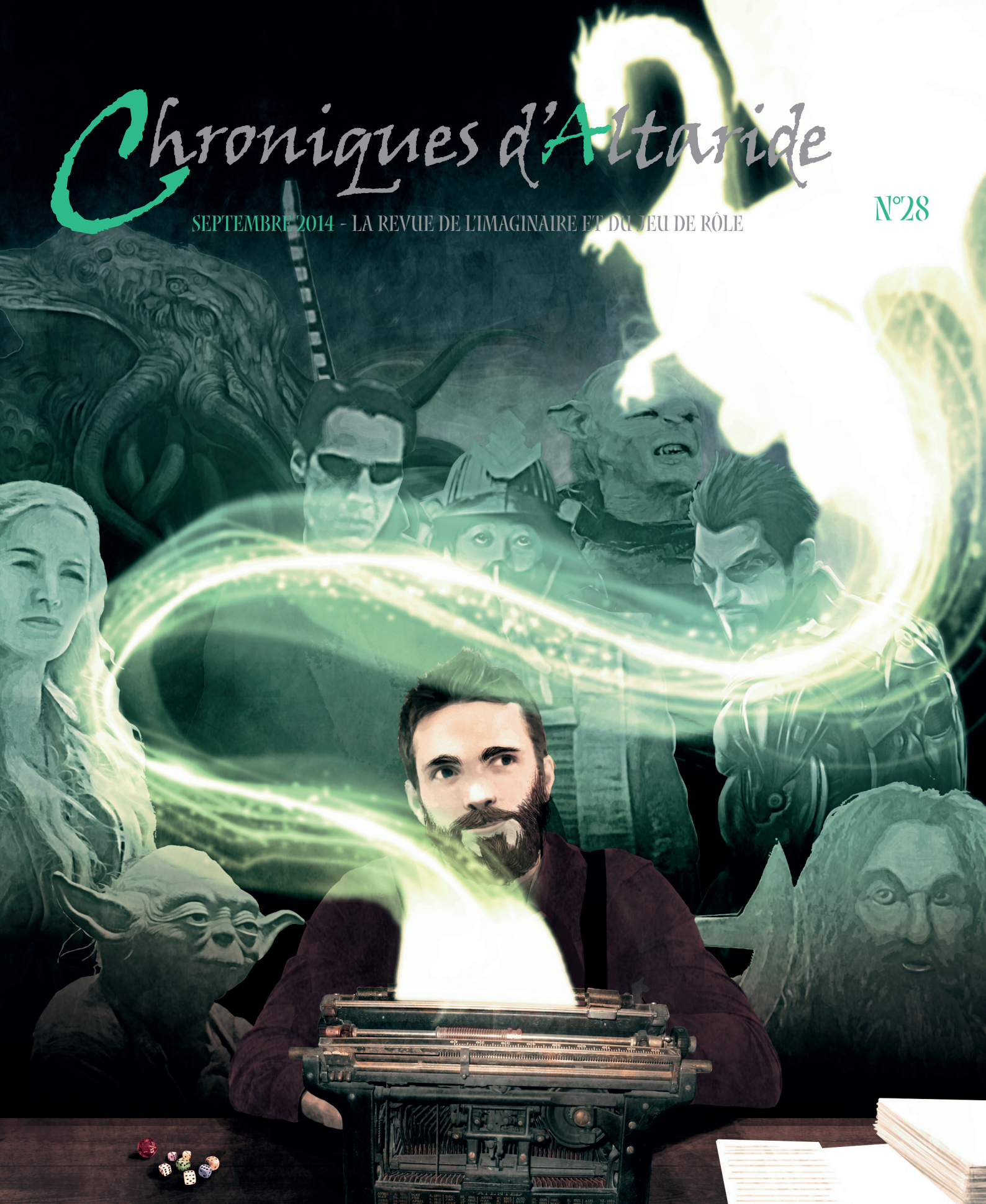


Chroniques d'Altaride

SEPTEMBRE 2014 - LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°28



► LES COULISSES DE LA
REVUE : UNE HISTOIRE
DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

► CRAZY... IMMINENCES :
LES NOUVELLES BÉDÉS
DE LA RENTRÉE !

► GRAND DOSSIER :
L'ÉCRITURE
ET LE JEU DE RÔLE

Écrire le geste

Comment garder la trace d'une chorégraphie ? Sujet complexe : le geste, en trois dimensions, se laisse moins facilement mettre sur papier que la musique. De nombreux maîtres de ballet se sont frottés au problème et ont tenté, dès l'apparition de la notation musicale, de mettre en place une notation du geste. En 1589, Thoinot Arbeau, chanoine et compositeur, rédige son *Orchesographie*, recueil de danses de son temps, avec des indications précises sur les mouvements, en correspondance avec la musique.

Jusqu'au XX^e siècle, ces systèmes de notation concernent surtout les danses de ballet, souvent en vue du dessus (les dessins illustrant les mouvements des danseurs entre eux).

Il faut attendre 1928 pour que Rudolf Laban, danseur et chorégraphe, ne se penche sérieusement sur l'élaboration d'un système universel, basé sur quatre axes : l'espace, le poids, le temps et la force. Sa notation est très complète, un même signe indiquant la durée du mouvement, sa hauteur... mais elle nécessite un long apprentissage.



FENÊTRE SUR...

La notation Benesh, publiée en 1956, offre une alternative plus accessible. Créée par Joan Benesh, danseuse au London Royal Ballet, et son mari, mathématicien, la notation Benesh reprend le principe de portée musicale, attribuant chaque ligne à une partie du corps du danseur, avec des signes simples et synthétiques.

Les deux notations, Laban et Benesh, sont encore utilisées par de nombreux ballets prestigieux de nos jours, même si l'usage de la vidéo simplifie beaucoup ce travail de conservation.

Au-delà de la danse de ballet, ces systèmes sont utilisés par les marionnettistes, les jongleurs et tous ceux qui travaillent les arts du geste. ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources

- ▶ Article général : http://fr.wikipedia.org/wiki/Notation_du_mouvement
- ▶ *Orchésographie* de Thoinot Arbeau : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Orchésographie>
- ▶ Notation Laban : http://fr.wikipedia.org/wiki/Notation_Laban
- ▶ Notation Benesh : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Choréologie>



BALLET CONTEMPORAIN BY GABRIEL SALDANA (CC BY SA 2.0), VIA FLICKR

LABAN DEVANT SON ÉCRITURE - DOMAINE PUBLIC, VIA WIKIMEDIA COMMONS

Éditorial

Écrire, c'est créer

Quoi de mieux pour ce numéro de septembre qu'un thème sur l'écriture, pour se remettre dans le bain de la rentrée des classes pour les plus jeunes d'entre nous et celle de nos chères petites têtes blondes pour les plus anciens ? Le jeu de rôle, c'est avant tout de l'écrit. À l'origine, c'est un jeu, un manuel de jeu. *Dungeons & Dragons* n'avait pas vocation littéraire. Mais rapidement de nouveaux titres se sont emparés du concept en incorporant plus ou moins de littérature : des nouvelles d'ambiance, des textes étoffés qui décrivent un univers exotique... Les allers et retours entre la littérature traditionnelle sont aujourd'hui très nombreux : depuis l'adaptation en jeu de rôle de l'œuvre de Howard Phillips Lovecraft, on ne compte plus les jeux inspirés de livres. Et, les années passant, les joueurs sont eux-mêmes devenus des auteurs ! Certains ont écrit de nouveaux jeux, d'autres sont devenus écrivains et ont basculé dans la littérature « classique »... jusqu'à ce que des rôlistes adaptent à nouveau leur œuvre en jeu de rôle. La boucle est bouclée, formant un cercle vertueux qui enrichit et inspire de part et d'autre auteurs et œuvres. Ne nous leurrions pas : le jeu de rôle ne sera sans doute jamais un genre littéraire majeur, il ne représente par son aspect écrit qu'une infime partie de son potentiel. Car le véritable jeu de rôle ne se trouve pas dans le livre mais bien autour de la table, dans les paroles des participants.

Dans ce numéro, vous trouverez des témoignages de nombreux auteurs, des aides de jeu sur l'écriture, une histoire dont vous êtes le héros dans le thème... mais aussi, nouveauté de rentrée, plein de nouvelles bandes dessinées ! C'est d'ailleurs pour marquer ce virage graphique que notre couverture est désormais une illustration inédite, signée Syrphin.

À vos dés !



D.R.

“ les joueurs sont eux-mêmes devenus des auteurs ! ”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Septembre 2014 N°28

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. Rédaction : Francis Ash, Benoît Chérel, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Xavier Dollo, Anne Fakhouri, Gabriel Féraud, Bruno Guérin, Ségolène Lagrée, Mathilde Lenoir, Serge Macasdar, Sophie Pérès, Gabrielle Phillips, Igor Polouchine, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Hélène et Romain Rias, Léo Sigrann, Clotilde Thiennot, Léo Touroult, François Vanhille. Correction / relecture : Sophie Pérès. Illustrations originales : Jérémy Bouzerna, Francis Pacherie, Syrphin. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Soutch / Cowkiller, © Christophe Dénouveaux, © Niko, © Imminences. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. Réalisation : Benoît Chérel. La revue et sa rédaction tiennent à remercier, pour leur aide et leur support : David Audra, Cédric Cassam-Chenaï, Michel Chevalier, Arnaud Desfontaines, Michaël Goldman, Aurélie Queffelec-Le Leannec, Jean-Michel Thoral, Christophe Trumelet et Celdric Turmel. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL. Photo de couverture : par Syrphin.

Contact : altaride@gmail.com
S'abonner gratuitement : goo.gl/9ju7B
Réagir : goo.gl/eJiRDS

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

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...	
• Écrire le geste.....	2
L'Entrée	
• Éditorial - Écrire, c'est créer.....	4
Chambre des rêves	
• Crowdfunding - Tipeee, pour soutenir la revue.....	7
Portrait de rôliste	
• Anne Fakhouri et Xavier Dollo, romanciers rôlistes.....	10
Feuille de perso	
• Les feuilles de personnages de Xavier Dollo et d'Anne Fakhouri.....	18
Bar	
• La Chronique... et l'antichronique.....	19
Salle de jeu	
• Grand dossier - L'Écriture et le jeu de rôle.....	20
• Aide de jeu - Relisez-vous, qu'ils disaient... ..	22
• Aide de jeu - Écrire, mais pour quoi faire ?.....	24
Fumoir	
• Témoignages	
Francis Ash - Au plaisir d'écrire.....	26
Ségolène Lagrée - Comment j'écris ?	30
Gabrielle Phillips - Une belle revanche sur la vie.....	34
• Culture rôliste - Cultures de l'imaginaire : hors-la-loi ?	36
Atelier du créateur	
• Rencontre avec Serge Macasdar, auteur de <i>Méta-Père</i>	40
• <i>Chroniques Héossiennes</i> , interview avec Igor Polouchine.....	44
• <i>Antika</i> , présenté par Bruno Guérin	48
Le Hangar d'Altaride	
• Troisième vaisseau - <i>La Pierre de Rosette</i>	52
Home Cinema	
• <i>The Fumble Zone</i> ... épisode 13 Fin de saison.....	54
Bibliothèque	
• Le Monde de la Tour - <i>Écrire ? Mais pour quoi faire ?</i>	56
• Poème - <i>L'Inspiration</i>	62
• Feuilleton - <i>La Troupe du Magicien Blanc</i> , épisode 2.....	64
• Histoire dont vous êtes le héros - <i>Coûte que coûte</i>	70
Hangar aux scénarios	
• Scénario pour <i>Monsterhearts</i> - <i>Week-end d'intégration</i>	76
• Véranda graphique	
• Crobard Factory - <i>Amûr & Ortograf</i>	94
• Imminences - <i>La Carte postale de Junior</i>	95
• Crazy... <i>Matrix, Dune, AvP</i>	96
• Crobard Factory 2 - <i>Anatomie du rôliste pwalu</i>	97
• Bédé - <i>Empty Dungeons</i> - épisode 5.....	98
• Bédé - <i>Star Wars, le jeu de rôles</i> - épisode 28.....	99

Chroniques d'Altaride

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

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

- N°29 Octobre 2014 Le Dessin
- N°30 Novembre 2014 Le Monstre
- N°31 Décembre 2014 La Fête
- N°32 Janvier 2015 La Mémoire
- N°33 Février 2015 L'Amour
- N°34 Mars 2015 La Nature
- N°35 Avril 2015 La Religion
- N°36 Mai 2015 La Médecine
- N°37 Juin 2015 La Misère
- N°38 Juillet 2015 La Révolution
- N°39 Août 2015 Le Voyage
- N°40 Septembre 2015 L'Enfance
- N°41 Octobre 2015 La Vieillesse
- N°42 Novembre 2015 L'Improvisation
- N°43 Décembre 2015 Les Souverains

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

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

www.altaride.com



le tip c'est chic!

Le financement participatif des *Chroniques d'Altaride*

Tipee, pour soutenir la revue

On monte en gamme

Cette fois-ci, ça y est ! De plus en plus de lecteurs nous demandaient à corps et à cris une version papier de la revue... Eh bien les contributeurs du financement participatif des *Chroniques d'Altaride* seront les premiers à en profiter !

Nous avons en effet atteint les 100 € par mois sur Tipee, ce qui nous permet d'envisager sereinement de commencer à réaliser des

impressions. Alors attention, ne nous emballons pas : pour commencer, ce sera de tout petits tirages.

D'abord pour répondre aux demandes sur Tipee, ce sont les soutiens de 30 € et plus qui bénéficient de cette contrepartie (un numéro imprimé par mois financé à ce palier). Ensuite, nous allons en faire imprimer quelques uns de plus pour les proposer à la vente lors de nos déplacements dans les festivals et les conventions. Et puis nos exemplaires de démonstrations seront désormais

Contreparties... les paliers

Niveau 1 « e-Soutien » 1 €

Votre nom dans les remerciements sur Facebook.

Niveau 2 « Pilier numérique » 2 €

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

Niveau 5 « Ours gentil » 5 €

Idem + votre nom dans l'ours.

Niveau 15

« Scribe généreux » 15 €

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

Niveau 30 « Lecteur mécène » 30 €

Idem + un exemplaire papier envoyé par la poste.

Niveau 40

« Collectionneur mécène » 40 €

Idem + une dédicace sur votre exemplaire papier.

Niveau 50

« Bienfaiteur sympathique » 50 €

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

Niveau 100

« Ange d'Altaride » 100 €

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

de vrais magazines et non plus de simples photocopies : c'est quand même nettement plus présentable !

L'objectif suivant, qui se cache derrière ces premiers jets, ce sont les abonnements. Dans l'idée, les lecteurs assidus pourront s'abonner, selon plusieurs formules (précommande d'un numéro unique, achat d'un ancien numéro, abonnement sur une période donnée...) pour recevoir un exemplaire imprimé par la poste. En ayant bien conscience que la revue reste la même, avec toutes ses imperfections. Et que, dans les conditions actuelles, si réaliser des impressions papier devient possible, elles ne pourront arriver dans la boîte aux lettres des soutiens et des abonnés qu'avec un important décalage par rapport à la version PDF. Une mise en ligne, c'est l'affaire de quelques minutes. Imprimer, se faire livrer les impressions, mettre sous pli individuel et reposer, cela engendrera des délais.

À l'avenir, on essaiera certainement de modifier en douceur le rétroplanning de préparation des numéros. Idéalement, il faudrait boucler un numéro environ trois semaines avant le début du mois concerné pour permettre à l'imprimeur, au livreur, à nos petits doigts et au postier de faire leur travail en amont. Ce qui nous permettrait d'avoir une sortie quasi-simultanée des version papier et PDF de la revue.

En attendant ce jour, on va commencer par se dépêcher de réaliser les version imprimées dès que le PDF sera prêt.

On arrive !

Réaliser une revue rôliste mensuelle, c'est bien joli... mais si les rôlistes ne savent pas qu'elle existe, c'est quand même bien dommage, non ? Tipeee nous permet donc aussi de voyager en France, en Belgique et en



COMMENT ÇA MARCHE ?

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

Suisse pour faire connaître les *Chroniques d'Altaride* à nos lecteurs potentiels. Ces lecteurs, on peut les croiser, les rencontrer à l'occasion des nombreux festivals et des conventions consacrées au jeu de rôle et aux cultures de l'imaginaire.

Concrètement, le stand propose des exemplaires imprimés de tous les numéros déjà parus (comme on l'a vu, les nouveaux seront impeccables), des flyers de présentation, des affiches avec la liste des thèmes à venir pour les contributeurs en herbe... et donc bientôt les derniers numéros qui seront disponibles à la vente en version papier.

Le planning

- ▶ Les 13 et 14 septembre, les *Chroniques d'Altaride* seront à Liège pour **Les Aventuriers de la cité ardente**, tome 3.
- ▶ Du 3 au 5 octobre, la revue sera à Lyon pour la convention **Octogônes**.
- ▶ Les 11 et 12 octobre, nous serons en Suisse, à La Tour-de-Peilz, pour la convention **Orc'idée**.
- ▶ Les 25 et 26 octobre ce sera le tour de Lannion, où nous serons présents pour la deuxième édition du festival **Scorfel**.
- ▶ Les 15 et 16 novembre, on continue avec **La Cage aux rôles** à Douai.

... Et d'autres dates sont déjà en train de se caler avec d'autres événements ludiques. D'ailleurs, si vous voulez nous voir venir par chez vous, contactez-nous ! ■

BENOÎT CHÉREL

Tapez la revue sur **tipeee**.com

www.tipeee.com/chroniques-d-altaride

COMMENT TIPER UN CRÉATEUR ?

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

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

quel rythme il compte le faire et pourquoi. Quand un internaute «tip» un créateur, il s'engage à le rémunérer pour chacun de ses contenus. Et pour éviter tout débordement, le Tipeur peut fixer un maximum mensuel qu'il ne souhaite pas dépasser, quand bien même le créateur serait particulièrement créatif ce mois-ci ! Vous pouvez décider de ne donner qu'une seule fois. Pour cela, il vous suffit de rentrer le montant de votre Tip et de le confirmer.

Objectifs... ce qu'on vise

Licence Adobe Indesign CC

(25 € par mois)

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

Flyers (35 € par mois)

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

Affiches (50 € par mois)

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

Stand pour convention

(200 € par mois)

La communication autour de la revue passe par une présence forte dans les festivals et conventions rôlistes, ludiques et dédiés à l'imaginaire. Cet objectif consiste à nous équiper d'un stand à la fois beau, pratique et fonctionnel pour ces événements. Il comporte un grand panneau aux couleurs de la revue, une borne d'accueil et une bannière-drapeau (le budget est supérieur à 200 € mais le matériel peut s'acquérir en plusieurs étapes).

Impressions papier (400 € par mois)

Pour réaliser des versions papier à diffuser pour un prix pas trop moche, il faut faire imprimer une quantité minimum. Avec 400 € par numéro, nous pourrions atteindre cette masse critique et nous lancer dans la version papier en complément de la revue numérique (qui, elle, restera gratuite). ■

CHRONIQUES D'ALTARIDE



Portraits de rôlistes

Anne Fakhouri et Xavier Dollo, romanciers rôlistes

Autour d'un berceau - *American Fays*

Pour la rentrée, on n'arrivait pas à choisir : on fait le portrait d'un garçon ou d'une fille ? Pour ne pas faire de jaloux, Julien Pouard (l'auteur de la campagne *Éveil pour Eclipse Phase*) nous a fait la joie de vous faire découvrir non pas un mais deux rôlistes passionnants et passionnés.

Y'a des jours où on se dit que les fées, pardon les fays, se sont penchées sur votre berceau. Comme le jour où Anne Fakhouri, une amie de relativement longue date, m'a demandé de lui maîtriser une partie de jeu de rôle alors que je lui racontais mes dernières séances et en particulier un scénario écrit pour les *Chroniques d'Altaride* (*L'Ours de la place Vendôme*, pour *Broken Rooms* dans le numéro 7 des *Chroniques d'Altaride*). Un peu plus tard, quand nous nous sommes

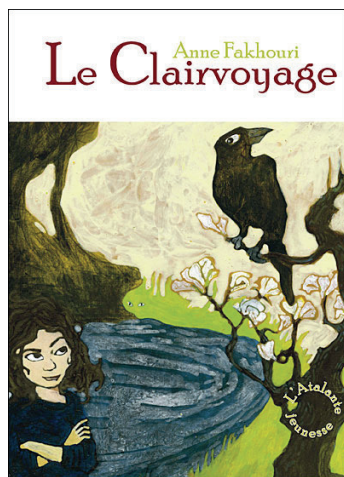
lancés, j'ai choisi *Victorian Lost*, la version victorienne de *Changeling the lost*, un jeu sur des mortels enlevés par des fées dans le Monde des ténèbres de White Wolf version 2. Puis au fur et à mesure d'autres joueurs et joueuses se sont joints à notre petit groupe (Caroline, Morgan, Eva et Julien, je vous embrasse bien fort). À l'occasion d'une visite à Paris pour une séance de travail avec Anne, Xavier Dollo nous a rejoints pour une prestation tout bonnement géniale. Il a réussi en une séance à rejoindre le groupe de joueurs au début de la partie et à se joindre à leur pire ennemi à son issue !

Au fil de nos rencontres et de nos discussions, ils m'ont parlé d'*American Fays*, leur prochain roman, et j'ai tout de suite été emballé par les possibilités de l'univers. Alors que le livre est sur le point de sortir, Anne et Xavier m'ont fait l'honneur de bien vouloir répondre à quelques questions à propos d'eux, à propos du livre et de leur univers.

Voici leurs réponses.

Qui êtes-vous ?

Anne : Je suis Anne Fakhouri, écrivain. J'étais également prof de français jusqu'en juin dernier mais un déménagement à Dublin me permet aujourd'hui de me consacrer à l'écriture. J'écris principalement de la jeunesse (*Le Clairvoyage - La Brume des jours*, Grand Prix de l'Imaginaire 2010, et *l'Horloge du Temps Perdu* chez l'Atalante, *Hantés*, chez Rageot, Prix Futuriales des lycéens). *American Fays* (éd. Critic) est mon deuxième roman pour adultes, après *Narcogénèse*, chez l'Atalante. J'aime particulièrement la fantasy urbaine et le fantastique. Il faut qu'il y ait du mystère, de l'ésotérisme, de l'aventure et de sombres secrets...



Vous êtes auteurs, des écrivains publiés, en quelques mots qu'est-ce qui vous a amenés à le devenir ?

Anne : Le destin, mon bon monsieur... En vrai, je ne sais faire que ça : lire et écrire.

Sinon, je fais du jeu de rôle et du grandeur nature.

Xavier : Xavier Dollo. J'ai pas mal de casquettes : auteur, éditeur (Ad Astra éditions), libraire (librairie Critic à Rennes, spécialisée notamment dans les littératures de l'imaginaire). J'ai écrit pas loin de dix romans dans des genres aussi variés que la fantasy, le space-opera ou encore le post-apocalyptique, sous le pseudonyme de Thomas Geha. J'ai également obtenu quelques prix (Grand Prix de l'Imaginaire en tant qu'éditeur, Prix Rosny aîné en tant qu'auteur). À part ça, je suis comme Anne, j'aime énormément le fantastique et la fantasy urbaine, des trucs aussi sympathiques que *Magie Brute* de Larry Correia ou les *Dresden Files* de Jim Butcher. Même en séries télé, ça me plaît assez... *Grimm* par exemple est plutôt chouette. Et enfin, je suis également rôliste, mais beaucoup moins qu'à une certaine époque, faute de temps, surtout. Mais il m'est arrivé d'en faire avec Anne.

Anne : Une fois en PNJ et tu nous as tous trahis...

Xavier : Je suis tenté de répondre la même chose qu'Anne. Mes compétences ne tournent qu'autour des livres. Quant à l'écriture, j'écrivais un roman de fantasy à 12 ans grâce à une prof de français. Erreur -> sanction : après, je n'ai plus jamais voulu faire autre chose qu'écrire.

En plus d'être auteurs, vous êtes rôlistes, ne niez pas je vous ai vus autour de ma table de jeu. Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Anne : Tard ! Et par le grandeur nature, il y a douze ans. Je fais du jeu de rôle quand je sens bien l'univers et le maître de jeu. J'ai peu accroché avec le médiéval fantastique, je suis plutôt contemporain ou XIX^e surnaturel. En ce moment, je suis sur une partie de *Changeling* avec un certain Julien Pouard comme MJ... Vous connaissez ?

Xavier : Tard aussi. Avec des gars qui jouaient à *Dungeons & Dragons* dans mon patelin. Je n'ai pas joué avec eux mais ils m'en ont parlé, c'est suffisant. J'ai quand même fait un GN avec eux, une fois. Ensuite, j'ai continué au collège, puis jusqu'à la fac, où mes dernières parties de jeu de rôle étaient surtout du *Cyberpunk*.

Anne : Au collège, tu appelles ça tard ? Moi, j'avais 28 ans quand j'ai commencé le jeu de rôle et le grandeur nature !

Et comment le pratiquez vous aujourd'hui ?

Anne : Par Skype, depuis Dublin. Moins convivial, évidemment mais ça recentre sur le jeu lui-même. On évite de digresser, les parties sont plus détaillées, du coup. En revanche, les pâtisseries de mon MJ me manquent horriblement...

Xavier : En ce moment, je ne pratique plus. Mais je ne désespère pas de reprendre une campagne.



Est-ce que la pratique du jeu de rôle a eu une influence sur votre écriture ?

Anne : Du jeu de rôle, non, car c'est très récent. En revanche, le grandeur nature m'a inspiré des scènes visuelles précises. Par ailleurs, je me suis aperçue que j'avais ten-

dance à construire mes intrigues comme des intrigues de GN (j'ai été orga pas mal de temps).

Xavier : Honnêtement, je ne sais pas trop. Peut-être que mes *Alones* (éditions Critic) ont un peu de *Bitume* en eux. Sans doute même. On me dit parfois dans des critiques que mes *Sabre de Sang* (Folio SF) ont des influences JDR. Je ne sais pas non plus. Il se trouve que beaucoup de JDR auxquels j'ai joué sont directement inspirés d'auteurs que j'adore, comme Moorcock ou Fritz Leiber.

Et comme j'ai beaucoup lu ces auteurs... ouroboros.

Ou peut être est-ce votre qualité d'écrivain qui influence votre façon de jouer ?

Anne : Sur le fond, effectivement, manipuler des émotions différentes, en tant qu'auteur, permet

THOMAS GEHA

Celle qui voulait avoir 30 ans



de se glisser dans la peau de son personnage. En revanche, sur la forme... je reste plus à l'aise à l'écrit qu'à l'oral. Improviser peut se révéler frustrant quand on aime les dialogues travaillés, comme moi.

Xavier : Tout comme Anne, je suis beaucoup plus à l'aise à l'écrit qu'à l'oral. Mais oui, écrire donne quand même des directions pour jouer. Je pense qu'écrire libère ou débride un peu plus mon imaginaire.

Je vous connais comme joueurs mais avez-vous eu l'occasion de passer de l'autre côté de l'écran en tant que maître du jeu ?

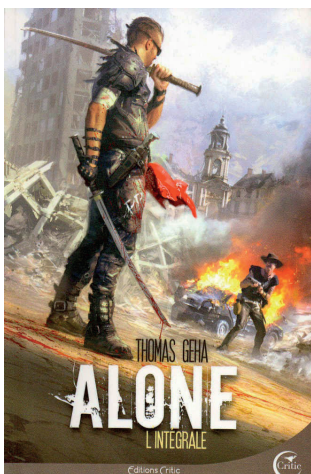
Anne : Non, mais c'est très tentant.

Xavier : Pas mon truc. Et je connais trop de bons maîtres de jeu pour essayer moi-même d'en être.

D'ailleurs, pour vous, c'est quoi le jeu de rôle ?

Anne : Une catharsis, très clairement ! Et l'occasion de jouer des héros. Être la peste que je me refuse d'être dans la vie ou vivre de grands dilemmes... Et surtout, un moment de partage avec des gens que j'estime et qui nourrissent mon humour et mon imaginaire.

Xavier : Je dirais un des meilleurs moyens que je connaisse de vivre autre chose, voire ailleurs, que le quotidien, tout en restant connecté avec la réalité, c'est-à-dire en partageant de bons moments/fous rires/aventures avec des amis. Se balader en Terra Incognita tout en ayant l'assurance de ne pas faire le voyage seul.



Vous êtes avec nous aujourd'hui pour parler un peu d'*American Fays*, votre prochain roman écrit en collaboration qui sera bientôt disponible. C'est quoi, *American Fays* ?

Anne : Une histoire délirante ! Chicago, 1925 : les Fays vivent au milieu des hommes et Al Capone, en bon Italien catholique, voit ça d'un mauvais œil. Les Fays apportent joie et bonheur et nuisent à ses tripots. Il envoie régulièrement les No Ears Four, quatre losers en apparence, nettoyer la ville. Au moment de notre histoire, Capone est accusé du meurtre de Dry, les pro-prohibition... Et il y a des Fays derrière ça, apparemment. Old Odd, le chef des No Ear Fours, affligé d'une tare qui lui permet de détecter la présence même invisible des Fays, enquête donc, avec ses hommes : Bix, le beau gosse trompettiste, désolé d'être Blanc, Jack The Crap, l'assassin furtif et Bulldog, le bon gros garde du corps. On trouve de tout dans ce bouquin : des Fays rigolotes, des putes sentimentales, des mafieux sans scrupules, de l'amour et même l'Histoire des États-Unis !

Xavier : Que puis-je rajouter ? Anne a tout dit. C'est de la fantasy urbaine fun, pour qui aime les auteurs que j'ai déjà cités dans une réponse plus haut. Humour, personnages hauts en couleurs, du punch, de l'originalité. On espère avoir mis tout ça dans *American Fays*.

Anne : Pas mal de références et de clins d'œil au cinéma aussi : *Scarface*, le *Parrain* ou les films muets. On a essayé de jouer sur les codes.

D'où est venue l'idée du roman et l'idée de travailler ensemble ?

Anne : Nous voulions travailler ensemble depuis longtemps ; nous sommes amis et nous lisons mutuellement. À l'origine, j'ai écrit une nouvelle, *Du rififi entre les oreilles*, pour une anthologie dirigée par Sylvie Miller et Lionel Davoust. Le thème était compliqué pour une rôliste : « Elfes et Assassins ». Difficile de ne pas tomber dans de l'*Elfe noir* (surtout quand on a joué à un grandeur nature continu dans cet univers). J'ai donc décidé de faire évoluer mes personnages dans le Chicago de Capone, que j'aime beaucoup. Simon Pinel, le directeur de collection des éditions Critic, a lu la nouvelle et a demandé un roman. J'étais super partante mais seulement avec Xavier : il vient de la fantasy et du post-apo et est nettement meilleur que moi pour les scènes d'action et le polar. Sans parler de son incroyable talent... C'était l'occasion, en plus, de concrétiser notre envie de travail en commun. Et de boire du thé en rigolant.

