *Kaamelott* et réalisateur d'*Astérix et le Domaine des dieux* a fait du jeu de rôle, il était tout particulièrement meneur à *Warhammer* et estime encore aujourd'hui que l'écriture de scénarios de jeu de rôle reste quelque chose d'irremplaçable (cf. documentaire *Suck my Geek!* de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff).
- ▶ **John Lang** : le créateur du *Donjon de Naheulbeuk* s'est bien évidemment appuyé sur ses cataclysmiques parties de jeu de rôle (d'abord *L'Œil noir*, puis *Warhammer*) pour imaginer son univers loufoque, aujourd'hui décliné en chansons, bandes dessinées, dessin animé...
- ▶ **François Marcela-Froideval** : le créateur du magazine rôliste *Casus Belli* est l'auteur d'une grande saga en bande dessinée directement inspirée de ses parties : les *Chroniques de la lune noire*.
- ▶ **Fabrice Colin** : le romancier (jeunesse, polar...) auteur de *La Brigade chimérique* ou *La Malédiction d'Old Haven* a fait ses débuts en envoyant des scénarios au magazine *Casus Belli*. ■

Chez les artistes et les pros

Souvent découvert à l'adolescence, le jeu de rôle est pour beaucoup la rencontre avec un imaginaire à la fois libre et formel. À travers le jeu, les participants apprennent les forces et les faiblesses des règles qui régissent les aventures de leurs avatars, ils se frottent par le roleplay aux joies de l'interprétation, ils aiguisent leur sens de l'improvisation, de la coordination de groupe, ils apprennent à prendre la parole et à écouter parler les autres. Un certain nombre de jeux de rôle amènent également de nombreux joueurs à lire de nombreux ouvrages, de jeu, mais aussi plus largement d'Histoire, de culture générale, de science, de littérature, etc. Les univers imaginaires sont pour beaucoup de rôlistes autant de portes d'entrée vers d'autres sources d'informations, bien concrètes et parfois utiles dans le réel.

Ces acquis sont possiblement encore plus importants dans le cas d'un meneur qui écrit ses propres scénarios. Il doit alors améliorer grâce aux retours de ses joueurs son sens du



rythme, de la précision, de l'équilibre narratif et ludique ou encore se documenter sur les environnements qu'il met en scène dans ses scénarios³.

Autant de qualités que le jeu de rôle permet de développer pour amener à de vrais compétences professionnelles et artistiques : dialoguiste, acteur, enseignant, conférencier, auteur, scénariste, journaliste, documentaliste, musicien, game designer⁴ (comme notre portrait de rôliste du mois, Farid Ben Salem)... les métiers en lien avec le jeu sont nombreux et variés. Ceux qui les pratiquent et qui sont passés par la case jeu de rôle savent combien leur expérience du jeu leur a été profitable.

Aujourd'hui, le jeu de rôle a quarante ans. C'est-à-dire qu'il y a dans la population des

rôlistes de tous les âges, donc à tous les niveaux de la société, dans de nombreuses professions.

À eux de montrer à tous que le jeu de rôle part de l'imaginaire... mais il mène bien au réel. En trois ans, les *Chroniques d'Altaride* ont croisé la route de plusieurs de ces rôlistes qui entendent bien s'appuyer sur les atouts du jeu de rôle dans leur métier : réalisateur de cinéma (Cédric-Alexandre Saudinos), fondateur de financement participatif (Michael Goldman), gérant de startup de jeux vidéo (Matthias Créviaux), illustratrices (Axelle Bouet, Eva Porée), auteurs de bande dessinée (Agénor Le Ruyer, Jems), écrivain (Éric Nieudan), etc.

Merci à eux tous, et à tous les autres qui, comme eux, font vivre le jeu de rôle bien au-delà du domaine du jeu et qui le font grandir dans l'art et dans la société !

BENOÎT CHÉREL

³ Cf. Joe Berkowitz sur le blog *FastCoCreate* : *4 Lessons In Storytelling From a Screenwriter who's also a D&D Dungeon Master* – www.fastcocreate.com/3050650/4-lessons-in-storytelling-from-a-screenwriter-whos-also-a-dd-dungeon-master

⁴ Comme notre portrait de rôliste du mois, Farid Ben Salem, page 8.



LE MONDE DE LA TOUR

Cercle d'Harmonie

L'enfance, cette époque merveilleuse... ou pas !

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS

Djaharqa

L'enfance ? Qu'est-ce que c'est que ça, l'enfance ? En ce qui me concerne, je n'en ai pas eu. Je suis arrivé, hop, parfaitement fonctionnel. Ce qui est très pratique quand on considère le temps infini qu'il faut à la plupart des autres êtres intelligents pour arriver à un stade autonome. La nature est un peu mal faite, si vous voulez mon avis. Les nouveaux nés sont si vulnérables. Laissés à eux-mêmes, la plupart périraient en quelques jours. Heureusement, ils ont des parents (ou équivalent) pour s'occuper d'eux.

Généralités

L'enfance est un concept étrange, qui couvre des besoins et des durées variables en fonction des espèces. Disons que, globalement, ce qui caractérise un enfant – et donc l'état d'enfance dans laquelle il se trouve – est une maturité émotionnelle pour le moins discutable, une dépendance vis-à-vis de ses (ou son) parents pour ce qui relève du matériel et une petite taille (toutes proportions gardées) qui tend à le rendre « mignon ». Ce dernier point étant bien entendu laissé

à l'appréciation de ses parents... le petit élémentaire de Source, avec ses tentacules et ses multiples yeux, quand il en a, est peut-être attendrissant pour son géniteur mais pour le reste du monde, il relève plutôt du monstre. Comme on dit dans la sagesse populaire, rien n'est plus beau pour le crapaud que sa crapaude.

Moutards

Mais revenons à nos moutards charmants enfants. Je sais que la plupart de mes chers lecteurs et belles lectrices font partie de l'espèce humaine, alors je vais commencer par là. Un enfant humain c'est petit, bruyant et remuant. Ça a sans doute quelques qualités, en dehors du fait d'être un être adulte en devenir et potentiellement quelqu'un de très intéressant, mais j'ai un peu du mal à les voir. Je ne voudrais pas heurter vos sentiments maternels bien légitimes, belles lectrices, mais il faut quand même reconnaître que l'interaction avec un nourrisson est singulièrement limitée. C'est vrai, quoi, il faut s'en occuper tout le temps, le nourrir à intervalles réguliers, changer ses couches... autant vous dire que pour l'artiste itinérant que je suis, ça fait beaucoup (trop) de contraintes à gérer.

Il arrive cependant que certains membres de la troupe aient l'idée de se reproduire. Souvent, les mères préfèrent alors adopter un mode de vie sédentaire pendant quelques cycles, quitte à revenir par la suite dans la troupe, avec leur enfant. Etant cependant d'un naturel tolérant, j'accepte volontiers que les parents et leurs nourrissons demeurent dans la troupe, pour peu qu'ils garent leur roulotte loin de la mienne et n'entravent pas nos mouvements.

Qu'ils sont mignons !

Belles lectrices, avec tout le mauvais esprit que j'ai montré jusque-là dans cet article, vous allez croire que je n'aime pas les enfants. Je m'en défends absolument ! Il se pourrait que j'aie un peu forcé le trait pour provoquer le sourire – ou l'agacement – de mes lecteurs. Au fond, les enfants c'est plutôt

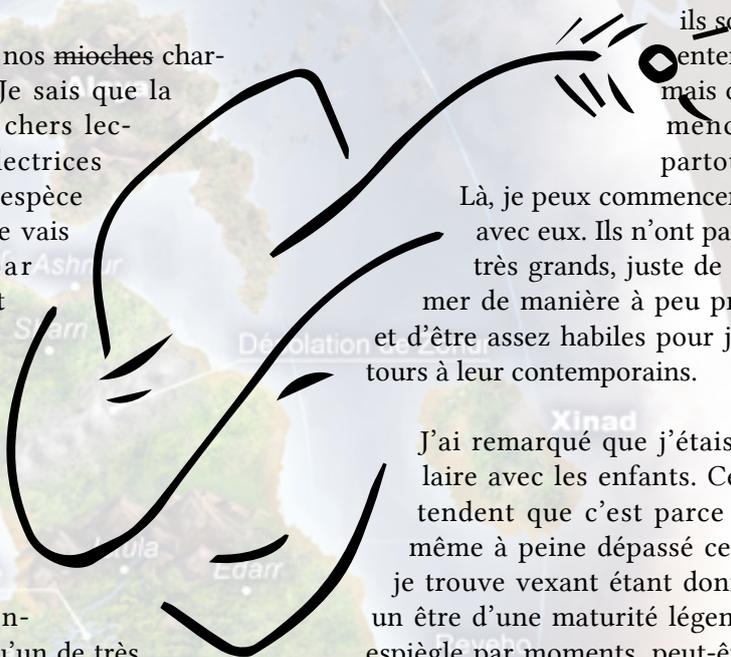
marrant. Pas quand ils sont tous petits, entendez-moi bien, mais quand ils commencent à courir partout et à parler.

Là, je peux commencer à m'entendre avec eux. Ils n'ont pas besoin d'être très grands, juste de savoir s'exprimer de manière à peu près intelligible et d'être assez habiles pour jouer quelques tours à leur contemporains.

J'ai remarqué que j'étais plutôt populaire avec les enfants. Certain(e)s prétendent que c'est parce que j'ai moi-même à peine dépassé ce stade, ce que je trouve vexant étant donné que je suis un être d'une maturité légendaire. Un peu espiègle par moments, peut-être, mais de là à me comparer à un petit d'homme qui court partout en tirant la langue, il ne faudrait pas exagérer.

Bref, l'enfance couvre bien des stades qu'il serait fastidieux de détailler. Disons juste que pour les humains, ça commence par une phase de quelques cycles où l'enfant est totalement dépendant, puis une dizaine d'autres où il grandit et gagne progressivement en autonomie et en indépendance d'esprit. Ensuite, il devient adulte, ou presque. La plupart des cultures humaines considèrent qu'une personne est adulte autour de ses quatorze cycles, ce qui correspond grosso modo à l'époque de la puberté.

En grande majorité, les enfants humains sont élevés par leurs parents, réunis dans une cellule familiale monogame. Il existe bien entendu quelques variantes mais on peut globalement dire que dans les sociétés humaines, l'épanouissement physique et psychologique





des enfants est géré – plus ou moins bien – par une structure familiale « classique ».

De mauvais élèves

Citons par principe un contre-exemple, celui très extrême de l'antique société de Dorie (gérée par mon ami Icapeus, sous le patronage peu sympathique du Dieu Ancien Llar). Chez les Doriens, hommes et les femmes vivaient séparément et se retrouvaient temporairement appariés par des sortes de « marieuses » dans l'unique objectif de procréer. Les enfants, filles et garçons, nés de ces unions étaient élevés exclusivement par les femmes jusqu'à l'âge de six cycles, dans de grandes maisons collectives. Ensuite, les garçons partaient dans des maisons gérées par les hommes pour être initiés au maniement des armes, les filles restant avec les mères pour apprendre à faire des trucs nuls, du genre filer des vêtements ou faire la cuisine. Hommes et femmes vivaient donc dans des quartiers séparés pendant la majorité de leur vie.

Autant dire qu'au bout du compte, ils étaient tous plus ou moins tarés. Je ne vous raconte pas les déviances de tous types qu'on pouvait

trouver dans la société doriennne. Icapeus refuserait bien entendu de l'admettre, mais ce mode de vie et l'enfance cloisonnée qu'on imposait aux enfants avait un effet dévastateur sur leur équilibre psychologique.

Il n'était pas rare que des femmes cherchent à s'enfuir pour échapper au carcan qui leur était imposé et aux choix des marieuses. Les rares qui y parvenaient avaient cependant toutes les peines du monde à s'intégrer dans d'autres cultures tant elles étaient conditionnées depuis leur plus tendre enfance. Un jour, lors d'un de mes voyages à Staka, la capitale de la Dorie, j'ai rencontré (par le plus grand des hasards) une jeune femme magnifique qui... bon, peu importe. Je vous raconterai cette histoire une autre fois, elle ne parle pas de l'enfance de toute manière...

Bébé Ombres

J'arrête de vous parler des humains, puisque c'est un sujet que vous connaissez bien. Abordons plutôt le cas des Ombres. Nos petits gris ne sont pas comme nous. Vous vous en souvenez probablement, ils/elles ne sont pas sexués. Ça ne les empêche pourtant pas de produire des rejetons, appelés des infants.

L'Ombre qui enfante extrait en fait une part de son essence interne (la fameuse fumée grise qui constitue le cœur de son être) hors des barrières de son corps. Cela représente un bouleversement considérable, qui se prépare longtemps à l'avance. En général, l'Ombre choisit soigneusement le moment où elle va enfanter. C'est un processus conscient. Un matin, elle se dit « tiens, et si je faisais un petit ? » et hop, c'est parti, elle commence à cloisonner une partie de son être et à le laisser grandir de manière autonome tout en le gardant en elle.

Je ne saurais pas vous donner de temps de gestation pour un infant Ombre. J'ai la sensation que c'est un peu au bon vouloir de son géniteur. Enfin, au bout d'un moment, le petit est prêt et il faut bien qu'il sorte car il ne peut pas rester éternellement confiné dans la barrière corporelle de son parent.



