# Chroniques d'Altaride

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

N°3



© GEORGE FOSTER

► MAGIE & ROLEPLAY : JOUEZ-LA COMME GANDALF !

► NOUVELLE VAMPIRE : LES GOULES PARLENT AUX GOULES !

► GRAND DOSSIER : LA MAGIE ET SES PETITS EFFETS SECONDAIRES

Fenêtre sur...

# SOUS LE DÔME DE STARSHOT...

**« Mais à l'intérieur,
dans le dôme Starshot
de sa magie,
où le temps avait toujours été
en constante évolution,
nuit et jour se confondant
dans un flou d'argent,
la roue des années filait
à la vitesse de la lumière.
Là, au centre
de toutes les apparences
et de tous les fantasmes,
elle vit le monde phénoménal
avec la lune glacée
de la seconde vue. »**

**- Paul Monette, *Sanctuary***

# Fenêtre sur…



© LAVANDARFIELDS

# Éditorial

## *La magie du jeu de rôle*

C'est l'été, pour les rôlistes, souvent une période de transition. Les campagnes au long court sont en pause et le soleil reprend ses droits sur les caves obscures. Mais l'été, c'est aussi l'occasion de retrouver les vieux copains de tablée, de trouver le temps de ressortir de la fameuse cave ce carton plein de boîtes usées et de livres poussiéreux. Du rêve en barre… de nouvelles idées qui mûrissent au soleil, des projets pour l'année à venir…

Dans ce troisième numéro des *Chroniques d'Altaride*, la rédaction vous propose de partir explorer le surnaturel et la magie. Des conseils pour l'intégrer au roleplay et enrichir le jeu, des astuces, des réflexions, et un scénario original pour un jeu méconnu mais passionnant : les *Dossiers de Dresden* (*The Dresden Files*), un jeu de rôle qui propose un univers fantastique contemporain très riche, avec justement un système de magie simple et efficace qui encourage au roleplay. J'ai testé pour vous en tant que joueur ce scénario pour entrer en douceur dans cet univers… et ça pourrait bien nous mener à une campagne !

Je vous invite également à découvrir le portrait de Coline, une rôliste (c'est décidé, on alterne garçons et filles d'un numéro à l'autre), qui nous évoque ce que le jeu de rôle représente pour elle, dans sa vie.

Et je termine avec mon désormais célèbre appel à contribution : amis lecteurs, les pages de ce journal sont d'abord les vôtres ! Contactez la rédaction pour proposer vos idées ! Le Courrier des lecteurs vous encourage, tout particulièrement, à rebondir et à participer.

À vos dés !

**Benoît**

*Chroniques d'Altaride* Août 2012 N°3
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 : © George Foster. Bande dessinée : © Cowkiller. Direction de la publication : Benoît Chérel. Correction / relecture : Sophie Pérès. Rédaction : Christophe Calmes, Benoît Chérel, Sophie Pérès, Coline Pignat, 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**

# Sommaire


## Fenêtre sur…
• Sous le dôme de Starshot ..... **2**

## L'Entrée
• La magie du jeu de rôle… ..... **4**

## Définition
• Une vraie fille qui fait rouler les dés..... **6**

## Portrait
• Coline Pignat ..... **9**

## Cuisine du MJ
• Tais-toi et sort ! ..... **10**
• La Boîte à questions
Le Côté Obscur de la Force, c'est quoi ? ..... **22**

## Chambre des rêves
• Mythe d'Altaride
La Foi matérialisante..... **23**

## Salle de jeu
• Le Courrier des lecteurs..... **26**

## Bibliothèque
• Courte nouvelle d'ambiance
*Vampire* -
Les goules parlent aux goules..... **30**
• Scénario
*Dresden Files* -
Dossier Dresden n°**231**-Kappa**13** : Élucubrations romanesques d'un apprenti-sorcier maladroit ..... **34**

## Jardin
• Le Jeu de rôles - épisode **3**..... **44**




# *Une « vraie fille » qui fait rouler les dés…*

**Coline Pignat est rôliste, compagne de rôliste… elle a plongé dans la marmite du druide quand elle était petite, et elle nous raconte tout !**

Treize ans, voilà l'âge fatidique ! Celui auquel on passe sa communion ou encore sa bar-mitzva. Mais pas pour moi. Mes parents n'ont jamais été religieux alors, ce sont mes deux grands frères qui, un jour, sont arrivés vers moi et m'ont annoncé fièrement : « Ma sœur, te voilà en âge de faire ta première partie de jeu de rôle ! » C'était un peu la consécration, l'arrivée dans le monde de ces adultes qui s'asseyaient pendant des heures autour d'une table. J'allais enfin devenir leur égal et vivre en leur compagnie de merveilleuses histoires. Première expérience de jeu de rôle : campagne de *Dungeons & Dragons*, et je vous avoue que j'ai regardé sous mon lit avant d'aller dormir ! Ensuite s'en sont suivies de nombreuses autres parties : *Kult*, *Orpheus*, *INS/MV* pour les principaux. J'étais la seule fille de la table, plus jeune et plus timide, au milieu de ces garçons plus âgés. Néanmoins, sous le regard protecteur et bienveillant de mes

frangins, j'ai appris à exposer mes idées, imposer mes volontés, bref, j'ai grandi.

Il y a un peu plus de six ans, j'ai rencontré Simon Gabillaud. Lui aussi faisait du jeu de rôle mais il en écrivait surtout. Je lui ai amené des joueurs, il m'a amenée à l'écriture et, ensemble, nous sommes devenus de véritables mordus de jeu de rôle. Il n'était plus question d'une partie de temps en temps, entre amis bien connus, mais d'au minimum une partie par semaine, de création, de conventions. Nous avons rencontré d'autres rôlistes avec lesquels nous avons sympathisé. Nous avons joué sur plusieurs tables qui parfois ont mêlé leurs occupants. *Capharnaüm*, *Cthulhu*, *Plagues*, *Vermine*, *Earth Dawn* et des univers personnels ont pris vie par nos paroles.

Et puis *Teocali* est né, d'abord sous la plume de Simon, puis avec mon aide et enfin celle de notre co-auteur, des illustrateurs et de l'éditeur. Avec *Teocali*, j'ai quitté la place de simple joueuse pour devenir maître de jeu et pour raconter à mon tour des histoires.

Inutile de dire que le jeu de rôle est une part importante de ma vie. Il fait partie des choses qui m'ont fabriquée au même titre que ma scolarité, mes activités et les gens qui m'ont entourée. Contrairement aux personnes qui semblent décrire le jeu de rôle comme une fuite dans une autre vie, j'ai toujours pensé que cette activité était un atout plus qu'utile pour celle que je vivais. Il m'a appris à appréhender des situations, à faire preuve de logique. Grâce à lui, j'ai lutté contre la timidité jusqu'à me battre pour mes idées. Le jeu de rôle m'a fait rencontrer des personnes de tous horizons dont je suis devenue proche, il m'a fait retrouver de vieux amis autour d'une passion commune. Le jeu de rôle a fait de moi un écrivain.

Aujourd'hui il est encore difficile de parler librement de jeu de rôle sans subir les a priori. Peu d'entre nous prennent le risque d'écrire « jeu de rôle » sur leur CV lorsqu'ils cherchent un travail. L'image de jeunes hommes reclus et dangereux, arborant des pentacles et organisant des cérémonies satanistes semble parfois encore d'actualité. J'ai la chance d'échapper complètement à cette image déformée du rôliste. Je suis une femme tout d'abord, j'ai fait de longues études, j'ai une vie stable. Je ne suis marquée par aucun style vestimentaire qui puisse faire penser à une quelconque dérive. Alors, je n'hésite pas à parler du jeu de rôle, à mes condisciples, à mes collègues et peu d'entre eux savent véritablement en quoi cela consiste. Néanmoins, comme je suis « inoffensive » et qu'ils apprécient ma compagnie, ils acceptent de tendre l'oreille, parfois même certains d'entre eux acceptent d'essayer.

*Teocali* a été aussi pour moi un bon moyen de m'opposer à certains stéréotypes. Nous avons créé une œuvre à l'opposé de certains jeux arborés par leurs opposants comme empreints d'une violence gratuite et systématique. Nous avons fait le choix de rendre la brutalité et le meurtre tabous afin d'obliger les joueurs à faire preuve de réflexion et de retenue plutôt que d'impulsivité.

Je ne prétends pas être une ambassadrice du jeu de rôle. Toutefois j'ai à cœur de faire comprendre à ceux qui m'entourent et que j'apprécie en quoi le jeu de rôle peut être une passion et apporter des bienfaits à ceux qui y jouent, même de temps en temps. ■

**Coline Pignat**




© MICKAEL BLEMAND



## Teocali

« Sur une île luxuriante perdue au milieu des océans, les légendes des civilisations d'Amérique du sud ont pris vie. Les tribus, gardiennes des tabous, préservaient l'harmonie du monde et protégeaient les humains de leur propre folie. Un jour sombre, les hommes blancs sont arrivés de par delà la mer pour conquérir l'île et ses trésors. Jamais ils n'auraient pu se douter que les habitants de ces terres sauvages étaient dépositaires du pouvoir des dieux… »

Dans *Teocali*, les joueurs incarnent les survivants d'une civilisation séculaire qui affrontent un envahisseur sanguinaire et avide d'or : des conquérants qui occupent leur île et veulent détruire leur monde. Pour ces héros, un seul obstacle : il est interdit d'ôter la vie humaine.

Les habitants de l'île souffrent d'une malédiction qui fait de chaque être humain tué un prisonnier des rêves, hurlant de douleur et essaimant la folie. Il faut donc être créatif et élaborer des stratagèmes pour arriver à ses fins, faire triompher sa tribu, son clan et son honneur. Dotés de pouvoirs surnaturels octroyés par leurs divinités, les héros de *Teocali* ont de multiples facettes et doivent faire preuve de respect vis à vis des tabous tout puissants qui étreignent leur vie.

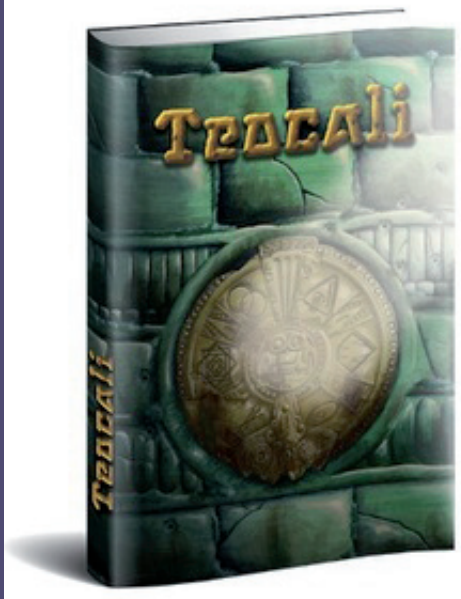
Doté d'un univers exotique et d'une mécanique simple, *Teocali* vous fait vivre le dernier combat d'un peuple qui se meurt.

