

Chroniques d'Altaride

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

N°38



© NICOZOR

▶ CAMPAGNE ÉVEIL
POUR ECLIPSE PHASE :
DERNIER ÉPISODE !

▶ GAGNEZ LA BD DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS
LES LARMES DE NÜWA

▶ GRAND DOSSIER :
LE JEU DE RÔLE
ET LA RÉVOLUTION

E. JOUR

La Révolution nécessaire

PAR SOPHIE PÉRÈS

**LA SEULE
CROISSANCE
VALABLE
C'EST LA
DÉCROISSANCE**

Fenêtre sur...

La révolution est-elle encore possible, dans notre monde moderne ?

Pas si sûr, si on en croit Jacques Ellul. Ce sociologue, professeur de droit et libertaire, a consacré trois ouvrages à cette thématique : *Autopsie de la révolution* (1969), *De la révolution aux révoltes* (1972) et *Changer de révolution : l'inéluctable prolétariat* (1982). Il relève entre autre la banalisation du terme même de révolution, appliqué à tort et à travers (cf. le « Ceci est une révolution », cher aux mangeurs de pommes) et vidé de son sens politique et sociétal. La classe ouvrière occidentale, prolétaire donc révolutionnaire selon Marx, se trouve également éloignée de ces considérations, par son intégration à la « société technologique », axée sur le confort matériel et la toute-puissance de l'État. La révolte, elle, semble toujours possible et d'actualité dans les situations où les populations refusent de façon viscérale l'oppression.

Si la révolution n'est pas possible dans l'immédiat au même titre que les révoltes ou les soulèvements qu'a connus l'Histoire, elle est tout de même envisageable et nécessaire. Et cette « révolution nécessaire » passe d'abord par un profond changement des aspirations individuelles, un renoncement au confort matériel et un mouvement global de décroissance.

« Il faut bien se convaincre que rien ne sera gagné par quelque automaticité de lois de l'histoire ou de l'évolution, que nous ne sommes pas déjà engagés sur une voie révolutionnaire à suivre jusqu'au bout. Il faut l'ouvrir. Et je suis donc convaincu que si difficile que ce soit, ce n'est pas absolument impossible tant qu'un homme libre existe encore » (Jacques Ellul, *De la révolution aux révoltes*)

L'œuvre d'Ellul est évidemment difficile à résumer en si peu de mots. Il peut toutefois être intéressant, à titre individuel, de se demander quels peuvent être les freins, parfois peu glorieux mais bien réels, à un mouvement collectif profond et durable... ■

SOPHIE PÉRÈS

Pour aller plus loin

Les ouvrages de Jacques Ellul sont disponibles aux éditions La Table ronde et chez Seuil.

Sources

- ▶ https://fr.wikipedia.org/wiki/Jacques_Ellul
- ▶ https://fr.wikipedia.org/wiki/Autopsie_de_la_révolution
- ▶ https://fr.wikipedia.org/wiki/De_la_révolution_aux_révoltes
- ▶ [https://fr.wikipedia.org/wiki/Décroissance_\(économie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Décroissance_(économie))

Éditorial

C'est une révolution !

J'espère que la lourde moiteur de l'été ne vous empêchera pas de profiter de vos vacances pour vous lancer dans de belles parties avec vos vieux amis ! Sinon, rien de tel que la lecture d'un bon classique pour du farniente efficace. Car le rôliste passionné sait exploiter son temps libre pour ne jamais s'ennuyer. L'imaginaire tourne à fond les manettes, il faut bien canaliser toutes ces idées... et les *Chroniques d'Altaride* sont là pour ça ! Avec nos thèmes mensuels, nous explorons une foule de sujet avec un regard rôliste, tout au long de l'année. En ce mois de juillet, clin d'œil au 14 juillet français, c'est la révolution qui est à l'honneur. Indépendants, épris de liberté, les aventuriers que nous pilotons dans les univers imaginaires sont souvent impliqués dans des moments de bascule historique. Quel plaisir quand son personnage prend une décision qui aura un impact majeur sur le monde dans lequel il vit ! Ce numéro explore quelques pistes de révolutions dans le jeu de rôle, et il sera complété avec le podcast *Voix d'Altaride*, consacré aux révolutions ludiques.

Je profite de cet éditorial pour vous annoncer que je ne pourrai plus assurer la parution de la revue à partir de la fin du mois de septembre. J'ai fondé les *Chroniques d'Altaride* en solo, rassemblant autour de moi une foule mouvante de contributeurs passionnés et passionnants, mais la charge de travail que cela représente pour moi reste énorme - elle deviendra trop importante après la rentrée pour deux raisons : je vais être papa, et je souhaite me consacrer plus fortement au développement de mon jeu de rôle *Fils des siècles*.

Bref, les *Chroniques d'Altaride* sont sur la sellette. Pour qu'elles continuent à exister, la meilleure solution consisterait à rassembler plusieurs volontaires prêts à prendre en charge une partie de ce que je faisais seul, au moins pour m'alléger fortement le boulot, si ce n'est pour continuer sans moi. Sinon, l'aventure s'arrêtera après le numéro de septembre... mais nous n'en sommes pas encore là ! Vous trouverez plus de détails dans la rubrique *Chambre des rêves* de ce numéro. En attendant...

À vos dés !



“ Les aventuriers que nous pilotons sont souvent impliqués dans des moments de bascule historique ”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Juillet 2015 N°38

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédacteur en chef adjoint : Julien Pouard. Rédaction : Benoît Chérel, Michel Chevalier, Sébastien Delfino, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, David Desvergnès, Gaëtan Ferrara, Bruno Guérin, M'isey, Julien Morgan, Thomas Munier, Sophie Pérès, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Cédric Rancier, Hélène et Romain Rias, Clotilde Thiennot, Antoine Vaillant. Ont également participé à ce numéro : Danièle André, Vincent Berry, Xavier de Canteloube, Claire Cornillon, Clovis Fremont, Gaëtan Jacquemin, Jidus, Benjamin Jurdic, Florence Magnin, Manuro, Isabelle Périer, Igor Polouchine, Alban Quadrat, Benjamin Torval. Correction/relecture : Sophie Pérès, assistée de Clémence Chanel. Illustrations originales : Jems, Francis Pacherie. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Agéonor Le Ruyer/Leonor Weyland. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. Réalisation : Benoît Chérel, assisté de Julien Pouard. La revue et sa rédaction tiennent à remercier, pour leur aide et leur support : Ludovic Abuaf, David Audra, Michel Chevalier, Aka Fioroni, Arnaud Desfontaines, Stéphane Gallay, André Le Deist, Gregoire Macqueron, Carlo Sirtori, Christophe Trumelet et Celdric Turmel. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL. Illustration de couverture : © Nicozor.

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

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

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur...

- La Révolution nécessaire par Sophie Pérès..... 2

L'Entrée

- Éditorial – C'est une révolution ! par Benoît Chérel 4

• Chambre des rêves

- La fin des *Chroniques d'Altaride* ? par Benoît Chérel..... 7

Portrait de rôliste

- Jean-Laurent Del Socorro, rôliste inspiré propos recueillis par Benoît Chérel 10

Feuille de personnage

- Feuille de personnage de Jean-Laurent Del Socorro par Jean-Laurent Del Socorro 12

Bibliothèque

- Poème – Ronde par Clotilde Thiennot et Benoît Chérel 13

Salle de jeu

- Grand dossier – La Révolution et le jeu de rôle..... 14

- Aide de jeu – Quelle révolution ? par Gaëtan Ferrara 16

Cuisine du MJ

- Aide de jeu – Révolte ! Partout ! Tout le temps ! par David Desvergnès..... 18

Auditorium

- Des dés dans les oreilles par Julien Pouard 22

Bar

- News – *Les Fungi de Yuggoth* par Michel Chevalier..... 26

- La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot 28

Atelier du créateur

- Interview – *Rêve de dragon*, avec Jidus et Florence Magnin propos recueillis par Benoît Chérel . 29

- Interview – *Vampire : le Requiem*, seconde édition –
entretien avec l'équipe d'Agate RPG propos recueillis par Benoît Chérel 34

- Interview – Igor Polouchine et la révolution dans *Shaan* propos recueillis par Antoine Vaillant .. 38

Hangar d'Altaride

- *Le Vengeur* par Jems et Arnaud Desfontaines 44

Fumoir

- Entretien – Thomas Munier et la révolution Millevaux propos recueillis par Julien Pouard 46

Jardin des conventions

- Journées d'études « Les Quarante ans du jeu de rôle » propos recueillis par Benoît Chérel 58

Bibliothèque

- Le Monde de la tour – *Révolution !* par Hélène et Romain Rias..... 62

- Nouvelle – *Pour Dieu et le Roi* par M'Isey..... 68

Hangar aux scénarios

- *Éveil* – campagne *Eclipse Phase* – épisode 5 – *Le Roi des âmes* par Julien Pouard 72

Véranda graphique

- Interview – *Les Larmes de Nüwa*, avec Jurdic et Manuro propos recueillis par Benoît Chérel 96

- Jeu-concours – Gagner *Les Larmes de Nüwa* ! 100

- Bédé – *Âme de dragon – Thaïlla* – Épisode 4 par Agéonor Le Ruyer et Leonor Weyland..... 102

- Bédé – *Meduz : chroniques d'un jeu de rôle* – épisode 38 *La Révolution* par Cowkiller 105

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 À VENIR :**

- N°39 Août 2015 Le Voyage**
 - N°40 Septembre 2015 L'Enfance**
 - N°41 Octobre 2015 La Vieillesse**
 - N°42 Novembre 2015 L'Improvisation**
 - N°43 Décembre 2015 Les Souverains**
 - N°44 Janvier 2016 La Foule**
 - N°45 Février 2016 La Solitude**
 - N°46 Mars 2016 Le Sexe**
 - N°47 Avril 2016 La Drogue**
 - N°48 Mai 2016 La Loi**
 - N°49 Juin 2016 Le Jeu**
 - N°50 Juillet 2016 Le Sport**
 - N°51 Août 2016 Sous la terre**
 - N°52 Septembre 2016 Sous l'eau**
 - N°53 Octobre 2016 Les Langues et le langage**
 - N°54 Novembre 2016 Le Futur**
 - N°55 Décembre 2016 La Naissance**
- Soumettre un texte :** 10 000 signes max. (ou contactez-nous)
Deadline : le 20 du mois précédent.
Contact : altaride@gmail.com
Forum : altaride.forum2discussions.com
Facebook : facebook.com/chroniquesdaltaride
Twitter : twitter.com/Altaride
Google+ : plus.google.com/+Altaride
Podcast : cendrones.fr
Nous soutenir : tipeee.com/chroniques-d-altaride

www.altaride.com

Une bascule à préparer ensemble !

La fin des Chroniques d'Altaride ?

Lettre ouverte du rédacteur en chef des *Chroniques d'Altaride* à ses collaborateurs, contributeurs et lecteurs

Chers collaborateurs aux *Chroniques d'Altaride*, chers contributeurs, chers lecteurs,

Laissez-moi vous dire combien j'apprécie de réaliser avec vous ce qui était pour moi un vieux rêve. Boucler, mois après mois, une véritable revue rôliste mensuelle représente un événement récurrent d'une profondeur passionnante, qui m'a beaucoup appris au fil du temps, beaucoup apporté. En rencontres, en compétences... Grâce aux *Chroniques d'Altaride*, je me sens mieux dans ma peau aujourd'hui.

Pour ma part, si l'expérience est foncièrement passionnante, elle est aussi extrêmement chronophage. Réaliser la mise en page des cent pages mensuelles me prend environ vingt-cinq heures de travail. Et collecter, coordonner, relancer, réviser, négocier, développer, communiquer, expliquer... tout cela me monopolise aussi pendant largement plus de temps encore pendant le mois, même si je suis maintenant aidé sur plusieurs de ces aspects par des contributeurs qui s'impliquent d'une manière grandissante, ce qui est assez extraordinaire ! Le résultat, je l'aime beaucoup. Je suis très heureux du travail accompli par tous sur chacun des numéros parus ces trois dernières années.

Simplement, ma vie change, et si ma motivation reste intacte, je me trouve devant des choix à faire.

Concrètement, je partageais jusqu'ici mon temps de jeu entre la réalisation de la revue, l'écriture de mon jeu de rôle et un peu de jeux vidéo. Je ne fais pour ainsi dire plus de jeu de rôle, si ce n'est pour playtester ma création. Il se trouve d'ailleurs que *Fils des siècles* est en

train de passer à la vitesse supérieure : je suis en cours de négociation pour l'édition d'un livre de base, voire une gamme qui s'ensuivra. C'est un projet très important pour moi, qui va donc me demander beaucoup plus de temps qu'aujourd'hui. Ces dernières années, je n'hésitais pas à mettre en dormance le projet de jeu de rôle pour quelques semaines quand j'avais besoin d'avancer sur la revue. Ça ne sera bientôt plus possible car je vais avoir des échéances à respecter vis-à-vis de mon futur éditeur.

Il se trouve également que je vais bientôt être papa, à la fin du mois d'août. Ce n'est pas un jeu, mais c'est évidemment une grande priorité dans ma vie, qui demandera un investissement de temps que je compte faire sans hésiter. Le jeu vidéo sera certainement le premier à subir des coupes franches, mais ça risque de ne pas être suffisant. La revue est donc la prochaine sur la liste. Pour me dégager du temps, je vais devoir lever le pied. Et comme un grand nombre de choses dans la réalisation dépendent de moi, il est fort possible que les *Chroniques d'Altaride* s'arrêtent prochainement.

Peut-être que d'autres choisiront de reprendre le flambeau. Si c'est le cas, je ferai de mon mieux pour leur fournir les outils et conseils nécessaires. Arrêter n'est vraiment pas mon objectif, je me dis simplement qu'à titre personnel, je ne vais pas pouvoir continuer longtemps dans les conditions actuelles.

J'en suis désolé, en particulier pour les personnes formidables qui se sont impliquées aussi dans la revue et celles qui la soutiennent financièrement ou de quelque autre manière que ce soit.

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). ■



Ce message a pour but de les prévenir assez tôt, afin de prendre le temps de gérer au mieux les mois qui vont suivre.

Si la revue s'arrête, l'association La Guilde d'Altaride, elle, continuera d'exister. Elle était là avant, elle sera toujours là après, et restera le collectif d'écriture rôliste qu'elle est depuis 1993 et poursuivra le développement des autres projets qu'elle accueille.

Précisons également que le podcast *Voix d'Altaride*, qui est géré de main de maître par le talentueux Julien Pouard, n'est absolument pas concerné par ces changements au niveau de la revue. Peut-être qu'il choisira d'en modifier le titre (pour devenir Cendrones ?), peut-être pas, il en est le seul responsable. En tout cas la guilde d'Altaride le soutiendra toujours du mieux qu'elle le pourra.

Dans l'hypothèse d'un arrêt, il est important de veiller à clôturer les comptes : fermeture des offres d'abonnement, arrangement avec les abonnés actuels (ils sont trois, dont deux arrivent en fin d'abonnement, on devrait donc pouvoir y arriver, au pire, je les rembourserai), clôture du compte Tipeee. Les *Chroniques d'Altaride* ne disposant d'aucune trésorerie, il n'y aura qu'à placer les dernières liquidités dans l'impression des numéros restants pour solder les maigres bénéfices, s'il en reste d'ici là.

Jusqu'au numéro de septembre, je pense pouvoir sans trop de souci continuer à m'impliquer dans la réalisation des *Chroniques d'Altaride* et à en assurer la publication en ligne et sur papier.

Au-delà, plusieurs possibilités, selon ce que



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.



les gens autour de moi pourront proposer :

- ▶ Une autre équipe prend le train en marche et je leur laisse les commandes. La nouvelle rédaction modifie librement ce qu'elle veut faire évoluer.
- ▶ Une ou plusieurs personnes s'impliquent pour m'aider à la préparation et à la réalisation : la revue continue, avec sans doute de petits changements pour correspondre à l'équilibre des compétences de la rédaction élargie.
- ▶ Les *Chroniques d'Altaride* s'arrêtent complètement.

D'ici là, je vous invite à me contacter directement par email pour en parler ou à en discuter publiquement sur le forum des Altariens ou sur la page Facebook des *Chroniques d'Altaride*. Le 8 juillet et le 12 août, vous pourrez venir aux Rencontres des Altariens, organisées aux Caves Alliées, un bar parisien où la revue est disponible en dépôt-vente. Des discussions en ligne devraient aussi se mettre en place pendant l'été, vous pourrez retrouver les dates et horaires sur le forum ou la page Facebook.

Encore un immense merci pour votre participation dans cette grande, belle aventure rôliste ! ■

BENOÎT CHÉREL

Le podcast : www.cendrones.fr

L'abonnement : bit.ly/abochroalta

Tipez la revue sur **tipell**.com

www.tipeee.com/chroniques-d-altaride

COMMENT TIPER UN CRÉATEUR ?

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

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

quel rythme il compte le faire et pourquoi.

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

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

Objectifs... ce qu'on vise

Mini-tirage papier

100 € par mois

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

Licence Adobe Indesign CC

150 € par mois

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

Flyers

200 € par mois

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

Affiches

250 € par mois

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

Stand pour convention

300 € par mois

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

Impressions papier

400 € par mois

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



Portrait rôliste

Jean-Laurent Del Socorro, rôliste inspiré

Qui êtes-vous ?

Je suis Jean-Laurent Del Socorro. Je suis l'auteur du jeu de rôle *Cirkus*, qui est paru dans la défunte maison d'édition EWS. Je suis également l'auteur du roman de fantasy *Royaumes de vents et de colères* qui vient de paraître aux éditions Actusf.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

J'ai découvert le jeu de rôle un Noël avec la fameuse boîte rouge d'initiation de *Dungeons & Dragons*. Je n'ai pas bien compris comment y jouer tout de suite. Le véritable déclic s'est fait quand j'ai trouvé un club de jeu de rôle en bas de chez moi. J'étais alors au lycée à Millau, dans l'Aveyron. J'ai joué pendant plusieurs années dans l'arrière salle d'une librairie : Les Yeux fertiles (ça ne s'oublie pas !). Le club s'appelait la Pégase.

Mon premier véritable jeu a été *Rolemaster*, règles intégrales (en cinq volumes) et en anglais ! Autant dire que j'ai largement progressé dans la langue de Shakespeare et que les règles n'ont plus jamais été un problème pour moi par la suite. Je garde des souvenirs extraordinaires de cette période.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Je joue essentiellement avec des amis rôlistes – et ils sont nombreux ! Le temps nous manque à tous pour trouver une date où se réunir. Les jeux sont variés, des plus classiques comme *L'Appel de Cthulhu* ou le *Livre des cinq anneaux* aux plus récents comme *B.I.A.* ou *Les Lames du cardinal*. Nous jouons essentiellement des scénarios d'enquête. Nous allons ponctuellement ensemble à des conventions. Comme l'âge commence à se faire sentir, je privilégie les conventions « confortables » où l'on peut dormir sur place comme les extraordinaires Chimériades au château de Buoux dans le Sud ou la nouvelle et très sympathique convention A Fable au nord de Lyon.

C'est autant des vacances que l'opportunité d'essayer de nouveaux jeux et surtout, de rencontrer de nouvelles personnes.

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

Le jeu de rôle m'a apporté beaucoup d'amis – et il continue de m'en apporter ! Le milieu rôliste a ceci d'extraordinaire que le contact est immédiat et sans jugement. C'est un peu une « grande famille » avec des cousins éloignés que l'on découvre à chaque convention. Et comme dans toute famille, il y a ses engueulades, ses oncles bizarres, ses prises de bec et ses inimitiés. Mais au final, le jeu est plus fort et il fédère les joueurs entre eux.

Au niveau professionnel, le jeu de rôle m'a fait accéder à mon premier travail : celui de libraire. Ce n'est pas étonnant



si aujourd'hui pour moi les littératures de l'imaginaire et le jeu sont autant liés. J'étais un ado d'une timidité malade. Le jeu de rôle m'a appris à vivre en société et surtout, la confiance en moi. Je suis un fils du jeu de rôle tout autant qu'un fils de la science-fiction et de la fantasy.

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

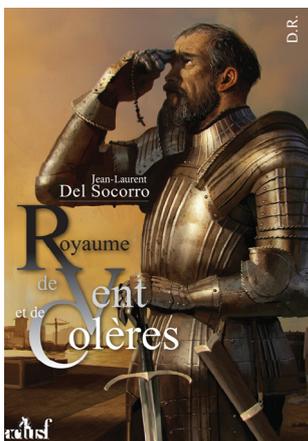
Je suis essentiellement un meneur de jeu, même si depuis quelques années je me retrouve joueur avec un plaisir renouvelé. J'aime davantage mener le jeu, assurer la mise en scène et l'intensité dramatique d'un scénario. J'aime raconter des histoires et les faire partager à mes joueurs. J'ai une conception assez collective du jeu de rôle, même si je garde la main sur le scénario et le timing de la partie.

Bon, avouons-le, faire une partie à la maison, c'est aussi l'occasion de partager un verre ou une bonne bouffe entre amis. Le jeu est prétexte à convivialité. L'âge avançant, les canettes de Kro ont été remplacées par du bon vin ou des bières de garde, et les chips par des petits plats maisons.

Les seules choses qui résistent au temps, ce sont les souvenirs de parties qui reviennent inlassablement tous les cinq ou six mois : je me souviens quand mes joueurs ont ramené du curry au lieu du *Nécronomicon* ! Ou quand on cherchait le mot de passe, qu'on a essayé tout de Cthulhu à Hastur alors que c'était Nyarlathotep. On savait pourtant qu'on jouait à la campagne des *Masques de Nyarlathotep*...

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

C'est avant tout un moment de partage pour se faire plaisir et où l'interprétation des personnages est plus importante que



les règles du jeu. C'est aussi un outil extraordinaire pour faire travailler sa créativité. Je ne connais pas d'équivalent pour « muscler » son imagination. Quelqu'un a défini le jeu de rôle comme « rêver une histoire ensemble ». C'est exactement ça selon moi. Et c'est surtout une communauté ! Des gens qu'on ne connaît pas et avec qui on va immédiatement se retrouver complices autour d'une table.

Il y a quelque chose de magique dans le jeu de rôle : on peut garder des souvenirs inoubliables d'une convention avec des gens qu'on ne reverra sans doute jamais, même si Internet a un peu changé la donne ces dernières années.

Aujourd'hui, le jeu de rôle et le jeu de plateau se sont rejoints pour agrandir le cercle. Je revendique mon statut de joueur et d'appartenance à cette communauté. Je suis aussi fier de mon roman que de ma nouvelle *Premier jour* dans l'univers de *Shadowrun* qui vient d'être publiée dans *Casus Belli* 14 !

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Je ne pense pas que je réécrive un jeu de rôle un jour, même si j'avais fait une tentative il y a quelques années avec un jeu western.

Mes prochaines créations ludiques seront dans le domaine du jeu de société. Cela reste davantage une envie qu'un réel projet. Je crois que je vais d'abord consacrer le temps dont je dispose à l'écriture d'un nouveau roman.

Je voudrais aussi voyager un peu pour aller revoir d'anciens rôlistes qui sont partis sous d'autres latitudes. Je pense notamment à Cédric Ferrand avec qui j'ai partagé pas mal de fous rires autour de tables de jeu. Il m'a donné un coup de main sur mon jeu de rôle *Cirkus* et il continue à s'impliquer dans le monde ludique avec *Wastburg*, le jeu tiré de son roman. J'irais bien le voir au Québec pour parler du bon vieux temps, refaire le monde, et pourquoi pas, faire de projets en commun. ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR JULIEN MORGAN



© FABIAN PERUCCA

Feuille de personnage de Jean-Laurent Del Socorro

selon *Les Lames du cardinal*

► **Archétypes** : Saltimbanque (ancien comédien) et Homme de lettres (je travaille dans l'édition).

Compétences

- **Athlétisme** : 1 (ancien fumeur et il faut que je me remette au sport)
- **Adaptation** : 4 (j'ai beaucoup bougé en France, pour le travail)
- **Furtivité** : 5 (je suis plutôt du genre discret...)
- **Création / théâtre** : 3 (... sauf quand je fais l'acteur qui cabotine !)
- **Jeu** : 6 (jeux de rôle, jeux de société, il n'y a qu'aux jeux vidéos que je ne joue plus beaucoup)
- **Occultisme** : 1 (j'ai lu le *Nécronomicon* – l'édition collector !)
- **Écoles d'escrime** : française par le père, italienne par la mère et espagnole par l'arrière-arrière-grand-père. Une chose est certaine : je suis un méditerranéen. ■

JEAN-LAURENT DEL SOCORRO

Bibliothèque

Ronde

PAR CLOTILDE THIENNOT ET BENOÎT CHÉREL

Quand le Soleil s'endort du côté du couchant
À son tour la Lune se réveille du levant
Ainsi l'un après l'autre les astres se poursuivent
Deux révolutions qui dansent et qui s'esquivent

Grand dossier

La Révolution et le jeu de rôle

Salle de jeu



Salie de jeu



Révolution !

Comment intégrer une révolution dans votre univers de jeu ? Qu'est-ce qu'elle impliquera pour la suite des aventures de vos personnages ?

Explorons ensemble les possibilités mouvementées auxquelles nous invitent les révolutions en jeu de rôle...

Quelle révolution ?

PAR GAËTAN FERRARA

La langue française est magistrale ! Certains noms disposent d'un champ sémantique tout à fait exponentiel. Cela permet à nos auteurs préférés de manier le verbe, le tourner et le retourner, pour nous retourner l'esprit et parfois même les tripes !



La révolution est l'un de ces mots qui, sortis de leur contexte, peuvent prêter à confusion. En effet, quelle révolution ? Parle-t-on de la révolution en astronomie ? En astrophysique ? En astrologie ? Évoque-t-on un changement brusque chez une personne, ou bien au sein d'un régime politique ?

Les esprits les plus créatifs trouveraient certainement de nombreux éléments intéressants dans l'utilisation de la révolution planétaire. Par exemple comme élément clé dans la réalisation d'un rituel. Pour une partie de l'*Appel de Cthulhu* : sauver le monde avant la fin de la prochaine révolution de la Terre se terminant par une éclipse totale ou... voir le monde disparaître, avalé par l'œil du Grand Ancien de votre choix. Évidemment, le paroxysme sera atteint si la scène finale se déroule en même temps que la Lune commence à recouvrir progressivement le Soleil. Encore plus de tension ? Vous pouvez matérialiser le délai ! Comment ? Par un sablier (pour rester dans l'atmosphère de la première moitié du XIX^e siècle), un minuteur (celui pour les œufs qui fait tic-tac, bien stressant et angoissant), ou bien encore par la baisse progressive de la luminosité (commencer l'éclipse avec six bougies, puis les éteindre

au fur et à mesure selon le temps que vous jugez approprié).

Je subodore que le thème de la révolution évoquait bien plus celui d'un changement. Ce changement, qu'il soit personnel ou socio-politique, doit être brutal. Il s'agit de la condition *sine qua non*.

Commençons par le changement personnel. Bien que le basculement d'Anakin Skywalker dans le côté obscur se fasse de manière progressive (trilogie oblige), il n'en demeure pas moins que les étapes de son basculement sont clairement affichées et marquées par la brutalité. D'abord dans l'épisode I, le petit Ani part de Tatooine, laissant sa mère derrière lui. Dans l'épisode II, alors qu'il n'est jamais retourné voir sa chère maman, ses visions lui montrent la mort de celle-ci. Il y assistera d'ailleurs, se vengeant prestement sur tous les êtres vivants se trouvant dans un rayon d'un kilomètre. La vengeance, la violence, la haine, la souffrance, la mort. Le chemin du côté obscur lui tend les bras. Enfin l'épisode III est un classique de la tragédie. C'est justement en essayant d'empêcher ce qu'il redoute le plus dans l'Univers - la mort de sa propre femme et de nombreux innocents - qu'il le réalise. La galaxie sombre alors

dans les ténèbres, ces mêmes ténèbres qui couvrent désormais le cœur de Darth Vader. Ainsi les facteurs les plus évidents pour marquer un changement brutal chez une personne semblent être la mort et ses nombreux dérivés, mais aussi l'amour.

Des sentiments ou des actes d'une grande ampleur qu'il faudra subtilement doser. Si dans vos parties l'acte de tuer n'est jamais anodin et marque un acte immoral, vous pouvez être certain que la tension et les dilemmes se multiplieront. La créativité de vos joueurs redoublera pour trouver des solutions plus originales que le meurtre.

Enfin la Révolution, celle qui fait trembler les tyrans et renverse les régimes politiques. La condition nécessaire pour différencier une révolte d'une révolution est la volonté de prendre le pouvoir et de le conserver pour assurer la relève du régime précédent. Il n'en demeure pas moins qu'une révolte peut prendre de l'ampleur et devenir une révolution. Historiquement, nos esprits se tourneront vers la Révolution française ou bien, quelques années auparavant, de celle des treize colonies qui devinrent les États-Unis d'Amérique.

Dans les œuvres de fiction les révolutions sont monnaie courante. Elles génèrent des conflits et des dilemmes moraux, ce qui est très efficace pour créer une histoire palpitante et immerger les joueurs. Sur fond de complot galactique, Palpatine opère une révolution sanguinaire. Il élimine l'ordre Jedi, les corporations séparatistes et fait plier le Sénat à sa volonté au cours d'une guerre qui durera trois longues années et dont il tire toutes les ficelles. Les manœuvres de Voldemort dans *Harry Potter* s'apparentent également à une révolution, le Seigneur des ténèbres prenant alors le contrôle du Ministère de la magie n'hésitant pas à user



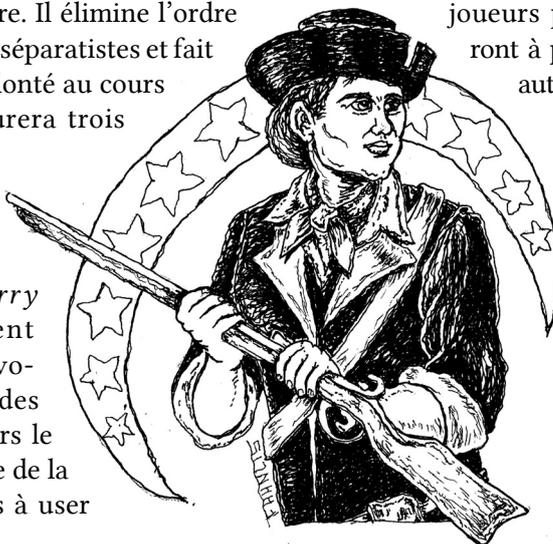
de violence et de meurtres. Pour clore cette série d'exemples, le manga *Akame Ga Kill* narre les péripéties d'une équipe d'assassins. Elle élimine les hauts placés et dangereux combattants, préparant le terrain dans la capitale d'un royaume tyrannique avant que l'armée révolutionnaire ne passe à l'action. Il s'agit d'un contexte parfait pour une équipe de personnages joueurs.

Pour donner de la consistance à la révolution, il ne faut pas perdre de vue les motivations des révolutionnaires. Chacun peut s'être engagé pour des raisons différentes, mais partage avec d'autres quelques valeurs ou principes. Jouer sur les intérêts personnels et la défense de valeurs partagées peut contribuer à créer des dilemmes intéressants. Par exemple, un personnage qui rejoint une révolution souhaitant établir la paix et la justice, alors qu'il espère avant tout se venger des tyrans qui ont assassiné sa famille.

Une révolution c'est un conflit. Et un conflit ce sont des scènes de combats en perspectives. Alors que vos joueurs non combattants apprécieront les manœuvres politiques, les problèmes de logistiques, la gestion des troupes, vos joueurs guerriers auront bien à faire avec les nombreux combats que vous pourrez leur préparer. Une révolution est bien un terrain fertile et malléable qui satisfera aussi bien les joueurs réactifs – ceux qui agissent en réaction à vos mises en situation – que les joueurs proactifs – qui s'échineront à planifier des opérations et autres intrigues.

Qu'elle soit astronomique, personnelle ou politique, chacun trouvera en la révolution de son choix un fabuleux moteur de jeu !

GAËTAN FERRARA
ILLUSTRATIONS
ORIGINALES
FRANCIS PACHERIE





GOTHS CONTRE ROMAINS DOMAINE PUBLIC VIA WIKIMEDIA COMMONS

Révolte ! Partout ! Tout le temps !

PAR DAVID DESVERGNES

Les révolutions font l'Histoire. Comme toujours lorsque l'on parle de révolution, des images apparaissent dans la tête de chacun : la Révolution américaine et George Washington, la Révolution française et ses guillotines... Mais il en existe bien d'autres, parfois moins connues du grand public, qui peuvent nourrir les parties de jeu de rôle. En voici un petit florilège.

378 après J.-C. Révolte des Goths

Au début du IV^e siècle après J.-C., l'Empire romain se morcelle. Un peuple nomade, les Huns, sème le chaos.

La plupart des tribus et des ethnies de l'Europe de l'Est essaient d'échapper à ces derniers, notamment les Goths. Ils demandent simplement asile à l'Empire romain en 376. L'Empire accepte cette proposition, demandant à ces « barbares » bien armés de l'aider à défendre ses frontières, en échange de quoi

les Goths seront intégrés à Rome. Mais la réalité est tout autre. Les peuples locaux, voisins des Goths, considèrent ces « barbares » comme des envahisseurs dont il faut profiter : augmentation des prix pour les étrangers, salaire ingrat pour les Goths souhaitant travailler dans l'Empire, hausse des impôts, mise en esclavage de réfugiés...

Lors d'un banquet auquel participent les chefs wisigoths dans le palais du consul de la région, Lucipinus, une révolte éclate et les Wisigoths qui campaient autour de la ville massacrent des miliciens romains. À la suite de cet événement, les Goths pillent les villes qui avaient prospéré sur leur dos pendant deux ans. Rome ne peut laisser une zone de non-droit au sein de l'Empire et envoie des troupes devant la ville d'Andrinople, sûre de sa victoire.

C'est un désastre et l'une des plus cinglantes défaites de Rome. L'empereur Valens lui-même va au combat et y trouve la mort, comme les deux tiers de l'armée romaine.

Quel est l'intérêt de cette période pour une partie de jeu de rôle ?

Parler de racisme, de rejet des autres, faire ressentir des tensions palpables entre des

peuples qui pourraient s'entendre contre un ennemi commun. On peut s'en inspirer pour certains jeux, notamment *Shaan Renaissance* ; remplacer les Goths par des Héossiens, les Romains par des Humains et les Huns par des Nécrossiens.

Vous pourrez obtenir une grande aventure où les joueurs devront faire preuve de tact et de diplomatie dans un contexte où racisme et rejet des autres vont bon train, avec en toile de fond une guerre contre un ennemi connu de tous mais dont personne n'a que faire.

Sources

- ▶ <http://rrhh.free.fr/antiqu/goths.html>
- ▶ [https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_d'Andrinople_\(378\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_d'Andrinople_(378))

**1413
Révolte des Cabochiens**

En plein guerre de Cent Ans, alors l'Église connaît une crise sans précédent avec trois papes, la révolte gronde dans Paris.

Et pas n'importe où, en plein cœur du pouvoir et précisément... à la Bastille, 376 ans avant les événements bien connus de 1789.



Le roi Charles VI, qui dirige alors la France, convoque les États généraux pour remettre les finances du pays sur pied. Jean Sans Peur, duc de Bourgogne, cherche à gagner de l'influence lors des négociations des États généraux. Il s'allie à une faction dirigée par Simon Le Coutelier, dit Simon Caboche : les bouchers, ou *Cabochiens* (du nom de leur leader).

Les bouchers-écorcheurs, bien que riches, sont mis à l'écart des autres notables. Ils ont bien conscience de leur importance dans la subsistance de la cité et ne veulent plus contribuer à l'effort de guerre contre les Anglais. Ils demandent à avoir plus de pouvoir et remettent en cause les privilèges de la noblesse, qui ne veut rien savoir.

C'est alors que les Cabochiens commettent de nombreux assassinats et s'emparent de la Bastille le 27 avril 1413 pour asseoir leur ambition. Ils exécutent le prévôt de Paris puis envahissent le palais royal. Pendant quelque temps, ils exercèrent le pouvoir dans Paris et font signer au roi une ordonnance. Le roi devra porter la coiffe des Cabochiens en signe d'approbation.

Cette révolte ne dure pas très longtemps, malgré le soutien de Jean Sans Peur. En septembre 1413, le comte Bernard VII fait amener des troupes et massacre les Cabochiens pour que seuls les nobles puissent diriger le pays.

Quel est l'intérêt de cette période pour une partie de jeu de rôle ?

L'intérêt est de faire évoluer les joueurs dans les remous de l'Histoire ou de leur faire vivre une ambiance médiévale totalement dépaysante.

Vous pouvez facilement intégrer cela dans une partie d'un jeu de rôle médiéval fantastique, type *Warhammer*, où chacun incarne des va-nu-pieds dans une ville où l'ambiance est oppressante et glauque, avec un fond d'anarchie, entre intrigues religieuses et politiques.

Sources

- ▶ http://www.herodote.net/27_avril_1413-evenement-14130427.php
- ▶ [https://fr.wikipedia.org/wiki/Révolte_des_Cabochiens](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9volte_des_Cabochiens)
- ▶ <http://www.timeoneveniat.fr/boucherie/>

1831 Révolte des canuts

Cela fait seulement un an que Louis-Philippe est roi de France. Ce dernier va avoir affaire à l'une des premières révoltes ouvrières de l'Histoire. Celle-ci se déroule à Lyon, ville où le textile est l'activité principale.

Le tissage industriel de la soie fait vivre une bonne part de la population. Mais qui dit activité industrielle, à cette époque, dit aussi société à structure pyramidale inégalitaire. Qui dit société inégalitaire dit lutte des classes.