Enfanter

L'enfantement Ombre est un événement hautement traumatique pour le parent. Il doit – souvent avec de l'aide extérieure – ouvrir volontairement les barrières de son corps. Ce qui équivaut, pour nous autres humains, à s'étriper volontairement. Une fois cette « peau » transparente percée, c'est toute sa substance qui risque de se déverser à l'extérieur et de le mener à la mort. Il faut donc procéder avec beaucoup de précaution. Les sages-femmes Ombres (je n'ai pas de meilleur terme) ont pour rôle de pratiquer l'incision, d'aider le parent à extraire le nouveau-né, une sorte d'agglomérat de fumée grise sans forme précise, puis à refermer dès que possible le corps du parent.

Une fois confronté au monde, l'enfant est censé générer magiquement lui-même sa propre barrière corporelle. Dans les faits, il est assisté pour le faire soit de son géniteur, soit des sages-femmes si ce dernier est trop affaibli par la naissance.

L'enfant est un être extrêmement fragile. Au moment où il vient au monde, il est sensible à toute perturbation magique ou physique. Une fois qu'il s'est constitué un corps qui protège son essence, il reste cloîtré pendant de longs cycles, protégé de tout ce qui pourrait compromettre son intégrité. Si on venait à percer la baudruche (si vous me permettez cette expression peu respectueuse), il risquerait de périr dans de très brefs délais. L'Ombre est donc une créature dont l'enfance est particulièrement délicate. Elle vit pendant plusieurs décennies avant de mettre le nez dehors, ce qui explique peut-être la méfiance instinctive que les Ombres ressentent pour tout ce qui ne leur ressemble pas.

Enfance solitaire

L'enfance d'une Ombre peut être très solitaire. Même dans des environnements où les petits gris sont nombreux comme, par exemple, la Tour des Arcanes, il y a toujours peu d'enfants qui naissent simultanément. Quand on ne craint pas la mort naturelle, on



se dit toujours qu'on aura le temps plus tard de se reproduire. Les Ombres sont globalement peu productives. Heureusement, car si c'était le cas, elles envahiraient le monde, leur taux de mortalité étant très faible (hors grande guerre civile, bien sûr). Tout au long de sa vie, une Ombre standard aura un ou deux enfants, rarement plus.

Les jeunes Ombres grandissent le plus souvent sans compagnon de leur âge. Elles sont cependant encadrées par des sortes de nounous, souvent la ou les sages-femmes qui les ont mises au monde. Certains géniteurs montrent un intérêt particulier à leurs rejetons et se chargent de leur éducation dès leur plus jeune âge.

L'enfance d'une Ombre est bien différente de celle d'un humain. Elle est recluse et très entourée. Très tôt, l'enfant apprend les rudiments de la magie des arcanes, une chose absolument indispensable à sa survie. Elle va passer les premières décennies de son existence à maîtriser les rudiments de la magie

et à les étudier. Quand ses mentors jugeront qu'elle est suffisamment aguerrie, elle aura le droit de faire quelques excursions contrôlées hors de son cocon. Une Ombre n'est jamais considérée adulte avant d'avoir atteint son premier siècle. Elle restera jeune aux yeux de ses pairs pendant bien d'autres centaines de cycles.

Rejetons démoniaques

Vous avez lu attentivement tout ce que j'ai dit sur les Ombres. Maintenant, vous pouvez le transposer chez les démons, avec quelques petites variantes notables sur lesquelles nous allons nous attarder un peu.

Rapidement, les points communs : les démons sont asexués, ils se reproduisent eux aussi par parthénogénèse (la petite graine n'a pas besoin d'être fécondée) et se découpe le bide pour faire sortir les petits.

Maintenant, les différences : les démons font beaucoup, beaucoup d'enfants. Il faut dire que

la gent démoniaque a un taux global de mortalité très important. Il existe des variations selon les castes, avec un fort taux de natalité chez les serviteurs et les soldats, une productivité moindre chez les dominants (pour des raisons évidentes).

Chez les démons, c'est un peu marche ou crève. Il y a du monde, si tu ne suis pas le mouvement, tu es piétiné par les autres et tant pis pour toi. Tu n'avais qu'à être plus fort. Les démons ne font pas de sentiment. Les liens de parenté n'ont que peu d'importance, d'ailleurs beaucoup de démons ignorent tout de leur géniteur – et ne s'en portent pas plus mal.

Leur éducation dépend de leur caste. Pas d'éducation pour les serviteurs, de toute manière ils sont complètement crétins et incapables de se concentrer à long terme. Ils se contentent de reproduire par mimétisme les comportements de leurs aînés. La chose la plus importante pour eux est de développer leur instinct de survie.

Les soldats apprennent à se battre et ils ont intérêt à le faire vite car ils sont envoyés à la pelle sur les différents fronts de la Guerre Éternelle. Là-bas, tu as intérêt à savoir très tôt par quel bout tenir une épée si tu veux durer plus de quelques jours.

Les dominants et les prêtres ont la chance de pouvoir accéder à une véritable éducation, guerrière et magique pour les uns, religieuse et intellectuelle pour les autres. Ils forment de loin les castes les moins nombreuses et l'élite de la société démoniaque.

Il y aurait encore beaucoup d'autres choses à dire, mais la place me manque. Je parlerai des petits dragons une autre fois, c'est promis.

Belle lectrice, je vois que vous avez une question pour moi... Ai-je eu des enfants au cours de ma longue vie ? Eh bien, euh... joker ! C'est un sujet tabou, voyez-vous. Il se pourrait bien qu'il y ait eu un petit quelque chose mais je ne veux pas en parler. C'est trop délicat. Il est arrivé que des femmes (très respectables, il va sans dire) se présentent devant moi, chargées d'un petit paquet gigotant, rouge et braillard, en prétendant que j'y étais pour quelque chose. Je m'inscris en faux ! Je fais partie, voyez-vous, de ces êtres qui savent très précisément qui sont leurs rejetons.

Croyez-moi, je le sais... ■

AENDO, MAUVAIS PÈRE

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



Nouvelle

Retour aux sources

PAR SYLVAIN-RENÉ DE LA VERDIÈRE

Jacques Saint-Blancar venait tout juste d'être enterré dans un petit cimetière non dénué de charme de Lafayette, en Louisiane, lorsqu'il se réveilla. Il avait attendu ce moment avec impatience depuis quelques années déjà. La mort avait mis du temps à venir le chercher, mais maintenant qu'elle avait emporté le vieillard qu'il était, il allait enfin découvrir si le rite vaudou qu'il avait utilisé allait fonctionner comme prévu. Si tout se passait bien, il pourrait ainsi vivre éternellement. Et la

première étape avait fonctionné à merveille, puisqu'il venait de ressusciter à l'instant même. Son cœur s'était remis à battre, son cerveau avait repris conscience et ses yeux s'étaient rouverts, scrutant l'obscurité du cercueil de chêne dans lequel il était étendu. Ses membres retrouvaient peu à peu leur fonctionnalité ; il pouvait maintenant sentir le contact froid et lisse du capiton de satin du bout de ses doigts. Il n'y avait pas de doute, il reprenait vie. Désormais il lui fallait sortir de là, et il avait tout prévu.



Il fit sauter la capsule de la bière en un rien de temps, puis se hissa hors du caveau. Une fois à l'air libre, il s'épousseta et s'en alla, tout guilleret, s'acheter de nouveaux vêtements et louer une chambre d'hôtel, paré pour sa nouvelle existence.

Chaque jour qui passa ensuite apporta son lot de surprises, et le rituel marcha du feu de dieu. Les profondes rides qui creusaient son visage lors de sa mort s'estompèrent de jour en jour, ses cheveux blancs reprirent leur teinte initiale aussi vite qu'ils l'avaient perdue et sa calvitie disparut un peu plus chaque jour. Bref, il rajeunit. Et les années passèrent ainsi. Bientôt, il eut même retrouvé toutes ses dents, une par une. Si bien qu'il devint un homme adulte, comme autrefois, et non plus un vieillard sénile et boiteux tel qu'il fut avant de mourir. Les années passèrent et il rajeunit encore, devenant un jeune homme plein d'entrain, puis un adolescent rebelle. Seules sa façon de penser et la conscience du rituel qu'il vivait demeuraient identiques, sa mentalité et son physique retrouvant

leur état d'alors. Il revécut de cette façon les différentes étapes de la vie ; l'âge adulte et l'adolescence donc, puis l'enfance et la petite enfance. Il ne lui restait plus désormais qu'à passer l'ultime étape, celle qui lui permettrait de pouvoir revivre une nouvelle vie, encore une fois : la naissance.

Lorsqu'il atteignit l'âge de un an, il fut surpris de constater qu'il pouvait toujours marcher et se déplacer comme un adulte, ce qui résolut son problème de dépendance auquel il s'attendait. Alors il commença à compter les mois, les semaines puis les jours qui le séparaient de cette nouvelle aventure. Ce n'est que quelques heures avant le moment fatidique qu'il réalisa qu'il ne pourrait jamais revivre une fois de plus. Car s'il avait rajeuni de quatre-vingt-trois ans, la mère dont il avait besoin pour franchir cette dernière étape était bel et bien décédée et reposait depuis cent quatorze longues années dans le cimetière même qu'il avait fréquenté lors de son existence passée. ■

SYLVAIN-RENÉ DE LA VERDIÈRE



Feuilleton – Épisode 6

La Troupe du Magicien Blanc

Lorsque l'enfant paraît

PAR CLOTILDE THIENNOT

« **L**an, Lan, regarde moi, Lan. » sur le rocher. Il m'adressa un signe de la main, prit son élan, et sauta dans le lac, trempant la plage d'éclaboussures. Le corps d'Evariste disparut dans l'eau, puis rejaillit en une pluie de gouttelettes à quelques embrasures.

Mon regard alla du vert sombre des arbres qui se reflétait à la surface de l'eau à l'enfant nu grimpé

L'elfe sylvaine qui se prélassait à mes côtés sur le sable mouillé me rendit mon sourire. Je me sentis aimé comme jamais je ne l'avais été. Elle saisit ma main, et mon corps fut parcouru d'un frisson. Ses yeux en amande étaient fixés aux miens, et je me sentais on ne peut plus heureux.

En quelques brasses, Evariste nous rejoignit. Il saisit un linge pour s'essuyer et nous regarda tour à tour. Ce qu'il vit le fit sourire. La curiosité le dévorait.

« Aviesta, Aviesta, je n'ai jamais connu d'elfe avant toi. Où se cachent-ils ? Pourquoi n'en voit-on jamais ? »

Le regard d'Aviesta se teinta d'une brume sombre. Elle lâcha ma main, et porta ses doigts dans sa chevelure auburn. Ses lèvres restèrent fermées, et même Evariste dû se sentir mal à l'aise, car il ne répéta pas sa question.

« Veux-tu que je t'apprenne les runes ? demanda soudain Aviesta en se penchant vers l'enfant. C'est tout ce qu'il reste de mon peuple à présent, continua-t-elle au bout de quelques instants. »

Evariste lui répondit qu'il savait déjà écrire, car je lui avais appris, en « écriture d'homme », mais qu'il apprendrait volontiers les runes.

« Le langage des Elfes est un langage secret, que seuls peu d'hommes peuvent apprendre. Lan le connaît, dit-elle en se tournant vers moi.

– Je pense que tu peux l'apprendre, Evariste. Mais il te faudra des années.

– Oui, je le veux. Je saurai être patient ! »

Mon regard se tourna vers la cime des arbres sur l'autre rive.

« Là-haut, il y a des grottes. On raconte qu'autrefois, elles ont été habitées par des ours énormes. On voit encore la trace de leurs griffes sur les parois, et dans le sol, la

marque de leur corps. Ces grottes sont la demeure d'esprits à présent, et les hommes n'y vont plus. C'est là que se cachait la famille d'Aviesta. Si tu as assez de courage – car il te faudra escalader des parois abruptes avant d'y arriver – nous irons là-haut, et tu découvriras des runes. Cela sera ton premier contact avec l'esprit des elfes.

– Je suis prêt à grimper tout là-haut », s'exclama Evariste, enthousiaste.



Je vis les oreilles pointues d'Aviesta frémir tout à coup. Elle se leva :

« Je dois partir. »

Son regard d'océan s'arrêta un instant sur mon visage. Elle me caressa les cheveux. Puis, elle saisit son arc déposé contre un arbre, avant de disparaître dans les bois. Je me tournai de droite et de gauche, cherchant ce qui l'avait fait fuir. Evariste s'assit à côté de moi et posa sa tête contre mon épaule, me donnant un peu de réconfort. Puis j'entendis le son rocailleux des pierres roulant sous les sabots d'un cheval. Je me levai.

« Habille-toi », dis-je à Evariste.

Je me sentais contrarié d'avoir de la visite alors que le soleil était encore aussi haut dans le ciel. Un de mes hommes? Le cheval fit enfin son apparition sur la piste. C'était l'un serviteur des parents d'Evariste. Il prit à peine le temps de s'arrêter avant de parler:

« Petit maître, la matrone va avoir son enfant. Rentrez, avec le sire Capitaine. »

Evariste partit aussitôt caresser Flambeur. Je saisis les quelques affaires qui restaient là, en posant des questions au serviteur. Mais celui-ci se contenta de me dire de me hâter avant de filer sur le chemin du retour.

Evariste avait grandi, et je sentis son poids lorsque je le hissais sur mon étalon.

« Ça y est, je vais avoir mon petit frère ! dit-il tout excité. Je vais être grand frère, je vais être grand frère !

