

Chroniques d'Altaride

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

N°39



SOLAKINE

► GAGNEZ ANTIKA
ET DÉCOUVREZ LA
NOUVELLE CAMPAGNE !

► PODCAST :
ENTRETIEN AVEC
ROMARIC BRIAND

► GRAND DOSSIER :
LE JEU DE RÔLE
ET LE VOYAGE



21, 22, 23 AOÛT 2015

FESTIVAL
DU
JEU

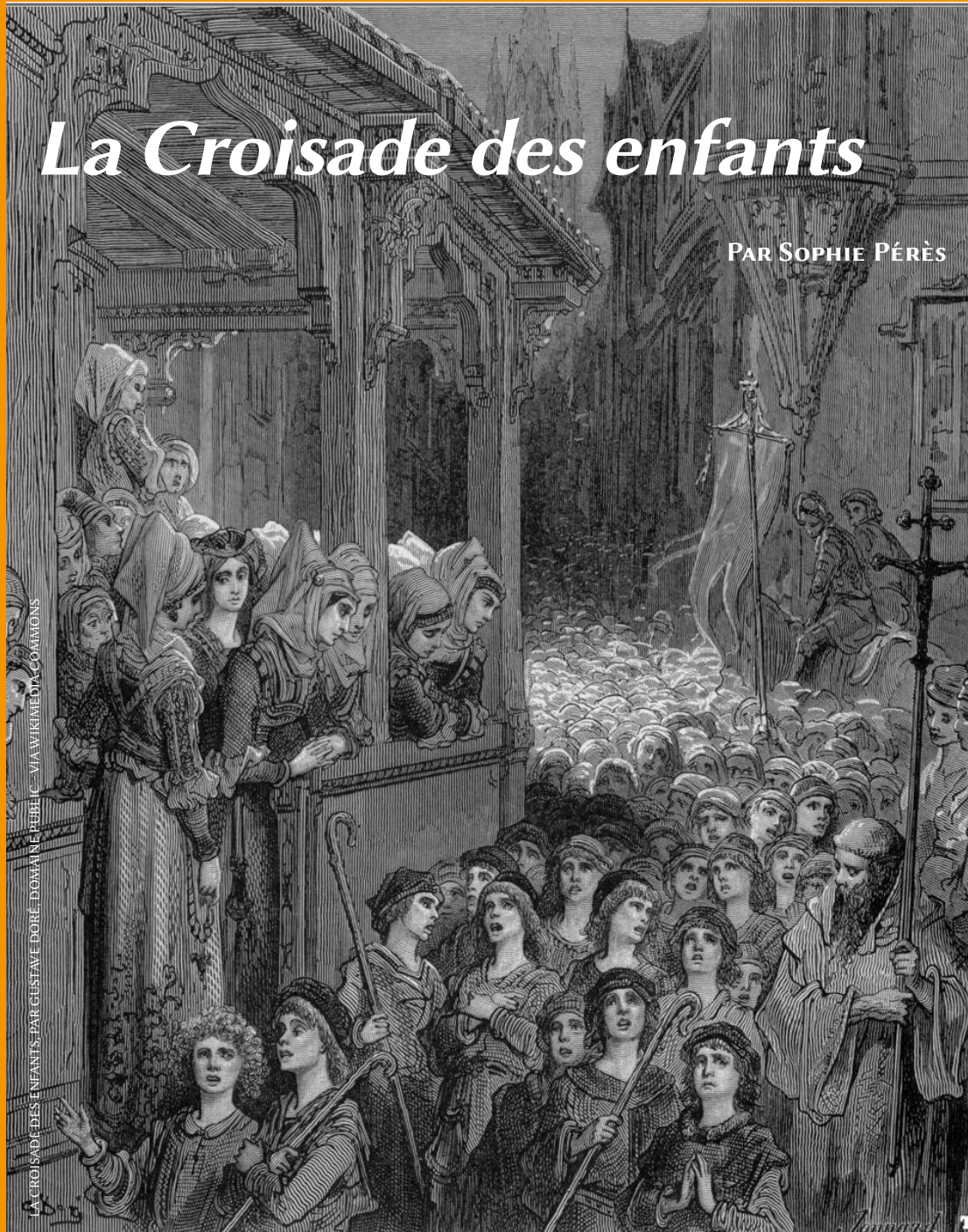
PLAISANCE DU GERS

18^e ÉDITION
CONTES
& LÉGENDES

JEUX POUR TOUS

banquet animé, cinéma et participation
de nombreux éditeurs et auteurs

www.rpgers.fr



La Croisade des enfants

PAR SOPHIE PÉRÈS

Fenêtre sur...

Au début du XIII^e siècle, et malgré les précédentes croisades, la Terre sainte est toujours aux mains des « infidèles ». La dernière en date (celle de 1202-1204) a même été détournée vers Constantinople, aboutissant à la chute de cette dernière et à la fondation de l'Empire latin d'Orient. Parallèlement à ces grands mouvements militaires, le pape Innocent III appelle à une nouvelle croisade, en Europe cette fois, contre les Albigeois.

C'est alors que dans le peuple commence à poindre une idée.

Peut-être que les croisés, issus de la noblesse et de la chevalerie, corrompus et occupés par leurs querelles politiques, ne peuvent pas délivrer Jérusalem.

Peut-être cette dure tâche est-elle destinée aux plus purs, aux plus humbles... ou même aux enfants.

Fenêtre sur...

LA CROISADE DES ENFANTS; PAR JOHANN JAKOB KIRCHHOFF (PUBLIC DOMAIN), VIA WIKIMEDIA COMMONS



En 1212, un cortège se soulève et marche vers Saint-Denis. À sa tête, un jeune garçon, Étienne, qui affirme avoir eu une vision divine : le Christ en personne lui aurait confié une lettre pour le roi, Philippe-Auguste. Mais celui-ci refuse de bénir cette croisade. Selon toute vraisemblance, c'est la fin du voyage pour les dizaines de milliers de croisés. Plus aucune source historique n'évoque cet événement.

C'est là que commence la légende, écrite trente ans après les faits par le moine Albéric de l'abbaye des Trois-Fontaines.

Les enfants, menés par Étienne, partent donc de Saint-Denis vers le sud de la France, et finissent par arriver à Marseille. Comment traverser la Méditerranée pour rejoindre la Terre sainte, sans argent ni bateau ? Étienne avait promis un miracle : la mer s'ouvrirait devant eux. Il n'en est rien, évidemment. Pourtant, l'espoir renaît : deux commerçants de Marseille finissent par proposer d'embarquer gratuitement les petits croisés vers leur destination. Étienne et les siens y voient un signe de Dieu et montent à bord. Mais en pleine mer, les marins montrent leur vrai visage et enferment les enfants dans les cales, dans des conditions épouvantables. Deux des sept bateaux de l'expédition font naufrage lors d'une tempête, le reste finit par atteindre Bougie (actuelle Béjaïa) en Algérie. Les croisés survivants y sont vendus comme esclaves. 400 d'entre eux ont la chance d'être achetés par un calife qui respecte leur foi et les traite plutôt bien. Le reste du groupe meurt rapidement après, de mauvais traitements.

Ce cortège français présente de nombreux points communs avec un autre, parti de Cologne quelques années plus tôt : ils rassemblent tous deux une foule immense, misérable et sans armes (20 à 30 000 croisés selon les sources). Ils sont menés par un jeune garçon charismatique, porté par une vision divine, et qui promet que la mer s'ouvrira devant eux. Leur fin est tragique dans les deux cas, même si on raconte que certains croisés allemands ont réussi à rentrer chez eux, sous les quolibets. Les cortèges n'étaient probablement pas constitués que d'enfants, mais de pauvres gens (le terme *pueri* peut avoir les deux sens, d'où la confusion possible) qui s'étaient trouvé une noble cause.

Malgré les invraisemblances qui émaillent les deux récits, l'imaginaire collectif n'a gardé que l'image, fascinante, de cette foule d'enfants, opposant leur innocence et leur foi à la brutalité des combattants officiels. Le conte du *Joueur de flûte de Hamelin* en est sans doute une réminiscence... ■

SOPHIE PÉRÈS

Sources

- ▶ [https://fr.wikipedia.org/wiki/Croisade_des_enfants_\(expédition\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Croisade_des_enfants_(expédition))
- ▶ https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Joueur_de_flûte_de_Hamelin

Éditorial

En voiture tout l'monde !

Planifier le thème du voyage pour le numéro d'août, c'est une vraie invitation aux vacances ! Mais, après tout, une partie de jeu de rôle, c'est un peu ça aussi : des vacances... Enfin pour nous autres, joueuses et joueurs. Parce que, pour les personnages, ça n'est que rarement une partie de plaisir. Toujours sur les chemins, à affronter mille dangers, leur héroïsme et leurs sacrifices sont bien souvent ignorés du plus grand nombre... Des héros, dans le milieu rôliste, nous n'en manquons pas, pourtant. Inutile d'aller lorgner du côté de nos avatars virtuels pour en découvrir des tas, au coin d'un stand dans un salon, au coin d'une table dans une convention, dans l'ombre du fond d'une boutique de jeux, au détour d'un forum ou d'un réseau social sur Internet... Quand on y regarde bien, c'est fou le nombre de projets qui bouillonnent au sein de cette petite communauté aux contours incertains ! Les *Chroniques d'Altaride*, c'est d'abord un regard sur ces gens. Plus que sur les projets rôlistes, c'est aux créateurs que nous nous intéressons. Trop souvent, si les jeux sont connus, leurs auteurs restent dans l'ombre, ignorés et méconnus. Sans en faire des stars vaniteuses, essayons d'apprendre à connaître ces héros ordinaires qui font vivre le jeu de rôle d'aujourd'hui et qui préparent le jeu de rôle de demain. La revue se veut le témoin bienveillant de ces voyageurs de l'imaginaire, eux-mêmes des exemples de créatifs qui ont fait le choix de se lancer à fond pour donner corps à leur passion. Et, ensemble, faisons en sorte que tout cela puisse continuer longtemps !

À vos dés !



© BENOÎT CHÉREL

“ La revue se veut le témoin bienveillant de ces voyageurs de l'imaginaire ”

BENOÎT CHÉREL

Chroniques d'Altaride Août 2015 N°39

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, Adhémard Delors, Christophe Dénouveaux, Arnaud Desfontaines, Éric Dubourg, Bruno Guérin, Nicole Loutan, Thomas Michelin, M'Issey, Sophie Pérès, Sébastien Perles, Julien Pouard, Fabrice Pouillot, Cédric Rancier, Hélène et Romain Rias, David Soulayrol, Clotilde Thiennot, Willem van der Horst. Ont également participé à ce numéro : Benjamin Aston, Romaric Briand, Guillaume Herlin, Yohann Pladys, Thomas Provoost, Mathieu Tortuyaux, Matthias Wiesmann. Correction/relecture : Sophie Pérès, assistée de Clémence Chanel. Illustrations originales : Jems, Francis Pacherie. Bande dessinée : © Agénor Le Ruyet/Leonor Weyland. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès, Julien Pouard. Réalisation : Benoît Chérel, assisté de Julien Pouard. La revue et sa rédaction tiennent à remercier, pour leur aide et leur support : Damien Bouissou, Ludovic Abuaf, David Audra, Michel Chevalier, Aka Fioroni, Arnaud Desfontaines, Stéphane Gallay, André Le Deist, Grégoire Macqueron, Lise Miani et Celdric Turmel. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL. Illustration de couverture : © Solakine.

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 Croisade des enfants par Sophie Pérès 3

L'Entrée

- Éditorial – En voiture tout l'monde ! par Benoît Chérel 6

Chambre des rêves

- La Rédaction en chantier ! par Benoît Chérel 8

Portrait de rôliste

- Willem van der Horst, rôle around the world propos recueillis par Benoît Chérel 12

Feuille de personnage

- Feuille de personnage de Willem par Willem van der Horst 16

Salle de jeu

- Grand dossier – Le Voyage et le jeu de rôle 18
- Aide de jeu – Vaorh, dieu des voyages, du vent, du tonnerre et de la connaissance par Thomas Michelin par Thomas Michelin 20

Cuisine du MJ

- Aide de jeu – La voie maritime par Clotilde Thiennot 22

Hangar d'Altaride

- L'Élégance par Jems et Arnaud Desfontaines 24

Bar

- Le prix Mille Saisons 2^e édition par Benoît Chérel 26
- La Chronique... et l'antichronique par Christophe Dénouveaux et Fabrice Pouillot 30

Auditorium

- Des dés dans les oreilles – Entretien avec Romaric Briand par Julien Pouard 32
- Rôliste TV « Chérie, y'a ton émission qui commence ! » propos recueillis par Benoît Chérel 38

Jardin des conventions

- Scorfel 2015 par David Soulayrol 42

Bibliothèque

- Le Monde de la tour – Partons au bout du monde ! par Hélène et Romain Rias 46
- Nouvelle – Le Cœur de Saphir par M'Issey 52
- Nouvelle – L'Extraordinaire épopée de Balthazar par Adhémar Delors 55

Atelier du créateur

- Convoi, prenons le train de la mémoire par Nicole Loutan 56
- Rencontre avec Matthias Wiesmann, auteur de *Convoi* propos recueillis par Nicole Loutan 59
- *Stella nova*, présentation du jeu de rôle par Sébastien Perles 62
- Gro Team Studio présente *Space Up'Era* propos recueillis par Benoît Chérel 66
- Cédric Rancier, coauteur de la campagne *Les Chroniques de Corinthe*, pour *Antika* propos recueillis par Bruno Guérin 72
- Rencontre avec Bruno Guérin, auteur du jeu de rôle *Antika* propos recueillis par Benoît Chérel 74
- Gagnez le jeu de rôle *Antika* ! 77

Hangar aux scénarios

- Campagne *Antika – Les Chroniques de Corinthe – Livre I – La Corne d'abondance* par Cédric Rancier et Bruno Guérin 78
- Scénario *L'Appel de Cthulhu – Byzance an 800 – La Disparition de Constantin de Cappadoce* par Éric Dubourg 86

Véranda graphique

- Bande dessinée – *Âme de dragon – Thaila – Épisode 5* par Agénor Le Ruyer et Leonor Weyland 98



La Rédaction en chantier !

PAR BENOÎT CHÉREL

Nous l'avions annoncé le mois dernier, les *Chroniques d'Altaride* voyagent actuellement en pleine zone de perturbations ! Le rédacteur en chef, coordinateur principal et indispensable à l'existence même des *Chroniques d'Altaride* ayant annoncé son souhait de lâcher la barre, il y avait deux possibilités :

soit boucler le numéro de septembre et dire au revoir à cette belle aventure après 40 numéros parus... soit se battre pour transformer entièrement le processus de création de la revue et bâtir une structure nouvelle, plus solide, plus grande, capable de gérer les aléas de la vie de chacun sans remettre l'ensemble en péril.

Suite aux nombreux messages de soutien, par emails, sur les réseaux sociaux, par téléphone, dans les conventions ou les rencontres diverses, nous avons choisi de tenter cette seconde voie. Le voyage sera mouvementé, mais l'aventure en vaut la peine !

Un travail d'équipe

Pour que les *Chroniques d'Altaride* puissent continuer à fonctionner, il faut qu'elles reposent non plus sur une personne, mais sur une équipe. Voilà le postulat de départ. Au lieu de simplement recruter des rédacteurs à la pige (dont nous ne manquons guère, si ce n'est ponctuellement pour des aides de jeu de qualité), il nous faut en plus des responsables de rubriques, des maquettistes, des correcteurs/relecteurs, des relais d'information.

Comment participer ?

Vous vous demandez si vous pouvez participer ? Voici quelques pistes pour déterminer si vous avez le profil pour vous lancer.

Puis-je quantifier ma motivation ?

Les *Chroniques d'Altaride*, c'est un voyage qui s'inscrit dans le temps. Chaque mois, les membres de l'équipe doivent pouvoir prendre le temps d'accomplir à nouveau la même tâche. Et par la répétition, chacun améliorera son processus de travail, fluidifiera ses relations avec les autres membres et tout cela augmentera petit à petit la qualité générale de la revue.

Nul besoin d'une personne prête à plancher 100h par mois sur le projet. Comptez par semaine, par exemple. Si vous êtes prêts à consacrer une soirée par semaine, comptez quelque chose comme 3h par semaine, donc environ une douzaine d'heures par mois. C'est parfait !

Que puis-je apporter à l'équipe avec mes maigres talents ?

Dites-vous que s'il y a quelques professionnels dans l'équipe, la plupart des membres se

forment tout simplement à l'usage. Rappelons que la revue est mensuelle : si votre première participation peut s'avérer un peu insuffisante, ce n'est pas grave car la suivante s'appuiera sur votre expérience précédente et sera donc un peu meilleure... et au bout de quelques mois, vous pourrez constater avec quelle aisance vous naviguerez dans ce domaine qui sera devenu votre spécialité !

L'important n'est donc pas ce que vous savez faire, mais plutôt ce que vous avez envie de faire dans l'équipe. Faire de la mise en page vous titille depuis longtemps ? Vous aimez bien dessiner, mais vous avez l'impression de ne pas avoir le niveau ? Vous avez envie de rencontrer des personnalités du milieu rôliste pour leur poser des questions, mais vous ne connaissez personne et vous ne savez pas comment vous y prendre ? Vous aimeriez faire de la relecture pour vous perfectionner en grammaire, orthographe, conjugaison... C'est l'occasion de vous lancer !

L'avantage de travailler en équipe, c'est que vous ne serez pas seul. Avec trois ou quatre maquettistes, il y en aura forcément un plus fort que les autres, un moins solide... En fonctionnant dans une logique de dialogue et d'échange, chacun pourra aider les autres dans un but commun : publier la plus belle revue possible. Derrière, l'idée est aussi d'amener les rôlistes qui le souhaitent à peaufiner leurs compétences techniques, qu'ils pourront en parallèle mettre à profit pour leurs propres créations.

Des outils pour travailler ensemble

Concrètement, nous avons mis en place plusieurs outils, encore à perfectionner, à compléter (d'autres sont en test) :

- **Refonte du site Internet** : une réflexion de fond, des schémas... un nouveau site pourrait bien voir le jour dans les mois qui viennent, qui s'appuierait sur la version actuelle, mais mis au goût du jour, plus joli, plus « 2.0 », pour faciliter les interactions avec les internautes.



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). ■



- **Le forum des Altariens** : c'est un espace en ligne pour dialoguer entre contributeurs, qu'il s'agisse d'habitues ou de débutants. En discutant ensemble, des idées naissent, les conseils s'échangent, des collaborations se mettent en place. Ouvert à tous.
- **Slack** : une plate-forme d'échange disponible en version web et application mobile. Des canaux de discussion permettent de tchater de front sur plusieurs sujets, en postant des liens pour illustrer les débats. très pratique pour avancer rapidement dans les préparatifs et donner des nouvelles aux autres de l'avancement des projets. Ouvert aux contributeurs réguliers et aux podcasteurs des *Voix d'Altaride*.
- **Dropbox** : un lien de demande de fichiers permet désormais à tout contributeur potentiel de nous envoyer son matériel : textes, images, etc. Nul besoin de posséder un compte Dropbox, il suffit de choisir sur votre ordinateur les fichiers que vous souhaitez nous envoyer. Ce lien est accessible à tous : <https://www.dropbox.com/request/dwtJ5VtMGNPZ0fpADL2Q> (contributions au numéro 40)
- **Drive** : les textes des contributions sont ensuite tous rassemblés dans Google Drive, une interface pratique pour écrire à plusieurs mains, ce qui permet notamment aux correcteurs/relecteurs de préparer les

LE TIP QU'EST-CE QUE C'EST ?

COMMENT ÇA MARCHÉ ?

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.



© BENOÎT CHÉREL

fichiers, éventuellement en dialogue avec leurs auteurs. Ouvert aux correcteurs/relecteurs, responsables de rubriques et maquettistes.

- **Réunions audio** : rien de tel que de se parler pour avancer vite et dissiper d'éventuels méprises. Le collectif proposera prochainement des réunions en ligne sur une plate-forme audio à déterminer (Mumble, TeamSpeak, Skype, Hangouts...) pour discuter des problèmes à résoudre et des projets à venir.

Tout cela n'est que le début du voyage. Les *Chroniques d'Altaride* s'organisent et le numéro d'octobre pourrait bien profiter de belles améliorations... Mais l'équipe n'est pas encore suffisamment grande, suffisamment solide, suffisamment coordonnée pour être déjà capable de prendre le relais sur l'organisation actuelle. Rien n'est encore joué : les *Chroniques d'Altaride* comptent sur vous ! Amis lecteurs, vous serez bien entendu informés de la suite de ce grand projet dans notre numéro de septembre. En attendant, bonne lecture, et bon été ! ■

BENOÎT CHÉREL

Podcast : www.cendrones.fr

Achat/abonnement : bit.ly/abochroalta

Tipez la revue sur **tipelle.com**

www.tipeee.com/chroniques-d-altaride

COMMENT TIPER UN CRÉATEUR ?

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

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

quel rythme il compte le faire et pourquoi.

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

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

Objectifs... ce qu'on vise

Mini-tirage papier

100 € par mois

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

Licence Adobe Indesign CC

150 € par mois

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

Flyers

200 € par mois

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

Affiches

250 € par mois

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

Stand pour convention

300 € par mois

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

Impressions papier

400 € par mois

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

Chambre des rêves



Portrait de rôliste

Willem van der Horst, rôle around the world

Qui êtes-vous ?

Salut à tous, je m'appelle Willem ! J'ai 35 ans, je suis né au États-Unis d'Amérique, j'ai grandi en région parisienne, puis à Paris même, et puis je suis parti voyager et vivre à Londres. Ça fait beaucoup de virgules mais je ne sais jamais trop comment parler de tout ça en peu de mots. J'ai aussi passé du temps en Asie en me baladant et puis j'ai vécu deux ans à Singapour. Je suis rentré vivre en France l'année dernière, et je me suis installé dans le sud à Perpignan.

J'ai eu pas mal de boulots différents, et ces dernières années je travaille dans le monde de la communication et du marketing, en planning stratégique. C'est un vrai métier qui a même sa fiche Wikipedia en français et un code ROME chez Pôle emploi¹. J'ai principalement travaillé pour des agences de publicité jusqu'ici et je me réemment mis à mon compte comme consultant.

En dehors du boulot, je jongle avec plus ou moins de succès toutes les activités qui me plaisent et m'intéressent, dont le jeu de rôle.

¹ https://fr.wikipedia.org/wiki/Planning_stratégique

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Honnêtement j'ai un peu de mal à me souvenir d'un moment précis, mais à en juger les magazines *Casus Belli* que j'ai encore aujourd'hui j'avais commencé à l'acheter à douze ou treize ans, donc c'est à peu près à ce moment-là que j'ai découvert le jeu de rôle.

Je sais pour sûr que le premier jeu de rôle que j'ai lu est *l'Œil noir*, mais j'avoue que je ne me souviens plus qui me l'avait donné ou prêté à l'époque. En tous les cas je me souviens avoir été fasciné par les possibilités d'aventures offertes par ce nouveau type de jeu pour moi, qui dépassait à la fois les Livres dont vous êtes le héros que j'avais lus, ainsi que les jeux de société comme *Hero Quest*, que j'aimais beaucoup.

Si je me souviens bien, mon grand frère a aussi eu une influence dans le domaine parce qu'il avait un peu joué à *Dungeons & Dragons* quand on vivait aux États-Unis, il me semble qu'il m'en avait parlé.

J'ai beaucoup aimé l'idée de pouvoir créer des personnages aux capacités fantastiques et par leur biais vivre le genre d'aventures excitantes que j'avais pu lire dans *le Hobbit* par exemple. J'ai adoré l'idée d'avoir toute cette liberté de jeu, d'imagination, et la liberté de faire tout ce qu'un personnage veut – avec un peu de recul c'est peut-être logique que ce genre d'idées puisse plaire à un jeune adolescent, j'imagine.

Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

J'oserais dire que je pratique le jeu de rôle de manière aussi passionnée qu'irrégulière. J'ai eu plusieurs périodes de jeu différentes qui ont correspondu avec des tranches de vie. Au départ quand j'étais ado, j'ai eu la chance de rencontrer quelqu'un dans le même village qui connaissait aussi le jeu de rôle et du coup on a pu jouer pas mal avec un petit groupe d'amis. Au lycée j'ai aussi rejoint un club de jeu de rôle, ce qui était chouette pour pouvoir tester plein de jeux différents, mais d'un autre côté je n'aimais pas trop certains aspects et/ou certaines personnes, souvent

plus âgées, qui selon moi étaient un peu trop en train de vouloir m'expliquer la vie et comment jouer comme de vieux vétérans. J'ai déménagé à Paris après le lycée et j'ai eu une période où je n'ai pas beaucoup joué, en partie par manque de partenaires, en partie occupé avec les études, les sorties, un peu de travail pour gagner des sous, et un peu de jeux vidéo. Je lisais toujours des jeux de rôle et je me tenais au courant de ce qui sortait tout de même.

Deux ans plus tard, j'ai rencontré un rôliste avec qui je me suis très bien entendu, qui est devenu un bon ami, et du coup m'a redonné envie de jouer. J'avais toujours été plus intéressé par un côté narratif et interprétation du personnage et c'était aussi le cas des nouveaux amis avec qui j'ai recommencé à jouer – j'ai oublié de mentionner que je faisais du théâtre et de l'improvisation théâtrale quand j'étais ado, du coup ce côté m'a toujours intéressé plus que de faire de la simulation détaillée. C'est probablement aussi parce que j'ai une malchance notoire avec les dés. Donc en général moins j'en jette, mieux mes personnages se portent.

Après avoir déménagé à Londres, j'ai eu encore une pause et quand ça m'a manqué j'ai trouvé un groupe très sympa avec j'ai joué une campagne en continu pendant deux ans. Avec mes voyages en Asie et en dehors de quelques parties d'initiation avec des amis en one shot j'ai encore fait une pause, et je reprends en ce moment.

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

Quand j'étais au lycée je parlais un peu de jeu de rôle à mes amis qui ne jouaient pas, mais pas forcément à tous. Mes frères et sœurs ont tous joué au moins un peu au jeu de rôle et aiment bien faire une partie de temps en temps. Je parle du jeu de rôle avec d'autres amis régulièrement et j'aime bien organiser des parties d'initiation de temps en temps.

Au niveau professionnel, ça fait pas mal d'années maintenant que je mentionne le jeu de

rôle sur mon CV, ainsi que mes jeux préférés avec les liens pour aller en lire plus à ces sujets en ligne, mais je ne crois pas qu'on m'ait posé de question à ce sujet en entretien de boulot jusqu'ici. J'avais aussi créé un CV et des cartes de visites calqué sur une fiche de *Advanced Dungeons & Dragons* quand j'étais en école de design².

Je pense que le jeu de rôle m'a aidé dans mon métier actuel, où il est important d'avoir de l'imagination et gérer des groupes en atelier ou en brainstorm par exemple, surtout en tant que meneur de jeu – et vice versa, les formations et métiers que j'ai faits pour apprendre à parler en public et communiquer m'ont aussi beaucoup aidé dans ma pratique du jeu de rôle.

Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

J'étais plutôt joueur au début, et en ce moment meneur aussi – être meneur m'attire plus en ce moment. J'ai accumulé beaucoup de notes et d'idées de scénarios pour des jeux que j'ai collectionnés au fil du temps, même quand je jouais peu, et je suis en train d'en mettre certaines en œuvre avec un nouveau groupe de jeu, donc j'en suis ravi.

Au niveau auteur, j'aspire à continuer à écrire des scénarios (et je bosse sur un roman en parallèle), mais pas forcément l'aspiration d'écrire un jeu de rôle – enfin ça reste à voir, je peux toujours changer d'avis.

Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Pour moi « faire du jeu de rôle » est un moment de loisir partagé entre amis, où on s'amuse à exercer son imagination et créer une histoire commune en interprétant des personnages évoluant dans des mondes fantastiques (ou normaux) divers et variés. Ce n'est finalement pas très différent d'une version plus codifiée, peut-être plus complexe, des jeux auxquels on pouvait jouer enfants : « On dirait que le suis le policier, et toi le voleur » par exemple.

Traditionnellement cela implique aussi qu'une personne endosse le rôle de maître de jeu. Pour revenir à l'exemple des enfants, la première personne qui dit « on dirait que » et que les autres suivent est le maître du jeu, finalement. En jeu de rôle ce dernier a probablement lu ou imaginé les règles et l'histoire du monde dans lequel les autres participants sont en train d'évoluer.

J'aime aussi que les personnages interprétés en jeu de rôle puissent vraiment avoir une influence dans le monde de jeu dans lequel ils évoluent, plutôt que de suivre des événements de manière linéaire et « scriptée ».

Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

Vu que j'ai récemment emménagé à Perpignan, j'ai rejoint l'association de jeu de rôle locale pour rencontrer de nouveaux joueurs et je vais aider à l'organisation de la convention du Fantastique qui aura lieu les 18-19-20 septembre 2015 (venez nombreux !). Je suis responsable pour organiser des petits déjeuners/tables rondes et discussions théoriques, donc si vous avez des thèmes à proposer je suis partant.

D'autre part, j'ai commencé à participer au podcast *Voix d'Altaride* et je suis ravi d'avoir des conversations théoriques sur le jeu que je trouve très intéressantes. Je suis content de parler de nouveaux jeux et de voir ce qu'il se fait aussi en jeux indépendants depuis ces dernières années, et j'ai hâte d'en essayer quelques-uns.

Pour finir, j'ai une nouvelle tablee en préparation avec des amis sur le jeu de rôle *Unknown Armies* que j'aime beaucoup et pour lequel je suis en train d'écrire une campagne. J'utilise le site Obsidian Portal pour la première fois en tant que meneur pour ce projet (en conjonction avec Evernote que j'aime beaucoup aussi) et la plateforme me plaît bien aussi. J'ai une autre partie de *7th Sea* en cours, que je maîtrise et que j'ai malheureusement laissée un peu à l'abandon en ce moment. Il faudrait que je reprenne. ■

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

² www.flickr.com/photos/willemvdh/4115226147

Feuille de Personnage

Nom: van der Horst
Prénom: Willem
Classe: Infographiste 2D/3D



Sexe: M **Age:** 22 **Taille:** 1m85 **Poids:** 90kg **Droitier** **Gaucher**

Localisation géographique: 152, Rue de Charonne
75011 Paris

Téléphone: 01 43 79 75 07

Nationalités: Française et Américaine

E-Mail: willem.vdh@caramail.com



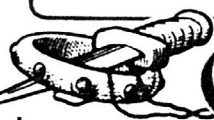
Formation

2001	Formation en alternance en Infographie Ecole M.J.M Graphic Design
2000	Niveau DEUG Arts du Spectacle, Cinéma Université Paris III
1997	Baccalauréat Littéraire Européen (mention AB)
1995	Diplome de l' Université de Londres (niveau 4, Avancé)

Langues maîtrisées



Français et Anglais	Langues Maternelles
Allemand	Notions
Espagnol	
Italien	



Expérience

2001 Actuellement	Bureau d' Etudes Studio et Volume (Trappes) Infographiste 2D - 3D
2000 (6 mois)	Librairie Gibert Joseph (Paris) Vendeur rayon pochothèque
2000 (3 mois)	Mille et une Huiles (Paris) Vente de produits gastronomiques
1999 (8 mois)	Restaurant TGI Friday's (Paris) Commis de Salle, Barman
1998 (9 mois)	The PlayClub (Boulogne) Enseignant en Anglais pour enfants
1996 (1 mois)	IDE Infographie Stage



Logiciels

Photoshop 6.0

Illustrator 9.0

X-Press 4.1

3D Studio MAX 3.1

AutoCad R14

Centres d'Intérêts

Jeu de Roles

Ecrivain Amateur

Cinéma, Lecture

Théâtre (6 ans de pratique)

Notes

Types de travaux réalisés auprès de mon ancien employeur :

Modélisation et animation 3D pour des projets de stands et d'aménagement de salons ou de bureaux ; plans AutoCAD ; préparations de panneaux signalétiques...

