

# Chroniques d'Altaride

OCTOBRE 2016 - LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°41



© JAHYRA

► TROIS SCÉNARIOS :  
ANTIKA, BYZANCE AN 800  
ET METAL ADVENTURES

► ENTRETIEN AVEC  
BRUNO FAIDUTTI, AUTEUR  
DE JEU DE PLATEAU

► GRAND DOSSIER :  
LE JEU DE RÔLE  
ET LA VIEillesse

# Marquise

PAR SOPHIE PÉRÈS

Marquise si mon visage  
A quelques traits un peu vieux  
Souvenez-vous qu'à mon âge  
Vous ne vaudrez guère mieux

Le temps aux plus belles choses  
Se plaît à faire un affront,  
Et saura faner vos roses  
Comme il a ridé mon front.

Le même cours des planètes  
Règle nos jours et nos nuits :  
On m'a vu ce que vous êtes ;  
Vous serez ce que je suis.

Cependant j'ai quelques charmes  
Qui sont assez éclatants  
Pour n'avoir pas trop d'alarmes  
De ces ravages du temps.

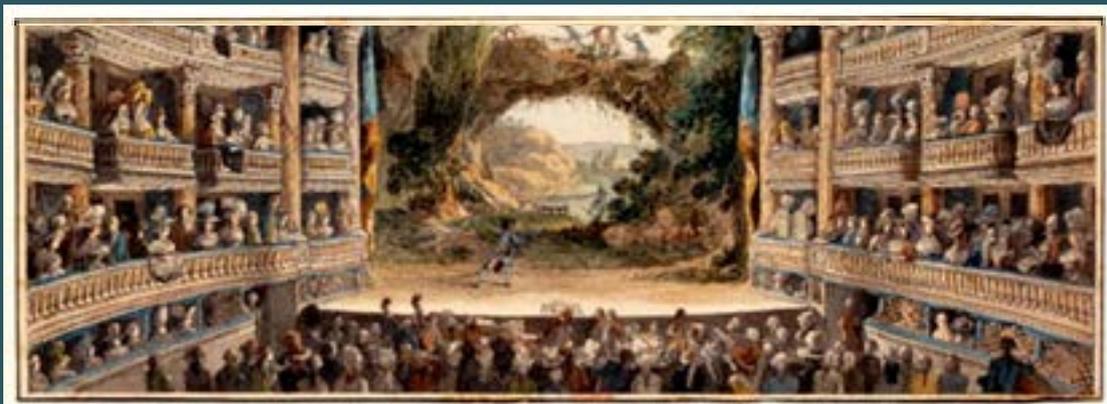
Vous en avez qu'on adore ;  
Mais ceux que vous méprisez  
Pourraient bien durer encore  
Quand ceux-là seront usés.

Ils pourront sauver la gloire  
Des yeux qui me semblent doux,  
Et dans mille ans faire croire  
Ce qu'il me plaira de vous.

Chez cette race nouvelle,  
Où j'aurai quelque crédit,  
Vous ne passerez pour belle  
Qu'autant que je l'aurai dit.

Pensez-y, belle marquise.  
Quoiqu'un grison fasse effroi,  
Il vaut bien qu'on le courtise  
Quand il est fait comme moi.

*Peut-être que je serai vieille*  
*Répond Marquise, cependant*  
*J'ai vingt-six ans mon vieux Corneille*  
*Et je t'emmerde en attendant.*





# Fenêtre sur...

**L**e tout-Paris du XVII<sup>e</sup> siècle n'a d'yeux que pour la troupe de Monsieur Molière. En particulier pour une de ses comédiennes, Thérèse-Marquise de Gorla. Devenue Mademoiselle<sup>1</sup> Du Parc après son mariage avec René Berthelot (dit Du Parc), elle fascine par sa beauté, sa grâce de danseuse... et pas seulement les Parisiens. Quelques temps auparavant, la troupe a fait escale à Rouen et les deux frères Corneille, Pierre et Thomas, sont tombés sous le charme de la belle. L'aîné, Pierre, lui adresse alors un long poème. Il lui rappelle, non sans une certaine cruauté, que le temps

fera son œuvre sur ses « roses » et qu'elle a bien tort de se moquer de ce vieux barbon de 52 ans qui la courtise. La malheureuse n'aura pas le temps de voir la prophétie de Corneille se réaliser, puisqu'elle mourra en 1668, âgée de 35 ans, sans doute des suites d'un avortement.

Georges Brassens reprend le poème de Corneille en 1962 dans son album *Les Trompettes de la renommée*<sup>2</sup>. Il va même ajouter, à la fin, une strophe que l'on doit, non à Corneille, mais à Tristan Bernard<sup>3</sup>, où la belle Marquise envoie promener son vieux soupirant.

L'impertinence de la jeunesse...

**SOPHIE PÉRÈS**

**ILLUSTRATIONS : DOMAINE PUBLIC**

<sup>1</sup> Les comédiens étant excommuniés, ils n'ont pas accès aux sacrements - dont le mariage religieux - d'où le terme « mademoiselle ». Cet usage, tombé peu à peu en désuétude, perdue aujourd'hui, notamment pour les sociétaires de la Comédie-Française.

<sup>2</sup> Les trois premières strophes, en gras ci-contre.

<sup>3</sup> La dernière strophe, en italique ci-contre.

# Éditorial

## De vieux rôlistes

Je me fais vieux ! Fut un temps où j'enchaînais plusieurs parties de jeu de rôle par semaine, sur des durées de plus de douze heures. Et sans broncher, sans piquer du nez, s'il vous plaît ! Et maintenant, voilà que je ne tiens même plus le rythme d'une maigre séance régulière chaque mois, et j'ai fait une croix sur la publication des *Chroniques d'Altaride* en mensuel... 100 pages par mois ? « J'ai passé l'âge de ces conneries ! »<sup>1</sup>



© SOPHIE PÉRÈS

La vie se remplit de tas de choses, il faut donc bien la vider de l'autre côté de certaines activités pour éviter le débordement. C'est fort de cette philosophie que je vous propose d'aborder ce numéro 41 des *Chroniques d'Altaride*, qui arrive avec un an de retard, mais qui a quand même le mérite d'arriver, ce qui me fait bien plaisir ! On y retrouvera quelques noms connus du milieu ludique, comme Cédric Ferrand, Bruno Faidutti ou encore Maître Sinh, et la suite très attendue de nos campagnes *Antika* et *Byzance an 800*. Vous verrez, la revue a vieilli, mais elle n'a pas changé !

“ J'ai passé l'âge de ces conneries ! ”

Profitez-en, car la suite reste très incertaine, même si je garde l'espoir de continuer à produire quelques numéros par an, avec votre soutien, car c'est en groupe qu'on fait les plus belles choses, comme le savent si bien les rôlistes.

À vos dés !

**BENOÎT CHÉREL**

1 « I'm gettin too old for this shit », Roger Murtaugh in *L'Arme fatale (Lethal Weapon)*, 1987, interprété par Danny Glover.

*Chroniques d'Altaride* Octobre 2016 N°41

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901 - 2, route du Tilleul, 78125 Raizeux. Direction de la publication : Benoît Chérel. Rédaction : Benoît Chérel, Richard Delaplace, Christophe Dénouveaux, Éric Dubourg, Cédric Ferrand, Bruno Guérin, Thomas Michelin, Sophie Pérès, Arnaud Prié, Hélène et Romain Rias, Fabrice Ringue, Sarah « Sandwhale » Tedo. Ont également participé à ce numéro : Bruno Faidutti, Thomas « Mestr Tom » Guibé, Alexandre Joly, Nicolas « Niko » Le Tutour, Julien Pouard, Cédric Rancier, Charles Stross, Emmanuel Texier, « Maître Sinh ». Correction/relecture : Sophie Pérès. Traduction : Jacques Fuentealba (p. 52). Illustrations originales : Francis Pacherie, Sarah « Sandwhale » Tedo. Bandes dessinées : © Cowkiller, © Niko & Mestr Tom. Recherche iconographique : Benoît Chérel, Sophie Pérès. Réalisation : Benoît Chérel. La revue et sa rédaction tiennent à remercier, pour leur aide et leur support : Ludovic Abuaf, David Audra, Damien Bouissou, Michel Chevalier, Arnaud Desfontaines, Aka Fioroni, Stéphane Gallay, Frédéric Guyader, Thomas Hay, Emmanuelle Jollois-Puleio, André Le Deist, Grégoire Macqueron, Lise Miani, Stéphane Tardy, Jean-Michel Thoral et Celdric Turmel. Tout document envoyé implique l'acceptation de correction et de publication dans les *Chroniques d'Altaride*. Police de caractères : Linux libertine et Linux biolinum par Philipp Poll, linuxlibertine.org sous licence GPL et OFL. Illustration de couverture : © Jahyra.

Contact : [altaride@gmail.com](mailto:altaride@gmail.com)  
 Abonnement numérique gratuit :  
[goo.gl/9ju7B](http://goo.gl/9ju7B) Réagir : [goo.gl/eJiRDS](http://goo.gl/eJiRDS)  
 Abonnement papier : [bit.ly/abochroalta](http://bit.ly/abochroalta)

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

**altaride.com**

# Sommaire

## Fenêtre sur...

- Marquise par Sophie Pérès ..... 2

## L'Entrée

- Éditorial – De vieux rôlistes par Benoît Chérel ..... 4

## Chambre des rêves

- News – C'est dans les vieux pots... par Benoît Chérel ..... 6

## Portrait de rôliste

- Cédric Ferrand, rôliste de bureau propos recueillis par Benoît Chérel ..... 8

## Feuille de personnage

- Feuille de personnage de Cédric Ferrand par Cédric Ferrand ..... 11

## Salle de jeu

- Présentation de jeu – *Barbarians of Lemuria* par Arnaud Prié ..... 13
- Grand dossier – La vieillesse et le jeu de rôle ..... 14

## Cuisine du meneur de jeu

- Aide de jeu – Bienvenue aux Glycines d'Arkham ! par Sophie Pérès ..... 16
- Aide de jeu – Vétérans usés, sorcières édentées et érudits cacochymes par Thomas Michelin ..... 18

## Fumoir

- Réflexion rôliste – Le grand âge du rôliste par Benoît Chérel et Sophie Pérès ..... 22

## Bibliothèque

- Le Monde de la tour - *La Vieillesse* par Hélène et Romain Rias ..... 28

## Atelier du créateur

- Interview – Bruno Faidutti, auteur de jeu de plateau par Richard Delaplace, avec Benoît Chérel et Julien Pouard ..... 32
- TZdolls, imprimeurs 3D propos recueillis par Benoît Chérel ..... 42
- Interview – Maître Sinh, *Les ExoGlyphes* propos recueillis par Benoît Chérel ..... 47
- Extrait de nouvelle – *Les Shoggoths, une arme de destruction massive ?* par Charles Stross, traduction Jacques Fuentealba ..... 50
- Supplément *Fils des siècles* – *Eurêka, l'incident de Syracuse* par Benoît Chérel ..... 52

## Hangar aux scénarios

- Scénario *Metal Adventures* – *Un contrat juteux* par Fabrice Ringue ..... 54
- Campagne *Byzance an 800* – Épisode 3 – *La Chute d'Assiout* par Éric Dubourg ..... 68
- Campagne *Antika* – *Les Chroniques de Corinthe* – Livre III – *La Prophétie d'œdipe* par Bruno Guérin ..... 78

## Bar

- La Chronique – Roulez vieillesse ! par Christophe Dénouveaux ..... 89

## Véranda graphique

- Tutoriel illustration – Illustration de Markus Hellgouarch du roman graphique *Marvin Mash* par Sarah « Sandwhale » Tedo ..... 90
- Interview – Niko & Mestr Tom, auteurs de la bande dessinée *Luxquest* propos recueillis par Benoît Chérel ..... 96
- Dessin d'humour – *Crazy... Highlander* par Niko ..... 101
- Bande dessinée – *Meduz : chroniques d'un jeu de rôle* – épisode 41 *Le Dernier Round* par Cowkiller ..... 102



Quelques news de la guilde d'Altaride

## *C'est dans les vieux pots...*

PAR BENOÎT CHÉREL

**C'**est un peu un numéro anniversaire que voici, un an après le 40, qui annonçait la fin. La fin ? Mais alors, pourquoi un numéro 41, alors ?

Pour plusieurs raisons.

### **Trois motivations pour relancer la machine**

D'abord, sans doute parce qu'il est difficile de lâcher complètement quand on a pris le rythme, réaliser cette revue a toujours été source de satisfaction. Ensuite parce que de nombreux lecteurs ont vivement manifesté

leur désappointement, il fallait essayer de combler leurs attentes ! La troisième raison réside dans le stock d'articles qui avait été constitué au fil des années pour les numéros à venir. Parfois, une contribution de qualité s'avère peu adaptée au thème du numéro en cours de préparation, ou bien il ne reste plus assez de place pour la mettre en valeur... et on la met de côté. Trois raisons, donc, pour se remettre en selle.

### **Une situation inchangée**

Les écueils, pourtant, sont toujours bien présents. Préparer un numéro des

*Chroniques d'Altaride*, cela prend toujours beaucoup, beaucoup de temps et d'énergie. La constitution d'une équipe de rédaction plus formelle n'a pas vraiment porté ses fruits, en dépit de quelques individus qui se sont dits prêts à participer un peu plus. En l'état actuel, on peut donc pronostiquer que ce nouveau numéro n'est pas un redémarrage strict des *Chroniques d'Altaride*, mais plutôt un numéro hommage, comme un remerciement aux lecteurs et aux personnes qui soutiennent financièrement la revue.

## Tipeee et les impressions

Car oui, il est toujours possible de soutenir les *Chroniques d'Altaride* sur Tipeee<sup>1</sup>. Les personnes qui le font nous permettent tout particulièrement de réaliser la version imprimée des anciens numéros. Nous avons commencé la version papier avec le numéro 26, jusqu'au 40, donc. Et depuis septembre 2015, nous ajoutons chaque mois un ancien numéro à la collection imprimée. Il y a maintenant le 1 (dans une version réactualisée), le 13 et les n°15 à 25 en plus. Encore 12 et nous aurons l'intégrale disponible en version imprimée !

## Et pour la suite ?

Voici donc un numéro 41 sur le thème de la vieillesse, comme c'était prévu. Il arrive simplement un an plus tard que la date annoncée. Et ensuite ? Il reste toujours la porte ouverte à de nouveaux collaborateurs pour constituer une équipe de rédaction : si la chose vous intéresse, contactez-nous<sup>2</sup> !

Deux autres pistes restent à explorer : la mise en place d'ateliers de réalisation de revue, qui peuvent se tenir soit sur Internet à l'aide d'outils sociaux en ligne, soit dans un club de jeu ou un point de rencontre rôliste quelconque (idéalement équipé pour l'utilisation d'ordinateurs, ça faciliterait le travail). Dans les deux cas, les participants pourront retirer de ces ateliers de nombreux nouveaux contacts rôlistes et de nouvelles compétences techniques, souvent directement réinjectables dans leur quotidien de créatifs ludiques.

1 <https://www.tipeee.com/chroniques-d-altaride>

2 <http://altaride.forum2discussions.com/>

Si l'une de ces solutions vous attire, n'hésitez pas là encore à nous contacter pour en discuter. La parution de nouveaux numéros dépend totalement d'avancées sur ces points.

D'ici-là, excellente redécouverte de la revue à toutes et à tous !

BENOÎT CHÉREL

## Les Chroniques d'Altaride en chiffres



41 NUMÉROS  
EN 4 ANS



260 000  
REVUES VUES EN LIGNE



40 000+  
TÉLÉCHARGEMENTS DE PDF



27 NUMÉROS  
IMPRIMÉS  
420 EXEMPLAIRES  
PAPIER IMPRIMÉS



3 386 PAGES  
AU TOTAL  
(SANS COMPTER CELLES  
DU NUMÉRO QUE VOUS  
TENEZ ENTRE LES MAINS)



910+ FANS  
FACEBOOK



500+ FOLLOWERS  
TWITTER



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



## Portrait de rôliste

# Cédric Ferrand, rôliste de bureau

### Qui êtes-vous ?

Bonjour, je suis Cédric Ferrand, j'ai 40 ans et je suis écrivain de bureau. C'est-à-dire que comme beaucoup de monde dans ce milieu, je cumule un travail tout ce qu'il y a de plus terre-à-terre (adjoint administratif de la principale dans l'équivalent québécois d'un lycée) avec des activités d'écriture qui n'ont rien à voir avec le schmilblick. Je pige dans *Casus Belli* depuis de nombreuses années, j'ai publié des jeux ou des suppléments chez différents éditeurs et je suis également romancier chez les Moutons électriques. Dans une autre vie, j'ai été admin du GROG, coordonnateur

d'une rubrique sur le SDEN, président d'une association de grandeur nature, animateur d'après-midi *HeroQuest* dans une maison de l'enfance, relecteur de traductions sur des romans *Warhammer 40 000*... bref, j'ai le parcours classique du gars qui a dit oui à tout pour percer dans le milieu.

### Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Comme souvent pour les gens de ma génération, la découverte s'est fait via le grand frère d'un pote, qui avait un exemplaire de *Trauma* dans sa chambre. Le pote en question avait

déjà vu son frère mener une partie une fois, alors il nous a raconté ce qu'il en avait compris. On en a tiré l'idée qu'il fallait qu'on essaye, mais surtout pas en lisant *Trauma*, ça aurait été trop simple. J'ai aucun souvenir de la partie en elle-même, mais je me souviens que je suis rentré chez moi avec les neurones à imaginaire qui tournaient à fond les ballons. J'ai pris du papier millimétré, ma règle en métal et mon crayon le plus aiguisé et j'ai commencé à dessiner un donjon, que j'ai fait jouer le lendemain à mes amis. J'étais fier de moi car il y avait deux twists : primo, les joueurs croisaient souvent un panneau écrit dans une langue qui leur était inconnue. C'était évidemment le panneau qui indiquait la direction à suivre pour se rendre aux latrines. J'étais particulièrement fier d'avoir pensé à créer un donjon « réaliste ». Secondo, les personnages joueurs apparaissaient dans le donjon un peu magiquement, sans explication. C'est qu'en vérité, ils avaient été invoqués par le méchant du donjon. L'un des personnages joueurs disposait d'un sortilège d'Annulation de la magie, et quand il l'a utilisé lors du combat final, j'ai considéré que cela annulait également l'invocation responsable de l'existence de leurs personnages. Ils sont donc retournés dans le néant, pouf. La déception le disputait à la surprise dans le regard de mes joueurs. On a vite compris qu'on devait peut-être lire un jeu au lieu de réinventer la roue, et c'est comme ça qu'on a vite atterri dans le club de jeu de rôle local.

### Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

Nous jouons une fois par semaine, avec des sessions qui durent entre trois et quatre heures. Ça impose donc *ipso facto* un aspect feuilletonnant à nos élucubrations. Ma table est essentiellement axée sur la convivialité : elle se moque un peu des règles tant qu'elles ne viennent pas entraver le plaisir de jeu. Nous changeons de jeu tous les six mois environ, ce qui nous permet d'essayer de nouvelles approches régulièrement. Une fois nous faisons une campagne de *Dungeons & Dragons* 5<sup>e</sup> édition, la fois suivante nous utilisons un hack de *Dread* qui tourne avec une

tour de Jenga, puis nous lançons une minicampagne de *3:16 Carnage dans les étoiles...* La bonne humeur est essentielle. Chacun a ses petites manies ou ses tabous (l'un ne veut pas jouer de vampire, l'autre n'est pas fan de trucs dans l'espace...) mais nous trouvons toujours un terrain d'entente car nous fonctionnons au consensus. Scénario préparé à l'avance par le meneur ou création collaborative, peu importe : l'important est de passer un bon moment et de s'amuser entre amis. D'autant que ma femme a cessé d'être simple spectatrice pour devenir joueuse, et que ma fille de six ans me fait des pieds et des mains pour qu'on joue encore une fois à *Zombicide*.

### Êtes-vous plutôt joueur, meneur ou auteur ?

Je suis essentiellement meneur car c'est dans ce rôle que je m'éclate le plus. Même dans les jeux sans meneur, j'ai tendance à ne pas jouer et à préférer aider les autres à le faire. Ça vient aussi du fait que je pense être le plus passionné de jeu de rôle de notre table de jeu, donc naturellement, je lis des tas de jeux que je veux leur faire découvrir. Moi, je sais qu'ils sont cools, ces jeux, et je veux les faire profiter de ces petits bijoux ludiques. Par contre, j'ai beaucoup de mal à faire jouer à mes propres jeux ou scénarios. C'est sans doute lié à l'idée que je trouve déjà que mes joueurs subissent bien assez mes caprices pour ne pas en plus leur faire tester mes créations. Il existe déjà trop de bons jeux que je veux essayer, je n'ai pas de temps à perdre avec mes publications, qui en plus me sont trop familières. Je maîtrise aussi pour être surpris, or les jeux ou scénarios que j'ai signés, je n'en connais que trop bien les tenants et les aboutissants. Du coup je préfère partir sur le scénario d'un autre ou faire de la narration partagée.

### Pour vous, comment se définit le jeu de rôle ?

Pour moi, le jeu de rôle est le meilleur émulateur au monde. Avec, je peux raconter des histoires comme dans les nouvelles de Lovecraft, je peux faire du western zinzin façon *Les Mystères de l'Ouest* ou bidouiller rapidement du drama digne d'une telenovela



hondurienne. Et souvent, avec le même jeu, je peux faire varier l'ambiance sans devoir dégainer un autre jeu. Oui, *Diablo* sur console est plus efficace que le jeu de rôle quand je veux casser du monstre à la chaîne. *X-Wing* est plus immersif que le jeu de rôle quand je veux me prendre pour un pilote de Tie-Fighter. Y'a rien de tel qu'une bonne murder party costumée pour se donner l'impression d'être Hercule Poirot. Mais le jeu de rôle me permet de faire tout ça à la maison grâce à son incroyable plasticité. Assis à une table, il nous permet de nous faire croire des choses dingues le temps d'une session de jeu où nous sommes dans un délire contrôlé. Nous sommes toujours surpris. Le hasard nous emmène parfois hors des sentiers battus. Le scénario est retors à souhait ou bien l'intelligence collective accouche d'une histoire où chacun y a mis du sien. Et, en plus, nous vivons tous la même expérience, mais notre petit film intérieur est différent.

### Et quels sont vos projets ludiques, vos envies ?

En ce moment, je travaille sur une nouvelle édition de *Raoul* pour le compte de Black Book Editions. J'ai repris les textes d'origine de Patrice Larcenet et j'essaie de rendre le jeu plus actuel, tant au niveau mécanique que thématique. Parce que de l'eau a passé sous les ponts depuis la sortie de *Raoul*, mais les beaufs sont encore là. Je figole également mon prochain roman, qui est une sorte de novélisation d'une campagne de *L'Appel de Cthulhu* qui n'a jamais été jouée. Mon but n'est pas d'écrire un roman lovecraftien (le maître de Providence n'a pas besoin d'un pastiche de plus) mais de proposer une histoire pour les fans de Cthulhu qui n'ont plus le temps d'y jouer. Ça se déroule en 1930 à Montréal et ça devrait sortir en 2017.

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL**

**ILLUSTRATIONS : COUVERTURES DES  
OUVRAGES DE CÉDRIC FERRAND**

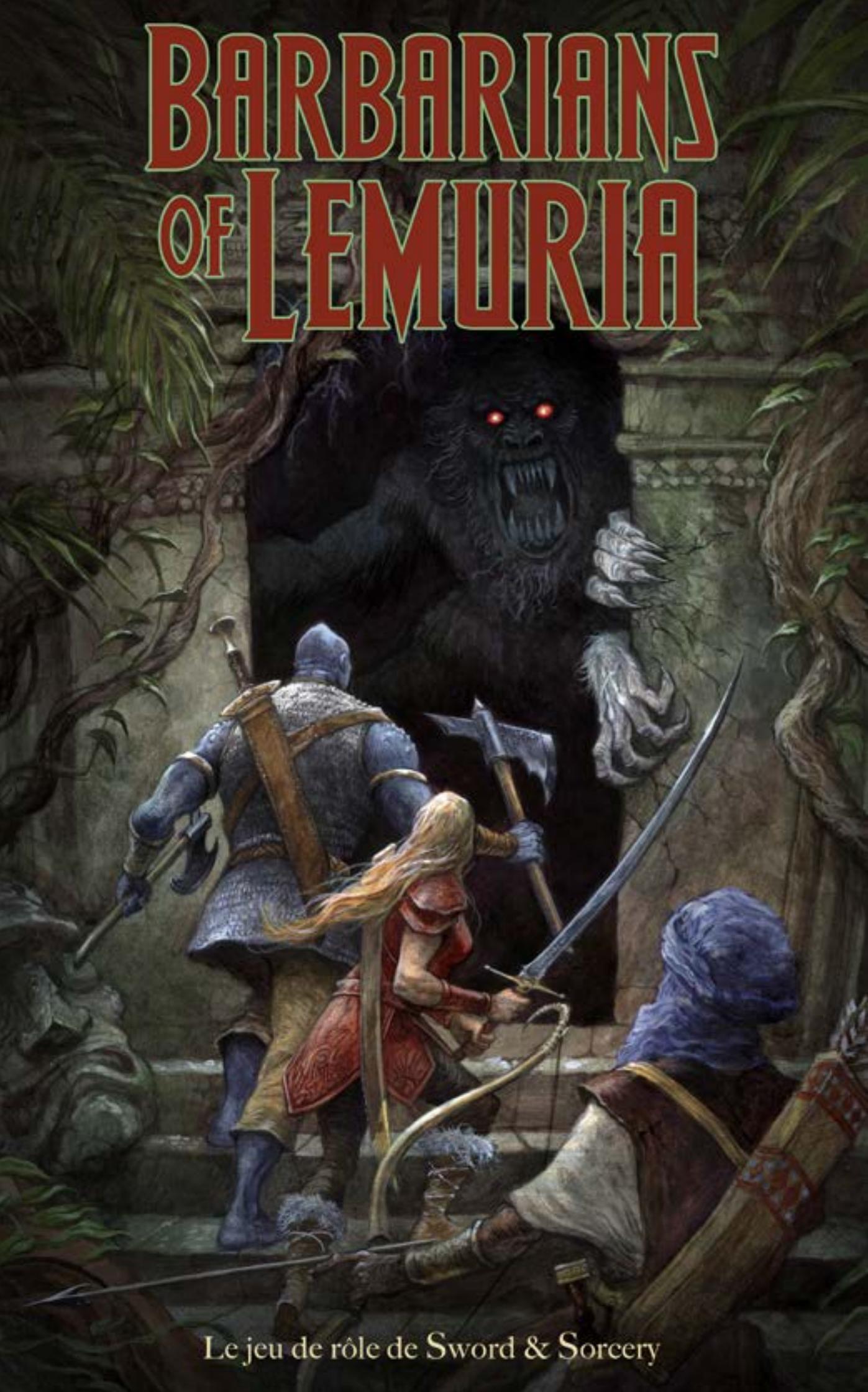
## Feuille de personnage de Cédric Ferrand

- ▶ **Nom, prénom** : Ferrand, Cédric
- ▶ **Classe de personnage** : Écrivain de bureau
- ▶ **Force** : plus lourd que costaud
- ▶ **Dextérité** : fils caché de Pierre Richard
- ▶ **Constitution** : ne tombe malade qu'une fois par an
- ▶ **Sagesse** : faiblesse pour les projets Kickstarter
- ▶ **Intelligence** :  $QI = 100 + 1d10 - 1d10$
- ▶ **Charisme** : introverti
- ▶ **Compétences** : Netflixovore, entasseur de jeux de plateau, joueur émérite de kazoo
- ▶ **Armes** : la pointe d'un pin's du clan Malkavian
- ▶ **Équipement** : assez de PDF pour remplir un compte Google Drive

CÉDRIC FERRAND

# BARBARIANS OF LEMURIA

Salle de jeu



Le jeu de rôle de Sword & Sorcery

# Barbarians of Lemuria

Nouvelle édition Mythic révisée et complétée, en français

PAR ARNAUD PRIÉ

## Libérez le barbare qui sommeille en vous !

Explorez les jungles de Qush infestées de prédateurs, écumez les mers en compagnie des féroces pirates de l'île du Crâne, perdez-vous dans les souks d'Halakh la cité des assassins, explorez les tombeaux des antiques rois-sorciers...

En Lémurie, il y a toujours un trésor à piller, une princesse à sauver, un nécromant à affronter !

*Barbarians of Lemuria* (B.O.L. pour les intimes) est un jeu de rôle médiéval fantastique qui trouve ses racines dans la *Sword & Sorcery*. Les joueurs y incarnent des héros animés par le souffle de l'aventure, l'appât du gain, les princesses à sauver.

La Lémurie, terre sauvage et inhospitalière où plane encore l'ombre maléfique des rois-sorciers, émaillée de grandes cités qui forment des oasis de vie civilisée au milieu d'une nature hostile, ne manque pas d'aventures à offrir aux audacieux.

Le système de jeu est d'une élégante simplicité, favorisant la liberté d'action, l'interprétation et les exploits héroïques. La prise en main est donc rapide et pourra séduire aussi bien les débutants que les joueurs chevronnés.

## La nouvelle édition française

Les règles conservent globalement les mêmes bases que la version originale en anglais de Simon Washbourne, tout en profitant de quelques ajouts et améliorations.

Cette deuxième édition, orchestrée par le traducteur Vincent Basset, déjà bien connu des

rôlistes<sup>1</sup>, bénéficie surtout d'une description plus détaillée de la Lémurie, d'un bestiaire complet regroupant une cinquantaine de créatures originales, de nouvelles règles pour simuler les batailles rangées (dans lesquelles les héros pourront s'impliquer) ainsi que les affrontements navals (galère pirate en vue !). Sans oublier, bien sûr, des aventures trépidantes prêtes à jouer qui font la part belle à ce jeu résolument porté sur l'aventure et l'action. A priori trois (ou quatre) des cinq scénarios proposés seront issus de l'imagination débridée d'auteurs français.



Bref, vous aurez en main un livre complet qui, en 200 pages, vous offrira tout le nécessaire pour vivre d'inoubliables aventures en Lémurie !

La version française, qui bénéficiera des derniers erratums, proposera en outre une maquette et des illustrations entièrement originales, dues au talentueux Emmanuel Roudier (auteur de bandes dessinées et bien connu des rôlistes pour son excellent jeu de rôle préhistorique *Würm* ; pour en savoir plus sur son travail, vous pouvez consulter son site<sup>2</sup>).

Le livre paraîtra fin 2016 et fera l'objet d'une campagne de précommande dès l'automne par le biais du site Ludospherik<sup>3</sup>, le spécialiste de la vente en ligne de jeux de rôle d'occasion, qui fera pour l'occasion ses premières armes dans l'édition ludique.

À très bientôt pour accomplir ensemble la grande saga épique de *Barbarians of Lemuria* !

ARNAUD PRIÉ

ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT

FURNIES PAR L'ÉDITEUR

<sup>1</sup> <http://www.legrog.org/biographies/vincent-basset>

<sup>2</sup> <http://roudier-neandertal.blogspot.fr/>

<sup>3</sup> <http://www.ludospherik.fr>

# Salle de jeu

Les rôlistes vieillissent,  
les personnages prennent  
de l'expérience, le grand âge  
les guettent tous.

Plongée dans les arcanes  
des vénérables...

Grand dossier

# *La vieillesse et le jeu de rôle*

# Salle de jeu





Aide de jeu

## *Bienvenue aux Glycines d'Arkham !*

PAR SOPHIE PÉRÈS

Dans un parc boisé où gambadent des écureuils et des lapins, parmi des TB-TT en marbre et des bancs en bois soutenus par des elfes sculptés, se dresse une bâtisse discrète.