***Teocali* c'est :**

- Une ambiance originale, sauvage et dépaysante
- Un jeu où l'on incarne des êtres spirituels dotés de pouvoirs surnaturels
- La lutte désespérée d'une civilisation ancestrale face à une armée d'envahisseurs
- Un système de magie libre et personnalisable
- Une mécanique d'évolution de la campagne innovante et interactive
- Une création de personnage par un système de choix de vie simple
- Un système de tabous et des règles qui affectent l'honneur et le respect du personnage parmi les siens. ■

**Footbridge Édition**

**www.teocali-jdr.com**




© MICKAEL BLEMAND



© COLINE PIGNAT

# *Coline Pignat*

**Âge** : 25 ans
**Classe de personnage** : Barde
**Milieu** : Normandie, entre la Haute et la Basse mais actuellement de la Haute.
**Professions** : Éditrice, auteur, administratrice dans un espace multiculturel
**Avantages** : Œil du lynx pour chasser les fautes d'orthographe, logique implacable, trouver la phrase qui tue
**Défauts** : Oh, j'ai encore lancé à côté ! poissarde, trouver la phrase qui tue (et oui…)

**Attributs**
**- Physique** : Clairement, maintenant je me dis que j'aurais dû suivre les cours de gym…
**- Mental** : Bac L Théâtre, Licence Lettres Modernes, Master Édition
**- Social** : Rôliste, chanteuse et pianiste depuis 2000
**Compétences**
**- Activités geek, spécialités** : Jeu de rôle, jeu de société, jeu vidéo, littérature heroic-fantasy, par portion plus ou moins grande
**- Pointer du doigt les incohérences d'un texte, relecture ortho-typo monomaniaque**
**- Faire la cuisine et savoir apprécier la cuisine des autres** ■



© RAFAEL AMADO DERAS

# *Joue-la comme Gandalf !*

**Dans ces *Chroniques d'Altaride*, nous avons essentiellement pour objectif de vous parler… de jeu de rôle, bien entendu. Et dans « jeu de rôle », il y a « jeu » et il y a le mot « rôle ». Jusqu'ici, tout va bien. En tant que meneur de jeu, je voudrais vous faire part d'un parent pauvre que, trop souvent, les joueurs négligent : leur interprétation de l'acte de magie.**

***Ceci est une scène qui arrive parfois à ma table***

*Vous êtes dans la forêt, une ombre plane au-dessus des arbres et les oiseaux ne chantent plus depuis quelques minutes déjà. Au détour de la sente, vous découvrez dans la poussière un objet noir, qui ne semble pas refléter la lumière. De loin, son aspect est sphérique, lisse. Il est là, au milieu du chemin. Que faites-vous ?*

*Le mage du groupe : « Détection contre le Mal ! »…'bruit de dés'… « Réussi ! Alors, c'est un objet maléfique ? »*

*Meneur de jeu : « Non, pire, c'est une boule de bowling usée par des années de jeu de rôle avec des mages sans aucune notion d'interprétation du personnage ! »*



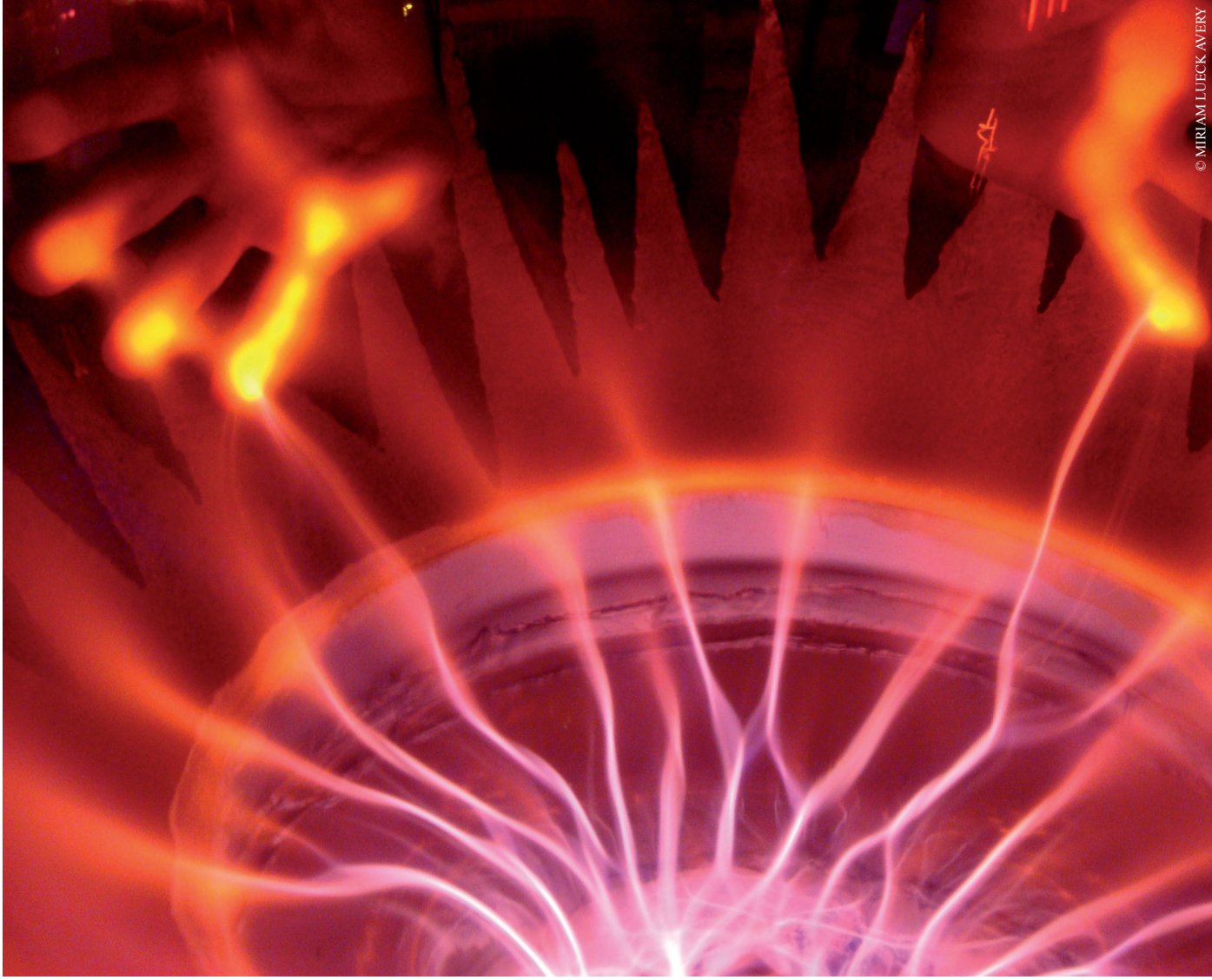
© LOCUTUS BORG

Vous l'avez compris, trop souvent, ce genre de choses arrive, un peu partout dans le monde. J'aimerais donc, par cet article, vous faire toucher du doigt à vous, oui, vous, les joueurs, que vous pouvez aussi mettre un peu d'interprétation dans l'exécution de vos sortilèges.

## La magie vous va si bien ?

Quand on veut faire de la magie, mettons… dans un monde d'heroïc-fantasy, votre connexion limitée avec les forces telluriques vous impose de ne pas vous balader en amure de plate intégrale. Ou de vous vêtir d'un simple habit de magicien, généralement composé d'une grande robe et d'un chapeau pointu. Votre «style» est imposé et bon nombre de joueurs n'imaginent pas des mages, sorciers et autres jeteurs de sorts dans un autre accoutrement. Concernant vos aptitudes au combat armé, vous avez aussi pas mal de limitation dans ces domaines, comme si être magicien rendait impossible le maniement de l'épée à deux mains.

Toutes ces limitations ont une cause, plus ou moins crédible, et cela en fonction de l'univers dans lequel vous évoluez : la durée des études de magie ne vous a pas permis de vous ouvrir au combat à l'épée, le lien symbolique « évident » entre le fait de se couper de l'énergie spirituelle quand on a une cotte de mailles sur le dos… (Liste non exhaustive)



© MIRIAM LUECK AVERY

## L'acte magique est-il un acte anodin ?

Un magicien ne fait que rarement de la magie sans risque, et même s'il est parfois d'une nature profondément magique, il doit, normalement, respecter une procédure pour que cela fonctionne. En termes de règles, un jet de dé ou une difficulté sont le reflet de ce rituel. Vous gagnerez cependant en profondeur si vous « interprétez» ce rituel.

## Le rituel, c'est sacré

Un rituel peut prendre diverses formes. Des signes avec les doigts, que le joueur exécute devant les autres, des paroles rituelles que le joueur déclame à la table ou des rituels plus complexes, combinant les deux. Pour un sort majeur, vous pouvez entamer une danse rituelle et fredonner une chanson de concentration… Cela va donner à votre magie un petit air de « jamais vu ».

Prendre son temps et bien décrire les actions du personnage permet de s'immerger dans l'histoire en cours mais aussi de savoir précisément ce que fait votre PJ. Il ne lance pas son huitième sort de Détection du Mal de la journée, mais il procède bien à un acte magique utile qui sera peut-être lourd de conséquences pour la suite de l'histoire. En tant que meneur, j'ai une nette tendance à avantager un joueur qui va s'investir dans son personnage, me décrire des actions intéressantes (même si pas en lien direct avec l'avancement de l'intrigue), plutôt qu' un joueur qui a une stratégie pour « gagner » le scénario sans faire d'effort d'immersion dans l'univers.



© MIRIAM LUECK AVERY

## Concentration extrême !

Le meneur de jeu peut ajouter des contraintes. Ainsi, certaines formes de « magie mentale », ne réclament « que » de la concentration, ce qui n'est pas très visuel.

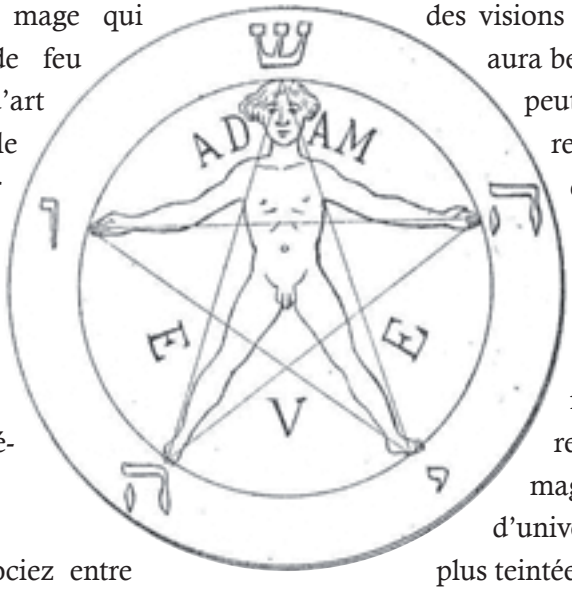
Vous exigerez alors, par exemple, que le personnage qui pratique ce genre de magie soit assez statique et interagisse peu avec les autres membres du groupe.

Le joueur est invité à décrire la plongée de son personnage dans un état de concentration extrême pour lancer son sort, se coupant volontairement de son environnement sensoriel. Cela ajoute au roleplay, tout en rendant l'usage de la magie moins anodin, voire dangereux : en perdant conscience du monde qui l'entoure, le magicien se met de son plein gré en position de faiblesse.

