Chroniques d'Altaride

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

N°4



► ET AU CHILI, C'EST COMMENT, LE JEU DE RÔLE ?

► MYTHE D'ALTARIDE : L'ÉCOLE DES ÉLÉMENTALISTES EN FLAMMES !

► GRAND DOSSIER : C'EST LA RENTRÉE ! EN JEU DE RÔLE AUSSI !

Fenêtre sur...



SALLE DE CLASSE À PRIPYAT

« En mars 2009, j'ai passé deux jours dans la zone d'exclusion de Tchernobyl. Quand je mets mes photos en ligne, je n'ajoute pas beaucoup de texte ou d'anecdotes.

Fenêtre sur...



© TIMM SUESS

Cependant, dans le cas de Tchernobyl, faire parler les images elles-mêmes n'aurait pas rendu justice au voyage ou au lieu - il y a trop à raconter au sujet de l'histoire et de l'ambiance. Pour cette raison, j'ai intégré le récit du voyage dans le processus de publication. »

- Timm Suess
http://timmsuess.com/chernobyl-journal

Éditorial

Sortez vos dés, c'est la rentrée !

Ça y est ! Les doux mois de l'été insouciant ont fait place aux ombres humides de la rentrée… Rentrée des classes, en particulier pour les plus jeunes de nos rôlistes lecteurs, mais aussi rentrée des tablées de jeu de rôle après la traditionnelle trêve estivale. Comment se passe la reprise, quand le scénario est loin derrière nous et que personne n'a pris de notes ? Où a-t-on fourré les feuilles de personnages ? Et toi, MJ, ton nouveau scénario, il est pas encore prêt ?

Bref, c'est la pagaille. Mais pas de panique, la petite bande des joyeux contributeurs aux *Chroniques d'Altaride* est là pour vous proposer des tas de petites choses rigolotes.

De l'été, la rédaction vous a rapporté le regard rafraîchissant d'un rôliste du Chili, qui nous explique comment ça se passe là-bas. Et ils en ont, des idées, en Amérique du Sud, pour vibrer au son des dés qui roulent !

Nous verrons aussi comment travailler sur un système de résolution d'action, pour les créateurs en herbe qui aiment à mettre le nez dans le moteur d'un jeu…

Pour les amateurs de technologie futuriste, la corporation *Continuum Formation* vous invite à apprendre à cent à l'heure… mais serez-vous prêts à en payer le prix ?

Sans oublier le gros dossier *Mythe d'Altaride* du mois, avec un scénario spécial rentrée accompagné de deux aides de jeu sur les écoles de magie et la mystérieuse dimension parallèle que les érudits évoquent avec respect : l'Antichambre…

À vos dés !

Benoît

Chroniques d'Altaride Septembre 2012 N°4
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 : © cliff1066™. Bande dessinée : © Cowkiller. Direction de la publication : Benoît Chérel. Correction / relecture : Sophie Pérès. Rédaction : Francisco Bustos, Christophe Calmes, Benoît Chérel, Cédric Laborde-Boutet, Sophie Pérès, Sylvain (de la Taverne des rôlistes) et le collectif d'auteurs du jeu de rôle *Mythe d'Altaride*. 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…
• Salle de classe à Pripyat 2

L'Entrée
• Le jeu de rôle fait sa rentrée..... 4

Définition
• Et au Chili, c'est comment, le jeu de rôle ? 6

Portrait
• Francisco Bustos 10

Cuisine du MJ
• La Boîte à questions
C'est quoi une campagne ?..... 11
• Continuum Formation..... 12

Chambre des rêves
• Cités des élémentalistes 22
• L'Antichambre..... 30

Salle de jeu
• Bonnes résolutions de rentrée..... 34
• Le Courrier des lecteurs 36

Atelier du créateur
• Création d'un système de résolution..... 38

Bibliothèque
• Scénario
Mythe d'Altaride - Élémentalistes au créneau..... 44

Jardin
• Le Jeu de rôles - épisode 4..... 52



© FRANCISCO BUSTOS

Une partie de *Mouse Guard* avec mon groupe de jeu.

Francisco Bustos

Et au Chili, c'est comment, le jeu de rôle ?

Quand j'explique aux gens que je suis bibliothécaire, on me répond presque toujours la même chose : Tu dois lire beaucoup ! Certains bibliothécaires ne sont pas de grands lecteurs, mais pour mes proches, je suis à la hauteur de leurs attentes. « Tu lis quoi en ce moment ? Me demandent-ils. *Tales from Wilderland*, un manuel d'aventures pour *The One Ring* ».

La conversation s'arrête là.

C'est difficile d'expliquer aux autres ce qu'est le jeu de rôle. Je préfère les inviter à jouer. La première fois qu'on m'a invité, moi, c'était en 2000. Je revenais tout juste du service militaire et je travaillais dans un centre d'appels. Il y avait des gars qui, après le travail, se réunissaient et se prenaient pour des cowboys, des chamanes indiens, des colporteurs ou des filles dans des saloons.



© FRANCISCO BUSTOS

Une passion partagée, avec mon épouse et ma sœur.

Ils jouaient à *Deadlands*, le jeu de rôle dans l'Ouest étrange. Je n'ai pas mis longtemps à, moi aussi, errer dans le désert, entre villages fantômes et bars miteux. Ce fut une expérience fabuleuse, jamais je n'avais pensé que le cerveau humain possédait cette fonction : créer une amusante « auto-illusion » sous tes yeux.

Dès lors, je n'ai plus arrêté de jouer. Chaque livre, chaque film, chaque bédé que j'ai aimé a son équivalent en jeu de rôle. Ce sont des boîtes à outils qui me permettent d'explorer, voire d'expérimenter en chair et en os, ces mondes imaginaires. Être une légende de la Chine ancienne dans *Qin – Les Royaumes combattants*, ou un Chevalier de la Table Ronde dans *King Arthur Pendragon*. Participer à une histoire qui évolue sans cesse.

À ma table de jeu, la meilleure du monde ! (on dit tous la même chose), nous nous disputons la place de MJ avec trois amis, mon frère et ma sœur. Il y a tant de jeux (*Paranioa*, *Mekton Z*, ou *Mouse Guard*) et si peu de temps pour jouer !

Nous sommes de vrais « vieux », avec un travail et en charge d'une famille, qui essayons de faire une pause chaque vendredi, pour nous retrouver autour de nos feuilles de personnages, quelques crayons, des dés et du café.

Mon temps libre s'est pas mal réduit ces derniers temps, avec la naissance de mon premier enfant… mais les copains m'ont « pardonné » et ils ont mis un ordinateur au milieu de la table pour que je puisse jouer via Google+ Hangouts.


© FRANCISCO BUSTOS

Notre association Roleros.cl organise des tables de jeu.

Alors, c'est sûr, mes beaux-parents ont encore du mal à comprendre que je m'isole pendant 3 heures, à parler bizarrement et à faire des grimaces à une webcam…

Les membres de mon groupe font aussi partie d'une communauté locale de joueurs : **Roleros.cl** (« rôlistes chiliens »). Nous l'avons créée l'année dernière, avec d'autres amateurs motivés : nous avons un site web et un groupe sur Facebook qui compte plus de 500 membres.

Notre objectif est de diffuser ce loisir au Chili, et pour cela nous montons des tables de jeu lors d'évènements en lien avec l'univers ludique. Jusqu'à présent, ça se passe bien : nous comptabilisons presque 100 tables en un an, et nous avons touché près de 400 joueurs, débutants ou expérimentés. Nous essayons de leur faire découvrir de nouvelles gammes, qui peuvent faire partie des nouvelles tendances : des jeux très collaboratifs, où les joueurs prennent en charge une grande partie de la narration, où leurs idées et leurs propositions ont une réelle influence sur l'histoire.

Je dois me tenir à jour, rester à l'affût, en observant ce que produisent les esprits malades des créateurs de jeu, et en tenant mon propre blog.

Les jeux de rôle m'ont permis non seulement de me faire des amis, mais aussi d'en apprendre beaucoup sur l'Histoire, la géographie ou l'art de la narration. Il faut se documenter pour bien maîtriser ou pour créer un personnage.



© FRANCISCO BUSTOS

Une table de jeu de Roleros.cl.

Sur ce point, j'ai un grand rêve : créer un programme dans les bibliothèques publiques, pour que les enfants, les jeunes et les adultes viennent jouer et apprendre, et que le jeu de rôle éveille leur intérêt pour la littérature et l'art.

C'est pour ça que, la prochaine fois que quelqu'un me demande quel est mon livre de chevet, je dirai que le plus important, ce n'est pas ce que je lis, mais ce à quoi je joue. Et que, lui aussi, il peut faire partie de ce jeu, et commencer sa propre histoire en tant que rôliste. ■

Francisco Bustos
(traduction : Sophie Pérès)

Vous parlez espagnol ?

Retrouvez cet article en version originale sur le site de La Guilde d'Altaride :
http://www.altaride.com/spip/spip.php?article1302

Portrait


© FRANCISCO BUSTOS

Francisco Bustos

Feuille de personnage

Nom : Francisco Bustos
Classe : Bibliothécaire
Points de vie : 30 (1 par an)
Compétences :
Jouer de la mandoline
Dessiner
Parler anglais
Raconter des blagues

Connaissances :
Politique
Rhétorique
Mythologie
Religion (Hindouisme)

Atouts :
Réfléchi dans les moments de stress
Poli avec les inconnus

Handicaps :
Introverti quand il se met en colère
Casanier
Peur de l'eau
Peur à la piscine

Équipement :
Notebook sous Linux
Ordinateur portable
Atlas des Terres du Milieu…
Couches (pour nouveau-né) ■

FRANCISCO BUSTOS

La Boîte à questions

C'est quoi, une campagne ?

Voilà la rentrée, occupons-nous donc des notions de base. La question peut sembler simple pour un rôliste… mais à quoi sert vraiment ce type de schéma de jeu, au fait ?

Le mot « campagne », outre le milieu rural, désigne un ensemble d'actions menées sur une période limitée dans le temps : c'est le cas pour une campagne militaire, à laquelle on compare souvent le terme rôliste, mais aussi pour une campagne publicitaire, promotionnelle, électorale…

En jeu de rôle, la campagne a donc pour but de rassembler plusieurs scénarios en un groupe logique. Généralement, on construit sa campagne à partir d'une méta-histoire, qui dépasse les limites d'une simple séance de jeu.

Ami MJ, toi qui cherche à te lancer dans l'écriture d'une campagne de jeu de rôle pour la rentrée, voici quelques exemples de campagnes…



La saga

Une chronique raconte une très longue histoire, qui se développe, dans le jeu, sur une période temporelle importante. Elle implique le vieillissement des personnages, voire la possibilité d'interpréter plusieurs personnages (un père puis son fils qui reprend le flambeau, par exemple). Ce schéma implique souvent une grande liberté laissée aux joueurs.

Un exemple : *Vampire, Fils des siècles*.

La saison

Une saison se construit comme une série télévisée : chaque épisode (séance) est une unité autonome avec un début et une fin. Mais à chaque fois un petit élément contribue à une intrigue plus large, qui se développe au fil des épisodes jusqu'à la conclusion en fin de saison. Ce schéma implique souvent un scénario linéaire mais très solide.

Un exemple : *Poursuite, Le Cerbère*.

Le feuilleton

Le meneur de jeu propose à ses joueurs un environnement riche, vivant et vaste, aux opportunités nombreuses. Les personnages, quelles que soient leurs décisions, se retrouvent rapidement plongés dans de complexes intrigues dont ils se démêlent tout en s'emmêlant dans de nouvelles. Ce schéma nécessite de la préparation et un grand sens de l'improvisation.

Un exemple : *Star Wars, Infinity*.

La boucle

Il s'agit d'un format simple, qui consiste à proposer aux joueurs de retrouver leurs personnages dans de nouvelles aventures à chaque nouvelle partie. Le fil conducteur des intrigues se trouve donc essentiellement être les personnages eux-mêmes, l'intrigue de chaque séance étant autonome et autosuffisante. Ce schéma nécessite des personnages typés pour proposer des accroches variées au meneur de jeu.