Dans les ateliers du textile, on trouve les petites gens, les *canuts*, ouvriers de la soie. Les fabricants et négociants du textile les paient (mal) et accumulent les bénéfices. Les canuts, à force de voir le tarif de leur travail baisser, demandent l'établissement d'un tarif minimum au préfet du Rhône. Celui-ci s'exécute mais les négociants refusent, au nom de la libre entreprise (principe mis en place en 1791 pendant la première Révolution française, très libérale).

À l'époque, la plupart des ateliers sont établis dans le quartier de la Croix-Rousse et le 20 novembre 1831, plusieurs centaines de tisseurs obligent le quartier à arrêter sa production. La Garde nationale du quartier (composée de négociants qui sont les rares personnes à pouvoir s'acheter des fusils) est envoyée et tire sur la foule.

Cet acte innommable mobilise tous les autres quartiers comme une trainée de poudre. Chacun s'arme de pioches et de tout ce qui peut servir pour combattre, des barricades se dressent et les ouvriers des quartiers populaires marchent sur Lyon, le drapeau noir en tête.



REVOLTE DES CANUTS - LYON, 1834 - BY ANONYME, DOMAINE PUBLIC, VIA WIKIMEDIA COMMONS

Après trois jours de combats acharnés et ne pillant que les armureries nationales, les rebelles prennent le contrôle de la deuxième ville la plus peuplée de France.

Ils occupent l'Hôtel de ville, mais les chefs de l'insurrection ne savent que faire du pouvoir politique. La révolte s'essouffle. Dès la semaine suivante, les ouvriers pensent avoir obtenu gain de cause et reprennent le travail comme si de rien n'était. Quelques jours plus tard le gouvernement royal, mis au courant de la révolte, envoie 20 000 hommes pour « reconquérir Lyon ».

L'armée entre le 3 décembre dans la ville, sans violence et sans négociation. Quelques têtes brûlées ouvrières sont emprisonnées pour l'exemple, puis relâchées. Le 7 décembre, sous la pression des notables, le nouveau tarif est annulé.

Cette révolte est l'une des pièces maîtresses de la conscience de classe dans la société capitaliste, notamment chez les ouvriers. Elle influencera de nombreux modes de pensée, notamment les théories de la révolution de Karl Marx et les théories anarchistes.

Elle sera d'ailleurs considérée par certains comme étant la première « Commune » de France et sera à l'origine de la création du drapeau noir de l'anarchisme, avec la doctrine « Vivre en travaillant ou mourir en combattant. »

Quel est l'intérêt de cette période pour une partie de jeu de rôle ?

L'intérêt est d'intégrer la lutte des classes, peu exploitée en jeu de rôle, avec des actes de résistance quotidiens, qui peuvent se transformer en révoltes puis en révolution contre un pouvoir autoritaire.

Même si vos joueurs ont des intérêts divergeants, vous pouvez les amener à construire un mouvement de résistance ensemble pour le meilleur comme pour le pire. Des jeux comme *Stella Nova* ou encore *Khaos 1795* en sont des exemples.

Sources

- ▶ https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9volte_des_Canuts
- ▶ <http://enfantsrouges.com/les-titres/hors-collection/le-linceul-du-vieux-monde/>

Ces diverses révolutions de l'Histoire sont des exemples atypiques mais peuvent vous servir de trames assez variées pour de nombreuses parties. Il s'est presque passé tout dans l'histoire alors n'hésitez pas à vous servir d'exemple réel pour poser les bases de vos parties : elles n'en seront que plus réalistes autant pour vous que pour vos joueurs. ■

DAVID DESVERGNES

Chronique podcast

Des dés dans les oreilles

PAR JULIEN POUARD



Ce mois-ci nous discutons avec Thomas Munier, auteur de jeux de rôle et animateur des podcasts Outsider.

Chroniques d'Altaride : Vous avez déjà présenté votre travail dans les *Chroniques d'Altaride* plusieurs fois, mais pour les lecteurs qui auraient manqué ces interventions, qui êtes-vous ?

Thomas Munier : Je suis un fabricant. Je fabrique de la créativité, des univers artisanaux et des jeux de rôle. Je le fais à temps plein depuis juin 2015, mais ça je diffuse des choses depuis un moment déjà. J'ai publié une dizaine de bouquins. En jeu de rôle : un livre d'aide de jeu (*Musiques sombres pour jeux de rôles sombres*), un supplément (*Millevaux*

Sombre) et quatre jeux complets (*Inflorenza*, *S'échapper des Faubourgs*, *Marins de Bretagne*, *Dragonfly Motel*). Vous pouvez retrouver tout ça, ainsi que des articles sur la créativité, sur le site Outsider¹.

C. d'A. : Vous enregistrez régulièrement des podcasts (j'ai eu la chance de participer au test d'*Empreintes & Horlas*) où vous discutez longuement avec vos invités de sujets très variés, comment êtes-vous venu au podcast ?

T. M. : J'ai eu l'honneur de participer au podcast de *la Cellule*, et j'ai adoré. Je voulais reproduire l'expérience à mon petit niveau, avec des contraintes techniques différentes. Comme je fonctionne en zéro charge, je ne voulais pas investir dans un matériel sono, et

**Voix
d'Altaride**
PODCAST RÔLISTE

¹ www.outsider.rolepod.net

Les Voix d'Altaride du mois

Nos révolutions ludiques

Le numéro 8 des *Voix d'Altaride* est un véritable coup de cœur étendu pour les jeux de rôle qui ont changé la façon de jouer, la façon de voir le jeu de rôle de Julien, Benoît, Sandra, Willem et Xavier. Ils échangent sur ces jeux et ce qu'ils ont changé. Ils auraient pu en parler des heures, mais ils se sont limités à trois tours de table.

N'hésitez pas à laisser des commentaires sur le blog du podcast, à le suivre sur Facebook ou sur Twitter, à envoyer des emails sur voixdaltaride@cendrones.fr ! Il est très apprécié de recevoir de vos nouvelles !

Le podcast du mois d'août est déjà enregistré et il portera sur la vision des participants sur les campagnes en jeu de rôle. Il sera très probablement suivi d'un autre podcast sur le sujet un peu plus tard dans l'année.

Les Journées d'études *Les Quarante ans du jeu de rôle*

Du 12 au 14 juin 2015 ont eu lieu à Paris en les universités Paris XIII et Paris III les premières journées d'études consacrées au jeu de rôle. Ces journées seront diffusées intégralement en vidéo sur le site des universités. Mais, en attendant que cela soit fait, les *Voix d'Altaride* diffusent, en partenariat avec les organisateurs des journées d'étude, la version audio des communications sur le site du podcast¹.

N'hésitez pas à y faire un tour pour vous faire une idée des journées passionnantes et partager le bonheur ressenti par les participants. D'ailleurs Xavier, un des fidèles podcasteurs des *Voix d'Altaride*, a présenté l'état de ses réflexions sur l'utilité du scénario en jeu de rôle. Mais laissons-le plutôt se présenter... ■

J. P.

¹ <http://www.cendrones.fr/journees-detudes-les-quarante-ans-du-jeu-de-role/>

Portrait de podcasteur

Qui es-tu ?

Xavier de Canteloube alias Globo sur les forums.

Ta voix, c'est laquelle ?

La deuxième grosse voix après celle de Julien.

Tu fais du jeu de rôle depuis longtemps ?

Ça commence à chiffrer, oui, puisque j'ai commencé en autodidacte à l'été 1983 avec la boîte rouge de *Dungeons & Dragons* en français, avec un pic d'intensité pendant mes études (du collège au BAC +2) et un rythme plus léger pendant mes premières années de travail, mais tout en conservant une forte tendance à la collectionnisme. Enfin, un regain d'activité et d'intérêt depuis 2011. Année qui marque aussi le début d'un fort intérêt pour la jeuderologie.

Et les podcasts, ça fait longtemps ?

Non, je débute avec les *Voix d'Altaride*, mais c'est quelque chose qui m'attire depuis que je suis devenu fan de certains podcasts comme celui de la Cellule ou de Radio rôliste. Le podcast est un support qui m'intéresse particulièrement puisque : « Je parle comme un livre et j'écris comme une patate ! ».

Un dernier mot ?

Oui (j'aime avoir le dernier mot !), le podcast ne pourra prendre en maturité et en ampleur que si nos auditeurs nous soutiennent. Pas financièrement, je m'en tape du pognon, mais en nous écrivant, en nous posant des questions ou en nous lançant des défis. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR JULIEN POUARD**

il m'était difficile d'inviter régulièrement des chroniqueurs chez moi. D'où l'idée d'enregistrer des discussions en ligne. Cela permet de faire converser des personnes de pays différents (France, Suisse, Irlande, Belgique), et de montrer aux gens que c'est facile à faire. J'utilise Google Hangout, qui me permet d'enregistrer en direct sur YouTube. Plus tard, je passe ma vidéo YouTube en MP3 via l'application en ligne Clipconverter, et ensuite je coupe le podcast en trois ou quatre parties avec le logiciel libre Audacity, et je diffuse le résultat sur Outsider. Certaines personnes écoutent le YouTube brut, ça leur permet de ne pas attendre la diffusion en MP3, qui peut prendre plusieurs mois, et ça leur permet de tout avoir. J'enregistre 90 % de mes parties de jeu de rôle en ligne, elles sont toutes sur ma chaîne YouTube, mais elles ne seront pas toutes converties en MP3. J'aimerais trouver une solution moins totalisante que des outils Google, mais pour le moment, c'est ce que j'ai trouvé de plus simple. J'insiste sur la simplicité. C'est mon credo en créativité. On a voulu faire des podcasts, on s'y est mis direct. J'encourage tous ceux qui auraient la même envie à commencer aussitôt, avec des moyens simples, quitte à monter en technique plus tard.

C. d'A. : Comment choisissez-vous vos intervenants et les sujets ?

T. M. : D'abord, je choisis les sujets. Pour l'instant, je ne consulte personne. Il y a trois types de podcasts : *Magneto*, des enregistrements de parties de mes propres jeux, *Game Design*, des réflexions pour les bricoleurs de jeu de rôle, *Créativité*, des réflexions sur la créativité en général, qui ne se limitent pas au jeu de rôle. Pour *Magneto*, je m'efforce de faire passer tous mes jeux. L'enregistrement de parties est une aide de jeu précieuse, elle permet de voir comment fonctionne le jeu de l'intérieur, et de découvrir des pratiques. Romaric Briand te

dirait qu'on n'accède pas à autant de choses qu'en participant soi-même à la partie. Je réponds : quiconque peut se rendre disponible a le droit de participer à mes parties.

Pour *Game Design* et *Créativité*, je choisis des sujets qui me taraudent, sur lesquels il y a assez de choses à dire pour constituer un dossier de fond. Ce sont souvent des podcasts très charnus, entre 2h30 et 4h30. Les chroniqueurs n'ont pas de contrainte de temps, on les laisse développer leur sujet en totalité. Je ne m'astreins pas à une périodicité, et je ne pars pas dans l'idée que le podcast durera dans le temps. Tant que l'envie sera là, j'en ferai. Mais si je suis à court de sujet, je cesserai d'émettre. En créativité, il faut laisser le cœur décider et ne pas maintenir des projets sous respiration artificielle.

Pour le choix des intervenants, je laisse la participation libre. Sur mes réseaux², j'annonce le sujet, je propose des dates avec Framadate, une solution libre d'agenda en libre (sans publicité, au contraire de Doodle !), et s'inscrit qui veut : je demande pas les CV ! Il suffit d'avoir quelque chose à dire sur le sujet. Cela permet de rassembler des personnes avec des vues très différentes. Il m'arrive aussi d'inviter des chroniqueurs dont j'ai vraiment envie de connaître l'avis. Une fois que l'équipe est constituée, on fait une préparation commune, chaque personne dit à l'avance quel sujet elle va traiter.

Comme tout le contenu du blog Outsider, ces podcasts sont dans le domaine public. Vous pouvez les utiliser, les diffuser, les sampler comme bon vous semble, sans être obligés de créditer ou de consulter les chroniqueurs. C'est une condition que les chroniqueurs doivent accepter pour participer au podcast. Cela ouvre des possibilités. Par exemple, certains auditeurs demandent à ce que le podcast soit sur iTunes, mais je manque de temps pour multiplier les plates-formes d'accueil. Eh bien, n'importe quel auditeur peut prendre la liberté de faire migrer le podcast sur iTunes, Soundcloud, Bandcamp, ou toute plate-forme de son choix. J'encourage aussi les personnes à mettre les podcasts sur

Quelques liens pour aller plus loin :

- ▶ <http://outsider.rolepod.net/podcasts/>
- ▶ <https://www.youtube.com/channel/UCS2WxUdcnFSgoj4HJzwwBzA/feed>

² <http://outsider.rolepod.net/page-d-exemple/>

des clés USB pour les passer à leurs amis. Dans les années 2000, on avait cette culture du partage, on se passait des CD gravés, des clés USB, des disques durs. L'essor du streaming audio et vidéo a un peu tué ça dans l'œuf, pourtant je pense que le partage en dur mérite de perdurer en parallèle du partage en ligne.

C. d'A. : Avez-vous un podcast à nous conseiller ?

T. M. : Demandez à un parent quel enfant il préfère ! Pour les podcasts Outsider, je ne peux pas répondre. On partage les podcasts en trois catégories, et on découpe les MP3 en plusieurs parties, pour que les auditeurs puissent faire leur marché. J'invite ces personnes à commenter et noter les émissions, pour aider les autres à faire un choix. Plutôt que de donner un podcast préféré, je vais lister les podcasts *Game Design* enregistrés à ce jour, car ce sont les plus susceptibles de plaire aux lecteurs des *Chroniques d'Altaride* (encore que je voie des rôlistes friands des *Magneto* ou des *Créativité*) :

1. L'**onirisme**. Un podcast centré sur l'univers et la scénarisation.
2. La **simplicité**. Orienté mécaniques.
3. Les **bacs à sable**. Scénarisation et mécaniques.
4. Le jeu de rôle en **animation**. On y parle de professionnalisation du jeu de rôle, de publics, d'enjeux superposés à l'enjeu ludique.
5. Les **anciens** et les **modernes**. Scénarisation et mécaniques, d'un point de vue « archéologique ».

Pour les podcasts des autres, la scène est vraiment dynamique, ça fait plaisir. Je dirais les *Chroniques ludographiques* sur *Radio rôliste*, les podcasts *Garage* sur *La Cellule*, le podcast *Les Montagnes hallucinées* (enregistrements de parties avec une savoureuse équipe), l'émission sur les jeux tristes de *Ludologies*, les *Cafés rôlistes* et aussi *Des rôlistes dans la cave*. J'écoute aussi les *Voix d'Altaride*, j'ai apprécié celui sur l'agentivité, un concept qui méritait d'être creusé... et le job a été fait ! ■

**PROPOS RECUEILLIS PAR
JULIEN POUARD**



Éditions
Stellamaris

News

Les Fungi de Yuggoth

L'actualité de Stellamaris

Le monde de Lovecraft a toujours été particulièrement cher au cœur des rôlistes, on a pu le voir récemment avec l'impressionnant succès de la septième édition de *L'Appel de Cthulhu*...

On peut aimer les tentacules et les vers, peu savent que Lovecraft était certes un immense nouvelliste mais plus encore un poète hors pair... C'est cette aspect de son œuvre que Stellamaris veut nous faire découvrir à travers un « beau livre », illustré par Lunart¹, dans lequel il confronte le texte original avec son adaptation en vers français, celle d'un autre talentueux poète, Erwan Bracchi, et les magnifiques dessins de l'illustrateur...

¹ www.lunart.fr

Ce livre fera l'objet d'une souscription sur Ulule du 7 juillet au 6 septembre. Lors de cette souscription seront proposés comme contreparties non seulement cet ouvrage, au format PDF ou papier, mais aussi deux autres ouvrages de Stellamaris sur des thèmes proches :

- ▶ Un roman illustré de poèmes qui est le compte-rendu d'une campagne de *L'Appel de Cthulhu* centrée sur les Contrées du Rêve, *Xura*.
- ▶ Une adaptation en vers français des poèmes d'Edgar Allan Poe ■

MICHEL CHEVALIER

ILLUSTRATION LUNART POUR STELLAMARIS

BAR

Extrait

I. Le livre

C'est un lieu poussiéreux, sombre, à demi perdu
Non loin des quais dans un fouillis de vieilles rues,
Un bric-à-brac puant par l'océan rendu,
Un étrange brouillard né de vents d'Ouest en crues,

De tout petits carreaux de crasse et gel occlus,
Des livres empilés tels des arbres grotesques
Du sol jusqu'au plafond en très croulants talus ;
À petits prix, combien de vieux savoirs dantesques !

J'entrai, charmé ; de sous les toiles d'Arachné
Je pris un tome, en survolai plus d'une ligne,
Tremblant devant ces mots ; semblait être enchaîné
Là, monstrueux, quelque secret ; horreur maligne,

Si l'on savait ! Cherchant un vendeur, inquiet,
Je n'ai rien pu trouver – qu'une voix qui riait –.

Stellamaris

I. Le livre

Sombre et poussiéreux, cet endroit était perdu
Dans un remugle étrange venu de l'écume,
Près des quais, dans un enchevêtrement de rues,
Des vents d'ouest y versant des nuages de brume.

Des petits carreaux carrés, noircis et gelés,
Montraient, arbres noueux, des livres entassés,
Pourrissant du plancher au plafond – empilées,
Ces traditions décrépites à prix cassé.

J'entrai, charmé, saisissant pour le feuilletter,
Sur un tas couvert de toiles, le premier tome,
Frémissant au son de mots qui semblaient porter
Un secret qui, connu, ferait s'enfuir tout homme.

Lors, me mettant en quête d'un libraire adroit,
Je ne trouvai rien d'autre qu'un rire narquois.

Erwan Bracchi

I. The Book

The place was dark and dusty and half-lost
In tangles of old alleys near the quays,
Reeking of strange things brought in from the seas,
And with queer curls of fog that west winds tossed.
Small lozenge panes, obscured by smoke and frost,
Just shewed the books, in piles like twisted trees,
Rotting from floor to roof-congeries
Of crumbling elder lore at little cost.

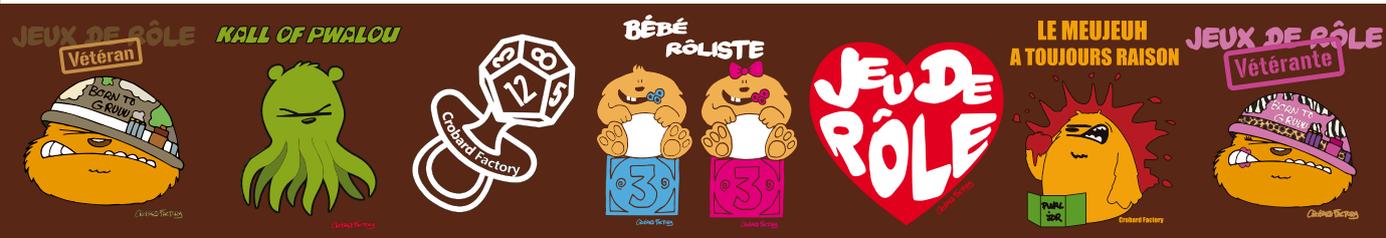
I entered, charmed, and from a cobwebbed heap
Took up the nearest tome and thumbed it through,
Trembling at curious words that seemed to keep
Some secret, monstrous if one only knew.

Then, looking for some seller old in craft,
I could find nothing but a voice that laughed.

H.P. Lovecraft

page 6

Les fungis de Yugoth, de H.P. Lovecraft, texte original et adaptations en vers français de Stellamaris et Erwan Bracchi, illustrations de Lunart



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

YES I PLAY JDR



MOI
MEUJEUH ET
MÉCHANT

Cobard Factory

La chronique

de Fabrice Pouillot

Loin d'être un simple tour sur soi-même, la révolution est essentiellement axée autour de l'autre...



D.R.

La révolution semble désormais incarnée par quelques hurleurs possédant une endurance pédestre n'ayant rien à envier aux Roux, Varlet et autres Babeuf. Mais n'est-ce pas quelque chose de bien plus large, de bien plus partagé, de bien plus intime peut-être aussi ? Nous autres, rôlistes, ne sommes-nous pas immergés en permanence dans notre rêve-olution ? Créer, imaginer, raconter sont d'excellents moyens de partager avec l'autre. Et la sphère rôliste me fait souvent penser à un système planétaire fort complexe, où gravitent et tournent une multitude de corps, révolutions sidérales imaginaires. Je me souviens encore, il y a vingt ans, de la rave-olution, nous entraînant dans des lieux dits « de débauche » mais qui étaient, là encore, de gigantesques zones de partage profond, alors que je m'épuisais à faire sauter ces centaines de personnes au son de mes machines d'une autre époque (Atari ST rulez). Si la révolution est le retour d'un astre au même point, c'est aussi le changement, qu'il soit brusque, violent, plein d'émotions collectives ou qu'il soit intime, évolution lente de l'âme, il n'a jamais été autant question de la faire. Tous ces révolutionnaires en herbe ont-ils une idée précise de ce qu'ils recherchent, alors qu'ils se contentent souvent d'user leurs godasses ? Être ensemble pour partager une idée ? Une croyance ou une lutte ? Même pas, juste l'absolu désir d'être ensemble, comme si mourir à plusieurs faisait moins peur...

Ha ! J'ai oublié de vous parler de la raie-olution, mais je n'y manquerai pas à mon retour, après avoir écumé les sables atlantiques. Bonnes vacances à tous ! Bonne révolution, quelle qu'en soit sa forme ! ■

FABRICE POUILLOT

et l'antichronique !

de Christophe Dénouveaux

De l'inutilité de la révolution



D.R.

Pourquoi se révolter ? Pourquoi risquer sa vie alors que l'on sait pertinemment que ceux qui seront portés au pouvoir vont de toute manière reproduire les erreurs de ceux qu'ils ont renversés ? Il n'y a qu'à regarder l'histoire pour comprendre. Le pouvoir par et pour le peuple ? Des leaders émergeront et remettront, ce n'est qu'une question de temps, le bazar, ne pensant qu'à leur ascension personnelle et pour des intérêts obscurs.

Alors autant rester de braves moutons, essayer de se faire sa place tant bien que mal et améliorer les choses à notre échelle. La Révolution française a apporté de bonnes choses il est vrai, on ne peut le nier. Comme d'autres soulèvements. Mais quand on compare les idées qu'elle véhiculait, ce que ces idées étaient censées permettre et ce qui est réellement... ce n'est plus du tout la même chose plus de deux cents ans après. Le peuple est, par exemple, censé pouvoir déposer le pouvoir en place. Beaucoup de choses le justifieraient aujourd'hui. Mais tellement de barrières ont été érigées que cela est impossible sans passer par les armes et le sang... oui, bon, je dramatise un peu.

Et en voilà un bon sujet de campagne de jeu de rôle ! Et même de double campagne ! Imaginez un groupe de partisans d'une révolution pour renverser le pouvoir en place et un autre cherchant à le préserver. Faites jouer les parties en parallèle puis passez au crossover... Intrigues, complots, politique, gros sous, corruption, amours et trahisons. Tout un poème ! Vous avez vu la rime là ?

« Je reconnais avoir été généreusement corrompu par le Grand Rédac'Chef Chérel 1^{er} pour rédiger ce pamphlet contre-révolutionnaire. » ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

Interview

Rêve de dragon

Alors qu'À la claire fontaine, une campagne inédite, est en cours de financement participatif sur la plate-forme Ulule, nous nous sommes interrogés à propos de cet étonnant renouveau, trente ans après l'édition du jeu de rôle *Rêve de dragon*, par Denis Gerfaud. Et pour cela, nous sommes allés à la rencontre de Jidus, l'auteur de la campagne et le chef de projet *Rêve de dragon* chez Scriptarium, qui publie cette campagne. Ses réponses évoquent sa vision personnelle et celle de Scriptarium¹.

¹ Il ne répond pas au nom de Denis Gerfaud, qui a souhaité prendre ses distances du milieu rôliste.



Atelier du créateur

Chroniques d'Altaride : Pour les plus jeunes d'entre nous, ceux qui sont nés après la première publication de *Rêve de dragon*, pourriez-vous nous présenter le jeu et son univers si particulier en quelques mots ?

Jidus : En quelques mots ? Ouh, ça ne va pas être facile. Pour faire bref, *Rêve de dragon* est un jeu de rôle de fantaisie onirique, dans le sens où il se déploie dans un univers médiéval fantastique disons « classique », mais qui se distingue par un ton original, une ambiance particulière très axée sur le rêve, la poésie, la loufoquerie. Un univers qui tire sa force aussi de la qualité littéraire de son auteur, Denis Gerfaud. La première version de *Rêve de dragon* est arrivée en 1985, publiée chez La Nef. Puis Denis, au fil des ans et des parties, a modifié son système de règles pour aboutir à la seconde édition, publiée par Multisim au début des années 90. Personnellement, je n'ai joué qu'avec cette version.

C. d'A. : Et quand vous ne jouez pas à *Rêve de dragon*, à quoi jouez-vous ces temps-ci ?

J. : Je joue trop peu à mon goût, comme de nombreux quadras de mon âge qui ont eu la mauvaise idée d'avoir une femme, des enfants, un boulot chronophage et une pelouse à tondre. Je crois sinon avoir testé à peu près tout ce qui sortait en jeu de rôle au milieu des années 90 – en dresser la liste serait trop long ici ! Depuis, ma pratique du jeu de rôle s'est un peu diluée, je dois l'avouer humblement. Il m'arrive de jouer mais en one-shot... Ma dernière campagne sur le long terme, c'était du C.O.P.S., c'est dire ! *Rêve de dragon* tient une place à part, évidemment, puisque c'est le seul jeu auquel je joue avec le même groupe depuis quinze ans maintenant, et régulièrement.



Jidus, auteur de la campagne inédite *À la clairefontaine*.

C. d'A. : Trente ans après la première édition, pourquoi sortir du « gris-rêve » et proposer une campagne inédite ?

J. : La campagne *À la claire fontaine*, je l'avais écrite pour mes joueurs, puis illustrée et même maquettée pour mon plaisir perso. Je me disais aussi que j'avais envie de la partager, mais je ne savais pas trop sous quelle forme. Je l'ai rangée dans un tiroir. Ayant rejoint l'équipe de Scriptarium, l'éditeur associatif qui a mené ensuite des beaux succès de crowdfunding sur la gamme *Défis Fantastiques, le jeu de rôle* (dont j'ai signé pas mal de dessins intérieurs et les couvertures), je me suis dit : ben alors, pourquoi pas essayer par ce biais ? On connaît la suite. Ayant épuisé avec mes joueurs la quasi-totalité des campagnes de Denis Gerfaud, sachant que ce dernier ne souhaitait plus écrire, je me suis dit qu'il devait rester ici et là, comme moi, quelques Voyageurs frustrés. Bref j'avais envie de relancer une nouvelle gamme de ce superbe jeu qui mérite d'être connu par les jeunes générations de rôlistes. Denis a donné son feu vert, et j'ai réussi à retrouver la trace des « anciens » qui ont fait la patte de ce jeu, Florence Magnin, Rolland Barthélémy et Pierre Lejoyeux.

C. d'A. : Depuis 2001, la sortie de la dernière campagne *Rêve de dragon*, le jeu de rôle a changé, il a évolué et les pratiques rôlistes ne sont plus tout à fait identiques. Est-ce que cette campagne s'inscrit dans la lignée de *Rêve de dragon*, ou est-elle un renouveau qui prend en compte ces évolutions ?

J. : Cette campagne est adaptée à la seconde édition des règles, celles de Multisim. Je respecte en cela le souhait de Denis, qui ne voulait pas revenir sur une nouvelle mécanique. Pour lui, le jeu de rôle, c'est du passé. C'est vrai que *Rêve de*

dragon est un jeu simulationniste, qui correspond à l'époque où il a été publié. Mais selon moi, les règles, c'est une base où chacun picore ce qu'il veut picorer. Certains les utilisent in extenso, d'autres préfèrent une version light, d'autres en inventent de nouvelles.

C. d'A. : Le rêve des dragon peut être considéré comme une métaphore de la partie des joueurs ; selon vous, qu'apporte-t-elle au jeu ?

J. : Oui, la métaphore du jeu est sous-jacente. Je crois que Denis s'était déjà expliqué là-dessus, il en dit un mot dans les règles.

C. d'A. : Les illustrations mémorables du jeu ont fait rêver de nombreux rôlistes à l'époque... D'après vous, qu'est-ce qui fait leur force ?

J. : Je connais mal la première version de *Rêve de dragon*, celle illustrée notamment par Tignous. J'ai commencé à jouer à *Rêve de dragon* quand j'étais étudiant, dans les années 90, et c'était alors les *Voyages de Multisim*, avec couverture de Florence Magnin et intérieur de Rolland Barthélémy. Je suis tombé raide dingue de ces dessins. Florence a vraiment un style à part, reconnaissable entre mille, et une maîtrise de la couleur incroyable. Et puis, dans un monde où la peinture numérique envahit tout (je ne m'en plains pas, utilisant moi-même cette technique), j'avoue que la peinture « traditionnelle » a un charme indéniable. Quant à Rolland Barthélémy, c'est un maître absolu, capable de dessiner des anatomies parfaites. Aaah, Nitouche !

C. d'A. : Cette campagne inédite contiendra d'anciennes illustrations, de nouvelles, un mélange des deux ? Quelle en sera l'esthétique ?



J. : La campagne ne proposera que des illustrations inédites, la couverture de Florence et des dessins intérieurs de Rolland. J'ai moi-même dessiné des scènes et fait la carte principale, mais je pense que ces illustrations figureront en fin de livret, sous forme de bonus. Je souhaite en effet une harmonie générale tout au long du livret.

C. d'A. : Pourquoi commencer par publier une campagne inédite avant de rééditer le jeu de base, qui est épuisé depuis des années ?

J. : La publication en premier lieu de la campagne, c'était avant tout pour voir s'il y avait du répondant dans la communauté *Rêve de dragon*, tout simplement. Comme jeter un hameçon en plein mer et voir si ça mord. Franchement, lorsque j'ai mis en ligne la souscription la semaine dernière, je flipais vraiment parce que je n'avais aucune idée du « vivier » potentiel de joueurs de *Rêve* en 2015. Je doutais vraiment d'atteindre les 8 000 euros. À l'heure où je te parle, nous avons franchi le cap des 13 000 et il reste un mois de souscription... Ce qui nous donne plein d'espoir pour la suite, car effectivement, l'idée de rééditer les règles me trotte dans la tête depuis un moment.

C. d'A. : La question qui nous brûle les lèvres... À quand la troisième édition ?

J. : Là, je peux répondre ! Denis Gerfaud a déjà annoncé qu'il ne souhaitait plus écrire pour *Rêve de dragon*. Il dit ne plus en avoir envie. Mais il laisse les autres continuer à rêver.



C'est pour cela qu'il a permis au site Rêves d'ailleurs la mise à disposition gratuite de ses règles et du matériel déjà paru. Il ne fera pas de troisième édition de *Rêve de dragon*, donc. Et s'opposera même sans doute à quelqu'un voulant vendre un tel produit sous ce nom.

De son côté, Scriptarium va rééditer le livre de règles dans sa version 2, mais si le fond ne changera pas, son esthétique va être modifiée. Si nous réunissons suffisamment de financement avec la prochaine souscription, nous pourrions ressortir le jeu tout en couleurs, avec des bonus, mais chut, je ne peux pas en parler pour l'instant.

C. d'A. : Les rôlistes qui ne possèdent ni *Rêve de dragon*, ni *Oniros*, pourront-ils jouer la nouvelle campagne ?

J. : Comme dit plus haut, oui, ils peuvent consulter et télécharger la version numérique des règles.

Mais s'ils veulent un vrai livre avec du papier dedans, il faudra qu'ils souscrivent au prochain crowdfunding de Scriptarium !



Pour finir en beauté, quelques questions à Florence Magnin



C. d'A. : Florence Magnin, vos illustrations colorées ont marqué l'imaginaire d'innombrables joueurs par leur style inimitable et leur grande poésie (*Rêve de dragon*, mais aussi le jeu de rôle *Ambre* et son fameux tarot, les jeux de cartes *Il était une fois* ou *Citadelles*, les bandes dessinées *L'Autre monde...*).

D'après vous, pourquoi un tel engouement ?

Florence Magnin : Je n'explique pas vraiment mon succès personnel par rapport à *Rêve de dragon* (ou *Ambre*) je suppose qu'à ce moment, une incontrôlable alchimie a fait fusionner mes illustrations et les textes de Denis. Peut-être le renouveau actuel doit-il beaucoup aussi à la nostalgie de cette époque ?

Toujours est-il que je n'ai jamais cessé de travailler depuis mais qu'encore aujourd'hui, lorsque je dédicace mes albums, il arrive que d'anciens exemplaires édités par Mutisim arrivent sur ma table... J'ai réalisé quantité de couvertures et de bandes dessinées qui sont tombées dans l'oubli, certaines pour d'évidentes raisons et d'autres que je trouvais réussies... Il y a une part de mystère dans le succès comme dans certains échecs. Mais je suis sincèrement heureuse que les dragons recommencent à rêver !

C. d'A. : Outre vos illustrations pour cette nouvelle campagne *Rêve de dragon*, quels sont vos nouveautés ?

F. M. : À part *Rêve de dragon*, je travaille actuellement sur le dossier de présentation d'un nouvel album de bande dessinée : *Noctambules*, dont le graphisme et la conception devraient rappeler l'album

précédent : *Mascarade*, paru en novembre dernier aux éditions D. Maghen et celui d'un livre illustré consacré au zodiaque celtique. Malheureusement, le succès de *Rêve de dragon* ne suffira pas à convaincre un éditeur et je cours le risque de me trouver sans travail cet été...

Ce ne sont pas les projets qui manquent, mais la possibilité de les réaliser ! Le succès auquel vous faites allusion demeure donc assez relatif...

C. d'A. : Tous les deux, vous avez travaillé ensemble sur *Ambre* et *Rêve de dragon* : comment ont fonctionné ces collaborations ?

F. M. : Rolland et moi n'avons pas eu à discuter longtemps pour accorder nos violons !

Notre relation graphique sur *Ambre* comme sur *Rêve de dragon* a été immédiatement parfaite mais il faut dire que le trait superbe de Rolland ne peut que se marier et sublimer n'importe quelle illustration et n'importe quel texte. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL ILLUSTRATIONS
AIMABLEMENT FOURNIES PAR
SCRIPTARIUM, RÉALISÉES PAR
FLORENCE MAGNIN, ROLLAND
BARTHÉLÉMY ET PIERRE LEJOYEUX**



Rêve de dragon

Le monde de *Rêve de dragon* est selon certains sages rêvé par les dragons. Ainsi le rêve est omniprésent, parfois il est difficile de le distinguer de la réalité, si tant est qu'il y en ait une.

Chaque dragon rêve un être en particulier, mais tous les dragons rêvent le monde en commun. Lorsqu'un être meurt, son dragon se réveille (il cesse de rêver), mais les autres dragons, encore en sommeil, continuent à rêver l'être et donc son cadavre reste dans ce monde.

Cette conception est en fait une métaphore du jeu de rôle en lui-même : les joueurs imaginent (« rêvent ») ensemble une aventure, un monde, tout en incarnant chacun un personnage (un « être » de ce monde), ce sont donc les « dragons ». Lorsque la partie de jeu de rôle se termine, le joueur reprend contact avec la réalité (il se réveille) et son personnage reste « en suspens » jusqu'à la partie suivante ; le personnage vit en « gris-rêve » dans le monde imaginaire, le joueur n'a qu'une conception vague de ce qu'a fait le personnage entre deux parties, le personnage n'a donc lui-même que de vagues souvenirs de cette période.

Lorsqu'un être meurt, son dragon se réveille (c'est la fin de la partie pour le joueur), puis se rendort (le joueur crée un nouveau personnage pour la partie suivante) ; le nouveau rêve est donc une nouvelle incarnation du dragon. Cette nouvelle incarnation peut, via le rêve, acquérir des savoirs et des savoir-faire de ses prédécesseurs. L'ensemble des souvenirs d'incarnations du dragon forme l'archétype de l'être. En fait, lorsque le personnage meurt, le joueur a la possibilité de le rejouer à nouveau, avec les mêmes caractéristiques, mais des compétences, un métier et un passé différents. Il peut rencontrer les compagnons de l'ancienne incarnation (il ne naît pas au moment où meurt l'ancienne incarnation : il provient simplement... d'un autre rêve).

De même que l'on ne contrôle pas ses propres rêves (la preuve est que l'on fait des cauchemars), certains êtres, les haut-révants, ont la possibilité de modifier le cours du rêve des dragons ; c'est ce qui constitue la magie.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Rêve_de_Dragon





Interview

Vampire : le Requiem, seconde édition – entretien avec l'équipe d'Agate RPG

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

Clovis Fremont, Gaëtan Jacquemin et Benjamin Torval travaillent chez Agate RPG, maison d'édition française bien connue pour la qualité de son jeu de rôle *Les Ombres d'Esteren*. Ils préparent actuellement la version française de la seconde édition de *Vampire : le Requiem*. Bien entendu, curieux comme nous sommes, nous avons voulu en savoir plus... À grands coups de *Domination* et de *Majesté*, nous les avons soumis à nos questions !

Chroniques d'Altaride : Quelle est la différence entre *Blood & Smoke* et la seconde édition de *Vampire : le Requiem* ?

Agate RPG : Aucune, il s'agit d'exactement de la même chose.