## Le matériel, c'est essentiel

Il se peut que certains sorts nécessitent une baguette de sorcier ou des articles consommables : poudre de charbon pour tracer un pentagramme avant un rituel d'invocation, une craie, des brindilles de bois ou encore des offrandes sous forme de fruits ou de fleurs. Cela peut être intéressant de partir du principe que, plus le décorum d'un rituel est respecté, plus il devient accessible. Décidez que la difficulté de base est liée au maximum de décorum, puis faites en sorte de retirer 10% de chance à chaque élément manquant. Les joueurs seront ainsi poussés à prendre le temps de « bien » faire les choses. Et lancer un sort dans l'urgence, si cela reste encore possible, devient chose rare et difficile.

La magie de combat nécessite aussi de la concentration : un mage qui lance des boules de feu exécute un genre d'art martial. Là encore, le joueur peut mimer ses actions avec ses bras, ses jambes, qui l'aident à la création de boules de feu dévastatrices ou de tourbillons de vent élémentaire glacials.




Pour résumer : négociez entre meneur de jeu et joueurs qui désirent utiliser de la magie, pour que tout ne se résume pas à un jet de dés, et que le roleplay ait une vraie place. L'objectif reste de favoriser l'immersion dans le monde que vous explorez et surtout de vous amuser à « jouer » un vrai magicien, doué de vraies aptitudes magiques.

## La magie dans les univers réalistes ou modernes

L'interprétation devient d'autant plus importante que l'univers est presque réaliste. Dans notre monde, l'ésotérisme est codifié et tout acte magique, rituel, alchimique, ou de méditation prend à la fois du temps et mobilise l'esprit de celui qui le pratique. Que l'on croie ou non à la magie, quand vous consultez une voyante, celle-ci n'agit jamais de manière anodine. Elle va se concentrer sur vous et tenter d'avoir des visions de votre avenir. Elle aura besoin d'être au calme, peut-être de plonger son regard dans une boule de cristal ou de battre ses tarots de Marseille.




Voilà pourquoi il me semble juste de rendre les scènes de magie, dans ce cadre d'univers précis, encore plus teintées de roleplay.

Créer un personnage avec des pouvoirs magiques dans un univers qui se veut réaliste ou crédible, moderne ou non, devrait se faire en suivant un canevas très précis, avec une liste de pouvoirs accessibles et la procédure nécessaire pour que la magie opère.

## Les sorts, ça va, ça vient…

Dans un univers crédible, vous remarquerez facilement que la magie n'a pas cours très souvent. Et si certaines personnes pensent que la magie existe et que l'on peut même l'utiliser, ce n'est pas une science exacte. Dans un jeu de rôle, et dans ce cadre précis, l'approche devrait donc être identique.

La magie est plus ou moins adaptée au jeu que vous pratiquez. Prenons un exemple : *L'Appel de Cthulhu*, qui se déroule dans un univers que se veut crédible (si on fait abstraction du Mythe).



© EDUARDO HABKOST

Dans le livre de règles, un grimoire consigne la plupart des sorts que les PNJ maîtrisent, dans les campagnes et scénarios officiels. On y trouve un descriptif du sort, un degré de difficulté, le nombre de points de magie que cela consomme et l'effet escompté. Un article en amont indique que les sorts peuvent prendre du temps et nécessiter du matériel, ou d'autres sorts, sans en dire plus. Le MJ un peu fatigué peut alors passer sur cette étape et accorder à ses joueurs des sortilèges et invocations, moyennant quelques points de magie et de santé mentale. Sans autre contribution à l'ensemble de l'œuvre de Howard Phillip Lovecraft. Je ne cautionne vraiment pas cette attitude. J'observe que certaines races ou rituels ont tout de même un semblant d'objet magique à fournir pour rendre possible l'invocation.

## La magie, cette science inexacte

Encore un exemple, au hasard créé par mes soins pour *L'Appel de Cthulhu* :

Imaginons un groupe de joueurs qui découvre le manuscrit d'un obscur pêcheur de Quiberon lequel, dans un carnet daté de 1870, transcrivait ses mémoires au large. Un obscur pêcheur qui, au profit d'une nuit sans lune, évoque un sombre rituel qu'il tenait de son arrière-grand-père et qui assurait une bonne pêche.

On imagine alors que le rituel magique est à la fois décrit et « raconté », que des éléments peuvent manquer et qu'il sera un peu difficile aux joueurs et aux personnages de comprendre ce qu'ils lisent.




© STIAN RODVEN EIDE

Donc, règle numéro un : ne pas désigner la créature que le rituel invoque par son nom commun. Tenter de fonctionner par analogie plus ou moins tordue, selon votre degré de sadisme.

Appelons cette invocation « L'Appel de ceux qui vivent dans le bleu ».

## Des indications temporelles et spatiales

*« Au-delà de toute terre connue, par une nuit sans nuage ni lune... »*

Le texte mentionne différents détails, qui nous éclairent (ou pas) sur la réussite du rituel. Plutôt de nuit, de jour, en fin de journée, au petit matin, quand la lune entre dans la constellation de la Petite Ourse... Tout un tas de détails exotiques peuvent déjà rendre les invocations plus complexes à réaliser. Cela responsabilise aussi les joueurs. On n'a pas forcément envie de tester « dans le scénario, là, maintenant » un rituel qui implique plusieurs semaines / mois / années de préparation. Cela limite alors la portée du rituel, un peu artificiellement, certes. Mais avouez-le, vous n'avez pas envie que vos joueurs invoquent des créatures venues d'ailleurs à chacun de vos scénarios.

Le texte peut aussi mentionner qu'il faut être au-dessus de la mer, proche de la côte, loin de toutes les terres visibles ou sur un océan précis... Là encore, laissez parler votre imagination, selon que vous voulez rendre le rituel faisable ou pas.

## Des choses à faire, des choses à sacrifier

*« Un bol d'eau de mer, tu rempliras et par trois fois, tu tourneras autour. D'un geste certain, tu*


© STIAN RØDVEN EIDE

*entailleras ton pouce gauche et le sang versé tu mélangeras à l'eau avant de la rejeter à la mer, en chantant le rituel d'une voix grave. »*

Le rituel est plus ou moins complexe. On peut imaginer des tas d'objets rituels : un poisson fraîchement pêché et offert au-dessus de la mer, un couteau avec le sang de chaque marin prenant part au rituel, un bol d'eau de mer fraîchement prélevé dans les flots, un linge blanc que l'on étalera au-dessus de la coupe pour cacher le ciel. Prenez le temps de bien composer votre rituel et de codifier ces objets de manière précise. Le plus rigolo serait que tous ne soient pas forcément utiles, mais ça, les joueurs n'en savent rien, pas plus que leurs personnages.

## Le coup du sort ?

*« Ce n'est que le lendemain, que celui qui vit en bas te gratifiera d'une pêche que tu n'oublieras pas. »*

La dernière étape est de mentionner clairement le coût en point de magie de l'invocation ou du sort, quel type de créatures va pouvoir sortir et surtout si le sort était une «Invocation / contrôle» ou juste une invocation. Souvent, la partie «contrôle» nécessite un second rituel, avec d'autres charges symboliques.

Les joueurs ont trouvé un bateau, ils se sont éloignés des côtes et ils ont rassemblé tout ce qu'il faut pour tenter l'aventure de la magie. Bien. Prenez le temps de décrire la scène, et l'horreur absolue quand la créature qui surgira des fonds marins se révélera être des plus étranges, et que des milliers de poissons affolés remontant des abysses sauteront hors de l'eau pour atterrir dans le bateau.

Si vous êtes d'humeur taquine, vous pouvez aussi jouer avec les nerfs de votre tablée. Le rituel ne semblant pas marcher, les PJ




© STIAN RODVEN EIDE

le refont une deuxième, puis une troisième fois, mais à court de point de magie, ils se voient contraint d'arrêter.

Ce n'est que le lendemain qu'ils apprendront par la presse que le port le plus proche enregistre une pêche miraculeuse « historique», et quelques semaines plus tard, des rumeurs, comme quoi trois monstres terrorisent les habitants vivant à proximité des côtes.

## La magie issue du monde réel ?

De nos jours, les esprits cartésiens ou scientifiques remettent en cause non seulement la réalité de la magie, mais aussi des religions et du spirituel. Dans un jeu de rôle, il peut quand même être intéressant, dans un contexte réaliste, présent ou passé ou même de science-fiction, de jouer un PJ qui utilise la magie. Dans un univers aussi technologique que le cyberpunk, jouer un voyant extralucide peut apporter au groupe une aura très particulière, que peu de tables pourront se vanter d'avoir développée.

## Les pratiques magiques

Il existe de nombreuses pratiques magiques, issues de plusieurs mouvements : hermétiques, cabalistiques, des rituels Wicca ou encore la pratique de la radiesthésie, le fameuse pendule, la voyance, la cartomancie, les boules de cristal, le marc de café ou simplement le toucher, les rituels de guérison, le Reiki, les magnétiseurs et les médecines dites « douces » ou « parallèles » telles que la psycho-magie ou l'acupuncture, les guérisseurs…

Ces pratiques magiques s'appuient souvent sur l'énergie, la circulation de celle-ci et ont



un point commun : la concentration du praticien. Il serait difficile de créer un tableau décrivant toutes ces pratiques magiques, certaines sont beaucoup plus complexes et hermétiques que d'autres. Je vous propose de découvrir un profil de type de « magicien » dans un contexte moderne.

## Tarologue et voyant

Si vous voulez intégrer ce genre de personnage à un contexte réaliste, le tarologue est un personnage intéressant à plusieurs titres. Il peut certes, en interrogeant ses cartes, proposer des solutions au groupe, mais aussi anticiper sur la suite du projet. Malgré ses pouvoirs de lecture de l'avenir, ces interprétations peuvent être sujettes à variation et se retourner contre lui.

Un personnage qui pratique ce genre d'art peut choisir d'en faire son métier. S'il est célèbre, il aura même une clientèle de choix : politiciens, stars du show-biz ou patrons de grands groupes internationaux... Il peut se ménager du temps libre, pour aller enquêter sur des événements étranges survenus au fin fond de l'Ardèche, en hiver. Généralement, s'il est un minimum connu, son carnet d'adresses bien fourni sera d'une aide précieuse dans un scénario d'enquête.

## Et pour conclure le sort

J'espère que la lecture de cet article vous donnera envie de jouer un jeteur de sort, avec un grand panache, et d'explorer la voyance et le mystère dans des contextes modernes ou historiques. ■

**Christophe Calmes**



© BOHMAN

## Tarologie

*Tarologie* devrait être une compétence, découlant de Sciences occultes. Un personnage peut avoir comme base en Tarologie ¼ de son score en Sciences occultes.

Le Tarot permet de connaître l'avenir, le présent et le passé, d'un personnage ou d'obtenir un indice sur un évènement à venir, par exemple quand avant une bataille cruciale.