Déplacements

<input type="checkbox"/>	Course
<input type="checkbox"/>	Page
<input type="checkbox"/>	Pol

Feuille de personnage de Willem

- ▶ **Nom, prénom** : van der Horst, Willem.
- ▶ **Personnage multi-classé** : Planneur voyageur, stratéguiste flegmatique.
- ▶ **Alignement** : Idéaliste cynique.
- ▶ **Force** : J'arrive à faire une ou deux pompes – ou de trois à cinq dans mes meilleurs jours.
- ▶ **Dextérité** : Je me brûle les mains si on me pose une question en même temps que je sors un plat du four. J'ai fait trois fautes éliminatoires quand j'ai passé mon permis de conduire la première fois (et je ne l'ai pas encore repassé).
- ▶ **Intelligence** : Je lis assez pour avoir une fine couche de confiture culturelle dans plein de sujets différents.
- ▶ **Charisme** : Les gens qui me connaissent portent des lunettes de soleil pour éviter d'être éblouis quand j'arrive ! Il fallait bien que j'optimise quelque part !
- ▶ **Compétences** :
 - ▶ *Bilingue anglais/français* – avec quelques erreurs de temps en temps, à cause de la fameuse malédiction de JCVD).
 - ▶ *Connaissance de la publicité*
 - ▶ *Parler en public*
 - ▶ *Tirer des conclusions hâtives, mais convaincantes* – extrêmement utile au boulot.
 - ▶ *Parler plus vite pour être plus plausible* – utile dans plein de situations, mais je perds mes moyens dans certaines circonstances, je n'ai pas que des avantages tout de même.
- ▶ *Massage traditionnel thaïlandais et massage réflexologie des pieds* – formé et diplômé à Chiang Mai en Thaïlande.
- ▶ *Brassage amateur* – de potions fermentées à base de grains de type bière.
- ▶ *Agiter les bras et parler fort et lentement en anglais ou français jusqu'à ce qu'on me comprenne* – une conséquence de voyageur invétéré.
- ▶ *Raconter des histoires* – aussi appelé fictionaliser ma vie pour mes amis.
- ▶ *Plongée sous-marine* – en épave et de nuit, entre autres.
- ▶ *Balancer plein de trucs dans une casserole* – et faire une bonne tambouille.
- ▶ **Armes** :
 - ▶ Un sac de voyage Kathmandu qui a bien bourlingué
 - ▶ Un couteau suisse (quand je suis en voyage)
- ▶ **Équipement** :
 - ▶ Nexus 5
 - ▶ MacBook Air
 - ▶ Une corde à sauter, mais je l'ai rarement avec moi
 - ▶ Une montre Casio en plastique
 - ▶ Un sourire désarmant et une logique implacable ■

WILLEM VAN DER HORST

Familie de Peersd



Grand dossier

Le Voyage et le jeu de rôle

Salle de jeu



Salle de jeu

Les Voyages forment la jeunesse !

Le voyage et le jeu de rôle, c'est une vieille histoire d'amour...
L'archétype du personnage de jeu de rôle, c'est un aventurier.
Donc, par essence, un voyageur.

Aide de jeu

Vaorh, dieu des voyages, du vent, du tonnerre et de la connaissance



PAR THOMAS MICHELIN

Cette aide de jeu vous propose la présentation d'un dieu du voyage pour *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder*...ou n'importe quel jeu de rôle médiéval fantastique.

Les origines

Vaorh est un dieu antique, souvent négligé ou sous-estimé mais qui a beaucoup influencé les humains, quoi que de manière subtile.

Ses principaux adorateurs sont des explorateurs, des marchands, des cartographes et des érudits, parfois tout cela à la fois.

Les mythes parlent d'un enfant mystérieux, abandonné, qui fut élevé par les dieux majeurs du Panthé-Aon¹. Doué en tous domaines il aimait converser avec tous et connaître chaque chose en ce monde : les reliefs, les traditions, les villes, les campagnes, les animaux, les langages, tout lui semblait digne d'intérêt. Au cours de sa jeunesse, il amassa tant de connaissances qu'il devint l'ami des plus sages et comme il aimait voyager, il fut également l'ami des plus audacieux.

¹ N'importe quel panthéon fera l'affaire, mais il fallait bien lui donner un nom.

Mais il n'était qu'un enfant adopté et les héritiers légitimes du Panthé-Aon furent jaloux, il fut condamné à l'exil après avoir été accusé de crimes imaginaires.

Pourtant il ne resta pas seul, car ses amis l'accompagnèrent et ils fondèrent de nombreux royaumes où le nom de Vaorh fut révééré.

Tous au Panthé-Aon vinrent à le regretter car sa sagesse manquait aux nouveaux souverains. Mais Vaorh était toujours en mouvement, toujours au loin. Il avait consacré sa vie au savoir et ne connaissait toujours pas le secret de ses origines. Il voulait enfin comprendre.

Il interrogea tous les oracles et tous les philosophes, tous les savants et bien des souverains, de simples paysans et même les esprits des roches et du vent. Après bien des années de recherche, il connut enfin la vérité. Il était le fils des ennemis vaincus du Panthé-Aon : les Dieux Souterrains avaient été massacrés par les Stellaires et l'ironie du destin avait voulu qu'il prenne une revanche à l'insu de tous.

Toutefois Vaorh n'était pas vindicatif, il connaissait la cruauté des uns comme des autres et décida de ne pas juger. Il était ce qu'il était grâce à la main du destin, et acceptait son lot, enviable malgré tout : il avait vu bien des merveilles, il connaissait la Terre, tous les êtres qui la peuplaient et en connaissait plus que quiconque la beauté.

Il réunit donc autour de lui les mêmes sages et les mêmes audacieux que du temps de sa jeunesse, et il leur enseigna ceci :

La découverte du monde nécessite courage et curiosité, respecter et comprendre et souvent palabrer. Mais toujours aller de l'avant, progresser dans son corps et son esprit. Pour finalement apprécier la beauté de ce monde et dire à tous le plaisir de la contemplation et du savoir. Mais lorsque par la force on tente de vous entraver par le corps ou par l'esprit, faites connaître votre courroux, utilisez la tempête et le tonnerre et toutes les armes qui seront à votre disposition, car renoncer à la liberté d'être et d'agir c'est renoncer à la beauté du monde et celui qui vous oblige à cela commet le pire des crimes.

Les serviteurs

Il existe de par les Royaumes plusieurs groupes d'individus liés plus ou moins ouvertement au culte de Vaorh :

- **Les Cartographes de l'Infini** : des érudits chargés de dessiner les cartes des côtes et des terres, liés par un serment de fraternité et par l'adoration de Vaorh. Ils se doivent entraide et fidélité et aideront toujours des voyageurs en péril.
- **Les Tempestaires** : des templiers ou paladins qui ont pour but de sécuriser les routes et de punir les ennemis de tous ceux qui souhaitent voyager en paix. Ils sont parfois accompagnés de prêtres ou de mages élementalistes.
- **Les Honorables** : une société de diplomates secrètement voués aux idéaux de Vaorh, il n'est pas aisé pour eux de coller aux volontés de leur dieu, mais ils font ce

qu'ils peuvent pour rendre ce monde un peu meilleur.

- **Les vagabonds du secret** : pèlerins et vagabonds ayant fait vœu de pauvreté, ils savent qu'ils doivent beaucoup à Vaorh qui secrètement les protège. Ils sont ses yeux et ses oreilles, des espions modestes, mais efficaces.

Le clergé de Vaorh

C'est un clergé plutôt lâche, sans hiérarchie très stricte. On commence Novice Errant, puis Prêtre des Vents pour finir Grand Arpenteur. Au-delà, une seule autorité reconnue : celle du Haut Pèlerin, grand prêtre de Vaorh, élu par les siens au terme d'un conclave de cinq jours. Le lieu de l'élection est gardé secret le plus longtemps possible, le plus souvent dans un lieu éloigné de toute civilisation. Se rendre au conclave sans se perdre et en un minimum de temps représente un acte sacré.

Perception par les laïcs

Vaorh est vénéré avec ferveur par ceux qui le connaissent : voyageurs, commerçants, pèlerins lui adressent des prières. On le perçoit comme un dieu bon et totalement inoffensif, ce qu'il n'est pas. Les vents et le tonnerre lui obéissent et ses serviteurs connaissent bien des secrets qu'ils n'hésitent pas à utiliser en cas de besoin.

Vaorh s'oppose frontalement à tous les dieux maléfiques et à leurs serviteurs. À l'inverse, s'il respecte les lois qui lui paraissent justes, il n'hésitera pas à encourager ses serviteurs à s'affranchir d'une loi inique, et malheureusement nombreuses sont les lois qui s'opposent à la libre circulation des hommes, notamment des plus modestes.

Vaorh encourage ses serviteurs à voyager, à s'entraider et à s'instruire. Il encourage les opérations visant à faire régner la paix et la concorde entre les peuples et à faire fi des rancunes. En revanche, ses serviteurs sont invités à ne jamais oublier les offenses qui ont été faites. ■

THOMAS MICHELIN



Aide de jeu

La voie maritime

PAR CLOTILDE THIENNOT

Une aide de jeu pour *Chroniques Oubliées Fantasy*

Les personnages de vos joueurs voyagent d'un continent à l'autre. Gageons qu'un jour, ils prendront la mer. Voici quelques règles pour les fois où ils emprunteront la voie maritime.

Règles générales

Le mal de mer

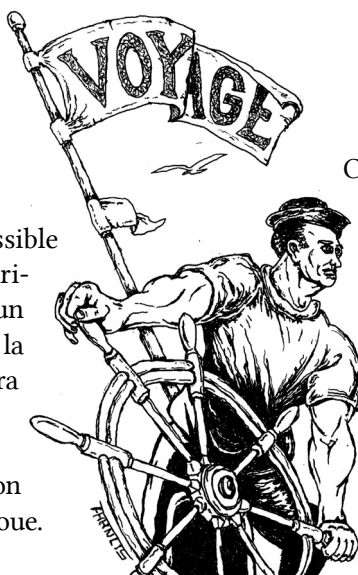
Les personnages subiront plus ou moins de problèmes de mal de mer ou de pied marin s'ils ne sont pas habitués au transport par voie de mer :

Mer calme	Aucun modificateur
Mer un peu agitée	-1 aux tests de DEX
Mer agitée	-3 aux tests de DEX et de CON
Mer très agitée	-5 aux tests de DEX et de CON
Tempête	Tout test de DEX ou CON est voué à l'échec
Ouragan	Le bateau risque de sombrer

À ces malus s'ajoute, comme d'habitude, celui d'armure.

Les combats

Le combat dans l'eau est impossible à qui n'est pas un marin expérimenté. Les tests de combat sur un bateau sont modifiés par l'état de la mer ; de plus, le combattant devra effectuer un test de DEX difficulté 8, à laquelle s'ajoutent des malus précédents, pour garder son équilibre, à chaque fois qu'il échoue.



Capacité culturelle. Pied marin : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de navigation, de natation et aux tests d'équilibre (cf. *Chroniques Oubliées Fantasy*).

Remarque : on peut utiliser plutôt que -2 SAG -2 CHA car l'habitant des rivages sent le poisson.

La brume et l'obscurité

Les tests de navigation (SAG), sont d'ordinaire d'une difficulté de 10. En cas de brume ou d'obscurité, appliquer un malus allant jusqu'à -5 aux tests de navigation (SAG).

Remarque

Un prêtre ayant pour divinité un dieu marin pourra réduire de 2 la difficulté de tous les tests.

Quelques éléments de background

Passage sur une barge	1 pc/km	les malus aux tests de DEX sont réduits de 2
Passage sur un gros navire	5 pc/km	les malus aux tests de DEX et CON sont réduits de 2
Passage sur une barque de pêcheur	se négocie	
Fiole d'huile de morue pour éviter le mal de mer	3 pa les malus aux tests de DEX et CON sont réduits de 3 durée : 1 jour	

La barque de pêcheur ne s'utilise que de jour, et pour du cabotage.

Marins

Habitants des rivages (officiel)

Carac. : +2 CON ou DEX, -2 SAG

Voie du marin

Le marin acquiert automatiquement la capacité culturelle précédente.

- Pêcheur** : le marin peut pêcher l'équivalent de 1D6 PV en poisson par jour, à répartir comme il l'entend.
- Matelot** : le marin réduit de 2 les malus aux tests de DEX et CON nécessaires au combat sur un bateau.
- Second** : le marin peut combattre sous l'eau au corps à corps avec un malus de -2 aux tests de FOR.
- Respiration aquatique** : le marin a appris à respirer sous l'eau.
- Pilote** : le marin est un excellent navigateur. Ses hommes et les passagers de son navire ne subissent que la moitié des malus de DEX et CON (arrondir à l'inférieur / malus d'armure y compris) lorsqu'il est présent sur le pont.

Un second peut être présent sur une barge, il dirige cinq hommes au maximum. Un pilote ne peut être présent que sur un gros bateau.

Dangers

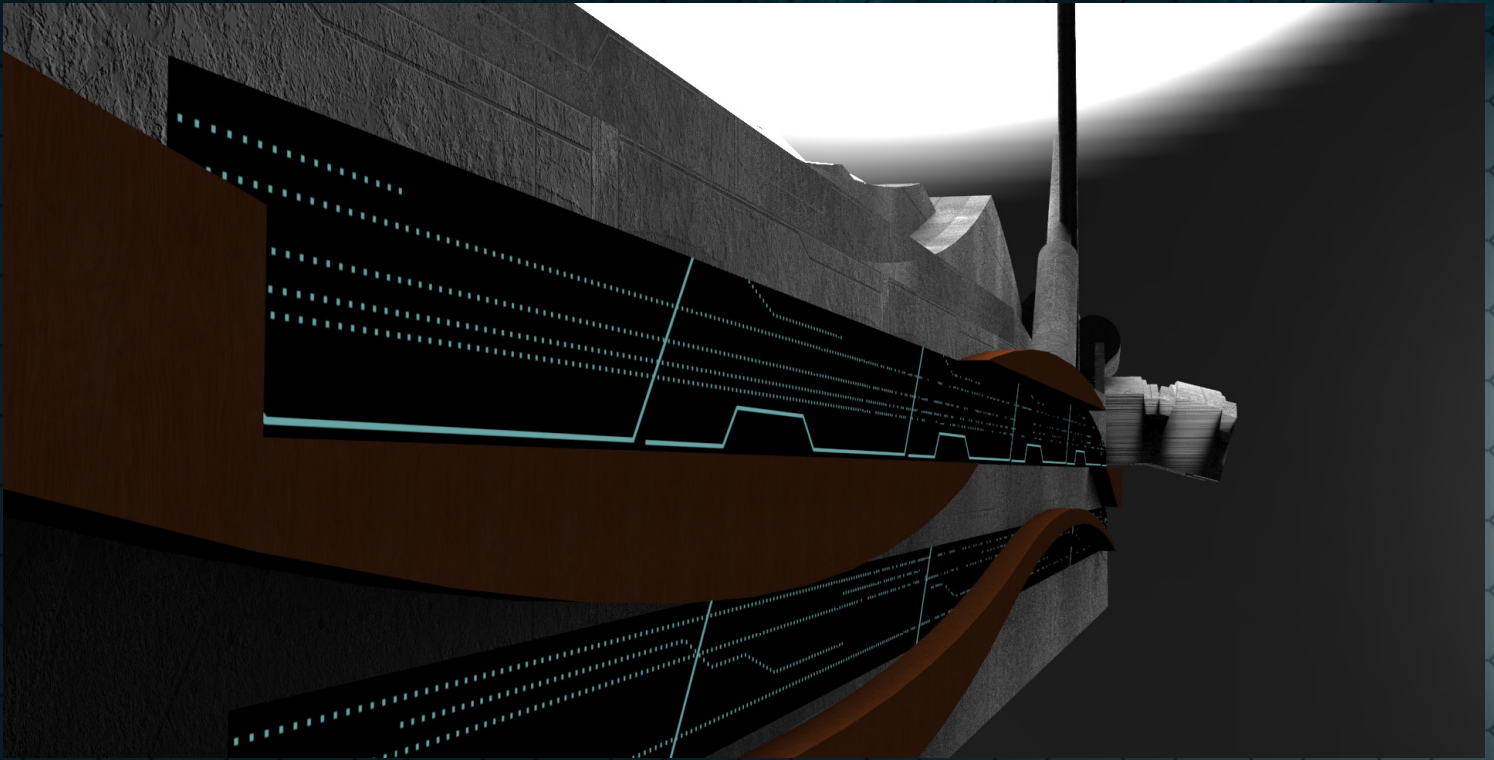
Créatures marines (pieuvres et calmars sont décrits dans le livre de base. Ils ne subissent pas de malus), brumes et tempêtes, bancs de sable, rochers, pirates représentent autant de dangers que vos personnages devront éviter ou affronter.

Bon jeu à vous et à eux ! ■

CLOTILDE THIENNOT,
ILLUSTRATION ORIGINALE
FRANCIS PACHERIE

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.



L'Élégance

L'immense paquebot de luxe de la compagnie de tourisme galactique a été lancé il y a moins d'un cycle. Extrêmement moderne, il possède plusieurs centaines de cabines, toutes parfaitement équipées pour la détente.

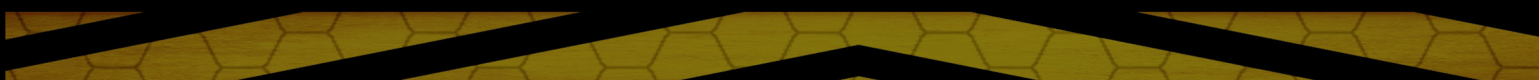
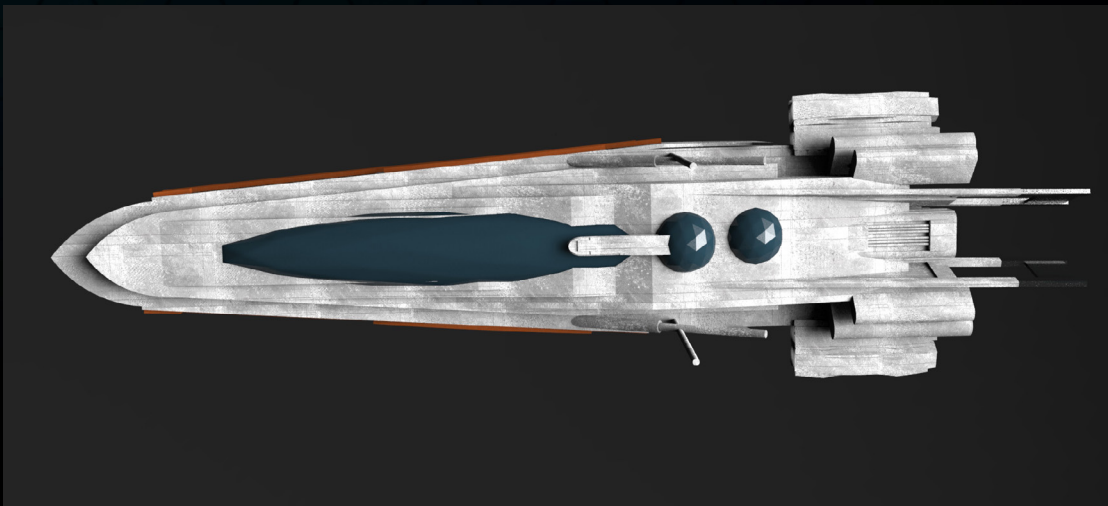
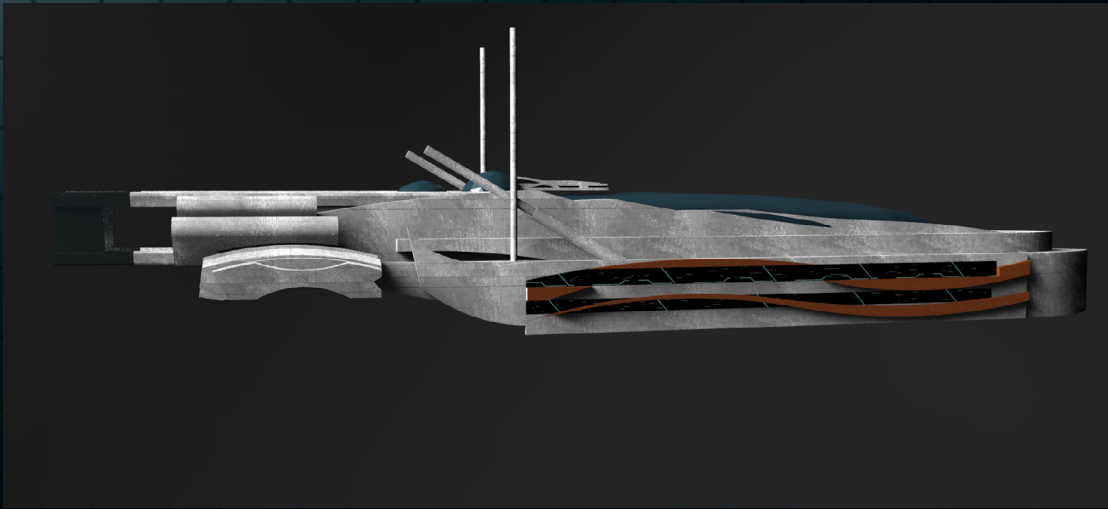
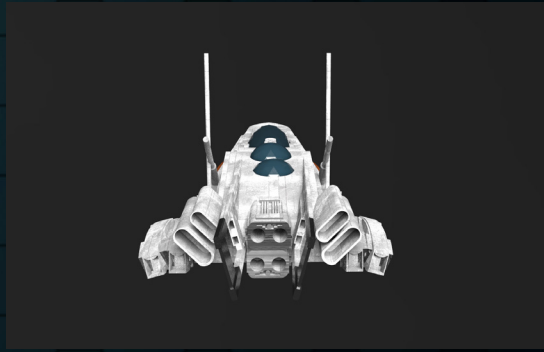
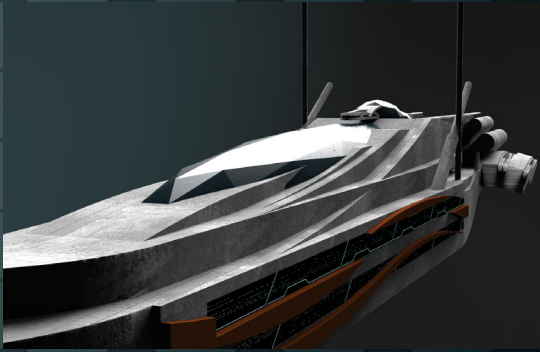
Les croisières proposent toutes sortes de destinations à travers la galaxie, mais tout est également fait à bord pour assurer la prise en charge des voyageurs depuis l'embarquement jusqu'à l'arrivée : loisirs nautiques, sportifs ou culturels. L'*Élégance* propose une très large gamme de divertissements, un casino, des pistes de danse, des soirées à thème...

Les tarifs très élevés, à l'origine réservés à une élite, se sont rapidement démocratisés afin de remplir les cabines. Haute bourgeoisie et gens du peuple cohabitent joyeusement à bord sous la surveillance de nombreux employés.

Le *must* reste cependant la visite du poste de pilotage et la rencontre avec le capitaine Ragnik. Ce vieil homme a une solide expérience des vols longue distance. Ancien contrebandier et surtout ancien militaire, l'homme est solide et généralement peu jovial, néanmoins lorsque les visiteurs ont la chance de le voir et surtout de lui demander des renseignements sur le bâtiment, alors il s'adoucit et devient intarissable sur les légendes locales.

Le capitaine raconte même que le paquebot risque de croiser des nuées géantes sur la route et que manœuvrer dans de telles conditions tient du miracle.

Info ou intox, le voyage dictera sa réponse, alors souhaitons bon voyage à tous les voyageurs à bord de l'*Élégance* ! ■



Interview

Le prix Mille Saisons 2^e édition

PAR BENOÎT CHÉREL



Les éditions Le Grimoire présentent

Du Plomb à la lumière

L'anthologie du Prix Mille Saisons 2017.

Le prix Mille Saisons, nous en avons déjà parlé il y a près d'un an, dans le numéro 29 des *Chroniques d'Altaride*. Olivier Portejoie, le directeur de collection, nous avait présenté en quoi consistait cette initiative éditoriale novatrice, portée par la plus ancienne maison d'édition rôliste, Le Grimoire. Nous y revenons, car Mille Saisons propose actuellement aux créateurs en herbe de participer à la deuxième édition de son prix. L'occasion de faire le point sur l'action menée depuis un an par l'éditeur.

La Cour des miracles

Faisons d'abord le point sur *La Cour des miracles*, le recueil de nouvelles de la première édition du prix Mille Saisons. Selon Olivier Portejoie, le jeu en valait la chandelle : « On peut dire que la sauce a bien pris, l'idée d'une collection interactive intéresse les lecteurs. Il est plaisant de pouvoir avoir son mot à dire en tant que lecteur ! » Côté ventes, *La Cour des miracles* s'en sort plutôt bien par rapport au marché. « Sur une tirage à 2 000 exemplaires (ce qui est assez important), 600 ont déjà été vendus. Il faut savoir que les romans de science-fiction ou de fantasy sont aujourd'hui rarement tirés à plus de 1 000 exemplaires, tient à préciser Olivier. Ce sont là des chiffres beaucoup moins importants qu'il y a vingt ans et les gros tirages sont très rares actuellement dans ce type de littérature. » Il y a donc eu une perte de lectorat, et on ne peut pas accuser le numérique, dont les chiffres ne sont pas vraiment extraordinaires non plus. Il faut sans doute chercher plutôt la réponse dans la multiplication des supports, des propositions et des modes de diffusion.

La Cour des miracles a essentiellement été vendue en salons. Le marché du livre, après s'être rétracté, se maintient solidement sur sa position, en tout cas dans les milieux portés par les cultures de l'imaginaire, et il y a encore de la place pour les bons produits, « comme *La Cour des miracles* », précise Olivier Portejoie.

La rémunération des auteurs

La question de la rémunération des auteurs a soulevé des interrogations au sein des groupes d'auteurs sur les réseaux sociaux. Olivier Portejoie insiste sur le fait que l'approche proposée par Mille Saisons est nouvelle, mais généreuse : chaque auteur de nouvelle et chaque illustrateur publiés reçoit dix anthologies imprimées, pour une valeur totale de 250 € (prix de vente). Mille Saisons se veut une maison d'édition équitable : elle propose aux auteurs qui le souhaitent d'acheter des ouvrages à moitié prix (ils toucheront donc 50 % du prix du livre s'ils le vendent eux-mêmes).

Un rapide calcul. Les droits d'auteur sont généralement de 10 % (voir 8 % lorsque l'auteur débute). Soit, sur 23,63 € (prix de vente TVA déduite de l'anthologie), 2,36 €... à diviser entre les 40 participants (20 auteurs et 20 illustrateurs). Sur 2000 exemplaires (moins les 200 dédiés au service de presse et les 400 exemplaires donnés aux auteurs et aux illustrateurs), on obtient 82,68 € par personne si tous les exemplaires sont vendus. De plus ces droits sont payables en fin d'année lors du décompte des ventes. « Chez nous, précise Olivier, chaque auteur obtient 250 € en livres et la possibilité d'en acheter à moitié prix pour les revendre à son seul bénéfice. »

Le gagnant a, en plus, un chèque de 500 €. Ce qui fait du prix Mille Saisons l'un des mieux dotés. « J'ai créé le prix, raconte Olivier Portejoie, pour encourager les auteurs qui veulent vivre de leur plume. 500 € pour une nouvelle et la proposition aux auteurs de vendre en salons, cela va dans le sens de les aider à gagner leur vie. Généralement les auteurs qui vendent en salons touchent 10 % du prix du livre. Si nos auteurs étaient payés en droits d'auteur, ils y perdraient. »

Une anthologie interactive

L'idée, chez Mille Saisons, est de continuer à développer cette anthologie interactive d'une année à l'autre. Pour la deuxième édition, intitulée *Du plomb à la lumière*, « nous repartons sur les mêmes règles, qui ont fait leurs

preuves, explique Olivier : le gagnant obtient une récompense de 500 € et la possibilité de publier un roman inspiré par sa nouvelle chez Mille Saisons ». Mais il y aura du neuf : encore plus d'interactivité ! L'éditeur a d'ailleurs décidé qu'à chaque nouvelle anthologie, il y aurait une innovation, et toujours plus d'interactivité.

Dans *La Cour des miracles*, chaque nouvelle était accompagnée d'une illustration différente. Dans *Du plomb à la lumière*, il y aura, en plus, une musique spécialement composée pour chaque nouvelle. Elle sera d'une durée à peu près égale au temps nécessaire pour la lecture de la nouvelle associée et pourra être téléchargée par les lecteurs grâce à un QR Code.

« Le lecteur qui achète l'anthologie dispose donc d'un droit d'action, chaque anthologie est en quelque sorte une action de la maison d'édition », insiste Olivier. Il peut en effet voter maintenant trois fois :

- ▶ **Pour un auteur de nouvelle.** Le gagnant obtient 500 € et la possibilité d'écrire un roman, inspiré par sa nouvelle, qui sera publié chez Mille Saisons. Les votes pour les auteurs des nouvelles contenues dans *La Cour des miracles* se poursuivent jusqu'au 31 décembre 2015. Le premier prix Mille Saisons sera décerné en public au Salon du livre de Paris, en mars 2016. Ce sera également l'occasion de présenter l'anthologie *Du plomb à la lumière*, pour commencer à voter pour le prix Mille Saisons 2017.
- ▶ **Pour un illustrateur.** Chaque nouvelle sélectionnée dans l'anthologie est illustrée par un étudiant de l'école Jean-Trubert, seule école délivrant un diplôme d'illustrateur et dessinateur de bande dessinée reconnu par l'État français.
- ▶ **Pour un compositeur** (nouveau du prix Mille Saisons 2017). Un compositeur par nouvelle, celui qui recueillera le plus de votes pourra réaliser la musique du roman écrit par l'auteur choisi pour le prix Mille Saisons 2017. « La musique ajoute une dimension supplémentaire, aussi bien artistique qu'interactive, explique Olivier

Portejoie. Les mots de chaque nouvelle, le style de chaque auteur seront interprétés en langage musical. »

À chaque anthologie, il y aura donc une nouvelle innovation. Pour 2018, Olivier la connaît déjà... mais nous avons eu beau le cuisiner : c'est encore un secret !