Un exemple : *Poursuite, Mission: Impossible*. ■

Benoît Chérel

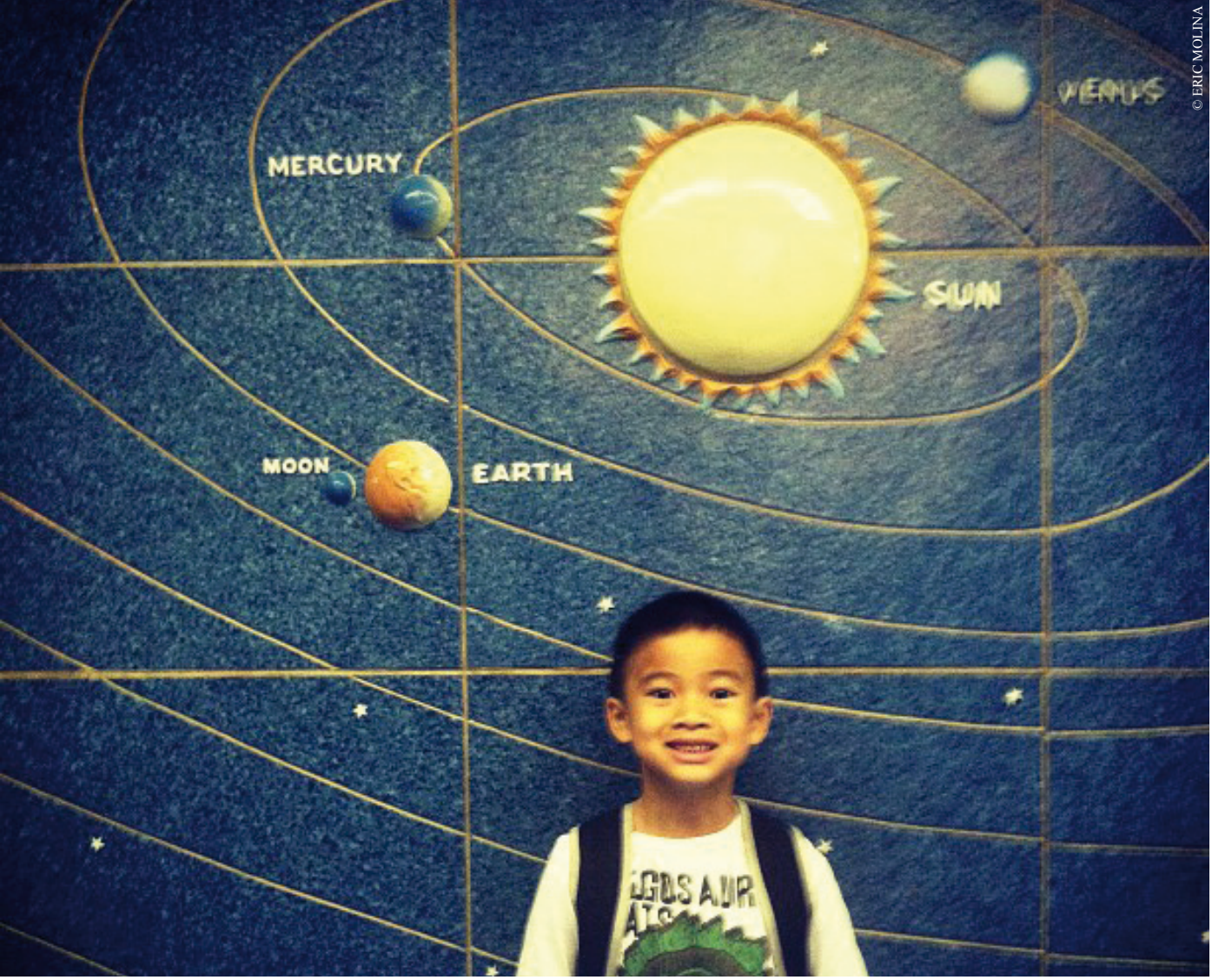


Continuum Formation

Nous sommes en 2032. La Terre a traversé de nombreuses épreuves mais aujourd'hui la société techno-moderne s'impose enfin, grâce à l'hégémonie des méga-corporations. À l'occasion de la rentrée, découvrons l'une d'entre elles, consacrée à la noble tâche d'enseigner au monde.

La Continuum Formation est une corporation qui regroupe de nombreuses unités d'enseignement. Elle regroupe des entreprises privées de formation pour adultes mais aussi des organismes de soutien scolaire pour tous les niveaux d'éducation. Dans certains pays, le gouvernement a totalement abandonné le terrain de l'éducation et sous-traite intégralement cette tâche avec Continuum Formation. Le gouvernement européen par exemple, qui consacrait un budget pratiquement égal à celui de la Défense en 2015, fait maintenant entièrement confiance à cette corporation.

La Contiuum Formation est donc, depuis 15 ans, à la tête d'un empire de l'enseignement présent sur tous les continents. Elle passe des contrats directement avec d'autres méga-corporations puisqu'elle assure la formation continue de 95% des cadres dans le monde. Des formations qu'elle propose dans ses locaux spécialisés, dans des centres d'enseignement officiels ou encore directe-



© ERIC MOLINA

ment chez le client. Continuum Formation, c'est aussi plusieurs dizaines de succursales dans le monde, regroupant sept millions d'enseignants et quinze mille chercheurs de haut niveau.

Unité Enfance

Le département Enfance regroupe les professeurs chargés des cours élémentaires. Ils s'occupent des enfants de 4 à 12 ans. Les méthodes d'apprentissage sont extrêmement variées, selon les contrats des États. Ainsi la corporation propose le téléapprentissage. La visio-conférence permet d'optimiser les coûts et de dispenser un cours de grande qualité à des centaines de classes simultanément. Les séquences de réponses aux questions, en fin de cours, sont pré-enregistrées : l'enseignant n'intervient réellement qu'en cas de situations anormales, de plus en plus rares au fur et à mesure de l'expérience grandissante de la corporation. Grâce à cette solution, au tarif défiant toute concurrence, la présence des professeurs n'est pratiquement plus nécessaire. L'unité Enfance gère les élèves avec un encadrement efficace de gardiens pédagogiques. Ils sont chargés de la sécurité et du respect des horaires. Les gardiens pédagogiques sont recrutés localement, ce qui, outre l'avantage de la langue commune, favorise l'économie du pays qui fait appel à ses services. Dans certaines circonstances exceptionnelles, la Continuum Formation propose de dépêcher des unités spéciales de gardiens pédagogiques. Généralement issus de la filière militaire, ces experts de l'éducation de crise sont aptes à ramener le calme dans n'importe quel établissement difficile.

En France par exemple, dans certaines zones d'éducation prioritaire, les gardiens



© BART EVERSON

pédagogiques de l'unité Enfance sont composés d'unités spéciales venues de l'antenne allemande de la corporation, réputée pour sa rigueur. La conséquence de cette pratique ? Les enfants qui atteignent le niveau collège sont bilingues… et parfaitement adaptés à une vie en société sans heurts.

Unité secondaire

L'unité Secondaire prend en charge les adolescents, de 13 à 16 ans. Plus complexe, bien mieux équipée en termes de technologie de pointe, elle nécessite moins de main d'œuvre, en particulier dans les établissements où les jeunes proviennent d'une formation Enfance homologuée par la Continuum Formation. On y a bien entendu toujours recours au téléenseignement mais les structures de type lycée disposent également de laboratoires dédiés aux travaux pratiques, supervisés par des scientifiques spécialisés en pédagogie. On retrouve également les gardiens pédagogiques qui font le succès de la formule Continuum Formation, habilités, à ce niveau, à disposer des mêmes droits que les agents de police privées locales. Ils peuvent émettre des procès verbaux, demander des mandats à la Justice pour fouiller les élèves, leur casier ou leurs dossiers numériques. En Espagne, comme dans de nombreux pays, les gardiens pédagogiques sont équipés d'armes de poing et de fusils d'assaut. Les armes de guerre sont proposées en option par la Continuum Formation. Les professeurs les plus éminents disposent de gardiens pédagogiques entièrement consacrés à leur protection personnelle car la corporation veille sur ses meilleurs éléments.



© DOMINIC SCAGLIONI

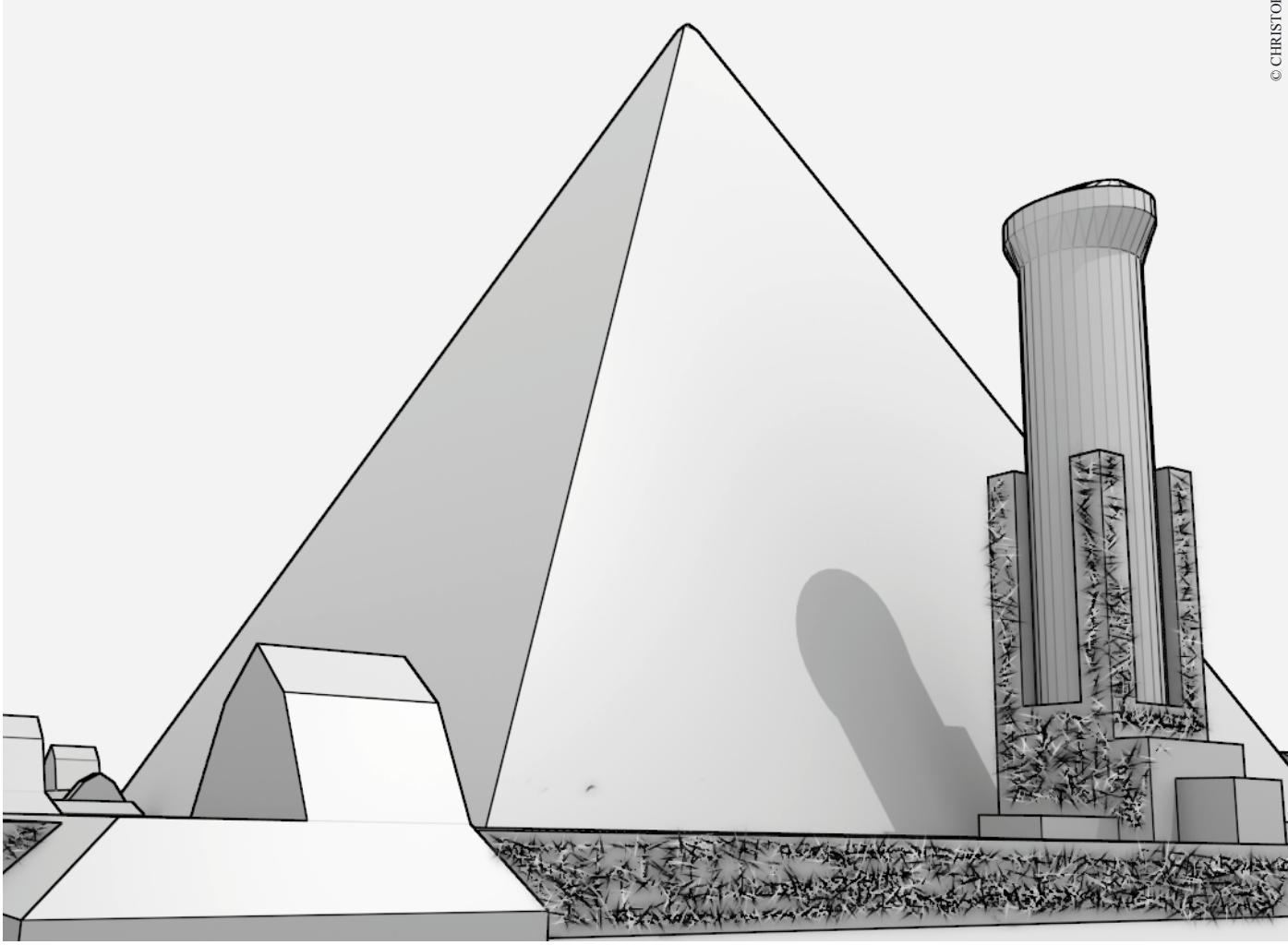
Unité Universitaire

Il est de notoriété publique que le nombre d'étudiants diminue chaque année depuis 2022, date du début de la crise mondiale initiée par le quatrième choc pétrolier et le début des carburants de synthèse. L'unité « U », comme on la surnomme, s'organise de la même manière que l'unité secondaire mais elle dispose de nombreuses mises à jour scientifiques pour rester à la pointe des nouvelles découvertes et théories, l'une des grandes forces de la corporation.

Le forfait de base de l'unité « U » ne prend pas en compte l'encadrement pédagogique : dans les pays riches, comme l'Amérique Réunie ou la Chine, ce sont les autorités locales qui assurent la sécurité du campus, pendant que chez les plus pauvres, les étudiants sont livrés à eux-mêmes, généralement dans un contexte de réseaux illégaux en tous genres, à moins que les étudiants ne parviennent à assurer seuls l'organisation sociale du campus. C'est le cas pour la faculté de Jussieu, où les étudiants ont transformé le Quartier Latin de Paris en camp retranché, surveillé jour et nuit par des miliciens volontaires armés. Dans tous les cas, Continuum Formation se charge de veiller à la sécurité de ses enseignants.

Une référence planétaire

Ces trois unités sont les plus connues de Continuum Formation. L'homme de la rue est capable de les citer de mémoire et pratiquement toute personne ayant eu 20 ans en 2030 est un jour passé par la corporation pour sa formation ou sa scolarité. Les unités qui suivent sont souvent moins connues… bien que leur importance reste primordiale pour l'éducation mondiale.