Le jet de Tarologie doit être réalisé par le meneur de jeu. Le résultat en est tenu secret. Le MJ donne une réponse privée à la question du joueur. Cette réponse se doit d'être sibylline, difficile à comprendre avant le moment crucial, sans être pour autant inutile pour le joueur.

Un tarologue n'est rien, sans son jeu de Tarot.

Le tarologue a besoin d'un lieu calme pour brasser son jeu et tirer les arcanes devant lui. Il doit ensuite se concentrer plusieurs minutes avant de pouvoir se livrer à des interprétations du tirage.

**Coût en point de magie :**

- Une question simple sur un PJ ou un PNJ : 1 point de magie.
- Une information sur un évènement complexe (l'issue d'une bataille, par exemple) : 5 points de magie.

**Échec critique :** Le tarologue interprète très mal le tirage et donne des indications inverses, ou fantaisistes, à la question posée.

**Échec normal :** Les indications sont inutilisables mais a priori sans danger.

**Réussite :** Les indications sont vraies, sauf si la question posée recèle trop d'aléatoire, par exemple, dépendant directement de l'action des personnages. Dans ce cas, le tirage ne donne alors qu'une idée si le projet avance dans le bon ou le mauvais sens.

**Réussite critique :** Certaines prédictions se réaliseront dans le domaine de la question

posé. Le meneur de jeu notera ces prédictions en amont et elles arriveront réellement quand le projet sera en cours de réalisation.

## Radiesthésie

Comme le professeur Tournesol, le personnage possède un pendule (ou éventuellement une baguette de sourcier). Cet instrument lui est très utile pour la recherche d'objets ou des personnes disparues, pour répondre à des questions simples (par oui ou par non), pour diagnostiquer les maladies et d'une manière générale, découvrir toutes les choses cachées. Contrairement à une lecture du Tarot, poser une question avec un pendule peut être très rapide quand on a l'habitude, toute au plus 5 minutes par question.

Le personnage doit cependant être parfaitement calme, sa main ne doit pas trembler (il doit donc être en bonne santé physique) et ne doit pas être soumis à des tremblements externes (dans un véhicule en déplacement, course à pied, tremblement de terre…) Pratiquer la radiesthésie nécessite une grande concentration et un peu de patience.

Les chances de base en radiesthésie sont égales au score en Pouvoir. Le jet sera lui-aussi effectué en secret par le meneur de jeu. La question posée par le joueur doit pouvoir trouver une réponse par oui, non ou une direction. Vous pouvez notamment tenter de localiser une personne, un objet, sur une carte ou découvrir un lieu précis avec votre pendule.

**Coût en point de magie :**

- Une question simple : 1 point de magie.
- Localiser un objet dans un rayon de 500 m. : 2 points de magie.
- Localiser une personne dans un rayon de 500 m. : 3 points de magie.
- Localiser un objet, une personne, un lieu précis sur carte : 1D6+3 point de magie.

**Échec critique :** Le radiesthésiste ne trouve pas de réponse, son pendule répond simplement « je ne sais pas » ce qui équivaut à un mouvement de balancier unique. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil il sera impossible d'interroger à nouveau le pendule.

**Échec normal :** Le pendule ne répond pas, simplement, les points de magie dépensée ne sont pas récupérables.

**Réussite :** Réponse nette et précise.

**Réussite critique :** Réponse nette et précise et les points de magie ne sont dépensé que de moitié. ■

CHRISTOPHE CALMES



# *La Boîte à questions*

## Le Côté Obscur de la Force, c'est quoi ?

**Une question qui a son importance pour des joueurs de *Star Wars*, dès qu'on commence à creuser un peu dans le détail du basculement d'un personnage vers le Côté Obscur.**

La saga cinématographique, pas plus que l'Univers Étendu, ne donnent de réponse satisfaisante à cette épineuse question. Yoda et d'autres maîtres Jedi expliquent bien qu'il est essentiellement question d'émotions. Succomber à certaines émotions dites « négatives » entraîne pratiquement à coup sûr vers un basculement. Celui-ci serait, selon la légende, irréversible. En effet, si quelques personnages ont, au cours des millénaires, parfois réussi à revenir du Côté Obscur, il ne s'agit que d'un infime pourcentage. Les autres restent bel et bien prisonniers de l'Ombre.



Puisque ce sont les émotions qui sont à l'origine du basculement, il faut donc exclure les actes, ou les faits. Par exemple, tuer n'est pas en soit un évènement qui mène au Côté Obscur. En revanche, l'émotion ressentie lors de l'action de mort, elle, sera potentiellement négative. Un sentiment de pouvoir, de plaisir malsain… sont des émotions qualifiées par les Jedi de négatives et dangereuses.

Il en découle qu'un apprenti Jedi va tenter de se fermer aux émotions pour éviter la séduction du Côté Obscur. C'est pourtant là une erreur car se créer une telle carapace risque de couper le padawan de toutes les émotions… y compris celles dont un Jedi a besoin, les « positives ».

Le Jedi doit donc surfer dangereusement entre deux tentations : soit s'ouvrir largement aux émotions pour être en harmonie avec la Force… prenant le risque de fusionner avec son Côté Obscur, soit se refermer aux émotions et ainsi diminuer son lien intime avec la Force, lumineuse et obscure.

C'est là que le Code Jedi intervient. Ces quelques règles, simples en apparence, constituent un mantra solide pour construire la personnalité du Jedi. Avant d'acquérir un trop grand pouvoir, il doit être capable de réagir instinctivement de la bonne manière : refuser les émotions négatives quand elles montent en lui, laisser s'épanouir celles qui sont positives… une gageure source de grands moments de roleplay ! ■

**Benoît Chérel**



© BHUMIKA BHATIA

## Mythe d'Altaride

# *La Foi matérialisante*

**Altaride est l'univers imaginaire développé par la guilde d'Altaride, l'association à l'origine de la revue. Découvrons comment la magie influence en profondeur le monde altarien…**

Le monde d'Altaride est baigné dans l'énergie magique. Elle est même au cœur de son organisation, le ciment de sa cohérence.

À l'origine, Altaride est une petite planète habitée par une population indigène à la peau verte et au sang bleu, les Isims. Ils vivent pour la plupart en nomades, vouant un grand respect à la nature, qu'il vénèrent comme une mère divine : Méhia. Et Méhia parle à certains d'entre eux, quelques élus disposant de grands pouvoirs, capables de modeler le monde selon leur volonté… et celle de Méhia. Selon la légende, ils utilisent la langue ancienne des dragons, associée à des gestes rituels, pour produire leurs fameux effets exceptionnels.

## La guerre des stellaires

Mais bien loin de là, une civilisation interestellaire est plongée dans une guerre spatiale interminable. La faction opposée est de puissance égale et les territoires en



confrontation sont si vastes qu'aucune des deux ne parvient à prendre l'avantage. C'est alors qu'un explorateur Stellaire découvre par hasard la petite planète d'Altaride. Rapidement, les sondes y détectent des phénomènes énergétiques anormaux… et les scientifiques poussent des cris de joie : dans les entrailles de ce planétoïde se trouve une énergie si grande qu'elle pourrait permettre enfin de renverser le sort de la guerre !

## La colonie stellaire

Aussitôt, en grand secret, une colonie minière s'installe sur la petite planète. Les tribus autochnones tentent bien de se révolter mais même avec l'aide des chamans ils ne peuvent remettre en cause la puissance technologique d'une civilisation plongée dans une guerre titanesque depuis des siècles. Les raffineries tournent à plein régime quand le drame éclate.

Les légendes, des siècles après, parlent encore du traumatisme de l'Apocalypse Sanglante. En quelques minutes, toute trace de civilisation est rayée de la surface de la planète. Sous l'effet des bombes, des catastrophes sans précédent bouleversent le monde pendant des années. Les colonies stellaires ont vécu.

Pour les survivants, une vie plus rude s'organise tant bien que mal. Traqués par les Isims, dans un monde qu'ils ne connaissent pratiquement pas, privés de leur technologie, ils auront bien du mal à se garder une place sur Altaride.

## La nature reprend ses droits

L'énergie magique d'Altaride, elle, avait retrouvé sa liberté. Comme si Méhia œuvrait en coulisse pour saper les efforts de ses nouveaux parasites.

Quelques Stellaires, puis leurs descendants, choisirent d'apprendre, à la manière des chamans, à dompter ces énergies, à respecter Méhia, à devenir… Altariens.

Le monde d'Altaride est nimbé d'une énergie puisssante et mystérieuse. Quelques rares initiés disposent du savoir complexe qui permet d'utiliser à leur profit cette énergie, ce qui n'est pas sans risque, mais la magie influence directement tous les êtres vivants en matérialisant leurs croyances. Toute créature baignée dans cette énergie voit les chimères de son esprit tendre à devenir réelles. Bien entendu, il s'agit d'un effet très faible, mais quant il s'agit de populations importantes, sur des durées longues, le résultat peut être impressionnant.

Ainsi un politicien habile qui glisserait des informations mensongères dans l'esprit de ses électeurs, à travers toute la ville, aurait le pouvoir de rendre ces mensonges de plus en plus réels ! Le jeune berger mordu par un chien errant qui raconte au village qu'un monstre l'a attaqué sauvagement dans les collines finira par persuader ses concitoyens qu'une bête rôde réellement… alors la bête deviendra bel et bien réelle et attaquera cette fois pour de vrai les villageois (augmentant de fait la croyance populaire de son existence… amenant pourquoi pas à renforcer le monstre ou à en faire apparaître un nouveau).