– Comment es-tu sûr que c'est un petit frère ?

– L'Orchrist me l'a dit, et l'Orchrist a toujours raison !

– Tu as parlé à l'Orchrist ? demandai-je, surpris.

– Oui, répondit-il simplement. »

Et la réponse jaillit avec une telle évidence que cela me coupa dans mes questions.



En quelques heures, nous étions parvenus aux portes de Sardoth.

« Capitaine, Capitaine », nous accueillirent les badauds en battant des mains.

Mais je ne pris pas la peine de m'arrêter. Depuis notre victoire contre les Orcs, les soldats étaient toujours pareillement accueillis, avec joie et émerveillement. Les sabots de Flambeur grondaient sur les pavés. Nous traversâmes la seconde enceinte, avant de nous diriger vers le quartier des marchands, puis nous nous arrê tâmes devant la porte d'une cour carrée.

« Evariste, Evariste ! »

C'était une des soeurs de mon petit bonhomme qui nous attendait là, dehors.

« Comment va maman ?

– Bien, mais... elle tourna la tête vers moi. Lui, il n'a pas le droit d'entrer. »

Je déposai Evariste à terre, puis me mis à faire les cent pas dans la petite cour. Un peu plus tard, une servante sortit pour puiser de l'eau, qui resta muette à mes questions. Rien d'extraordinaire, mais je remarquai du sang au bas de sa robe, ce qui m'inquiéta. Impatient, je regardai la chute du soleil, sa plongée dans la nuit. Puis tout d'un coup, une boule sortit de la maison, me fonçant droit dessus.

« Lan ! Tu viens voir mon petit frère ? »

Evariste me prit par la main, et nous entrâmes dans la riche maison de marchand. Nous montâmes l'escalier de pierres, entourés des quatre frères et soeurs d'Evariste. Puis celui-ci saisit la poignée de la porte, et nous fûmes inondés de lumière. Un feu plaisant ronronnait dans l'âtre. La mâtresse était sur son lit, le teint un peu blême. A côté d'elle, il y avait un berceau, dans lequel un tout petit corps s'agitait.

« C'est vous, Capitaine ? »

– Oui... »

Je voyais bien qu'elle était épuisée.

« Evariste veut absolument qu'il s'appelle Lan ! Y voyez-vous une objection ?

– Non... cela me ferait même plaisir ! Mais je ne mérite pas cet honneur ! Il devrait porter le nom de son père, étant donné que c'est un fils posthume !

– Alors, c'est entendu, il s'appellera Lan. Evariste, tu montres au Capitaine ton petit frère Lan ? »

Un peu intimidé, le garçon souleva le nouveau-né, et me l'amena. Je le saisis entre mes grandes paluches maladroitement. À cet instant, je pensai à Aviesta. Je me demandai pourquoi.

« Bonjour, Lan. Bienvenue en ce monde », dis-je au tout petit être fragile qui m'intriguait.

Je déposai un baiser sur son front, puis, je le reposai dans son berceau. Il émit un petit son de contentement. Je me sentis tout ému.

La sage-femme surgit de derrière la porte.

« Vous devez les laisser se reposer, à présent. »

Et elle mit tout le monde dehors avec autorité.



L'Orchrist psalmodiait dans une langue archaïque, tenant en ses bras l'enfant. Puis, le vieil homme se tourna vers l'assemblée venue accueillir son nouveau membre en cette Cérémonie du Nom. Les vivats traversèrent la foule lorsqu'il le lui présenta. Evariste, sa famille, et moi en l'honneur de ce que l'enfant porterait mon nom, nous tenions devant les rambardes. Le petit garçon avait perdu son émerveillement en face du nourrisson. Il m'avait confié qu'il était énervé parce que le bébé ne faisait que pleurer, dormir et têter; j'avais essayé de le raisonner, de lui dire que tel était le lot de tous les nouveaux-nés, mais il faisait une grimace dégoûtée. Quand à moi, je me sentais toujours aussi ému face à ce nouvel être, bien qu'un peu triste de n'avoir pas moi-même d'enfant. Et à chaque fois que je le voyais, je pensais à Aviستا.

L'Orchrist aspergea de vin l'enfant, ce qui le fit pleurer. Il se mit à parler dans notre langue :

« Pour le sang que tu auras à verser en l'honneur de Bernus... »

Puis reprit sa psalmodie dans cette langue étrange.

Il le frotta avec de l'eau :

« Pour les larmes que tu auras à verser en l'honneur de Bernus... »

Il saisit une dague, transperça l'oreille du bébé, qui sursauta, et lui passa un fil d'or :

« Pour l'or que tu verseras à Bernus... »

Puis, il me fit signe d'approcher.

« Voici l'homme dont tu porteras le nom. »

Je pris le nouveau né dans mes bras et le présentai à la foule qui applaudit.

« Lan, Capitaine, êtes-vous prêt à donner à cet enfant votre nom et à le guider sur les pentes escarpées de la vie ?

– J'y suis prêt.

– Cet enfant portera le nom de Lan, et sera sous la protection de Bernus. »

Des acclamations fusèrent parmi la foule, à laquelle l'Orchrist s'adressa enfin :

« Que Bernus vous protège tous, en vertu des pouvoirs qui me sont octroyés ! »

Un tambour résonna à travers la chapelle.

« À présent, vous pouvez partir, Bernus vous accompagne. »

Moi le premier, portant le petit Lan, suivi de la famille d'Evariste, nous sortîmes du lieu sacré. La foule nous suivit en vagues. La matrone allait maintenant donner un repas en l'honneur de la Cérémonie. Elle l'avais voulu simple, sans trop grand rassemblement, car elle portait toujours le deuil de son mari. Nous nous réunîmes dans la cour de la maison des marchands pour porter un toast à l'enfant en lui souhaitant longue vie, puis nous attaquâmes le repas.



Dès que je le pus, je m'éclipsai, j'enjambai Flambeur, et galopai vers la montagne. Je m'en allais rejoindre l'elfe sylvaine qui occupait mon cœur et mes pensées. ■

CLOTILDE THIENNOT

LES CHRONIQUES DE CORINTHE

Livre II - Le Temple de Gaïa

Campagne Antika

SCÉNARIO DE CÉDRIC RANCIER. COÉCRITURE
DE BRUNO GUÉRIN. RELECTURE : BRUNO GUÉRIN,
CÉDRIC RANCIER, ALEXANDRE JOLY ET EMMANUEL TEXIER

Les Chroniques de Corinthe forment une grande campagne pour Antika (jeu de rôle écrit par Bruno Guérin et publié par Les Ludopathes). Cette suite de scénarios aux mille rebondissements est publiée au fil des mois dans les Chroniques d'Altaride.

Ce deuxième épisode des Chroniques de Corinthe fait suite au Livre I – La Corne d'Abondance paru le mois dernier dans les Chroniques d'Altaride. Dans ce scénario, qui se passe quelques semaines après le livre premier, Eurikles et ses compagnons vont répondre de leurs exactions commises sur l'île de Syros.

Chant I – Un rêve expiatoire

L'un des personnages, descendant d'Apollon ou ayant un don oraculaire, est enlevé à la faveur de la nuit par le dieu à l'arc d'argent, puis déposé en pleine campagne, non loin des montagnes. Notre héros est seul et tente de comprendre ce qui lui arrive, espérant comprendre la volonté divine.

Observant les alentours, il finit par apercevoir une petite cité, nommée Komes. Là, en interrogeant les citoyens, il apprend que le dieu protecteur de la cité n'est autre qu'Apollon, et que toute la région vénère le dieu des arts. Ceci est vrai, à l'exception d'un petit village de montagne qui adore encore les dieux anciens, et en particulier la déesse mère, Gaïa, dans un temple niché au cœur des monts.

La nuit tombant, notre aventurier se retrouve dans la nécessité de demander l'hospitalité, car il n'y a pas d'auberge ici et Corinthe se trouve à deux bonnes journées de marche. Les lois de l'hospitalité sont telles que le personnage peut tout à loisir frapper à n'importe quelle porte, chacune pouvant apporter une interaction particulière.

- **Chez Oikos, le chevrier** : le gardien du troupeau ouvre la porte de sa minable cabane au personnage. Il n'a rien à vous offrir hormis la fin de son brouet de céréales et une paillasse de paille fraîche. Au petit matin, il vous proposera un bol

de lait frais. Avoir fait la connaissance d'Oikos vous permettra par la suite d'avoir un guide dans les montagnes, et vous apprendrez également que le troupeau qu'il garde appartient à Alkis, l'ancien.

- **Chez Alkis, l'ancien du village** : Alkis est un homme avare et aigri. Les règles de l'hospitalité lui interdisent de vous fermer la porte de sa maison cossue, mais rien de l'oblige à en faire trop. Le repas, constitué de restes, est infect, et son semblant de piquette vous brûle l'estomac. De plus, la paillasse miteuse qu'il vous offre est humide et infestée de puces. Au petit matin, il vous demande de régler votre écot, soit quelques dizaines d'obelos de fer. En cas de refus, il ordonnera à ses esclaves de vous bastonner jusqu'à la sortie du village.
- **Chez Autoané, la fermière** : Autoané est une femme aux formes généreuses. Son mari est mort, il y a quelque temps déjà, et ses enfants sont encore trop petits pour l'aider à labourer son acre de terre. Si le personnage est un homme, Autoané n'hésitera pas à chercher à le séduire, voire à se donner à lui, pour l'épouser ensuite. « Un homme bien fait c'est pratique aussi bien chez soi que dans les champs » dit-elle d'un air enjoué. En réalité, son empressement vient du fait qu'elle n'arrive pas à subvenir seule aux besoins de ses enfants et qu'Alkis, l'ancien la menace de l'expulser si elle ne paye pas les traites du loyer que son mari avait contractées.

Les coutumes de l'hospitalité

- ▶ Il est de règle d'offrir l'hospitalité même à un parfait inconnu ou à un ennemi.
- ▶ On se doit de proposer des ablutions (lavage des mains et des pieds).
- ▶ Ensuite, l'hôte propose nourriture et boissons, tandis que le visiteur se présente. Ce dernier doit préciser son nom, le nom de son père, sa région d'origine (afin qu'il n'y ait pas de confusion s'ils se rencontrent par la suite) et les raisons de sa présence.
- ▶ Le visiteur ne doit pas abuser de l'hospitalité de son hôte, à moins qu'il n'y soit expressément invité.
- ▶ Afin de sceller l'amitié qui unit les deux hôtes, il est de coutume de s'échanger des présents, celui qui reçoit le premier devant généralement offrir plus que la valeur de son présent.
- ▶ Avoir été l'hôte d'une personne vous lie à elle pour l'avenir, ce qui peut changer le cours d'un combat si chacun se reconnaît en tant qu'adversaire. ■

Durant la nuit, les songes du personnage sont visités par Apollon. Le dieu solaire lui montre un petit temple de Gaïa, et ordonne qu'il lui soit consacré, dans le but de laver l'offense que les héros corinthiens lui ont faite sur Syros. Il demande alors au personnage d'être son messager auprès d'Eurikles et de ses compagnons, afin de les guider jusqu'au temple de Gaïa.

Le lendemain, le personnage quitte Komes pour rejoindre Corinthe, à deux jours de là. S'il a fait la connaissance de Oikos, ce dernier l'accompagnera avec ses chèvres jusqu'à son campement pour la nuit. Le trajet effectué ne sera pas aussi important pour cette première journée, mais la présence d'Oikos et de ses chèvres égayent sa solitude. Le personnage joueur voyageur bénéficiera alors de lait de

chèvre au bivouac. Dans le cas où le personnage est seul, vous pouvez à votre guise lui faire rencontrer quelques malandrins ou animaux sauvages en cours de route.

Après deux jours, le voyageur a rallié la cité de Corinthe et fait part à Eurikles de la demande d'Apollon. Le prince fait donc mander ses compagnons au palais, où le messager d'Apollon leur explique ce que le dieu attend d'eux, ce pour leur accorder son pardon.

Eurikles et les personnages doivent prendre leur décision mais il ne s'agit que d'un simple temple et l'entreprise ne devrait pas être très compliquée, d'autant qu'Apollon est l'un des protecteurs de Corinthe. Il vaut mieux faire preuve de bonne volonté à l'égard du dieu pour ne pas attiser davantage sa vindicte.

Le prince Eurikles quitte donc Corinthe avec la bénédiction de son « père », le roi Polybe, qui lui souhaite bon voyage, insistant sur le fait de rester prudent.

Chant II – Les adeptes de la montagne

Les personnages se mettent donc en route et rejoignent, après deux jours de marche, la cité de Komes, où des liens d'hospitalité ont déjà été forgés avec le messager d'Apollon. Faites bien jouer les interactions avec les personnages non joueurs, suite aux liens tissés lors de leur première rencontre. Ses amis peuvent alors être un peu surpris de ses choix ou de ses actions.

Grâce aux indications des villageois de Komes, les personnages partent en direction du village de montagne. Si Oikos le chevrier les guide, ils bénéficieront d'un bonus de +1 lors des jets pendant l'ascension, car il connaît les chemins et les passages ombragés, ainsi que les sources qui coulent même en été.

La chaleur de cette fin d'été est assommante (jet d'Endurance FD 8) et l'ascension est difficile par endroits (jet de Grimper FD 8). Faites-leur perdre des points de vie, équivalent à la moitié de leurs échecs, mais

récupérables, à condition de boire, de manger et de se reposer.

