Chroniques d'Altaride

DÉCEMBRE 2012 - LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°7



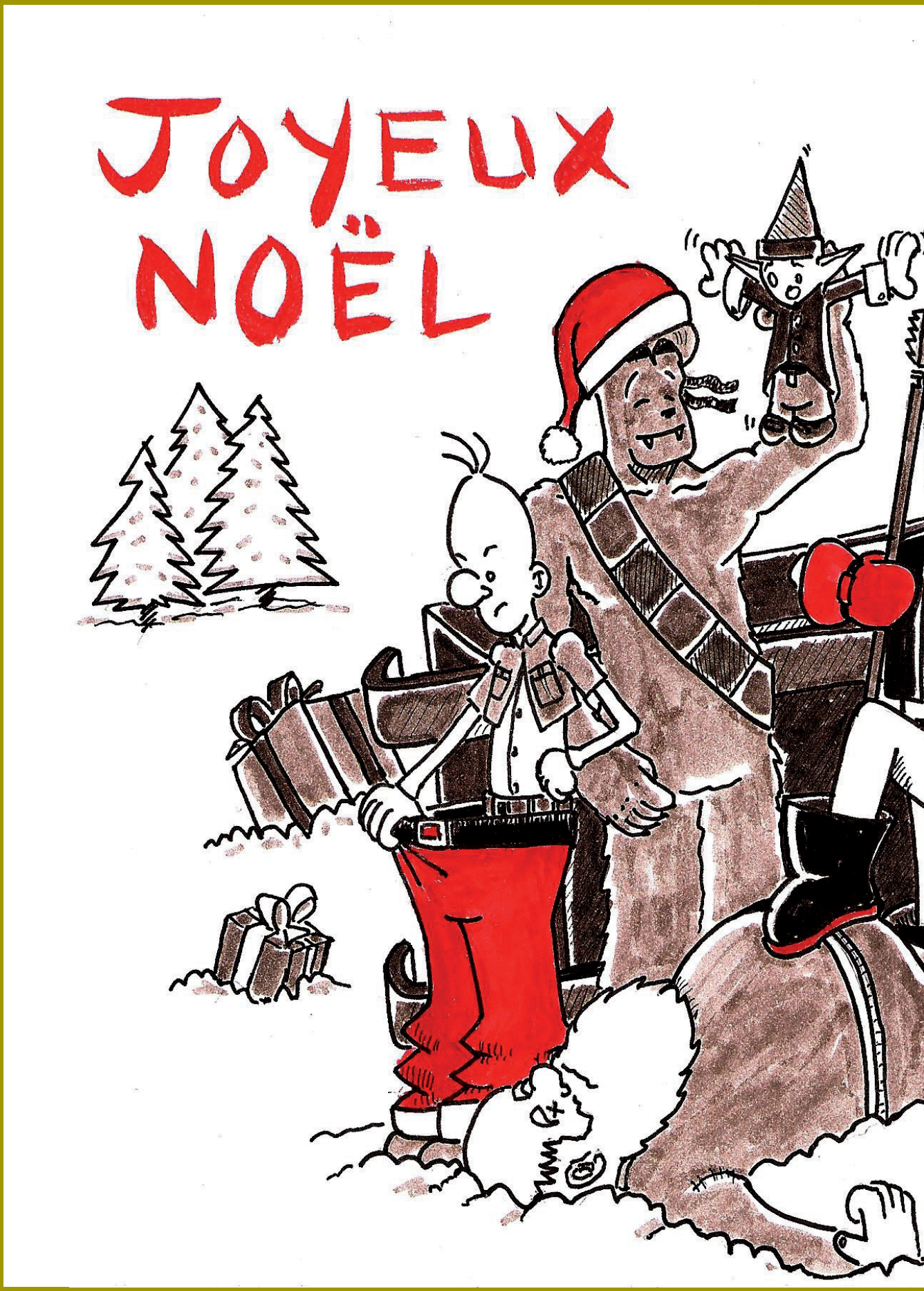
© PIERRE J.

► INTERVIEW
LES ÉILLEA TICEMON
PARLENT DE MND !

► SCÉNARIO BROKEN ROOMS
L'OURS DE LA
PLACE VENDÔME

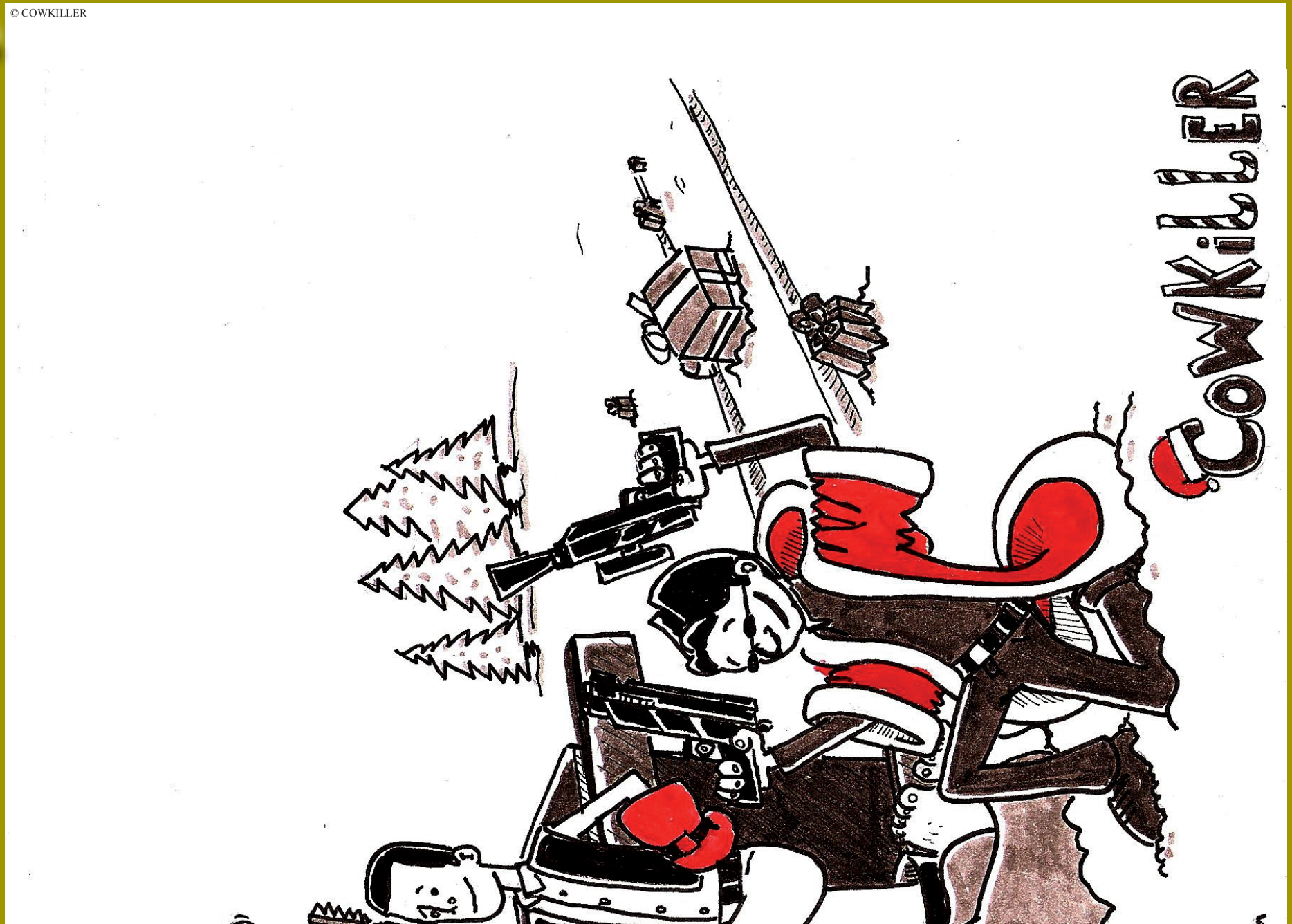
► GRAND DOSSIER :
C'EST LA FIN
DU MOOOONDE !