© CHRISTOPHE CALMES

Siège social de Continuum Formation

Le siège social de Continuum Formation se trouve en Australie, sur une plate-forme off-shore bien connue des investisseurs : Neo-Sidney. Le bâtiment en lui-même est un tétraèdre allongé, fait de verre et d'acier, culminant à 250 m. au-dessus des vagues du Pacifique. Sa centrale électrique basée sur la combustion d'hydrogène lui assure une parfaite indépendance énergétique. L'immeuble regroupe plusieurs départements et services administratifs stratégiques pour l'entreprise. C'est également ici que réside le PDG actuel, Arlitong Heller, et c'est là que siège le conseil d'administration.

Unité Finance & investissement

Cette unité est hébergée dans le siège social à Neo-Sidney. Elle regroupe tous les services financiers de Continuum Formation. Elle joue chaque jour en bourse des sommes colossales puisées dans les fonds et capitaux de la corporation. C'est un service qui ne dort jamais et les équipes de traders travaillent à un rythme acharné sur toutes les places boursières du monde. L'unité est protégée par plusieurs étages à la sécurité renforcée : caméras, systèmes laser, tourelles automatiques, robots patrouilleurs, gardes suréquipés… Isolé du reste du bâtiment, c'est l'un des rares services avec un second niveau de sécurisation.

Unité Paye & service juridique

Une armée de comptables et d'experts juridiques travaille dans ce service, centralisé à Neo-Sidney. Ils ont la responsabilité de rémunérer au travers du monde tous les employés de la corporation. Des experts juridiques du monde entier s'y côtoient



© SURIAN SOOSAY

dans un mélange culturel très dynamisant. Le service “Inde / Pakistan” est bien connu pour le faste de ses fêtes et ses membres sont réputés être les auteurs des meilleurs *lipdubs* vus sur Internet depuis bientôt trois ans.

Unité Recrutement

C’est ici que tous les profils des candidats sont passés à la moulinette par des agents de recrutement. Il est inutile de présenter son cursus scolaire pour postuler chez Continuum Formation : ils disposent déjà de toutes les informations scolaires imaginables sur chacun de leurs candidats. Les recruteurs ont donc une bonne idée du profil détaillé des postulants : identité, Q.I., personnalité, formations, voire parcours professionnel. L’essentiel de la première phase de recrutement est donc informatisée. Des examens automatiques filtrent les candidats aux offres d’embauche proposées. Les postulants sont extrêmement nombreux depuis le succès de la corporation et la crise économique, ce qui permet à Continuum Formation de proposer des offres souvent peu attractives : il y aura toujours des candidats pour les accepter malgré tout.

Par ailleurs, ces gigantesques bases de données sur la population mondiale représentent une manne financière non négligeable pour la corporation, qui revend souvent ses informations au compte-gouttes aux concurrents intéressés, en particulier pour la publicité ciblée.

La particularité de cette usine informatisée réside surtout dans son unité spéciale de chasseurs de têtes. Lorsque certains profils sortent du lot dans les énormes bases de données de la Continuum Formation, des



© SÉBASTIEN BERTRAND

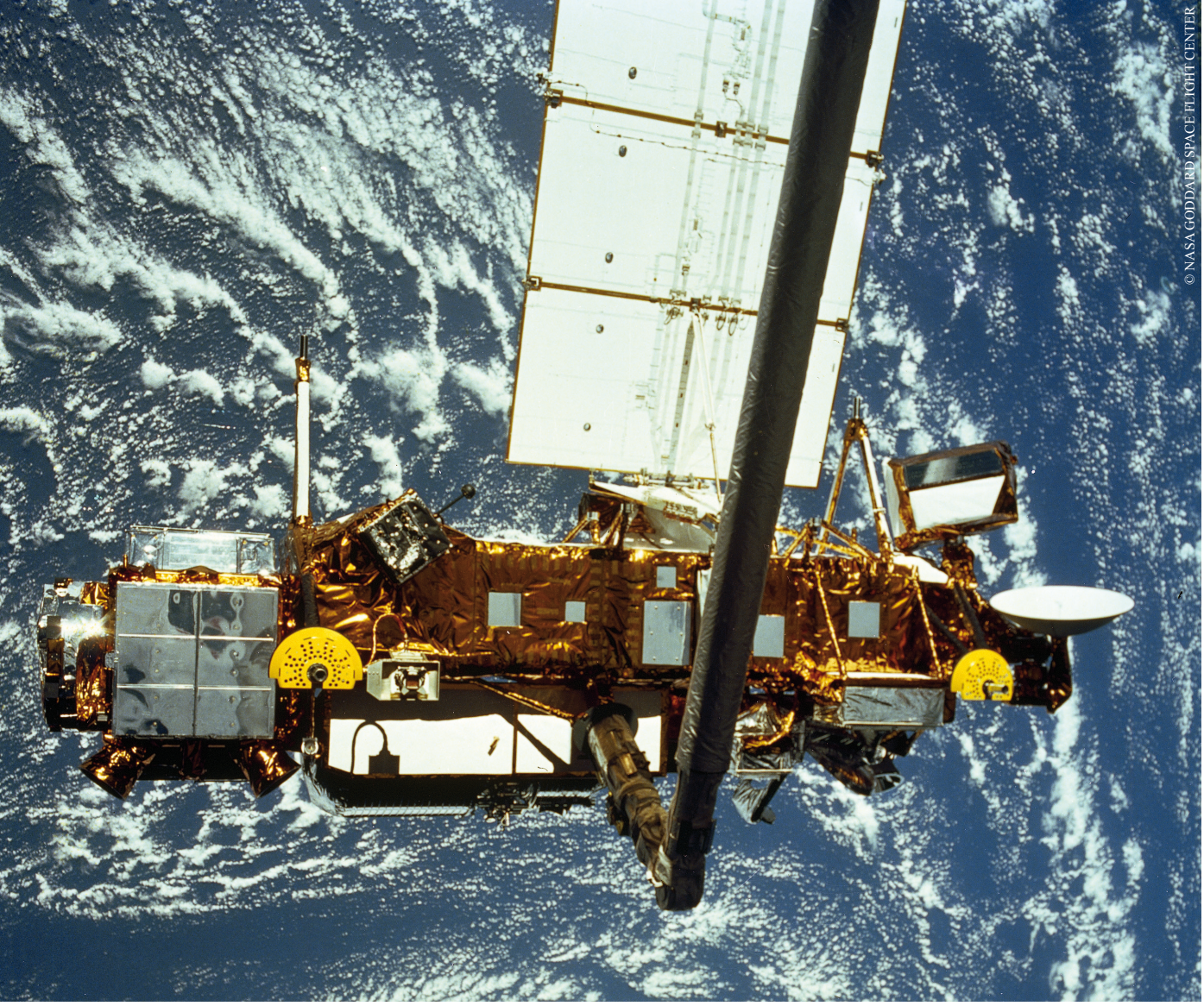
experts en recrutement partent de par le monde tenter de convaincre les perles rares de signer un contrat avec la corporation ou un de ses partenaires. On raconte que ces recruteurs de choc seraient prêts à utiliser des méthodes… non conventionnelles… mais très persuasives.

Unité administrative

Les affectations, mutations, changements de statut sont gérés par le service administratif, toujours hébergé au siège de Neo-Sidney. Bien que la plupart des démarches soient faisables dans la Matrice, il n'en reste pas moins qu'une armée de bureaucrates est nécessaire pour régler les détails humains plus aléatoires. Ce service a la réputation d'être l'un des plus calmes du bâtiment et surtout celui où la parité hommes / femmes serait clairement en défaveur de la gent masculine. En réalité l'équilibre est assez proche des autres services mais certaines réputations ont la vie dure.

Unité Communication & marketing

Continuum Formation démarche de nombreux organismes gouvernementaux : des États souverains mais aussi d'autres corporations. Le service "Com' & Market" veille à l'image de marque de la corporation, notamment à l'aide d'un maillage de huit satellites et d'un faisceau de chaînes éducatives diffusées gratuitement dans le monde entier. Les émissions comportent des programmes éducatifs, des cours magistraux ou ludiques, des séries édifiantes, des programmes scientifiques… la publicité finance plus que largement ces chaînes, qui génèrent d'importants bénéfices chaque



© NASA GODDARD SPACE FLIGHT CENTER

année. Dans de nombreux pays pauvres, regarder ces chaînes gratuites est l'un des rares moyens d'accéder au savoir… un savoir contrôlé par Continuum Formation. On raconte que de nombreuses dictateurs seraient tombées grâce à la diffusion des chaînes de la corporation, en particulier en Afrique de l'Ouest ou dans l'Union Arabo-persique.

Les moyen de communication

Continuum Formation, via sa filiale Orbital Air, a placé huit satellites en orbite géostationnaire. Outre la télévision gratuite, ils assurent la retransmission en temps réel des cours dans les salles de classes de la corporation, partout dans le monde. Orbital Air a récemment ouvert de nouveaux canaux de télécommunication sur son réseau, offrant la téléphonie et l'accès à la Matrice pour des tarifs modiques, révolutionnant l'accès aux moyens modernes de télécommunication.

Les satellites auraient d'autres utilisations moins connues du grand public comme l'imagerie météo, fournissant des photos en très haute résolution des quatre coins de la planète.

Très officieusement, ces images ont un public légèrement plus large que les seuls météorologues : le renseignement militaire de nombreux pays capables de payer assez cher utilise ces informations extrêmement précises dans le cadre de leurs opérations.



© RESEARCH DEVELOPMENT AND ENGINEERING COMMAND

Recherche fondamentale et universitaire

Continuum Formation possède une unité de recherche fondamentale privée. Les petits laboratoires de la corporation sont dispersés un peu partout dans le monde et fonctionnent avec des éléments extrêmement talentueux, embauchés par l'unité Recrutement. Ces laboratoires discrets travaillent dans des domaines très variés, allant de la physique quantique à la chimie organique en passant par la sociologie. Le but n'est sans doute pas de trouver des applications technologiques immédiatement exploitables mais de former les meilleurs chercheurs du monde pour les placer ensuite sous contrat dans d'autres corporations.

Les rumeurs les plus folles courent à propos de ces laboratoires, dont on ignore pratiquement tout : leur nombre, leur financement, le nombre de chercheurs, l'angle réel de leurs recherches et l'usage qui est fait de leurs découvertes. Beaucoup pensent que la Continuum Formation finance une grande part de son action grâce aux innombrables brevets liés aux découvertes faites dans ses laboratoires ces dernières années. Certains se demandent aussi quelle vie peuvent bien avoir les chercheurs de ces mystérieux laboratoires secrets… ■

Christophe Calmes

Quelques idées de scénario

Avis de recherche

Les personnages des joueurs sont gardiens pédagogiques dans un établissement du secondaire, en banlieue de Berlin. Un adolescent à problème, un 'nerd', pirate la Matrice de Continuum Formation pour changer ses résultats aux derniers examens, ce qui déclenche une alerte d'intrusion. Le jeune tente de fuir mais les personnages le rattrapent et suivent la procédure : ils l'enferment dans une zone de rétention administrative en attendant que le directeur de l'établissement statue sur le délit commis. Mais quelques heures après, un véhicule noir aux vitres teintées arrive dans la cour. Il amène un responsable de l'unité administrative, peu commode, avec des airs d'ancien militaire. Quand les personnages vont chercher l'enfant pour que cet homme l'interroge, le garçon a disparu ! Un ami à lui, pirate informatique également, a désactivé le verrou électronique de la cellule et guidé son évasion à travers les caméras de sécurité. Le responsable dévoile aux personnages quelques pages du dossier de leur prisonnier en fuite : il s'agit d'un enfant précoce, extrêmement doué : la corporation souhaite le retrouver pour lui proposer une place dans une unité de formation spéciale… Une course-poursuite s'engage dans Berlin, avec le petit génie et son complice d'un côté et les personnages et leur responsable de l'autre. L'aventure les mènera jusque dans les bas-fonds de la cité.

Le jeune, qui avait bien compris le sort qu'on lui réserve n'a rien d'enviable, explique aux personnages qu'il a volontairement trafiqué ses résultats non pas pour augmenter ses notes mais pour les baisser… de son côté le responsable administratif s'avère être membre de l'unité Recrutement… et un jeune génie, pour lui, cela vaut des millions… il ne partira pas sans sa proie, qu'elle le veuille ou non.

Recherche en physique des particules

Les personnages sont des indépendants. Pour le compte d'une autre corporation, ils sont grassement payés pour exfiltrer Miss Lorickan, une chercheuse en physique des particules qui travaille dans un laboratoire privé de Continuum Formation. Le problème, c'est que cette scientifique vit sur dans le complexe où se trouve son laboratoire, qui étroitement surveillé par des miliciens de Continuum Formation. De l'infiltration au kidnapping, en finesse ou en force, les joueurs vont devoir ruser pour ramener leur cible… qui s'avère parfaitement heureuse d'œuvrer à la création d'une arme de destruction massive, incompréhensible mais néanmoins effroyable !