À l'accueil, derrière une baie vitrée, un téléphone sonne : la B.O. de *Conan le barbare* résonne dans les couloirs.

« RPJA<sup>1</sup> Les Glycines d'Arkham, Coralie à votre écoute.

— Bonjour, je voudrais des renseignements pour mon père. Il a quatre-vingt ans, il est encore en forme, physiquement, je veux dire. Mais le reste...

— Il ne veut plus remonter de sa cave, c'est ça ?

— Voilà ! Je m'inquiète pour lui. Ça fait une semaine ; il dit que l'échelle est piégée, il veut que je lui descende des vivres, son sac de dés et son arbalète. Je suis un peu à bout, en plus, ça pue là-dedans...

— Ne vous inquiétez pas, on a l'habitude. Toutes nos caves sont équipées de rampes d'accès, et elles sont reliées à l'ascenseur central.

— Ah, parfait. Et pour la nourriture, vous faites comment ? Non, parce que là c'est une ca-tas-trophe.

<sup>1</sup> Résidence pour personnages joueurs âgés.

– Nous sommes tenus à des normes très strictes par les services sociaux, mais bon, il faut aussi que les résidents acceptent de venir au réfectoire. Donc deux pizzaiolos s'occupent des cuisines, et nous faisons en sorte que nos menus ressemblent le plus possible à de la junk food. Surtout en période de conventions.

– Vous organisez des conventions ?

– Oui, tous les week-end, de 10h à 19h.

– 19h ? Mais mon père ne veut pas se coucher avant 3h du matin...

– Toutes nos horloges sont décalées, ces jours-là. Notre personnel ne peut pas faire des nocturnes toutes les semaines !

– Mais vos résidents...

– Pensez-vous : dans les caves, une fois les tables installées, ils n'y font plus attention. Et en jouant un peu la fatigue, allez, il est tard, il est l'heure de se coucher, ils n'y voient que du feu. Ça leur fait tellement plaisir de se croire au temps de leurs campagnes à rallonge... (grincements de roues dans le couloir) Monsieur Dumont ? Où allez-vous, comme ça ? NON, Monsieur Dumont, revenez... Nicole ! NI-COLE ! Va arrêter le vieux Dumont, il part encore emmerder les autres.

Pardon ! Un résident qui s'échappe un peu. Où en étions-nous ? Oui, à propos : votre papa est-il narrativiste ?

– Euh... j'en sais rien, moi. Papa ! T'es narrativiste ? (bordée d'injures venant de la cave). Non, je ne crois pas.

– Ah. Dommage. Il me reste pas mal de place chez eux. Personne ne veut y aller, vous comprenez, les autres résidents n'arrêtent pas de leur tendre des embuscades.

– Hein ? Mais c'est super dangereux !

– Non, nous avons recouvert tous les déambulateurs de mousse, ils ne risquent rien. Et puis vous savez, ça reste bon enfant...

Oui... oui... Excusez-moi. Monsieur La Roque, je suis au téléphone, une petite minute.

– Et... en ce qui concerne les décès ? Comment vous gérez ça ?

– Monsieur La Roque ? Allez voir Nicole, elle va vous ouvrir l'atelier figurines. Non, je ne peux pas venir, je suis au téléphone. Eh bien vous finirez votre orc sans moi. Voilà, vous... c'est bon, il est parti. Pardon, où en étions-nous ? Ah oui. Les « changements de clubs ».

– Vous appelez ça comme ça, ici ?

– Oui ; oh, ils ne sont pas dupes, mais c'est déjà dur pour eux de voir leurs tables se vider, alors... nous essayons d'adoucir un peu la réalité. Surtout quand c'est un meneur, là c'est plus délicat. Mais en général, ça passe. Et ils peuvent se recueillir dans la chapelle Gygax. Il y a un petit autel, un tableau des disparus... Cela les aide beaucoup.

– Très bien, tout ça. Oui, papa, j'arrive ! Je veux bien recevoir un dossier d'inscription. Et pour les tarifs ?

– Chaque résident tire sa contribution mensuelle au D20. Nous reportons le résultat sur notre grille tarifaire. N'hésitez pas à venir rencontrer notre directeur. Nous sommes ouverts tous les jours. Au revoir ! »

L'agent d'accueil raccroche puis prend un micro.

« Nous informons nos enquêteurs et aventuriers que l'atelier grosbill démarre dans dix minutes en salle Nyarlathotep. Dans dix minutes ! »

Elle lâche le micro.

« Oui, Madame De Sousa, ils vont rediffuser *Willow* demain matin... »

Au loin on entend des cris : « Chaussettes ! », « C'est une honte ! Le panier à chatons est encore vide... », des bruits de cannes contre les tables, des dés qui roulent.

SOPHIE PÉRÈS



Aide de jeu

## *Vétérans usés, sorcières édentées et érudits cacochymes*

Portraits de vieux personnages

PAR THOMAS MICHELIN

« La vieillesse est un naufrage », disait le Général.

Il n'avait probablement pas tort. Mais qui se retrouve à payer les pots cassés lorsque le navire s'échoue ?

Vous avez deviné : vos aventuriers préférés !



VIEUX SOLDAT NAPOLEONIEN - BY FOUQUIER [CC0] VIA FLICKR

## Crescent de Valombre

*ou « Décéder n'est pas une bonne idée »*

Crescent n'est pas un noble de naissance. Il a acquis sa noblesse pour services rendus. C'est un capitaine mercenaire efficace, très aimé de ses hommes et plutôt moins sanguinaire que la moyenne. Sa troupe est connue pour être correcte avec l'habitant mais impitoyable sur le champ de bataille. Idéalement il a participé à la reconquête du royaume et à ce titre bénéficie d'une grande aura.

Il peut d'abord être un concurrent retors des personnages des joueurs avant de devenir leur allié puis leur ami.

À soixante ans passés, blanchi sous le harnois, il n'a rien perdu de sa superbe et peut en remontrer aux petits jeunes.

Rendez-le indispensable puis... à la veille d'une bataille décisive, il casse sa pipe.

Le mieux serait que les personnages des joueurs ne soient mis au courant de sa mort (naturelle, c'est incroyable mais il est mort dans son sommeil) que lorsqu'il sera trop tard. Un de ses lieutenants moyennement compétent prend sa place mais il est dépassé, ses troupes se font enfoncées et son échec met les personnages des joueurs dans un pétrin innommable.

Voilà les personnages des joueurs confrontés à l'absurdité de la mort d'un ami dans un moment critique et qui pourrait leur coûter très cher.

Cerise sur le gâteau, si les personnages des joueurs se sortent de ce guêpier, on leur fait connaître les dernières volontés de leur ami. Ils héritent de tout, y compris de ses quelques armes magiques. Problème : les papiers où il décrit une arme maudite qu'il a récupérée sur un champ de bataille se sont perdus...

En voilà un sympathique héritage.

## Artigan le manchot

*ou « Je ne mourrai jamais, dussè-je vendre mon âme au diable »*

Artigan aurait pu connaître un destin à la Crescent s'il n'avait pas perdu un bras bêtement il y a vingt ans, suite au tir réussi d'un archer. On ne peut pas dire qu'il l'ait bien pris.

Sa rage l'a amené à haïr le monde entier et à devenir un spécialiste de la tactique, de la stratégie et des machines de guerre. C'est un combattant moyen en raison de son handicap mais pour tout le reste c'est l'un des meilleurs. Mais la vieillesse venue il se sent diminué physiquement et son caractère ne s'améliore pas.

En fait, ce qu'il veut vraiment c'est ne pas mourir. Il est tout à fait capable de trahir si un mort-vivant quelconque lui fait la promesse de la vie éternelle.

Les personnages des joueurs se retrouveraient avec un général absolument brillant et impitoyable retourné contre leur propre camp. Ça ne devrait pas leur plaire. Ne vous en privez donc pas.

## Delsinya la Rousse

*ou « La vengeance, ça conserve »*

Fille d'un gros laboureur, Delsynia était dans sa jeunesse une beauté incandescente. Elle a fait un très beau mariage avec un marchand

prospère envoûté par sa beauté, mais à sa mort elle s'est retrouvée sans enfants, sans le sou, spoliée par la famille de son époux.

Ruinée, elle s'est enfuie dans la forêt craignant pour sa vie (qui est effectivement en danger, son ancienne parentèle ayant décidé de la faire taire une bonne fois pour toutes). Heureusement, elle avait dans sa prime jeunesse étudié auprès d'un druide. Ses connaissances en matière d'herboristerie sont tout simplement stupéfiantes.

Elle est vite devenue célèbre en tant que rebouteuse et les paysans se sont décidés à la protéger contre ceux qui veulent encore sa mort.

Elle pourrait bien sauver la vie d'un personnage de joueur – ou de plusieurs, par exemple suite à un empoisonnement – et leur demander de petits services pour nuire à la famille de son ancien mari. Jouez également sur sa beauté, loin d'être fanée.

Comment la préserve-t-elle ? Aurait-elle des accointances avec certaines créatures de la forêt ? A-t-elle signé un pacte avec des puissances maléfiques pour assouvir sa vengeance ? De quel côté se retrouveront les personnages des joueurs ?

## Gwen la boîteuse

*ou « Les Faës sont têtues »*

Elle a tout de la sorcière édentée, boîteuse sale et maladorante. En plus, elle a mauvais



OLD WITCH - BY JIMMY BROWN [CC BY 2.0] VIA FLICKR

caractère. Mais elle est redoutable, l'équivalent d'un archimage... en moins voyant.

Son savoir arcanique est empirique, certes, mais immense. Pire encore, elle est protégée par les fées, pardon : les Faës.

Cependant elle n'est pas du tout maléfique, juste égocentrique. Les démons et diables lui font de toute façon horreur. Débrouillez-vous pour en faire une créancière de vos personnages des joueurs et envoyez-les dans les pires aventures en paiement de ses services.

Mais Gwen qui n'est pas mauvaise au fond, c'est une personnalité plutôt touchante et solitaire, rejetée de tous pour une raison injuste (son père était un homme de mauvaise réputation, elle-même était plutôt laide) et elle tirera les personnages des joueurs de quelques très mauvais pas s'ils se révèlent aimables ou corrects avec elle.

Et puis de manière inattendue, pouf, elle disparaît. Et sa disparition restera un mystère. Ou vous pouvez décider que Gwen s'est installée chez les Faës pour « vivre éternellement ». Sauf que la Faërie n'est pas un lieu où traîner trop longtemps et rechercher Gwen pourrait se révéler plus dangereux que prévu. Surtout pour au bout du compte la retrouver « endormie pour l'éternité sous un tertre ».

Un seigneur des fées pourrait leur apprendre qu'il est toutefois possible de l'éveiller pour répondre à quelques questions. Les derniers mots de Gwen pourraient s'avérer d'une importance capitale pour les personnages des joueurs...

## Jaerion le cartographe

*ou « Le compas dans l'œil, ça fait mal »*

Cartographe d'excellente réputation, il embauche les personnages des joueurs pour lui servir de gardes du corps : il envisage de partir pour le nord barbare et découvrir une civilisation et un territoire trop longtemps sous-estimés et injustement méprisés.

Sauf que Jaerion sucre les fraises bien comme il faut. Il est sénile et totalement irresponsable. Florilège :

« Oh, la belle crevasse, j'ai vu quelque chose briller au fond : ce doit être de l'or ! Vous me descendez ? »

« Oui, j'ai fait des avances à cette jolie catin, mais je ne savais pas que c'était la fille de ce roi barbare dont j'ai tiré la barbe pour savoir si elle était vraie. »

« Oh, là-bas un magnifique ours mangeur d'hommes, youhou ! »

Problème, s'il meurt de mort violente, et il semble y mettre de la bonne volonté, les personnages des joueurs vont souffrir d'une très mauvaise réputation pendant très longtemps. Et veiller sur ce vieillard sénile tout en écartant tous les dangers du nord risque d'être une tâche épuisante.

## Valmar le Ténébreux

*ou « J'étais mauvais, mauvais. Oh oui, j'étais mauvais »*

Érudit respecté, conseiller des princes, Valmar a pendant très longtemps été du côté des puissants contre les faibles, il a dénoncé et fait massacrer des nombreux innocents, chanté les louanges des tyrans et au passage en a tiré un immense profit.

Aujourd'hui, à la veille de sa mort, il le regrette. Il a cru tirer satisfaction de sa puissance et se retrouve torturé par le remords.

Il souhaite utiliser les personnages des joueurs pour se racheter. Ils auront pour tâche de faire payer ses anciens complices et redistribuer les biens confisqués par ses soins.

Problème : ses anciens amis sont puissants et lorsqu'ils apprendront que Valmar se retourne contre eux, sa petite vendetta pourrait bien tourner à l'affrontement de grande ampleur. ■

THOMAS MICHELIN

Réflexion rôliste

# Le grand âge du rôliste

PAR BENOÎT CHÉREL

**Y a-t-il des vieux qui pratiquent le jeu de rôle ?  
Qui sont-ils, et en quoi sont-ils vieux ?  
Est-ce un mal d'être « vieux jeu » ?**

**N**ous en parlions dans le numéro 25<sup>1</sup>, le jeu de rôle a soufflé sa 40<sup>e</sup> bougie en 2014. Les personnes qui ont découvert et commencé le jeu de rôle à l'époque ont donc aujourd'hui une quarantaine d'années de plus. Bien entendu, tous les rôlistes n'ont pas la soixantaine, puisque la pratique n'a cessé de se développer et de convaincre de nouvelles générations de joueurs de se joindre aux « vieux de la vieille ». Nous avons donc maintenant une population rôliste qui commence à occuper tout le spectre potentiel des âges et on peut véritablement parler de jeu de rôle de sept à soixante-dix-sept ans.

## Qu'est-ce qu'un vieux rôliste ?

Les plus jeunes pourront commencer par considérer les différents aspects du cliché du genre : un vieux rôliste est certainement un homme imposant, à lunettes, avec les cheveux longs et un t-shirt de heavy metal, le genre de type qui a refusé son statut d'adulte et qui semble condamné à rester dans une triste adolescence périmée.

S'arrêter sur une telle image serait, évidemment, bien dommage. S'il existe de vieux rôlistes, leur apparence est loin d'être générique. Le jeu de rôle est présent dans la plupart des groupes sociaux, il a pénétré dans toute la société. Les premiers temps

<sup>1</sup> *Chroniques d'Altaride* n°25 juin 2014  
L'Anniversaire.



OLD MAN IN PUB NORFOLK BY HEATHER BUCKLEY (CC BY-NC-ND 2.0), VIA ILLUSTR

du jeu de rôle en France ont vu beaucoup de joueurs démarrer pendant leurs études. Études qui ont pu, depuis, les amener vers des carrières variées.

### Des jeunes devenus des vieux

Un jeune qui découvrait le jeu de rôle dans les années 80 était un pionnier, souvent assez isolé. Il devait affronter les difficultés seul avec son cercle de jeu, qu'elles se trouvent dans les interprétations de règles, dans la manière de décrire son loisir à sa famille et à ses proches, dans la récupération des ouvrages et des éléments de jeu ou d'autres encore.

Aujourd'hui, il y a des aînés. Des rôlistes qui ont des décennies d'expérience ludique et qui, parfois, ont pu avoir une importante réflexion au sujet de cette pratique. Un jeune débutant peut donc profiter de cette expérience, d'autant plus que les nouvelles technologies facilitent beaucoup la circulation des informations.

### L'ère des machines

Comme beaucoup de communautés – en particulier dans le milieu geek/nerd – les rôlistes ont très vite compris tout l'intérêt des baladeurs musicaux, des ordinateurs, d'Internet, des réseaux sociaux, des écrans mobiles.

Certains des plus vénérables membres de la communauté rôliste ont su suivre ce mouvement technologique, parfois dès le début, d'autres fois en s'y mettant sur le tard... il y en a aussi qui se tâtent encore, qui se disent que ça a l'air sympa, mais compliqué.

D'autres, en revanche, ont du mal à évoluer. Plus on avance dans la vie, plus il devient difficile de s'adapter, de se remettre en cause, d'apprendre de nouvelles choses et de nouvelles manières de faire.

## L'ombre du narrativisme

Notion floue et imprégnée de conflits idéologiques chez de nombreux rôlistes, le narrativisme englobe d'une manière générale les nouvelles manières de faire du jeu de rôle. Des membres des jeunes générations – ainsi que de vieux joueurs – qui avaient soif de nouveauté, ont cherché à tester et à mettre au point d'autres approches ludiques, en particulier en redéfinissant l'autorité entre les participants, traditionnellement rassemblée entre les mains du meneur de jeu.

Certains rôlistes préfèrent se cantonner à un nombre de styles de jeu limité, voire

à un nombre de jeux limité. De vieux routards poursuivent depuis des décennies une campagne de *Dungeons & Dragons* et n'envisagent pas le jeu de rôle autrement. L'âge n'est cependant pas le seul facteur, et il n'est pas du tout déterminant, puisque des groupes de jeunes joueurs peuvent avoir le même genre de pratique.

## Croissez et multipliez

Quand le rôliste prend de l'âge, sa situation personnelle évolue. Si de nombreux joueurs ont commencé pendant leurs études secondaires ou supérieures, ils sont ensuite entrés dans le monde du travail, se sont installés

## Anatomie du vieux rôliste

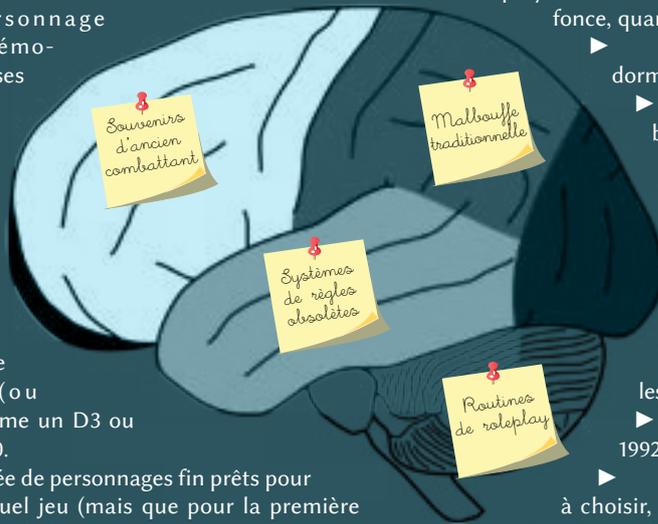
Mais comment reconnaît-on un vieux rôliste quand on en a un à sa table, alors, si on ne peut pas se fier aux apparences ? Pas de panique ! Voici quelques critères qui ne trompent pas :

### Les points positifs

- ▶ Il a une voiture et peut ramener les jeunes rôlistes chez eux après la partie.
- ▶ Il collectionne les suppléments, on pourra avoir le détail des règles avancées si on en a besoin.
- ▶ Il connaît tellement bien son vieux personnage qu'il a mémorisé toutes ses caractéristiques (et ses jets de dés).
- ▶ Il a toujours des dés en rab' dans son énorme trousse (ou bourse). Même un D3 ou un vrai D100.
- ▶ Il a une armée de personnages fin prêts pour n'importe quel jeu (mais que pour la première édition des règles).
- ▶ Il laisse sa part du butin aux petits jeunes. Parce qu'il a déjà récupéré tous les objets magiques dans d'autres scénarios. Deux fois.
- ▶ Il a écumé tellement de conventions qu'il a des anecdotes sur toutes les stars du milieu.
- ▶ C'est une encyclopédie sur pattes. Il connaît le background de dizaines de jeux comme sa poche.
- ▶ Il a une maison, et un grand salon super pratique pour les grandes tablées.

### Les points négatifs

- ▶ Sa feuille de personnage est si usée qu'elle est devenue totalement illisible (il s'en moque, cf. points positifs).
- ▶ Il boit de l'alcool pendant les parties et son roleplay s'en ressent (« T-toi, l'daymo, j'te défonce, quand tu veux ! »).
- ▶ Il finit toujours par s'endormir avant la fin de la séance.
- ▶ Son personnage est beaucoup trop puissant pour le scénario (pour n'importe quel scénario, en fait).
- ▶ Son personnage a tout vu, tout fait, et il fait toujours la même chose (« On est emprisonnés dans une base impériale ? Vite, trouvez les conduits d'aération ! »).
- ▶ Tout jeu publié après 1992 lui semble suspect.
- ▶ Il met un quart d'heure à choisir, dans son énorme trousse, le dé qu'il voudra bien prêter – de mauvaise grâce – à son voisin (« Celui-là : c'est mon spécial pour *Warhammer*, donc non... Voyons... »)
- ▶ Il aime, plus que tout, raconter ses souvenirs d'ancien combattant (« Ah, le jour où on a vaincu l'ignoble Thorlack ! Qu'est-ce qu'on a lui mis dans la tronche ! »).
- ▶ Sa grande maison pratique est pleine d'enfants turbulents et sa conjointe (ou son conjoint) vient tout le temps l'interrompre en plein combat.



**BENOÎT CHÉREL ET SOPHIE PÈRES**



© FRANCIS PACHÈRE



en couple, ont eu des enfants... autant d'excellentes raisons d'avoir moins de temps à consacrer au jeu.

### Rôliste, fils de rôliste

Bien souvent ils ont fondé une famille, parfois même transmis à leurs enfants le virus du jeu – ce qui n'est sans doute pas chose si aisée dans une société où la vidéo et la culture de l'instant dominant largement.

Mais la seconde génération a bien pu voir tout ce que le jeu de rôle a apporté de positif à ses aînés, et ces « fils de... » attendaient avec impatience de pouvoir reprendre le flambeau.

### La grande pause

Bâtir une famille et/ou une carrière professionnelle demande de s'impliquer. Beaucoup de rôlistes sont amenés, à un moment de leur vie, à mettre de côté le

jeu de rôle. Activité prenante, elle devient compliquée à suivre sans un minimum d'implication. Et là, c'est le grand tri.

Pour certains, le jeu s'arrête là et devient peu à peu de beaux souvenirs de jeunesse<sup>2</sup>...

Pour d'autres, ce n'est que partie remise. Un joueur accro prendra son mal en patience – en se tournant au besoin vers d'autres pratiques ludiques, moins contraignantes, comme le jeu en ligne – et il saisira l'occasion de se replonger dans son loisir dès qu'il le pourra : vacances, conjoint(e) compréhensif/ve, progéniture plus autonome...

Ces rôlistes de retour cultivent une grande passion pour le jeu de rôle. Ils ont pu prouver que la pratique représente quelque chose de suffisamment important dans leur vie pour qu'ils aient accompli un effort d'organisation afin de se garantir au moins une petite tranche de jeu de temps en temps.

<sup>2</sup> Cf. *Chroniques d'Altaride* n°32 sur le thème du... souvenir !



Soyez assurés que ces grands anciens profiteront de chaque miette de leurs parties !

### **Le poids de l'expérience**

Certains vétérans du milieu ont largement eu le temps de gagner des sommes astronomiques en termes d'expérience.

En ne jouant qu'à un ou de rares jeux, ils sont devenus d'incroyables experts de leurs univers imaginaires.

En se frottant aux nouveautés, ils ont pu se créer une vaste culture ludique. Et rares sont ceux qui, à force de jouer, n'ont pas franchi l'écran de jeu pour devenir meneur... écrire leurs scénarios, leurs univers de campagne, voire leurs jeux de rôle à part entière, destinés à leur table ou parfois même à la publication !

### **Passez le relais**

Le joueur d'expérience peut apprécier de transmettre son savoir ludique. Comme nous l'avons vu, cela peut passer par les réseaux sociaux ou la réflexion théorique, mais aussi plus prosaïquement en club, avec l'initiation des plus jeunes, voire en famille, avec les enfants qui grandissent. On voit de plus en plus de parents rôlistes encourager leurs enfants à marcher dans leurs pas, autour des tables de jeu ou en convention. Nous verrons certainement bientôt des auteurs de jeu de rôle qui seront les enfants d'auteurs connus et reconnus de la génération précédente.

Le jeu de rôle, pratique sociale et bien vivante, évolue au fil du temps. Il s'étoffe aussi, d'anciennes pratiques restent actives alors que de nouvelles s'y ajoutent. Si le jeu de rôle vieillit, c'est donc comme le vin : il n'en est bien souvent que meilleur ! ■

**BENOÎT CHÉREL**

# La Vieillesse

PAR HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS



## LE MONDE DE LA TOUR

BIBLIOTHÈQUE

Hélène et Romain Rias ont créé l'univers fantasy du *Monde de la Tour*, sous la forme de trois romans publiés par les Ludopathes. Dans chaque numéro, c'est le mystérieux Aendo qui prend la parole pour nous en raconter un peu plus sur ce monde étrange...

### Mais où est donc passée ma canne ?

**B**elles lectrices, chers lecteurs, je dois bien l'avouer. Je suis vieux. Pas au sens « vieillard cacochyme, égrotaant sur son lit », mais plutôt du genre « né depuis la nuit des temps ». Et fort bien conservé, je tiens à le préciser. Pas de cheveux blancs, pas (trop) de rides ni d'articulations rouillées. Je suis en pleine forme et parfaitement consommable (pour vous bien sûr, belles lectrices !). Et en pleine possession de mes

moyens intellectuels, contrairement à ce que certaines mauvaises langues pourraient vous faire croire.

### Vieux humains

La vieillesse recouvre des réalités bien différentes selon les espèces. Commençons pas le cas qui vous est le plus familier, et qui est tristement celui des humains. Les humains ont une courte espérance de vie. S'ils sont assez résistants pour dépasser le demi-siècle, hop, ils entrent dans la vieillesse. Le corps s'affaiblit et se ride et, au bout d'un moment,

l'esprit fait de même. Disons les choses telles qu'elles sont. C'est nul. Et assez injuste, quand on regarde autour de nous. Beaucoup d'espèces du Monde de la Tour ne vieillissent pas. Ou du moins ne sont pas mortelles. Leurs capacités physiques et intellectuelles ne déclinent pas avec le passage du temps. Ça n'en empêche pas beaucoup de devenir des vieux c... mais au moins, ils le font en pleine possession de leurs moyens (on pourrait même pousser les choses en disant qu'ils n'ont pas d'excuse).

Les humains sont les moins bien lotis sur ce point. Ils vieillissent et meurent vite, ce qui leur impose un rythme de reproduction élevé et une frénésie d'activité dans le temps où ils sont là, avant de retourner dans le grand cycle des âmes. Les vieux sont en général pris en charge par leur famille et peuvent rabâcher aux oreilles des plus jeunes combien la vie était mieux de leur temps, les enfants mieux élevés et à quel point la société est au bord de l'implosion avec toutes les mœurs modernes scandaleuses. Rien que de très classique, en somme. Une courte espérance de vie donne une vision bien particulière des choses. Le court terme est la norme et faire des plans sur dix cycles est déjà un accomplissement.

### Vieux cristaux

D'autres espèces intelligentes sont mortelles. Voyons... Les cristallins, par exemple. Pour rappel (mais ai-je déjà vraiment parlé d'eux ? Je ne me souviens plus, l'âge me rattrape et laisse des trous de mite dans mon cerveau), les cristallins sont des Ombres qui ont choisi – pour les premiers du moins – d'être enchâssés dans un corps de cristal pour mieux résister à l'Altération.

Les cristallins ont alors perdu l'immortalité de leurs ancêtres Ombres. Ils vivent certes beaucoup plus longtemps que les humains mais, au bout d'un moment, ils sont trahis par leur corps de cristal. Leur structure se désagrège petit à petit et ils entrent dans une sorte de torpeur qui les fait ressembler à de vieilles statues décrépies (un sort qui, curieusement, génère une certaine sympathie en

moi, allez comprendre...). Il devient de plus en plus difficile de les éveiller, jusqu'à ce qu'ils finissent en poussière, érodés par les éléments.

Enfin, tout ça, c'est pour les cristallins d'obsidienne. Leurs cousins d'opale, bien moins nombreux et doués de magie, ne souffrent pas des affres du temps. Encore une injustice scandaleuse que personne ne réparera jamais (en tout cas, pas moi).

Les plus vieux cristallins d'obsidienne encore actifs ont de nombreux siècles au compteur, parfois autour du millénaire, ce qui est quand même une performance admirable d'un point de vue humain. Pour les Ombres qui sont leurs ancêtres, c'est un triste sort. Les vieux cristallins sont considérés comme des sages par leurs semblables. On les réveille et les consulte pour les décisions importantes. Ça peut prendre un certain temps, non seulement pour les amener à un stade d'éveil mais aussi pour obtenir des réponses intelligibles.

### Faux vieux

Et voilà. Pour le reste, on a des gens désagréables qui ne souffrent pas des affres de la vieillesse. Ou du moins que le temps n'affecte pas physiquement. Des Ombres dont il faut crever l'enveloppe corporelle pour les amener au trépas. Des élémentaires et des démons, qui ont conservé cette caractéristique de leurs ancêtres plus ou moins lointains (ils sont, souvenez-vous, des Ombres transformées par les effets de l'Altération). Des dragons à l'espérance de vie illimitée et

menacés par fort peu de prédateurs naturels (aucun, en fait). Des titans, qui sont des trucs bizarres engoncés dans des armures et que personne n'a jamais vus tous nus...

Bien sûr, tout ce petit monde peut mourir. Une baffe plus ou moins grosse en fonction du bestiau et ils peuvent tous autant qu'ils sont passer l'arme à gauche. Mais sont-ils pour autant vraiment vieux ? Quand on a un corps qui ne souffre pas du passage du temps, devient-on quand même vieux dans sa tête au bout d'un moment ? Comment définir vraiment cet état ? Grincheux ? Sage ? Vertueux ? Grivois ? Détaché ? Las ?

Je n'ai pas de bonne réponse à vous donner. J'aurais tendance à dire... ça dépend des gens. Ce qui ne nous avance pas beaucoup. Chaque espèce détermine ses propres jalons. Une Ombre n'est considérée « vieille » par ses pairs que si elle est née avant la Vague Élémentaire, ce qui fait un petit paquet de millénaires. Les démons ont une vision plus immédiate de la chose. Comme ils meurent par paquet de mille tous les jours sur le front de la Guerre Éternelle, ceux qui dépassent une dizaine de siècles sont déjà regardés avec un certain respect – ou suscitent des idées de meurtre dans un espoir d'ascension sociale. Dans la caste des soldats, le jalon est plutôt de l'ordre du siècle, ce qui vous donne une idée de leur taux de mortalité.

### Jeunes dieux, vieux dieux

Certains humains arrivent quand même à tricher. Ceux qui sont choisis pour devenir des Jeunes Dieux deviennent de fait immortels. Enfin, ils ne vieillissent plus physiquement, en tout cas. On peut toujours les zigouiller à l'arme blanche ou par magie et, comme la plupart d'entre eux sont stationnés sur la frontière de la Guerre Éternelle, autant dire que ça arrive souvent. Ces jeunes dieux sont donc de vieux humains qui n'en ont pas l'air, un paradoxe que je trouve assez amusant. Ils sont de jeunes dieux par opposition aux Dieux Anciens, qu'on pourrait très bien appeler Vieux Dieux si ça ne risquait pas de les vexer. Ils sont si susceptibles parfois.

Les humains ont notoirement du mal à s'accoutumer à l'immortalité. À croire que c'est une chose profondément inscrite en eux. Ceux qui échappent à cette condition sont, au départ, très contents. Qui ne le serait pas ? Ils restent fringants et séduisants (pour certains), en pleine possession de leurs moyens. Et puis le temps passe. Les gens autour d'eux vieillissent et meurent. Eux ne changent pas. Et c'est là que ça devient compliqué. Je pense que les Dieux Anciens en ont conscience et qu'ils font quelque chose (un truc magique sans doute) pour que l'esprit de leurs élus supporte le passage du temps. Malgré cela, certains ont beaucoup de mal à passer le cap du siècle et traversent une période de grande mélancolie avant de reprendre du poil de la bête.

