Chroniques d'Altaride

JUIN 2012 - LE FANZINE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°1



► LE JEU DE RÔLE : UN COUSIN DE L'ORNITHORYNQUE ?

► LES FICELLES DU MÉTIER - CRÉATION DE PERSONNAGE

► RECETTES RÔLISTIQUES - IMPRO POUR 4 PERSONNES

Fenêtre sur...

Old Man Willow, près de Dollar, Clackmannanshire, Grande-Bretagne. Un petit air de Seigneur des Anneaux ?



© RICHARD WEBB

Éditorial

Les Chroniques : c'est parti !

La guilde d'Altaride est heureuse de vous présenter sa nouvelle revue consacrée à l'imaginaire et au jeu de rôle.

Les *Chroniques d'Altaride* ont déjà existé sous de multiples formes auparavant mais celle-ci s'adresse pour la première fois à un lectorat qui dépasse les seuls membres de l'association.

Dans les pages qui suivent, il est question de jeux de rôle, de règles, de scénarios, mais aussi d'histoires, de questionnement, car l'objectif de ces chroniques est aussi de donner à réfléchir sur le monde du jeu, sur la place et l'importance du domaine de l'imaginaire ludique dans la société.

Jouer, c'est garder un esprit jeune, capable de s'adapter rapidement à des situations nouvelles. Jouer, c'est apprendre, dans un cadre rassurant, à se confronter à des défis, à rassembler les atouts pour dépasser les difficultés qu'on peut rencontrer…

Lister les innombrables avantages que propose une pratique raisonnée et raisonnable du jeu serait bien trop fastidieux et je ne me livrerai pas à cet exercice dans un éditorial. Il n'en reste pas moins que la guilde d'Altaride vous invite cordialement à vous plonger vous aussi dans les joies de l'imaginaire.

Dans ce numéro, bâti comme une modeste maison du jeu de rôle, la conteuse Sophie Pérès nous donne sa définition personnelle du jeu de rôle, un regard sur nos pratiques depuis un métier à la fois proche et différent. Dans la cuisine, nos MJ s'activent et on vous lance quelques pistes pour une soirée impro. Dans la chambre, vous trouverez une petite présentation de l'association qui est derrière cette revue. La salle de jeu est là pour vous aider à créer des personnages pendant que, dans l'atelier, on vous présente une campagne originale pour *Vampire*.

À vos dés !

Benoît

Chroniques d'Altaride Juin 2012 N°1
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 - 72 boulevard Rodin, 92130 Issy-les-Moulineaux Photo de couverture : © Richard Taylor. Bande dessinée : © Cowkiller. Direction de la publication : Benoît Chérel. Correction / relecture : Sophie Pérès. Rédaction : Christophe Calmes, Benoît Chérel, Sophie Pérès, GIOM, Julien Pouard. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple)

Pour s'abonner gratuitement ou annuler son abonnement : altaride@gmail.com

Retrouvez les Chroniques d'Altaride sur le site de La guilde d'Altaride

altaride.com

l'Entrée

Sommaire

Fenêtre sur…
• Old Man Willow 2

L'Entrée
• Les Chroniques : c'est parti ! 3

Définition
• Le jeu de rôle : un cousin de l'ornithorynque ? 5

Portrait
• Sophie Pérès, conteuse 9

Cuisine du MJ
• Recettes rôlistiques
Impro pour 4 personnes 10
• Star Wars Infinity, la métacampagne continue ! 16

Chambre des rêves
• La guilde d'Altaride, née un 14 juillet 18

Salle de jeu
• Créer un personnage joueur 22
• La Boîte à questions
La Mascarade ou Requiem ? 27

Atelier du créateur
• Fils des siècles, profitez de votre immortalité ! 28

Bibliothèque
• Courte nouvelle d'ambiance
James Bond - Un réveil ordinaire 32

Jardin
• Le Jeu de rôles - épisode 1 38



© TWOWINGS

Définir le jeu de rôle (vous avez 4 heures)

Le jeu de rôle : un cousin de l'ornithorynque ?

Sophie Pérès est conteuse. Pas comme nous l'entendons souvent en tant que rôliste, une « MJ », mais une professionnelle qui raconte des histoires pour petits et grands. Elle nous livre ici son expérience de découverte du jeu de rôle et tente, la première dans les *Chroniques d'Altaride*, de définir avec ses mots et son vécu, notre loisir.

Il y a encore deux ans, le terme « jeu de rôle », dans mon cerveau, désignait une bestiole étrange, un objet assez nébuleux. Le jeu, ça va, je vois ce que c'est : Monopoly, les échecs, etc. Le rôle, bon, ça, en tant que comédienne, pas de soucis non plus, je situe. Mais les deux ensemble… Un genre de théâtre forum, peut-être ? Thérapie de groupe ? Un cousin des Livres dont vous êtes le héros ?

Découverte

Toujours aussi nébuleux, jusqu'à ce que je découvre *Vampire : le Requiem*, et que mon premier personnage débarque dans une



campagne. Niveau roleplay, j'étais bien raccord avec lui : je ne comprenais pas grand-chose aux rouages de ce monde. Feuille de personnage en main, avec des statistiques variées (en force, intelligence…) j'ai pataugé pas mal de temps.

Mais au fil des parties, des lancers de dés, des aventures variées, j'ai pu situer un peu mieux de quoi il retournait. Alors, si je devais définir le jeu de rôle, du haut de ma (toute) petite expérience… je raconterais un peu comment ça se passe.

État des lieux

Tout d'abord, en bout de table : un meneur de jeu muni de son / ses livre(s) de règles, de dés et d'un écran, paravent de carton pour cacher son scénario, ses jets de dés, ou juste parce que l'écran est joli... Autour de la table : des joueurs, munis de leur fiche de personnage, papier / gomme / crayon pour noter, de dés. Au milieu de la table : parfois des aides de jeu (photos, dessins fournis par le meneur pour aider les joueurs à visualiser les actions) et très souvent de quoi grignoter et boire (et pas seulement le duo de choc chips / Coca, ça aide d'avoir de bons cuistots dans l'équipe…) Et quelques dés, mis à disposition des têtes en l'air qui auraient oublié les leurs à la maison.

Le dé du rôliste

Objet fascinant pour une novice comme moi qui croyait qu'un dé… bah c'est un dé à 6 faces, avec des points. Un dé, quoi… Que nenni ! Des dés de toutes les couleurs, à 4, 8, 10, 20… faces, et j'en passe.

C'est peut-être pour ça que, chez certains joueurs, le dé est un quasi objet sacré, doté de pouvoirs, pour peu qu'on sache les choisir et les amadouer au moment du jet fatidique. Alors, avant de piocher dans la trousse d'un voisin de table, mieux vaut guetter : si une lueur de meurtre passe dans



© CONTES ET BRICOLES

ses yeux quand votre main s'approche, piochez dans le tas commun.

La partie démarre

Le meneur décrit les lieux, pose les premiers éléments de l'intrigue, installe la situation. Vient la fameuse question : « Que faites-vous » ?

Là, les joueurs reprennent la main sur le récit, décrivent les actions de leur personnage pour faire avancer l'histoire commune. Le meneur demande, au besoin, de jeter des dés pour valider ou pas ces actions, et l'histoire avance.

Tout passe par la parole. L'histoire se construit au fur et à mesure, à force de concertations, d'initiatives communes ou individuelles… et de jets de dés, parce que bon, c'est un jeu avant tout, l'aléatoire est un élément important, et les règles aident à garder une cohérence à l'univers. C'est ce qui fait l'intérêt, à mon sens, du jeu de rôle : un subtil mélange entre la création en temps réel, caméra à l'épaule, d'une aventure commune, et un jeu de société, avec des règles précises, selon qu'on joue un vampire, un enquêteur ou un Jedi.

Conte et jeu de rôle

On pourrait voir le jeu de rôle comme un cousin du conte « traditionnel » : … admettons, mais il y a quand même pas mal de grosses différences de fond.

Le rapport au temps, tout d'abord : le conteur « trad' » raconte des évènements du passé, même si c'est un passé très proche. Le meneur de jeu et les joueurs ne savent pas à l'avance la fin de leur histoire commune. Par ailleurs, le conte parle, même de façon subtile, à l'inconscient des auditeurs qui acceptent de se taire et d'écouter, de se « laisser faire » par l'histoire qui a traversé les siècles. Une histoire souvent porteuse de



© CONTES ET BRICOLES

traces de mythes anciens, en filigrane.