En orbite basse

Avoir huit satellites géostationnaires en l'air demande une maintenance exigeante et de nombreuses stations-relais au sol. Les personnages, des indépendants, sont engagés via un intermédiaire par une corporation qui souhaite conserver l'anonymat. Ils doivent s'infiltrer dans l'une de ces stations-relais pour diffuser sur le faisceau de chaînes de télévision gratuite des programmes truqués et bourrés d'erreurs plus ou moins grossières. Le but semble de décrédibiliser Continuum Formation pendant quelques jours pour organiser sur les marchés financiers une OPA hostile sur le titre de la puissante corporation.

L'opération s'avère difficile : les relais d'Orbital Air sont de véritables zones militaires privées, protégées de la même manière que le siège lui-même : scanners, caméras, lasers, robots, rondes de vigiles surarmés… Les personnages devront s'infiltrer en finesse dans les locaux pour installer le programme fantôme qui permettra la diffusion des programmes pirates sur le réseau satellite.

Une fois le programme placé, l'opération change totalement : le piratage semble détourner l'usage du réseau pour envoyer des images satellite bidonnées, qui concernent plus particulièrement les zones de conflit actuelles dans l'Union Arabo-persique. Les personnages comprennent vite que si des soldats suivent les indications données par ces images, ils vont droit au massacre…

Pris par le temps car la sécurité des lieux leur court après, il leur faudra fuir… et choisir que faire dans la situation où ils se trouvent, sachant qu'on risque de les prendre pour des terroristes et que leur mystérieux commanditaire pourrait bien ne pas vouloir laisser de trace au lieu de leur offrir la récompense promise…

Dieu tout puissant !

Une petite secte, les Témoins de Dieu-tout-puissant (les TDTP) est furieuse ! Cela fait des années que Continuum Formation refuse d'enseigner la théorie puissaniste, qui évoque la cosmologie selon la secte, à ses élèves, donc à l'ensemble de l'Humanité. Les personnages font partie des TDTP et ils ont été choisis pour convertir le monde en forçant la corporation à changer d'avis. Tenteront-ils d'infiltrer les locaux pour modifier les fichiers de cours ou assommer et remplacer un enseignant devant une caméra ? Préféreront-ils négocier avec l'unité juridique ou se faire embaucher comme enseignant ? À moins qu'ils ne décident tout simplement de punir les impies par le feu en ourdissant un attentat qui mettra à bas la maléfique corporation ? ■



Mythe d'Altaride

Cités des élémentalistes

La magie est si puissante sur Altaride qu'elle ne pouvait rester indomptée. Des règles, des lois sont nées pour protéger le monde contre les inconscients qui déchaînent les éléments sans savoir les contrôler. Les maîtres de la magie, docteurs de ces lois séculaires, ce sont les élémentalistes… découvrons ensemble leurs incroyables citées.

La première école

L'ordre des élémentalistes fut fondé par le légendaire Budack, un puissant mage inspiré par la sorcellerie traditionnelle des chamans orcs. C'était un compagnon d'aventure de Kalasim, le héros qui repoussa les dragons de l'archipel où il fonda l'Empire des Mers. Kalasim est le premier empereur, et la mythologie fait de Budack son ami fidèle. Ensemble ils ont convenu de créer un centre de formation de sorciers pour poursuivre l'œuvre de Budack et servir la civilisation avec les bienfaits de la magie. Ainsi naquit la première cité des élémentalistes, dans l'Empire, vers 150 A.S.



PHOTO : DAVE CAICHPOLE, © WARNER BROS

La guerre du faux-dieu

La région du Yartal, dirigée par le sorcier maléfique Xarziv, représentait alors une menace pour tout Altaride. Toutes les nations se sont alliées contre le Yartal. Kalasim et Budack ont donc décidé d'exporter le concept d'école d'élémentalistes chez leurs alliés, le Royaume du Nordlande au Nord et la République Malgarde au Sud. L'objectif était de d'unifier des armées de puissants sorciers : les élémentalistes, capable d'affronter les sbires de Xarziv le Faux-Dieu. Quarante longues années furent nécessaires pour développer ces nouvelles cités et former des élémentalistes compétents dans chacune des Grandes Puissances. L'association a finalement renversé le Yartal vers 260 A.S.

L'école du pacte

Vers 550 A.S. émerge une nouvelle Grande Puissance : le Pacte de la Mer d'Uhrtam, qui rassemble six nations avec des objectifs communs (améliorer la vie, progrès social, économique, alliance contre les barbares voisins). Pas menaçants militairement, puissants économiquement, ils sont reconnus comme Grande Puissance et sont autorisés à fonder une cité d'élémentalistes.

Un chantage politique

950 : l'Alliance des royaumes barbares menace militairement le reste d'Altaride. La diplomatie entre en scène et des accords de non-agression sont signés : l'Alliance promet de ne pas s'en prendre aux Grandes Puissances… et, en échange, intègre leur club très fermé. Ce qui lui donne l'autorisation de bâtir une école pour accueillir des élémentalistes. La construction de l'école est encore en cours.

Les cinq cités

Il existe donc actuellement cinq cités d'élémentalistes sur Altaride : une par Grande Puissance. Ces cités sont systématiquement installées sur une île et sur un Puits de magie, des conditions indispensables à l'autonomie et à la puissance de l'école. L'île peut cependant être créée par magie grâce à l'énergie du Puits, comme ce fut le cas pour celle du Pacte, construite en pleine mer : l'île est totalement artificielle.

Chaque école dispose d'une spécificité :

- **Empire** *: cité historique, la plus ancienne (Feu)*
- **République** *: a basculé sous le contrôle des nécromanciens (Ténèbres)*
- **Nordlande** *: autonomie totale de l'île vis-à-vis du royaume (Air)*
- **Pacte** *: cité bâtie sur une île artificielle (Eau)*
- **Alliance** *: cité encore en construction (Terre)*

Les professeurs

Les enseignants sont durement sélectionnés par quatre collèges, la Grande Puissance disposant d'un droit de véto.

Les quatre collèges :

- *Le Conseil des élémentalistes*
- *La Grande Puissance*
- *Les représentants des élémentalistes*
- *Les donateurs*

Bienvenue à l'école

Chaque année, une école reçoit une nouvelle promotion d'une centaine de postulants.

Les plus jeunes ont entre 4 et 8 ans. Ils entrent généralement en payant ou sont parfois repérés par un examinateur. L'école propose aux élèves deux cycles de base et un cycle avancé : d'abord uniquement un tronc commun et dans un deuxième temps vient s'y ajouter un cycle magique et enfin, pour les plus talentueux, un enseignement supérieur qui leur donnera accès aux plus hautes fonctions.

Les trois cycles de formation

- **1er cycle** *: entrée entre 4 et 8 ans, sortie à 10 ans. Il existe 6 niveaux d'enseignement dans le 1er cycle. Les redoublements à répétition sont peu tolérés. Les premiers niveaux commencent par des cours en promotion (école maternelle), puis des cours en petit comité (classes, petits groupes)*
- **2e cycle** *: entrée sur concours ou sur entretien, essentiellement ouvert aux diplômés du 1er cycle. Quelques places sont cependant ouvertes à l'élite extérieure, bien qu'il soit très rare de réussir le concours d'entrée sans avoir suivi les cours d'une école d'élémentalistes. Des élèves adultes sont également acceptés mais ils doivent suivre des cours pour adultes, en marge des classes traditionnelles. L'enseignement est nettement plus orienté autour de la pratique de la sorcellerie. La formation s'organise par modules, les étudiants se spécialisent en choisissant un élément de prédilection.*
- **3e cycle** *: les places sont rares, plutôt réservées aux personnes souhaitant faire carrière au sein de l'ordre des élémentalistes (professeur ou chercheur en sorcellerie, responsable dans l'une des cités d'élémentalistes…) L'enseignement s'éloigne un peu de la magie pour toucher plutôt à la politique, la diplomatie, la stratégie ou l'économie.*

Structure

Le Conseil des élémentalistes ouvre les propositions de postes lorsqu'un professeur manque dans l'école. Les quatre collèges proposent leurs candidats, qui sont soumis au véto de la Grande Puissance. Elle se réserve le droit de refuser certains candidats mais doit en conserver au moins un par collège. L'archimage de l'école choisit alors personnellement le candidat de son choix parmi les postulants restants.

Pour les postes plus importants que ceux de professeurs (comme un maître d'élément), seul le Conseil des élémentalistes et l'archimage décident.

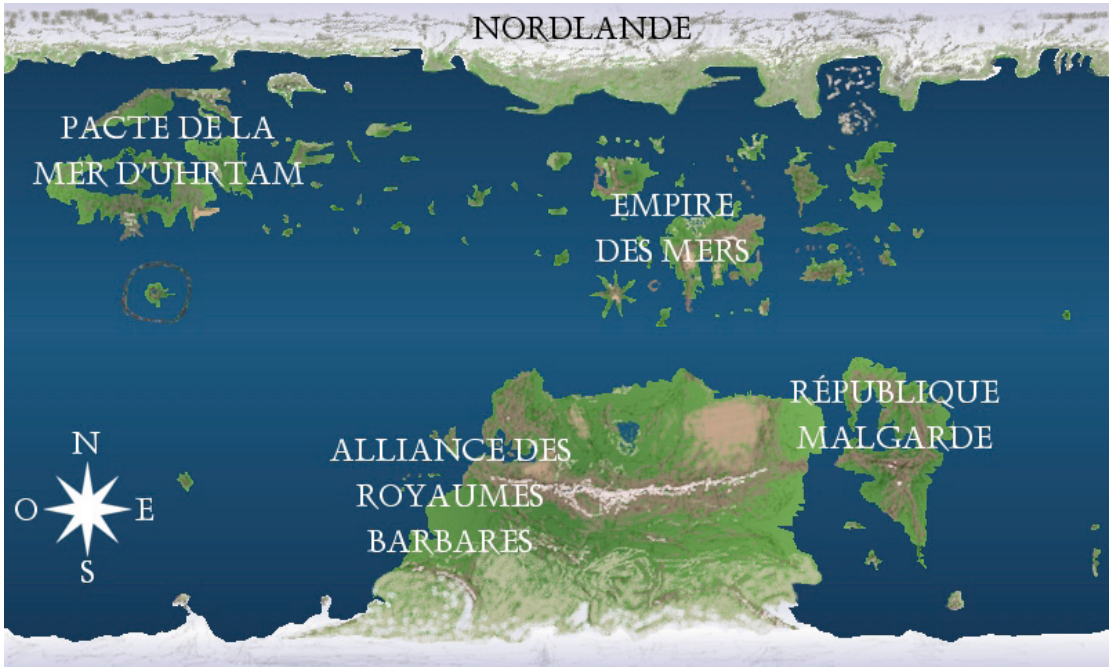
L'ordre des élémentalistes est transnational : il n'est pas soumis à un gouvernement. Les écoles sont construites sur des îles en symbole de cette indépendance.

Les enseignants dans l'école viennent des quatre coins du monde lorsqu'il faut fonder une nouvelle école. Une fois fondée, elle n'acceptera plus que des candidats élèves et enseignants provenant de la Grande Puissance locale. En théorie, un candidat extérieur peut se proposer mais dans les faits, le véto de la Grande Puissance empêche systématiquement ces personnes d'être acceptées.

En principe l'école n'a pas de religion. L'institution est laïque mais ses membres sont laissés libres d'avoir un culte. Les îles disposent donc de divers temples, permettant de rendre un culte aux principales divinités d'Altaride.

Ouverture

Bien que l'île puisse fonctionner en autarcie, l'enseignement des élémentalistes est ouvert sur le monde d'Altaride : les élèves apprennent à devenir des membres éminents de la société de le Grande Puissance. Au-delà de la place donnée aux cours sur l'organisation sociale, le 2e cycle comporte en particulier un aspect initiatique, qui passe par un stage à l'extérieur de l'école. L'étudiant travaille généralement pour le compte d'un puissant et peut disposer



d'une certaine autonomie pour mettre les jeunes pouvoirs à l'épreuve.

Financement

Les donations des parents d'élèves ou d'organismes représentent une part non négligeable du budget de la cité. Les contrats remplis par des élémentalistes diplômés comportent généralement un pourcentage qui revient à leur école d'origine.

Les nobles qui demandent les services d'un étudiant stagiaire paient souvent très cher l'école locale.

Enfin les personnes qui sortent de l'école font souvent des donations dont le montant varie selon les personnes, leur réussite financière ou leur région.

Débouchés

Les souverains engagent souvent un élémentaliste comme chef de la sorcellerie car ils sont neutres. Ces contrats sont chers mais recherchés. L'Ordre place donc de nombreux membres dans les hautes institutions de la planète.