C. d'A. : Et qu'est-ce qui change entre la première et la seconde édition de *Vampire : le Requiem* ?

A. RPG : Le système de jeu a été repensé et

mis à jour. On sent les dix ans d'expérience du système maintenant. Du côté *Requiem*, l'ambiance est plus immersive, les vampires sont plus puissants, les Disciplines sont plus violentes, l'Humanité est beaucoup plus importante et les vampires ont maintenant un nouvel antagoniste majeur : les Stryges. Un article complet sur le blog du jeu détaille ces nouveautés : <http://vampire-le-requiem.blogspot.fr/2015/06/les-nouveautes-de-la-seconde-edition-de.html>

C. d'A. : La communauté des rôlistes amateurs de *Vampire* a longtemps été très partagée entre ceux qui ne juraient que par *La Mascarade* et ceux qui appréciaient les évolutions proposées par *Le Requiem*. Cette seconde édition pourra-t-elle enfin réconcilier les deux camps ? Et si oui, comment s'y prendra-t-elle ?

A. RPG : Nous pensons que les rôlistes de l'époque ont surtout été partagés par *La Mascarade* et *Le Requiem* car le *Requiem* avait été présenté sur le moment comme le successeur de la *Mascarade*. Aujourd'hui, maintenant que la production de la *Mascarade* a repris, nous avons deux jeux qui cohabitent tranquillement ensemble et des fans qui passent d'une partie de l'un à une partie de l'autre sans aucun problème.

C. d'A. : Les amateurs d'Agate RPG apprécient souvent particulièrement la patte graphique des *Ombres d'Esteren*. Retrouvera-t-on dans *Vampire* ce style graphique ?

A. RPG : Non car la licence ne nous le permet pas. Et même si c'était le cas, nous souhaitons apporter au public français un jeu de rôle qui soit le plus fidèle possible à l'original.

C. d'A. : Quelles seront les différences entre la version américaine et la version française ?

A. RPG : Eh bien, l'un est en anglais et l'autre en français ! Plus sérieusement, nous devons respecter la forme initiale de l'ouvrage donc nous n'avons pas la possibilité de produire de nouveaux contenus.

C. d'A. : Vous avez annoncé sur votre page web que le financement participatif avait pour but de rémunérer l'équipe aux tarifs du milieu des romans, voire ceux des jeux vidéo... et non aux tarifs habituels du milieu rôliste. Pouvez-vous expliquer les différences entre ces tarifs et la raison de votre choix de les voir évoluer ?

A. RPG : Nous avons expliqué ces différences sur notre blog : en moyenne, le milieu du jeu de rôle rémunère un traducteur environ 30 € par tranche de 10 000 signes contre 100 € dans

le milieu de la littérature et 150 € dans celui du jeu vidéo. Pour un livre comme *Vampire : le Requiem*, cela équivaut à un budget s'échelonnant de 3 000 € à 15 000 €. Nous voulons que cette situation évolue car aujourd'hui, pour les créatifs qui conçoivent les livres que l'on retrouve en boutique, il est pratiquement impossible de vivre de son travail. C'est bien entendu dû à la petitesse du marché du jeu de rôle et il ne s'agit pas de faire croire que tout un chacun peut vivre de cette activité. Mais les choses changent depuis l'arrivée du financement participatif. Chez Agate RPG, l'outil du crowdfunding nous semble un levier très puissant pour améliorer la situation de tous les créatifs du jeu de rôle, que ce soit les auteurs, illustrateurs, maquettistes, traducteurs... mais aussi relecteurs !

C. d'A. : Le financement participatif est limité à 1 200 souscriptions : avec une licence aussi illustre, vous ne cherchez pas à détrôner *L'Appel de Cthulhu* et ses 400 000 € ?

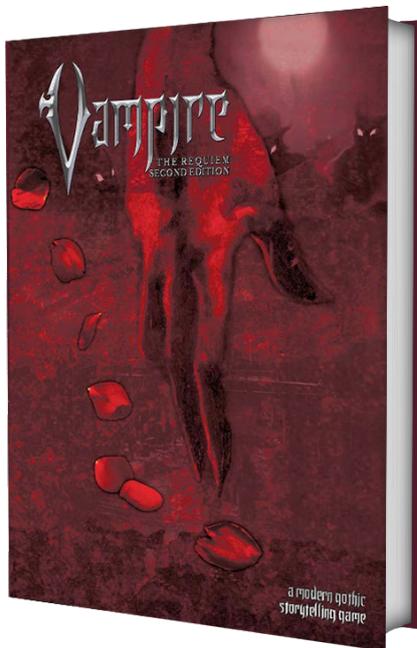
A. RPG : Non, ce n'est pas notre projet. Nous ne voulons pas dépasser un certain niveau, et ce pour plusieurs raisons : obtenir un financement comme celui de *L'Appel de Cthulhu* signifie devoir produire un projet éditorial beaucoup plus imposant qu'à l'origine. Or, nous avons une certaine expérience du crowdfunding, et notamment de ses écueils :





nous avons appris certaines choses dans la douleur. Sans Détours est une maison d'édition solide, expérimentée, qui va sans doute pouvoir assumer avec brio le défi qui se présente à elle. Nous n'avons pas la prétention de dire que nous en serions capables : Agate RPG est une structure minuscule, sans aucun employé. Notre constat est simple : attention au retard de production qui peut s'accumuler alors que des paliers avec de nouveaux contenus se surajoutent à la contrepartie d'origine ! Notre objectif principal est de livrer dans les temps. Un autre point : avec 1 200 souscripteurs, nous pourrions atteindre tous les paliers que nous avons prévus. Cela laissera aux boutiques le soin de prendre le relais et de faire leur travail. Nous essayons de trouver un bon équilibre entre l'usage du financement participatif et les métiers classiques de l'édition, à savoir distributeur et boutiques.

C. d'A. : Le financement participatif se base sur la publication du livre de base de *Vampire : le Requiem*. Or la première édition nécessitait un autre ouvrage pour être jouable, *Le Monde des Ténèbres*. Qu'advient-il de cet ouvrage générique de règles compatibles entre les différents jeux de rôle de la gamme du Monde des Ténèbres ?



A. RPG : La nouvelle édition de *Vampire : le Requiem* est un « stand-alone book » donc vous n'aurez besoin ni du *Monde des Ténèbres* (ni de sa mise à jour, *The God-Machine Chronicle*), ni de la première édition de *Vampire : le Requiem*. Le seul livre de base du nouveau *Requiem* suffit pour jouer.

C. d'A. : Après le livre de base et l'écran, quels sont les suppléments prévus ?

A. RPG : Si la campagne rencontre le succès escompté, nous souhaiterions traduire *Secret of the Covenants* et *A Thousand Years of Night*. Aussi, un premier palier permettra même de financer la traduction de *Reap the Whirlind* !

C. d'A. : En quelques mots, pouvez-vous nous décrire l'univers de cette seconde édition ?

A. RPG : C'est sombre, c'est gothique, c'est viscéral. Vous vous levez chaque soir pour vous rendre compte que vous avez soif. Il y a une chose qui sommeille en vous, et elle a faim. Vous ne savez pas où, vous ne savez pas quand, mais vous allez vous nourrir cette nuit. Et votre victime aimera ça. Vous espérez juste qu'il ne s'agira pas de l'un de vos proches.

C. d'A. : *Vampire : le Requiem*, premier du nom, se caractérisait par une absence quasi totale de contexte, contrairement à la version *Mascarade*. Qu'en est-il dans la seconde édition ? Verra-t-on le grand retour de Caïn ?

A. RPG : Il est extrêmement complet. Le livre de base inclut des détails sur la vie vampirique, les Goules, les Stryges, les Atouts, la Bête, les sociétés vampiriques, comment mener une campagne de *Vampire*, etc. En 323 pages, le livre couvre beaucoup, y compris rapidement le principe des Lignées. Il y a un contexte riche et fourni, mais comme toujours c'est au meneur de construire sa propre ville. Quant au grand retour de Caïn comme père fondateur de la race vampirique, eh bien non... Chaque clan possède plusieurs mythes fondateurs expliquant sa création et certaines ligues proposent leur propre mythe créateur.

C. d'A. : *Vampire : le Requiem* appartient au Monde des Ténèbres : envisagez-vous d'éditer la version française d'autres jeux de rôle comme *Loup-garou* ou *Mage* ?

A. RPG : L'avenir nous le dira !

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL
ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT
FOURNIES PAR AGATE RPG**

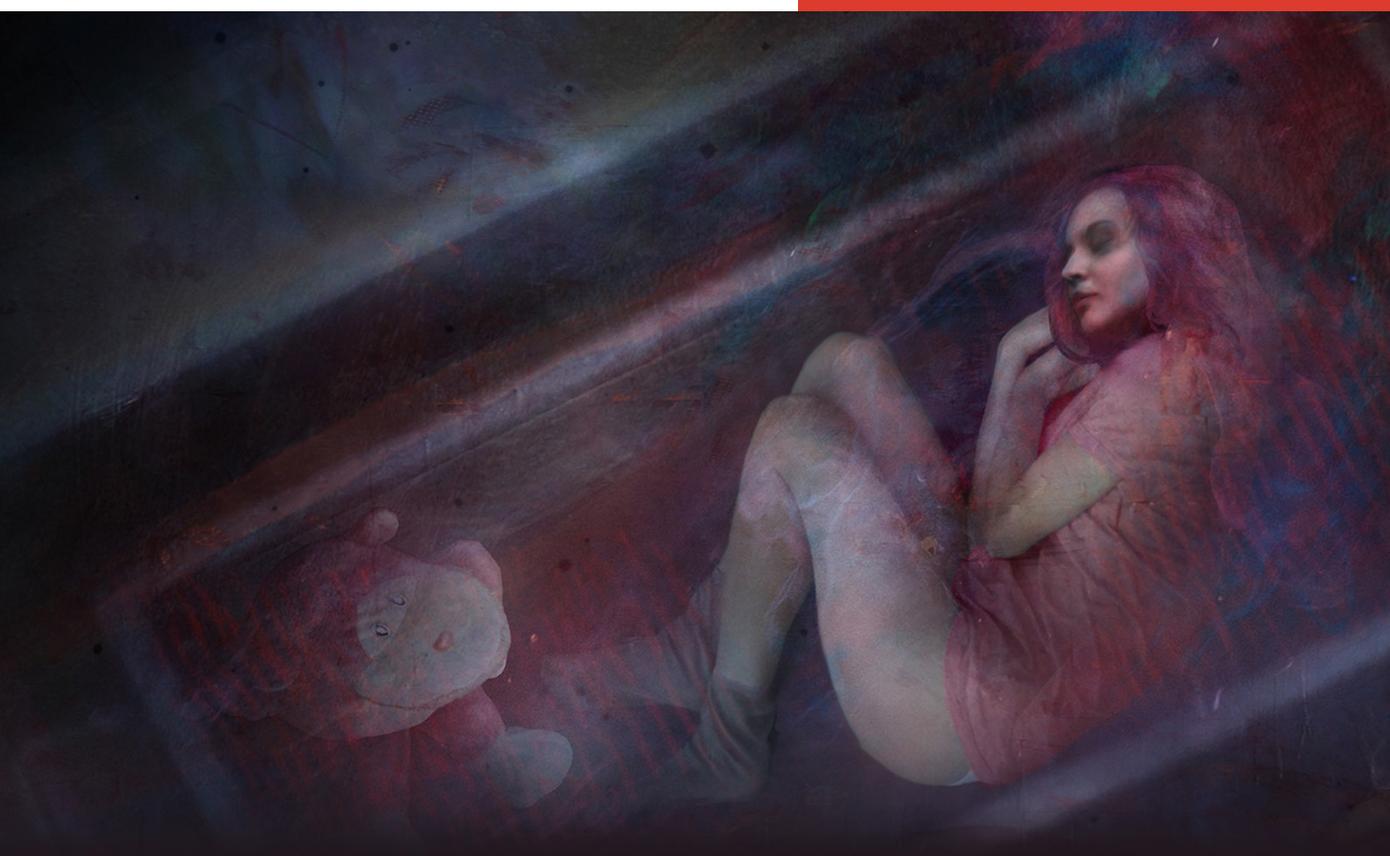
La campagne de financement participatif

<http://fr.ulule.com/vampire-requiem>

Les contreparties



Atelier du créateur





Interview

Igor Polouchine et la révolution dans Shaan

PROPOS RECUEILLIS PAR ANTOINE VAILLANT

Chroniques d'Altaride : Pour ceux qui n'auraient pas lu le numéro 18 des *Chroniques d'Altaride*, pouvez-vous nous présenter brièvement le jeu *Shaan Renaissance* ?

Igor Polouchine : *Shaan Renaissance* est la réédition du jeu de rôle *Shaan*, paru aux éditions Halloween Concept en 1996. Pour décrire l'univers de référence, on peut maintenant dire que c'est *Avatar* puissance dix ! Car on y trouve dix races, dix peuples, dix castes, dix éléments, dix domaines... La pla-

nète Héos, qui sert de cadre au jeu, est un monde foisonnant, démesuré, violent, poétique et parfois absurde qui, au nord du globe, abrite un continent appelé Héossie. Une grande civilisation métissée ayant élevé le savoir, la magie et la technique au rang d'arts y a vu le jour il y a des milliers d'années. Les magiciens apportent le confort aux gens ordinaires. Eau courante, lumière, chauffage, système de refroidissement, télécommunications et téléportation sont monnaie courante. Mais un jour, un engin spa-

tial humain s'écrase avec pertes et fracas. Très vite, les « Hommes des étoiles » colonisent l'Héossie et parquent ses habitants dans des réserves pour voler leurs terres et leurs richesses. Le pouvoir humain se répartit en deux factions : le Nouvel Ordre, une théocratie violente et répressive, et les Grandes Familles, un consortium de riches industriels cyniques et sans morale. Les joueurs de la première édition incarnaient des résistants luttant pour leur liberté et le rétablissement du pouvoir héossien.

En plus de tout cela, on y trouve la Nécrose, une maladie de l'âme qui transforme en monstres ceux qui passent dans le royaume des limbes, et le Shaan, une doctrine faite d'harmonie, de contemplation et de communion avec les êtres et la nature. Le Shaan s'oppose à la Nécrose.

C. d'A. : L'élément majeur qui s'est produit entre les deux versions, *Shaan* et *Shaan Renaissance* est une révolution. Pouvez-vous nous décrire cette révolution et nous expliquer comment vous l'avez imaginée et conçue ?

I. P. : En fait, c'est avec Julien Bès et Vincent Lelavechef que nous avons développé cette renaissance. L'idée de déplacer le background du jeu vingt ans plus tard, avec à peu près le même écart entre la première et la seconde édition, est vite apparue comme une évidence. De plus nous avions l'envie commune d'avoir un monde un peu plus « cool » que celui de la première édition. Un monde où les personnages ne seraient plus sans arrêt soumis à des contrôles d'identité et ne risqueraient plus de se faire incarcérer pour un oui ou pour un non (on tirait à vue sur les shaanistes et sur les magiciens). Nous avons imaginé comment la résistance héossienne pourrait « gagner » face à l'envahisseur humain, et quelles seraient les conséquences de cette renaissance.



Cette révolution a été possible grâce à un coup médiatique de la Résistance qui a révélé au grand jour (via le réseau Arpège, un équivalent d'Internet en Héossie) la nature nécrotique des Hommes-dieux (les pontes du Nouvel Ordre). La crise de foi qui s'ensuivit a eu des répercussions phénoménales chez les humains. Le Nouvel Ordre était fragilisé... Les Grandes Familles, sentant le vent tourner mais détenant les rênes de l'économie héossienne et humaine, ont « chargé » le Nouvel Ordre et expliqué qu'elles l'avaient toujours combattu (ce qui n'est pas faux) au profit des Héossiens (ce qui reste une vaste blague). En armant des princes nécrosiens afin qu'ils deviennent une véritable menace, elles ont fait pression sur la population héossienne en la plongeant dans la terreur, et en altérant sa capacité de jugement. Grâce à cela, les Grandes Familles ont pu orchestrer l'élaboration de la nouvelle Assemblée héossienne, censée redonner le pouvoir aux autochtones.

Pour ce qui est de la mécanique créative utilisée, il s'agit d'une vision exacerbée de nos sociétés contemporaines. On est passé d'un pouvoir religieux à un pouvoir bancaire...

C. d'A. : Les humains ne dominent donc plus les Héossiens. Le thème de la révolution est-il tout de même toujours présent dans le jeu ?

I. P. : Oui, plus que jamais, mais de façon plus diffuse. Avec la révolution héossienne, tout a changé, mais au fond rien n'a vraiment changé... Les Grandes Familles ont remplacé l'esclavage par le salariat et la peur de perdre son emploi. La culture humaine de masse abreuve la population de programmes abrutissants lui retirant toute velléité d'analyse et de réflexion. On fait croire aux Héossiens qu'ils sont heureux, à coup de propagande marketing et de manipulations médiatiques, pour leur retirer toute envie



contestataire. Petit à petit, les Héossiens se nécrosent et perdent leur âme... Les personnages jouent donc le rôle d'agitateurs afin de réveiller les consciences et de réhabiliter les valeurs héossiennes faites de partage, de métissage et d'ouverture d'esprit. En ce sens, les personnages sont révolutionnaires, mais de façon homéopathique.

Dans le second supplément, on a développé tout un chapitre là-dessus. Les résistants, devenus les utopistes, se répartissent en différents courants, du plus cool au plus fanatique.

C. d'A. : De manière plus générale, que vous évoque le thème de la révolution dans le jeu de rôle ?

I. P. : En fait, j'ai l'impression que, dans à peu près tous les jeux, les personnages sont de nature révolutionnaire car ils ne rentrent pas dans le rang. Ils suivent leur destinée d'aventurier, de héros, d'explorateur, d'investigateur, de voyageur...

Chacun a quelque chose en lui qui le pousse à sortir des sentiers battus, à considérer le monde différemment. C'est ce qui les distingue des personnages non joueurs qui, eux, sont totalement intégrés et en phase avec leur monde. Être révolutionnaire, c'est être curieux, ne pas prendre pour argent comptant tout ce que l'on peut nous raconter, ne pas hésiter à remettre le pouvoir en question, apporter de la justice et de la paix dans les endroits que l'on découvre. Bon nombre de jeux utilisent cette mécanique d'un monde sous le joug d'un concept, ce dernier pouvant prendre toutes sortes de formes (profondes, aliens, monstres, empire dominateur, zombification, super vilains, mégacorpo, administration froide, etc.), et des héros qui remettent en cause ou qui luttent contre ce postulat... Après, il existe aussi tout un tas de jeux où la révolution n'est pas une composante importante. Mais si on prend un peu de distance, le simple fait de pratiquer le jeu de rôle, dans notre monde de consommation excessive, marketée à coup de technologies toujours plus « innovantes », c'est être révolutionnaire ! On achète un bon gros livre en papier ou des fascicules (certains sont même

gratuits) qui peuvent offrir des milliers d'heures de jeu. Le rapport investissement en euros/durée de jeu reste imbattable tous médias confondus. On peut concevoir ses propres scénarios, on est amené à analyser ce qui nous entoure pour en comprendre la substantifique moelle, la réutiliser dans nos univers préférés et y apporter une cohérence immersive. On joue entre amis autour d'une table, pendant de nombreuses heures à imaginer toutes sortes de possibles et de situations fantastiques. Tout ceci, en regard du monde abrutissant et gorgé de solitude qui nous engouffre, reste hautement subversif, non ?

Nous allons également évoquer le développement de la gamme *Shaan*.

C. d'A. : Après le manuel d'itinérance, quelles sont les autres sorties prévues et selon quel planning ?

I. P. : On a officiellement quatre suppléments à sortir qui ont été financés par la souscription que nous avons lancée en avril 2014. Les deux premiers (160 pages chacun), *L'erreur est humaine* qui décrit en profondeur la civilisation humaine, la Technopole, et *Le Feu intérieur* qui développe les concepts des utopistes et qui propose un atlas des Terres de feu, sont quasi terminés. Ils doivent partir chez l'imprimeur d'ici une dizaine de jours et devraient arriver en boutique à la fin de l'été. Les deux autres suppléments sortiront en fin d'année. Mais on travaille également à l'élaboration d'un guide du meneur, qui compilerait de nombreuses questions soulevées sur notre site communautaire, en y apportant toutes les réponses et en les développant.



Nous travaillons aussi sur un *Shaan family* qui permet d'initier les enfants au jeu de rôle.

Sur le site Internet¹, d'autres suppléments sont en chantier. Nous avons, pêle-mêle :

- ▶ la réédition du cycle d'*Odéa*, la campagne de la première édition écrite par Benoît Attinost à la sauce *Shaan Renaissance* (par Stellamaris, Algeroth, Olyvers, Whitemapaw) ;
- ▶ un supplément sur le continent d'Elecland (par Kikroune) ;
- ▶ un autre sur la navigation et les bateaux (par Onirim).

Là, difficile de donner des dates de sortie, mais ça reste dans les tuyaux...

Deux nouveaux scénarios ont été mis gratuitement à disposition de la communauté :

- ▶ *La Pierre d'âme* (par Puchu) ;
- ▶ *Le Dévoreur* (par Chombatta).

C. d'A. : Un site permet à la communauté de joueurs d'être en contact direct avec les créateurs. Comment cela s'est-il mis en place ? Quels bénéfices cela apporte-t-il, et peut-être aussi quelles contraintes ?

I. P. : Ce site est une véritable plateforme créative ! Nous l'avons entièrement développé Julien et moi afin de fournir à la communauté toutes sortes d'outils ou d'informations sur le jeu. Actuellement, on peut y trouver le kit d'initiation à télécharger gratuitement ainsi que trois scénarios gratuits. En fait, pour jouer à *Shaan*, on n'a même pas besoin d'acheter le livre, le site suffit (mais ça, il ne faut pas trop le dire). Idem pour les

¹ shaan-rpg.com

dés : nous avons mis en place un générateur pour ceux qui partent en vacances et qui n'ont pas pris leurs dés avec eux. Le module de création de personnages permet en un temps record de se créer un personnage complet totalement compatible avec le livre de base, et de générer sa fiche en PDF pour l'imprimer. Sinon, comme le site est entièrement codé en HTML 5, une contrainte que l'on s'était fixée avec Julien, on peut aussi le visualiser sur tablette iPad ou autre smartphone.

On est en train de développer un générateur de village qui suit le même principe que le module de création de personnages. Cela servira pour les meneurs de jeu qui ont besoin de créer des lieux sur le pouce, mais cela va avoir bien d'autres utilités, notamment de créer des flux d'interactions entre tous les villages créés.

En fait, nous sommes en train de finaliser un jeu PHP (un jeu par navigateur) où l'on pourra se déplacer en Héosie, faire des quêtes, affronter d'autres joueurs, dans un monde vivant qui permet de générer du contenu à la volée...

Pour ce qui est du forum, il nous permet à Julien et à moi-même d'avoir un retour immédiat sur les PDF des suppléments que l'on propose en relecture à la communauté. On y discute points de règle, clarification, présentation... On a des membres qui sont vraiment au taquet et dont les observations et remarques toujours très constructives et bienveillantes nous permettent de faire avancer la gamme. Ce forum sert de foire à questions permanente et toutes les questions posées ont généralement une réponse dans la journée.

Quant à la contrainte, hormis le fait de prendre du plaisir à répondre à des joueurs

qui se passionnent pour un monde que l'on a créé, je ne vois pas trop...

C. d'A. : Il y avait d'autres projets autour du monde de *Shaan*. Où en sont ces différents projets ?

I. P. : Le jeu PHP reste un développement monstrueux. Mais normalement dans l'été, on devrait pouvoir proposer une arène de combat où différents joueurs pourront venir s'affronter avec tous les pouvoirs, les spécialisations et le système de jeu du livre de base. On est en train de tout coder pour ça...

On va aussi mettre en place un programme de campagne interactive qui se jouera en boutique et qui utilisera le fameux générateur de village. La campagne se nomme « L'Ascension des princes élémentaires ».

Chaque partie se déroulera dans un village différent, que le meneur de jeu tirera aléatoirement avant d'imprimer son scénario...

On a un projet de bande dessinée mais qui est en panne de dessinateur.

J'ai aussi commencé à poster un scénario pour un petit court-métrage avec quelques éléments graphiques. Il faut que je trouve des partenaires pour monter ça.

Sinon, il y a un jeu de cartes *Le Secret des Sarens* qui va sortir chez l'éditeur Elemon Games, courant septembre.

C'est un jeu fun et rapide conçu par Karim Aouidad et Yohan Rousseau. On y joue un notable qui veut monter une expédition dans le but de trouver des reliques pour ouvrir un portail saren... On a fait une



Tric trac TV de présentation et on s'est vraiment bien marré.

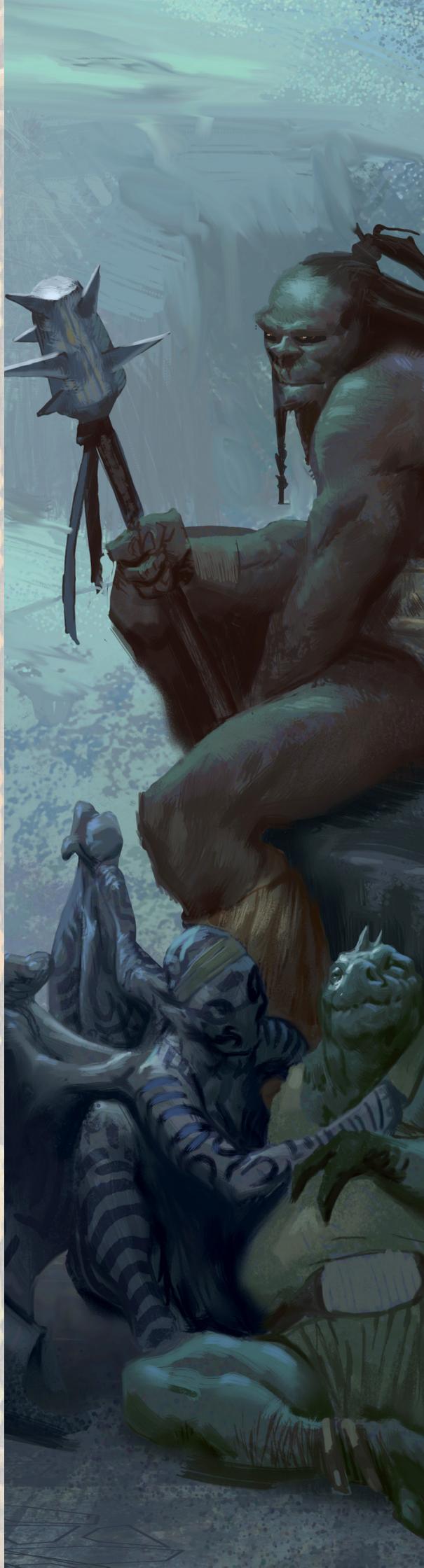
Pour finir, j'ai fait un jeu de plateau avec des contrôles de région qui peuvent se nécroser, tout comme les pions des joueurs... Le jeu s'appellera peut-être *Nécrosia*, mais ce n'est pas encore sûr...

C. d'A. : Si vous deviez un jour vous investir dans un autre jeu (après *Shaan*, qui vous occupe pleinement en ce moment), quel univers ou quelle ambiance vous intéresserait ?

I. P. : J'ai d'autres projets dans mes cartons, notamment, *CROA RPG* : un univers marécageux où on incarne des tritons, des grenouilles, des salamandres ou des crapauds avec de la magie et des géants (les hommes)... J'ai aussi développé un univers de contes et de légendes, où on y joue des conteurs incarnant des personnages de contes, qui doivent rétablir le cours d'histoires qui partent en sucette à cause du grand dévoreur... J'ai aussi un univers de fantasy russe qui me tient à cœur et que je terminerai peut-être un jour...

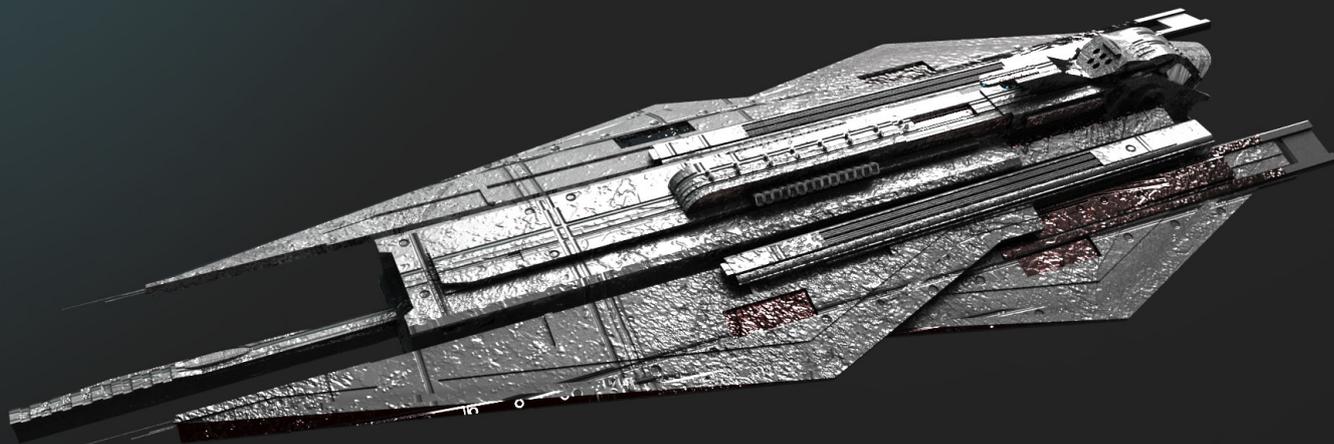
Mais si on prend des jeux existants, il y a *Numerera* que je trouve très intéressant avec des perspectives de développement très prometteuses, *Terra incognita - Voyages aux pays de nulle part* qui me fait bien délirer, et *Degenesis* qui reste pour moi ce qui se fait de mieux graphiquement parlant. L'univers de *Warhammer* me parle aussi beaucoup : il y a une pesanteur que je ne retrouve pas ailleurs. Le reboot d'*In Nomine Satanis* me plaît bien car je trouve le nouveau postulat assez malin. Et sinon, si je devais bosser sur un projet de jeu de rôle (dans une autre vie, faute de temps), ce serait sur la réédition d'*Animonde*... C'est un univers avec lequel je me sens bien en phase car il a une source d'inspiration commune avec *Shaan*. Mezières reste l'artiste-auteur qui m'a le plus nourri durant mon adolescence.

**PROPOS RECUEILLIS
PAR ANTOINE VAILLANT
ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT
FOURNIES PAR L'ÉQUIPE
DE SHAAN RENAISSANCE**



Le hangar d'Altaride

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



Le Vengeur

Voici sept cycles que les mondes civilisés dirigent depuis leurs mondes la très vaste galaxie, mais avant eux existait une dictature sans partage mené par un certain Ucarion.

Ce sinistre despote avait instauré l'esclavage et le culte de la personnalité à son paroxysme, la situation est rapidement devenue insupportable pour les peuples soumis à cette tyrannie, mais toute révolte était sévèrement réprimée dans la violence et le sang.

C'est ainsi après des microcycles qu'un réseau d'intellectuels décida de mener une révolution partisane contre Ucarion mais, dépourvus de moyens militaires à la hauteur, leur espoir de réussite était mince.

Heureusement l'arrivée du Vengeur allait tout changer, cet immense bâtiment de

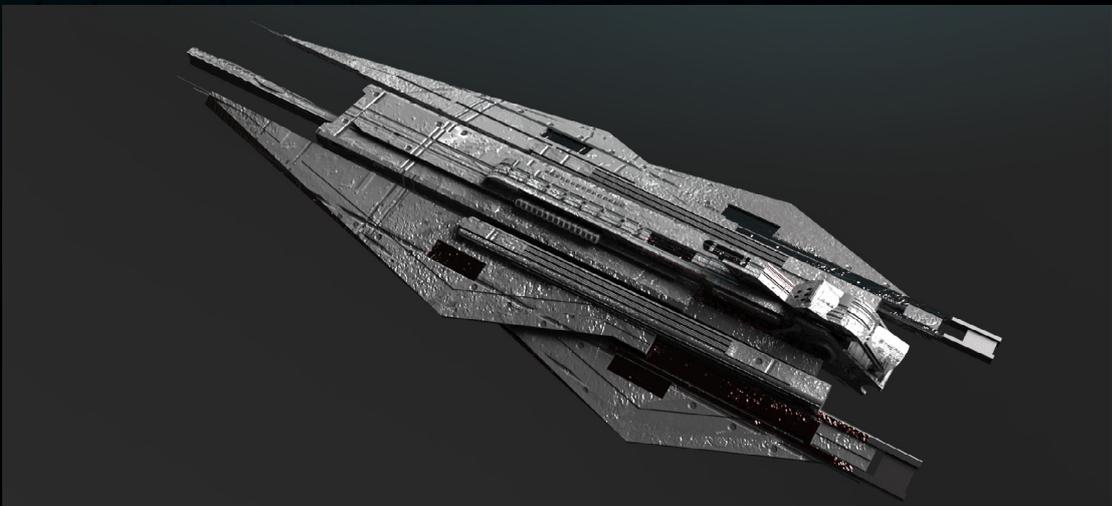
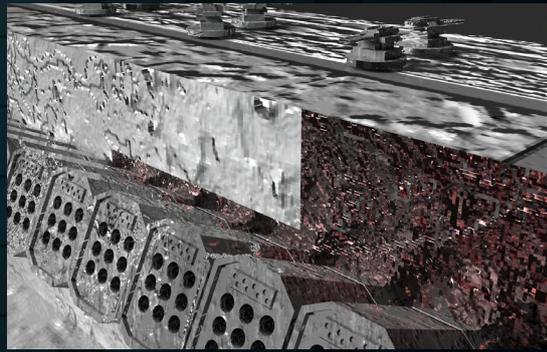
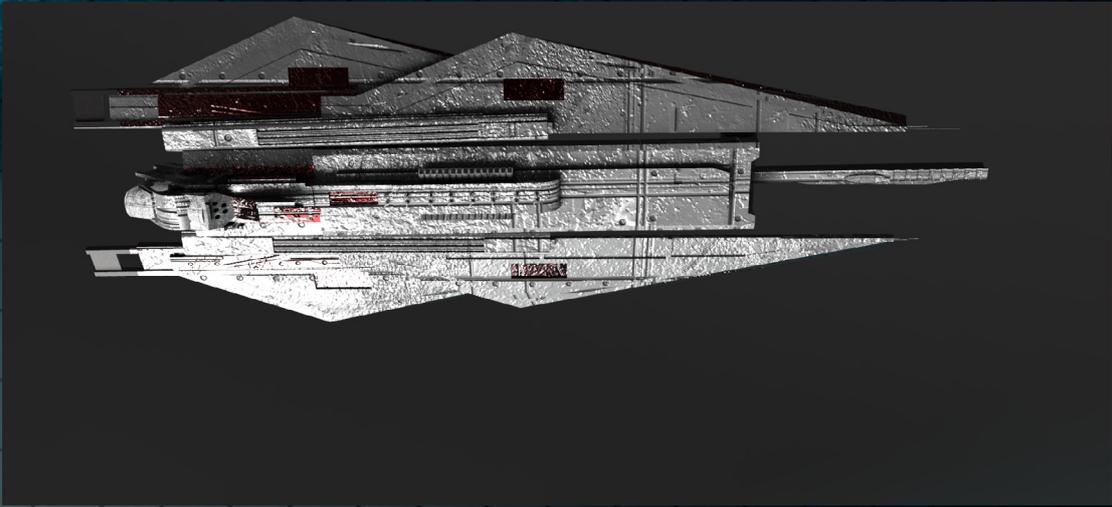
guerre avait été commandé par Ucarion et serait bientôt livré.

Lors de l'inauguration en grande pompe de celui-ci, les résistants ont réussi à investir le vaisseau et à l'utiliser pour attaquer le centre névralgique du pouvoir d'Ucarion, forçant celui-ci à abdiquer en faveur des révolutionnaires.

L'histoire ne raconte pas la fin de la vie d'Ucarion mais tout le monde se souvient du Vengeur et de ses faits d'armes qui ont été à l'origine d'une vaste ère de prospérité.

Le célèbre vaisseau est désormais exposé au Musée de la révolution, en lieu et place de l'ancien palais d'Ucarion.

La légende raconte qu'il serait encore capable de voler au secours des populations opprimées partout dans la galaxie. ■



Entretien exceptionnel

Thomas Munier et la révolution Millevaux

Thomas Munier n'est pas uniquement podcaster d'Outsider, il est aussi un des authentiques esprits créatifs qui font vivre la scène rôliste française. Il anime et construit par exemple le mythe de Millevaux à travers plusieurs jeux, en autant d'explorations d'aspects différents de l'univers.

Chroniques d'Altaride : Pouvez-vous nous faire une présentation générale de l'univers de *Millevaux* ?

Thomas Munier : Je ne sais pas ce que signifie authentique. Mais je crois aux vertus de la sincérité. La créativité est une affaire d'expression. Si l'on n'est pas sincère, il est difficile d'être créatif.

Millevaux, c'est notre monde, plus tard. La forêt a recouvert les ruines de la civilisation. Quatre dangers. L'oubli, une corrosion de la mémoire. L'emprise, un phénomène biologique qui transforme les êtres et les choses. L'égrégore, un sédiment des émotions humaines qui génère tout le surnaturel. Les horlas, des monstres, fruits de l'emprise et de l'égrégore.

L'univers de *Millevaux* permet d'explorer une chose primale qui est présent dans l'inconscient collectif de chacun : la forêt, sous toutes ses formes.

Les influences : Lovecraft, Burroughs, Robert Merle, Bertrand Hell, et toute la science-fiction, le post-apocalyptique et la *fantasy* qui a pu me passer sous le nez dans ma vie. C'est un univers-banquet, pas un univers-apéro.