Je les comprends très bien. Voyez-vous, j'ai le désagréable privilège d'être le seul vieil immortel de mon entourage. Ce qui signifie que je vois en permanence les gens qui me sont les plus proches vieillir et mourir. Honnêtement, il y a de quoi devenir fou. Mais comme je suis déjà le Fou, j'endure cet état des choses avec toute la bonhomie possible et un bon coup de gnôle de temps en temps.

### Vieux mages

Tiens, et si on parlait de Morgas ? Ça fait longtemps que je ne l'ai pas pris en exemple. Voilà un homme fascinant. Il n'est en rien devenu un jeune dieu (même s'il a du sang divin, ce petit privilégié) mais il dispose d'une espérance de vie très largement augmentée (disons... dix fois supérieure à la moyenne humaine). Tout ça sous prétexte qu'il est en possession d'un artefact des temps anciens, bla, bla, bla... Je trouve qu'il vit plutôt bien sa grande longévité. Certes, il a vécu longtemps chez les démons, qui eux ne vieillissent pas, histoire de s'accoutumer à son état. Puis il est revenu dans la société humaine, frais et dispos malgré ses soixante-quinze cycles au compteur, et a continué son petit bonhomme de chemin.

C'est un très grand avantage pour un mage de pouvoir allonger sa durée de vie. La magie est une discipline complexe et, pour



BY COSTIQU (CC)

la plupart des gens, la vraie puissance arrive à l'hiver de leur vie. Ils arrivent enfin à un stade de maîtrise de leur art qui leur permet de faire des choses extraordinaires... et hop, ils se cassent le col du fémur ou attrapent une grippe et c'est fini. Quelle frustration. Au moins, Morgas a bien le temps de devenir scandaleusement puissant (pour un humain, bien sûr).

### Vieux sages

Il y a une espèce de lieu commun qui prétend que les vieux sont les représentants de la sagesse. Ça m'a toujours bien fait rire. Je suis pour ma part très vieux, plus vieux que... non, ne rentrons pas dans des considérations de ce genre. Je suis donc... vénérablement vieux, mais ça n'empêche pas plein de monde de prétendre que je suis immature, espiègle, inconséquent, parfois même puéril. Bizarrement, on ne m'a jamais accolé le qualificatif de « sage ». Quand le besoin d'un conseil avisé se fait sentir, personne ne vient me consulter pour profiter

de mon expérience multimillénaire. Ils ont bien tort, car j'aurais bien des choses à dire et des recommandations à faire, du genre « la vie est courte, profite ! », « ce problème est ennuyeux, mais tu pourras toujours le gérer demain » et « passe-moi à boire plutôt que de chougner sur ton sort ». J'ai l'impression que les gens ne réalisent pas quel puits de sagesse je suis.

Belles lectrices, chers lecteurs, je sens que mes articulations me lancent. Un signe que le temps va virer à la pluie et que l'âge me rattrape ? Que nenni ! C'est plutôt que je suis resté bien trop longtemps en un lieu et qu'il me faut reprendre la route. Je vous embrasse et vous répète mon meilleur conseil de vieux sage : la vie est courte, profitez !

**PÉPÉ AENDO**  
(HÉLÈNE ET ROMAIN RIAS)

## Interview

**Bruno Faidutti**

PAR RICHARD DELAPLACE POUR LES *CHRONIQUES D'ALTARIDE*,  
AVEC BENOIT CHÉREL ET JULIEN POUARD.

Historien, professeur d'économie et de sociologie en lycée, Bruno Faidutti est un joueur mais aussi et surtout un auteur de nombreux jeux de société dont, entre autres, *Citadelles*, *L'Or des Dragons* ou *Mascarade*, pour ne citer que les plus connus.

Loin d'être déjà vieux, Bruno a accepté de répondre à toutes nos questions lors d'un passionnant entretien.

C'est suite à une rencontre lors de la Game jam sur la thématique de l'économie au Gamelier, l'association de création de jeux du Centre de recherche interdisciplinaire<sup>1</sup>, que Bruno Faidutti a accepté cette interview. Un entretien à bâtons rompus à la terrasse d'un bar geek parisien.

**Chroniques d'Altaride** : Tout d'abord, pourriez-vous vous présenter en quelques mots ?

**Bruno Faidutti** : Je m'appelle Bruno Faidutti, j'ai une bonne cinquantaine d'années.

J'ai une formation universitaire un peu tordue avec de l'économie, de la sociologie, de l'histoire. Je suis auteur de jeux de société depuis longtemps et j'en publie régulièrement. Et je suis joueur.

Je pense que, pour créer des jeux, il faut d'abord être joueur. De même que pour écrire un roman, il faut être un grand lecteur.

**C. d'A.** : Quel a été votre premier contact avec les jeux de société et plus globalement les jeux ?

**B. F.** : Je ne sais pas très bien quand j'ai commencé à jouer, mais disons que dans mon adolescence, je jouais beaucoup aux échecs, un peu après, il y a des périodes où j'ai joué au poker, aux jeux de rôle, aux grandeurs natures, aux *Magic*. J'ai toujours été un peu dans le jeu et intéressé à côté par la manipulation des règles, par l'invention de jeux.

Je suis entré dans le monde du jeu par les jeux de société. C'était l'époque où je faisais beaucoup de jeux de rôle, en 84 ou 85. On en était aux débuts de *Dungeons & Dragons* en France et de toutes ces choses-là, *Squad leader* et ce genre de gros machins monstrueux qui existent encore, mais qui sont devenus marginaux. On avait eu l'idée avec un copain de faire un jeu de simulation sur une bagarre dans un bistro entre bandes de loubards, esthétique années 80.

Il faut dire que le monde du jeu à l'époque, c'était vingt personnes. Tout le monde se

<sup>1</sup> <http://gamelier.org/>



PAR PASSPORT GAME STUDIOS

# Atelier du créateur



connaissait plus ou moins. C'était facile d'être édité. De fil en aiguille, comme ça me plaisait et comme ça marchait bien, j'ai continué.

**C. d'A.** : Vous avez créé une quantité impressionnante de jeux de société. Comment êtes-vous passé du rôle de joueur à celui d'auteur ?

**B. F.** : J'ai toujours été intéressé par la création. Quand je faisais du jeu de rôle, j'écrivais des scénarios. Quand je faisais du grandeur nature, j'en organisais. Donc, pour moi, il n'y a pas un moment où je suis passé du joueur au créateur de jeux.

D'ailleurs, pendant très longtemps dans les années 80, mon jeu préféré c'était *Cosmic Encounter*, j'ai joué à *Magic* et j'étais dans les équipes de traduction de *Magic*, etc. Dans *Cosmic* ou *Magic*, le joueur est un peu auteur. Dans *Cosmic*, on décide ce qu'on va mettre dans le jeu et, à chaque partie, c'est complètement différent. Dans *Magic*, on prépare son deck. Donc on a un côté créatif.

Construire un deck dans un jeu de cartes à collectionner, ce n'est pas très différent de créer un jeu de société. Je pense que c'est ce qui a amené beaucoup de gens à la création de jeux.

**C. d'A.** : Parmi vos réalisations, quels jeux recommanderiez-vous à nos lecteurs ? Quels sont les jeux dont vous êtes le plus fier en termes de plaisir de jeu ?

**B. F.** : Alors, j'ai un défaut mais je pense que c'est comme les romanciers, leur meilleur livre, c'est le dernier qu'ils ont écrit. Mes jeux préférés sont souvent les derniers que j'ai faits, les plus récents. Mais comme votre revue, c'est plutôt imaginaire, un peu fantastique, etc, je les enverrais plutôt sur *Citadelles* ou *Mascarade* qui sont, d'ailleurs, mes deux jeux qui se vendent le mieux, qui sont des jeux de bluff un peu méchant mais avec une esthétique qui se rapproche de cet univers.

Sinon, en ce moment, celui que j'ai le plus de plaisir à jouer, c'est *Animal suspect*, mais



je ne pense pas du tout que vous soyez le public cible.

Sinon, j'ai fait quasiment un jeu de rôle qui est *Speed dating*. *Speed dating*, c'est un jeu de cartes avec des caractéristiques complètement caricaturales, des clichés abominables sur les filles et sur les hommes. C'est un jeu de rôle parce qu'on se construit son personnage avec trois cartes et puis on se fait une soirée speed dating, il faut draguer les autres joueurs mais on n'est pas soi-même, on est le personnage imposé par ses trois cartes.

Par exemple, on est un médaillé de guerre en Irak et en Afganistan qui collectionne les enclumes et qui a un flingue sous l'oreiller. Ça fait des soirées amusantes. Et il y a quelques centaines de cartes pour faire une soirée speed dating très amusante.

**C. d'A.** : Vous disiez être devenu auteur de jeux de société à défaut d'être devenu auteur de roman. N'avez-vous jamais songé à créer un jeu de rôle qui est, à mon sens, un style de

jeu à mi-chemin entre la littérature et le jeu de société ?

**B. F.** : Oui et non. Quand je faisais du jeu de rôle, j'ai écrit beaucoup de scénarios. Je crois que le problème des jeux de rôle, c'est que les romans que j'ai envie d'écrire ne sont pas de ceux qu'on met facilement dans un jeu de rôle. Il s'agirait de romans un peu borges, un peu incohérents, ce serait de la littérature américaine à la Pitt Shaun ou Wallas, difficile à intégrer au jeu de rôle. J'ai du plaisir à lire de la littérature fantastique dans des univers bien cadrés et bien précis mais de moins en moins. Et je pense que les jeux de rôle nécessitent quand même d'avoir un univers relativement précis, d'avoir des bornes.

Et puis, je suis paresseux. Écrire, ça demande énormément de travail.

**C. d'A.** : Vous avez été rôliste. Y a-t-il des jeux de rôle qui vous ont particulièrement marqués ou inspirés ?

BRUNO FAIDUTTI (12 FEVRIER 2016) - PAR GUILLAUME CHIFOUMI



BRUNO FAIDUTTI À ÉTOURVY (10 MAI 2016) - PAR FABIEN CONUS



**B. F.** : Il faut dire que j'ai fait du jeu de rôle il y a très longtemps. J'ai arrêté lors de la sortie de *Maléfice*. On n'avait pas un choix énorme. Je me rappelle *James Bond 007*, je me rappelle *Daredevils*, je me rappelle *Dungeons & Dragons* et, bien sûr, *L'Appel de Cthulhu*, mais je n'ai jamais été trop Cthulhu. Je n'aime pas l'univers de Lovecraft. J'étais surtout dans le médiéval fantastique bête et méchant. Parce que cela permettait d'intégrer un certain humour, on était tout de suite et clairement dans les poncifs, ça devenait beaucoup plus facile de jouer.

Donc j'aimais bien surtout *Dungeons & Dragons*. Il y avait assez peu d'autres choses. Il y avait *Chivalry and Sorcery*, mais c'était trop compliqué, il y avait *Traveler*, des choses comme ça. Ensuite, j'ai fait du grandeur nature.

**C. d'A.** : Est-ce que la façon de jouer du grandeur nature ou du jeu de rôle sur table n'aurait pas influencé votre façon de créer un jeu de société ?

**B. F.** : Non, je ne pense pas. Certains de mes jeux reprennent des thèmes proches du jeu de rôle. *L'Or des dragons*, par exemple, est une parodie de *Dungeons & Dragons* : on tue un dragon et on a une minute pour se mettre d'accord sur le partage du trésor, sinon personne n'a rien. Mais dans la mécanique mes racines sont plus proches du *Risk*, du *Cluedo* ou du poker que du jeu de rôle. Après, il y a des interactions. J'ai fait beaucoup de jeux dans lesquels on gère un personnage, chaque joueur a un petit changement de règles, un petit truc particulier pour lui. Ça n'en fait pas pour autant du jeu de rôle.

**C. d'A.** : Vous êtes historien et avez écrit une thèse : *les Images et connaissance de la licorne*<sup>2</sup>. Ce travail a-t-il pu vous inspirer pour la création de vos jeux ?

**B. F.** : Je suis le spécialiste mondial de la licorne. En particulier, de la licorne du XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècle, c'est assez précis. Ça me vaut

<sup>2</sup> <http://www.faidutti.com/unicorn/unicorn.htm>.



de temps en temps des invitations à droite et à gauche. C'est très amusant.

J'y ai vaguement pensé et puis ça n'a jamais donné de choses vraiment intéressantes. Donc, je m'amuse de temps en temps à glisser une licorne dans mes jeux. D'ailleurs, je regardais tout à l'heure un mail d'un auteur de jeu brésilien avec qui je travaille. Il me dit qu'il voulait me proposer de faire un jeu sur le Tupinamba. Quand je faisais ma thèse sur la licorne, j'avais utilisé les textes d'André Thevet, qui est un voyageur du XVI<sup>e</sup> siècle qui a découvert les Tupinambas (ou en tout cas, qui avait beaucoup écrit dessus parce qu'il avait un peu déliré). Il expliquait que là-bas, il y avait le pirusapi. C'est une espèce de lama avec deux cornes, une derrière l'autre. On pourra peut-être recaser ça dans ce jeu, je ne sais pas. Mais bon, les licornes, je ne les ai jamais vraiment casées dans un jeu, c'est vrai.

**C. d'A.** : Vous êtes par ailleurs professeur d'économie et de sociologie en lycée ?

**B. F.** : Ça s'est fait un peu par hasard. J'ai un parcours universitaire tordu. J'ai commencé par faire des études de droit et d'économie, l'économie m'intéressait un peu et puis j'avais besoin de travailler, donc j'ai passé les concours.

Quelque part, je pense qu'il y a des points communs entre les théories économiques et la création de jeux de société. Dans les deux cas, on retrouve le besoin d'avoir une vision du monde un peu ouverte, un peu littéraire et d'être à la fois capable de rationaliser et de construire des petits modèles. On est vraiment à la limite des deux univers : des humanités et de la science dure. On est dans la science molle.

**C. d'A.** : Dans un des nombreux articles de votre blog<sup>3</sup> vous dites que vous êtes plutôt réticent à intégrer le jeu dans la pédagogie. Selon vous, ne serait-il pas possible de donner goût aux études par l'intégration

<sup>3</sup> <http://faidutti.com/blog>



d'un aspect ludique à un enseignement trop magistral ?

**B. F. :** Je ne fais pas de jeux économiques. J'ai fait un jeu, c'est toujours celui que je cite parce que c'est le seul : *Terra*, qui est basé sur le paradoxe du passager clandestin qui est un truc à la limite de la théorie mathématique des jeux et de la sociologie. Le reste de mes jeux, ce sont généralement des trucs très empiriques : j'ai envie de faire un jeu sur tel thème ou sur telle idée, tel truc marrant... J'essaie quand même d'être soit dans des univers qui font un peu rêver (l'économie, ça ne fait pas beaucoup rêver), soit sur des mécanismes qui sont amusants, du bluff, des choses comme ça.

Je dirais que ça ne fait du bien ni au jeu, ni à l'éducation. Pour moi, le problème numéro un de l'éducation et des professeurs, c'est le manque de temps pour faire passer toutes les notions. Utiliser le jeu pour ça, faire passer une étape intermédiaire (la maîtrise des règles du jeu) pour aller derrière chercher

la théorie, c'est une perte de temps considérable. Cela réduit la quantité d'informations qu'on veut faire passer. Cela ne fait pas vraiment de bien au jeu parce que, pour moi, le charme du jeu, c'est qu'il n'a pas grand chose à voir avec la vraie vie. Je constate qu'en règle générale les jeux à usage pédagogique sont rarement bons, ils ne fonctionnent pas très bien. Sinon, c'est de la pédagogie interactive tellement mal déguisée en jeu que les élèves ont tout de suite l'impression qu'on les prend pour des cons. J'ai les deux casquettes (prof et auteur de jeux) mais pour moi elles sont bien séparées. Si je peux glisser une occasion d'apprendre quelque chose dans un jeu, que c'est marrant, je le fais.

**C. d'A. :** N'avez-vous jamais été tenté d'intégrer les domaines de la sociologie ou de l'économie dans un de vos jeux afin d'attirer l'attention sur un modèle économique ou un phénomène sociologique particulier ?

**B. F. :** Les économistes fonctionnent avec des modèles qui sont un peu comme les jeux, des

trucs bien carrés. Si la réalité ne correspond pas au modèle c'est que la réalité a tort en général. On va donc essayer de modifier un peu tout ça et je ne pense pas que ce soit la bonne démarche. En voulant faire tout passer par des jeux – c'est la mode actuelle de la gamification – je me demande si on ne va pas quelque part faire accepter cette idée que, si les choses ne vont pas tout à fait selon le processus prévu dans le jeu, c'est qu'elles se passent mal. Je ne pense pas que ça fasse évoluer nos jolies têtes blondes et brunes dans la bonne direction.

**C. d'A.** : Vous nous avez parlé au Gamelier de votre prochain jeu : *Warehouse 51*. Pourriez-vous nous en dire un peu plus ?

**B. F.** : Des auteurs brésiliens m'avaient contacté et avaient fait un jeu d'enchères. Il y avait quelques idées mais qui ne marchaient pas parfaitement, et qui étaient des enchères d'objets d'art. On a retravaillé ça pendant quelques temps. Comme il y avait des objets d'art célèbres, comme la Vénus de Milo, la Joconde, etc, je leur ai dit que ce serait marrant de leur donner des petits pouvoirs qui correspondent plus ou moins à l'objet en question.

En plus, certains objets sont des faux, chaque joueur a certaines infos et sait qu'un certain nombre d'objets sont des faux et les autres ne le savent pas. On va essayer de faire monter les enchères sur les faux en espérant que les autres joueurs vont les acheter très cher. Le jeu fonctionnait bien et on a signé avec un éditeur, qui nous a dit que ça serait intéressant d'ajouter des objets mythologiques ou imaginaires parce qu'on imagine plus facilement qu'ils aient des pouvoirs magiques.

On a repris le projet à zéro en gardant la mécanique du jeu mais en refaisant la liste des objets. Le jeu se passe en 2038 et les États-Unis sont en faillite. Ils revendent leurs stocks à des milliardaires chinois - les personnages des joueurs. On va acheter tout ce qui est dans les entrepôts secrets des États Unis : l'arche d'alliance, le *Nécronomicon*, la lampe d'Aladdin, l'anneau unique, le marteau de Thor, tout, et bien évidemment, certains

objets sont des faux. On trouve aussi les bottes de sept lieux, un tapis volant, la lame de Shiva, c'est un shuriken de trente-deux kilomètres de diamètre...

**C. d'A.** : Combien de temps cela prend-il pour développer un jeu ?

**B. F.** : C'est vraiment très variable : d'une demi-journée à trois ou quatre ans. Là, j'ai un jeu pour lequel j'ai reçu une proposition la semaine dernière, il y a vraiment une demi-journée de travail dessus. La première version a marché tout de suite.

À l'opposé, j'ai traîné *Isla dorada*, paru il y a quelques années, pendant six ou sept ans, avec des dizaines de versions.

**C. d'A.** : Quand sait-on qu'un jeu est prêt ?

**B. F.** : Quand les joueurs font une partie et qu'ils me disent « on en fait une autre ». Ça, c'est le signe parfait. Mais sinon, c'est quand vous n'avez plus envie d'y changer quoi que ce soit.

**C. d'A.** : De nombreux auteurs travaillent sur la théorisation des jeux. Ils abordent les jeux par cette forme de la théorie, la théorie psychologie notamment. Dans le jeu vidéo, il y a beaucoup de gens qui ont travaillé sur la neuro-psychologie.

**B. F.** : Je connais des gens qui sont un peu dans ces domaines-là. Ça ne me passionne pas. Je m'amuse parfois avec la théorie mathématique mais je ne vais pas très loin, ne serait-ce que parce que je n'ai pas une culture mathématique très développée.

Une chose me frappe, par exemple, dans *Histoire de la sexualité* de Foucault. Vous remplacez « sexe » par « jeu » et à peu près tout marche. Il y a quelque chose à faire là-dessus. Mais je suis mille fois trop paresseux et sans doute pas assez intelligent pour m'y attaquer.

Mais je m'amuse à théoriser. J'ai fait un article sur mon blog récemment, au sujet des thèmes du jeu, où j'ai essayé d'appliquer le paradigme sur l'orientalisme. J'ai essayé

d'appliquer ça sur le jeu et ça marche très bien.

Je préfère tout de même faire des jeux et lire des romans.

**C. d'A.** : De nombreuses sociétés de jeux vidéo démarchent les auteurs de jeux pour travailler chez elles et proposer des mécaniques de jeu. Est-ce quelque chose qui vous a déjà intéressé ?

**B. F.** : On me fait des demandes, je connais pas mal de monde chez Ubisoft d'ailleurs. Mais on me demande moins qu'à d'autres auteurs de jeux, essentiellement parce que mes jeux font beaucoup appel à des mécanismes de bluff, de psychologie. Des aspects plus difficiles à intégrer au jeu vidéo.

Antoine Bauza ou Bruno Cathala sont davantage invités, sans doute parce que leurs jeux ont des mécanismes plus faciles à intégrer. Ça changera peut-être.

En ce moment, je travaille avec une boîte de jeux vidéo, Volumique. Ils font le petit ballon en papier sur l'Ipad, ce genre de choses. Je travaille avec eux sur des petits jeux marrants, ça sera très drôle quand ça sortira parce que vous posez l'Ipad au milieu de la table, vous appuyez sur le bouton start et souvent les joueurs commencent à courir autour de la table et à hurler.

**C. d'A.** : Beaucoup d'auteurs ou d'éditeurs cherchent des « recettes » pour sortir de jeux qui vont percuter à chaque fois le public et fonctionner. On pourrait comparer cela à Hollywood, qui a mis au point une « recette » pour faire des films qui fonctionnent. Avez-vous été confronté à ce phénomène ?

**B. F.** : Je dirais qu'on fonctionne davantage comme la littérature. Dans le jeu vidéo et le cinéma, ce sont quand même de gros projets, menés par de grosses équipes, qui demandent de gros investissements, avec un sens du business.

Le jeu est beaucoup plus proche de la littérature : on a des gens qui ont fait leurs trucs dans leurs coins, qui les amusent et qui vont après les proposer. Les auteurs sont porteurs de projets.

**C. d'A.** : Pour finir, auriez-vous des conseils et recommandations pour les auteurs de jeux en herbe ?

**B. F.** : Je donne toujours un peu les mêmes conseils. On peut toujours essayer, c'est un milieu qui est relativement ouvert. À part les très gros éditeurs qui reçoivent cinq cents propositions par jour, les autres ne refusent jamais de regarder ce qu'on leur propose.

En France, il y a des tas de petits salons du jeu de société en région, un peu partout, les éditeurs font un peu le tour. Chaque éditeur en fait une dizaine.

La méthode la plus efficace pour moi, c'est d'aller sur ces petits salons, de faire tourner son jeu, d'espérer qu'il y ait un bon buzz, des bons commentaires et d'essayer, quand il y a un éditeur qui passe, de le lui montrer. Parce que si vous envoyez les règles par la Poste ou par mail, ça se noie dans la masse.

**C. d'A.** : Merci beaucoup pour avoir répondu à toutes ces questions. J'espère que cette interview attisera la curiosité de nos lecteurs pour vos jeux. Peut-être nous recroiserons-vous à l'occasion d'une nouvelle game jam au Gamelier...

**PROPOS RECUEILLIS PAR  
RICHARD DELAPLACE**



BRUNO FAIDUITTEN CN, 2014 - PAR BOBAKMS

# Atelier du créateur

Interview

## TZdolls, imprimeurs 3D

L'impression 3D, vous connaissez ? Une petite révolution est en marche, et les jeux commencent déjà à être concernés. Façonner des visuels 3D sur ordinateur puis les imprimer à la demande, voilà qui offre d'incroyables perspectives aux gens d'imagination... Rencontre avec l'équipe de TZdolls, pionniers dans le domaine de l'impression 3D.

**Chroniques d'Altaride :** L'impression 3D, c'est quoi ?

**TZdolls :** C'est une technologie, pas si nouvelle que ça, mais dont les brevets tombent dans le domaine public depuis quelques années, ce qui lui donne un nouvel élan. Elle permet de réaliser un objet concret/réel à partir d'un fichier informatique/virtuel. Différents processus permettent d'aboutir à ce résultat, mais nous avons choisi de travailler avec la stéréolithographie, où un laser sculpte un objet dans une cuve de résine liquide photosensible qui va donc se solidifier au contact du laser. Cette technique nous permet de réaliser des objets très fins avec une précision de 25 microns.

**C. d'A. :** TZdolls, c'est une boutique d'impression 3D ? Comment est né un tel projet ?

**TZd. :** TZdolls est précisément un service d'impression en ligne avec distribution de nos propres créations. Fab est graphiste et a toujours travaillé la 3D, il publie régulièrement

ses créations via le net. Pierre, qui s'intéresse aux nouvelles technologies, suit les progrès de l'impression 3D. Pierre connaît le travail de Fab, l'idée est évidente pour lui : mêler un savoir-faire avec un outil technologique permettant de réaliser des objets finis. Sand a rejoint le projet par la suite. Un concours de circonstances, des associations d'idées, c'est toujours comme cela que naissent les projets.

**C. d'A. :** Quels services proposez-vous aujourd'hui ?

**TZd. :** Nos services couvrent toute la chaîne de production en fonction des besoins du client. Nous pouvons concevoir et/ou réaliser le modèle 3D sur les préconisations du client puis l'imprimer. Autant qu'il nous est possible de simplement imprimer le fichier 3D du client. Le fait de travailler en impression 3D nous permet de réaliser des modèles uniques sans le surcoût du passage par un moule, puisque tout est virtuel. L'impression 3D est spécifiquement dédiée aux séries limitées et aux modèles uniques.

**C. d'A.** : Selon vous, quelles sont les nouvelles possibilités offertes par l'impression 3D ?

**TZd.** : Elles sont infinies. Les limites de l'impression 3D sont celles de notre imagination. Depuis la mise en œuvre de notre projet, chaque personne rencontrée trouve une nouvelle application de l'impression 3D en fonction de ses propres centres d'intérêt. À qui, tireur sportif, nous parle d'imprimer des douilles ; à qui, collectionneur passionné, nous parle de pièces de rechange pour les parements des voitures de collection ; à qui, bricoleur averti, nous parle des fixations plastiques cassées de sa paroi de douche, etc. Quand les gens appréhendent que nous pouvons réaliser n'importe quel objet, leur esprit se met en ébullition. Et ces applications, propres à chacun et déjà tellement riches, ne



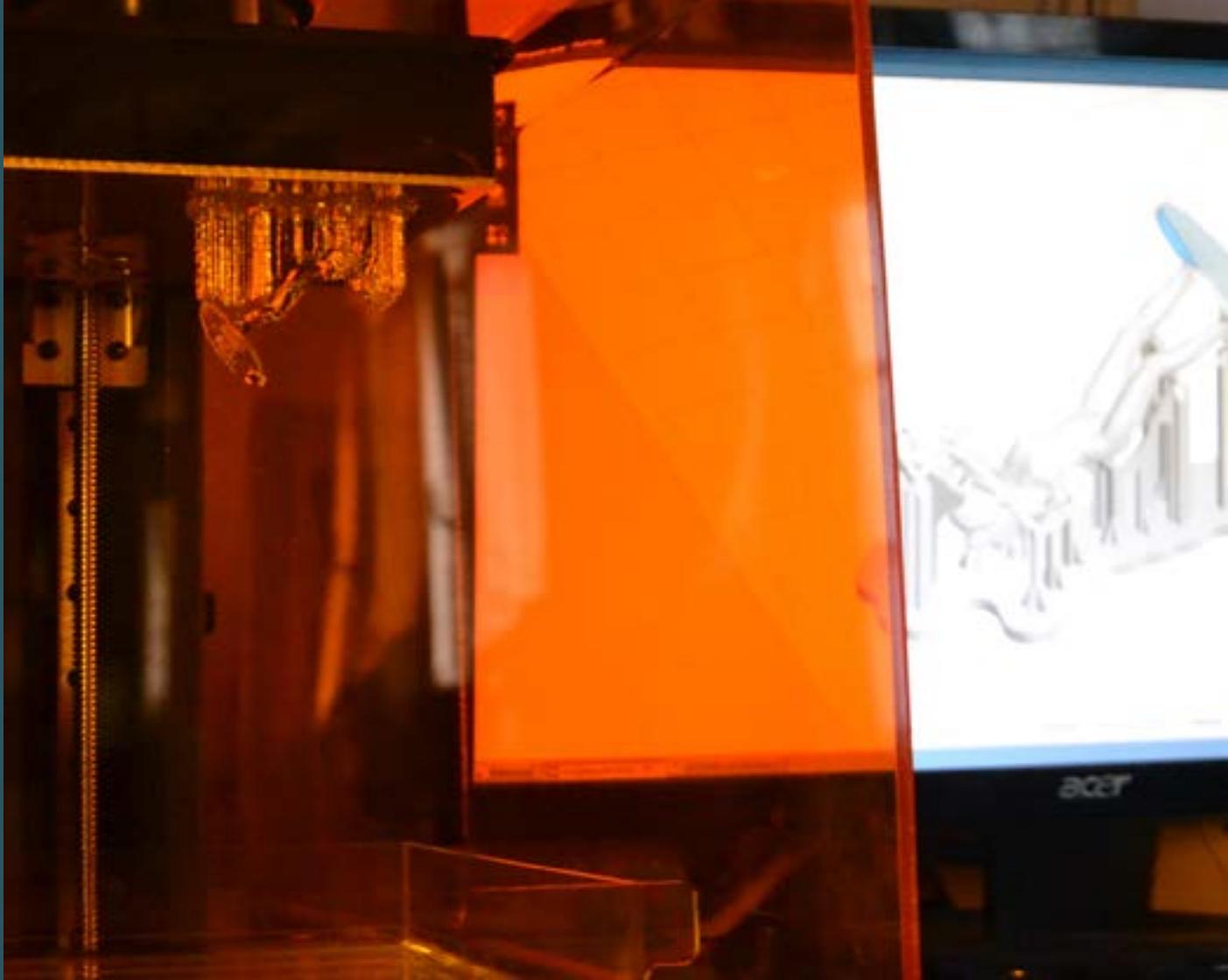
sont que la face émergée de l'impression 3D. Car les gens pensent encore en terme d'objets qu'ils connaissent. C'est-à-dire des objets réalisés avec les technologies actuelles et dépendant des limites de ces technologies. Or, l'impression 3D nous permet de réaliser des objets qui n'existaient pas, comme le gyrocube pour ne citer que le plus connu. Notre esprit n'a pas encore appris à raisonner en terme d'objets « impossibles », ces possibilités-là nous ouvrent tellement de

nouveaux horizons.

**C. d'A.** : Et en ce qui concerne le jeu de rôle, plus particulièrement ?

**TZd.** : Là encore, la possibilité de petites séries et de personnalisations trouve tout son sens. L'impression 3D permet la réalisation de





figurines calquées sur la feuille de personnage ou sur l'imagination de son joueur, sa propre figurine aussi personnelle que ne l'est un personnage. C'est, quelque part, irréel, quand on sait les astuces que déployaient les joueurs pour personnaliser leurs figurines, que de penser qu'il suffit maintenant d'un simple fichier informatique. Mais c'est aussi offrir cette possibilité de personnalisation à tous. L'impression 3D nous permet aussi de sortir nos figurines en monobloc, et de supprimer l'étape d'assemblage. Comme elle nous permet des poses et des détails qui ne sont pas réalisables avec une autre technologie.