Historiquement, la cité et sa Grande Puissance se mettent d'accord sur les nominations des personnalités de l'ordre au sein de l'administration locale. Cette habitude subit quelques exceptions, comment dans le cas actuel de la guerre entre le Nordlande et l'Empire : l'ordre a été contraint de prendre ses distances avec les deux factions pour ne pas prendre parti et éviter d'être écartelé… et détruit.

Hiérarchie interne de la cité des élémentalistes

Si le Grand Archimage est le maître de la magie sur Altaride, élu par le Conseil des cinq cités, chaque école possède sous sa gouvernance une pyramide de commandement bien définie.

- **A**rchimage : c'est le « directeur » de l'école, l'autorité suprême locale.
- **C**onseil de la cité : composé de 9 membres : 4 sorciers, 4 non-sorciers et l'archimage, il prend les décisions relatives au fonctionnement de l'île, la cité et l'école.
- **M**aître d'éléments : eau, air, terre, feu (également professeurs, l'un d'entre eux occupe la fonction de responsable de la recherche magique). Dans le cas de la République Malgarde, il existe aussi un maître des ténèbres.
- **M**aîtres non-sorciers : sciences sociales (diplomatie, étiquette, stratégie, histoire, politique, mythes & légendes, culture, langues), sciences physiques (cartographie, alchimie, architecture, menuiserie, géographie, mathématiques, météorologie, astronomie), arts.
- **R**eprésentant de l'intendance.
- **P**rofesseurs : ils sont sous les ordres des maîtres d'éléments ou non-sorciers, selon leur discipline.
- **E**mployés non sorciers (hiérarchies internes : cuisines, domestiques, entretien, ravitaillement, garnison militaire, etc.)

Les gardes présents sur l'île ont un rôle de surveillance, un statut honorifique. La garnison non-sorcière est issue de l'armée de la Grande Puissance, elle est complétée par le service d'ordre de l'école, qui est composé d'élémentalistes diplômés,



PHOTO : DAVE CATCHPOLE, © WARNER BROS

en mission pour la cité (pour payer une erreur ou financer leurs études de 3e cycle). La garnison possède une taille variable selon les écoles mais n'excède pas la centaine de personnes au total.

Quelques lieux intéressants

Chaque île d'élémentalistes possède ses caractéristiques propres car elles sont lourdement chargées d'histoire. Voici cependant quelques points stratégiques qui peuvent se retrouver d'une cité à l'autre.

Puits de magie

Le Puits de magie est au centre de la structure de l'école. C'est une zone de pouvoir d'où la magie s'écoule naturellement en sortant du sol. Cela se manifeste visuellement par des effets de lumières colorées, des effluves variées, des sons allant de la mélodie cristalline à un déchirement assourdissant, une impression d'électricité dans l'air…

Une petite zone autour du puits est considérée comme « dangereuse », avec parfois des retombées de matériaux magiques et des effets secondaires désagréables, comme dans une zone irradiée. Chaque élément dispose de structures propres sur l'île. Le puits de magie peut se subdiviser autour d'une cheminée centrale en « sous-puits » à la manière de cheminée annexes dans un volcan. L'un des critères du choix de l'emplacement de la cité est notamment cette multiplicité de sources magiques rassemblées dans un périmètre précis. Le puits offre la possibilité aux sorciers installés ici de manipuler l'énergie très importante qui nimbe l'environnement de l'île afin de créer des « sous-puits » dans lesquels ils canali-



PHOTO : DAVE CATCHPOLE, © WARNER BROS

sent l'énergie magique, dans le but de l'utiliser dans plusieurs lieux de l'île (un par élément symbolique). Le Puits est donc le cœur palpitant de la cité.

Téléporteur

Les cinq écoles d'élémentalistes communiquent entre elles avec une rapidité défiant les lois de la physique. Elles abritent en effet une salle contenant un téléporteur, avec un accès direct vers les quatre autres écoles.

Le voyage par téléportation passe par l'Antichambre du Monde Bleu, où transitent toutes les personnes qui ont, qui vont ou qui se téléportent actuellement (il s'agit d'un « lieu » intemporel).

Le déplacement en tant que tel peut prendre du temps pour le voyageur bien que le voyage se passe instantanément dans le monde réel. Le temps écoulé dans l'Antichambre est à la discrétion du meneur de jeu (une heure, un jour, un mois…) Côté monde réel, une durée nettement plus courte s'est écoulée (entre une seconde et une journée).

De nombreux dangers hantent l'Antichambre (on parle de mystérieux gardiens, de lueurs étranges ou encore de créatures errant sans fin, perdues dans les limbes de ce lieu fou…) L'apparence du portail téléporteur varie selon l'école. Il s'agit d'un objet puissamment enchanté : sarcophage, portique, bouteille de Klein, puits ou mare, selon l'endroit.

Salle d'art

Opéra, théâtre… l'expression artistique compte beaucoup pour les élémentalistes, qui appartiennent à une frange supérieure de la population de leur Grande Puissance.

Chaque cité dispose d'une ou plusieurs troupes d'artistes réputés dans le monde entier pour mêler à leur jeu subtil des effets magiques parfois impressionnants.

Enclos / volières

L'école dispose d'une réserve d'animaux (volants, aquatiques, terrestres…) généralement issus des espèces locales. Les élèves les utilisent dans le cadre de leur formation… il vaut mieux faire exploser un cochon qu'un cobaye humain…

Les animaux servent également à assurer l'autonomie alimentaire de l'île : élevage, production de lait, bêtes de trait…

Serres, cultures

Encore dans l'objectif de permettre à l'île de vivre en autonomie complète, les serres et les cultures jouent un rôle important dans l'économie de l'île. Généralement, l'essentiel des terres non bâties sont cultivés quand elles peuvent l'être.

Sanctuaire

Le maître de chaque élément dispose d'un sanctuaire symbolisant sa discipline. Dans ce lieu, la nature a conservé ses droits et le flux d'énergie magique issue du Puits est abondant.

C'est un lieu important pour les études de sorcellerie. Étang, bosquet, colline, champ de pierres… chaque premier maître choisit avec soin l'endroit où son élément pourra s'épanouir le mieux sur l'île. Au final, au fil des siècles, chaque école est devenue réputée pour un élément précis, niché dans le meilleur des sanctuaires possibles.

Quelques autres lieux

Salle du conseil, bureau de l'archimage, bibliothèque magique ou non-magique, salles de cours, grand hall, salle de conférence, dortoirs, terrains de jeux, terrasses, jardins, souterrains, cité en elle-même. ■

Benoît Chérel
et Cédric Laborde-Boutet



© YNCKE

Mythe d'Altaride

L'Antichambre

Lieu mythique et mystique s'il en est, l'Antichambre est l'un des endroits les plus secrets et les plus sacrés du monde d'Altaride. Point de rencontre astale, itinéraire initiatique, sas psychique entre les plans, l'Antichambre est la représentation concrète des rêves altariens. Où chacun, au péril de sa vie, peut tenter de découvrir ce qui se cache au-delà des apparences…

Les personnes qui se téléportent quittent le monde réel pour passer par l'Antichambre du Monde Bleu, sorte de dimension intermédiaire entre le monde d'Altaride et le Monde Bleu. Le voyage est dangereux mais les élémentalistes ont tracé des voies pour aller d'une de leurs cités à une autre, des sortes de routes à suivre scrupuleusement pour arriver indemne. Il est cependant possible de sortir de ces voies pour tenter d'accéder à d'autres lieux et /ou à d'autres époques mais les risques sont titanesques, les survivants extrêmement rares.

Tracez la route !

Ces voies sont « tracées » par des explorateurs qui ont laissé des signaux afin de guider les voyageurs. L'Antichambre


© EFFREYW

du Monde Bleu apparaît à la base plutôt comme un vaste espace sombre, vide, silencieux, peuplé de quelques lointaines lueurs. L'environnement change régulièrement d'apparence.

Il est possible de se « retrouver » dans l'Antichambre afin de voyager ensemble ou même d'y tenir une réunion.

L'endroit n'est plus soumis aux lois physiques du monde réel, espace et temps sont mêlés. Il est possible de croiser des voyageurs venant d'autres lieux ou d'autres époques (tous viennent cependant d'Altaride). Les chemins tracés sont généralement matérialisés par des fils qu'il faut suivre parmi une forêt de possibilités (et sans briser son fil).

Le cours du temps

Le temps ne suivant plus son cours, il est même possible de se croiser soi-même, lors d'un précédent voyage. Une puissante entité gardienne de l'Antichambre du Monde Bleu, la Lueur, veille toutefois à éviter toute violation de certaines lois dont le paradoxe temporel. Elle commence le plus souvent par sermonner et mettre en garde les contrevenants avant de sévir de manière… radicale. La Lueur garde également les passages entre Altaride et le Monde Bleu. Elle est liée à Méhia.

La Lueur

La Lueur est extrêmement puissante mais n'est pas omnipotente ni infaillible. Certaines personnes peuvent donc profiter de ces moments d'inattention pour agir au-delà des règles. Les Anciens dieux, enfermés par la Lueur dans le Monde Bleu, esquivent la



© CHRIS BROWN

Lueur pour interagir sur le monde d'Altaride ou du moins sur les voyageurs.

Le voyage astral

Généralement, le voyage par téléportation est effrayant mais procure une sensation impressionnante de connaissance, comme si entrer dans cette dimension ouvrait les sens et permettait de mieux comprendre l'essence de l'univers. Cette sensation peut être si grisante qu'elle arrive à pousser certains voyageurs à passer de plus en plus de temps dans l'Antichambre.

Les voyageurs qui suivent un fil doivent toujours aller de l'avant. S'arrêter risque d'attirer l'attention de créatures dangereuses. Revenir en arrière est donc difficile et prend largement autant de temps que d'aller vers un lieu éloigné. Entrée et sortie sont des lieux dissociés.

Le voyage dans l'antichambre est extra-corporel mais l'impression physique reste bien là : il est possible de se bousculer, se blesser dans l'Antichambre. Ces interactions n'ayant pas d'effet direct sur le corps, elles ne sont pas réellement physiques, ce sont plutôt des attaques psychiques, des attaques mentales liées à la concentration.

La plupart du temps, la Lueur veille à ce que les interactions majeures de ce genre ne dégénèrent pas mais cela peut très bien se produire. Un Guide peut aussi se faire tuer (voire quitter l'Antichambre, par exemple, pour tenter d'aller vivre sur Altaride). La Lueur élira donc dans ce cas un nouveau Guide, qui peut potentiellement être un Altarien (et pourquoi pas un PJ ?)

Qui vit dans l'Antichambre du Monde Bleu ?

L'endroit contient simultanément toutes les personnes qui se sont téléportés, celles qui se téléportent et celles qui se téléporteront. L'Antichambre est infiniment vaste donc elle semble quasi déserte.

On trouve également des Errants, des personnes qui se sont perdues lors d'un voyage. On trouve des animaux parmi les Errants (y compris des dragons), qui sont passé par des portails dimensionnels parfois ouverts spontanément sur Altaride.

Les origines

Le Monde Bleu est né au moment où un groupe de stellaires a fui Altaride en tentant de sauter en « hyperespace » trop près d'Altaride. Une déformation dimensionnelle due à la présence de l'énergie magique d'Altaride a entraîné l'ouverture d'une sorte de brèche dans la trame de l'univers au niveau de la planète. Méhia a contrôlé cette brèche en mettant en place une zone tampon contrôlée par la Lueur, qui empêche les interactions entre le Monde Bleu, où sont coincés les stellaires (les Anciens dieux) et le monde d'Altaride.

Les Guides

Lorsque Méhia a créé l'Antichambre pour refermer la brèche du Monde Bleu, plusieurs Stellaires s'y sont retrouvés piégés. Quelques-uns sont morts, d'autres ont réussi à ressortir via des passages dimensionnels comme les portails des élémentalistes. Mais surtout quelques uns sont devenus les Guides de la Lueur (les « Premiers » : ils travaillent pour elle, ils la secondent et en échange elle les héberge et veille sur eux. Les Guides sont donc des résidents de l'Antichambre du Monde Bleu. Ils connaissent d'innombrables secrets de l'univers d'Altaride mais évitent de les dévoiler pour protéger la Lueur. L'Antichambre étant hors du temps, les Guides ne vieillissent pas : ils ont toujours fait partie de ce lieu et en feront toujours partie.

Les Gardiens

La création de l'antichambre a aussi piégé des démons, de la même manière que les stellaires. Certains d'entre eux sont donc également passés sous les ordres de la Lueur. Ils jouent le rôle de Gardiens, veillant à ce que les Anciens dieux n'accèdent pas à l'Antichambre et ne communiquent pas avec les Altariens de passage. Certains endroits de l'Antichambre voient des rassemblements de démons, qui gardent les zones sensibles de passage entre le Monde Bleu et l'Antichambre. La communication entre les Anciens dieux et les voyageurs s'opère généralement par télépathie quand la surveillance des Gardiens et de la Lueur se relâche.

Les démons sont plus ou moins maintenus en esclavage par la Lueur, qui a besoin d'eux. Eux-mêmes vouent une haine farouche aux Anciens dieux, qu'ils ont combattus lors de l'Apocalypse Sanglante. Ces créatures puissantes dévorent les âmes des voyageurs que leur apportent parfois les Guides. Cette faim assouvie les retient dans l'Antichambre, bien qu'il arrive parfois que certains démons Gardiens choisissent de déserter pour gagner Altaride, ce qui se solde souvent par quelques combats sanglants sur la planète… ■

Benoît Chérel et Cédric Laborde-Boutet



© ROSCOFOX

Bonnes résolutions de rentrée

Parce que cette année, j'y crois ! Je peux le faire ! J'y ai réfléchi pendant tout l'été, y'en a marre des parties qui partent en sucette. Pour bien démarrer ma nouvelle campagne, voici mes bonnes résolutions. Je crois que je n'ai rien oublié… Voyons ça…

1) Ma fiche de perso sera impeccable, mise à jour et sous pochette plastique.
2) J'aurai un sac / une pochette spécial JdR avec : des dés, des crayons à papier, une gomme, ma / mes fiches de perso (impeccable, mise à jour et sous pochette plastique).
3) Je n'oublierai pas ma pochette spécial JdR à la maison avant les parties *(note pour plus tard : créer une alerte sur le téléphone)*.
4) Je mettrai mon téléphone / smartphone / tablette sur silencieux durant la partie (mais pas trop tôt sinon je n'entendrai pas l'alerte pour ne pas oublier la pochette JdR… cf. plus haut).
5) J'apporterai ~~des fruits et légumes frais aux parties… Des tomates-cerises et des pommes aux parties…~~

des trucs à partager avec le groupe ~~pas trop gras et sucré~~ : des chips ~~light~~ et du Coca zéro !

6) Je me limiterai à 3 jeux de mots / blagues vaseuses ~~par soirée…~~ ~~par scène…~~ par round, notamment lors des moments dramatiques.

7) Je n'essaierai ~~plus~~ pas de gonfler mon total d'XP à la faveur d'une éventuelle amnésie du MJ.

8) De façon générale, je ne remettrai pas en cause les décisions du MJ.[1]

9) Dans le cadre de *Vampire – le Requiem* : je ne créerai pas de personnage trans-clan.[2]

10) Je ne ferai ~~pas~~ plus de pari idiot avec les autres investigateurs sur le nombre d'yeux d'un Shoggoth, lorsque celui-ci dévore un de mes camarades.

11) Je ne mettrai pas mon groupe en danger sous prétexte d'étrenner une compétence fraîchement acquise en début de séance.[3]

12) Je ne boirai pas plus ~~d'une tasse…~~ ~~d'un mug…~~ d'une cafetière de café par ~~soirée…~~ ~~partie…~~ scène.

13) J'expliquerai à mon père / ma grand-mère / mes collègues / le conseiller général qui fait le tour des stands au forum des assos / un catho intégriste / autre (préciser) : ..... que la pratique du jeu de rôle ne rend pas asocial / borné / sataniste / gothique / psychopathe / illettré / sectaire / autre (préciser)[4] : ...., le tout en gardant mon calme. ■

Sophie Pérès

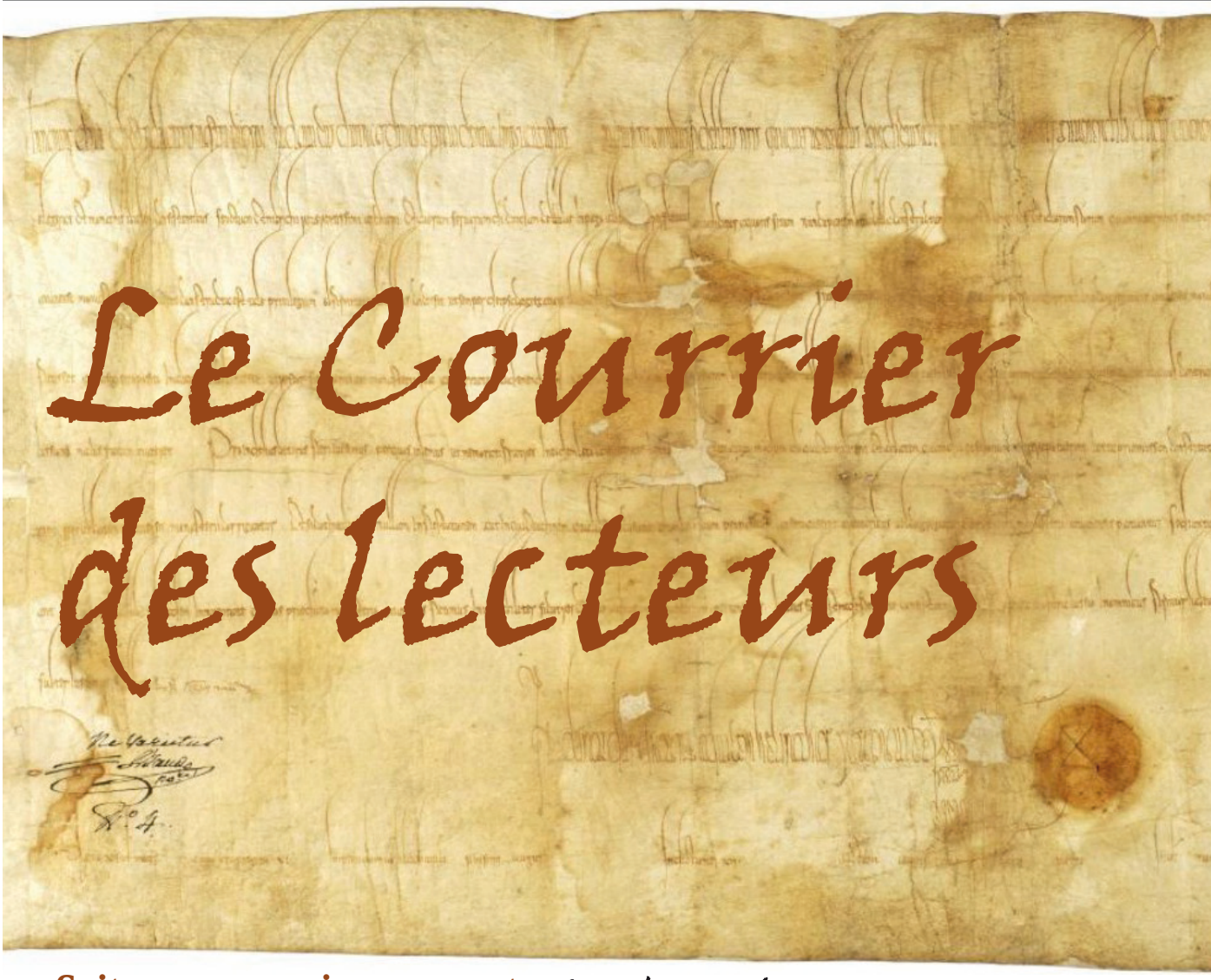


1 …sauf s'il me refait le coup du jet en Athlétisme – 3 dés, sous prétexte qu'il faisait nuit et que mon perso était en armure, alors que je lui avais bien dit que je connaissais le terrain : j'y avais été une ou deux fois à 5 ans avec ma grand-mère ! J'ai une EXCELLENTE mémoire, et ça, ça méritait AU MOINS un bonus de 2 dés…

2 N'empêche, je suis sûre qu'un Nosferaket… ou un Vengrel… ça doit être terrible ! Bon, tu te traînes une aura moisie pendant longtemps (diablerie oblige), mais ça doit être terrible !

3 Exemple : claquer Majesté niveau 1 en pleine infiltration furtive chez l'ennemi.

4 Rayer la / les mention(s) inutile(s)



Le Courrier des lecteurs

Suite au courrier reçu et publié à la dernière minute dans le précédent numéro, nous avons été littéralement submergés d'un raz-de-marée de réponses toutes plus astucieuses les unes que les autres. Après de longues et mûres réflexions à la Rédaction, nous nous décidons à publier celle qui nous semble le mieux convenir à la situation de détresse de notre ami Henri, qui, rappelons-le, cherche un moyen de ne pas rater son épreuve de conjuration…

Conjuration de familier

« Bonjour Henri, j'ai lu ton courrier dans les Chroniques d'Altaride le mois dernier. J'espère qu'il n'est pas trop tard pour ton épreuve de conjuration. Car rien de plus simple, pour appeler un familier, il suffit de le siffler. Normalement, s'il est bien dressé, ça marche drôlement bien. Bon courage pour ton examen ! »

Jean-Pierre Etcheverry, chasseur

Accueil diplomatique

« Cher Altaride, je m'appelais Jon Skycrawler. M'appelais, parce que je suis mort bêtement. Je sais pas ce qui m'a pris mais d'un coup devant l'empereur de la galaxie, au lieu de m'agenouiller humblement et de fermer ma gueule, je me suis dressé et j'ai hurlé « C'est une rencontre diplomatique, j'exige mes Ferrero Rocher ! ». Ça n'a pas loupé, les gardes impériaux m'ont explosé la tête à coups de pics de force… Donc merci, cher Altaride, de dire à mon joueur d'arrêter de me faire dire des blagues vaseuses en pleine réception officielle… et si vous pouviez demander au MJ qu'il me laisse revenir, même avec une petite prothèse cybernétique ou deux… je suis preneur. Merci. »

Feu Jon Skycrawler, R.I.P.

Cher Jon, nous avons pris bonne note. Ton joueur saura se reconnaître et pourra se flageller en public en découvrant l'humiliation que tu viens de lui faire, d'autant que sa blague n'était vraiment pas drôle. Pour le MJ, nous attendons une réponse de sa part… croise les doigts.

Vivement la rentrée !

« C'est bientôt la rentrée. Je l'attends avec impatience. Mon tonton et ma tata y font rien que de m'embêter. J'aimerais bien leur envoyer une boule de feu dans la tronche, des fois, mais les profs y z'ont dit que nan, 'fallait pas, ça risquait trop de déclencher un Paradoxe et tout. Saleté de Paradoxe ! En attendant, ma chouette fait une dépression, avec ce con de cousin qu'arrête pas de l'emmerder à lui lancer des M&M's dessus. Si elle était pas dans sa cage, elle lui boufferait les doigts, à ce gros porc… Halalà, vivement la rentrée. Y'a la p'tite rouquine qu'a dû bien grandir comme moi, je sens qu'on va bien s'amuser tous les deux, entre deux cours de potions… Vivement la rentrée, quoi ! »

Harry P. ■

Amis lecteurs, vous aussi prenez la plume pour répondre aux précédents messages ou nous poser vos propres questions existentielles. Nous vous publierons dans les prochains numéros… et à vous l'xp, la réput' et la thune ! **altaride@gmail.com**

Appel à témoins : « Vous n'arrivez pas à dépasser le niveau 1 et vous le vivez très mal » ; « Vous êtes un paladin et tout le monde se moque de vous et vous joue des tours » ; « Vous êtes un PNJ en grève pour réclamer à passer PJ, racontez-nous votre bras-de-fer avec le MJ. » ■

Benoît Chérel



© LEGOBELIN

Création d'un système de résolution

Lorsqu'on crée un jeu de rôle, la conception des règles devraient dépendre de l'orientation générale que l'on veut donner à sa création. S'il existe certainement de mauvais systèmes, il n'y a en revanche pas de système parfait.

Ce que veut le concepteur, c'est normalement un système qui présente certaines qualités spécifiques. Concevoir un PMT (Porte-Monstre-Trésor) n'implique pas les mêmes objectifs qu'un jeu dit « d'ambiance ».

Les caractéristiques

Le choix de l'ensemble des termes qui vont servir à caractériser les personnages sur le plan fonctionnel est central. Ces caractéristiques se situent souvent sur deux niveaux : un niveau très général (force, beauté, intelligence etc.) et un niveau plus spécialisé (crochetage, tir à l'arc etc.).



Le listing de ces caractéristiques donne déjà une orientation au jeu : avoir dix caractéristiques générales de combat et seulement une caractéristique mentale (intelligence) signifie que l'on donne un grand niveau de détail aux simulations des combats et un très faible niveau de détail aux simulations des « cognitions ». Cela suggère a priori que le jeu est plus tourné vers le combat que vers la réflexion.