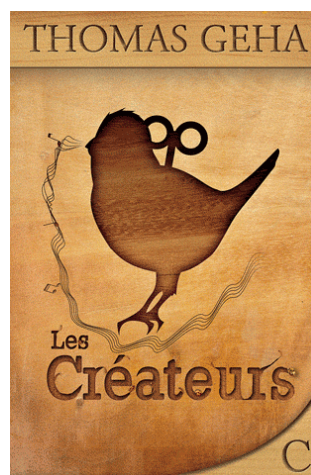
Xavier : Quand j'ai connu Anne (c'était au festival Utopiales), c'était en tant que fan boy. J'avais apporté un seul livre à me faire dédicacer, à l'époque : *Le Clairvoyage*, son premier roman que j'avais juste adoré. Je pense qu'Anne est la plume la plus saisissante de l'imaginaire francophone, une voix reconnaissable, différente. C'était un rêve de pouvoir écrire avec elle. Comme elle dit, nous sommes très vite devenus amis. Nous avons souvent parlé d'écrire ensemble mais nous n'avions pas forcément creusé la chose. C'est vrai que l'intervention de Simon Pinel a été décisive puisque finalement, il nous a poussés à développer ce projet, à partir de cet univers imaginé par Anne.

Anne : Genre, un rêve ! Ce type est obséquieux... C'est lui qui s'est chargé de tous les personnages putrides du bouquin, d'ailleurs...

Pendant une partie de jeu de rôle, l'univers évolue en fonction des actions des personnages. Souvent l'univers est géré par le meneur de jeu alors que les personnages restent l'entière propriété des joueurs. L'histoire construite évolue donc sous l'influence de plusieurs sources. Comment ça se passe quand vous écrivez un roman comme *American Fays*, à quatre mains ?

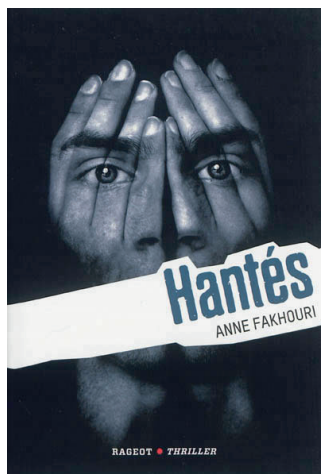
Anne : Nous avons déjà les personnages et un bout d'univers. Nous avons longuement brainstormé, en mettant chacun ce que nous avons envie d'y trouver. Nous nous sommes régulés l'un l'autre aussi. Puis nous avons construit l'intrigue. Xavier a apporté son humour, son imagination débridée et son sens de l'action, je crois que j'ai apporté ma rigueur sur l'intrigue et mon sens du dialogue. À lui de le dire... La phase difficile a été celle des corrections. Même avec un découpage strict et en étant d'accord sur tout, on ne peut pas lutter contre le processus d'écriture de chacun. Nous avons pris des libertés, ajouté des détails personnels, pris de mauvais ou de bons chemins... en tout cas, il a fallu tout harmoniser. Nous avons aussi fait le choix de corriger le roman sans mettre de commentaires, en attaquant la matière elle-

même, de façon à « fusionner » nos styles. Il y a eu des grincements de dents parfois des deux côtés mais nous avons en commun notre propre version du professionnalisme : le texte avant tout ! Après deux passages chacun, plusieurs de Simon Pinel, le directeur de collection et de la correctrice, Pascale Doré, l'ensemble nous a semblé abouti.



Xavier : L'univers d'*American Fays* n'est pas le mien. J'ai tenté de respecter au mieux ses codes, ceux mis en place par Anne. Ce n'est pas toujours chose aisée car Anne est en totale maîtrise de son univers, du background, etc. Du coup, j'ai pu avoir parfois l'impression d'être un hôte. Qui doit enlever ses chaussures avant d'entrer, puis mettre les patins pour pas abîmer le parquet. Mais si tout n'a pas été parfait (forcément, pendant une première collaboration, on apprend à... collaborer), Anne a toujours eu 100% de ma confiance. Et je pense que le résultat parle pour nous. Enfin, j'espère.

Anne : Bon, en résumé, j'ai été pénible, quoi... C'est vrai que parfois, c'était difficile de voir ses personnages parler et agir sous la direction de quelqu'un d'autre. Ça a été rare car Xavier a vite maîtrisé l'univers. Mais j'avoue, ça m'est arrivé de lui dire « Old Odd ne parlerait jamais comme ça... » ou « tu ne peux pas dévoiler les pensées de Jack The Crap aussi clairement, le personnage doit garder du mystère ! ». J'ai aussi repris des détails que Xavier avait apportés. Bref, il a vraiment mis sa propre touche et nous pouvons dire désormais que c'est « notre » univers.

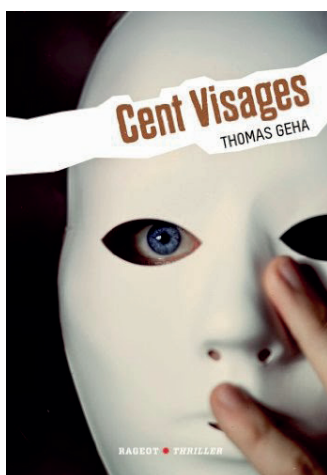


Nous allons encore faire un parallèle entre écriture romanesque et écriture de jeu de rôle. Pour *American Fays* vous avez choisi un contexte particulier, une fusion d'une période historique

et de légendes populaires. J'imagine que vous avez fait pas mal de recherches, comment avez-vous fait le tri de ce que vous alliez garder ou non pour l'univers de votre roman ?

Anne : Exactement comme pour les autres romans. On a parfois des idées qu'on trouve géniales et puis on se dit que ça ne colle avec rien... c'est frustrant mais nécessaire ! Les recherches pour un roman se déroulent de deux façons pour moi. On a une idée d'intrigue en tête et on pioche ce qui nous intéresse dans la documentation. À l'inverse, on lit soudain quelque chose qui évoque une idée qu'on ajoute à l'intrigue. Tout le contexte « jazz » lié au personnage de Bix ne m'était pas inconnu. Mon père a été trompettiste. J'ai été élevée au New Orleans. L'écriture d'un roman est un puzzle permanent et interactif. J'ai lu quelques livres sur la mafia et le contexte historique, vu pas mal de films (j'adore cette époque) et écouté de musique. Je m'étais aussi intéressée à la place des femmes dans les années 20, en France, aux U.S. et en Angleterre, pour un autre bouquin que je n'ai finalement pas écrit. Ça m'a donné une idée du contexte social, par ricochets.

Pour les Fays, ça a été facile : je suis une grande fan de Pierre Dubois¹ depuis l'enfance. Xavier



¹ *La Grande encyclopédie des fées*, Pierre Dubois, 1996, éditions Hoëbeke.

http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Grande_Encyclopedie_des_fees

également. Nous avons beaucoup utilisé ses encyclopédies féeriques et beaucoup échangé. Parfois, j'appelais Xavier pour lui demander : « J'ai besoin d'une fée un peu chafouine, tu as ça dans tes docs ? » Après, *American Fays* est effectivement une uchronie. Nous nous sommes permis des libertés, estimant qu'il y avait des variantes historiques. Par exemple, Jubile Stomp de Duke Ellington date de 1928 mais on le joue déjà dans notre roman en 1925 : j'avais besoin de ce morceau pour une scène en particulier. Sinon, nous avons essayé de coller au maximum à l'Histoire des États-Unis.

Xavier : Je rejoins Anne sur tout ce qu'elle a dit. Je me suis également beaucoup documenté (et croyez-moi que ça n'empêche pas de commettre de grossières erreurs), avec des essais, des films, voire des séries. Les essais me permettent de palper – si je puis dire – l'atmosphère de l'époque et de la retranscrire au mieux pendant l'écriture du roman. Les films, les séries, ou les documentaires filmés m'aident beaucoup pour les détails de décor. Je n'écoute pas toujours les docs mais en revanche j'observe les images avec attention. Par exemple, ça permet de voir des pubs d'époque, des costumes, l'état des routes, les véhicules, etc. Comme Anne, je ne garde pas tout, mais j'ai des fichiers pleins de notes.

Nous avons discuté plusieurs fois d'adapter *American Fays* en jeu de rôle, d'abord pour l'usage personnel du groupe de jeu, mais peut-être aussi pour le diffuser auprès de votre communauté de lecteurs et de la communauté roliste en général. Qu'est-ce qui vous a donné envie de le faire ?

Anne : Une discussion avec mon maître du jeu, Julien Pouard ! Je pense aussi que



ce livre est fait pour être adapté. Il réunit du burlesque, de l'action, de l'amour, une intrigue de polar, une forme de magie. Les interactions entre Fays et mafieux sont tout à fait improbables et peuvent donner lieu à de jolies scènes de role-play !

Xavier : Après avoir discuté avec Julien Pouard, je me suis dit aussi que c'était une excellente idée. Et comme dit Anne, c'est un univers à très fort potentiel ludique.

Si le roman *American Fays* apporte de la matière indispensable à la création d'un jeu de rôle *American Fays*, qu'est-ce qu'un jeu de rôle pourrait à votre avis apporter aux lecteurs qui ont apprécié le roman ?

Anne : Ce que le jeu de rôle m'apporte : la possibilité d'intégrer un univers que j'ai aimé. Mais aussi d'y apporter sa touche personnelle. L'écriture est un travail solitaire. On a finalement très peu de contacts avec les lecteurs. Cependant, quand on les rencontre, ce qui fait le plus plaisir, c'est quand un lecteur a sa propre vision de votre bouquin et y apporte son imaginaire et son affect.

Le jeu de rôle, à mon avis, est le stade supérieur de cet échange.

Xavier : Une extension de plaisir. Un peu comme avec les univers de Mathieu Gaborit. Quand on aime un univers, on aime aussi rester dedans. Même si *American Fays* n'a rien à voir avec la fantasy de G.R.R. Martin, on voit bien l'engouement autour de ses livres. Il y a des tas de créations autour de *Game of Thrones*. Et je trouve ça bien qu'un univers puisse (un peu) échapper à ses auteurs.

En tant qu'auteurs, pouvez-vous citer un ou deux éléments que vous aimeriez voir apparaître dans le jeu *American Fays* ?

Anne : Le côté délirant des Fays et l'humour des No Ears Fours !

Xavier : Je pense que le côté mafia a beaucoup de potentialités.

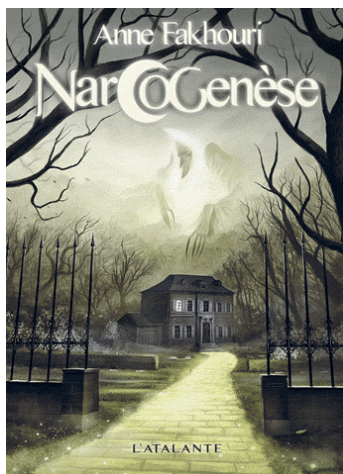
Anne : Les deux mélangés, quoi !

Et au fait, il sort quand le roman ?

Anne : En octobre 2014, pour les cinq ans de notre éditeur, Critic. En couverture rigide, s'il vous plaît. Avec une jolie illustration de Xavier Collette.

Lesquels de vos romans conseilleriez-vous en attendant la sortie d'*American Fays* ?

Anne : *A comme Alone* et *A contre Alone* de Thomas Geha (l'autre nom de Xavier Dollo), du post-apo qui défouraille ! *American Gothic* de Xavier Mauméjean, un excellent roman sur l'imaginaire américain. Le meilleur de ces dix dernières années à mon sens. *Sans âme* de Gail Carriger, une série steampunk dans laquelle une vieille fille (vingt-cinq ans...) de la période victorienne tue un vampire par mégarde avec son ombrelle et se retrouve dans des intrigues pour le moins surprenantes. Ne vous laissez pas leurrer par l'apparente nunucherie de la couverture : ce livre est drôle et intelligent ! *Lasser*, de Sylvie Miller et Philippe Ward, un privé des Dieux en 1930, chez Critic. Nos univers très proches vont nous permettre d'écrire un spin-off rigolo tous les quatre.



Xavier : Anne est trop gentille de conseiller les livres des autres, alors que ce n'est pas la question. Toujours est-il que je ne peux que la rejoindre sur ses choix ! Pour mes romans, je conseillerais les moins chers à l'heure actuelle : mes deux romans de fantasy, *Le Sabre de sang* (Folio SF) et mon recueil de nouvelles chez Critic, *Les Créateurs*.

Quant aux œuvres d'Anne, je les aime toutes, même si je garde une connexion particulière avec *Le Clairvoyage*. Ce livre, son premier, était déjà un coup de maître, quand son chef-d'œuvre est pour moi le labyrinthique et inoubliable *NarcoGenèse*.

Anne : Ah zut, ça me paraît tellement bizarre de conseiller mes propres livres que j'ai carrément mal lu... Bon, vous pouvez au moins lire *Du rifi entre les oreilles*, la nouvelle dont est tiré *American Fay*. Elle est téléchargeable gratuitement via l'Atalante, pour l'opération « la décade de l'imaginaire 2014 ». Et lisez quand même ce que je vous ai conseillé, ça vaut le coup ! ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR JULIEN POUARD**

**ILLUSTRATIONS FOURNIES
PAR ANNE FAKHOURI
ET XAVIER DOLLO**

**Vous les avez découverts...
ne les perdez plus de vue !**

Xavier sera à Lannion pour le festival Scorfel et à Paris pour le Salon Fantastique.

Anne sera à Nantes pour les Utopiales. ■



Les feuilles de personnages de Xavier Dollo et d'Anne Fakhouri

- **Nom, prénom** : Geha, Thomas ; identité secrète : Xavier Dollo.
- **Classe de personnage** : Ouvrier du livre multitâche. Dit aussi, « couteau suisse ».
- **Force** : 8 sur l'échelle de l'Imaginaire.
- **Dextérité** : à droite ou au gauche ?
- **Intelligence** : Par défaut.
- **Charisme** : en plein reboot.
- **Compétences** : éditeur de bons livres, vendeur de bons livres ; travaille en échoppe spécialisée ; a une co/auteur.
- **Armes** : PC Lenovo flambant neuf. PC Samsung cassé pouvant servir de gourdin.
- **Équipement** : lunettes magiques et l'intégrale des épisodes de la série *Le Sourire du dragon*.

XAVIER DOLLO

- **Nom, prénom** : Fakhouri « Vieille anglaise » Anne
- **Classe de personnage** : écrivain matinal
- **Force** : sait faire le carrot cake
- **Dextérité** : surnommée « la femme-pince » dans sa famille, à cause de sa totale absence de pouce préhenseur.
- **Intelligence** : bac+4 (- deux enfants)
- **Charisme** : option Statue du Commandeur / mais sait faire le carrot cake !
- **Compétences** : écriture de romans où les enfants sont martyrisés, invention de vanes idiotes recyclées en dialogue, chantage affectif (+12)
- **Armes** : les fameuses « compilAnne » de musique. Servent à torturer sans laisser de traces physiques.
- **Équipement** : un plaid, plusieurs sortes de thé blanc, une machine à café, des carnets de note, un stylo *Doctor Who*.

ANNE FAKHOURI

La chronique

de Fabrice Pouillot

Les « vacances » sont toujours une période difficile !



Bref, de retour ! Il était temps !
« *L'écriture a ceci de mystérieux qu'elle parle* »

Écrire... acte étrange, curieux mélange d'une liberté offerte par l'infinité de phrases qui se présentent et des limites imposées par un thème, par les autres, par soi-même. Et me voici en train d'écrire à propos de l'acte d'écriture ! Quelle est donc la chose la plus importante dans cette activité souvent secrète ? Un résultat final figé, corrigé ? Un texte que l'on peut enfin donner à lire aux autres ? Ou bien est-ce l'introspection au cœur de ses sentiments qui compte tellement ? Écrire implique-t-il fatalement une notion de catharsis pour l'auteur ; toutes ces phrases accolées plus ou moins facilement ou maladroitement ont-elles cette fonction de purification comme l'avait autrefois la confession, la prière ou l'exécution publique ? Ma foi... probablement pas ! Plus je croise d'auteurs et plus il semble évident que leur désir essentiel est de partager les étranges histoires qui leur passent par la tête. Ça rejoint ce que j'imaginai enfant, j'étais persuadé que les auteurs avaient le super-pouvoir d'aller piocher leurs idées dans un vaste réservoir psychique alimenté par le nombre sans fin de mondes dans l'univers, et par toutes les histoires vécues par les habitants de ces lointaines galaxies. Même si je ne crois plus en mes théories infantiles, être une sorte de scribe lié à tout ce qui a pu vivre dans notre univers me semble encore plus jouissif qu'être juste quelqu'un doué d'un peu d'imagination... Mais il n'y a qu'un seul élément qui me semble obligatoire dans cet acte d'écriture, c'est le lecteur. Il ne s'agit même pas d'obtenir un retour de sa part, mais de simplement parvenir à le faire un peu rêver, rire ou même de l'embarquer dans nos interrogations. Ce même lecteur a une autre fonction pour l'auteur, lui permettre de se libérer d'un texte trop personnel, en se l'accaparant d'une façon délicieusement égoïste. Alors, amis lecteurs, merci ! ■

FABRICE POUILLOT

et l'antichronique

de Christophe Dénouveaux

Le Mal écrit



L'écriture est une étape marquante de l'Histoire de l'humanité. Enfin, on allait pouvoir garder des traces des faits et transmettre le savoir à travers les âges...

Il y a aussi une raison insoupçonnée : l'haleine de ceux qui transmettaient la tradition orale. Vu l'hygiène de leur bouche à l'époque, l'écriture apparaissait comme un messie.

Mais ne nous égarons pas. L'écriture est omniprésente dans notre environnement et vous me croirez si vous le voulez, mais certains veulent en vivre !

On appelle généralement ça des auteurs. Ils sont intimement liés à l'écriture... Ces gens au comportement étrange, tentant de faire sortir ce qui se bouscule dans leur cerveau, cherchant à économiser une thérapie.

Ce qu'ils n'ont pas compris, c'est qu'ils sont tombés dans un guet-apens scriptural ! L'écriture est un mal qui se rend nécessaire à celui qui l'utilise avec conviction. « Angoisse de la page blanche », insomnie, stress, problèmes ophtalmiques, arthrose précoce des phalanges et misère sociale ne sont que quelques exemples des maux provoqués par l'écriture. L'écriture rend malade !

Un autre exemple, bref à cause des limitations édito-dictatoriales, est celui des écrits administratifs et législatifs. Croyez-moi, il y a de quoi devenir dingue. L'écriture rend fou ! L'écriture, c'est le mal !

Alors vu qu'aujourd'hui, on a la possibilité d'avoir une bonne hygiène buccale, si on se remettait à la tradition orale ? Moi, de mauvaise foi ? Oui, c'est normal, vous lisez une antichronique. ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

BAR

Grand dossier

L'Écriture et le jeu de rôle

Écrire en jeu, écrire un jeu, écrire un background, un scénario... ou même un article des *Chroniques d'Altaride* ! Entre le rôliste et l'écriture, c'est une vieille histoire. On en raconte un petit bout dans les pages suivantes...



PLUME BLEUE BY KAUSHIK NARASIMHAN (CC BY 2.0), VIA FLICKR

Salle de jeu

Relisez-vous, qu'ils disaient...

Écriture et relecture

Il suffit d'ouvrir un livre de jeu de rôle et de jeter un coup d'œil à la liste des collaborateurs : on y trouvera au moins un relecteur. Une publication rôliste (une publication en général) se doit d'être irréprochable, cela semble évident.

Mais qu'en est-il des écrits privés ou diffusés dans un cercle restreint ? Les articles sur un blog personnel, dans une revue en ligne, les résumés de partie, les notes, les esquisses de scénario...

Pour certains, qui gardent un souvenir douloureux de leurs cours de français, pas besoin de se torturer à savoir si la virgule a besoin d'une espace avant ou après, ne parlons même pas de la concordance des temps. Tout ça c'est bon pour les pinailleurs, les fayots... pardon, les littéraires, l'important c'est le fond, l'histoire, de toute façon les joueurs ne liront pas les notes du meneur de jeu et je sais déchiffrer ce que j'ai écrit, non mais sans blague !

Certes.

Dans l'immense majorité des cas, les écrits privés le resteront. Mais il est aujourd'hui tellement facile de poster son texte sur un blog, un forum, un réseau social...

Miser sur l'ignorance de ses lecteurs n'étant pas une option satisfaisante, nous vous proposons de revenir sur quelques règles simples. Ne parlons pas de style, propre à chacun, plus ou moins créatif, plus ou moins digeste : il en faut pour tous les goûts. Il s'agit ici de règles typographiques, de ponctuation courante.

La virgule.

Reprenons un exemple connu :

Il faut manger Grand-mère.

Il faut manger, Grand-mère.

Une virgule bien placée précise le sens, le rythme d'une phrase et vous évitera, dans ce cas précis, quelques années au frais. On ne l'utilise pas avant « et, ou, ni », sauf si les éléments coordonnés ont un sujet différent (*Le tigre sauta, et sa patte fouetta l'air*) ou en cas de conjonction répétée (*On voyait une lumière, ou une ombre vague, ou une forme de montagne*). On place une virgule avant l'expression « etc. ».

Le point-virgule.

Il sert en général à couper une phrase un peu longue ou à coordonner deux propositions indépendantes ayant une relation faible. Il est toujours suivi d'une minuscule (sauf en cas de nom propre). On remerciera les smileys, qui ont remis au goût du jour un signe un peu boudé par les auteurs.

Les espaces.

Internet regorge de tableaux reprenant les règles d'espace avant et après chaque signe de ponctuation, avec moult subtilités (espaces insécables, quadratins et autres mots barbares). Pour résumer, les signes simples (point, virgule) sont collés au mot précédent et prennent une espace après, les signes doubles (point d'exclamation, d'interrogation, deux-points, guillemets, tirets) prennent une espace avant et après.

L'apostrophe et le trait d'union, qui sont des signes grammaticaux et non des signes de ponctuation, n'ont d'espace ni avant, ni après.

Les majuscules.

En français, les lettres sont accentuées, donc les majuscules le sont aussi. Ce qui n'est pas toujours évident avec les logiciels de traitement de texte, basés sur l'anglais (qui ne comprend pas d'accents) ou les claviers AZERTY. À moins de connaître des raccourcis alambiqués (Alt+0201 pour É) ou de passer une heure à fouiller le menu « caractères spéciaux », allez écrire « une œuvre » sans faute ou écrire une capitale... Au passage, petit rappel pour distinguer capitales et majuscules : la phrase « LONGTEMPS MARCEL S'EST COUCHÉ DE BONNE HEURE » est écrite en capitales, mais seules la première (L) et la dixième (M) lettres sont majuscules.

Les rôlistes sont souvent de grands utilisateurs des majuscules, très pratiques pour distinguer une classe de personnage ou une compétence, ou juste pour souligner l'importance d'un terme. Disons, pour faire simple et ne froisser personne, que les majuscules ressemblent un peu au taux de cholestérol : mieux vaut ne pas en abuser.

Il y aurait encore bien des pages à écrire sur les règles de grammaire (l'utilisation... disons créative, par certains, des participes passés ou du passé simple) ou d'orthotypographie. Ce n'est pas le sujet et les rôlistes n'ont pas tous des ambitions littéraires.

Partons juste du principe qu'on surestime souvent sa compétence en orthographe ou l'indulgence de ses lecteurs. D'où l'intérêt de se faire relire (on voit mal ses propres fautes) ou au moins d'avoir dans les favoris de son navigateur préféré un ou deux sites rappelant les règles de base. Voire (soyons fous !) un bon vieux dictionnaire papier entre deux livres de jeu... ■

SOPHIE PÉRÈS

Liens utiles :

► <http://fr.wikipedia.org/wiki/Ponctuation>

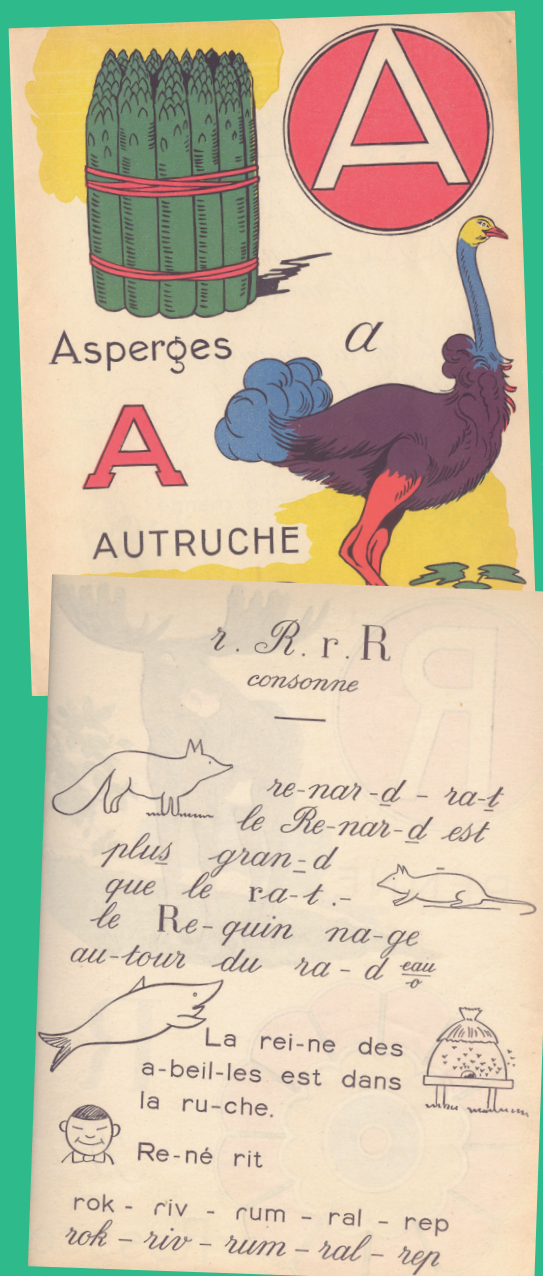
► www.conjugaison.com

Et pour les acharnés :

► *Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale* (collectif)

► *Dictionnaire d'orthographe et de difficultés du français*, Le Robert.

► *Accords parfaits, les principales règles* (Colignon, Decourt), Victoires Éditions.



BY PATRICIA M (CC BY-SA 2.0), VIA FLICKR



Aide de jeu

Écrire, mais pour quoi faire ?

En jeu de rôle, l'écrit, c'est un peu la base de tout. Le jeu commence par un livre. Il contient les règles, la présentation de l'univers... sans une lecture attentive, au moins par l'un des participants, la partie aura bien du mal à se faire.

Pourtant, autour de la table, on oublie vite l'écrit pour se consacrer à l'oral. Certains parlent même de « conte interactif » ou de « théâtre vocal » pour définir le jeu de rôle sur table.

Voici pourtant quelques situations où l'écriture reste précieuse en jeu de rôle. Elles peuvent paraître évidentes pour certains mais ce sont souvent des outils précieux pour améliorer le jeu sans effort !

Le nom des PNJ

On commence facile. Noter le nom des personnages qu'on croise dans le jeu est bien pratique. D'abord cela permet d'y voir plus

clair dans l'intrigue. En donnant un nom aux gens, on les identifie plus facilement, on se rappelle mieux d'eux. C'est aussi le moyen d'améliorer le roleplay : qui ne s'est pas senti un peu bête face à un personnage non-joueur dont le nom s'est perdu dans les limbes entre deux parties ? Le meneur de jeu lui-même a nettement intérêt à penser à noter le nom des personnages qu'il invente, quand il improvise. Comment s'appelait-il, ce type qui leur a vendu leurs armes, tout à l'heure ? J'aimerais bien le faire revenir dans le jeu mais pas moyen de me souvenir de lui...

D'une partie sur l'autre, garder en mémoire grâce à quelques notes l'identité des personnages donne une grande profondeur au scénario et une plus grande autonomie aux joueurs. En tant que meneur de jeu, j'ai souvenir d'un joueur qui écrivait très mal (non, sincèrement, vraiment mal, plusieurs fautes par mot) mais qui notait systématiquement le nom des protagonistes des aventures qu'il vivait à ma table. C'était du phonétique, mais tout à fait suffisant pour qu'on identifie bien

le nom. Au bout d'une dizaine de parties, il a commencé à faire des liens : il a demandé à recontacter tel caïd de la pègre à qui il avait rendu un service précédemment pour l'aider à résoudre le problème actuel... ce genre de choses. En créant des connexions entre les scénarios, il m'a grandement aidé à faire vivre une myriade de personnages secondaires dans ma campagne.

Bien sûr, on peut noter bien plus que les noms. Certains joueurs tiennent même à jour un véritable annuaire des contacts de leurs personnages, avec une foule de détails sur chacun d'entre eux. C'est super aussi mais ça demande pas mal de boulot. Déjà, avec le nom, on a la base, on se rappellera facilement de lui dans q u e l q u e s séances.

Tenir les comptes

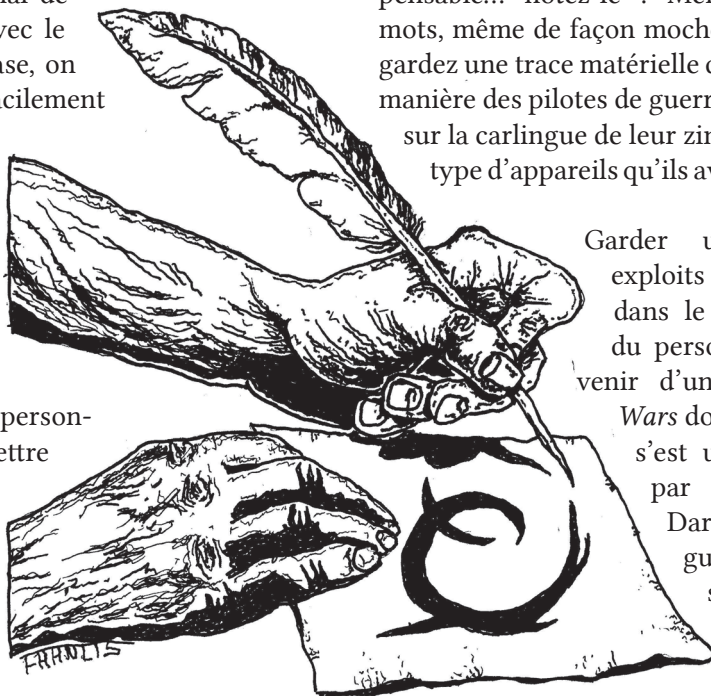
Détailler le matériel de son personnage peut permettre de mieux appréhender la situation précise dans laquelle il se trouve. Par exemple, on peut compter les balles que contient son arme à feu. À chaque round de combat, on décompte les balles utilisées... ce qui peut amener à arriver à cours de munitions. Ou compter les rations de nourriture, la quantité d'eau qui reste... pour augmenter le réalisme et surtout la pression, quand le stock s'amenuise.

Détailler ainsi les possessions amène évidemment à s'intéresser aux ressources. En allant dans le détail, on pourra commencer à réfléchir aux investissements des personnages. Certains aventuriers devenus riches pourront ainsi acheter une vieille ferme, payer des taxes au seigneur local et la réhabiliter

au fil du temps pour en faire une auberge. Ils embaucheront alors du personnel, géreront les salaires... ce qui amènera des situations de jeu supplémentaires. Les employés arrivent avec leur lot de problèmes et seront sources d'aventures... et le lieu lui-même amènera des intrigues qui auront d'autant plus d'intérêt pour les joueurs qu'elles concernent directement les possessions de leurs personnages.

Les grands moments

Quand votre personnage a traversé une situation mémorable, s'il a survécu à l'impensable... notez-le ! Même en quelques mots, même de façon moche ou brouillonne, gardez une trace matérielle de cet exploit, à la manière des pilotes de guerre qui marquaient sur la carlingue de leur zinc le nombre et le type d'appareils qu'ils avaient descendus.