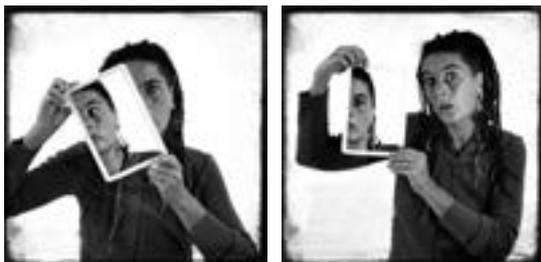
**C. d'A.** : Certains parlent d'une révolution technologique en marche... Comment voyez-vous évoluer le marché de l'impression 3D dans les années à venir ?

**TZd.** : On a lu et entendu beaucoup de choses sur l'impression 3D. Certains y ont vu une amorce de la téléportation. Puisqu'un fichier 3D créé à Sydney pouvait être imprimé à New York de façon « instantanée », si de

façon philosophique, c'est intéressant, de façon pragmatique, l'impression 3D reste encore quelque chose de « compliqué à mettre en œuvre » pour le grand public. Pour trouver son intérêt, elle demande quelques compétences techniques, et c'est sans doute là qu'elle trouvera un frein à son développement. Maintenant, elle va forcément changer les choses, elle les change déjà au niveau industriel. De même, il y a certaines des choses à espérer des nouveaux matériaux et des nouvelles formes qui se développent autour de l'impression 3D.

**C. d'A.** : De quoi a-t-on besoin pour réaliser une impression 3D chez vous ? Et combien est-ce ça coûte ?

**TZd.** : Soit le client possède déjà son fichier 3D et l'impression est facturée au volume de résine, soit ce n'est pas le cas, auquel cas il doit ajouter le prix au taux horaire de la conceptualisation du fichier 3D au coût de l'impression. Difficile d'être plus exact dans le prix sans préciser l'objet. Prenons le cas



d'une demande de conception de figurine de jeu personnalisée en 32 mm, en fonction de la complexité du modèle le prix varierait entre 50 et 100 €. ■

**PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL  
ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR Tzdolls**



## L'équipe

### Minibio Fab

Graphiste maniant la souris autant que le crayon. A grandi entre *Mad Max* et *Paranoïa* (le jeu !).

### Minibio Pierre

Capitaine du vaisseau Tzdolls, droit à la barre. Habile joueur de mots et a(r)mateur de bons maux.

### Minibio Sand

Esprit du web, présent mais silencieux. Capable de jouer 72h ou de tenir une campagne *AD&D* sur 2 ans. ■

[tzdolls.fr](http://tzdolls.fr)



# Atelier du créateur



Interview de Maître Sinh

## Les ExoGlyphes

« Romans inédits des cultures de l'imaginaire »  
Voici comment Maître Sinh présente cet O.V.N.I. éditorial  
que sont ces mystérieuses ExoGlyphes...

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

**Chroniques d'Altaride** : Maître Sinh, nous avons eu le privilège de publier votre portrait de rôliste dans le numéro 37 des *Chroniques d'Altaride*. Qu'est-ce qui a changé pour vous depuis ?

**Maître Sinh** : Rien, si ce n'est que je continue à approfondir la ligne éditoriale de 500 nuances de geek.

**C. d'A.** : Entrons dans le vif du sujet. Vous êtes sur la plate-forme de financement participatif continu Tipeee (comme les *Chroniques d'Altaride*!), pourquoi avoir choisi ce support pour le fonctionnement économique du projet ? Que sont les ExoGlyphes ?

**M. S.** : C'est un « canal » de crowdfunding sur Tipeee. Je dis canal, car ce type de financement participatif se passe en abonnement, dans la durée. Comme un flux. Son objet est de découvrir, en français, des œuvres de science fiction, de fantastique ou de fantasy qui ne sont pas (ou plus) traduites.

Les abonnements sont à très faible coût, et commencent à trois euros par mois. Chaque mois, on peut lire une nouvelle ou un « épisode » d'un roman. Au plus on atteint des paliers au cours

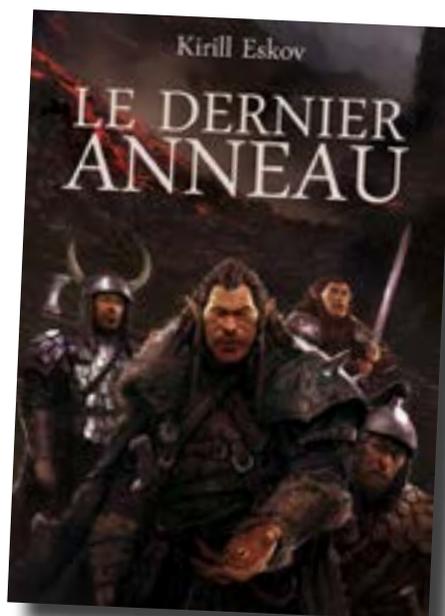
du temps, au plus les épisodes grossissent donc le coût total diminue.

Ça a commencé début juin et en un mois, on avait franchi quatre paliers et une première nouvelle est parue, *A Colder War* (littéralement « Une guerre plus froide »).

**C. d'A.** : Parlez-nous du contenu : *Le Dernier Anneau* de Kirill Eskov et le cycle de *La Laverie* de Charles Stross. En quoi ces textes sont-ils intéressants ?

**M. A.** : *Le Dernier Anneau*, certains le connaissent, on avait réuni la moitié du budget sur Ulule il y a quelques années pour sa traduction. Il est disponible dans six

langues, mais toujours pas en français. Pour ceux qui ne connaissent pas, l'auteur, qui est paléontologue, part du principe que les Terres du Milieu sont un monde réel, et que *le Seigneur des anneaux* est un document historique... rédigé par les vainqueurs. Le roman montre donc le point de vue des Orocuens (les « orcs ») qui étaient en réalité une civilisation sur le point de faire sa révolution industrielle, ce que les tenants de la magie (Gandalf en premier) ne voyaient pas d'un bon œil.





**Charles Stross.**

Autant dire que le roman est extrêmement amusant, autant pour les fans de Tolkien (comme l'auteur) que pour les autres.

*La Laverie* est une série de roman de Charles Stross, au sein d'un service secret britannique dédié à l'occulte, en particulier au « mythe ».

Je vais être franc ; ces derniers années il y a une inflation énorme de « chtuluries », car Cthulhu, ça fait vendre. Enfin, du moins, c'est ce que leurs promoteurs espèrent. Je ne vais pas citer de noms, mais c'est devenu assez éhonté quand même.

Donc dans toutes ces poulperies, ce n'est pas facile de s'y retrouver. Certains sont tentés de jeter le poulpe avec l'eau du bain. Ça serait dommage.

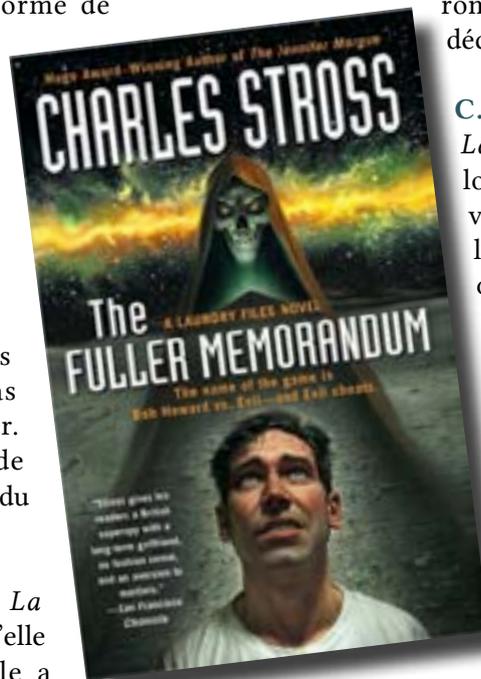
Ce qu'on peut dire de *La Laverie*, d'abord, c'est qu'elle ne date pas d'hier. Elle a commencé il y a bientôt quinze ans maintenant.

Ce n'est pas non plus un « coup » : l'univers

compte déjà sept romans, sans compter les nouvelles.

Ensuite, il y a l'auteur : Charles Stross, un des grands auteurs britanniques contemporains, avec plusieurs prix Hugo.

Donc comme la série en version française est interrompue au deuxième roman, depuis dix ans, on a décidé d'y remédier.



**C. d'A.** : On retrouve dans *La Laverie* une esthétique lovecraftienne – d'ailleurs vous êtes applaudis par les éditions Sans-détours, qui publient le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu...* qu'y a-t-il de l'univers de Lovecraft dans ces histoires ?

**M. S.** : Comme je l'ai dit, c'est à mon avis un des rares interprétations modernes de H. P. Lovecraft qui tiennent la route. Et pourtant, ce n'était pas gagné car

mélanger du roman d'espionnage, de l'humour au second degré et de l'informatique... là est tout le talent de Stross, qui arrive même à faire quelque chose d'effrayant.

Par rapport à la première extension *Cthulhu Now* ou au complotisme à la *X-Files* de *Delta Green*, je pense que *La Laverie* s'inscrit davantage dans le monde actuel et revient aussi aux sources de nos parties de *L'Appel de Cthulhu*.

Dans *la Laverie*, les fonctionnaires et autres geeks sont plus proches des gentlemen de *L'Appel de Cthulhu* que des *men in black* de *Delta Green*. On peut aussi « parler » de manière plus naturelle et quand l'horreur se pointe, je pense qu'elle n'en est que plus terrifiante.

**C. d'A.** : Même chose pour *Le Dernier Anneau*. C'est bien l'anneau unique des Terres du Milieu ? Quel est l'univers de Kirill Eskov ?

**M. S.** : C'est bien lui, mais il tient un rôle mineur dans le roman. On a en quelque sorte une « compagnie de l'anneau » inversée, qui fait diversion. Mais je n'en dirai pas plus pour ne pas spoiler.

**C. d'A.** : Votre approche éditoriale... c'est le renouveau du feuilleton ? Pourquoi privilégiez-vous un tel format épisodique plutôt qu'un livre classique ?

**M. S.** : D'abord pour une question de faisabilité. Le problème d'Ulule, c'est qu'il est beaucoup dans l'événementiel. Ça dure un mois et c'est fini. ExoGlyphes s'installe dans la durée. C'est donc plus facile de s'attaquer à la traduction d'un roman de cette façon, petit à petit.

Ensuite, l'idée qu'il y a derrière, c'est de découvrir des univers-monde petit à petit, de plonger ensemble dedans et de le partager pas à pas. Par exemple, les épisodes sont fournis avec beaucoup de notes de traduction qui peuvent être commentées par les abonnés, et un wiki est prévu pour retranscrire petit à petit le background de ces univers.



**C. d'A.** : Ce découpage ne risque-t-il pas d'être préjudiciable aux histoires ? Comment procédez-vous pour choisir le moment de la coupe ?

**M. S.** : Beaucoup de romans classiques furent initialement publiés en épisodes, dans les pulps. On coupera simplement à la fin d'un chapitre.

**C. d'A.** : Soyons concrets : combien ça coûte ? comment ça marche ? où faut-il aller ? combien de temps faut-il attendre ?

**M. S.** : Ça coûte trois euros et un petit clic sur Tipeee<sup>1</sup>.

Les livraisons se font tous les mois, sauf exceptions. ■

PROPOS RECUEILLIS  
PAR BENOÎT CHÉREL  
ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR 500NDG.

1 [www.tipeee.com/exoglyphes](http://www.tipeee.com/exoglyphes)



# Les Shoggoths, une arme de destruction massive ?

Extrait de la nouvelle *A Colder War*<sup>1</sup>

Et si, pendant la Guerre froide, les Soviétiques s'étaient mis à utiliser des choses innommables et très anciennes ? Avec cette nouvelle, Charles Stross inaugure de manière originale une nouvelle interprétation du mythe de Cthulhu, qui va s'épanouir dans les romans de *La Laverie* proposés en ce moment sur ExoGlyphes. Extrait choisi...

Encore une séquence photo.

Depuis une très haute altitude – possible-ment en orbite – une vue aérienne d'un lointain village dans un pays montagneux. De petites cabanes se blottissent sur un affleurement taillé à la serpe. Des chèvres broutent à proximité.

Sur la deuxième photo, quelque chose a traversé le hameau en roulant et a tout dévasté sur son passage. Le sillage ainsi laissé est assez différent des traces de dommages provoquées par des tirs d'artillerie : quelque chose d'environ quatre mètres de large avait raclé le plateau rocheux jusqu'à le rendre lisse, le sapant comme sous l'effet d'une grosse chaleur. Un pan de hutte gît, pareil à un ivrogne effondré, plus loin se trouve l'autre moitié, sectionnée de façon nette. Des os blanchis luisent faiblement sur cette macabre piste ; aucun vautour ne descend pour picorer les restes.

Voix off

Ces images ont été prises très récemment, au cours de survols successifs d'un satellite KH-11. Elles ont été filmées à quatre-vingtneuf minutes d'écart, précisément. Ce village était le domaine d'un chef moudjahid renommé. Remarquez les empreintes similaires à celles des chargements des remorques de porte-engins vues lors de la parade de 1962.

Ces indices étaient là, trahissant la présence d'unité de serviteurs déployés par les forces soviétiques en Afghanistan : la piste d'assimilation d'un gabarit de quatre mètres de large. L'effondrement complet de la matière organique sur ladite piste. La vitesse de cette destruction – l'événement avait pris moins de cinq mille secondes pour s'achever, aucun survivant n'était visible, et l'agent responsable de cela avait déjà été remonté sur sa remorque lors du deuxième survol orbital. Et cela malgré le fait que les membres de cette communauté étaient armés de DShK, des lourdes mitrailleuses, des lanceroquettes, et des AK-47.

Enfin, rien n'indique que l'agent responsable de l'attaque n'ait ne serait-ce que dévié de sa course, mais la zone tout entière est dépeuplée. En dehors des restes exempts de toute chair, il n'y aucun signe d'habitation humaine.

Face à tous ces indices, si particuliers, nous n'avons d'autre alternative que de conclure que l'Union soviétique a violé l'Accord de Dresde en déployant BOUJEU DORÉ DE JUILLET en mode offensif dans la passe de Khyber. Il n'y a aucune raison de penser qu'une division de blindés de l'OTAN s'en serait mieux tirée que ces moudjahidin, sans soutien nucléaire... ■

<sup>1</sup> Merci à Charles Stross et au traducteur Jacques Fuentealba, pour leur aimable autorisation, ainsi qu'à la revue *Galaxie*, où la nouvelle est parue pour la première fois dans le numéro 15, en 2011.

# Chroniques d'Altaride

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

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

N°42 Janvier 2017 L'Improvisation

N°43 Avril 2017 Les Souverains

N°44 Juillet 2017 La Foule

N°45 Octobre 2017 La Solitude

N°46 Janvier 2018 Le Sexe

N°47 Avril 2018 La Drogue

N°48 Juillet 2018 La Loi

N°49 Octobre 2018 Le Jeu

N°50 Janvier 2019 Le Sport

N°51 Avril 2019 Sous la terre

N°52 Juillet 2019 Sous l'eau

N°53 Octobre 2019 Les Langues et le langage

N°54 Janvier 2020 Le Futur

N°55 Avril 2020 La Naissance

Soumettre un texte : 10 000 signes max. (ou contactez-nous)

Deadline : le 20 du mois précédent.

Contact : [altaride@gmail.com](mailto:altaride@gmail.com)

Forum : [altaride.forum2discussions.com](http://altaride.forum2discussions.com)

Facebook : [facebook.com/chroniquesdaltaride](https://facebook.com/chroniquesdaltaride)

Twitter : [twitter.com/Altaride](https://twitter.com/Altaride)

Google+ : [plus.google.com/+Altaride](https://plus.google.com/+Altaride)

Podcast : [cendrones.fr](http://cendrones.fr)

Nous soutenir : [tipeee.com/chroniques-d-altaride](https://tipeee.com/chroniques-d-altaride)

Les dates indiquées sont susceptibles d'être modifiées ou annulées. Tout document envoyé implique l'acceptation de correction et de publication dans les Chroniques d'Altaride.

[www.altaride.com](http://www.altaride.com)

*Fils des siècles*

## EURÊKA, L'INCIDENT DE SYRACUSE

Supplément saison à la bêta

PAR BENOÎT CHÉREL

**S**i les *Chroniques d'Altaride* ont fait une (grosse) pause d'un an, c'est aussi parce que le rédacteur en chef de la revue travaillait sur son projet de jeu de rôle, *Fils des siècles*. Un univers historico-fantastique où les joueurs sont invités à suivre les pérégrinations de leurs personnages immortels à travers le temps et l'Histoire.

Le jeu est disponible en bêta ouverte depuis 2014, une phase de test proposée aux personnes qui souhaitent participer activement au développement du jeu, et qui a déjà connu plusieurs mises à jour (la version actuelle est la 2.2).

À la demande de plusieurs groupes de jeu, du matériel était nécessaire pour se confronter à l'essentiel du système. Car si certains ont déjà mis en place des scénarios originaux à des époques diverses, d'autres préfèrent commencer par du matériel officiel, et se retrouvaient sur leur faim une fois parvenus au terme du scénario de découverte proposé dans le kit.

Cette année a donc été l'occasion pour l'auteur et l'équipe d'illustrateurs de préparer un supplément de saison (une campagne dans *Fils des siècles*). Il complète la bêta en proposant des éléments d'univers qui préparent au livre de base à venir, permettant de mieux comprendre le potentiel narratif et ludique des immortels.

L'aventure proposée se déroule à Syracuse, assiégée par l'armée romaine, pendant la deuxième guerre punique. On y rencontre des personnages imaginaires, comme le roi des Myrmidons, ou historiques, comme le génie Archimède ou le général Marcus Claudius Marcellus, le plus grand soldat de Rome depuis... Romulus !

**BENOÎT CHÉREL**

Ce supplément de 76 pages A4 couleurs illustré est disponible (15 € + frais de port) sur l'espace boutique du site Internet officiel du jeu : [www.filsdesiecles.com](http://www.filsdesiecles.com)

# EURÉKA!

## L'INCIDENT DE SYRACUSE

Supplément saison pour la bêta  
du jeu de rôle historico-fantastique  
de Benoît Chérel

**15 €**

★ disponible sur  
[filsdesiecles.com](http://filsdesiecles.com) ★

**FILS**  
DES **S** **ÉCLES**  
LE SOUFFLE DU TEMPS



Scénario *Metal Adventures*

## UN CONTRAT JUTEUX

FABRICE RINGUE

Ce scénario *Metal Adventures* a remporté le prix du scénario des Joutes du Téméraire 2014.

### Préface

Voici un scénario librement inspiré de l'univers de *Metal Adventures*. Le but est de faire la part belle au roleplay. Il s'efforce de satisfaire l'ensemble des joueurs, y compris celui qui incarnera l'Historien (un personnage trop souvent laissé pour compte). Il y a donc de l'aventure, des fusillades, du voyage dans l'espace et de la recherche, peut-être même des combats spatiaux... si vous avez le temps.

Pour vous aider à mettre en place ce scénario, des éléments supplémentaires seront mis à disposition en téléchargement sur le site de la guilde d'Altaride, dans la rubrique *Metal Adventures* (notamment le background des personnages).

### Un contrat juteux

L'équipage du *Libertad* finit sa mission : livrer un cargo au contenu inconnu. Nombre de receleurs/voleurs font appel au *Libertad*, car ils savent l'équipage fiable et

sans scrupule, à condition d'être prêt à en payer le prix.

Ce n'est donc pas la première fois que le *Libertad* transportait un cargo de ce type. Pour autant cette mission avait quelque chose de particulier, le commanditaire (resté secret) avait précisé que la soute ne devait rien contenir d'autre. Un caprice que Vengeance, capitaine du vaisseau, avait su très bien monnayer.

L'ordre de mission était on ne peut plus simple : récupérer le cargo 728-89A au relais de l'OCG en Mu23 et le livrer à un certain Lazarus Garber en Omicron35.

#### Tests possibles avant le début de la partie :

- **Omicron35** : *Historien* > *Utilisation de son module mémoire* : (1) Quadrant inoccupé depuis des siècles. (3) Seule chose potentiellement présente : les restes d'une galaxie morte, où la folie

Archétype	Indicatif	Nom civil	Humain / Mutant	Motivation
Canonnier	Mygale	Stacey Larkins	Humain	La fuite
El seductor	Vengeance	Imani Rumford	Mutant	L'oubli
Fusilier	Éparpilleur	Paxton Hesley	Humain	Le grade
Historien	Prélat	Anatole Dobbs	Mutant	Le voyage
Ingénieur	Banjo	Jamison Fricker	Humain	Le voyage
Navigateur	Destinée	Tarek Ashford	Humain	La fuite

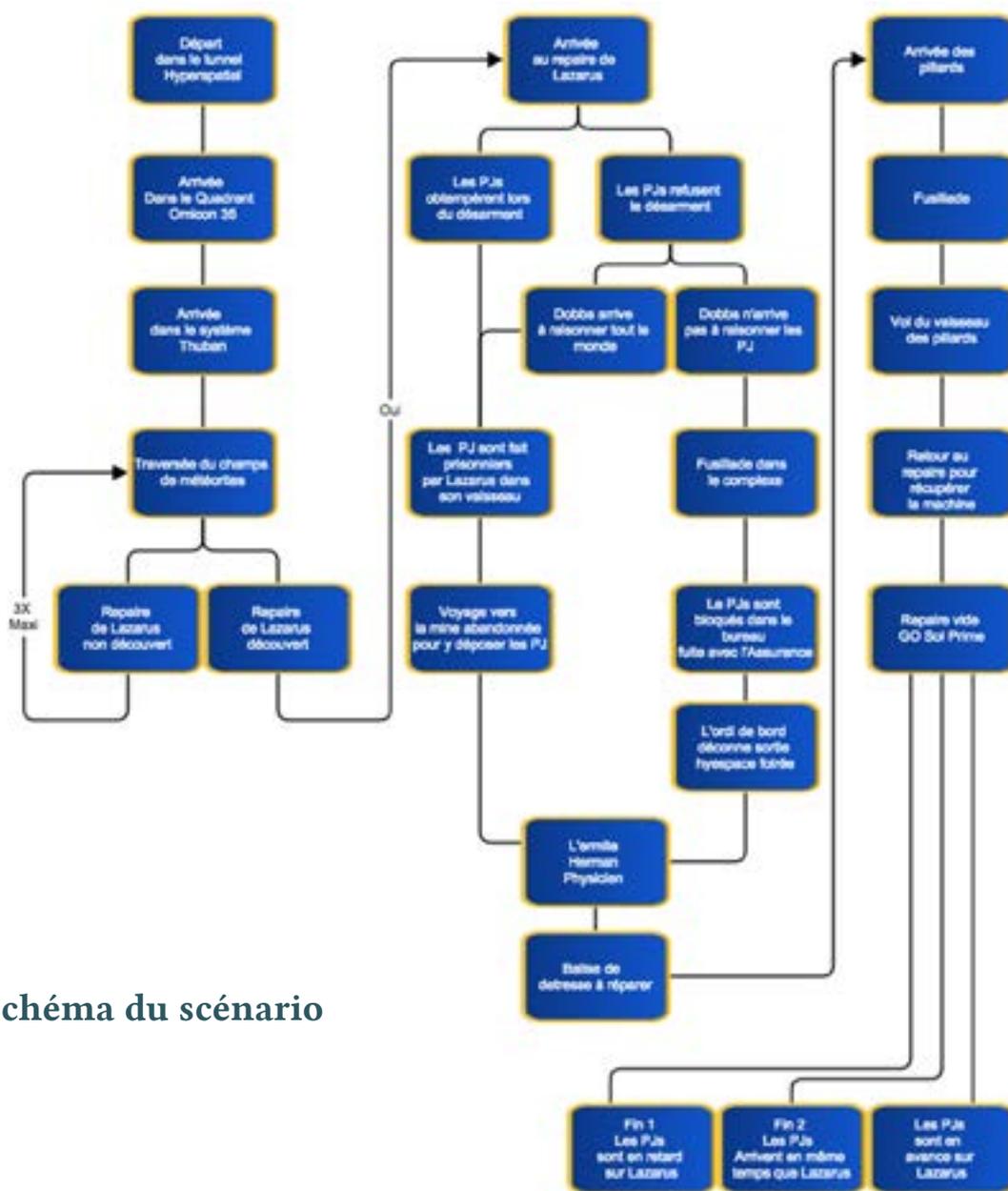


Schéma du scénario

## Introduction à lire aux joueurs

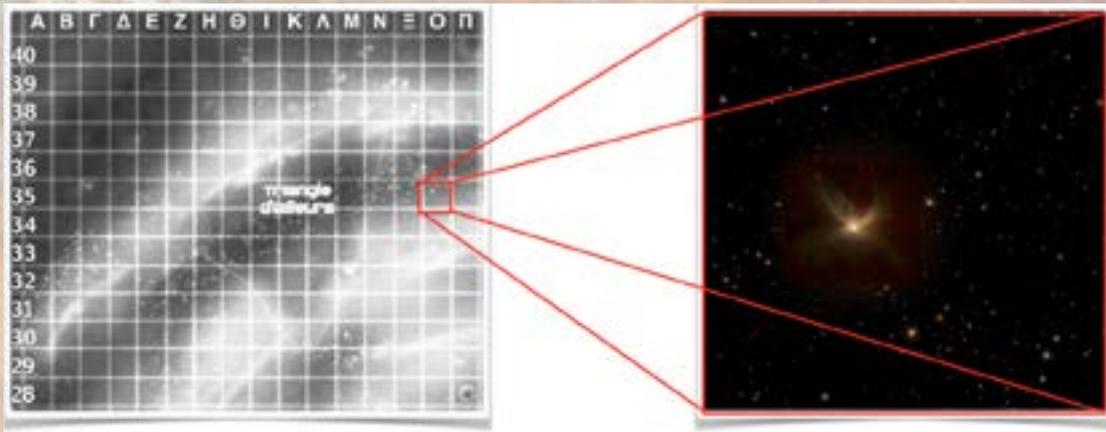
humaine a montré ce qu'elle savait faire de mieux en matière de destruction de planète. (5) Entendu parler d'un repaire possible de receleurs, mais personne n'a pu le prouver.

Si l'un des trois tests est réussi : +1d pour le test de traverser du champ d'astéroïdes du début de partie.

- **Lazarus Garber** : Vengeance a des infos, mais a-t-elle tout dit à son équipage ?

*Il se fait tard, mais Vengeance est encore sur le pont, fidèle au poste lorsqu'il s'agit d'une traversée en hyperspace. Elle a toujours apprécié de voir un vaisseau surfer sur la vague, et le Libertad ne déroge pas à la règle. Le Libertad ? Un bon vaisseau, un peu ancien certes, comme beaucoup de sa catégorie, mais « une bonne carcasse », comme aime à le préciser Banjo.*

*Cela fait maintenant plusieurs jours de voyage, les réserves de Radix ont été mises à mal, mais*



*tout est prévu pour le voyage retour au relais de l'OCG le plus proche (Nu28).*

*Le Libertad file dans le tunnel. C'est le petit matin. Lorsque, comme à son habitude quand le trajet touche à sa fin, Destinée ouvre les interphones et annonce :*

*« Mesdames et Messieurs, c'est votre navigateur qui vous parle, nous allons arriver à destination : le Quadrant Omicron 35. La température externe est de  $-178^{\circ}\text{C}$ , notre destination sera atteinte d'ici une heure précise. Veuillez éteindre vos cigares et rejoindre vos différents postes. Nous nous félicitons une fois de plus des calculs très précis de la navigation. Nous espérons que vous avez fait bon voyage sur nos lignes. Nous vous souhaitons une agréable journée. Destinée AirLine vous remercie. »*

Quel personnage prend quel poste dans le vaisseau ? Vengeance doit remplir sa fiche « Équipage » à ce moment-là.

## Vers Lazarus

Une heure plus tard, le tunnel disparaît : Arrivée dans le Quadrant Omicron35.

### *Si le navigateur fait le point (2)*

*Si Réussi : La seule chose dans ce quadrant est un système binaire d'étoiles, au beau milieu d'un amas gazeux. Il correspond à une zone dont il a déjà entendu parler, il s'agit du Système Thuban – une zone à éviter ou une cachette parfaite. Si Raté : Un seul système détecté – tout paraît normal.*

Voyager jusqu'au système ne pose pas de problèmes.

- **Arrivée dans le système** : >Test Senseur : (1) / Science Stellaire (1) > Péril interplanétaire : Champs d'astéroïdes

Un immense champ d'astéroïdes entoure les étoiles jumelles, les rochers se déplacent de façon chaotique.

Tout laisse à penser que la livraison doit se faire quelque part dans le coin, mais où ? L'équipage va devoir slalomer entre les astéroïdes et trouver leur lieu de livraison. Protocole : attention, qui occupe quel poste ?

- **Vigie** : détecte un couloir où les astéroïdes sont moins nombreux >Test Senseur (3)
- **Officier** : trace une route dans le champ d'astéroïdes > Test Navigation (3)
- **(Option) Canonier** : peut tirer sur des astéroïdes >Arme embarquées (1) Si cela est fait chaque succès donne un dés au pilote
- **Pilote** : slalom entre les astéroïdes > Pilotage (Vaisseau spatial) (1) : Résultats / dégâts que le vaisseau subit.

À la fin du protocole, Tests de senseurs (5) permet de détecter le repaire de Lazarus. Si raté, l'équipage doit poursuivre ses investigations et donc continuer à évoluer au travers des astéroïdes. Le protocole est ainsi réitéré un maximum de trois fois, au bout de la troisième fois, ils tombent dessus : un astéroïde transformé en relais clandestin.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10+
3M	1M	5G	3G	1G	5L	3L	1L	5S	3S	1S	1S

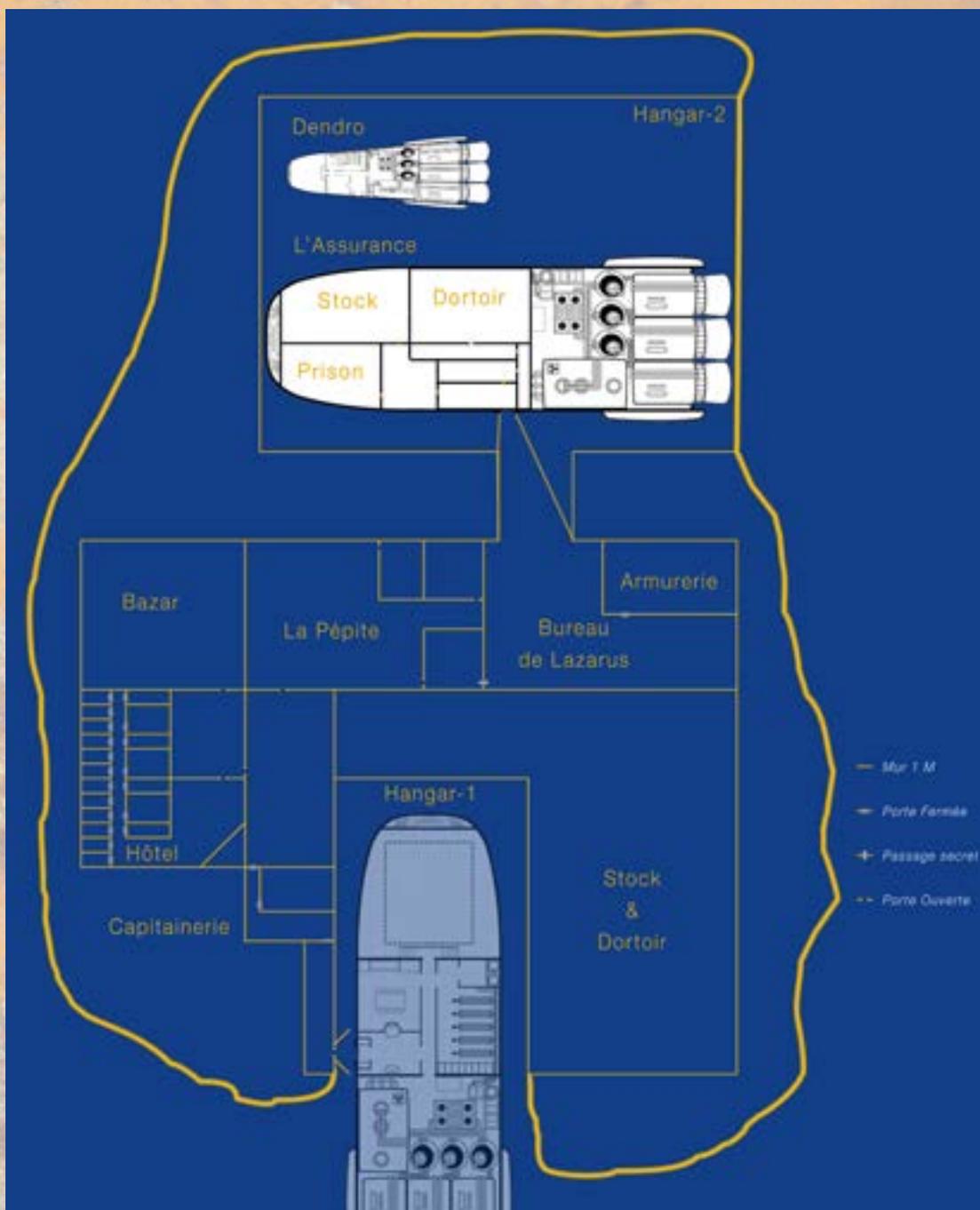
## Arrivée au repaire

Arrivée à la station (par le Hangar-1), la capitainerie prend contact et demande l'appontage immédiat dans le Hangar 1 et la mise en panne du vaisseau. Des ancrs magnétiques viennent stabiliser le vaisseau pour

éviter tout accident lors des débarquements de marchandise.