Revenons à nos moutons. Le thème de cette année, *Du plomb à la lumière*, est assez intrigant. Selon Olivier Portejoie, *La Cour des miracles* était un thème évident, porteur : « Ici, les auteurs, après analyse du titre, vont s'approprier les notions qu'il contient pour l'interpréter avec une histoire issue de leur univers. »

Le but est ainsi de leur laisser avant tout une totale liberté, de leur permettre d'entrer dans une démarche innovante d'interprétation et de réappropriation des symboles.

Des auteurs libérés

Par ailleurs, un des principes de base de l'anthologie réside dans la possibilité donnée au lecteur de valider un contenu qu'il apprécie. « C'est une libération pour le créateur, s'enthousiasme Olivier. L'auteur est libéré des angoisses de l'écriture, de ses contraintes. Une première validation par la nouvelle permet aux auteurs qui hésitaient de se lancer dans l'écriture d'un roman. Un roman, cela prend du temps. Parfois plusieurs années. Pendant le processus, on se pose souvent des questions : est-ce qu'il va plaire ? Est-ce qu'un éditeur voudra bien de mon travail ? Sans savoir ce que le roman va devenir. Ici, ils peuvent valider leurs idées avec une nouvelle qui est soumise à l'approbation générale. Le roman ne sera donc pas initié à l'aveugle, mais des lecteurs l'attendront déjà ! »

Cette approche nouvelle affranchit l'auteur des contraintes des maisons d'édition classiques : avec la combinaison « Anthologie + Collection interactive », le lecteur a le pouvoir de choisir. ■

BENOÎT CHÉREL



LES
TISSEURS
DE
REVES

8 & 9 AOÛT 2015

RENSEIGNEMENTS
06 66 01 29 56

JEUX DE ROLES · JEUX DE FIGURINES · JEUX DE CARTES · JEUX DE PLATEAU
MAISON COMMUNALE GERARD PHILIPPE 83130 LA GARDE



La chronique

de Christophe Dénouveaux

Rôle & Co, l'aventure sur mesure !



Découvrir d'autres horizons, vivre de nouvelles expériences et découvrir le monde, vous en rêvez ? L'agence de voyage Rôle & Co vous propose de voyager à l'infini pour quelques pièces de cuivre seulement !

Un voyage de groupe organisé par le Gentil Meujeuh et qui vous reviendra bien moins cher que d'aller visiter une ex-zone de guerre dans un lointain pays !

Dans moult univers, vous allez parcourir des centaines de kilomètres, rencontrer des gens aux us et coutumes fort différents, vivre le danger par procuration sans risquer une égratignure, dépenser de l'argent que vous n'avez pas (achetez quand un même un minimum de matériel pour jouer hein !), tuer, piller, chevaucher, lancer des sorts, enquêter, échanger, piller et tuer à nouveau et enlever le prince ou la princesse que vous pourrez garder pour vous si son père le roi n'allonge pas assez de sous... enfin vous m'avez compris : le jeu de rôle, c'est le meilleur voyage que vous puissiez faire !

Soyez quelqu'un d'autre... ailleurs !
Voyagez avec Rôle & Co !

Petites lignes du contrat

La compagnie Rôle & Co décline toute responsabilité en cas de mort du personnage, de disparition de dés, d'hallucinations impliquant des Loutres aléaphiles, d'augmentation du taux de cholestérol et de glucides, de manque de sommeil et de désaccords conjugaux relatifs à l'habitude
« T'as vu à quelle heure tu rentres ? »

La cosignature pour accord du conjoint ou de la conjointe est FORTEMENT recommandée. Après, dites pas qu'on vous a pas prévenus. ■

**CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX,
GENTIL MEUJEUH**

et l'antichronique !

de Fabrice Pouillot

Longue ambassade



« Longue ambassade et long voyage aboutissent à cocuage » (Jean from the Fountain)

Bien vu Jeannot ! S'il y a bien un truc à fuir comme la peste c'est cette atroce habitude, devenu un art, un hobby, un repos, de quitter son cher foyer pour partir errer sur des routes qui ne nous appartiennent pas, au milieu de cultures qui ont besoin de tout, sauf de nous.

Il y a un bon paquet d'aberrations actuelles que je parviens à comprendre, ou du moins à accepter, mais je suis bien incapable de saisir d'où provient la joie de partir ailleurs, de se quitter soi-même, de renoncer à un quotidien proprement calculé et mis en forme pour soudainement vivre dans le chaos, sans vraiment savoir où et avec qui, parfois en pataugeant dans la boue alors qu'un petit pipi nocturne vous oblige à quitter des draps humides et froids. Vous parlez d'un plaisir... Même chose pour ceux qui donnent leur préférence au tout organisé : quelle jouissance de suivre un vaste troupeau prêt à s'écraser groupé dans une carlingue sentant la sueur, quel ravissement de subir le vertige en se penchant à la fenêtre d'une chambre d'hôtel trop haute, volupté de s'étonner collectivement, derrière la fenêtre d'un autocar surchauffé, sur des bâtiments exotiques et branlants. Même punition pour les privilégiés qui donnent dans le classieux, délice de découvrir une population lointaine qui crève la dalle, bonheur de voir l'autre se débattre dans son habitat, son milieu, bien réel, et souvent bien merdique aussi. Bref, il n'y a guère qu'une seule façon de voyager correctement, un bon scénario, une bonne campagne, un bon jeu de rôle ! Bonne route quand même à tous !

0eBL.0f:[.0f;j30f:[.0K(d20]kI+0f1[/0K(U-0fCd00K(U-0f;j30f1U-0fCj20]kI+0K(U-0fC^0fCm30K(c ■

FABRICE POUILLOT

Solakine

Character design
et Univers

Spécialiste : SF, Fantasy et Post Apocalyptique
Illustrations originales

Contact par facebook

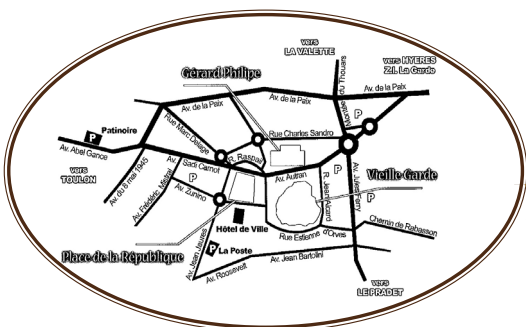
<https://www.facebook.com/solakine.illustrateur>

ou par mail

solakine@laposte.net



Bar



Transports

Gare SNCF de Toulon située en plein centre ville de Toulon.

Correspondances bus Toulon - La Garde

Ligne 19 : Observatoire (Toulon) - Planquette (La Garde)
Ligne 191 : Observatoire (Toulon) - Université Nord (La Garde)



+ d'infos

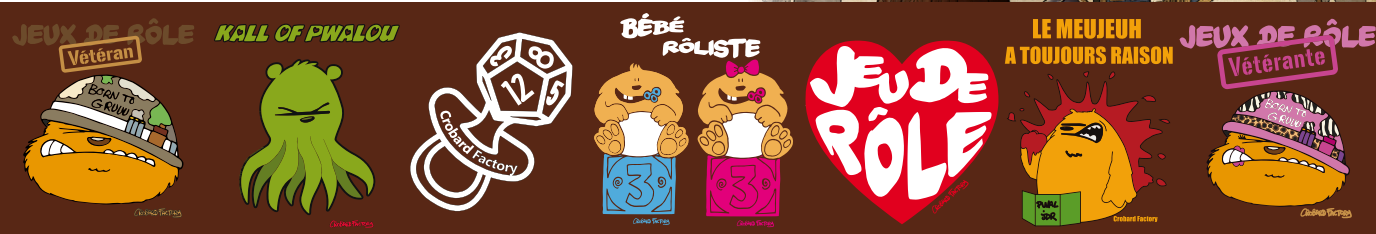
www.lestisseursdereves.org

Rejoignez-nous sur la page Facebook «Les Tisseurs de Rêves»

Parkings

Parking de la salle Gérard Philippe
3 niveaux, 600 places - Ouvert jusqu'à 1h du matin.

Parking de la Poste
Attention, la municipalité de La Garde se réserve une partie du parking pour les Médiévales.



LA LOUTRE RÔLISTE

JEUX DE RÔLE

ROMANS

GOODIES



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



Chronique podcast

Des dés dans les oreilles

PAR JULIEN POUARD



Ce mois-ci nous discutons avec Romaric Briand, auteur de jeux de rôle et animateur de *la Cellule*.

Chroniques d'Altaride : Bonjour Romaric, vous êtes à la tête de *La Cellule* depuis six saisons révolues, mais pour nos lecteurs qui vous découvriraient, pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Romaric Briand : Je suis philosophe et écrivain. Il y a quinze ans, j'ai décidé d'écrire un jeu de rôle, *Sens*, pour promouvoir mes propos philosophiques. En petit Socrate je crois, comme lui, que les livres ne sont pas le meilleur moyen pour transmettre des idées. Je pense que la discussion immédiate, le lien direct et la diffusion organiques des travaux sont les seuls

moyens de transmettre des connaissances, des propos et des émotions de façon assurée et durable. Le jeu de rôle et ses petites assemblées de joueurs me semblent être un média à échelle humaine, le média idéal pour la réalisation de mes projets.

**Voix
d'Altaride**
PODCAST RÔLISTE

Puis j'ai aussi découvert les théories en matière de jeu et de jeu de rôle (via le forum de Christoph Boeckle : *Silentdrift*). Je suis tombé amoureux du milieu francophone en matière de

jeu de rôle indépendant (Christoph, Frédéric Sintès et Fabien Hildwein). Aujourd'hui, je peux dire que le jeu de rôle et ses

Les Voix d'Altaride du mois

Les Campagnes

Le numéro 9 des *Voix d'Altaride* est consacré au thème des campagnes en jeu de rôle. Avec l'équipe (Benoît, Morgan, Sandra, Xavier et moi) nous devisons sur la façon de mener des campagnes en jeu de rôle et l'intérêt de le faire. C'est notre plus long numéro à ce jour, au point que j'hésite à la segmenter en deux parties. Mais nous avons tellement de choses à dire qu'il est fort probable que nous revenions sur le sujet dans un avenir proche. À la sortie de l'enregistrement, nous avons l'impression d'avoir fait du bon boulot et d'avoir donné de véritables conseils pratiques. Vous nous direz ce que vous en pensez ! D'autre part ce numéro voit le grand retour de Morgan après une éclipse bien méritée de deux numéros. Avec l'arrivée de Willem l'équipe s'est agrandie, et nous attendons d'autres contributeurs et contributrices que ça soit comme invités exceptionnels ou comme participant/-antes régulier/-lières.

L'avenir du podcast

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous écouter, je ne parlerai pas de succès foudroyant mais nous commençons à nous faire une place dans le paysage des podcasts de jeu de rôle. Si vous appréciez notre travail n'hésitez pas à le partager sur les réseaux sociaux ou à en parler à vos amis !

La fin des *Chroniques d'Altaride* semble se profiler alors que j'écris ces lignes. C'est évidemment le cœur serré que j'évoque cet avenir funeste. Mais c'est pour de bonnes raisons, et nous aurons fait du bon travail pendant 40 numéros. Fans de Benoît Chérel, rassurez-vous ! Vous pourrez l'entendre encore longtemps dans l'équipe des *Voix d'Altaride* ! ■

J. P.

Portrait de podcasteur

Cette fois, c'est Willem qui nous répond.

Qui es-tu ?¹

Willem van der Horst, un nom hollandais au cas où vous vous posiez la question. Mon père est originaire de Rotterdam. Vous pouvez trouver mon blog² (en anglais) où j'écris à propos de mes voyages variés et de mon boulot en marketing et publicité de temps en temps aussi. Hippowill sur Twitter aussi, même si je n'y suis pas si souvent ces temps-ci.

Ta voix c'est laquelle ?

Je viens de m'écouter un peu sur le dernier podcast et je crois bien qu'elle est plus nasillarde que je ne l'aurais pensé. Ceci dit, un pote sur Facebook m'a dit que j'ai un bon charisme vocal, donc il y a ça aussi.

Tu fais du jeu de rôle depuis longtemps ?

Plus de vingt ans, probablement vingt-trois – un petit moment quand même. J'ai eu des périodes avec ainsi que des longues périodes sans trop jouer, par contre.

Et les podcasts, ça fait longtemps ?

Je débute tout juste, ça fait longtemps que j'avais envie d'essayer et ça me plaît bien. Du coup je suis aussi en train de réfléchir à démarrer un autre podcast, sur un thème différent. J'ai déjà acheté un bon micro, il faut bien que je l'amortisse maintenant.

Et c'est quoi ton rôle dans le podcast ?

Correspondant des contrées éloignées peut-être, vu que je suis à Perpignan et le reste du groupe est en région parisienne. S'il manque un clown pour dire des bêtises il y a aussi des chances que je m'en occupe.

Un dernier mot ?

Oui. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR JULIEN POURD**

¹ Voir aussi le *Portrait de rôliste* de Willem, page 12.
² www.willemvdh.com.



problématiques me passionnent. À présent, je souhaite pour ce médium qu'il se développe davantage. Une grande partie de mon travail tourne autour de cet engagement.

C. d'A. : Quand on entend parler de *La Cellule* dans les milieux rôlistes c'est rarement avec indifférence. C'est aujourd'hui le seul podcast hebdomadaire qui parle de jeux de rôle en France, pouvez-vous nous en dire plus sur sa ligne éditoriale ?

R. B. : *La Cellule* est un projet philosophique, artistique et alchimique. Le but de *La Cellule* est d'éveiller les auditeurs à de nouvelles problématiques, de soulever des débats et des questions, notamment autour du jeu de rôle, mais pas uniquement.

Nous présentons des théories rôlistes, des théories philosophiques, des réflexions diverses, en fonction de nos émissions et de nos invités. En plus de ces activités, nous commentons, nous expliquons et nous critiquons des jeux dans des émissions qui ressemblent un peu à des commentaires littéraires, sauf que nous commentons des jeux, des mécaniques et des parties de jeu de rôle. Ces émissions sont intitulées One shot ou Playtest.

Toutes nos émissions sont enregistrées dans une ambiance bon enfant. Chaque sujet est enregistré parce que les membres de *La Cellule* en ont envie et toujours sur le registre naturel d'une simple discussion entre amis. En plus de ces quelques éléments, notre seule ligne éditoriale est notre préférence pour les

œuvres indépendantes en matière de jeu de rôle. Nous nous intéressons assez peu aux produits des éditions traditionnelles, même s'il nous arrive d'en faire quelques commentaires de temps en temps.

C. d'A. : Si je remonte un peu dans l'histoire de *La Cellule*, vous n'avez pas toujours adopté un rythme hebdomadaire, comment en êtes-vous venus à cette périodicité ?

R. B. : Parce que nous le voulions et que nous le pouvions d'un point de vue technique. Nous avons beaucoup de choses à dire et comme nos sujets ne parlent pas d'actualités, nous pouvons enregistrer autant de podcasts que nous le souhaitons. Certains de nos podcasts peuvent être enregistrés et préparés plusieurs mois en avance. Tant que nous prendrons du plaisir à débattre, nous débattons comme cela chaque semaine.

C. d'A. : Avec les *Voix d'Altaride*, nous envisageons d'augmenter la périodicité de notre podcast, quels conseils donneriez-vous à de récents podcasteurs (ou simplement bloggeurs) pour réussir à tenir aussi longtemps que vous avez pu le faire, à un rythme très soutenu ?

R. B. : Il faut toujours faire ce qui vous plaît, à vous et à vous seuls. Les retours des auditeurs ne doivent jamais vous faire plier pour une ligne éditoriale qui ne vous plairait pas. Si vous faites ce qui vous passionne et ce qui vous motive vraiment, vous ne manquerez jamais ni d'idées, ni de courage.

Par ailleurs, nul besoin d'une longévité

Quelques liens pour aller plus loin :

- ▶ <http://lacellule.net>
- ▶ www.youtube.com/channel/UCS2WxUdcnFSgoj4HJzswBzA/feed

extraordinaire, nul besoin d'un rythme soutenu pour marquer durablement les esprits et bouleverser vos auditeurs. Il suffit d'avoir le bon rythme, c'est-à-dire le rythme qui vous convient à vous. Mon conseil serait donc celui-là : « ne faites pas un podcast pour les autres, faites-le pour vous. »

C. d'A. : Entrons un peu plus dans le vif du sujet. Nous disions plus haut que *La Cellule* laissait rarement indifférent. L'équipe que vous dirigez et représentez ici adopte des positions très tranchées sur un grand nombre de sujets. Cela vous a valu des louanges mais aussi des mails d'insulte. En vous écoutant, on a l'impression que vous assumez un rôle de paratonnerre vis-à-vis des critiques que *La Cellule* reçoit. Comment vivez-vous le fait de déchaîner la colère, parfois très violente, de certains rôlistes en France ?

R. B. : J'enregistre et je diffuse des discussions, des débats, des opinions et des avis divers. Si nos débats bouleversent nos auditeurs et le milieu jeu de rôle, c'est idéal. J'attends de nos discussions qu'elles touchent nos auditeurs et qu'elles soulèvent des questions. Il me semblerait

malhonnête de ne pas en assumer les conséquences positives ou négatives.

C. d'A. : Ce qui est appréciable avec la Cellule, c'est que même si vos auditeurs ne sont pas toujours d'accord avec vous – certains bondissent régulièrement sur leur siège dans les transports en commun alors qu'ils vous écoutent en rentrant du travail – vous assumez vos opinions. On peut se demander si vous choisissez vos sujets de podcast en espérant générer un débat. Comment s'opère la sélection des sujets des podcasts ?

R. B. : Dès que nous avons envie de parler d'un sujet, nous en parlons. Parfois certains des membres de la rédaction arrivent avec des sujets sous le bras. Ils les posent sur la table et sans autre forme de procès nous enregistrons. Nous discutons naturellement comme vous l'entendez chaque semaine. Par exemple, sitôt qu'une conversation émerge dans ma cuisine ou dans la salle à manger, je sors les micros et nous enregistrons immédiatement, à seule fin de conserver le naturel de notre conversation.





De fait, les podcasteurs n'ont pas toujours le temps de préparer leur sujet, mais, à titre personnel, je n'aime pas les chroniques. Je préfère des discussions naturelles, fussent-elles fausses ou excessives. J'en ai un peu ras le bol des médias aseptisés où tout est parfaitement maîtrisé, contrôlé et vérifié. Je préfère la spontanéité.

Nos auditeurs savent que, sur *La Cellule*, il peut se passer un truc à tout moment. Un podcasteur peut faire irruption dans la conversation et dire des éditions Sans Détour qu'ils font de la merde, un type passionné peut déclencher un odieux troll sur les propos de Croc, Darky et Flavie peuvent faire preuve d'une mauvaise foi sans borne l'un avec l'autre, un Romaric peut dire des conneries sur l'Histoire du jeu de rôle et déclencher la panique sur les places financières européennes. Bienvenue, c'est *La Cellule* !

C. d'A. : L'équipe de *La Cellule* s'est agrandie avec les années, on compte une quinzaine de participants réguliers au moins. Vous êtes même allé jusqu'à inviter notre Globo local à participer à deux émissions. Comment choisissez-vous vos collaborateurs ? Faites-vous le tri des invités, en fonction des sujets abordés ?

R. B. : Je ne travaille plus qu'avec des amis. Mes amis ne sont pas forcément des spécialistes, ou des auteurs de jeux, mais la plupart du temps, ce sont de véritables passionnés de jeu de rôle et de philosophie, comme je le suis moi-même. J'aime aussi avoir quelques non-spécialistes sur le plateau, pour obliger les spécialistes à faire toujours plus de pédagogie.

C. d'A. : Pour la saison 6 de *La Cellule*, vous avez annoncé une saison *Cellule Unleashed*. Pour la saison 7 qu'est-ce que vous nous préparez ? Certaines voix vont-elles être mises en avant ? Certains thèmes, peut-être ?

R. B. : Non, personne ne sera spécialement mis en avant. Nous verrons avec ceux qui répondront « présents », comme chaque année. Par contre, je peux d'ores et déjà vous dire que nous vous préparons de nombreuses foires d'empoigne et des expériences podcastiques radicalement nouvelles.

C. d'A. : Et à plus long terme, quel avenir pour *La Cellule* ?

R. B. : La gloire et la conquête du monde, tout simplement. Je souhaite que *La Cellule* soit écoutée par des joueurs et des non-joueurs, afin de montrer, à ceux qui jouent et à ceux qui ne jouent pas encore, que le jeu, notamment le jeu de rôle, mène à des discussions, à des débats et à des découvertes passionnantes. Les théories du jeu peuvent vous conduire au Ministère de l'économie, à la Présidence de la République, voire vous conduire à repenser le système mondial. Les joueurs domineront le monde, mais en attendant, il y a podcast.

C. d'A. : Pour finir, vous avez mis en place un système de dons Paypal. Comment envisagez-vous le financement de *La Cellule* ? Un podcasteur assez prolifique, Patrick Béja (*le Rendez-vous Tech, le Rendez-vous jeu en français*) a décidé de vivre de son travail en organisant un financement par Patreon. Il gagne aujourd'hui bien sa vie grâce aux dons de ses auditeurs. Avez-vous envisagé de passer à la vitesse supérieure pour *La Cellule* ? En France il existe au moins une alternative à Patreon : Tipeee. Avez-vous étudié ce genre de financements ?

R. B. : Les dons Paypal suffisent pour le moment, nos auditeurs sont très généreux. Ils nous donnent entre 100 et 300 euros par trimestre. C'est suffisant pour payer les micros, payer l'hébergement du site et me payer un peu. En réalité, ce qui m'importe vraiment, ce sont les résultats (en termes de ventes) des jeux créés par les auteurs qui participent aux podcasts. Les gains immédiats de *La Cellule* sont secondaires. Selon moi, ce sont les jeux qui doivent nous rémunérer avant tout. Si les auditeurs veulent nous aider, il leur suffit d'acheter nos jeux et d'y jouer.

C. d'A. : Revenons un peu sur votre cas ; comme vous évoquez votre statut d'auteur de jeu de rôle assez librement sur de nombreuses plates-formes, c'est le profil de joueur de Romaric Briand qui nous intéresse. À quoi jouez-vous en ce moment ?

R. B. : Je playsteste mes jeux (*Sens Cosmo* et *Vade-Mecum*, en ce moment) et les jeux de mes amis. Je joue à *l'Œil Noir* avec mon neveu et ma nièce. Je joue beaucoup au *Val* et à *Magic* de temps en temps. Je joue presque tous les six mois à *L'Appel de Cthulhu*. J'ai terminé presque toutes les campagnes du commerce. J'adore ce jeu. J'ai dû rater mon jet de SAN, la première fois que j'y ai joué. Je joue également à un jeu de rôle différent, tous les mois, dans le cadre de *La Cellule*. En tant que joueur, j'aime les jeux dont les mécaniques soutiennent un propos fort. J'attends d'un jeu qu'il me bouleverse plus qu'il ne me divertisse. ■

PROPOS RECUEILLIS PAR
JULIEN POUARD. PHOTOS AIMABLEMENT
FOURNIES PAR LA CELLULE





Interview



« Chérie, y'a ton émission qui commence ! »

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

Entretien avec Guillaume Herlin, Mathieu Tortuyaux et Benjamin Aston de Rôliste TV.

Chroniques d'Altaride : Une chaîne de télévision rôliste ? Comment est-ce possible ?

Guillaume Herlin : Grâce à Internet... Bon OK, sérieusement. Au début, nous étions partis pour réaliser un podcast audio, mais finalement avec l'accessibilité de la vidéo HD, et les sites de vidéos en ligne (Dailymotion au début, puis YouTube), nous nous sommes dit, pourquoi faire juste de l'audio ? Après quelques recherches, il n'y avait quasiment pas de podcast vidéo. Seulement la chaîne *JdR TV*, et c'était plutôt des vidéos de présentation du jeu de rôle. Donc c'est possible car avoir accès à un enregistreur vidéo

est maintenant chose aisée et qu'il est très facile de les mettre en ligne par la suite.

Benjamin Aston : Avec l'association rouennaise de jeu de rôle, on avait pas mal de projets dont celui-ci. Il est devenu bien plus que le projet d'origine, qui ne visait qu'à réaliser une petite radio rôliste sur le net. Comme l'a dit Guillaume, je pense que nous sommes arrivés au bon moment et que finalement nous étions parmi les premiers dans le monde francophone à proposer une web TV rôliste.

Mathieu Tortuyaux : Internet est ce qui a permis au jeu de rôle de survivre et d'être

aussi actif. Et surtout d'atteindre bien du monde pour nous, tout en étant gratuit.

C. d'A. : Vous y parlez uniquement de jeux de rôle ?

G. H. : Au début oui, puis petit à petit nous avons intégré dans la première version du *Journal du rôliste* des coups de cœur qui pouvaient être du manga, de la bande dessinée... Le *Journal du rôliste* a été mis de côté quelques temps mais manque de moyen, les coups de cœur on pris la forme d'émission *Inspiration*. Cela fait maintenant un peu plus d'un an que le *Journal du rôliste* est revenu et avec lui nous avons de nouveau la possibilité de parler de l'univers rôliste en général et aussi des sources d'inspiration possibles, de littérature, de films, de séries, bref ce qui nous parle à nous rôlistes, geeks et amateurs de découvertes.

B. A. : Je crois me souvenir qu'on s'est dit lors d'un tournage de l'*Actu rôliste* (l'ancienne formule du *Journal du rôliste*) « Et si on proposais des coups de cœur en plus de l'actualité du mois ? » Nous avons continué à le faire, puisqu'en définitive je pense que c'est un peu notre espace d'expression, là où on parle de ce qui nous tient à cœur et qui ne fait pas forcément parti du monde du jeu de rôle *stricto sensu*.

M. T. : On colle le plus possible à notre

passion mais il faut savoir nourrir l'inspiration, c'est pour cela que nous prenons dans toutes les cultures de l'imaginaire pour les meneurs de jeu qui, dans un monde parfait et utopique, peuvent toujours jouer

C. d'A. : Quelles sont les émissions que vous proposez et de quoi parlent-elles ?

B. A. : Nous avons actuellement quatre piliers, les ouvertures ludique (une présentation brève d'un livre avec un feuilletage), les critiques qui arrivent après lorsque l'un d'entre nous a fini de lire et dans la mesure du possible jouer une partie du jeu. Les interview d'auteurs que nous arrivons à rencontrer lors de conventions ou bien si nous arrivons à nous déplacer pour aller à leur rencontre. Vient enfin la partie meneur de jeu qui, elle, va plus dans les détails, donne des astuces pour jouer les campagnes ou bien propose des aides pour l'interprétation de l'univers. Nos vidéos sur la campagne des *Masques de Nyarlathotep* ont remporté un franc succès et Mathieu a déjà pleins d'idées pour l'année qui vient ! Nous sommes en train de créer un cinquième pilier concentré au tour des joueurs et des parties avec les émissions sur la *Cuisine RP* et *Tuto perso* qui va permettre d'aider les joueurs lors de la création de personnages. Sans oublier que, depuis cette année, *Rôliste TV* ne produit pas que du contenu vidéo, nous avons aussi des articles en ligne qui vient quelquefois



en suppléments de vidéos que nous avons déjà produites.

M. T. : Nous avons notre site Internet, notre page Facebook et notre compte Twitter. Nous tentons de mettre une nouvelle par jour au moins sur chacun de ces supports. Facebook reprend les infos, accueille la rubrique rétro et Twitter c'est une optique encore différente avec des micro inspirations ayant pour base de vieilles photos étranges ou de superbes dessins. L'inspiration du jour, le personnage non joueur du jour sont autant de séquences qui se relaient sur Twitter.

C. d'A. : Combien êtes-vous en tout et de quels moyens techniques disposez-vous ?

G. H. : Les moyens techniques ont évolué avec le temps. Au début, de simples webcams, puis des lumières de chantier, puis un meilleur micro. Actuellement nous filmons avec un reflex pour avoir une qualité HD, nous disposons également de deux spots de lumières professionnelles, et de micros ambiance, à main ou cravate. Nous avons investi un peu de notre argent pour améliorer la qualité visuelle et sonore des émissions. Nous avons également reçu des conseils de professionnels du milieu pour améliorer nos cadrages, le son, etc.

M. T. : Nous sommes trois souvent à l'écran. On se répartit les rôles. Pour ma part je m'occupe des articles du mercredi avec Vincent (qui est sur Lyon), du *proofreading* (clin d'œil aux copains!), et du Twitter. Étant le « vieux... le plus expérimenté » du groupe j'ai pas mal de jeux qui peuvent servir pour les rubriques. Pour l'aspect technique et relations éditeur, Ben et Guillaume assurent !

B. A. : Oui, nous sommes principalement trois mais certains nous aident ponctuellement ou



ont des émissions moins régulières sur *Rôliste TV*. Je pense notamment à Magdalena et Nicolas qui présentent respectivement notre émission de cuisine rôliste et notre émissions sur la création de personnages joueurs. Nous avons également Thypon Max qui avait tourné des interviews aux Chimériades.

G. H. : Oui, en tout l'équipe compte sept personnes avec Nicolas pour les *Tuto perso*, Magdalena pour la *Cuisine RP* et Stee-

ven pour des critiques.

C. d'A. : Tout comme les *Chroniques d'Altaride*, *Rôliste TV* est sur Tipeee, le site de financement participatif continu... Que proposez-vous aux internautes et surtout à quoi sert l'argent des participants ?

G. H. : Le but du financement participatif est de nous aider pour nos gros investissements et nos coûts d'entretien. Acheter du matériel semi-professionnel a un coût, c'est pour cette raison que nous souhaitons trouver un moyen de nous financer sans pénaliser nos auditeurs et nos lecteurs, tout reste donc en libre accès sur notre site et notre chaîne YouTube. Nous voulons valoriser nos tipeurs qui nous aident chaque mois en nous donnant une contribution, c'est pour cette raison que nous les remercions chaque fin du *Journal du rôliste*. Nous leur proposons également des vidéos en accès anticipé et pour les plus généreux d'entre eux, nous leur proposons une illustration originale de Fabien Fernandez. Nous avons d'autres idées dans les tiroirs mais comme tous les bons magiciens, nous ne révélerons pas nos secrets ! Nous avons régulièrement de nouveaux contributeurs et cela nous booste pour les montages, qui peuvent être quelque fois assez fastidieux.