Ce paragraphe de présentation peut suffire à décrire l'univers, tout le reste peut émerger de cela. Mais j'ai quand même écrit des informations supplémentaires, qui sont moins des faits que des propositions, des rumeurs, des invitations. Dans l'absolu, chacun imagine sa propre forêt. J'ai publié des informations sur l'univers à l'intérieur des jeux, mais je vais les en ressortir pour les remettre dans des livres dédiés : *Civilisation*, *Atlas*, *Écosystème*, *Surnaturel*, *Auvergne*.



CARDBOX_KPAULI, KSHUYLER, LEANDA, FOSSILMIKE, RYANNE (TRIMMED REALITY), PRACHICALOW, LORENZOCLICK

Civilisation va sortir en première édition. *Atlas* est rédigé, il est mûr pour sortir en édition préhistorique (une version non relue, non illustrée). *Écosystème* et *Surnaturel* vont aussi sortir en édition préhistorique, ce seront juste des compilations de notes.

Pour une première approche, il y a le Twitter Millevaux¹ : déjà 250 tweets, comme des instantanés d'univers. J'irai jusqu'à 365, et je republierai la chose sous forme de calendrier, qu'on pourra utiliser comme table aléatoire, en ouvrant une page au hasard.

C. d'A. : Vous proposez plusieurs approches de *Millevaux*, d'abord via *Sombre*, puis *Inflorenza*, et plus récemment *Arbre* et *Empreintes & Horlas*. Pouvez-vous nous résumer les différences d'approche entre ces jeux ?

Thomas Munier : Au départ, *Millevaux* était un supplément pirate pour *L'Appel de Cthulhu*. Quand on a commencé à y jouer, on jouait à *L'Appel*. Puis, j'ai bidouillé le système, j'en ai même fait une version ultra-tactique, à la *Chivalry & Sorcery*, pour jouer de l'horreur épique. Au bout de deux ans de jeu entre amis et en convention, l'envie de publier est venue. Mais je ne voyais pas comment pérenniser une aventure éditoriale sous forme d'un supplément pirate. L'autre problème avec *L'Appel*, c'est qu'au début de cette aventure éditoriale, je voulais donner à voir l'ambiance de mes premières parties, où l'espoir était mince. Mais le Basic System prête beaucoup le flanc à l'optimisation. Tu te mets 90% en santé mentale, 90% en arme à feu et 90% en esquive, et t'es increvable. En parallèle, j'avais fait la connaissance de Johan Scipion. Avec *Sombre*, je me suis pris une claque. Comme Johan est aussi un fan de Lovecraft (c'était à l'époque où il développait *Extinction*, qui était encore un supplément pirate pour *L'Appel de Cthulhu*, avant de devenir un supplément pour *Sombre*), il m'avait proposé d'héberger le PDF de *Millevaux* sur le site de Terres Étranges, ça me convenait parce que je fonctionne en symbiote, je m'abrite chez les autres (encore aujourd'hui, *Outsider* est hébergé sur une plateforme amie). *Sombre*

a été une révélation parce que ça proposait une horreur radicale, qui ne prêtait pas le flanc à l'optimisation. J'ai fait quelques parties de *Millevaux* motorisée par *Sombre*, et j'ai été convaincu. Alors en accord avec Johan, *Millevaux* a cessé d'être un supplément pirate pour *L'Appel de Cthulhu*, c'est devenu un supplément officiel pour *Sombre*.

*Millevaux Sombre*², c'est de l'horreur radicale. Post-apocalyptique, forestière, sludgcore. C'est un one-shot, une équipe, on se tire la bourre pour voir la lumière au bout du tunnel. Cela fonctionne bien avec des scénarios cadrés, il y a en a deux dans le livre de base, et plusieurs en ligne (dont « La Guerre des Miasmes », initialement publié dans les *Chroniques d'Altaride* !). Je vais sortir un recueil de six scénarios prochainement. On peut aussi créer ses propres scénarios, avec ou sans concertation de table, je donne mes méthodes pour ça dans le livre. J'ai beaucoup d'autres scénarios sous le coude, je pourrais en faire une édition préhistorique (c'est-à-dire une compilation de mes notes de scénarisation), c'est à discuter avec Johan, parce que sur *Millevaux Sombre*, je raisonne en mode supplément, donc je me consulte avec le « patron » de la licence.

Mais je savais que si *Sombre* allait être top pour une expérience d'horreur radicale, on pouvait jouer d'autres choses dans *Millevaux*, explorer l'univers autrement. Je le savais puisque j'avais fait deux campagnes d'horreur épique dans un Basic System sous stéroïdes. Alors j'ai commencé à développer un autre système, puis deux, puis trois.

Dans *Inflorenza*³, on joue des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de *Millevaux*. On part du principe suivant : *Millevaux*, c'est l'enfer sur terre, mais vos personnages sont spéciaux, ils sont connectés à l'égrégore, ils ont virtuellement tous les pouvoirs, donner la vie comme la reprendre, avec une épée, un simple mot, une pensée. Dans un monde infernal où ils représentent le dernier espoir, comment vont-ils se comporter ? Vont-ils sauver le monde (et de quoi ?) ou

¹ <https://twitter.com/Millevaux/>

² <http://outsider.rolepod.net/millevaux/millevaux-sombre>

³ <http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2>

suivre leur propre voie ? Vont-ils devenir des héros, des salauds ou des martyrs ?

C'est pour faire de l'horreur épique et du drama. C'est un jeu centré sur le personnage, on joue sur les intrigues perso, les émotions. On joue aussi sur une esthétique baroque et un univers émergent, façonné par la table de jeu.

Dans *Arbre*⁴, on joue des clochards magnifiques dans les forêts hantées de Millevaux. Des personnes qui ont tout perdu, sauf la force de vivre. Des vagabonds, qui vivent dans la marge. Passeurs, illuminés, parias.

On joue sur l'expérience de la souffrance, sur le fil entre la survie et l'abandon. C'est le jeu idéal pour explorer *Millevaux*, parce qu'on voit tout les aspects de l'univers à la loupe, chaque arbre, chaque furoncle, chaque beauté.

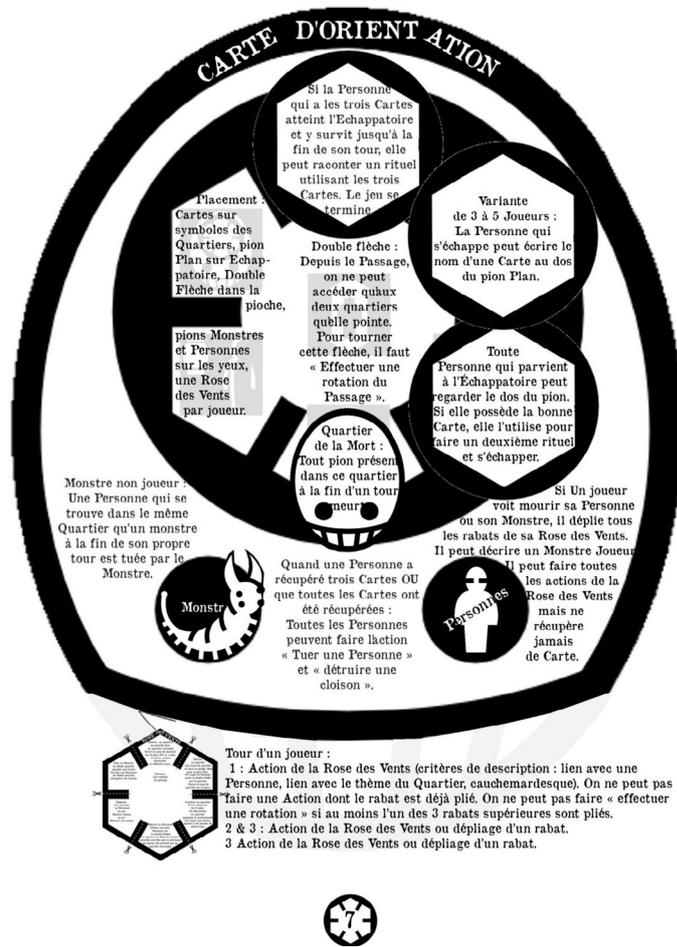
Le jeu est en développement, mais on peut déjà récupérer la version playtesteur, et je prévois aussi prochainement une édition pré-historique : c'est-à-dire une version playtesteur remaniée avec mes dernières avancées sur le système, et une compilation de toutes mes notes prises sur le jeu.

Avec *Empreintes & Horlas*, on joue les derniers grognards de Millevaux. Des personnes qui pensent savoir comment on survit et comment on tire son épingle de ce foutu jeu forestier, des chiens de guerre qui vont se battre pour creuser leur trou. On commence à les suivre au moment où elles ont tout perdu ; pas d'arme, pas de matériel, les réserves à sec, et on les voit remonter la pente et se démener comme des bêtes pour sauver leur couenne. C'est un jeu dans l'esprit old school renaissance, ça va être gritty, tactique, ça va mettre les joueurs au défi.

Le jeu est tout frais dans son développement, il y a en effet notre premier test sur ma chaîne Youtube⁵ et des comptes-rendus écrits à venir, et je publierai prochainement une édition préhistorique.

4 <http://outsider.rolepod.net/millevaux/arbre>

5 https://www.youtube.com/watch?v=6I0YRv_sAYg



J'en ai un dernier sous le coude : *Les Épines de la Rose*. On y joue exclusivement des Néandertal, un peuple secret qui a des pouvoirs psychiques et se cache de l'humanité, tout en cherchant à la soumettre. Les personnages sont des fondateurs de la Loge d'Ébène, une société secrète de Néandertal (encore plus secrète que l'ensemble de leur société) qui cherche à éradiquer les Horlas. On joue des personnages puissants, mais attention ! C'est du jeu traditionnel et en face, le meneur va avancer des adversaires tout aussi dangereux, il va sortir le gras du bestiaire de Millevaux, en terme de Horlas, de Néandertal, d'humains ou de créatures diverses. Il y a quatre niveaux d'adversités : le jeu politique Néandertal, le jeu politique humain, les luttes martiales, et les rivalités au sein de la Loge d'Ébène. En fait, il s'agit du Basic System sous stéroïdes dont je parlais. Il est tellement modifié qu'on peut bien parler d'un système original. Je vais sortir une édition préhistorique.

Je n'ai pas décrit les systèmes. Ils sont bizarres, ils vous surprendront. Je parle aussi pour *Sombre*, dont je ne suis pas l'auteur. Johan le revendique comme classique,

mais il n'est classique qu'au niveau du partage de la narration. Sur les autres aspects, il est très spécial.

J'ai longtemps pensé que je ne pouvais pas publier du matériel tant qu'il n'était pas éprouvé à mort. Une partie du public a besoin de ça, recevoir des choses définitives. Pour ça, il y a *Millevaux Sombre* et *Inflorenza*. Mais en échangeant, j'ai réalisé que certaines personnes avaient surtout besoin de recueillir un maximum d'information sur l'univers, et les façons de jouer, quand bien même ce serait présenté brut de fonderie.

Or, j'ai des milliers de signes sur Millevaux dans mon disque dur. Je finirai par tout sortir en édition finale, mais ça va prendre des années.

Donc, la priorité pour ma première année de créatif à temps plein, c'est de sortir ce matériel en édition préhistorique, pour que tout le monde puisse en profiter.

L'univers de *Millevaux* est assez vaste et malléable pour qu'on l'explore sous un tas d'angles. Je vais tenter une expérience, Systèmes Millevaux, qui est de jouer dans l'univers avec un tas de systèmes différents. Dans un premier temps, je vais tester *Innommable*, *Apocalypse World...* et aussi *Les Cordes Sensibles* et la *Saveur du Ciel!* Bien sûr, les joueurs peuvent faire de même. Prendre l'univers et jouer avec leur propre système, selon ce qu'ils aiment explorer. Ou hybrider avec des jeux aux thématiques forestières ou sauvages comme *Vermine*, *Tribe 8*, *Les Ombres d'Esteren*, *Krystal*, *Summerland*, *Kingdom of Nothing...*

Une autre chose, très importante : je vais faire basculer *Millevaux* dans le domaine public. C'est une des premières choses que je vais faire maintenant que je suis créatif à temps

plein. Je n'entre pas dans les détails pour *Millevaux Sombre*, qui recevra un traitement particulier vu que c'est un supplément, mais pour le reste, considérez que tous mes textes sous *Millevaux* vont être libres de droits, et que toutes mes maquettes et mes illustrations (des photomontages issus d'images en licence Creative Commons Attribution / usage non commercial) seront téléchargeables. Vous allez pouvoir utiliser, modifier et diffuser ça sans être obligés de me consulter ou de me créditer. Cela ouvre un immense éventail de possibilités : vous pouvez ressortir mes livres avec une maquette différente, créer votre propre jeu sur *Millevaux* qui reprend des informations et des éléments de gameplay choisis en y mixant vos propres créations, écrire des scénarios, des morceaux

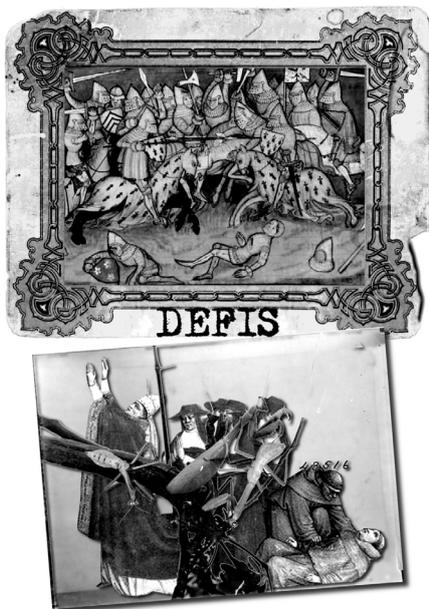
d'univers, produire des œuvres dérivées dans tous les médias : écriture, audiovisuel, jeu analogique, jeu vidéo...

Mon ambition, c'est que *Millevaux* ne soit plus un univers, mais un mythe. Un mythe à très petite échelle, bien sûr, je ne suis ni Homère, ni Lovecraft, ni Romero. Mais un mythe quand même, un corpus narratif que la communauté se réapproprie à l'infini.

Un élément essentiel pour qu'un mythe se

développe, c'est de partir sur une base libre de droits. Rien n'empêche une partie de la communauté d'en développer des branches propriétaires. Éditeurs : vous pouvez éditer *Millevaux!* Que ce soit le texte brut de fonderie, ou une version adaptée par votre équipe !

En tant qu'auteur initial, je diffuse un corpus de base, mais aussi je montre qu'on peut s'en affranchir du moment qu'on conserve les marqueurs principaux : la forêt, les ruines, l'oubli, l'emprise, l'égrégore, les Horlas. J'offre aussi mes services en tant que consultant sur les œuvres dérivées. Mon ambition à ce jour, c'est



DEFIS_PLAYING WITH BRUSHES & DOMAINE PUBLIC LA BATAILLE D'AURAY & THE FIELD MUSEUM LIBRARY & DOMAINE PUBLIC

de permettre l'émergence d'une communauté d'auteurs de *Millevaux* (je considère que les joueurs de *Millevaux* sont déjà des auteurs, mais je parle ici d'auteurs diffusés). Pas une communauté centralisée (même si des outils de centralisation seront proposés, que ce soit le forum Millevaux sur Terres Étrangées, ou le Wiki Millevaux qui va voir le jour bientôt). Plutôt un maquis d'auteurs qui n'ont nul besoin de se concerter, ni entre eux, ni avec moi. Je nous donne dix ans pour amorcer le mouvement.

C. d'A. : En attendant *Infloranza 2*, ou *Empreintes & Horlas*, vous travaillez aussi sur *Arbre*, ce jeu part d'une proposition intrigante : jouer des clochard dans l'enfer forestier de Millevaux. Qu'est-ce qui vous a donné envie d'écrire à ce sujet ?

T. M. : Dans *Arbre*, on joue des clochards magnifiques dans les forêts hantées de Millevaux, plus précisément.

Dans les toutes premières parties de Millevaux, on jouait des marginaux, qui n'avaient ni dieu, ni maître. *Arbre* a été conçu pour retrouver ce feeling.

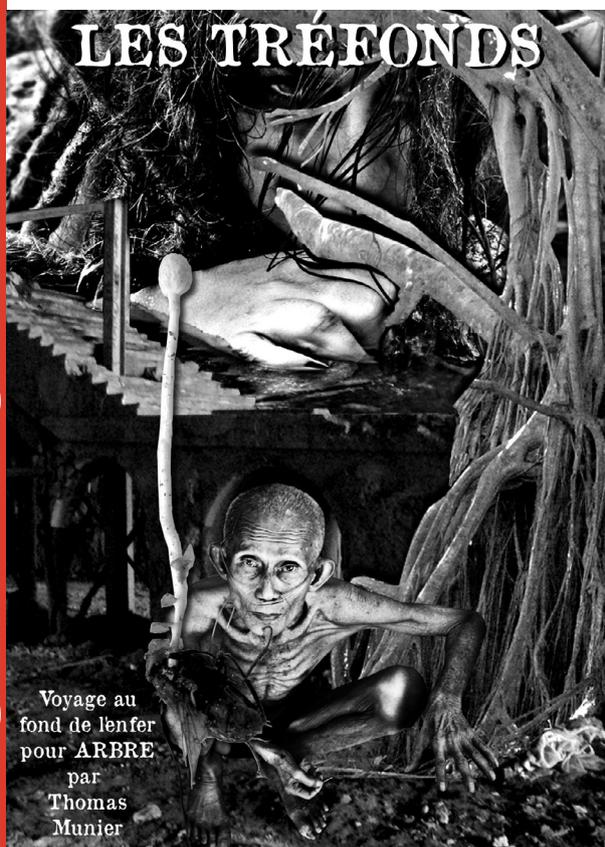
Je suis fasciné depuis toujours par les clochards, et j'ai aussi peur d'eux, sans doute parce que j'ai peur d'en devenir un, que ça pourrait faire partie, disons, d'un risque déterminé, à la fois génétique et social, pour moi.

Dans mes lectures pour élaborer *Arbre*, il y a une révélation, c'est *Les Naufragés*, de Patrick Declerck, qui dépeint le milieu de la grande marginalité sans aucune concession. On y découvre que les clochards les plus désocialisés sont sur les frontières de l'humanité. Dans un presque total oubli de soi. Cet homme qui n'a pas enlevé ses chaussettes depuis des mois, et qui ont fusionné avec la chair de son pied, cette femme au cancer du sein jamais soigné, qui forme comme un vortex de nécrose autour duquel son corps se recroqueville. Mais ces clochards ne sont pas qu'une spirale de la chute, qu'un rejet de la société. Ils ont aussi une puissante étincelle de vie, ils avancent dans des conditions où il paraîtrait préférable de se donner la mort. Ils crient un non franc et joyeux à la société. Les clochards vivent dans un monde post-apocalyptique et surnaturel. Ils vivent sur le fil entre la survie et l'abandon. C'est un sujet sans limite : quelle est ta place dans la société, d'où vient ton choix de vivre sur les frontières ?

Au début du jeu, c'est comme si tu te réveillais dans le corps de ce clochard, comme dans un corps étranger à la suite d'une amnésie, d'un coma ou d'une gueule de bois. Et tu te réveilles en équilibre instable, suspendu au-dessus du vide sur un fil entre la survie et l'abandon. Aucune destination n'est sûre, mais rester sur le fil est tout aussi dangereux. C'est comme si quelqu'un d'autre t'avait fait monter sur le fil. Maintenant, comment tu assumes ?

Aller à fond vers la survie risque de te faire rejoindre une communauté, où tu perdras ton libre arbitre si tu t'y engages pour de bon. Aller à fond vers l'abandon risque de te faire mourir ou quitter la bande pour vivre en solitaire, sachant que l'aventure en solitaire ne dure pas longtemps, elle se solde vite par la mort.

Les définitions de la survie et de l'abandon



Voyage au fond de l'enfer pour ARBRE par Thomas Munier

LES TRÉFONDS_FALLEN PEGASUS & ZORAH & CAMBIODEFRACTAL & IAN-DAVID & THOMAS PRUSS_WIKIPEDIA COMMONS

dépendent de chacun. Voici des guides : Survie : adaptation, confort, dignité, égoïsme, haine, instinct de groupe, lâcheté, opportunisme, peur, préparation, superstition, vigilance... Abandon : addiction, autodestruction, curiosité, détachement, folie, inconscience, innocence, mysticisme, oubli de soi, simplicité, solitude, souffrance...

Voilà pour les personnages. Jouer des gueules cassées, mais en même temps des personnes qui sont attachantes, qui ont leur pureté à elles, qui ont une charge émotionnelle de souvenirs, de breloques, de pulsions et de blessures sur elles.

Pour l'univers, l'idée, c'était de jouer en bac à sable, de ne pas s'épargner les endroits les plus extrêmes de Millevaux, les frontières, que ce soit les tréfonds de la forêt, du désert, des villes, ou même les tréfonds du réel, du rêve et de la folie.

Il y a ce jeu de perception entre les deux, les clochards et les frontières qu'ils explorent, toujours dans un état second. Dans le jeu, quand tu prends des risques graves, tu gagnes un as de pique, un joker. Tu peux le dépenser pour connaître la vérité sur une chose un instant. Mais que signifie ce que tu vois quand tu n'utilises pas l'as de pique ?

Le jeu de rôle propose un infini de possibilités. On peut oser des voix différentes, des thèmes différents. C'est effrayant et c'est pour ça que c'est bon.

C. d'A. : À partir du moment où la décision est prise de se lancer dans un projet de jeu de rôle, comment procédez-vous, quelles sont les premières étapes du processus créatif ?

T. M. : Je prends des notes sur mon téléphone portable ou un carnet. Je note toutes mes idées, sans trier les bonnes des mauvaises. Généralement, les idées sur un jeu me viennent en raz-de-marée parce que je viens de boucler un projet juste avant et que ça a fait de la place dans mon cerveau. Ensuite, je mets tout ça dans mon tableau de bord Excel qui me sert à tout gérer (j'explique en détail comment ça fonctionne sur Outsider :



<http://outsider.rolepod.net/mon-ultime-martingale-dorganisation-personnelle/>). Avant, les notes pour les jeux allaient sur un fichier Word, mais j'ai abandonné cette méthode à ce stade, ça n'est pas du tout ergonomique. J'ai besoin de filtrer l'information par catégorie, pour ça il me faut un tableur. J'ai dit Word et Excel, mais je suis sur Libre Office en fait.

Ensuite, je bricole des outils, feuilles de personnage, pense-bêtes, et je teste. Je crois qu'un bon jeu de 200 pages nécessite une cinquantaine de parties pour être rôdé, c'est-à-dire pour mériter une édition première. Je peux faire une édition préhistorique bien plus tôt, ce qui m'apportera un premier retour de la communauté. Un jeu de 20 pages nécessite beaucoup moins de playtests pour une édition première, entre 3 et 10 font l'affaire.

C. d'A. : Quand vous disposez du texte d'un jeu, vous le testez et ça peut vous amener à changer un certain nombre de choses dans le jeu. Par exemple, je ne suis pas sûr que la version d'*Arbre* présentée en one-shot à *la Cellule*⁶, soit identique à celle que vous utilisez maintenant. Que tirez-vous des tests

⁶ lacellule.net/2014/11/podcast-playtest-n05-arbre.html

de vos jeux et comment utilisez-vous ces résultats ensuite ?

T. M. : Je recommande la méthode de test de Frédéric Sintès⁷. On a aussi fait un podcast de *la Cellule* avec Flavie et Romaric Briand, et Jérôme Larré, sur le playtest⁸.

Pour synthétiser et apporter mes évolutions personnelles, un test, ça se présente ainsi. J'explique d'abord que c'est un test, j'interdis les critiques (positives comme négatives) et le changement de règles en cours de partie, en revanche c'est open bar pour les questions, je demande aussi aux joueurs quelles sont leurs attentes, éventuellement je précise s'il y a une chose particulière que je veux tester, ensuite on joue comme si c'était une vraie partie, donc on joue pour s'amuser, quitte à compenser (c'est-à-dire utiliser des techniques de joueurs pour pallier à certains défauts du jeu), et enfin on débriefe. Je note les remarques des joueurs et j'évite de me justifier. Enfin, je rédige un rapport de partie. Le simple fait de le rédiger me remet les idées en place, et l'échange avec la communauté qui en résulte m'intéresse aussi. J'ai dû publier quelque chose comme deux-cents comptes-rendus de partie. À chaque fois, je raconte dans les détails ma vision des événements imaginaires qui ont eu lieu, et je fais le lien avec les mécaniques de jeu.

Les tests sont très fertiles, vraiment. Il y a des choses qu'on remarque tout de suite et dont on trouve la solution rapidement, et des choses qu'il faut digérer sur toute la campagne de tests. Je suis toujours en test. Je maîtrise rarement un jeu ou un scénario après la sortie de son édition première, à moins que je ne réfléchisse à une édition deuxième.

La chose que seuls les playtests peuvent fournir, à la fois cruciale et difficile à cerner, c'est le feeling en jeu. Voir si on a un bon feeling ou un mauvais feeling, cet espèce de tremblement qui fait que tu ne t'amuses pas dans la partie, que tu ne trouves pas ce que tu recherches, ou que quelque chose

manque. Le mauvais feeling peut venir de beaucoup de choses à la fois, un problème dans le contrat social, la résistance, le partage de l'autorité et de la responsabilité, l'assimilation des informations, la clarté de l'intention de jeu, la cohésion entre l'intention de jeu et le système... Beaucoup de choses que tu ne peux pas voir émerger si tu ne pratiques pas.

Je regrette de passer trop de temps à jouer à mes propres jeux, et du coup, aussi, trop de temps à maîtriser et pas assez à jouer (même si j'ai retrouvé le plaisir de pouvoir aussi jouer un personnage, dans mes jeux avec un partage large des responsabilités). Quand je peux, j'essaye d'être simple joueur, sur les jeux des autres, c'est une respiration bienvenue. Et aussi d'être moins dans l'analyse, car ça peut gâcher le plaisir de jeu. Faire du jeu de rôle, c'est mon métier, pour autant c'est primordial que le plaisir demeure.

C. d'A. : Imaginons qu'*Arbre* en soit arrivé à une version suffisamment testée, une version qui mérite d'être publiée (peut-être est-ce déjà le cas). Quelle est l'étape suivante, la mise en page peut être ?

T. M. : Je fais un plan, je retourne à mon tableau de bord et je change les catégories des entrées pour qu'elles collent aux chapitres de mon plan. Ensuite, un coup de filtre, mes entrées se retrouvent ainsi triées par chapitre, et je les copie-colle dans un traitement de texte.

Cela me fait un premier jet, brut de fonderie. ça peut faire l'affaire pour une édition préhistorique. Mais pour une édition première, c'est loin d'être suffisant. Il y a beaucoup de choses contradictoires à ce stade-là, des choses obsolètes aussi. Ce n'est pas toujours compréhensible. Je repasse donc là-dessus jusqu'à obtenir un texte cohérent. Je repasse encore le texte pour que de cohérent il devienne didactique. Il me faut rajouter des exemples, et parfois aussi des schémas. Je ne suis pas du tout schémas, je ne suis pas un visuel, au contraire de certains. On me réclame souvent des schémas, mais j'ai des difficultés à en produire. Il m'est bien plus facile de vomir du signe ! Chacun ses faiblesses.

⁷ www.limbicsystemsldr.com/organiser-une-partie-test

⁸ <http://cellulis.blogspot.fr/2013/01/le-garage-n4-playtest-dinflorenza.html>

Puis je repasse le texte encore une fois pour que de didactique il devienne fluide. Je raccourcis les phrases, fais la chasse aux adjectifs et adverbes, aux redondances, aux propositions subordonnées, aux formules au passif. Pur travail d'écrivain.

Ensuite, je relis mon texte trois fois, je transmets à des relecteurs, je corrige d'après leurs retours, je relis encore trois fois. Idéalement, à cette étape, il faudrait encore un aller-retour avec des relecteurs, je le ferai à l'avenir.

À ce stade, ma version texte est finalisée. Maintenant, je vais sur Flickr.com collecter des photos en licence Creative Commons Attribution, pas d'usage commercial (je tape dans cette licence parce que c'est là que se trouve la qualité d'image que je recherche, ni trop brute, ni trop travaillée). Je récupère aussi des photos prises par mes lecteurs.

C'est l'usage de photos sous licence « pas d'usage commercial », qui m'a résolu à cesser de prendre une marge sur mes livres (chose que je vais mettre en place très

prochainement, avec le placement de mes livres dans le domaine public). Cela a entraîné une réflexion de fond sur ma vision de la culture. Je vais cesser de prendre une marge sur mes livres en impression à la demande et mettre les versions numériques illustrées en téléchargement libre, de même que les maquettes. Je vais me détourner du revenu par droit d'auteur/marge auteur et solliciter un soutien communautaire à la place. C'est un exercice de réciprocité. D'un côté, je m'engage à rendre accessible mes œuvres à tous, même les plus démunis, sans percevoir d'argent dessus. De l'autre la communauté peut me soutenir pour que ça continue, par le don, ou par toute autre démarche, comme la diffusion de mes œuvres ou la production de plate-formes communautaires ou dérivées.

Je digresse. Toutes ces réflexions sur la culture ne font pas partie du processus créatif en soi. Quand j'écris un livre, je ne pense pas à tout ça. Mais pour autant, tout autour de la création d'un livre, chaque auteur mûrit sa propre vision de la culture, de son économie, de son éthique. Ma vision découle de ma façon de créer et des échanges avec les acteurs de la culture, auteurs, éditeurs, chroniqueurs, libraires, lecteurs, joueurs.

À partir de ces photos, je fais des photomontages. Je n'ai pas eu de formation si ce n'est une grande compulsion, à une époque, de la culture du photomontage. Je visionnais des tas d'œuvres sur le site GFXartist (un équivalent de deviantart, mais d'une meilleure qualité, à mes yeux). Je trouve aussi mes influences dans l'art outsider et l'art contemporain. Je monte comme je le sens. Mon influence, ce sont les collages de Prévert. J'utilise Gimp, l'équivalent de Photoshop en logiciel libre, mais je suis loin de l'utiliser à fond de ses possibilités. En quelque sorte, je ne m'en sers que comme je me servais d'une photocopieuse, de ciseaux et de colle.

Je coule le texte directement dans mes images, je n'utilise pas de logiciel de PAO. J'ai besoin que le texte soit inclus de façon organique dans les images, tant pis pour la lisibilité. Cela fait partie de l'expérience, de l'immersion. Je ne prétends pas que mes maquettes





sont illisibles, je prétends qu'il faut prendre son temps pour s'y retrouver. Cela fait partie du jeu. Je livre aussi la version texte pur, et d'ailleurs je vais aussi la proposer en impression à la demande (jusqu'à présent elle n'était disponible qu'en version numérique). On pourra avoir le livre illustré, pour l'inspiration, et le livre texte, pour le manuel.

Ces outils de maquettage, fichiers calque, traitements de texte seront mis à disposition de la communauté, qui pourra s'en servir pour produire ses propres versions, comme des exemplaires ré-illustrés, par exemple.

Ensuite, j'assemble les images dans un PDF avec Scribus, un logiciel libre de PAO. Je n'utilise que des logiciels libres, ça fait partie d'une éthique. En tant que créatif à temps plein, je fais vœu de pauvreté pour continuer à produire sans m'angoisser au sujet de la fin du mois. Mon activité doit me coûter le moins possible. Ce qui n'est pas gratuit est souvent au-dessus de mes moyens. La réciprocité est la suivante : des concepteurs de logiciel ont travaillé bénévolement pour que je puisse créer, en échange j'offre mon travail à la communauté. La culture du livre crée de l'abondance.

Pour l'édition première d'*Arbre*, j'envisage de tester le livre pauvre. Un livre entièrement écrit et illustré à la main. Mais il faut que je rachète un scanner, car le mien a rendu l'âme !

C. d'A. : Enfin, alors que la plupart des auteurs de jeu de rôle s'arrêtent là, vous proposez à vos lecteurs une étape supplémentaire : non seulement ils peuvent se procurer vos jeux en impression à la demande sur Lulu, mais il a aussi été possible (et peut-être l'est-ce encore ?) de vous commander une version artisanale du livre, reliée par vos soins. Qu'est-ce qui vous a poussé à proposer cette option ?

T. M. : Je me définis comme un outsider. Viscéralement. J'ai une passion pour l'art brut, l'art naïf et l'art pauvre, trois cultures qui donnent le pouvoir aux artistes même les plus humbles. Chacun doit pouvoir produire une œuvre culturelle, avec les moyens du bord, quelles que soient ses connaissances esthétiques ou techniques. Moi-même, j'ai commencé à faire des livres artisanaux en utilisant la reliure japonaise, une méthode très rustique. J'ai percé les premiers exemplaires

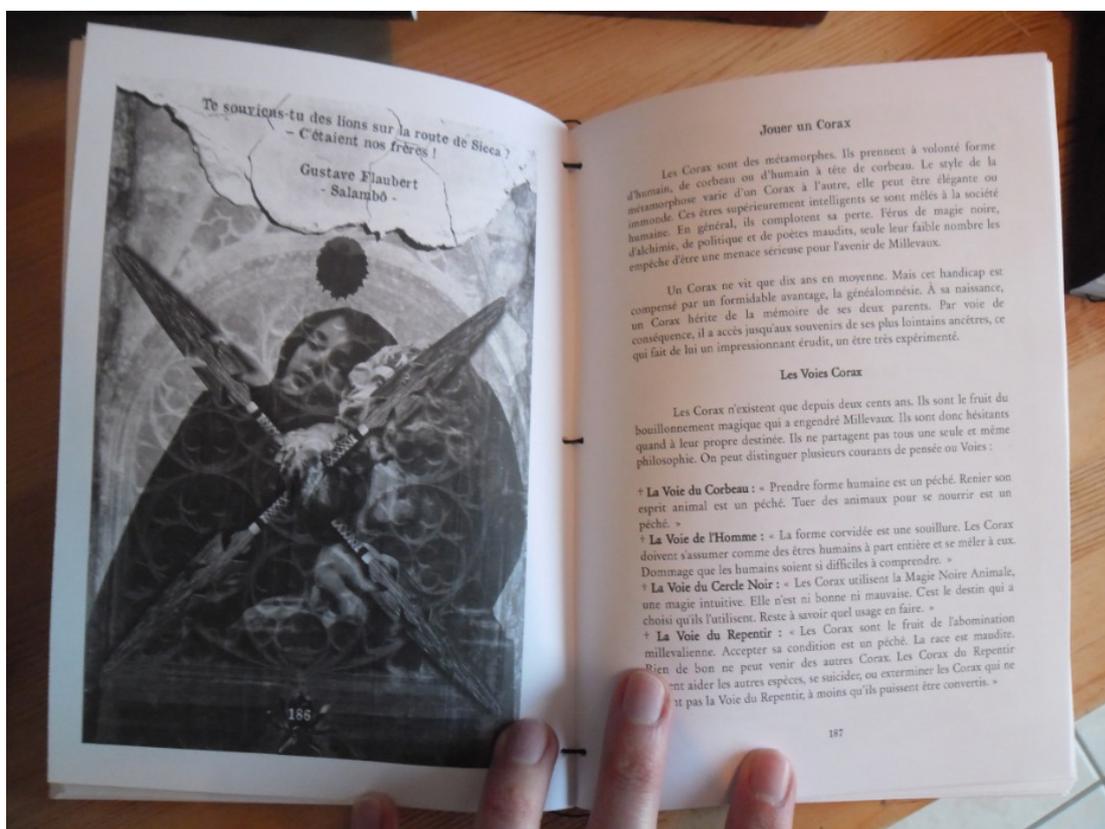
avec un poinçon parce que je n'avais pas de perceuse. Aujourd'hui, j'ai plus de matériel, une imprimante jet d'encre (je changerai pour une laser quand elle sera fichue), une presse, une petite perceuse montée sur un support à colonne, du fil de lin alors qu'au début j'utilisais du simple fil de couture, trop cassant. Le livre artisanal montre qu'on peut fabriquer un livre sans recourir aux services d'un imprimeur. Quand je fabrique un livre artisanal, je construis une relation avec le lecteur. Chaque exemplaire est unique, le dessin de dédicace va varier, les collages vont varier, les petits objets à l'intérieur, feuilles, tissus, fleurs, animaux morts, vont varier. Le livre artisanal est moins robuste qu'un livre imprimé à la demande, mais je pense que le rapport est tout autre. Cela me prend du temps à faire, mais c'est du temps gagné parce que j'ai construit une relation avec une personne, et en même temps cela enrichit la passion de la communauté.

Au contraire des impressions à la demande, le livre artisanal n'est pas vendu à prix coûtant. Il est à prix libre. La personne qui me demande un livre artisanal cherche souvent à me soutenir,

c'est pour cela que le prix est libre. Me commander un livre artisanal est une forme de soutien. Mais fondamentalement, cela signifie aussi qu'on pourrait me payer un livre artisanal en dessous de son coût de fabrication, ou à zéro euro. Je serais peiné qu'une personne le fasse juste pour tester mes convictions, mais je serais honoré qu'une personne le fasse parce qu'elle n'a pas de moyens financiers mais qu'elle cherche à construire une relation avec moi ou avec mon œuvre, et apporte un soutien d'une façon non financière.

C. d'A. : Et *Arbre* en format artisanal ça ressemblera à quoi ? Avez-vous envisagé des formats artisanaux qui ne soient pas à proprement parler des livres ? (Graver les règles d'*Arbre* sur une bûche par exemple !)

T. M. : *Arbre* sera sans doute écrit et illustré à la main, mais je ne vais pas écrire et illustrer à la main chaque exemplaire ! Je ne pourrais le faire que sur des jeux beaucoup plus petits. Je ne sais pas encore à quoi ressemblera le livre artisanal, je sais juste que chacun sera unique, il y aura sûrement du tissu, des feuilles et du bois.