Finalement, le voyage se passe sans encombre et la troupe arrive, sous une chaleur de plomb, en vue d'un village creusé à flanc de montagne.

Une fois parvenus devant le village, six hommes en armes, accompagnant un vieil homme, viennent au devant des personnages. Le vieil homme, nommé Devontes, est le chef du village. Il accueille les personnages des joueurs avec méfiance mais sans agressivité. Les Corinthiens vont devoir agir par ruse, ou de lui faire part de leurs intentions réelles.

- SI NOS HÉROS ANNONCENT LA COULEUR SUR LEURS RÉELLES INTENTIONS, cela ne passera pas auprès de Devontes et de ses hommes, qui préféreront mourir plutôt que de laisser ces étrangers commettre un acte sacrilège. Cependant, le vieil homme rusera et leur proposera l'hospitalité. Leur attaque aura lieu plus tard, dans la montagne, afin d'éviter des dommages collatéraux dans le village.

Devontes

Chef du village de la montagne et adepte de Gaïa. Tout ce qu'il souhaite, c'est éviter du grabuge dans le village. Ainsi même s'il perce les buts inavoués des personnages, il tentera de les détourner de leur but par le dialogue, avant d'agir par l'intimidation et la force.

SOMA 1	SOPHOS 2	SYMBIOSE 3
ARISTEIA 1	UBRIS 1	PV 10

- **Armures** : aucune
- **Armes** : Bâton (DG 4)
- **Compétences** : Agriculture 3, Arme contondante 2, Commandement 2, Diplomatie 3, Endurance 3, Épos de la mythologie 3, Esquive 1, Marchandage 2, Résistance 2, Survie 3, Théologie 3.



Les montagnards

Ce sont des hommes forts, habitués au climat rude de la montagne, et entièrement dévoués à leur chef et à Gaïa.

SOMA 3	SOPHOS 1	SYMBIOSE 1
ARISTEIA 1	UBRIS 2	PV 30

- **Armure** : Ceinture de cuir (1PA)
- **Armes** : Hache (DG 8)
- **Compétences** : Arme de jet 2, Arme tranchante 3, Artisanat 2, Endurance 3,

Esquive 2, Intimidation 3, Perception 2, Pièges 3, Pugilat 3, Stratégie 2, Survie 2, Vigilance 3.

- ▶ SI LES PERSONNAGES DES JOUEURS RUSENT ET ANNONCENT QU'ILS VIENNENT SE RECUEILLIR AU TEMPLE DE GAÏA, Devontes trouvera plutôt surprenant que des étrangers aient ce désir, surtout auprès d'une divinité quasiment tombée en désuétude. Devant leur insistance, et leur force de persuasion (jet de Persuasion FD 10), il leur dira, même s'il les a percés à jour, qu'il n'y voit finalement pas d'objection, mais les met en garde sur le fait que ce sera à leurs risques et périls.

Quelles que soient les décisions des joueurs, le vieil homme congédie ses hommes et accompagne nos héros avant de les inviter à bivouaquer au pied des escaliers conduisant jusqu'au temple.

Ce qui suit n'est valable que si les personnages ont été percés à jour.

Durant l'ascension, toujours aussi pénible, un éboulement (provoqué par les hommes de Devontes) va emporter une partie du chemin, et peut-être même l'un des personnages ou un personnage non joueur les accompagnant (Jet de Survie FD9). La victime peut mourir dans sa chute, ou simplement s'être fracturé un membre, le but de Devontes étant d'intimider et d'affaiblir le groupe, ce afin de les amener à abandonner.

Si le groupe persiste dans sa quête et que Devontes veuille toujours les empêcher d'atteindre le temple de Gaïa, alors celui-ci fera signe à ses hommes, qui les suivent, d'attaquer le groupe. L'embuscade aura lieu dans un petit défilé où il n'y a la place que pour une seule personne de front. Deux montagnards bloquent chaque issue du défilé, tandis que les deux derniers jettent des pierres (DG 6) du haut de celui-ci en évitant soigneusement Devontes. Ce dernier ne dévoilera sa trahison qu'au dernier moment, en assommant un défenseur s'il pense que cela fera pencher la balance en sa faveur.

Chant III – L'ascension vers le temple

Arrivés enfin au pied des escaliers du temple, le bivouac est organisé et Devontes (s'il est toujours là) leur conte quelques légendes des montagnes avant de leur annoncer qu'à partir de là, il ne les accompagnera pas plus loin.

Le repos de la nuit est le bienvenu tant l'ascension jusqu'ici a été pénible. Les personnages joueurs peuvent se reposer en toute quiétude.

Du moins le pensent-ils... car leur nuit va être chargée de rêves étranges. Le point commun étant la sensation de se trouver très près d'une puissance surnaturelle qui sommeille. Le temple et le village sont encore fortement imprégnés de l'aura de Gaïa qui est tout de même un titan, et pas des moindres. Ceux qui tentent de prier leur dieu auront énormément de mal à se concentrer. De fait, la récupération de l'Aristeia sera diminuée de moitié. De plus, les personnages descendant directement des dieux par filiation, comme Eurikles, se sentiront comme personnellement menacés (Jet de Résistance FD8, sinon -1D de malus le lendemain, pour cause de nuit tourmentée).

Au matin, les escaliers montant vers le temple de Gaïa paraissent soudain beaucoup moins accueillants à la petite troupe. Les hautes marches de pierre sombre semblent s'élever vers les nuages, au travers de la roche. Il est aisé de comprendre que ces escaliers n'ont pas été taillés par ni pour des humains. Là encore, la progression est ardue. Plus on monte, plus les marches sont hautes et nécessitent parfois même de faire la courte échelle. Au bout d'un moment, un bâtiment ressemblant à un petit temple se dresse devant eux. Bien qu'ancien, il paraît ne pas avoir souffert du temps.

En pénétrant à l'intérieur l'air est sec, et c'est dans une ambiance au silence pesant qu'une silhouette s'avance vers eux. Une vieille femme, au regard intense, les jauge sans rien dire. En s'approchant, elle indique aux personnages, de ses doigts osseux, une

vasque en pierre à côté de laquelle sont posés des gobelets en bois au nombre exact de ses visiteurs.

La vasque est remplie d'un liquide clair, épais, et vaporeux en surface. D'une voix caverneuse, mais autoritaire, la vieille femme leur indique de boire dans les coupes s'ils désirent passer ce temple et poursuivre leur chemin. Le liquide n'a aucun goût particulier, mais les personnages qui le boiront doivent faire un jet de Résistance mentale à FD moyen. S'ils échouent, ils entrent en transe. Des visions totalement incompréhensibles pour le moment vont les assaillir. Leur Moira se dévoilera par bribes, entrecoupées d'actes héroïques et de moments de lâcheté, surgis tout droit du passé, des pans les plus sombres comme des plus lumineux de leur mémoire.

Alors qu'ils reprennent leurs esprits, complètement retournés et avec une appréhension quant aux conséquences de ce qu'ils s'apprentent à accomplir, ils gagnent 1 point d'Ubris et 1 point de Némésis. Ceux qui ont bu et n'ont pas eu de vision gagnent 1 point d'Aristeia.

En ouvrant les yeux, le groupe a perdu la notion du temps, et il n'y a plus aucune trace de la vieille femme, qui n'était autre qu'Hermès, venu de son propre chef afin de semer le doute dans leur tête.

La seule chose qui reste est une lourde porte d'airain, à deux battants, sur laquelle on peut voir des bas-reliefs (jet Perception FD difficile). Si le jet est réussi, le personnage voit le temple de Gaïa et un immense serpent tricéphale (Python, le fils de Gaïa ?) qui dévore ceux qui souillent l'endroit de leur présence inopportune.

La seule façon de continuer leur chemin est d'ouvrir ces portes (Jet d'Athlétisme FD difficile, mais si au moins quatre personnages s'y mettent, cela baisse à FD moyen). Au moment où la porte s'ouvre, un jet de Vigilance (FD



moyen) permet d'entendre des bruits ressemblant à un mécanisme qui s'enclenche. Ce sont des bruits très sourds venant des profondeurs de la roche. Sans le savoir, les personnages viennent de libérer Python, ou plutôt l'une de ses engeances...

Nos héros n'ont plus qu'à reprendre leur ascension des marches. Plus ils se rapprochent, plus ils peuvent apercevoir, hors des escaliers, des restes d'armures, d'armes ou d'équipement parsemant les abords du chemin, ou éparpillés dans les rochers. Un jet d'Estimation (FD facile) permet de voir que nombre d'objets sont d'excellente facture. Il peut être tentant de s'écarter des escaliers pour en récupérer. Celui qui essaierait de s'appropriier l'un de ces objets doit faire un jet de Grimper et Souplesse (FD difficile), car tous ces rochers ne demandent qu'à s'ébouler et à emporter l'imprudent dans une chute mortelle.

S'ils passent outre les distractions sur leur chemin, les personnages arrivent au sommet de la montagne. Là se dresse un temple colossal, en pierres noires et coupantes (de l'obsidienne). Face à lui, une grande place,

entourée d'herbe, de parterres de fleurs et de pins, s'offre à leurs yeux. L'endroit est solennel et saisissant de tranquillité.

Chant IV – Le gardien du temple

Au centre de cette place se trouve un énorme trou. Dès l'instant où nos héros avancent pour rejoindre le temple, ils entendent (Jet de Perception Moyen) des bruits faisant penser à des raclements d'écailles contre la roche. Le ciel, beau jusqu'à présent, vire au noir. Le vent se lève et tourbillonne, empêchant presque les personnages de s'entendre.

Soudain, une silhouette titanesque jaillit hors du puits béant. C'est le gardien de Gaïa, un énorme reptile tricéphale, l'une des engeances de son fils Pythô. Dressé depuis son trou, il mesure encore bien trois mètres de haut et il ne reste plus aux personnages des joueurs qu'à se préparer, car le gardien attaque tout de suite le personnage ayant l'Ubris la plus haute.

L'engeance de Python

Le fils de Gaïa, Python, ou Pythô, a été tué à Delphes lorsqu'Apollon a pris possession du sanctuaire de sa mère. Cependant,

son sang versé sur la terre sacré de Gaïa a donné

nombre de créatures ophidiennes, incantueuses et monstrueuses, dont voici l'un des exemples. Celui-ci est tricéphale et chaque tête a des yeux de couleurs différentes : bleus, rouges et verts.

« colossal Python ; [...] serpent alors inconnu, tu étais un objet de terreur, tant tu occupais d'espace le long de la montagne. L'archer divin [...] l'accabla de mille traits. »

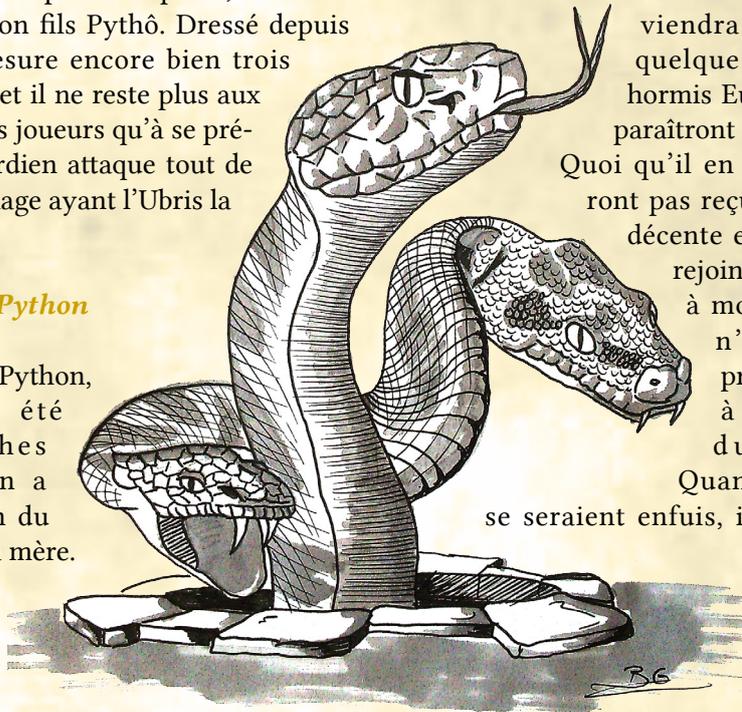
D'après Ovide – *Les Métamorphoses* – Livre I

SOMA 10	SOPHOS 7	SYMBIOSE 2
ARISTEIA 4	UBRIS 5	PV 100

- **Armure** : Peau écailleuse (2 PA)
- **Armes** : Morsure (DG 8 + poison¹), Constriction (spécial²)
- **Particularités** : le fait d'avoir trois têtes lui accorde 2D supplémentaires d'arme naturelle.
- **Compétences** : Arme naturelle 4, Discrétion 2, Esquive 3, Grimper 9, Stratégie 3.

• Si les personnages sont vaincus par Python

Ils sont morts ou ont été dévorés... Corinthe se souviendra de leur nom quelque temps, puis, hormis Eurikles, ils disparaîtront des mémoires. Quoiqu'il en soit, ils n'auront pas reçu de sépulture décente et ne pourront rejoindre les Enfers, à moins qu'Hadès n'ait quelque projet pour eux, à la convenance du meneur. Quant à ceux qui se seraient enfuis, ils subiront la vengeance d'Apollon et leur éventuelle lignée seramaudite.