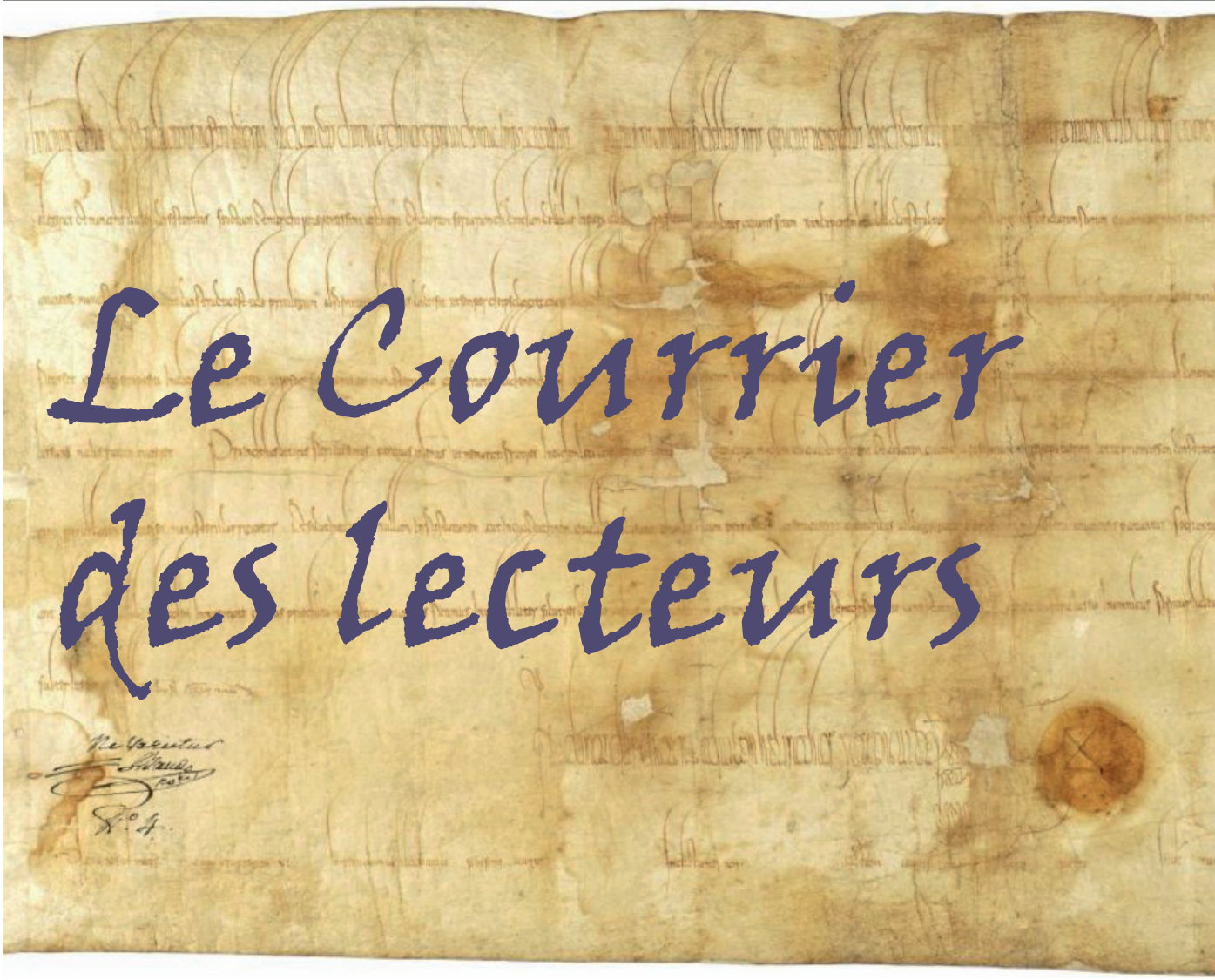
## Une réalité mouvante

Devant ces situations périlleuses, peu de solutions existent. Comme faire pour éviter que le monde entier ne se change en cauchemar mortel ?

Certains choisissent la voie de l'esprit : en faisant campagne autour d'eux pour convaincre leurs concitoyens que les dangers qu'ils imaginent ne sont que chimères, ou bien moindre que dans leurs fantasmes. Ils tendent alors à inverser la tendance en affaiblissant les mauvais rêves.

D'autres auront une approche nettement plus pragmatique : partant à l'aventure là où la rumeur populaire rapporte l'existence de créatures dangereuses pour assainir la région par la force. Rien de tel que de rapporter au village la tête d'un monstre terrible pour convaincre la population que la forêt a été nettoyée de tout danger ! ■

**Benoît Chérel**



# Le Courrier des lecteurs

## TGCM...

« Cher Altaride, je m'appelle Gurnik et je prends la peine de sortir mon plus beau burin pour graver ces quelques runes à ton attention. Suite à ma dernière aventure, un certain nombre de questions me tarabustent et je déteste être tarabusté. Comme ma grandmaman Ulrica me le disait « Si un truc te tarabuste, mon petit, pète lui sa gueule et retourne creuser à la mine, parce que c'est pas tout ça, mais on a une veine de charbon à vider, là, et avec le prix du charbon ces jours-ci, je n'ai pas besoin de te dire ce que nous coûte ce foutu tarabustage ! ». Une naine sage ma mamie Ulrica, vous en conviendrez ! Remettons brièvement les choses en perspective : Nous explorions un de ces donjons gobelins de mauvaise facture, humide et malodorant, quand nous tombâmes sur une porte naine de pierre gravée. Un spectacle fort incongru j'en conviens. D'après les inscriptions il devait s'agir d'un poste de garde de la compagnie de l'Or, une compagnie minière qui soit dit en passant opère très loin des lieux du donjon, mais passons, on a vu des choses plus étranges. Il se trouve qu'ayant travaillé autrefois avec la compagnie de l'or je connais bien ces portes et sais comment l'ouvrir. J'actionne donc le mécanisme, en pressant la pierre en quelques points précis, mais elle ne s'ouvre pas ! Interloqué [e] l'examine de nouveau mais rien n'y fait elle reste bloquée. C'est alors que Zimmar, le mage du groupe, me dit que les astres ne sont pas alignés correctement et que la porte ne s'ouvrira que le moment venu. Je proteste, faisant remarquer que les astres, c'est bien beau, mais qu'à

*une profondeur de 25 m. 72, ils ont bon dos ! De plus j'ai remarqué que la pierre composant la porte était constituée de Furbath, un minerai notablement réfractaire à la magie et qu'il était extrêmement peu probable que les nains de la compagnie de l'or ait enchanté une porte avec un sortilège astrologique, un sortilège non runique qui plus est ! J'ai alors senti comme un certain agacement chez mes compagnons et Zimmar s'est fendu d'un « TGCM » tonitruant, entraînant le reste du groupe à sa suite dans les profondeurs immondes du donjon gobelin, arguant avec ferveur qu'il y avait un « boss » à tuer et des trésors à « loutrer ». J'ai eu beau lui dire que les loutres n'étaient pas attirées par les trésors et vivaient plutôt en surface, ça n'a servi à rien.*

*J'en viens donc à ma question, cher Altaride, que veut dire « TGCM » et en quoi cela explique-t-il qu'une porte impossible à ouvrir apparaisse dans le moins crédible des lieux ?*

*Merci d'avance, Gurnik, combattant des tunnels et mineur de la 34e génération par son père. »*

Cher Gurnik, nous sommes nombreux à nous étonner que tu ne connaisses pas ce terme pourtant tellement utilisé dans le milieu populaire aventurier. TGCM est un acronyme, cela signifie, et tu me pardonneras de la grossièreté de mes propos, Ta Gueule, C'est Magique. Cette interjection revient souvent dans bouche d'aventuriers frustrés par une situation qui leur semble inextricable.

En fait il existe globalement deux grands types de situations dans lesquels ce terme est utilisé :

Premièrement, la paresse d'esprit, et l'inculture du groupe d'explorateurs ne leur permet pas de découvrir les conditions pourtant simples de résolution d'une énigme que le maître du donjon a gentiment placée sur leur passage, histoire de les divertir un peu, ou peut-être de gagner un peu de temps, pour que le défi suivant soit vraiment mémorable. Alors que la solution est pourtant sous leur nez, ces ingrats se détournent et trouvent une excuse parfaite à leur défaite : c'est magique, donc ça défie la logique, et il est rigoureusement impossible de deviner, par exemple, qu'il suffisait de brosser la statue de caniche des profondeurs placée en évidence avec un poil ébouriffé au centre de la pièce pour ouvrir la porte renforcée menant au repaire convoité.

Mais, parfois, ce n'est pas la médiocrité habituelle des aventuriers qui est en cause, parfois, et j'ose à peine le mentionner ici tellement ces choses-là sont rares et donc précieuses, c'est le maître du donjon lui-même, ou encore l'architecte des destinées qui est en cause. Mais comprenez ce dévoué démiurge surmené ! Il arrive parfois qu'une incohérence vienne se glisser dans le magnifique plan qu'il a mis en place. Que, par exemple, les aventuriers trouvent un raccourci qui n'était pas présent sur les plans du cadastre, ou pire, en créent un. Que l'un d'entre eux ait passé un été à travailler dans la serrurerie de son oncle Gontrand avant de partir à l'aventure et qu'il reconnaisse la serrure réputée imprenable que le maître de donjon, il faut bien l'avouer, avait achetée en promotion à un colporteur douteux. Et qu'il sache qu'en donnant un petit coup exactement comme

ça, le mécanisme lâche et s'ouvre. Et, évidemment, que ça se produise alors que les gnolls sensés garder la pièce suivante sont partis pour leur pause déjeuner réglementaire. Sans parler de la succube qui avait un rendez-vous urgent chez le coiffeur et du mage maléfique parti échanger sa « Cuisine des tentacules » atterri par erreur dans le rayon « Choses Indicibles » de sa librairie préférée. Bref il arrive parfois que le grand architecte ne soit pas prêt, que les plâtres ne soient pas secs et le parquet pas encore ciré. Et un bon maître de donjon ne saurait recevoir ses invités dans ces conditions, ce serait totalement indécent, n'est-il pas ?

Donc parfois, le maître du donjon appose sur la porte l'équivalent mystique du panneau « Ne pas déranger » : un sceau magique impénétrable, inexplicable et défiant toute logique. C'est alors que notre apprenti serrurier en colère n'arrivant pas à ouvrir la porte s'écrie « Bordel mais ça devrait s'ouvrir » et que ses compagnons lui répondent en chœur « Ta gueule c'est magique ! ».

J'espère avoir répondu correctement à ta question Gurnik, sinon il ne fait aucun doute que nos lecteurs à l'esprit aussi affuté que leur plume sauront intervenir pour rectifier ce qui doit l'être.

## Communication difficile

*« Bonjour Mortels. Moi, Hyldophore le grand, archimage d'argent de la tour infinie, chevalier de l'ordre de l'étoile rouge et titulaire de la chaire de divination relative de l'université de Pompaloque vous fait l'honneur de s'adresser à votre torchon. J'ai appris que votre prochain numéro serait consacré à la Magie, je sais vous n'avez pas encore décidé du thème, mais faites-moi confiance c'est celui que vous choisirez. Je dois d'abord vous remercier d'avoir pris le temps de répondre à mes inquiétudes en supprimant cet article sur la « Conjuration Culinaire » initialement prévu. Croyez-moi nous avons bien assez d'une invasion d'élémentaires de maroilles par an à l'université. Certes une fois passés à la boule de feu ils sont savoureux, mais l'odeur incommode nos démons appariteurs qui menacent à chaque fois de faire grève. Cependant je n'apprécie pas du tout de vous voir vous gratter l'arrière-train sans vergogne alors que vous lisez ces lignes, un minimum de savoir-vivre me semble nécessaire. Et votre état de maldivinant n'excuse pas tout ! Je vois que mes arguments ont porté, et que vous vous efforcerez de rester désormais sur le droit chemin.*

*PS : attention en traversant la rue tout à l'heure.*

*PPS : 3e allée du cimetière royal de Pompaloque, derrière la tombe du prince des chats. »*

Maître Hyldophore, c'est effectivement un grand honneur que vous nous faites. Cependant, je constate que votre lettre date d'il y a maintenant 300 ans et je doute que vous soyez encore de ce monde pour profiter de notre réponse. Nous irons fleurir votre tombe avec respect. La conjuration culinaire est pourtant un sujet qui fascine nos lecteurs, et je ne doute pas que nous finirons pas en parler dans un numéro prochain.