Balko Earney prend contact avec le *Libertad* et demande le code d'identification. Le bon code est : 2Lima5X-ray6 – Vengeance le connaît.

Après l'identification, Balko met en place une milice qui effectuera des rondes dans le repaire – hors de question de laisser fouiner ces gens-là ici.



Balko est ravi d'entendre ce code et demande à l'équipage de le rejoindre à la capitainerie.

Tout le complexe est fait d'un ajustement de tôles et de caillebotis métalliques, les portes sont des sas récupérés de vieux vaisseaux. Des tuyaux et des câbles courent au sol, sur les murs et au plafond. Bref, on se croirait dans un vaisseau, mais on est dans un astéroïde agencé à la hâte.

Balko emmène l'ensemble de l'équipage (c'est un ordre de Lazarus) dans le Bar de la station : *La Pépité* et leur demande d'attendre l'arrivée de M. Graber.

Test de Vigilance TD (5). Si réussi, un homme dans un coin regarde avec insistance le groupe, il essaie du mieux qu'il peut de ne pas se faire voir. Il s'agit de Zi'on le Black Mambas, avec qui Tarek à un passif.

Ils sont installés très confortablement dans la salle 2 et ont le temps de se détendre, mais ne peuvent sortir du bar, car des gardes sont postés devant l'entrée.

L'intérieur du bar et les activités qui s'y déroulent sont à la discrétion du meneur de jeu.

Lazarus Graber (boss) arrive une heure plus tard. C'est un homme d'âge mûr, qui a bien bourlingué. Son visage est marqué d'une cicatrice qui démarre de sa tempe droite et descend jusqu'en bas de son cou en ligne droite. Il avoisine les deux mètres et en impose. Il a un pistolet Plasma à la ceinture, et un hyperblaster dans le dos. Son teint hâlé prouve qu'il a passé plusieurs années dans l'espace. Ce gars-là ne rigole pas.

Il est accompagné de deux hommes armés et convie l'équipage à se rendre dans son bureau.

Dans le bureau se trouve Balko et quatre hommes, armes au poing. Ils sont prêts à ouvrir le feu au moindre signal de Lazarus.

Lazarus demande à ses invités de laisser leurs armes ici avant d'aller discuter de leur

livraison et des détails du contrat dans son salon privé.

## Détail du complexe

- **Capitainerie** : bureau fermé à clé, c'est Balko Earney qui la détient. À l'intérieur on trouve des armoires avec des registres et un ordinateur. Pas grand chose d'intéressant : principalement des mouvements de stock Test de Recherche (3) les derniers mouvements concernent des marchandises archéologiques. L'ordinateur est protégé par un mot de passe. Test système de sécu (3) pour y accéder. Il ne contient que des fichiers de gestion de stock.
- **Hôtel** : il permet de louer une couchette afin de s'y reposer, certaines sont adaptées aux grands formats (mutants) mais c'est plus cher.
- **Bazar** : Les personnages des joueurs peuvent y faire des emplettes, produits disponibles B uniquement. La Pépité : Un bar / réfectoire / salle de vie.... L'établissement dispose de trois salles qui peuvent être privatisées. La N°3 cache d'un passage secret vers le bureau de Lazarus.
- **Bureau de Lazarus** : Un bureau tout ce qu'il y a de plus classique. Une grande baie vitrée donne sur les docks, lui permettant ainsi de surveiller l'arrivée des marchandises et le stock. La pièce est plus étroite sur la gauche pour accéder à un autre bureau (celui de son vaisseau l'Assurance)
- **Armurerie** : contient des fusils laser / des munitions / des grenades à fragmentation et quelques pièces vitales pour l'armement des vaisseaux. Son accès est protégé par un digicode alphanumérique. Test système de sécu (5) pour y accéder
- **Stock et dortoir** : ici sont entreposées les prises de guerre à vendre sur le marché noir, ainsi que les dortoirs des pillards.

## Embranchement scénario

### *Les personnages des joueurs obtempèrent*

Leurs armes sont remises à Balko, un garde procède à une palpation pour être sûr qu'aucune arme ou explosif ne soit dissimulé.

—> Mettre à jour les feuilles de perso

Le groupe est mené dans un petit salon au bout d'un couloir. Il est plutôt douillet. Lazarus propose à boire, du rhum de Havana, refuser serait un affront.

Jeu de Lazarus à la discrétion du meneur de jeu  
– Son but : empoisonner les personnages des joueurs via une substance :

- ▶ sur les billets qu'il va leur remettre en main propre ;
- ▶ dans le rhum.
- ▶ Un gaz incolore et inodore dont Lazarus serait immunisé.

« Comme convenu, voici 12 500 chacun. »

Lazarus tend une liasse de billets à chacun des personnages des joueurs.

Meneur de jeu : jouez la scène, tendez à chaque joueur une feuille ou quelque chose.

Et vous, personnages joueurs, continuez à discuter de la pluie et du beau temps, à siroter votre bon rhum.

Les personnages des joueurs s'endormiront comme des bébés au bout de cinq minutes (Test Athlétisme pour savoir qui s'endort le premier).

Le réveil se fera plus douloureusement, gros mal de tête et groggy.

Temps écoulé inconnu.

Test Athlétisme (3) : si réussi = retrouve un état normal ; sinon = +1D sur les actions à venir pour la prochaine heure.

Les personnages des joueurs sont menottés

et enfermés dans une pièce sans ouverture, une simple trappe au milieu de la porte sert à communiquer.

Test Acrobatie (5) : si réussi = se libère des menottes.

Lazarus passe les voir et leur explique qu'il n'a rien contre eux, qu'il les remercie pour la livraison. Et qu'il va simplement les débarquer sur une petite planète sympathique de son choix. Il les remercie également pour le joli vaisseau qu'il lui ont donné.

Juste avant le largage, il leur lancera les clé des menottes et celle du cargo, et leur rendra leurs armes.

Les personnages des joueurs sont dans un cargo (unité de stockage de l'OCG), Lazarus les larguera à quelque mètres du sol avant de repartir. Tests d'acrobatie (3), chaque succès excédentaire réduit les dégâts (L) de 1.

### *Les personnages des joueurs n'obtempèrent pas*

Ils sont mis en joue.

Anatole (Prélat) devra jouer son rôle de médiateur pacifiste.

Lazarus est aussi un homme d'affaires. Il essaiera de raisonner tout le monde afin de leur faire comprendre que personne n'a rien à gagner d'un échange de tirs alors qu'ils sont sur le point de conclure un jolie affaire.

S'ils obtempèrent : aller à la colonne « les personnages des joueurs obtempèrent ».

S'ils n'obtempèrent toujours pas, Balko ouvre le feu :

Les personnages des joueurs ne peuvent gagner le combat (Lazarus est un boss) ils sont acculés, des renforts arrivent et ils n'ont d'autre choix que de fuir vers le salon au fond du couloir du fond.

Attention : ils ne se rendent pas compte tout de suite que la pièce vers laquelle ils se dirigent

fait partie d'un vaisseau. Test en Tactique (2) leur permet d'avoir cette information.

Lazarus les laisse filer, il a ce qu'il veut, plus un vaisseau plus récent que le sien.

Comment sortir du Hangar 2 ? À la discrétion du meneur de jeu.

Qui prend quel poste ?

Si Destinée est à un poste donnant une vision du hangar à travers une verrière (pilotage, vigie ou tourelle) meneur de jeu → Test Vigilance (3) Si le jet est réussi, il remarque le logo des Black Mambas sur le Galactic Escort dans le hangar.

Mais ils doivent quitter ce lieu au plus vite, ça commence à canarder méchamment.

Meneur de jeu -> mettre une grosse dose de stress aux joueurs pour le décollage.

À la sortie du hangar 2, il va falloir retraverser la ceinture d'astéroïdes : refaire les tests comme pour leur première traversée (deux fois, au maximum).

L'Assurance a un problème technique : il était en réparation. C'est pour cette raison que Lazarus les a laissés partir. Le Nav-ordinateur a des sautes d'humeur. Il bugue lors des calculs des déplacements, il ne renvoie que des coordonnées qu'il a déjà calculées.

Peu importe la destination programmée, le prochain saut hyperspatial sera fatal. Ils sortiront de l'hyperespace en pleine atmosphère d'une planète minière, aujourd'hui abandonnée.

Cette sortie aura les conséquences suivantes : Navigation HS, Pilotage à 50% du total de dés pour les tests Tests d'acrobatie (3) si attaché à son siège (1), chaque succès excédentaire réduits les dégâts (L) de 1.

Le vaisseau part en vrille.

La chute est à la discrétion du meneur de jeu.

Les personnages des joueurs s'écrasent dans l'atrium d'un complexe minier. Le vaisseau est bon pour la casse. (Incendie, explosion, irradiation dû au Radix ? À la discrétion du meneur de jeu en fonction du Métal Faktor (MF) employé, par exemple).

### *Fin d'embranchement (qu'ils aient ou non obtempéré)*

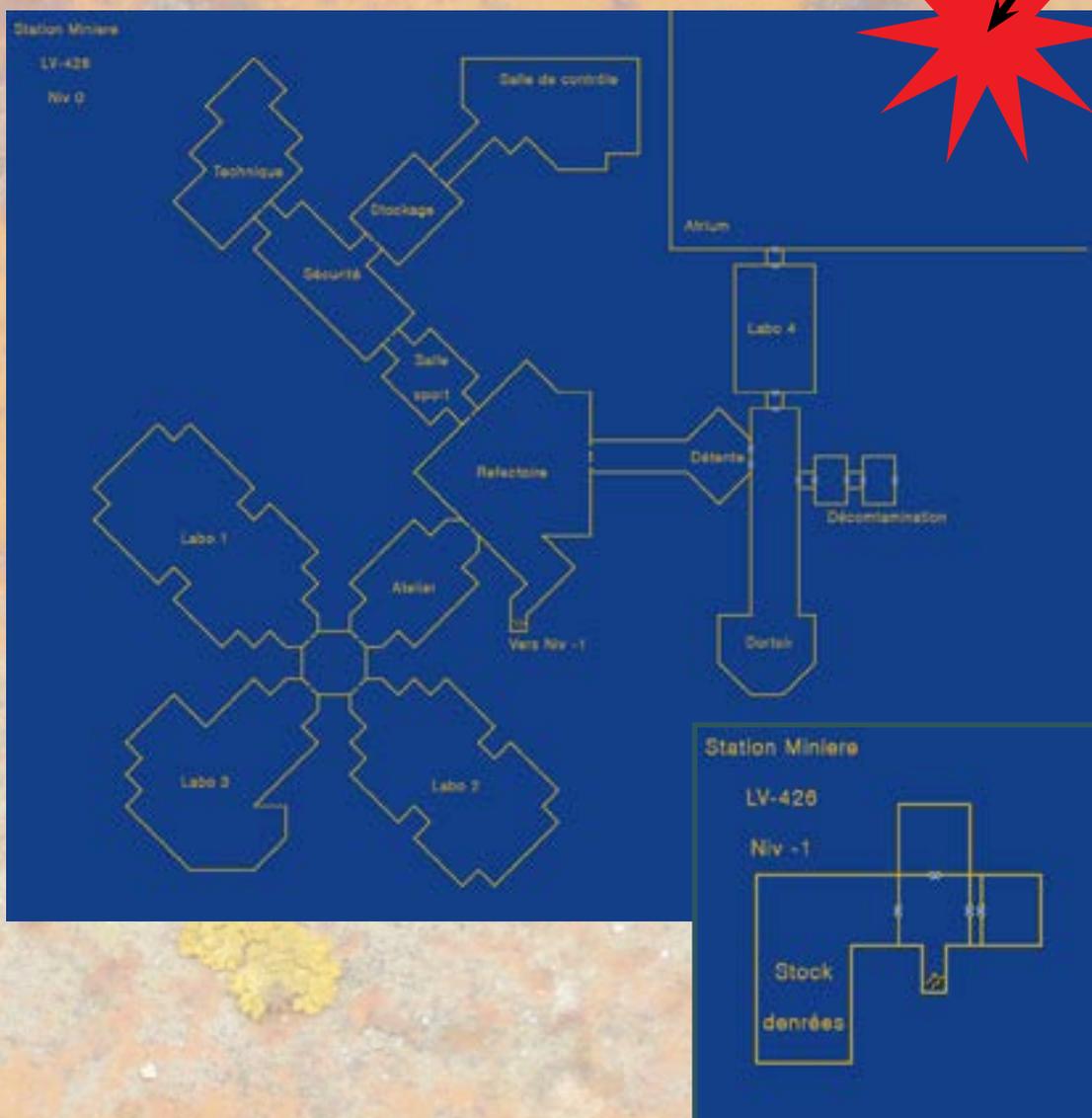
Dans tous les cas, les personnages des joueurs se retrouvent dans l'Atrium du complexe Minier de LV-426. Les chercheurs travaillaient sur l'évolution de la flore en milieu difficile (sol volcanique). Une verrière protégeait la zone, mais elle est en partie détruite.

L'atrium se situe dans un vieux cratère, il est impossible d'en sortir, sinon via le complexe minier.

Voir carte page suivante.

### *Détail du complexe minier de LV-426 niveau 0*

- **Atrium** : La végétation a poussée de façon empirique, la nature a repris ses droits - Atmosphère respirable.
- **Labo 1** : Géologie.
- **Labo 2** : Géologie.
- **Labo 3** : Chimie.
- **Labo 4** : Botanique - Rencontre avec Herman L'ermite.
- **Atelier** : différents outils pour travailler la roche mais ils sont très vieux, et mal entretenus.
- **Sécurité** : vide.
- **Salle technique** : générateur solaire, recycleur d'eau et informatique se côtoient cet espace.
- **Stockage** : denrées alimentaires et d'unités de premiers secours.



- **Salle de contrôle** : contrôle toute la station (portes, clim, électricité...)

#### Détail du complexe minier de LV-426 niveau 1

- **Stock de Denrées** : Fermé à clé.
- **Pièce en face** : le meneur y mettra ce qu'il jugera bon.
- **Pièce à droite fermée par deux portes blindées** : Atelier d'Herman. Il a réussi à réparer une vieille balise de détresse... mais il lui manque une capsule énergétique (celle d'une arme fera l'affaire) pour la faire fonctionner. Herman a les codes des deux portes.

*Arrivée au complexe minier LV-426  
Info Meneur de jeu à ne pas divulguer  
(Quadrant Mu32 à la limite  
du triangle d'ailleurs)*

L'atrium est imposant. C'est une véritable forêt vierge, faune et flore pullulent. Des pièges sont posés çà et là par un ermite qui vit dans le complexe (Hermann) pour lui permettre de se nourrir.

**Meneur de jeu** : Test de vigilance (3) si raté le personnage joueur est piégé (collet, filet, piège à loup bricolé... au choix du meneur de jeu) Dégât de I à G en fonction chaque réussite. Enlève 1 point de dégât.

Après cette balade en forêt, ils découvrent un sas à double porte verrouillé (1). Système de sécurité (3).

Hermann les attend de l'autre côté de pied ferme, c'est un fou parano qui croit que les personnages des joueurs viennent pour le tuer (2). Il a reconnu le vaisseau de Lazarus lors de sa descente.

Herman L'ermite (cadeau pour meneur de jeu) est un physicien, il est le dernier que Lazarus a largué ici, comme tous ceux qui le gênent.

Cela fait cinq ans qu'il est seul ici (pour Lazarus, il est mort depuis longtemps). Il parle tout seul, a la phobie de certaines choses, tient des propos incohérents... .

Dobbs peut faire un test en Histoire (3). Si réussi, il découvre qu'Herman était un des plus grands physiciens de son époque et qu'il travaillait sur les artefacts à singularité gravitationnelle.

Il est en fait Herman Lanford, le père de bon nombre de théories nouvelles qui ont débouchées sur des technologies de facilitant le voyage spatial.

Lazarus l'a fait travailler pour lui, sur une partie de machine, les personnages des joueurs lui en ont livré une nouvelle.

### **Embranchement scénario possible : Un boulot pour Dobbs**

*Les personnages des joueurs parviennent à raisonner Hermann*

Il peuvent essayer de communiquer avec lui et en apprendre plus sur le complexe et sa présence dans ces lieux.

Tests possible en empathie opposé à détermination (3) d'Herman. Si Réussi, Hermann sera heureux d'avoir de nouveaux amis avec qui jouer.

Il passe le plus clair de ses journées à réparer une vieille balise de détresse qui se trouve au Niv. -1 de la station (Z), il convie les personnages des joueurs à jouer avec lui.

Il voit surtout en Banjo un alter ego ingénieur et partagera ses infos avec lui à l'écart des autres.

Hermann est tellement heureux d'avoir un compagnon de discussions qu'il va devenir prolix et expliquer son travail, puis son enlèvement par les brutes de Lazarus. Il expliquera aussi en quoi consistait son travail pour Lazarus et que, une fois le boulot terminé, ce dernier l'a jeté ici.

Il leur exposera les plans de Lazarus, asservir les mondes ou les détruire avec cette machine, en commençant par Sol Prime.

Hermann connaît tous les codes des sas.

Mais Hermann est tranquilisé car son travail ne sert à rien sans le 2L5X6 (cf. test analyse ci-dessous).

Test Histoire (D3) le 2L5X6 est un artefact disposant d'une technologie de singularité datant de l'âge des conquêtes, proscrit depuis lors.

Le but est d'utiliser la balise de détresse pour appeler du secours, mais ce sont des Blacks Mambas qui vont arriver. Ils sont à la poursuite de Tarek.

La sortie vers la surface se fera par les sas en (3)

La balise est presque en état de marche, il lui faut encore un peu de réparation. Test (1) Technologie. Il lui manque également une source d'énergie, une batterie de pistolet ou de fusil fera l'affaire. Test (1) Technologie.

*Les personnages des joueurs ont tué Hermann*

Il ne leur reste plus qu'à fouiller la station.

Elle est à l'abandon depuis des décennies. Description de la station à discrétion du meneur de jeu, ainsi que ce que les personnages des joueurs vont y trouver.

La salle de contrôle gère tout sauf le Niv-1.

Système de sécurité (3) au Niv -1 pour accéder à l'atelier d'Hermann en (4) et trouver la balise de détresse. Test System de sécurité (1) pour les autres sas.

Dans l'atelier ils découvriront également nombre d'ouvrages physiques sur les derniers travaux d'Hermann, dont un journal personnel qu'il écrivait lors de son séjour chez Lazarus. Il explique qu'il travaille sur ses anciens travaux de singularité gravitationnelle. Lazarus veut détruire les mondes ou les asservir en commençant par Sol Prime, mais de toute façon ça ne marchera jamais, il lui manque le 2L5x6.

### Fin d'embranchement

## Arrivée des Black Mambas

Ils sont une dizaine à bord de *La Ruina* à la poursuite de Tarek.

- ▶ **Sorel** : Profile Écumeur de l'espace.
- ▶ **Zi'on** : Profile Mercenaire d'élite.
- ▶ **11 Mercenaires** : Profile Mercenaire.

Les personnages des joueurs vont devoir tuer le groupe de Sorel, s'il n'engage pas le combat : Zi'on n'hésitera pas une minute pour tirer sur Tarek.

Le Prêlat peut tenter une médiation, mais cela risque d'être en vain.

Meneur de jeu : le lieu et le décor de l'affrontement sont à votre discrétion. En revanche, il doit y avoir une lutte sans merci entre Tarek et Zi'on. Le Métal Faktor doit pleuvoir. Quant à Dobbs, qu'il essaie de les raisonner ces deux-là !

## Et après...

Les personnages des joueurs ont battu les Black Mambas, ou ont trouvé un moyen de s'en débarrasser, ils trouvent deux vaisseaux :

- ▶ *La Ruina* (Galactic Basic)
- ▶ *Le Dendro* (Galactic Escort)

## Background de l'équipage de *La Ruina*

Aujourd'hui semble être une bonne journée pour Sorel Akland, dit La Fouine. Son surnom est en rapport à son faciès de rat (preuve de son appartenance à la méta-humanité), mais également à ses capacités pour dénicher les fuyards. Il est l'un des meilleurs chasseurs de prime de sa génération. Sorel dispose d'un équipage sur qui il peut compter, tous plus tarés les uns que les autres mais tous respectent le code imposé par les Blacks Mambas.

Les Black Mambas sont des pirates farouches et impitoyables. Ils sont fiers d'être libres et de défier les nations stellaires, prouvant à chaque abordage leur vaillance guerrière. Forgés au combat, ils ne s'embarrassent guère de scrupules et ne respectent pas toujours le code des pirates : ce qui compte, c'est la victoire !

Mais Sorel ne serait jamais arrivé là où il est aujourd'hui sans son fidèle second Zi'on (le prononcer à l'anglaise), mutant lui aussi. Cette différence génétique avait rapproché les deux pirates pour former un duo infernal. Zi'on était venu faire quelques achats dans le repaire de Lazarus, c'est là qu'il a croisé les personnages des joueurs et reconnu Tarek, celui-là même qui avait essayé de le tuer quelques années auparavant depuis sa tourelle. Zi'on a une cicatrice qui lui barre le visage.

Au repaire de Lazarus, il s'est fait discret et a observé le groupe, mais il était seul. Il les suivrait et attendrait le bon pour frapper, et tuer une fois pour toutes celui qui avait su lui tenir tête. Son ami Sorel l'aiderait. Seul hic, les personnages des joueurs ont été emmenés par Lazarus.

*L'Assurance* avait à peine quitté le hangar n°2 que Zi'on rejoignait *La Ruina* à bord de son chasseur (*Le Dendro*). Il a expliqué les choses à Sorel. Le convaincre n'a pas été difficile. Mais *L'Assurance* avait déjà disparu. Ils ont écumé les différents secteurs jusqu'au signal de détresse...

Il serait prudent de faire un check des vaisseaux. Test Ingénierie (3) Si réussi pour *La Ruina* : Mal en point, mais fonctionnel → griser deux cases en « légèrement endommagé », un risque de dépressurisation n'est pas à exclure.

- ▶ **Propulsion** : OK
- ▶ **Navigation** : OK
- ▶ **Niveau de Radix** : à 70 %
- ▶ **Senseurs** : fonctionnement aléatoire
- ▶ **Réparation** : test d'Ingénierie (3)

Si réussi pour le chasseur : mal en point également.

Griser toutes les cases « intactes ».

Tout le reste fonctionne. Compte tenu du mauvais état des senseurs de *La Ruina*, ils se reposaient sur ceux du chasseur avec les risques que cela peut engendrer.

*Si les personnages des joueurs embarquent dans le vaisseau la fleur au fusil*

Tout leur paraît normal, le matériel a vécu certes, mais tout est normal. En revanche, les senseurs vont leur jouer de mauvais tours.

Pour tous les tests en senseurs, s'ils ne sont

pas réparés : le joueur lance les dés, mais le meneur de jeu aussi et c'est le plus mauvais résultat qui sera prit en compte.

Où sont-ils ? Pour le savoir le Navigateur doit « Faire le point » (attention à l'état des senseurs). Test Navigation. Si les senseurs sont réparés : D2 ; si les senseurs sont toujours délirants : D4 ; si réussi : il sait qu'ils sont en Mu 32 à la lisière du Triangle d'ailleurs.

*Si les Black Mambas sont encore en vie*

Lors de leur premier voyage interplanétaire, ils subissent une attaque de parasites spatiaux. Nombre : 1D.

Ils ressemblent à des sangsues d'un mètre de long, pourvues d'ailes de chauves-souris et de gueules acérées. Ils se nourrissent de Radix, et vont siphonner le réservoir de *La Ruina*. (500 PC/Parasites)

Seule façon pour les personnages des joueurs de s'apercevoir de leur présence : un test de Vigilance fait par une personne présente dans la salle des machines.

Résultat du test : 1 réussite = entend un bruit bizarre ; 3 réussites ou plus = entend un bruit d'aspiration à l'extérieur du vaisseau.

Parasite spatial			
Niveau	normal (figurant)	Armes - Porté CAC	Crocs (1L)
Techniques (2*)	Acrobaties 4d	Prot. :	-
Survie (2*)	Athlétisme 3d, Mêlée 5d, Environnement (espace) 4d	PE :	0
Espionnage (3*)	Recherche 4d, Vigilance 4d	EX :	□□□□
Sciences (1)		N° 1	N° 2
Négociation (2)		L □□□□ M □□□□	L □□□□ M □□□□
Trempe (2)	Détermination 3d, Tactique 3d	N° 3	N° 4
Origines	spatial	L □□□□ M □□□□	L □□□□ M □□□□
Traits	Mutation (+3), Affamé (-3)	N° 5	N° 6
Mutation	Siphon d'énergie (25 PC par tour) regagne 1PdV L □□□□ M □□□□	L □□□□ M □□□□	L □□□□ M □□□□
Réputation	0		

Il faudra sortir pour les combattre.

### *Si les Black Mambas sont morts*

Lors de leur premier voyage en hyper espace :

Les fantômes des Black Mambas vont venir hanter le vaisseau. Un instant, l'écran des senseurs se brouille. Comme si une vague d'énergie diffuse était passée sur tout le secteur. Puis elle disparaît. Mais c'est bizarre... pendant un instant, on aurait cru voir comme un visage sur l'écran des senseur.

Il y a un drôle de bruit dans le vaisseau. Comme un sifflement... un souffle, ou du vent ? Ça n'a pas l'air d'être mécanique, et aucun voyant d'alerte ne s'est allumé. Mais il y a assurément un bruit quelque part. Soudain, le fantôme de la Fouine apparaît et non loin de lui celui de Zi'on, et enfin tout l'ancien équipage est là.

Les fantômes projetaient des visions dans l'esprit des personnages des joueurs, leur faisant revivre leur propre mort. Ils se voient mourir par... eux-mêmes (comme dans *Strange Days*) Ils doivent effectuer un test Détermination (5) chaque succès manquant inflige 1L : ils saignent du nez et des oreilles. Zi'on va s'acharner sur Tarek en lui faisant revivre la destruction du vaisseau de ses parents et sa propre mort. Les fantômes disparaissent le lendemain matin.

Le reste du voyage vers le repaire (neuf jours environ) se déroule sans encombres.

Refaire la traversée des astéroïdes x 1.

Les personnages des joueurs arrivent à rejoindre le repaire de Lazarus. N'est présent que le personnel minimum pour faire fonctionner le complexe. Quatre personnes en tout et pour tout (2 Capitainerie/2 Dock) armées uniquement de pistolets blaster. Hôtel, Bazar et La Pépite sont accessibles normalement.

Une suggestion : s'ils fouillent le bureau de Lazarus, les personnages joueurs peuvent trouver [Recherche (2)] le plan de vol de

Lazarus et la zone dans laquelle il veut poser sa machine sur Sol Prime.

Les personnages des joueurs peuvent faire le plein et s'équiper... soit auprès du Bazar en volant dans le stock de Lazarus. Voler un voleur est-ce réellement du vol ?

Direction Sol Prime à environ 16 000 PC :

- ▶ soit les personnages des joueurs font une halte au relais OCG en Nu28 ;
- ▶ soit ils embarquent des piles de Radix du stock et disposent de 40 000 PC en réserve.

Refaire la traversée des astéroïdes x 1.

### **Direction Sol Prime**

*La Ruina* et *Le Libertad* se déplacent à 500 PC/jour ce qui fait au mieux trente-deux jours de navigation.

Mais Lazarus a neuf jours d'avance sur les personnages des joueurs. Il a à son bord un bon canonier : Zi'on, mais le reste de son équipage est assez moyen.

Faire faire six lancers de dés sur Pilotage au pilote du *Libertad*, en gros un pour chacune des six semaines de trajet qu'ils doivent faire. Le but est de définir la qualité de pilotage afin de savoir à quel moment ils arriveront par rapport à Lazarus. Le joueur peut utiliser du Métal Faktor (MF) et du panache. Lazarus utilise uniquement du MF, si les joueurs ont déjà eu recours au MF pendant la partie, utilisez-le à ce moment-là pour le booster.

### **Résultats**

Le total général défini qui est en avance semaine/semaine. Vous pouvez le jouer chacun son tour ce qui, si les joueurs utilisent du MF semaine 1, de le récupérer pour Lazarus en Semaine, etc.

- ▶ Si *La Ruina* : toujours un coup d'avance > Fin N° 3.
- ▶ Si *La Ruina* : 2 retards > Fin N° 2
- ▶ Sinon : > Fin 1

Temps	Résultats Pilote de la Ruina (Lazarus)			Résultats Pilote du Libertad			Avance ou retard
	6D + 1D pour l'avance	MF ?	Total		MF	Total	
Semaine 1							
Semaine 2							
Semaine 3							
Semaine 4							
Semaine 5							
Semaine 6							

## Fin n°1 En retard

*La Ruina* sort de l'hyperespace et croise au même moment le *Libertad* qui disparaît quelques secondes plus tard. Les personnages des joueurs sont arrivés trop tard, Lazarus a posé sa machine infernale sur Sol Prime.

Les personnages des joueurs vont-ils pourchasser Lazarus ? Mais où est-il allé ? Ils n'ont aucune information.

Ou bien vont-ils se rendre sur Sol Prime pour trouver et détruire la machine ?

### *Dans le premier cas*

À la discrétion du meneur de jeu.

### *Dans le second cas*

Les personnages des joueurs sont contactés par la capitainerie de Sol Prime, qui demande un code d'identification.

*La Ruina* est un vaisseau des Black Mambas ils sont très mal vus dans ce secteur.

- ▶ Provenance ?
- ▶ Qu'est-ce qui justifie leur présence ici ?
- ▶ Combien de temps comptent-ils rester ?
- ▶ Y'a-t-il des représentants de la race des mutants à bord ? Si oui, combien ?