Le jeu de rôle n'a pas à mon sens cette fonction, même s'il pioche dans les images et les archétypes du conte traditionnel. Conte et jeu de rôle : des cousins éloignés, donc, ou plutôt ancêtre (encore très en forme) et descendant. Mais dans les deux cas on retrouve la force de la parole, qui permet aux joueurs de voyager dans des mondes réalistes ou fantastiques, et qui laisse les imaginaires gambader à leur guise.

Laisser l'imaginaire gambader… ma foi, ça me va, comme programme. ■

Sophie Pérès



L'asso de Sophie : Contes et Bricoles

Association de promotion du conte et des arts de la parole

Née en juillet 2011, **Contes et Bricoles** est une association loi 1901 ayant pour but de promouvoir le conte et les arts de la parole, via des ateliers, des stages, la mise en place de scènes ouvertes ou encore la participation à des manifestations culturelles. Sur Internet, l'association met en valeur les arts de la parole à travers plusieurs projets : un site, un blog de réflexion, les réseaux sociaux… et bientôt un webzine. Bref, tous les moyens de faire connaître le conte, les histoires, de les faire pousser et passer de bouche à oreille. Et vice versa. ■

www.contesetbricoles.com

Feuille de personnage

Sophie Pérès, conteuse


© CONTES ET BRICOLES

Nom de personnage : Sophie Pérès
Concept de personnage : Conteuse dark
Vice : Gourmandise
Vertu : Persévérance
Clan : Association Contes et Bricoles, pour la promotion des arts de la parole

Attributs

Mental : Licence de théâtre, formation de comédienne et conteuse depuis 2007. Rôliste depuis 2010.
Physique : Pas beaucoup de points en Force mais pas mal de Dext. : jonglage, mime.
Social : Bonne Présence sur scène, pas beaucoup en Calme…
Équipement : Trousse de dés avec un chat dessus (comme la goule-chatte de mon personnage vampire)
Atout : Cuisine spé. cake
Handicap : Addiction au café (niveau 7)
Points d'expérience : PJ à *Vampire le requiem*, *Maléfices*, *L'Appel de Cthulhu*, *REVES, Promethean*, *Trinity* et *Sombre*.

Compétences

- Roleplay spécialisé dans le cri animalier
- Jouer des personnages complètement à côté de la plaque
- Faire des gâteaux pour les morphales de ma table
- Me faire expliquer vingt fois les règles que je n'arrive jamais à retenir
- Grande imagination et capacité à visualiser les scènes de jeu. ■

Sophie Pérès



© DEL BARFOOT

Recettes rôlistiques
Impro pour 4 personnes

En tant que MJ désireux de contenter nos joueurs avides avec leurs petits yeux implorants et malgré l'immense dévotion dont nous faisons régulièrement preuve, il arrive que, non, nous n'ayons pas de scénario prêt pour la partie du soir.

Prenons un exemple concret : ça se passe un samedi, vers midi, alors que je rassemble les derniers éléments de ma partie de *Mage* : la croisade des sorciers de l'après-midi. Le rendez-vous est prévu à 14h chez un couple qui représente 50% des protagonistes de cette campagne.

Il est donc midi quand le téléphone sonne : « Julien, oui c'est Philippe (j'utilise ici le nom du personnage et non celui du joueur). En fait Albane (sa femme) sort de chez le médecin et ça va pas fort, rien de grave mais elle a besoin de se reposer. C'est donc pour annuler la partie de cet aprem' ». J'appelle les autres participants, quand l'un d'entre eux, Ange-Antonin, me propose de contacter Sandaya, charmante joueuse occasionnelle de ce qu'il nomme la Team 2 et d'organiser autre chose avec Augustin qui reste disponible. Contacts pris, rendez-vous est donné pour 14h30 chez Ange-Antonin.

L'heure du choix

Comme la partie se déroulera loin de ma chère bibliothèque, je demande à Ange-Antonin à quoi il aimerait jouer. « Peut-être un univers différent, comme *Star Wars*, pour changer, ou alors un jeu où la magie est plutôt libre ». En bon MJ dévoué je passe donc quelques minutes devant mes ouvrages chéris, collectés au cours de plus de 20 ans de jeu. Je sélectionne donc trois candidats :

- *Trinity*, un jeu de SF de White Wolf, dans lequel les joueurs incarnent des humains modifiés pour obtenir des pouvoirs psioniques et défendre la Terre. Je l'ai sélectionné sur les critères SF et parce que le guide du joueur du jeu propose un système libre d'utilisation des pouvoirs psi plutôt qu'une liste de sorts classiques.
- *Les Chroniques des Féals*, jeu basé sur le cycle de Matthieu Gaborit aux éditions Sans-Détour. Je l'ai sélectionné parce que c'est mon petit dernier, parce que nous avons joué à Agone avec la Team 2 et parce que le système de « magie » est justement très libre et ouvert à l'interprétation.
- *Nobilis* (3e édition), jeu atypique et sans dés de Jenna Morgan chez Eos Press. *Nobilis* est un jeu très beau, je l'ai pris pour donner une alternative aux joueurs en me disant qu'il y avait peu de chance qu'ils le choisissent. Mais c'est un jeu qui offre de grande possibilités tout en s'éloignant du modèle classique du JdR.

Anticiper pour mieux meujer

Armé de ces trois candidats dans mon sac, je rejoins le lieu de la partie. Je vais donc devoir présenter les jeux à ma joyeuse bande de joueurs, faire des personnages puis meubler un créneau d'environ 4h dans lequel il faudra poser le groupe, lier les personnages, et introduire l'univers du jeu, tout en donnant éventuellement les bases d'une campagne à venir. Parce que je les

Les Chroniques des Féals

Ne regardez jamais la nuit en face. Ses ténèbres nous haïssent.

La frontière entre les vivants et les morts s'est effondrée. La Charogne marche sur un M'Onde qui doit se transformer pour survivre. Les royaumes nés des féals, ces créatures mythiques qui guident les hommes, se préparent aux heures les plus sombres de leur histoire. Car la menace charognarde en cache une autre, moins palpable : un mal sourd qui s'insinue dans la trame même de la Création. *AURIBEAU Philippe, COPPET Pierre, GABORIT Mathieu, GUIROU Camille, ISNARD Jérôme, ROUILLER Olivier. Illustré par Nicolas Fructus.* ***Sans-Détour Éditions, février 2012***



connais les bougres, si ça leur plaît, ils en redemanderont !

Dans le tram, je somnole, j'essaye bien de poser quelques bases, quelques noms mais sans savoir le jeu qui va être sélectionné c'est difficile. Je pense qu'ils opteront soit pour *Trinity*, soit pour les *Chroniques des Féals*.

Pour les *Chroniques des Féals*, le livre de base contient deux scénarios, dont un que j'ai commencé avec un autre groupe de joueurs. À défaut d'un scénario, j'ai au moins un décor disponible. Je n'aurai donc qu'à mener les personnages vers ce décor et les impliquer dans les prémices du scénario. La partie improvisation sera donc relativement limitée et simple.

Pour *Trinity* si j'ai une campagne du commerce, je ne l'ai pas ouverte depuis plusieurs années et mes souvenirs sur le sujet sont flous. Cependant la nature du jeu va me faciliter les choses, en effet les personnages peuvent constituer une équipe formée par la trinité Aeon. Il me suffirait donc de décrire leur première affectation, un bon sergent instructeur et d'imaginer un incident qu'ils devront résoudre. Ce n'est pas très original, mais c'est en général assez efficace pour l'objectif du jour.

En piste !

Mais il est déjà l'heure de sonner chez Ange-Antonin qui nous héberge pour cette partie. Arrivé sur place je présente le jeu à l'équipe. Sandaya semble attirée par *Trinity*, Augustin est charmé par le livre de règles des *Chroniques des Féals* et ses choix graphiques. Ange-Antonin finira par orienter le choix en votant pour les *Chroniques des Féals*.



© HANNIBAL POENARU

L'idée du chat.

La création de personnage est l'occasion de présenter le monde et les peuples qui l'habitent. Heureusement elle est simple et relativement rapide. En environ une heure nous avons les 3 personnages : un ex-pirate aspic pour Ange-Antonin, une draguéenne artisan-nécropole pour Sandaya et un jeune malandreux basilik pour Augustin. Quelques détails sont posés, les joueurs commencent à s'approprier les personnages en imaginant leur histoire, leur apparence et surtout leurs noms.