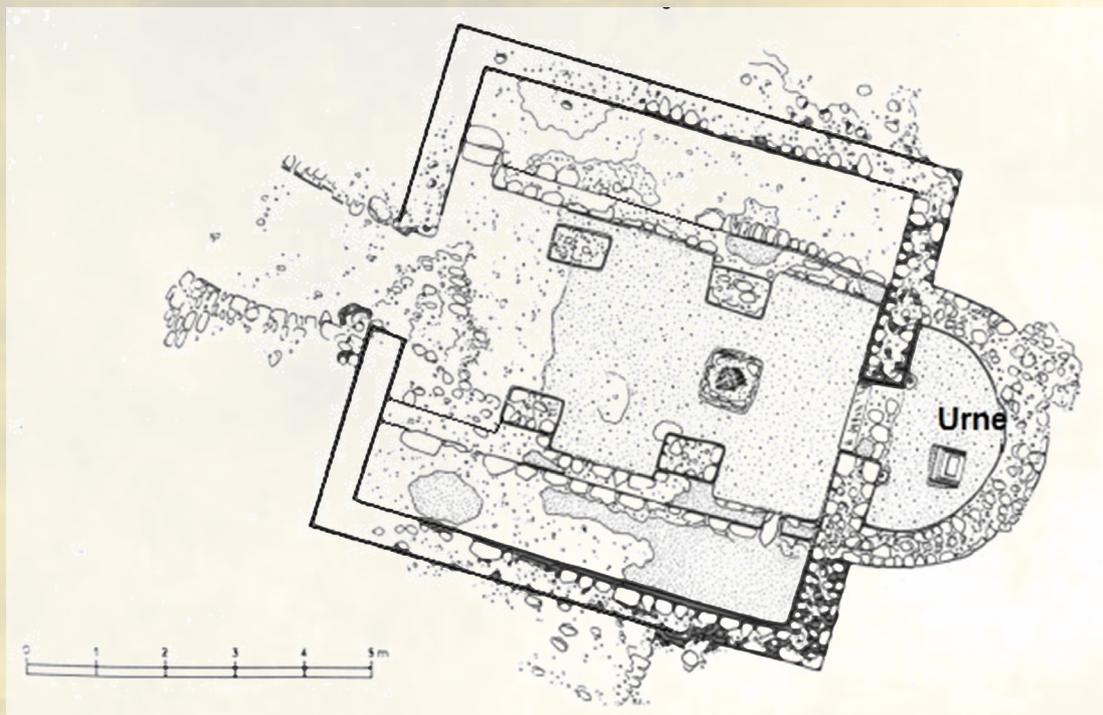


• Si les héros triomphent de Python

Ils gagnent 1 point d'Ubris et 2 points de Némésis. Un jet d'Épos des créatures fabuleuses (FD moyen) permet de savoir

- 1 Le poison a une virulence de 7 (Force 7). Le venin de la tête aux yeux rouges empoisonne (DG 6/tr). Celui de la tête aux yeux bleus endort sa victime, et la dernière la paralyse. Les victimes doivent donc réussir des tests d'opposition.
- 2 Constriction : permet une immobilisation de la cible, lui faisant perdre 8PV/tr tant qu'elle ne réussit pas un jet de Souplesse de FD13.

Plan du temple



que les yeux de l'engeance peuvent avoir de la valeur pour certaines personnes, comme des sorciers ou des alchimistes.

Une fois le serpent vaincu, les personnages peuvent pénétrer dans le temple de Gaïa. La seule chose qu'ils y trouvent est une grande stèle sur laquelle trône une énorme

urne. Un « vieux ruban de cuir », en partie décollé, scelle le couvercle. Son état est tel qu'il est inutile (Jet d'Épos de la mythologie FD moyen) et ne remplit plus son office depuis longtemps.

Pour consacrer le temple à Apollon, il suffit de lui adresser des prières et de lui faire des offrandes symboliques : un arc, des flèches, une lampe allumée (lumière), un instrument de musique ou des plantes médicinales... mais surtout, il faut détruire tout ce qui symbolise encore Gaïa, en l'occurrence son gardien et l'Urne. La faire tomber sur le sol la brisera à coup sûr, et le soleil (Apollon) inondera alors l'intérieur du temple, baignant de sa lumière guérisseuse les héros qui auraient été empoisonnés ou blessés.

Une fois détruite, l'urne a répandu des cendres noires, qu'une petite brise disperse sur le sol. Un jet de Vigilance (FD moyen) permettra de voir de petites volutes, ressemblant à



de la fumée, s'élever et se rassembler avant de s'échapper du temple, comme attirées par l'astre solaire (Épos en mythologie FD moyen pour imaginer que cela ressemble à des âmes...).

Un jet de Vigilance (FD difficile) permet de distinguer au milieu des cendres, un anneau noir fait d'obsidienne, il faudra un jet d'Épos de la mythologie (FD Très difficile) réussi pour en savoir plus à son sujet.



L'anneau d'Hadès

Cet objet, fait du plus pur quartz des montagnes, aurait jadis appartenu à Hadès. Ce dernier l'avait fabriqué pour séduire Perséphone, mais le refus de cette dernière conduisit le maître des Enfers à garder par-devers lui cet anneau, qui petit à petit se chargea des âmes torturées et noires qui peuplent le Tartare. Plus l'anneau absorbait d'âmes, plus il devenait sombre, jusqu'à le confondre avec l'obsidienne. Désormais, le pouvoir qu'il recèle permet de semer la maladie (peste, choléra, etc.) dès lors qu'un massacre de plus de trente victimes a été perpétré. Celui qui récupère cet anneau gagne 1 point d'Ubris et 1 point de Némésis à chaque fois que le pouvoir de l'anneau s'active, or le pouvoir s'active. Celui-ci prend effet dès lors que le porteur se retrouve au milieu d'un bain de sang.

Épilogue

Une fois leur mission accomplie, les personnages redescendent la montagne et quittent le village sans problème, ni croiser qui que ce soit. Pour l'instant, le dieu solaire veille sur eux, et rien ne peut leur arriver jusqu'à Corinthe. Nos héros rentrent donc chez eux le cœur léger, soulagés qu'Apollon leur ait pardonné leurs offenses passées. Bien sûr, désacraliser un temple pour l'octroyer à une autre divinité a malgré tout un coût, et chaque personnage se voit recevoir 2 points de Némésis.

Arrivés à Corinthe, quelque chose semble avoir changé ... comme vieilli. Leurs amis, leurs connaissances, et même Kokitos, l'adversaire politique d'Eurikles, semblent avoir quelques cheveux blancs.

Arrivés aux pieds des marches du palais, Eurikles voit ses parents venir l'accueillir en larmes et sa mère tenant un petit garçon, aux chevilles enflées, âgé de six ou huit ans.

« Eurikles ! Mon fils ! C'est bien toi, dis-moi ? Nous avons craint le pire, mais après toutes ces années, te voilà enfin revenu ! Tu es toujours le même, on dirait que tu n'as pas pris

une ride. Œdipe, mon fils, vient saluer ton frère je te prie ! »

Sur ce, le jeune garçon descend les marches en direction d'Eurikles, à qui il tend une main timide en guise de salutation fraternelle.

Nous nous quittons donc là pour ce mois-ci, laissant les personnages digérer le fait que la vie a continué à s'écouler sans eux durant quelques années, sans que leur corps ne le ressentent jamais. Et laissant en suspens bien des questions. Qui est Œdipe ? Comment est-il arrivé là ? Qu'est-ce que cela change politiquement pour Eurikles ? Pourquoi Hermès est-il passé les avertir ?

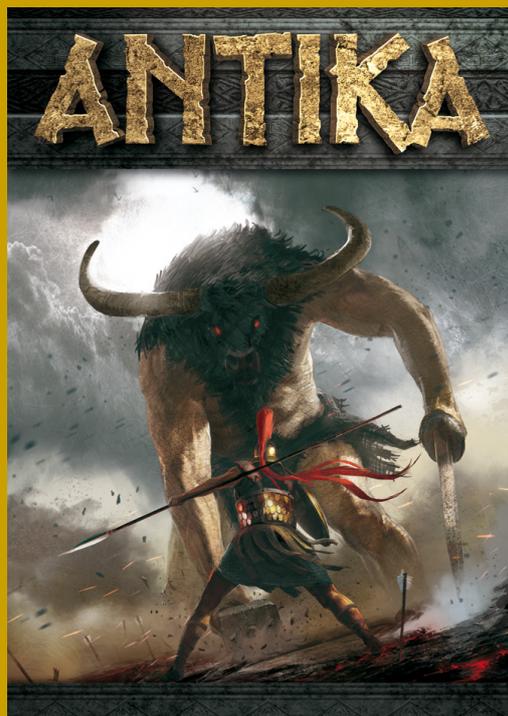
Ils vont donc pouvoir goûter à quelques années de tranquillité, et, sans le savoir, ils viennent de se faire manipuler par Apollon...

Bref, la suite au prochain épisode... ■

CÉDRIC RANCIER. ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT FOURNIES PAR LES LUDOPATHES



Le jeu de rôle *Antika*



© LES LUDOPATHES/D.R.

Antika est un jeu de rôle qui vous propose d'incarner des personnages extraordinaires issus de la Grèce antique mythique. Vous évoluerez à l'époque mycénienne vers 1300 avant J.C. Vous serez au cœur des mythes et des légendes grecques qui naissent à cette époque !

Serez-vous à la hauteur ?

Les civilisations vont et viennent. Dans *Antika*, vous jouez à l'âge flou où les Minoens ont perdu l'hégémonie du bassin égéen au profit des Mycéniens. Ceux-ci conquièrent la Grèce le glaive à la main et ils vont l'unifier dans le sang, faisant fi de l'opposition des peuples. La période mycénienne prendra fin presque un siècle après la chute de Troie et la mort d'Agamemnon le Sage. Son royaume unifié entrera alors peu à peu dans des âges obscurs puis verra progressivement la naissance puis l'essor des Cités-États, tels Sparte ou Athènes. Cette période de cinq siècles sera votre terrain de jeu et le décor de votre épopée ! ■

BRUNO GUÉRIN

Hammagar aux scénarios



Campagne

L'Appel de CTHULHU

Le Mythe au cœur de l'Histoire

Byzance
An 800

LE MYSTÈRE DES STATUETTES

PAR ÉRIC DUBOURG

2^e épisode (retrouvez l'épisode 1 dans le n°39 des Chroniques d'Altaride) – Où les investigateurs retrouvent Constantin de Cappadoce et découvrent le potentiel effrayant des statuette oushebtis.

En quelques mots

Les investigateurs se mettent à la poursuite de Nicolas Choniates pour tenter de retrouver leur ami Constantin de Cappadoce et les statuette oushebtis. Mais Aurélia Choniates et Théodore Askaris, qui ne souhaitent pas que les investigateurs les suivent, leur tendent un piège par le biais de Berbères avec lesquels ils ont des relations amicales. Que ce soit par l'intermédiaire d'enfants de la tribu ou par la torture de quelques Berbères, ils

découvriront où se trouve exactement Nicolas Choniates, qui est connu à Sufetula sous le nom de Léon de Sufetula. Ils surprendront chez lui une réunion secrète entre trois individus. Le lendemain, ils partiront vers les Chotts pour découvrir le pouvoir ultime des Oushebtis.

Mais s'ils parviendront à libérer Constantin de Cappadoce aux prises avec Nicolas Choniates, ils seront pris par surprise par un terrifiant sorcier kémite, qui invoquera une créature horrible pour subtiliser les statuette et prendre la fuite en direction de Kémi.

Implication des investigateurs

Les investigateurs poursuivent l'enquête entamée lors du scénario précédent. Ils passent par Uthina, Thuburbo Majus, Mactaris et enfin Sufetula et la région des Chotts.

Enjeux et récompenses

Le but du scénario est de retrouver Constantin de Cappadoce et de commencer à entrevoir que les statuettes ne sont pas si inoffensives que cela, et que quelqu'un d'expert dans les arts occultes et du Mythe s'apprête à les utiliser en faveur du royaume de Kémi.

À l'Affiche

Constantin de Cappadoce

Proche conseiller de l'exarque, Constantin de Cappadoce est un nouvel arrivant à Carthage. Natif d'Antioche, il a gagné un surnom, l'Asiatique, et une réputation d'homme courageux et fier.

Il possède une magnifique villa dans le centre de Carthage, et se targue d'avoir noué de solides relations d'amitié avec la noblesse locale. Il se passionne pour les antiquités de toute sorte et ce qui est étroitement lié, le passé des peuples de l'empire.

Nicolas Choniates

Nicolas Choniates est un noble byzantin aux marges de la société, qui complot dans l'espoir d'obtenir un grand pouvoir politique à Carthage, et qui croit bien l'avoir trouvé, en s'acoquinant aux Berbères et éventuellement aux représentants de l'empire carolingien. Au cours de cette aventure, il est connu sous le nom de Léon de Sufetula.

Les Lanciers du désert

Ces femmes et ces hommes, qui vivent d'ordinaire dans la région des Chotts, sont ceux

qui portent un grand intérêt à Constantin de Cappadoce, tout du moins ses découvertes archéologiques. Ils ont été commissionnés par Nicolas Choniates.

Les statuettes

Ces petites statuettes de terre cuite, anciennement appelées oushebtis, sont au nombre de cinq.

Elles faisaient partie d'une ancienne tombe royale, probablement égyptienne, et maintenant qu'elles ont été dispersées, elles sont la clé d'un important trésor. Elles représentent les anciens dieux du panthéon égyptien.