C. d'A. : Vous avez déjà plusieurs années d'existence... Comment voyez-vous l'avenir de *Rôliste TV* ?

B. A. : Nous voulons que l'aventure *Rôliste TV* continue le plus longtemps possible, d'autant plus qu'avec les modifications qu'opère le milieu en ce moment, de plus en plus de publications et ne passant pas toujours par des boutiques, il est important de mettre en avant les petites pépites que nous trouvons. Qui sait, un jour nous serons peut-être aussi connus que *Tric Trac* ?

M. T. : Jusqu'à ce que mort s'en suive. C'est passionnant de suivre les évolutions, comme disait Benjamin. Et excitant de voir notre propre évolution entre nos trafics vidéo, Twitter, Facebook et Wordpress et notre présence à l'image. (je dois arrêter mon « j'en veux pour preuve. ») Eh oui, *Tric Trac* est notre but !

G.H. : Dans plusieurs années, j'espère que *Rôliste TV* sera toujours là, avec encore plus de monde. Nous avons la confiance des éditeurs (que nous remercions au passage) et une communauté grandissante donc nous sommes heureux. On demande pas non plus à devenir trop gros, c'est une aventure qu'on souhaite partager le plus longtemps possible et avec la meilleure qualité possible.

C. d'A. : Et pour la rentrée, des nouveautés ?

G.H. : Oui bien sûr, plusieurs nouveautés. Nous continuerons nos émissions actuelles mais personnellement je vais aussi faire des émissions plus génériques pour aider les jeunes arrivant en présentant le jeu de rôle, en proposant des conseils pour initier, puis en allant toujours un peu plus loin. L'émission *Tuto perso*, dont un premier pilote à été diffusé, reviendra aussi sous une forme légèrement modifiée, et accompagné d'une



émission sur l'explication des systèmes. Voilà, et nous avons également d'autres idées en tête.

M. T. : On va continuer les conseils aux meneurs de jeu avec *Trône de Fer*, un dossier Monte Cooke qui est tant à la mode, jouer le super héros différemment (dans le style *Alias* qui arrive sur Netflix). Il y aura aussi la montagne qu'est *Par-delà les Montagnes hallucinées*. Des conseils sur la musique, les images, l'improvisation... et j'en passe ! Nous voulons être aussi accessibles pour le vieux rôliste qui joue en version originale que pour celui qui veut débiter. Notre credo est de jouer à 360 degrés à savoir de tenter ce qui pourrait faire sortir de l'ordinaire. Chercher et trouver les petites perles. Et il y a du travail !

B. A. : Oui, on a plein d'idées, on a envie de consolider nos émissions phares comme *Conseil au MJ*, mais ce n'est pas pour autant que nous nous fermons aux nouveaux concepts, on a encore des trucs dans les tiroirs pour l'année à venir. ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL
ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT
FOURNIES PAR RÔLISTE TV





Interview

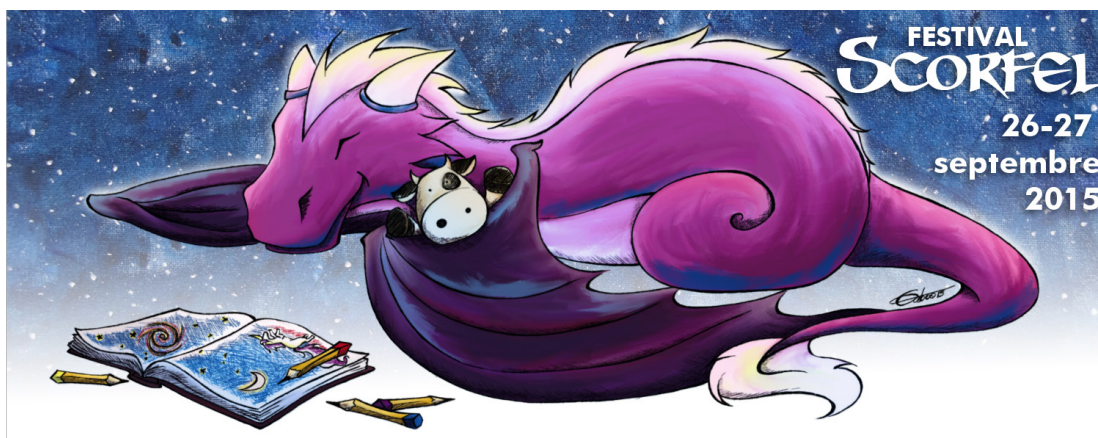
Scorfel 2015

Scorfel, c'est une convention de l'imaginaire et du jeu de rôle en Bretagne, à Lannion. Les *Chroniques d'Altaride* étaient présentes l'an dernier... et c'était assez extraordinaire ! Du coup, on ne manquera pas de venir à l'édition 2015. En attendant, on a eu envie de creuser la question : pourquoi est-ce aussi chouette ?

Chroniques d'Altaride : En venant à Scorfel en tant qu'exposant, on est frappé par l'importance que vous donnez à l'accueil. Ce n'est sans doute pas un hasard...

Convention Scorfel : Dès sa conception, la convention Scorfel a été pensée comme un événement allant au-delà du simple rassemblement de joueurs. Les personnes qui se sont

rapprochées pour la créer avaient toutes des ambitions différentes, de l'expérience dans l'organisation d'un tel événement ou non, et surtout des goûts et des pratiques ludiques diverses. De là est née la volonté d'attirer un plus large public que le cercle restreint des rôlistes, de toucher ceux qui ignorent les jeux de simulation de toutes sortes ou en ont une mauvaise image, ou ceux qui ne connaissant



pas les littératures de genre, que nous avons naturellement associé aux jeux.

Dans le même temps, et pour tendre vers cet objectif, nous avons souhaité que le festival soit doté d'une ambiance conviviale. Et cette ambiance passe par un accueil naturel, chaleureux et indifférencié pour chacun des intervenants sur le festival, qu'il soit auteur, éditeur, illustrateur, professionnel ou amateur... Nous invitons tout ce petit monde à dîner ensemble au milieu du week-end. Et puis nous avons transformé certaines contraintes en atout ; chaque invité peut être accueilli chez l'habitant, ce qui permet là encore selon nous de multiplier les découvertes et les rencontres autour d'un sujet, d'une œuvre, d'un jeu.

C.d'A. : On en a déjà parlé précédemment dans les *Chroniques d'Altaride*, mais pour les petits nouveaux qui nous rejoignent... pourquoi votre festival s'appelle-t-il Scorfel ? Qu'est-ce que cela veut dire ?

C. S. : Il y a près de Lannion deux vallées que l'on appelle les Traouïero (ce qui signifie « vallée » en breton, les choses sont bien faites). Pour vous donner une idée des lieux, elles sont une sorte de forêt de Huelgoat en miniature ; un vallon encaissé peuplé d'arbres, de rocs de granit, de mousse et de fougères. Et si Huelgoat ne signifie rien pour vous, utilisez un moteur de recherche ou mieux ; replongez-vous dans l'Ankou, de la série *Spirou et Fantasio*, période Fournier.

On raconte que dans la vallée du Petit-Traouïero vivait le Scorfel, un maléfique

serpent qui se cachait dans l'herbe haute des prairies ou dans les chaos granitiques pour têter par surprise le pis des vaches... L'anecdote est très confidentielle, et je serais bien en peine de dire comment elle est parvenue à l'oreille de l'un des tout premiers organisateurs. Mais nous aurons cette année durant le festival un auteur qui écrit autour des contes d'Armor et qui se renseigne actuellement sur le lézard auprès des vieux dépositaires de l'histoire locale. L'histoire du Scorfel n'a donc pas fini de s'écrire.

C.d'A. : L'an dernier, nous y étions, il y avait des parties de jeu de rôle, mais aussi des conférences, un spectacle de contes dark, des expositions, un grand banquet... Quelles animations, quelles surprises nous préparez-vous pour cette année ?

C. S. : Le festival étant à destination de tous, nous cherchons effectivement à proposer des activités diverses, qu'elles soient purement ludiques ou informatives, pour les petits comme pour les grands. Le public familial pourra bien évidemment trouver auprès de l'espace réservé à la ludothèque de Lannion ses repères ludiques habituels, mais nous espérons qu'il s'égayera ensuite en direction des tables de jeux de plateaux animées en particulier par l'association Parties Civiles, des jeux en démonstration proposés par leurs créateurs ou par Asmodée, ou enfin des initiations au jeu de rôle animées par l'association Opale rôliste, qui s'adressent aux plus jeunes – avec des parties très rapides – aux plus âgés.

Pour les plus petits, il y aura toujours une

chasse aux trésors ou un jeu de piste qui mènera aux quatre coins de la salle.

Pour les enfants un peu plus âgés comme pour les adultes, il y aura de nouveau un atelier de dessins. Et pour les moins remuants, quelques conférences ou tables rondes qui sont autant d'occasions de rencontres entre auteurs de jeux ou de fictions et dessinateurs.

Sophie Pérès, qui avait proposé l'an dernier des contes à destination d'un public familial, ou davantage sombres en introduction à la nuit ludique, sera de nouveau présente cette année. Ces contes nous ont séduits aussi bien qu'ils ont séduit le public, et nous cherchons à compléter cette initiative avec d'autres animations de ce genre.

Enfin, le grand banquet que vous évoquez et qui réunit tous les invités est effectivement ouvert à tous. Une quarantaine d'auteurs ont d'ores et déjà confirmé leur présence, et les inscriptions pour les joueurs ou les visiteurs seront ouvertes à la fin de l'été.



Je n'ai peut-être pas tout à fait tout dit... Il faudra venir sur place pour découvrir le reste !

C.d'A. : Avez-vous déjà une petite idée des invités qui seront présents ?

C. S. : Depuis la première édition, le festival se construit au gré des connaissances des uns et des autres, grâce aux discussions avec les personnes déjà reçues ou avec celles rencontrées sur d'autres événements. Cette année, les organisateurs ont eu à cœur de conserver l'équilibre entre les pôles ludiques et littéraires et se sont attachés à faire venir des auteurs à même de signer et de discuter de livres ou de jeux récents.

Nous recevrons donc, et pour la première fois, Johan Scipion (*Sombre*), Éric Dubourg (*Byzance an 800*)¹ ou Tristan Lhomme (la plume derrière d'innombrables contributions à *L'Appel de Cthulhu*, *Nephillim*, ou *Casus Belli*). Thomas Munier sera également à nos côtés une nouvelle fois².

Seront aussi présents Laurent Whale, dont le dernier livre *Le Manuscrit Robinson* vient de sortir ce printemps, ou encore Mike, dessinateur brestois, qui vient juste d'entamer une trilogie de fantasy avec Naragam : *La Quête de Geön*. Dans un esprit de continuité, nous avons le plaisir de recevoir encore une fois Lionel Davoust, Andoryss, ou encore Mélanie Fazi et Sophie Dabat qui nous accompagnent depuis le début ; qu'elles en soient remerciées.

Il faut ajouter à cette sélection très incomplète d'autres auteurs ou dessinateurs, connus ou bien confidentiels, et des éditeurs, des associations. Nous sommes encore en discussion avec certains invités potentiels. Consultez notre site pour découvrir la liste exhaustive qui y est régulièrement mise à jour.

C.d'A. : L'entrée, les tarifs, la buvette,

¹ Découvrez un scénario inédit d'Éric Dubourg pour *Byzance an 800* dans ce numéro !

² Retrouvez un grand entretien avec Thomas Munier dans le précédent numéro des *Chroniques d'Altaride*.



l'hébergement, le parking, le covoiturage... comment ça se passe, concrètement, quand on veut venir à votre festival ?

C. S. : Si vous situez Paris vous rencontrez facilement Rennes en vous dirigeant en direction de la Bretagne. Les provinciaux du sud tomberont plutôt sur Nantes, et trouveront Rennes un peu plus au nord. En continuant vers Brest et la fin du continent, vous traverserez Lamballe, Saint-Brieuc, Guingamp... Stop ! Vous bifurquez vers la côte en suivant les panneaux, et vous arrivez à Lannion vingt minutes plus tard. La ville est aussi desservie par le train, et il y a une navette quotidienne entre Paris-Orly et l'aéroport de Lannion.

On trouve près du centre de Lannion et de sa gare au moins un hôtel et une auberge de jeunesse. Les plus fringants pourront se tourner vers le camping municipal qui n'est pas bien loin non plus. Ceux qui viennent en voiture auront un large choix d'hôtels ou de campings entre la ville et la côte.

Après avoir débuté timidement dans une salle de quartier, le festival a investi l'an dernier la salle des Ursulines. Il s'agit actuellement de la plus grande salle de la ville de Lannion, à deux pas du centre historique avec ses caractéristiques maisons à colombage de guingois. Le lieu est indiqué et possède un vaste parking.

L'entrée du festival est libre à tous ; c'est la marque de notre volonté d'aller vers le public et de l'inviter à découvrir les cultures que nous proposons. Il y a sur place buvette et petite restauration, dont les tarifs n'ont pas été définis à ce jour mais sont à l'avant de ce que l'on peut trouver dans ce genre d'événement. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**



Références

- ▶ <http://scorfel.blogspot.fr>
- ▶ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Lannion>
- ▶ www.lexpress.fr/tendances/voyage/les-chaos-des-traouiero_498447.html ■



LE MONDE DE LA TOUR



Partons au bout du monde !

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS

Belles lectrices, partons au bout du monde ! Ah, le voyage ! Le bonheur, vous voulez dire ! Belles lectrices, suivez-moi ! Enfuyons-nous loin de cette routine insupportable, partons au bout du monde, par monts et par vaux, là où le vent nous pousse sans jamais chercher à atteindre un objectif particulier, un endroit bien spécifique. Vivons au jour le jour, savourons l'aventure sans nous préoccuper du lendemain...

Vous l'avez sans doute compris, j'aime voyager. C'est plus que ça, en fait. J'ai le voyage dans la peau. Rien de bien étonnant pour le chef d'une troupe d'artistes itinérants, me direz-vous. Oui, eh bien j'ai choisi ce mode de vie avec grand soin. Pour moi, il n'est rien de pire que de rester au même endroit disons... plus de quelques semaines. Et là, déjà, ma résistance est mise à rude épreuve. Je ne sais pas comment font les autres - la majorité des gens - pour s'établir et se contenter de stagner en un lieu donné. C'est vrai, quoi, au bout d'un moment vous avez fait le tour de

Cercle d'Harmonie

Djahaqqa

Ustram

tout ce qu'il y a à voir et des gens à rencontrer. Vous ne pouvez pas rester toujours au même endroit et faire la même chose, voir les mêmes têtes et échanger les mêmes paroles... de quoi devenir fou.

Les Errants d'Antan

Alors je voyage, depuis toujours. Au début, j'étais seul, ce qui était un peu triste. Puis j'ai créé ma troupe, les Errants d'Antan, depuis le début de l'Âge de la Tour. Ah, tenez, rien que leur nom est symptomatique de mon besoin de voir du paysage.

Je vous vois déjà, cher lecteur, pointer la contradiction dans mon discours. Après tout, les membres de ma troupe sont toujours les mêmes, et je reconstruis une routine avec leur présence. Eh bien, ce n'est pas totalement vrai. D'accord, mon groupe est composé d'un noyau dur de mes vrais... fidèles (à mon grand regret, c'est le terme le plus adéquat). Une dizaine, tout au plus, qui connaît la plupart de mes secrets embarrassants. Ils ne comprennent pas toujours pour autant mes décisions ni mes actes mais ça, c'est un autre problème. Ils prétendent que je suis fantasque. Eux, ce sont les durs de durs, ceux et celles sur qui je peux m'appuyer en toute circonstance.

Et puis il y a le reste de la troupe. On les recrute ici et là, certains nous sont conseillés par d'autres de mes ouailles qui œuvrent dans l'ombre (ils aiment s'appeler entre eux les Prophètes de Miri, un titre ronflant qui leur fait plaisir), d'autres arrivent inopinément, me plaisent (ou plaisent à d'autres, si vous voyez ce que je veux dire) et gagnent le droit d'intégrer notre petit cercle. Nous sommes comme une famille un peu spéciale, qui se construit sur les routes et dans l'adversité.

Nous vivons sur les routes, sans jamais nous fixer bien longtemps. De toute manière, les sédentaires n'aiment guère que des nomades s'attardent sur leurs terres. Si on traîne un tant soit peu, on a vite fait de recevoir des regards en coin, puis des remarques désobligeantes, et pour finir des jets de légumes, de pierres, voire de toutes sortes d'outils tranchants forts désagréables.

Belle lectrice, je vous vois déjà inquiète pour ma santé et celle de mes compagnons. Mais ne vous souciez pas de nous ! Je veille sur les miens. Les choux qu'on nous jette sont mis à la marmite, les pierres sont esquivées et les regards noirs et les insultes ne me font ni chaud ni froid. Enfin, il faut admettre que parfois, quelques vengeance facétieuses sont exercées à l'encontre des braillards les plus vindicatifs. Mais rien de bien méchant, vous me connaissez à présent et vous savez que vous pouvez me faire confiance.

Clampin moyen

Pour l'humain moyen du Monde de la Tour, le voyage est une sorte de luxe. Peu de gens s'y adonnent, car ils considèrent que c'est une activité dangereuse et précaire. Et ils ont raison. Les routes (et les mers) ne sont pas toujours sûres, loin de là, et il n'est pas rare de rencontrer des maraudeurs et autres brigands qui lorgnent sur vos possessions. La plupart des gens sont des paysans pour qui le summum du voyage consiste à aller au village voisin avec sa carriole pour vendre ses salades sur le marché, puis à rentrer rapidement chez soi. Imaginez le frisson de l'aventure qui les saisit quand ils osent s'aventurer jusqu'à la foire du comté !

Les citadins ne sont guère plus aventureux. En fait, les voyageurs qu'on peut rencontrer sur nos routes sont de quelques grands types qu'on pourrait définir de la sorte : des commerçants qui s'aventurent plus ou moins loin de chez eux dans l'espoir de réaliser de

substantiels profits. Des nobles qui voyagent de château en château au fil des saisons et trainent après eux toute une horde de serviteurs, de meubles et d'hommes d'armes. Des soldats qui se déplacent en masse pour aller massacrer les gens du territoire voisin car leur chef a envie d'agrandir son influence ou sa richesse.

Et parfois, quelques hurluberlus comme des artistes, des colporteurs ou des érudits louches sous tous rapports en quête de quelque artefact des temps anciens (ça faisait longtemps que je n'avais pas parlé de Morgas, il fallait que je le case dans cet article. Surtout qu'il déteste les voyages, ce cher homme).

Tout ça pour dire que si vous devez vous aventurer sur nos routes, belles lectrices, des précautions importantes sont de mise. Les commerçants se regroupent sagement en caravanes escortées qui leur assurent un minimum de sécurité. Les voyageurs solitaires sont des proies de choix et ont tout intérêt à avoir des atouts dans leur manche pour arriver à bon port (comme par exemple un gros démon patibulaire qui aime bien désosser les brigands au petit déjeuner).

Ceux qui ont des ailes

C'est un peu de la triche, à mon avis. Certaines catégories d'êtres ont la chance de disposer d'outils qui leur permettent de voler. Ah ! La nature est injuste. Enfin, le sort, plus exactement, car je ne suis pas sûr que la nature ait grand-chose à voir avec les ailes des habitants d'Alaya. Je vous ai parlé d'eux il y a longtemps (il était question du Rêve) et du Prophète, l'Ombre blanche qui les a dotés d'ailes.

Les hommes ailés d'Alaya peuvent voler. Leurs ailes évanescentes, à peine plus tangibles qu'un rêve, peuvent les porter dans les airs. Quelle manière formidable de voyager ! Quelle liberté absolue ! Et pensez-vous qu'ils s'en servent pour parcourir le monde et découvrir de nouveaux horizons ? Que nenni ! Ils restent bien sagement dans leurs îles du sextant de l'Air (d'accord, ça aide à bien voler, mais quand même !), entre soi.

Bon, il est vraisemblable que s'ils s'aventureraient hors de leurs frontières, les humains « normaux » les regarderaient d'un sale œil, rapport aux excroissances bizarres dans leur dos. Mais justement, la vie en autarcie ne fait que renforcer la méfiance instinctive de toute personne envers la nouveauté.

Bien sûr, il y a aussi les dragons, ou les draks, si vous préférez les appeler comme ça. Capables de voler très haut, très vite, très loin. Ils restent pour la plupart cantonnés sur Alma, leur continent, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose en ce qui les concerne. Personne n'a très envie de voir un dragon venir s'installer dans le champ ou la forêt d'à côté. Déjà, il bouffe toute la faune locale – et les gens, quand il n'y a plus rien d'autre – et ensuite, il a une fâcheuse tendance à vouloir régenter tout ce qui se trouve autour de lui. Donc les dragons voyagent peu et c'est tant mieux.

Voyage magique

On peut aussi utiliser l'Essence pour voyager. Ah, je vous vois sourire, belle lectrice, face à ce jeu de mot facile. Je parle bien sûr de l'Essence Primordiale, les flux magiques qui parcourent en abondance notre beau monde.

Les Ombres sont les utilisatrices les plus courantes de ce moyen de déplacement. Il faut dire qu'elles sont prédisposées, de par leur nature, à ce genre d'acrobatie. Elles sont tout de même en grande partie constituées de fumée, ou de je ne sais quoi qui forme leur substance interne. Et ce sont toutes les mages accomplies. Deux faits qui les rendent parfaitement adaptées aux voyages dans les flux magiques. Elles ont juste à le laisser porter, en fait, à se mettre en résonance avec l'Essence, à se fondre dans ses flux et à se laisser porter jusqu'à leur destination. Ça demande un peu de guidage, soit, et un bon contrôle de soi pour ne pas finir éparpillé façon puzzle aux quatre coins du Monde de la Tour. Mais ça assure des déplacements rapides et discrets.

Je ne les envie pas, notez bien. Oui, avec ce système, on va très vite. Mais on ne profite



pas du tout du paysage. On est aplati, disloqué, étiré comme une crêpe faite avec trop peu de pâte (toute référence à une autre analogie culinaire faite par un petit être aux pieds velus n'a rien de fortuit). En somme, on ne profite en rien du voyage. Ce n'est pas la destination qui importe vraiment, c'est le voyage en lui-même et ça, les Ombres ne l'ont manifestement pas compris.

Les démons pratiquent également ce genre de choses, en utilisant bien entendu les flux altérés. L'altération de leur corps les a rendus beaucoup plus solides que leurs lointains cousins mais ils ont su adapter leur magie pour conserver cette capacité. C'est une chose absolument fascinante. Tuez un démon et il laissera s'échapper des volutes de fumée sombre et se dissipera comme un rêve (ou un cauchemar) enfui. Et pourtant, tant qu'il est vivant, il paraît incroyablement dense et solide. Beaucoup ont même une apparence musculeuse, qui n'est sans doute qu'un signe ostentatoire et peu subtil de puissance. Enfin bref, je digresse.

La magie élémentaire peut, à l'occasion, servir également de « conduit » pour les voyageurs. En général, il s'agit d'une utilisation beaucoup plus réduite. Le Néant est connu pour faire ce genre de chose, mais cela requiert des rituels magiques complexes qui ne peuvent être menés à bien que par des élémentalistes très puissants. Cela n'a rien de commun ni de facile comme pour les Ombres.

Et comme souvent chez nous, il y a un Élément particulier qui incarne le sujet du jour. Ne vous ai-je pas déjà parlé de l'Akasha ? Je recherche dans mes tablettes et me semble que non, à part une vague mention dans mon vieil article sur l'architecture (le premier où je me suis adressé à vous, belles lectrices et chers lecteurs, que de nostalgie !).

Akasha

Il faut dire qu'il n'existe pas de plus belle occasion que cet article sur le voyage pour parler de l'Akasha. Car c'est l'Élément de l'Espace. Oui, je sais, ça a l'air un peu fumeux



comme ça, et ça le devient encore plus quand vous avez la chance – ou le malheur – de rencontrer des représentants de cet Élément. Car ces gens ne sont pas comme vous et moi. Vous me trouvez étrange ? Ce n'est rien à côté des énergumènes qui manipulent l'Akasha. Ils sont juste... bizarres.

L'Akasha est essentiel. Il est l'Élément qui maintient le monde et qui permet à toutes ses composantes de communiquer. C'est un Élément Complexe, opposé à l'Aïon, le Temps. Il est à la fois omniprésent et très discret. Il participe très peu aux conflits d'influence de ses frères et se contente de vaquer à ses propres affaires... insondables.

Quand vous voulez passer d'un monde satellite à un autre – d'un plan à un autre, si vous préférez – devinez à qui vous devez faire appel ? À l'Akasha, bien sûr ! Il n'existerait aucune porte, aucun passage entre les mondes sans lui. On dit même que son royaume véritable est là, entre les mondes, quelque part dans l'espace infinitésimal que vous traversez

en faisant le pas qui vous sépare du monde voisin. Un espace à la fois minuscule et infini pour ceux qui sont capables de l'appréhender et de l'arpenter. Un monde, des mondes entiers entre les mondes.

Un élémentaire ou un élémentariste d'Akasha peut se déplacer instantanément d'un point à un autre de l'espace (ça non plus, ce n'est pas drôle, si vous voulez mon avis). Vous clignez des yeux et il n'est plus là. Il est déjà arrivé à destination. Ennuyeux au possible.

L'élémentaire d'Akasha est une sorte de créature sans véritable forme, un agglomérat de couleurs chatoyantes qui virevoltent. Un machin multicolore tourbillonnant. Ça fait un peu mal au cœur de le regarder. L'élémentariste n'est guère mieux. Il se vêt de longues robes multicolores et baragouine un charabia la plupart du temps incompréhensible. Il a la fâcheuse tendance à croire que tout le monde peut se déplacer aussi facilement que lui et comprend son baragouin. Quand il se rend compte que ce n'est pas le cas, il manifeste



alors une condescendance apitoyée des plus désagréables. Ça crée souvent quelques problèmes de communication. D'accord, ces gens-là sont indispensables, mais ils ne sont pas les seuls, après tout.

En bref, je vous déconseille de côtoyer des représentants de l'Akasha si vous tenez un tant soit peu à votre santé mentale.

Bon, pour finir je dois avouer que j'ai, moi aussi, quelques petites facilités pour raccourcir ou rallonger, si le cœur m'en dit – les voyages. Quand je suis très pressé, je peux emprunter quelques chemins connus des seuls initiés. Mais vous aurez toujours la sensation de faire un voyage normal. C'est juste que vous arriverez à bon port plus tôt que prévu. C'est un petit tour que je garde dans ma manche en cas d'urgence, à n'utiliser qu'en dernier recours...

En conclusion, je dirais que les voyages ouvrent l'esprit. Ils vous forcent à regarder au-delà de vos petites habitudes, de vos

petites certitudes. Voyagez, belles lectrices, et emmenez-moi dans vos bagages. Je ne prends pas beaucoup de place (par contre, je parle beaucoup).

La prochaine fois, nous parlerons des mioches. Euh, pardon, de l'enfance. C'est presque pareil. Mais pour l'instant, il est temps de reprendre la route... ■

**AENDO L'EXPLORATEUR
HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS
PLANISPHERE © LES LUDOPATHES**

Warning Shot!
 Hammerhead Castle
 Summer 1878

Nouvelle

Le Cœur de Saphir

PAR M'ISEY

*C'était un matin doux, au vent s'amenuisant,
 Et le soleil alangui souriait aux gens,
 Lorsque au fond d'une malle on s'en fut découvrir
 Un artefact oublié : le Cœur de Saphir.*

*D'une auberge et d'un port, déjà, applaudissant,
 On honorait, heureux, les héros de l'instant.
 Équipage paré, l'aérostat prenait
 Son envol, serein, poussé par les alizés.*

*Le capitaine jeta un œil en arrière :
 Les prairies, les forêts, et les douces rivières
 De son pays natal, alourdissaient son cœur
 Bien que la quête alors lui inspira vigueur.*

« **Premier jour.**

Nous voilà en route. L'équipage compte cinq personnes qualifiées en plus de moi-même. L'aérostat dirigeable suit la direction indiquée par le Cœur de Saphir, laquelle change régulièrement, à la manière d'un guide qui nous conduirait en fonction du relief et des courants. Le continent est loin, l'océan s'étend à perte de vue, et déjà certains à bord évoquent l'Atlantide comme lieu supposé de notre arrivée. J'avoue pour ma part ne

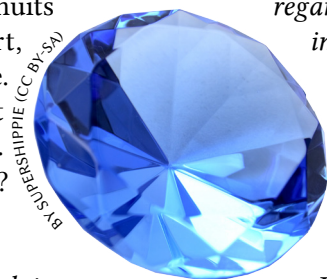
pas croire à ces cités englouties ou encore à découvrir. Si le mécanisme du Cœur de Saphir me fascine, c'est en savant que je le regarde, non en poète, et je ne porte aucune espérance autre que scientifique et cartésienne quant à notre destination. »

*Et dès le premier soir, par l'artefact guidés,
Ils étudièrent le firmament constellé,
Observant la course de Véga, d'Altaïr,
On suivit le cap indiqué par le Saphir.*

*On s'égara bientôt, on s'en fut loin des terres.
Errant au gré des vents et de l'objet mystère,
Survolant l'océan infini de Thétis,
Ils rêvaient d'aborder les rives d'Atlantis.*

« Nous errons depuis cinq jours maintenant. Errer est le terme approprié : la trajectoire indiquée par le Cœur de Saphir semble souvent improbable, pour ne pas dire hasardeuse. Après nous être avancés loin au-dessus de l'Atlantique, nous avons viré au nord puis, trois heures plus tard, effectué un quasi demi-tour. L'équipage parle de magie, de sorcellerie, voire de malédiction. Plus prosaïquement, je me demande si nous n'accordons pas notre confiance à un objet qui serait, tout simplement, défectueux. Autre sujet d'inquiétude : selon mes calculs et celui du navigateur, nous devrions être au-dessus de l'Ouest africain, bien après les terres mauritaniennes. Pourtant, nous survolons une mer d'huile. Depuis deux nuits le ciel est totalement couvert, nous n'avons plus aucun repère. Même les boussoles semblent faussées ; elles se contredisent. Nos sens nous trompent-ils ? À quoi se fier ? »

*Terre ! Terre ! s'écria la vigie soudain
Lorsque se dessinèrent les côtes désertes
D'un pays inconnu aux espoirs incertains ;
Ne marchaient-ils pas, ainsi, à leur propre perte ?
Plat, plat, tout est plat, et vide, jusqu'à
l'horizon et probablement au-delà !
Désastre de vie, désert insomniaque, mépris
du Saphir, mépris, mépris...*



« Sixième jour.