Welcome abord!

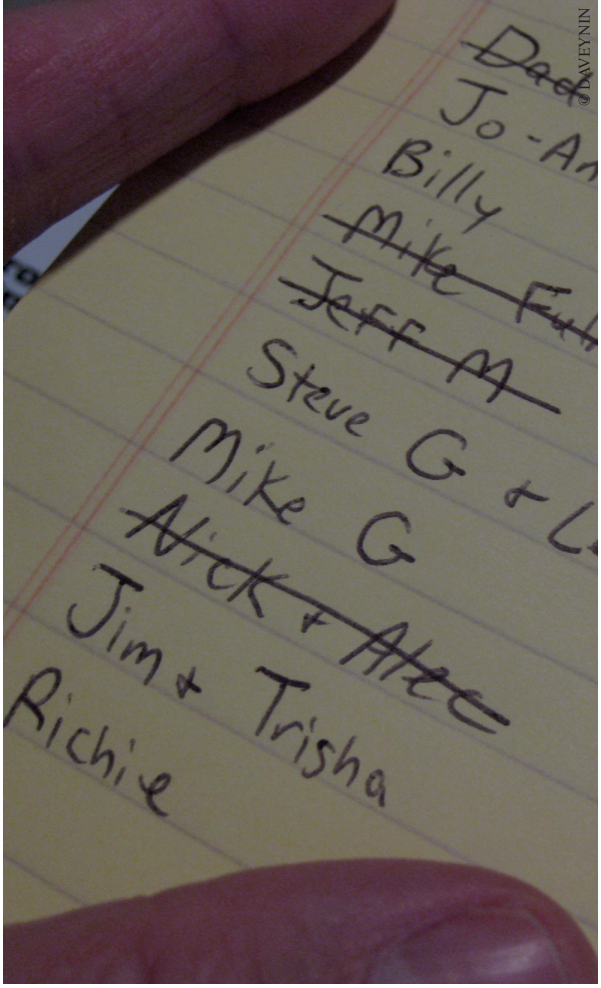
Je décide de commencer la partie en les plaçant sur un navire : la *Défiante*, commandée par un capitaine sévère et un peu louche, mais compétent. Utilisant les informations sur scénario, je décide aussi qu'ils vont rejoindre Phalène, une ville de la côte chimérienne dans laquelle les taras-

céens (un peuple de marchands et marins) organisent un grand marché flottant régulièrement. Ils s'y rendent pour faire des affaires : l'ex-pirate pour trouver du travail, la draguéenne pour y chiner des ouvrages rares et le basilik comme une étape de son voyage initiatique. Je leur décris l'arrivée au port, situé à une vingtaine de kilomètres de la ville elle-même et qui n'offre pas grand intérêt. Dans cette version du monde, c'est une étape avant d'entamer la remontée du fleuve qui n'est habitée que de pêcheurs et des quelques voyageurs arrivés trop tardivement sur place pour rejoindre Phalène.

Les joueurs décident de continuer jusqu'à la ville, sachant qu'ils arriveront en fin de soirée. La question du transport pose la question des montures. Les *Chroniques des Féals* partent du principe que les personnages disposent de matériel pour utiliser les compétences qui dépassent un certain seuil. Deux personnages ont des animaux de monte, le troisième est à pied. Ils longent donc le fleuve ensemble et mettront un peu plus de deux heures à arriver en ville.

La danse du dé

Arrivé à ce stade de la partie, nous n'avons encore fait aucun jet de dé, et je me dis qu'il serait temps de familiariser les joueurs au système de jeu. Sans vraiment d'idée où ça va me mener, je place l'épave d'un chariot renversé et fumant au bord de la route. Je sais juste à ce stade qu'il a été attaqué, que ses marchandises sont renversées et qu'il y a quelque chose d'étrange. Mon objectif est double : faire quelques jets de dés et préparer l'arrivée d'un élément constitutif de beaucoup de groupes de personnages des *Chroniques des Féals* : le trauma. Le trauma est un évènement traumatique confrontant



© DAVEYNIN

Piocher les noms de PNJ dans une liste.

les personnages à des forces obscures qu'ils pourront désormais percevoir. Je n'en dirai pas plus…

Les personnages approchent donc prudemment du chariot et en cherchant trouvent trois corps : le conducteurs et deux gardes. Je tente alors d'en rajouter dans l'horrible lors de ma description. Le but est de bien faire comprendre que dans les *Chroniques des Féals*, la mort c'est sale et ça pue.

Ambiance, ambiance… est-ce que j'ai une gueule d'ambiance ?

Ils se rendent compte aussi que le chariot transportait uniquement de la vaisselle de bonne qualité et que rien ne semble avoir été volé, juste saccagé. Je décide à ce stade que les gardes se sont en fait entretués, et que la vaisselle appartient à un personnage important : un chevalier de la collecte au service du roi de Chimérie, une sorte de

percepteur d'impôts noble. Les joueurs en concluent que cet homme qui voyage beaucoup préfère manger dans sa propre vaisselle lors de ses étapes dans les différents fiefs du royaume. Ça me va très bien et c'est globalement l'idée que je m'en faisais.

Mais ces informations ne leur suffisent pas. Ils continuent à fouiller. Deux choix s'offrent alors à moi, soit j'en reste là et ils reprennent leur route, soit j'en profite pour introduire un élément que je pourrai exploiter plus tard, je ne sais pas trop comment pour le moment. Je décide donc que quelque chose bouge sous le chariot renversé et entre les caisses. Quand les joueurs approchent je décide qu'il s'agit d'un chat, portant un collier l'identifiant comme un animal de compagnie du chevalier. Je décris son museau taché de sang. Pour moi, le chat a simplement léché un peu de sang. Les joueurs étant naturellement paranoïaques, ils examinent les corps pour voir s'il ne les aurait pas attaqués. L'idée ne vient pas de moi mais elle est parfaite. Je tiens là mon trauma. Non le chat ne les a pas mangés, mais le chat est désormais porteur d'une béance qui ne tardera pas à se manifester. D'autant que quel joueur pourrait résister à un chat égaré ? Ils décident donc de l'emporter.

Horreur, ô désespoir

Les éléments sont en place, la partie continue avec quelques descriptions de la ville alors que les personnages y arrivent enfin. Ils choisissent une auberge qui correspond à leurs moyens financiers et se retirent pour la nuit. C'est là que je décide de faire inter-



Message aux MJ cuisiniers

Discuter

Vous êtes, vous aussi, meneuse ou meneur de jeu de rôle et cet article vous donne envie de réagir ? Le **forum des Altariens** vous invite à rebondir et poursuivre cette réflexion dans ses pages, où vous pourrez discuter directement avec l'auteur.

Rédiger

Mieux, vous avez envie, vous aussi, de prendre la plume pour vous exprimer dans ces pages ? La **Cuisine du MJ** vous invite cordialement à participer activement à ses cogitations ludiques. **Contactez** les *Chroniques d'Altaride* et vous aurez toutes les indications nécessaires (thème, format, délais…) pour être à votre tour publié dans l'un des prochains numéros. ■

venir la béance du chat. Je demande un jet d'Attention pour voir s'ils se réveillent, fixant une difficulté modérée. Deux personnages sur trois s'éveillent. Rapidement ils se rendent compte que le chat est dans la chambre du troisième larron. Je gagne alors du temps en décrivant ce qui se passe derrière sa porte uniquement par les sons qui parviennent aux joueurs. Lorsqu'ils arrivent dans la chambre, ils surprennent le chat qui les regarde de façon menaçante.

La suite coule de source : poursuite, mutation du chat (en un monstre horrible et bizarre), combat (là aussi improvisé en utilisant quelques particularités du système) et victoire des personnages, modérément traumatisés par le spectacle. La partie s'arrête donc là, juste dans les temps.