Je ne graverai pas les règles d'*Arbre* sur une bûche, car je devrais passer beaucoup de temps à me former sur des notions de lithographie, par exemple, et je devrais acheter du nouveau matériel. C'est contraire à mon vœu de pauvreté et aux principes de simplicité volontaire. Ma réflexion porte sur les déchets. Nous produisons trop de déchets, je n'en suis pas exempt et j'en souffre. Notamment les emballages. Nous sommes entourés d'emballages, les déchets d'emballages sont plus présents que les objets eux-mêmes. Je cherche un moyen de recycler ces déchets dans les livres artisanaux, un moyen qui soit esthétique, cohérent avec le thème des livres, et qui ne m'oblige pas à acquérir du nouveau matériel qui produirait de nouveaux déchets.

C. d'A. : Merci de ces réponses, Thomas, mais j'ai une dernière question. Vous avez récemment quitté votre travail salarié pour vous lancer à temps plein dans vos activités créatives. Pouvez-vous nous expliquer cette démarche et surtout nous indiquer comment il est possible de vous soutenir dans cette aventure ?

T. M. : Nous avons tous une nécessité de créer, chez moi ça s'est traduit par l'écriture, depuis mon enfance. J'ai besoin de passer du temps à fabriquer des univers, c'est là où je suis vraiment sincère. Cela m'a pris vingt-cinq ans, mais j'ai réussi à organiser ma vie pour que ça soit possible. Cela a été possible grâce aux lecteurs qui m'ont suivi, qui m'ont prouvé que mes univers pouvaient intéresser des personnes, que c'était utile, même à un très modeste niveau, que donc, j'avais ma place dans la société, en tant qu'écrivain, au même titre qu'un maçon, qu'un ouvrier ou qu'un banquier.

Aujourd'hui, je tente l'aventure de fabriquer des univers à temps plein. C'est aussi une aventure de dialogue autour de la culture, et de la créativité.

Je le fais d'une façon particulière. J'assume que c'est une vocation, pas une carrière. Aussi je fais vœu de pauvreté. Tant que j'aurai le minimum vital, je pourrai continuer à créer à temps plein. Quand je dis à temps

plein, comprenez le temps qu'un cadre passe à son travail, pas plus. J'ai aussi quitté mon travail salarié pour retrouver un équilibre, pouvoir consacrer du temps à ma famille et mes proches, parce que c'est ça l'essentiel au final.

Et parce que c'est une vocation, pas une carrière, je mets à disposition mes œuvres gratuitement, je ne prendrai plus de marge auteur sur mes livres.

Le soutien communautaire reste indispensable pour que je continue. Je ne veux pas créer si mes œuvres ne touchent pas au moins une personne. Je crois qu'on peut créer uniquement pour soi-même, mais ça ne me suffit pas. J'ai besoin de faire partie d'un écosystème, d'être utile à quelqu'un. La plupart des gens fonctionnent comme ça, nous sommes humains, nous sommes sociaux. Les véritables auto-créatifs sont rares, tout au plus ils réservent une partie de leur créativité à eux-mêmes.

J'ai quatre ans de trésorerie devant moi, donc je peux continuer de le faire sans soutien financier pendant cette période. Mais si, au terme de quatre ans, je n'ai pas le minimum vital, je serai contraint de reprendre une activité salariée ou mercenaire qui m'empêchera peut-être de créer autant qu'avant, ou de créer dans le registre du libre.

Par conséquent, je demande à vivre de la charité de la communauté. Si la communauté estime légitime qu'une personne consacre son temps à produire une œuvre, alors elle soutiendra l'ouvrier. Je demande un soutien inconditionnel. Si la communauté estime qu'une personne doit être sincère lorsqu'elle produit son œuvre, alors elle soutiendra cette personne sans l'engager sur la nature de son œuvre. Je ne ferai pas de souscription, ou de patronage, parce que ce sont des soutiens conditionnels, qui engagent l'ouvrier à produire des suppléments d'œuvres inutiles, ou à travailler selon une fréquence imposée, plutôt que de laisser le temps nécessaire à la maturation d'une œuvre.

Considérez que je suis une vocation, pas une

carrière. En cela, je ne suis pas différent d'un moine, par exemple. Un moine consacre sa vie à la prière, en échange de quoi la communauté le soutient, parce qu'elle estime que son œuvre de prière est utile. Le dalaï-lama dit que si tout le monde se dédiait à la vie monacale, Bouddha viendrait leur dire « il est temps de se retrousser les manches ! ». L'exemple du moine fonctionne parce que tout le monde ne se fait pas moine, chacun se rend utile d'une façon différente. J'espère juste que chacun puisse suivre sa vocation, c'est la clé de l'équilibre. Dans l'absolu, quiconque devrait pouvoir vivre dans la dignité, quand bien même il serait inutile. Ou plutôt, chaque personne est utile, apporte quelque chose au monde par le simple fait d'exister. Quand bien même elle n'aurait pas une utilité économique.

En l'absence de revenu inconditionnel de base, l'État ne se place pas en financeur du droit à la dignité humaine. De même que je

ne souhaite pas recourir à ma famille pour couvrir mes besoins. Aussi, c'est bien à la communauté que je demande un soutien. Chacun peut soutenir à sa manière, le soutien financier est une forme, mais il en existe beaucoup d'autres. La plus simple, c'est de lire mon travail. Chacun peut aussi faire des retours, diffuser mon travail par le biais qu'il préfère, et produire des œuvres dérivées, ou encore permettre ma venue sur des salons, des conventions privées, des ateliers, des conférences.

Cela peut paraître très étrange de fonctionner comme ça. Pour autant, ça n'est pas très différent de ce que fait un artiste de rue. Une partie de ma tâche consiste à expérimenter des modes de vie et des modèles économiques alternatif, d'ouvrir le champ des possibles. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR JULIEN POURD**



Retrouvez cet entretien sur Outsider
<http://outsider.rolepod.net/interview-altaride/>

ENTRETIEN

JOURNÉES
D'ÉTUDES

LES QUARANTE
ANS DU JEU
DE RÔLE

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

Les premières journées d'études consacrées au jeu de rôle se sont tenues du 12 au 14 juin 2015 à l'université Paris XIII – Nord et à l'université Sorbonne nouvelle – Paris III. Ces journées d'études se proposaient, à l'occasion de ses quarante ans, de dresser un état des lieux du jeu de rôle.

Rencontre avec le comité d'organisation.

Chroniques d'Altaride : Pourquoi le milieu universitaire français s'est-il aussi peu intéressé au jeu de rôle... jusqu'à maintenant ?

Comité d'organisation : Il y a un certain nombre d'activités scientifiques sur les jeux, mais, à notre connaissance, aucune conférence uniquement consacrée au jeu de rôle. Le jeu de rôle n'est pas le jeu qui, actuellement, a le plus de visibilité et c'est sans doute une des raisons pour lesquelles peu d'universitaires se sont penchés sur la question.

Il faut reconnaître qu'un certain nombre de sujets ont été délaissés par l'université, qui les considérerait peu sérieux ou peu dignes d'être étudiés. Le jeu de rôle en fait partie, comme cela a aussi été le cas du cinéma de science-fiction. Le jeu de rôle a donc été victime d'un certain « snobisme » qui semble disparaître avec des générations de chercheurs qui sont nés dans et avec la culture populaire, qui s'intéressent à elle, aux différents modes de cultures de la société et à tout ce qui la fait et la cimente. Ainsi en France, Laurent Trémel et Olivier Caïra, entre autres, sont-ils des précurseurs dans l'étude universitaire du jeu de rôle, et des jeunes tels que Coralie David continuent dans cette voie.

C. d'A. : C'est la première fois qu'une université française organise un colloque sur le jeu de rôle... Pourquoi maintenant ?

C. d'o. : Il s'agit, en quelque sorte, d'un concours de circonstances et aussi d'une véritable envie. Nous sommes un groupe d'amis qui se sont retrouvés autour de parties de jeu de rôle et qui se sont fait plaisir à jouer ensemble. Nous nous sommes rencontrés car nous travaillons sur des thématiques communes qui nous passionnent (en l'occurrence la science-fiction, mais aussi les séries télévisées), et à l'occasion de diverses retrouvailles, nous nous sommes mis à jouer au jeu de rôle et y avons pris goût.

Pour les quarante ans du jeu de rôle, nous avons eu envie tout à la fois de nous faire plaisir et de célébrer cet anniversaire. Nous avons alors eu l'idée d'organiser ensemble ce colloque consacré au jeu de rôle.

Comme nous sommes des chercheurs, il nous a paru logique de tenir ce colloque à l'université, ce d'autant que s'il est un lieu où l'on travaille à comprendre, étudier, analyser, etc. c'est bien l'université.

Comme aucun colloque n'avait vraiment été consacré au jeu de rôle, nous avons voulu que celui-ci soit un état de l'art, un panorama du jeu de rôle et ainsi laisser la place non seulement aux formes traditionnelles, mais bien aussi aux nouvelles formes du jeu de rôle, et aux penseurs qui le font évoluer. L'idée était d'avoir le jeu de rôle dans sa diversité et sa richesse ; d'essayer de comprendre sa nature, ses structures, ses fonctionnements, sa place dans la société, son lien avec les joueurs, etc.

Le tout pour se faire plaisir, pour faire partager et pour partager entre amis, amateurs et passionnés du jeu de rôle un moment agréable.

C. d'A. : D'après vous, quelle est la place du jeu de rôle dans la littérature aujourd'hui ?

C. d'o. : Pour répondre, il faudrait sans doute un long développement et étudier en détail la question. Ce sont par ailleurs des questions qu'il faut poser aux auteurs qui sont passés du jeu de rôle à la littérature plus classique (tels que Pével, Jaworski, Colin, Clavel, Bizien, Heylbroeck...), mais aussi à ceux qui étudient l'aspect littéraire du jeu de rôle.

L'aspect littéraire (par exemple les liens et/ou les parallèles qui existent entre l'auteur, l'écriture, la narratologie, etc. dans le jeu de rôle et dans la littérature dite classique) sera sans doute une des questions débattues lors du colloque.

C. d'A. : Quelles sont les difficultés pour mettre en place un tel événement ?

C. d'o. : En dehors des problèmes classiques de logistique d'organisation de colloque à l'université, le plus difficile est de trouver les intervenants universitaires. En effet, les délais étaient courts pour des universitaires qui ont généralement besoin d'être prévenus très tôt pour s'organiser et écrire sur un sujet bien particulier. Ainsi, nous avons eu peu de



réponses du milieu universitaire (et la plupart, mais pas seulement, sont connus pour leurs travaux sur le jeu de rôle), ou disons peu qui étaient vraiment centrées sur le jeu de rôle. Par ailleurs, actuellement, la plupart des penseurs et auteurs de jeu (ceux qui le théorisent et y réfléchissent) se trouvent en dehors de ce milieu universitaire et cela explique aussi pourquoi le jeu de rôle n'est pas souvent à l'honneur dans les colloques universitaires. En outre, les communicants ont des disponibilités limitées au vu de leurs engagements professionnels, ce qui ne facilite pas non plus leur déplacement. Nous avons donc eu de la chance qu'un si grand nombre soit disponible ou se libère afin de participer à ce colloque.

Nous n'avons qu'un seul regret, c'est que les théoriciens ou penseurs du jeu de rôle à l'international ne soient pas plus représentés. Nous avons contacté certains nord-américains, mais il nous aurait fallu travailler sur ces liens bien plus en amont. À savoir pour la prochaine fois.

C. d'A. : Quel est l'objectif de ce colloque ?

C. d'o. : Le premier objectif est de fêter les

quarante ans du jeu de rôle, de lui rendre hommage tout en se faisant plaisir.

Ensuite, il n'y a pas eu grand chose de fait à l'université en France sur le jeu de rôle. Pourtant les questions à traiter sont passionnantes sur divers aspects (littéraires, théoriques, sociaux, économiques, de diffusion, etc.) et se doivent d'être étudiées dans l'endroit qui se consacre aux études et à la recherche, à savoir l'université.

Il s'agit donc de montrer qu'il y a matière à réflexion, que beaucoup de pistes sont à explorer et que pour de jeunes chercheurs tout reste à faire. Sans compter qu'il faut, comme dit plus haut, s'intéresser aussi à ce qui se fait au niveau international, dans les pays nordiques ou aux États-Unis par exemple (avec les écoles de pensée, de théorie, avec les jeux, etc.).

Il serait bon et utile que ce colloque, comme d'autres événements autour du jeu de rôle, amène à la création ou au développement de journaux ou de publications spécifiques de niveau universitaire et international.

C. d'A. : En quoi est-ce que cet événement peut représenter un tournant dans la manière dont le jeu de rôle est perçu par le milieu universitaire ?

C. d'o. : Ce ne sera peut-être pas un tournant, mais nous espérons déjà qu'il parviendra à regrouper la communauté universitaire et celle du jeu de rôle, qu'elles apprendront à se connaître, se comprendre, s'écouter et à travailler ensemble. Enfin, il donnera peut-être envie à d'autres d'organiser des événements universitaires autour du jeu de rôle, ce d'autant que des thèses s'écrivent et se sont écrites sur le jeu de rôle, donc l'avenir est porteur d'espoir.

C. d'A. : Envisagez-vous d'autres conférences autour de sujets rôlistes ?

C. d'o. : Nous avons inclus volontairement le jeu de rôle dans divers événements universitaires que nous avons organisés ces dernières années (les colloques Stella Incognita de science-fiction à l'université de La Rochelle, le séminaire narrations sérielles de P3.). D'autres colloques ont eu des interventions sur le jeu de rôle, mais uniquement parce que des communicants ont voulu parler de jeu de rôle et non pas parce que le jeu de rôle était inscrit dans les appels à texte. Voilà pourquoi nous voulions mettre le jeu de rôle en avant en l'inscrivant et l'écrivant dans les appels à texte, dans les colloques et, nous l'espérons, en publiant les actes du colloque.

Pour l'avenir, nous espérons que d'autres poursuivront cette aventure et donneront au jeu de rôle une place bien méritée dans le milieu universitaire, tout en prenant soin de ne pas le dénaturer et en lui permettant de conserver son identité.

Nous continuerons pour notre part à l'inclure dans notre recherche et dans les événements que nous organiserons, et si nous pensons déjà au prochain colloque sur le jeu de rôle, nous n'avons pas encore fixé de date. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**

Le comité d'organisation :

- **Danièle André**,
maître de conférences en civilisation américaine et cultures populaires, université de La Rochelle



- **Vincent Berry**,
maître de conférences en sciences de l'éducation, université de Paris XIII



- **Claire Cornillon**,
post-doctorante, université du Havre



- **Isabelle Périer**,
docteure en littérature comparée, chercheuse associée au 3LAM de l'université du Maine



- **Alban Quadrat**,
chercheur en mathématiques-informatique, directeur de recherches, Institut national de recherches en informatique et automatique (Inria), Lille-Europe ■



Jardin des Conventions



LE MONDE DE LA TOUR



Révolution !

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS

Belles lectrices, chers lecteurs, l'heure est à la révolution. Résistons ! Protestons ! Renversons le pouvoir établi ! Coupons des têtes – mais pas la mienne, s'il vous plaît ! Y'en a marre des riches, des puissants, des mages, des Ombres, des Éléments, des vieux, des jeunes et des oiseaux qui se soulagent scandaleusement

sur mon chapeau ! Non mais sans blague, on ne va pas se laisser faire !

Renverser le pouvoir en place

L'heure est à la révolution. De temps en temps, ça fait du bien de secouer l'ordre établi (vous pouvez voir en cela que je ne suis pas un aficionado de la Pureté). Les gens au

pouvoir ont souvent tendance à s'encroûter, voire à prendre la grosse tête et devenir d'insupportables tyrans. C'est là que le peuple intervient et va tout casser dans la rue, histoire de se défouler un peu et de faire entendre sa voix.

Enfin, quand je dis « le peuple », il faut relativiser un peu. Si on est honnête, il faut bien dire que la majorité du peuple reste frileusement dans sa maison à attendre que ça se passe et que les choses s'arrangent. En général, les révolutionnaires sont une petite frange d'excités ou d'idéalistes, avec des meneurs relativement instruits qui organisent tout le tintouin. Et qui ont une fâcheuse tendance à vouloir prendre le pouvoir pour eux-mêmes si leur révolution aboutit. Que voulez-vous, il semble que ce soit dans l'ordre des choses, les révolutionnaires d'aujourd'hui sont souvent les tyrans de demain.

Mais pourquoi ?

Qu'est-ce qui peut motiver une bonne petite révolution ? Toutes sortes de choses, en fait, mais les plus courantes sont un régime répressif à l'extrême, ou à l'inverse laxiste à l'extrême (ce deuxième cas fait des révolutions molles, mais des révolutions quand même). Une bonne petite famine, aussi, incite les gens à aller protester dans la rue. Et puis il y a les grands mouvements idéologiques, qui amènent des illuminés ou des idéalistes au pouvoir (les pires de tous, si vous voulez mon avis). Les grandes causes sont formidables, mais il faut des gens prêts à toutes les extrémités pour les promouvoir, y compris à couper les têtes des gens en place qui n'ont pas la bonne grâce de voir dans quel sens souffle le vent.

Le Monde de la Tour a bien entendu connu son lot de révolutions. Et ce n'est pas fini, vous pouvez me croire sur parole. Je ne vais pas me perdre en descriptions de mesquines prises de pouvoir dans telle cité ou tel royaume, ça serait d'un ennui mortel et il se pourrait que vous vouliez, belles lectrices, mener une petite révolution personnelle contre moi. Je m'en voudrais de provoquer votre déplaisir.

Non, nous allons parler de deux révolutions incontournables, celles qui ont redéfini le paysage et l'organisation de notre monde d'une manière si radicale que tout en a été changé (mais pas à jamais, car rien n'est définitif).

La fin de l'Âge d'Or

Pour ça, il me faut remonter le temps jusqu'à un âge antique, appelé à tort « Âge d'Or » par les ignorants et les rêveurs, car il n'avait rien de doré, même s'il était sensiblement plus simple que notre monde actuel.

Nous sommes donc à l'Âge d'Or. Au centre du monde, le Royaume Ecclésiastique des Ombres impose le règne de la Pureté et s'efforce de maintenir les choses dans le statu quo. Des royaumes humains se sont constitués sur l'un des continents, dirigés par d'illustres jeunes dieux eux aussi au service de la Pureté. Et voilà que le prince Sin du Royaume Ecclésiastique (plus tard appelé Sith), qui se voit refuser son héritage par de vieilles Ombres avides de pouvoir, décide de se tourner vers l'Altération et de mettre un grand coup de pied élémentaire dans la fourmière.

Il faut l'admettre, dans la catégorie « Révolutionnaire qui change le monde », Sin/Sith gagne le pompon. Personne n'a fait mieux que lui. C'est la star incontestée des agitateurs et des révoltés. Il ne fait pas les choses à moitié. Quand il mène une révolution, il casse absolument tout. Voilà que ce prince, élevé dans les principes de stabilité de la Pureté, décide d'aller voir du côté du changement, de

l'anarchie, du chaos. Il entraîne avec lui ses quatre enfants et une ribambelle d'Ombres fidèles à sa lignée ou lassées de vivre dans le carcan qui leur est imposé depuis le début des temps.

Sith, le révolutionnaire ultime

Sith n'est pas le dernier des péquenots. Il prépare bien son coup. Il le mitonne, en fait, pendant des siècles. Il a des capacités magiques immenses (il est l'enfant d'Er et Ar, souvenez-vous), mais il ne se contente pas de vouloir zigouiller les Ombres du conseil de régence. Non, foin de petites ambitions mesquines, il veut carrément remodeler le monde. Il a créé de nouvelles formes de magie, basées sur la maîtrise de l'eau, de l'air, de la terre et du feu. C'est novateur, mais ça manque encore un peu de profondeur. Il veut aller plus loin et doter ces quatre éléments d'une conscience. Et, tant qu'à faire, créer au-dessus d'eux un élément maître dont il serait l'incarnation (en toute modestie).

Il élabore donc un rituel d'une puissance encore inégalée (le challenge est ouvert) et, le met en œuvre pendant des décennies. Le jour J, tout est prêt, il est au-dessus de la Veine Primordiale, au centre du monde. Les derniers mots du rituel sont prononcés alors que ses ennemis sont sur le point de l'abattre...

La Vague Élémentaire

Et pouf, le rituel atteint son paroxysme. Bon, « pouf », c'est un peu trivial pour décrire la Vague Élémentaire, je l'avoue. Cet événement a été un cataclysme sans équivalent dans notre monde. Partant du point central de la citadelle ecclésiastique, l'explosion élémentaire s'est propagée en un immense cercle jusqu'aux confins du monde. Comme une vague – dont elle porte le nom – elle a tout recouvert et transformé sur son passage.

Autant dire que presque tous les humains y sont passés. La plupart des Ombres ont été altérées pour devenir des élémentaires et seules celles qui étaient réfugiées à proximité de puissants nodes de Pureté ont pu échapper à l'altération de leur essence. Et les Éléments – devenus conscients et très contents de l'être – ont assis leur domination sur le monde.

Tout ça par l'action d'un seul être – mais pas des moindres, d'accord. Son plan a parfaitement fonctionné. En fait, pour marcher, ça a rudement bien marché. Mieux encore que Sith ne l'espérait. Là où il voulait créer cinq Éléments conscients, il en a généré... quatorze. Plus ou moins envahissants, d'accord, mais quatorze quand même. Dont non pas un, mais deux Éléments maîtres, sinon ce n'est pas drôle.

Chaos élémentaire

Bon, ensuite, ça a été le bazar. Tous ces Éléments se marchaient un peu sur les pieds et cherchaient à se tailler la part du lion dans les territoires dévastés de notre pauvre monde. Sith lui-même avait disparu, avalé par la Veine Primordiale pour un bon bout de temps, ce qui laissait les couées franches aux appétits de domination de chacun. C'est le problème des révolutions. Une fois que l'ordre ancien est abattu, c'est la curée entre les vainqueurs pour obtenir une parcelle de pouvoir.



PARIVISI (CC0), VIA ROBSTOCK



Imaginez les forces élémentaires de – disons au hasard – la terre et du feu occupées à se combattre pour assurer leur domination sur un bout de continent. Eh bien c'était comme ça partout, tout le temps. Autant dire que le Plan Central était invivable pour la plupart des créatures qui y avaient prospéré jusque-là.

Les humains survivants se sont réfugiés dans les sous-sols et y ont vécu pendant des siècles, des millénaires même (l'Élément de l'Aïon, le Temps, agissant lui aussi dans certains coins, la durée de l'Ère Élémentaire est fluctuante en fonction des régions).

Contre-révolution

Les Éléments ont donc régné en maîtres sur le monde pendant un certain temps – ou un temps certain. J'y étais, je peux vous dire que ce n'était pas une partie de plaisir pour tout ce qui n'était pas élémentaire. Le temps a passé (plus ou moins) et, suite à une conjonction d'événements, les ferments d'une nouvelle révolution ont commencé à lever.

D'abord, les humains sauvés et réunis par mes soins dans les montagnes à l'est du continent des hommes ont développé des capacités intéressantes. Suite à quelques petites manœuvres presque anodines, les dons mentalistes ont commencé à se manifester parmi la population humaine. Et le mentalisme a comme par hasard pour particularité d'être une force opposée aux Éléments. Pratique, non ? Ces capacités leur ont permis de se défendre contre les attaques toujours répétées de leurs ennemis et de commencer à reprendre pied à l'air libre.

Ensuite, les Ombres ont contrattiqué de leur côté. Oïn, le frère de Sith, a réuni autour de lui une sorte de collège de mages très puissants dans le but de contrer la puissance des Éléments. Il a également fait une alliance (contre nature, ça va sans dire) avec l'Élément Harmonie, qui s'est scandaleusement retourné contre les siens.

Et c'est là qu'intervient la deuxième révolution qui calme sa mémé (si vous me passez



l'expression), un putsch orchestré cette fois par les représentants de la Pureté – ou presque – contre la tyrannie des Éléments.

Retour de bâton

Oïn et ses treize acolytes (tiens, ça fait quatorze en tout, comme par hasard...) se sont réunis au-dessus de la Veine Primordiale (*the place to be*) et, en une sorte de miroir de ce qu'avait fait Sith, ont réalisé un nouveau rituel pendant que l'Harmonie élevait une barrière protectrice pour empêcher les autres Éléments d'intervenir.

Le rituel majeur de répulsion des Éléments. Un titre bien ronflant qui donne une idée de l'effet obtenu. Par l'action de ce rituel – et la création de la Tour des Arcanes par la même occasion – les six Éléments Simples ont été physiquement repoussés jusqu'aux bords du monde. Les royaumes élémentaires y sont toujours installés, un peu écrabouillés au bout du bout du monde. Leur influence reste cependant tangible, par exemple au travers

des Sextants qui définissent les saisons.

Les Éléments Complexes, voyant que la roue avait tourné, ont eux aussi pris la tangente et ne se manifestent plus que de temps à autres, quand les conditions s'y prêtent. Ils ne sont pas affectés comme leurs cousins plus simples par l'action de la Tour des Arcanes, mais se sont adaptés au nouveau pouvoir en place.

Les mentalistes au pouvoir !

Avec le retrait des Éléments, les humains ont enfin pu sortir de leurs grottes et reprendre les terres dont ils étaient privés depuis des générations. Les mentalistes ont constitué un atout inestimable dans cette reconquête. Ils étaient les guerriers et les protecteurs de l'espèce humaine, seuls capables de tenir tête aux vestiges des empires élémentaires.

La Tour des Arcanes a manifesté un certain intérêt pour ces humains dotés de capacités inédites et des alliances ont rapidement été conclues entre les deux forces. La création du

AENDO LE RÉVOLTÉ
HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS
PLANISPÈRE © LES
LUDOPATHES

royaume d'Ostar, premier royaume humain à s'être élevé dans le tout nouvel Âge de la Tour, s'est faite avec la bénédiction d'Oïn et des siens.

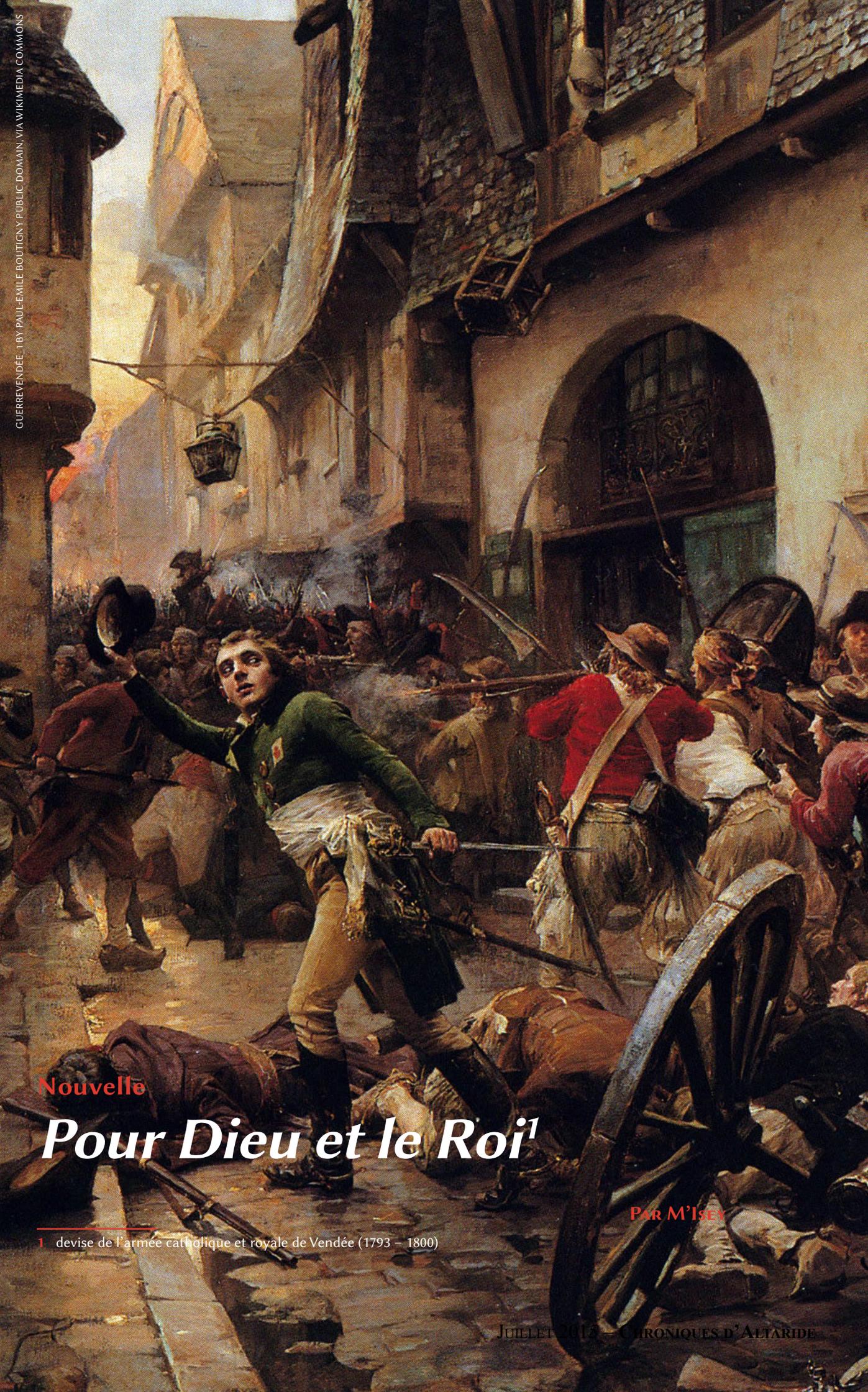
À l'heure actuelle, quelques enclaves élémentaires existent encore sur le continent des hommes – par exemple, des communautés de la Lumière dans le désert d'Ared – mais leurs jours de gloire sont passés. Quelques rumeurs de croisades sont parvenues jusqu'à moi, signe que les représentants de la Pureté, alliés aux mentalistes, ne comptent pas en rester là et veulent purger définitivement toute présence élémentaire dans le sextant de la Lumière.

Précisons cependant que certains sextants ont conservé une forte affinité avec leur Élément. L'exemple type est celui du Feu, dans lequel l'empire Khourmali a conservé une allégeance forte à son Élément tutélaire.

Insl & Royaume

Ec Voilà où nous en sommes. La Tour des Arcanes règne en maître, rayonnant de Pureté pour cantonner les Éléments sur les bords du monde. Pour combien de temps ? Certaines personnes pénibles douées de capacités de divination prédisent que la Tour des Arcanes vacillera un jour, renversée par des armées de l'Altération. Ce n'est pas pour tout de suite mais ça prouve bien que rien n'est immuable, qu'aucun pouvoir, même le plus fermement ancré, n'est à l'abri de se voir renversé.

Sauf peut-être en ce qui me concerne. Personne n'a jamais tenté d'être Aendo à la place d'Aendo. Bizarre, ça, comme si ma position et ma personne n'avaient rien d'enviable. Ou alors c'est simplement que je suis irremplaçable... ça doit être ça. Tout du moins, c'est ce que je préfère croire. ■



Nouvelle

Pour Dieu et le Roi¹

PAR M'ISEY

¹ devise de l'armée catholique et royale de Vendée (1793 – 1800)

Un vol d'étourneaux, sinistre, accueille Julien de ses cris désordonnés. La lande est déserte sous le ciel morne, les nuages s'amoncèlent, gris comme la cendre, nauséeux. L'avenir s'annonce funèbre et amoral, dans la droite ligne d'un présent instable et écœurant.

Plus d'un demi-siècle, déjà, s'est écoulé.

Cela n'en finira-t-il donc jamais ?

Combien de cris, combien de plaies France devra-t-elle souffrir encore ?

Le Roi est mort ! avaient-ils crié ce matin-là, les armes à la main et le courage au fond du cœur. La Vendée, l'Anjou, le Pays de Retz, s'embrasaient.

Plus d'un demi-siècle, oui.

Plus d'un demi-siècle qu'ils ont incendié le château de la Durbelière, brûlé la gloire et l'honneur, renié la splendeur et la royauté.

Julien, aujourd'hui, fait face à ces ruines avec un étrange sentiment, mélange de tristesse profonde et d'une fierté qu'aucune défaite ne saurait éteindre. Il n'avait que neuf ans lorsque son monde est tombé dans la bassesse et l'abjection.

Le Roi est mort.

Au-delà des fondations du muret, après les douves, il ne reste de la demeure de la Durbelière, là où naquit le généralissime, que quelques pans de mur noircis par les flammes. Les fenêtres vides semblent figées comme en un cri d'agonie. Par leurs interstices, on distingue les hauts arbres isolés, qui autrefois s'étendaient loin sur le domaine. Dénudés par l'automne, ils forment autant de stries et de zébrures sur les ruines du château que de cicatrices dans l'âme de ceux qui, jusqu'à la mort, luttèrent pour ces valeurs que la République leur a volées.

Et depuis ? s'interroge Julien.

Ne restent que les cendres froides et les étourneaux.

Le Paradis perdu, la déchéance, la chute inexorable.

La révolution, le renouveau, la modernité ? Le désastre, oui ! La honte à n'en plus finir. La Terreur n'aura engendré qu'un empereur haïssable cerné d'une cour sans noblesse, couronné pour avoir mené des guerres infâmes et sans courage. Les arts et l'esthétique ont perdu leur grâce et décliné comme jamais. Louis, puis Charles, auront bien tenté de restaurer la grandeur de France et son rayonnement passé. La révolution, une autre, aura chassé le roi encore une fois, instauré la laideur et la pauvreté comme emblèmes, mis en exergue la médiocrité des foules, le mépris des savoirs et du raffinement. Alors le même processus aura eu les mêmes conséquences, avec ce coup d'état et cet empereur, désormais, qui tente maladroitement de copier son oncle tout en exauçant la bourgeoisie cupide et pitoyable.

Un sang de honte, un sang bâtard, court dans les veines des présomptueux et des chefs sans éclat.

Julien, face aux ruines de la Durbelière, ne peut s'empêcher de repenser à la cour, à la paix et à la beauté sans tache, véritable, qui accompagnaient Louis le Seizième. Il a vieilli, comme ont vieilli avant lui bien des espoirs et des souvenirs. Il se tient moins droit qu'autrefois, ses cheveux en bataille se sont clairsemés. Il était jeune, lorsque la République fut proclamée, si jeune que ses souvenirs sont peu nombreux, confus pour la plupart. Mais cela lui suffit pour haïr ce qu'est devenu son pays, haïr ces paysans, fils de rien, glorifiés par leurs grands discours aux dépens de ceux qui se définissaient par leur cœur et leurs actes. Car si les titres se transmettent de père en fils, le sang ne suffit pas à l'affaire. Un comte, un marquis, ne l'étaient aux yeux de leurs pairs que lorsque leurs choix et leurs engagements témoignaient de la noblesse de leurs actions et de leurs causes. Aujourd'hui, de médiocres banquiers, des publicistes, se prévalent d'une particule. Mais de valeur, ces bourgeois, ces arrivistes, ces politiciens, ils n'en ont point.



CHOUANBRETON BY CHARLES LOYEUX (PUBLIC DOMAIN) VIA WIKIMEDIA COMMONS

Que nous reste-t-il ?

Quel honneur ? Aux portes du pays, nous sommes la honte des nations, nous qui fûmes l'aînée des filles de l'Église.

France, vaincue, violentée, avilie, a cédé la place à Marianne la catin, Marianne la sinistre. Ces calendriers absurdes, ces hymnes vipérins, ces massacres sans bravoure que l'on nomme aujourd'hui victoires ? Et les églises en flammes, et les Christ négligés, et leurs serviteurs humiliés, jetés dans la boue et la puanteur... Pour qu'ensuite les bêtes se battent pour l'argent du crucifix, pour l'or du tabernacle ?

Soupir, promesse, et ivresse de mauvais vin.

La République, l'Empire, se vautrent dans leur débauche lascive, corrompus, soumis à qui paiera.

Pour la catin, nulle valeur ne compte, seul le gain a son attention.

Julien retient une grimace de dégoût, alors que le tintamarre des étourneaux semble exprimer son désaccord. *Que nous reste-t-il ?* se répète-t-il, perdu, démoralisé. Les années, les espoirs, les révolutions ont passé comme sa jeunesse, et les ruines restent ruines.

Il l'a vu, le généralissime, La Roquejaquelein, avec ses partisans auréolés de gloire. Ils combattaient la déchéance, les sans-honneur et les profiteurs, ils luttèrent contre le gouvernement des médiocres et des cupides. Julien l'a vu tomber, surtout, lui qui était trop jeune pour porter le sabre et se joindre aux volontaires. Il l'a vu s'effondrer, Henri du Vergier, comte de La Roquejaquelein. Près de Nuaille, tué à bout portant. Ce fut comme si Marianne avait assassiné France.

Ils ont écrasé l'insurgé, le héros, le généralissime. Ils ont brûlé ses terres, ils ont abattu la fleur de lys et la blanche hermine.

En quoi croire, désormais ?

Lutter ? Lutter encore ? Le Roi est mort depuis si longtemps. France expire dans un cachot malsain, oubliée de tous, méprisée. France s'éteint comme s'est éteint Louis XVII, dans l'obscurité et la maladie.

— En quoi croire ? soupire Julien.

— En ces valeurs qui ne nous ont jamais fait défaut, murmure un homme près de lui.

Julien ne l'a pas entendu approcher, perdu qu'il était dans ses souvenirs et sa nausée. L'individu porte une culotte à la manière ancienne, sous une veste cintrée dont les pans à l'arrière tombent jusqu'aux genoux. Mais la noblesse qui émane de lui ne provient pas de son habit. Svelte et de grande taille, blond, le nez aquilin et le menton ferme, il possède surtout un regard si ardent et fier, bien que doux et profondément humain, que Julien lui accorde naturellement sa confiance et son respect.