Terre, oui, mais quelle terre est-ce donc là ? Le Cœur n'indique plus aucune route ; où sommes-nous donc arrivés ? Nous avons exploré les alentours, ce fut rapide : cette région s'est révélée plate et vide, aussi loin que portent nos regards. L'air est sec bien que la température ne soit guère élevée. C'est pourtant un désert. Il n'y a rien, pas une herbe, pas un buisson, pas même un rat ou un insecte, ni civilisation perdue ni créature du passé. Cette nuit, le ciel était encore une fois d'un noir d'encre. Au crépuscule pourtant, ainsi qu'à l'aube, aucun nuage n'était visible. Nous n'avons aucun repère. À cause de cela, certains hommes souffrent d'une forme étrange de vertige. Notre aérostat s'est abîmé à l'atterrissage ; la réparation est impossible sans aide et sans matière première. À défaut d'idée, demain, nous fixerons un cap, aléatoirement, et nous le suivrons, en griffant le sol de nos pas pour ne pas perdre notre position. »

*Le premier monument qu'il fut donné de voir
À nos héros contrits fut remarqué, au soir,
Alors que sa silhouette large étirait
Des ombres macabres vers leurs corps fatigués.*

*Il se tient si haut, ruiné,
Qu'une improbable compassion
s'empare de qui le contemple.
Pantin de pierre, statue érodée,
L'être représenté ne possède pas de tête ;
regard, envie, sentiments, lui sont
interdits*

*Et son geste, figé, semble
implorer pitié.*

« Neuvième jour.

La statue est colossale et d'un autre temps. Son origine n'est ni grecque, ni égyptienne, rien que je connaisse. Elle se tient au pied d'une cataracte dont le point de chute est si bas qu'il nous est invisible. On se croirait au bout du monde, tel qu'il est représenté sur certaines cartes antiques. La région, visiblement, a été abandonnée il y a plusieurs siècles, mais une civilisation y a perduré et évolué. Était-ce déjà, alors, une contrée stérile ? La désertification est-elle la cause ou la conséquence de la ruine

CARTE DE L'ATLANTIDE - BY KAMPANAKIS



de cette culture ? Cette statue est notre unique indice. Nous n'avons plus guère de chances de rencontrer des vivants, ni de réparer un jour l'aérostatis. Les hommes, cependant, se raccrochent à cet espoir, si mince soit-il. Nous avons décidé de remonter le fleuve. »

*Ils découvrirent alors la piste des Saphirs ;
Un chemin colossal, une allée que l'Empire
Romain lui-même n'aurait su envisager
Tant son ampleur, son élégance, fascinaient.*

*C'était une route délabrée, érodée,
Rectiligne parfaite ornée de minarets
Comme autant de phares allant percer la nuit,
Cœurs de Saphirs pointés vers le fleuve qui luit.*

*Que dire, sinon que les Anciens
en auraient pleuré ?*

*Née du néant ou née des hommes,
La piste dépouillée défait les siècles
Autant que les regards ébahis des intrus.*

« Onzième jour.

La piste se poursuit, encore, toujours. Droite, parfaitement droite, suivant et entourant ce fleuve comme s'il n'était qu'un canal. Jamais je n'ai vu un cours d'eau aussi régulier. Comment croire qu'il est naturel ? Pourtant aucune marque n'est visible ; pas le moindre indice de construction ou d'intervention humaine. Nous avons cessé d'estimer la distance parcourue. Une piste aussi longue, un fleuve si rigoureusement rectiligne, c'est impossible. Les hommes ont désormais des allures de fantômes, épuisés physiquement



et moralement. Avons-nous perdu le sens des réalités ? Est-ce un cauchemar ? »

*Ils suivirent les eaux, guidés par le désert,
Jusqu'au bout de leurs forces, malgré la douleur,
Ils marchèrent longtemps, épuisés, ils marchèrent
Et l'atteignirent enfin, pour leur grand malheur...*

Le Néant.

Le vide ; la cataracte infinie.

*Quelque part, la course du fleuve a changé de sens.
Ici aussi, comme aux pieds de la statue sans tête,*

*il s'écoule vers le vide absolu, le bord du monde.
Il y a donc deux chutes, il n'existe pas de source.*

« Quatorzième jour.

Il faut se rendre à l'évidence. Ce monde est clos ; l'extérieur n'existe pas. Le Cœur de Saphir est revenu chez lui, mais nous n'avons pas été invités à partager sa route. Nous sommes des intrus dans un univers qui n'obéit pas aux lois que nous connaissons. Cet univers nous dépasse, nous, nos règles et nos préjugés. Est-ce l'au-delà ? Est-ce le centre du monde ? Nous n'aurons jamais de réponse ; nous savons en revanche que nous n'en réchapperons pas. Ce lieu sera notre tombeau, mais nous perdrons la raison bien avant d'achever nos vies. »

*Que faut-il donc, ô souvenirs, ô rêves, ô espérances,
que faut-il donc pour vous plaire, ou mieux,
vous convaincre ?*

*À quoi bon rechercher des terres inconnues,
Des mondes si étranges que nous serions nus,
Désarmés, impuissants, face à la force pure
De l'ingéniosité calme de la nature,*

*Dans lesquels nos connaissances n'auraient plus cours,
Et où les règles de la physique auraient pour
Dessins d'autres objets, d'autres finalités
Que nos vies, nos chemins, notre banalité.*

*Infidèles à leur propres terre, les hommes,
Sont-ils donc papillons ? Demandons-nous, en somme,
À quoi bon rechercher un pays, aveuglés,
Où nous ne serions rien, que des inadaptés,*

Qu'un parasite qu'il faudrait éliminer ?

M'ISEY

L'Extraordinaire épopée de Balthazar

PAR ADHÉMAR DELORS

Dans notre petit bourg, tout le monde connaît Balthazar. Il s'agit en quelque sorte de l'excentrique du village, l'aventurier sans frontières qui voyage dans les contrées les plus reculées de la planète afin d'en ramener des trésors inestimables. En fait, il constitue à lui seul la principale source de richesses que nous possédons. Sans lui, le trésorier local serait bien malheureux, car il paye plus des neuf dixièmes des impôts qui remplissent les coffres administratifs. Mais il n'est pas souvent présent dans le village. Il vit sa vie, de périple en périple, traversant les lointaines montagnes d'Esbalaria à la recherche du diamant lilas de Jouvenec, parcourant les mers du sud à la recherche des trésors engloutis d'Estébal le pirate, traversant les lugubres marais de Pocrocco en quête du dragon de platine, ou encore l'épaisse jungle occidentale pour découvrir une statue d'or rarissime ; autant de voyages qu'il se complait par la suite à conter, à nous autres villageois, pour le plus grand bonheur de nos oreilles charmées.

Sa dernière excursion remonte maintenant à trois ans, lorsque Balthazar a décidé de partir en chasse du plus exceptionnel des trésors

de tous les temps : le magot du terrible Flyv. Ce dernier, que vous ne connaissez peut-être pas, était il y a bien longtemps le voleur le plus craint des marchands et des messagers. La raison à cela était simple : ce pilleur de braves gens vivait pour les détrouser au détour d'un chemin, après leur avoir tendu d'astucieuses embuscades. On raconte qu'il regroupait ensuite son butin dans un imposant coffre en chêne cadénassé qu'il dissimulait au fond d'une grotte. Et c'est cette grotte, que l'on dit se situer dans les hostiles pics de granite d'Asiltre, que Balthazar s'est juré de retrouver coûte que coûte.

Je me souviens encore du jour où nous avons fêté son départ pour cette fabuleuse et extraordinaire épopée. Mais malheureusement personne n'a de nouvelles de notre ami depuis ce jour-là, c'est pourquoi je ne pourrai pas vous conter ses aventures. Croyez bien que j'en suis tout ce qu'il y a de plus navré.

« Il ne suffit pas, pour écrire, d'attirer l'attention et de la retenir. Il faut encore la satisfaire. »

– Joseph JOUBERT

ADHÉMAR DELORS



Présentation de jeu de rôle

Convoi, prenons le train de la mémoire

PAR NICOLE LOUTAN

Arrivée

Imaginez un multivers à la Moorcock où vous pouvez passer d'un monde à l'autre – ressemblant plus ou moins au nôtre – non pas à cause d'une déité, mais en utilisant le train. Ce sont les prémices du jeu de Matthias, *Convoi*. Bien sûr tout n'est pas simple : il faut un chemin de fer avec une voie d'écartement standard dans un endroit discret pour être accessible.

Il y a aussi des pertes d'information à chaque passage, avec une répercussion plus faible sur le monde de départ, surtout pour effacer les incohérences. Dit comme ça, l'idée est en même temps très simple et très éloignée. C'est pourtant en visitant un peu l'Allemagne cet été, dans un musée de locomotives vapeur envahi de plants de fraises des bois et autres, donnant à l'ensemble un aspect surréel, que je me suis rendu compte à quel point le jeu de Matthias n'était pas si difficile à imaginer.

Les personnages joueurs forment l'équipage d'un convoi avec le pouvoir de faire passer leur train d'un monde à l'autre. Matthias leur applique le terme de *pulp*, les personnages joueurs ayant des capacités supérieures à la moyenne. Leurs motivations diffèrent, mais tous cherchent à voyager entre les mondes et à se découvrir, poussant leur convoi à aller toujours plus loin. L'ambiance est *dieselpunk*¹, mais il avoue que les atmosphères peuvent aller du steampunk au cyberpunk, selon les mondes. La technologie électrique étant détruite par les passages, le développement s'est fait sur des technologies diesel ou vapeur².

Départ

Malgré l'orientation pulp, la période et la quantité de mondes en conflits, *Convoi* « n'est pas un jeu de guerre », selon l'auteur. Les personnages joueurs doivent rester en arrière, agir subtilement, et même éviter d'être trop intégrés au monde qu'ils visitent. Pas de conspiration, si ce n'est l'existence des passages entre les mondes, et s'il existe une société secrète qui maintient les passages, les Agents de Berne³, elle n'est ni structurée ni très forte. Le voyage dans le temps n'est pas non plus présent, et les anachronismes ne sont pas un danger pour le monde et vont progressivement s'estomper.

De par le voyage, les livres redeviennent vierges, les autres supports trop denses sont endommagés durant le passage et ne fonctionnent plus, voire prennent feu. Diverses explications logiques sont fournies sur quelles informations sont affectées. Les Machines à Entropie sont la réponse des

voyageurs à cette perte, mais paradoxalement elles contribuent à effacer les informations du monde de départ ou à les transformer en légendes.

Les fameux passages sont nommés Grandes Aiguilles, puisque ce sont des aiguillages entre les mondes. Autour d'eux gravitent les équipages de trains, nommés Passeurs, mais également de nombreux individus vivant des trafics et/ou interagissant avec eux et les Aiguilleurs, des gens connaissant les passages mais ne les empruntant pas. Toutes les aiguilles ne sont pas symétriques, le passage de retour pouvant conduire à un tout autre endroit que celui d'où arrivaient les héros.

Les personnages joueurs sont également peu classiques, étant créés *in media res* en un équipage ayant perdu la mémoire suite à un mauvais passage, avec simplement un choix de couleurs pour l'uniforme et de l'équipement (commun et de groupe). Quant à leur mort, elle n'est pas définitive, mais leur retour dépend des souvenirs des autres joueurs, il faut donc être mémorable pour revivre correctement, ce qui est intéressant dans un jeu de rôle qui joue sur l'oubli.

Gares

Le concept de base a permis à Matthias de concevoir déjà plusieurs mondes dans lesquels jouer: uchronies, utopies... Dans le monde principal, à la *Casablanca*, la France a continué la guerre⁴ en 1940.

Une grande ville nord-africaine – pôle industriel fort riche en charbon et fer – avec affrontements entre le III^e Reich et l'Alliance coloniale, et voilà Tunis Gare Centrale. Felsenstein est entre *Delicatessen* et le futurisme des années 50.

Inspiré par Knapp⁵, il a créé une « gare isolée dans un monde où la Seconde Guerre mondiale s'est terminée par un hiver nucléaire ». C'est le contrepoint de Tunis, dans un monde

1 Dérivé du cyberpunk – uchronie mélangeant un style et une approche technologique non contemporains - mélange 1920-50 et mode new look de Dior avec des locomotives vapeur carénées. Inspiration : bande dessinée – *Cités Obscures* de Schuiten et Peeters, films – *Iron Sky* et *Captain Sky et le monde de demain*.

2 Le blog de Matthias :

<http://wiesmann.codiferes.net/wordpress/?lang=fr>

3 Possédant la clé de Berne, presque universelle depuis l'accord du même nom, clé femelle carrée de 16 mm. Permet d'ouvrir communs, locomotives, portes et fenêtres...
www.admin.chopcfclassified-compilation19380076index.html

4 Cf. Alias <http://alias.codiferes.networdpressindex.phpet-si-la-france-avait-continue-la-guerre>

5 www.behance.net/gallery/KNAPP-The-Post-war-collection-AW-12136180169



La clef de Berne.

au rail omniprésent, mais sans lien Europe - Amérique.

Castel Rosso est une ville plus légère de l'Italie d'entre-deux-guerres, inspirée par Calcata et le roman *Châteaux de la colère*, où un riche entrepreneur fait construire une voie de chemin de fer un peu absurde. Au contraire des autres, Matthias l'a voulue avec les trains disponibles, mais ni omniprésents ni forts. L'Europe n'y a pas été polarisée par la Première Guerre.

Le dernier endroit défini est Underbelly, un monde dangereux directement construit sous les ruines de Pittsburgh, où la guerre froide s'est terminée avec des tirs nucléaires. On y trouve un directorat gérant l'après-armistice, et les activités sont limitées au strict minimum. Malgré la technologie très avancée, le monde a des problèmes avec les radiations et la pollution, et avec le médicament qui protège les habitants. Chez certains individus, il provoque le syndrome Cheney qui

les transforme en zombies psychopathes et régénérants.

En conclusion

Le principe d'un jeu reposant sur le train est tout de suite séduisant. Mais le concept de perte de l'information est également très intéressant.

Les personnages des joueurs oscillent entre effacement pour ne pas être repérés et peur de l'adaptation qui les rendraient personnages non joueurs. La quantité des mondes possibles est aussi un point à retenir, en particulier associée à la simplicité « création - mort » dans un ensemble qui repose surtout sur la narration.

En définitive, *Convoi* est un jeu hors normes dans lequel on embarquerait avec plaisir !

NICOLE LOUTAN



Interview

Rencontre avec Matthias Wiesmann, auteur de Convoi

PROPOS RECUEILLIS PAR NICOLE LOUTAN

Chroniques d'Altaride : Est-ce que le train est votre moyen de transport favori et d'où vous vient cette passion pour le train ?

Matthias Wiesmann : Je me déplace surtout à vélo, mais le train me fascine et j'essaie de voyager en train quand j'en ai l'occasion. Ce que je trouve très intéressant, c'est que les trains sont une sorte de machine à voyager dans le temps. L'équipement est

généralement ancien : la locomotive la plus courante en Suisse (Re 420) date d'un demi-siècle, les standards (rails, connections etc.) datent d'un siècle. J'ai une formation technique, et le sujet m'a toujours intéressé. Gamin j'avais un train Märklin, naturellement.

C. d'A. : Depuis quand faites-vous du jeu de rôle ?

PAR POLGARA EDDINGS



Feuille de personnage

Nom : Matthias « Thias » Wiesmann

Terres d'origine : Winterthur (près de Zürich), Neuchâtel, Genève

Compétences :

- ▶ Informatique (Uni GE, PHD EPFL, post-doc Japon)
- ▶ Aikidō
- ▶ Vélo
- ▶ Voile
- ▶ Écriture (blog, jeu de rôle)

Employeur : Google ■

MATTHIAS WIESMANN

M. W. : J'ai commencé à jouer vers 1985, à l'école, à *L'Œil noir*. J'ai commencé à maîtriser, au club Les Chemins de l'Enfer à Vernier vers 1988, à *Empire galactique*, puis *Middle-Earth Role Playing (Jeu de rôle des Terres du Milieu)* et enfin *Rêve de dragon*. En fait, je n'ai jamais créé de jeu à proprement parler. En général j'ai écrit du matériel et des variantes pour

d'autres jeux : *Rêve de dragon*, mais aussi *Tigres Volants*, c'était l'époque du *Tinkle Bavard*. *Convoi* est plus une construction sur un jeu existant qu'un jeu à proprement parler, un peu comme les extensions surnaturelles pour *Cyberpunk*, ou *Cybergeneration*.

C. d'A. : Y'a-t-il un jeu que vous voudriez promouvoir ?

M. W. : *Rêve de dragon*, qui est aussi probablement mon jeu préféré. Il y a récemment eu un projet crowdsourcing pour un supplément pour ce jeu, et on parle d'une possible souscription pour une nouvelle édition, j'espère que cela aboutira.

C. d'A. : Comment vous êtes-vous documenté sur les trains ?

M. W. : Principalement sur le web, la page Wikipedia sur le sujet est assez riche. Cela dit, les trains sont plus un mécanisme narratif que le centre du jeu.

C. d'A. : Avez-vous demandé conseil à des spécialistes (du jeu de rôle) ou tout fait par vous-même ?

M. W. : Le concept de base du jeu vient d'Antoine (Boegli, ndlr), mais à partir de là j'ai travaillé seul, avec quelques discussions avec Fiorella, une amie. J'ai passé pas mal de temps à travailler sur les jeux des autres pour avoir une idée de ce que je voulais faire. J'ai lu et bien aimé le jeu *Passages* d'Antoine, mais je m'étais posé la question « comment est-ce que je peux faire marcher ce jeu avec mes joueurs ? ». C'est un problème que j'ai souvent eu : des jeux absolument géniaux à lire, mais impossible à faire jouer avec les joueurs que je fréquente, *Dying Earth* étant probablement le plus typique. J'ai commencé à connecter les idées de *Passages* avec mes idées sur les trains fantômes, les voies abandonnées. Je voulais un univers plus structuré, avec un univers dont la structure permet de bonnes narrations. Je trouve la mode actuelle du steampunk trop kitsch, je voulais quelque chose de plus sale, plus sombre, d'où la base dieselpunk.

C. d'A. : Pensez-vous que *Convoi* aurait pu



naître dans une autre culture que la Suisse et ses trains omniprésents ?

M. W. : Oui. Les premières idées pour *Convoi* datent de l'époque où j'habitais à Saint-Genis Pouilly, en France, mais à proximité de Genève. Je travaillais au CERN à l'époque. Il y a dans la région une voie qui à l'époque était quasi abandonnée, il n'y avait plus de transport de voyageurs, les gares avaient été vendues et changées en villas. Mais la partie supérieure était lisse et brillante, indice que des trains circulaient encore dessus, personne ne semblait avoir vu de convoi. Il m'a fallu plusieurs semaines pour découvrir le pot au rose, la voie était empruntée par des convois de déchets. Depuis, ce tronçon a été complètement abandonné. Il y a très peu de voies fantômes en Suisse, elles sont en général démantelées. *Convoi* est avant tout un jeu sur les choses abandonnées, sur l'oubli.

C. d'A. : Envisagez-vous de publier *Convoi* ?

M. W. : Oui, le but serait de le mettre en ligne, je ne crois pas dans les tirages papiers. Je

pense que ce sera un document PDF ou similaire, avec une présentation générale, le scénario d'introduction et les descriptions des mondes utilisés par le scénario. J'espère que je pourrai trouver des illustrations. Je n'ai pas de délais, je n'ai pas de raison d'en avoir, j'ai un boulot, et régulièrement d'autres plans, notamment plusieurs scénarios *Rêve de Dragon* que j'ai fait jouer et que je devrais coucher par écrit. J'ai déjà pas mal de mondes en sus de ceux du scénario de base, j'ai aussi des éléments pour un second scénario, même si je n'ai pas encore une bonne histoire. Pour moi, les bons scénarios sont la chose la plus importante d'un jeu de rôle.

C. d'A. : Question importante pour les lecteurs : comment faire pour accueillir *Convoi* dans sa prochaine convention ?

M. W. : Me dire quand et où la convention a lieu est un bon début. Et si les gens ont des questions, qu'ils me contactent. ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR NICOLE LOUTAN**

Présentation de jeu de rôle

Stella NOVA

PAR SÉBASTIEN PERLES

**Un jeu de rôle spacepunk –
ambiance Révolution française
pendant l'époque de la Terreur**

Porté par un financement participatif réalisé avec succès en avril 2014, le jeu de rôle *Stella nova* vous invite à plonger dans un univers mêlant l'aventure spatiale à la Terreur.

L'univers

Prenez la Révolution française pendant la période de la Terreur, ce qui laisse de nombreuses possibilités scénaristiques et variété d'émotions. C'est une époque riche en complots, en intrigues, en espoirs, en trahisons, en désillusions. Elle est pleine d'idéaux magnifiques, d'obscurité et de lumière, de splendeurs, de violences, de poisons, de

sang et de candeur, de lynchages, de guillotine. À Liberté, elle est énergétique, comme ça c'est encore plus propre : cautérisation immédiate ! Une époque où même le fait de couper trop de têtes avait un but et pouvait avoir été organisé pour aboutir à la chute d'un Robespierre.



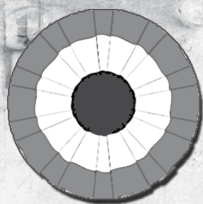
Sébastien Perles,
auteur de *Stella nova*.

Ajoutez-y l'espace qui ouvre encore les horizons. Pour autant, le jeu comprend des cadres qui permettent aux meneurs de gérer cette foule de possibles.

Et enfin, ajoutez-y du *V pour Vendetta* dans une station spatiale.



Le J.O. de la Republica Librienne

Depuis CCCXXII
An DXXI, Primidi Floréal

Le Respublicain

Le Démagogue !

La Vie des Personnalités de la Republica Librienne !

Une chronique du Distingué Citoyen Brutus Furius, Député conservateur.

Dans ce numéro :

- Nomination d'un nouveau directeur du Comité de Survie
- Sa Grâce Cosaday dénonce la main mise des Conservateurs
- Un trafiquant d'artefacts Ashram a été arrêté !
- Les tactiques favorites des StarDust.
- Visite de Lux Libria !
- Guide du Spatio-Port
- Courrier des lecteurs

Exclusivités du Respublicain !

- Découvrez à l'intérieur de ce numéro un entretien exclusif avec la virtuose et star interstellaire, l'excentrique Harmonie.
- Elle vous expliquera notamment en quoi consiste le nouveau style musical qu'elle a inventé ! Ainsi que sur quoi repose ses inspirations !

Membre de la Maison Saint-Angély. Ancien mari dispose du considérable héritage que lui à capitaine de la Légion Librienne. Homme légué son père. Civiliste, et député Progressiste.

Le Distingué Citoyen Marat Chaumont est né le Primidi Floréal XXVD (475). Il est le fils unique de feu l'influent marchand et riche Citoyen Samuel Chaumont ainsi que de la Citoyenne et avocate Elise Sautel. Sa mère à été exilée il y à quelques années sur Sibéria suite à une sombre histoire de poison.

A l'Académie Saint-Angély, il fait des études assez médiocres en tant qu'avocat, même si ses professeurs lui reconnaissent un indéniable talent oratoire. Mais il à des talents acceptables en tant que légionnaire. Il pourrait faire mieux mais il ne s'en donne pas la peine.

Il préfère vivre en dilettante pendant ces années à l'Académie et même par la suite. Il fréquente les cahovés de la Couronne Intérieure et même les tripots des bas fonds. On ne lui compte plus prostituées bas de gamme ou de luxe qu'ils s'offrent et malgré sa laideur les liaisons scandaleuses qu'il multiplie. Il mène une vie dissolue sombrant parfois lors de nombreuses fêtes dans la dole ou d'autres substances.

Il parvient tout de même grâce à l'amour que lui porte les autres légionnaires à devenir un des Capitaines de la Légion de Liberté.

En l'an DX (510), il semble tourner la page de sa longue jeunesse dissolue. Il se marie alors avec Rose de Saint-Angély. Certains prétendent que ce mariage est uniquement dicté par des intérêts financiers car bien que cette Maison est un passé glorieux, ils sont désormais ruinés alors que le

Quoi qu'il en soit jusqu'à ce moment, Marat Chaumont est un citoyen anonyme parmi tant d'autres et sous l'influence de son épouse son existence change. Ils ont notamment en DXI (511) un fils Egalité et une fille, Charlotte en DXIII (513).

En DX toujours, son épouse le propose en tant que député de la Maison Saint-Angély à la Convention Nationale. Cela lui assurerait une élection automatique. Mais, il refuse en prétextant que ne pas se soumettre au choix des électeurs n'est pas conforme à l'esprit de la Republica. Il se présente alors dans le district populaire, CXXI (131) et à la surprise générale, il est élu avec une forte majorité (85%). Aujourd'hui nombre de commentateurs civilistes reconnaissent avoir sous estimé ses talents d'orateurs et son charisme qui lui vaut une admiration sans borne parmi les couches populaires et negentem de Liberté.

Il est depuis lors député progressiste à la Convention Nationale. Il n'hésite toutefois pas à se démarquer de son parti lorsqu'il estime qu'il ne va pas assez loin et à s'adresser directement au peuple.

C'est un agitateur de premier ordre qui relayent ses idées à travers un holo-doc qu'il à créé et anime. Il est peu cher mais assez médiocre, il s'agit de « L'Orateur du Peuple »

Marat Chaumont est un individu qui suscite les passions. Le peuple l'adule mais les Maisons le haïssent et le considèrent comme un parvenu et un traître.



Informations générales

- ▶ **Type de scénarios possibles** : politique, social, enquête, aventure et exploration, action, horreur.
- ▶ **Support de jeu possible** : jeu de rôle sur table, forum, murder, etc.
- ▶ **Format** : A4
- ▶ **Couverture** : rigide et en couleurs
- ▶ **Nombre de pages** : 300 pages dont 33 en couleurs
- ▶ **Date sortie** : 1^{er} août 2015
- ▶ **Lieux de vente** : boutiques, magasins en ligne ou sur le site des éditions Icare (www.editions-icare.com/index.php/nos-jeux-de-roles/stella-nova)
- ▶ **Prix** : 49,95 euros
- ▶ **Auteur** : Sébastien Perles
- ▶ **Illustrateur** : Vincent Devault
- ▶ **Maquette** : Jean-François Morlaes
- ▶ **Éditeur** : Icare

Dénoncer est un devoir de citoyen. ■

S. P.

Le matériel

Cet ouvrage... (*criiii de propagande de la Convention nationale*) comprend :

- ▶ Une **narration roleplay** du monde, de l'univers (vu par le peuple des Libriens... criiii... ou par la Convention nationale) et de la société de Liberté,
- ▶ Des **accroches en terme d'ambiance** émaillent la lecture afin de vous immerger au maximum dans le monde : articles de journaux, nouvelles, tags des coursives, éléments de propagande, extraits d'ouvrages libriens, dessins, citation de compositeurs et de musique,
- ▶ Des **informations sur les autres peuples**, dont deux branches des *ordos* (pouvoirs) des Sœurs de l'Esprit Amentarii, et un descriptif des technologies ambriennes,
- ▶ Le **descriptif des vingt-trois carrières** jouables avec leurs habiletés spéciales,
- ▶ Le **système de création d'élus** (personnages) dont celui de création d'élus vétérans (et création rapide de personnages non joueurs),
- ▶ Un **système de règles complet** (générales, combats, soins, procès, corruption etc.) et d'évolution des personnages,
- ▶ Une **section Être Suprême** réservée aux meneurs du jeu et contenant des secrets du monde,
- ▶ Des **conseils de maîtrise** et de nombreuses idées de scénarios,
- ▶ Un **scénario** (pouvant ouvrir sur la campagne ou pas, à votre guise),
- ▶ Les **feuilles d'élus**.

Un livre qui est un trois en un, soit un **livre de base** (toutes les règles, une description générale du monde), un **supplément du peuple principal** du jeu (les Libriens) qui le décrit complètement et un **supplément de monde**, soit une description complète de Liberté (avec tout ce qu'il faut pour maîtriser et jouer à Liberté et au-delà) ! ■

SÉBASTIEN PERLES
ILLUSTRATIONS VINCENT DEVAULT,
AIMABLEMENT FOURNIES
PAR LES ÉDITIONS ICARE



L'Anarkhiste

Déchaîné !

« Le seul holo-doc qui vous dit la vérité !
 Brisez vos chaînes, mais vous n'y parviendrez que par les cris et par le sang.
 En un mot : Révolution ! »
 Par Échos ! Échos, échos fit l'écho !

BRÈVES DE COURSIVES

Qui est ce mystérieux peuple que l'on surnomme les Élendar et que l'on dit venu des lointaines profondeurs de l'espace ?

Nous ne savons rien de leur façon de penser, de leur culture, de leurs buts et les rumeurs les plus folles courent à leur sujet. On dit qu'ils peuvent voler et passer à travers la matière, on dit qu'ils ne sont pas humains.

UN NOUVEAU CONSUL ?

S'agit-il de frères perdus d'un des vaisseaux partis d'Eden ? Sont-ils bien humains comme nous ? Ou alors s'agit-il d'hyper-êtres ?

Pour le moment, seuls quelques rares Amentarii ont rencontré un Élendar.

Mais bientôt, toutes nos questions à leur sujet pourraient trouver une réponse car une rumeur entendue par votre modeste

serviteur prétend qu'un consul Élendar va bientôt arriver à Liberté ! Est-ce qu'il s'agira là de notre premier vrai contact avec l'inconnu ? Quoi qu'il en soit, nous aurons là l'occasion unique d'en savoir plus à leur sujet !



SPACE UP'ERA

Interview

Gro Team Studio présente Space Up'Era

« Alors tu vois, c'est des pingouins avec des lasers... »

Entretien avec le Gro Team Studio :

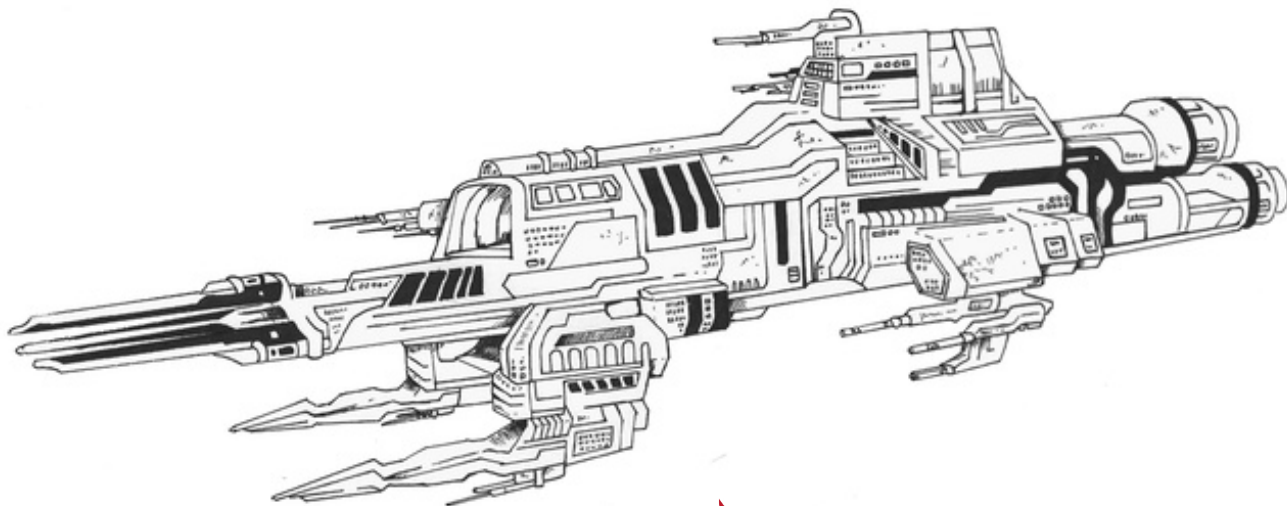
Yohann « GroYoh » Pladys et Thomas « GroTom » Provoost, créateurs du jeu de rôle *Space Up'Era*.