# Un problème familier

*« Alors voilà, je suis apprenti magicien et je m'appelle Henri. La semaine dernière avec notre professeur de conjuration, nous avons appris à invoquer un familier. Pour le prochain cours nous devons nous occuper du familier que nous avons invoqué et rédiger un rapport sur les avantages et inconvénients des familiers. Or j'ai un gros problème avec le mien. J'ai en effet invoqué sans le vouloir, en suivant les instructions du prof, un crapaud que j'ai appelé Robert. Certes le crapaud n'est pas le plus glamour des familiers et il n'a ni la classe du dragon-fée de Millie Gergova ou la force de l'élémentaire rocheux du Geoffrey Demontjoie, mais il est robuste et d'après le prof peut rendre de grands services. Cependant je peine à trouver des avantages à la présence de Robert chez moi. En effet depuis qu'il est là il a dormi dans tous mes tiroirs de linge propre, laissant derrière lui une bave verdâtre censée préserver le tissu d'après lui. Il a colonisé ma baignoire en exigeant que j'y installe des nénuphars, il mange l'équivalent de 12 repas par jour et grossit de jours en jours. De plus, son installation de baignoire a attiré de nombreux moustiques et de nombreuses mouches, mais Robert a décidé qu'il était cruel de manger des insectes vivants et préfère de loin les gâteaux à la crème de ma Tata Felice. Il refuse d'accomplir les moindres tâches ménagères et passe ses journées à regarder des compétitions sportives sur ma boule de cristal en avalant des litres de bière achetée à mes frais auprès du bureau des élèves. J'ai bien essayé de m'en débarrasser en le jetant aux ordures, mais il est revenu en remerciant de la balade. Le rapport est pour dans deux jours et je ne peux pas me permettre d'avoir un zéro en conjuration. S'il vous plait, que quelqu'un m'aide je ne sais plus quoi faire.*

Cher Henri, tu rencontres un problème relativement complexe. Sache que nous avons mis nos experts sur le sujet et qu'ils travaillent actuellement à trouver des solutions pour le résoudre. Cependant ta lettre nous parvenant quelques heures avant le bouclage du numéro, nous ne pourrons pas te répondre avant la prochaine édition. Bon courage avec Robert jusque là. ■

Seulement trois lettres pour cette édition du courrier des lecteurs, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos interrogations ou vos propositions de réponses pour les prochains numéros ! **altaride@gmail.com**

Appel à témoins : « Vos parents vous ont affublé d'un surnom ridicule qui vous poursuit et a beaucoup influencé vos choix de carrière » ; « vous êtes un génie du mal et ce n'est ni par vocation ni par facilités mais à force de travail que vous en êtes arrivé là ». ■

**Julien Pouard**



© LIL SHEPHERD

**Nouvelle *Fils des siècles***

# *Les goules parlent aux goules…*

## Ceci est un grand « Miaou ! » de révolte.

Goule depuis maintenant de nombreuses lunes, je crois pouvoir dire sans exagérer que je connais bien le petit groupe des « humains non-vivants » qui nous gouvernent, moi et mes compagnons de servitude.

J'affirme donc ici que leur comportement est d'une totale et profonde absurdité.

C'est quand même malheureux ! Ces gens sont immortels, ils ont l'éternité devant eux ! Et pourtant ! Ils passent leur temps à aller, à venir, marchant durant des nuits et des nuits, se battant avec leurs semblables ou avec d'autres, parfois bien étranges, dévorant même les humains vivants… Au lieu de s'installer bien tranquillement dans un lieu fixe, comme cela semble la règle chez leurs congénères. Ou comme toute autre créature un tant soit peu civilisée.




Mais non : les rues surpeuplées de Jérusalem, ma douce Égypte, puis Babylone et cet interminable voyage… Nous voilà au bout du monde, à l'orée de cet empire de Chine… et même ici, pas moyen de rester plus d'un an au même endroit !

Plein les pattes de tous ces voyages !

Et à chaque fois, ce ne sont que batailles, attaques de créatures hostiles – j'ai moi-même affronté en Égypte un chat-garou… de vraies machines à tuer !

*(Pause toilettage.)*

J'admets cependant ne pas être tombée sur les plus sanguinaires du groupe : ma première maîtresse, une géante – même pour des humains ! Si, si… Elle était assez douce, elle prenait soin de sa personne, chose rare pour les non-vivants. Je pouvais même jouer avec sa natte ! Même si elle prenait, les derniers temps, un malin plaisir à projeter son esprit dans le mien, elle restait correcte.

Les derniers temps, la Goulue arrivait même à faire sortir, grâce à la grande qualité de mon enseignement, des griffes tout à fait acceptables.

Hélas… les meilleures choses ont une fin. La Goulue, trop ancienne, a décidé de faire un petit somme. Elle a donc annoncé qu'elle Étreindrait sa goule, pour veiller sur elle. J'ai ronronné fièrement devant cet honneur… ou plutôt cette juste reconnaissance de mes qualités.

Mais je ne m'attendais pas à une telle humiliation. Sans aucune considération pour des




siècles de loyauté, elle a décidé de donner l'immortalité à ce parvenu de Nebty, son domestique saltimbanque.

Je me suis vite retrouvée obligée de lui obéir, tandis que ma maîtresse dort paisiblement. Et pour longtemps, je le crains.

Mon maître actuel n'est pas méchant, mais force est de constater qu'il ne vaut pas grand-chose comme non-vivant. Il me donne, hélas ! trop rarement à mon goût, de son sang si délicieux, qui décuple mes forces, me fait bondir par-dessus les montagnes, me fait même compter sans erreur jusqu'à trois ! … mais c'est un parfait incapable.

La preuve : il m'envoie presque toujours en éclaireur dans les zones sombres. Et ce n'est certainement pas un combattant de premier choix – ses griffes à lui sont ridiculement petites, et jamais je ne l'ai vu se toiletter. Répugnant.

*(Un mulot ! Je reviens !)*

…

*(Miormf)*

Bref : je songe très sérieusement à m'affranchir de cet esclavage, et à créer ma propre lignée, pour, enfin, développer des pouvoirs vraiment utiles, comme repérer les coins les plus confortables en un éclair, ou générer des grattoirs à la demande.

J'en ai parlé avec Im'dir, le cheval d'une des non-vivants, et qui est dans une situation assez proche de la mienne… mais nous ne sommes jamais d'accord sur le statut à attri-

buer aux humains, vivants ou non : serviteurs dévoués ou compagnons de route ? Je penche, en toute logique, pour la première option, mais Im'dir n'est pas d'accord : les humains ont, selon lui, « quelques qualités »… Pauvre bête…

Je profite donc de cet espace pour lancer un appel : que tous les chats-goules[1] qui souhaiteraient s'affranchir de ce fil à la patte qu'est le lien de sang et qui souhaiteraient intégrer la seule et vraie grande lignée de non-vivants dignes de ce nom me contactent via ces *Chroniques d'Altaride*.

D'avance, merci.

Bastet. ■

**Sophie Pérès**




1 Toute candidature d'un autre animal goule sera étudiée avec le plus grand soin.




© THE DRESDEN FILES / DAVID SEIDMAN

# *Dossier Dresden n°231-Kappa13 : élucubrations romanesques d'un apprenti sorcier maladroit*

## *Dresden : Enquêtes parallèles / The Dresden Files* de Jim Butcher

Il y a quelques années de ça, je suis tombé sur une série télé qui m'a tout de suite plu : *Dresden, enquêtes parallèles*. Malheureusement arrêtée au bout de 12 épisodes, elle mettait en scène les enquêtes d'un détective privé d'un genre particulier et pour cause, comme le héros Harry Dresden le dit lui-même, il est le seul magicien qu'on trouve dans les Pages Jaunes. Dans l'univers des *Dresden Files* (titre anglais original), on trouve de tout : vampires, fées, loup-garous, démons, mages etc... On pourrait se croire dans le *Monde des Ténèbres* de White Wolf ou dans un quelconque fantastique urbain. C'était donc une série télé de 12 épisodes qui laissait le spectateur sur sa faim tout en implantant un certain nombre d'aspects du monde dans son esprit.

Plusieurs années plus tard, je me suis rendu compte qu'en fait, la série était basée sur une série de bouquins de Jim Butcher. J'ai eu la sensation d'être tombé sur un trésor et j'ai dévoré les 12 tomes publiés à ce jour en quelques semaines. C'est divertissant, ça vous plonge dans un univers de magie contemporaine complexe et riche. Je ne peux qu'en conseiller la lecture, même si à ce jour et à ma connaissance seuls les cinq premiers romans ont été traduits en français. Vous l'aurez compris, je suis conquis et donc assez peu objectif sur la qualité littéraire de ces ouvrages.

Dès le départ, je m'étais dit qu'adapter les règles du *Monde des Ténèbres* pour jouer dans cet univers-là pouvait être intéressant, mais ayant à peu près 12 000 projets de jeu de rôle simultanément et sortant d'une longue période de *Vampire* à la fois sur table et en semi-réel en tant que conteur, l'idée ne s'est jamais concrétisée.

Or il y a deux ans, les éditions Evil Hat ont publié les deux volumes d'un jeu de rôle basé à la fois sur les *Dresden Files*, avec la collaboration de Jim Butcher et sur le système FATE, un système de jeu relativement novateur, introduit par l'excellent *Spirit of the Century*. Le jeu a d'ailleurs été primé : médaille d'or du meilleur jeu de l'année 2011 aux Ennie Awards. Je l'ai acheté peu de temps après sa sortie, en PDF (oui acheté en PDF et pas piraté en PDF, je n'achète plus guère de JdR papier, ma bibliothèque débordant, mais en revanche j'achète beaucoup en format PDF et regrette amèrement la décision de nombre d'éditeurs français de ne pas proposer leurs créations dans ce format… mais c'est un autre débat) et je suis là aussi tombé sous le charme, même si je n'ai malheureusement, jusqu'à aujourd'hui, pas eu l'occasion d'organiser plus de deux ou trois parties.

Quand l'occasion s'est présentée de parler de Magie dans les *Chroniques d'Altaride*, ce petit bijou rôlistique m'est revenu en tête. C'est pourquoi j'ai le plaisir de vous proposer ici une petite introduction pour commencer à jouer dans cet univers.[1]

## L'univers

Dans l'univers des *Dossiers Dresden*, les créatures surnaturelles cohabitent avec les humains à l'insu de ceux-ci. Si les humains normaux servent le plus souvent de victimes aux horreurs qui peuplent la nuit (ou le jour aussi, tant qu'à faire), la majorité d'entre eux ne rencontrent jamais le bout de la queue d'un loup-garou, ou la pointe acérée des canines d'un vampire de la Cour rouge. Pourtant elles sont nombreuses, ces créatures : les fées de la Cour d'hiver, cruelles et sanguinaires ou celles de la Cour d'été, manipulatrices et arrogantes, les vampires de la Cour rouge, d'horribles hybrides de chauve-souris qui se nourrissent du sang de leurs victimes et se dissimulent derrière une fausse peau humaine, ou ceux de la Cour blanche, humains en apparence mais terribles vampires psychiques en réalité, se nourrissant des émotions de leurs adorateurs humains, sans parler de ceux de la Cour noire, les plus rares depuis que Bram Stocker a publié leurs faiblesses à travers le monde entier dans son *Dracula*. On trouve aussi un bestiaire impressionnant de créatures exotiques, que je ne passerai pas en revue ici, loups-garous, walkyries, démons… Et bien sûr, puisque c'est notre propos ici aujourd'hui : des Mages.