L'inconnu poursuit, d'une voix puissante et paternelle, apaisante :

— Croyons en ce que nous fûmes, mon ami. Le combat n'est pas terminé. La France et les âmes fières ne tomberont pas comme tombent les murs d'un château sous l'incendie. Nous sommes le sang et le cœur de la France immortelle. Nous saurons patienter et nous battre encore. Nous sommes à l'heure d'un Empire bourgeois exécration et la République, certainement, n'a pas dit son dernier mot. Mais laissons les bêtes s'entretuer. Nous sommes à l'heure des fanatiques, et j'entrevois des ciels d'orage et des avenir obscurs pour longtemps encore. Le siècle prochain verra les conséquences désastreuses de celui-ci. Cependant, mon ami, les Lumières renaîtront. Le lys reflourira et la catin tombera comme les Bonaparte.

Julien, découragé, répond simplement :

— Nous sommes tombés, nous aussi. Les Chouans et les Vendéens ont échoué. La Rochejaquelein est tombé. J'étais jeune alors, mais je l'ai vu de mes yeux. Peu après la bataille du Mans, la retraite, les champs de Savenay...

— J'y étais, mon ami.

C'est impossible, l'homme est trop jeune.

— J'y étais, insiste l'inconnu. J'ai vécu ces victoires et ces défaites, pourtant mon âme encore est prête au combat. La patience est notre alliée.

Julien le dévisage, intrigué par ce « j'y étais » dont il ne comprend pas la métaphore.

Puis cela lui revient, et c'est alors une évidence : cette écharpe blanche portée à la ceinture, ces yeux d'aigle, ce sourire intrépide, bien sûr, il les

connaît ! C'est lui ! C'est le généralissime !

Henri de La Rochejaquelein pose un regard paternel sur Julien, qui un bref instant retrouve son sourire d'enfant de neuf ans. Puis le héros devient évanescent, translucide, avant de s'estomper totalement.

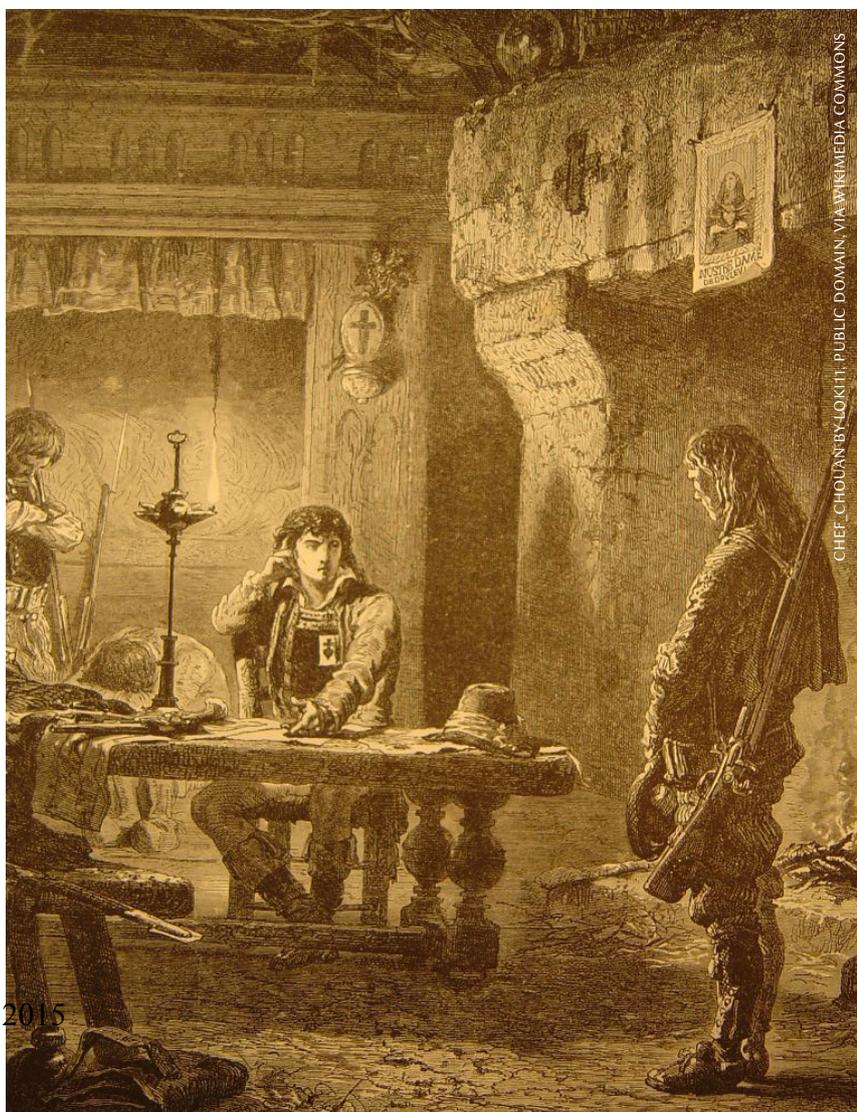
Les étourneaux cessent de se chamailler. Aucun vent ne vient soupiper sur le domaine en ruine, aucun écho ne brise le silence révérencieux des lieux.

France, ton héros nous guide-t-il encore, par-delà la mort ?

Julien a-t-il rêvé ? Cela fut-il réel ou miraculeux ?

Qu'importe, au fond. Qu'importe. Il a retrouvé foi en l'avenir et en son sang. ■

M'ISEY



CHEF_CHOUANS BY LOKITH, PUBLIC DOMAIN, VIA WIKIMEDIA COMMONS

ÉVEIL

campagne Eclipse Phase
Épisode 5

LE ROI DES ÂMES

- ▶ *Éveil 1 : Lotus rouge* – *Chroniques d'Altaride n°16* – 38 pages
- ▶ *Éveil 2 : Nouvel Éden* – *Chroniques d'Altaride n°20* – 18 pages
- ▶ *Éveil 3 : Coup de lune* – *Chroniques d'Altaride n°27* – 26 pages
- ▶ *Éveil 4 : De l'autre côté de la porte* – *Chroniques d'Altaride n°35* – 16 pages
- ▶ *Éveil 5 : Le Roi des âmes* – *Chroniques d'Altaride n°38* – 22 pages

Résumé des épisodes précédents

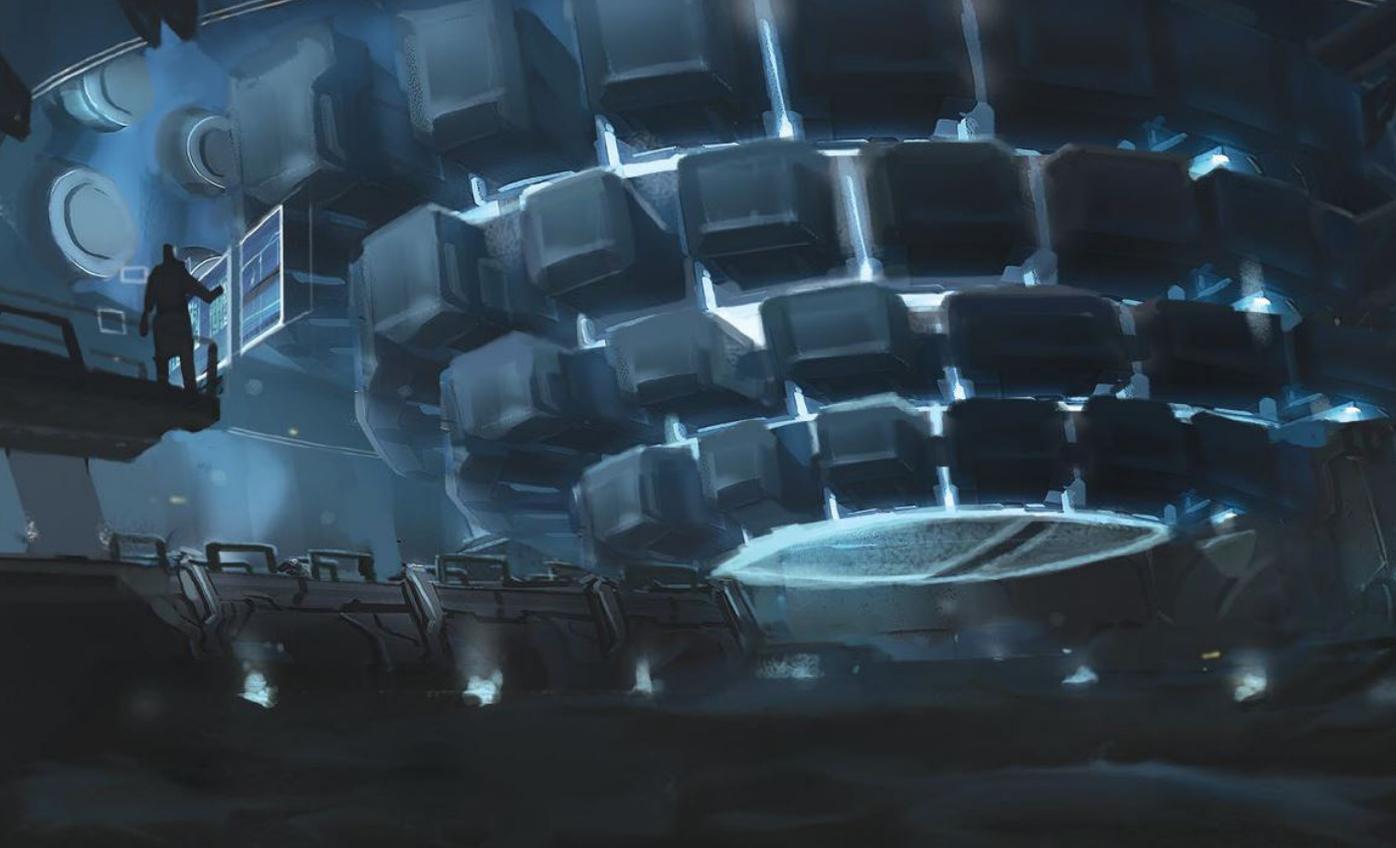
Lors du dernier épisode de la campagne *Éveil*, les personnages ont découvert le corps abandonné d'Abel connecté à la cité neurale de Kepler 64b.

Ils ont appris que les profondeurs numériques de la cité enfermaient des milliers d'egos humains enlevés par les TITANs et qu'Abel veut les utiliser pour conquérir le système solaire en utilisant la technologie laissée derrière eux par les aliens.

Éléments d'ambiance

Histoire et contexte

Lors de l'épisode précédent d'*Éveil*, les personnages ont visité l'incarnation physique de la cité neurale de Kepler 64b. Dans le *Roi des âmes*, ils vont pouvoir visiter l'envers du décor et pénétrer dans l'univers virtuel créé par l'artefact alien. Autrefois, il y a des centaines d'années, la civilisation de Kepler 64b a décidé de se replier dans les univers virtuels, laissant l'administration physique de leur planète à des systèmes automatisés. Pendant longtemps, les membres de ce peuple inconnu ont vécu sous la forme d'infomorphes évolués, accélérant le temps subjectif pour stimuler artificiellement leur évolution. Puis un jour ils ont disparu en ne laissant derrière eux que des fantômes de données, des coquilles presque vides de leur ancienne essence. Peut-être ont-ils évolué vers un état post-physique. Peut-être leur civilisation a-t-elle fini par s'effondrer sur elle-même. Beaucoup plus tard, les TITANs sont arrivés par la porte de Pandore et ont détourné la cité à leur propre usage. Sans qu'on sache bien pourquoi, les TITANs ont enfermé 1024 âmes humaines dans un univers virtuel, les abandonnant en temps accéléré pendant des années. Dans ce monde virtuel, les 1024 fondateurs existent toujours, vivant depuis plusieurs



centaines d'années dans un mode fermé, dont ils ont appris à contrôler les paramètres opérationnels mais dont ils savent qu'il est virtuel. Quand ils les ont enfermés là, les TITANs les ont contaminés avec le virus Watts-MacLeod, en faisant des asyncs. Ils ont ensuite modifié les paramètres du monde virtuel pour qu'ils reflètent les capacités asyncs. Puis ils se sont retirés, laissant en plan l'expérience des 1 024 asyncs de Kepler 64b.

Au fil des années, les âmes enfermées ont évolué, ont appris à contrôler leurs capacités et ont découvert le moyen de faire des enfants, de créer de nouvelles psychés. C'est aujourd'hui un peuple entier qui vit dans ce monde virtuel, dirigé par les 1024 capables de prodiges psychiques, des sortes de roi-sorciers dans un univers étrange et variable, qui obéit en partie à leur volonté. Quelques-uns des egos créés ont développé les mêmes capacités, ils sont en général accueillis au sein de la caste, mais ils ont eu moins de temps pour maîtriser leurs pouvoirs et restent dans les bas échelons de la caste dirigeante.

Puis un jour, il y a une petite heure en temps réel, mais plusieurs mois en temps accéléré, Abel est arrivé. Il s'est immédiatement approprié les systèmes de contrôle des TITANs, faisant de lui une sorte d'être suprême capable de changer les paramètres du monde. Il a rapidement pris la tête des

1024, et a commencé à promettre aux habitants du monde un moyen de sortir du virtuel et de rejoindre le réel. Parmi eux, certains veulent rester dans cet univers et d'autres veulent le suivre. Aucun d'entre eux ne réalise que le suivre signifie apporter la mort et la destruction sur ce qui reste de l'humanité.

Les personnages vont débarquer dans une société en crise, en proie à une mobilisation générale pour s'entraîner à la guerre (contre les TITANs, croient-ils) en attendant que les usines automatisées des aliens de Kepler 64b produisent assez de corps pour tout le monde.

Les 1 024 ont la possibilité de détruire Abel et son contrôle sur le monde, à condition de former une coalition cohérente d'un nombre suffisant de membres. Les personnages vont se retrouver face à plusieurs options critiques : libérer 100 000 egos compétents et entraînés à la guerre en empêchant Abel d'en faire une armée, les enfermer à tout jamais en rompant l'accès à l'extérieur, ou simplement les détruire.

Un univers virtuel

La majeure partie du *Roi des âmes* va se dérouler dans l'univers virtuel de la cité neurale. Pour la majeure partie, cet univers fonctionne comme le nôtre mais certaines lois fondamentales ont été transformées.

Écoulement du temps : l'écoulement du temps dans la cité virtuelle est très fortement accéléré. Quand une heure passe dans le monde réel, un jour passe dans le monde virtuel. Le coefficient d'accélération dépasse de loin tout ce qu'on peut rencontrer dans le système solaire et seule l'infrastructure de la cité neurale permet ce genre de performance. Cela a cependant un impact important sur la psychée des visiteurs de la cité. S'habituer à l'écoulement du temps dans la cité virtuelle demande quelques jours, pendant lesquels le personnage est particulièrement sensible au stress et facilement désorienté. L'effet est le même dans l'autre sens, quelques jours sont nécessaires pour que l'effet disparaisse totalement.

Async : les pouvoirs psychiques des async ont habituellement besoin d'un cerveau organique pour fonctionner. Or l'infrastructure de la cité neurale, celle qui soutient le monde virtuel dans lequel s'aventurent les personnages, est partiellement organique. Les TITANs n'ont donc eu qu'à manipuler les règles de fonctionnement de la simulation pour y permettre l'utilisation des capacités async. Nombreux sont les habitants porteurs du virus async dans la cité, et plusieurs parmi les premiers egos piégés sur place ont appris à pousser ces capacités jusqu'au niveau epsilon. Ils sont devenus capables de modifier la réalité elle-même, à la fois dans la simulation et hors de la simulation.

Une prison : la cité virtuelle est une prison pour les egos des humains qui y sont enfermés. Ils ne peuvent en sortir si on ouvre un canal vers l'extérieur. Sous l'action d'Abel certains sont sortis sous la forme des revenants, rencontrés dans l'épisode précédent de la campagne. L'évasion est devenue possible quand Abel et les personnages ont ouvert des brèches dans les systèmes de protection de la cité.

Un sens de la démesure : les paysages du monde virtuel sont vastes, spectaculaires. Il ne fait pas de doute que ce monde n'est pas le monde réel. L'architecture y est monumentale, écrasante, inhumaine. Elle a été conçue par les précédents habitants de la cité et si les humains qui y ont été capturés ont pu apporter leur touche, ils se sont inspirés de ce qui existait déjà. On y trouve en particulier des flèches, des dômes, des arches qui ne pourraient pas exister dans la réalité. On y trouve des sections où la logique physique n'a plus de sens, comme inspirée des dessins de MC Esher.

Transhumanité, posthumanité, transcendance : la monde virtuel pose plusieurs questions aux personnages qui pourront y prêter attention. Des questions qui pourront être mises en avant par les différents personnages non joueurs, que les héros pourront croiser s'ils sont intéressés. Le monde virtuel était abandonné avant que les TITANs n'y enferment les 1024 egos humains, mais des

reflets, des échos restent des habitants précédents. Ces fantômes numériques ne sont pas vraiment accessibles à la communication, pas tant qu'un ego humain ne les absorbe comme c'était le cas des revenants rencontrés dans la partie physique de la cité neurale par les joueurs. Pour ceux qui réussissent à le faire sans devenir fous, quelques souvenirs d'un monde florissant peuplé de créatures toutes puissantes peuvent remonter à la surface. Une impression de contentement, de paix et de sérénité s'impose au spectateur. Au fil du temps et des visions, le monde se dépeuple, les egos aliens disparaissent les uns après les autres, et chaque disparition est l'occasion d'une célébration de ceux qui restent. Nul n'est vraiment capable de savoir ce qui s'est passé, plusieurs hypothèses sont possibles : suicide d'une société entière, transcendance vers un monde post-physique, défaillance du système de simulation... Que sont devenus les habitants de Kepler 64b ? Les habitants actuels se partagent entre deux versions : certains croient que les anciens ont transcendé leur nature physique et rejoint un tout nouveau plan d'existence (comme les anciens dans *Stargate* par exemple), d'autres pensent qu'ils se sont éteints, incapable d'évoluer dans un monde artificiel et fermé.

Au-delà de la transcendance se pose aussi la question des habitants eux-mêmes. Il ne fait pas de doute que les 1024 premiers habitants étaient humains en arrivant, mais le sont-ils toujours ? Ne sont-ils pas devenus des ex-humains ou des post-humains à force de vivre isolés dans une bulle de temps accéléré ? Et que dire des nouveaux egos auxquels ils ont donné naissance à partir des coquilles vides des aliens disparus ? Ont-ils même été humains dès le départ, sont-ils à considérer comme des AGI ? La réponse à ces questions n'est pas fixée, certains personnages non joueurs ont une opinion à ce sujet, mais il est important de laisser les joueurs se faire la leur, que cela oriente les choix qu'ils feront. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse ici, c'est aux joueurs présents autour de la table de jeu (meneur compris) de se faire leur propre idée de la vérité.

Sauvegarde : Qu'en est-il de la sauvegarde



des personnalités dans un univers purement virtuel ? Est-ce que les personnages peuvent mourir dans la cité virtuelle ? Non, pas vraiment, le système informatique est sécurisé et capable de recompiler les fragments d'une personnalité détruite avec une excellente



fiabilité. Cela dit, la mise en place de cette sauvegarde n'est pas rapide, elle prend une bonne journée en temps de la cité.

Armes, équipements et modification des paramètres du système : les équipements des personnages n'ont, par défaut, pas suivi leur ego dans le monde virtuel. Les variantes d'infomorphe disponibles dans les livres de la gamme *Eclipse Phase* sont d'ailleurs un bon moyen d'offrir un peu de variabilité aux personnages. De plus, il est possible pour les personnages les plus doués en sécurité informatique de modifier localement les conditions qui règnent sur la cité virtuelle. Pour ce faire il faut réussir à se connecter sur les routines que les TITANS ont laissées derrière eux en disparaissant, puis à les influencer. Autant dire que c'est très difficile. Un personnage qui voudrait s'y essayer devra réussir un jet d'infosec (ou d'une compétence équivalente) très difficile avant d'espérer changer quoi que ce soit. Les changements qu'il est possible d'effectuer concernent tous les paramètres physiques de l'environnement. Le système n'accepte cependant pas les modifications trop importantes (venant des joueurs en tout cas, pour Abel c'est différent). Il se répare plutôt rapidement (en moins d'une heure en général) et les modifications n'affectent pas plus de l'équivalent d'une pièce moyenne à chaque fois.

enjeux

Sauver les prisonniers humains : héroïsme

Le monde virtuel contient environ 100 000 egos au moment où les joueurs le visitent. La grande majorité d'entre eux sont nés et ont évolué toute leur vie dans ce monde virtuel. Seuls les 1024 fondateurs, vénérés comme des sages par cette société fermée, ont connu autre chose que la cité neurale. Quand Abel arrive sur place, il utilise sa maîtrise du système mis en place par les TITANS pour prendre place parmi les fondateurs et exposer ses projets. Il annonce qu'il emmènera le peuple de la cité vers les étoiles, vers le soleil et la Terre pour réclamer leur bien ancestral. Parmi les habitants, ils sont nombreux à prêter foi à ses mensonges lorsqu'il leur dit que de mauvais hommes contrôlés par l'appât du gain sont en train de mener leur monde à sa perte. Et qu'il faut lancer une croisade contre ces fous pour préserver leur héritage. Mais d'autres ne sont pas d'accord, ils croient qu'en restant dans la cité, ils pourront atteindre la transcendance. C'est finalement aux joueurs de tenter d'influencer ou de décider pour ces humains. Plus ils pourront en convaincre qu'Abel ment, moins il aura de soutien pour construire son armée d'invasion. Les joueurs auront des choix à faire

: détruire les egos prisonniers car ce sont de potentiels dangers pour l'humanité, les guider pour réintégrer la société humaine post-chute, ou peut-être les sceller dans la cité neurale en espérant qu'ils pourront atteindre la transcendance.

Découvrir les secrets des aliens : une technologie pas si lointaine

La technologie alien de Kepler 64b est différente de la technologie humaine. Mais les TITANs ont mis en place des interfaces qui permettent de la comprendre. Ce n'est pas une technologie beaucoup plus évoluée que la technologie humaine, mais elle s'est développée dans des directions différentes. Les personnages pourront chercher à emmener avec eux des échantillons significatifs et à en tirer des évolutions intéressantes pour le système solaire. C'est l'opportunité pour eux de beaucoup gagner en réputation au sein du système solaire, en fonction de ce qu'ils décideront de faire de ces trésors. Un des aspects les plus intéressants de la technologie de Kepler 64b est l'algorithme de compression temporelle utilisé pour faire fonctionner l'environnement virtuel de la cité neurale. Et presque toutes les factions du système solaire y trouveraient un intérêt certain.

Détruire Abel : régicide

Cette fois, Abel n'a plus d'autre refuge, plus de possibilité de fuite. Mais il est puissant dans cet environnement virtuel dont il peut contrôler les paramètres de simulation en accédant aux contrôles laissés par les TITANs. Heureusement pour les personnages, il n'est pas non plus tout-puissant et il est possible de l'abattre, à condition de neutraliser cet avantage injuste. Vaincre Abel c'est mettre fin à la menace du virus *Éveil*. Si les personnages le laissent faire, Abel reviendra dans quelques années mettre le système solaire à feu et à sang. Le neutraliser est donc un enjeu important de cet épisode de la campagne, mais sa résolution dépendra des choix des personnages.

Les lieux

Monde virtuel

Le monde virtuel se résume essentiellement à l'immense cité virtuelle, reflet de la cité neurale que les personnages ont pu visiter dans le scénario précédent de la campagne *Éveil*. Hors de la cité il n'y a rien d'autre d'une grande plaine vide, qui s'étend sur quelques kilomètres avant de disparaître dans des brumes épaisses. Ceux qui marchent

dans les brumes ne tardent pas à en sortir face à la cité virtuelle. On raconte que dans les brumes se cachent encore les résidus des egos aliens ayant survécu à la disparition de leur peuple. Pour créer un nouvel ego qui rejoindra les héritiers de la cité virtuelle, il faut d'abord capturer un de ces êtres et s'en servir de matrice pour le nouvel ego. De ce fait, quand ils veulent avoir une descendance, les habitants de la cité virtuelle s'aventurent dans les brumes. Mais la majorité d'entre eux rentrent bredouilles.

La cité virtuelle

La cité virtuelle est le reflet de la cité neurale à l'extérieur du réseau. Mais elle est plus grande, les flèches sont plus hautes, l'architecture plus écrasante, plus grandiose. Elle semble avoir été construite pour des êtres d'une ampleur dépassant celle des humains qui la peuplent aujourd'hui. Elle est aussi plus étendue, laissant la population nombreuse s'y installer sans se marcher dessus. Les éléments du mobilier urbain sont toujours juste un peu trop grands, les marches des escaliers juste un peu trop hautes, les courbes des bâtiments juste un peu trop étranges. Ce n'est pas une ville construite pour les humains, même si leurs aménagements sont visibles un peu partout.

L'assemblée

L'assemblée en elle-même est un gigantesque bâtiment circulaire, dans lequel vibre le cœur de la cité. On y trouve des restaurants, des clubs, les appartements des fondateurs et leurs suites extravagantes, les bureaux de l'administration de la cité, de petits salons où discuter tranquillement. Il y a, autour du bâtiment, un espace public que les fondateurs comme les héritiers appellent le forum. Les héritiers ont coutume de s'y rencontrer pour discuter de tout et de rien, de la politique de la cité aussi.

Modes d'action des joueurs

Face à l'ampleur de la cité virtuelle, les personnages ont plusieurs options pour régler le problème Abel. Je vous propose ici une piste principale et quelques autres idées moins développées. Aucune solution n'est a priori plus efficace qu'une autre, les résultats obtenus seront probablement différents... Il est d'ailleurs possible de mener la lutte sur plusieurs de ces fronts en même temps, à condition d'arriver à s'y retrouver.

Intrigues politiques

La cité virtuelle est gouvernée par les 1024



fondateurs qui siègent en assemblée. Par défaut une courte majorité décidera de suivre Abel. Les personnages peuvent exploiter cette opportunité pour contrecarrer ses plans et l'empêcher de prendre le pouvoir sur cette communauté transhumaine en influençant la position de quelques fondateurs. Certains dirigent des coalitions, d'autres sont simplement assez respectés pour faire pencher la décision de l'assemblée lorsqu'Abel présentera ses plans. Si vous avez vu l'excellente série Netflix *House of Cards*, vous pouvez vous faire une bonne idée du lobbying politique et des intrigues que cela implique.

Les personnages disposent de sept jours avant le vote depuis leur arrivée, et cinq jours quand Abel prononcera son discours fondateur devant le parlement. Avec le jeu des délais, des rendez-vous, des emplois du temps surchargés des différents personnages participant à cet épisode, on peut considérer qu'un personnage peut participer au maximum à trois rendez-vous par jour. L'idée est de les pousser à choisir qui ils tenteront d'influencer.

Pour que leurs choix soient motivés et intéressants, il faut qu'ils disposent rapidement d'informations sur les différents fondateurs. Les personnages devraient rencontrer Susan Carter ou Daniel Flores (ou les deux) assez vite. Ils connaissent bien l'assemblée et pourront renseigner les personnages sur les fondateurs clés : leurs noms et les infos rassemblées dans : « Ce qui est facile à trouver ». Il faudra un peu plus d'efforts pour obtenir les infos « Ce qui est difficile à trouver » et beaucoup plus pour découvrir « Ce qui est secret ».

enquête

Trois catégories d'informations sont disponibles sur les sénateurs à même de faire pencher le vote, dans un sens ou un autre. Voici des suggestions pour obtenir ces informations (des joueurs créatifs peuvent tout à fait en imaginer d'autres).

Ce qui est facile à trouver : discuter avec le personnel de l'assemblée, fouiner sur les



Faire passer aux scénarios

réseaux sociaux de la cité virtuelle, discuter directement avec le fondateur concerné.

Ce qui est difficile à trouver : s'introduire dans les quartiers du fondateur, pirater ses fichiers personnels, établir une relation de confiance avec le fondateur, faire pression sur le personnel du fondateur.

Ce qui est secret : s'introduire dans le bureau du fondateur à l'assemblée, pirater ses caches de données, faire chanter le personnel et les proches du fondateur, sonder son esprit par des capacités asynchs, de la psychochirurgie...

Personnages non-joueurs clefs

Dix fondateurs sont présentés ici : deux alliés des personnages par défaut qui pourront leur présenter les rouages du système politique de la cité virtuelle, deux soutiens inconditionnels d'Abel pour l'invasion du système solaire et six indécis qui chacun ont leurs propres motivations pour orienter la décision dans un sens ou dans un autre.

Susan Carter [alliée]

Susan Carter se souvient bien de sa vie d'avant la chute. Elle était à la tête d'une petite compagnie florissante produisant des programmes de recherche spécialisés. Elle dirige dans la cité virtuelle une entreprise produisant des environnements simulés pour le divertissement des habitants. Une deuxième couche de simulation leur permettant de s'évader.

- **Apparence** : une femme d'une quarantaine d'années, brune et élégante. Des traits un peu durs et décidés. Susan est habituée au pouvoir, c'est une femme énergique, autoritaire.
- **Motivation** : Susan veut retourner dans le système solaire pour reprendre le cours de sa vie et regagner son pouvoir dans la réalité. Elle n'a jamais considéré la cité virtuelle comme un monde de substance. Et elle est lasse de l'illusion de ce monde. Mais si Abel ravage le système solaire, elle risque de tout perdre.





• **Condition de rupture** : Susan n'acceptera pas de se retrouver sans rien dans le système solaire. Elle pense retrouver la fortune qu'elle avait placée un peu partout, avec des intérêts conséquents. Ainsi que le contrôle de sa compagnie si elle existe encore. Si les alliés d'Abel la convainquent qu'il ne reste rien et qu'ils feront sa fortune, elle peut changer d'avis.

Ce qui est facile à trouver : Susan Carter est une chef d'entreprise efficace, une fine politique et une femme de pouvoir.

Ce qui est difficile à trouver : Susan Carter parle souvent de ce qu'a dû devenir le système solaire depuis l'arrivée des fondateurs dans la cité virtuelle. Elle veut y retourner.

Ce qui est secret : Elle supporte mal l'irréalité du monde virtuel, et a du mal à considérer que ses réussites ici valent ses réussites là-bas. Cet effet de dissociation a tendance à la pousser vers la folie. Depuis quelques temps, elle subit des crises pendant lesquelles elle se déconnecte complètement du monde autour d'elle, apathique. Et ces crises s'aggravent.

Daniel Flores [allié]

Daniel Flores était un ouvrier d'entretien sur Terre lorsqu'il a été enlevé. Il est bien loin du travailleur pauvre et exploité qu'il était à l'époque, maintenant qu'il a eu plusieurs centaines d'années pour se former auprès des autres fondateurs. Dans la cité virtuelle, c'est un érudit qui a passé des milliers d'heures dans les bases de données que les fondateurs ont pu reconstituer à partir de leurs souvenirs et des échos des habitants originels de la ville.

• **Apparence** : un homme d'une trentaine d'années, brun à la peau burinée. Il est d'origine hispanique et n'a jamais perdu un léger accent qu'il considère comme faisant partie de sa personnalité.

• **Motivation** : Daniel a soif de nouveauté et de revanche. Il a consulté les données accessibles dans la cité virtuelle un nombre incalculable de fois et n'y trouve plus rien de nouveau. Les œuvres produites par les habitants de la cité sont intéressantes mais monotones. De retour dans le système solaire il espère découvrir des trésors de culture et de connaissance et montrer au monde qu'un homme né dans une famille pauvre et peu éduquée

peut briller de mille feux dans les milieux culturels et intellectuels.

- **Condition de rupture** : Une attitude méprisante de la part des personnages-joueurs peut le retourner contre eux. La promesse d'un accès illimité aux données pillées par l'armée d'Abel peut le convaincre mais il préfère les consulter dans leur environnement naturel. Il faudrait qu'Abel accepte de ne pas détruire la société du système solaire pour qu'il se joigne à lui.

Ce qui est facile à trouver : Daniel Flores est un des plus grands savants de la cité virtuelle. La somme de ses connaissances et son aptitude de recherche sont exceptionnelles.

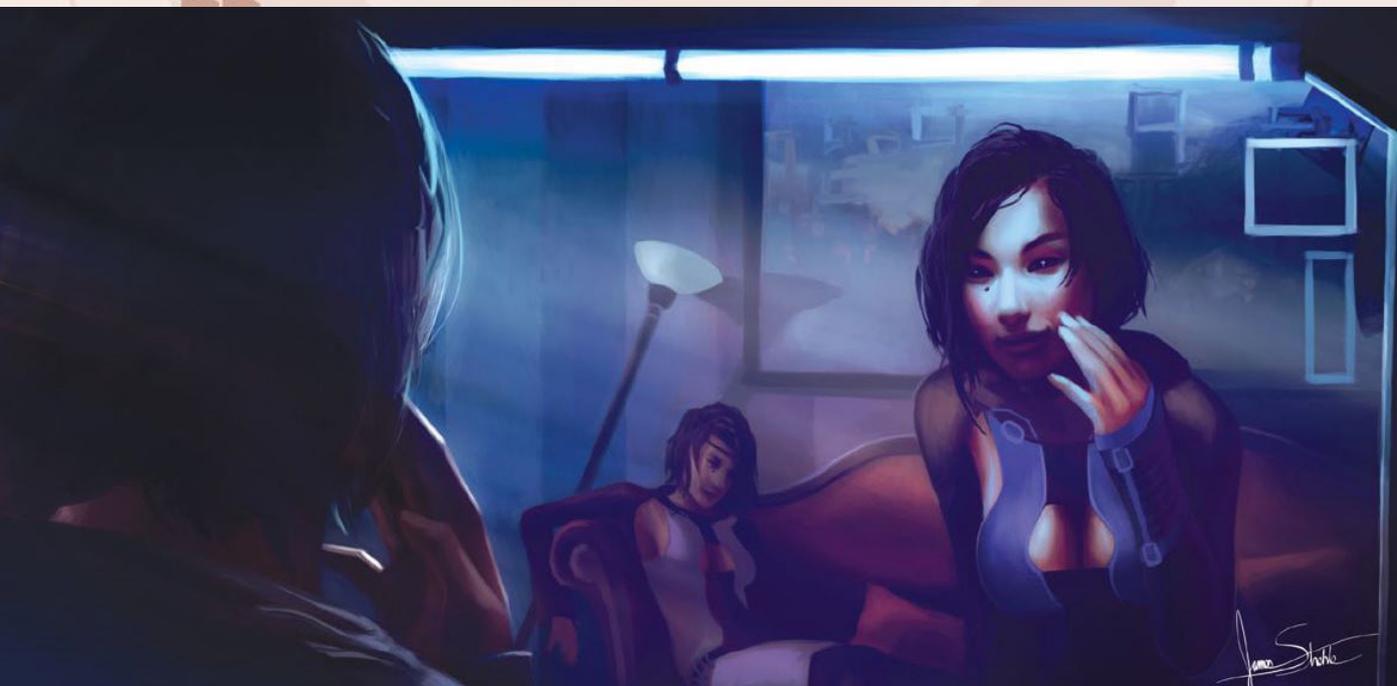
Ce qui est difficile à trouver : Il n'a pas toujours été un intellectuel. Sur Terre il travaillait de ses mains, sans avoir bénéficié d'une éducation suffisante pour prétendre à d'autres travaux.

Ce qui est secret : Daniel Flores est devenu une sorte de data-junkie, il a besoin de renouveler les données auxquelles il a accès régulièrement. Sinon il commence à subir les effets du manque, une sensation d'enfermement, de claustrophobie. Il est alors prêt à beaucoup de sacrifices pour obtenir ce dont il a besoin.

Kouda Hitoshi [Indécis]

Hitoshi était un ingénieur spécialisé dans les systèmes robotiques sur Terre. Dans la cité neurale, il s'est fait spécialiste des modifications corporelles rendues possibles par le système virtuel. Sa renommée est grande et il fait figure de gourou de la mode.

- **Apparence** : Kouda change d'apparence plusieurs fois par jour. Il joue avec le système virtuel et revêt des corps comme on change de chemise. Il peut se présenter sous la forme d'un nuage doré, d'une statue grecque, d'un motif géométrique en deux dimensions ou de quoi que ce soit d'autre qui lui passe par la tête. Il prend souvent l'apparence d'un vieux maître japonais un peu translucide.
- **Motivation** : Kouda aime avant tout l'environnement de la cité virtuelle qui lui offre une liberté quasi-totale. Il pense qu'il atteindra un jour ou l'autre la transcendance utilisée (croit-il) par les habitants originels de Kepler 64b. Quitter la cité ne l'intéresse pas donc pas vraiment.
- **Condition de rupture** : Abel et ses alliés vont jouer auprès de lui sur la possibilité de retrouver les recherches des TITANs qui, selon eux, ont trouvé la transcendance et en ont laissé des traces partout dans le système solaire. S'ils y parviennent il rejoindra leurs rangs. Les joueurs devront d'une manière ou d'une autre contrer cet argument.





Ce qui est facile à trouver : Kouda Hitoshi est un excentrique qui explore les possibilités qu'un monde virtuel offre pour un passionné de mode.

Ce qui est difficile à trouver : Il n'est cependant pas uniquement superficiel, il cherche à comprendre l'impact de l'existence dans ce monde irréel sur la psyché de ses habitants.

Ce qui est secret : Kouda a abandonné la notion d'humanité ou de transhumanité depuis longtemps. Il cherche à suivre le chemin des aliens qui peuplaient autrefois la cité et à rejoindre la transcendance. Il a d'ailleurs incorporé à son ego des éléments récupérés sur les échos aliens qui errent dans les brumes autour de la cité. Cela fait de lui un être hybride dont les raisonnements échappent parfois à la logique habituelle.

Marcus Frederiksen [Indécis]

Marcus était un pêcheur artisanal en mer baltique. Dans la cité neurale, libéré de la contrainte du travail, il s'ennuie profondément. Il en est venu à organiser des intrigues juste pour se distraire, jetant les uns contre les autres par des manipulations subtiles.