Suggestion : Que Dobbs réponde à la capitainerie en langue solaire, le langage des nobles de Sol Prime. S'il le fait, la capitainerie se

calmera et les laissera aller où il veulent.

Attention à leur réponse : à Sol Prime, on ne plaisante pas. Si les joueurs font n'importe quoi, une frégate des autorités arrive et peut ouvrir le feu ou les renvoyer d'où ils viennent.

Ils vont donc devoir faire profil bas pour arriver jusqu'à la machine.

Le lieu et la destruction de la machine et à la discrétion du meneur de jeu... que cela se finisse en beauté à la sauce hollywoodienne.

Les personnages des joueurs ont sauvé la planète, mais un grand méchant court toujours.

## Fin n°2 Pile à l'heure

*La Ruina* sort de l'hyperespace juste derrière le *Libertad*, s'engage alors un combat spatial entre les deux Galactic.

Le combat commence directement en combat tournoyant.

Les personnages des joueurs voudront-ils procéder à l'abordage du *Libertad* pour le récupérer ou alors le détruire ?

En fonction de cette décision, ils vont devoir l'attaquer en finesse pour ne pas trop

l'endommager. Lazarus compte là-dessus, d'ailleurs, car il se sait supérieur à eux en combat rapproché.

Les personnages des joueurs ont sauvé une planète et débarrassé l'univers d'un grand méchant.

## Fin n°3 Toujours un coup d'avance

*La Ruina* sort de l'hyperespace, les personnages des joueurs sont en avance sur Lazarus.

Cette fin n'est pas écrite, elle est la disposition des joueurs et du meneur de jeu.

### Que vont-ils décider ?

- ▶ Tendre une embuscade ?
- ▶ Demander de l'aide à Sol Prime ? (sachant qu'il y a des Mutants dans le groupe et Sol Prime ne les aime pas).
- ▶ Attendre Lazarus à la surface et essayer de le tuer ? (Lazarus est un boss, ça peut s'avérer très difficile.)
- ▶ Se préparer au mieux pour un combat spatial, sans laisser une seule chance à Lazarus ? (Ils peuvent faire quelques achats à un comptoir commercial basé à la périphérie de Sol Prime.) ■

FABRICE RINGUE

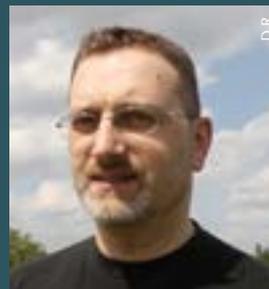


### Sur Internet

Retrouvez le jeu de rôle *Metal Adventures* sur le site Internet de son éditeur, Matagot :

[www.matagot.com/metal-adventures](http://www.matagot.com/metal-adventures)

## L'auteur Fabrice Ringue



Fabrice Ringue a 42 ans. Sa première expérience du jeu de rôle, il y a une vingtaine d'années, a été catastrophique : une partie de *Dungeons & Dragons*. Le groupe avait passé trois heures à préparer les personnages (ce qu'il a trouvé génial), mais le meneur de jeu les a fait mourir au bout d'une petite demi-heure...

Lors de son service militaire, Fabrice surprend un de ses camarades, acharné de jeu de rôle, avec une feuille de personnage. Ce dernier lui propose alors de rejoindre sa table, en lui suggérant d'oublier ses préjugés... et sa première expérience désastreuse.

Vingt ans plus tard, Fabrice Ringue est joueur (*Rôlemaster*, *In nomine Satanis/Magna veritas*, *L'Appel de Cthulhu*, *Warhammer*, *Rising Sun*, *Star Wars...*) et meneur de jeu (*Dungeons & Dragons 3.5* et *Metal Adventures*).

Fabrice Ringue découvre le jeu de rôle *Metal Adventures* d'Arnaud Cuidet lors des Joutes du Téméraire en 2012. C'est un coup de cœur.

Adeptes de cette convention depuis une quinzaine d'années, en 2014, il se décide enfin à proposer un scénario pour le concours, et opte pour un scénario *Metal Adventures*.

Les règles du concours des Joutes du Téméraire imposaient de créer un scénario pour quatre à six joueurs, d'une durée de quatre à cinq heures, avec un background pour chacun des personnages. Fabrice a proposé une présentation détaillée de chacun des personnages, en particulier celui de l'Historien, souvent mal exploité dans l'univers de *Metal Adventures*. Il a par ailleurs donné une grande part de liberté au meneur de jeu.

C'est ainsi qu'est né *Un contrat juteux*.

Depuis, Fabrice Ringue a écrit une soirée enquête et il prépare un nouveau scénario pour les Joutes du téméraire 2016. Toujours pour *Metal Adventures*. ■

F. R.

### TÉLÉCHARGER

<https://goo.gl/Jc5NPN>

Retrouvez en ligne le PDF original de l'auteur, contenant le background des personnages

# Hammer aux scénarios

## LA CHUTE D'ASSIOUT

Campagne

**CTHULHU**  
L'Appel de

*Le Mythe au cœur de l'Histoire*

**Byzance  
An 800**

PAR ÉRIC DUBOURG

Troisième et dernier épisode de la campagne (retrouvez les épisodes 1 et 2 dans les n°39 et 40 des *Chroniques d'Altaride*) – Où les investigateurs doivent se rendre en Égypte à la poursuite d'un sorcier kémite pour éviter la chute d'une cité de l'émirat toulounide.

### En quelques mots

**L**es investigateurs, avec ou sans statuettes restantes, partent sans délai en Libye (où ils auront quelques ennuis de parcours, causés par l'influence pernicieuse du sorcier) puis en Égypte en direction de l'oasis de Siwa pour tenter de rattraper le sorcier kémite qui cherche à pénétrer à l'intérieur d'une ancienne tombe, appartenant

à un ancien potentat (le pharaon-prêtre Hérihor). Puis, par l'intermédiaire d'un vieillard ils apprennent que cinq Grâces sont mystérieusement apparues dans la ville d'Assiout, et qu'ils tournent la tête aux habitants d'Assiout, ce qui permettra aux forces kémites de prendre la cité sans coup férir, sans résistance, et de progresser ensuite le long du Nil pour bouter hors de l'Égypte les Toulounides et les Byzantins. Les investigateurs devront confronter le sorcier pour obtenir la destruction des statuettes.

## Implication des investigateurs

Le but du scénario est de rattraper le sorcier kémite (Inherkhâou) avant qu'il ne mette ses plans à exécution, à savoir comploter la chute d'Assiout (dépendant de l'émirat toulounide, ennemi de Byzance), qui apparaît comme très convoitée par le royaume de Kémi, et notamment par le général Scarabée, un proche parmi les proches de pharaon Séthi III.

## Résumé des deux épisodes précédents

Invités à Carthage par leur ami Constantin de Cappadoce, ce dernier leur fait le plaisir d'une visite personnalisée de Carthage et sa région proche. Mais ces visites se passent mal, et Constantin finit par être enlevé par des Berbères, qui cherchent à remettre la main sur des statuette oushebtis au nom de deux commanditaires différents. Après une course poursuite en Carthage, ils finissent par retrouver Constantin de Cappadoce emprisonné dans la demeure de Léon de Sufetula (Nicolas Choniates). Ce dernier, étant parti avec précipitation avec ses alliés, avait pour objectif de se rendre dans la vallée des Chotts, pour découvrir le réel potentiel des statuette. Il a juste le temps de voir une carte du Nil, dont un lieu est particulièrement bien éclairé, avant de subir l'attaque surprise d'un sorcier kémite, qui par sa grande magie se saisit des statuette, laissant ses ennemis surpris et exsangues face aux monstres (des horreurs chasseresses) qu'il a osé déchaîner contre eux.

## Enjeux et récompenses

À leur propre échelle, les investigateurs, s'ils empêchent la chute d'Assiout, seront reconnus par les autorités toulounides comme des personnes respectables et courageuses, même s'ils ne sont que des infidèles. Cela pourrait ouvrir des négociations de paix avec l'émirat, ou au pire maintenir le statu quo (plus d'attaque toulounide – byzantine tant que le royaume de Kémi existe encore).

## À l'affiche

### *Le sorcier kémite (Inherkhâou)*

Cet homme de grande taille, grand adepte des mystères de Kémi, compte utiliser ses connaissances en faveur de son pays, pour que l'émirat toulounide soit rayé de la carte. Il se fait passer pour un ermite, chrétien ou musulman selon la région traversée. Il est protégé par cinq gardes qui donneraient leur vie pour que le sorcier puisse s'échapper, si d'aventure il était confronté à un grave péril.

### *Les Grâces d'Amon*

Ces splendides jeunes femmes se ressemblant toutes ont été ramenées à la vie grâce à la sorcellerie d'Inherkhâou. Elles se disent filles d'Hérihor. Leur seul point faible est qu'elles ne peuvent pas paraître à la lumière sous peine d'être brûlées et d'apparaître réellement pour ce qu'elles sont, des momies en recherche de victimes sacrificielles.

### *Ben Bilal*

Atabeg d'Assiout, cet homme d'une cinquantaine d'années estime que les Grâces d'Amon sont une malédiction d'Allah, et qu'elles doivent être combattues et éliminées avant qu'elles ne fassent tourner la tête à toute la population d'Assiout, et que les forces armées kémites n'en profitent pour conquérir la cité.

## Fiche technique

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



## Ambiance

Pour les investigateurs, ce scénario est une course poursuite pour contrer le sorcier kémite. Les investigateurs doivent aider des musulmans qui ne sont guère favorables aux Byzantins, mais qui préfèrent quand même ces derniers. Bien que peu d'habitants d'Assiout ne s'en doutent, les cinq Grâces constituent un terrible péril, ce sont des morts-vivants ramenés à la vie par le pouvoir maléfique d'Inherkhâou. Il se pourrait bien qu'elles révèlent leurs sinistres pouvoirs, qu'apparaissent avec elles une légion de morts-vivants, et qu'elles tuent des centaines et des centaines d'habitants, ce qui pourrait signifier l'abandon de la ville, et la perte du territoire d'Assiout pour les Toulounides.

## Acte 5 – Objectif Siwa !

Le sorcier kémite ayant obtenu ce qu'il souhaitait ardemment, se désintéresse totalement de ceux qui ont essayé en vain de se dresser contre lui. De plus, la tempête

qu'il a déchaînée a fait que les Berbères, Aurélia Choniates, Théodore Askaris, Léon de Sufetula, l'ambassadeur Ludovicus de Carolingie (s'ils sont toujours en vie) et les investigateurs sont dispersés.

L'objectif qui devrait primer serait d'atteindre Siwa car c'est là que se dirige le sorcier. Mais Aurélia Choniates, aidé par Théodore Askaris, a d'autres objectifs : retrouver son ancien mari et le faire passer de vie à trépas. Quant à l'ancien mari, il a les mêmes objectifs, se débarrasser de son épouse encombrante pour conduire ses propres affaires sans être contré, en Carthagie et en Libye. L'ambassadeur Ludovicus est le seul qui pourrait spontanément aider les investigateurs, en échange d'un futur service qu'il vous appartiendra de définir.

Les investigateurs devraient se diriger vers l'Égypte. De la région des Chotts, le plus sûr moyen est de rejoindre la côte puis suivre la route côtière jusqu'en province de Marmarique et d'arriver à Siwa en Égypte.

Un tel voyage ne devrait pas poser de problèmes particuliers, sauf si vous désirez faire découvrir la Libye à vos investigateurs.

### *En Libye !*

Constantin de Cappadoce a découvert en tout cinq statuettes en Carthage, mais rien n'indique qu'il n'y a que cinq statuettes. Il peut y en avoir d'autres, ce qui favoriserait les plans du Kémite une fois rendu à Assiout (beaucoup plus de Grâces pour accomplir ses maléfiques projets ne serait pas pour lui déplaire). Voici quelques idées qui pourraient permettre de rythmer le voyage en Libye avant de rejoindre Siwa.

Par exemple, les investigateurs pourraient se retrouver impliqués dans un complot à Sabratha (une ville de Tripolitaine) visant à supprimer le stratège Nicolas Aoinos d'Oea, complot dirigé par Stéphanos Tornikios (surnommé le Néron africain), et qui pourrait avoir fait appel pour parvenir à ses fins à des alliés douteux (Carolingien, Toulounide, Kémite). Et pour corser le tout, il pourrait y avoir l'influence subtile d'un culte égyptien présent en ville, par le biais d'une petite communauté d'adorateurs de Bès, qui protègent le Mausolée de Bès et qui pourraient avoir quelques informations précieuses sur le sorcier kémite. Ces derniers pourraient leur révéler que l'émirat toulounide est en grand danger, surtout les villes frontalières comme Assiout, et que des Kémites œuvrent pour obtenir des aides surnaturelles de manière à assurer la chute de ces cités.

Leptis Magna peut être une halte importante pour les investigateurs. Ils peuvent apprendre à Oea ou à Sabratha que le marché de la ville est réputé pour ses artisans et ses découvreurs d'antiquité. Avec un peu de chance, ils pourront trouver une statuette avec une carte dessinée, représentant l'oasis de Siwa. Cela les aidera une fois rendu à l'oasis, car ils pourront s'intéresser de près aux tombes situées près de la ville de Siwa, et cela intéressera à n'en pas douter le sorcier kémite. Divertissement oblige (aux jeux de l'Hippodrome), ils pourraient retrouver à Leptis Magna certaines

anciennes connaissances, comme l'ambassadeur Ludovicus de Cologne.

Un homme peut être prêt à les aider dans leur quête : il s'agit de Julien d'Antioche, l'actuel drongaire de Leptis Magna. Il est preneur de tout renseignement lui permettant de rétablir l'ordre dans la ville, et en échange, il peut donner des informations sur le pays (la Cyrénaïque toute proche, par exemple), et donner quelques hommes d'escorte.

En Cyrénaïque, la ville la plus importante traversée sera sans conteste Cyrène. Le théâtre-marché et l'ancien sanctuaire d'Apolon sont deux lieux importants où les investigateurs peuvent apprendre beaucoup sur les manœuvres des Kémites et des Toulounides. Ils pourraient découvrir comme à Leptis Magna une ou deux statuettes supplémentaires, et apprendre que le sorcier kémite est passé récemment en ville, qu'il s'est attardé sur l'agora, où il s'est enquis de la situation de Siwa et d'Assiout. Il pourrait ne pas être bien difficile d'apprendre la destination finale du sorcier, soit Assiout. Enfin, les investigateurs peuvent compter sur l'assistance de quelques personnes locales, comme Constantin de Cyrène (un ami proche de Julien Martinakos) ou de Sphrantes le Pâle, le gouverneur de Cyrène. Ces derniers pourront leur révéler que le Kémite a pris la route du désert, et qu'il n'est donc pas passé par les autres villes de Cyrénaïque.

Il serait très possible que des alliés du Kémite soient présents dans les villes traversées, et qu'ils s'arrangent pour retarder au maximum les investigateurs pour favoriser les plans de leur maître à Siwa. Cela peut être une tentative d'assassinat à l'encontre d'un notable local, des cérémonies festives où les investigateurs sont pris par erreur pour de hauts dignitaires venus tout droit de Constantinople, ou encore des messages trafiqués où il est ordonné aux investigateurs de retourner immédiatement à Carthage car les statuettes auraient été soi-disant retrouvées et qu'il faut les protéger impérativement pour que le sorcier kémite ne puisse pas mettre la main dessus. Évidemment, les statuettes sont des copies (un test de Trouver Objet Caché permet de s'en rendre compte).

## Personnage non joueur

Pour utilisation pour tout personnage non joueur byzantin, berbère ou kémite. Les gardes du sorcier pourraient avoir un ou deux sorts du Mythe, à votre convenance.

### Caractéristiques

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

### Valeurs dérivées

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

### Compétences

▶ Discrétion	60 %
▶ Esquive	65 %
▶ Orientation	45 %
▶ Survie	50 %
▶ Vigilance	50 %

### Combat

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

## L'Oasis de Siwa

L'oasis est située à 593 kilomètres d'Alexandrie, à proximité de la frontière libyenne. Elle s'étend sur 80 kilomètres en longueur et 29 kilomètres en largeur. L'eau y est abondante, et faute de drainage, peut s'accumuler en lacs à forte teneur de sel. Siwa possède de beaux paysages de dunes, d'étangs, de lacs, souvenirs d'une mer qui recouvrait le désert. On y trouve en conséquence de nombreux coquillages fossilisés. L'oasis compte de nombreux palmiers et oliviers, plus de 300 sources et torrents d'eau pure et fraîche. Dans les nombreux villages de l'oasis, les ânes constituent les animaux majoritaires car étrangement les chameaux ne peuvent y séjourner, à cause d'une mouche dangereuse pour ses piqûres.

Siwa, originellement connue sous le nom plus ancien d'oasis d'Ammon (ou Amon), occupé depuis le Paléolithique, était située au carrefour d'influences égyptiennes, libyennes et grecques. Au début de la XXVI<sup>e</sup> dynastie (672-525), elle était administrée par des princes locaux, puis elle fut placée en 589 sous le contrôle direct de l'Égypte. Elle devint toutefois un creuset de peuples et de cultures (un mélange de Berbères, de Bédouins et de Soudanais), se développant avec Cyrène, ville libyenne de culture grecque. Grâce à Siwa, Cyrène disposait d'un accès vers l'Afrique et importait or, ivoire, encens et animaux exotiques. Grâce à Cyrène, Siwa pouvait exporter du blé, des dattes, du vin et du natron. Il est à noter que ces échanges commerciaux ont toujours lieu aujourd'hui.

La ville de Siwa est dominée par l'imposante forteresse de Shali (« ville » en berbère), qui fut construite au VII<sup>e</sup> siècle. Sa particularité est d'être construite à partir de blocs de sel et de rochers enduits de glaise. Ses habitants

(tout comme ceux des villages) sont des cueilleurs de dattes et d'olives, ou des artisans particulièrement réputés.

Dans ses environs (à environ un kilomètre et demi), se trouve le Gebel el-Mawta (la colline des morts), une falaise de calcaire, truffée de tombes. Elle comporte de nombreux hypogées, les plus anciens datant de la XXVI<sup>e</sup> dynastie et des époques ptolémaïque et romaine. Beaucoup de ces tombes furent pillées par les oasiens qui découpèrent les momies en morceaux afin d'en récupérer les amulettes et les vendre aux visiteurs. Les tombes comportent en général une entrée avec des niches et une pièce comportant le ou les sarcophages.

Un peu plus loin se trouve sur l'acropole d'Aghourmi le temple de l'oracle de Jupiter-Amon (ou Ammoneion), construit lors de la XXVI<sup>e</sup> dynastie (663 avant J.-C) alors que le culte d'Amon était important dans la vallée du Nil. Aujourd'hui, le site fortifié est occupé par des habitations villageoises de cinq étages.

Normalement, trois semaines sont nécessaires pour aller des Chotts à Siwa. Selon les tracés que subissent les investigateurs, cela pourrait occasionner une semaine de plus, si bien qu'à leur arrivée à Siwa, le sorcier est déjà parti. Toutefois, rien n'est perdu car les berbères présents à Siwa pourront renseigner efficacement les investigateurs, pour peu qu'ils offrent quelques cadeaux substantiels ou des nomismata.

L'exploration des quelques tombes sera quelque peu infructueuse car le Kémite est déjà parti (depuis deux jours environ). Mais certains de ses alliés sont toujours présents, pour s'occuper d'éventuels suiveurs, des

embuscades peuvent être tenues en ville, près des tombes ou à l'acropole d'Aghourmi. On peut estimer les sympathisants kémites sur toute l'oasis, à environ une bonne centaine.

Le Kémite s'est intéressé à la tombe d'un dénommé Si Amon, qui conserve des peintures de style égyptien, très influencé par l'art hellénistique. Le défunt, d'origine grecque (cyrénéenne), cheveux bouclés et portant barbe et moustache (ce qui est contraire à l'usage égyptien), est représenté avec son épouse et ses deux fils. À l'entrée, à droite, on a une splendide représentation de Nout, représentée auréolée par le feuillage d'un sycomore. Nout présente dans sa main droite de l'encens et du pain ; sa main gauche porte un vase d'où s'écoule une chaîne d'ankh (signes de vie) entre deux jets d'eau. La déesse-ciel est également représentée sur le plafond, donnant naissance au soleil et soutenant le ciel étoilé orné de rangées de faucons et de vautours aux ailes déployées.

Au fond de la tombe, des fresques représentent des scènes de vie de l'ancienne Égypte, et plusieurs pharaons sont représentés, avec entre autres Ramsès III, Hérihor, Psammétique, Nectanébo II, ainsi que la reine Cléopâtre. On peut admirer une carte de l'Égypte du temps de la XXVI<sup>e</sup> dynastie, carte qui semble t'il a été martelée récemment (par les gardes du sorcier, qui ont accompli les ordres de leur maître, mais en ne mettant pas du cœur à l'ouvrage).

Malgré les efforts incomplets des gardes d'Inherkhâou, il est possible de comprendre une partie des inscriptions, qu'un rituel doit être accompli dans les environs d'Assiout avec les statuette pour permettre la chute définitive des usurpateurs occupant l'Égypte.



Ces statuettes, en versant énormément de sang d'impies, doivent être brisées, et à leur place de splendides beautés, filles des anciens dieux kémites, s'incarneront.

Cette exploration peut ne pas être sans danger. Outre les Kémites présents, les investigateurs peuvent avoir à faire face à quelques monstruosité, comme des zombies, des esprits affamés morts-vivants ou pire encore, des êtres plus tout à fait humains enfermés malgré eux dans la tombe. Pour ces derniers, vous pouvez prendre inspiration des créatures décrites dans *Byzance An 800* en pages 412 et 413 du scénario *Dans l'antre du chacal*.

## Acte 6 – La chute d'Assiout

Aller à Assiout implique de pénétrer en toute illégalité dans l'émirat toulounide (la frontière avec l'émirat est à deux kilomètres de l'oasis de Siwa), ou alors de se présenter en toute spontanéité aux rares gardes toulounides qui patrouillent dans le secteur, ce qui peut avoir une chance de succès s'ils versent

un pot-de-vin conséquent (une centaine de pièces de bronze). Évidemment, si les investigateurs demandent si le sorcier kémite est passé par là, il leur sera à nouveau demandé un pot-de-vin conséquent, et ensuite la réponse viendra, ils ne l'ont pas vu, mais peut-être que les autres garnisons de frontière ont été plus chanceuses qu'eux ?

Mais franchir la frontière signifie aussi qu'il y a un no man's land à traverser, où vivent les paysans les moins fortunés, les parias et les guerriers les plus aguerris des deux camps. Il est parsemé de fortins byzantins et de ribats toulounides, et pour la plupart ces défenses sont laissées à l'abandon, tant la menace pèse avec les Kémites au sud du territoire toulounide.

Dans ce cadre, se payer les services d'un guide peut être approprié pour minimiser les dangers du no man's land. Un tel guide peut être trouvé à Siwa, et ce dernier les conduira en relative sécurité jusqu'à Assiout, en leur fournissant des tuniques appropriées

(comme celles que portent les Berbères) pour éviter d'attirer l'attention.

Si vous souhaitez que ce voyage par la piste des oasis se passe avec un peu plus de difficultés, vous pouvez leur faire rencontrer une patrouille de Toulounides qui inspectent soigneusement les investigateurs, réclament une taxe pour le passage. Il pourrait y avoir aussi la rencontre d'une caravane de marchands se rendant à Siwa. Au près d'eux, il serait possible d'obtenir plus d'informations sur la cité d'Assiout, que celle-ci résiste encore aux assauts des Kémites dirigés par un dénommé Scarabée.

### *Assiout*

Située non loin de Minièh, Assiout n'a pratiquement rien en commun. La cité compte environ cinq mille personnes et bien qu'on y trouve des pêcheurs et des potiers, ce sont surtout les négociants et les bergers qui font vivre la ville. De par sa position centrale, elle accueille le plus grand marché à bestiaux de l'émirat où peuvent circuler plus de vingt mille têtes de bétail les jours de fête. C'est ici que l'on trouve logiquement le plus de nomades et les heurts entre ce peuple et les résidents en font un lieu où règne l'insécurité. La ville ne possède pas de murailles mais elle est entourée d'une palissade de bois haute de 1,50m. Son usage n'est pas militaire mais symbolique : à l'intérieur de cette frontière on considère que tout arrivant vient en paix pour négocier. Bien que ce principe ne soit pas souvent respecté, la population y tient et cautionne la milice de la ville dans ses interventions toujours très musclées. Il n'y a pas de prison mais une mine de sel à moins d'une journée de marche à l'Ouest et les contrevenants, s'ils ne sont pas tués lors de leur interpellation, y sont envoyés.

Bien qu'il n'y ait pas de guerre dans la région, les gens d'Assiout vivent dans la crainte à cause d'une bande de brigands sous les ordres du mystérieux Scarabée. Ces derniers s'attaquent aux caravanes pour y piller des subsistances mais surtout des prisonniers. Ce qui inquiète le plus les autorités d'Assiout, c'est que jamais ces pillards

ne récupèrent les biens précieux, l'or ou les pierres précieuses. Bien qu'on en parle qu'à mots couverts, les gens savent que les autorités n'arrivent pas à mettre un terme aux agissements de Scarabée. On murmure pourtant que l'atabeg d'Assiout, Ben Bilal, sait où se terre le mécréant mais refuse d'y envoyer des hommes car le lieu est maudit. On murmure enfin que Scarabée serait un sorcier qui tourmenterait les âmes des pieux musulmans grâce à ses minions, les scarabées du diable. Cet insecte est très mal vu et tué immédiatement à cause de ces rumeurs.

Il n'est pas bien difficile de s'introduire dans Assiout, pour tenter de retrouver le sorcier kémite. Ils ne le trouveront pas, car il se terre dans le désert, à l'abri dans d'anciennes tombes, à chercher à ressusciter avec ses proches ceux qui constitueront l'armée des cinq Grâces, qui assureront la prise de la cité dans un final horrifique.

Beaucoup d'habitants d'Assiout sont convaincus que les Grâces sont une bénédiction d'Allah. Ce n'est pas le cas d'un vieil homme, Khasim, et de Ben Bilal, l'atabeg d'Assiout. Ces derniers peuvent accueillir favorablement l'arrivée des investigateurs, et voir avec eux pour lutter contre la menace. Les investigateurs pourront décrire ce qu'ils ont vécu dans les cinq actes de cette campagne, ils pourront dire aussi, après leur exploration de Siwa, que les Grâces n'ont absolument rien d'humain, et qu'Allah (ou Dieu) commande de prendre les armes contre de telles démons.

Le temps qu'il reste aux investigateurs est très limité. Ils peuvent tenter de convaincre les habitants d'Assiout du péril, ou essayer d'aller à Minièh pour tenter de recruter des hommes d'armes. Cette dernière cité est une petite bourgade prospère de trois mille habitants, une cité de pêcheurs et d'artisans spécialisés dans les poteries. Selon les arguments des investigateurs, ils pourraient trouver des hommes volontaires pour aider Assiout, ou au contraire n'en trouver aucun, et être refoulés (ce qui signerait la chute d'Assiout... puis de Minièh).

Le final du scénario est très ouvert. Il peut se terminer sans coup férir avec des villageois convaincus de la menace, et qui affrontent avec les armes les cinq Grâces seules (le sorcier kémite Inherkhâou se dépêchant de regagner Kémi). Ou au contraire cela peut devenir très dangereux, avec les Grâces conduisant une véritable armée de morts-vivants, et avec le support du sorcier.

Ils pourraient également, avec l'aide de Ben Bilal et de Khasim, tenter de débusquer le sorcier et ses alliés. En effet, ces derniers connaissent tous les lieux (les tombes) où l'on peut efficacement se cacher. Ils pourraient affronter ce dernier avant qu'il ne soit prêt, ce qui signera la disparition des Grâces et la libération d'Assiout de la menace (ou tout du moins une des menaces).

## Conclusion

La victoire (ou la défaite) des investigateurs peut signifier beaucoup pour le devenir de l'Égypte. S'ils ont réussi, ils seront fêtés pendant plusieurs jours à Assiout jusqu'à ce qu'un envoyé de l'émir toulounide arrive pour les inviter au Caire, pour qu'ils racontent comment ils ont pu se défaire d'un si terrible ennemi, et pour peut-être leur faire convoyer un message de paix à Alexandrie, pour que de manière concertée une offensive militaire soit conduite contre Kémi. Les investigateurs, avant d'accepter les honneurs, pourraient vouloir retrouver le sorcier Inherkhâou s'il a survécu, le tuer lui et ses serviteurs (ou le ramener vivant, ce qui pourrait être très dangereux). Durant leur périple, ils auraient alors la possibilité de découvrir ce que complotent les Kémites et leur pharaon Séthi III et s'enfoncer plus avant dans le territoire kémite, pour découvrir comment une ancienne civilisation a été réinventée, et où les momies foulent les sables du désert.

ÉRIC DUBOURG

## Momies

### Créature Supérieure d'Anubis

Des créatures couvertes de bandelettes, ou alors les plus jolies femmes de toute la région.

### Caractéristiques

▶ APP	70
▶ CON	120
▶ DEX	90
▶ FOR	90
▶ TAI	85
▶ ÉDU	75
▶ INT	50
▶ POU	60
▶ FOI	70

### Valeurs dérivées

▶ Impact	+1D6
▶ Carrure	2
▶ Points de Magie	12
▶ Points de Vie	20
▶ Santé Mentale	0
▶ Conviction	70

### Compétences

▶ Discrétion	60 %
▶ Esquive	65 %
▶ Orientation	45 %
▶ Survie	50 %
▶ Vigilance	50 %

### Combat

▶ Griffes	45 %
Dégâts	1D8
▶ Protections (des bandelettes) :	2 points

### Sortilège unique

Le pouvoir de la Séduction permet aux Grâces de se constituer une légion de fidèles servants, prêts à tout pour leur(s) aimée(s). Concrètement, cela ressemble beaucoup au sortilège « La flèche d'Eros » de la voie d'Aphrodite (*Byzance An 800* page 291). Elles peuvent contrôler simultanément cinq aimés, mais ces derniers peuvent tenter de résister aux ordres donnés par un jet de Volonté chaque round, auquel on retire la marge de réussite des Grâces sur leur sortilège lancé). Perte de Santé Mentale (1/1D6)

## Inherkhâou

### Caractéristiques

▶ APP	80
▶ CON	70
▶ DEX	75
▶ FOR	60
▶ TAI	75
▶ ÉDU	90
▶ INT	80
▶ POU	80
▶ FOI	80

### Valeurs dérivées

▶ Impact	+1D4
▶ Carrure	1
▶ Points de Vie	15
▶ Santé Mentale	30
▶ Conviction	80

### Compétences

▶ Discrétion	45 %
▶ Esquive	50 %
▶ Mythe de Cthulhu	40 %
▶ Se Cacher	50 %
▶ Vigilance	50 %

### Langues

▶ Égyptien	80 %
▶ Grec	60 %

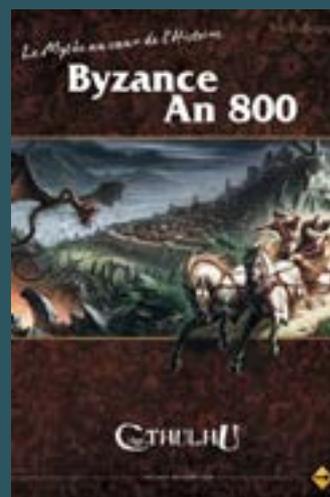
### Combat

▶ Khopesh	55 %
Dégâts	1D8+1D4

## Byzance an 800

### Le Mythe au cœur de l'Histoire

Parcourir les antiques cités de Carthage, de Lybie ou d'Égypte. Découvrir le faste de Byzance et les ambitions de ses rivaux, comme l'empire carolingien, le Califat abbasside ou l'Empire sassanide. Vivre au milieu de sites chargés d'Histoire. Rencontrer leurs hauts dignitaires et les gens du peuple. Dissserter 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*.