L'heure du bilan

J'ai plusieurs enseignements à tirer de cette improvisation :

- Comme souvent je n'ai pas pensé à noter les noms des PNJ que j'ai fait intervenir, c'est une erreur qui risque de mettre en péril la cohérence des parties à venir. Un des joueurs prend des notes et pourra me les rappeler mais les joueurs arrivent facilement à faire la différence entre les personnages importants pour l'histoire et les autres. Cela dit, rien ne m'interdit d'utiliser un de ces personnages au nom flou comme centre d'une intrigue future, c'est la beauté de l'improvisation. Une bonne solution à ce problème est d'avoir sous la main une liste de noms à attribuer correspondant à l'univers du jeu et de compléter cette liste au fur et à mesure de la partie avec quelques informations essentielles sous la forme de mots clefs.
- Les personnages sont en position de commencer le scénario officiel du livre de base du jeu, nous verrons s'ils saisissent les pistes que je leur lancerai. Et il faudra gérer les éléments d'intrigue qu'ils tireront de cette séance, donc prendre des notes sur ce qu'il s'est passé. La plus grande difficulté à mon avis lors d'une improvisation n'est pas tant d'avoir des idées mais de maintenir la cohérence de l'ensemble.
- Il va falloir consacrer un peu de temps au développement du passé des personnages qui pour l'instant n'ont pas beaucoup de corps. Mais ça sera plus facile de le faire maintenant qu'ils ont pris vie.

Nous avons donc fixé la date de la prochaine partie, et avec un peu de chance j'aurai le temps de me préparer correctement cette fois-ci. Et merci à Sandaya, Ange-Antonin et Augustin pour leur patience et leur enthousiasme. ■

Julien Pouard



© GORDON TARPLEY

Une campagne jouée sans interruption depuis 1997… les MJ se succèdent, la galaxie très, très lointaine vibre encore !

Star Wars Infinity, la métacampagne continue !

Métaquoi ?

Qu'est-ce qu'une métacampagne ? Il s'agit en réalité d'un groupe de campagnes, donc des scénarios qui se suivent pour former une grande histoire, dirigées par plusieurs meneurs de jeu différents mais dans un univers personnalisé cohérent.

Dans *Star Wars Infinity*, une quinzaine de meneurs ont enrichi l'univers d'intrigues, de lieux, d'évènements, de personnages. Rassemblés de manière plus ou moins pratique sur le site de l'association La Guilde d'Altaride, ces éléments servent de base aux MJ qui souhaitent participer à l'aventure, eux-mêmes étant invités à ajouter à la base de données les éléments de leurs propres scénarios. Ainsi si l'un des MJ utilise un PNJ important de cet univers collectif, il signale sur le site ce qui lui est arrivé, de manière à ce que le changement soit pris en compte par les autres groupes de jeu.



© CRÉDIT STELLA DAUER

L'an 14 et des poussières…

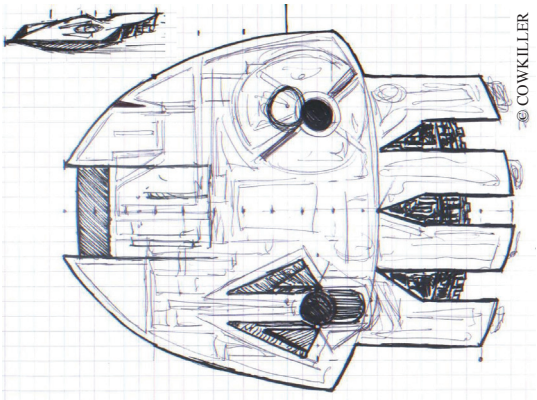
La campagne *Star Wars Infinity* poursuit son épopée en région nantaise. MJ GIOM a en effet repris du service après une courte pause avec un nouveau groupe de cinq personnages et une campagne qui se situe en l'an 14 après la bataille de Yavin IV, soit trois ans après les dernières aventures parisiennes.

Une campagne politique pour Star Wars

La campagne est riche de tout l'univers déjà joué et on y croise de nombreux personnages non joueurs ou ayant été joués auparavant et qui ont fait la gloire des campagnes précédentes. Deux anciens joueurs sont d'ailleurs venus en guest stars chacun lors d'une séance.

Le groupe de « jeunes » héros a déjoué puis enquêté sur la tentative d'attentat à bord du *Sabacc Pur*, le vaisseau casino flambant neuf d'un certain Chelicolav cal Podigno… et découvre peu à peu que derrière ce petit fait divers avorté, se trame une menace bien plus complexe… ■

GIOM



© COWKILLER

Schéma du *Meduzrados II*, l'un des vaisseaux les plus emblématiques de la campagne.



© BENOÎT CHÉREL

Les *Chroniques d'Altaride*, c'est d'abord une association, dont les origines dans le milieu du jeu de rôle remontent à… 1993.

La guilde d'Altaride, née un 14 juillet

Altaride, c'est d'abord deux cousins. Passionnés de jeux en tous genres, Cédric Laborde-Boutet et Benoît Chérel s'appuient d'abord sur la mécanique et les univers des fameux « Livres dont vous êtes le héros » pour imaginer un jeu pour aller plus loin, avec plus de liberté. La bascule opère pendant l'été 1993 : Cédric et Benoît réalisent la première carte de ce qui deviendra bientôt le monde d'Altaride.

La création d'un mythe

Au fil des années, l'univers imaginaire va gagner en profondeur pour peu à peu s'émanciper de ses influences d'origine et gagner en originalité.

Dès le début, Cédric s'intéresse tout particulièrement à la cohérence de l'univers, en particulier d'un point de vue scientifique, même si une certaine dose de surnaturel est présente. Benoît, de son côté, cherche surtout une souplesse ludique et narrative, pour proposer un jeu simple à appréhender tout en recelant de la profondeur et de nom-



© NANUQ / LA GUILDE D'ALTARIDE

Les créateurs d'Altaride, Cédric Laborde-Boutet et Benoît Chérel en 2005 (page de gauche). Dans le monde d'Altaride, la formation des élémentalistes commencent dès le plus jeune âge (ci-dessus).

breuses possibilités d'histoires différentes.

Rapidement, le jeu de rôle qui naît de ce partenariat, *Mythe d'Altaride*, va devenir un jeu à secrets : l'univers foisonne d'éléments mystérieux que les personnages (et leurs joueurs) découvrent au fil des aventures, dont une longue campagne écrite par Benoît, qui décrit d'importants bouleversements politiques dans la région nord du monde. Les personnages sont directement impliqués dans le destin de leur planète. La campagne, qui peut durer plus de 50 séances, propose une immersion épique dans l'univers du jeu. Elle obtient du succès lors des parties de test mais à cette époque, au milieu des années 90, tout est encore sur papier : tout réécrire pour basculer sur un support numérique est un effort important, qui prendra des années à l'association.

L'association

Afin de prendre de l'ampleur, alors que d'autres meneurs de jeu commencent à s'intéresser à *Mythe d'Altaride*, l'association est fondée officiellement, sous la loi de 1901.

L'association sert en particulier à prendre officiellement contact avec plusieurs illustrateurs, qui commencent à donner vie à l'esthétique altarienne. Des sessions de démonstration du jeu sont organisées un peu partout. Naît alors l'idée d'utiliser l'univers très riche du monde d'Altaride dans d'autres projets que le seul jeu de rôle. C'est à cette époque que les membres de l'association travaillent sur un jeu vidéo d'aventure façon Zelda, écrivent des légendes issues de ce monde imaginaire, les paroles des chansons altariennes… le projet le plus abouti fut le jeu de cartes à collectionner, le *DouHar altarien*, qui a connu un vif succès



© BENOÎT CHÉREL

Démo Mythe d'Altaride aux portes ouvertes de l'association Le Grimoire, à Issy-les-Moulineaux, en mai 2012.

sur le site Internet de jeu de rôle par forum *Univers Fantastiques*. Le jeu s'est malheureusement arrêté quand UF a fermé le site.

L'épreuve du feu

En 2005, le jeu est présenté à la Convention des jeux de rôle amateurs (CJDRA), une épreuve du feu qui met en valeur points forts et faiblesses de *Mythe d'Altaride* : un monde riche, cohérent, mais handicapé par une apparence extérieure très classique. L'heroic fantasy ne fait plus recette, il faut trouver de nouvelles idées pour présenter le jeu. L'aspect science-fiction est renforcé, grâce à l'expertise de Cédric, qui apporte un grand sérieux aux apports techniques.

Mais la création connaît aussi ses moments difficiles, comme souvent quand elle dépend de plusieurs bénévoles à la fois : l'éloignement, les impératifs de la vie active rendent les sessions de travail plus rares, même si les créateurs utilisent depuis 1999 le **site Internet** pour communiquer.