- **Apparence :** C'est un grand homme blond, d'une quarantaine d'années. Il passe son temps à fumer une pipe d'écume dont il sculpte les volutes pour ponctuer ses propos.

- **Motivation :** Marcus veut vaincre son ennui, la guerre proposée par Abel semble être une bonne occasion de le faire, mais il faudrait quitter l'environnement sécurisant de la cité neurale. Il n'est pas donc pas décidé à le soutenir pour le moment. De plus il apprécie de se retrouver en position de participer réellement à la décision et retardera au maximum sa décision.

- **Condition de rupture :** Pour qu'il se joigne aux personnages il faudrait qu'ils lui promettent une vie pleine de divertissements. Une solution est de lui parler des portes de Pandore et des possibilités infinies d'exploration qu'elles proposent, cela saura réveiller en lui l'homme qui partait au petit jour jeter ses filets dans les eaux nordiques.

Ce qui est facile à trouver : Marcus Frederiksen est un type tranquille, malin et un peu opportuniste. Il faut bon le compter dans ses amis.

Ce qui est difficile à trouver : Marcus est en fait assez secret et s'implique beaucoup plus qu'il n'y paraît au premier abord dans la politique locale. Il est au centre de nombreuses négociations.

Ce qui est secret : Marcus organise de nombreuses intrigues pour se distraire et n'hésite pas à trahir ses alliés pour créer des situations intéressantes.

Nedjan Staut [Indécis]

Nedjan était un DJ renommé sur Terre. Lorsqu'il mixait dans une soirée, l'affluence était assurée et il parcourait le monde de club en club. Dans la cité virtuelle il organise des soirées fantastiques, d'une ampleur inimaginable ailleurs. Il les conçoit comme des œuvres artistiques complètes. Il met en général une dizaine d'années à les préparer et quand il se lance c'est l'ensemble de la cité virtuelle qui accepte de se joindre à ses délires.

- **Apparence** : Nedjan n'est pas aussi extravagant que Kouda Hitoshi, mais il aime faire appel à ses services pour lui trouver des apparences étonnantes. Il aime particulièrement les composites formés à partir des souvenirs des grandes stars terriennes. Un jour il apparaîtra comme Marylin Monroe, le lendemain comme Stalone ou Brad Pitt.
- **Motivation** : Nedjan a besoin d'être aimé, adulé. Il vit pour la reconnaissance du public et pour ce qui flatte son orgueil. Perdre son public pour la guerre d'Abel ne lui paraît pas souhaitable, mais l'idée de participer à un événement capable de changer le monde l'attire aussi beaucoup.
- **Conditions de rupture** : l'offre d'Abel est tentante : accompagner la cité virtuelle dans sa conquête et organiser sur les ruines de l'ancien monde la plus grande fête jamais vue l'attire. Mais les personnages peuvent lui parler de l'impact des médias dans le système solaire et de ce nouveau public à qui il a tout à prouver. Sa décision pourra finalement aller à celui qui le flatte le plus.

Ce qui est facile à trouver : Nedjan est une star dans la cité virtuelle. C'est un artiste d'un grand talent.

Ce qui est difficile à trouver : Nedjan est un égocentrique notoire, une diva qui cherche la reconnaissance du public plus que la recherche de l'art en tant que tel.

Ce qui est secret : Nedjan est en fait la tête de file d'un collectif d'artistes qui travaillent ensemble sur ses créations. Le collectif regroupe des héritiers et des fondateurs qui tirent des avantages de la position de Nedjan à l'assemblée, et qui lui fournissent le talent dont il ne dispose pas en échange.

Vo Cam Tuong [Indécise]

Vo Cam Tuong était une petite fille de quatre ans lors de la chute de la Terre. Elle se souvient de peu de choses, de silhouettes et de couleurs, de l'odeur de phô de son père et de la voix un peu éraillée de sa mère. Dans la cité virtuelle, elle a été à l'origine des premières fusions de personnalité (fondateurs et aliens) à l'origine des héritiers de la cité. Elle continue à chercher de nouveaux moyens d'avoir des enfants maintenant que les egos aliens qui servaient de matrice ont tous été utilisés.

- **Apparence** : Vo Cam Tuong n'a jamais beaucoup grandi, physiquement elle prend l'apparence d'une jeune fille d'une douzaine d'années, dont les yeux trahissent l'âge. Elle ne se comporte pas comme une petite fille mais comme une mère face à des enfants turbulents avec ce qu'il faut de bienveillance et d'autorité.
- **Motivation** : Vo Cam Tuong veut ce qu'il y a de mieux pour ses enfants. Abel lui promet les moyens d'en créer de nouveaux dans le système solaire, mais les moyens de l'obtenir sont violents et risquent de traumatiser ceux qu'elle a déjà permis d'engendrer.
- **Conditions de rupture** : Si les personnages l'assurent de sauver tout le monde, elle pourra se ranger de leur côté, mais il faudra la convaincre en argumentant sur l'accueil réservé aux héritiers dans le système solaire. La clef sera probablement de lui parler du statut des intelligences non humaines dans la transhumanité des franges du système solaire : animaux sur-évolués et AGI. Après tout elle désire voir ses enfants découvrir le monde.



Ce qui est facile à trouver : Vo Cam Tuong se fait passer pour une petite fille, mais cela ne trompe personne. Elle est déterminée et brillante.

Ce qui est difficile à trouver : Vo Cam Tuong n'accorde aucune importance à l'origine des intelligences avec lesquelles elle communique. Pour elle, que l'ego soit celui d'un fondateur, d'un héritier, d'une IA, d'un alien, c'est la même chose.

Ce qui est secret : Vo Cam Tuong soutient en secret les groupes révolutionnaires d'héritiers les plus modérés, en transmettant des informations par exemples. Elle ne cautionne pas la lutte armée.

Sigrun Sigurborsdottir [Indécise]

Sigrun était un leader religieux important sur Terre, elle dirigeait un nuage de groupes extrémistes opposés à la création des machines et à la modification de l'humain. Dans la cité virtuelle elle dirige une faction extrémiste qui considère les héritiers comme des abominations.

• **Apparence** : Sigrun se présente comme une vieille femme d'au moins 70 ans, très digne. Sa bouche se plisse et ses rides s'accroissent quand elle marque son déplaisir.

Ce n'est pas une gentille grand-mère aux yeux doux, mais une femme forte aux yeux d'un bleu d'acier qui vous transpercent d'un regard.

• **Motivation** : Sigrun veut retrouver le monde physique et son corps d'origine. Elle veut mettre fin à la cité virtuelle, en détruisant si possible toutes les abominations qui y vivent. Le plan d'Abel lui semble intéressant, mais s'il gagne, les machines vaincront et elle ne veut pas que cela arrive. Elle espère que l'aider le mènera à sa perte, mais n'en est pas sûre et n'a donc pas encore décidé quelle position elle adoptera.

• **Conditions de rupture** : Si Sigrun apprend qu'il existe des humains qui rejettent les machines pensantes, comme la république jovienne, elle pourra accepter d'aider les personnages en échange de son retour au sein de cette communauté. Mais les hommes d'Abel s'efforceront de la convaincre que l'humanité s'est dévoyée et que seule une grande purification dans le feu de la guerre pourra encore la restaurer.

Ce qui est facile à trouver : Sigrun est une extrémiste qui considère les héritiers comme des abominations. Elle milite pour qu'on arrête d'en créer de nouveaux.

Ce qui est difficile à trouver : Sigrun demande depuis des années que l'assemblée s'intéresse à ce qui se passe à l'extérieur de la cité virtuelle, pour briser les verrous qui empêchent les fondateurs comme les héritiers de s'en libérer.

Ce qui est secret : En parallèle de ses activités, Sigrun travaille avec quelques complices sur la création d'un virus capable de détruire progressivement l'environnement de la cité virtuelle pour forcer les humains à s'évader de cette prison dorée.

Adara Orta Borrego [Indécise]

Adara Borrego était médecin, travaillant dans les favelas de Rio de Janeiro. Toute sa vie elle a travaillé à tenter de rendre la vie des plus pauvres supportable, de permettre aux oubliés des grandes révolutions technologiques de survivre. Dans la cité virtuelle elle se bat pour les droits des héritiers et tente de convaincre le congrès des fondateurs qu'ils devraient avoir le droit de prendre des décisions directement, plutôt que de se soumettre aux volontés de leurs aînés.

- **Apparence :** Adara se présente comme une femme d'une trentaine d'années, à la peau couleur caramel et les cheveux tressés. Elle se présente comme une jeune femme douce et calme, et dévoile rarement le bouillonnement intérieur qui l'anime.
- **Motivation :** Adara se bat pour libérer les masses populaires de la domination des fondateurs. La guerre proposée par Abel ne lui semble pas répondre à ce besoin. Elle espère encore une solution pacifique pour libérer les héritiers et n'a donc pas encore tranché sur la position qu'elle adoptera : soutenir Abel en espérant obtenir la liberté au cours de la guerre ou rejeter sa proposition et changer la société de l'intérieur.
- **Conditions de rupture :** Adara suivra le camp qui lui permettra d'accomplir ses objectifs.

Ce qui est facile à trouver : Adara est un fort soutien pour les droits des héritiers et leur participation plus active à la gouvernance de la cité virtuelle.

Ce qui est difficile à trouver : Elle est passionnée et s'est mise à dos plusieurs fondateurs par des positions un peu extrêmes plusieurs fois dans le passé. C'est une femme lente à dévoiler sa colère mais sans pitié et sans restriction quand on l'éveille.

Ce qui est secret : Adara soutient activement les organisations révolutionnaires de la cité virtuelle et prépare depuis des années un coup d'État à l'encontre de l'assemblée. Elle préférerait une transition sans violence mais ne craint pas d'y faire appel si cela devenait nécessaire.

Fernanda Manfrin [Opposée]

Fernanda Manfrin a vécu une vie tranquille, sans relief sur Terre. Elle s'occupait d'enfants handicapés avec beaucoup de douceur et d'attention pendant la journée, et retrouvait une famille unie le soir. Puis les machines sont venues et ont tout détruit. Elle a mis des années à s'en remettre. Lorsqu'elle est sortie de sa torpeur au sein de la cité virtuelle elle s'est rendu compte qu'elle avait enfin ce dont elle avait toujours rêvé, en se gavant de science-fiction et de fantasy : des pouvoirs. Au début ses capacités asynchs n'étaient pas très étendues, mais patiemment elle s'est entraînée. Aujourd'hui c'est une des plus puissantes asynchs de la cité virtuelle, elle a atteint le niveau psi-epsilon, et est capable de manipuler la matière même. Elle sait faire vibrer les molécules qui l'entourent suffisamment vite pour faire s'enflammer ce qu'elle désire. Dans la cité virtuelle, on l'admire pour ce pouvoir.

- **Apparence :** Fernanda se présente comme une jeune femme de 20 ans, athlétique. Elle a repris à son compte les souvenirs d'un personnage Marvel : le Phoenix. Sa chevelure de flammes est particulièrement impressionnante.

- **Motivation** : Fernanda est totalement acquise à la cause des TITANs qui lui ont donné sa puissance actuelle et elle brûle de tester ses pouvoirs dans la réalité.
- **Conditions de rupture** : Pour que Fernanda trahisse Abel, il n'y a pas beaucoup de solution. Il faudrait lui faire prendre conscience de ce qu'elle est devenue, face à ce qu'elle était autrefois. En se reconnectant avec son passé, elle pourrait se souvenir de la maxime de l'oncle Ben : un grand pouvoir implique de grandes responsabilités.

Ce qui est facile à trouver : c'est une puissante async qui sait manipuler le feu et considère les pouvoirs qu'elle a obtenus comme un signe du destin. Elle est prête à aider n'importe qui à développer ses capacités asyncs.

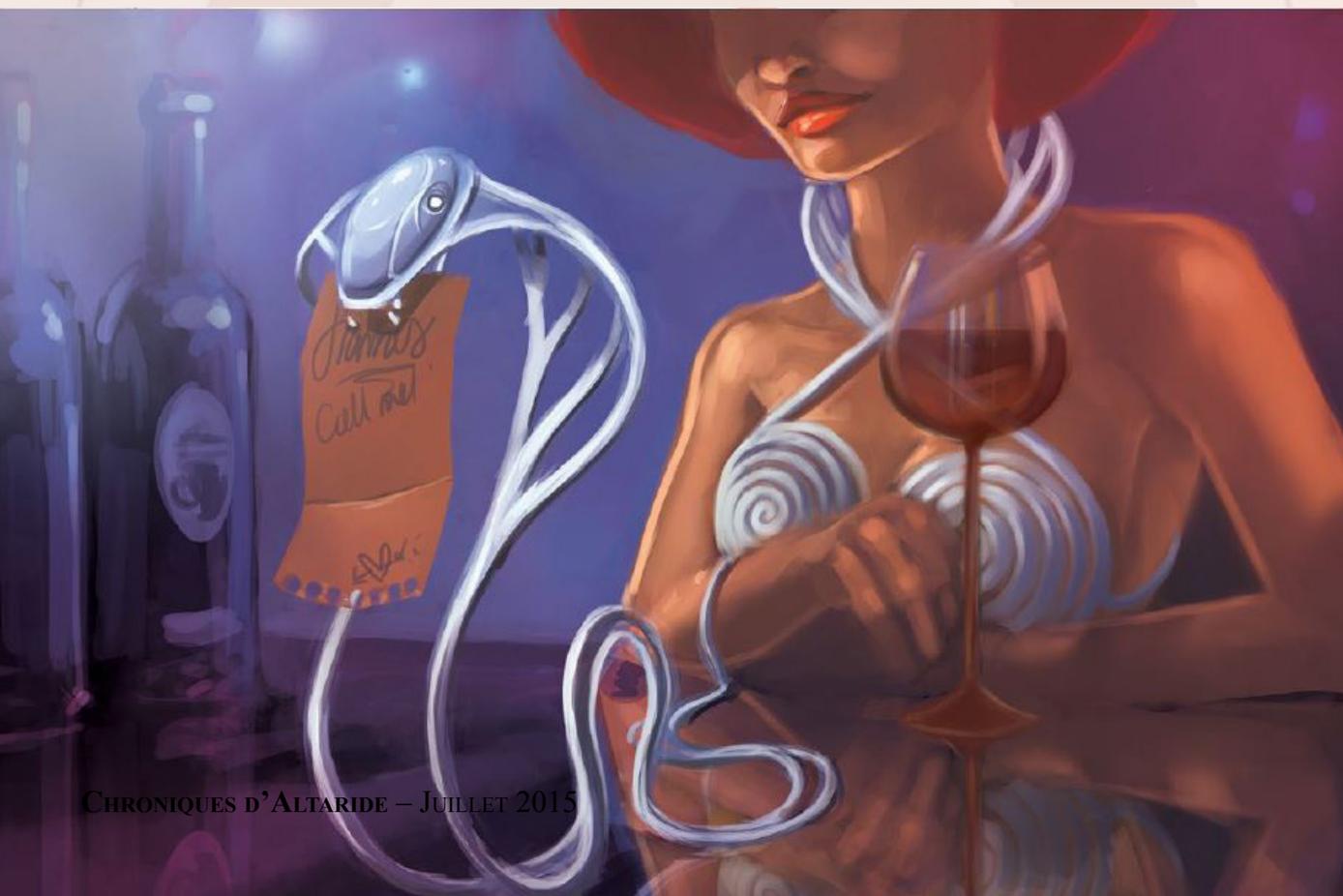
Ce qui est difficile à trouver : Pousser les capacités asyncs et en tester les limites l'a tellement obsédée qu'elle a mené des expériences moralement discutables.

Ce qui est secret : Autrefois c'était une femme douce et aimante, mais c'est terminé. Dans ses laboratoires secrets elle a causé la descente vers la folie de nombreux cobayes.

Christian Kohler [Opposé]

Christian Kohler n'a jamais été très sympathique. Sur Terre il était huissier de justice et prenait un malin plaisir à se montrer inflexible face aux difficultés de ses concitoyens. Dans la cité virtuelle, il s'est donné le rôle de maintenir l'ordre et de traquer ce qu'il conçoit comme des déviances insupportables, comme ces héritiers qui prétendent se gouverner eux-mêmes alors qu'ils n'étaient même pas là au début.

- **Apparence** : Christian Kohler n'est pas subtil, il apparaît comme un homme d'une quarantaine d'années au regard dur, au cheveux ras et vêtu très strictement. Il utilise des phrases courtes, des mots simples et transpire la haine de tout son être.
- **Motivation** : Christian Kohler voit en Abel celui qui pourra enfin apporter l'ordre à la cité et au monde. Il le suit sans réserve dans sa croisade. Et si de nombreuses vies venaient à être perdues, il faut bien éliminer la gangrène pour que l'organisme survive.
- **Conditions de rupture** : Convaincre Christian Kohler de se retourner contre





Abel est un véritable défi. Il balayera les arguments d'humanité du revers de la main. Ce qui peut le convaincre de changer d'avis, c'est de prendre conscience qu'Abel ne compte pas instaurer un empire d'ordre sur le système solaire mais bien restaurer une sorte d'Eden hippie. La description de Nouvel Eden lui donnera des sueurs froides. Mais il ne sera certainement pas facile de le convaincre que c'est une réalité et pas un élément de propagande.

Ce qui est facile à trouver : Christian Kohler aime l'ordre par-dessus tout.

Ce qui est difficile à trouver : Cet homme charmant se considère comme une sorte d'inquisiteur garantissant la pureté de l'organisation de la cité virtuelle. Mais s'il prétend agir par idéal c'est surtout le goût du pouvoir qui le motive.

Ce qui est secret : Il ne considère pas les héritiers comme de véritables humains et n'a aucune considération pour leur sort. Ce sont pour lui des chimères qui n'ont d'autre but que de distraire et servir les fondateurs.

Lieux emblématiques

L'assemblée

Les fondateurs se réunissent pour prendre les décisions gouvernant l'avenir de la cité virtuelle dans un grand complexe construit autour d'un amphithéâtre aux marches légèrement trop grandes pour la physiologie humaine. Autour du lieu central les fondateurs ont installé des bureaux, des salons, des lieux de culture, de divertissement. C'est le centre vibrant de leur pouvoir dans la cité virtuelle. Les plus grandes fêtes, les plus grandes extravagances y ont lieu. Tous y ont accès en permanence en théorie mais en pratique, beaucoup de ces lieux merveilleux sont fermés au public à moins d'y être invité. C'est une ruche qui ne s'endort jamais.

Abel y dispose d'appartements prêtés par ceux qui ont décidé de le soutenir, pour qu'il



mène le peuple de la cité hors de cette prison dorée et vers sa destinée. Grâce à sa maîtrise partielle du système il a fait de ces appartements un lieu fantastique, convenant à sa mégalomanie.

Les fondateurs décrits plus haut disposent aussi de leurs propres espaces à l'assemblée. Des lieux qu'ils ont patiemment adaptés à leur personnalité et qu'ils occupent depuis (de leur point de vue) des siècles.

Événements

Tentative d'assassinat d'un des fondateurs alliés

Un terroriste envoyé par les forces d'Abel tente d'assassiner un des fondateurs alliés aux personnages. En temps normal cette attaque ne devrait pas avoir d'effet à long terme, une journée suffit au système pour reconstituer l'égo des morts. Mais c'est sans compter sur l'intervention d'Abel qui bloquera la régénération des morts. L'attaque elle-même sera violente, une attaque suicide d'un terroriste unique porteur d'une bombe virale corrompant les données de la cible. L'attaquant n'hésitera pas à utiliser ses capacités async pour la mener à bien. Les joueurs devraient avoir l'opportunité d'empêcher l'attaque, mais qu'ils réussissent ou qu'ils ratent, cela devrait leur donner une idée du pouvoir d'Abel sur ce monde virtuel.

Proposition de changement de camp d'un fondateur opposé

Un des fondateurs, plutôt hostile au groupe, propose de rejoindre leur cause en échange

de privilèges à venir. On peut organiser cet événement à la manière des films d'espionnage de la guerre froide. Le fondateur propose une rencontre dans un lieu public, un des restaurants de l'assemblée, dans lequel les personnages s'installeront à une table voisine de la sienne pour qu'ils puissent discuter sans être vus ensemble. Le fondateur propose de leur transmettre des informations sur les plans de la faction d'Abel. C'est en fait une tentative de désinformation qui peut avoir deux objectifs, selon l'orientation que vous voulez donner à la partie : une embuscade pour éliminer les personnages des joueurs dans une scène de combat, ou les faire se concentrer sur certains fondateurs en affirmant que le camp d'Abel a du mal à les convaincre et que les personnages devraient se concentrer sur eux. Alors qu'ils ne font pas partie des dix fondateurs-clef présentés au-dessus, donc dans le but de leur faire perdre du temps.

Caprices d'un fondateur convaincu

Un des fondateurs qui avait accepté de voter pour les personnages décide que ses nouveaux alliés lui doivent bien un petit service. Il rêve d'obtenir une apparence créée par Kouda Hitoshi, le pape de la mode dans la cité virtuelle. Après avoir convoqué les personnages dans sa suite pour prendre le thé et discuter de stratégie, il leur laisse savoir qu'il a vraiment besoin de changer d'apparence pour une soirée importante, histoire d'être au mieux de son charisme pour convaincre les fondateurs qui lui font confiance de voter correctement. Mais évidemment, Kouda Hitoshi a un carnet de commandes absolument plein et n'aidera les personnages que s'ils convainquent Daniel Flores de porter une de ses apparences. Ne soyez pas trop exigeant, c'est l'occasion d'organiser de négociations



un peu plus légères, et de mettre à l'épreuve la patience des personnages, pas celle des joueurs.

Résolution de la situation et conséquences probables

Chaque fondateur présenté ici possède une caractéristique « Favorable aux personnages des joueurs », notée entre 1 et 10. Plus la valeur est haute, plus ils ont de chance de voter en faveur des joueurs. On peut considérer qu'avec un score de 1 à 2, ils sont des ennemis, avec un score de 8 à 10 ils sont amis. Entre 4 et 7, ils ne sont sûrs de rien et décideront au dernier moment.

Chaque jour, les sénateurs indécis auxquels les personnages n'ont pas encore parlé verront cette valeur diminuer d'un.

Les sénateurs avec lesquels les personnages discutent voient leur score varier de + ou - 2 en fonction de leurs arguments (et d'éventuels jets de dés, c'est vous qui voyez).

Les sénateurs pour lesquels la condition de rupture est remplie rejoignent immédiatement un camp.

Au 7^e jour, on considère les sénateurs encore indécis. Si leur score de « Favorable aux personnages des joueurs » est de 5, ils s'abstiennent. Si leur score est supérieur à 5 ils votent pour les personnages (et donc contre Abel). S'il est inférieur à 5 ils votent contre les personnages (et donc pour Abel).

Si Abel a été bloqué, il ne pourra pas utiliser les ressources de la cité pour le moment mais commencera à agir dans l'ombre pour

mettre en place un coup d'État, à moins que les personnages ne poussent leur avantage politique un peu plus loin et demandent son expulsion de la cité virtuelle. S'ils en font la demande elle leur sera accordée à une condition : qu'ils quittent eux aussi la cité virtuelle et n'y reviennent plus jamais.

- ▶ Si Abel est expulsé de la cité, il retourne dans son corps (si les personnages ne l'ont pas encore détruit) et tente de fuir vers la porte de Pandore. Ne le laissez pas fuir, laissez les personnages avoir leur vengeance et la jubilation d'écraser leur ennemi et d'entendre les lamentations de ses partisans.
- ▶ Si Abel n'est pas bloqué, il demandera l'expulsion des personnages de la cité virtuelle, une expulsion qui aura lieu rapidement. Et renverra les personnages vers la porte de Pandore, en bon grand méchant mégalomane, en leur disant de savourer les dernières années qui leur restent à vivre avant que sa croisade ne déferle sur la transhumanité.

Solutions alternatives

Voici quelques solutions alternatives à la résolution de la situation, mais vous devez les développer vous-même, elles resteront au stade d'inspiration dans ce scénario. Vous pouvez en intégrer des éléments dans la lutte politique décrite ci-dessus, mais cela complique fortement les choses. Comme toujours, à vous de voir en fonction de vos envies et de celles de vos joueurs.

Révolution

La masse des héritiers n'est pas toujours d'accord avec les décisions des fondateurs, et

considère qu'elle devrait aussi avoir son mot à dire sur l'avenir de la cité virtuelle. Des forces révolutionnaires ont commencé à s'organiser pour renverser le régime des fondateurs. Mais il manque un élan, un déclencheur pour que ces factions s'unissent et tentent de prendre le pouvoir. Les personnages joueurs seront peut-être les catalyseurs de cette transformation s'ils arrivent à convaincre les différents leaders de s'unir ou à inspirer les troupes rebelles. Mais les forces d'Abel et la police secrète des fondateurs qui tiennent la cité virtuelle ne les laisseront pas faire ! Il s'agit ici de naviguer en eaux troubles, dans la clandestinité en se cachant des forces de l'ordre. Si les personnages arrivent à convaincre les révolutionnaires de s'unir face à Abel et aux fondateurs, ils réussiront à prendre le pouvoir. Mais que feront-ils ensuite, une fois leurs adversaire neutralisés ? Est-il possible de ramener dans le système solaire des éléments potentiellement séditieux (qui se sont rangés du côté d'Abel et des TITANs) ? Que voudront faire les rebelles qui viennent de prendre le contrôle du monde virtuel ?

Assassinat

Les personnages peuvent décider de traiter l'affaire de manière très différente et d'organiser l'assassinat d'Abel, que ça soit lors d'une confrontation directe (probablement vouée à l'échec) ou un plan subtil pour l'éliminer.

Les possibilités sont grandes, la difficulté très élevée. Abel dispose, après tout, d'un immense pouvoir sur son environnement, dont il peut changer les paramètres physiques à volonté. Pensez à l'agent Smith dans *Matrix*. Pour le vaincre il faut réussir à bloquer ses capacités, par exemple en piratant le système d'administration de la cité virtuelle, qui pourrait se trouver dans un vieux bunker à infiltrer. Bref, si vous voulez vous faire remake de *Matrix* pour la fin de cette campagne, c'est plutôt une bonne occasion alors n'hésitez pas. Une fois Abel vaincu (s'il est vaincu) les personnages devront là encore décider de ce qu'ils font des habitants de la cité virtuelle.

Solution diplomatique

Il est possible pour des personnages prêts à faire des concessions de trouver une solution diplomatique à la crise.

D'expérience et vu le passif accumulé, le côté vindicatif d'Abel, il est peu probable que cette option soit choisie par les personnages. Initialement Abel veut prendre le contrôle du système solaire pour accomplir les instructions anciennes des TITANs. Il peut toutefois accepter de fonder un nouvel Eden sur Kepler 64b à condition que les humains du système solaire promettent de ne plus jamais revenir et lui laissent le contrôle des egos trouvés ici.





Pour sceller l'accord, il exigera que les personnages se soumettent à une intervention psychochirurgicale éliminant tout souvenir de Kepler 64b et de tout ce qu'ils ont vécu sur place. Il les conduira alors à la porte de Pandore et vers le système solaire.

S'ils acceptent, ils se retrouveront dans le Bunker des Walcotts, là où ils ont pris la porte maintenant disparue. Ils sauront qu'ils sont allés de l'autre côté, que le danger est passé et qu'ils ont passé un accord pour oublier ce qu'ils ont vécu là-bas.

Annihilation totale

Les personnages peuvent éventuellement décider de faire sauter la cité neurale et de détruire purement et simplement l'univers virtuel abritant Abel. S'ils se décident pour cette option, il faudra qu'ils réunissent les ressources pour y arriver, mais ils seront de fait définitivement débarrassés d'Abel. Cependant ils auront la destruction de plus d'un millier d'egos purement humains sur la conscience, ainsi que celle d'une centaine de milliers d'egos transhumains.

C'est avec ce souvenir cuisant qu'ils retourneront dans leurs foyers, marqués par l'horreur d'une annihilation de masse. C'est clairement le choix du mal, le choix d'un sacrifice d'une ampleur inégalée. Et qui sait à quoi pourront ressembler les parties après ça...

Galerie de portraits

Abel - Roi des âmes

Dans la cité virtuelle, le pouvoir d'Abel est immense a priori. Il peut manipuler et tordre les règles de la physique dans la cité à son aise, est capable de voler, d'attaquer directement le code de ses adversaires, de ralentir leur régénération par le système d'exploitation de la cité virtuelle. Cependant son pouvoir n'est actif que dans les zones où les hacks des TITANs sont en place. À voir partout où ça vous arrange pour le scénario.

Il est d'ailleurs possible pour les personnages de purger les modifications des TITANs d'un lieu au prix d'efforts en infosec. Encore faut-il qu'ils y pensent. Obtenir les pleins pouvoirs pour sa croisade de la part de l'assemblée de la cité virtuelle lui permettra de répandre ces modifications à tout le système et lui donnera des pouvoirs complets d'administrateur de la cité virtuelle. Il aura aussi le soutien de la grande majorité de la population qui passera ensuite beaucoup de temps à se préparer, à relancer la production de morphes par les systèmes de la cité neurale (la part physique de la cité virtuelle).

Dans ces lieux, avec un pouvoir immense à sa disposition, Abel pète les plombs. Il devient l'archétype du dictateur mégalomane, il se

considère comme un dieu avec droit de vie et de mort sur n'importe qui. N'hésitez pas à en faire des tonnes (sans tomber dans la parodie. Il doit paraître fou et dangereux, pas ridicule).

S'il rencontre les personnages, il se verra tellement supérieur à eux et tellement sûr que l'assemblée va le suivre qu'il n'utilisera ses capacités que s'ils se montrent vraiment pénibles ou l'attaquent. Il a beau être puissant, c'est un second rôle, ne l'oublions pas.

Lorsqu'il va parler à l'assemblée, Abel va longtemps évoquer l'état du système solaire : un monde corrompu, étroit, où le pire est exécuté. Il racontera comment, alors qu'il vivait paisiblement sur une station isolée avec sa famille, des terroristes (nos joueurs) sont venus attaquer sa communauté pour la réduire à néant.

Il racontera sa fuite alors qu'ils le poursuivirent jusque dans les tréfonds d'un astéroïde minier. Il racontera les camarades tombés, et l'injustice d'un monde cruel, qui ne peut plus être réparé. Un monde qui doit être détruit pour reconstruire sur ses ruines le paradis dont la transhumanité a besoin, qu'elle mérite même. C'est l'occasion pour vous, meneur, d'exploiter toutes les erreurs des joueurs lors des scénarios précédents.

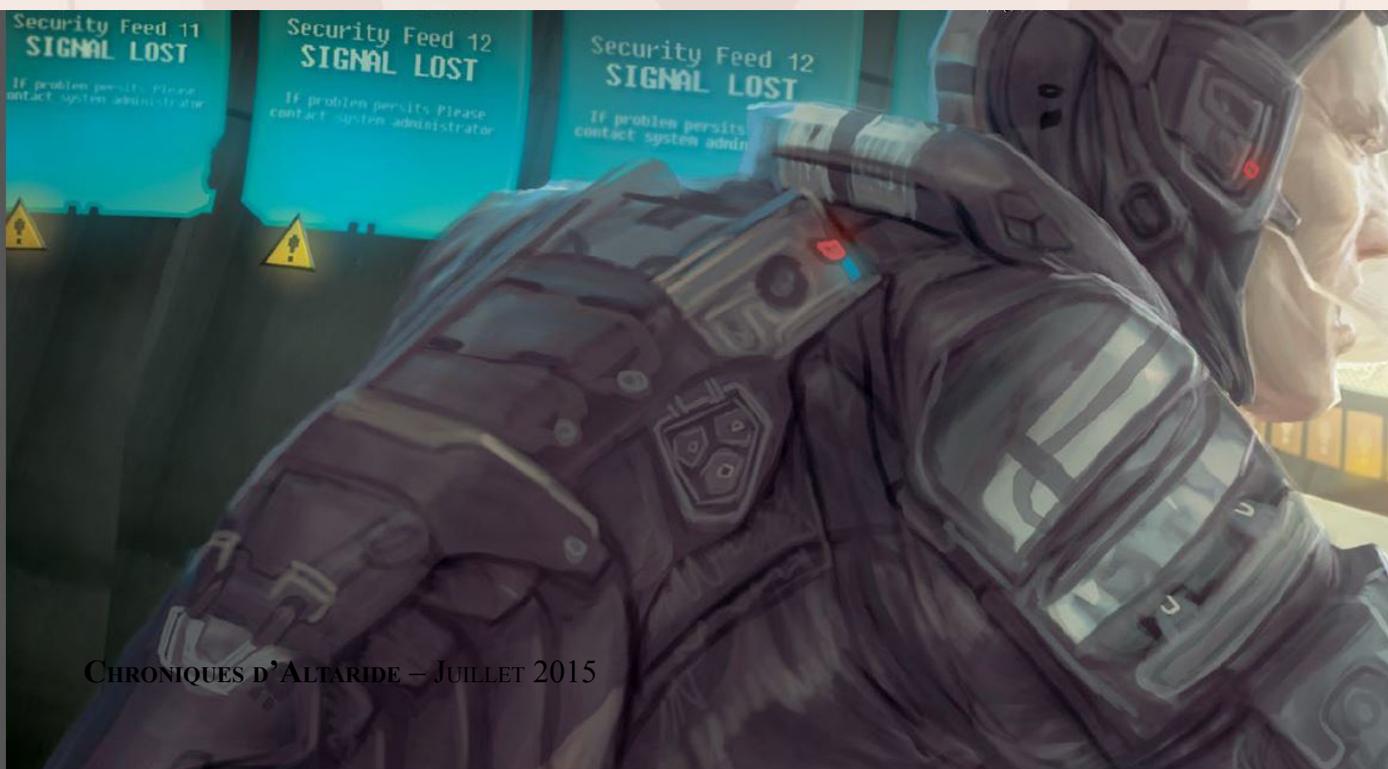
À tant forcer le trait et déformer les faits, Abel fait dans la propagande et la démagogie,

il ne s'embarrasse pas de preuves. De sa communauté il déclare avoir conservé assez de ressources et d'informations pour pouvoir mettre bon ordre à la situation si la cité virtuelle met ses ressources à sa disposition.

Il mènera l'assaut qui ne peut plus être ignoré, mais il le fait pour le peuple transhumain, pas pour lui. Si les fondateurs lui offrent les pleins pouvoirs pour cette entreprise périlleuse, il les emmènera vers les étoiles, vers l'ancien monde pour qu'ils le fassent revivre.

Compte à rebours [Plans d'Abel]

- ▶ **J** : Arrivée des personnages
- ▶ **J+2 jours TV** (J+2 h TR) :
Abel s'adresse au parlement
- ▶ **J+7 jours TV** (J+7 h TR) :
Abel prend le pouvoir
et réveille la cité neurale
- ▶ **J+2 ans TV** (J+1 mois TR) :
Abel lance la croisade contre l'humanité



Conseils de maîtrise

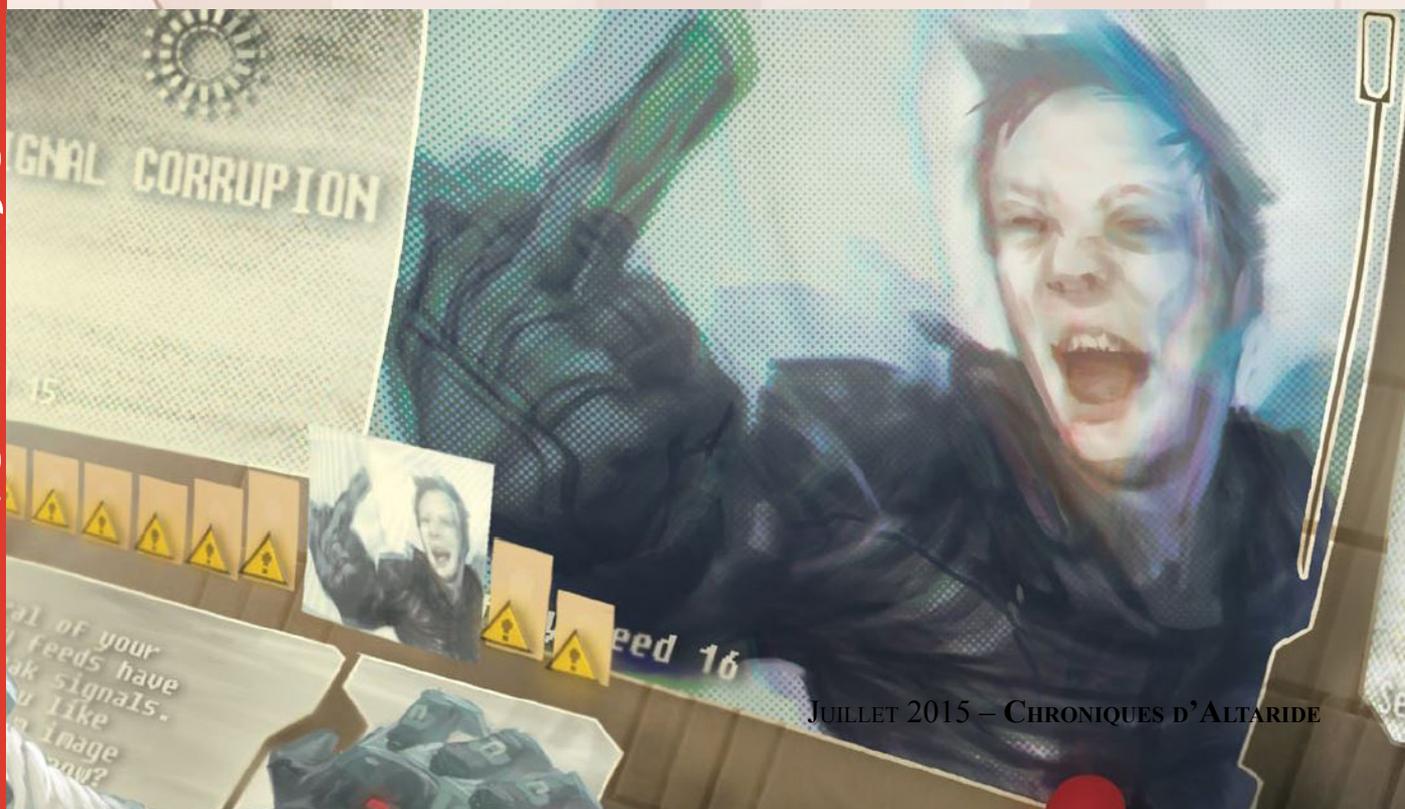
Dans cet épisode d'*Éveil*, il y a beaucoup de personnages non joueurs à interpréter, ce n'est pas toujours un exercice facile. Nous avons tous nos méthodes pour arriver à le faire. Je vous déconseille par exemple de faire intervenir plusieurs fondateurs dans une même réunion, à moins d'être prêt soit à confier certains rôles à des joueurs, soit d'être particulièrement à l'aise pour jouer plusieurs rôles à la fois. J'ai rencontré des meneurs capables de tenir une discussion entre deux ou trois personnages devant un groupe de joueurs médusés ou intervenant dans la discussion. Ou d'autres, capables de rendre les conflits vivants, mais ce n'est pas le cas de tout le monde. Mon conseil pour cet épisode sera finalement assez simple : prenez conscience de vos limites, jouez avec mais faites attention à ne pas trop les dépasser. Les joueurs ne sont pas là pour assister à une pièce de théâtre. Ce sont les premiers rôles qui peuvent parfois écouter les interventions des seconds rôles, mais à la fin ce sont eux qui sont importants. Aucun personnage non joueur n'est indispensable ou plus important qu'un personnage joueur.