Garder une trace des exploits permet d'écrire, dans le réel, la légende du personnage. J'ai souvenir d'un joueur à *Star Wars* dont le personnage s'est un jour retrouvé par accident face à Darth Vader. Fougueux, il a dégainé son blaster et tiré sur le terrible Sith. Suite à un jet de dé exceptionnel, il a réussi

à blesser son adversaire avant de réussir à s'enfuir... en vie. Tout heureux, il a écrit en haut de sa feuille de personnage : « J'ai blessé Dark Vador ! »

Dix ans après, on en parle encore... Certes le moment était important mais dans le cadre d'une grosse campagne, on l'aurait certainement oublié. Avec ces quelques mots, il a inscrit son personnage dans la légende de nos parties. Ça valait le coup ! ■

**BENOÎT CHÉREL. ILLUSTRATION
ORIGINALE : FRANCIS PACHERIE**



Témoignage

Au plaisir d'écrire

Francis Ash

Comme beaucoup de gens qui écrivent, je suis possédé. La créature qui hante mon esprit s'appelle « M^{me} Muse ». Ne me demandez pas à quoi elle ressemble, les rares fois où elle m'est apparue, son aspect était différent.

Ce qui ne change jamais chez elle, c'est son envie de me faire écrire des histoires, de toutes les sortes, dans tous les domaines. Elle m'a même incité à rédiger le texte que vous lisez ! M^{me} Muse a commencé à sévir quand j'avais quinze ans, me faisant écrire à la main, sur des feuilles de listing pour imprimantes à

Marguerite, une ineptie de quarante-quatre pages, sans queue ni tête dont je m'enorgueillisais. Il va de soi que, pour moi, c'était un chef-d'œuvre. À mon plus grand regret, cette précieuse relique a été détruite par mégarde lors d'un déménagement.

Vingt-quatre ans après, M^{me} Muse me harcèle encore. Je peux dire sans exagérer qu'elle m'en a fait voir de toutes les couleurs : du roman noir à la série teintée de rouge sang, de la scène contemplative dans les prairies verdoyantes aux tentatives de nouvelle à l'eau de rose, sans omettre le gris chromé du métal, quand j'écrivais des scénarios de *Cyberpunk*.

Pourtant, ma condition d'esclave a des avantages. Quand le récit qui naît de ce harcèlement est bon, j'ai l'autorisation de le revendiquer comme mien et d'en récolter les lauriers. Quand il est mauvais, je peux affirmer, sans vergogne, que M^{me} Muse n'était pas en forme.

Mais au-delà de ces considérations, écrire est un plaisir enivrant et très addictif. Qu'il s'agisse de créer un univers de A à Z, d'en emprunter à un livre de règles dans le cadre d'un jeu de rôle ou de détourner le quotidien, l'ivresse m'emporte, me propulse hors du réel. Récemment, en plein mois d'août, j'écrivais une scène dont l'action se déroulait au cœur de l'hiver. Après deux bonnes heures d'écriture, quand j'ai dû quitter mon bureau pour aller travailler, je me suis surpris à penser qu'il fallait que je me couvre, car il risquait de neiger. On ne fait plus qu'un avec son histoire.

Bien sûr, écrire une nouvelle, un roman ou un scénario sont des choses très différentes. Cela permet de varier les plaisirs.

Quand je prépare un scénario, je ne m'encombre pas beaucoup avec les descriptions. Mes amis joueurs et moi préférons les images aux mots, afin de rythmer nos parties. En revanche, il faut être stratège pour diriger les joueurs avec subtilité, qu'ils accomplissent les desseins du maître du jeu sans trop s'en apercevoir. Mais anticiper toutes leurs réactions relève souvent du casse-tête, voire de l'utopie. Il faut se tenir prêt à improviser. Je prévois donc des personnages non-joueurs, comme un commando, prêt à intervenir en cas de coup dur. Soit pour aider les joueurs, soit pour leur compliquer l'existence, selon ce qui est nécessaire.

Dans ces moments-là, j'imagine les hypothèses qui me semblent les plus plausibles. « Bien sûr qu'ils vont voir le piège, il est tellement gros ! Forcément, ils vont donc le contourner et, ainsi, se rendre à l'endroit prévu. »

Francis Ash

Auteur amateur, Francis Ash a également derrière lui de nombreuses années de jeu de rôle. ■

J'échafaude tout un plan autour de cet endroit, je prépare avec minutie tout ce qui le rendra vivant, immergera les joueurs dans l'ambiance des lieux. Fier de moi, je souris et referme le fichier, dans l'attente fébrile du soir, quand la partie va se jouer. Car oui, très souvent, j'écris mes scénarii le jour même. Par contre, je les réfléchis longtemps à l'avance.

Bien sûr que les joueurs voient le piège. Mais ils s'y précipitent quand même, convaincus par une réflexion collective que c'est forcément moins dangereux d'affronter le guet-apens que de le contourner. J'écarquille alors discrètement les yeux, fais une croix mentale au marqueur rouge sur la suite dont j'étais si fier et... improvise. Quand les joueurs se plongent corps et âme dans l'action, mon petit cœur de scénariste et maître de jeu bat plus fort. Le plaisir d'un scénario réussi, c'est une soirée au parfum d'adrénaline, de jus de cerveau et de testostérone (oui, désolé, il n'y a pas de fille dans notre groupe de rôlistes). La satisfaction est immédiate, tout autant que la fatigue, d'ailleurs.

L'écriture d'un roman ne pose pas ce genre de difficultés. Pendant les semaines qu'on passe à le rédiger, on se fait des amis : nos personnages ! Ils deviennent si familiers qu'on a l'impression de les connaître depuis des années, on vit leurs aventures en même temps qu'on les écrit. Cette magie n'existe dans aucune autre forme d'écriture, à ma connaissance. On finit par parler comme eux, penser et agir de la même manière qu'eux. Si bien qu'au bout d'un moment, on a l'impression qu'ils se sont emparés du récit, qu'ils ont créé l'histoire eux-mêmes. Comme si on s'était contenté de planter le décor.

Ne croyez pas pour autant que les personnages fassent exactement ce qu'on leur dit, ce serait bien trop simple. Mais un personnage est plus facile à remettre dans le droit chemin qu'un joueur agité. Il donne des indices sur ce qu'il voudrait faire. On peut donc à moindres frais remanier le scénario et le satisfaire.

En revanche, le travail sur les descriptions est inévitable. N'espérez pas coller de jolies illustrations dans votre roman pour vous en dispenser. Il s'agit ici d'avoir du style, de faire vivre des lieux avec de simples mots, sans que

le lecteur se rende compte que le décor est en carton-pâte. Et croyez-moi, le lecteur voit tout ! Il ne vous passera rien, surtout s'il adhère à la promesse que vous lui faites par le truchement de votre quatrième de couverture. Pour quelqu'un qui vient du jeu de rôle et n'a jamais écrit de récit, la tâche est parfois ardue. Il faut persévérer, acquérir les réflexes des auteurs, souvent réécrire des scènes plusieurs fois. Mais la persévérance paie toujours.

On peut aussi transformer un scénario de jeu de rôle en roman. Les idées sont déjà bien présentes, les joueurs ont montré une façon de l'interpréter qu'on peut conserver ou modifier. Bien souvent, on a en tête des scènes d'anthologie, vécues à la lueur des bougies, qui ne demandent qu'à être retranscrites. Dans ces moments-là, il faut être très vigilant et tout raconter. Ces souvenirs sont tellement ancrés dans la mémoire que tout semble évident, depuis le timbre de voix de tel joueur jusqu'au décor, employé des dizaines de fois. Mais le lecteur n'est jamais dans la tête de l'auteur. Il faut tout lui dire, sinon, il trouvera la scène terne, sans vie.

Quand le succès est au rendez-vous de cet exercice, la joie est immense ! Même s'il faut se relire plusieurs fois, se faire relire par d'autres et encaisser leurs remarques, le jeu en vaut largement la chandelle. À la différence d'une partie de jeu de rôle réussie, le plaisir procuré par un roman est plus lent à venir, mais il se répète. Chaque nouveau compliment qui tombe, via une chronique ou un avis de lecteur, réchauffe le cœur avec la même intensité.

L'entre-deux qui sépare le scénario de jeu de rôle du roman est la nouvelle. C'est un format idéal pour l'auteur pressé d'obtenir des retours, qui ne se sent pas de taille à affronter le marathon que représente l'écriture d'un roman. En outre, c'est un excellent exercice pour développer son style, apprendre à faire vivre des personnages et les rendre convaincants.

Selon la taille de la nouvelle, son écriture peut prendre une journée ou une semaine, si on ne rencontre pas de problème particulier. Les retours des lecteurs se font rarement attendre, pour peu qu'on les ait bien choisis. Comme



pour un roman, il faut plusieurs versions pour tirer la quintessence du récit, l'expurger de ses erreurs, affiner le style. Le travail est moins long, moins laborieux et les chances de publication bien réelles, grâce aux nombreux appels à textes de petits éditeurs qui n'attendent que de recevoir de bonnes histoires à publier. Hélas, sous nos latitudes, la nouvelle est condamnée à une diffusion confidentielle, mais ce format court à ses fans, irréductibles et généreux en compliments quand ils ont pris plaisir à nous lire. Chaque nouvelle qui séduit met l'auteur en confiance, l'incite à recommencer.

Dans tous les cas, écrire nécessite des efforts. Selon le format choisi, ils sont différents. Parfois, on s'en arracherait les cheveux. À d'autres moments, on désespère, convaincu qu'on n'y arrivera jamais. Il faut s'acharner, persévérer, parfois juste attendre que nos idées s'éclaircissent. Mais à coup sûr, quand on y parvient, le plaisir est intense. Plaisir d'avoir surmonté les obstacles, plaisir quand on se relit de voir que l'histoire fonctionne, qu'on se prend à notre propre jeu. Plaisir d'offrir du rêve, du voyage et de l'évasion aux lecteurs ou aux joueurs. L'écriture est beaucoup de choses, mais elle n'est jamais ingrate ni avare. Au fil du temps, la rudesse des efforts paraît dérisoire comparée au plaisir, toujours plus grand, qu'elle procure. Quand on se prend au jeu, on ne s'en lasse plus. ■

FRANCIS ASH

OCTOGONES⁵

Convention du Jeu et de l'Imaginaire

Organisée par la F.A.I.R.A.



Partenaires



Passé 3 Jours 18€

Entrée 1 jour 10€

12€ samedi jusqu'à 18h

Entrée courte durée 2€ pour 2h (non cumulable)

Tarifs enfants 8-12 ans

Gratuit 7 ans et moins & porteurs de handicap

Sponsors



du vendredi 14h au dimanche 20h - non-stop

3-4-5 OCTOBRE 2014

Espace Tête d'Or - 103 Bld Stalingrad - Lyon/Villeurbanne

www.octogones.org

Aussi avec



Illustration Olivier 'Ake' Santillipo

Témoignage

Comment j'écris ?

Ségolène Lagrée

Tout d'abord, je fouille dans ma trousse à la recherche d'un stylo ou j'allume l'ordinateur. Non, il ne s'agit pas d'une tentative d'approche qui se veut humoristique, cette étape est très importante. Il y a plusieurs manières de saisir un crayon ou d'attendre que l'écran s'allume, mon attitude à l'heure d'accomplir cette mission anodine déterminera le type, le style et le ton de mes premières écritures de la journée.

Pour commencer, au lieu de me donner une image d'écrivaine romantique – je ne suis d'ailleurs ni écrivaine, ni romantique – je dois avouer que j'utilise très peu le papier pour rédiger. L'ordinateur est plus écologique, plus pratique, je peux gommer, ajouter, effacer ou surligner, de plus, je peux observer objectivement la valeur de mes mots en faisant fi de la typologie. Un texte doit se rapprocher de la neutralité pour être estimé. Pour finir, prendre l'ordinateur me donne l'impression d'être plus proche de mes potentiels lecteurs qui sont à portée d'un clic, c'est un fait, je n'aime pas être isolée pour écrire. On s'éloigne totalement du cliché de l'artiste qui a besoin de calme, moi j'ai besoin de parler à côté, de regarder un film qui pourrait m'inspirer en court de route ou même de lire d'autres textes. C'est pourquoi je choisis très souvent les nouvelles technologies.

Il arrive donc que j'allume mon ordinateur avec la ferme intention d'écrire, dans ce cas j'ouvre OpenOffice et je commence à taper, je me donne un objectif clair : tant de lignes avant de m'autoriser à ouvrir le net. Ma curiosité pallie cette paresse que tous ou presque connaissent, je suppose. L'angoisse de la page blanche présentée devant moi ne pouvant être comblée par des gribouillis, je me mets au travail rapidement. En général, je suis plus attentive à ce qui m'entoure, plus sensible, un peu comme l'étudiant désespéré

par un délai sur son devoir. Le quota atteint, je me permets de me promener sur Internet, attendant que revienne subitement le besoin de terminer ma phrase, car oui, il m'arrive de déconnecter de mon exercice juste après un verbe ou un pronom. La phrase que je trouverai en m'y remettant sera à mon goût meilleur car inspirée par un nouveau souffle. Ce que je regarde sur Internet ou les discussions via les chats habituels avec mes amis m'inspirent ou me permettent tout simplement de respirer, de prendre une pause. Autant je me force à écrire, autant je m'autorise les pauses que je souhaite. La culpabilité me rappelle vite à l'ordre, rassurez-vous.

Lorsque je prends mon ordinateur parce que je m'ennuie, je fais fi d'OpenOffice et je vais simplement me promener sur les pages Web qui me viennent à l'esprit. Bien souvent, je me prends à mon propre piège car tous mes sites ou presque sont des forums d'écriture. Je peux commencer par lire les derniers poèmes qui ont été postés, puis commenter. J'essaye toujours d'analyser avec profondeur les strophes, le sujet, le sens et je me demande ce que j'aurais fait à la place de cette personne. Parfois cela m'inspire pour un texte sur le même sujet et je l'écris en un jet, généralement directement sur le forum cette fois. La rapidité invite l'enthousiasme et évince la paresse. Je n'ai plus le temps d'être angoissée par ce que j'écris, je ne pense plus, je tape, et c'est tout. Suivant le résultat je réajuste mais bien peu souvent et je poste. Se retrouver directement sur la page colorée d'un forum avec les petits smileys à côté incite à écrire parce que vous souhaitez qu'on vous lise, vous avez l'impression d'avancer personnellement et publiquement, vous insérant encore un peu plus dans cette communauté choisie.

L'écriture sur les RPG est formidable en ce sens, c'est à double tranchant. Si vous écrivez beaucoup, vous savez qu'il y aura de



nombreuses réponses, et le lendemain vous reviendrez donc dessus avec encore plus d'impatience. En revanche, si vous coupez la boucle et lisez les réponses sans pour autant vous-même en fournir une, vous vous retrouverez débiteur partout et l'idée même d'allumer votre ordinateur vous fatiguera. Je fonctionne donc beaucoup au « je dois une réponse à poèmedu56 » pour me motiver, parce que j'apprécie cette plume et que j'ai envie de la lire.

Qu'est-ce que j'écris ?

Cela dépend souvent de mon humeur. S'il me prend des envies d'écrivaine solitaire, revenant à l'origine des poètes enfermés dans leur bureau, avachis sur leur bureau, je reste sur mon logiciel OpenOffice et je pioche dans mes souvenirs pour écrire. Souvenirs personnels ou incidents quotidiens. Mais le plus souvent, c'est le hasard qui m'y pousse, je regarde, je vois, j'écris. C'est comme un besoin primaire, je dois absolument coucher sur le papier - ou sur OpenOffice - ce à

quoi je viens de penser. Au début il faut un peu se forcer, voir les détails et se demander « qu'est-ce que je pourrais en faire ? » À force d'entraînement cela devient naturel, attention. Vous deviendrez ce que j'appelle un rêveur automatique : l'exemple que je donne très souvent pour expliquer ma façon de faire est le suivant.

Il y a des années, j'étais dans le bus scolaire, une personne mâchait du chewing-gum, deux autres discutaient, et une femme parlait au téléphone. J'ai commencé à me demander de quoi elle parlait, et comment elle en était arrivée là, avec ce téléphone, dans ce bus. Ce qui a cependant particulièrement attiré mon attention, ce fut ce stylo qui est tombé de la poche d'un homme sans que ce dernier ne s'en aperçoive. Aussitôt je me suis posée la question de savoir s'il allait le regretter en descendant, si ce crayon devait signer quelque chose d'important, corriger des copies ou écrire un mot. Mais quel mot ? De quelle couleur était-il ? Si ce stylo était vivant, aurait-il souffert en tombant ?

Pouvait-il encore écrire ou tout du moins le voudrait-il ? S'il était vivant, il pourrait se rebeller contre des chiffres frauduleux, des ruptures insultantes. Et s'il devait écrire une lettre de suicide, pourrait-il sauver l'auteur en parlant à sa famille ou en le convainquant par un poème que la vie est belle ?

C'est là que le déclic s'est fait et que je suis devenue une rêveuse automatique, capable de voir tous ces détails puis de les transformer en pensées parfois tordues, je l'admets.

« L'imagination... »

... une nation d'images. »

Calli
Kayan

Je peux suivre une conversation normale ou répondre tout en « vivant » en parallèle une situation imaginaire, poétique et souvent absurde. À partir de cette réflexion sur les stylos, j'ai écrit un texte en prose sur un crayon qui en avait assez d'écrire des lettres d'amour entre deux amants sans lui-même en recevoir.

Les textes en prose servent à me défouler, ceux en vers sont généralement plus forcés, parce que je veux absolument participer à la vie en communauté d'un forum ou m'exercer. Dans ce travail de maîtrise de soi, je pars d'une idée pareillement loufoque mais recherchée attentivement en observant, et non surgissant par hasard dans mon esprit. Parfois je n'arrive pas à m'obliger, bien sûr, et je m'éparpille mais lorsque j'y parviens, je remarque qu'à la fin, je suis rassurée sur mon inspiration et retrouve ma souplesse d'esprit habituelle. Parce que oui, ne pas écrire pendant longtemps vous pousse à croire que vous avez perdu la plume. D'ailleurs inspirée par mon manque d'inspiration j'avais écrit un poème sur ma plume qui voulait me vendre, désespérée par mon amateurisme mais ceci est une autre histoire...

Le RPG est un bon entre-deux, on doit une réponse à l'autre, on écrit par envie de lire la suite ou par culpabilité dans le pire des cas. Le texte de l'autre m'aide à me structurer car son personnage pose des questions au mien, et nous menons l'action de pair. Les forums

de jeu de rôle sont un univers vaste et fabuleux, on peut s'appuyer sur une série aimée ou notre livre préféré pour le contexte, incarner un personnage déjà existant en ayant pour défi de respecter l'original tout en lui donnant vie, ou totalement inventer. J'en ai essayé de toutes

sortes, pourquoi se limiter alors que tout est possible ? Le respect d'autrui et les règles nous encadrent profitablement, car nul ne peut outrepasser la règle sans l'avoir apprise auparavant. J'ai donc incarné des animaux, des créatures ou des humains, dont un aveugle et un jeune homme en fauteuil roulant. Écrire sur

le handicap me fascine sur les RPG où beaucoup se projettent à travers des personnages parfaits. Je devais penser à chaque petit détail comme l'épreuve des escaliers à passer, comment faire que mon personnage palliait son handicap, et après 8 ans de jeu avec ce même garçon que j'ai vu grandir (passer de 10 ans à 20 ans) je peux vous dire que cela a bien influencé ma vie présente. Je suis capable de mieux me mettre à la place des aveugles

sans pour autant prétendre savoir ce qu'ils ressentent, mais je remarque immédiatement quel passage n'est pas fréquentable pour eux, ce qu'il manque dans les rues ou les structures bien pensées justement. Ou quand l'imaginaire nous sensibilise dans la réalité.

« Voir... »



... en grand. »

© SÉGOLÈNE LAGRÉE

Au final, j'écris comme je vis, et je vis comme j'écris. C'est cliché mais c'est ainsi. Quelle que soit la manière de faire, le support ou le sujet choisi, on se donne toujours plus ou moins. Même le personnage de RPG le plus éloigné de ma personnalité et de ma situation porte quelque chose de moi, chaque poème « forcé » m'a offert

un bout de lui. C'est à chacun de voir comment il fonctionne, selon le moment et la situation. Personnellement, que je laisse l'inspiration venir ou m'oblige de peur de perdre ma plume au profit de la paresse ou de l'ignorance, je ne pourrais pas vivre dans l'écriture. ■

SÉGOLÈNE LAGRÉE

Témoignage

Une belle revanche sur la vie

Gabrielle Phillips

J'entends encore le crissement de la plume sur mon cahier d'écolière. Je sens encore l'odeur de l'encre. Je vois encore la couleur violette recouvrir chaque doigt de ma main droite. Que de souvenirs malheureux !

En effet, du plus loin que je me souviens, j'ai toujours détesté écrire.

Mais quel est le cancre qui s'amusait à mettre régulièrement des morceaux de craie dans les encriers ? Ce dernier a très certainement contribué à me faire vivre la pire année scolaire de mon enfance ! C'était sans compter les plumes qui se tordaient d'elles-mêmes...

J'ai vécu un véritable cauchemar en cette première année de cours moyen. Cette classe dirigée avec sévérité par une institutrice, épouse du directeur qui plus est.

Combien de pages maculées de taches d'encre et de ratures avait-elle arrachées à mes cahiers ? Combien de punitions avais-je eues ? Combien de fois avais-je dû quitter la classe pour aller recopier ma dictée, ma poésie et autres leçons dans la classe du directeur ?

La pire des punitions infligées par cette institutrice sans cœur avait été de me faire faire des tours de piquet, à chaque récréation, tant que je



n'écrirai pas mieux, et que le soin ferait défaut à « ces cahiers écrits par des enfants modèles », pensai-je...

J'appréhendai toujours mon arrivée à l'école, revêtue de ma blouse à carreaux rouges et blancs. Dès que j'entrais dans la cour, mon cartable de cuir sur le dos, je commençais des tours de piquet. Inlassablement, les mains dans le dos, je faisais le tour de la cour, sous les yeux de mes camarades qui jouaient, riaient, couraient tous ensemble.

Qu'est-ce que j'ai pu détester cette année scolaire ! Heureusement, l'année suivante a été un changement radical ! Une nouvelle directrice fut nommée, et nous abandonnâmes encriers et blouses.

Le stylo-bille avait, comme par enchantement, changé ma relation avec l'écriture... Bien que cette dernière année m'ait profondément traumatisée.

Les années d'études passèrent, et je me suis retrouvée en poste dans une maison d'enfants à caractère social, comme éducatrice de jeunes enfants. Tout se passait bien, jusqu'au jour, où mon directeur m'inscrivit à une formation, sans me demander mon avis. L'intitulé de la formation : *Les Écrits professionnels* ! Mon passé semblait me rattraper...

La question tant redoutée ne se fit pas attendre : « racontez votre premier souvenir lié à



l'écriture ». J'étais là pour améliorer ma relation à l'écriture, par conséquent, j'ai joué le jeu jusqu'au bout.

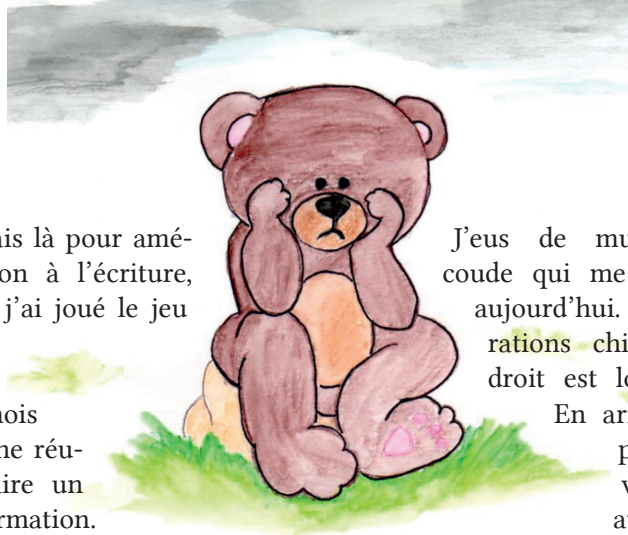
Quelques mois après, il y eut une réunion afin de faire un bilan de cette formation.

Cette formation ne m'avait pas particulièrement réconciliée avec l'écriture, mais contre toute attente, m'avait donné le goût pour la lecture. C'est ainsi que j'ai commencé à dévorer des livres de développement personnel. Puis j'ai poursuivi dans les formations de relaxation et de sophrologie. J'ai créé des ateliers de sophro-relaxation, et les enfants s'y sont inscrits, de plus en plus nombreux, avec beaucoup d'intérêt.

À un moment donné, j'ai dû renouveler mes textes accompagnant les séances de relaxation... et c'est ainsi que j'ai dû me résoudre à écrire mes propres histoires magiques. Succès total auprès des enfants, comme des adultes à qui j'avais demandé leur avis, dont la psychologue de l'établissement ! On me conseilla alors de les publier. Pourquoi pas, mais bon... moi, écrire ? Laissez-moi rire ! Toutefois, l'idée fit son chemin. Mais pour que cela ait un attrait pour les enfants, il faudrait des illustrations. J'ai donc demandé aux enfants de dessiner ce que représentait pour eux l'histoire du dragon qui se mettait en colère, de la locomotive qui avait peur du noir, du petit Indien énurétique, ou encore de l'ourson qui avait perdu son grand-père. Les enfants furent tous partants, mais les dessins se firent attendre.

En décembre dernier, les préparatifs de Noël allaient bon train. Et comme chaque année, c'est moi qui m'y suis collée, à la plus grande joie des enfants et de mes collègues ! J'aime dessiner, j'aime peindre, j'aime les travaux manuels. La spécialiste de la décoration de Noël au sein de l'établissement, c'est moi !

Pour refixer une guirlande de Noël, je suis montée sur une chaise. Et en redescendant, je ne sais pas ce qui s'est passé : la chute !



J'eus de multiples fractures du coude qui me font souffrir encore aujourd'hui. Malgré deux opérations chirurgicales, mon bras droit est lourdement handicapé.

En arrêt de travail, j'occupais comme je pouvais mes journées. Et aussi incroyable qu'il y paraisse, c'est le dessin qui réussit à atténuer mes douleurs. Deux mois après être déplâtrée, je me lançai dans l'illustration des contes thérapeutiques écrits quelques mois plus tôt. Pas moins de cinquante dessins plus tard, et quelques quarante années après cette maudite année de CM1, *Les Histoires magiques de Gabrielle* vont être publiées très prochainement (la semaine prochaine pour être précis).

Tout cela pour vous dire que, malgré les difficultés apparentes, ne baissez jamais les bras. Les plus belles victoires ne sont pas toujours celles que l'on croit, là où l'on pense, et arrive toujours au moment où l'on s'y attend le moins ! ■

TEXTE ET ILLUSTRATIONS
GABRIELLE PHILLIPS





(culture rôliste)

Cultures de l'imaginaire : hors-la-loi ?

Être en règle avec le droit public : une question à se poser quand on est organisateur ?

« Cet imaginaire doit s'entrecroiser avec le symbolique, autrement la société n'aurait pas pu se rassembler, et avec l'économique-fonctionnel, autrement elle n'aurait pas pu survivre ».

Cornelius CASTORIADIS, *L'Institution et l'imaginaire* : premier abord, p. 197.

L'organisation d'événements des Cultures de l'imaginaire pose parfois des problèmes de droit public. Voici quelques exemples qui nous permettront d'ouvrir la réflexion et de transformer en atout ce qui peut parfois paraître une contrainte.

Un cas récurrent qu'on trouve dans toute organisation d'une manifestation locale est le cas de la communication des collectivités locales en période préélectorale. Si vous co-organisez votre manifestation avec votre

commune et que votre événement participe du rayonnement de la commune en terme d'image et de promotion, la municipalité peut décider de déplacer la date prévue en cas d'approche d'élections locales ou nationales. En effet, l'article 52-1 alinéa 2 du Code électoral stipule l'interdiction des campagnes de promotion publicitaires des réalisations ou de la gestion d'une collectivité selon un délai prescrit. La collectivité peut cependant continuer à communiquer via ses outils de communication (bulletins municipaux, site Internet...), à organiser des manifestations, des cérémonies à partir du moment où ces dernières ont un caractère traditionnel et ne sont pas assorties d'actions destinées à influencer les électeurs (CC, 13 décembre 2007, Bouche-du-Rhône, 1^{ère} circ.). Soyez donc vigilants.

La FédéGN, et ceci est peu connu dans la communauté rôliste, a cette particularité d'être la fédération associative qui a le plus fait avancer le droit public en matière de Cultures de l'imaginaire ces dernières années. Dans un communiqué¹, elle annonce qu'elle plaide depuis 2006 auprès du ministère de l'Intérieur, pour le déclassement des lanceurs (de billes de peinture) de paintball ayant l'apparence d'une arme réelle, classés en 4^e catégorie. Le décret n°2013-700 d'application de la loi n° 2012-304 du 6 mars 2012, qui est entré en application le 6 septembre 2013, réglemente la pratique des mineurs de plus de 12 ans, et précise qu'il n'y a plus de distinction entre les lanceurs selon leur apparence. Ce qui veut dire que les répliques d'armes pourront avoir désormais une apparence réaliste dans le cadre des activités qui leurs sont dédiées. En ce qui concerne les répliques d'airsoft, elles deviennent des armes factices, dans le cas où elles conservent une énergie à la bouche inférieure à 2 joules, c'est-à-dire une puissance de tir non létale. En 2006, la FédéGN recrute son premier permanent. En 2010 elle est présente au ministère de l'Intérieur au sein du groupe de travail préparant la législation sur les armes afin de défendre les intérêts des utilisateurs de

répliques d'airsoft et de lanceurs de paintball, puis elle est auditionnée à ce sujet par la mission parlementaire Leroux. C'est en créant une licence sportive commune à la pratique du GN et à celle des lanceurs de paintball et d'airsoft qu'elle crée un précédent parmi les passionnés. En effet, autant la licence sportive présente des avantages du point de vue de la gestion administrative, autant elle ne fait pas l'unanimité parmi les associations adhérentes² qui ne se sentent pas d'affinités culturelles avec les pratiquants de paintball ou d'airsoft. Le réalisme de certaines armes, les tenues militaires, la pratique ultraminoritaire du jeu de rôle, n'incitant pas à une fraternisation. Il est intéressant de lire à ce titre l'article du 4 septembre de Baptiste Caze sur www.electro-gn.com intitulé « Airsoft, paintball et GN – Le mariage pour tous ? » qui démontre que le sujet n'est pas encore tranché au sein des communautés ludiques concernées. D'ailleurs si une fédération de clubs rôlistes existait, il y a fort à gager que des dissensions similaires pourraient apparaître si elle décidait d'ouvrir ses rangs aux ludistes, gamers, figurinistes et wargamers, par exemple. C'est pourquoi la proposition d'une définition précise des Cultures de l'imaginaire et des pratiques qu'elles recouvrent, que j'ai initiée dans l'ouvrage que j'ai publié en mars chez l'Harmattan³, a l'humble vocation de donner aux professionnels et passionnés une base de réflexion et de discussion pour construire une représentativité institutionnelle de ces pratiques qui soit pleinement reconnue par les pouvoirs publics.

Dans un article de la revue *Juris Tourisme* 150 (février 2013), de François Goliard, maître de conférences en droit public à l'université de La Rochelle, nous apprenons qu'en matière de reconstitution historique et plus particulièrement celle concernant la Seconde Guerre mondiale, que le port illégal d'uniformes, de décorations ou l'utilisation illégale de certains véhicules est défini par le code pénal,

1 «FédéGN - Evolution de la réglementation du Paintball». Consulté le 26 août 2013.
<http://www.fedegn.org/10-page-d-accueil/182-evolution-de-la-reglementation-du-paintball>

2 http://dumas.ccsd.cnrs.fr/docs/00/90/94/88/PDF/memoire_M2_2013_Vanhille_francois.pdf, Entretien N°8, p59, dernier paragraphe.