Fenêtre sur...



Fenêtre sur...

© COWKILLER



Éditorial

La fin du monde, c'est la fin du monde !

La fin des temps, c'est pour bientôt, nous ont prédit les Mayas. Eh bien nous allons le savoir ce mois-ci, soit parce que tout va s'arrêter un peu brutalement lors du solstice, soit grâce à ce numéro 7 des *Chroniques d'Altaride* consacré à ce vaste et dangereux sujet. Mais pas avant de découvrir la définition inspiré d'un rôliste belge archi-motivé, Olivier Monseur, qui déborde de passion et de projets pour faire avancer le jeu de rôle là-haut, dans les brumes du Nord.

Nous aurons ensuite quelques menus conseils pour composer sa liste de courses en cas d'apocalypse : du beurre, de la farine... Chérie, n'oublie pas les allumettes !

Dans la Boîte à questions nous verrons comment et pourquoi saccager sa campagne de douze ans pour mettre en scène la fin du monde en massacrant tous les PNJ créés avec amour… et le Courrier des lecteurs continue de nous présenter les perles de nos lecteurs assidus, cette fois-ci désespérés par l'absence de lendemain tout court.

Nous avions ouvert les portes aux interviews dans le précédent numéro, il y en a donc une nouvelle, bien dans le ton de la thématique puisqu'il s'agit des deux auteurs de *Manga No Densetsu*, où les héros de mangas s'incarnent dans notre monde à l'occasion de la fin du calendrier maya. Vous saurez donc tout sur le jeu, sa conception et son avenir (s'il en a un après la fin du monde, bien sûr) !

La rubrique Bibliothèque est chargée ce mois-ci avec un scénario pour *Loup-garou* et la découverte d'un jeu de rôle en anglais qui vaut le détour : *Broken Rooms*, et un scénario original pour le découvrir en douceur. Nous lançons également un partenariat avec le site des Sentiers de l'imaginaire pour une chronique BD… sans oublier notre légendaire série humoristique, concoctée par The Cowkiller !

À vos dés !

Benoît

Chroniques d'Altaride Décembre 2012 N°7
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Photo de couverture : © Pierre J.. Bande dessinée : © Cowkiller. Direction de la publication : Benoît Chérel. Correction / relecture : Sophie Pérès. Rédaction : Christophe Calmes, Benoît Chérel, Laurent Ehrhardt, Le_Sage, Olivier Monseur, Sophie Pérès, 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…
- Joyeux Noël ! par Cowkiller.....2

L'Entrée
- La fin du monde, c'est la fin du monde !.....4

Définition
- Inspirations liégeoises.....6

Portrait
- Olivier Monseur.....16

Cuisine du MJ
- Aide de jeu
  Fin du monde et listes de courses.....18
- La Boîte à questions
  « Comment mettre en scène la fin d'une campagne au long cours ? ».. 25

Salle de jeu
- Courrier des lecteurs.....26
- Aide de jeu
  Fin du monde, mode d'emploi.....28

Atelier du créateur
- Interview
  Eilléa Ticemon Femelle & Mâle.....32

Bibliothèque
- *Broken Rooms*
  Présentation du jeu de rôle.....36
- Scénario *Broken Rooms*
  L'Ours de la Place Vendôme.....39
- Chronique BD.....46
- Scénario *Loup-garou, les déchus*
  Loup-garou en terre celte.....47

Jardin
- Le Jeu de rôles - épisode 7.....64



Vous voulez une histoire belge ?
Voici la définition du jeu de rôle tel qu'il est pour Olivier Monseur…

Inspirations liégeoises

J'ai rencontré le jeu de rôle à l'Athénée. Rien d'exceptionnel, car à l'époque (1997) presque tous les garçons de cette école entre 15 et 18 ans pratiquaient le jeu de rôle. Tout le monde savait au moins de quoi il s'agissait et personne ne trouvait ce loisir plus incongru qu'un autre. Je ne mesurais pas encore l'aubaine. Mon vieil ami – et premier MJ – Renaud dit toujours que notre école était une « usine à rôlistes ». J'estime du reste avoir beaucoup de chance de vivre dans une ville comme Liège : il y a une boutique spécialisée formidable et deux clubs de jeux de rôle dans la même rue !



© OLIVIER MONSEUR

Moi, je suis secrétaire et propulseur nitro du Fumble Asylum, accolé au magasin L'Autre Monde. Juste en face de nous, dans la même rue donc, se trouve l'antique Guilde des Fines Lames. Et figurez-vous que son président est aussi diplômé de la fameuse usine à rôlistes !

Malgré cette forte concentration, je suis longtemps resté un rôliste isolé. Jusqu'à mes tardives études de psycho (bac+3 orientation clinique), j'avais certes connu divers groupes de joueurs et subi leurs aléas. Pourtant, la perspective de rejoindre un club ne me séduisait pas encore. D'ailleurs, vais-je vous faire le coup du rôliste timide ? Allez, ouais. J'ai commencé par un club de jeux de plateaux, histoire de varier. Je me donnais alors à fond dans mes études. C'était en même temps une période creuse niveau tables. Et comme pour combler ce vide, j'ai réalisé un mémoire sur l'introversion et l'extraversion chez les rôlistes adultes qui fut bien accueilli. Mais le fait d'avoir approché le jeu de rôle par l'étude a progressivement transformé le loisir passionnant en vocation.

Au sortir de ces études, comme je peinais à retrouver un groupe de joueurs, j'ai franchi le pas décisif qui m'a conduit où je suis. En 2009, je me suis inscris à une campagne de *Cthulhutech* au Fumble Asylum, puis j'y ai lancé rapidement ma propre table de *Metal Adventures*. J'avais trouvé du travail, mais ça n'a pas duré longtemps. J'ai dès lors ressenti le besoin de m'occuper activement. Outre une formation de bibliothécaire en cours du soir, je me suis investis corps et âme dans ce club dont j'ai fini par devenir administrateur.



Définition

FUMBLE ASYLUM ASBL
Club de jeux de rôle

Vous cherchez un club de jeux sur Liège ?

N'attendez pas la fin du monde !

- ww.fumbleasylum.be
- www.facebook.com/FumbleAsylum

On a commencé à faire le tour des conventions et festivals en Wallonie. À la dernière édition du Trolls et Légendes (2011), j'ai été frappé par le succès fou que remportaient les tables de jeu de rôle auprès du public. Il faut dire que cet évènement, désormais célèbre, brasse un large panel de joueurs et curieux en tous genres. Il y a une forte demande, que ce soit de néophytes ou de rôlistes « perdus » en quête désespérée d'une nouvelle table. Néanmoins, il n'y a aucune centralisation de l'information et les clubs sont plus ou moins terrés, se faisant peu connaître.