Aujourd'hui, l'aventure altarienne se poursuit encore. De nombreuses choses restent à mettre en place, tant au niveau des règles que de l'univers lui-même. La rédaction d'un ouvrage complet présentant le jeu reste un objectif très clair pour l'association. ■

La Guilde d'Altaride



©YNCKE / LA GUILDE D'ALTARIDE

Le panthéon des Anciens dieux. Chacune de ces illustres personnalité joue un rôle important dans l'Histoire et la religion du monde d'Altaride. Illustration d'Yncke.

Réseaux sociaux

Sur **Facebook**, on peut retrouver les pages La Guilde d'Altaride, Fils des siècles et Mythe d'Altaride, qui diffusent quelques informations régulières sur les activités de l'asso et les nouveaux articles publiés sur le site.

Sur **Google+**, la page de l'association existe bien qu'elle soit peu active car pas encore automatisée.

Sur **Twitter**, le compte Altaride rediffuse essentiellement les news du site de manière automatique. Il réutilise aussi le flux de la page Facebook.

- Facebook La Guilde d'Altaride
- Facebook Mythe d'Altaride
- Facebook Fils des siècles
- Google+ La Guilde d'Altaride
- Twitter Altaride



Et bien entendu, les bonnes adresses de l'association :

- Le site de la guilde d'Altaride
- Le forum des Altariens



© ZAMBO

Créer un personnage joueur

Tous les joueurs ont, un jour ou l'autre, besoin de créer un personnage bien à eux. Après leur partie d'initiation, s'ils désirent continuer leur aventure dans le jeu de rôle, il est alors indispensable de prendre le temps pour bien créer un personnage, qui deviendra intéressant à jouer.

L'approche commune d'un meneur de jeu est souvent d'ordre technique. Créer une fiche de personnage obéit à des règles précises qui reposent, selon les systèmes, sur divers facteurs aléatoires ou non. Ces règles codifiées sont souvent obscures quand on les aborde pour la première fois et il est difficile pour un joueur débutant de bien cerner tous les implications et les choix de création.

Le meneur doit donc assister le joueur sur la partie technique pour l'aider à préciser quel type de personnage il va créer, avec le système de création.

Le meneur de jeu et le joueur pourraient aussi attaquer la création d'un personnage joueur à l'envers.

Méthode de création par l'histoire du personnage

Le personnage doit s'inscrire dans un univers. Un individu est la conjugaison de capacités, d'un corps et d'une histoire personnelle. Trop souvent, on prend la problé-



© STÉPHANE GALLAY

matique à l'envers : on génère les caractéristiques du personnage et on crée ensuite un historique qui « colle » aux chiffres.

Il est pourtant plus simple de faire des choix d'historique pour s'en servir comme guide à la création de la fiche de personnage. Assez souvent, ce système convient aux créations semi-aléatoires de personnage, ou peut « limiter » le côté réellement aléatoire, par des choix d'historique faits en amont. Le joueur a alors plus de contrôle sur le rôle qu'il va interpréter durant la partie.

L'histoire chronologique de son personnage

La vie humaine obéit à de grandes étapes. : l'enfance, l'adolescence, le début de la vie adulte, la vie adulte en elle-même, la retraite et la fin de vie.

Ce modèle est raisonnablement extrapolable à tout personnage classique mortel, mais, comme le jeu de rôle peut explorer des sentiers non réalistes ou permettre de jouer des êtres surnaturels, ces étapes peuvent être modifiées.

Prenons un exemple… le vampire

Il peut être intéressant, pour la génération d'un personnage vampire d'imaginer rapidement ce qu'il a fait durant sa vie humaine avant de détailler ses grandes étapes d'évolution une fois devenu vampire. Ces deux historiques se mêlent au final, pour justifier de certaines connaissances par exemple. Le travail est donc un peu plus long mais le personnage gagnera en cohérence et au cours du jeu, vous pourrez à loisir explorer les nombreuses facettes de la personnalité du personnage, issue de son expérience en tant qu'humain puis vampire. Le jeu d'interprétation du personnage y gagne en profondeur.



© ZAMBO

La méthode basique

Prenez le temps de réfléchir à votre personnage et à ce qu'il est lorsque vous prenez son destin en main… Une fois que vous aurez noté quelques idées sur la question, interrogez-vous sur les événements et les choix effectués pour en arriver là, les épreuves qu'il a dû surmonter et réussir ou au contraire les échecs subis. Chaque aspect du personnage trouvant dans le passé une justification crédible.

Prenons un exemple… le commando

Je désire créer un membre des commandos, je vais donc partir de l'enfance de mon personnage, qui sera marquée par un évènement déterminant pour son choix de carrière, comme la mort d'un père à la guerre. Je décide donc qu'il entre dans les rangs de l'armée de son pays dès l'adolescence puis l'armée prend en charge son éducation et sa formation. À la suite d'un cursus long et difficile, il est remarqué et recruté par un général pour une formation de commando, où il brille par ses qualités tactiques lors des entraînements. Enfin, il intègre les rangs des commandos d'élite et participe à ses premières opérations spéciales sur le terrain.

Un tel destin est hors du commun. Prenez le temps de donner « chair » à votre personnage.

Réseau d'amitié et d'alliés potentiels

Ce que le joueur de JdR néglige trop souvent lors de la création de son personnage, c'est son réseau de relations :

Reprenons l'exemple du commando. Il a forcément rencontré des gens au cours de sa vie et de son instruction, qui explique en partie pourquoi il en est là et qui se révéleront peut être des alliés ou des éléments d'intrigues dans un scénario.

Proposons quelques personnalités « logiques » :


© CRISS!

- Un sergent instructeur qui l'a pris sous son aile.
- Le général qui l'a remarqué et recommandé pour les unités spéciales.
- Un officier avec qui il ne s'entendait pas du tout.
- Une civile à qui il a rendu un service en tant que membre de l'armée.

Peut-être un camarade d'un corps d'armée d'un pays allié, rencontré en cours de formation et avec qui il a des liens amicaux ou de frère d'arme ? Sans oublier les anciennes petites amies, restées en plus ou moins bons termes…

Tous ces détails peuvent paraître sans importance, au moment de la création, mais peuvent, en jeu, vous sortir d'une impasse ou donner une dimension supplémentaire à votre personnage en l'ancrant plus humainement dans le scénario en cours. Il renforce aussi son « réalisme » : tout le monde a un réseau de connaissances et d'amis… pourquoi pas votre personnage ?

Travail pour le meneur ou atout ?

Pour le meneur de jeu, un personnage avec un carnet d'adresses bien épais peut être aussi pour lui une bonne manière d'aborder les accroches de ses scénarios. Avec un groupe d'aventuriers dont l'un des membres connaît le baron local, il y a un bon prétexte pour aller courir après une relique volée sur la demande expresse de celui-ci.

À l'inverse, les PJ sont en mauvaise posture ? Ils peuvent demander refuge au même baron local en raison d'un service rendu par le passé par l'un des personnages du groupe ! Le PJ sera alors mieux ancré dans l'univers et donc plus agréable à jouer à la fois pour le meneur et pour le joueur.

Les autres membres du groupe de PJ

Le travail peut aussi se faire en synergie avec le groupe de PJ : les joueurs peuvent réfléchir en amont à la création de l'ensemble de leurs personnages. Ils peuvent alors justifier le fait qu'ils travaillent ensemble à la résolution de l'intrigue. Comment se connaissent-ils ? Qu'ont-ils déjà fait ensemble avant le début des aventures jouées ? Selon le type d'univers, la justification des actions des personnages est nécessaire. Prenons un jeu occulte contemporain : quelle personne saine d'esprit irait s'intéresser sans raison à des meurtres sordides et rituels survenus dans sa ville, sans être membre des forces de l'ordre en charge de l'enquête ou journaliste ?

Posez-vous donc ces questions :

- Quel est le moteur de mon personnage ?
- Est-ce que ce moteur peut être transformé en dynamique de groupe ?

Elles seront valides pour tout type d'univers de jeu.

Mise en place de la fiche de personnage

Nous revenons alors à la création technique de la fiche de personnage. Elle est naturellement plus simple, puisque maintenant vous avez une idée assez précise du champ des compétences de votre personnage, de son âge, de ses capacités physiques. Il est alors très simple de bien choisir techniquement tout ce qui justifie votre historique.

Votre meneur de jeu a lui-aussi des informations pour « inscrire » votre personnage dans les scénarios qu'il prévoit de vous faire jouer. ■

Christophe Calmes

La Boîte à questions

Pourrais-tu me donner en quelques mots les principales différences entre *Vampire le Requiem* et *Vampire la Mascarade* ?