3 www.editions-harmattan.fr/index.asp?navig=catalogue&obj=livre&no=42656



en particulier quand ceux-ci peuvent susciter une méprise. Il est précisé qu'il convient à ce titre de rester dans le cadre de la manifestation telle qu'elle a été autorisée par la puissance publique. Les sanctions ne concernent toutefois pas les cas d'une « évocation historique » de type spectacle, donc la reconstitution.

L'article précise que des associations de reconstitution ont souhaité établir des chartes destinées à encadrer le comportement des participants. Là encore nous constatons la porosité des sujets qui peuvent concerner les loisirs en costume et leurs communautés, c'est-à-dire la reconstitution historique, le GN et le cosplay. Se pose ici plus que dans les jeux de simulation (rôlistes, gamers, ludistes) la question de mises en scène ou de défilés costumés sur l'espace public dans le cadre de manifestations ouvertes, ou semi-ouvertes (sites historiques, châteaux, musées) accessibles à tous.

Pour illustrer cela, un débat qui revient régulièrement chez les passionnés est celui des entrées payantes des fêtes médiévales. En dehors des problèmes évoqués par les riverains, les visiteurs s'étonnent des tarifs pratiqués par les organisateurs, le plus souvent les municipalités. Par exemple la fête médiévale de Provins (77), en 2013, proposait un accès individuel à dix euros la journée, hors spectacles payants et un tarif spécial pour les « personnes en costume médiéval » à 4,50 euros, qui donne accès à la ville-haute, le centre historique, fermée à la circulation.

Visiteurs passionnés, bien souvent costumés et grand public se côtoient désormais dans moult festivals, non sans créer parfois quelques tensions entre les uns et les autres. Plusieurs festivals ont réglé la question, se muant en organisations privées, dédiées aux seuls passionnés. Les manifestations publiques consacrées aux Cultures

de l'imaginaire ne permettent généralement que survol et divertissement au grand public, loin de l'immersion chère aux passionnés. Simulation et interactivité deviennent prestation et spectacle. « Mais il faut soi-même se passionner pour profiter de la substantifique moëlle », me direz-vous ? « L'excellence se mérite ». Je répondrai : la qualité s'achète, l'excellence se fabrique artisanalement. Et pour ce faire le monde associatif offre, me semble-t-il, le meilleur média, car vecteur par le bénévolat d'une passion libre, dans les sens de « sans copyright », non-marchande et collaborative. La plus apte à proposer une médiation culturelle à la hauteur d'une créativité en constant renouvellement.

En effet, la loi de simplification du droit autorise le maire depuis mai 2009 à rendre payant l'accès à la voie publique, deux fois par an dans le cadre de manifestations culturelles. Le législateur a donc tranché : l'accès à l'espace public peut faire l'objet d'un « droit d'entrée », transformant ainsi la ville en musée à ciel ouvert ou en parc d'attractions, suivant le point de vue du visiteur. Plus précisément, la loi n°2009-526 du 12 mai 2009 de simplification et de clarification du droit et d'allègement des procédures, dans son article 101, crée un nouvel article du Code général des collectivités territoriales (CGCT) : « Art. L. 2213-6-1. - Le maire peut, dans la limite de deux fois par an, soumettre au paiement d'un droit l'accès des personnes à certaines voies ou à certaines portions de voies ou à certains secteurs de la commune à l'occasion de manifestations culturelles organisées sur la voie publique, sous réserve de la desserte des immeubles riverains ». Cette disposition permet aux communes organisant de telles manifestations de ne pas en faire supporter les coûts « à leurs seuls habitants » (*Juris Associations* n°401). Cela change la donne en terme de potentialités pour l'animation locale. L'usage qui peut être fait



BY ZEEENBOOT (CC BY 2.0), VIA FLICKR

par une collectivité d'un monument ou d'un espace public à forte connotation historique ou symbolique par son architecture, habituellement accessible par tous sur la voie publique, prend ainsi une autre coloration. Un bâtiment ou un corps de bâtiments, une place, une esplanade, peut devenir le temps d'une manifestation un théâtre à ciel ouvert, lieu idéal pour une représentation d'Histoire vivante. C'est en déplaçant le théâtre de leur passion en dehors des clubs et événements privés et en le portant jusque sur la voie publique que les organisateurs de festivals des Cultures de l'imaginaire parviendront à donner sa pleine dimension socio-économique à cette nouvelle forme de loisir augmenté, qui est autre chose qu'un bien de consommation et plus qu'un spectacle.

Les rôlistes portent avec eux la culture du scénario et de la narration par l'interprétation d'un personnage. Pour avoir déjà vécu des visites touristiques de groupe dans des lieux historiques, imprégnés de culture, de contes et légendes en les précédant d'une pré-visite autour d'une table de jeu de rôle,

avec le même groupe de visite, dans la peau d'un personnage qui a vécu dans le lieu à une autre époque, je peux vous assurer que l'exploration du lieu prend de fait un autre relief tout en suscitant une écoute différente de ce qui peut s'y raconter. Proposer des tables d'initiation au jeu de rôle à l'entrée d'un musée ou d'un monument historique, lors des Journées du patrimoine, par exemple, serait un acte de médiation culturelle inédit et de propagation de notre passion que je me suis promis de faire ces prochains mois. Si des lecteurs de notre journal sont intéressés par l'expérience, contactez-moi via la rédaction.

Pour conclure, le droit public offre aujourd'hui plus d'opportunités que de contraintes à qui veut mener des projets mettant en œuvre les Cultures de l'imaginaire dans l'espace public ou dans un cadre institutionnel. C'est pourquoi faire connaître et rendre lisible nos pratiques auprès des pouvoirs publics est un enjeu important, dont doivent se saisir nos instances représentatives, quand elles existent.

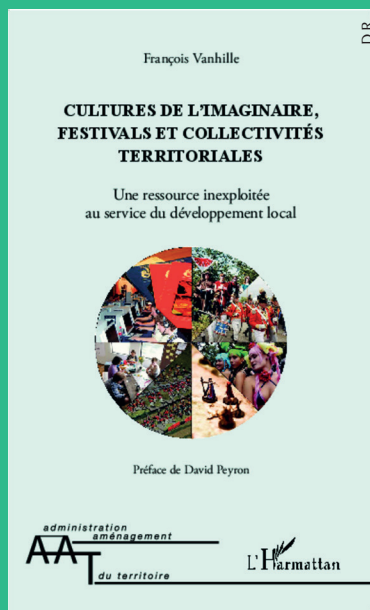
FRANÇOIS VANHILLE

Pour aller plus loin

François Vanhille a publié son premier livre, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales, une ressource inexploitée au service du développement local*, aux éditions L'Harmattan.

Les cultures de l'imaginaire recouvrent des pratiques de loisirs variées : le jeu de rôle, la reconstitution historique, le cosplay, le jeu vidéo ou encore le jeu de société. Cet ouvrage propose une étude de ce public connecté dans une culture plurielle, globalisée par les nouveaux médias et technologies, afin de définir dans quelle mesure leur activité participe au développement local par la médiation culturelle.

ISBN 978-2-343-02769-2 • mars 2014 • 200 pages.
Prix éditeur : 20 € ■



D.R.



Rencontre avec Serge Macasdar, auteur de *Méta-Père*

**Méta-père,
c'est un jeu de rôle ?**

Méta-Père n'est pas un jeu de rôle, c'est clairement un jeu de plateau, mais la filiation avec le jeu de rôle est très forte car je suis un rôliste contrarié... J'ai baigné dans l'univers du jeu de rôle depuis ma plus tendre enfance, grâce



notamment à mon cousin, de 10 ans mon aîné, qui m'a fait découvrir *Cyberpunk*, lire des tonnes de bandes dessinées allant des

Strange aux *Conan* (*Les clous rouges* m'ont marqué à vie), en passant par *Drüüna*) ou les *Légendes des contrées oubliées*, le tout baignant dans des seaux de dés et des fiches de perso... Mais je n'ai pu jouer que très tard, veto maternel oblige, mais aussi faute de joueurs... et donc très peu.

Quand on a un imaginaire

développé, un travail et une famille, le jeu de rôle devient vraiment compliqué à gérer, et c'est donc très naturellement que je me suis tourné vers le jeu de plateau, qui ne nécessite pas vraiment de meneur de jeu, qui a une durée à peu près définie et qui peut être proposé à un plus grand nombre de personnes de mon entourage.

Comment est née l'idée du jeu ?

L'idée originelle de *Méta-Père* est le fruit d'une maturation inconsciente, d'une intégration progressive des différentes mécaniques de jeu que j'ai pu utiliser, ainsi que des frustrations que j'ai pu ressentir en tant que joueur : dans certains jeux, des mécaniques très intéressantes sont utilisées, mais pas exploitées aussi complètement que je pouvais le souhaiter. Trop souvent aussi, le thème est la variable d'ajustement du jeu, produisant un trop grand nombre de jeux désincarnés, froids et sans immersion.

Quand j'ai commencé à jouer aux jeux de plateau, ma manière de les aborder était très naïve, centrée sur les sensations de jeu, puis petit à petit, on devient plus technique, on essaye de comprendre ce qui induit ces sensations, et là c'est foutu... on devient auteur de jeu.

Méta-père est donc né d'une envie simple : créer mon jeu idéal, celui qui regrouperait mes mécaniques préférées au sein d'un thème fort, en hommage aux influences qui m'ont façonné, et surtout pas plaqué comme on le voit beaucoup trop dans le jeu de société « à l'allemande ».

Donc au départ, je n'avais pas prévu de présenter ce jeu à un quelconque concours ou éditeur, je ne l'ai fait que pour satisfaire une envie bien égoïste de joueur ! Beaucoup m'ont découragé, me disant que personne ne s'intéresserait à un jeu aussi gros avec un background aussi fort, que la mode était au party game, etc... Comme je n'avais aucune visée d'édition, j'ai continué, je dirais même que ces Cassandres m'ont bien motivé !

J'avais en plus une idée de départ qui me plaisait beaucoup : les mutations génétiques,

Immersion dans l'univers des Semeurs

Moi, Thrÿynn, patriarche des méta-pères, moi qui ait ensemencé tant de planètes, moi dont la vie fut dédiée à Xhzüü, dieu de toute vie dans l'Univers... je me meurs... Ai-je correctement transmis tout mon savoir à mes novices ? Mon successeur, bien qu'un peu jeune à mon goût, me donne à penser que oui, mais les méta-pères qui vont l'entourer, de vils politiciens pour la plupart, n'ont été choisis que pour satisfaire tel ou tel notable bedonnant, à la générosité intéressée... Il faut que cela cesse, ma mort ne doit pas sonner le glas de la confrérie des Semeurs, NON ! Je crois avoir trouvé le moyen de sélectionner le candidat idéal, on ne peut rien refuser à un mourant...

Les astrophysiciens de l'Ordre ont découvert, il y a des années maintenant, une nouvelle planète potentiellement propice à la Vie. Elle n'a jamais fait l'objet d'une campagne d'ensemencement car trop difficile à stabiliser, et sujette à de fortes variations climatiques, mais cette planète sauvage et fougueuse sera le lieu de mon dernier défi ! J'ai exigé de l'Ordre que la prochaine épreuve de sélection des novices se déroule là. Bien sûr, beaucoup ont comploté contre ce projet, mais j'ai tenu bon, moi aussi j'ai des relations haut placées... Le novice qui passera cette épreuve et la remportera sera réellement digne de son titre de méta-père, de plus la difficulté évidente du défi lui donnera la légitimité suffisante pour s'imposer, et soutenir mon successeur dans les processus de réforme qu'il doit engager. Xhzüü, je t'ai servi toute ma vie et je t'offre encore ma mort, exauce mes prières et sauve mon Ordre ! ■

SERGE MACASDAR



Les Méta-Pères, le jeu

Méta-Père est un jeu de développement basé sur le principe de mutations à l'échelle de populations. On peut le ranger dans la catégories des 4X («eXplore, eXpand, eXploit and eXterminate»), mais a été conçu pour être plus léger, rapide et fluide que ses illustres prédécesseurs.

Les joueurs vont incarner des novices de l'Ordre des Semeurs, subissant une épreuve de colonisation sur la planète Gaïa 226, pour accéder au titre de Méta-Père.

Ils devront créer des populations qu'ils feront muter, de manière à coloniser tous les types de terrains, plus ou moins hostiles, de Gaïa 226. Toutefois, cela ne suffira pas, car en plus d'accumuler les ressources nécessaires à ce développement, ils devront affronter le caractère instable de la planète, forger des alliances, trahir, engager des mercenaires, ou encore acheter et vendre des équipements au marché noir, voire dans des lieux bien plus mal fâmés, où la négociation la plus vile sera la loi...

Méta-Père est un jeu pour ceux qui aiment les mécaniques fluides et subtiles, au service d'un thème exploité, respecté et très immersif. ■

S.M.

thème archi sous-exploité dans le jeu de société, et pourtant si porteur ! Il ne me restait plus qu'à créer un univers cohérent, dans lequel les règles du jeu seraient naturelles et toujours justifiées par le background.

C'est ainsi que j'ai créé l'univers des Semeurs, et de leur ordre, les Méta-Pères.

Quelles ont été vos influences ?

Mes influences sont tellement nombreuses et diverses que j'aurai bien du mal répondre de manière exhaustive à cette question ! Je pense que des films comme *Alien*, *Dark City*, *Minority Report*, *La Route...* tous ces films de SF sombres, avec une idée de faute dissimulée ont une grande part dans la conception de *Méta-Père*, tout comme des BD, à l'image de *RanXerox*, *Gunnm*, *Thanos* ou encore *Transmétropolitain*...

C'est extrêmement partiel comme revue car même des œuvres d'heroic fantasy m'ont très certainement orienté dans le type d'ambiance lourde que je voulais imprimer à cette société des Semeurs.

Comment ça se joue ?

Méta-père est un jeu de plateau pour deux à six joueurs à partir de quatorze ans (le poil au menton est recommandé...).

C'est un jeu de colonisation d'une planète, Gaïa 226, par des novices d'un ordre religieux, les Méta-Pères.

Ces derniers imposent une épreuve de colonisation pour permettre l'accès au titre de Méta-Père à l'un des novices. Pour cela, il faudra terra-former la planète, créer des populations et les faire muter pour les implanter sur ces terrains vierges très divers, nécessitant donc des combinaisons de mutations particulières, et qui produiront une partie des ressources nécessaires au joueur.

Tout cela n'étant possible que si l'on gère au mieux les différentes ressources du jeu... en particulier la diplomatie.

Méta-père est donc un jeu de gestion/colonisation basé sur la production de populations génétiquement modifiées, dans un univers SF adulte.

C'est le début d'une gamme ?

Je l'espère ! J'ai conçu *Méta-Père* pour répondre à une envie purement personnelle, pour combler des manques que j'ai pu ressentir en tant que joueur mais j'ai pu constater, au cours des festivals où je l'ai présenté, que je suis loin d'être le seul à avoir ces aspirations ludiques.

Cela m'a donc conforté dans ma démarche, et le but d'une éventuelle gamme basée sur l'univers que je suis en train de créer sera clairement de toucher les gens comme moi, empreints d'univers de jeux de rôle, et qui en ont assez qu'on leur propose des jeux sans thème, basés sur une seule mécanique, sous prétexte de ne pas perdre le joueur... On me taxera peut-être d'élitisme, mais je l'assume sans souci.

Quand pourra-t-on se le procurer ?

J'ai des contacts avec plusieurs éditeurs, dont certains ont un prototype en test, des discussions très sérieuses sur l'édition du jeu ont eu lieu mais n'ont pas encore abouti... Mais j'ai bon espoir d'y arriver, vu le nombre d'éditeurs qui sont intéressés. Un éditeur américain est sur les rangs et m'a demandé une traduction du jeu, c'est chose faite, et je ne cache pas mon plaisir car je pense que de par sa taille et son thème fort, *Méta-Père* est taillé pour le marché américain.

Quels sont vos autres projets ?

Actuellement, la suite chronologique de *Méta-Père*, *Exode*, est terminée et a été présentée au Festival international des jeux de Cannes 2014. Tous les retours que j'ai eus sont très positifs, notamment de la part de certains éditeurs.

C'est un jeu moins imposant que *Méta-Père*, basé sur des mécaniques très différentes (draft, combinaisons entre cartes, majorité...)

Le but de ce jeu est construire l'Arche la plus performante possible, car les Méta-Pères sont aux abois, et doivent fuir au plus vite la plus grande menace que leur civilisation ait connu. Pour cela, on doit poser des cartes, représentant une partie du vaisseau ou un membre d'équipage, que l'on a remporté au préalable grâce à nos négociateurs dont le niveau d'influence varie. Évidemment il y a beaucoup plus de choses dans le jeu que dans cette présentation succincte, mais je ferai bientôt une page Facebook pour l'exposer correctement.

Toujours dans l'univers de *Méta-Père*, je travaille sur un troisième jeu, *In nomine Deum*, qui sera un jeu d'affrontement par équipe, sur un plateau composite, mais je n'en dirai pas plus... ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL, ILLUSTRATIONS
FOURNIES PAR SERGE MACASDAR



Un mot de l'auteur

Je suis professeur de sciences de la Vie et de la Terre, amateur de littérature fantastique et de science-fiction, ainsi que de jeux en tous genres et sur tous supports.

Cela fait maintenant quelques années que j'ai découvert le monde du jeu de société, sa richesse foisonnante et ses écoles de pensées. J'ai créé *Méta-père* pour réaliser une sorte de synthèse de ce qui me plaît dans le jeu de société : des mécaniques « à l'allemande », pour leur efficacité et leur subtilité, et un thème « à l'américaine », pour l'immersion et pour donner l'impression que ce jeu n'est qu'une petite fenêtre sur un monde beaucoup plus vaste, que l'on aurait envie de continuer d'explorer après une partie.

Il ne me vous reste plus qu'à vous souhaiter autant de plaisir à jouer à *Méta-Père*, que j'en ai eu à le créer. ■

S.M.



Des nouvelles dans l'univers de *Shaan*

Chroniques Héossiennes

Le recueil *Chroniques Héossiennes* (éditions Stellamaris), rassemble des textes tirés et inspirés du jeu de rôle *Shaan renaissance* d'Igor Polouchine. De quoi partir explorer le monde d'Héos au travers de nouvelles, de poèmes et de romans originaux et dépayés.

Le jeu de rôle *Shaan renaissance*, édité quant à lui par les éditions Origames, devrait être disponible en boutique au début du mois d'octobre 2014.

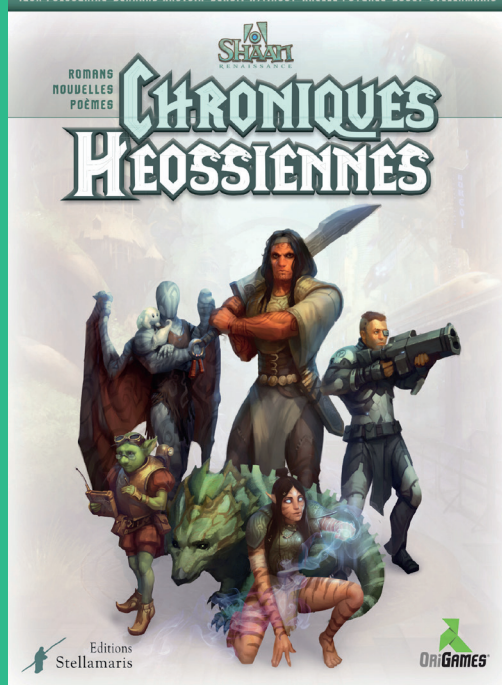
En attendant, Igor Polouchine nous raconte un peu d'où viennent ces nouvelles histoires... héossiennes.

Comment fait-on pour écrire en se mettant dans la peau d'un Héossien ?

L faut imaginer une société multiple, composée de peuples et d'ethnies diverses, chacun avec ses intérêts, ses doutes, ses craintes et sa vision des choses. Les Arts, le Savoir, la Magie et le Commerce s'enrichissent mutuellement assurant aux Héossiens une qualité de vie sans égale où les richesses sont également réparties entre chaque individu (à peu près). Ce sont les castes qui s'occupent de gérer les répartitions et la gouvernance des régions. Les désaccords existent, mais un équilibre global tempère les velléités extrémistes. Les guerres, les trafics, la malhonnêteté existent tout de même, mais cela reste cantonné à des échelons locaux. La religion élémentaire est un des aspects fondateurs de la culture héossienne. Elle rythme et ponctue la vie dans ses moindres détails, notamment par l'exploitation à outrance de toutes sortes de symboliques. Les nombres et les couleurs, par exemple, disposent aux yeux des Héossiens de vertus positives ou négatives qu'il est malvenu de contrarier.

En arrivant en Héossie, débarquant de son vaisseau spatial, l'Humain a brisé l'équilibre qui y régnait et a considérablement favorisé « Les Limbes », l'un des éléments faisant partie des croyances héossiennes, provoquant ainsi guerres, génocides, exodes, destruction et désespoir.

Une centaine d'années plus tard, les Héossiens se sont révoltés face à cet envahisseur venu des étoiles, il ont même réussi à reprendre le pouvoir. Mais le mal est fait et la civilisation héossienne se nécrose petit à petit, noyée par une culture de consommation grandissante, alors qu'elle a tout pour renaître. Le joueur héossien se pose donc en agitateur qui refuse cette lente agonie. Il parcourt le monde afin de venir en aide à ceux qui en ont besoin et sensibilise les autres à la richesse de leur civilisation déchue. Une fois que l'on a intégré quelques-unes de ces données, il suffit alors de se mettre dans la peau d'un Massaï en révolte contre l'occupant anglais, dans celle



Héos, une planète deux fois plus grande que la Terre, aux paysages démesurés, aux climats violemment contrastés, grouille d'une vie foisonnante. Neuf espèces intelligentes ont mêlé leurs arts et leurs cultures pour s'élever mutuellement au sein du continent central baptisé Héossie. La magie fait partie de leur quotidien et elle permet de se jouer du temps et des distances. Mais un jour, l'Homme débarque sur ce monde à bord d'un astronef. Déchirant le ciel, brûlant tout sur son passage, il ne tarde pas à faire de cette nouvelle terre d'accueil un enfer pour ses autochtones... Des peuples sont massacrés, des lieux sacrés profanés, des villes colonisées. C'est toute une civilisation ancestrale qui se désagrège peu à peu sous l'influence d'une théocratie écrasante, le Nouvel Ordre et d'une aristocratie industrielle machiavélique, les Grandes Familles. 250 ans plus tard, le pouvoir humain n'est plus ce qu'il était. Les luttes intestines, la corruption et les noyaux de résistance organisés le rendent inopérant au sein des provinces les plus éloignées. L'Héossie renaît peu à peu de ses cendres. Des poèmes, des peintures, des mythes sont exhumés et de nouveau transmis aux nouvelles générations. Aux quatre coins du monde, des aventuriers s'unissent pour bousculer l'ordre établi. Ils viennent en aide aux populations démunies, leur redonnent espoir et ravivent en chacune d'elles la conscience d'appartenir à une grande civilisation...

Avec leur Corps, leur Âme et leur Esprit, ils peuvent changer le monde...

Les *Chroniques Héossiennes* se proposent de donner vie à cet univers au travers de nouvelles, de poèmes et de deux romans. Une première partie rassemble des écrits partageant le point de vue des Héossiens, tandis que la seconde partie du livre se concentre sur les humains et leurs difficultés à s'adapter à ce monde qui les dépasse. Suivez les destinées de personnages hors du commun, dont les histoires suivent les aléas du hasard et de la nécessité...



d'un Amérindien aux prises avec le général Custer ou d'un Aztèque fasciné par l'éclat aveuglant d'hommes venus d'ailleurs et qui se fera piller après avoir traité ses hôtes comme des dieux, pour sentir de l'intérieur comment un Héossien peut réagir face à la présence humaine... Rajoutons à cela des Héossiens qui, pour servir leurs intérêts ou parce qu'il n'ont pas d'autre choix, servent les intérêts des humains, quitte à marcher sur leurs « frères », et vous avez une petite idée de ce qui peut se passer dans la tête d'un survivant en quête de réponses qui évoluerait en terres héossiennes.

Un recueil de ce type s'envisage-t-il comme une aide de jeu à *Shaan renaissance* ?

En fait les romans *Trois lunes*, *Éclipse* et *Lumière du matin* écrit par Bernard Rastoin, tous comme *Le Jeu du caméléon* et *La Mort dans l'âme* écrits par Benoît Attinost il y a

dix-huit ans, ont été conçus dans ce sens afin de prolonger l'immersion des joueurs dans le monde de *Shaan*. L'idée était de proposer des histoires, des personnages, des situations, qui pouvaient ensuite donner lieu à des scénarios de jeu. Car Bernard, comme Benoît, ont parfaitement respecté l'univers et su éviter les contre-sens ou les idées qui n'auraient pas été cohérentes avec le monde de *Shaan*. C'est ce qui permet de lire ces romans de façon classique, en tant que simple lecteur, ou bien en décelant toutes les références, en tant que joueur...

La compilation et l'ajout de nouvelles et de poème ont été pensés pour aller encore plus loin dans l'aide de jeu, en multipliant les points de vue de personnages et en mettant en scène un grand nombre de concepts clés liés à l'univers. Donc oui, clairement, ce recueil est une aide de jeu à *Shaan renaissance* et permet à des joueurs de prendre connaissance du monde de façon douce, sans avoir à se cogner des pages de règles, de pouvoirs ou d'équipement.

Pourquoi choisir de développer l'univers de *Shaan* à travers des nouvelles plutôt que de rester dans le domaine du jeu de rôle ?

C'est l'occasion qui fait le larron. L'idée est de développer *Shaan* sur le plus de médias possible au travers du roman, de la BD, du jeu de société, du jeu de carte, du jeu PHP et qui sait, dans mes rêves les plus fous, en film ou en série... Tout est aussi affaire de rencontres.

Le jeu de rôle reste une activité à part grâce à sa dimension transversale. Chaque auteur selon sa sensibilité et ses domaines de compétences est un peu écrivain, illustrateur, biologiste, zoologiste, ethnologue, mathématicien, sociologue, linguiste, graphiste, conteur, philosophe, metteur en scène, animateur, arbitre, démiurge... C'est ce cocktail détonant qui donne à chaque jeu sa saveur et son originalité. Dès lors, les passerelles avec les autres supports préexistent dans chaque jeu de rôle, car la manière de créer un monde pour un jeu de rôle peut facilement permettre de le transposer dans n'importe quel registre. Son contenu n'est pas linéaire, mais multiple, composé de quantité de modules et d'outils d'aide à la création liés les uns aux autres par la cohérence que l'auteur leur a donné. Un roman, une BD ou n'importe quel récit relie ces modules, ou des concepts qui préexistent dans le jeu pour les rythmer et les agencer selon des structures narratives que l'on peut combiner à l'infini.

Que prévoyez-vous pour l'avenir de *Shaan* ?

Il y a déjà le reste de la gamme à produire sous la forme de 4 livres thématiques d'environ 150 pages, le premier *L'Erreur est humaine* est déjà bien avancé au niveau maquette, pour le reste tout est quasiment écrit. Chaque livre aborde une thématique et différentes régions en lien avec le thème. Il s'adresse autant au joueur qu'au meneur de jeu. En fin de chapitre se trouve la suite de la campagne initiée dans le livre de base ainsi qu'un autre gros scénario.

Mais déjà devrait arriver fin octobre le livre de base de 416 pages, le livre collector, l'écran et son scénario, les 280 cartes de pouvoir et le poster 60x80 cm de l'Héos et de l'Héossie.

En parallèle, je travaille avec Julien sur un jeu PHP qui utilise exactement le même moteur de jeu que le jeu de rôle papier, ce qui fait qu'un personnage créé pour le jeu vidéo pourra être utilisé autour d'une table et inversement. Nous sommes partis sur quelque chose d'assez ambitieux mais avons levé tous les verroux technologiques qui nous empêchaient d'avancer. La seule chose qui nous manque maintenant, c'est du temps. Mais en 2015, on devrait pour voir commencer à proposer des trucs qui se jouent devant un écran...

En parallèle à cela, les éditions Stellamaris, qui ont co-édité le recueil *Chroniques Héossiennes* avec Origames, vont adapter la campagne de la première édition écrite par Benoît Attinost au nouveau système de jeu et proposer cela sous la forme d'un livre imprimé. Une petite équipe de passionnés s'est attelée à la tâche.

J'ai aussi un jeu de plateau dans les cartons qui se passe dans le monde de *Shaan*, où l'on joue à un niveau régional, dans la peau de Notables qui veulent gagner en notoriété. Pour cela, ils déclenchent des guerres, exploitent des ressources et contrôlent des régions...

Bref *Shaan* est un univers riche qui ne demande qu'à être exploité ! ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

**ILLUSTRATIONS FOURNIES
PAR LES ÉDITIONS STELLAMARIS
ET IGOR POLOUCHINE**

ANTIKA



Découvert cet été à RPGers, le grand festival rôliste du Sud-Ouest, *Antika* interpelle par ses visuels magnifiques. On s'approche donc pour en savoir plus. Bruno Guérin, l'auteur, nous présente son « bébé ».

Antika est un jeu de rôle se déroulant durant l'Antiquité mycénienne et mythologique. C'est l'âge des mythes, des légendes et des héros, où les dieux sont omniprésents sur Terre, se servant des hommes comme des pions dans leurs conflits.

Les personnages incarneront donc un descendant d'Olympien à un degré plus ou moins éloigné. Cette ascendance divine octroie aux personnages, dès leur création, des pouvoirs et des capacités hors du commun des mortels, mais c'est de cela que sont nés des héros.

Les héros des personnages peuvent ainsi avoir participé au périple des Argonautes, ou avoir aidé Hercule lors de ces travaux, même si leur nom n'est pas resté gravé dans

le marbre. Il ne tient qu'à eux d'écrire leurs destinées en contentant les Dieux ou en se les mettant à dos.

L'intérêt de jouer quelques décennies, voire un siècle, avant et après la chute de Troie, c'est que l'essentiel des mythes sont à réaliser et que tous les héros célèbres, tels Jason, Thésée, Œdipe, Minos, Dédale, Achille, Agamemnon, Ulysse... ont des destins qui se croisent et que l'on est à une période charnière de notre civilisation.

Le livre de règles, qui doit sortir sous peu (octobre 2014 au plus tard), contiendra tout le nécessaire pour créer un personnage, l'explication des pouvoirs et les règles du système de jeu. Celui-ci se veut simple avec 3 caractéristiques et des compétences liées, le tout se jouant avec des D10.





Le jeu développe trois particularités :

► La première c'est l'Aristiae et l'Ubris. L'Aristiae représente le geste parfait, ce qui alloue des dés supplémentaires et diminue la difficulté. L'Ubris représente quant à lui la démesure qui conduira le héros à sa déchéance, car plus on utilise l'Ubris et plus notre Némésis s'intéresse à nous.





- ▶ La seconde, liée à la Némésis, est votre Moira, votre destin funeste. Dès la création, les joueurs tireront les éléments de leur destin qu'ils apprendront petit à petit lors des aventures.
- ▶ La troisième est la divination qui doit permettre aux joueurs de connaître leur destin, mais aussi pour ceux qui seront doués de cette capacité, d'interagir avec le scénario.