Chroniques d'Altaride : Le financement participatif de votre jeu de rôle *Space Up'Era* est en cours... Pouvez-vous nous décrire l'univers du jeu ?

Yohann Pladys : C'est un space opera, comme le mauvais jeu de mots qu'est le nom de ce jeu de rôle. Il se déroule dans notre galaxie (Voie lactée) dans une centaine

d'années approximativement. Le jeu commence en 2114 du calendrier grégorien, mais nous avons établi notre propre calendrier pour répondre aux besoins du jeu.

Thomas Provoost : À la fin des années 2060, les humains ont rencontré une race proche physiquement des manchots empereurs



(Margoulins), disposant d'une technologie très avancée. Ils découvrent vite qu'ils sont loin d'être les seuls dans la galaxie : des fouines de l'espace (Kamo), des ours old school (Gurens), des humanoïdes plutôt gracieles (Izarri), d'autres plus ténébreux et guerriers (Shadar-Ja), ou encore même d'autres très résistants grâce à un squelette de métal (Ulathi). Les joueurs incarnent donc l'une de ces races, et peuvent se balader un peu partout dans la galaxie via des vaisseaux spatiaux.

C. d'A. : Et côté technique, comment fonctionnent les règles ? On est sur un système



générique ou quelque chose de plus personnel ?

T. P. : Le jeu a des règles simples, basées sur le système D6. Le gros problème, c'était le critique. Et j'ai proposé un système où la chance était à la fois une saloperie et la meilleure chose du monde : le dé poulpe.

Y. P. : On a fait le choix d'un critique non naturel comme on peut rencontrer sur *Dungeons & Dragons* ou autres, on a préféré que ce soit vraiment lié au coup de bol du lancer. Le dé poulpe est en somme un D10 dont la seule valeur qui compte pour effectuer un critique, c'est le 0 (remplacé par



un petit poulpe stylisé par Jahyra sur nos dés persos), le notion d'échec ou de réussite étant décidée par la valeur des D6 contre un seuil de difficulté.

Ce n'est pas réellement nouveau, mais je trouve ça plus rafraichissant à jouer et vilain à maîtriser (le plaisir de voir la tête des joueurs quand ils se ratent !)

C. d'A. : Quels liens connectent l'univers aux règles ?

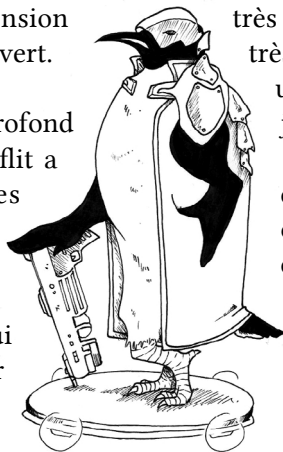
T. P. : Le poulpe Uaorai !

Y. P. : Nous avons un système de double lecture des règles : une pour faire des parties rapides et simples à mettre en place, qui peuvent, elles, être appliquées à n'importe quel univers. Mais aussi des règles plus avancées, qui spécialisent et soudent à l'univers du jeu, comme les règles des combats spatiaux, des événements et accidents de transport et autres points qui seront mis en découverte au fil du blog de notre jeu.

C. d'A. : Selon vous, quels sont les points forts de votre jeu ?

Y. P. : Une facilité de compréhension des règles, un univers riche et ouvert.

T. P. : L'univers est réellement profond dès que l'on s'y plonge. Le conflit a beau être assez manichéen, les races « gentilles » sont vraiment très différentes dans leur approche des choses. Cela s'explique grâce à leur histoire, qui se veut très détaillée. Pareil pour la géographie.



C. d'A. : On note un petit côté humoristique dans le jeu : quel est le dosage sérieux/humour ? Est-il variable selon les groupes de jeu ?

Y. P. : Il est variable selon les groupes de jeu et la façon dont le maître de jeu veut donner à sa campagne. Nous utilisons un ton décalé et assez proche du lecteur afin de faciliter les contacts dans le livre de règles,



mais nous utilisons un ton plus formel sur le tome de l'univers du jeu dans l'idée d'articles de science.

T. P. : Disons qu'au sein même de l'écriture, on s'équilibre l'un l'autre. Je suis ingénieur de formation, et donc un peu plus cartésien dans l'âme que Yoh. Il va avoir des idées très funk dans tous les sens qui partent très loin, et je fais en sorte que ça colle un peu plus avec le réalisme. Bon, je ne dis pas que j'ai jamais d'idées stupides, mais globalement, c'est comme ça que ça a marché. Au final, on a une physique plutôt réaliste, comparé aux modèles qui existent.

Bien sûr, pour le déplacement, on est obligés de tricher un peu côté physique pour éviter de devoir mettre 25 000 ans à se farcir le quart de la galaxie. Oui, la lumière, c'est lent.

C. d'A. : Comment est né le projet ?

T. P. : Tout vient d'une image : un pingouin avec un fusil sniper. Mais où ça ? Eh bien dans *DK²*, acheté par Yoh sur le Salon du jeu à Paris. *DK²*, c'est un livre de règles adaptables à de nombreux univers, et même si c'est légèrement axé médiéval-fantastique, il y a quand

même beaucoup de choses pour le contemporain ou même la science-fiction. À partir de là, des races sont nées de private jokes (Kamos, Gurens) et d'inspirations diverses : bande dessinée, jeux de rôle, science-fiction, jeux vidéo, etc. Très rapidement, l'univers prend place, mais ça reste un projet personnel pour lui-même. Je l'ai rejoint pour la création, et là, tout s'est accéléré.

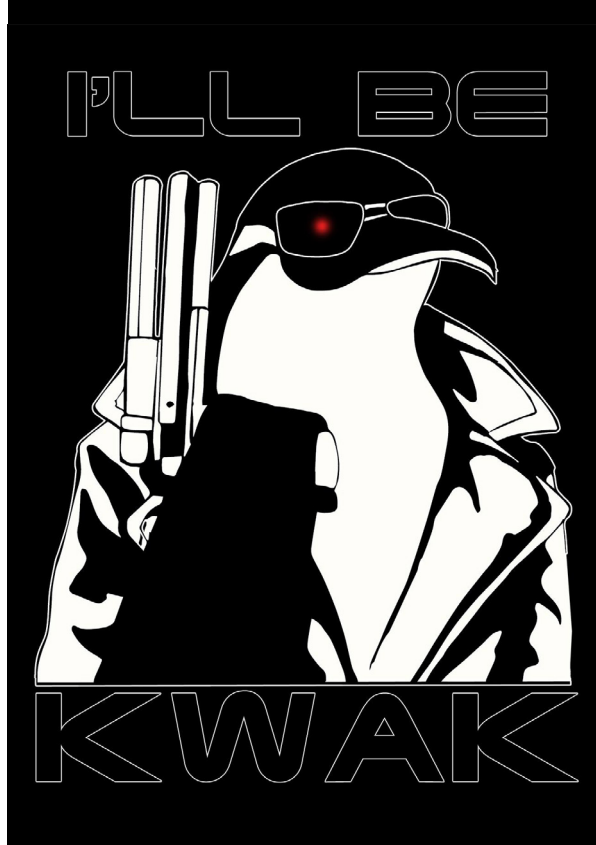
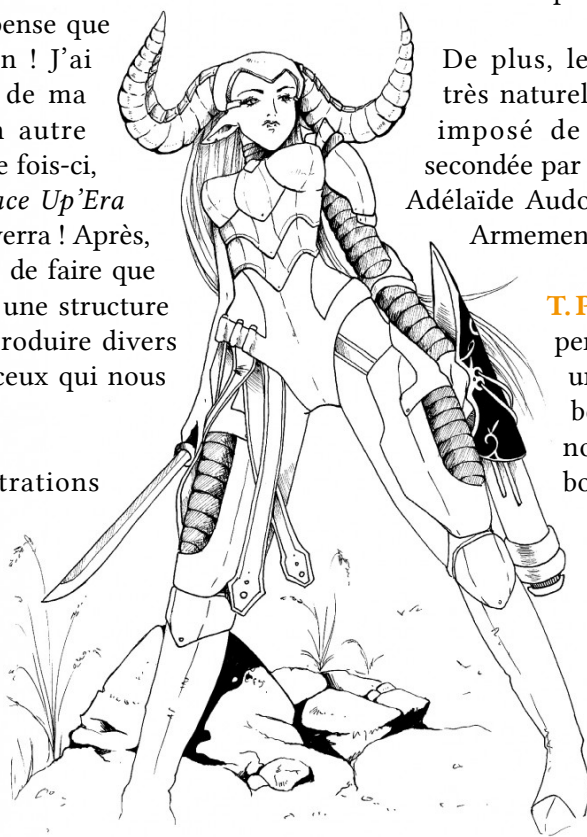
Y. P. : Comme dit le collègue, à la base, c'est une de mes idées mais elle était un peu morte-née comme beaucoup de mes projets. Il a réussi à raviver la flamme et à me donner l'envie d'aller jusqu'au bout en apportant sa patte et surtout en réussissant à traduire mon gloubiboulga intellectuel en quelque chose que le reste de l'humanité puisse comprendre !

C. d'A. : Vous avez monté un studio, Gro Team, donc... vous avez donc d'autres projets que ce premier jeu de rôle ?

T. P. : La structure a vraiment pour but de se légitimer par rapport aux fournisseurs que l'on va voir pour les goodies. Et en effet, on a déjà en tête les deux ou trois prochaines extensions en tête, si tout se passe bien.

Y. P. : Et perso, je pense que tout se passera bien ! J'ai déjà dans un coin de ma tête une idée d'un autre jeu, axé medfan cette fois-ci, mais faisons de *Space Up'Era* un carton, après on verra ! Après, j'ai aussi dans l'idée de faire que notre structure soit une structure bénéficiaire, et de produire divers jeux et livres pour ceux qui nous feront confiance.

C. d'A. : Les illustrations sont réalisées par Jahyra, que nous avons eu le plaisir de rencontrer dans le numéro 37 des *Chroniques d'Altaride* pour son travail sur le jeu



de rôle *FU*, édité chez Stellamaris. En quoi consiste l'apport de cette illustratrice ? Pourquoi l'avez-vous choisie ? Sera-t-elle la seule à illustrer votre jeu de rôle ?

Y. P. : Jahyra est notre illustratrice principale, toute la charte graphique du jeu s'articulant autour de son style graphique. Nous l'avons choisie car elle a réussi à mettre en image mes idées les plus farfelues voire stupides, et ce n'est pas tâche aisée.

De plus, le contact s'étant fait très naturellement, le choix s'est imposé de lui-même. Elle est secondée par une autre illustratrice, Adélaïde Audon, sur toute la partie Armement du jeu.

T. P. : Jahyra, c'est la petite perle pour nous. On a eu un bol monstre de tomber sur elle, parce que non seulement elle est bourrée de talent (même si elle déteste les roues), mais elle est surtout aussi folle que nous ! Bref, le courant est passé tout de suite lors de la première réunion Skype, et elle a pu mettre en



forme et en image ce qu'on voulait.

Ensuite, lorsqu'on a vu la charge de travail, on a compris que c'était trop pour elle, surtout que l'on voulait avoir une représentation de chaque arme. Donc on s'est mis en recherche d'un deuxième illustrateur, et à nouveau, le courant est très bien passé avec Adélaïde. On fonctionne vraiment sur le feeling.

C. d'A. : Et si on veut tester, comment s'y prendre ?

Y.P. : Nous allons proposer en avant-première le kit d'initiation aux contributeurs du financement. Le kit sera proposé au reste du monde le 1^{er} septembre. Il reste toujours la possibilité de participer aux différentes alpha et bêta tests proposées via les réseaux sociaux (Facebook notamment).

T.P. : Nous avons commencé par le cercle proche d'amis, puis nous avons ouvert, et des tests seront bientôt possibles aux Caves alliées¹ de temps en temps. Ensuite, ce sera *Kit d'initiation* pour tous les souscripteurs du jeu sur Ulule !

C. d'A. : Comment se passe votre financement participatif²... et pourquoi nos lecteurs devraient s'y joindre, d'après vous ?

T.P. : À l'heure actuelle, nous en sommes à 63 % et il reste vingt jours. Donc c'est plutôt bon signe, mais on est loin de crier victoire ! Contrairement à d'autres jeux de rôle qui font l'édition française d'un jeu populaire aux États-Unis, nous sommes en pleine création, et on demande de l'aide pour pouvoir aller jusqu'au bout.



D'ailleurs, on essaie un maximum d'aller vers des fournisseurs français pour les goodies ou même les boîtes. Donc participer à *Space Up'Era*, c'est participer à la création française d'un jeu de rôle.

Y.P. : Car c'est le meilleur jeu de la galaxie ! Et nous proposons des produits

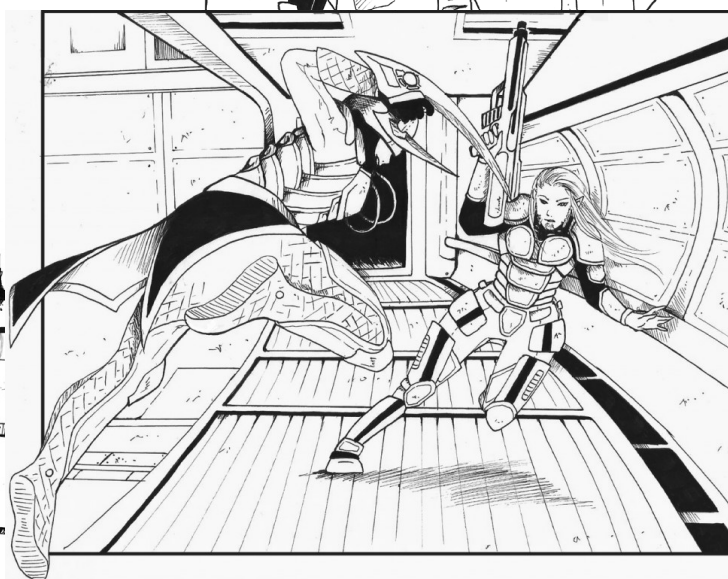
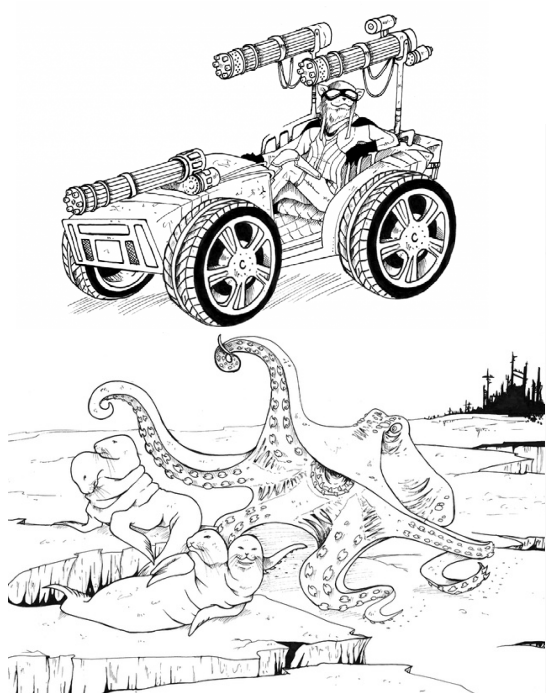
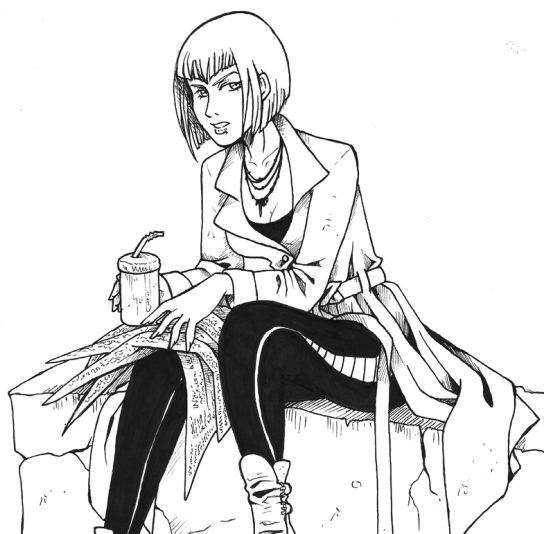


¹ Bar rôliste parisien, 44 rue Grégoire de Tours, 75006 Paris
² <http://fr.ulule.com/spaceup-era>



en avant-première, voire en existence unique (la carte de la galaxie) et une participation plus ou moins importante dans le processus créatif du jeu selon la contribution.

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL ILLUSTRATIONS
AIMABLEMENT FOURNIES
PAR GRO TEAM STUDIO**





Interview

Cédric Rancier, coauteur de la campagne *Les Chroniques de Corinthe*, pour *Antika*

Ce mois-ci, les *Chroniques d'Altaride* entament une nouvelle grande campagne. Après *Eclipse Phase*, jeu pour lequel nous avons publié la campagne *Éveil* par Julien Pouard, en cinq épisodes, changement de décor ! Voici *Les Chroniques de Corinthe*, pour le jeu de rôle *Antika*, coécrite par Cédric Rancier et Bruno Guérin, l'auteur du jeu en personne.

Chroniques d'Altaride : Pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs ?

Cédric Rancier : Je m'appelle Cédric

Rancier. Je viens d'avoir quarante ans début juin et j'affiche déjà vingt-six ans de jeu de rôle à mon compte. J'ai commencé par *In nomine Satanis/Magna veritas*, que mon

cousin m'avait offert pour mon anniversaire, en 1989.

Pour le reste, je suis et papa d'une fille de sept ans (à qui je vais bientôt faire une initiation au jeu de rôle) et je profite de mon temps libre pour me laisser aller à l'écriture.

Depuis ma prime enfance, je possède une imagination débordante et les mondes fantastiques ont toujours fait partie de mon quotidien. Que ce soit par mes lectures, mes jeux ou simplement mes rêveries... Les jeux de rôle ont été l'aboutissement me permettant de vivre ses rêves.

C. d'A. : Quel joueur êtes-vous ?

C. R. : Comme je disais plus haut, après *In nomine Satanis/Magna veritas*, je suis passé à des jeux comme *Cyberpunk*, *Hawkmoon*, *Pendragon* (un de mes jeux préférés) *Stormbringer* bien sûr et tant d'autres. J'ai beaucoup joué et récemment je me retrouve à maîtriser un peu plus. Mes jeux de prédilection (à la maîtrise) sont ceux qui laissent une grande part à l'héroïsme brut de décoffrage : *Antika*, *Secrets de la septième mer (7th Sea)*... d'ailleurs je regrette de n'avoir encore jamais été joueur dans *Antika* !

Sinon j'ai un groupe d'amis avec lesquels je joue depuis plus de vingt-deux ans... Malgré ce temps, le plaisir est toujours le même de les retrouver ! Actuellement, nous nous voyons un peu moins souvent. Les impératifs d'une vie « adulte » ne facilitent pas la pratique du jeu.

Outre les jeux de rôle, j'aime aussi les jeux de plateau et je possède une console de jeu Playstation 4... Donc jouer a et aura toujours une grande part dans ma vie.

C. d'A. : Pourquoi avoir accepté la coécriture des *Chroniques de Corinthe* avec l'auteur ?

C. R. : Cela a commencé par une campagne que je menais pour mes joueurs. Pour le fun, j'ai décidé d'écrire un petit résumé à la fin de chaque partie. Je mettais ce court récit sur ma page Facebook. Cela a beaucoup plu à

mes joueurs et aussi à certains amis qui me demandaient ce qu'était cette histoire.

Pour faire un clin d'œil à l'auteur et pour rendre hommage à son jeu, j'ai posté mes résumés sur la page d'*Antika* sur Facebook. J'ai été agréablement surpris de voir que Bruno Guérin (l'auteur) avait aimé et commenté mes publications.

À partir de là, il m'a contacté et demandé si je serai intéressé de coécrire avec lui les *Chroniques de Corinthe* afin qu'elles soient publiées dans les *Chroniques d'Altaride*. J'ai accepté immédiatement ! Pour moi c'était vraiment honorifique ! Le jeu de rôle est ma passion depuis longtemps, ainsi que l'écriture. J'avais l'occasion de faire d'une pierre, deux coups. Le rêve !

C. d'A. : Au final que pensez-vous de votre collaboration avec l'auteur ?

C. R. : Bruno et moi avons beaucoup échangé par mail, pour la suite des opérations. C'est une expérience vraiment super pour moi et je ne regrette absolument rien. J'espère même qu'il y aura d'autres collaborations à venir entre nous. Bruno est quelqu'un qui sait vous mettre à l'aise.

Ce travail d'équipe m'a beaucoup apporté notamment au niveau de la confiance en moi. C'est très gratifiant de savoir que les idées qui viennent de notre petite tête sont appréciées. J'ai hâte de voir le résultat final de ce travail d'équipe.

Je tenais à remercier spécialement Bruno Guérin pour *Antika*, Benoît Chérel et les *Chroniques d'Altaride* ainsi que mes amis Dalou « Crixus fils d'Ares », Meuji « Eurikles fils de Zeus », ma compagne Delph' « Antéia fille d'Apollon », Miki (L'Amitié est éternelle). ■

**PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL**



Interview

Rencontre avec Bruno Guérin, auteur du jeu de rôle Antika

Chroniques d'Altaride : Pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs ?

Bruno Guérin : Mon nom est Bruno... Bruno Guérin, et je suis né « sur » les pavés de mai 68. Caennais d'origine, j'ai suivi des études scientifiques de biochimie et de microbiologie, mais j'ai toujours aimé raconter des histoires inventées. Enfant, je les enregistrais sur magnétophone, adolescent j'en faisais des bandes dessinées pour finalement finir à faire du jeu de rôle.

Côté littérature ou cinéma, j'ai toujours apprécié les romans et les films d'aventures, la science-fiction, le fantastique et l'horifique, ainsi que tout ce qui pouvait mêler le côté historique et légendaire, comme la Table ronde ou les péplums antiques. Il n'y a pas de hasard ! Mes films cultes restent la première trilogie de *Star Wars*. Eh oui, on ne se refait pas, mais j'avais neuf ans à l'époque et je ne vous raconte pas la claque, moi qui ne ratais pas un épisode de *Cosmos 1999* avec ses

décors en carton pâte. Mais maintenant, pour moi, l'œuvre de Peter Jackson passe devant celle de Georges Lucas.

Sinon actuellement, je suis responsable qualité dans une entreprise agro-alimentaire et, à mes heures perdues, je suis l'auteur d'*Antika* chez les Ludopathes.

C. d'A. : Comment avez-vous découvert le jeu de rôle et quel joueur êtes-vous ?

B. G. : J'ai découvert le jeu de rôle assez tardivement en fait, vers dix-huit ans au lycée puis au sein du club Le Temple du rêve à Bretteville-sur-Odon. Cependant quand des groupes étaient formés, du fait de campagne, il était difficile pour un nouveau d'intégrer lesdits groupes. Je suis donc devenu rapidement meneur pour pouvoir accueillir les nouveaux à l'association. Ces nouveaux sont encore mes amis et parmi les premiers à avoir souscrit à *Antika*.

Si j'ai commencé à mener avec *Dungeons & Dragons*, je suis vite passé à *James Bond 007* et à *L'Appel de Cthulhu* pour le côté enquête et ambiance. Puis je suis passé à *Star Wars* avec quelques incartades avec *Empire galactique*, et pour finir *Ars magica*. Parallèlement à cela, je jouais en tant que joueur à *In nomine Satanis/Magna veritas* et *Cyberpunk*.

Et du jeu de rôle, je suis passé à l'organisation et à l'écriture de quelques grandeurs natures cthuliens avec quelques scènes filmées d'anthologie.

Sinon je suis un meneur de jeu qui aime mettre ses joueurs dans des situations impossibles ou ambiguës, avant de les laisser réfléchir pour s'en sortir. Je n'ai pour ma part jamais aimé tuer un personnage, sauf s'il le méritait, car nous jouons malgré tous des héros, des personnages hors du commun. Finalement, *Antika* représente un peu tous ces aspects.

C. d'A. : Comment êtes-vous passé de l'autre côté du miroir ?

B. G. : Un peu par hasard, mais depuis que je fais jouer, ce que j'aime c'est d'abord raconter une histoire et interagir avec mes joueurs.

Ensuite seulement lancer les dés. Les règles doivent servir l'histoire, pas l'inverse. Il est donc nécessaire parfois d'éluder certaines règles au profit de la jouabilité ou du côté scénaristique du moment.

Lorsque j'étais meneur de jeu, je créais mes propres scénarios et beaucoup d'aides de jeu pour ceux que je menais et qui sont toujours restés en interne. Puis, après avoir lu Homère à l'armée, j'ai créé en 1992 tout un background de la Grèce antique mythologique. J'ai alors fait jouer dans un club de Compiègne le début de la campagne de Troie avec les règles d'*Advanced Dungeons & Dragons*. Les joueurs, sceptiques au départ, en ont redemandé, preuve s'il en fallait que l'antique pouvait fonctionner. Malheureusement le boulot m'a envoyé par ailleurs et l'idée est retombée dans mes cartons, jusqu'en 2010. À l'époque, je ne jouais plus du tout aux jeux de rôle, hormis sur PC, par absence de groupe. Je me suis donc mis à reprendre le background et à créer les règles pour mon jeu sur la Grèce mythologique. *Antika* était écrit !

Mais cela aurait pu rester là encore en interne si la petite fée Internet n'avait pas vu le jour. Celle-ci a fait son travail, puisque qu'une semaine après un envoi à trois maisons d'édition françaises de jeu de rôle, Yann Bruzzo des Ludopathes m'a répondu : « Banco, on y va ! ».

C. d'A. : Quels projets pour *Antika* ?

B. G. : *Antika* n'en est qu'à ces débuts, mais j'ai d'ores et déjà écrit cinq suppléments. Les suppléments à venir devraient paraître à raison d'un par semestre :

- ▶ *La Campagne de Troie* où les personnages pourront être au plus près des événements de l'Iliade et vivre leur propre odyssée.
- ▶ *Les Terres mythiques* où sont décrits en détail l'Olympe, les Enfers et l'Atlantide, avec une série de scénarios en lien.
- ▶ *Les Cités grecques* où chaque grande cité est décrite en détail et avec une grande campagne axée politique.
- ▶ *Les Îles grecques* où chaque île grecque est décrite, suivi d'une campagne maritime de piraterie.

À la rentrée 2015, le supplément *Les Argonautes* doit paraître. Outre la campagne où les personnages se retrouveront à bord de l'*Argo* pour aider Jason dans sa quête, le supplément offrira aux joueurs la possibilité d'incarner deux nouvelles carrières, le religieux et l'érudit. Il y aura également la possibilité de descendre de dieux mineurs mais également de déesses, que nous avons dû enlever du livre de règles, comme Héra, Déméter et Hécate, cette dernière offrant, de plus, la possibilité aux personnages de pratiquer la magie. Et qui dit nouvelles carrières et nouveaux dieux dit compléments d'artefacts et de pouvoirs, en lien avec ces nouveautés.

En plus de tout cela, une aide de jeu va être intégrée à l'écran. Cette aide de jeu permettra de gérer la fondation d'une cité, donnera des éléments complémentaires sur la navigation et l'amélioration des navires, ainsi que sur la fabrication de potions et de poisons.

Actuellement je m'attelle à l'écriture du sixième, et probablement dernier supplément de description du monde avec *Les Contrées mythiques*. J'y décris l'Égypte et Babylone, avec une grande campagne nommée *Les Masques d'Hécate*, en hommage à une célébrissime campagne cthulienne.

Pour ceux qui veulent poursuivre l'univers d'*Antika*, j'ai également écrit un petit roman, *L'Apollonide*, disponible gratuitement sur Internet¹.

C. d'A. : Et après *Antika* ?

B. G. : Une fois le dernier supplément d'*Antika* bouclé, je me remettrai à fond sur mon nouveau jeu de rôle d'anticipation : *Norma Zone*. Fidèle à ceux qui m'ont donné ma chance, il sera lui aussi édité chez les Ludopathes. Mais je n'en dirai pas plus pour l'instant.

C. d'A. : Connaissez-vous Cédric Rancier et pourquoi avoir collaboré avec lui pour la campagne *Les Chroniques de Corinthe* ?

B. G. : Pour tout dire, je ne connais toujours pas Cédric, si ce n'est que de nom. Nous sommes amis sur Facebook depuis qu'il me l'a demandé, après avoir acquis le jeu *Antika*. Le jeu semble lui avoir plu et il a créé la campagne *Les Chroniques de Corinthe* pour ses joueurs, avant de partager ses résumés de parties sur Facebook.

J'avais « liké » tout ça et lui avais demandé de mettre en ligne ses scénarios pour que tout le monde puisse en profiter, car au lancement d'un jeu ce qui manque ce sont des scénarios. Or, Cédric fait jouer, semble-t-il, sur la base de quelques idées posées sur un bout de papier, l'exercice du scénario ne lui est pas familier.

Je lui ai donc proposé, sur la base de ses synopsis d'aventure, de réécrire un scénario permettant à chacun de le faire jouer et, avec son accord, de le faire paraître dans une revue, comme je l'ai fait avec *l'Amazonomachie*, coécrit avec Alexandre Joly et paru dans *Casus Belli*.

Après avoir déjà écrit seul plus de mille pages de scénario et de suppléments, et ainsi avoir épuisé mes idées originales et m'être inspiré des mythes, de films, de bandes dessinées ou de romans, j'avoue commencer à sécher devant mes pages blanches. Le fait de travailler sur la base d'une idée d'un fan me permet d'enrichir son scénario (car une idée en amène une autre) et également de l'uniformiser avec ce qui a déjà été écrit, afin d'éviter des impairs avec certains mythes dont il existe plusieurs versions et sur lesquels j'ai déjà tranché dans un supplément à paraître.