Humains prisonniers

Avec les dix fondateurs décrits plus haut, vous avez probablement assez de personnages non joueurs à gérer pour ce scénario. Mais plusieurs autres exemples peuvent vous être utiles. Voici quelques noms et descriptions sommaires d'egos humains ou trans-humains présents dans la cité virtuelle qui peuvent vous inspirer. Sentez-vous libre de les utiliser ou d'inventer les vôtres à la volée. Ces personnages sont des éléments du décor jusqu'à ce que l'œil des joueurs se pose sur eux.

Fondateurs

- ▶ **Rasmus Lenert**, ancien artisan en gravure, plein de haine pour la race humaine.
- ▶ **Madeleine Singh**, ancienne coiffeuse, très satisfaite de sa vie dans la cité.
- ▶ **Freya Holden**, ancienne infirmière, aime bien voir de nouvelles têtes.
- ▶ **Edward Crawford**, ancien développeur web, aigri.
- ▶ **Georges Zimstein**, ancien postier, obsédé par les aliens de Kepler 64b



HÉRITIERS

- ▶ **Kaliesh**, artiste peintre numérique, curieux de l'extérieur.
- ▶ **Léanore**, async et psychochirurgienne, considère tout le monde comme ayant besoin d'aide.
- ▶ **Vale**, gravure de mode, très simple et directe.
- ▶ **Yolande**, architecte numérique, un brin méprisante.
- ▶ **Peter**, agent de sécurité, austère et patibulaire.

Egos aliens cachés

Dans les brumes autour de la cité se cachent des egos aliens dégradés, tout juste plus actifs que des coquilles vides qui errent sans but réel, loin de ces étranges envahisseurs qui ont emporté tant des leurs. Communiquer avec eux est quasiment impossible. Mais si vous désirez faire intervenir un de ces aliens, l'échange se fera essentiellement par impressions et par images, les personnages ne disposant pas de langage commun avec lui.

Il pourra transmettre aux personnages l'histoire de la cité neurale (telle que vous l'aurez déterminée). Ils peuvent par exemple assister à la disparition progressive des habitants de la cité, au départ de ces formes virtuelles vers le monde post-physique en passant par la transcendance recherchée par l'humanité. Ou ils peuvent assister à la lente déliquescence d'une société qui n'arrive pas à atteindre cette transcendance et se désespère.

C'est à vous de décider, pour ma part je préfère laisser planer le mystère sur les origines de la disparition des aliens.

JULIEN POUARD

ILLUSTRATIONS EXTRAITES DES
OUVRAGES *ECLIPSE PHASE* (CC BY)



et après ? épilogue

Tout d'abord merci d'avoir suivi cette campagne jusqu'au bout, certains d'entre vous m'ont contacté pour exprimer tout autant les défauts de la campagne, ses incohérences mais aussi pour m'assurer qu'ils avaient fait de bonnes parties en suivant mes propositions de jeu. Écrire et publier *Éveil* dans les Chroniques d'Altaride, sous les encouragements constants de Benoît Chérel, le rédacteur en chef qui nous a accompagnés, motivés et organisés pendant ces trois dernières années a été une expérience formidable pour moi. Si quelques-unes des idées que je vous ai proposées dans *Éveil* vous ont servi, j'en suis absolument ravi.

Revenons un instant à nos personnages. À la fin de la campagne ils ont beaucoup voyagé, ils ont été transportés dans des endroits étranges, parfois terrifiants, et espérons-le, quelques-uns s'en sont sortis. Désormais, ils sont libérés du virus Éden, probablement débarrassés d'Abel et de ses fidèles. Ils ont aussi probablement la responsabilité de milliers d'egos qui ont choisi de rejoindre le monde physique. Ils ont peut-être découvert un refuge pour l'humanité sur une planète lointaine qui regorge de richesses à découvrir et à exploiter. La vraie question qui se pose à la fin de la campagne est probablement la suivante : que vont-ils faire de tout cela ? Ils peuvent gagner du prestige, de l'influence, devenir riches et célèbres. Ou ils peuvent continuer de lutter dans l'ombre contre ce que les TITANS ont laissé derrière eux. S'ils le désirent, ils devraient avoir la possibilité de développer des capacités asyncs, avec tout ce que ça implique. Pour la première fois depuis le début de la campagne, ils sont libres. La suite vous dira ce qu'ils choisiront de faire de cette liberté. ■

J. P.

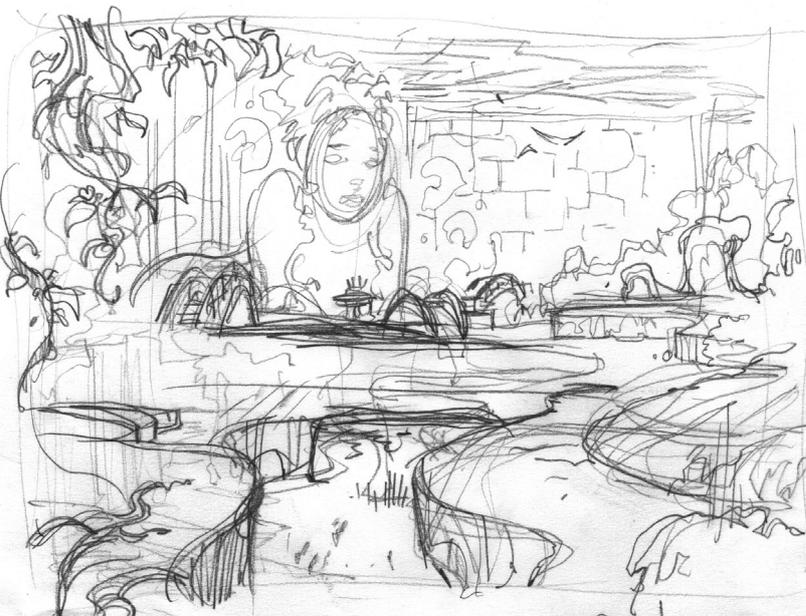
Handicap aux scénarios

Les Larmes de Nüwa

JURDIC
MANURO



Les éditions Makaka se sont fait depuis quelques temps une spécialité de bandes dessinées dont vous êtes le héros. À l'occasion de la sortie de leur nouvel album, rencontre avec Manuro (le scénariste) et Jurdic (le dessinateur)... et en fin d'article, une surprise vous attend !



Interview

Les Larmes de Nüwa

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride: *Les Larmes de Nüwa* est la seconde bande dessinée dont vous êtes le héros signée Manuro dont nous parlons dans les *Chroniques d'Altaride*. La première était *Captive*, dessinée par [MC]¹. Quelles sont les différences entre les deux, selon vous ?

Manuro : L'ambiance en premier lieu.

Captive est une aventure se déroulant à notre époque, plutôt réaliste et du genre thriller avec une histoire et un trait sombres, oppressants, destinés à flanquer la frousse au lecteur ou, tout au moins, à l'immerger dans le récit susceptible de lui donner quelques sueurs froides. La progression est millimétrée, chaque coin de couloir et chaque ouverture de porte y est décrite ; le joueur avance à pas comptés. Enfin on y campe le rôle d'un

homme devant sauver sa fille, toute l'action se passant dans un manoir et ses proches alentours.

Les Larmes de Nüwa se déroule dans un univers fantasy à l'atmosphère asiatique, mêlant magie, créatures

¹ Voir *Chroniques d'Altaride* n°31.



Manuro. Jurdic.



fantastiques et mythes orientaux. Le dessin est dynamique, les couleurs vives et les séquences d'action s'enchaînant plus rapidement que dans *Captive*, le tout afin de donner une impression générale de rythme soutenu. On y joue cette fois le rôle d'une jeune chasseuse de primes et, bien que le temps pour terminer la mission soit également très bref, elle va beaucoup se déplacer, courir, (nager !) pour atteindre ses objectifs. Les décors sont donc variés.

Benjamin Jurdic : *Les Larmes de Nüwa* est finalement destiné à un public intermédiaire je dirais. Il fait la transition entre *Pirates, Chevaliers* qui visent un public très jeune et *Captive* qui s'adresse clairement aux adultes, plus noir et plus violent. Dès le départ le scénario des *Larmes de Nüwa* était très coloré, avec des îles, des vieilles échoppes, des vêtements asiatiques chamarrés... On était loin de l'univers labyrinthique angoissant de *Captive*.

C. d'A. : Manuro nous a déjà évoqué son parcours dans un précédent numéro... Benjamin Jurdic, quelle est votre histoire ?

B. J. : Après un bac L à Lyon, j'ai intégré l'école d'arts appliqués Émile-Cohl comme tout les dessinateurs en herbe lyonnais (ceux qui en ont en tout cas les moyens

financiers...). Après quatre années d'études de dessin j'ai réalisé un album chez KSTR (3 fois rien avec Fred Féjard), puis des illustrations pour un magazine et d'autres parutions, comme par exemple une histoire courte dans le projet *Bermuda 6, Les Larmes de Nüwa*, et je termine actuellement un album jeunesse chez Soleil.

C. d'A. : Votre trait est très moderne, pour mettre en images une histoire extrême orientale et médiévale... Comment avez-vous choisi l'ambiance graphique ?

B. J. : À l'origine, l'ambiance graphique devait être plus dark, dans la lignée de *Captive*. Seulement, devant les magnifiques descriptions de Manuro, tant de l'ambiance colorée que des personnages pas mal caricaturaux, ce trait modern-comique un peu décalé s'est imposé tout seul... Mais le scénariste a tout



de même été surpris !

C. d'A. : Comment en vient-on à faire de la bande dessinée... dont vous êtes le héros ?

B. J. : Un ami de mon amie m'a envoyé le lien d'un site de jeux de rôle où il y avait un message de Shuky qui expliquait être à la recherche de nouveaux dessinateurs pour des projets de bande dessinée dont vous êtes le héros. Je n'avais aucune idée de ce que c'était, mais j'ai quand même envoyé un book, on ne sait jamais, et puis voilà, ça a collé.

C. d'A. : À qui s'adresse l'album ?

B. J. : Je dirais qu'il s'adresse aux jeunes à partir de dix ans, jusqu'à n'importe quel âge pourvu que l'on ait un brin de fantaisie. Et tant aux filles qu'aux garçons. D'ailleurs il arrive que de jeunes garçons soient un peu déroutés d'avoir à incarner une héroïne... puis ils voient des haches et des étoiles ninja et ça passe.

M. : L'album s'adresse à la fois aux adolescents et aux adultes ayant l'âme joueuse. Les plus jeunes peuvent y trouver leur compte même si les scènes d'action un peu saignantes existent et que l'héroïne ne s'embarasse pas toujours de morale pour parvenir à ses fins.

L'aspect jeu est bien mis en avant comme dans tout Livre dont vous êtes le héros qui se respecte. Mais les règles sont simples et accessibles à ceux qui découvriront ce genre de bande dessinée.

C. d'A. : *Les Larmes de Nüwa* s'ouvrent sur une triple intrigue, on peut suivre les trois quêtes dans l'ordre

de son choix. Quelles sont les innovations narratives de cet album ?

M. : En effet, une carte géographique représentant la Cité permet de se rendre dans le quartier de notre choix pour commencer la mission, grâce à des numéros directement sur le plan qui rappelleront quelques souvenirs aux amateurs de la série de Livres dont vous êtes le héros *Quête du Graal...*

Le facteur temps a une importance. Si on traîne trop, on peut se voir contraint de parvenir à la conclusion sans avoir la possibilité de retrouver toutes les larmes de Nüwa.

Au départ le lecteur doit choisir une compétence parmi trois (déguisement, armes de jet ou crochetage) et, selon son choix, la manière dont l'héroïne se sortira de situations tendues ou dangereuses variera.

Il existe un passage supplémentaire à l'histoire si l'on parvient à accomplir brillamment notre tâche, une quatrième et dernière mission que l'on peut débloquent sur la fin seulement si l'on s'est très bien débrouillé lors des trois premières.

C. d'A. : Votre duo fonctionne bien... envisagez-vous d'autres collaborations ?

M. : Cela serait avec plaisir mais, dans l'immédiat, il me semble que Benjamin se consacre à un autre projet plutôt chronophage.

Mais à plus ou moins long terme, ce serait en effet très envisageable car travailler avec Benjamin Jurdic et Damien Gay, le coloriste, fut une expérience très plaisante. Le courant est



bien passé !

B. J. : L'éditeur nous a proposé de partir sur un nouveau projet, mais malgré la très bonne entente avec le scénariste, et son travail que je trouve formidable, je n'ai pas pu accepter pour le moment, car je me suis entre temps déjà engagé sur un autre projet qui me prend beaucoup de temps.

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

B. J. : Je termine un album jeunesse chez Soleil qui paraîtra le 9 septembre 2015. Il s'agit d'un premier tome avec un second en prévision. De plus je publie ce début juillet l'histoire de la Fanny dans le journal dessiné *Les Rues de Lyon* et je pars peut-être sur quelques pages pour le magazine *Lyon capitale*.

M. : Toujours aux éditions Makaka, nous achevons avec [MC] (le dessinateur de *Captive*) *La Guilde des voleurs* (co-scénarisé par [MC]), un album BD médiéval-fantastique humoristique qui sortira en octobre. On y suit les tribulations d'une équipe hétéroclite de roublards et il s'agit cette fois d'une bande dessinée classique, non interactive.

En 2016 sera publié *Le Damné*, en collaboration avec le dessinateur Ottami. Une nouvelle



b a n d e

dessinée dont vous êtes le héros, dans un style graphique plus manga où l'on interprétera le rôle d'un mage frayant avec la magie noire et autres pratiques occultes pas trop nettes. L'ambiance y sera sans concession avec des choix plus ou moins moraux pour le joueur et un système de règles inédit pour l'emploi de la sorcellerie.

En parallèle, je me consacre à la traduction



en français d'un très bon livre-jeu bulgare, *Le Matou et le narcisse noir*, qui a la particularité, bien que situé dans un cadre fantasy, de placer les relations entre les différents protagonistes de l'intrigue au cœur du jeu et du récit interactif. Un aspect qui m'a plu car changeant agréablement du porte-monstres-trésors que l'on trouve souvent dans les Livres dont vous êtes le héros classiques. J'ai donc envie de montrer la qualité des livres-jeux de nos voisins européens.

Enfin, à mes heures perdues, j'ai entamé tout

doucement l'écriture d'un nouveau Livre dont vous êtes le héros qui se veut réaliste, à notre époque et où on pourra interagir avec nos amis comme dans la « vraie vie ». Mais je n'oserai pas me prononcer sur une éventuelle date d'achèvement ! ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL

ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT
FOURNIES PAR LES
ÉDITIONS MAKAKA

Jeu-concours – Gagner Les Larmes de Nüwa !

Les *Chroniques d'Altaride*, en partenariat avec les éditions Makaka, vous mettent au défi de gagner un exemplaire de la bande dessinée dont vous êtes le héros *Les Larmes de Nüwa* ! Pour le remporter, rien de plus simple : vous devez deviner le nombre de cases numérotées de l'album *Les Larmes de Nüwa*. Envoyez votre réponse aux *Chroniques d'Altaride* en utilisant le formulaire en ligne ci-dessous avant le 1^{er} août 2015 :

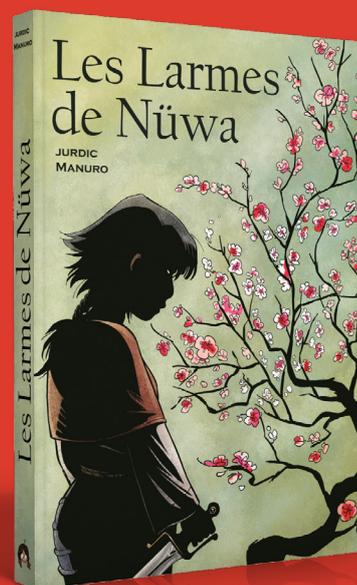
<https://goo.gl/0gLsvS>

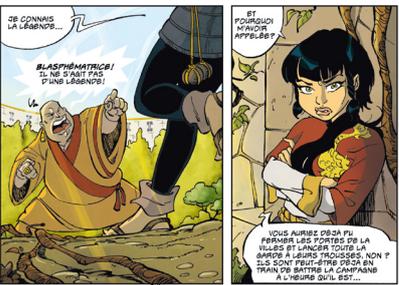
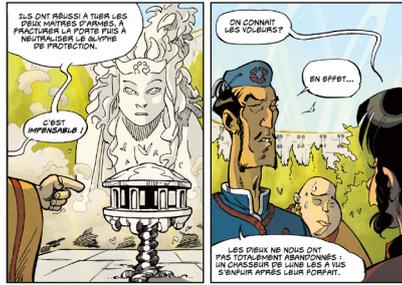
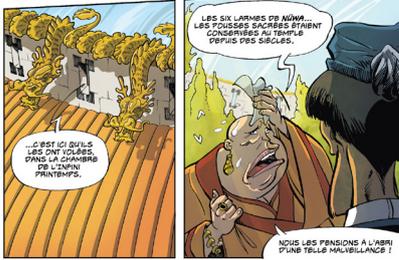
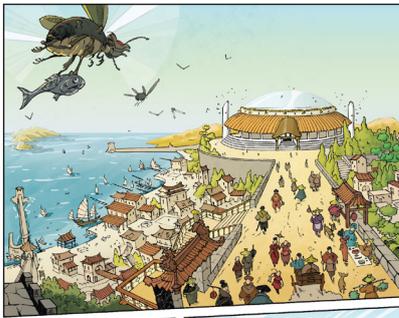
Une seule participation par personne est autorisée. Celle qui sera la plus proche de la bonne réponse gagnera un album. En cas d'égalité, les *Chroniques d'Altaride* organiseront un tirage au sort vidéo sur Internet pour désigner le gagnant parmi les ex-æquo.

Les Larmes de Nüwa (Manuro, Jurdic, Gay) – Makaka – 17€



Chroniques
d'Altaride





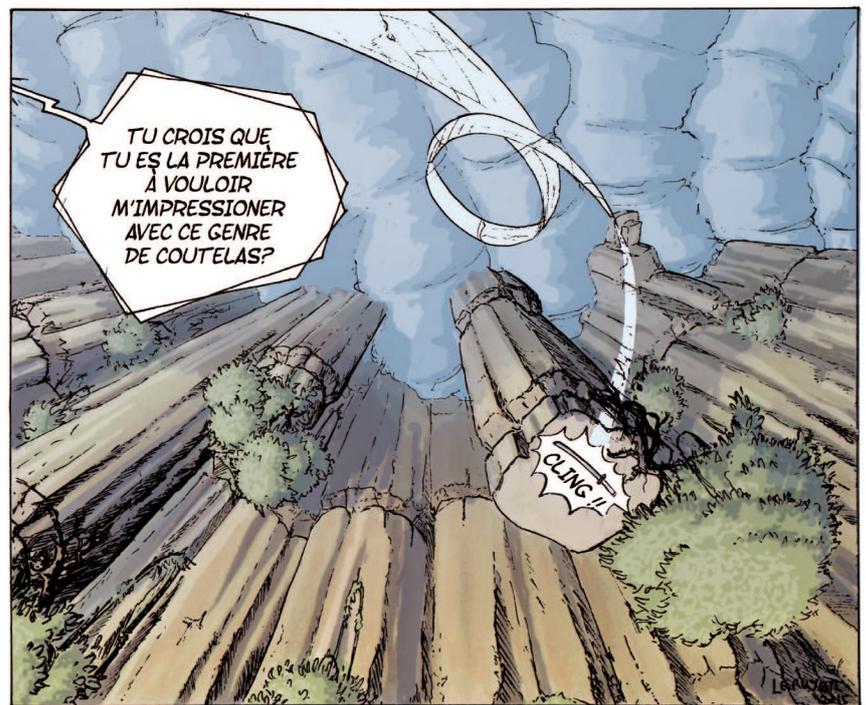
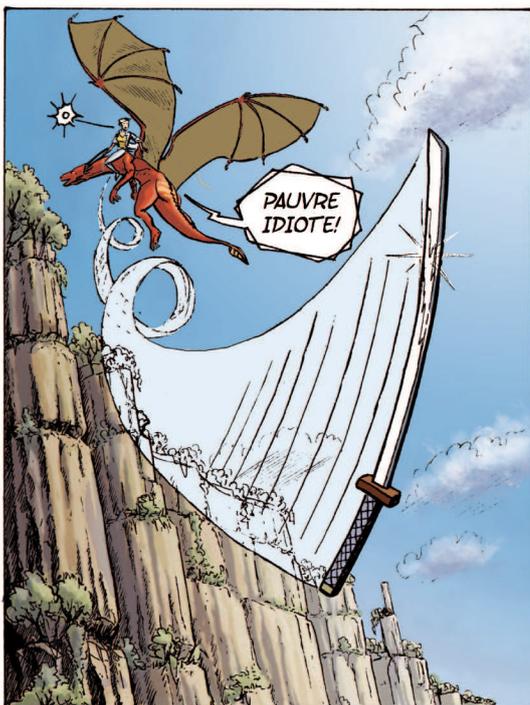
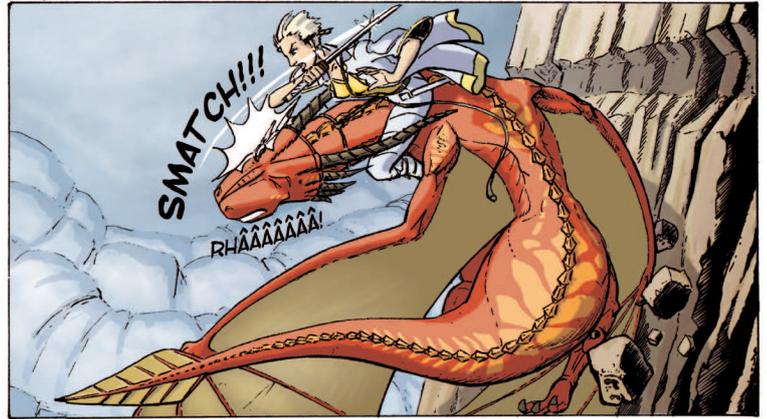
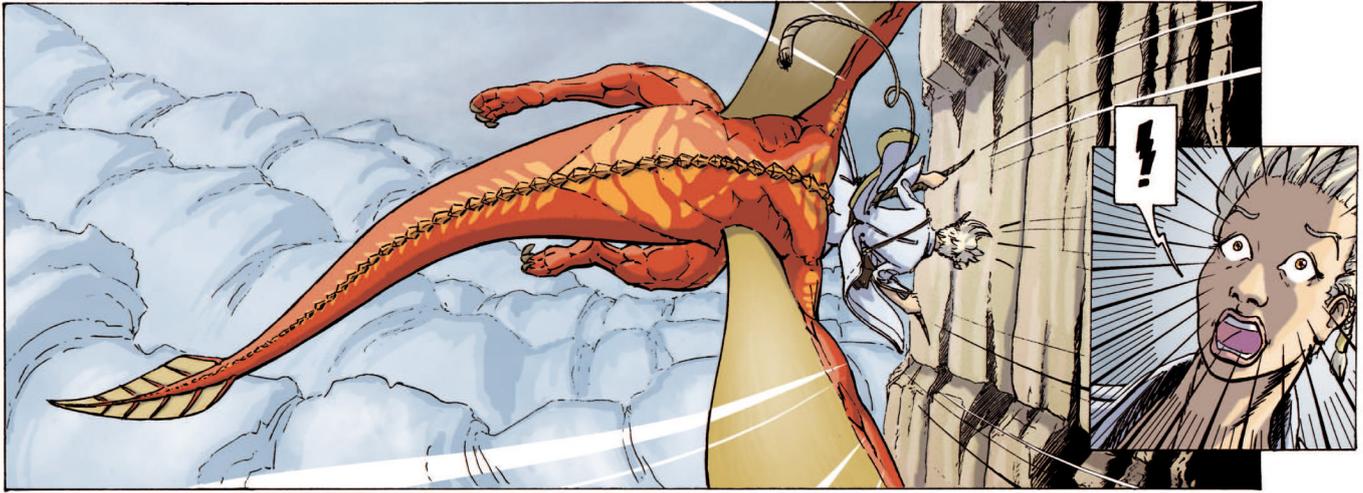
Ce qu'on en a pensé

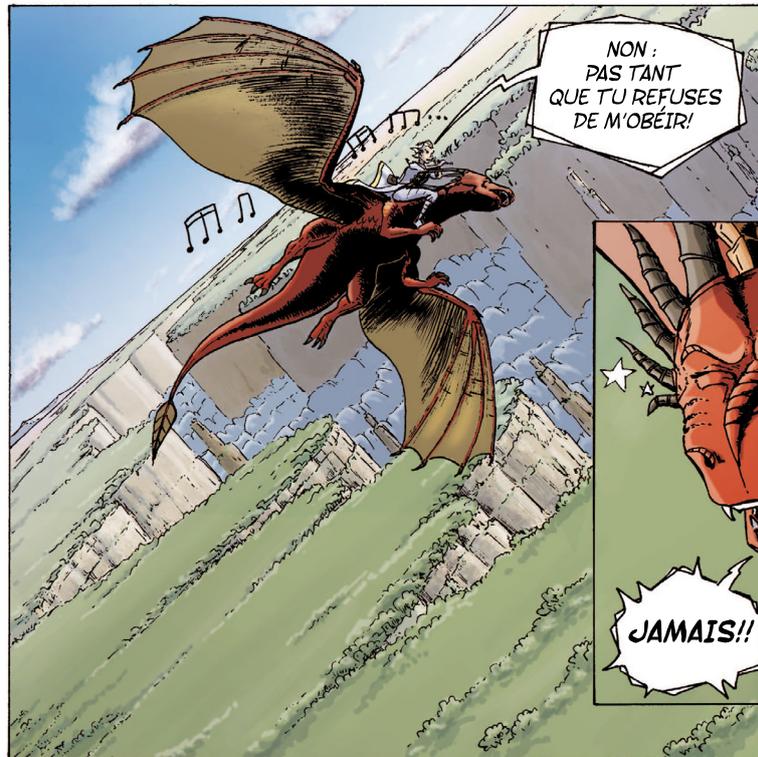
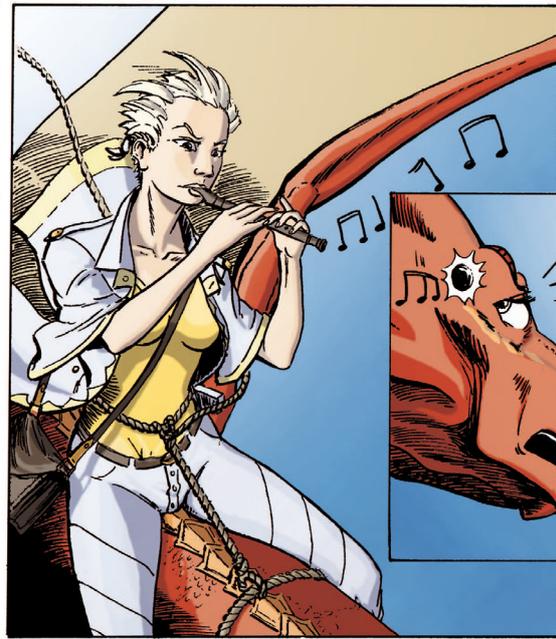
La précédente bande dessinée dont vous êtes le héros de Manuro, *Captive*, présentée dans le numéro 31 des *Chroniques d'Altaride*, nous avait laissé une forte impression. Pleine d'excellentes idées comme les nombres cachés dans le décor, elle proposait une ambiance sombre à souhait. On attendait donc le scénariste au tournant ! Ici l'aventure est dans un registre radicalement différent, très ensoleillé, ça grouille de vie, il y a beaucoup d'action, même les éléments un peu sombres de l'intrigue sont présentés d'une manière plus épique. Tout cela, porté par le trait moderne de Jurdic, donne un résultat très dynamique. Le récit, découpé en quatre parties, est très intéressant à rejouer car l'ordre des actions change un peu leurs conséquences. La gestion du matériel est appréciable, même si le récit est un tout petit peu plus classique que *Captive*, sans doute aussi plus adapté à tout public. Bref, un petit album passionnant qui ouvre encore un peu plus les portes de la narration dynamique au grand public ! ■

B. C.



VOUS N'AVEZ PAS UN INSTANT À PERDRE SI VOUS SOUHAITEZ DÉBUSQUER VOS PROIES AVANT LA FIN DU JOUR. TROIS SECTEURS DE LA CITÉ VOUS SEMBLENT PROPICES À LA COLLECTE D'INFORMATIONS CONCERNANT LES VOLEURS. RENDEZ-VOUS AU NUMÉRO CORRESPONDANT AU QUARTIER QUE VOUS AUREZ CHOISI POUR DÉBUTER VOTRE TRAQUE. PUISSE NÚWA GUIDER VOS PAS DANS LA BONNE DIRECTION!





À SUIVRE...



WE DIL

WEEK-END DE L'ESPACE DE DEVELOPPEMENT DE L'IMAGINAIRE LUDIQUE

LE SAMEDI 19 ET DIMANCHE 20
SEPTEMBRE 2015

INFORMATIONS PRATIQUES

CENTRE D'ANIMATION
DU GRAND PARC
36 RUE ROBERT SCHUMAN
33000 BORDEAUX

TRAM C
ARRÉT «GRAND PARC»

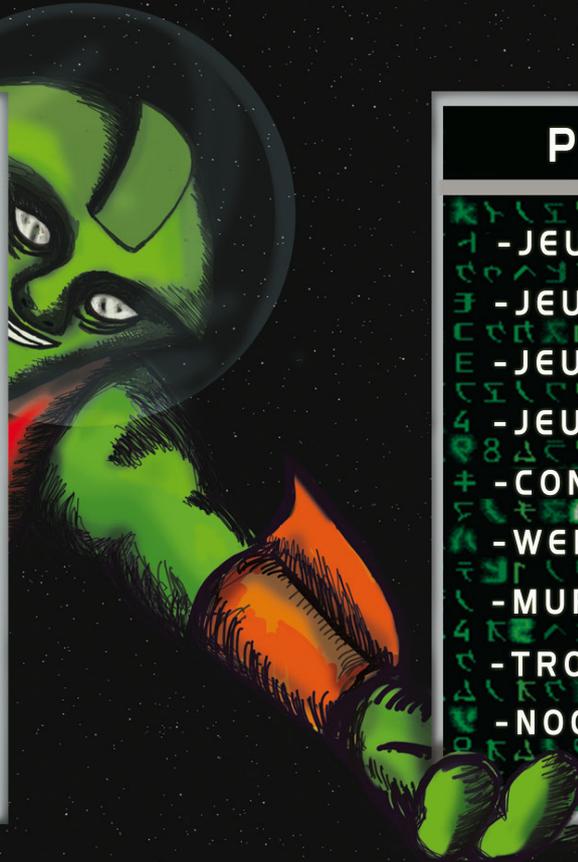
BUS LIANE 15/CITEIS 46
ARRÉT «PLACÉ DE L'EUROPE»

SAMEDI | DIMANCHE
ENTREE DE | ENTREE DE
10H À 21H | 10H À 18H

PASS 1J=3€ / 2J=5€

PROGRAMME

- JEUX DE PLATEAU
- JEUX DE ROLES
- JEUX DE CARTES
- JEUX DE FIGURINES
- CONFERENCES
- WEBSERIES
- MURDER-PARTY
- TROLLBALL
- NOCTURNE DE JEUX
- COSPLAY



DESIGN PAR DAVEED CREATION - DAVID DESVERGNES



J&R STAR-WARS



QUAND LE RÉGIME EN PLACE MET À MAL SON PEUPLE. QUAND LE POUVOIR NE FAIT QU'ACCROITRE SES RICHESSES ET SON INFLUENCE. QUAND L'INJUSTICE SOCIALE EST TELLE, QUE LES PETITS SONT ÉCRASÉS PAR LES GRANDS, SANS ESPOIR DE JOURS MEILLEURS. C'EST LE TEMPS DE LA RÉVOLTE... C'EST LE TEMPS DE LA RÉVOLUTION !!! MAIS LÀ, ON NE VA PAS PARLER DE ÇA.



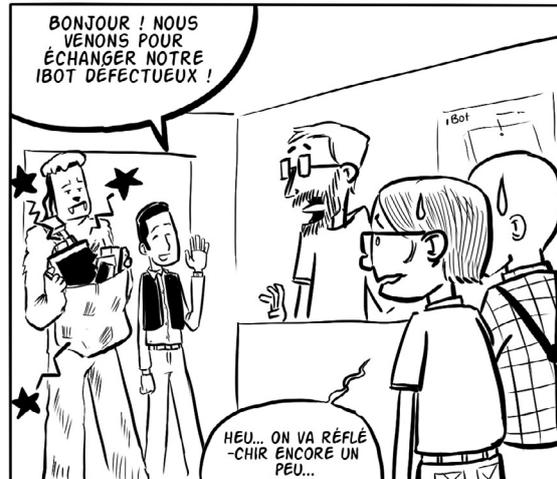
LE IBOT EST UNE RÉVOLUTION !



ASSOCIANT UNE TECHNOLOGIE DE POINTE, DU MATÉRIEL DE LA MEILLEURE QUALITÉ ET UNE ROBUSTESSE INÉGALÉE, AAPLE A CONÇU LE DROIDE DE TOUTE UNE VIE.

DING-DONG

SATISFAIT QU'REMBOURSÉ !



BONJOUR ! NOUS VENONS POUR ÉCHANGER NOTRE IBOT DÉFECTUEUX !

HEU... ON VA RÉFLÉCHIR ENCORE UN PEU...



HEU

VOUS ÊTES CERTAIN DE VOUS EN ÊTRE SERVI DANS DES CONDITIONS NORMALES D'UTILISATION ?



DÉFINISSEZ "NORMALES"...



LAISSE STEVE, JE M'OCCUPE DE CE CLIENT.

STEVE



MONSIEUR BOFF...

GRÉGOIRE...



M. BOFF C'EST LE TROISIÈME IBOT QUE VOUS NOUS RAMENEZ EN PIÈCES. ET SUR CHACUN D'EUX NOS EXPERTS ONT TROUVÉ (ENTRE AUTRES) DES LACÉRATIONS AYANT PROBABLEMENT ENTRAÎNÉ LA DESTRUCTION DE L'APPAREIL.

DONC A MOINS QUE VOUS NE SOYEZ EN MESURE DE NOUS EXPLIQUER LES ORIGINES DE CES TRACES, NOUS NE POURRONS PROCÉDER À L'ÉCHANGE STANDARD DE VOTRE DROIDE*.

(*CHAPITRE 5 ALINÉA 7 DU CONTRAT DE VENTE)



JE SAVAIS QUE VOUS DIRIEZ ÇA. ET C'EST POUR CETTE RAISON QUE J'AI AMENÉ MON AMI WOOKIEE AVEC MOI

DOIS-JE COMPRENDRE QUE CE SONT LES GRIFFES DE VOTRE AMI QUI ONT ENGENDRÉS CES DOMMAGES ?



NON ! VOUS DEVEZ COMPRENDRE QU'IL VOUS PETE LA TRONCHE SI JE N'AI PAS UN IBOT NEUF DANS LES TROIS MINUTES...

HUHUU

GLURPS



AAPLE

H...

NON WONWOOK ! CETTE FOIS IL EST HORS DE QUESTION QUE JE T'INSTALLE FRUITS JEDI DESSUS !

**NAIN
PORTE
QUOI**



**Association Pavillonnaise
pour la Jeunesse et la Culture**

23, allée Étienne Dolet

93 320 Les Pavillons-sous-Bois

Tél. : 01.48.02.07.79

nainportequoi@apjc.org



LA CONVENTION DU GRAND NAIN PORTE QUOI QUE LES DÉS SOIENT AVEC VOUS !!

Jeux de rôles - Jeux de société - Jeux de cartes - Jeux de figurines - Wargames

**Du samedi 26 septembre 2015 à 20h
jusqu'au dimanche 27 septembre à minuit**

Entrée: 2€ / 1€ membres APJC



MATRAE CRÉATION



Design by Pretre