Très rapidement après le livre de règles, paraîtra le *Mythologika*, sorte de bestiaire et d'encyclopédie, où vous retrouverez l'ensemble des dieux, titans, monstres et héros

avec leur historique et leurs caractéristiques, afin que chacun puisse développer ses propres histoires.

Il sera suivi très rapidement de l'écran et de la campagne de Troie.

Sachez que déjà, trois autres suppléments sont écrits afin de décrire le monde de l'épopée et seront édités de façon régulière.

Le premier développe les *Terres mythiques* avec la possibilité d'incarner des descendants de dieux mineurs et de permettre aux joueurs d'accéder à la magie. Une série de scénarii se jouant aux Enfers, dans l'Olympe et en Atlantide seront fournis.

Le second détaille les *Cités grecques continentales* avec plans, chronologies des rois et coutumes locales, le tout mis en jeu avec une campagne dédiée aux bâtisseurs et aux politiciens, mais la politique mène toujours aux intrigues et à la guerre.

Le troisième détaille l'ensemble des *Îles grecques*. C'est le pendant insulaire du second, avec une campagne maritime.

Voilà pour l'instant, mais déjà d'autres suppléments sont en préparation : L'Afrique, l'Asie, une grande campagne magique et une autre plus mythologique. ■

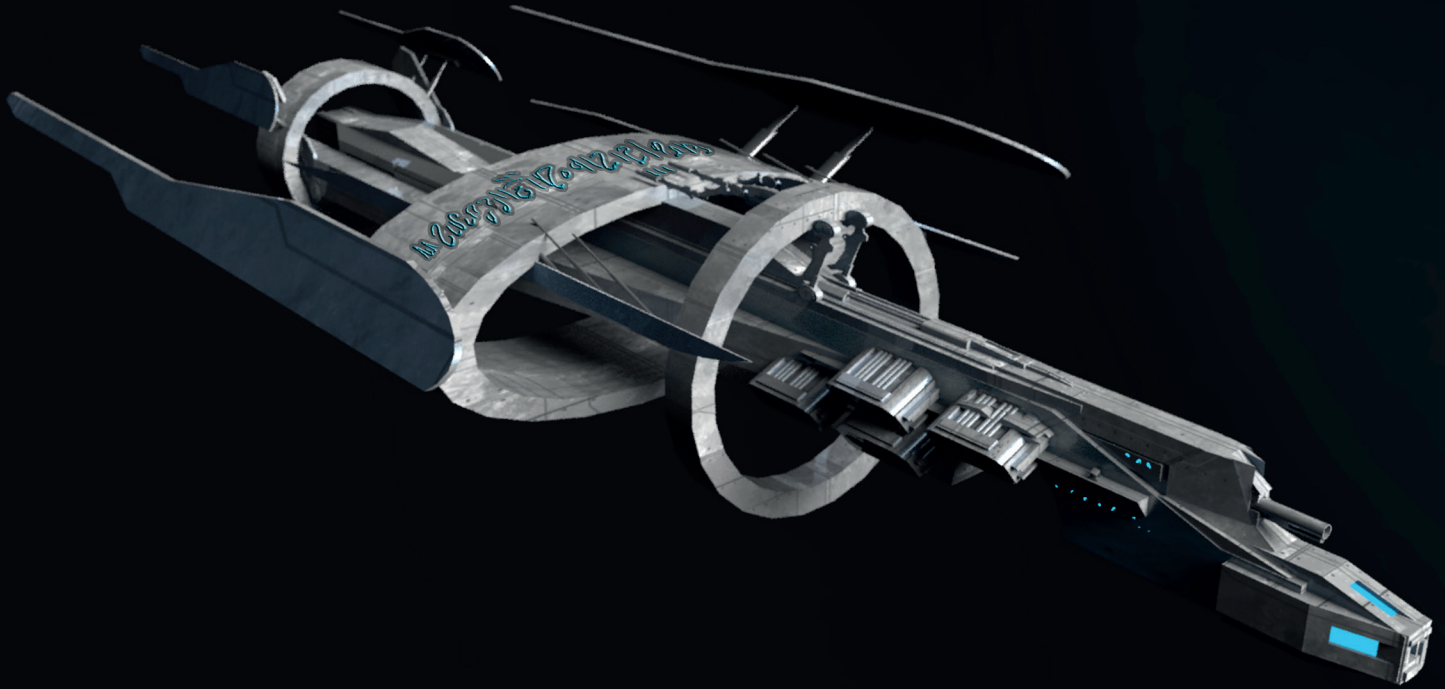
BRUNO GUÉRIN

**ILLUSTRATIONS FOURNIES
PAR LUDOPATHES ÉDITEUR**



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.



Toujours dans le but de mieux connaître les différentes civilisations de l'univers, une université d'archéologie et d'anthropologie itinérante a vu le jour.

Cette navette possède l'une des bibliothèques les mieux achalandées de la galaxie, composée des différentes espèces intelligentes et primitives du monde connu.

Sans cesse à la recherche de nouvelles civilisations, la navette d'exploration sillonne les coins reculés de la galaxie, quitte à parfois dépasser et repousser les limites connues de l'univers.

L'équipage restreint est composé de deux pilotes qui se relaient et de deux mécaniciens. Les couchettes réservées aux scientifiques sont au nombre de vingt, disposées dans l'anneau central.

La vaste salle d'étude qui stocke également la bibliothèque se trouve au cœur même du vaisseau.

La navette héberge par ailleurs un service de sécurité de six soldats bien entraînés à opérer en milieu hostile et solidement équipés afin de protéger les chercheurs lorsque ceux-ci réalisent

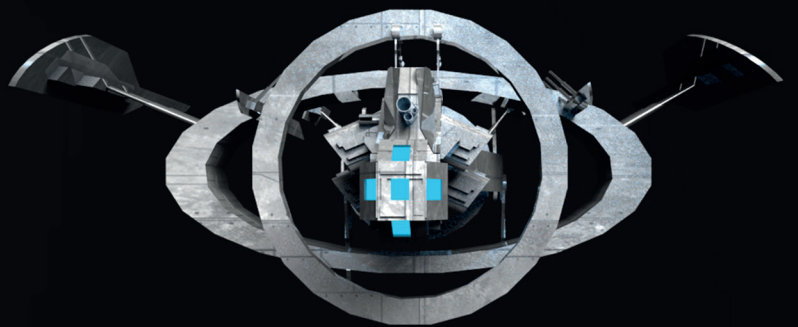
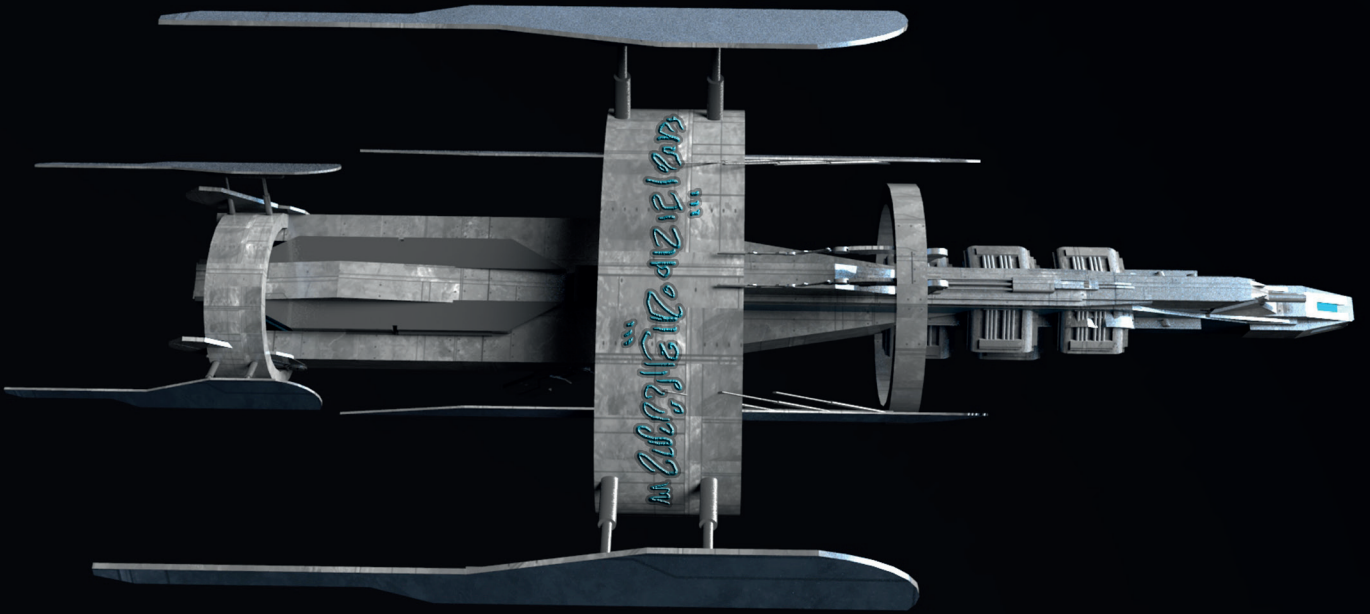
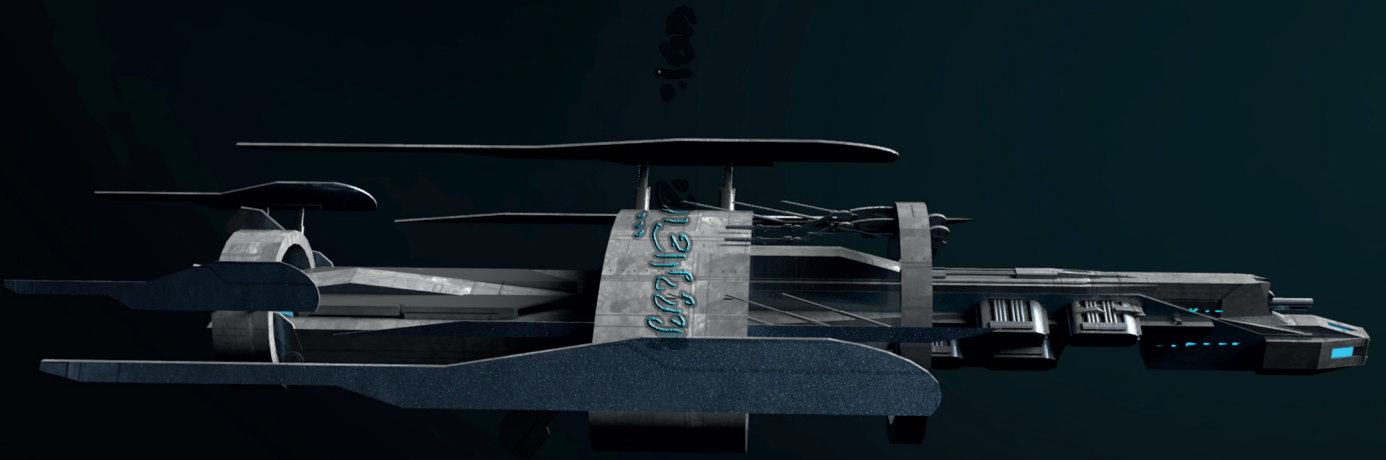
des prélèvements à la surface des planètes.

La *Pierre de Rosette* et sa silhouette bien reconnaissable est en elle-même un symbole d'union entre les peuples et de mélange des cultures.

Les missions d'archéologie prennent souvent plusieurs semaines, loin des mondes civilisés. Aussi, les scientifiques ont leur propre laboratoire de campagne, qu'ils peuvent déployer à proximité des sites de recherches.

Les expéditions ne sont pas sans risque ! Il y a une vingtaine d'années, une grave avarie a compromis des données importantes et la navette est sortie de sa trajectoire habituelle, frôlant même un champ d'astéroïdes.

La mission en cours se déroule sur Kilios, un monde forestier éloigné. Les chercheurs de la *Pierre de Rosette* ont mis au jour des vestiges âgés de plusieurs millénaires, constitués de constructions d'argile et de pierres de taille. Le jour, tout est calme près du site d'exploration. Mais la nuit, des feulements inquiétants se font entendre. Alors espérons que nos brillants archéologues ne feront pas de mauvaises rencontres... ■





The Fumble Zone... épisode 13

Retour sur le dernier épisode de la saison 1
de la websérie !

Résumé

Fin d'une saison. Fin d'un arc-story.
Fin d'une campagne...

Note de Léo Sigrann

Que dire ? Le tournage de l'épisode 13 a été quelque chose d'émouvant. Nous avons décidé depuis le premier épisode que le personnage de Natacha allait quitter le groupe à la fin de la saison 1. Pourquoi ? Tout simplement parce que les spectateurs connaissent mieux l'univers du jeu de rôle, donc plus besoin de personnage « Œil du

spectateur » et qu'il paraissait logique de passer à la vitesse supérieure. Pas mal de personnes, que ce soit en convention et sur notre chaîne Youtube, désiraient une histoire suivie aussi en *in game*. Nous aussi nous le voulions mais nous avions encore des points de concept jeu de rôle, qui nous paraissaient essentiels à explorer dans cette saison 1. Maintenant qu'elle est finie... nous allons pouvoir exploiter le côté *in game* !



Bref, même si c'est le dernier épisode de la saison 1, vous n'êtes pas près de ne plus nous voir ! Pas mal de choses sont prévues pour le futur de votre web série rôliste mais nous en parlerons le mois prochain.



Quelques anecdotes de tournage ? C'est moi qui joue le méchant et nous avons dû faire un nombre incalculable de prises de la scène de la chute, car je n'arrivais pas à tomber « naturellement », trop occupé par mon masque, prêté par l'équipe de *Songe-Mensonge*. La plus belle « chute » n'a pas pu être exploitée, car le bouton de mon pantalon m'a lâché au même moment, et on ne voyait que ça !

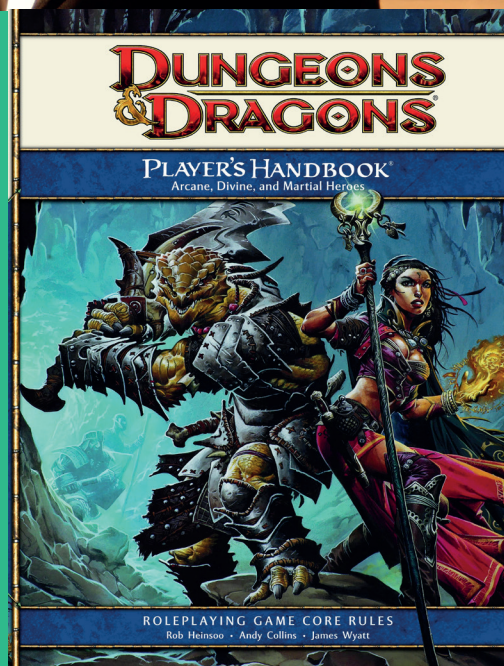
L'équipe a mis plusieurs minutes à se relever du fou rire provoqué par ce malheureux incident... Nous avons également dû tourner deux fois la scène du trésor, car la première fois la lumière a décliné trop vite. Il était essentiel de tourner cette scène dans de bonnes conditions. Nous voulions que la saison 1 se finisse sur la distribution d'XP. Cela nous paraissait évident. ■

LÉO SIGRANN

Les liens web à ne pas manquer

- ▶ fumblezone.net
- ▶ facebook.com/FumbleZone
- ▶ youtube.com/user/MithrilStudio
- ▶ dailymotion.com/Mithril_Studio
- ▶ Teaser : youtube.com/watch?v=RRrHYosIjF0

TOUTES LES PHOTOS DE CET ARTICLE SONT FOURNIES PAR THE FUMBLE ZONE (CC BY-NC-SA 2.0)



Lumière sur le jeu de rôle présenté...

Dungeons & Dragons 4

Ce sera le dernier épisode sur *Dungeons & Dragons*, en tout cas pour la quatrième édition. Mis à part le plan commercial de sa nouvelle édition, un peu étrange (le manuel des monstres publié avant le guide du maître – remarquez, pour ce qu'il sert...), elle a l'air très prometteuse. Ce retour aux sources est ce qui manquait. ■

L.S.



Le Monde de la Tour

Écrire ? Mais pour quoi faire ?

Belles lectrices, bonjour. Aujourd'hui, je prends la plume pour vous parler... d'écriture. N'est-ce pas quelque peu cocasse ? Surtout pour moi qui ne suis pas féru de ce mode d'expression.

Personnellement, je n'écris pas beaucoup. J'évite de laisser des traces qui pourraient m'incriminer dans le futur. Je ne fais l'effort que pour formaliser les pièces de théâtre que j'invente. Ce n'est pas vraiment pour moi, car je n'ai pas besoin de coucher tout ça sur le papier pour avoir les idées claires, mais plus pour les membres de ma

troupe, le temps pour eux d'apprendre leur texte. Et c'est à peu près tout.

Ah non... J'oubliais le plus important... Bien entendu j'écris tous les mois pour vos jolis yeux, belles lectrices, et pour vous faire partager mon incommensurable savoir. Dans ce cas, c'est évidemment un plaisir !

Pour ce qui est d'écrire des bouquins... bah, c'est fastidieux, il faut rester assis incroyablement longtemps, se mettre plein d'encre sur les doigts, essayer d'être cohérent dans ce qu'on raconte, bref, ce n'est pas vraiment mon truc. Et puis mon mode de vie ne facilite pas l'écriture. Essayez donc de rédiger quoi que ce soit dans une roulotte en marche... Non, je laisse ça aux érudits qui adorent jouer les rats de bibliothèque et passer des jours enfermés dans des cabinets de travail pour noircir des pages. Comme Morgas, si je ne dois en citer qu'un.

Tiens, je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais à chaque fois que je dois prendre un humain en exemple, ça tombe sur Morgas. Il est partout, celui-là... Mais il n'est pas le seul à écrire, je vous rassure.

Les temples de l'écrit

Où trouver des livres ? Eh bien, les Filles de Nar produisent et conservent une grande quantité d'ouvrages. Leur collection, concentrée principalement dans la ville d'Arkas, est l'une des plus extensives de cette partie du monde. Mais après tout, quoi de plus logique quand on se donne le titre pompeux de « *Guilde du Savoir* » ?

Ailleurs, vous pouvez visiter la Grande Bibliothèque d'Istula, bien sûr. Une collection magnifique, contenant même des livres qui datent d'avant l'Ère Élémentaire, répartis dans des dizaines d'étages creusés dans les sous-sols de ma belle cité. Plus on descend, plus les bouquins sont vieux – et décrépits, un problème que personne n'a réussi à résoudre pour l'instant. Il faut dire que les premiers niveaux sont peut-être un peu... effrayants. Il y a toutes sortes de rumeurs de fantômes et de créatures... Même les bibliothécaires les plus téméraires hésitent à descendre si bas. Ce qui est un tort, croyez-moi, car de manière générale les sous-sols d'Istula regorgent de choses intéressantes à découvrir. Il faut juste être un peu aventureux... et solide.

Quoi qu'il en soit, il existe une importante tradition de préservation des connaissances parmi les élites humaines. Cela paraît logique

étant donné leur longévité limitée. Comment transmettre au mieux le savoir sinon en le préservant sur des supports durables ? Tablettes, livres, codex, rouleaux, on trouve un peu de tout selon les époques et les cultures.

Ce qui m'amène à parler d'un sujet assez intéressant et relié (si, si) à la thématique du mois : les langages. Parce qu'on écrit forcément dans une langue particulière. Et que des langues, nous en avons plein. Ça serait tellement simple si tout le monde parlait le même langage. Mais non, bien sûr, il faut que chacun fasse son petit truc dans son coin, comme ça plus personne ne peut s'y retrouver sans apprendre des idiomes et des alphabets différents.

Je propose donc de faire un petit panorama de nos langages – actuels et perdus – et des formes d'écriture qui leurs sont associées.

Des livres à n'en plus finir

Les Ombres aiment, pour la plupart d'entre elles, compiler des choses dans les livres. On pourrait croire, au vu de leurs capacités magiques, qu'elles méprisent un tel support physique, mais il n'en est rien. Au contraire, elles raffolent pour la plupart des gros grimoires poussiéreux, du genre de ceux qui vous font éternuer dès que vous tournez une page (même si les Ombres n'éternuent pas, ce qui explique peut-être pourquoi elles les aiment autant).

Je crois qu'il existe dans la Tour des Arcanes des livres générés par magie, mais ce sont des choses rares, réservées aux initiés (c'est-à-dire à Oïn lui-même et ses treize compères). Ils contiennent les secrets des plus grands rituels pratiqués à la Tour et sont plus protégés que les œufs du dragon multicolore Fulin – ce qui n'est pas peu dire. Ces livres magiques sont donc très loin de constituer la majorité des ouvrages conservés à la Tour des Arcanes.

Notons tout de même que, parmi les petits gris, les avis divergent sur les bienfaits de l'écriture. Il existe un courant qui refuse catégoriquement l'utilisation de l'écriture au



motif qu'elle rend physique une chose qui relève de l'esprit, ce qui est l'essence même de l'Altération. Aucune de ces Ombres ne s'abaissera jamais à lire et encore moins à écrire. Tout dans la tête, rien dans les mains !

Un mot en passant sur les glyphes, spécialité de notre ami monsieur M. (encore lui), et qui sont un cas à part. Il s'agit bien d'une sorte d'écriture, mais elle ne forme pas de mots à proprement parler. Elle se contente – ce qui

n'est pas si trivial – de formaliser un concept magique, en général pour un court laps de temps. Parfois, les glyphes peuvent être apposés sur des objets pour les protéger ou les dissimuler et ne s'activent véritablement que si l'on tente de les dérober. Un glyphe ne peut être véritablement lu, un mage peut tout au plus en saisir l'essence et le reproduire pour obtenir les mêmes effets. Il est également possible d'en créer de nouveaux, selon une méthode et des codes d'une complexité



à s'arracher les cheveux (mais il y a des gens qui aiment ça).

L'arcanien

Le langage des Ombres est l'arcanien. Depuis toujours. Ce qui est pratique avec les Ombres de la Pureté, c'est qu'avec elles, rien ne change vraiment. Depuis le début des temps, elles parlent et écrivent l'arcanien. Enfin, deux arcaniens, sinon ce ne serait pas drôle. Le haut arcanien, le langage des nobles et de la magie, pour se la péter en société. Et le bas arcanien pour le tout-venant, qui s'est répandu assez scandaleusement dans le sextant de la Lumière, allant jusqu'à polluer mes ouailles d'Istula. Je soupçonne la Guilde du Savoir de Nar d'être à l'origine de cette expansion, avec sa manie de mettre son nez partout. La Tour des Arcanes a également sans doute contribué à cela, puisqu'elle a noué une alliance forte avec l'empire d'Ostar après la Vague Élémentaire.

Notez que le langage originel des humains est tout autre. Il est né au sud du Continent des Hommes, sur les flancs du grand volcan connu à présent sous le nom de Reveho, le volcan de la Source. C'est là que la première civilisation humaine, guidée par l'Ombre blanche appelée le Prophète et votre serviteur, a prospéré. Ces gens parlaient une autre langue, le révéen, dont des formes persistent encore dans les sextants de la Lumière et de l'Air. Le révéen demeure en certains endroits la langue traditionnelle, sous différentes formes parlées couramment dans des campagnes isolées et jusque dans les lointaines cités draconiques de l'est. Ailleurs, elle a été supplantée par l'arcanien, qui fait figure de langage commun avec son écriture cursive relativement simple. Le révéen est par ailleurs le langage utilisé dans les rituels secrets des oniromanciens.

Pour ceux qui veulent finasser, je dois admettre que la langue de cette première civilisation n'est pas le tout premier langage humain. Mais c'est un sujet délicat. Dont je n'aime pas parler. Donc on va l'oublier pour l'instant. Peut-être qu'un jour, je vous raconterai des choses sur les tout premiers humains.

Ils étaient... particuliers. Un peu différents de l'humanité telle qu'on la connaît maintenant. Et ils avaient eux aussi leur langage et leur écriture (moches). De toute façon, il est très difficile d'en trouver des exemples et, vous pouvez me croire sur parole, c'est plutôt une bonne chose.

Des pictogrammes

Le lunaire, une langue fort jolie malheureusement tombée en désuétude dans sa forme la plus pure, était doté d'une écriture d'une complexité extrême. Elle était composée de pictogrammes associés les uns aux autres et qui pouvaient être lus dans différents sens. Autant dire qu'on n'y comprenait pas grand-chose – je parle pour moi, tout du moins. Mon grand ami Acamal – aïe, pas taper ! – doit être une des rares personnes encore capables de lire aisément le lunaire.

La conversion élémentaire des habitants de la Lune et de leur charmant maître a entraîné une transformation de l'écriture de ce peuple. Les langages élémentaires de la Lumière et des Ténèbres sont très proches (ne leur dites pas, ça les vexé) et ont tous deux hérité d'une écriture pictographique dérivée du lunaire. Pourquoi auraient-ils adopté une écriture cursive sur le modèle de l'arcanien alors qu'on peut se faire plaisir à brouiller les pistes avec des petits dessins qu'on peut tourner dans tous les sens pour leur faire dire tout et son contraire ? Ne me demandez pas comment ils s'y retrouvent, je n'en ai aucune idée.

Écritures élémentaires

Les langues des quatre autres éléments simples (Eau, Terre, Feu et Air) trouvent leur origine dans un langage élémentaire unique, qu'on prétend inventé par Sith lui-même. Le héraut de l'Altération l'aurait élaboré lors de ses études destinées à créer la magie élémentaire. Par la suite, chaque Élément a plié ce langage à ses propres règles, mais on peut encore trouver quelques racines communes. Ces langues sont parlées, bien entendu, dans les divers Royaumes Élémentaires, mais également dans certaines parties du Continent des Hommes.



Les humains de Khourmal, par exemple ont une langue et une écriture spécifiques, dérivées du langage élémentaire du Feu. Il faut cependant remarquer que seules les hautes classes de la société apprennent à lire et à écrire. Les autres n'en ont pas vraiment besoin.

Les Khourmali suppléent à cela par toute une imagerie assez amusante et explicite. Des petits panneaux dans les rues et sur les maisons, ornés de dessins sommaires, permettent aux Khourmali de s'orienter facilement. Pour un étranger, la signification de tout cela est

parfaitement obscure. Il est même absolument impossible pour un non-initié de s'y retrouver. Il faut déjà être capable de repérer les symboles éparpillés dans les villes, ce qui n'est pas une mince affaire. Par exemple, un escargot gravé en bas d'un escalier et à moitié usé par les pieds et les semelles des passants donne de précieuses indications sur la localisation du plus proche marchand de tissus – ne me demandez pas le rapport, je l'ignore. Ainsi les gens du commun peuvent aisément se passer d'une forme plus traditionnelle d'écriture.



Quant aux Éléments complexes, s'ils ont bien des langues spécifiques, je ne suis pas certain qu'elles s'accompagnent d'écritures particulières. De toute manière, une écriture du Néant ferait sans doute trop mal aux yeux pour être lisible. Il y aurait des petites fleurs partout pour l'Incarnat et les têtes de morts pour l'Æther... À dire vrai, je doute fort qu'ils aient besoin de tout ça, les chanceux.

Melekyr & Co

Et les démons, me demandez-vous ? Eh bien, comme les êtres pénibles qu'ils sont, ils ont eux aussi leur langue et leur écriture propre. On pourrait croire qu'ils n'en ont pas besoin, puisqu'ils ne font que se battre entre eux et avec le reste du monde... ce qui est une assertion totalement fautive, soit dit en passant. Il faut leur accorder cela, ils se battent en priorité contre nos ennemis de l'Extérieur. Ah, la Guerre Éternelle, vaste sujet qui n'est pas au programme du jour, mais qui mérite toujours d'être mentionné au passage tellement il est capital. Les démons sont très décriés par les snobs du Plan Central mais, s'ils n'étaient pas là pour tenir le front de la Guerre Éternelle, les choses seraient beaucoup plus compliquées pour tout le monde.

Ah, je crois que j'ai digressé. Reprenons. Les démons, donc, écrivent parfois. Surtout dans la caste des prêtres, plus rarement dans celle des dominants. Ça n'intéresse pas les guerriers et pour ce qui est des serviteurs, ils n'arrivent pas à retenir leur propre nom, alors inutile de leur demander de prendre la plume, sauf si vous voulez obtenir une page pleine de pâtés et de gribouillages.

Les démons produisent essentiellement des textes religieux, mais on peut trouver, en cherchant bien dans la forteresse d'Ixos, une série de livres rédigés par un certain Morgas, la moitié en arcanien et la moitié en démoniaque. Et voilà, encore lui ! Cet homme est partout. Peut-être qu'il me hante ? Ou que je suis traumatisé par le flot de questions dont il m'assomme dès qu'il me voit ? Je suis sûr que si je lui laissais une adresse postale, il m'inonderait de lettres de questions en espérant qu'un jour, je prenne la peine de lui

répondre. Cet homme ne comprend pas le sens du mot « non ».

Les dragons ne lisent pas

Que me reste-t-il dans ma ménagerie ? Les draks. Bah, eux, ils n'écrivent pas. Pourquoi en auraient-ils besoin ? Ils peuvent communiquer sans même parler. Ils sont tous reliés par une sorte de communion mentale qui leur permet d'échanger à distance. Pourquoi donc s'embarrasseraient-ils de lettres, de papier et d'encre ? Non, ces choses ne les concernent pas et ils ont bien de la chance.

Le mot de la fin

Pour conclure, je dirais que pour ma part, je suis partisan de la tradition orale (comme une vieille Ombre réactionnaire... ça me peine de le dire, mais c'est la triste réalité). La parole pure entraîne la mémoire. Et évite de s'engager sur quoi que ce soit. L'écriture amène plein de dérives. Tout le monde se met à vouloir des traités, des lettres, des contrats. Des décennies ou des siècles plus tard, on vous ressort de vieux papiers moisis que vous avez soi-disant signés pour vous forcer à faire tout et n'importe quoi. Non, non, non ! Rien ne vaut un bon vieil accord oral sur lequel tout le monde peut joyeusement revenir quand les temps changent.

L'écriture n'apporte que des problèmes. Vous pouvez me croire sur parole. ■

AENDO, SCRIBE MALGRÉ LUI.

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS

ILLUSTRATIONS CC0, VIA RGBSTOCK

L'Inspiration

Poème de Léo Touroult

*L'inspiration est bien capricieuse maîtresse,
Parfois elle vous fuit mais bien souvent s'impose
Elle fait jouir votre esprit de ses douces caresses,
Et quand vous la cherchez, donne de faibles proses.*

*L'écrivain l'a choisie, tout à fait sûrement,
D'une part comme femme et de l'autre pour muse,
Par choix, c'est bien possible, ou plus probablement,
Par obligation, ayant cédé aux ruses.*

*Maîtresse de toute œuvre, c'est bien l'inspiration
Qui fait réaliser au peintre ses tableaux,
Au poète assembler des chefs-d'œuvres de vers
Tandis qu'à l'écrivain elle dicte ses mots.*

*Cette belle discrète bien malheureusement
N'existe pas et nul ne guide quelque main
Ni ne souffle d'idées aux plus grands de ces temps.
Imaginaire, esprit : voilà leur seul chemin.*

LÉO TOUROULT, AOÛT 2014 CORRECTION : BENOÎT CHÉREL



Bibliothèque





Un feuilleton de Clotilde Thiennot

La Troupe du Magicien Blanc

Épisode 2 La Missive

Je m'éveillai alors que le soleil de midi caressait mon visage. Je dus cligner des yeux. Je regardai le ciel : bleu et serein ; une petite bande de nuages se profilait sur les carcasses grises des hauts monts. Je vis voler quelques oiseaux : des vautours. Je massai mes membres engourdis, puis redressai

la tête : les tentes profilaient leurs masses multicolores dans un joyeux désordre. Mes hommes étaient éveillés, ceux de garde avaient pris leur poste. Ménas m'observait derrière un bol fumant. Il me tendit un morceau de pain et un filet de viande.