C'est la question d'un de mes anciens joueurs…



Houlà ! Vaste sujet, où s'entre-déchirent les fans depuis des années…

Pour moi, voici les principales différences :

- Dans *Mascarade*, le MJ décidait du seuil de réussite, alors que dans Requiem c'est systématiquement 8+.
- Dans *Mascarade*, le nombre de réussites a une incidence sur la manière dont le personnage réussit son action, alors que dans *Requiem* 1 réussite suffit, seule la réussite critique (5) change la donne.
- Dans *Mascarade*, le 1 enlève une réussite sur le jet (plus on lance de dés, plus on a de chances de faire des critiques).
- Dans *Mascarade*, un vampire ne gagne pas en puissance, celle-ci dépend de sa Génération, déterminé par le nombre d'ancêtres qui le sépare du vampire originel, alors que dans *Requiem*, la puissance du sang d'un vampire monte de 1 tous les 50 ans et redescend de 1 tous les 25 ans passés en torpeur.
- Dans *Mascarade*, l'histoire des origines à la fin des vampires est clairement détaillée, alors que dans *Requiem* c'est laissé dans le vague, à la discrétion du Conteur.

… Pour le reste il s'agit essentiellement de légères modifications de règles : par exemple il n'y a plus de jet de parade ou de dégâts dans *Requiem* (à la place le jet d'attaque subit un malus et un bonus) ■

Benoît Chérel



© BENOÎT CHÉREL

Utiliser *Vampire le requiem* dans une aventure sur des milliers d'années ? Un défi un peu fou que relève cette vaste chronique…

Fils des siècles, profitez de votre immortalité !

Tout a commencé par un constat : dans la plupart des cas, les jeux proposant d'incarner un vampire célèbre jeu de rôle *Vampire la mascarade*, qui en est à sa troisième édition… rapidement suivie par une refonte totale de la gamme, renommée *Vampire le requiem*. L'un des écueils majeurs de la *Mascarade* était le principe très figé des générations : les vampires les plus anciens généalogiquement parlant étaient fatalement les plus puissants, et ni le temps ni les compétences des plus jeunes ne pouvaient rien changer à cela. Le *Requiem*, en revanche, proposait un système beaucoup plus dynamique, nettement mieux adapté au principe d'un groupe de vampires traversant les siècles : la puissance

proposent des scénarios qui se déroulent sur un laps de temps très court, alors que l'une des caractéristiques fondamentales du vampire réside dans son immortalité. Pourquoi alors ne pas bâtir une intrigue qui permettrait de profiter pleinement de cet aspect essentiel ?

Le premier cycle de scénarios est lancé à Nantes en 2005. L'écriture commence en s'appuyant sur les règles du



Couverture du premier volume de la chronique, la campagne de la guerre de Troie.


© MATE TOTH

Les 6 campagnes qui composent actuellement la chronique

Fils des siècles est une chronique écrite par Benoît Chérel qui s'étend sur des siècles pour les personnages, des années pour les joueurs. Elle se décompose donc en plusieurs campagnes. Chacune se focalise plus particulièrement sur une époque importante pour les personnages, dans une région précise.

-1202 La Guerre de Troie

Les dieux de l'Olympe se déchirent à travers les guerres des simples mortels de Grèce. Naissance d'un groupe d'immortels, soudé dans le sang des batailles.

-1090 La Tour de Babel

La cité de Babylone recèle les plus grandes merveilles du monde antique… et les plus grands dangers. Découverte des premières factions et du jeu de pouvoir nocturne.

-940 La Terre des druides

La Gaule ancienne, vaste forêt parsemée de pierres levées, cache des secrets plus anciens que les immortels eux-mêmes. Rencontre avec de nouvelles créatures.

-889 Jérusalem la maudite

Une prophétie séculaire est sur le point de se réaliser dans la cité du peuple de David, dans la nuit, des ombres préparent la fin. Quelle est la place de Dieu dans ce monde ?

-800 Sous les sables d'Égypte

La découverte des horreurs sans nom, tapies au fin fond des terres du Nil. Là où tout commence, là où tout s'arrête. L'affrontement ultime.

-650 Les Marches de l'Empire

Fuir. Loin. L'Orient, inconnue pleine de surprise, accueille les voyageurs immortels. Un nouveau havre à construire. Un nouveau continent à comprendre.

Et après ?

Les idées ne manquent pas et l'Histoire recèle une foule de moments forts dans lesquels les vampires des joueurs pourront mettre les pieds : la Rome ancienne et sa lutte avec Carthage, l'âge d'or athénien… et plus tard la vie de Jésus de Nazareth, Alexandre le Grand, Jules César… Louis XIV, George Washington, Ghandi, Che Guevarra… et même le futur ! Vaste terrain de jeu. ■



© GILES COOK

du sang. Selon cette nouvelle logique, les vampires voient leur sang se renforcer lentement au cours du temps. Ils deviennent plus puissants, mais leur appétit de sang se fait aussi plus grand… jusqu'au jour où il devient si difficile de se nourrir qu'ils n'y parviennent plus. Ils tombent alors en torpeur, un sommeil profond qui peut durer des années et pendant lequel leur puissance du sang diminue lentement. À leur réveil, ils peuvent ainsi à nouveau se nourrir sans trop de problème mais ils se redevenus moins forts. On obtient alors un cycle très intéressant sur le long terme : un seigneur et prince d'une ville, qui gouverne les mortels dans l'ombre depuis des siècles devra forcément un jour ou l'autre laisser sa place à quelqu'un d'autre pendant qu'il sera en sommeil… et rien ne lui garantit qu'on lui rendra ses privilèges à son retour. Toute la politique du monde de la nuit en est modifiée et enrichie.

À partir du système de règles de *Vampire le requiem*, il a fallu également reconstruire bon nombre d'éléments du background car la nouvelle version du jeu ne propose plus, comme dans *La Mascarade*, une chronologie occulte du monde. Tant mieux, car cela offre une grande liberté de création : l'essentiel des éléments fondamentaux de la chronique repose sur des idées nouvelles, mélangées à quelques thèmes développés dans *La Mascarade*.

En 2010 à Paris commence un deuxième cycle de jeu, l'actuel, qui redémarre la chronologie là d'où était parti le premier cycle : en 1202 av. J.-C., date approximative de la légendaire bataille de Troie. Si le premier cycle nantais était essentiellement improvisé autour des personnages du groupe de jeu de Benoît Chérel, le second gagne en maturité : l'écriture prend cette fois-ci en compte la possibilité d'un groupe de personnages différents. Le cycle enchaîne rapidement les campagnes, qui se jouent chacune en une douzaine de séances. L'idée



© MARTIN SOULSTEALER

est bien là d'arriver à produire des scénarios suffisamment génériques pour être utilisés par d'autres personnes.