*1 La série sera diffusée en France, sur France 4 à partir du 15 mai 2012.*

Il existe de nombreux types de mages, plus ou moins puissants selon que leur don est fort ou faible, entraîné ou laissé en friche. Dans cette histoire, nous mettrons en scène les apprentis d'un puissant mage du Conseil blanc, qui représente le pinacle de la magie dans cet univers. Le Conseil blanc s'assure que les lois de la magie soient respectées et il ne plaisante pas avec le sujet, n'hésitant pas à exécuter sommairement ceux qui violent ces lois.

Les mages du Conseil blanc maîtrisent les deux aspects de la magie : l'évocation et la thaumaturgie. L'évocation consiste à faire appel aux forces primordiales de l'univers et à les canaliser brutalement dans des effets simples et plutôt violents. Le plus grand risque avec l'évocation est d'en perdre le contrôle. La thaumaturgie consiste en une utilisation plus subtile mais aussi plus longue de la magie. Le thaumaturge va tisser des sortilèges plus complexes grâce à des rituels plus élaborés et peut obtenir des effets particulièrement impressionnants là-aussi.

Dans l'univers des *Dresden Files*, la magie est renforcée par les émotions des pratiquants et c'est de là que vient l'incident à l'origine de notre histoire…

## L'histoire

Adam Carter est l'apprenti le plus ancien de Maître Jethro Vanelis, mage du Conseil blanc. Il était très jeune quand le maître l'a recueilli et a rapidement montré des prédispositions exceptionnelles pour la thaumaturgie, en particulier la magie de transport. Mais malgré des années d'études, il s'est montré incapable de produire le moindre effet d'évocation, ce qui repousse d'autant son accession au statut de mage du Conseil blanc.

Adam voyage beaucoup pour son maître, il lui sert de courrier et de coursier grâce à ses dons particuliers, et c'est lors de son dernier voyage que les choses ont commencé à déraper. Il y a un mois environ, Adam était à Paris (ou une autre ville très lointaine de la ville où se passe la partie) pour porter les messages de son maître à un érudit du Conseil blanc dans une vieille librairie du Marais : les *Sandales de Mercure*. Alors qu'il prenait un peu de repos à la terrasse d'un café du Quartier Latin, il fit la connaissance d'une jeune fille sublime, Judith, une New Yorkaise passant une année à Paris pour ses études en restauration des œuvres d'art. Rapidement, les deux jeunes gens se lièrent d'amitié et se promirent de se revoir lors du prochain passage à Paris d'Adam. Celui-ci ayant prétendu travailler comme coursier privé pour le transport d'objets de collection acheté aux enchères dans le monde entier.

Il s'arrangea donc pour revenir la semaine suivante passer quelques jours avec Judith, et une chose en entraînant une autre, les deux jeunes gens devinrent amants. Ce n'était la première fois pour aucun d'entre eux, mais ils avaient tous les deux la sensation de vivre quelque chose d'important. Au bout de trois semaines, ils parlaient déjà de s'installer ensemble d'abord à Paris, puis quand Judith aurait terminé ses études dans la ville où elle trouverait du travail, Adam ayant un métier qui l'entraînait dans beaucoup de déplacements (et la capacité de passer la nuit à Paris tout en arrivant à l'heure au service de son maître aux premières heures du jour, grâce à sa capacité à ouvrir des portes et des chemins à travers

le Nevernever, le dangereux Outremonde).

Alors qu'ils passaient une soirée romantique dans un petit restaurant du quartier d'Aligre, un homme étrangement beau, terriblement attirant entra dans la salle, attirant à lui tous les regards féminins et, il faut bien le dire, un certain nombre de regards masculins aussi. C'est un regard intense de prédateur qu'il posa sur Judith, puis sans vergogne s'assit à leur table. Adam resta pétrifié, reconnaissant rapidement un vampire psychique de la Cour blanche. Se sachant incapable de réagir et de protéger Judith il décida de tenter un coup de bluff : se présenter comme un mage du Conseil blanc, ce qui théoriquement devrait effrayer le vampire. Et, contre toute attente, il y parvint. C'est avec un regard amusé que le vampire décida de quitter l'établissement. Mais la peur intense ressentie à son contact avait débloqué quelque chose en Adam, même s'il ne le savait pas encore. Il n'est pas utile d'évoquer la nuit qu'il passa ensuite avec Judith, émoustillée qu'elle était par les pouvoirs du vampire et peut-être un peu par l'assurance nouvelle de son compagnon, mais les voisins songent depuis sérieusement à installer une isolation phonique efficace.

Quelques jours plus tard, alors qu'il transportait un ouvrage précieux pour son maître dans les rues de la ville des personnages, Adam sentit une présence dans son dos et se retrouva face à face avec le vampire amusé. Jérémie, comme se présenta la créature, lui déclara qu'il n'avait pas du tout apprécié sa sortie de l'autre soir, qu'il l'avait suivi jusqu'ici à travers l'Outremonde, et qu'il était bien décidé à trouver ce soir une proie. Et qu'il n'avait rien contre les garçons. Et que malheureusement, il arrivait que certaines de ses conquêtes ne se relèvent pas des délices qu'il leur faisait découvrir. Encore une fois terrifié, Adam sentit une énergie puissante monter en lui et, sans qu'il puisse réagir, une véritable langue de feu vint s'abattre sur le vampire, lui brûlant cruellement le flanc droit depuis la hanche jusqu'au visage. Autant dire que celui-ci s'enfuit en hurlant. Ne voulant pas attirer l'attention des autorités, Adam déguerpit sans demander son reste et sans se rendre compte qu'il avait laissé tomber l'ouvrage précieux demandé par son maître.

C'est donc le lendemain matin qu'ennuyé, il va demander l'aide des autres apprentis du maître pour l'aider à récupérer l'ouvrage précieux, avant que celui-ci ne s'en rende compte. Il ne leur dit cependant pas tout, il s'est fait attaquer par un vampire dans une ruelle à la sortie de l'Outremonde et il a besoin d'eux pour l'aider car, dit-il, il n'est pas très doué pour les sorts de localisation.

## Les personnages

Cinq personnages pré-tirés sont proposés aux joueurs, tous apprentis ou serviteurs du maître :

- **Gustave** est un évocateur spécialisé dans l'élément aquatique, même s'il est capable dans une moindre mesure de manipuler d'autres éléments comme la terre et l'esprit. C'est un grand type d'une vingtaine d'années, dont l'activité principale avant de rejoindre Maitre Vanelis il y a deux ans, était de remettre en état des appartements avec son père avant que celui-ci ne les revendent en faisant un joli profit. Mais lors d'une de ces rénovations son pouvoir s'est éveillé et il a failli tuer



son père. Aujourd'hui, il tente de faire la paix avec sa magie et sa conscience en étudiant avec le maître. C'est aussi un joueur de blues qui se produit occasionnellement dans des bars de la ville et qui rencontre un certain succès.

- **Béa** est une jeune étudiante de 18 ans, elle maîtrise l'évocation de l'air à un niveau impressionnant mais se montre incapable de faire appel aux autres éléments. Et d'ailleurs elle s'en fiche, elle a une carrière d'avocate à construire et ne consacre pas beaucoup de temps à l'étude de la magie. Mais Tonton Jethro est un ami de longue date de Papa, et Papa a menacé de lui couper les vivres si elle ne suivait pas ses cours. Cependant, elle a accompagné une fois Barbara à un bal des fées et a adoré l'expérience. Elle ne sait donc plus vraiment où elle en est du point de vue surnaturel.
- **David** n'a aucun talent pour l'évocation, mais c'est un génie. Du haut de ses 16 ans, il a déjà une maîtrise de géométrie combinatoire et une autre de langues anciennes. Il vient d'une famille très pauvre et maître Vanelis a payé ses études ainsi qu'une bourse qui permet de compléter les revenus de sa famille. C'est un adolescent très intelligent, issu d'une minorité visible (par exemple un latino si l'histoire se passe aux états unis, probablement un magrébin en France) et il montre un don certain pour la thaumaturgie, en particulier pour l'ectomancie, c'est à dire tout ce qui touche aux esprits, en particulier aux fantômes.
- **Barbara** est un changelin, elle porte en elle le sang des ondines. C'est une jeune femme d'une trentaine d'années,

timides qui joue le rôle de conservatrice de la bibliothèque et du musée personnel du maître. Elle est entrée à son service après que celui-ci l'ai sauvée d'une relation houleuse avec un elfe de la Cour d'hiver. Elle est particulièrement attirée par Gustave et n'hésitera pas à lui donner un coup de main, même si leur différence d'âge lui fait un peu honte. Elle se considère comme la grande sœur de la petite bande. Elle est extrêmement rapide et maîtrise le glamour féérique, lui permettant de dissimuler des choses ou de transformer leur apparence.

- **Achille** assure la sécurité, la maintenance et les gros travaux pour maître Vanelis. C'est un colosse d'environ 25 ans, qui n'appartient à aucun des peuples magiques connus. Pourtant ses capacités physiques exceptionnelles et sa force herculéenne (ahah !) font sérieusement douter les autres de son humanité. Et pour cause : Achille est le fils bâtard d'une puissance du monde. Il ne connaît pas son père mais est au service du maître depuis que celui-ci l'a recueilli au bord d'un chemin de l'Outremonde, alors qu'il n'avait que 4 ans. Il n'a aucun souvenir de sa vie avant la rencontre avec le maître. Il a pour mission de protéger la maisonnée, et ne laissera pas les jeunes gens s'engager dans une action dangereuse sans leur apporter son aide.

## L'action

Adam demandera donc l'aide du petit groupe pour retrouver le journal. Malheureusement il ne possède pas de fragments de l'ouvrage et ne peut donc pas utiliser le sort de localisation qu'il connaît. Mais il peut indiquer où il l'a perdu aux personnages. Il ne peut pas participer à l'enquête car il a une livraison à faire à Hong Kong pour le maître et cela risque de lui prendre quelques jours.

Plusieurs options s'ouvrent aux personnages pour trouver le livre : l'enquête de terrain, la magie ou essayer de remplacer l'ouvrage par un neuf.

## Option 1 : Remplacer l'ouvrage

Remplacer l'ouvrage n'est pas simple. Il n'est au catalogue d'aucune librairie en ville, dans aucune bibliothèque et on ne peut pas le trouver à moins de 4 ou 5 heures d'avion. Mais après quelques recherches sur Internet, rendues difficiles par la tendance aux ordinateurs à planter à proximité des mages, même aussi peu puissants que les personnages, et par la totale méconnaissance du sujet d'Achille, les personnages trouvent une annonce de revente en ville par un particulier, le docteur John Drumond, professeur à l'université locale en littérature ancienne. Celui-ci leur donne rendez-vous à son domicile, une vaste demeure dans les beaux quartiers. En échange du livre, il demande 500 dollars ou un ouvrage de même rareté à échanger. Barbara peut facilement trouver un livre à échanger dans la bibliothèque du maître. Et son pouvoir féérique lui permet de faire passer à peu près n'importe quel livre pour un ouvrage rare tant qu'elle est en sa présence. Quant à Béa, elle peut réunir cette somme sans trop de difficulté, elle ne s'achètera simplement pas de nouvelles chaussures cette semaine.