« Encore ces fichus charognards. Douze hier. Ils vont toujours vers le Nord, soupirai-je. Je



me demande ce qui se passe là-bas. Eh bien, Ménas, comment s'est passée la matinée ?

- La Garde nous a encore défié, mais rien de grave. Et puis, Orphéus a fait le malin, il s'est fait prendre. Ah ! Une petite bagarre a éclaté entre ivrognes, sans faire de blessé ; Zald et moi sommes intervenus à temps. Rien d'autre, Capitaine.

- Bon, il faudra voir ça, vraiment, pour Orphéus. Merci pour le déjeuner.

- Normal, Capitaine.»

On était au troisième jour des festivités. J'avais croisé Évariste et sa famille plusieurs fois, et le petit bonhomme avait été content de me voir. Je me levai après avoir grignoté un morceau de fromage et bu un bol de soupe.

« Qui est de corvée d'eau, aujourd'hui, Ménas ?

- Vous et moi, Capitaine! »

Je grimaçais. Mais après tout, c'était moi qui répartissais les corvées.

« Eh bien, allons-y, ce n'est pas trop loin. »

Ménas me suivit après avoir attrapé un seau. Nous nous dirigeâmes vers un petit promontoire derrière lequel courait un petit ruisseau, en longeant les tentes. Nous croisâmes une jolie jeune femme habillée de couleurs vives ; elle nous sourit, et je m'arrêtai.

« Qu'y a-t-il pour votre plaisir, jeune dame ?

- Vous êtes Lan, Capitaine de la Milice ?

- Oui, c'est bien moi, répondis-je en gonflant les épaules sous mon uniforme indigo.

- Je cherche un enfant, d'une dizaine d'années.

- Ah, dis-je, un tantinet déçu.

- Mon neveu, précisa-t-elle. Il est roux, il y en a peu par ici, habillé à la mode de Thessaly.



Son nom est Rox. Ne l'auriez-vous pas vu, il a disparu depuis hier soir ?

- Non, mais j'ouvrirai l'oeil. J'ouvrirai même les deux, ma jolie.

- Merci. Je m'appelle Coralie, à bientôt, Capitaine Lan.»

Elle me rendit mon sourire, et Méнас et moi poursuivîmes notre route. Le soldat était tout sourire.

« Une femme vous manque, hein ? »

Je ne fus pas surpris par la remarque de Méнас. Il était volontiers familier avec moi.

« Que vas-tu chercher là, Méнас ! » répondis-je en me retournant.

Je suivis des yeux la jeune femme tandis qu'elle s'éloignait d'un pas chaloupé.

« Oh, rien, Capitaine, mais vous savez comment sont les femmes : elles vous font tourner la tête, puis vous mènent en bourrique et ne vous offrent rien en échange !

- Mais je n'attends rien d'elle !

- Non, pas encore ! »

Et il rit de bon coeur. Nous grimpâmes sur le petit promontoire. Levant les yeux, j'aperçus

un autre charognard. Il volait loin au Sud, tournoya un moment avant de disparaître à l'Ouest, derrière l'Umläut. Je me sentis un peu rassuré : lui au moins n'allait pas vers le Nord.

« Un gypaète », dit Méнас, surpris.

Il avait de meilleurs yeux que moi.

« Sauvage ?

- Nous le saurons bientôt, mais j'en doute ! »

Nous descendîmes vers le ruisseau, bûmes tout notre saouûl, puis remplîmes nos seaux, et remontâmes. Lorsque nous vîmes à nouveau les tentes, Méнас me fit remarquer que l'oiseau n'avait pu être aperçu de là : il avait été trop loin. Nous rejoignîmes notre foyer. Je dis à Méнас qu'il pouvait disposer, et m'assis pour réfléchir.

C'est à ce moment qu'arriva de Sardoth un cavalier. Le soldat descendit de cheval et me tendit deux missives. J'ouvris la première, elle provenait du lieutenant chargé en mon absence des affaires de la ville :

Des éclaireurs nous signalent une bande d'Orcs vers le Nord à douze jours de Sardoth. Attendez instructions.

Golan.

Je réfléchis un instant : transmettre le message à la Garde ? Je répugnais à le faire. Le premier



jour, deux d'entre eux s'en étaient pris à Matthias, l'avaient interpellé, mais le jeune homme avait eu suffisamment de sang-froid pour ne pas répondre. Depuis, il y avait eu plusieurs altercations, sans combat ouvert. Ce pli me donnait un avantage sur eux, et je me résolus à le dissimuler au chambellan. J'attrapai ma sacoche et pris le nécessaire pour écrire.

Six hommes de plus de garde à chaque porte, nuit et jour. Trois patrouilles de huit hommes se succèdent au Nord. Dis aux éclaireurs de redoubler d'attention.

Lan.

Je fermai la lettre et apposai mon sceau. Levant les yeux, je découvris Évariste qui m'observait. Je tendis le pli cacheté à mon homme, qui repartit aussitôt, galopant vers la capitale du Sardothan.

« Eh bien, bonhomme, tu me surveilles? »

- Tu sais écrire, Lan ? dit-il, impressionné.

- Oui, et c'est même pour cela que je suis devenu Capitaine! C'est grâce à cela que j'ai franchi les échelons aussi vite!

- Comment as-tu appris? »

Je soupirai, me replongeant dans mon passé.

« Il y avait un vieil homme, un druide à la barbe fleurie, du nom de Boellor, qui nous a instruits. C'était un homme sage. Il nous réunissait autour d'une pierre ancienne ou une autre, la nuit, dans une clairière. La pierre était toujours gravée. Nous mangions autour d'un feu, puis il nous donnait son enseignement. Il nous a montré beaucoup de choses, les lettres ordinaires, les runes elfiques. Nous étions peu nombreux à avoir été choisis par lui. Il était dur avec ses apprentis. J'étais jeune, alors, à peine sorti de l'enfance. Apprendre à écrire, c'est dur, très dur, et tout le monde ne le peut pas. C'était fatigant, mais je garde de bons souvenirs de cette période. Et je suis fier d'avoir été sélectionné.



Mais ne dois-tu pas aller manger, toi ? »

Le garçon secoua la tête.

« Maman me laisse libre pour la journée !

- Le spectacle t'a plu, hier soir, les saltimbanques, les ménestrels et le feu d'artifice ?

- Oui, c'était bien. Mais dis-moi, Lan, m'apprendras-tu à écrire ? Je voudrais être soldat, Capitaine, comme toi, et j'aurai besoin de savoir lire !

- Peut-être... mais comme je te l'ai dit, c'est difficile... il faudra demander à ta mère, et...

- Ah, tu es là, Évariste... Je te cherche partout... Mais ne dérange donc pas le Capitaine ! Désolée, Lan, vous devez avoir des problèmes importants à régler, et le petit... »

La mère de l'enfant regarda son fils d'un air excédé.

« Mais il ne me dérangeait pas, Bonnemère ; j'apprécie beaucoup de discuter avec lui.

- Lan va m'apprendre à lire, maman !

- Qu'as-tu besoin de savoir lire ? Est-ce que je sais lire moi ? Tu ne sais déjà pas compter... Bien, Lan, merci de vous être occupé de lui, et pardon du dérangement, encore une fois... Viens, Évariste. Viens manger, le goûter.

- Mais ça a été un plaisir, Bonnemère ! »

Je me tournai vers le petit.

« Tu veux encore monter Flambeur, demain ?

- Oui ! Oh maman, dis oui ! »

Mais déjà, Bonnemère avait pris son fils par la main et s'éloignait.

Je pris la seconde missive et la décachetai. Elle sentait le parfum, un parfum bien

reconnaissable, et portait trois mots en runes elfiques.

Tu me manques...

A.

Je ressentis comme un coup à l'estomac. Cela faisait si longtemps que je n'avais eu de nouvelles d'elle. Et ces trois mots, cette lettre si courte. Je tournais et retournais le pli entre mes doigts, comme si autre chose pouvait en ressortir. Pourquoi avait-elle pris la peine de m'écrire ? Depuis si longtemps... Courait-elle un danger ? Où était-elle ? Que faisait-elle ? Je cachai la lettre en entendant des pas.

« Un problème, Capitaine ?

- Non... Ou plutôt si ! Golan me signale un paquet d'Orcs... Les patrouilles auront raison d'eux, mais je me méfie. Pas un mot à la Garde ! Et toi ?

- Deux Gardes s'en sont pris à Ménas et Zald... Failli y avoir un beau combat, mais on a évité le pire. Un marchand saoùl d'hier a subi un vol à la tire et trois saltimbanques ont annoncé le prochain spectacle. Dans deux heures. Vous n'avez pas entendu les tambours ?

- Non, non ! J'étais distrait.

- Je ne voudrais pas le manquer ! L'histoire du vaillant Ycare face au terrible Hippogriffe !

- Tu es de garde, Braham.

- Oh, non, Capitaine! »

Je me levai, et fis quelques pas pour profiter des festivités. Les hommes tout à l'heure viendraient prendre leurs instructions et je voulais prendre le pouls du Festival. Je croisai lanceurs de couteaux et cracheurs de feu. Des marchands vendaient des friandises, et j'en achetai pour Évariste lorsque je m'entendis interpeler.

« Capitaine, j'ai retrouvé mon neveu. Merci de votre aide. Vous avez du temps pour me présenter le Festival? »

La jeune femme de tout à l'heure... Coralie... Je ne lui rendis pas son sourire, et elle parue déçue.

« Non, désolé. J'ai encore beaucoup de travail. »

Elle s'en alla, disparaissant derrière les tentes.

Je serrai la missive contre mon cœur. Les femmes ont-elles donc un talent caché pour savoir que l'on peut leur être infidèle ? Qu'avait dit Ménas à leur propos ? Elles vont font tourner la tête, puis vous mènent en bourrique et ne vous offrent rien en échange ! Qu'est-ce que c'était vrai!

Je marchai vers les montagnes. La nuit commença à tomber, et je retournai sur mes pas.

Au repas, je donnai les ordres à mes hommes, tandis qu'ils mangeaient en silence.

Roulement de tambour.

Bientôt l'histoire du vaillant Ycare. Je n'avais pas le cœur à l'écouter.

Tu me manques aussi!

À suivre...

CLOTILDE THIENNOT

Coûte que coûte

Une histoire dont vous êtes le héros dans le monde impitoyable... des *Chroniques d'Altaride* !

Vous êtes
.....¹ un collaborateur de la revue mensuelle *Chroniques d'Altaride*. Vous aimez le jeu de rôle, la science-fiction, le cinéma, bref, vous faites partie de cette élite secrète tellement éprise de démocratie qu'elle ne prendra jamais le pouvoir, par respect envers les fourbes et les ignorants.

Vous disposez de trois caractéristiques. Pour déterminer le niveau de chacune d'entre elles, jetez un dé (D6), ajoutez 4 au résultat et notez le score obtenu. Ce ne sera pas de la tarte.

- **Inspiration** :
- **Rédaction** :
- **Nerfs** :

¹ Insérez votre nom ici.

Petite remarque d'introduction

Les contributeurs des *Chroniques d'Altaride* ne manquent pas d'humour... Ils aiment sans doute se faire fouetter car ils semblent avoir pris un malin plaisir à vous offrir cette petite aventure dont vous êtes le héros, inspirée de faits et de personnages réels. Nous espérons, fidèles lecteurs, qu'elle vous amusera également. ■

BENOÎT CHÉREL

Vous sortez tranquillement d'un excellent restaurant indien. Il fait bon, les cailles cuites au four tandoori étaient parfaites, et le biryani avec ses petites crevettes, un vrai délice. Vous songez encore au kulfi à la pistache comme dessert lorsque vous rentrez chez vous. Heureux, rassasié, vous commettez cette erreur terrible et si terriblement humaine de consulter vos mails...

Rendez-vous au **1**.

1

Vous voyez un message de Benoît Chérel, le rédacteur en chef des *Chroniques d'Altaride*, cet excellent webzine auquel vous faites l'honneur de participer. Innocemment, vous attendant à des louanges, vous ouvrez le message.

« Bonjour¹,

Comment vas-tu ?

Non, non, je ne demande pas de texte...

Enfin, sauf si tu insistes...

:D

Benoît »

Vous ressentez une violente angoisse. Il est tard, c'est vendredi soir... et il vous demande un texte pour le dimanche. Lancez deux dés. Si le score est supérieur à vos NERFS, vous perdez 1 dé points de Nerfs.

Si vos NERFS sont à 0, rendez-vous au **14**. Sinon vous soupirez et vous vous mettez au travail tout de suite au **4** ou vous essayez de gagner du temps, de dire que ce ne sera peut-être pas possible, au **17** ?

2

Vous savez qu'en plus des paramètres, le délai, le nombre de signes, le thème, des données à peu près maîtrisables, il vous faut cette petite touche, cette chose qui va vous donner envie d'écrire un texte. Faites un jet en INSPIRATION, lancez deux dés, si le résultat est supérieur à votre score, rendez-vous au **11**, sinon rendez-vous au **6** ?

3

Voilà, ça a l'air pas trop mal, vous expédiez le tout après une relecture, et attendez la réponse au **12**.

4

Poussant un soupir à fendre l'âme, vous regardez l'heure. Ce n'est pas gagné. Allez-vous essayer de respecter le thème du numéro des *Chroniques d'Altaride* au **16** ou faire complètement autre chose, après tout il l'a bien cherché, au **9** ?

5

Bon, vu le temps imparti, pas possible de faire mieux, vous expédiez le bébé et attendez la réponse au **7**.

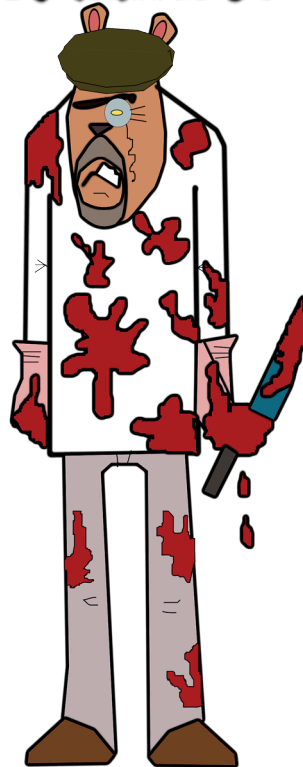


Le Rédac'chef a toujours de bonnes idées ...



et des thèmes super faciles à traiter...

Chief Rédaktor Chérel



Prenez garde à la DEADLINE...

6

Le lendemain, vous faites ce que vous avez à faire, évidemment, de temps en temps vous pensez bien aux *Chroniques*, mais rien n'y fait, les idées vont, repartent, et vous êtes bien obligé d'éliminer celles qui demanderaient plus de temps... Faites un jet en NERFS, lancez deux dés, si le résultat est inférieur ou égal à votre score, vous vous y mettez ce soir au **19**. Sinon vous perdez un dé points de NERFS, si vos nerfs tombent à 0 rendez-vous au **14**, sinon arrêtez le café et rendez-vous au **19**.

7

La réponse ne vient pas. Vous n'avez pas été à la hauteur des espoirs placés en vous. Faites

un jet en NERFS, lancez deux dés, si le résultat est supérieur à votre score, vous perdez un dé points de Nerf. Si vos NERFS tombent à 0 rendez-vous au **20** sinon rendez-vous au **10**.

8

Le réveil, le lendemain, est pénible. Vous végétez quand un ami vous apprend que Benoît a gagné au loto et s'apprête à récompenser généreusement ceux qui l'ont soutenu jusqu'au bout. Vous prenez deux aspirines et maudissez cette chienne de vie...

9

Faites un jet en RÉDACTION, lancez deux dés, si le résultat est supérieur à votre score

rendez-vous au 18, sinon rendez-vous au 15. 11

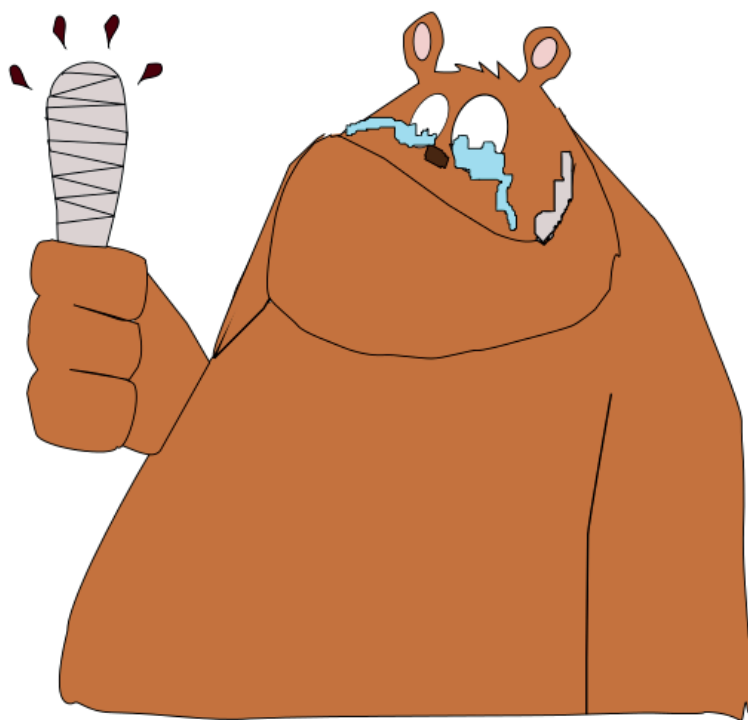
10

Allez, lisez un bon bouquin et détendez-vous, ça vous changera les idées, on ne crée pas à partir du néant. Soyez zen !

Bon, ben ça vient pas, mais alors pas du tout. Vous vous énervez et envoyez un message incendiaire à cet esclavagiste moderne au 14 ou vous verrez bien si ça vient plus tard au 6, ce qui vous laissera moins de temps, forcément. Ou vraiment, là, vous faites un texte, tant pis pour le thème, vous êtes un auteur oui ou... quoi ? Bougez-vous au 4.



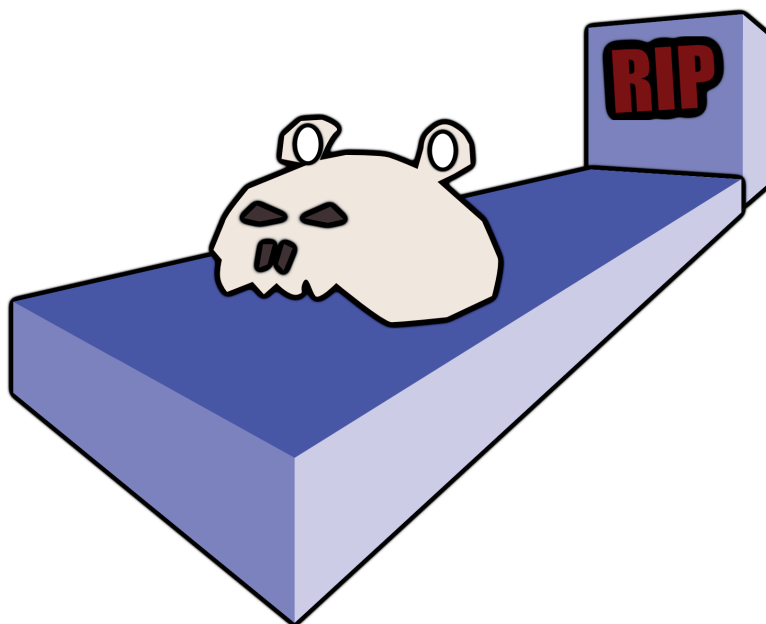
Les auteurs n'ont jamais à se plaindre...



JAMAIS !

leçon de fayotage n°3

Les auteurs ne sont pas pressés...



ils ont tout leur temps...

12

Tiens, un mail de Benoît. Fébrile, vous ouvrez :

« Tu es formidable ! C'est super ! »

Et bien voilà, que demander de plus ?
Job done!

13

Un mail en retour vous rassure :

« Concernant le numéro de septembre, fais
évidemment comme tu peux. Petite préférence

évidemment pour la suite de ta grande histoire
mais vu les délais ça serait pas humain de te
forcer la main !

Sinon le thème étant l'écriture, tu peux aussi
nous pondre une petite bafouille à propos de
ton approche de l'écriture...

Enfin voilà, les pistes sont là, à toi de voir si tu
as le temps pour en suivre une...

Et encore merci pour ta participation si
régulière ! »

Bon, vous espérez tout de même arriver à

faire un truc dans le thème, rendez-vous au 2.

14

Vous vous déchaînez sur l'inconstance des rédacteurs en chef, le ras-le-bol des demandes de dernière minute, et puis y a plus moyen d'avoir une vie privée ! Soulagé d'avoir refusé un travail d'esclave à tout jamais, vous décidez de vous saouler, par habitude, et vous émergez au 8.

15

Bon, voilà, un petit texte bien propre sur l'art d'écrire, un peu verbeux mais bon ça devrait passer... Mais il manque quelque chose. Vous ne pouvez pas envoyer ça. Modifiez-le, faites un jet d'INSPIRATION, lancez deux dés, si le résultat est supérieur à votre score, vous l'envoyez quand même au 7, sinon ne prenez pas de risque et rendez-vous au 10.

16

Ah là là là là, c'est quoi le thème, cette fois ? L'écriture ? C'est pas vrai, alors mais c'est pas vrai, où est-ce qu'il va chercher des thèmes pareils ? Pourquoi pas la cuisine serbo-croate ou la couche d'ozone ? Bon, vous vous forcez à pondre un truc coûte que coûte au 11, de toute façon il ne verra pas la différence, ou vous espérez que vienne cette f***** inspiration au 2 ?

17

La règle d'or est de toujours négocier une marge. Et votre temps, c'est comme un Anneau unique, c'est précieux. Le tout est de bien rédiger le mail. Faites un jet en RÉDACTION, lancez deux dés, si le résultat est supérieur à votre score, allez au 7, sinon rendez-vous au 13.

18

Ricanant bien fort en vous resservant du café, vous vous éclatez à expliquer la différence profonde entre le pétoncle de Méditerranée et le pétoncle d'Atlantique, vous ne savez même pas où on trouve ces bestioles mais

vous insistez lourdement sur leurs mœurs sexuelles et leurs tendances fascistes. Satisfait, vous expédiez tout ça au 7.

19

L'idée... oui, la voilà ! Oh purée ça y est ! Elle aura mis le temps ! Il ne suffit pas d'un simple jet en INSPIRATION. Par contre, maintenant il faut l'écrire, vite, le compteur tourne. Et n'oubliez pas d'inclure les vérifications et la relecture ! Faites un jet en RÉDACTION avec deux dés, si vous faites plus que votre score rendez-vous au 5 sinon rendez-vous au 3.

20

Voilà ce que c'est que de se forcer, vous avez bafoué votre art, renié les fondements même de votre existence. Écœuré de ce que vous êtes devenu, vous vous engagez pour jouer le lapin dans un grandeur nature à balles réelles. ■

GABRIEL FÉRAUD

ILLUSTRATIONS ORIGINALES
PAR CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

Pour aller plus loin avec ces deux farceurs

Gabriel Féraud

Si, comme nous, cette aventure vous a bien fait rire, retrouvez les autres histoires dont vous êtes le héros signée Gabriel Féraud et publiée dans de nombreux autres numéros des *Chroniques d'Altaride*. Il est également l'auteur du jeu de rôle *Manga BoyZ* (aux éditions Le Grimoire) et de romans d'indian fantasy *Les Perles d'Allaya* et *Les Princes d'Ashora* (chez Mille saisons).

Christophe Dénouveaux

Vous aimez les illustrations velues de cette petite histoire déjantée ? Elles sont signées Christophe Dénouveaux, que vous pouvez retrouver chaque mois dans la revue puisqu'il chronique/antichronique avec Fabrice Pouillot et propose un nouveau crobard chaque mois. Il a lancé une boutique de goodies rôlistes en ligne.

<http://crobardfactory.spreadshirt.fr>

Au paw ! ■



Monsterhearts

La vie compliquée d'adolescents monstrueux

Week-end d'intégration

Un week-end au Costa Rica... mais surtout un scénario pour le jeu de rôle *Monsterhearts*¹, par Mathilde Lenoir !

SCÈNES D'OUVERTURE : PRÉPARER LE VOYAGE

Les personnages joueurs sont des élèves de deuxième année d'un lycée de campagne américain. Ils sont chargés d'organiser le voyage d'intégration des élèves de première année qui aura lieu lors d'un week-end d'août dans le Parc national Santa Rosa au Costa Rica. Pour eux, c'est vraiment un miracle

que leur lycée ait pu réunir les fonds pour organiser ce voyage.

Ce projet leur avait été présenté comme étant une occasion de partir à la plage, au soleil, à l'étranger et de prouver leur capacité à prendre des responsabilités. Mais ils ont déjà l'impression de s'être fait avoir.

¹ Jeu de rôle publié en version française par Boîte à Heuhh Éditions : www.bah-editions.fr/pages/monsterhearts-7464480.html

Événement : les préparatifs du voyage

Aux personnages joueurs de prendre les billets d'avion, de trouver un logement et d'organiser le programme en respectant un budget serré et un cahier des charges impliquant du sport le matin, des visites culturelles l'après-midi et des soirées libres.

Ils doivent tout gérer et sont abandonnés à eux-même, sauf quand Phil, le professeur d'Histoire-Géographie qui les accompagnera, vient s'assurer qu'ils ne dépassent pas le budget et qu'ils respectent les contraintes imposées.

Événement : l'intervention de Phil, le professeur d'Histoire-Géographie

Il critique beaucoup ce que font les personnages joueurs. Seul Dominic a ses faveurs, ce qui devrait rapidement énerver copieusement les autres personnages joueurs.

Phil, le professeur d'Histoire - Géographie

Phil a l'air excentrique. Son regard est nerveux. Il est grand, sec, la cinquantaine, porte des cheveux gris et des lunettes rondes. Il est toujours vêtu d'un vieux tailleur en tweed et ne quitte jamais son vieux porte-documents marron élimé. Il ne se départit jamais de son accent écossais et de son flegme tout britannique.



ACTE I : UN VOYAGE MOUVEMENTÉ

Rappelez à vous tous les pires souvenirs d'aéroport. L'attente, le passage à la douane avec les élèves qui ont, en douce, fait passer 3 valises au lieu d'une dans la soute du car, le passage interminable à la douane, les négociations parce que les papiers de l'un ne sont pas en règle et qu'une autre tient absolument à conserver son parfum Chanel dans son bagage à main.

Événement : Lily, l'hypocondriaque en avion

Pendant tout le voyage et le séjour, Lily ne cessera de venir pleurnicher dans les jupes des personnages joueurs et de paniquer au moindre problème. Elle est totalement hypocondriaque et il faudra beaucoup de diplomatie, d'alcool ou de drogues douces (mais, non, les personnages joueurs ne penseront jamais à ce genre de solutions) pour la calmer... momentanément.

Après, bien sûr, si les personnages joueurs réussissent à fourrer Lily dans les pattes de Jayson, ce dernier lui racontera des blagues et elle se détendra rapidement (mais il aura ensuite du mal à la faire décoller). Cela dit, vu qu'elle est bon public et qu'elle l'écoute avec une extrême attention, il trouve ça relativement plaisant, d'autant plus qu'être vu en compagnie d'une fille lui évite de trop s'interroger sur son éventuelle homosexualité (au vu des sentiments qu'il éprouve pour James).

Bon après, il y a toujours Luke, qui rappliquera au moindre problème évoqué par Lily mais il n'est pas assuré que son attitude consistant à incendier les personnages joueurs, le professeur et toute forme

d'autorité en hurlant que leur comportement est inadmissible et qu'ils devraient, quand même, prendre en charge la pauvre Lily soit des plus efficaces. Cette dernière a plutôt l'air, au premier abord, impressionnée par ce jeune et grand loubard et sera plutôt inquiète / méfiante à son égard.

Lily, l'hypocondriaque

Cette jeune blondasse anorexique a l'air désespérée. Son regard fuyant est loin de mettre en valeur ses yeux de biche bleus et ses longs cheveux filasses. Elle est membre du club de dessin et a tendance à renvoyer les autres sur les roses, tout en les sollicitant en permanence en disant qu'elle est malade. Paranoïaque et pessimiste, elle envisage toujours le pire.

Elle en pince pour Jayson et a tendance à utiliser son nom comme menace pour rembarquer ceux qui l'embêtent. Globalement, à part Jayson et Luke, rares sont ceux qui lui adressent la parole. Ils la fuient et la trouvent pénible.

Jayson, le petit rigolo

Il a l'air beau et son regard est humain. Il est membre du club d'espagnol. Il est amoureux de James. Il pardonne facilement à ceux qui lui font du mal. Lili est amoureuse de lui.



Luke, le loubard

Il a l'air excentrique, son regard est nerveux. Il n'est membre d'aucun club. Il est amoureux de Lily. Il est assez ténébreux et n'a pas peur de se prendre des coups, même s'il est rarement le premier à chercher la bagarre.

Événement : L'accident d'avion inexplicable

Au bout de quelques heures de vol, l'avion est brusquement secoué. Le commandant de bord passe un appel pour demander à tous les passagers d'attacher leur ceinture. Il signale que des perturbations imprévues viennent d'avoir lieu et s'excuse platement. Les passagers sont de plus en plus secoués. Après quelques secousses, Lily, qui sanglotait, prostrée de peur, se met à hurler. Si les personnages joueurs n'interviennent pas, une hôtesse de l'air se rapproche pour la rassurer. Puis, ayant compris ce qui l'inquiète (le réacteur a été arraché par une bourrasque de vent et l'aile de l'avion est en feu), elle s'éloignera rapidement vers la cabine du commandant, tout en se tenant. Une annonce d'amérissage d'urgence suivra, avec l'obligation d'enlever ses chaussures, d'enfiler son gilet de sauvetage et, le plus dur pour ces jeunes adolescents, de laisser tous ses bagages à bord.

L'amérissage se passe bien à condition que les personnages joueurs y mettent un peu de leur. Sinon, il n'est pas exclu que quelques élèves se retrouvent à l'eau, pleurent, paniquent... Tout dépend comment ils seront pris en charge. Phil, le professeur d'Histoire – Géographie se départit si peu de son flegme habituel que cela en devient pénible.

Tout le monde rejoint la côte à quelques encablures de là, dans les bateaux de sauvetage. Phillipa ne résistera vraisemblablement pas au plaisir de faire semblant d'être tombée à l'eau pour profiter de la mer.

Phillipa, la selkie

Elle a l'air éblouissante, son regard est lointain. Elle est curieuse d'expérimenter la forme humaine et est membre du club de natation. Elle a vu Shen se baigner mais Shen ne l'a pas vu/reconnue. Elle

en pince pour Shen. Christopher lui a volé sa peau et la retient en otage. Il cherche à la faire chanter pour coucher avec elle. Austen et Jonathan sont amoureux d'elle. Phillipa a un charme fou, dès lors qu'elle est dans l'eau.

La tempête est due à la première tentative de Carla d'entrer en contact avec Daniel, son fiancé disparu en mer, grâce à une séance de spiritisme. Cette tentative échoue mais dégage néanmoins un surplus d'énergie.