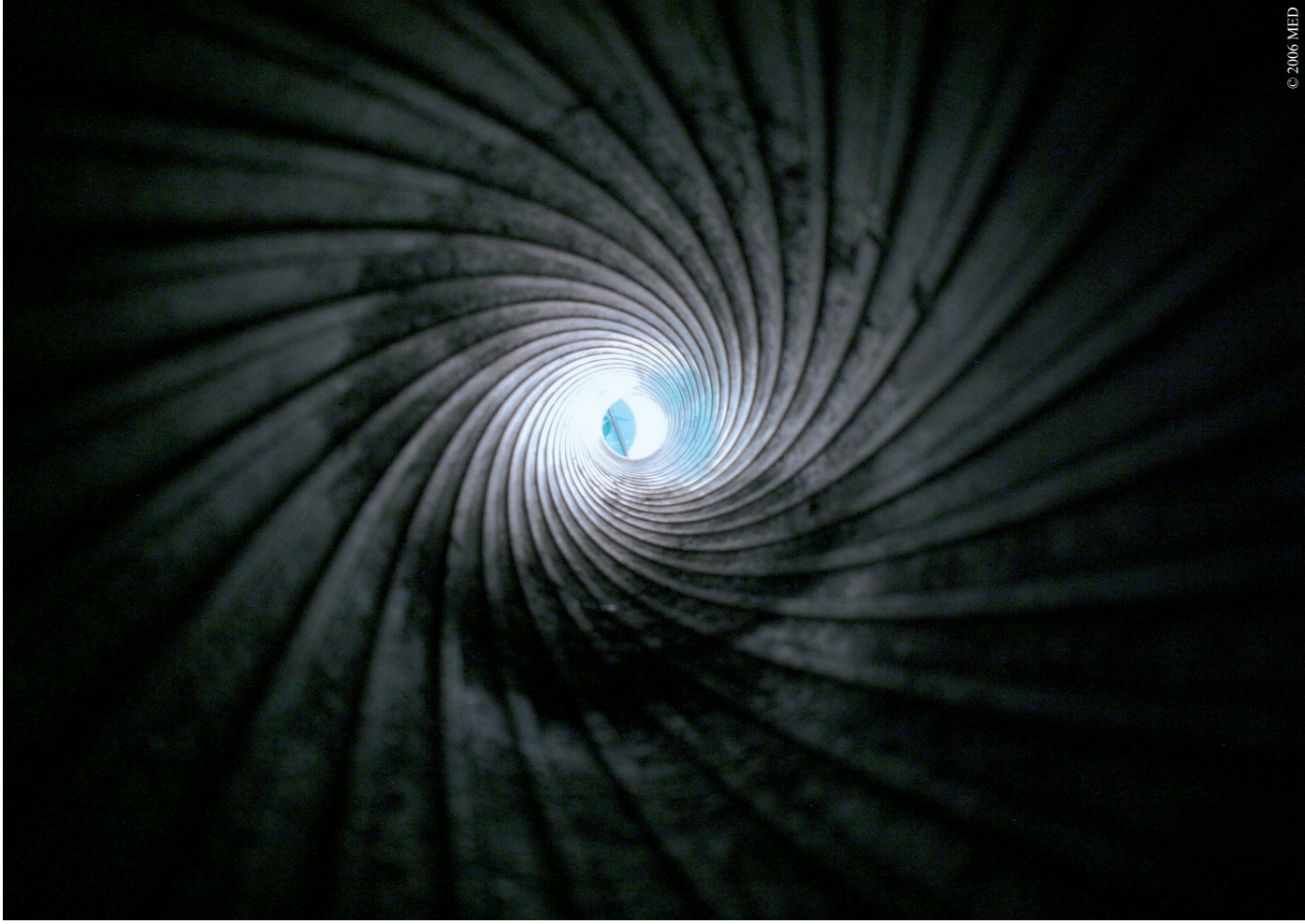
Les difficultés ? Réussir à écrire aussi vite que les joueurs progressent dans l'intrigue, tout en restant suffisamment précis dans la présentation des intrigues pour garder le résultat réutilisable. Se renouveler, car si les décors changent d'une époque à l'autre, il est parfois difficile de trouver de nouvelles ficelles narratives. Canaliser la puissance croissante des personnages : en tant qu'immortels, ils traversent les siècles, accumulant une expérience considérable et développent des pouvoirs extrêmement puissants, qui pourraient amener à mettre en péril l'équilibre narratif. La campagne, au fil de sa progression, s'attache donc à donner des conseils au Conteur pour éviter de sombrer dans la surenchère avec des adversaires toujours plus anciens et puissants.

Comme pour plusieurs autres projets de l'association, obtenir des visuels originaux reste un objectif difficile à atteindre. Ils permettraient cependant de donner un cachet véritablement unique à cette fresque historico-fantastique. D'autant qu'il reste difficile de trouver, même avec le formidable outil de recherche qu'est aujourd'hui Internet, des illustrations représentant des vampires dans l'Antiquité, ou des reconstitutions historiques dans des environnements nocturnes.

Appel, donc, aux talents d'artistes volontaires, qui souhaiteraient donner vie à cette aventure à travers leurs dessins.

Rejoignez-nous ! ■

Benoît Chérel



© 2006 MED

Courte nouvelle d'ambiance

James Bond
Un réveil ordinaire

Hong Kong, 14 mars 2012. Le jour se lève sur la ville embrumée. Des écharpes de nuages gris caressent encore le sommet des gratte-ciels de métal et de verre qui reflètent l'éclat orange du soleil levant, au large.

À la fenêtre de sa chambre, Robert Lestrade contemple ce spectacle irréel d'un air absent en allumant une cigarette avec un briquet d'argent. Il inspire profondément sa première bouffée comme s'il n'avait pas fumé depuis une éternité. Il en tire visiblement un plaisir intense. Sa mine fatiguée s'élargit d'un sourire étincelant, et son regarde vert émeraude retrouve son intensité habituelle.

Devant lui, la vie des rues reprend ses droits, les lumières artificielles des artères s'éteignent, laissant place au vacarme de la circulation.

Satisfait par cette première cigarette matinale, qu'il jette nonchalamment dans la rue une fois consumée, Lestrade lève la main droite vers la poignée de la fenêtre, qu'il referme en la faisant coulisser. D'un seul coup, la chambre d'hôtel se retrouve plongée dans le silence.

Robert Lestrade est un homme de trente-six ans, d'une beauté à couper le souffle. Même

au saut du lit, vêtu d'un simple caleçon et d'une robe de chambre d'hôtel, il conserve une prestance hors du commun. Musclé, le menton ferme, le regard de braise, les cheveux bruns qui prennent naturellement une position charmante, un front décidé et des mains à la fois dures et douces, impeccablement manucurées.

La chambre d'hôtel dans laquelle il se trouve est située au quatorzième étage du Royal Hotel de Hong Kong, l'un des plus grands palaces de cette île autrefois britannique. Lestrade est citoyen anglais, et conserve une grande affection pour ce territoire resté ami. La pièce est grande, les murs sont de teinte pâle, d'un blanc cassé mis en relief par un savant éclairage tamisé aux quatre coins du large lit.

Sur la couche, au milieu des draps, une très belle femme est encore plongée dans un profond sommeil. Ses longs cheveux sombres cascadent sur l'oreiller et voilent un visage aux traits harmonieux.

Robert Lestrade la regarde un moment en silence, appréciant en esthète les courbes merveilleuses de ce corps dénudé, avant de s'éloigner du lit à pas de loup pour gagner la salle de bain.

Le bruit de sa toilette finit par réveiller la demoiselle endormie, qui cherche un instant son compagnon du regard avant de l'appeler d'un ton taquin :

« Dis, tu as vu l'heure, chéri ? Pourquoi tu ne resterais pas au lit avec moi ? On pourrait… commander un petit-déjeuner… »

Robert sort de la salle de bain à cet instant. Il est d'une propreté impeccable : rasé de près, légèrement parfumé, et vêtu d'un costume gris parfaitement ajusté. Seule une cravate aux couleurs vives lui évite de sombrer dans l'archétype d'un banal homme d'affaire.

« Tu m'excuseras, honey, mais le devoir m'appelle » répond-il à la jeune femme en finissant d'ajuster son nœud de cravate.

« Oh, Robert ! Tu m'avais promis qu'on passerait le week-end ensemble !

« Inutile, Stéphanie : je sais tout ce que je voulais savoir, répond Lestrade d'un ton tranquille.

« Comment ça ? Tu veux dire que je suis… engagée ? »

Ladite Stéphanie se redresse à genoux sur le lit, cachant sa poitrine avec le drap.

« Oh, non, tu n'es pas engagée, ma chérie. Mais rassure-toi. Ce n'est pas que tu ne fasses pas un bon agent. C'est juste… que tu es déjà prise. »

La jeune femme sursaute en entendant ces derniers mots, mais, se reprenant aussitôt, elle dévoile de sous les draps un revolver qu'elle pointe sur son compagnon !

« Comme as-tu deviné, Robert ? Je croyais avoir bien joué le rôle du top model intelligent pour attirer ton attention. »

Sans se départir de son calme olympien, Lestrade se met à déambuler lentement dans la chambre autour du lit.

« Tu l'as joué à la perfection. À un petit détail près… »



© DENNIS BREKKE

Prestement, il s'avance vers le lit pour arracher le pistolet des mains de la fille, qui presse aussitôt la détente… sans autre résultat qu'un inoffensif « clic »…

« Déchargé, explique Lestrade, en ouvrant le chargeur de l'arme. Un bon agent devrait savoir qu'il peut aussi être dangereux de dissimuler une arme sous l'oreiller… Surtout quand on passe une nuit… agitée. »

L'homme soupèse le pistolet d'une main en sortant avec l'autre des balles de sa poche, qu'il entreprend de charger dans l'arme, sans quitter des yeux la jeune femme.