La récompense de tout cela, pour moi, est d'offrir un nouveau scénario aux joueurs d'*Antika* et de remercier ceux qui font vivre le jeu avec leurs idées. De plus, ces scénarios collaboratifs sont probablement parmi les meilleurs, d'où l'intérêt de travailler en équipe.

Pour mon coauteur c'est, j'espère, la fierté de voir son scénario paraître dans une revue et que d'autres, que ses joueurs, le jouent. Mais le mieux est de lui demander. ■

PROPOS RECUEILLIS
PAR BENOÎT CHÉREL

¹ www.monbestseller.com/manuscrit/lapollonide

A L'OCCASION
DU PREMIER
ÉPISODE DE
LA CAMPAGNE
LES
CHRONIQUES
DE CORINTHE
DANS LES
CHRONIQUES
D'ALTARIDE...

Jeu-concours

**Gagnez le jeu
de rôle Antika !**



**Avec les Chroniques
d'Altaride, Bruno Guérin
vous propose de remporter
un exemplaire
de son jeu de rôle Antika !**

Pour participer, c'est très simple : il vous suffit de deviner, au plus près, quel est le nombre de pages de traitement de texte qui ont été rédigées pour préparer le supplément *Mythologica*.

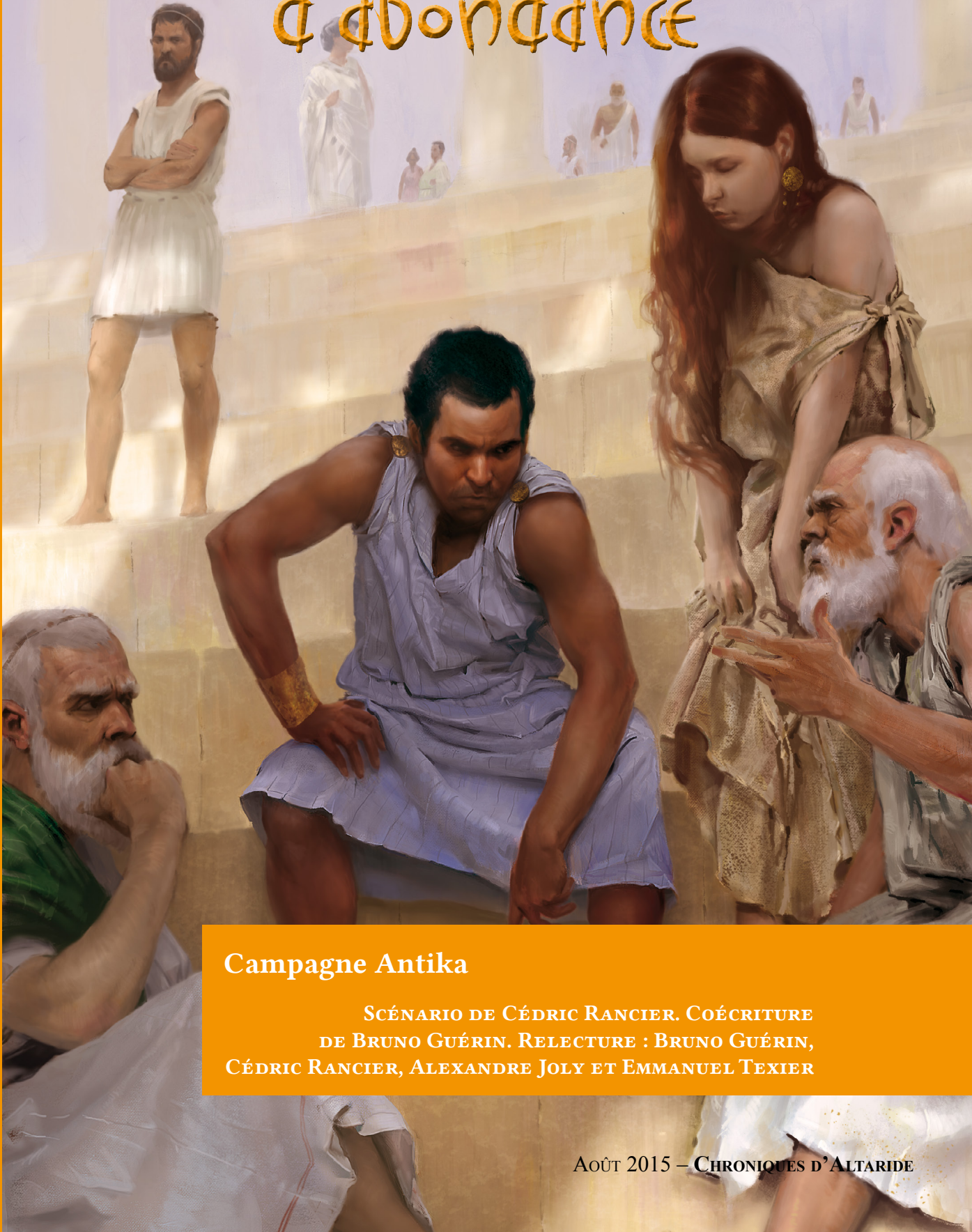
Vous avez une idée derrière la tête ? Tentez tout de suite votre chance pour gagner le livre de base du jeu de rôle *Antika*, qui sera envoyé chez vous si vous êtes la personne qui aura approché le plus la bonne réponse ! Vous avez jusqu'au 31 août 2015 pour proposer votre réponse.

En cas d'égalité, les *Chroniques d'Altaride* organiseront un tirage au sort pour déterminer le gagnant parmi les personnes à départager.

Participez : <http://goo.gl/forms/9jS4ZBg6gB> ■

LES CHRONIQUES DE CORINTHE

Livre I - La Corne d'abondance



Campagne Antika

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

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

Pour lancer l'aventure, il y a un personnage clé que l'un de vos joueurs doit incarner, même si son nom véritable est différent. Il s'agit d'Eurikles et il a rencontré les autres personnages soit lors de son exil loin de la cité, soit alors qu'il exerce une de ses charges de citoyen.

Eurikles

Fils de Zeus et héritier illégitime du trône de Corinthe, il est devenu un politicien sans pareil dont voici l'histoire.

Le roi de Corinthe, Polybe (vers 1300 avant J-C.), avait quatre filles et désespérait d'avoir un héritier mâle. Entendant ses prières, Zeus vint visiter la reine Mérope, son épouse, et lui donna un fils. Le roi fut satisfait, bien que connaissant la vérité au sujet de la conception de son héritier. Cependant les prêtres du temple d'Héra lui firent savoir que la reine de l'Olympe désapprouvait l'existence de son « fils ». Pour éviter le courroux d'Héra, le monarque devait se débarrasser de l'enfant. À contre-cœur, il s'exécuta. Mais avant il le brûla sous le bras, d'une marque ayant la forme du sceau royal, puis l'emmena. Plutôt que d'abandonner le nouveau-né dans la forêt, il alla le confier à Chiron, dans l'espoir de le voir revenir un jour. Cela apaisa la déesse durant quelques années. À l'âge adulte, Eurikles fit son retour à Corinthe où il entama une carrière politique, guidé par Zeus. Rapidement, il intègre le conseil de la ville sous le nom d'Eurikles et se fait une place au sein des dirigeants, tout cela sans rien révéler de son histoire passée.

Chant I – L'Ascension au pouvoir

Depuis qu'Eurikles a rejoint le conseil, il est devenu épistatai (citoyen-magistrat) et a désormais la charge d'un quartier, ou *dème*, de la cité sur ses fonds propres. Le personnage joueur peut donc être amené à répondre

aux demandes de ses concitoyens en favorisant l'installation d'artisans, ou en faisant construire sur ses fonds un temple, un autel ou une fontaine où puiser l'eau. Il peut également devoir se tourner vers l'astynome, le magistrat chargé de la propreté et de la sécurité dans les rues, afin de les rendre plus sûres. Mais tout ceci lui demande des fonds à moins qu'il n'ait quelques amis (les personnages des autres joueurs) avec qui il pourrait s'entendre selon leurs compétences.

Eurikles s'est donc endetté quelque peu pour rétablir les finances de son quartier, mais il est certain que Kokitos, l'un des agoranomes (responsables des marchés) de la cité, ne lui a pas versé la totalité de sa quote part des taxes du marché ayant lieu dans son *dème* pour favoriser des confrères plus compréhensifs. Prouver tout ceci n'est pas une mince affaire, car les preuves sont intangibles puisqu'il s'agit plutôt d'un trafic d'influence et de détournements de fonds.

La réussite fulgurante d'Eurikles ne plaît à tout le monde et Kokitos s'est déjà élevé plusieurs fois contre le jeune politicien, qu'il considère comme un parvenu, et une menace pour ses affaires. Les deux hommes ont d'ailleurs jouté verbalement dans l'agora à maintes reprises, mais le statut d'ancien de Kokitos lui a jusqu'ici permis d'avoir gain de cause.

Kokitos

Politicien et agoranome de Corinthe. Depuis plusieurs années, il détourne une petite partie des taxes des marchés pour son profit personnel et pour acheter l'influence d'autres magistrats. Bien que fidèle serviteur de Poséidon, il est ici le jouet d'Héra pour accabler Eurikles, car elle a bien perçu sa peur croissante vis-à-vis du jeune politicien et de ce qu'il pourrait découvrir.

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

- **Armes & Armure** : –
- **Compétences** : Arme tranchante 2, Discrétion 2, Gestion de patrimoine 4, Persuasion 3, Politique 3, Réseau 4, Stratégie 2.

En ce début d'été, le conseil de la cité est réuni sur l'agora, en présence du roi, suite au décès naturel du sitophylaque, c'est-à-dire celui qui gère l'approvisionnement de la cité en nourriture. Étrangement c'est Kokitos qui, sous l'influence d'Héra, propose le nom d'Eurikles pour le remplacer. Ce dernier ne peut qu'accepter cet important poste pour la cité.

Si Eurikles fait correctement son travail (Gestion de Patrimoine, Agriculture et Évaluation FD 12) ou en s'entourant de gens compétent, il pourra se rendre compte que les récoltes risquent de ne pas être aussi abondantes que prévues et faire des stocks en prévision. À la saison, la vermine infeste les champs et Eurikles doit employer ses compagnons pour tuer les rats et les souris.

Enfin, quelques mois plus tard, et quoiqu'Eurikles ait pu faire, la puissante cité de Corinthe est finalement menacée par la famine. Les récoltes ne donnent presque rien, le lait tourne et le grain moisit dans les greniers. Très vite, la rumeur circule que la cité endure le courroux de la déesse Héra. En effet, la déesse, mécontente du retour triomphal du fils prodigue, a décidé de punir le roi et la cité.

Le conseil de la cité s'est donc réuni, en présence du roi Polybe, afin de trouver une solution pour endiguer la catastrophe à venir. L'idée est lancée que seule la corne d'abondance pourra réellement sauver la ville. Il est donc décidé de monter une expédition pour quérir ce puissant artefact.

Pour mener cette expédition, le grand prêtre d'Héra désigne l'actuel sitophylaque, car il est le seul responsable de ce manque de prévoyance.

Bientôt, toute la ville ne parle plus que de cette expédition, et l'on voit arriver de nombreux

héros venant de toute la Grèce pour participer à cette quête. La récompense promise, outre la gloire, est que le roi accordera aux héros tout ce qui sera en son pouvoir.

En attendant qu'Eurikles monte son équipage, les meilleurs charpentiers du roi finissent de préparer l'Héclépiion, la nef qui conduira les aventuriers vers la corne d'abondance. Une fois l'équipage prêt et la corne localisée par les oracles, l'Héclépiion prend le large en direction de l'île Syros (ou Syrè).

Chant II – L'île de Syros

L'histoire de Syros est la suivante. Il y a fort longtemps, Apollon et Artémis ont décidé de faire de cette île un havre de paix terrestre. Les jumeaux divins demandèrent à Hadès de leur donner la corne d'abondance afin que les habitants de l'île puissent vivre dans une opulence totale. Le maître du royaume des morts accepta, mais fit remarquer qu'une population si bien nourrie et loin de toute guerre ne favorisait pas l'arrivée des âmes en son royaume. Il demanda en contrepartie, qu'une fois arrivées à un grand âge, on lui envoie ces âmes comme tribut. Apollon, n'aimant que la beauté et appréciant peu la vieillesse qui risquait de dénoter au sein de ce paradis, accepta. Il s'engagea, avec sa sœur, à faire disparaître la population qui dépasserait l'âge de trente-cinq printemps. Ainsi, ayant atteint l'âge requis, les habitants se rendent dans le temple des jumeaux où, depuis les cieux, Apollon et Artémis tirent sur eux leurs flèches divines, qui les consomment. C'est ainsi qu'Hadès reçoit sa part d'âmes.

La traversée se déroule sans encombre pour peu que des offrandes à Poséidon aient été faites et quelques jours plus tard, les côtes insulaires sont en vue de l'équipage. En approchant du port, nos héros se rendent compte que l'île est un vrai paradis. Un joli petit village se tient près du rivage et un calme apaisant s'en dégage.

Une fois à quai, l'équipage voit un jeune homme, vêtu de blanc, venir à leur rencontre. Cléandros, la trentaine, leur souhaite chaleureusement la bienvenue et se présente

comme le représentant du gouverneur de l'île. Il s'exprime toujours avec calme et amabilité, et peut paraître en faire trop mais il est juste comme cela. Il propose aux personnages de les guider jusqu'au palais, à l'unique condition qu'aucune arme ne quitte le navire, Syros et ses habitants étant résolument pacifistes. Il précise pour les rassurer qu'aucune milice ou force armée n'existe sur Syros.

Si certains personnages insistent, il ne se départira jamais de son ton aimable, mais ne cédera pas quant à sa requête, jusqu'à ce que sa volonté soit satisfaite.

Cléandros et les habitants de Syros

Pacifistes et adeptes de la non violence, ils n'en sont pas moins à cheval sur leurs principes.

SOMA	2	SOPHOS	2	SYMBIOSE	3
ARISTEIA	2	UBRIS	1	PV	20

- **Armes & Armure** : –
- **Compétences** : Artisanat 2, Arts lyriques 3, Athlétisme 2, Diplomatie 2, Épos us & coutume 2, Esquive 2, Lire/écrire grec 2, Médecine 1, Parler grec 2, Persuasion 3, Pugilat 1, Stratégie 2.



© LES LUDOPATHES/LAURENT MINY

Ceci étant fait, l'équipage et Cléandros rejoignent le palais. Partout où les regards se posent, tout n'est que beauté. Les blés brillent comme de l'or, les bêtes sont belles et grasses, les gens semblent réellement heureux et offrent des fruits et des fleurs aux nouveaux arrivants qu'ils rencontrent.

Le palais se trouve sur les hauteurs de l'île et devant celui-ci, de part et d'autre de la place de dalles blanches, se dressent face à face deux temples à ciel ouvert, l'un dédié à Artémis, et l'autre à Apollon. Une grande statue de marbre, les représentant avec leurs attributs, dépasse de chaque temple.

Durant leur présence sur l'île, il est possible qu'un des personnages puisse apercevoir un habitant de trente-cinq ans entrer un soir de pleine lune dans l'un des temples et ne jamais en ressortir. Un jet d'Épos des us et coutumes à FD 14 sera nécessaire pour connaître la totalité de la légende de l'île.

Une fois dans le palais les personnages sont présentés à Sclépios, le gouverneur de Syros. Ce jeune homme, âgé d'une vingtaine d'années, est très beau et un peu éthéré. Il semble également un peu déconnecté de la réalité et, par moments, regarde les gens avec un regard d'incompréhension. Cependant, sa seule réelle utilité est de ne pas laisser la corne d'abondance quitter l'île.

Sclépios invite d'emblée l'équipage à se joindre à lui pour un banquet. Il faut insister sur la finesse des plats et du vin, car toute la nourriture est exquise, en plus d'être magnifiquement présentée. Dès qu'une coupe est vidée, un serviteur arrive afin de la remplir à nouveau.

Des danseuses égayent également le repas de leur présence, au son d'une musique délicate, et viennent frôler, avec volupté, la gent masculine présente. Le gouverneur ne semble pas pressé de connaître la raison de la présence de ses invités. Il se contente de sourire avec complicité aux personnages.

Lorsque nos héros font enfin part de leur requête, Sclépios semble ne pas comprendre ce qu'on lui demande. En effet, il ne voit

pas pourquoi il devrait abandonner la corne d'abondance que les dieux lui ont confiée, surtout à des gens qui ne souhaitent même pas rester sur son île.

Jamais il ne hausse le ton ou ne s'énerve, à moins que les limites ne soient dépassées et que le sang coule sur le sol, mais il sait se montrer ferme quand il s'agit de l'artefact divin.

Dans un geste d'apaisement, le gouverneur acceptera de faire apporter la corne par quatre serviteurs nus et laissera nos héros lui demander ce qu'ils veulent : or, bijoux, armes, nourriture,... tant que cela reste crédible (regardez bien l'utilisation de cet artefact dans sa description du livre de règles). Cependant, il refusera de la leur prêter, même momentanément, s'ils décident de quitter l'île avec. Les personnages peuvent ainsi remplir leur navire mais il faut plusieurs jours pour le faire et chaque nuit, la corne est enfermée dans le trésor du palais et gardée en permanence par les quatre serviteurs nus.

Sclépios

Ce jeune homme est le prêtre gouverneur des lieux. Il est en totale admiration devant les dieux jumeaux et sa loyauté est sans pareille car il est leur représentant sur l'île. S'il accepte de remplir le navire des héros avec la corne, jamais, tant qu'il sera en vie, il n'acceptera qu'elle ne quitte l'île et il en appellera aux divinités si cela devait arriver.

SOMA	2	SOPHOS	3	SYMBIOSE	3
ARISTEIA	2	UBRIS	1	PV	20

- **Armes & Armure** : –
- **Particularité** : Protégé d'Apollon et d'Artémis.
- **Compétences** : Arts lyriques 3, Athlétisme 2, Diplomatie 4, Divination 1, Épos us & coutume 4, Esquive 2, Lire/écrire grec 3, Médecine 3, Parler grec 3, Persuasion 3, Politique 2, Stratégie 2, Théologie 4.

Au meneur de jeu de voir comment les

tractations se déroulent. La seule chance d'emporter la corne est de la voler, car ni Apollon, ni Artémis ne souhaitent perdre leur île merveilleuse. En ce qui concerne Hadès, la perspective d'un possible carnage sur Syros ne lui déplaira pas et il pourra murmurer son soutien à l'oreille d'un éventuel descendant ou personnage.

Chant III – Voler la corne... ou non ?

*Si les personnages décident
de quitter l'île sans rien tenter*

Toute la nourriture qu'ils peuvent avoir rapportée va moisir, pourrir, ou être souillée de vermines dans les quelques jours qui suivent leur retour à Corinthe. Ils ont donc échoué dans leur quête et la cité va subir un hiver de famine et de rebellions. Le pouvoir et le conseil vont en être ébranlés et le roi devra mater la plèbe par l'épée. Eurikles sera alors montré du doigt par Kokitos comme étant le seul responsable, et il devra en subir les conséquences. Ce dernier demandera son bannissement définitif de la cité mais le roi Polybe, sous l'influence de Zeus, reconnaîtra finalement son fils et lui demandera de chercher un moyen d'expiation ses fautes en allant consulter un oracle.

*Si les personnages décident
d'emporter la corne par la force*

Si c'est l'une des options choisies par les joueurs, les descendants d'Artémis et d'Apollon peuvent recevoir des signes divins leur montrant les conséquences du vol de la corne d'abondance pour l'île, leur laissant ainsi le choix entre sauver Corinthe ou conserver l'intégrité de l'île.

Si les personnages ont décidé de voler l'artefact mais tardent à monter leur larcin, Apollon avertira Scélépios du danger lors d'un rêve éveillé. Le gouverneur fera alors brûler du laurier

rose lors des repas pour affaiblir la volonté des héros (jet de Résistance FD 10) et leur proposera de venir honorer les dieux dans leur temple à la tombée de la nuit. Il ne les forcera pas mais ceux qui sont sous l'influence des vapeurs et ceux qui acceptent d'y aller prennent un risque énorme dans le cas où ils ont dépassé les trente-cinq ans, car les dieux viendront honorer leur part du marché avec Hadès.

Dans le cas où nos héros persistent et se font finalement surprendre lors d'une effraction du trésor ou d'une tentative de vol dans la journée, les serviteurs de la corne ne cesseront alors de tenter de les empêcher d'emporter l'artefact. Ils n'hésiteront pas à se mettre devant eux, à les ceinturer, à les plaquer, et à leur tenir les jambes, voire à faire une chaîne humaine tout autour d'eux.

Les îliens tenteront jusqu'au bout de ne pas user de violence, mais dès que les personnages des joueurs seront sortis du palais, et en vue des deux temples divins, les choses vont se compliquer. Sclépios apparaît sur les marches du palais et implore l'aide d'Artémis. La nuit se met alors à tomber brusquement, si ce n'est pas déjà fait, et même si les personnages l'empêchent de terminer sa prière, le courroux d'Artémis va se déclencher. La déesse a décidé d'aider ses enfants ! Les nuages présents dans le ciel s'écartent et laissent la place à une lune pleine, aux reflets d'argent. Des hurlements de loups montent progressivement depuis le village jusqu'au palais et les serviteurs commencent alors à se transformer en lycanthropes sous les yeux de nos héros, théoriquement désarmés. Les personnages vont alors devoir retraverser tout le village pour rejoindre leur navire, avec des loups-garous aux trousses.

Attention ! La corne d'abondance est imposante et lourde à transporter pour une seule personne, mais son pouvoir peut être utile pour obtenir des armes en argent ou de la viande à lancer aux créatures. Donnez un malus de 2D pour toutes les actions du porteur s'il est seul, et de 1D à chacun s'ils sont deux. En cas de choc violent, la corne peut alors se briser (20% uniquement sur un coup critique).

Lycanthrope

SOMA	4	SOPHOS	1	SYMBIOSE	2
ARISTEIA	2	UBRIS	1	PV	40

- **Armure** : Naturelle (1PA)
- **Armes** : Morsure (DG 6), Griffes (DG 3)
- **Particularités** :

Point faible, les armes d'argent doublent leurs dégâts et ces blessures ne peuvent pas être régénérées.

Instinct animal, Régénération (+2 PV/tr)

- **Compétences** : Arme naturelle 2, Athlétisme 2, Discrétion 4, Esquive 2, Lire/écrire grec 2, Médecine 1, Parler grec 2, Persuasion 3, Pugilat 1, Stratégie 2, Vigilance 5.

Si les personnages parviennent à s'enfuir en abandonnant la corne

La déesse retiendra alors ses créatures pour ne pas souiller le sol du sang des personnages, et ce afin de préserver la pureté de l'endroit. Elle demande néanmoins à Poséidon de lancer une violente tempête sur l'*Héclépiou* durant leur voyage de retour, pour laver l'affront qui lui a été fait. Les personnages doivent alors réussir trois jets de Navigation FD 15, 18 et 15 (un bonus pouvant leur être accordé s'ils ont fait un sacrifice à Poséidon avant de partir). Le navire perd alors 20 PS par point d'écart en cas d'échec du jet, ce qui peut l'amener à couler.

Si les personnages parviennent à fuir en emportant la corne

L'île, ayant perdu sa corne et la magie qui faisait sa protection, s'enfonce en partie dans les flots. Le navire devra survivre à la tempête et, au bout de quelques jours, la corne semble se désagréger lentement (Hadès la rappelle progressivement à lui, n'ayant pas obtenu l'afflux d'âmes qu'il espérait). Plus les personnages usent de son pouvoir, plus elle s'effrite rapidement. Si la corne n'est pas sollicitée durant le voyage de retour, il lui restera alors

assez de solidité pour être utilisée une dernière fois à leur arrivée à Corinthe. Attention toutefois à ce qui sera demandé, car il faudra faire preuve d'une grande précision dans la requête exprimée pour contrer la malédiction d'Héra et empêcher la famine.

Récompenses et retour de flamme

Apollon et Artémis ont désormais les personnages dans le collimateur sans pour autant les haïr, à moins qu'un bain de sang n'ait eu lieu sur l'île.

Dans ce cas Hadès ne leur en tiendra pas rancune, mais s'il n'y a pas eu un « bain de sang » il peut leur imputer la perte de son tribut d'âmes, bien qu'il ait récupéré sa corne. Ce reproche sera pour lui un levier pour une demande ultérieure aux personnages des joueurs.

S'ils ont obtenu la corne, l'un des meilleurs moyens de vaincre la malédiction d'Héra est de demander à la corne un élixir capable de soigner et de régénérer la terre, et d'en remplir un maximum de jarres jusqu'à ce que la corne parte en poussière.

Les personnages peuvent ensuite obtenir ce qu'ils souhaitent auprès du roi, comme promis. Eurikles peut donc se faire reconnaître officiellement par son père et récupérer son statut d'héritier de la cité, voire demander à présider un conseil restreint.

Donnez 1 point de Némésis à tous les joueurs, pour le « vol » ou la tentative de vol de la corne, car ils savaient qu'ils offensaient les dieux de l'île, et un de plus s'ils ont tué des habitants de Syros. ■

CÉDRIC RANCIER. ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT FOURNIES PAR LES LUDOPATHES

Le jeu de rôle *Antika*

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

Serez-vous à la hauteur ?

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

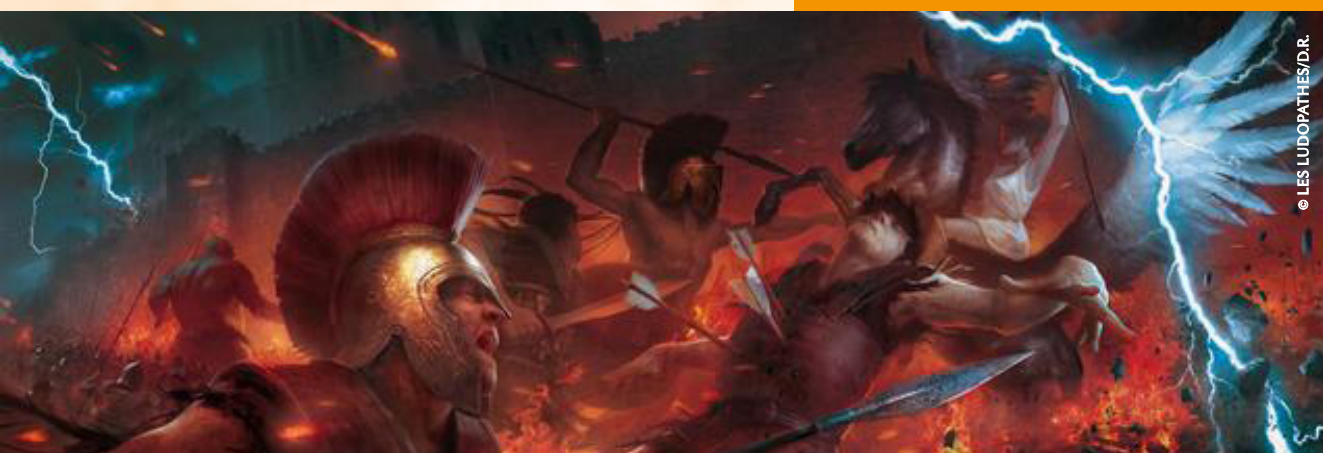
Cette période de cinq siècles sera votre terrain de jeu et le décor de votre épopée ! ■

BRUNO GUÉRIN



© LES LUDOPATHES/D.R.

Hannagar aux scénarios



© LES LUDOPATHES/D.R.



Scénario

CTHULHU
 L'Appel de
Le Mythe au cœur de l'Histoire
Byzance
An 800

La Disparition de Constantin de Cappadoce

PAR ÉRIC DUBOURG

Où les investigateurs participent avec un ami cher à la découverte de Carthage et doivent ensuite enquêter sur sa disparition mystérieuse.

EN QUELQUES MOTS

Les investigateurs effectuent en compagnie de Constantin de Cappadoce, un ami proche, une visite détaillée de Carthage et de ses environs. Mais ces visites, qui se déroulent en même temps qu'un passage de l'envoyé de l'empereur Basile à Carthage, sont emmaillés d'incidents. Des personnes peu recommandables s'intéressent de près

aux activités de ce dernier, en particulier souhaitent tout faire pour récupérer des statuette oushebtis qui recéleraient un grand pouvoir. Dans la nuit, après les deux journées de visite, Constantin de Cappadoce est enlevé, et on a pris soin de subtiliser également les statuette. Informés du cours des événements, les investigateurs enquêtent à Carthage pour tenter de retrouver Constantin, en retournant sur les lieux des visites, en rencontrant diverses personnes. Finalement, au Sablier Rouge, ils obtiennent

la certitude que leur ami a été enlevé par des Berbères, les Lanciers du Désert, et que celui-ci est en partance pour Leptis Minor.

Implication des investigateurs

Les investigateurs répondent à une invitation d'un de leurs amis proches pour découvrir Carthage, alors même que la ville fête, comme dans tout l'empire, l'anniversaire de l'empereur Basile (22 et 23 mai).

Enjeux et récompenses

L'enjeu du scénario est de découvrir qui a enlevé Constantin de Cappadoce et pourquoi. Une fois cela découvert, ils auront à préparer un voyage dans le cœur de la Carthage.

À L'AFFICHE

Constantin de Cappadoce

Proche conseiller de l'exarque, Constantin de Cappadoce est un nouvel arrivant à Carthage. Natif d'Antioche, il a gagné un surnom, l'Asiatique, et une réputation d'homme courageux et fier. Il possède une magnifique villa dans le centre de Carthage, et se targue d'avoir noué de solides relations d'amitié avec la noblesse locale. Il se passionne pour les antiquités de toute sorte et ce qui est étroitement lié, le passé des peuples de l'empire.

Nicolas Choniates

Nicolas Choniates est un noble byzantin aux marges de la société byzantine, qui compte dans l'espoir d'obtenir un grand pouvoir politique à Carthage, et qui croit bien l'avoir trouvé, en s'acoquinant aux Berbères et éventuellement aux représentants de l'empire carolingien.

Les Lanciers du désert

Ces femmes et ces hommes, qui vivent d'ordinaire dans la région des Chotts, sont ceux qui portent un grand intérêt à Constantin de Cappadoce, tout du moins ses découvertes archéologiques. Ils ont été commissionnés par Nicolas Choniates.

Les statuettes

Ces petites statuettes de terre cuite, anciennement appelé oushebtis, sont au nombre de cinq. Elles faisaient partie d'une ancienne tombe royale, probablement égyptienne, et maintenant qu'elles ont été dispersées, elles sont la clé d'un important trésor. Elles représentent les anciens dieux du panthéon égyptien.

Ambiance

C'est un scénario de découverte, d'exploration, de voyage autour de Carthage. Les investigateurs côtoient des individus peu recommandables qui convoitent les statuettes pour le pouvoir supposé qu'elles contiennent.