Mais il existe une croyance interne à ce milieu selon laquelle le rôliste serait forcément casanier et réfractaire à toute démarche d'ouverture au public. Ce qui a pour conséquence que beaucoup de rôlistes se comportent fidèlement à cette image et la renforcent, tout en s'en servant comme



© PROJET FBJDR

Olivier Monseur (à droite) à la convention Trolls et Légendes.

prétexte pour justifier leur inaction. Vous me suivez ? De plus, certains partent du principe que le jeu de rôle n'attire pas assez de monde, ce qui contribue largement à en faire un loisir de cave dont on parle peu. En résumé, les rôlistes rechignent à rencontrer le public et à partager leur passion, mais le public demande à rencontrer les rôlistes : paradoxe qui n'a pas manqué de m'intriguer.

Depuis ce constat, j'ai su que j'allais m'affairer à cette tâche complexe qui occupe actuellement mes journées de chômeur : le Projet FBjdr, pour une Fédération belge de Jeu de rôle sur table ! La notion de projet appelle une construction toujours en devenir, flexible et tournée vers l'avenir.

D.R.

www.fbjdr.be
Site en construction mais les intéressés peuvent répondre au sondage.

www.facebook.com/pages/Projet-FBjdr/109801752477077
Page Facebook active.



Oups… j'ai digressé.

Quel était le sujet déjà ? Moi ? Ah oui, c'est pour la rubrique « Définition »… Alors on n'a qu'à dire que le jeu de rôle, c'est ce qui me définit ! Bon d'accord, je vais en dire un peu plus sur moi.

Caractère : rôliste

Le jeu est une composante essentielle de ma personnalité. Au même titre que l'inspiration, que ce soit via la musique, le cinéma ou la lecture. J'ai un constant besoin de découverte. Ensuite, il me faut exploiter ce souffle, soit en jeu de rôle, soit à l'écrit. Écrire est aussi un jeu. J'ai d'ailleurs une préférence pour la poésie. Vous en aurez un petit bout tout à l'heure.

il existe une croyance interne à ce milieu selon laquelle le rôliste serait forcément casanier et réfractaire à toute démarche d'ouverture au public.

Les fondamentaux

Les bases qui ont fait de moi le rôliste que je suis ?

Dans l'ordre chronologique : *Conan le barbare*, *Willow*, *Zelda III*, *Secret of Mana*, les Livres dont vous êtes le héros, mes cours de latin et de grec, *Hercule et Xena*, le *Jeu de rôle des Terres du Milieu* (mon premier personnage fut un cavalier du Rohan), les romans *Ravenloft* de TSR, *Manowar*, *Warhammer*, et enfin mes premières expériences de MJ avec *Vampire la Mascarade* en 2001.



© FUMBLE ASYLUM ASBL

Olivier Monseur, meneur de jeu à *Metal Adventures* au Festival en jeux 2012.

Mes jeux de rôle préférés ?

Meneur de jeu

En tant que MJ, mes coups de cœur principaux demeurent : *Vampire la Mascarade* et l'univers de *Ravenloft* (à savoir que je suis allergique aux systèmes 3.0 et 3.5). J'ai récemment enfin pu animer une table de *Wraith le Néant*, de l'ancienne gamme White Wholf, c'est un excellent candidat au coup de cœur. Idem pour les récentes *Chroniques des Féals*. Ces jeux ont pour point commun d'aborder des univers très personnels, très glauques et surtout très riches. Ils offrent un potentiel d'expression infini à mes inspirations, et mêmes les plus tortueuses y trouvent écho.

Joueur

En tant que joueur, mes premières amours m'enchaînent à *Warhammer* fantasy. C'est mon incontournable. Ensuite, *Cthulutech*, qui projette avec brio le génie lovecraftien dans un futur-catastrophe digne des plus sérieux mangas de science-fiction. Un mélange improbable mais savoureux. Enfin, *Prophecy*, un monde fantasy façonné par les dragons à leur image, où j'incarne une héroïne narcissique et prétentieuse au possible, qui plus est amoureuse de son dragon et joueuse de dragon ball professionnelle. Piloter un dragon c'est quand même le pied !

Définition

D'autres projets rôlistes actuels ?

Défis fantastiques

Évidemment ! Construire une fédération ce n'est pas encore assez, il m'en faut toujours plus. Je bosse notamment sur la traduction et l'écran de *Défis fantastiques, le jeu de rôle*, au sein de l'association Scriptarium. Un chouette jeu medfan qui est l'adaptation des célèbres livres dont vous êtes le héros éponymes. Idéal pour les nostalgiques, les néophytes et les ados !

http://scriptarium.fr

http://fr.ulule.com/defis-fantastiques-le-jeu-de-role
Souscription Ulule (225%).

La Feuille d'aventure

J'aimerais aussi un jour boucler le n°7 de mon ezine *La Feuille d'Aventure*... J'étais sur un trop bon dossier concernant les filles et les livres vous êtes le héros. En plus une illustratrice de talent m'avait fournit de trop belles créations ! Un jour j'y arriverai...

www.litteraction.fr/presentation/livre-dont-on-est-le-heros/la-feuille-d-aventure

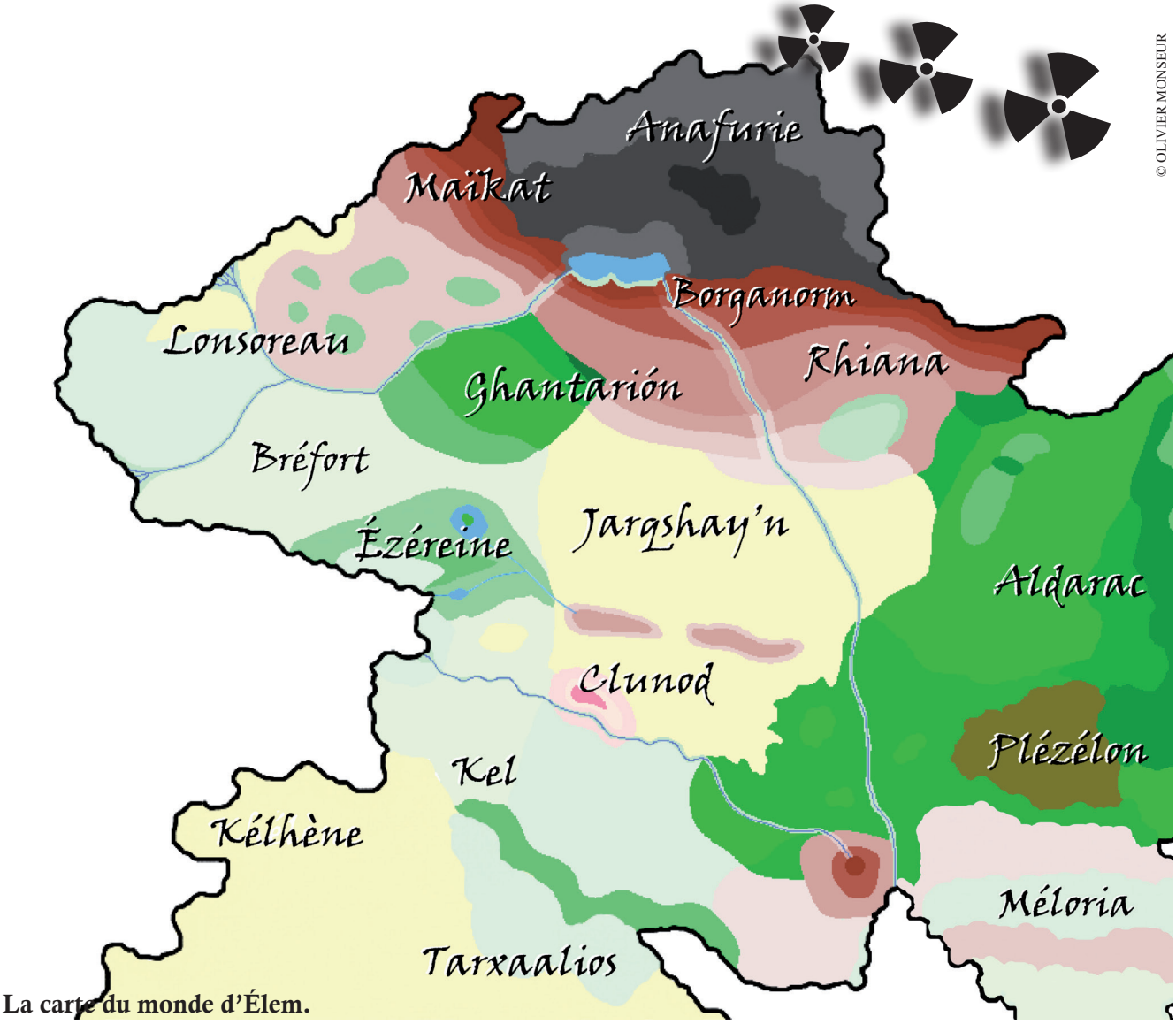
Et bien sûr, n'oublions pas la huitième Fantastique Convention et le Trolls et Légendes, où je serai présent avec mon club, Scriptarium et le Projet FBjdr. Je vous l'avais dit, ce n'est **jamais** assez, il m'en faut **toujours** plus !