© SANS DÉTOUR

L'ouvrage présente un important volet historique qui décrit l'empire byzantin du IX<sup>e</sup> siècle sur les rives de la Méditerranée : événements, civilisations et cultures. Il propose également de nouvelles règles simples compatibles avec la 6<sup>e</sup> 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> ■

## LES CHRONIQUES DE CORINTHE

Livre III -  
La Prophétie  
d'Œdipe

Scénario pour *Antika* de  
Bruno Guérin. Texte de  
Bruno Guérin. Conseil :  
Bruno Guérin, Cédric  
Rancier, Alexandre Joly  
et Emmanuel Texier.

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

Ce troisième épisode des « Chroniques de Corinthe » fait suite au *Livre II – Le Temple de Gaïa*, paru dans le numéro 40 des *Chroniques d'Altaride*. Ce scénario se déroule huit ans environ après le retour d'Eurikles et de ses compagnons des montagnes de Gaïa, et doit répondre à un certain nombre de questions laissées en suspens.

## PRÉLUDE – RETOUR SUR LE PASSÉ

**R**evenonstout d'abord sur quelques personnages mythologiques d'importance dans cette histoire et sur ce que cela implique dans nos chroniques.

### Laïos

Roi de Thèbes, fils de Labdacos et père d'Œdipe. À la mort de son père, Laïos n'a qu'un an et son grand-oncle, Lycos, est désigné pour assurer la régence. Cependant, quand les jumeaux, Amphion et Zéthos, assassinent Lycos et prennent le pouvoir, Laïos est chassé de Thèbes et se réfugie chez le roi Pélops à Mycènes.

À la demande du roi, Laïos forme alors le prince Chrysippe à l'art de la conduite de char. Puis il tombe amoureux de son protégé et en fait son amant après l'avoir enlevé durant une course. Chrysippe se serait pendu de honte ou aurait été assassiné par ses demi-frères à la demande de sa mère, tandis que Pélops en appelait à la malédiction d'Apollon sur Laïos.

À la mort des jumeaux, Laïos retourne à Thèbes reprendre le trône qui lui revient et il épouse Jocaste. Mais la Pythie l'avait averti que s'il lui naissait un héritier mâle, celui-ci tuera son père et épousera sa mère. Par peur, Laïos ne consomme pas son mariage jusqu'au jour où, sous l'emprise de l'alcool, il honore Jocaste, qui lui donne un fils, Œdipe.

Prenant peur, il prend l'enfant, lui perce les chevilles d'un anneau pour l'accrocher à un arbre sur le mont Cithéron afin qu'il soit dévoré par les bêtes sauvages.

### Œdipe « Pieds-enflés »

Fils de Laïos, roi de Thèbes, et de Jocaste. Enfant, son père lui a percé les chevilles et demandé à ce que l'on attache le nouveau-né en haut du mont Cithéron. Un berger a trouvé l'enfant. Il le confie au roi Polybe de Corinthe et à sa femme Mérope, qui n'arrivait pas à lui donner de descendance. L'origine de sa naissance ne lui a pas été dévoilée, aussi quand l'oracle lui prédit qu'il tuerait son père et épouserait sa mère, le jeune homme prend peur et quitte alors Corinthe pour Thèbes, où la prophétie s'accomplira. Ainsi, lors d'une querelle pour passer une rivière, il tue Laïos, pensant qu'il s'agit d'un brigand. Plus tard, en résolvant l'énigme du sphinx qui terrorise Thèbes, il se voit offrir le trône de la cité et épouse la reine Jocaste, sa mère. Avec cette dernière, il a deux filles, Antigone et Ismène, ainsi que deux fils, Étéocle et Polynice. Alors que Thèbes est en proie à une terrible épidémie de peste, Œdipe se voit ordonner par l'oracle Tirésias de découvrir et de punir le meurtrier de Laïos. Découvrant qu'il n'a pas pu échapper à son destin, il se crève les yeux et Jocaste, apprenant la vérité, se donne la mort. Œdipe vivra longtemps à Thèbes avant de mourir à Colone, non loin d'Athènes, où il maudira ses fils qui n'ont pas pris soin de lui, lesquels se battront pour le trône de Thèbes dans la guerre des « Sept contre Thèbes ».



SOMA 4	SOPHOS 5	SYMBIOSE 4
ARISTEIA 3	UBRIS 2	PV 40

**Armure** : Plastron de cuir clouté (4PA)

**Armes** : Épée de bronze (DG 6)

**Particularités** : Malédiction de Laïos, lui et sa descendance ont été maudits par Apollon à l'instant où son père Laïos a été maudit.

**Compétences** : Arme tranchante 4, Athlétisme 4, Bouclier 2, Commandement 3, Conduite d'attelage 3, Diplomatie 3, Épos des créatures fabuleuses, Esquive 2, Gestion de patrimoine 3, Lire / écrire grec 3, Politique 2, Stratégie 3, Théologie 2, Vigilance 3.

## L'histoire pour les « Chroniques de Corinthe »

L'histoire de Laïos et d'Œdipe n'a pas changé et le couple royal de Corinthe n'a pas d'enfant mâle légitime pour succéder au trône de Polybe.

Rappelons qu'Euriklès (l'un des personnages des joueurs), est le fils illégitime du roi Polybe que Zeus lui a donné en séduisant la reine Mérope, mais le roi l'a reconnu publiquement, d'où l'ascension du personnage au sein du gouvernement de Corinthe.

Cependant, suite à l'aventure du *Livre II - Le Temple de Gaia*, les personnages se sont

aventurés sur des terres divines où le temps s'est écoulé différemment et, lorsqu'ils reviennent à Corinthe, dix années ont passé.

Le roi et la reine ont patienté et prié pour le retour de leur fils divin, mais au bout de deux ans, ils ont fait leur deuil et la cité a offert des funérailles pour le héros disparu. C'est à cette époque qu'un berger vient confier secrètement au roi un nouveau-né qu'il avait trouvé sur le mont Cithéron, pendu par les pieds.

Le roi Polybe et la reine Mérope décident de l'adopter et d'en faire leur fils légitime aux yeux de tous. Œdipe, car tel est son nom, est donc désormais le successeur officiel et légitime de Polybe sur le trône de Corinthe. Même face à Eurikles, le roi garde le secret de l'origine d'Œdipe, mais la reine Mérope pourrait être plus encline à dire une partie de la vérité à son divin fils.

Le roi, qui se trouve trop vieux pour gouverner, demande alors à Eurikles d'accepter officiellement d'être le régent du trône jusqu'à la majorité d'Œdipe, de lui servir de conseiller, et de lui promettre sur son honneur de ne rien faire contre son demi-frère. En fait, Polybe a toujours eu un peu de mal à accepter le fait qu'Eurikles ne soit pas son fils mais celui de Zeus, et son absence lui a permis de réfléchir, à moins qu'Héra n'ait su instiller en lui le poison de la méfiance.

N'hésitez pas à faire jouer quelques aventures de votre cru à votre groupe durant ces dix ans passés, afin que les compagnons d'Eurikles héritent de responsabilités politiques ou de postes de gestion de la cité. Leur présence au conseil sera ainsi plus plausible.

De plus, Eurikles peut ainsi avoir respecté la parole donnée à son père, ou bien avoir tenté en vain de se débarrasser de ce frère encombrant. Œdipe, quant à lui, est un frère agréable, attentif, et il pourrait devenir un bon roi tandis qu'Eurikles resterait son éminence grise.

Gouverner dans l'ombre de quelqu'un est parfois plus avantageux et moins risqué, mais c'est aussi moins gratifiant.

## CHANT I – UNE AMBASSADE DÉLIKATE

Un soir du mois de scirophorion (juin), un héraut arrive à la cour du roi Polybe. Le messager souhaite qu'il accepte d'accorder audience à Créon. Ce dernier est le beau-frère de Laios, le roi de Thèbes, et son navire doit arriver le lendemain à Léchaion, le port de Corinthe.

Un conseil est aussitôt organisé afin de décider des modalités, des préparatifs et de la conduite à tenir pour recevoir cet hôte de marque. En effet, Créon a longtemps été le régent attiré de Thèbes.

Un jet de Politique permettra de connaître un certain nombre des éléments suivants, à raison d'un par niveau de réussite, et ce afin d'anticiper les demandes de l'ambassadeur :

- ▶ Thèbes a longtemps été en guerre contre Athènes pour des questions de frontières. C'est le roi Labdacos de Thèbes qui déclara la guerre à Érechtée, le roi d'Athènes, il y a quatre-vingts ans environ de cela.
- ▶ Actuellement la guerre de Thèbes contre Athènes est davantage larvée et économique, mais l'inimitié des deux peuples est persistante.
- ▶ L'objectif de l'ambassade de Créon peut consister en une demande d'alliance ou d'assistance, car les relations entre Corinthe et Athènes sont tendues du fait du contrôle de l'isthme de Corinthe par la cité.
- ▶ Créon viendrait de perdre sa première épouse Euridyce en couches, en lui donnant Mégara, sa fille.

Sur un second jet de Politique (FD moyen), le personnage saura que selon la façon de recevoir l'ambassadeur, Corinthe enverra un signal fort à la fois à Thèbes et à Athènes.

Refuser une ambassade est cependant inconcevable. Le conseil peut, s'il le souhaite, recevoir l'ambassadeur au palais et organiser un grand banquet en son honneur, respectant ainsi les règles de l'hospitalité. Mais il indiquera alors clairement à Athènes une position

amicale de Corinthe vis-à-vis de Thèbes, au risque de s'aliéner la puissante cité de l'Attique. Par contre, il peut recevoir Créon dans une tente officielle, non loin du port. C'est témoigner moins de respect envers l'ambassadeur, mais cela ne froissera pas Athènes. C'est cette solution alternative, que proposera Kokitos, l'opposant d'Eurikles, en insistant sur le fait que même dans une tente il est possible de recevoir une personnalité avec tous les égards dus à son rang. Ce qui est d'ailleurs vrai.

## Kokitos

Politicien et agoranome de Corinthe. Il a accédé à son poste en détournant une petite partie des taxes des marchés pour son profit personnel et ainsi a pu acheter l'influence d'autres magistrats. Il s'est rangé depuis un moment déjà, mais sa fortune est faite. L'absence d'Eurikles pendant dix ans lui a permis de revenir sur le devant de la scène, et il a intégré le conseil restreint du roi au grand dam d'Eurikles. Kokitos s'est d'ailleurs lié d'amitié avec le jeune prince Œdipe, mais est-ce pour servir ses intérêts ou pour assurer l'éducation politique du prince ?

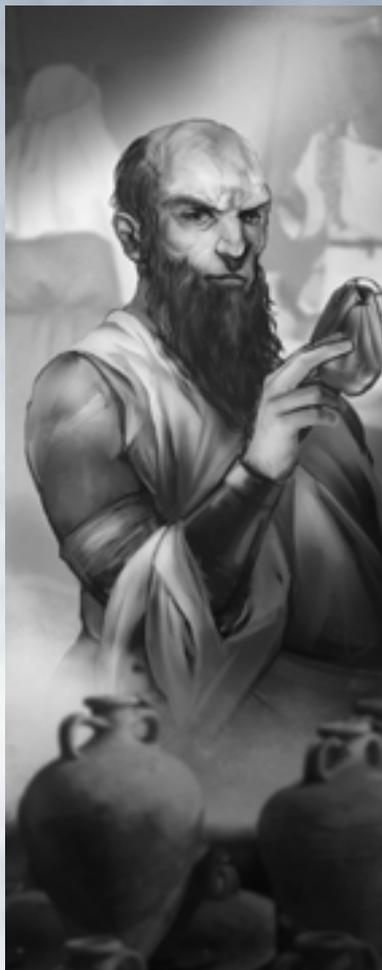
SOMA 1	SOPHOS 3	SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2	UBRIS 2	PV 10

**Armure** : -

**Arme** : Dague (DG2)

**Particularités** : Soutenu par Héra dans son combat contre Eurikles.

**Compétences** : Arme tranchante 2, Diplomatie 2, Discrétion 2, Gestion de patrimoine 4, Persuasion 4, Politique 4, Réseau 4, Stratégie 2.



Si l'accueil de Créon se fait finalement dans une tente, au port de Léchaion, cela aura un effet définitif sur les interactions avec l'ambassadeur durant toute la partie (malus de -2, -1 si des efforts ont été entrepris pour atténuer sa susceptibilité). Créon se plaindra du manque de courtoisie corinthienne, et fera surtout remarquer l'absence du roi Polybe. Si Eurikles affirme qu'il a toute autorité pour négocier au nom de son père, Créon lui jettera à la figure que tant que Polybe est vivant, son fils, reconnu sur le tard (Kokitos sourira de cette remarque cinglante), n'a aucun droit sur le choix des époux de ses sœurs, car c'est le privilège du père, du moins tant qu'il est vivant.

Dans tous les cas, l'attaque est juste et normale. Eurikles ne pourra rien y redire. Le conseil devra alors se confondre en excuses et faire en sorte que, le soir même, Créon puisse voir le roi et organiser des festivités afin de faire oublier cet impair.

Pour les festivités au palais, laissez les personnages les préparer dans les détails. Quels plats et quels animations choisir (aèdes, danseuses, artistes) ? Les hétéïres sacrées de Corinthe, servant Aphrodite, sont réputées dans tout le monde grec. Doivent-elles être toutes présentes ou faut-il au moins en faire venir quelques-unes ? Doit-on convier au repas Démostès, l'ambassadeur d'Athènes résidant ici, afin d'atténuer l'impact de la réception d'un représentant thébain sur les relations tendues avec Athènes ? Et comment placer Créon, Polybe et Démostès à la table ? Bref il s'agit de régler de nombreuses questions de bienséance, mais c'est ça la politique !

Le soir même, Créon se rend au palais, où il est accueilli comme il se doit par Polybe

et la reine Merope. Sur un jet de Sensibilité (FD moyen), les personnages peuvent remarquer une expression de surprise sur le visage de Créon quand on lui présente Œdipe. En fait, les traits de son visage lui rappellent ceux de la reine Jocaste, et ses chevilles percées ceux d'un enfant depuis longtemps dévoré par les animaux. Du moins le pense-t-il. Durant la soirée, Créon s'intéressera donc à Œdipe en l'interrogeant lui et ses proches, en particulier Kokitos et Eurikles, ce qui permettra à notre héros de commencer à avoir quelques soupçons sur la filiation de son frère.

Ayant appris par des sources en ville la raison de la présence de Créon ici à Corinthe, l'ambassadeur athénien, Démostès, s'invitera au palais s'il n'a pas été convié et en profitera pour faire un esclandre. Par contre, s'il a été invité, il attendra son heure.

Le banquet se déroule de façon agréable, jusqu'au moment où Créon annonce publiquement sa volonté de prendre une seconde épouse suite au décès de sa première femme. Son choix s'est tout naturellement porté vers l'aînée des filles du roi Polybe, Antéïa. Ce mariage de raison doit renforcer les liens entre Corinthe et Thèbes, mais il n'exclut pas que l'amour viendra ensuite, comme bien souvent. Créon, qui n'a jamais vu Antéïa, mais dont on lui a vanté la beauté, fait amener une dot composée de deux coffres remplis d'or et de bijoux, d'une valeur de six talents d'or. Il fait la promesse d'apporter un troupeau des meilleurs bœufs thébains. Le roi Polybe accepte donc l'alliance, quoiqu'en pensent les personnages, et il demande à l'un des héros d'aller chercher la reine afin de présenter Antéïa à leur hôte. Enfin, il propose à Créon de rester à Corinthe le temps des préparatifs.

Remarque : les femmes ne sont pas conviées lors des banquets, hormis les filles de joie et les hétaires. La reine Merope est la seule dont la présence est justifiée, mais elle quittera les lieux au dessert si les plaisirs de la chair débutent.

Après l'annonce de Créon, et l'acceptation de Polybe, les discussions vont bon train dans l'assemblée. Quelques voix vont cependant

s'élever, demandant des réponses de la part du roi ou de ses conseillers.

Tout d'abord, Démostès, l'ambassadeur d'Athènes, prend la parole :

« Roi Polybe ! Vous vous rendez compte qu'accepter de donner votre fille à marier à un membre de la famille royale de Thèbes revient à s'allier avec les ennemis d'Athènes ? Et que vous contrôlerez ainsi pratiquement le commerce sur les deux extrémités de l'isthme de Corinthe. Athènes ne peut tolérer une telle alliance ! »

Les personnages, ou Kokitos, sous l'influence d'Héra, peuvent atténuer la colère de Démostès en proposant la fille cadette de Polybe, Eurinoé, en vue d'épouser un membre de la famille royale athénienne. Le problème est qu'à cette époque le roi Égée n'a pas encore reconnu son fils Thésée. Il est donc officiellement sans descendance, bien qu'il ait été marié avec Méta, puis Chalcioppe, avant de les répudier pour n'avoir su lui donner d'enfants.

Cette proposition calmera Démostès, pour l'instant, car il devra alors en informer son roi, mais répudier une reine peut être un acte de mésalliance. Créon, par contre, ne semble pas apprécier la proposition, mais ne dira rien.

La grande hétaire s'invitera peu après au palais, suivie des servantes du temple d'Aphrodite. La déesse l'ayant averti des événements avec l'accord d'Héra et par l'intermédiaire de Kokitos, elle doit désormais rétablir certains rites au sein de la famille royale, en présence de la reine Merope.

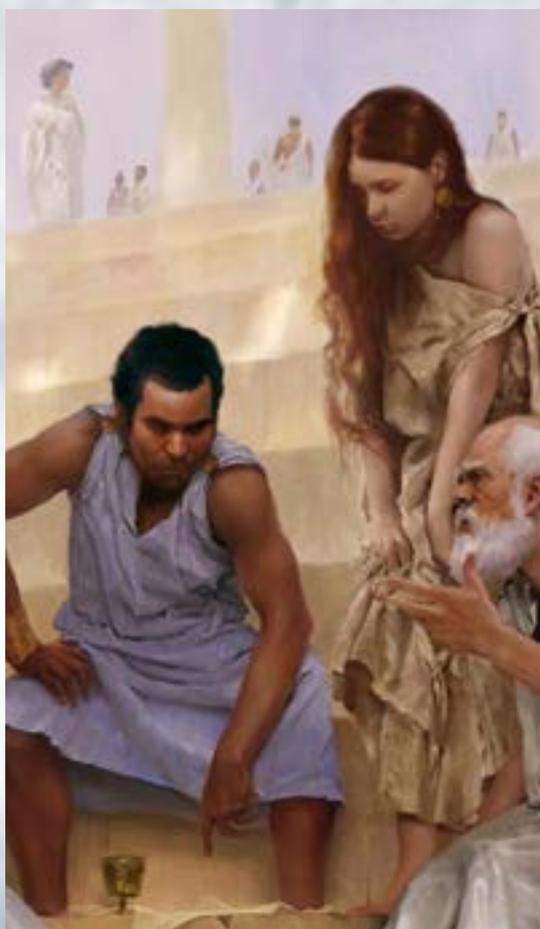
« Roi Polybe ! Offrir ses filles en mariage est un acte qui plaît sans nul doute à Héra, la reine des dieux, mais qui peut disconvenir à la déesse Aphrodite, garante de l'amour et de la fertilité. Aussi, et afin que tes filles soient fertiles envers leur futur mari, doivent-elles se soumettre au rite des Aphrodisies, où que leur mère, la reine Merope, s'y soumette à leur place ! Ainsi la déesse a parlé. »

## Le rite des Aphrodisies

Le rite des Aphrodisies se déroule ainsi : les femmes ou jeunes filles, mendiante ou reines, afin de servir et d'honorer la déesse Aphrodite, doivent se rendre au temple d'Aphrodite, s'agenouiller et prier la déesse pour qu'un homme les choisisse. La femme en question ne peut quitter le temple tant qu'un homme, autre que son mari, n'ait déposé son obole pour la prendre à sa convenance. Que l'homme soit beau ou laid, riche ou pauvre, la suppliante ne peut refuser son prétendant.

Certaines femmes ont ainsi attendu plusieurs années avant de pouvoir sortir du temple, d'autres sont mortes avant y arriver. ■

Le choix est complexe, mais c'est à Eurikles de trancher au nom de son père. Soit ses quatre sœurs doivent se prostituer et ainsi perdre leur virginité, ce qui peut ne pas être du goût de leur futur époux, car l'enfant ainsi conçu pourrait ne pas être le leur, soit il laisse sa mère se sacrifier pour la politique. Or n'étant plus toute jeune et sa beauté s'étant évanouie, elle risque de rester longtemps au temple.



## CHANT II – INTRIGUES EN SÉRIE

Au petit matin, la reine ou ses filles doivent donc se rendre au temple d'Aphrodite pour honorer la déesse comme imposé par la Grande hétéaire. En réalité, c'est la vengeance d'Héra qui s'exerce sur Mérope en prostituant ses filles ou en l'enfermant à jamais au temple d'Aphrodite pour y subir la perversité des hommes, tout cela pour avoir donné un fils à Zeus.

- ▶ Si les sœurs sont désignées pour accomplir le rite, il est possible de détourner le droit pour Antéïa et Eurinoé, car il suffit alors que Créon, et le roi Égée, s'il accepte (ce qui ne sera pas le cas), viennent choisir leur future épouse dans le temple d'Aphrodite. N'étant pas encore mariées, il s'agit bien d'un homme autre que leur mari. Mais Eurikles laisse également ses deux plus jeunes sœurs, Antinéa et Floralties, à la merci des pervers de la cité, bien que ce soit là l'occasion de marier ses sœurs à ses amis les personnages des joueurs.
- ▶ Si la reine se sacrifie pour ses filles, aucun citoyen n'osera la choisir, soit par crainte, soit par respect, et les étrangers de passage ont d'autres beautés parmi lesquelles ils peuvent faire leur choix, pour le même prix. Le moyen de tromper la règle est qu'un homme de confiance (un personnage autre qu'Eurikles) aille choisir la reine au temple et fasse ce qu'il doit faire. Mais les jeux de l'amour peuvent s'arrêter

à de simples caresses, ainsi la reine ne perdrait ni la face, ni son honneur et sera mille fois reconnaissante envers ce dernier. Cependant, comme elle doit se soumettre aux Aphrodisies pour ses quatre filles, elle devra être choisie par quatre hommes différents.

Les jours suivants, le roi Polybe et Eurikles donnent les ordres nécessaires pour organiser les festivités du mariage et envoyer des messagers pour inviter nombre de rois ou ambassadeurs à être présents lors de l'événement. Égée tardera à répondre, puis déclina son mariage avec Eurinoé (si cela avait été proposé) par la voix de Démostès qui le représentera lors des cérémonies.

Un matin, Œdipe vient rendre visite à Eurikles en privé, après avoir été au temple d'Apolon. Un jet de Sensibilité (FD Moyen) permet de voir qu'il semble troublé. Œdipe donne alors à son frère un cadeau pour leur père, une magnifique dague d'apparat sertie de pierres semi-précieuses et gravée à son nom : Polybe. Si son frère l'interroge sur ce qui le tourmente, il tente de le reconforter par un mensonge, disant que tout va bien, puis sans un mot de plus, il quitte la ville sur son char, faisant croire à ceux qui l'interrogent qu'il va se promener aux alentours pour réfléchir.

Le soir même, Eurikles donne le cadeau d'Œdipe au roi. Tous les invités sont donc témoins. Le roi apprécie le cadeau et décide de l'utiliser lors du repas pour couper sa viande. La soirée finit tardivement, mais le roi ne se sentant pas trop bien (trop de vin sans doute) décide de laisser s'amuser ses convives sous la responsabilité de son fils Eurikles.

Au milieu de la nuit, Eurikles est subitement réveillé par l'irruption de la garde royale dans sa chambre. Arrivant derrière eux, Kokitos lui annonce les chefs d'inculpations : tentative de régicide et de parricide. Puis le prince est conduit au cachot.

Mérope, qui n'en croit rien, viendra le matin même voir son fils dans sa cellule (à condition qu'elle ne soit pas retenue au temple) et elle sera son seul lien avec l'extérieur et ses amis fidèles.

Au petit matin, Kokitos annonce publiquement que l'état de santé du roi, suite à la trahison de son fils, est extrêmement préoccupant et que par conséquent lui, Kokitos, va assurer la régence du pouvoir dans l'attente du bon rétablissement du roi Polybe.

Suite à l'enquête menée par le conseiller-régent, on sait désormais que la dague offerte par Eurikles était enduite d'un poison lent et mortel.

Kokitos a déjà donné des ordres à la garde pour interdire aux fidèles d'Eurikles (les autres personnages des joueurs) de voir le roi par peur qu'ils achèvent le travail. On leur interdira également de rendre visite au prisonnier jusqu'à son procès. S'ils viennent le voir, Kokitos leur fait comprendre que bien qu'aucune preuve ne les accuse, il les tient à l'œil. Eurikles ne pourra pas échapper à la mort si le roi décède.

### Garde royal de Corinthe

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

**Armure** : Casque de bronze (3PA), Grand bouclier de bronze (7PA), Cnémide de bronze (3PA)

**Armes** : Lance hoplite (DG6), Épée hoplite (DG8)

**Compétences** : Arme perforante 3, Arme tranchante 3, Athlétisme 2, Commandement 2, Discrétion 1, Endurance 2, Esquive 2, Intimidation 1, Parler grec 1, Perception 2, Résistance 1, Stratégie 2, Survie 2, Vigilance 2.

### Que peuvent faire les personnages libres ?

#### Tenter de sauver le roi

Seul Kokitos est autorisé à entrer dans les appartements du roi, qui sont constamment gardés par deux soldats, afin de lui apporter sa médecine. En réalité, Kokitos n'apporte que de l'eau légèrement amère, et laisse agir le poison (venin d'aspic) qui devrait tuer finalement le roi au bout de quatre ou cinq jours.

## L'intrigue



Un soir, lors d'un repas, Créon, qui soupçonne Œdipe de n'être qu'un enfant adopté, s'approche de ce dernier et lui demande s'il est bien le fils du roi Polybe et de la reine Mérope. Œdipe se fâche et quitte la table. Cependant l'altercation n'est pas tombée dans l'oreille d'un sourd, et cela éveille la curiosité de Kokitos. Ce dernier suit alors le prince, qui se rend au temple d'Apollon pour connaître la vérité. Kokitos apprend en même temps que le jeune homme sa destinée funeste.

Œdipe est mal dans sa peau et a peur de commettre l'irréparable. Kokitos, qui connaît bien le jeune homme, le convainc de se rendre à Delphes, mais de donner auparavant un cadeau d'adieu à son père afin que Polybe ne l'oublie pas. Le politicien lui tend alors une magnifique dague, qu'il possédait depuis longtemps, et sur laquelle il a fait graver le nom du roi. Bien sûr, il ne dit nullement au jeune homme qu'il a enduit la lame d'un poison mortel.

Sous l'influence d'Héra, Œdipe, au lieu d'aller donner le cadeau directement à son père, croise alors son frère Eurikles, et le charge de la besogne. Si Kokitos espérait tuer le roi en utilisant la prophétie et la fuite d'Œdipe à son profit, il est aux anges que se soit Eurikles qui offre la dague empoisonnée. Désormais, il peut accuser son rival politique d'avoir empoisonné la lame avant de l'offrir, et ce afin d'accuser son jeune frère qui a fui la cité, et tuer son père pour prendre le pouvoir. ■

Le seul moyen de sauver le roi et de pouvoir entrer dans sa chambre et lui faire bénéficier d'une « Purge d'Asclépios », ou d'un remède antipoison (Alchimie FD 18 ou FD 14 si les personnages arrivent à récupérer la dague ou le poison qui enduisait la lame). La dague est désormais en possession de Kokitos, qui compte bien montrer la preuve lors du procès. Cette dague est cachée dans ses appartements dans un coffre fermant à clé, qu'il garde constamment avec lui.

**Communiquer avec Eurikles**

Eurikles ne peut recevoir que les visites de sa mère. Même ses sœurs ne sont pas autorisées, au cas où elles seraient également mêlées au parricide. Les personnages doivent donc passer par Mérope pour informer Eurikles, et ainsi recevoir ses ordres ou ses conseils. Des personnages doués en Comédie pourraient se déguiser, voire se métamorphoser pour prendre l'apparence de Mérope, et ainsi avoir un entretien direct.

**Aller au temple d'Apollon**

Si les personnages apprennent qu'Œdipe sortait du temple d'Apollon juste avant de donner la dague à Eurikles, il est probable qu'ils aillent y jeter un coup d'œil. La seule chose à faire est d'aller interroger le grand prêtre d'Apollon, Chrysostomos. L'homme est assez âgé mais il faudra l'intimider (Intimidation FD10) quelque peu pour obtenir quelque chose d'utile. Car donner sa *moira* à une personne est une chose, la donner à une tierce personne en est une autre. Cependant, au vue des actes passés des personnages, ou des promesses faites au temple pour l'avenir, il sera possible d'obtenir quelques bonus.

Au final, Chrysostomos leur donnera la *moira* d'Œdipe, comme quoi : « il tuera son père et épousera sa mère ! ». Il leur dira également que le jeune homme semblait la connaître depuis peu, et qu'il est venu le consulter pour confirmation. Cependant le prêtre n'étant pas un grand augure, il conseilla au jeune prince de se rendre à Delphes pour consulter la Pythie.

### Suivre la piste d'Œdipe

Œdipe a plusieurs heures, voire plusieurs jours d'avance sur les héros qui souhaiteraient le retrouver pour l'interroger sur ses motivations. Savoir qu'il est parti en char et qu'il va à Delphes est déjà une bonne chose pour pouvoir le rattraper. Œdipe a fait le choix d'un voyage terrestre d'au moins dix jours. Il va ainsi traverser la Corinthie, dormir à Mégare et à Thespies avant de rejoindre Delphes. Les personnages peuvent l'intercepter à Delphes ou à Thespies s'ils prennent la voie maritime.

Dans le cas où les personnages se rendent à Thespies, ils seront témoins de la destinée d'Œdipe. En effet, ils verront le prince en train de se battre avec un homme, qui refusait de lui laisser la priorité pour passer le gué avec son attelage. À moins que les héros n'interviennent à temps, Œdipe lui assène un violent coup sur la tête, tuant net l'homme. Ce dernier n'est autre que le roi Laïos de Thèbes, le véritable père d'Œdipe, mais qu'il ne connaît pas. Avec un jet de Réseau (FD 10), un personnage pourra reconnaître le roi thébain. Dans le cas où les personnages des joueurs changeraient le cours de l'histoire, Œdipe tuera Laïos plus tard, soit par accident, soit lorsqu'il se rendra à Thèbes alors que le roi veut tirer vengeance de lui. Si les personnages se rendent directement à Delphes, ils ne pourront apprendre que plus tard la mort du roi Laïos.

Œdipe répondra volontiers aux questions des héros, surtout s'ils lui disent qu'Eurikles est retenu prisonnier et qu'il sera condamné par sa faute. S'ils sont à Delphes, Œdipe voudra d'abord consulter la Pythie, qui ne lui apprendra rien de plus que le prêtre de Corinthe. Sa prophétie reste inchangée, même si l'un des événements a déjà eu lieu.

Tout d'abord, il se sentira coupable de la mort de Polybe et dévoilera sa *moira* aux personnages. Il leur explique ensuite que sa fuite n'avait pour but que de confirmer la prophétie que le prêtre de Corinthe lui a dévoilée. Il devait quitter la cité au plus vite pour qu'elle ne s'accomplisse pas.