« Qu'est-ce que tu comptes faire, lui demande Stéphanie d'un ton inquiet. Tu ne vas quand même pas…

« Ne t'inquiète pas. Si tu me dis pour qui tu tournes, je te laisserai partir, répond Lestrade, en enclenchant le chargeur d'un mouvement sec.

« Mais… Tu sais bien que je ne peux pas… C'est impossible… balbutie la femme, effrayée.

« Rien n'est impossible, avec un peu de bonne volonté. Alors, ce nom ? ajoute Lestrade en pointant le revolver sur Stéphanie.

« Non… Non… »

Stéphanie, terrifiée par le canon de l'arme, recule à genoux sur le lit jusqu'au bord et s'écarte en arrière. Lestrade, imperturbable, s'avance lentement vers elle, toujours en braquant l'arme sur la fille.

« Allons, ma jolie, réfléchis. Si tu parles, ils te tueront peut-être. Mais si tu ne dis rien, moi, je ne te raterai pas. Il n'y a pas à hésiter. »

Acculée à la fenêtre de la chambre, Stéphanie s'arrête, secouée de sanglots.



© GRETA CERESINI

« Je… Le contact… Je ne le connais pas. C'est juste une adresse…

« Hé bien dis toujours.

« Une fois engagée, je devais poster mes rapports…

« Où ça, s'impatiente Lestrade. Où ?

« À Marrakech, Poste Centrale, Boîte Postale… »

Au moment où la jeune femme allait terminer sa phrase, la porte de la chambre vole en éclats dans un formidable explosion, dont le souffle projette Lestrade en l'air et fait éclater toues les vitres. Robert heurte le pied du lit avec son épaule et lâche le revolver, qui glisse sur le sol vers Stéphanie. Celle-ci, couverte d'éclats de verre, laisse tomber le drap pour ramasser l'arme et la pointer vers son agresseur.

« Désolé Robert, mais je t'en ai trop dit. »

Stéphanie va presser la détente quand une voix grave et inconnue ajoute soudain :

« Effectivement, agent K. Vous en avez trop dit. »

Et une rafale de mitraillette fauche la femme, qui tressaute sous l'impact des balles et bascule par la fenêtre explosée derrière elle.

Lestrade, qui a profité de la diversion pour faire un roulé-boulé et se mettre à l'abri derrière le lit, tire son arme de service de son veston. Il esquisse une grimace de dégoût en voyant le cadavre de Stéphanie plonger dans le vide.

« Pas de chance, honey, pense-t-il. Je ne te voulais pas de mal. »

Pendant ce temps, l'homme à la mitraillette entreprend de tirer dans la pièce dans toutes



les directions en espérant atteindre Lestrade. Celui-ci se garde bien de quitter sa cachette, serrant son arme contre lui.

Quelques secondes plus tard, les balles cessent de siffler à ses oreilles et Robert décide de risquer un coup d'œil par-dessus le lit ; son adversaire est sans doute en train de recharger.

Lestrade bondit donc sur le lit et cherche de la pointe de son canon une cible à canarder. Mais il ne voit personne dans la chambre dévastée. Dans le lointain, une sirène de police s'approche déjà.

L'ennemi a pris la fuite.

« Je ferais mieux d'en faire autant » murmure Lestrade en courant vers la porte.

Dans le couloir de l'hôtel, des clients effrayés commencent à sortir de leurs chambres pour voir ce qui se passe. Lestrade les écarte d'un revers de la main, répandant des cris de frayeur sur son passage. L'arme au poing, il pénètre dans une large cabine d'ascenseur, où se trouve déjà un couple de jeunes Chinois, qui le regardent d'un air étonné.

« Vous êtes… policier ? demande l'homme dans un anglais hésitant, après quelques secondes d'attente dans l'ascenseur.

« Oui, c'est ça, policier. Je suis policier, répond Lestrade. Mission spéciale » ajoute-t-il.

Impressionnés, le Chinois et sa femme n'ajoutent plus rien, pendant qu'une mélodie de cabine d'ascenseur rythme leur petit trajet.

« Ding, fait la machine en ouvrant ses portes sur le hall de l'hôtel.

« Bonne journée, Monsieur le policier, fait le



© BASE64 RETOUCHÉ PAR CAROLSPEARS

Vue panoramique de Hong Kong depuis Lugard Road sur Victoria Peak.

Chinois en s'éloignant.

« C'est ça, bonne journée à vous » rétorque Lestrade en enfonçant le bouton du parking en sous-sol.

Derrière la porte vitrée du hall de l'hôtel, une voiture de la police de Hong Kong vient de s'arrêter en dérapage quand les portes métalliques de l'ascenseur se ferment à nouveau.

Quelques instants plus tard, Lestrade parvient dans le parking souterrain de l'hôtel. Tout en courant vers sa voiture, une Vector W8 à la carrosserie profilée, il tire de sa poche un porte-clefs pour ouvrir la portière à distance. Au moment où il s'assied dans la voiture de sport aux allures de véhicule futuriste, d'un bleu profond, le moteur démarre en grondant doucement.

« En avant ! » s'exclame Robert en bouclant sa ceinture.

Et sans que le conducteur n'effleure les pédales, la sportive s'élance dans le parking dans un crissement de pneus.

« À droite, en avant… » Lestrade conduit par commande vocales jusqu'à ce qu'il soit parfaitement installé dans le baquet. Il prend alors le volant.

« Contrôle manuel » ajoute-t-il avant d'enfoncer la pédale d'accélérateur.

La voiture tourbillonne sur la rampe de sortie du parking et s'éjecte littéralement dans la rue en faisant exploser la barrière de sécurité, sous le regarde médusé du gardien. En dérapant, la Vector se faufile au milieu de la circulation et disparaît rapidement dans les rues mouvementées de la ville. ■

Benoît Chérel

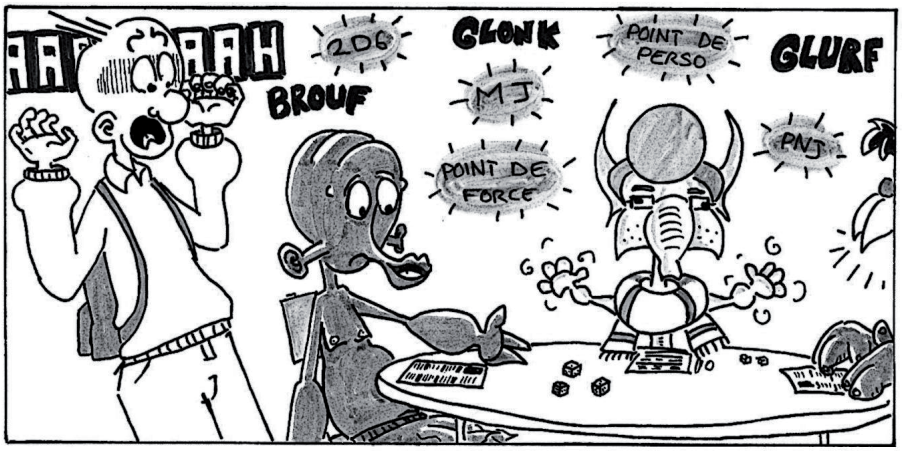
le JEU de RÔLES

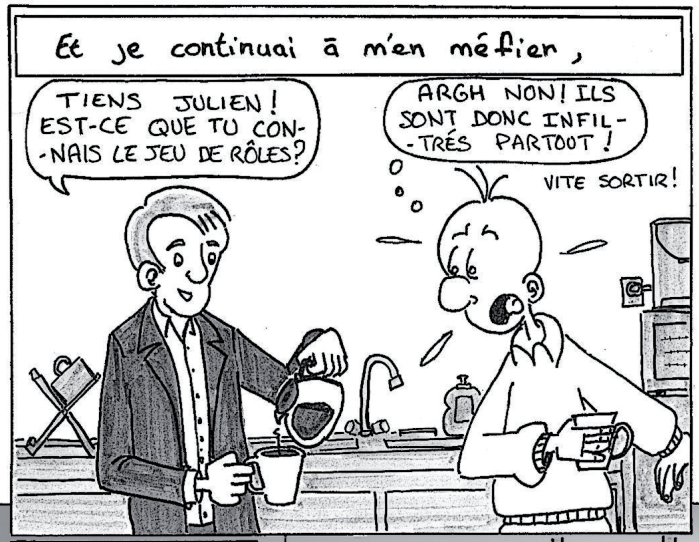
© COWKILLER















À suivre...