La tempête l'ayant provoqué restera officiellement inexpiquée dans les médias.

Daniel, le fantôme

Il a l'air désespéré, son regard est peiné. Il a été victime d'un accident tragique (cf. background de Dominic). Il lui reste 15 jours pour se réincarner mais son corps n'a pas été retrouvé. Il est calme et cassant. Il est amoureux de Carla, sa fiancée.

Carla, la fiancée

Elle a l'air désespérée, son regard est triste. Elle a des scarifications. Elle est amoureuse de Daniel.

Événement : arrivée sur place le samedi matin

Personne n'ayant pu récupérer ses bagages, après une bataille sans nom pour obtenir un remboursement (avec certaines élèves qui gonflent, bien sûr, les prix de ce que contenaient leurs 3 valises) il faut faire les courses pour tout le monde. C'est l'occasion d'une matinée shopping entre les adolescentes bimbos ravies de renouveler leur garde-robes aux frais de la compagnie d'avion et les adolescents épuisés par cette courte nuit qui râlent en permanence et ont hâte que cela se finisse.



Événement : l'arrivée à l'hôtel

L'arrivée à l'hôtel se fait difficilement. Les jeunes sont épuisés et font un boucan d'enfer. La réceptionniste parle mal anglais et c'est une galère sans nom pour se faire comprendre et pour installer tout le monde dans les chambres, d'autant que la répartition par chambre de 2 n'a pas encore été déterminée. Regarder les relations entre les personnages non joueurs et improviser les disputes qui peuvent avoir lieu. L'endroit est assez minable mais propre.

Événement : une des voisines de chambre des personnages joueurs pratique le spiritisme

Une fois les personnages joueurs installés dans l'hôtel, demandez-leur d'effectuer un jet de Ténébreux. Selon leur résultat, ils pourront ressentir ou non qu'une de leurs voisines de chambre (Carla) a tenté récemment de rentrer en communication avec un esprit.

Sur 10 ou plus, Dominic peut reconnaître dans le fantôme l'homme qu'il a poussé à l'eau lorsqu'il était en croisière, quinze jours auparavant.

ACCE TI : PROFITER DES LIEUX... OU PAS...

Le samedi après-midi, l'activité culturelle

Phil insiste pour que la visite culturelle prévue par les personnages joueurs ait lieu. Les endroits culturels se visitent tous avec un conférencier des plus barbants. Il est difficile de maintenir les adolescents turbulants en place : après toutes ces épreuves, ils ont hâte de profiter de la plage.

Événement : Luna, la kleptomane loup- garou vole des portefeuilles aux autres touristes

Demandez aux personnages joueurs d'effectuer un jet de Glacial pour voir s'ils repèrent que Luna dérobe des portefeuilles aux autres touristes présents. S'ils réussissent, demandez-leur comment ils gèrent la situation. S'ils ne le repèrent pas, voyez si Phil le repère. Si c'est le cas, il prendra Luna à part, récupèrera les portefeuilles et le rendra à l'accueil en prétendant les avoir trouvés dans les WC. Calme mais ferme, il mettra les points sur les i à Luna puis réprimandera vertement, mais toujours avec flegme, les personnages joueurs pour leur manque de vigilance.

Luna, la kleptomane louve-garou

Au premier coup d'œil, Luna a l'air fouguese. Son regard est rusé. Elle manque de subtilité.

Elle a passé des semaines

à observer Gabriella à distance. Elle peut reconnaître son odeur ou ses gestes entre mille. Patrick est amoureux d'elle.

Le samedi soir : soirée libre

Les personnages joueurs se rendront vite compte que, contrairement à ce qui était indiqué dans le guide touristique, le quartier où ils résident est très bruyant et mal fréquenté.

Événement : le trafic de drogues

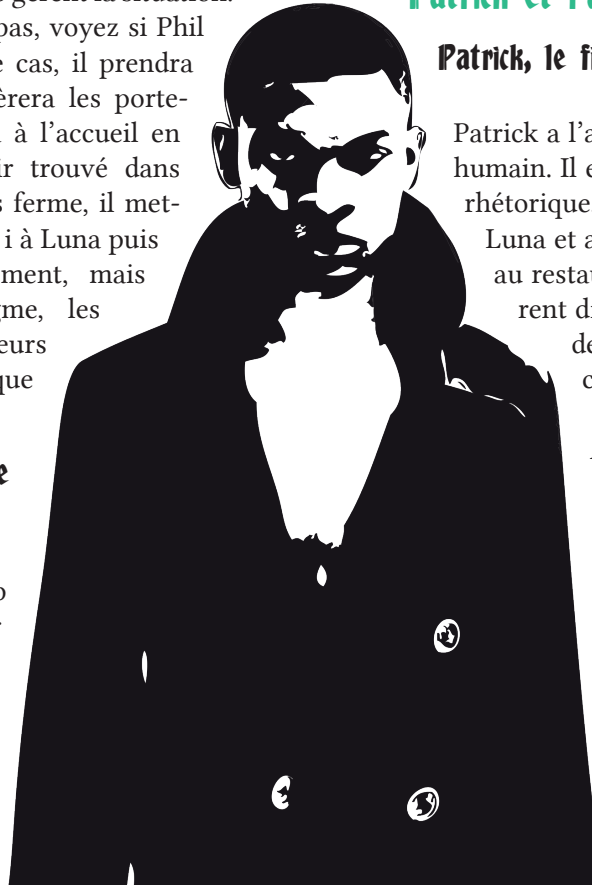
Andrew et Lily se feront aborder par des autochtones cherchant à leur soutirer de l'argent contre de la drogue (shit pour le premier, cocaïne pour la deuxième). Les dealers doivent réussir un jet de Sexy pour vendre leurs produits et les personnages joueurs un test de Glacial pour repérer ce qu'il se passe. Andrew sera ravi de se réapprovisionner et Lily appréciera un remontant après cette journée éprouvante.

Événement : Patrick et l'alcool

Patrick, le fils à papa BCIBG

Patrick a l'air beau et a un regard humain. Il est membre du club de rhétorique. Il est amoureux de Luna et a une fois invité Logan au restaurant. C'est le concurrent direct de Veronica pour devenir délégué de classe.

Après quelques heures dans un bar ou dans une boîte de nuit, Patrick signalera aux personnages joueurs son intention de rentrer seul à l'hôtel. Sur un test de Glacial réussi, ces derniers pourront repérer qu'il sent l'alcool. Cela étant, il reste digne et



tient apparemment bien l'alcool. Il ne fera pas d'esclandre et s'il est confronté en privé aux personnages joueurs, il dira qu'il avait besoin de se donner du courage car il compte rentrer le lendemain en campagne pour les élections des délégués de classe.

Événement : Anne, Leena et la prostitution

Anne et Leena se feront aborder par des inconnus, qui n'hésiteront pas à mettre du GHB dans leurs verres et à les emmener prendre l'air. Ils les feront ensuite monter dans une voiture noire, dépourvue de plaque. Ils font partie d'un réseau de prostitution et de traite des Blanches et ont été attirés par la beauté de ces demoiselles.

Veronica et Robin, de même que les personnages joueurs, auront droit à un jet de Glacial pour repérer ce qu'il se passe. Imaginez leur réaction et les conséquences s'ils se rendent compte de la disparition des deux demoiselles à la sortie du bar/boîte de nuit...

Anne : la rockeuse

Elle a l'air belle, son regard est tendre. Elle ressemble à Marilyn Monroe. Elle est membre d'un groupe de rock et est toujours avec ses écouteurs. Elle fait partie du groupe dirigé par Veronica. Elle est amoureuse d'Austen et n'est pas rancunière.

Leena : la pompom girl

Elle a l'air gauche. Son regard est nerveux. Elle est folle amoureuse de Robin. Elle se méfie de Veronica, qu'elle trouve trop proche de son chéri.

Veronica, reine de la classe nympho

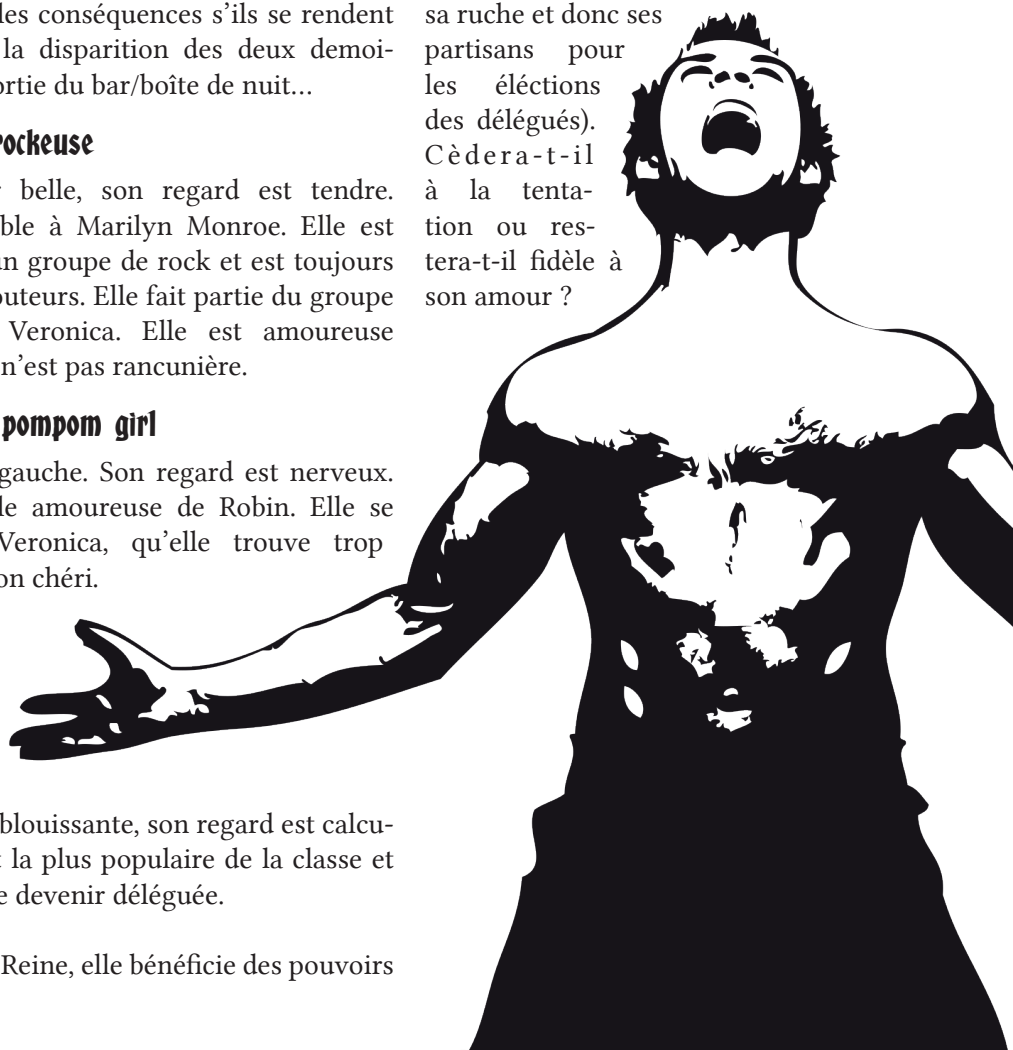
Elle a l'air éblouissante, son regard est calculateur. C'est la plus populaire de la classe et elle souhaite devenir déléguée.

En tant que Reine, elle bénéficie des pouvoirs suivants :

- **La ruche** : Elle est à la tête d'un groupe des personnes qui ont du talent (Robin, Wendy, Anne)
- **Ceci est mon corps** : Quand vous promettez les faveurs d'un membre de votre ruche à un personnage, vous gagnez un +2 pour l'allumer. Quand l'un des membres de votre ruche couche avec un personnage, cela déclenche votre action sexuelle.

Robin : le footbaleur américain

Au premier coup d'œil, il a l'air beau. Son regard est humain. Il est amoureux de Leena et utilise souvent son nom pour rembarrer les personnes qui le draguent. Il est, en effet, assez populaire. Il fait partie du groupe dirigé par Veronica et cette dernière l'incite à être plus entreprenant avec Leena. S'il parvient à la convaincre de passer à l'acte, Veronica le poussera à la tromper avec d'autres personnes (afin d'agrandir sa ruche et donc ses partisans pour les élections des délégués). Cèdera-t-il à la tentation ou restera-t-il fidèle à son amour ?



A priori, les personnages joueurs devraient avoir gagné le droit à une courte et bruyante nuit de sommeil dans ce quartier qui ne dort jamais. Ils seront réveillés à l'aube par les bimbos de la classe qui ont hâte d'aller à la plage. Il faudra alors faire des pieds et des mains pour tirer certains mecs du lit, d'autres étant beaucoup plus coopératifs (l'attrait des bikinis faisant un effet impressionnant sur certains mecs). James est particulièrement réticent à aller à la plage et le fera savoir à Dominic.

ACTE III : SEA, SEX AND SUN ?

Le dimanche matin, profiter de la plage !

Il fait beau. La plage de sable fin, doré et brûlant, est magnifique. Il y a plein de jolis adolescents et adolescentes qui prennent le soleil, se baignent, font du surf ou jouent au volley.

Événement : campagne pour les élections des délégués de classe

Veronica use de ses charmes, tant sur les filles que sur les garçons. Elle n'hésite pas un instant à promettre les faveurs d'Anne, Wendy et Robin, au besoin pour obtenir des voix. En effet, ils font partie du groupe artistique dont elle est la chef.

Wendy, l'actrice

Elle a l'air belle. Son regard est triste. Il s'agit d'une lesbienne libérée. Elle est membre du club de cinéma (actrice). Elle est amoureuse de Joy et n'est pas rancunière. Elle l'a vu fouiller dans les affaires de Timothy et n'a rien dit. Elle va menacer Christopher de le dénoncer s'il ne vote pas pour Veronica. Va-t-il céder au chantage ? Va-t-il user de ses pouvoirs pour la punir de l'avoir menacé ?

De plus, grâce aux arguments implacables de Veronica, Robin va tenter d'allumer Leena afin d'obtenir d'elle, pour la première fois, des faveurs sexuelles. Leena étant quelque peu jalouse de « l'amitié » de Veronica pour son cher Robin, ce dernier tente de faire passer l'acte sexuel pour



une preuve d'amour censée la rassurer sur ce point.

Elle incitera bien sûr Anne et Wendy à sauter sur tout ce qui bouge au sein de la classe, ce qui devrait les désinhiber vis-à-vis de leurs grands amours. Grande partouze en perspective sur le sable chaud et dans la mer (oups, certains maillots de bain tombent si facilement sous l'eau et certains deviennent même étonnamment transparents au contact de l'eau). À moins que les personnages joueurs ne remarquent ce qu'il se passe (test de Glacial) et décident d'intervenir.

Veronica se réservera, cela dit, Andrew et Jayson et se fera plaisir dans les dunes de sable avec ces deux beaux gosses, qui, soumis à ses charmes, accepteront même de l'honorer en même temps plutôt qu'à tour de rôle.

Andrew, le tombeur

Il a l'air beau, son regard est tendre. Il est membre du club de littérature et accro aux drogues douces.

Il est amoureux de sa sœur, Joy, et ne cesse d'employer son nom pour rembarrer ceux qui l'importunent. Il drague beaucoup les femmes pour donner le change, éviter la culpabilité et ne pas se poser trop de questions sur la nature de l'intérêt que Timothy, un homosexuel, lui porte.

Veronica humiliera son concurrent et tous ceux qui se dresseront sur son chemin.

Patrick va tenter de convaincre Logan de voter pour lui, en échange du restaurant qu'il lui doit et de séduire Luna pour des raisons tant politiques que personnelles. Il se rapprochera également de Luke et d'Andrew pour leur proposer une protection politique de leur père au cas où certaines de leurs pratiques assez peu légales seraient remarquées.

Il promettra à Austen des informations croustillantes sur les concurrents de son père, en échange de son vote. Il proposera à Gabriella et à Phillipa de financer leur carrière en échange de leur vote.

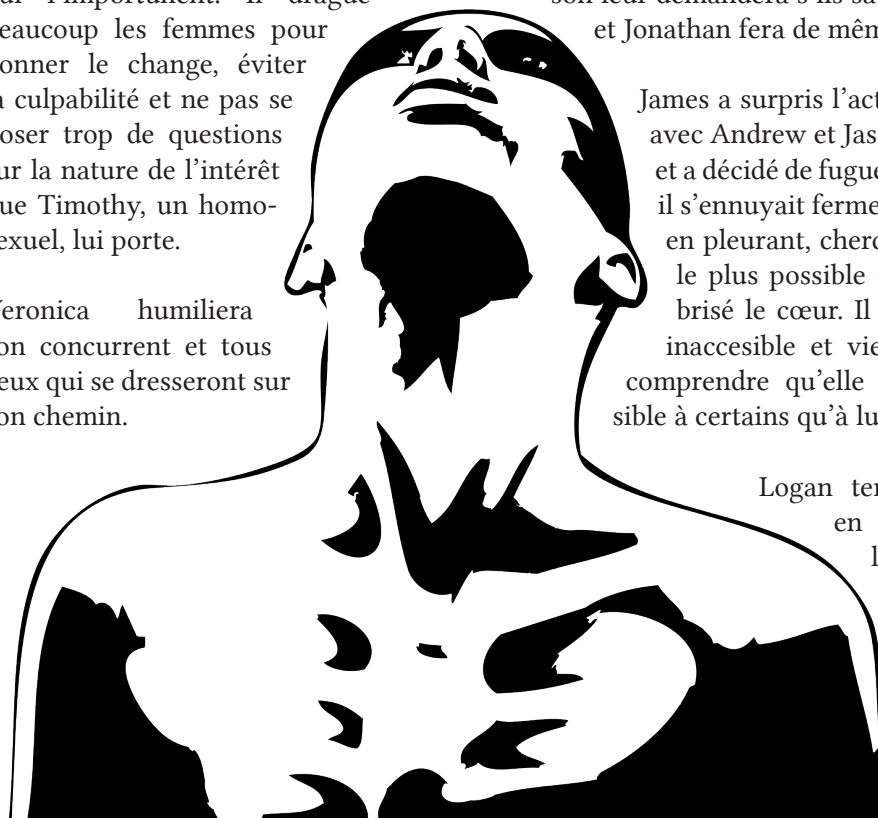
Vers 10h, alors que tout le monde se rassemble pour boire et grignoter, il se lancera dans un discours émouvant afin de rassembler le plus de voix possibles lors des élections qui auront lieu quelques semaines après.

Événement : de mystérieuses disparitions : James et Logan

Si les personnages joueurs sont attentifs, c'est alors qu'ils remarqueront l'absence de deux élèves : James et Logan. S'ils échouent, Jayson leur demandera s'ils savent où est James et Jonathan fera de même pour Logan.

James a surpris l'activité de Veronica avec Andrew et Jason dans les dunes et a décidé de fuguer. De toute façon, il s'ennuyait ferme. Il erre au hasard en pleurant, cherchant à s'éloigner le plus possible de celle qui lui a brisé le cœur. Il la voyait pure et inaccessible et vient seulement de comprendre qu'elle était plus accessible à certains qu'à lui.

Logan tente de se noyer en nageant jusqu'à l'épuisement. Vu son embonpoint et sa faible propension au sport, il devrait être facilement repérable.



Phillipa ira le récupérer, pendant que Jonathan tentera de rassurer une Shen rendue nerveuse par la situation. Phillipa devra réussir un jet d'Impulsif pour parvenir à ramener Logan, d'autant plus que, pendant ce temps-là...

James, le surdoué

Il a l'air réservé, son regard est fuyant. Il est timide et ténébreux. Il est fou amoureux de Veronica. Jayson est amoureux de lui.

Logan, l'âme damnée dépressive

Il a l'air réservé, son regard est vide. Il a vendu son âme pour s'offrir une fois un merveilleux repas sans prendre un gramme. Ses parents l'ont toujours poussé à faire un régime strict car il est diabétique. Il s'est rebellé et est obèse, exclu et harcelé.

En tant qu'âme damnée, il possède les pouvoirs suivants :

- **Âme en sursis** : Le Glouton, La puissance coule dans tes veines, Endormir la douleur.
- **Aidez-moi**

Il a des dettes :

- ▶ Patrick l'a invité au restaurant
- ▶ Shen lui a offert l'un de ses merveilleux repas (elle est amoureuse de lui)
- ▶ Le Glouton lui a permis de manger une fois tout ce qu'il voulait sans prendre un gramme.

Jonathan, le geek

Il a l'air excentrique, son regard est triste. Il est membre du club de jeux vidéo. Il s'intéresse aux sciences occultes. Il est amoureux de Phillipa. Il pense qu'il peut sauver Logan.

Événement : la tempête

Alors que les adolescents sont à la plage, une tempête imprévue se déclenche. Tout

le monde panique et est vite trempé. Il faut récupérer tous les élèves et les évacuer dans le calme, sachant que Phillipa vient de récupérer Logan et doit encore le ramener vers le bord. Il sera difficile de convaincre Jonathan et Shen de s'éloigner du rivage et Jayson harcelera les personnages joueurs pour savoir où est James, s'il n'a pas encore été retrouvé. Sinon, il s'assurera de sa sécurité.

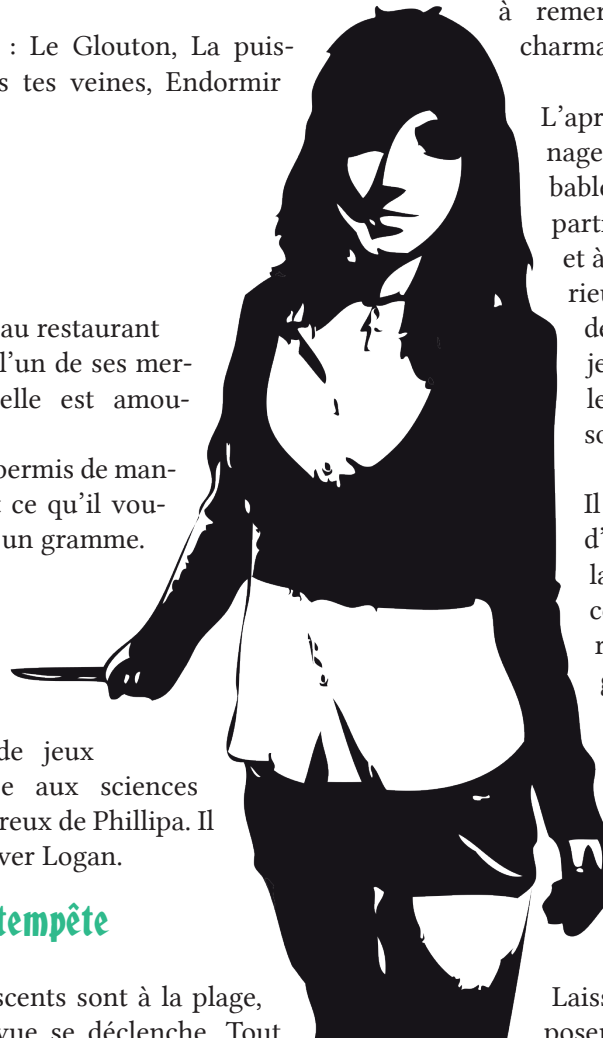
Cette tempête inattendue est liée à la deuxième tentative, cette fois-ci réussie, de Carla de rentrer en contact avec Daniel, son fiancé disparu en mer. La séance de spiritisme dégage beaucoup trop d'énergie et réveille un démon marin.

Une fois tout le monde en sécurité, pendant le déjeuner, Phil, le professeur d'Histoire-Géographie, se permettra d'adresser une remarque sarcastique aux personnages joueurs : « Faites-moi penser à remercier John pour ce charmant week-end »

L'après-midi des Personnages joueurs sera probablement consacré en partie à retrouver James et à élucider cette mystérieuse tempête. Demandez-leur de faire un jet de Ténébreux pour les aiguiller vers la solution.

Il leur faudra alors d'une part expliquer la situation à Carla et convaincre Daniel de renoncer à sa vengeance sur Dominic (sinon, le problème se renouvellera) et d'autre part, parer au plus pressé en combattant le démon marin qui menace d'engloutir les habitations.

Laissez les joueurs proposer des solutions pour



combattre ce démon et acceptez les idées qui vous plaisent.

Triton, le démon marin

✘ **Sexy** : -1

✘ **Glacial** : 1

✘ **Impulsif** : 2

✘ **Ténébreux** : -1

- ▶ 1 ascendant sur Clara
- ▶ 1 ascendant sur Daniel
- ▶ 1 ascendant sur Dominic
- ▶ Lorsqu'il frappe, le démon fait des dégâts sévères (+1) et il peut encaisser jusqu'à 8 points de dégâts.

Événement : retour à bon port

Le voyage de retour se passe bien. Bien entendu, John le proviseur vous attend à l'aéroport. Les rumeurs vont bon train dans le car de nuit qui ramènent les élèves chez eux. Les personnages joueurs sont assis à l'avant, avec Phil et John.

Ce dernier, après avoir fait le tour du car pour s'assurer que tout s'est bien passé pendant le voyage, ne tardera pas à fusiller Phil du regard tout en lui disant « Phil, c'était ton boulot de les surveiller ». Phil baissera les yeux, tout penaud, conscient qu'il recevra bientôt la sanction méritée et que la présence des personnages joueurs est la seule chose qui le sauve momentanément. Il les remerciera discrètement pour leur travail, avant de sortir du car pour rentrer chez lui et préparer son argumentaire. ■

MATHILDE LENOIR



Monsterhearts

Monsterhearts vous permet de revivre l'ambiance bit-lyt de vos séries préférées. Avec vos amis, créez des histoires autour de créatures fantastiques (vampires, loups-garous, fantômes, sorcières...), d'adolescents angoissés, d'horreur personnelle et de relations complexes. Lorsque vous jouez, vous explorez la peur et la confusion qui proviennent du fait de grandir et de se sentir comme un monstre.



C'est un jeu basé sur le moteur d'*Apocalypse World*, qui permet d'avoir des histoires qui évoluent, des relations compliquées, un rôle de meneur structuré et des choix difficiles à faire.

Qu'auriez-vous fait, adolescent, si vous aviez été une créature fantastique ?

Il s'agit d'un livre A5 de 176 pages pourvu d'une couverture souple avec rabat. *Monsterhearts* est publié en français par la Boîte à Heuhh Éditions : www.bah-editions.fr/pages/monsterhearts-7464480.html



ANNEXES

Ces personnages non joueurs

Cogan

Une âme damnée dépressive : réservé, regard vide, a vendu son âme => obèse, exclu, harcelé.

☒ **Sexy** : -1

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : 1

☒ **Ténébreux** : 2

- ▶ Âme en sursis (Le Glouton, La puissance coule dans tes veines, endormir la douleur)
- ▶ Aidez-moi
- ▶ Vous avez des dettes : donnez 3 ascendants (Patrick t'a invité au restaurant / Shen t'a offert l'un de ses merveilleux repas, Le Glouton t'a permis de manger une fois tout ce que tu voulais sans prendre un gramme).
- ▶ Jonathan pense qu'il peut vous sauver : gagnez un ascendant sur lui.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Shen.

Luna, la kleptomane louve-garou

Au premier coup d'œil, a l'air fouguese. Son regard est rusé. Origine : choisie par la Lune.

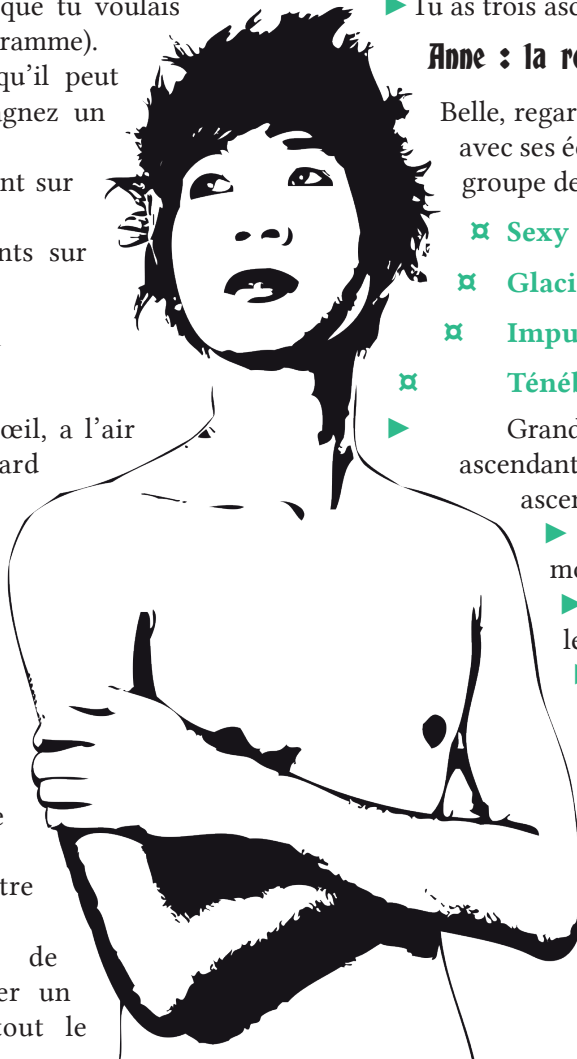
☒ **Sexy** : 1

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : 2

☒ **Ténébreux** : -1

- ▶ **A r m u r e** spirituelle
- ▶ Impossible à mettre en cage
- ▶ Vous manquez de subtilité : donner un ascendant sur tout le monde.



- ▶ Vous avez passé des semaines à observer Gabriella à distance. Vous pourriez reconnaître son odeur ou ses gestes entre mille. Tu as deux ascendants sur Gabriella.

- ▶ Tu as 3 ascendants sur Patrick.

James, le surdoué

A l'air réservé, regard fuyant. Surdoué timide fugueur

☒ **Sexy** : 1

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 2

- ▶ Grand amour (Veronica) : a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur elle.
- ▶ Enchaînés.
- ▶ Spirale infernale
 - ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
 - ▶ Tu as trois ascendants sur Jayson.

Anne : la rockeuse ✕

Belle, regard tendre. Fille toujours avec ses écouteurs. Membre d'un groupe de rock.

☒ **Sexy** : 2

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand amour (Austen) : a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur lui.
 - ▶ La compassion est mon arme.
 - ▶ Si tu me cherches, tu le trouves.
 - ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
 - ▶ Tu as un ascendant sur Austen.

Leena : la pompom girl

A l'air gauche. Regard nerveux.

☒ **Sexy** : 2

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand amour (Robin): a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur lui.
- ▶ Enchaînés.
- ▶ Les excuses sont ma défense.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as 4 ascendants sur Robin.

Robin : le footbaleur américain ✕

Au premier coup d'œil, il a l'air beau. Regard humain.

☒ **Sexy** : 1

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : 0

☒ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand amour (Leena): a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur elle.
- ▶ Enchaînés
- ▶ Si tu me cherches, tu le trouves.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as 4 ascendants sur Leena.

Jonathan, le geek

A l'air excentrique, regard triste. Membre du club de jeux vidéo.

☒ **Sexy** : 1

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 2

- ▶ Grand Amour (Timothy) : a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur elle.
- ▶ De l'autre côté du miroir (s'intéresse aux sciences occultes)
- ▶ Spirale infernale
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Timothy

Andrew, le tombeur

A l'air beau, regard tendre. Accro aux drogues douces.

Membre du club de littérature.

☒ **Sexy** : 2

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand Amour (Joy, ta sœur) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur elle.
- ▶ Les excuses sont ma défense.
- ▶ Enchaînés
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Joy.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Timothy.