Concernant la dague, il s'agissait d'un cadeau d'adieu pour son père, mais ne voulant pas le revoir au risque de le tuer, il l'a confiée à Eurikles. Bien sûr, il n'est pas responsable de l'empoisonnement de la dague et il ne peut croire que c'est Eurikles qui l'a fait. Il précisera alors que l'idée du cadeau n'était pas de lui, mais de Kokitos, qui s'est chargé de la faire fabriquer.



### Retrouver l'artisan graveur

En se rendant dans le quartier des artisans, les personnages peuvent interroger et intimider les différents bronziers de la cité pour finalement retrouver Banoclès, l'artisan bronzier qui a gravé la dague pour Kokitos. Ce dernier l'a d'ailleurs très bien payé pour graver le nom du roi sur une magnifique dague d'apparat. Bien que peu coopératif dans un premier temps, le molester un peu ou lui faire peur en l'accusant de complicité de récidive suffira à lui délier la langue.

### Retrouver l'herboriste

Argurios est un vieil herboriste itinérant, bien connu dans la région. Il a quitté la ville depuis plusieurs jours avec sa charrette à bras et le rattraper n'est qu'une question de temps pour peu que l'on sache dans quelle direction il est allé, et que l'on ait un cheval. Argurios confirmera avoir vendu du venin d'aspic à Kokitos, car celui-ci, ayant peur qu'on l'empoisonne, en absorbe en petite quantité depuis des années pour s'immuniser. ■

## CHANT III – LE PROCÈS

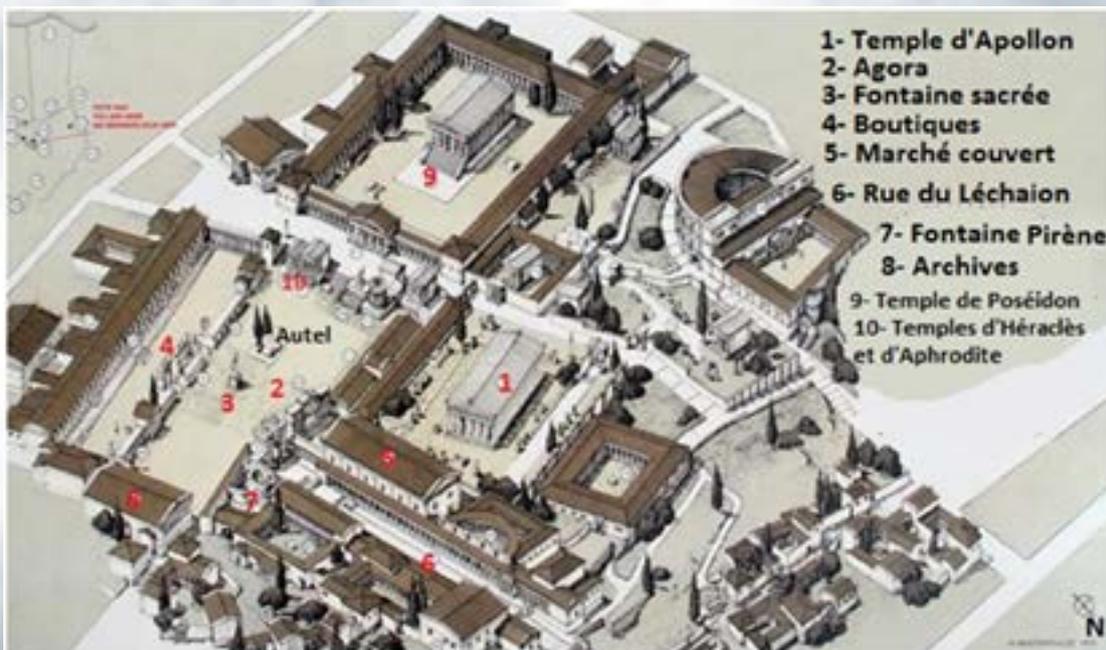
De retour à Corinthe, les personnages vont devoir prouver l'innocence d'Eurikles par tous les moyens, d'autant que le roi est mort (s'ils n'ont pas pu le sauver) et que leur ami risque au pire la peine de mort ou, au mieux, le bannissement. Le procès se fera sur l'agora face à l'ensemble des citoyens, mais aussi face à Créon et à Démostès. Kokitos déclame les charges retenues contre Eurikles, et fait une diatribe sur son mobile. Eurikles doit se défendre seul ou avec l'aide de ses amis. Ces derniers peuvent alors faire comparaître leurs témoins : Édipe, Banoclès et/ou Argurios, mais aussi toute personne

qu'ils estiment pouvoir apporter un alibi pour leur ami, ou dont le témoignage accablerait Kokitos. Héra tentera par une fois (-1 point de Némésis pour Eurikles) d'aider Kokitos en faisant mourir l'un des témoins, autre qu'Édipe, mais ensuite Zeus l'empêchera d'agir. Il est peu probable que Kokitos puisse donc s'en sortir, mais une fois Eurikles reconnu innocent, c'est à lui de décider de la sentence. Le lendemain, la vie poursuit son cours. Les préparatifs du mariage princier continuent en attendant les noces, au prochain épisode.

**BRUNO GUÉRIN.**

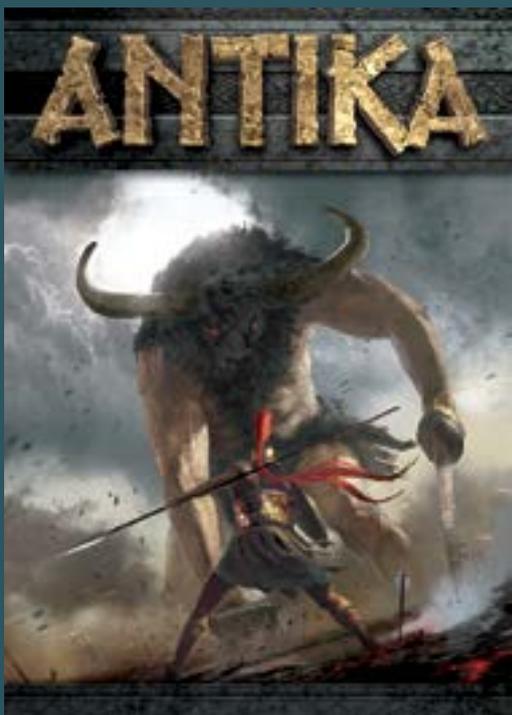
**ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR LES LUDOPATHES**

### Plan de Corinthe



# La chronique

de Christophe Dénouveaux



## 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 ! ■

B. G.

## Roulez vieillesse !

**D**e nos jours, la vieillesse est perçue comme un mal inexo-



D.R.

nable auquel se rattache une longue liste de problèmes. Pour y pallier, on recourt à de nombreux remèdes artificiels avec l'espoir qu'un jour sera découvert le mythique élixir de jouvence. Pour ma part, je ne suis pas d'accord avec ces constatations. Comme disait un digne représentant du troisième âge (non, on n'est pas chez Tolkien), « c'est le corps qui vieillit, pas l'esprit ». Tant que l'on reste jeune dans sa tête, rien n'est perdu !

Et puis lorsque l'on est âgé, notre parole prend du poids, on devient le vieux sage qui prodigue ses conseils et offre son expérience d'une vie aux plus jeunes. On devient une mémoire des temps passés et d'une certaine manière, on devient un livre d'histoire. Que serait une société sans ses anciens ? Pas grand-chose à vrai dire...

Vous remarquerez que dans le jeu de rôle, vos joueurs incarnent toujours des personnages plutôt jeunes. Et lorsqu'ils sont plus vieux, on a toujours l'impression qu'ils sont jeunes... Après les avoir fait jouer des gamins, faites-leur donc jouer des vieillard(e)s !

Avant ils écoutaient le vieux du village ou rencontraient le sage en haut de sa montagne, maintenant inversez les rôles. Mettez-leur dans les jambes de jeunes aventuriers fougueux qui croient tout savoir, tout faire, sans peur et sans reproche qui finissent systématiquement par tout faire de travers... mais qui une chance de cocu. En bref, mettez-les en face de leur comportement habituel.

J'ai un dentier contre mes joueurs ?  
Qu'est-ce qui vous fait dire cela ? ■

CHRISTOPHE DÉNOUVEAUX

# Bar



Tutoriel de dessin

## *Illustration de Markus Hellgouarch du roman graphique Marvin Mash*

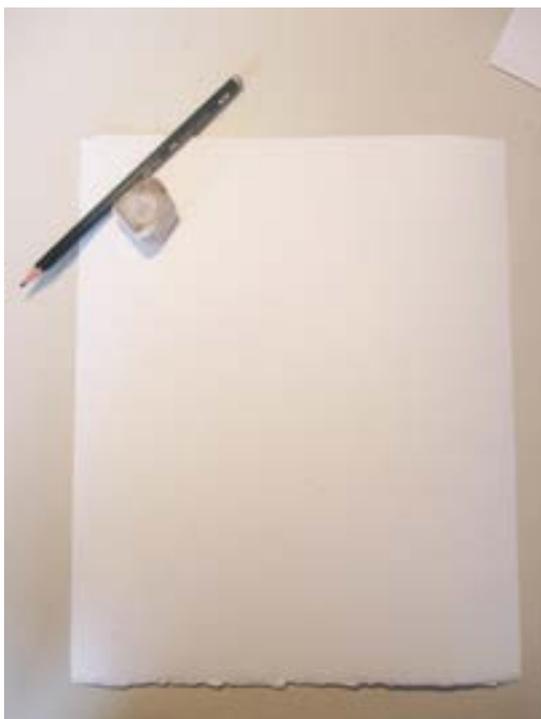
PAR SANDWHALE

Style : clair/obscur

Technique : encre de Chine et aquarelle

**C**ommencez le croquis de votre futur dessin avec un crayon de bois HB et avec un trait léger et peu appuyé. Pour dessiner un personnage en perspective, la connaissance de l'anatomie constitue un point de départ important.

**Les moyens** : Les papiers destinés aux techniques de l'aquarelle et de la peinture encre de Chine doivent être suffisamment épais pour résister à l'eau. Choisissez un grammage minimum de 300g. En dessous, votre papier risque de se déchirer, de gondoler et de se déformer.



**Attention !** La qualité du papier est primordiale pour réussir votre dessin à l'aquarelle !

Avant de dessiner, la première étape consiste à détremper le papier dans l'eau froide. L'eau chaude est à éviter parce que les papiers sont enduits en surface d'un agent d'encollage qui a pour fonction de faciliter l'adhésion et le flux de l'aquarelle. Cet encollage résiste mal à la chaleur et l'eau chaude a tendance à le dissoudre, ce qui rend la surface du papier plus absorbante. Vous pouvez faire tremper le papier durant 3 à 8 minutes dans un bain d'eau bien propre, ou simplement l'humecter des deux cotés avec un vaporisateur en répétant deux ou trois fois l'opération lorsque l'eau est absorbée. Distribuez bien l'eau sur toute la surface du papier (avec une éponge propre ou un chiffon) de manière à ce que l'humidité pénètre également sur toute la surface. Un papier de 300g/m<sup>2</sup> prend environ 7 minutes à absorber l'eau et à se détendre. Quand vous laissez le papier se détendre, il est important de le laisser reposer à plat et de le retourner périodiquement pour vous assurer que la surface sur laquelle il repose ne freine pas l'expansion du papier. Vous pouvez pour cela utiliser une feuille de plexiglas afin de maximiser l'eau absorbée par le papier. Au bout de 5 à 7 minutes, le papier est généralement saturé d'eau et la fibre est détendue.

## Présentation

# Sandwhale

Née en 1990, Sarah Tedo, alias Sandwhale, est une jeune artiste française multimédia qui démarre dans l'univers du dessin narratif en 2010 en diffusant ses nouvelles illustrées et en travaillant des courts métrage d'animation en tant que concept artist et animatrice 2D.



Elle présente pour les *Chroniques d'Altaride* une illustration issue de son tout nouveau roman graphique *Marvin Mash*, qui revisite le récit noir en invitant à pénétrer dans l'intimité des réflexions intrigantes de caractères complexes et ambigus. Les thèmes du désir, de l'addiction, du pouvoir ou de la solitude morale vous plongeront dans une atmosphère dont la subtilité et l'esthétique soignée peignent le récit tragique du combat de l'humain contre lui-même.



*Marvin Mash* est en pré-commande en ce moment dans la revue BD/Illus *Jet d'encre* #1 du collectif d'artiste Sea Turtle sur <http://fr.ulule.com/jet-dencre/>

Découvrez les œuvres de Sandwhale sur <http://sarahtedo.wix.com/sandwhale>

Suivez les publications BD/Illus du collectif Sea Turtle sur <http://bdobjet.wix.com/seaturtle> ■

Pour vérifier, vous pouvez soulever un coin du papier et s'il retombe naturellement sur la surface sans résistance, c'est que la fibre est saturée.

**Le sujet :** Dans le cas de cette pose, c'est principalement le bras, le pistolet et la tête qui animeront le mouvement. J'apporterai un soin tout particulier à l'effet de raccourci du bras et le grossissement du pistolet. L'inclinaison de la tête et le mouvement des cheveux donneront aussi du dynamisme à la composition en rendant le personnage plus « vivant ». Le plus important dans ce type de dessin c'est d'articuler correctement le corps et le bras en perspective dans un ensemble harmonieux.



**Étape 1 :** Le schéma préparatoire sert à donner des repères au dessins dans son ensemble avant de détailler chaque partie du corps. On trace d'abord des formes géométriques simples en courbes et en lignes droites qui définissent les proportions et les éléments de l'anatomie. Sur la main, il est impératif d'étudier attentivement ses articulations et l'assemblage entre ses parties. N'hésitez pas à faire des croquis de main sur un brouillon avant si vous avez des difficultés.



**Étape 2 :** Une fois les proportions posées, on revient sur le dessin en adoucissant les traits et les courbes pour donner la silhouette qu'on désire pour le personnage.



**Attention :** pour un dessin de personnage, je conseille de progresser en même temps dans toutes les parties du corps sans en privilégier aucune afin d'obtenir un ensemble bien construit et harmonieux.



**Étape 3 :** On peut ensuite revenir sur les contours avec un traits souple et harmonieux, et ajouter des détails sur le visage, les vêtements, la main et le pistolet.



**Étape 4 :** Comme ce dessin se destine à être fortement contrasté entre ombre et lumière, je préfère poser les plages d'ombres au moyen d'une épaisse mine de plomb avant d'encre. Ceci permet d'évaluer là où je vais placer la direction de la lumière et comment les ombres seront réparties sur le corps et le mur. Ici, je cherche à suggérer qu'une fenêtre placée devant et à droite de mon personnage diffuse une lumière bien tranchée sur son corps, et projette l'ombre de sa silhouette sur un mur derrière lui. Passez à l'encre une fois le dessin terminé, grâce à l'encre de chine. Ici j'utilise une encre de Chine moyennement intense, avec deux pinceaux synthétiques de tailles très fine et moyenne.

**Moyens :** Suivant les marques d'encre de chine, vous obtiendrez des noirs intenses ou opaques, voire très brillants. Les noirs trop intenses font beaucoup de reflets. Si vous souhaitez numériser vos dessins il vaut mieux utiliser une encre moyennement intense. Cependant elle sera plus transparente et il faudra probablement repasser plusieurs couches pour avoir un noir net.

**Sujet :** Sur un sujet en 3D, vous constaterez que la lumière qui éclaire un côté du



sujet passe derrière lui et éclaire le bord de son côté opposé. Ainsi pour donner plus de volume au personnage, je laisserai un fin trait de lumière juste derrière le contour du côté qui est plongé dans l'ombre. De plus, l'aspect de l'ombre projetée sur le mur derrière un personnage varie en fonction de la direction de la lumière qui l'éclaire. Dans le cas présent, l'ombre projette sur le mur la silhouette du personnage de profil, bien que celui-ci soit placé quasiment de dos au mur.



**Étape 5 :** Je commence par peindre les contours au pinceaux très fin. Ces tracés servent à marquer les détails du personnage, dont son visage et ses fines mèches de cheveux ébouriffés. Ils seront donc faits avec précaution.

**Étape 6 :** Avec un pinceau moyen, on peut maintenant remplir les petites surfaces prévues pour l'ombre près des contours.



**Étape 7 :** Avec un gros pinceau de calligraphie chinoise, on peut ensuite peindre les larges surfaces d'ombres qui sont éloignées des contours, plus rapidement et sans risque de dépasser sur le personnage.



Passez à la peinture aquarelle, au moyen d'une aquarelle fine de bonne qualité. Vous avez déjà mouillé le papier ce qui permettra de le rendre plus perméable à la peinture. Les pigments se disperseront mieux et l'eau sera correctement absorbée par le papier. D'autre part, votre papier séchera moins vite que si vous ne l'aviez pas mouillé, ce qui vous laissera un peu plus de temps pour travailler.



**Étape 8 :** Commencez par peindre les zones étendues par une couche très claire et diluée. Ici, je décide de travailler sur une seule couleur d'ambiance bleutée. Il sera impossible d'éclaircir l'aquarelle donc il faudra foncer progressivement.



**Étape 9 :** J'apporte des détails en allant du général au particulier. Vous pourrez foncer certaines zones en ajoutant des couches de peinture. Pour créer des dégradés, remettez des couches sur le papier déjà mouillé. En revanche sur une surface sèche vous n'aurez aucun effet de diffusion. Si une couleur encore humide vous semble trop foncée, il suffira de l'éponger avec un essuie-tout ou un coton-tige pour l'atténuer.



**Étape 10** : Les zones de lumière ne sont pas entièrement blanches mais toujours très légèrement colorées. En ajoutant une fine couche bien diluée de la couleur complémentaire dans la zone la plus lumineuse, celle-ci devient un peu brillante. Ici j'ajoute un léger reflet jaune dans les zones claires de la lumière bleue.



**Étape 11** : Il manque quelque chose dans la composition. J'effectue une légère retouche en ajoutant une cigarette à mon personnage grâce à un tracé fin d'acrylique blanche qui permet de repasser par-dessus l'encre. Pour renforcer les noirs, vous pouvez finir par numériser votre dessin et effectuer quelques retouches sur le logiciel Photoshop.



**Étape 12** : Scannez votre dessin avec une résolution à 300 dpi et ouvrez le fichier scanné dans votre logiciel photoshop.



**Étape 13** : Ouvrez la boîte des calques dans la barre de droite, puis cliquez en bas sur l'onglet « calques de remplissage ou de réglage ». Sélectionnez le calque « exposition ».

**Étape 14** : Double-cliquez sur la vignette de gauche qui affiche un signe +/- sur le calque « exposition ». Cela ouvre la boîte de réglage, où vous augmentez la jauge de gamma pour renforcer les noirs.



**Étape 15** : Vous pouvez aller dans « fichier » en haut à gauche de votre logiciel, puis « enregistrer sous » votredessin.psd. Recommencer la manipulation et enregistrer cette fois au format .jpg . Le dessin est prêt à être partagé ! ■

**TEXTES ET ILLUSTRATIONS :**  
SARAH TEDO



Interview

## *Niko & Mestr Tom, auteurs de la bande dessinée Luxquest*

PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL

Thomas Guibé, alias Mestr Tom, est le scénariste de la bande dessinée *Luxquest*, illustrée par Nicolas Le Tutour, alias Niko, connu pour son travail sur les illustrations du jeu de rôle *Insectopia*, ou pour ses dessins humoristiques dans... les *Chroniques d'Altaride*. Le monde est petit. Rencontre avec un duo de luxe.

**Chroniques d'Altaride** : *Luxquest*, c'est une bande dessinée... qui parle de quoi ?

**Nicozor** : Cette trilogie raconte les aventures d'une petite bande d'amis, quatre affreux enfants des mondes obscurs à travers les différents plans : terrestre, infernal, paradisiaque.

**Tom** : Ce sont les aventures des quatre pires gamins du monde des trépassés. Lucinda Fhair apprentie démon, Ankh fantôme breton ayant rencontré Henri IV et ayant passé un an dans le costume de la mort. Ramsès la momie et Vendredi, le filleul du Baron Samedi.

**C. d'A.** : Comment est née cette étrange aventure ?

**T.** : Tout est certainement né autour d'une bière. J'ai proposé le projet à Niko, avec qui j'avais déjà travaillé pour des illustrations de couverture. Le projet lui a plu, et j'ai senti en

plus qu'on se complétait bien, et qu'il arrivait à s'approprier le projet sans dénaturer l'idée de base.

**N.** : J'avais eu quelques petites collaborations avec Tom. Un jour, il m'a proposé de jeter un œil sur son projet de bande dessinée. Après un premier essai sans suite avec un autre dessinateur, il m'a envoyé une petite présentation du pitch, ainsi qu'un bref descriptif des protagonistes.

J'ai tout de suite accepté en découvrant les descriptions des petits héros. Pensez donc : une momie, le fils de l'Ankou (la Mort des Bretons), la fille de Satan et le filleul du Baron Samedi ! J'y ai vu des personnages très riches visuellement et en personnalité. Je me suis mis au travail et les personnages ont pratiquement été créés d'un coup ! J'étais très inspiré.

**C. d'A.** : La relation scénariste/dessinateur est toujours particulière en bande dessinée :



comment fonctionnez-vous tous les deux ?

**N.** : Je dois dire que Tom m'a laissé une très grande marge de manœuvre, et je lui en ai toujours été reconnaissant car j'ai pu placer des gags, des traits d'humour, des personnages secondaires. Il y a eu tout de suite une grande confiance, et ça a tout de suite pris. Mais Tom, ne l'oublions pas, reste le créateur de l'univers de *Luxquest*.

**T.** : J'ai le scénario de base et le fil rouge de l'histoire mais je laisse une grande liberté à Niko, tant que son découpage respecte le rythme de l'histoire et que les points-clés sont là. Nous avons beaucoup d'échanges passionnés sur certaines planches.

**C. d'A.** : Nos lecteurs étant rôlistes, ils se posent sans doute cette question : dans quelle mesure peut-on réutiliser *Luxquest* en jeu de rôle ? Et d'ailleurs, êtes-vous rôlistes ? Si oui, la pratique du jeu de rôle a-t-elle une incidence sur votre travail ?

**N.** : On ne pourrait pas mieux dire, je suis en effet un des illustrateurs du jeu de rôle *Insectopia*. Je suis moi-même rôliste, enfin je n'ai pas pu jouer depuis bien longtemps, mais les jeux de rôle ont eu pour une grande influence dans ma carrière. J'ai grandi avec les *Livres dont vous êtes le héros* et les couvertures et illustrations m'ont beaucoup marqué. Cela a-t-il une influence lorsque je

travaille... j'en suis beaucoup moins sûr. Je ne crois pas. Mais maintenant que vous évoquez la chose, *Luxquest* en jeu de rôle, ce serait super ! Y'a un éditeur de jeux dans la salle ?

**T.** : Il existera sans doute un jeu de rôle sur *Luxquest*, mais je pense avant tout à un jeu de plateau. Quelque chose à la *Warhammer Quest* (mêlant rôle/plateau) me plairait bien. Je suis rôliste depuis une vingtaine d'années, aimant le jeu de rôle comme la grandeur nature, avec une préférence pour *Dungeons & Dragons* et *Vampire la mascarade*. Mon autre saga, *Orobolan*, un roman, a, elle, une version jeu de rôle sur le modèle d'*Advanced Dungeons & Dragons*, qui a été plusieurs fois testée lors de conventions. C'est en fait l'inverse : mon travail a une incidence sur ma pratique du jeu de rôle car, étant conteur, j'ai toujours

tendance à créer des personnages très vivants ou à entraîner les joueurs dans des aventures épiques.

**C. d'A.** : Deux albums sont déjà parus, un troisième en préparation... vous comptez en sortir combien en tout ?

**T.** : Trois seulement. Il y a trois mondes : la terre, l'enfer et le paradis et donc trois albums. Après, nous réfléchissons à d'autres médias pour continuer éventuellement les aventures des quatre affreux.

**N.** : Initialement, trois. Maintenant, si un éditeur nous propose de continuer la série, je signe immédiatement, car c'est un univers très



riche. Et puis c'est mes petits, je veux les voir vivre longtemps !

**C. d'A.** : Comment en vient-on à faire de la bande dessinée ?

**N.** : Travail, travail, travail, travail, travail ! Je pense qu'on part très souvent d'un projet personnel, puis il nous permet de trouver notre trait, de nous affirmer, de développer une mise en scène, un humour, une écriture qui nous sont propres. Alors, soit notre premier bébé est publié, soit il peut nous ouvrir des portes vers d'autres rencontres, collaborations.

**T.** : Je viens du conte, et quand j'ai commencé cette histoire, je voulais une aventure parodique remplie de clins d'œil. J'ai trouvé que si mon conte était transformé en roman, le lecteur aurait gagné une aventure épique, mais perdu les gags en arrière-plan. La bande dessinée m'a semblé le meilleur média pour transmettre cette histoire.

**C. d'A.** : Avez-vous d'autres projets ?

**N.** : Oh oui ! En bande dessinée, en illustration, et dans bien d'autres domaines, il faudrait bien des colonnes pour vous raconter tout ça. Une autre fois peut-être ?

**T.** : Une tonne et demi de projets aussi, dont certains sont dans les cartons depuis six ans. Pour cette année : Le sortie du recueil de contes dédié à *Roi, le conteur*. Un ou deux tomes de ma saga d'heroic fantasy *Orobolan*, qui a comme particularité de n'avoir que des tomes indépendants, mais aussi la ressortie des anciens tomes épuisés depuis un an ou deux. Je prépare aussi un festival du contes avec tournage d'épisode de web séries. Je prépare pour 2017 deux contes illustrés : *Augustin Porte*, une aventure aux portes de la mort, et *Tomy au pays d'Ortinbras*, sur le monde des rêves et le pouvoir de l'imagination, en collaboration avec la conteuse belge Sylvie Van de Bosch. Je soutiens aussi la web série *Kaliderson* de mon ami Laurent Combaz. ■

**PROPOS RECUEILLIS PAR BENOÎT CHÉREL  
ILLUSTRATIONS AIMABLEMENT  
FOURNIES PAR NIKO**

## Mestr Tom

Mestr Tom a 37 ans, il est attaché de presse et conseiller en communication. Il est le rédacteur en chef du web journal *Fan 2 Fantasy* et l'auteur principal de la saga *Orobolan*. Il a fondé en 2006 l'association BMT pour promouvoir les jeunes auteurs, en 2007 le salon de rencontre fan fantasy, et en 2008 le web journal *Fan 2 Fantasy*.

### Le cycle des gardiens

- ▶ *Le Retour aux sources*. Lokomodo, 2008
- ▶ *L'Apogée des Maspian*. Lokomodo, 2009
- ▶ *La Deuxième Prophétie*. Lokomodo, 2006
- ▶ *Le Chant de l'âme*. Lokomodo, 2007
- ▶ *Le Cycle des gardiens, l'intégrale*. Label la porte littéraire, 2011

### Le cycle Voyages en Orobolan

- ▶ *Sourtha* (avec Richard Mesplède), 2012
- ▶ *Lune bleue* (avec Sklaeren Baron), 2012
- ▶ *Terres promises* (avec Richard Mesplède), 2013
- ▶ *L'Épopée du chien à trois pattes* (avec Richard Mesplède), 2015
- ▶ *Le Secret de l'ancien* (avec Sklaeren Baron), 2015

### Les anthologies

- ▶ *Assassin 24h/24*. « Le Suicidaire » et direction de l'anthologie, 2009
- ▶ *Et il est descendu par la cheminée*, direction de l'anthologie, 2010
- ▶ *Hommage à Sir Terence*, direction de l'anthologie, 2011
- ▶ *Le Chant des grandes espérances* in *Souffle d'eden* numéro 2, 2011
- ▶ *La Cloche du village* in *Souffle d'eden* numéro 3, 2012

### Bande dessinée

#### *Luxquest* avec Niko

- ▶ *Exil chez les pas-passés* (2015)
- ▶ *Voyage au bout de la mort* (2016)
- ▶ *Panique à Ok Heaven* (2017) ■

Extraits de Luxquest, par mestr Tom et Niko, avec l'aimable autorisation de l'éditeur.



**CRAZY  
HIGHLANDER**



**Véranoda granhique**

# JAR STAR-WARS



LE PLUS IMPORTANT DANS TOUTE HISTOIRE, C'EST LA FAÇON DONT ELLE SE TERMINE. À CE TITRE, UNE FIN DE CAMPAGNE DOIT ÊTRE SON POINT CULMINANT, SON APOTHÉOSE. UN FINISH RATÉ PEUT GÂCHER TOUTE UNE CAMPAGNE RÉUSSIE !



OKAY ! "COMMENT METTRE LA PRESSION SUR LE MJ" QUOI !



LA GALAXIE AFFRONTAIT SON PLUS GRAND DANGER

DARK VADOR ???



NON ... PIRE !

JARJAR BINKS ???

PAS LUI !



MAIS NON... "L'HÉRITIER" UN SEIGNEUR SITH CRYOGÉNISÉ PENDANT DES SIÈCLES... QUI A PRIS POSSESSION DU CORPS D'ELIAN... VOUS ENQUÊTEZ SUR LUI DEPUIS 6 MOIS !!!

ÇA ME DIT VAGUEMENT QUELQUE CHOSE

PAS MOI !



FACE À LUI, LE "MÉDUZ"... DIMINUÉ PAR LA MORT DE WONWOCK

MORT NATURELLE...



ENFIN SI ON CONSIDÈRE QU'ÊTRE POIGNARDÉ DE 19 COUPS DE COUTEAU DANS SON SOMMEIL EST NATUREL POUR UN PERSONNAGE DE JEU DE RÔLE.

REST IN PAPAYE, WONWOCK !

CIEL ! MON MAÎTRE !



PAS LE TEMPS DE PLEURER SES MORTS... D'AUTANT QUE WONWOCK LAISSAIT DERRIÈRE LUI TOUTE UNE TRIPOTÉE DE SES CLONES

JE VOUS PRÉSENTE : N°7

WOOKINATOR

BOGOSS-DU\_27

ET KÉVIN



ET UNE DERNIÈRE SURPRISE !

BIDIP BIP

MON MAÎTRE M'AVAIT DEMANDÉ DE VOUS MONTRER ÇA EN CAS DE "PÉPINS"

IL AIMAIT LES BLAGUES SUR LES FRUITS...



L'ESPACE DE DEVELOPPEMENT DE L'IMAGINAIRE LUDIQUE VOUS PRESENTE ET VOUS INVITE AU

# WE DIL

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

10-11 SEPTEMBRE 2016



DIFFUSION EXCLUSIVE SAMEDI  
DÈS 19H30 EN PRÉSENCE DES  
RÉALISATEURS ET ACTEURS!!



**CENTRE D'ANIMATION DU GRAND PARC 36 RUE ROBERT SCHUMAN 33000 BORDEAUX**  
TRAM C ARRET « GRAND PARC » - BUS LIANE 15 / CITEIS 46 ARRET « PLACE DE L'EUROPE »

JEUX DE PLATEAU - JEUX DE RÔLES - JEUX DE CARTES  
JEUX DE FIGURINES - JEUX VIDEO - MURDER-PARTY  
SKETCH SHOW - CONFÉRENCES - WEBSÉRIES  
TROLLBALL - COSPLAY - NOCTURNE DE JEUX

SAMEDI ENTRÉE DE 11H À 20H  
DIMANCHE ENTRÉE DE 11H À 18H

PASS 1 JOUR = 3€ / PASS 2 JOURS = 5€

Retrouvez nous sur [www.edil.fr](http://www.edil.fr) ou sur [www.facebook.com/events/923745051076226](https://www.facebook.com/events/923745051076226)



DESIGN PAR DAVEED-CREATION-DAVID DESVERGNES 0642874007