www.trolls-et-legendes.be

À quoi je joue pour le moment ?

J'anime deux tables de *Vampire la Mascarade* dans mon propre décor de campagne : une uchronie liégeoise dans un futur post-apocalyptique. J'essaye de faire évoluer les deux groupes sur la même ligne du temps, de sorte que leurs actions aient des conséquences de part et d'autre. C'est la première fois que je tente cette expérience. Je viens également d'ouvrir une table de *Chroniques des Féals*, je découvre l'univers quasi en même temps que mes joueurs.

J'incarne également trois personnages : un apprenti mage malaimé et inquiétant originaire de Sylvanie, une luchadore accro à la tequila et aux morsures gores, et enfin ma monteuse de dragon mégalomane ! Je vous laisse deviner les jeux associés.



© OLIVIER MONSEUR

La carte du monde d'Élem.

Mon jeu de rôle à moi ?

Je m'applique petit à petit à avancer dans mon propre jeu de rôle : *Élem*. Il s'agit d'un univers composite, qu'on pourrait globalement qualifier de *steam fantasy*, mais qui s'inspire aussi beaucoup de l'Antiquité. Les personnages seront tous aptes à maîtriser une forme de magie parmi la quinzaine disponible, à des degrés divers. Ils pourront customiser cette capacité innée, tout comme leurs possessions matérielles, leur part mystique ou encore leurs caractéristiques biologiques (en fonction des points de création investis, un Saurien pourra avoir des écailles plus ou moins résistantes, une queue plus ou moins longues, avec ou sans piques, etc.). Le monde est né du magma originel, composé des huit éléments : Lum, Foudre, Feu, Air, Eau, Terre, Métal et Obside. Le système de règles aura donc tendance à se baser sur le chiffre 8 (et les dés correspondants). Ce magma originel est la source principale de toutes les magies. Ses flux coulent dans les veines des Élems (les habitants de ce monde), ce qui leur permet diverses prouesses physiques, comme accroître leurs sens ou leur faculté de guérison. Certains experts se sont mis à extraire directement les flux en puisant à la source du magma, se servant de minerais particuliers pour en filtrer les radiations. Alors que la magie se contente généralement d'en recycler les émanations déjà filtrées par

Les personnages évoluent dans un univers où la magie et l'industrie entrent en conflit.

la nature. Ces nouvelles techniques d'extractions ont rendu possible l'équivalent précaire de notre électricité et la conception d'une sorte de « pile » dont on se sert pour faire rouler cet engin délirant : le train. Les personnages évoluent dans un univers où la magie et l'industrie entrent en conflit. De plus, depuis quelques dizaines d'années, les grandes nations se constituent des collèges de magie de guerre. Des magies exclusives qui puisent aux flux d'un unique élément, cherchant ainsi à maximiser son potentiel destructeur. Chaque nation tentant d'en imposer à son voisin, les tensions montent.

Épilogue

Vous aurez compris que le jeu de rôle occupe une part tellement considérable dans ma vie qu'il m'était impossible de ne pas m'étendre. Merci à ceux qui ont lu jusqu'au bout. ■

Olivier Monseur

Transparence

La transparence est le lot des esprits, de toute évidence.
Qu'apportent les réflexions, les jeux de regards qui fuient… d'autre que du vent ?
Il était une fois une note de musique tombée des nuages, dure comme la pluie. Je l'aimais bien.
Elle a coulé, comme l'eau sous les ponts. Crois-tu ? Et si elle était encore là ? Bien là…
Que ferais-tu ?
Je l'ignore. Si j'y noyais mon attention, ce serait comme une douche froide, je pense.
La transparence est le lot des esprits, de toute évidence.
C'est clair comme de l'eau de roche, je suis d'une noirceur à faire peur.
Il me faut de l'eau pour me purifier, l'eau de ton regard.
Le mien est comme la neige, à la fois doux et froid. Mais qui le perçoit ?
La transparence est le lot des esprits, de toute évidence.

Liège, le 21 juin 2012

D'autres textes sur mon blog : **http://jules-cybele.skynetblogs.be**



© MICHEL DEBOIS

Un extrait du bestiaire d'Élem.



Gros plan sur le suspect !

Portrait

Olivier Monseur

Âge : 30
Race : liégeois
Pseudonymes :
Paragraphe 14,
Jules Cybèle

Compétences sociales

- Aimer ce que les autres n'aiment pas (et inversement)
- Coordonner les initiatives
- Déguster des bières artisanales
- Être à l'écoute
- Lancer des élastiques sur les autres
- Râler pour le principe
- Tchater sur internet

Compétences intellectuelles

- Boire du café
- Découvrir des groupes de musique insolites
- Écrire pour le plaisir
- Google
- Placer la barre très haut
- Prendre des photos en conventions

Compétences professionnelles

- Animation de jeu de rôle
- Bibliothéconomie
- Psychologie clinique
- Rédaction



© FUMBLE ASYLUM ASBL

Olivier Monseur.

Talents déchus

- Chômeur longue durée, nuits prolongées
- Écrire des poèmes pas pour moi-même
- À cœur perdu dans un monde sans vie
- J'aurais préféré être un zombie

Soft spot

- Fais trop de trucs en même temps
- Honnêteté dévastatrice
- Jamais satisfait ■

OLIVIER MONSEUR

Fin du monde et listes de courses

Que prendre et quoi abandonner en cas d'apocalypse ? Petit guide de l'indispensable pour l'après-tout…

The End

«C'est fait, tout le monde est maintenant au courant : la fin du monde est pour bientôt. On avait commencé, il y a trois ans, à parler de la fin du cycle Maya. Plus récemment, des informations ont commencé à arriver au sujet d'un astéroïde géocroiseur, dont la trajectoire devait croiser l'orbite de la Terre en décembre 2012… Une information parue en juin 2012, vaguement reprise par quelques magazines d'information en mal de scoop. Mais très vite, les spécialistes ont désamorcé la panique en relativisant fortement l'annonce : le risque était « extrêmement faible », certainement pas de quoi s'affoler.

Il y a un mois, un reportage intrigant a été diffusé sur CNN. Un astronome amateur, qui avait fait des calculs complexes, y expliquait qu'en utilisant ses propres mesures, avec son très gros télescope, il était arrivé à la conclusion que l'astéroïde, de 180 km de long, entrerait bel et bien en collision avec la Terre, probablement vers 2h du matin (GMT), quelque part entre l'Europe de l'Ouest et le centre de la Russie, le 19 décembre 2012.

Bien entendu, les différentes agences spatiales se sont empressées de démentir et de ridiculiser ce Gordon Fliburn, rebaptisé « Flash Gordon » par les caricaturistes de Hollywood. Mais cela s'est précisé fin novembre. Les observateurs indépendants ont multiplié les messages d'alerte et l'information devenait de plus en plus évidente, de moins en moins possible à dissimuler. Il s'avère que Flash avait en grande partie raison, bien qu'il ait lui-même sous-estimé la taille de l'aérolite, corrigée à 236 km de diamètre, composé essentiellement de roche solide. Les meilleures estimations prévoyaient que, 20 minutes après l'impact, un séisme de 12.5 ravagerait toute l'Eurasie, suivi par de terribles raz de marée capables de pénétrer jusqu'à 250 km à l'intérieur des terres.

J'ai appris ça hier et rien ne nous a préparé à ça.

J'ai pris ma voiture et quelques affaires. Je suis sans enfant, sans attache, j'ai peut-être une chance de survie, je connais un endroit calme dans les Alpes, loin de tout. Au creux d'une vallée, à plus de 2500 m d'altitude, je devrais pouvoir être à l'abri. Si je me dépêche, je devrais même pouvoir emporter de quoi vivre pendant quelques mois et ensuite, tenter de remettre en marche cette bonne veille humanité, dans un décor ravagé, refait à neuf. J'ai emporté des graines, des livres sur l'agriculture, sur l'astronomie et sur la survie en milieu hostile. Un manuel de bricolage pour produire de l'électricité en petite quantité avec les moyens du bord. Je serai avec des amis, trois femmes et deux autres hommes. Heureusement, chacun a des connaissances particulières. Nous aurons un dentiste, une infirmière, un agriculteur, un pharmacien, une militaire à la retraite récemment rentrée d'Irak… Moi-même, je suis expert-comptable et bon bricoleur. C'est amateur, c'est improvisé, mais difficile de faire mieux avec le temps qu'il nous reste. Si nous gardons notre calme, il y a des chances que l'on s'en sorte. J'écris ces lignes alors que le soleil vient de se coucher pour la dernière fois sur le monde tel que nous l'avons connu. Je pars tout à l'heure pour le chalet avec mes compagnons. Le météore devrait toucher la Terre dans quelques heures mais nous serons prêts.

Et vous ? » ■



© [[PAULA]]

Que faire de la fin du monde en jeu de rôle ?

Dans de nombreux jeux de rôle qui traitent de ce thème, les joueurs tentent de l'empêcher, mais, si la fin est inéluctable, que faire, en tant que joueur ou meneur de jeu ?

Dans un contexte moderne, la fin du monde peut survenir de plusieurs manières différentes, qui peuvent même se mélanger pour un cocktail encore plus explosif et dévastateur.

Dans le cas d'une catastrophe écologique, on peut imaginer qu'elle puisse s'étendre sur une période relativement longue. Pas de date précise dans ce cadre-là mais un enchaînement de catastrophes, de plus en plus meurtrières, qui transforment peu à peu le monde en entraînant la chute de la civilisation moderne. On peut toutefois intégrer dans ce contexte une sorte de date charnière à partir de laquelle les états deviendront incapables d'endiguer les difficultés, de maintenir le calme et la cohésion des populations dont ils ont la charge.

Il est aussi possible qu'une catastrophe nucléaire plonge alors très brutalement le monde dans une situation de crise, provoquant une réaction militaire en chaîne qui amène très rapidement à la fin de la civilisation humaine telle que nous la connaissons… et très certainement à un hiver nucléaire.

Quelques éléments de survie nécessaires à une fin du monde dans un contexte moderne

La nourriture en boîte est une ressource très pratique : elle se conserve facilement et sur une longue période. Dans la plupart des cas, la période immédiatement après



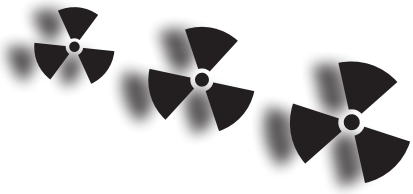
l'apocalypse risque de rendre la nourriture rare et difficile à récupérer. Le stockage nécessite cependant un local, ce qui rend la vie nomade plus compliquée. Dans l'idéal, un abri antiatomique fournit l'espace et la sécurité nécessaires.

Un homme en bonne santé mange environ une tonne de nourriture par an. La quête de nourriture est donc évidemment une priorité pour les groupes de survivants.

Plus compliquée encore à trouver que la nourriture, l'eau est certainement la ressource la plus vitale de toutes. Dans le cas d'une apocalypse nucléaire, la majeure partie des nappes phréatiques risque d'être contaminée. L'eau en bouteille fournit alors une excellente ressource en attendant de trouver mieux. Une personnage déshydraté ressentira très vite un affaiblissement qui ne doit pas être pris à la légère. Entre trois et six jours sans eau, selon le contexte météo, risque d'être fatal !

En cas de pollution de l'eau, les personnages vont devoir de toute urgence fabriquer des filtres à eau, car l'eau en bouteille ne durera qu'un temps. Si la civilisation s'effondre, le réseau de distribution d'eau sera certainement très vite hors d'usage. Les personnages seront alors contraints de revenir aux sources et chercher de l'eau dans la nature.

Des pastilles de purification de l'eau peuvent aussi les tirer d'affaire, s'ils arrivent à s'en procurer ou, mieux encore, à en fabriquer. Quant à l'eau radioactive, elle serait sans bactéries mais bue régulièrement, elle risque évidemment de contaminer le corps, provocant d'horribles effets secondaires (vomissements, vertiges, cancers, malformations…)



Si les personnages ne sont pas coincés sous terre, un téléphone satellite peut être un excellent outil, l'un des rares permettant encore de communiquer à très grande distance, dans la mesure où les satellites de communication ont été épargnés par la catastrophe. La difficulté réside alors essentiellement dans l'alimentation électrique de l'appareil. Il faudra un survivant bricoleur pour fabriquer des panneaux solaires, par exemple… en espérant que les rayons du soleil ne soient pas trop voilés par la poussière soulevée par la ou les éventuelles explosions du cataclysme !

Le matériel de camping, au sens large, est extrêmement utile : tente, sac de couchage, couteau, boussole, fil de pêche, allumettes… l'avantage du matériel de camping moderne réside dans sa facilité à le monter, démonter et transporter.

Agrémentez de corde, cordelette, bâche, tissus, nécessaire à coudre et une trousse de soins en cas de blessure. Des choses essentielles si on envisage de survivre longtemps, dans un environnement hostile avec peu de moyens.

Les armes peuvent être nécessaires, pour chasser ou se défendre des bêtes sauvages ou de bande de pillards armés moins prévoyants que vous. Privilégiez des armes avec une maintenance simple et rustique. Des armes de type arc peuvent aussi être une bonne solution. Si vous êtes établi quelque part, prenez de la documentation pour fabriquer votre propre poudre noire et vos munitions. Prévoyez que la civilisation va s'effondrer, que les supermarchés ne vont pas rouvrir avant très, très longtemps, et qu'après le pillage, même les choses les plus insignifiantes feront défaut…

Vous pouvez aussi, dès aujourd'hui, vous intéresser au recyclage. Quelle que soit la nature de la fin du monde, si vous y survivez, vous aurez des «souvenirs» de l'ancienne civilisation et à la clé des tonnes de déchets qui deviendront (peut-être) des objets intéressants. Les canettes de soda fourniront du métal raffiné pour fondre des flèches ou des balles, un pneu servira de matériau de construction pour créer rapidement une muraille.

La fin du monde dans un univers de *space opera* ?

Les univers de *space opera* ne craignent pas la fin du monde ? Rien n'est moins sûr. Certaines civilisations peuvent, avec le temps, voir arriver la fin de leur propre système stellaire. L'explosion de leur étoile ou sa lente transformation en naine blanche peut devenir le déclencheur de catastrophes climatiques dramatiques. Si une civilisation entière doit fuir, que doit-elle emporter?

Des flottes de vaisseau emporteront une partie de la population, à la recherche d'un autre monde pour un déménagement massif. Le voyage peut prendre des siècles. Il est probable qu'une partie de la population ne désire pas quitter son monde d'origine: l'expédition laissera alors une civilisation mourante derrière elle, qui se sait condamnée. Si une civilisation fuit dans l'espace, sera-t-elle condamnée à l'errance, voguant de système en système cherchant une planète d'accueil semblable à la leur?

Le thème peut devenir un bon moteur pour une campagne de jeu de rôle.

Que va emmener avec elle cette civilisation en fuite de son monde d'origine ?

Beaucoup de ces vaisseaux interstellaires seront regroupés en flottes, chargées de tout le savoir commun. Il est probable qu'une partie de la population soit placée



en « sommeil » pendue et soit « réveillée » à intervalles réguliers pour participer à la vie de la communauté durant l'exode. Cette errance est imaginable à grande échelle et peut toucher des races extraterrestres exotiques ou simplement une civilisation humaine technologiquement très avancée.

La fin vue dans un monde d'*heroic fantasy* ?

Le sorcier du Chaos a réussi à déjouer tous les plans ourdis par les héros du royaume, qui visaient à mettre en échec son projet de destruction du monde.

« J'écris ces lignes dans un état proche de la mort. Nous sommes coincés depuis des jours dans ce souterrain où nous avons pu survivre à l'onde de choc. Mais la majorité des galeries se sont effondrées, nous cherchons une sortie avec l'énergie du désespoir. À l'extérieur, la température a brusquement augmenté, nous l'avons sentie. Les feux de forêt ont dû ravager l'ensemble de la région, si on s'en tient à l'odeur de bois brûlé qui filtre de l'extérieur. Nous manquons de lumière, nous n'avions pas prévu de rester aussi longtemps sous terre. Certain ont craqué et se sont perdus dans les galeries, nous ne sommes plus que trois maintenant. Les piles de ma lampe faiblissent, pourtant je pensais que les nouvelles diodes étaient longue durée et assuraient 100 000 heures de fonctionnement. Je pense, si je m'en sors, à faire un procès à cette entreprise, pour publicité mensongère. Enfin, je doute qu'elle ait survécu au cataclysme. » ■



Les personnages des joueurs sont confrontés à une fin du monde, les portes des enfers s'ouvrent et des hordes de démons hurlants et assoiffés de sang et amateurs de chair chassent librement dans le monde. Dans cette ambiance, que faut-il pour résister ?

Une place forte, des vivres et de l'eau. Ajoutons à cela quelques soldats ou des hommes qui savent se battre et des femmes pour assurer la descendance. Sans oublier des armes, des tas d'armes et quelques personnes capables de les réparer ou en fabriquer de nouvelles. Prévoyez des années de combat, une mort à coup sûr anonyme dans un assaut contre votre place forte (une de plus), tué par un petit démon aussi effrayant que banal, qui vous aura eu à l'usure.

Mettre en scène une fin du monde où les personnages des joueurs, impuissants, subissent l'échec de héros de légende: une situation originale à exploiter.

Un magicien peut brutalement ne plus avoir de pouvoirs suite à la catastrophe, l'ouverture des portes des Enfers chassant toute énergie magique positive. Ces phénomènes spirituels peuvent rendent fous certains magiciens, qui passeront de l'autre côté du miroir, à la merci d'une énergie maléfique. Les Rois Mages deviennent alors des Rois sorciers, capables de lever des armées de morts-vivants, accompagnés de démons pervers et brutaux. Plus question de quêtes des héros, ni d'alliances... Ce type de fin du monde peut totalement redistribuer les cartes d'un paysage politique de complots où tous les nations et royaumes combattent une invasion unique et maléfique. ■

Christophe Calmes

Quelques inspirations pour mettre en scène des histoires post-apocalyptiques

L'Appel de Cthulhu

Imaginons une campagne de l'*Appel de Cthulhu* qui tourne mal, un Grand Ancien se réveille et les personnages des joueurs sont tous mort.

Pourquoi ne pas rester dans un univers qui subit les attaques de ce Dieu revenu pour détruire le monde ? Un exercice d'imagination, qui surprendra vos joueurs, habitués à des scénarios d'enquête et d'horreur surnaturelle, et tout à coup confrontés à des événements d'envergure mondiale qui glacent le sang. Ce contexte est même très intéressant à jouer dans les années 1920, redistribuant le chemin de l'Histoire réelle.

Cyberpunk

Jouez votre campagne, tout en faisant prendre conscience aux personnages des joueurs que leur monde est mourant et qu'il va bientôt devenir impropre à la vie humaine (à cause de l'environnement, de la pollution ou des changements climatiques... ou tout ça à la fois). Mettez en scène des scénarios de catastrophes environnementales de grande ampleur (Fukushima est une bonne source d'inspiration...). Le réservoir d'idées peut être large: cacher des preuves accablantes de pollution de l'environnement aux civils sur certaines zones (par des assassinats discrets), en passant la survie en zone contaminée où, bizarrement, les autorités locales tentent d'y confiner une grande partie de la population contre sa volonté.

Space opera

Vous pouvez orienter une campagne sur l'organisation de la fuite d'une planète ou d'un système entier. On verra sans doute des manœuvres politiques pour laisser certaines catégories de la population clouées sur une planète qui se meurt. La parole des scientifiques sera détournée et manipulée. Certains tenteront de fuir leur planète, malgré leur «intérêt limité» pour la civilisation, et surtout pour les dirigeants: trop pauvres, pas assez qualifiés, ne faisant pas partie de la bonne ethnie. Les thématiques de scénario sont très nombreuses.

Les séquelles d'une campagne d'héroïque fantastique ratée ?

Elles sont comparables à celles de la campagne de *L'Appel de Cthulhu* citée précédemment. Pourquoi ne pas continuer, avec de nouveaux personnages, mais qui cette fois sont confrontés à la victoire du mauvais camp. Le contexte reste le même, mais les dangers plus grands et abominables (si un roi nécromant met la main sur l'Orbe de Pouvoir ultime et qu'il fait déferler des hordes de démons et de morts vivants sur le monde, jadis beau et poétique). Dans ce contexte, vous pouvez largement assombrir l'univers, mettre en scène les vestiges de l'âge d'or où les créatures de cauchemar étaient bien enfermées dans d'obscurs souterrains.

Inverser les alignements

Et si on inversait les rôles ? Les joueurs se retrouvent alors jouant des aventurières orques débutantes ou des mages maléfiques niveau 1 qui nettoient les donjons où se sont réfugiés de dangereux mages de la lumière divine et purifiante. Ils seront secondés de paladins qui ont juré fidélité au Dieu de la Bonté divine. Le Loyal Bon passera pour un affreux et inversement. ■

La Boîte à questions

« Comment mettre en scène la fin d'une campagne au long cours ? » me demande un de mes joueurs…

Mettre un point final à une campagne de plusieurs années, c'est un peu comme orchestrer l'apocalypse…

La première question à se poser, c'est plutôt « pourquoi ? » Après tout, si la campagne tourne bien depuis longtemps, est-il vraiment utile d'y mettre fin ? Certains groupes de jeu prolongent plutôt le plaisir en changeant de personnages tout en restant dans le même cadre de jeu pour profiter d'un univers familier et souvent déjà très dense.

Admettons: vous avez de bonnes raisons. Les joueurs se séparent pour des raisons extérieures, c'est la fin du monde la semaine suivante…



Mettre fin à l'univers d'une campagne n'est pas anodin. On ne dit pas simplement « au revoir » aux personnages ou à l'intrigue mais à l'intégralité des éléments qui ont construit le jeu, au fil des séances. Un meneur de jeu ne doit pas prendre cela à la légère, pas plus que ses joueurs. Il serait dommage de se dire, un soir : « Allez, ce coup-ci, on flingue tout ! » Si c'est le cas, le MJ a tout intérêt à se réserver secrètement une porte de sortie : tout ceci n'était qu'un rêve, une simulation, une réalité alternative… et les personnages ont droit à une seconde chance. C'est une technique à utiliser extrêmement rarement pour éviter de lasser mais qui peut laisser une forte impression aux joueurs si elle est utilisée habilement. Des joueurs qui tiennent à leur personnage comme au background de leur campagne risquent d'avoir des sueurs froides s'ils voient leur monde imaginaire préféré s'effondrer autour d'eux… et leur soulagement d'apprendre qu'ils sont sauvés restera mémorable.

Mais cette solution reste une apparente fin du monde… la vraie, elle reste définitive, irrévocable. Le MJ orchestre la mort des principaux PNJ, la destruction des décors qui ont marqué la campagne, et les PJ doivent jouer un rôle essentiel dans cette apocalypse : leur décrire quelque chose d'extérieur, inévitable, risque de frustrer le groupe en donnant l'impression de regarder une cinématique. L'idéal reste de proposer des choix cruciaux aux personnages, qui ne seront pas capables de tout assumer seuls : deux PNJ majeurs sont en danger de mort simultanément, à deux endroits différents : qui choisiront-ils de sauver ? Une fois plongés dans l'action, ils découvrent que le personnage sacrifié possédait une clef qui aurait pu empêcher la catastrophe suivante…

Au final, mettre fin à la campagne, au monde du jeu, c'est aussi proposer aux personnages des joueurs de se sacrifier pour tenter de sauver ce qui peut encore l'être. En donnant leur vie, ils deviennent les véritables héros qu'ils aspiraient peut-être à devenir. Le monde, lui, malgré tout, ne sera plus jamais comme avant.

Et le rideau tombe. ■

Benoît Chérel



Le Courrier des lecteurs

C'est la fin du monde ! Du coup, plus le temps de faire dans la dentelle, au diable les inhibitions, les lecteurs balancent leurs quatre vérités dans le courrier… Attention, cataclysme en vue !

« Ph'nglui inglw'nafh »

« J'ai découvert avec intérêt, au petit déjeuner, votre fanzine. Je constate que certains de vos contributeurs me citent dans leurs portraits et autres articles, mais je n'ai reconnu aucun de mes adorateurs…

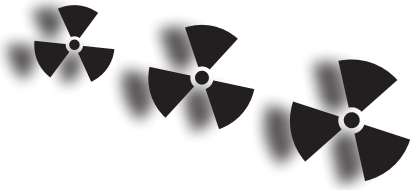
C'est bien dommage.

Comme vous m'êtes sympathiques, je laisse deux jours à votre équipe pour vous convertir.

Sinon tant pis pour vous.

Amicalement »

Grand Cthulhu



« Frénétiquement vôtre »

« Ce n'est pas facile pour moi de l'avouer, mais à l'approche de la fin du monde, j'ai craqué : j'ai loué l'intégrale de Twilight.

Histoire de ne pas disparaître idiot.

J'ai tenu une heure, après trois crises de frénésie. J'étais seul, heureusement.

Je souhaite donc avoir les coordonnées du réalisateur, de l'auteur, des acteurs… bref de toute l'équipe. J'aimerais leur régler leur compte avec quelques amis avant la grande disparition.

Open bar ! »

Comte D.

« Staying alive, staying alive… Ah, ah, ah, Aaaaah ! »

« Salut c'est Ruppert. Quand je vous disais que c'était l'apocalypse, vous m'avez ri au nez… Ah bin vous faites moins les malins, maintenant ! Bon, nous on a perdu Josh et Martha, qui se sont fait bouffer par des mutants, nettement plus coriaces que les zombies de base. Il faut dire que depuis que les centrales nucléaires se sont mises à exploser comme des pastèques trop mûres, les choses se sont un peu compliquées… Bref, on attend toujours votre guide du routard de l'Apocalypse, les gars ! »

Ruppert, survivant à l'apocalypse zombie depuis le N°5 des Chroniques d'Altaride.

Pour cause de fin du monde, la rédaction n'est plus en état de vous répondre. Bon courage. Nous rendons l'antenne. ■

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 avez repéré une source d'eau potable et vous la gardez jalousement avec l'arsenal de la base militaire voisine. Votre femme est un zombie mangeur de cerveaux : comment gérez-vous votre couple ? Racontez-nous votre bizutage à la secte des Grands Anciens, le jour de l'Éveil. ■

Benoît Chérel et Sophie Pérès



© FURNSTEIN

Fin du monde, mode d'emploi

Un cours proposé par l'ENSMM (École nationale supérieure des maîtres du mal) du professeur Mansard – Silberstein, aka le Fantôme de Savoie aka Moriarty 2.0.

La salle de conférence est plongée dans l'ombre, derrière les pupitres attendent les élèves de l'ENSMM, sélectionnés parmi les malfrats les plus prometteurs du monde. Issus de l'ensemble des voies de formation de notre beau pays, on trouve de futurs scientifiques fous accompagnés de leurs robots exterminateurs, on trouve des politiciens vicieux dissimulant leur vrai visage derrière un masque affable, mais aussi des tueurs issus de la France d'en bas, chefs de bandes charismatiques ou assassins solitaires venus de leurs quartiers chauds… Tonitruante dans les hauts parleurs, retentit la Marche impériale, et un projecteur éclaire un homme très grand et très maigre, vêtu d'une veste en tweed avec des pièces de cuir sur les coudes. L'homme s'éclaircit la voix avant de s'adresser à ses fidèles étudiants.


© BEN SALTER

Bonjour à tous, nous avons parlé lors de notre dernier cours de la méthode à appliquer pour repérer un agent infiltré dans votre repaire secret. Nous n'y reviendrons pas mais souvenez-vous que c'est un sujet qui peut tomber lors du contrôle de travaux pratiques de la semaine prochaine. Aujourd'hui, nous allons aborder un point très important pour votre future carrière de maître du mal, à savoir votre apothéose, votre fin du monde.

Gardez à l'esprit qu'une bonne apocalypse demande d'abord une préparation minutieuse mais que cela n'est jamais suffisant. Nombre de vos prédécesseurs ont passé des années à préparer des plans complexes pour voir leur projet anéanti en quelques jours par un quelconque agent du bien. C'est pourquoi il vous faudra faire usage de toutes les notions que nous avons déjà étudiées ainsi que de la plus grande vigilance pendant la réalisation de ce grand plan.