Ioy, la scientifique masochiste

A l'air réservée, regard nerveux. Membre du club de mathématiques.

- ✘ **Sexy** : 1
- ✘ **Glacial** : 0
- ✘ **Impulsif** : -1
- ✘ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand Amour (Christopher) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur lui.
- ▶ Spirale infernale.
- ▶ Si tu me cherches, tu le trouves.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Christopher
- ▶ Tu as 3 ascendants sur ton frère Andrew.

Timothy, le bon vivant

A l'air gauche, regard humain. Homosexuel. Membre du club de cinéma (réalisateur).

- ✘ **Sexy** : 1
- ✘ **Glacial** : 0
- ✘ **Impulsif** : -1
- ✘ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand amour (Andrew) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur lui.
- ▶ Si tu me cherches, tu le trouves.
- ▶ Les excuses sont ma défense
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Andrew.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Jonathan.

Wendy, l'actrice ✕

A l'air belle, regard triste. Lesbienne libérée. Membre du club de cinéma (actrice).

- ✘ **Sexy** : 1
- ✘ **Glacial** : -1
- ✘ **Impulsif** : 0
- ✘ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand Amour (Gabriella) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur elle.
- ▶ La compassion est mon arme.
- ▶ Les excuses sont ma défense.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Gabriella.
- ▶ Tu as un ascendant sur Christopher : tu l'as vu fouiller dans les affaires de Timothy et tu n'as rien dit.

Austen, le journaliste

Un Black à l'air excentrique, regard tendre (reggae).

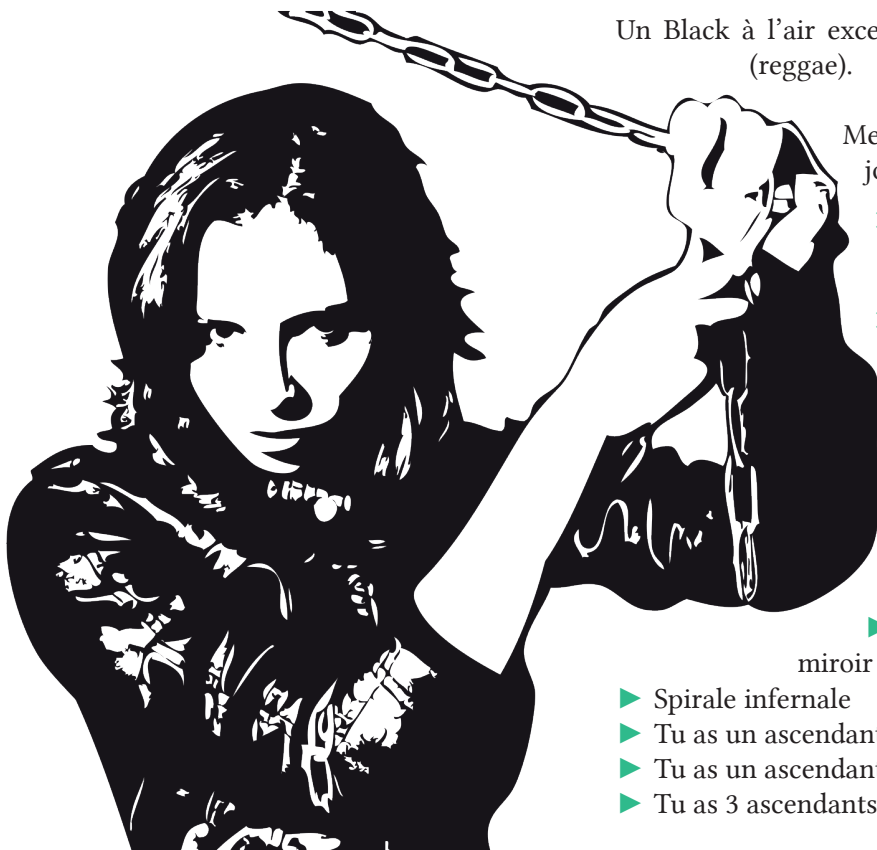
Membre du club de journalisme

- ✘ **Sexy** : 1
- ✘ **Glacial** : -1
- ✘ **Impulsif** : -1
- ✘ **Ténébreux** : 2

- ▶ Grand Amour (Phillipa) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur elle.

▶ De l'autre côté du miroir

- ▶ Spirale infernale
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Phillipa.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Anne.



Cily, l'hypocondriaque

A l'air désespérée, regard fuyant. Membre du club de dessin.

☒ **Sexy** : 1

☒ **Glacial** : 0

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand Amour (Jayson) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur lui.
- ▶ Si tu me cherches, tu le trouves.
- ▶ De l'autre côté du miroir
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Jayson.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Luke.

Gabriella, la reine de la piste

A l'air réservée, regard triste. Une métisse. Membre du club de danse.

☒ **Sexy** : 1

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : 0

☒ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand Amour (Luke) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur lui.
- ▶ La compassion est mon arme.
- ▶ Si tu me cherches, tu le trouves.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luke.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Wendy.

Shen, la chef de la cuisine

Une Asiatique bisexuelle. A l'air désespérée, regard triste. Membre du club de cuisine.

☒ **Sexy** : 1

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 2

- ▶ Grand Amour (Logan) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur lui.
- ▶ La compassion est mon arme.
- ▶ Spirale infernale
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as deux ascendants sur Logan (tu lui as préparé un repas).

Patrick : Le fils à papa BCBG

A l'air beau, regard humain. Membre du club de rhétorique. Campagne électorale pour devenir délégué de classe. Alcoolique.

☒ **Sexy** : 2

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand Amour (Luna) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur elle.
- ▶ Les excuses sont ma défense.
- ▶ Si tu me cherches, tu le trouves.
- ▶ Tu as 2 ascendants sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Veronica.
- ▶ Tu as un ascendant sur Logan (tu l'as invité au restaurant).



Jayson, le petit rigolo

A l'air beau, regard humain. Membre du club d'espagnol.

☒ **Sexy** : 2

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 1

- ▶ Grand Amour (James) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur lui.
- ▶ La compassion est mon arme.
- ▶ Enchaînés
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur James.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Lily.

Luke, le loubard

A l'air excentrique, regard nerveux. Membre d'aucun club.

☒ **Sexy** : 1

☒ **Glacial** : -1

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 2

- ▶ Grand Amour (Lily) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur elle.
- ▶ Enchaînés
- ▶ Spirale infernale.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Lily.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Gabriella.

Veronica, reine de la classe nympho

A l'air éblouissante, regard calculateur, la plus populaire du lycée. Souhaite devenir déléguée de classe.

☒ **Sexy** : 1

☒ **Glacial** : 2

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : -1

- ▶ La ruche : ils ont du talent (Robin, Wendy, Anne)
- ▶ Vous trouvez qu'un personnage menace votre position (Patrick) : donnez-lui un ascendant et prenez deux ascendants sur lui
- ▶ Ceci est mon corps.

- ▶ Tu as un ascendant sur Robin, Anne et Wendy (membres de ta ruche).
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur James.
- ▶ Tu as 2 ascendants sur Patrick.

Christopher, l'amérindien sorcier

A l'air agile, regard profond. Membre du club de jardinage.

Origine chamanique.

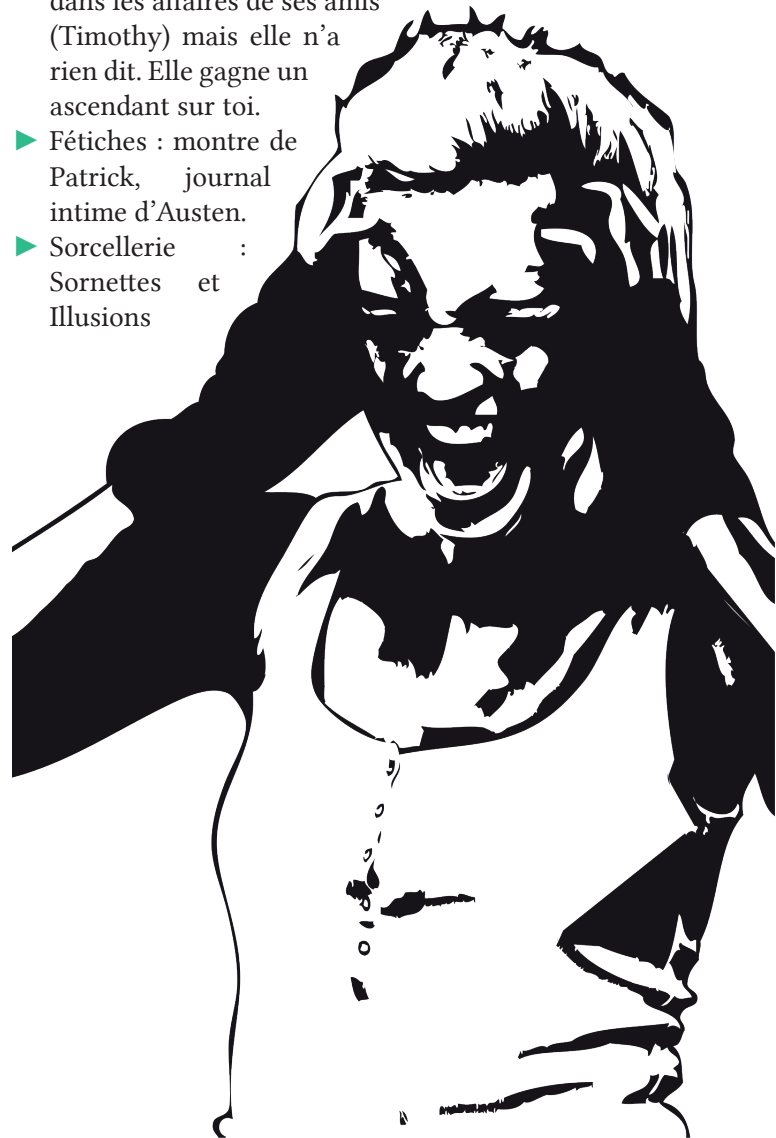
☒ **Sexy** : -1

☒ **Glacial** : 2

☒ **Impulsif** : -1

☒ **Ténébreux** : 1

- ▶ Wendy t'a surpris en train de fouiller dans les affaires de ses amis (Timothy) mais elle n'a rien dit. Elle gagne un ascendant sur toi.
- ▶ Fétiches : montre de Patrick, journal intime d'Austen.
- ▶ Sorcellerie : Sornettes et Illusions



- ▶ Magie transgressive.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as 2 ascendants sur Phillipa : tu gardes sa peau en otage. Tu veux tenter de coucher avec elle.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Joy.

Phillipa, la selkie

A l'air éblouissante, regard lointain.

Origine : curieuse d'expérimenter la forme humaine. Membre du club de natation.

- ❑ **Sexy** : -1
- ❑ **Glacial** : 1
- ❑ **Impulsif** : -1
- ❑ **Ténébreux** : 2
- ▶ Tu as vu Shen se baigner mais elle ne t'a pas vue / reconnue. Tu gagne un ascendant sur elle (Shen).
- ▶ Quelqu'un vous a volé ta peau et la retient en otage. Il gagne deux ascendants sur toi (Christopher).
- ▶ Peau amovible.
- ▶ Ils te font chanter
- ▶ Le chant des sirènes.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.
- ▶ Tu as un ascendant sur Shen. Tu en pincas pour elle.
- ▶ Tu as 3 ascendants sur Austen.



Les autres personnages non joueurs

Daniel, le fantôme, a l'air désespéré, son regard est peiné, victime d'un accident tragique (cf. background de Dominic).

- ❑ **Sexy** : -1
- ❑ **Glacial** : 2
- ❑ **Impulsif** : -1
- ❑ **Ténébreux** : 1
- ▶ Quelqu'un (Dominic) sait que tu es mort et comment tu es mort.
- ▶ Tu as 4 ascendants sur Carla, ta fiancée, car tu as été dans sa chambre pendant qu'elle dormait.
- ▶ Traumatisme non résolu + Esprit vengeur.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.

Carla, la fiancée

A l'air désespérée, regard triste.

- ❑ **Sexy** : 1
- ❑ **Glacial** : -1
- ❑ **Impulsif** : -1
- ❑ **Ténébreux** : 2
- ▶ Grand Amour (Daniel) a 3 ascendants sur toi, tu gagnes un ascendant sur lui.
- ▶ De l'autre côté du miroir.
- ▶ **Spirale infernale** : elle a des scarifications.
- ▶ Tu as un ascendant sur Daniel et un ascendant sur Luna.

Ces personnages des joueurs

Un élu, Dominic

Au premier coup d'œil, il a l'air fort. Son regard est inébranlable.

Origine : fait ce qui doit être fait.

- ✘ **Sexy** : 1
- ✘ **Glacial** : -1
- ✘ **Impulsif** : 2
- ✘ **Ténébreux** : -1
- ▶ Tu as deux amis sur lesquels tu peux compter dans ta chasse aux monstres : gagne un ascendant sur eux : Phil, le professeur d'Histoire-Géographie + James, le surdoué timide fugueur.
- ▶ Il y a quelqu'un qui sait que tu es l'Élu et qui veut votre mort. Le meneur lui donne un nom (Daniel, le fantôme) et deux ascendants sur vous.
- ▶ Tu as un ascendant sur Daniel. Il y a 15 jours, tu étais sur un bateau de plaisance, en vacances. Tu as dû te battre de nuit sur le pont contre un démon. Un jeune homme, probablement insomniaque, s'est interposé. Tu n'as pas eu le temps de le voir et il est passé par-dessus bord.
- ▶ Tu as un ascendant sur Lilith.
- ▶ Tu as compris qu'Eva a construit son passé de toutes pièces : tu gagnes deux ascendants sur elle.
- ▶ Ange gardien.
- ▶ Aux livres.
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.

Une fée, Lilith

Au premier coup d'œil, Lilith a l'air féminine. Son regard est hypnotisant.

Origine : investie de la magie des fées.

- ✘ **Sexy** : 2
- ✘ **Glacial** : -1
- ✘ **Impulsif** : -1
- ✘ **Ténébreux** : 1

- ▶ Vous avez le cœur sur la main : tout le monde gagne un ascendant sur vous.
- ▶ Vous fascinez Eva : gagnez 2 ascendants sur elle.
- ▶ Tu as 2 ascendants sur Lucian.
- ▶ Contrat avec les fées.

▶ Sans complexe.

- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.



Un vampire, Lucian

Au premier coup d'œil, Lucian a l'air vieux-jeu. Son regard est assoiffé.

Origine : transformé au cours de ce siècle.

❑ **Sexy** : 1

❑ **Glacial** : 2

❑ **Impulsif** : -1

❑ **Ténébreux** : -1

- ▶ Vous êtes beau : Gagnez un ascendant sur tout le monde.
- ▶ Lilith vous a sauvé d'une mort définitive (incendie) : elle gagne deux ascendants sur vous.
- ▶ Tu as un ascendant sur Lilith.
- ▶ Glacer le sang
- ▶ Emprise
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna.

Une ombre, Eva

Au premier coup d'œil, Eva a l'air sauvageonne. Son regard est vide.

Origine : Résultat du souhait de ton créateur (qui ne pouvait pas avoir d'enfants).

❑ **Sexy** : -1

❑ **Glacial** : -1

❑ **Impulsif** : 1

❑ **Ténébreux** : 2

- ▶ Tu as trois ascendants sur Lilith. Elle te fascine et tu l'as pris pour modèle.
- ▶ Dominic a compris que tu as construit ton passé de toutes pièces : Il gagne deux ascendants sur toi.
- ▶ Regard inhumain
- ▶ Mimétisme
- ▶ Tu as un ascendant sur Luna. ■

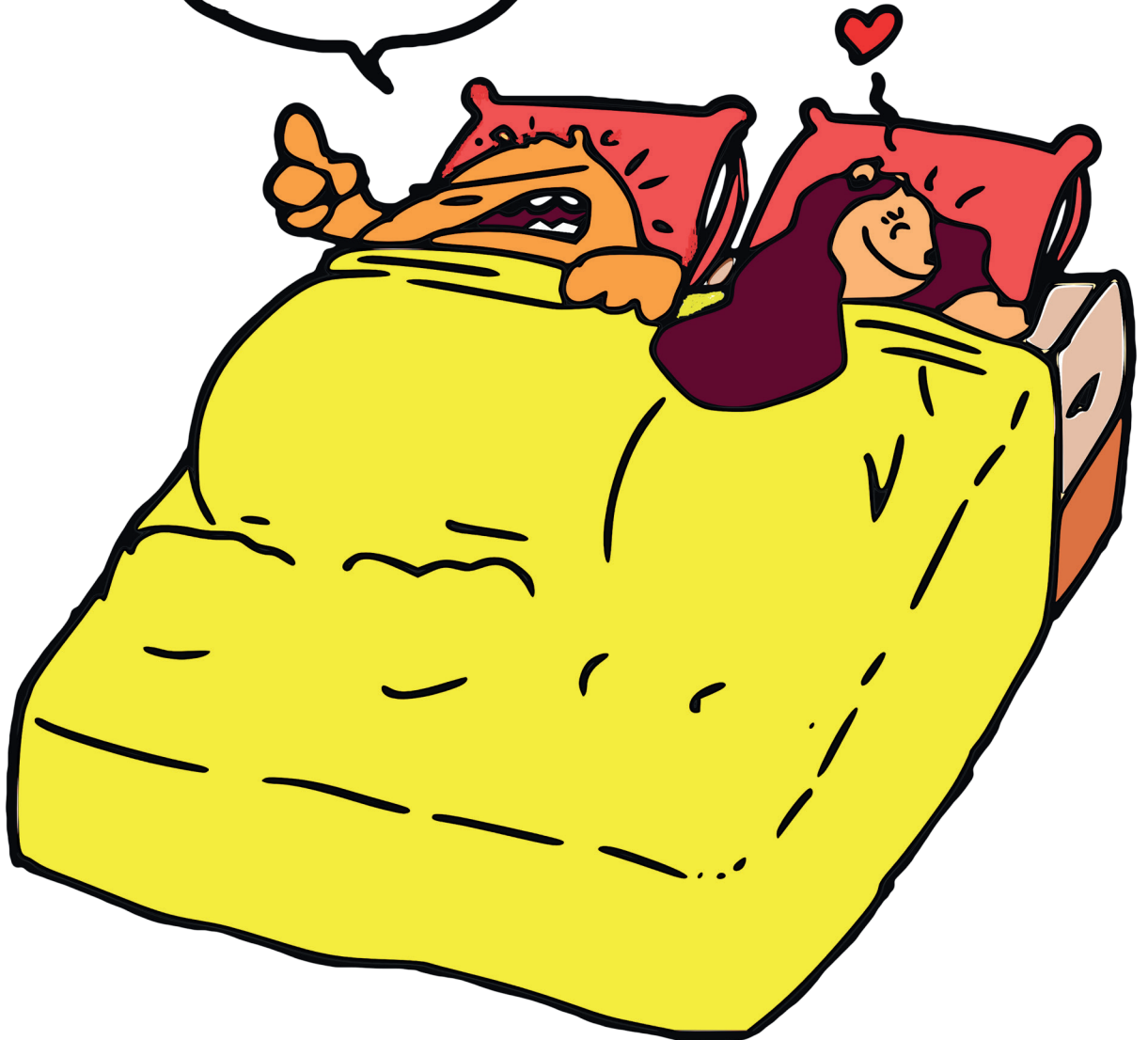
M. L.



AMÛR & ORTOGRAF

J'avais dit :
"Prendre de la hauteur"
Et pas :
"Prendre de la Auteure" !!!

Eh oh ! T'vas calmer !
T'avais qu'à m'l'écriture,
S'PECE D'GROS NAZE !!!!



Imminences

Des récits de science-fiction à lire en moins de 5 minutes

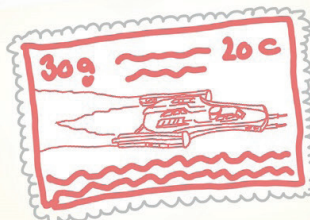


Papa, maman,

Nes vacances sur Terre se passent bien. C'est l'été sur l'hémisphère nord et les plages sont désertes. Les locaux sont très sympas, ils me laissent de l'espace.

Je vous embrasse,

Alien Jr.



Famille Alien

LV-426

Système de

Zeta Reticuli



Imminences n'a pas pris de vacances pour sa part... tous les dimanches une nouvelle histoire ou bédé sur imminences.com !

P.S. : la photo a été prise à San Francisco – mais malheureusement, nous n'y sommes pas en ce moment...



MONSIEUR ATRÉIDES, JE VIENS DE RECEVOIR VOS ANALYSES : VOUS AVEZ ATTRAPÉ UN VER.





ANATOMIE DU ROLISTE PWALU

Figure 1 : La Cerveille D12



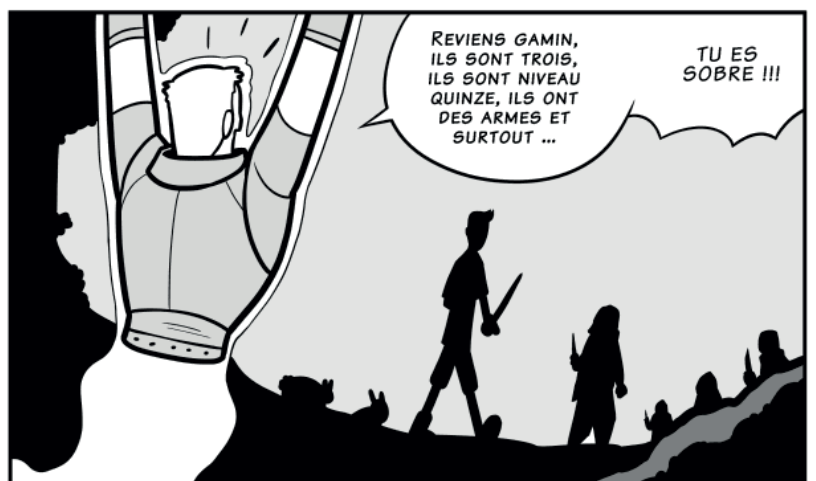
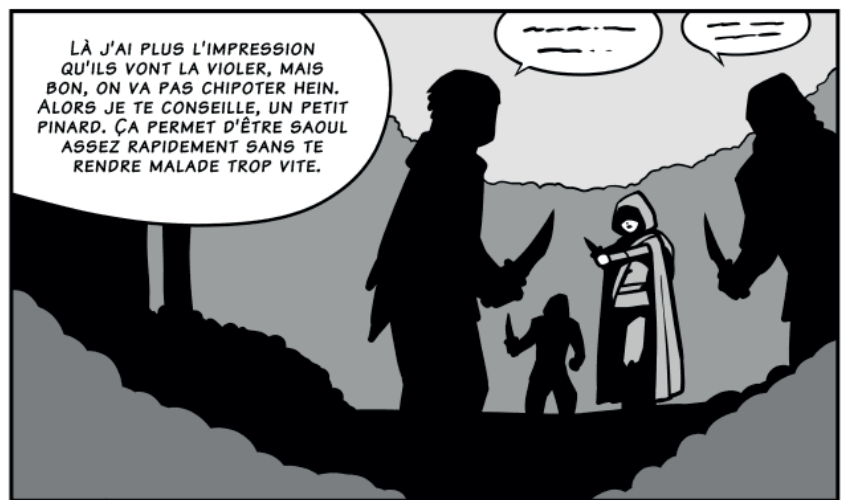
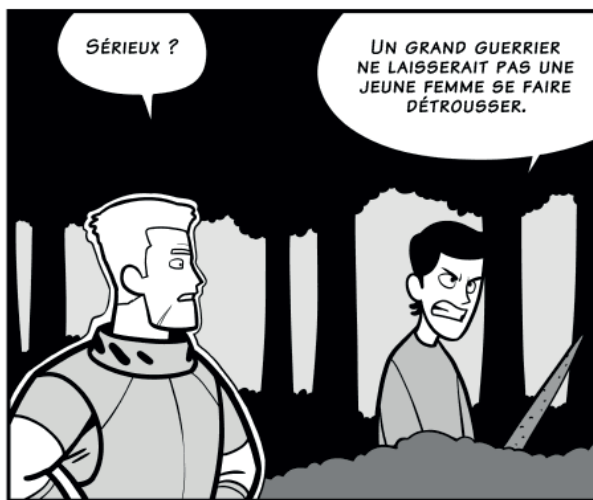
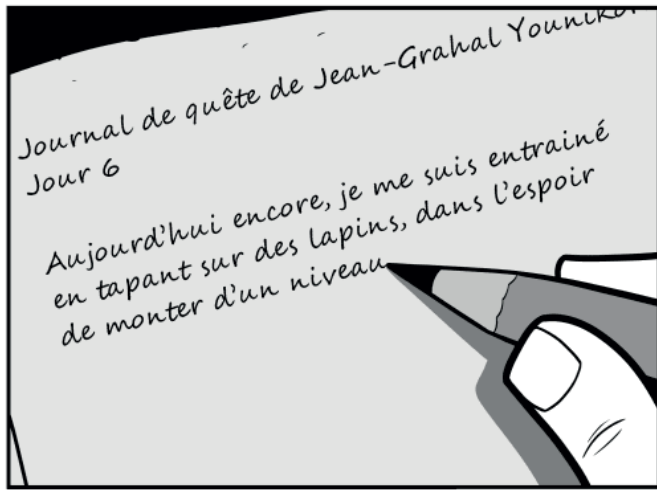
Figure 1 bis : La Cerveille D4



Patient X: Gigi "Nam" Bear McGuffin

Crobard Factory

Kris D. 09/14

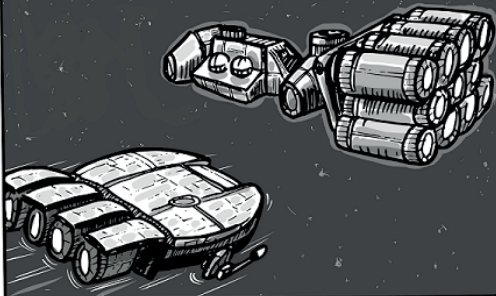


J&R STAR-WARS



L'ÉCRITURE TIEN UNE PLACE IMPORTANTE DANS LE JEU DE RÔLE. LE MJ S'APPUIE GÉNÉRALEMENT SUR DES RÈGLES ÉCRITES POUR RÉDIGER LE SCÉNARIO DE SES PARTIES, QUI ELLES-MÊMES PEUVENT FAIRE L'OBJET D'UN RÉSUMÉ ÉCRIT. UNE MANIÈRE ORIGINALE, MÊME SI UN PEU SUBJECTIVE DE FAIRE CE RÉCIT, EST DE DEMANDER À UN PERSONNAGE JOUEUR DE RACONTER L'HISTOIRE DE SON POINT DE VUE, TELLES LES PAGES D'UN JOURNAL INTIME.

Isak voulait les secourir, Illa était contre. Moi j'y ai vu l'occasion de rem-
-plir le frigo.



Le vaisseau semblait vide donc Isak a dit qu'il allait utiliser la force. Je sais pas comment il peut chercher des gons en fermant les yeux. Moi, mon instinct m'a mené directement aux congélateurs.



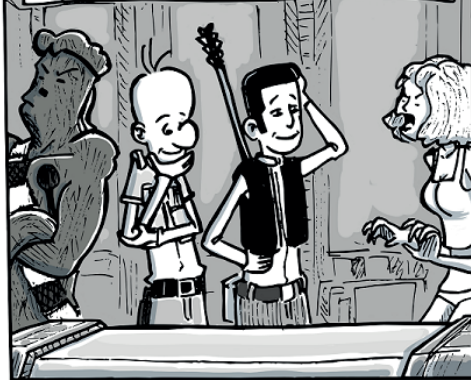
Cher journal, ce matin on a reçu un message de détresse.



J'ai eu beau insister, ils ont refusé que je cuisine son contenu, sous le prétexte que c'était un être vivant intelligent.



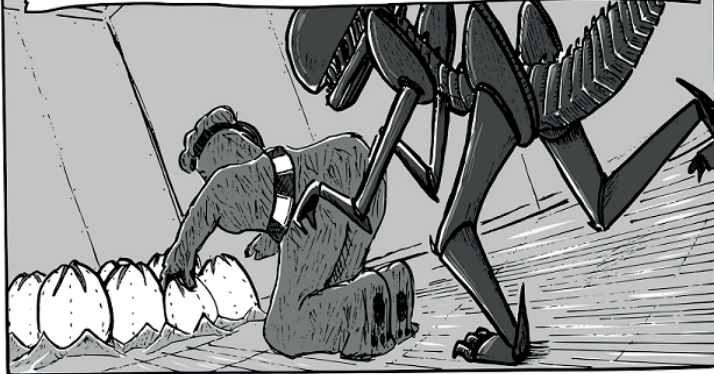
J'aurais aimé qu'ils m'expliquent en quoi c'était intelligent de s'enfermer dans un congélateur, mais Captain Isakoo les accaparait déjà avec son histoire de monstre.



Quand elle a parlé de prédateur terrible-
-ment intelligent, j'ai compris que je ne pourrais pas le manger non plus et que ça ne servirait donc à rien de le chercher.



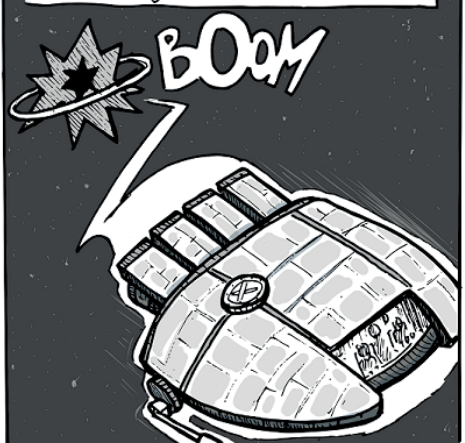
Pendant que les autres préparaient leur barbecue géant, j'ai fini par trouver le garde-manger. Je ramassais des oeufs, je me suis gais attaqué par un énorme poulet. La mère sans doute.



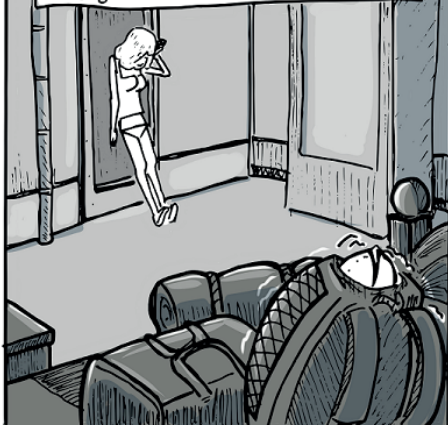
Comme prévu, les autres ont refusé qu'on mange l'animal (pourtant con comme un balai selon moi).



Ils ont finalement décidé de tout laisser dans le vaisseau et de la faire péter.



Heureusement, j'ai réussi à emporter un oeuf à leur insu, en le plan-
-quant dans les affaires de la fille...



Je parie qu'ils seront quand même bien contents de trouver une ome-
-lette au petit déj demain matin.





La Guilde des Fines Lames
présente

Les **Aventuriers**
de la **Cité Ardente**

Tome III

12 - 13 - 14

SEPTEMBRE 2014

ECOLE SAINT BARTHELEMY
EN HORS-CHATEAU, 31
4000 LIÈGE

MURDER-
PARTY
TOURNOIS
JEUX DE
ROLES
FIGURINES
BLOODBOWL
LARP
DÉMO
DÉDICACES



EDITEUR RESPONSABLE : GUILDE DES FINES LAMES, RUE SAINTE MARGUERITE, 245 4000 LIÈGE - NE PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE