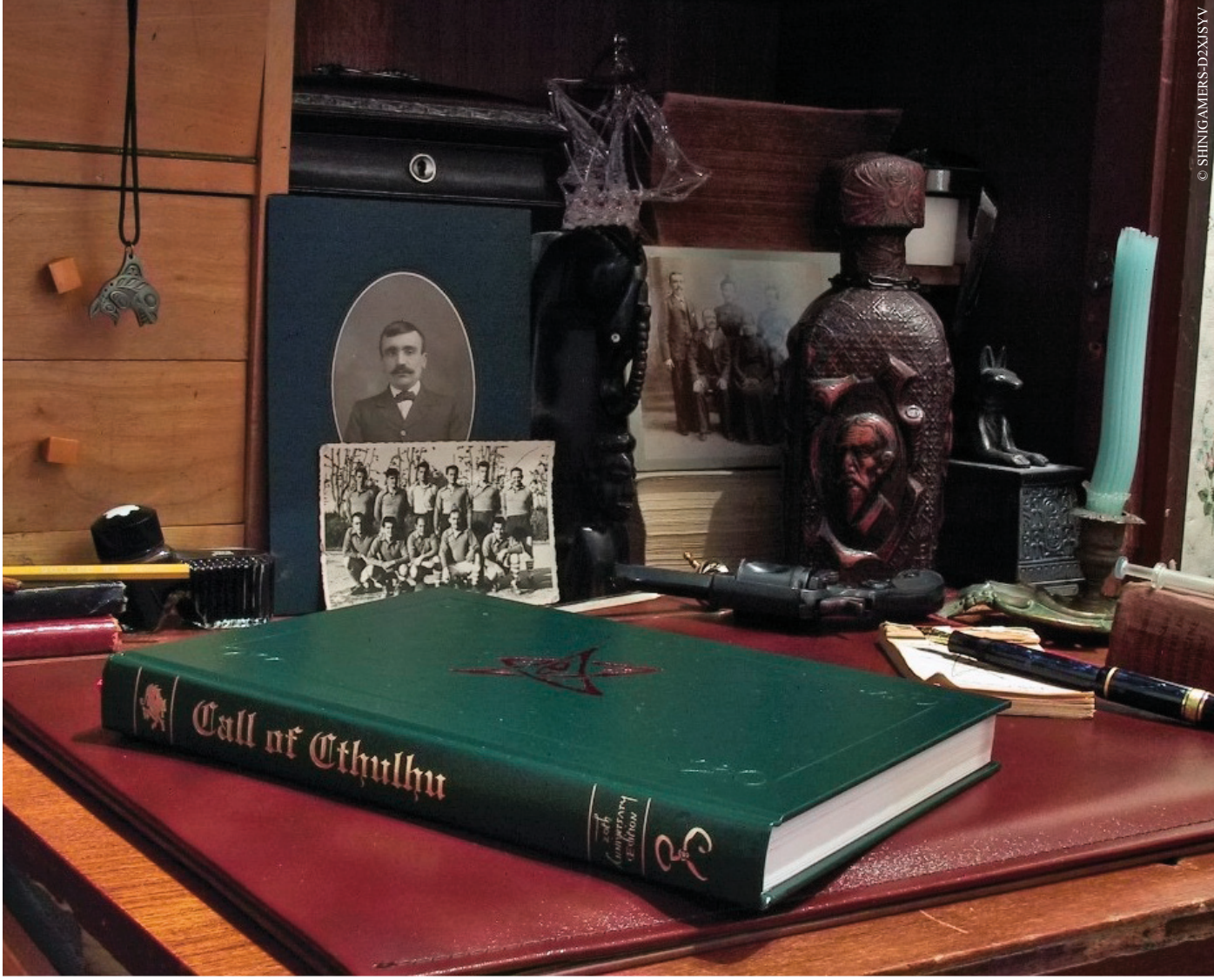
De manière plus pragmatique, cette orientation découle de l'équilibre des caractéristiques. Dans l'exemple cité, je peux facilement avoir un personnage très intelligent (cela ne nécessite que de gonfler une seule caractéristique) alors que pour être un redoutable combattant, il faut booster dix caractéristiques. C'est tout à fait équilibré à condition que, dans le jeu, cette intelligence si facile à obtenir soit proportionnellement moins décisive que l'onéreuse capacité de combat. Sur ce point, la réflexion devrait donc se faire au cas par cas.

Est-il pertinent pour mon projet de distinguer le charisme et la beauté ? La parade et l'esquive ? L'astuce et l'intelligence ?

Le cœur du système

Ce que j'appelle le cœur du système, c'est la mécanique générale qui est utilisée pour résoudre une action. On va souvent tester une compétence sur un ou plusieurs jets de dés… Mais quels dés ? Et quel résultat faut-il faire pour réussir ? Est-ce que tout se fait en un seul et unique jet ou faut-il décomposer les actions ?

Selon les objectifs du concepteur, les questions à se poser en priorité diffèrent. Si je veux créer un jeu simulationiste, je peux



© SHINIGAMERS-D2XISYV

regarder comment se distribuent les probabilités de réussites en fonction des variations de caractéristiques et de difficulté d'action. Je peux aussi avoir d'autres priorités et vouloir à tout prix que mon système soit très simple à utiliser.

Il suffit de regarder la partie de jeu de rôle publié sur l'excellent site *JDR.TV*[1] pour voir fonctionner un système extrêmement simple : les joueurs ne lancent qu'un seul dé à six faces pour résoudre leurs actions et le nombre de leurs caractéristiques est très limité.

Ce système privilégie le dynamisme du scénario (les actions s'enchaînent sans temps morts) et de la partie (les joueurs n'attendent pas trop longtemps pour connaître le résultat d'une action). En revanche, le détail des compétences ne permet pas une grande diversité d'action et les personnages (vous le verrez dans les vidéos) sont assez caricaturaux.

Quoi qu'il en soit, il faut bien être conscient que rien qu'atteindre un seuil avec un dé ou par l'addition de plusieurs dés n'implique déjà pas les mêmes distributions de probabilité, ni les mêmes calculs mentaux. Cet exemple simple laisse imaginer les distinctions radicales qui peuvent exister entre différentes mécaniques.

Les règles périphériques

Les règles périphériques, ce sont toutes les règles qui s'ajoutent à la mécanique générale. Elles peuvent servir à améliorer les qualités ludiques d'un jeu (les bêtises dans *Changelin : le Songe*), ses qualités narrativistes (les points de destin qui empêchent

1 http://dai.ly/K2zbCP



© BRENDAN C

La simulation d'Athala

Le monde d'Athala est un exemple assez intéressant de la recherche d'équilibre dans un système de jeu. Ce jeu de rôle simulationiste propose un cœur de système relativement complexe auquel s'ajoute un grand nombre de sous-règles qui, mises bout-à-bout, permettent de rendre compte de manière réaliste d'un très grand nombre de situation. Néanmoins, ce choix implique pour ce jeu une complexité supérieure à la moyenne. Comprendre et assimiler toutes ces règles demande un effort supplémentaire, et les appliquer pendant les séances aussi.

www.athala.org



de mourir sur jet de dé malheureux) ou encore simulationistes (les jets étendus qui modèrent les coups de chance).

Selon moi, chaque ajout de règle périphérique devrait être bien pesé avant d'être décidé car chacune devra être mémorisée et compliquera, au moins un peu, le jeu dans son usage. L'ajout d'une règle périphérique n'apportant rien sera donc néfaste, alourdissant inutilement le jeu. Là encore, la décision d'ajouter de telles règles dépend des objectifs visés.

Par exemple, des règles améliorant le réalisme du jeu peuvent être empilées si cela cadre avec l'ambition des concepteurs. L'expérience ludique du jeu de rôle, quant à elle, peut passer par la connaissance et l'utilisation de nombreuses règles périphériques.



Par exemple dans le jeu de rôle *Pathfinder*, le nombre de dons, de pouvoirs et de manœuvres utilisables pendant le combat rend le jeu assez complexe pour les débutants.

Ils auront peut-être l'impression d'être noyés sous un grand nombre de chiffres, de caractéristiques et d'exceptions dues à la liste de dons et de caractéristiques que chaque personnage possède et dont il faut se rappeler pendant le jeu. Tel don augmente mon initiative, tel autre me permet de résister à certains sorts, tel autre encore me donne des bonus contre les géants et les sous-types de géants, etc. Mais il peut être également tout à fait jouissif de calculer tous les bonus qui s'accumulent lorsqu'un personnage porte un coup ou résout une action.

Cette accumulation peut aussi s'avérer pénible lorsqu'il faut prendre patience et rechercher dans le livre des règles : « Qu'est-ce qu'il fait, ce pouvoir, déjà ? (5 minutes) Ah, il ne marche qu'en pleine forêt au lever du jour… tant pis, reprenons… on en était où, déjà ? »

Les sacrifices

On le voit déjà au travers de ces quelques exemples : le système de résolution parfait n'existe pas car les qualités possibles des jeux de rôle sont diverses et parfois contradictoires.

Il est clair que la création de règles ayant pour but de favoriser le développement d'histoires de qualité peut s'opposer au « réalisme » du jeu. De la même manière, en poussant à fond une ambition de « parfaite simulation de la réalité », il faudra vraisem-



© ESHED GAL-OR

blablement sacrifier beaucoup de simplicité.

Ces choix, ces sacrifices, sont indispensables et très certainement plus pertinents lorsqu'ils reposent sur une réflexion préalable claire concernant le style du jeu à développer. ■

Sylvain, de la Taverne des rôlistes



© DAVID OOMS

Mythe d'Altaride

Élémentalistes au créneau

Initialement prévu pour la CJDRA 2006 à Paris, sur le thème de l'Enfer, ce scénario n'a pas été joué à cette occasion. Il a ensuite été modifié pour être présenté aux Utopiales 2008, à Nantes, sur le thème des réseaux. Et, croyez-le ou non, il n'a pas été joué non plus ! C'est donc un inédit que nous vous proposons ici, cette fois sur le thème… de la rentrée.

Pour tirer un maximum de l'aventure, reportez-vous aux aides de jeu *L'Antichambre* (page 28) et *Les Cités des élémentalistes* (page 22).

Les personnages des joueurs sont dès le départ déjà intégrés à la structure locale : élèves, professeurs… élémentalistes ou non.

Exemples : *professeur d'étiquette, d'éducation sportive, militaire envoyé par la Grande Puissance, élève fils de riche, élève pauvre mais talentueux…*



© WILLIAM BRAWLEY

Structure de l'intrigue

- **Acte 1** : *découverte des lieux pour les joueurs.*
- **Acte 2** : *irruption de plusieurs démons dans la salle d'arrivée du téléporteur. Ils détruisent les défenses magiques et commencent à dévaster l'école. Un démon entre dans la salle de cours où travaillaient les PJ : combat.*
- **Acte 3** : *les professeurs et le conseil débattent de la situation (et les élèves font de même de leur côté) : pourquoi cette subite intrusion violente ? Qui sont ces démons ? D'où viennent-ils ? Finalement un groupe d'enquêteurs est formé. Les PJ partent enquêter chez les voisins pendant que des PNJ s'occupent d'aller rencontrer les Gardiens de l'Antichambre.*
- **Acte 4** : *L'enquête amène les PJ à aller dans une autre cité d'élémentalistes pour prendre des nouvelles pendant que les PNJ les plus puissants vont à la rencontre des démons pour en apprendre plus à leur sujet. Les PJ découvrent les expériences dangereuses menées par leurs collègues pendant que les PNJ se font massacrer dans l'Antichambre*
- **Acte 5** : *Les démons de l'Antichambre semblent déchaînés pour une raison mystérieuse et la cité est menacée : décision est prise de fermer le portail de téléportation. Les PJ doivent enquêter pour comprendre la raison de la folie meurtrière des démons. Il ne leur reste plus qu'à aller dans l'Antichambre du Monde Bleu pour « calmer » les démons Gardiens de la Lueur.*
- **Acte 6** : *Les PJ pénètrent dans l'Antichambre et préviennent les Guides que les Gardiens ont abandonnés leur poste afin que les Guides et la Lueur intercèdent en leur faveur et apaisent les démons.*

Pourquoi cette attaque ?

Des élémentalistes, dans une autre école (celle de la République Malgarde, où la morale n'est plus ce qu'elle était) ont fait des recherches magiques qui approchaient d'une possibilité de réouverture de la brèche menant au Monde Bleu, la dimension où les Anciens dieux sont exilés. Les Démons ont appris ces expériences et décidé d'agir brutalement, sans l'accord des Guides ni de la Lueur pour éliminer cette menace. D'autres élémentalistes travaillant dans la même école pourront donner des informations au sujet des chercheurs disparus. Dans le laboratoire se trouvent de indices sur ces projets d'ouverture du Monde Bleu. La communication avec les Anciens dieux est extrêmement difficile depuis Altaride mais nettement plus facile dans l'antichambre du Monde bleu, notamment aux endroits stratégiques gardés par les démons, Gardiens du Monde Bleu.