INTRODUCTION

Un 23 mai à Carthage, la ville, abondamment fleurie, s'apprête à fêter pendant deux journées l'empereur Basile, en l'absence de celui-ci. D'importantes festivités sont prévues, avec l'organisation de courses à l'hippodrome et des représentations théâtrales. Les investigateurs sont invités à passer ces journées avec leur ami (ou mécène) Constantin de Cappadoce. Ce dernier, arrivé récemment à Carthage, est, comme le découvriront les investigateurs au cours de l'acte un, une personnalité très décriée.

Fiche technique

- ▶ Investigation 3
- ▶ Action 3
- ▶ Exploration 4
- ▶ Interaction 3
- ▶ Mythe 2
- ▶ Style de jeu Investigation occulte
- ▶ Difficulté moyenne
- ▶ Durée 5
- ▶ Nombre de joueurs 5
- ▶ Types de personnages Tout type

ACTE I LA MISE EN PLACE

Les investigateurs passent deux journées pleines avec Constantin de Cappadoce, qui profite des journées pour montrer à ses amis les plus beaux monuments de la ville. Il compte leur montrer le port, les thermes, la basilique Majorum Sainte-Sophie. Le lendemain, il planifie une promenade en extérieur (Dougga, Uthina), puis un retour à Carthage pour assister aux spectacles de l'hippodrome et le soir, le théâtre. Mais ces deux journées vont être essaimées d'incidents, et au final, les investigateurs devront enquêter sur l'enlèvement mystérieux de leur mécène.

Le premier jour

1) Au port

Les investigateurs se promènent sur les quais puis au marché bigarré du forum de Justinien. Ils assistent à des scènes de rues, comme quelqu'un qui harangue les passants pour inciter à mener une croisade contre Rome (ce qui est exactement le projet insensé de l'ancien exarque, Gennadios). Il y a aussi des artisans montrant leurs œuvres, toutes en l'honneur de l'empereur (avec des remarques à foison pour ceux qui ne respectent pas ce dernier).

L'un des marchands se nomme Julien d'Abyssinie. C'est un homme élégamment vêtu, de taille moyenne (1 m. 65), une courte moustache, un nez allongé, yeux bruns, cheveux noirs, portant une courte épée au côté. Il est revenu récemment d'un voyage à Alexandrie. Il propose derrière son étal des statuette représentant l'empereur, des pièces de monnaie avec le buste de l'empereur, mais aussi des objets provenant de tout l'empire. Le commerçant est avisé, rompu à l'art du marchandage, et respecté au sein du forum de Justinien. Constantin de Cappadoce lui achète une statuette en terre cuite représentant un chacal (Anubis), précisant qu'il recherchait cette statuette depuis longtemps, car elle complète sa collection (cette statuette jouera un grand rôle dans la suite du scénario).



2) Aux thermes

Les investigateurs profitent de la salle chaude, puis de la salle de friction et enfin de la palestine. Constantin fournit de nombreux détails à propos des thermes (l'histoire du bâtiment, les petites légendes derrière les statues, la légende de Pompée et d'Auguste). Les investigateurs peuvent entendre les clients parler des festivités en cours.

Au moment de sortir de l'établissement, les investigateurs surprennent une conversation entre Michel le Philosophe et une dame âgée d'une cinquantaine d'années, très bien habillée, cheveux bruns courts, yeux bleus, nez aquilin. Elle se plaint, sans s'adresser le moins du monde à Constantin de Cappadoce, que l'établissement puisse se permettre de recevoir de tels individus à la réputation douteuse, digne d'un Caligula ou d'un Julien l'Apostat, et qui est sans nul doute corrompu. Elle fait référence de manière très claire à Constantin de Cappadoce. La noble en question, qui se dit être proche conseillère de l'exarque, faisant partie du cercle restreint des intimes, se nomme Aurélia Choniates. Elle porte une tunique bariolée.

3) La basilique Majorum Sainte Sophie

Les investigateurs ont l'occasion de voir l'exarque de Carthage, Léon Sklèros. Est également présent le plénipotentiaire officiel envoyé par l'empereur, Andronikos Skylitzès, proche conseiller de l'empereur et historien

de la cour. C'est un homme d'une quarantaine d'années portant de riches vêtements. La messe se déroule sans incidents, et comme prévu, Basile est loué et honoré comme digne empereur des Romains.

Les investigateurs peuvent remarquer Aurélia Choniates (au côté de la famille des Pantechnes, des ennemis avérés de l'actuel exarque), un ambassadeur carolingien (Ludovicus de Cologne), l'ancien patriarche grabataire Gennadios, ainsi que d'autres personnes avec lesquelles les investigateurs ont lié connaissance aux thermes.

Le deuxième jour

4) La chasse

Une chasse est proposée aux investigateurs le lendemain pour découvrir la campagne carthaginoise, traverser les petits villages de bonne heure pour aller chasser chacals, hyènes ou oryx, et retraverser ces mêmes villages où une activité festive est bien palpable. La chasse se déroule bien, sans aucun incident (sauf si vous désirez qu'il en soit autrement).

À leur retour à la villa, les serviteurs indiquent que deux hommes sont passés pour rencontrer Constantin de Cappadoce. C'était visiblement deux dignitaires byzantins de haute naissance : l'un était un noble et l'autre sûrement un représentant de l'Église. Il s'agit en réalité de Constantin Pantechnes (voir sa description dans le chapitre « la Carthagie » page 310) et de Théodore Askaris (un prêtre orthodoxe, secrètement un donatiste, un homme un peu voûté, robe de bure marron, crâne chauve). Ils ont déclaré vouloir rencontrer Constantin de Cappadoce, et constatant son absence, ils sont partis, indiquant qu'ils repasseraient plus tard pour discuter d'une affaire commune. Ils ne reviendront en fait pas.

5) Hippodrome

Les investigateurs assistent aux courses de l'hippodrome, et font la rencontre d'un historien passionné des courses, Julien Martinakos (voir *Byzance an 800*, page 308). Constantin de Cappadoce fait les présentations.

Les investigateurs peuvent remarquer la présence de plusieurs de leurs connaissances :



ANTONINE BATHS (CC BY-SA)

Aurélia Choniates, entouré de Constantin Pantechnes, de Théodore Askaris, et dans la loge impériale l'exarque et Andronikos Skylitzès.

L'aurige des Verts (Scorpianus) que Constantin de Cappadoce a financé perd lors des courses (Aurélia Choniates et Ludovicus de Cologne sont présents), et donc Constantin de Cappadoce a perdu énormément d'argent (ce dernier blêmit). Celui qui gagne est l'aurige des Bleus, Sevederis (un Berbère). Et il en est tout étonné : il a trouvé que Scorpianus était en petite forme (si les investigateurs cherchent à le rencontrer).

Les investigateurs peuvent, à la sollicitation de Constantin de Cappadoce, ou de leur propre initiative, aller voir Scorpianus dans sa loge à l'hippodrome. Ce dernier semble tout désolé de sa défaite. Il se rappelle avoir bu avec une belle inconnue (c'est sa faiblesse) dans une auberge sympathique du port, le Sablier Rouge. Il peut décrire sa belle, une serveuse de l'auberge. Elle a fait en sorte d'empoisonner (un peu) Scorpianus pour que ce dernier perde le lendemain aux courses.

6) Le soir au théâtre

Cléon donne une représentation *La Déchéance du nouveau Néron*, qui évoque l'accession au pouvoir de Basile. Les Carolingiens y sont tournés en dérision (de même que les Omeyyades), traités de barbares ne sachant ni lire ni écrire, ce qui ne fait pas plaisir à l'ambassadeur carolingien (Ludovicus de Cologne) présent ce soir-là. L'ambassadeur est un homme mince, de grande taille, il darde du regard Constantin de Cappadoce, et dit, peu après la fin de la pièce « vous m'en rendez raison pour cette injure. » L'ambassadeur carolingien, un barbare bien proportionné avec une longue barbe, se nomme Ludovicus de Cologne.

7) Retour à la villa de Constantin de Cappadoce

Un très bon repas, malheureusement empoisonné.



Au cours de ce repas, Constantin de Cappadoce avoue avoir passé deux bonnes journées avec ses amis chers, et qu'il espère remettre ça rapidement, malgré les personnes désagréables qui y ont été rencontrés.

En fin de repas, il montre sa collection de statuette. Il en possède cinq.

Malheureusement, le destin va se jouer de Constantin, car ce dernier va être enlevé, pour raisons politiques, par des Berbères (les Lanciers du désert) qui désirent connaître les secrets de Carthage (Constantin de Cappadoce est un conseiller influent de l'actuel exarque).

ACTE II DE NUIT À CARTHAGE

Le soir même, vers quatre heures du matin, des Berbères s'introduisent dans la demeure de Constantin de Cappadoce. Ils ont deux objectifs principaux : se saisir des statuette de la collection et mettre la main sur Constantin de Cappadoce. Ces derniers agissent pour le compte de Nicolas Choniates.

Trois groupes distincts de Berbères :

1. **Pour les investigateurs** : histoire de les occuper et les empêcher de sauver leur ami. Ils sont là pour faire diversion (alliés du groupe 2)
2. Un groupe d'infiltration pour prendre

possession des statuette et de Constantin de Cappadoce (agissant pour le compte d'Aurélia Choniates et de Théodore Askaris)

3. Un autre groupe qui a attendu dans le jardin, et qui a attaqué le groupe 2, donc dès que les investigateurs ont mis hors d'état de nuire le groupe 1, ils découvriront des cadavres (2) dans le jardin. Ce groupe a agi une fois que l'extraction a été réussie, au nom de Lyco Boara.

Interroger les Berbères

Seuls les Berbères du groupe 1 peuvent être interrogés.

Ceux du groupe 2 sont morts.

Ceux du groupe 3 se sont esquivés dans les ruelles, direction le Sablier Rouge.

Les Berbères du groupe 1 ont agi sur ordre de Théodore Askaris (ils diront un moine portant une robe de bure noire). Ce dernier les a rencontrés dans une taverne à proximité du forum de Justinien, et leur a fixé l'objectif d'enlever Constantin de Cappadoce et les statuette. Ils décrivent le commanditaire comme un homme un peu voûté, portant une robe de bure marron un peu sale et abîmée. Les investigateurs pourront faire le lien avec l'un des deux mystérieux visiteurs.

Une fois leur tâche réalisée, ils devaient se rendre immédiatement à Leptis Minor, pour livrer Constantin de Cappadoce et les statuette dans une annexe du monastère de



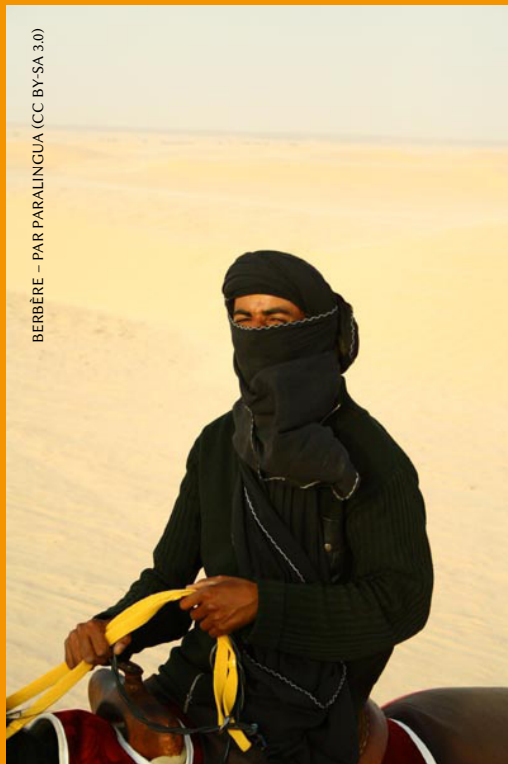
Leptis Minor, mais ils ont été joués par le groupe 3, un clan rival de berbères qui se seraient établis dans la région des Chotts, entre Capsa et Thélepte (et qui sont précisément été ceux qui auraient exécutés Nicolas Choniates il y a trois ans).

Les indices dans la chambre de Constantin

1. Sur le lit, un drap froissé, et par terre, le symbole carolingien (un aigle couronné). Il semble qu'il y ait eu lutte. Constantin aurait été pris à partie par trois hommes, et emporté par la fenêtre. En fouillant un peu plus, un morceau d'étoffe peut être découvert (cela ressemble fortement au vêtement de la vieille femme : une tunique bariolée).
2. Non loin du lit, une fiole renversée (un somnifère puissant).
3. En recherchant les statuette que Constantin leur a montrées la veille au soir, les investigateurs peuvent constater que celles-ci ont disparu. À l'exception d'une, que Constantin a placée ailleurs, par inadvertance, sur son bureau, mais partiellement cachée par des parchemins.
4. Le cuisinier de Constantin est retrouvé mort au cours de cette soirée. Il s'est suicidé, mais il a laissé une note expliquant son geste. Dans celle-ci, il avoue avoir eu la faiblesse de trahir son maître qui était bon pour lui, mais il a été forcé par de vils faquins auxquels il devait énormément de nomismata dans une taverne du quartier du port, le Sablier Rouge. Il laisse le nom du maître chanteur, un dénommé Lyco Boara (il n'a aucune description de cette personne, mais il pense qu'il doit faire partie des serveurs ou des cuisiniers de la taverne).

L'intendant indique également que Constantin a perdu aux courses. L'aurige qu'il avait sponsorisé a perdu, ce qui fait que Constantin a perdu une somme importante aux jeux. A priori, l'intendant pense que Constantin ne sait pas encore ce coup du sort. Il n'est pas ruiné, mais deux ou trois coups de ce genre, et c'est fini pour lui...

Berbères



Caractéristiques

APP	65
CON	70
DEX	80
FOR	75
TAI	55
ÉDU	45
INT	55
POU	55
FOI	50

Valeurs dérivées

Impact	0
Carrure	0
Pts de Magie	11
Points de Vie	12
Santé Mentale	55
Conviction	50

Compétences

Discretion	40 %
Esquive	45 %
Vigilance	30 %
Combat	
• Bâton	30 %
Dégâts 1D6	

a) Piste Aurélia Choniates

La demeure d'Aurélia Choniates se trouve dans le quartier des villas. C'est une belle et vaste villa dotée d'un large jardin. Aurélia est une noble particulièrement influente à Carthage qui, dit-on, a la faveur de l'actuel exarque car elle le caresse dans le sens du poil : la passion des écrits. C'est une femme particulièrement bigote, qui ne supporte pas les parvenus et les malhonnêtes tels que Constantin de Cappadoce. Elle mettra en exergue l'arrivée du dit Constantin à Carthage, et sa montée rapide parmi la classe aisée de Carthage (elle soupçonne le versement de pots de vin mais elle n'a aucune preuve).

Concernant Constantin de Cappadoce, elle ne peut pas le supporter, car selon elle, il a violé sa fille (Zoé Choniates), et sa virginité perdue, a refusé de sauver l'honneur de sa fille qui maintenant est la victime de railleries telles qu'elle a failli mettre fin à ses jours. Elle sait que sa fille vit maintenant au monastère Saint-Julien. Les investigateurs peuvent apprendre qu'Aurélia Choniates a une fille en se rendant au forum ou en se renseignant auprès d'amis.

Il n'est pas difficile de comprendre, vu le dédain qu'elle montre face aux investigateurs (sauf s'ils sont de bonne extraction et d'origine carthaginoise) qu'elle appartient à la faction des Bleus.

En réalité, Aurélia Choniates ne dit pas entièrement la vérité. Elle a opposé un refus catégorique à sa fille qui était tombée amoureuse de Constantin de Cappadoce. Elle est impliquée dans l'enlèvement de Constantin de Cappadoce mais n'y a pas participé directement.

b) Le monastère Saint-Julien

Le monastère occupe l'intégralité des anciens thermes de Gargilius.

Les investigateurs peuvent rencontrer l'higoumène du monastère, Étienne Pantechnes, un homme très austère mais aussi un fervent religieux. Il ne laisse pas les investigateurs voir Zoé



sauf s'ils réussissent à le convaincre. Ils peuvent demander à voir Zoé Choniates ou demander s'il connaît le mystérieux prêtre qui a demandé à voir Constantin de Cappadoce.

1. Zoé Choniates ?

À la première demande, l'higoumène apportera un refus net, sauf si ces derniers arrivent à le convaincre. Il ne souhaite pas que les investigateurs évoquent devant Zoé ce qu'elle a vécu avec Constantin de Cappadoce. Il est réticent à parler de Constantin de Cappadoce : il est visible qu'il ne l'apprécie pas, mais il ne veut pas en dire plus.

Il confirme l'histoire racontée par sa mère, Aurélia Choniates, en apportant un élément supplémentaire : Zoé Choniates était très amoureuse de Constantin de Cappadoce, mais ce dernier l'a repoussée, dicit la famille de Zoé (et il n'a pas cherché à en savoir plus) arguant qu'une telle liaison ne convenait pas à son statut. En effet, les Choniates de Carthage ont une ascendance berbère, ce qui serait rédhibitoire pour Constantin, d'après ce que l'higoumène a attendu et compris.

2. Le mystérieux moine

À la seconde demande, il indique ne pas avoir

connaissance d'un tel moine. Il suggère aux investigateurs de faire le tour des églises de Carthage, peut-être les deux basiliques Saint-Cyprien. Il indique aussi qu'il est possible qu'il ne vienne pas de Carthage, mais d'Utique ou de Leptis Minor, où il y a d'importantes communautés religieuses.

3. Rencontrer Zoé Choniates

Zoé Choniates est maintenant nonne au monastère, elle a sincèrement la foi, plus que sa mère en tout cas. Les investigateurs sont introduits dans sa cellule, une cellule toute simple, où l'on peut voir une icône représentant la Vierge Marie, et un tableau représentant l'ex-empereur Michel III, qu'elle trouve séduisant (un souvenir auquel elle s'attache encore). Elle a sur sa table plusieurs livres religieux, la Bible bien sûr, et quelques commentaires de saints (elle est intarissable sur le sujet). Sur la table, il y a un portrait de... Constantin de Cappadoce : elle n'a pas pu l'oublier.

Si les investigateurs osent, elle dira que c'est sa mère qui s'est opposée à une union avec un asiatique (ils n'ont pas les mêmes coutumes). Et comme ça se fait souvent, elle l'a envoyée au monastère pour servir Dieu. Quant au père de Zoé, il est mort il y a trois



ans (Nicolas Choniates était officier militaire, aurait été tué par des Berbères dans la région des Chotts, ce qui est faux, puisqu'il se cache sous l'identité du tenancier du Sablier Rouge, Lyco Boara).

↳ La piste du Sablier Rouge

Le Sablier est géré par un dénommé Lyco Boara. C'est une taverne toujours emplie de brigands saouls et de marins célébrant un voyage réussi, de professionnels du jeu et de pickpockets faisant les poches de clients non avertis.

L'établissement est tout en longueur. Il y a une dizaine de tables, un bar, une arrière-salle où se trouve le cuisinier, alias le maître chanteur. Les quatre serveuses sont des prostituées qui ont toutes été testées par le maître de l'établissement, Nicolas Choniates. Elles effectuent de temps à autres des missions pour lui. Il les paye bien, donc elles n'ont aucune raison de trahir leur maître. Et pas plus de raison, à moins d'y être contraintes et forcées, de dire où il est parti (il est parti voir de la famille à Sufetula).

Si les investigateurs s'y prennent bien, ils peuvent s'arranger pour capturer le dit Lyco Boara (il y a deux sorties à l'établissement). Avec un petit peu de torture, Lyco

Boara avouera que c'est lui qui a arrangé la rencontre entre le moine et les Berbères de Thugga, que son maître n'est autre que Nicolas Choniates, et que ce dernier est parti pour les Chotts via Sufetula pour aller voir de la famille, un cousin éloigné selon les dires de Nicolas Choniates. C'est lui également qui a fait en sorte de faire perdre Scorpionius lors des courses, il pense que son maître a dû logiquement encaisser ce qu'a perdu Constantin de Cappadoce. Il ignore en revanche quel nom il a adopté pour encaisser les gains (Léon de Sufetula).

Si opposition armée il y a, vous pouvez prendre les mêmes statistiques que pour les Berbères, en considérant juste que Lyco Boara a un bonus de +20 % sur toutes ses compétences.

↳ Le mystérieux Nicolas Choniates

Un petit tour à la bibliothèque de Carthage établira rapidement qu'il était un bâtard de la famille Choniates, et qu'il a épousé une cousine pour lui apporter le statut qui lui manquait à la naissance. Il est mort au cours d'une embuscade dans la région des Chotts, menée par un clan (les Lanciers du Désert) appartenant à la Confédération des Louatas. Ce qui arrangeait bien sa veuve... Tous ceux qui étaient avec Nicolas Choniates sont

morts, ou sont encore prisonniers du clan des Lanciers du Désert (un clan de Berbères particulièrement hostile aux Byzantins ou aux Berbères qui s'affirment être les alliés des Byzantins).

Cette version est fautive. Nicolas Choniates n'est pas mort. Il est revenu à Carthage sous une autre identité, et a pris possession du Sablier Rouge, une taverne du port, il y a quinze mois, et il en a fait un lieu de perdiction, un lieu populaire parmi les marins.

Ceux qui suspectent le mensonge

Julien Martinakos est celui qui peut orienter les investigateurs à suspecter que cette histoire est fautive. Il a fréquenté Nicolas Choniates, et ce n'était pas quelqu'un à s'exposer aux dangers représentés par les Berbères. C'était quelqu'un de très fourbe et peu recommandable, qui pourrait très bien, selon Julien Martinakos, opérer l'enlèvement.

L'ambassadeur carolingien Ludovicus de Cologne pense également que cette mort est bien suspecte, et pour une raison très différente. Il l'a rencontré dans le cadre d'une négociation commerciale il y a deux ans (en fait il voulait le recruter en tant qu'agent pour le compte de l'empire carolingien) à Leptis Minor.

Aurélia Choniates sait que son ex-mari n'est pas mort, puisque c'est elle qui a mis le traquenard en place pour s'en débarrasser. Le mari ne sait pas le rôle de son épouse dans l'embuscade.

e) La piste de l'ambassadeur carolingien

Il est fort difficile de trouver l'ambassade carolingienne à Carthage. Pour certains, elle se trouve dans les faubourgs, pour d'autres dans le quartier du port, pour d'autres les Carolingiens sont installés non loin des cimetières, et pour d'autres enfin il n'y a aucune ambassade carolingienne, même si parfois des gueux de cet empire sont vus en ville. Nombreux sont ceux qui les considèrent pire que des musulmans. En fait, l'ambassade existe bel et bien, et est située dans le quartier

du port, un petit réduit qui a l'air d'une maison bourgeoise dans un quartier de marins, avec de nombreux ruffians.

Ludovicus de Cologne est un être imbu de lui-même, qui ne décolère pas d'être obligé de résider à permanence à Carthage. Il sait pour les statuettes, et veut les récupérer car il pense que cela pourrait servir la cause de l'empire carolingien.

Concernant Constantin de Cappadoce, il le méprise, comme tout Byzantin. Il se désintéresse totalement du sort de ce personnage, qui a insulté profondément son empereur. Il sait que Constantin de Cappadoce est un personnage influent, ce qu'il ne supporte pas. Il ne cache pas sa joie suite à la disparition de son « ennemi personnel ».

Si on lui demande ce qu'il entendait par « vous m'en rendrez raison », il refuse de répondre, affirmant qu'il avait prononcé cela sur le coup de la colère. Ce qui est inexact : il voulait pour son propre gouvernement l'enlever pour qu'il parle, sous la torture de préférence. Mais il a été devancé, il ne sait pas par qui, et cela le fait enrager.

En poussant un petit peu (enquête dans le quartier), il est possible de découvrir que l'ambassadeur est en lien avec un clan de Berbères originaires de Leptis Minor, et qu'il voyage beaucoup en Carthage (Utique, Leptis Minor, Tacape, Thaenae). L'ambassadeur



possède une villa à Lep-tis Minor. Les investigateurs peuvent obtenir des preuves comme quoi les hommes de l'ambassadeur étaient à proximité de la villa de Constantin de Cappadoce, et que ces Berbères ont œuvré à l'enlèvement de Constantin de Cappadoce et des statuettes.

Aussitôt après le départ des investigateurs, il fait envoyer un message à destination de ses alliés. Ces Berbères sont de confession catholique, ceci explique cela. Il apprendra de son côté que Constantin de Cappadoce pourra être retrouvé dans la région des Chotts, il envoie donc ses Berbères à lui pour récupérer le disparu et le faire parler. Et il prépare son départ



pour le sud de la Carthagie, prétextant de devoir rendre visite à un proche résidant à Tacape.

F) La piste des statuettes

Témoignage de Julien d'Abysinie sur les statuettes.

Constantin de Cappadoce s'intéressait beaucoup à ces statuettes égyptiennes.

Pas n'importe quelles statuettes, des statuetstes dont la provenance est la tombe de la reine Cléopâtre.

Il se rappelle que chaque statuette qu'il a vendue à Constantin portait la marque de la reine, et il s'intéressait beaucoup aux secrets du passé.

Il a eu d'autres acheteurs très intéressés par ces statuettes : d'une part des Égyptiens (impossible de savoir leur provenance : Kémi, territoire d'Alexandrie ou émirat toulounide), d'autre part l'ambassadeur carolingien (qui prétextera un vague intérêt). Il a retrouvé dans son stock une statuette, qu'il peut vendre aux investigateurs, et peut indiquer son fournisseur en statuettes, Jean Farsoss, un riche négociant vivant à Leptis Minor.

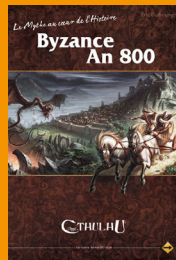
Byzance an 800

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

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

Le jeu aux éditions Sans-détour

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



CONCLUSION DU SCÉNARIO

Les investigateurs ont découvert que l'enlèvement avait été commandité par Nicolas Choniates, que ce dernier convoitait surtout les statuettes que Constantin de Cappadoce avait découvertes. Dans la seconde partie du scénario, les investigateurs devront se confronter directement aux Lanciers du Désert et à Nicolas Choniates, mais étant donné les objets, il est fortement possible que des Kémites soient aussi impliqués dans le jeu, et qui dit Kémite dit danger, et pas uniquement militaire et politique. ■

ÉRIC DUBOURG

FOND DE PAGE ET LOGOS :
ÉDITIONS SANS DÉTOUR

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°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

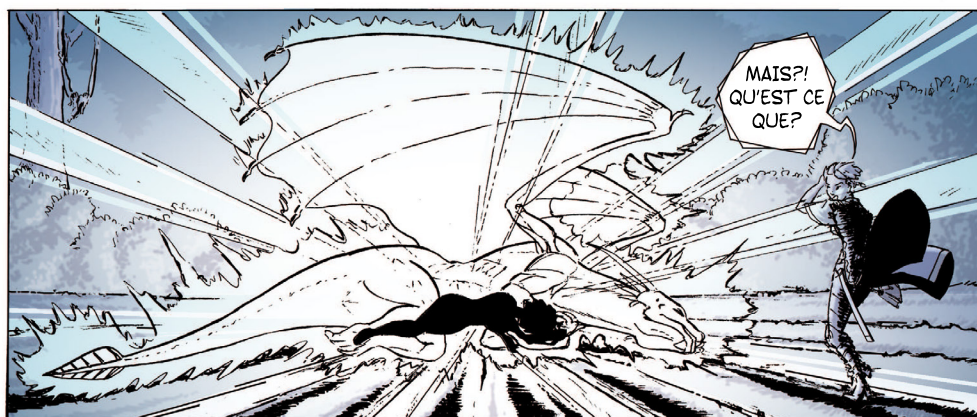
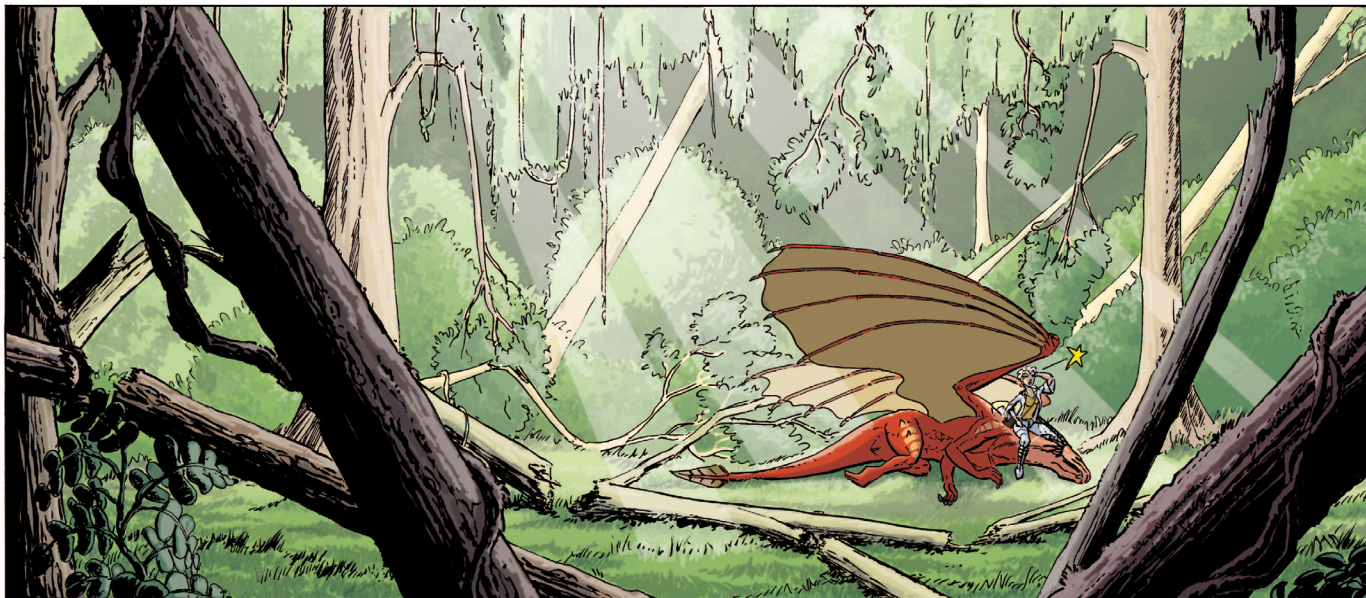
Twitter : twitter.com/Altaride

Google+ : plus.google.com/+Altaride

Podcast : cendrones.fr

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

www.altaride.com



LE CRÔC FESTIVAL 2015 LUDIQUÉ

L'HERITAGE des ANCIENS

Entrée
libre

Buvette-snack
sur place

Venez costumés :
une boisson offerte



Venez jouer
les **15** et **16** août à **TULLE**

SALLE
LATREILLE
A partir de 10h

Jeux de rôle, de plateau, de figurines, jeux en bois, jeux de cartes ...
ACDC - Asso Ludique - La Taverne des Joueurs - www.codecantou.com - 06 20 54 27 53