Cependant, une fois sur place, les choses ne sont pas si simples. Drumond est sous

l'emprise totale de Jérémie, le vampire de la Cour blanche. Drumond et Jérémie tenteront de capturer au moins un des personnages pour attirer Adam sur place et se venger de lui. Le vampire n'hésitera pas à utiliser ses pouvoirs psychiques contre les personnages, tentant d'en faire succomber un au désir (en touchant quelqu'un il peut éveiller en lui un désir sexuel intense, qui va figer la cible dans un état second quelques secondes). Il se battra jusqu'à être quasiment hors de combat puis se rendra aux personnages.

Évidemment ils n'ont pas l'ouvrage, mais la bibliothèque privée de Drumond contient largement de quoi compenser la perte de maître Vanelis. La confrontation promet d'être musclée car, si le vampire n'est pas très puissant, il se sert de Drumond comme d'une gêne pour les personnages. Tuer le professeur à l'aide de la magie serait une violation des lois, qui laisserait une trace indélébile sur l'âme du personnage responsable.

## Option 2 : La magie

Si un sortilège de localisation n'est pas possible, à moins de posséder un élément lié à l'ouvrage, David est capable d'élaborer un rituel pour faire appel aux esprits et les interroger sur ce qui s'est passé dans la ruelle. Barbara est de son côté capable de faire appel à des Pixies, minuscules grâce à un rituel de son peuple (et à sa compétence Contacts) pour leur demander de l'aide en échange de faveurs exorbitantes comme une pizza chaude ou quelques litres de jus d'orange. Il faudra alors réunir les ingrédients du rituel (qui pourront être très sérieux et un peu inquiétant pour le rituel de David, comme de la poudre d'os centenaire, ou assez curieux et un peu idiots et embarrassants pour celui de Barbara, comme chanter le générique de *Dallas* avec un plateau-repas dans les mains, devant les poubelles de la ruelle concernée). En visitant la ruelle où s'est produite l'agression, il est aussi possible de retrouver un fragment abîmé de la couverture du livre et ainsi d'utiliser la thaumaturgie pour repérer le livre.

Si les rituels d'invocation d'esprit ou de fées sont choisis, ils devraient donner lieu à un moment de roleplay intéressant, car si la magie permet d'attirer et de rendre visibles ces créatures, il est ensuite nécessaire soit des se lier leurs services à l'aide d'un autre rituel, soit plus simplement de négocier avec eux. Les esprits de David ne sont pas maléfiques, ce sont simplement des fantômes qui demanderont en échange de leur aide que soit remplie une tâche qu'ils n'ont pas pu terminer (laissée à l'appréciation du meneur de jeu en fonction du temps dont il dispose pour boucler le scénario). Les fées sont capricieuses, elles accordent une importance immense à la politesse et se fâchent facilement. Elles peuvent représenter un épisode comique ou au contraire une incarnation de l'étrangeté liée à ces créatures. Elles ne sont a priori liées à aucune Cour féérique.

Quoi qu'il en soit, ces méthodes magiques permettront de voir que l'ouvrage a été ramassé par un SDF, Charlie Jones. On peut le trouver à la soupe populaire de l'église Saint-Christophe, à deux pas de là. En l'interrogeant ou en suivant la piste magique du livre, il est possible d'apprendre qu'il l'a échangé dans une librairie ancienne contre quelques pièces pour se payer un peu de

réconfort liquide. Le propriétaire de *Black Books* est un sorcier amateur, qui s'est lancé, grâce au contenu du livre, dans l'invocation de ce qu'il pensait être un esprit du Savoir. Malheureusement il a échoué et a libéré dans sa boutique un démon de faible puissance, bien assez cependant pour l'avoir éventré. Heureusement, il avait pensé à installer des protections magiques sur son établissement, qui empêchent le démon de sortir.

Face à la bête, Decodisamatus, plusieurs attitudes sont possibles. Il est rusé, sans être particulièrement intelligent. Un dialogue est possible avec lui : il est prêt par exemple à laisser les personnages prendre le livre s'ils détruisent les protections qui l'empêchent de sortir. Il n'a que peu de temps avant de devoir rejoindre l'Extérieur (là d'où viennent les démons) et veut se payer un peu de bon temps. Avec un peu d'insistance, il est même prêt à rester dans la boutique si on lui fournit du divertissement, à savoir une créature vivante à torturer, de l'alcool à consommer etc… Là encore, au meneur de jeu de décider comment se passera la négociation, mais il faut garder en tête qu'il n'est ni très puissant, ni très malin. Il est relativement facile à berner. Il est évidemment possible de le combattre.

## Option 3 : Enquête

L'enquête donnera à peu près les mêmes résultats que l'option 2. Avec un peu de flair les personnages pourront repérer Charlie Jones, il faudra ensuite négocier avec lui ou l'intimider (Gustave et Achille sont très doués pour ça) et découvrir la librairie *Black Books*. Il est bien entendu possible de compliquer un peu les choses, par exemple les personnages peuvent trouver une caméra de surveillance installée par un restaurateur au coin de la rue, qui en a assez de voir ses poubelles saccagées. Stavros Metekis, le restaurateur en question, n'est pas du tout au fait des réalités surnaturelles et il faudra être très malin pour accéder à ses enregistrements. Qui, d'ailleurs, n'auront rien retenu de la confrontation entre Adam et Jérémie. Mais il sera capable d'identifier Charlie Jones sur l'enregistrement, et d'indiquer qu'il passe souvent à la soupe populaire de Saint-Christophe. Selon les besoins du meneur de jeu, ils peuvent trouver le SDF sur place ou devoir négocier avec sœur Marie-Cédric, l'opulente religieuse qui dirige la soupe à la baguette. Elle n'acceptera de leur indiquer que Charlie Jones est parti dormir quelques heures dans le dortoir de l'église que si les personnages la convainquent que c'est dans l'intérêt du SDF, ou en lui promettant des heures de bénévolat auprès de la paroisse. Il est aussi possible de demander aux autres SDF présents, qui ne dénonceront leur compagnon d'infortune qu'en échange d'un peu d'argent (l'équivalent de 100 euros).

## Annexes techniques

Si vous ne possédez pas les *Dresden files,* pas de panique, vous pouvez facilement adapter le scénario pour de nombreux autres univers, en particulier le *Monde des Ténèbres* de White Wolf, *Shadowrun*, *Nephilim* voire un bon vieux *Warhammer*, mais ça demandera plus de travail.

Si vous le désirez, le système de règles FATE 2.0 est disponible gratuitement en français à cette adresse : **http://fudge.ouvaton.org/FATE2fe-FR.html**, le jeu utilise cependant les règles FATE 3.0.

**Niveau de puissance des personnages** : Jusqu'à la taille (7 refresh et 25 points de compétence, maximum +3 / Great / Très bon)

Pour les éventuels combats et PNJ, utiliser les exemples de PNJ présents dans le livre *Our World*. Deux combats important sont possibles, contre le vampire et contre le démon. Dans les deux cas, ils devraient représenter un défi certain pour les personnages des joueurs.

### *Gustave, apprenti sorcier inquiet*

**Aspects** : apprenti sorcier inquiet, la famille c'est important, banlieusard, trop prudent, casseur de démon, plus robuste qu'il n'y paraît, bluesman.
**Compétences** : conviction (+4), discipline (+4), spectacle (+3), contacts (+3), occultisme (+2), mêlée (+2), endurance (+2), artisanat (+1), présence (+1), vigilance (+1), sports (+1), ressources (+1)
**Pouvoirs et Tactiques** : Évocation (eau, air, terre) [eau puissance +1]
**Équipement magique** : médiator magique (contrôle d'eau offensif et défensif +1)
**Stress** : physique 3, mental 4, social 3
**Point de Destin** : 4

### *Béa, fille à papa volontaire*

**Aspects** : fille à papa volontaire, attirée par le pouvoir, née avec une cuiller d'argent dans la bouche, mage récalcitrante, un petit mensonge ne fait jamais de mal, mondaine ésotérique, courageuse.
**Compétences** : conviction (+4), ressources (+4), entregent (+3), discipline (+3), érudition (+2), présence (+2), empathie (+2), sports (+1), endurance (+1), combat à mains nues (+1), tromperie (+1), contacts (+1)
**Pouvoirs et Tactiques** : Canalisation (air), Papa très riche (une fois par aventure, Béa peut obtenir plus d'argent que d'habitude en dépensant un point de destin pour obtenir un bonus de +4 à un jet de ressources)
**Équipement magique** : boucles d'oreilles en argent (+1 puissance défensive d'air), bague en argent (+1 puissance offensive d'air)
**Stress** : physique 3, mental 4, social 3
**Points de Destin** : 4

### *David, génie mineur*

**Aspects** : génie mineur, soif de réussir, enfant de l'immigration, je vois des morts partout, le fantôme de mon grand-père veille sur moi, on a aussi le droit de s'amuser, fin limier.
**Compétences** : érudition (+4), discipline (+4), conviction (+3), occultisme (+3), contacts (+2), vigilance (+2), investigation (+2), sport (+1), endurance (+1), cambriole (+1), discrétion (+1), combat à mains nues (+1)
**Pouvoirs et Tactiques** : thaumaturgie (complexité d'ectomancie +1), chercheur efficace
**Équipement magique** : la canne de son grand-père (+2 contrôle d'ectomancie)
**Stress** : physique 3, mental 3, social 2
**Points de Destin** : 3

### *Barbara, bibliothécaire occulte*

**Aspects** : bibliothécaire occulte, attirée par le monde des fées, cosmopolite, la beauté ne fait pas tout, on ne m'y reprendra plus, mes amis sont ma famille, archéologue amateur.
**Compétences** : occultisme (+4), érudition (+4), discrétion (+3), tromperie (+3), vigilance (+2), investigation (+2), contacts (+2), conviction (+1), discipline (+1), présence (+1), endurance (+1), sports (+1)

**Pouvoirs et Tactiques** : glamours (illusions et dissimulation), vitesse inhumaine
**Stress** : physique 3, mental 3, social 3
**Points de destin** : 3
**Notes** : la compétence contacts de Barbara s'applique aussi aux fées

### *Achille, héros à tout faire*

**Aspects** : Héros à tout faire, passé trouble, fils de l'Outremonde, garde du corps, expert en mythologie, patience et longueur de temps, ne te fie jamais à un démon.
**Compétences** : force (+4), endurance (+4), combat à mains nues (+3), sports (+3), artisanat (+2), conviction (+2), discipline (+2), vigilance (+1), conduite (+1), intimidation (+1), investigation (+1), présence (+1)
**Pouvoirs et tactiques** : résistance inhumaine, force inhumaine, marqué par un pouvoir
**Stress** : physique 6, mental 3, social 3 ; armure 1
**Points de destin** : 2 ■

Julien Pouard




© COWKILLER

À suivre...