Le sorcier kémite (Inherkhâou)

Un homme qui apparaît à la fin du scénario, qui convoite les statuettes pour ce qu'elles permettent réellement : l'ouverture du tombeau perdu du pharaon prêtre Hérihor.

Ambiance

C'est un scénario sans temps mort. Les investigateurs sont confrontés aux Berbères dont ils découvriront le mode de vie.

Le scénario se conclut avec une révélation d'horreur sur le potentiel maléfique des statuettes.

Fiche technique

- ▶ Investigation 2
- ▶ Action 5
- ▶ Exploration 3
- ▶ Interaction 2
- ▶ Mythe 3
- ▶ Style de jeu Investigation occulte
- ▶ Difficulté moyenne
- ▶ Durée 5
- ▶ Nombre de joueurs 5
- ▶ Types de personnages Tout type ■



Introduction

À Carthage, un ami proche des investigateurs a été enlevé. L'enquête a conclu que de nombreuses personnes s'intéressaient aux découvertes de Constantin de Cappadoce, et qu'ils agissaient par l'intermédiaire de Berbères de clans différents et souvent ennemis. Il n'y a rien de plus à faire à Carthage, juste préparer leur départ pour le sud de la Carthage, avec les destinations les plus probables : Sufetula et les Chotts.

Il y a trois clans de Berbères intéressés dans l'enlèvement de Constantin de Cappadoce et des statuette :

- ▶ **Les Berbères qui agissent au nom d'Aurélia Choniates et de Théodore Askaris.** Ils sont originaires de Leptis Minor. Théodore Askaris est un moine originaire de Leptis Minor. Ils se nomment les Chevaucheurs.
- ▶ **Les Berbères qui agissent au nom de l'ambassadeur carolingien.** Ils sont relativement peu nombreux (moins d'une dizaine).
- ▶ **Les Berbères qui agissent au nom de Nicolas Choniates.** Ce sont les Lanciers du Désert, dans la région des Chotts, entre Capsa et Thélepte.

Acte 3 : Voyage en Carthage

Pour le voyage, il peut être pertinent de partir avec un guide qui connaisse bien la région. Julien Martinakos, que les investigateurs ont rencontré à l'Hippodrome, peut être un bon choix. Ce dernier doit justement repartir à Thélepte, car il commande une unité de cataphractaires (voir *Byzance an 800*, page 308).

Logiquement, les investigateurs devraient se rendre à Sufetula et dans les Chotts

pour tenter de retrouver Constantin de Cappadoce. Ils ont besoin d'un guide, et Julien Martinakos, qui doit retourner bientôt à Thélepte, peut se proposer pour servir de guide aux investigateurs.

Si Julien Martinakos est présent, il conseille un itinéraire relativement sûr (car parcouru par de nombreux commerçants), la route Carthage – Sufetula, passant donc par Uthina, Thurburbo Majus, Dougga, Mactaris et Sufetula. Il conseillera de bien s'équiper : gourdes d'eau, nourriture, vêtements légers et chauds (pour les nuits), et protection contre le soleil avec des crèmes artisanales efficaces. Il peut guider les investigateurs vers des marchands qui proposent cela, à des prix avantageux.

Jusqu'à Thurburbo Majus, la route est pavée, régulièrement patrouillée par des soldats, le risque est donc minime. Après Thurburbo Majus, la route n'est plus qu'une piste, et la circulation est donc beaucoup moins importante. Dans tous les cas, pour éviter ou limiter les attaques d'animaux sauvages et/ou les embuscades des clans berbères, il conseille de ne pas s'écarter de la piste tracée, pour éviter de se perdre. À Carthage, il y a beaucoup de récits de gens qui se perdent dans le désert. Seuls les Berbères sont à même de s'y retrouver, ils connaissent le terrain.

De Carthage à Sufetula

Les investigateurs arrivent sans problème à Uthina, où il y a un important marché provincial. S'ils sont suspicieux, ils peuvent se rendre compte qu'ils sont surveillés par des Berbères. Aurélia Choniates et Théodore Askaris, ainsi que l'ambassadeur carolingien Ludovicus de Cologne sont en ville, les trois ayant devancé le groupe des investigateurs. Ils repartent au petit matin ou bien après

les investigateurs, car étant guidés par des Berbères, ils ne risquent pas de se perdre.

Si les investigateurs s'enquièreent auprès des marchands locaux de l'arrivée de quelqu'un ressemblant à Nicolas Choniates, la réponse sera affirmative : il était là la veille au soir (environ deux jours après l'enlèvement) et il a poursuivi sur la route de Leptis Minor. Il est connu ici sous le nom de Léon de Sufetula, et il a de la famille à Sufetula (la famille de sa mère, d'ascendance non noble et berbéro-byzantine).

Les jours suivants, il n'y a pas d'incidents à signaler jusqu'à Thuburbo Majus, une petite ville au carrefour de routes commerciales avec un marché couvert et deux églises. À nouveau, les investigateurs sont surveillés à Thuburbo Majus, mais personne ne les attaque.

Le voyage jusqu'à Sufetula est perturbé par un incident. Un jour ou deux après avoir quitté Thuburbo Majus, les investigateurs rencontrent un marchand, Sufena Irvalo, un marchand venu de la lointaine Perse, accuse un clan de Berbères d'avoir renversé sa cargaison. Ils l'ont rançonné avant de repartir à bride abattue dans le désert. Il peut indiquer la direction, mais déconseille de les poursuivre, des personnes non averties pouvant s'y perdre.

Cet incident sera utilisé par un clan de Berbères dépêchés par Théodore Askaris pour attaquer les investigateurs et tenter de les supprimer. Ils disent, s'ils sont vaincus, avoir été employés par un étranger qui paie bien (ce qui est vrai), et qu'ils se sont récemment débarrassés de Constantin de Cappadoce, vendu à un marchand d'esclaves à Leptis Minor (ce qui est faux). Certains d'entre eux ont livré les statuettes à l'étranger qui paie bien, à Sufetula (ce qui est faux aussi : les Lanciers du Désert ont effectué eux-mêmes cette transaction). Si les investigateurs poussent un peu l'interrogatoire, ils pourront apprendre ce qui est vrai et faux et ce qu'ils connaissent des Lanciers du Désert, dont ils savent qu'ils sont en lien avec un Byzantin, supposé être disparu il y a trois ans.

Berbères Archers



Caractéristiques

▶ APP	70
▶ CON	80
▶ DEX	90
▶ FOR	60
▶ TAI	55
▶ ÉDU	45
▶ INT	60
▶ POU	50
▶ FOI	50

Valeurs dérivées

▶ Impact	0
▶ Carrure	0
▶ Points de Magie	10
▶ Points de Vie	12
▶ Santé Mentale	50
▶ Conviction	50

Compétences

▶ Discrétion	40 %
▶ Esquive	45 %
▶ Vigilance	30 %

Combat

▶ Cimeterre	45 %
	Dégâts 1D8
▶ Arc & flèches	40 %
	Dégâts 1D6 ■

Les flèches et les lames des cimenterres sont empoisonnées, enduites d'essence de venin de cobra. Pour y résister, les investigateurs touchés doivent dans l'heure effectuer un test extrême de CON (2D10 points de dégâts si échoué, 1D10 ou moins si réussi selon choix du gardien).

Si un des investigateurs est atteint, il lui faudra de toute urgence consulter un médecin, s'il n'y en a pas un dans le groupe. À la connaissance de Julien Martinakos, il n'y en a pas à Thuburbo Majus, hormis un charlatan, mais il connaît quelqu'un de compétent à Leptis Minor, à quatre jours de voyage. Sinon, il faut revenir à Uthina à bride abattue.

Le marchand perse quitte les investigateurs après les avoir remerciés. Il leur offre quelques précieuses amulettes pour l'avoir sauvé. Il dit que cela peut leur porter chance. Au gardien de décider si ce sera effectivement le cas, par exemple lors de la confrontation finale de cette aventure. Il repart en direction de Thuburbo Majus. Il venait de Leptis Minor.

Second incident à affronter, une tempête va se lever dans les heures qui suivent la rencontre du marchand perse. Les investigateurs et Julien Martinakos vont devoir trouver une cachette le plus rapidement possible. Sur un test d'Orientation, ils pourront trouver un abri : une petite caverne située non loin de la piste. Si vous souhaitez compliquer le voyage des investigateurs, vous pouvez leur faire rencontrer un enfant. Il peut être aux prises avec une créature assez dangereuse et horrible (ressemblant de très loin à une hyène), ou être juste perdu, selon que vous souhaitez ou non ajouter un combat au scénario.

Le lendemain, il faudra que les investigateurs réussissent un jet d'Orientation à -20 % pour retrouver la piste vers Sufetula. Un soir, les investigateurs rencontrent, non loin de la route, un campement de Berbères. On voit des tentes et des feux. Il y a environ une vingtaine d'individus. A priori, les Berbères ne sont pas belliqueux, mais ils appartiennent à la même tribu que ceux qui les ont attaqués (les alliés d'Aurélia Choniates et de Théodore Askaris, les Chevaucheurs).

Que se passe-t-il s'ils échouent à leur test ?

Après plusieurs heures d'errance, ils voient arriver devant eux des Berbères montant des chameaux. Si les investigateurs ne se montrent pas hostiles, les Berbères leur demanderont s'ils ont besoin d'assistance. Si oui, ils les conduiront à leur campement, situé à quelques heures de là. Si non, ils les laisseront sans le moindre état d'âme à une mort dans le désert. ■

Ils ignorent encore l'identité des investigateurs, sinon ils les feraient prisonniers et attendraient l'arrivée de Théodore Askaris qui les interrogerait. S'ils masquent leur objectif final et que ce soit crédible, par exemple en rendant aux souks de Sufetula ou de Leptis Minor, les nomades les inviteront à dîner : du lait de chèvre bouilli fermenté, avec un ragoût de plantes et de légumes. Il vaut mieux que les investigateurs taisent que l'un des leurs a été empoisonné avec du venin de cobra, cela éveillerait les soupçons.

Dans le campement des nomades, il y a de nombreux enfants d'âges variés qui dorment, jouent ou s'occupent des animaux, des chiens pour l'essentiel. En échange de jeux, de quelques friandises ou de quelques pièces, les investigateurs pourront apprendre tout ce qu'ils veulent, sans craindre de représailles de la part des adultes.

Si les enfants sont satisfaits, ils pourront révéler aux investigateurs tout ce qu'ils souhaitent : ils ont bien vu Nicolas de Sufetula en ville, un grand homme avec des manières étranges, et qu'il a bien récupéré de la part de membres de la tribu adverse (les Lanciers) quatre statuettes et Constantin de Cappadoce. Ce dernier semblait de mauvaise humeur, et pour cause : il manque une statuette au compte. Selon les enfants, l'aristocrate s'est claquemuré dans sa villa. Ils peuvent guider les investigateurs jusqu'à celle-ci.

Si les investigateurs révèlent leur vrai objectif aux adultes, ou si les investigateurs ont fait naître la suspicion chez les nomades, une



attaque aura lieu de nuit. Les investigateurs devront s'esquiver du campement le plus rapidement possible, et rejoindre la piste de Leptis Minor ou de Sufetula, grâce aux indications données par les nomades. Si les investigateurs font confiance à ces indications.

Le lendemain, les investigateurs seront remis sur le droit chemin, sur la piste. Les nomades leur diront qu'ils ne sont pas très loin de la piste de Sufetula.

Sufetula

Sufetula est une petite ville fortifiée avec un souk, des bains publics, un forum, cinq églises, un théâtre et des fontaines publiques (voir *Byzance an 800*, pages 318 et 319).

À nouveau, les investigateurs se sentiront observés, cette fois par trois factions différentes :

- ▶ **les miliciens de Sufetula**, qui ont reçu des avertissements comme quoi les investigateurs seraient des trouble-fêtes (c'est Aurélia Choniates ou Théodore Askaris qui les ont dénoncés) ;
- ▶ **les Berbères** affirmant agir pour le compte de l'ambassadeur carolingien ;

- ▶ **les Berbères des Lanciers du Désert**, qui sont bien implantés et connus à Sufetula. Ils peuvent tenter de les approcher (voir l'encadré précédent), et apprendre ce qu'ils désirent auprès des enfants des nomades.

La première faction devrait être rapidement être mise du côté des investigateurs, comme Julien Martinakos est bien connu et respecté en ville. Auprès d'eux, ils pourront apprendre que Léon de Sufetula est bien en ville, et qu'il reçoit des envoyés des Lanciers.

La seconde faction est particulièrement présente au souk et ceux qui se font remarquer le plus.

La troisième faction est établie autour de la maison de la famille de Léon de Sufetula.

Au moment de chercher une auberge, ils tomberont nez à nez avec la suite de l'ambassadeur carolingien. Ce dernier ignorera les investigateurs, et s'ils lui parlent, il dira que des affaires officielles demandées par l'empereur Louis II le germanique l'ont appelé ici, à Sufetula. C'est évidemment un mensonge, puisqu'il s'intéresse aux statuette pour le compte d'un puissant roi, Charles le Chauve.



Les investigateurs n'auront aucun mal à trouver la résidence de Léon de Sufetula, non loin du souk.

Des rumeurs en ville font état que d'importants représentants du clan des Lanciers du Désert (résidant dans les Chotts d'ordinaire) sont attendus à Sufetula, dans la résidence de Léon de Sufetula.