Les chercheurs élémentalistes savent que les Gardiens empêchent aux voyageurs d'approcher des lieux de contact entre l'Antichambre et le Monde Bleu. Ils ont fini par découvrir un lieu de contact non gardé et y font des expériences. Surpris par des démons, ils ont été sauvagement exterminés mais les démons apprennent avec leurs notes qu'ils ont fait d'importantes découvertes mettant en cause les protections isolant les Anciens Dieux. Furieux, ils décident d'eux-mêmes d'agir brutalement et d'attaquer les cités des élémentalistes pour éliminer la menace. Pendant ce temps, les Anciens dieux profitent du fait que de nombreux Démons aient abandonné leur poste pour communiquer plus facilement avec des voyageurs dans l'Antichambre et faire avancer leurs projets.

Les enquêteurs PNJ allant à la rencontre des démons sont éliminés. Les PJ qui enquêtent dans une ou plusieurs cités peuvent apprendre quelques indices concernant les recherches menées par les élémentalistes au niveau de l'Antichambre. À eux de prévenir les Guides et/ou la Lueur pour une intervention ou de convaincre les rares Gardiens assez diplomates pour les écouter.

Le jeu de rôle indépendant *Mythe d'Altaride* est une création de l'association La Guilde d'Altaride, collectif de créatifs pour le développement du monde imaginaire d'Altaride et autre activités ludico-créatives.

Vous pouvez retrouver *Mythe d'Altaride* sur le site Internet de La Guilde d'Altaride ou sur Facebook pour suivre les actualités du jeu et de son univers. ■

www.altaride.com
www.facebook.com/laguildedaltaride
www.facebook.com/pages/Mythe-dAltaride/196893670348032

Acte 1 Matin sur l'île d'Erthak

Vous êtes sur l'île des élémentalistes d'Erthak, dans la mer intérieure de Syann. Cette petite île où les sorciers élémentalistes sont souverains se trouve sur le territoire du royaume du Nordlande, dans une région au climat rude et froid.

C'est l'automne, et la température, ces derniers jours, commencent à sérieusement baisser. D'ici quelques semaines, il fera assez froid pour que la mer se gèle… en plein hiver, il serait théoriquement possible d'aller jusqu'au continent, à cent kilomètres de là, à pieds secs.

Mais pour le moment, sur l'île, les préoccupations sont tout autres. La petite cité des sorciers d'Erthak est avant tout une école réputée et les élèves suivent un cursus long et difficile pour devenir des membres reconnus de l'Ordre illustre des élémentalistes. La plupart des sorciers de cette caste sont destinés à remplir de hautes fonctions dans les domaines de la magie comme de la politique ou la guerre.



C'est l'heure d'aller en cours !

Voici quelques orientations d'introduction, selon le profil des PJ. À la fin de l'Acte 1, chaque PJ doit être en train de vaquer à ses occupations, sans avoir forcément déjà croisé les autres PJ. Chacun doit cependant se situer à portée de voix pour lancer l'Acte 2.

Élève : il est conseillé de placer tous les PJ élèves dans la même classe s'ils ont le même niveau. Les élèves seront, au début, dans leur dortoir respectif (5 dortoirs, symbolisés chacun par l'un des 5 éléments et décoré selon le thème en question). Quelques élèves font des démonstrations de sorcellerie mineure mais globalement les jeunes sont sérieux et ne perdent pas de temps pour aller en cours.

Professeurs : il est conseillé de faire en sorte que les PJ professeurs donnent des cours aux PJ élèves, pour renforcer leurs liens. Les professeurs commencent leur journée dans leurs appartements privés, qu'ils peuvent décrire librement. Ils vont ensuite donner leur cours.

Employés : la journée commence au village, soit à l'auberge, pour les personnes extérieures, soit directement chez l'habitant ou dans le dortoir de la garnison pour les militaires. Les habitations, typiquement nordlandiennes, sont assez riches et bien meublées. Le village est très tôt plein d'animation, généralement une heure avant le lever du soleil les rues sont déjà pleines de monde.

L'école

Dehors, il neige. Les bâtiments de l'école, en pierre grise, très anciens, sont couverts de runes magiques, une décoration surnaturelle qui donne aux murs de petits scintillements énergétiques. L'école en elle-même est un château perché sur le rebord d'une falaise, composé d'une grande cour en forme de pentagone, cerclée de murailles. Sure chaque côté de la cour se trouvent les bâtiments de l'un des éléments. Chaque lot de bâtiments possède une architecture radicalement différente de celle des autres, les runes participant à la coloration de l'ensemble.

Au centre de la cour, un double donjon possède de très hautes tours qui abritent les salles communes de l'ordre et les pièces de l'administration.

Autour de l'école s'étend un petit village où résident essentiellement les non-sorciers de l'île. Le reste de l'île se répartit entre des plages de galets, des champs, un petit bois d'arbres à cristaux et quelques collines. Le tout est peu visité, à part pour des promenades ou des cours pratiques en extérieur.

Acte 2 Danse démoniaque

Des bruits de combat attirent l'attention de tous les PJ à la fois. Un démon surgit brusquement dans la salle de cours des PJ. D'autres dévastent les couloirs de l'école.

Scène de combat à résoudre. Les démons sont extrêmement puissants, un assaut direct de la part d'individus non coordonnés est voué à l'échec. Le salut se trouve dans l'attaque groupée ou, plus astucieux, dans un plan visant à amener le démon dans un piège. L'attirer en direction du Puits de magie est une mauvaise idée, cela renforcerait certes la puissance des sorciers de l'île mais ce serait aussi une source d'énergie pour le démon.

La bataille doit être grandiose : les démons détruisent des murs à coups de griffes, survolent la foule, massacrent pas mal de monde… Il est important de donner l'im-

pression au groupe qu'il s'agissait là d'adversaires redoutables.

Acte 3 Conseil des élémentalistes

Les professeurs mettent fin aux activités habituelles. C'est l'effervescence. Le conseil de la cité se réunit en urgence pour débattre de la situation. Pendant ce temps, la plupart des gens, élèves et employés, font de même entre eux.

Le conseil de la cité appelle les PJ dans la salle du conseil. Yarrick explique la situation en quelques mots. Les démons sont sortis de la salle du sarcophage de Budack. Il s'agit d'un puissant artefact qui permet aux élémentalistes de se téléporter d'une école à l'autre, en passant par l'Antichambre, une dimension parallèle. Puisqu'ils sont arrivés par là, on peut supposer que les autres écoles ont également subi des assauts similaires. Le conseil a donc décidé de former des groupes pour aller aux nouvelles. Celui des PJ devra aller visiter l'île des élémentalistes de la République Malgarde, réputée pour avoir modifié son affiliation élémentaire et s'être vouée plus spécifiquement à l'étude des ténèbres. D'autres émissaires visiteront les trois autres écoles pendant que des professeurs iront rendre visite aux Gardiens de l'Antichambre.

Voici une petite liste de PNJ, classée par ordre d'importance, pour donner un peu de vie à la communauté de l'île.

- Grand Archimage : **Yarrick**, humain (Empire)
- Archimage : **Gomtak l'Ancien**, géant (Eau)
- Grand maître d'élément : **Ys'tia**, elfette (Air)
- Maître d'élément : **Ys'tia**, elfette (Air), **Huttine**, humaine (Eau), **Frejis**, orc (Feu), **Samal**, nain (Ténèbres), **Chom**, gnomesse (Terre)
- Professeur sorcier : **Gomtak l'Ancien**, géant ; **Wolfar**, humain ; **Justin**, humain ; **Élianee**, elfette ; **Togorro**, orc ; **Mysterr**, gobelin
- Professeur non-sorcier : **Menthor**, géant (sciences sociales) ; **Sopriie**, gnome (sciences physiques) ; **Teenee**, lutine (arts & sports)
- Intendant : Jok, géant
- Employé sorcier : **Keeldar « Mr Freeze »**, orc
- Employé non-sorcier : **Rust**, gobelin
- Chercheur en sorcellerie : **Zoltal**, elfe
- Examinateur : **Brûm**, nain
- Combattant sorcier : **Zildan**, naine
- Combattant non-sorcier : **Hoggk**, orc ; **Flikta**, orque ; **Guthier**, humain ; **Thortio**, humain ; **Samantha**, humaine ; **Thror**, géant…
- Inspecteur de la Grande Puissance : **Mélik**, gnome
- Élèves (1er cycle, 2e cycle) : ils sont nombreux et originaires de toutes les races, bien qu'il y ait une majorité d'humains, de géants et de nains.
- Toutes les personnes travaillant sur l'île y habitent avec leur famille dans la cité des élémentalistes : ils resteront au maximum en retrait dans cette affaire étant donné le danger qu'il courent à y participer.

Le sarcophage est dans une salle spéciale de l'une des deux tours du donjon. Les protections magiques ont été détruites par les démons lors de la première attaque, la pièce est calcinée et bien endommagée. Plusieurs sorciers s'activent déjà à faire de puissantes incantations pour reconstruire de nouvelles protections magiques.

Le temps de s'équiper pour le voyage et les PJ se retrouve devant le fameux sarcophage,

une énorme boîte gravée avec le visage du premier des élémentalistes. À l'intérieur, un tourbillon mystérieux qui scintille dans le noir. Un pas en avant et voilà nos aventuriers partis vers l'inconnu.

Acte 4 Tour Operator

Le voyage dans l'Antichambre est l'occasion de visiter un peu ce « lieu » étrange. Sombre, vide, traversé de sortes de fils, dont certains partent du sarcophage, avec des indications écrites. Suivre l'un d'eux les guidera en direction de l'artefact équivalent des élémentalistes de la République.

Au cours de l'un des trajets, le groupe rencontre un avatar d'un Ancien dieu, le nain Gordavoran (dieu de la fête, du vin et de la débauche), qui tente de les convertir à sa cause. Ceux qui acceptent peuvent subir un court rituel qui leur permettra ensuite de voir le dieu dans leurs songes.

Au terme de cet étrange voyage, le groupe parvient à l'entrée de l'artefact de la République Malgarde, un portique orné de crânes de toutes les races… Brrr.

L'accueil dans l'école Noire est plutôt froid. Visiblement, ils ont subi le même genre d'attaque, peut-être même plus violente encore au vu des traces de sang sur les murs… Les sorciers peuvent tout de même évoquer que ce n'est pas la première fois qu'ils ont des problèmes avec le portique. La veille, un groupe de cinq chercheurs a disparu. Aucun rituel n'a permis de détecter s'ils étaient encore en vie.

Examiner le laboratoire de ces cinq chercheurs permet de comprendre rapidement qu'ils étudiaient la frontière entre l'Antichambre et le Monde Bleu, pour pouvoir entrer en communication directe avec les Anciens dieux.

La ou les personnes ayant créé un lien psychique avec Gordavoran peuvent tenter d'entrer en communication avec lui. Il demandera de libérer les esclaves de l'île en échange de son aide : il peut dévoiler que les cinq élémentalistes étaient en contact avec certains autres Anciens dieux (plutôt des dieux sinistres…), ils avaient trouvé une brèche dans le système de surveillance imposé par la Lueur.

Sans l'aide de Gordavoran, les PJ peuvent émettre des hypothèses avec l'aide des élémentalistes locaux, s'ils sympathisent avec eux. Sinon ils devront glaner leurs informations directement dans l'Antichambre.

Acte 5 Enfer sur terre

En repassant dans l'Antichambre pour rentrer chez eux, les PJ retrouvent un professeur survivant poursuivi par un nouveau groupe de démons, complètement déchaînés. L'affrontement en ces lieux ne pouvant avoir d'impact physique, les créatures démoniaques tentent d'aspirer l'énergie vitale de leurs adversaires, qui ne peuvent qu'utiliser quelques sorts visant l'énergie psychique… et surtout fuir !

Le retour *in extremis* dans la salle du sarcophage s'achève par le scellé du passage, devenu trop dangereux pour rester constamment ouvert.

Le professeur explique que ses collègues ont été « dévorés » psychiquement par les monstres. Les Gardiens sont devenus incontrôlables et ils semblent en vouloir mortellement à tous les élémentalistes.

Grâce aux informations des PJ, le conseil commence à rassembler les morceaux du puzzle… reste à trouver le moyen de résoudre la crise.

Acte 6 Dans l'Antichambre de la peur

Les PJ, armés des meilleurs conseils sur le combat psychique, donnés par les maîtres des éléments, repartent dans l'Antichambre avec pour objectif de contacter la Lueur, l'autorité suprême en ces lieux, ou l'un des Guides qui veillent sur les voyageurs astraux.

La rencontre avec la Lueur, une lumière gigantesque, quasi divine, peut être un grand moment de négociation, tandis que derrière eux les Gardiens assoiffés d'énergie psychique et de vengeance s'assemblent, de plus en plus nombreux… ■

Benoît Chérel
et l'association
La Guilde d'Altaride



À suivre...

© COWKILLER