La résidence en question est une belle villa romaine, avec une dizaine de pièces, architecturée autour d'un magnifique jardin avec une fontaine ouvragée. La maison est protégée par une vingtaine de gardes, tous issus des Lanciers. Ces derniers ont ordre d'arrêter quiconque n'est pas un serviteur, car le maître reçoit des membres importants des Lanciers et il ne doit pas être dérangé.

S'ils réussissent leur intrusion, les investigateurs pourront surprendre Léon de Sufetula (Nicolas Choniates) en compagnie de deux représentants des Lanciers, Ifser et Madhil en train de discuter. Le dialogue s'effectue en langue berbère, les trois personnes se

connaissent bien. Léon de Sufetula révèle à ses amis que Constantin de Cappadoce a parlé, qu'il n'est plus d'aucune utilité pour ses projets politiques, et que selon lui, les statuettes doivent mener à un fabuleux trésor qui n'attend que d'être découvert, d'après des écrits qu'il a lus et qui remonterait au règne de Ramsès XI. Il faut juste conduire un rituel pour que les statuettes s'illuminent et montrent une carte, la localisation de la tombe avec un fabuleux trésor à l'intérieur.

Les documents de Léon de Sufetula

Si les investigateurs recherchent ces documents, ils les retrouveront effectivement, avec une traduction en grec rapportant le récit d'une usurpation conduite par le grand prêtre d'Amon, Hérihor. Il y est rapporté qu'à la fin de la XX^e dynastie, le pharaon légitime avait perdu tout pouvoir. Aux environs de l'année 1090 (l'année de la Hyène), le chaos régnait en maître : l'effondrement de l'économie de l'Égypte et du pouvoir royal entraîna l'apparition des premiers pilliers de tombe qui récupérèrent les richesses de la Vallée des Rois.

Ramsès fit appel au vice-roi de Nubie, Panéhésy, pour rétablir l'ordre. Celui-ci entama alors une guerre civile contre Amenhotep, le grand prêtre d'Amon à Thèbes qu'il destitua, fit emprisonner et déporter dans le désert occidental. C'était compter sans les ambitions du vizir et général Hérihor, probablement fils ou parent d'Amenhotep, qui reprit le dessus et repoussa Panéhésy au-delà de la frontière traditionnelle, au sud d'Assouan.

Hérihor fut nommé grand prêtre d'Amon, il remporta de nombreuses autres distinctions, et devint vice-roi de Nubie. Cette ambition et les rivalités qu'elle impliqua provoquèrent de grandes guerres civiles qui amenèrent la création de nouvelles dynasties au nord et au sud de l'Égypte. Hérihor usurpa le pouvoir royal en ignorant totalement Ramsès. Il fut le premier roi-prêtre de la dynastie des grands prêtres d'Amon à Karnak. Il mourut peu après et fut remplacé par Piânkh, un prêtre qui continua l'ia politique de Hérihor. Réduit à l'état de simple formalité administrative, Ramsès XI termina son règne dans le désintérêt général et fut enterré dans la Vallée des Rois.

En fin de manuscrit, les statuettes sont décrites. Il est dit que le pouvoir en elles sera éveillé dans le désert, par une nuit sans lune, dans la région des Chotts. Elles sont au nombre de cinq, et représentent des dieux – Amon, Anubis, Thoth, Isis et Hathor. Un rituel est indiqué : il faut placer bien en vue les statuettes et attendre qu'elles s'illuminent au dernier rayon du soleil.

Si les investigateurs arrivent à obtenir des renseignements des serviteurs, ceux-ci leur disent que le maître de maison doit partir demain en direction des Chotts (avec serviteurs et amis), et que ce soir il y a double travail, puisque Léon de Sufetula reçoit deux amis de la confédération des Louatas, Ifser et Madhil. Ils peuvent aussi apprendre que le maître garde un prisonnier (qui n'est autre que Constantin de Cappadoce) : ils peuvent éventuellement en profiter pour le libérer, et le conduire en sûreté.

Acte 4 – Le pouvoir des statuettes

Le lendemain, Léon de Sufetula, escorté par de nombreux amis (les Lanciers – environ une centaine) part en direction des Chotts, dans une région située à la lisière du royaume d'Ifriqiya et des terres des tribus méridionales. Ils vont à la lisière d'une vallée évitée par tous les Berbères, la vallée des esprits affamés (voir *Byzance an 800*, page 331). Ils pourront observer que tous sont très bien armés.

Le mieux pour les investigateurs serait d'infiltrer cette cohorte, en se faisant passer pour des serviteurs ou des gardes du corps ; c'est ce que choisiront de faire Aurélia Choniates et Théodore Askaris et leurs hommes, soit une vingtaine de personnes de plus. Il ne sera pas trop difficile de se faire engager comme mercenaires supplémentaires payés grassement. Ou alors, comme l'ambassadeur Ludovicus de Cologne, ils pourront suivre de loin l'équipée et trouver une occasion favorable pour intervenir.

Il faut environ cinq jours pour rejoindre la région des Chotts. Ce qui pourra éventuellement être mis à profit pour récupérer les statuettes. Mais les gardes de Léon de Sufetula seront vigilants et empêcheront tout accès illicite à la tente de leur maître où sont entreposées les statuettes.

La seule solution pour y parvenir serait de conclure un accord avec les deux groupes dirigés par Aurélia Choniates et Théodore Askaris d'une part, et l'ambassadeur Ludovicus de Cologne d'autre part. Mais cela serait très difficile à obtenir, surtout que tous convoitent le pouvoir renfermé à l'intérieur des statuettes.

Aussi, il est probable que rien de concluant ne soit tenté jusqu'à l'arrivée à proximité de la vallée des Chotts. Et tous se retrouveront pour la scène finale. Là, sur une petite plaine, les quatre statuettes sont disposées à même le sable. Une incantation en ancien égyptien est prononcée par Léon de Sufetula au moment où le soleil se couche. Un détail que



Léon de Sufetula s'est bien gardé de l'écrire sur les parchemins. Les statuettes s'illuminent toutes, même celle qui détenue par les investigateurs.

On peut voir une carte apparaître entre les statuettes. Celle-ci représente le territoire de l'Égypte, avec le Nil facilement reconnaissable, plusieurs oasis dont une qui est particulièrement bien éclairée et qui n'est autre que Siwa, une oasis de l'ouest de l'Égypte.

Que se passe-t-il si les investigateurs n'apportent pas avec eux leur propre statuette, et qu'ils la mettent en sécurité ?

Soit un voleur est passé derrière eux et a récupéré la statuette pour le compte de Léon de Sufetula, soit la carte apparaîtra un peu plus floue que prévu. ■

L'attaque du sorcier kémite

Peu après l'affichage de la carte, le sol tremble violemment. On entend bientôt, venant de toutes parts (en réalité uniquement de la vallée des esprits affamés) des cris inhumains. On semble voir au loin des créatures (des goules) qui se dirigent vers le lieu où se trouve tant d'êtres vivants. De nombreux Berbères enfourchent leurs chameaux ou leurs chevaux pour quitter au plus vite ce territoire maudit. Ils disent à tous leurs peurs et qu'ils ou elles n'auraient jamais dû venir ici.

L'ambassadeur Ludovicus, Aurélia Choniates, Théodore Askaris et Léon de Sufetula tenteront de mettre la main sur les statuettes avant de partir. Il est possible qu'un affrontement s'engage entre eux et les investigateurs, pour la possession des statuettes. Mais bientôt, une tempête de sable se déclenche, et l'on croit voir au milieu, à l'emplacement des statuettes, un homme en tenue de moine. Ce dernier parle bientôt, et clame sa haine de Byzance, de la Carolingie et des Arabes,

et que tous seront vaincus. Tout le monde semble le comprendre.

Il sera impossible de l'affronter directement, et pour cause : il n'est pas réellement là, mais à quelques kilomètres. Tout coup porté contre lui le traversera de part en part, et il éclatera de rire face à l'action des investigateurs. Il dira qu'il est tout simplement invincible.

Haut dans le ciel, deux créatures innombrables apparaissent soudain. Elles ont été invoquées par l'homme, un sorcier kémite : elles ressemblent à d'énormes serpents ou vers noirs avec des ailes de chauve-souris. Leur forme change continuellement et il est donc difficile de les regarder. Ce sont des horreurs chasseresses (voir le *Malleus Monstrorum*, pages 50-51). Ces créatures n'attaquent pas ceux qui sont au cœur de la tempête mais plutôt ceux qui courent dans tous les sens et qui se montrent ostensiblement.

Demandez aux investigateurs quelles sont leurs actions. Ils peuvent encore récupérer une ou plusieurs statuettes, ce que feront également l'ambassadeur Ludovicus, Aurélia Choniates, Théodore Askaris et Léon de Sufetula si tous sont encore vivants. Ce sera à vous de décider qui au final possèdera les statuettes qui serviront de clés dans la tombe d'Hérihor à Siwa. Il est probable que le sorcier kémite en récupère quelques-unes (grâce à la tempête qu'il a lui-même déclenchée), ou toutes s'il en a la possibilité.

Pour utilisation pour tout PNJ byzantin ou carolingien

Caractéristiques

▶ APP	70
▶ CON	60
▶ DEX	80
▶ FOR	70
▶ TAI	60
▶ ÉDU	75
▶ INT	80
▶ POU	70
▶ FOI	70

Valeurs dérivées

▶ Impact	+1D4
▶ Carrure	1
▶ Points de Magie	14
▶ Points de Vie	14
▶ Santé Mentale	70
▶ Conviction	70

Compétences

▶ Discrétion	60 %
▶ Esquive	65 %
▶ Vigilance	50 %

Combat

▶ Cimeterre	55 %
	Dégâts 1D8
▶ Arc & flèches	50 %
	Dégâts 1D6

Hannagar aux scénarios



Conclusion

Les investigateurs viennent de découvrir que les statuettes ne sont pas que de simples objets d'art. Elles sont convoitées par des personnes qui ont toutes leur part d'ombre. Mais le pire est certainement le sorcier kémite : situé à quelques kilomètres des investigateurs, il récupère grâce à la tempête une ou plusieurs statuettes.

La tempête est brève, et si plus personne ne se met à découvrir, les horreurs chasseresses finissent par partir, comme les autres créatures. Mais les investigateurs devraient éviter de chercher davantage, car ils rencontreraient alors les goules en quête de nourriture...

Les investigateurs, s'ils sont toujours vivants, ainsi que Constantin de Cappadoce, devront éventuellement composer avec les principaux personnages non joueurs de cette aventure pour partir à la chasse de ce mystérieux sorcier kémite. Cela les mènera d'abord en Libye, puis à Siwa pour empêcher le kémite parviennent à ses fins. Ils auront probablement à affronter directement ce dernier. ■

ÉRIC DUBOURG

FOND DE PAGE ILLUSTRATIONS
ET LOGOS : AVEC L'AIMABLE
AUTORISATION DES
ÉDITIONS SANS DÉTOUR

Byzance an 800

Le Mythe au cœur de l'Histoire

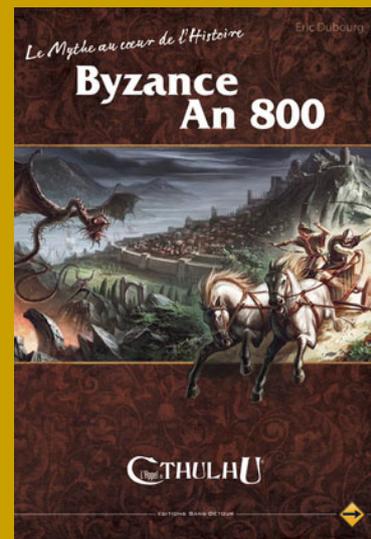
Parcourir les antiques cités de Carthage, de Lybie ou d'Égypte. Découvrir le faste de Byzance et les ambitions de ses rivaux, comme l'empire carolingien, le Califat abbasside ou l'Empire sassanide. Vivre au milieu de sites chargés d'histoire. Rencontrer leurs hauts dignitaires et les gens du peuple. Dissérer sur leurs traditions spirituelles, prendre part aux événements politiques et repousser l'arrogance de cultes innombrables ! Tel est le voyage dans le temps que vous propose *Byzance an 800, Le Mythe au cœur de l'Histoire*.

L'ouvrage présente un important volet historique qui décrit l'empire byzantin du IX^e siècle sur les rives de la Méditerranée : événements, civilisations et cultures. Il propose également de nouvelles règles simples compatibles avec la 6^e édition de *L'Appel de Cthulhu* pour gérer la Conviction et la Ferveur religieuse, les doutes ou les conséquences des péchés. Les traditions spirituelles y proposent une magie alternative au Mythe pour toutes les religions de l'époque. Mais surtout, il livre les secrets du monde et révèle pourquoi d'anciens dieux sont de retour.

L'ouvrage propose également une campagne originale, durant laquelle il vous faudra déjouer la malédiction de Nitocris.

Le jeu aux éditions Sans-détour

<http://sans-detour.com/index.php/Jeux-de-Role/L-Appel-de-Cthulhu/Le-Mythe-au-Coeur-de-l-Histoire/Byzance-An-800.html> ■



© SANS DÉTOUR

Chroniques d'Altaride

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

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

N°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

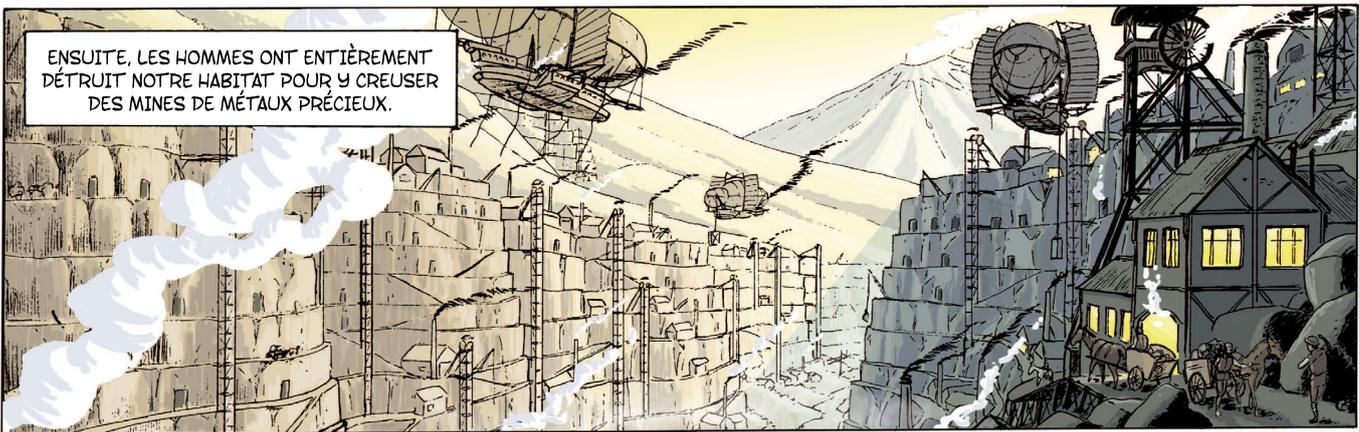
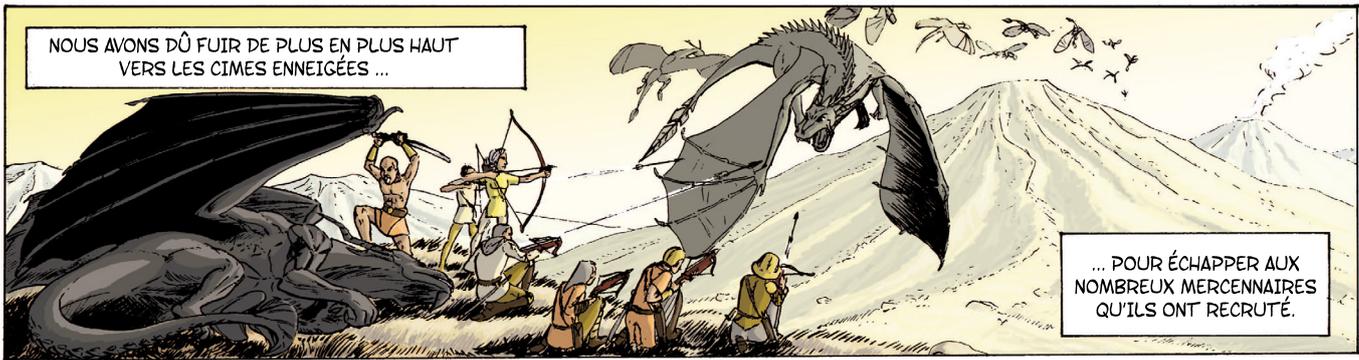
Twitter : twitter.com/Altaride

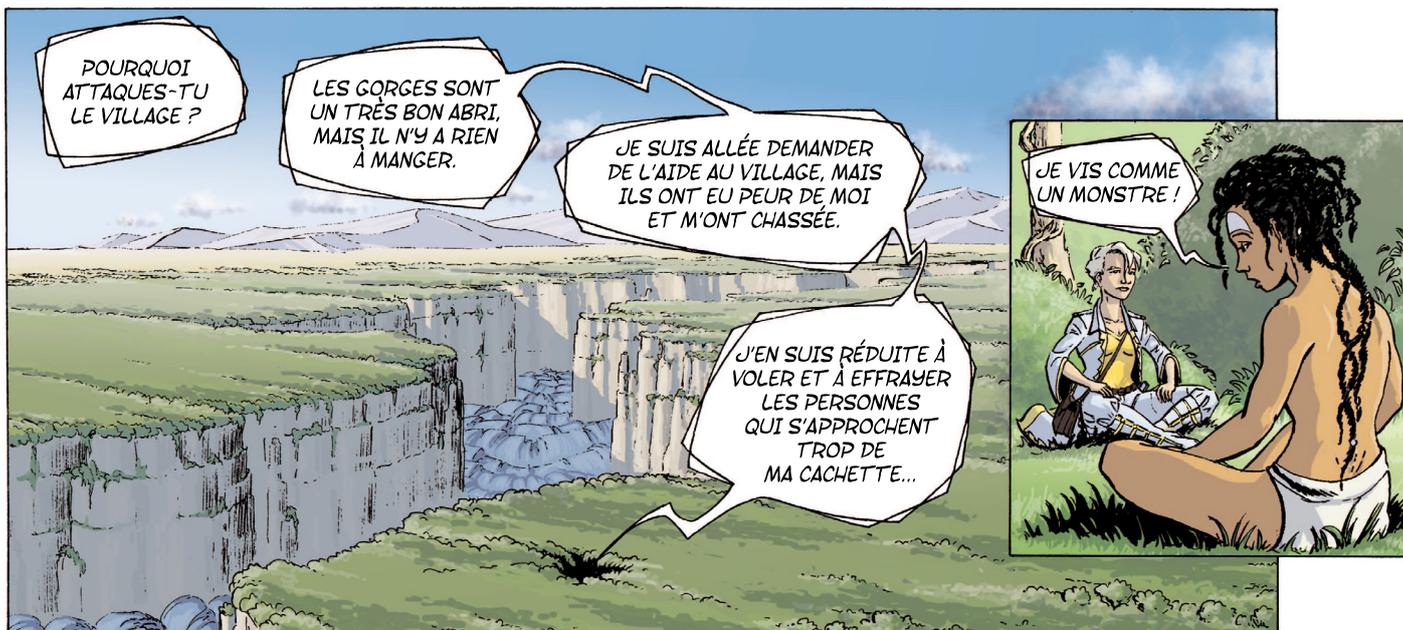
Google+ : plus.google.com/+Altaride

Podcast : cendrones.fr

Nous soutenir : tipeee.com/chroniques-d-altaride

www.altaride.com





FIN DE L'ÉPISODE...

J&R STAR-WARS



AAH L'ENFANCE, CE MERVEILLEUX MOMENT DE NOTRE VIE OÙ L'ON CONSTRUIT L'HOMME QUE L'ON SÉRA PLUS TARD. DANS LE JEU DE RÔLE, C'EST UN MOMENT QU'ON A PLUTÔT TENDANCE À ÉCLIPSER. IMAGINEZ UN PERSONNAGE ENFANT SUIVANT UN GROUPE DE PJS DANS LEUR ENQUÊTE À TRAVERS BAS-FONDS ET SÉANCES D'INTERROGATOIRES MUSCLÉS. DU COUP, LA SEULE TRACE D'ENFANCE D'UN PERSONNAGE SE TROUVE GÉNÉRALEMENT DANS SON BACKGROUND.

MÊME SI LES JOUEURS ONT TENDANCE À ROMANCER UN PEU TROP LEUR BACKGROUND.

ET À L'ÂGE DE 5 ANS J'AI VAINCU LE CHAMPION INTERGALACTIQUE D'ÉCHEC UN DROÏDE NOMMÉ K-5PAROV !



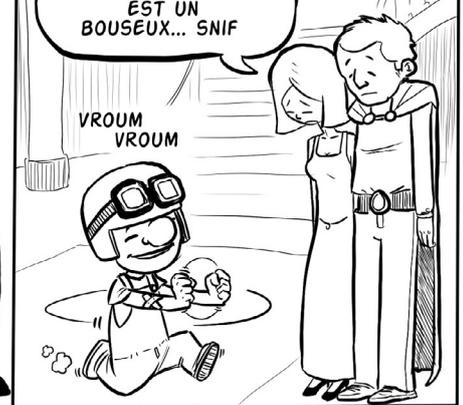
JE VOIS MAL COMMENT TU AURAI PU FAIRE ÇA AVEC SEULEMENT 2D EN SAVOIR... TU A MIS TOUS TES POINTS DE COMPÉTENCE EN MÉCANIQUE ET DEXTERITÉ.



À LA FIN, C'EST CE QUI EST ÉCRIT SUR LA FEUILLE DE CARACTÉRISTIQUES QUI DÉFINIT LE PERSONNAGE...

NOTRE ENFANT EST UN BOUSEUX... SNIF

VROUM VROUM



À NOTER QU'EN FONCTION DU CONTEXTE, LES MÊMES COMPÉTENCES N'ONT PAS LE MÊME EFFET.

2D EN SAVOIR ??? NOTRE ENFANT EST UN GÉNIE !



IL A AUSSI LES JOUEURS POUR LEQUELS ÉCRIRE LE BACKGROUND EST PLUTÔT UNE CORVÉE.

TOF, EST-CE QUE TU AS EU LE TEMPS DE CRÉER TON NOUVEAU PERSONNAGE QUI VA REMPLACER LIBB, MORT "HÉROÏQUEMENT" AU COMBAT ?



OUI, JE TE PRÉSENTE DORIAN... HEU... BOF ! DORIAN BOFF

MAIS C'EST LE BACKGROUND DE LIBB !

AH NON, C'EST UN ADMIRATEUR SECRET QUI A TOUT FAIT COMME LUI, NUANCE ! C'EST ÉCRIT LA REGARDE !



AU FINAL LE BACKGROUND C'EST ESSENTIELLEMENT UN OUTIL QUI PERMET DE DÉFINIR LE PERSONNAGE.

ALORS... IL EST TRÈS BIEN TON BACKGROUND ALEX. ON COMPREND BIEN D'OU VIENNENT LES COMPÉTENCES DE TON PERSONNAGE. ÇA EXPLIQUE AUSSI SES TENDANCES AUX MÉTHODES RADICALES... PAR CONTRE IL DOIT EN MANQUER UN MORCEAU...



ON NE COMPREND PAS COMMENT IL EST DEVENU GENTIL EN FAIT...

AH MAIS ON DOIT JOUER UN GENTIL ???



DE MANIÈRE GÉNÉRALE, L'AVENTURE, CE N'EST PAS FAIT POUR LES ENFANTS :

JE VOUS CONFIE MES ENFANTS POUR UNE SEMAINE. LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE EST EN DANGER ET IL N'Y A QU'À VOUS QUE JE FASSE CONFIANCE...

HEUU... OKAAAY

JE VOUS PRÉVIENS JE M'EN OCCUPE PAS.

OULIIIIIN !!!

WONWOOK ? MAIS QU'EST-CE QUE TU LUI AS FAIT ?

<MAIS RIEN, JE LUI AI JUSTE SOURI.>

PUTAIN MAIS C'EST PAS VRAI ! C'EST LA TROISIÈME FOIS QU'ON SE FAIT ATTAQUER PAR UN CHASSEUR DE PRIMES ! ET CETTE FOIS C'EST BOBBA FETT !

FINALEMENT ILS SONT PLUTÔT PRATIQUES CES GOSSÉS, ILS ATTIRENT LES MÉCHANTS.

DORIAN MAIS QU'EST-CE QUE TU FOUS ?!?

BEN, JE ME SERS DE JACEN COMME BOULIER. IL LES VEUT VIVANTS, ALORS IL OSE PAS ME TIRER DESSUS.

PUFF ! ET BEN JE SUIS PAS FÂCHÉ QU'ILS SOIENT ENFIN COUCHÉS.

WONWOOK ÉTAIT EN TRAIN DE LEUR FAIRE GÔTER SON ALCOOL DE JUS DE PAPAYE MAISON.

"BEN QUOI ? C'EST QUE DES FRUITS, ÇA PEUT PAS ÊTRE MAUVAIS!"

BIP BIP BIP BIP ...

QU'EST-CE QUE C'EST ENCORE ?!?

LA CAPSULE DE SAUVETAGE AVEC DEUX ENFANTS À BORD VIENT DE PARTIR EN DIRECTION DE CETTE PLANÈTE VOLCANIQUE !

JE CONDUIS !

MAIS C'EST PAS VRAI !!!

MES ENFANTS...

ALORS OUI, CELUI-CI EST BRÛLÉ AU 3ÈME DEGRÉ SUR 90% DU CORPS ET CELLE-CI A DÉVELOPPÉ UNE TENDANCE À L'ALCOOLISME ET AUX JURONS ! MAIS ILS SONT EN VIE !

PUTE !

TU CROIS QU'ELLE NOUS LES REPRÉTERA ?

AUCUNE CHANCE !

DOMMAGE ...

La Cage Aux Rôles



ORGANISE SA CONVENTION DE
JEUX DE RÔLES, LE WEEK END DU
7 ET 8 NOVEMBRE 2015

GÉANTVIE DE JOUER
FAÎTES DU JDR !

Au programme :

- **Parties de jeux de rôles**
- **Remise de lots**
- **Stands Partenaires**
- **Parties d'initiation**
- **Stand Découverte**

MJC DE DOUAI
215 RUE D'ARLEUX
59500 DOUAI

Pour nous contacter : convention@lacageauxroles.fr

Notre site internet : lacageauxroles.fr

Image de fond par Elbardo : <http://elbardo.deviantart.com>

IPNS : Ne pas jeter sur la voie publique