Comme vous le savez, la présentation de votre grand plan fera l'objet d'une présentation orale lors de votre examen final. Je vous invite donc à étudier le sujet dès maintenant et à ne pas attendre le dernier moment. Je vous rappelle qu'un échec à l'examen n'est suivi que d'une seule sanction, le renvoi définitif de l'ENSMM. Et vous savez ce que nous entendons par définitif, à l'école…

Ce préalable étant bien clair dans notre esprit à tous, passons en revue quelques-unes des bases les plus classiques des fins du monde mises en place par nos augustes prédécesseurs. J'ai coutume de commencer ces présentations en parlant du Déluge. Vous me direz certainement que le Déluge ne compte pas, puisque c'est un châtiment divin qui s'est abattu sur l'Humanité. Mais c'est là que vous vous trompez. Sans entrer dans des considérations théologiques inu-



tiles ici, votre professeur de Propagande, cultes et sectarisme vous en parlera mieux que moi. Toujours est-il que l'architecte du déluge n'est pas le dieu vengeur de l'Ancien Testament mais bien sa sombre contrepartie, le premier maître du mal de grande envergure qui, ayant réussi à corrompre la majeure partie de l'Humanité, déclenche le châtiment divin. Ce qu'il faut retenir de cette expérience, et je vous encourage à le noter, c'est qu'il n'est pas toujours nécessaire pour un maître du mal de posséder les moyens de son apocalypse. Il est possible de travailler avec un budget limité, si l'on est capable de manipuler ceux qui, eux, ont les moyens de la réaliser. C'est même une ancienne tradition, comme disaient nos prédécesseurs lors de la fondation de notre établissement : « À l'ENSMM on a peut-être pas d'argent mais on a des idées ! »

Il est toujours utile de garder l'esprit fixé sur votre objectif final. Déclencher un hiver nucléaire qui exterminera la majorité de la faune et de la flore terrestre est certes une tâche respectable en soi, mais… pour quoi faire ? Vous avez enfin réussi à faire plier les gouvernements qui vous reconnaissent comme gouverneur global sous la menace de votre laser lunaire géant, c'est très bien mais dans quel but ? Vous le comprendrez aisément, si vous voulez qu'on vous prenne au sérieux, il est nécessaire que votre grand plan ne s'arrête pas à l'apocalypse. Si vous mettez fin au monde c'est pour en rebâtir un qui réalisera vos rêves.

Mais il est vrai qu'il existe une exception, les puristes parmi vous l'auront déjà deviné : une fin du monde n'ayant d'autre justification que l'expression d'un nihilisme exacerbé que certains n'auront manqué de développer au cours d'une existence difficile. Ou peut-être



© PIERRE J.

simplement pour être sûr de faire disparaître les chanteuses à voix, les caniches toilettés ou les salsifis. Je vous le dis clairement, en ce qui me concerne, une fin du monde qui n'a d'autre but que l'annihilation totale et irrémédiable du salsifis se justifie en elle-même.

Une fois que votre objectif est clairement défini, vous pouvez vous poser la question de la méthode. Les plus scientifiques d'entre vous pourront créer des rayons de la mort, des inventions complexes et magnifiques. Je les encourage à me soumettre leurs plans pour validation, les meilleurs d'entre eux pourront bénéficier d'une bourse pour leur développement. Pour les autres, plusieurs options s'offrent à vous :

Premièrement, vous pouvez faire pression sur un de vos collègues scientifiques et lui demander de travailler pour vous. Certains des plus grands ont su s'entourer d'une équipe dévouée !

Deuxièmement, nous l'évoquions précédemment, vous pouvez exploiter des armes de destruction massive déjà existantes. L'évolution des stocks militaires, ces dernières années, est tout à fait adaptée à ce genre de démarche.

Troisièmement vous pouvez utiliser des moyens plus subtils. Pourquoi utiliser une arme énorme alors que la destruction d'un système économique sans aucune utilisation de violence peut tout aussi bien mettre fin au monde tel qu'on le connaît ?

Mais l'heure passe et j'ai peur que notre cours ne soit terminé. Pour la prochaine fois, vous me trouverez trois méthodes infaillibles pour mettre fin au monde. Je vous remercie de votre attention et à la semaine prochaine. ■

Julien Pouard



© EILLÉA TICEMON

Le 22 décembre 2012… Ils arrivent !

Rencontre avec Eilléa Ticemon, Mâle & Femelle, auteurs du jeu de rôle *Manga No Densetsu*.

• Le background de votre jeu, Manga No Densetsu, débute le 22 décembre 2012 ; allez-vous marquer l'évènement IRL (si le monde est encore debout) ?

Euh… À vrai dire… Le programme IRL en ce premier jour des vacances scolaires sera de survivre aux trois tornades que nous avons à la maison, et qui valent bien un Éveil complet de *kakujin*…

Eh ouais, la vraie vie, elle est parfois un peu moins glamour que la vie rôlistique…

• Que représente la date du 23 décembre 2013 ?

Le début du second tome que nous avions prévu pour le jeu, au-delà de la première année passée sur Terre par les *kakujin*.

© ELLÉA TICEMON



• Le jeu fait, semble-t-il, la part belle à l'improvisation, mais avec un système de règles très simples. C'est pour le rendre accessible aux débutants en jeu de rôle ?

Exactement. L'idée était de faire venir au jeu de rôle des lecteurs de manga, très nombreux en France, et pour cela, un système de jeu simple paraissait opportun, notamment avec un dé 6 que tout le monde a chez lui dans un Monopoly ou un Trivial Poursuit. Par ailleurs, pour les joueurs plus expérimentés, sans tomber dans un système purement narrativiste, nous souhaitions centrer le jeu davantage sur l'interprétation des *kakujin*, les personnalités des héros étant fondamentales dans les mangas, que sur des règles complexes. Nous avons conscience que c'est un choix qui est loin de faire l'unanimité, mais nous l'assumons parfaitement.

• Pour les non-japonisants... que veut dire « No Densetsu » ? (oui, je sais, honte sur moi...)

Aucune honte à avoir ! « *Manga no Densetsu* » signifie « La légende des mangas », tout simplement.

• Le système d'écran du joueur permet de « cacher » un peu son jeu aux autres joueurs, même au MJ. Les personnages jouent « chacun pour soi » ? Quelle était l'intention de départ ? Empêcher les joueurs de perdre leur feuille ?

Pas du tout. L'esprit n'était pas du chacun pour soi, mais au contraire, de permettre aux joueurs d'avoir sous les yeux les informations « visibles » des *kakujin* des autres, afin de favoriser le fait de nommer correctement le personnage sans que chacun ne doive prendre les noms en note sur une



© ELLÉA TICEMON

feuille volante, de se les représenter physiquement tels que les ont pensé les joueurs, etc. Et le MJ, de toute façon, a connaissance de l'ensemble des informations sur les personnages, donc cela ne change rien pour lui. Il peut consulter au besoin l'écran du *kakujin* au même titre qu'il peut demander au joueur de lui passer sa feuille de personnage classique. Par ailleurs, les informations qui sont à l'intérieur, en effet, sont autant de surprises que le joueur pourra faire découvrir à ses compagnons d'aventure au fil du jeu, car ils ne sont pas censés les connaître dès le départ. L'intérêt de l'écran du *kakujin* est donc de favoriser les interactions.

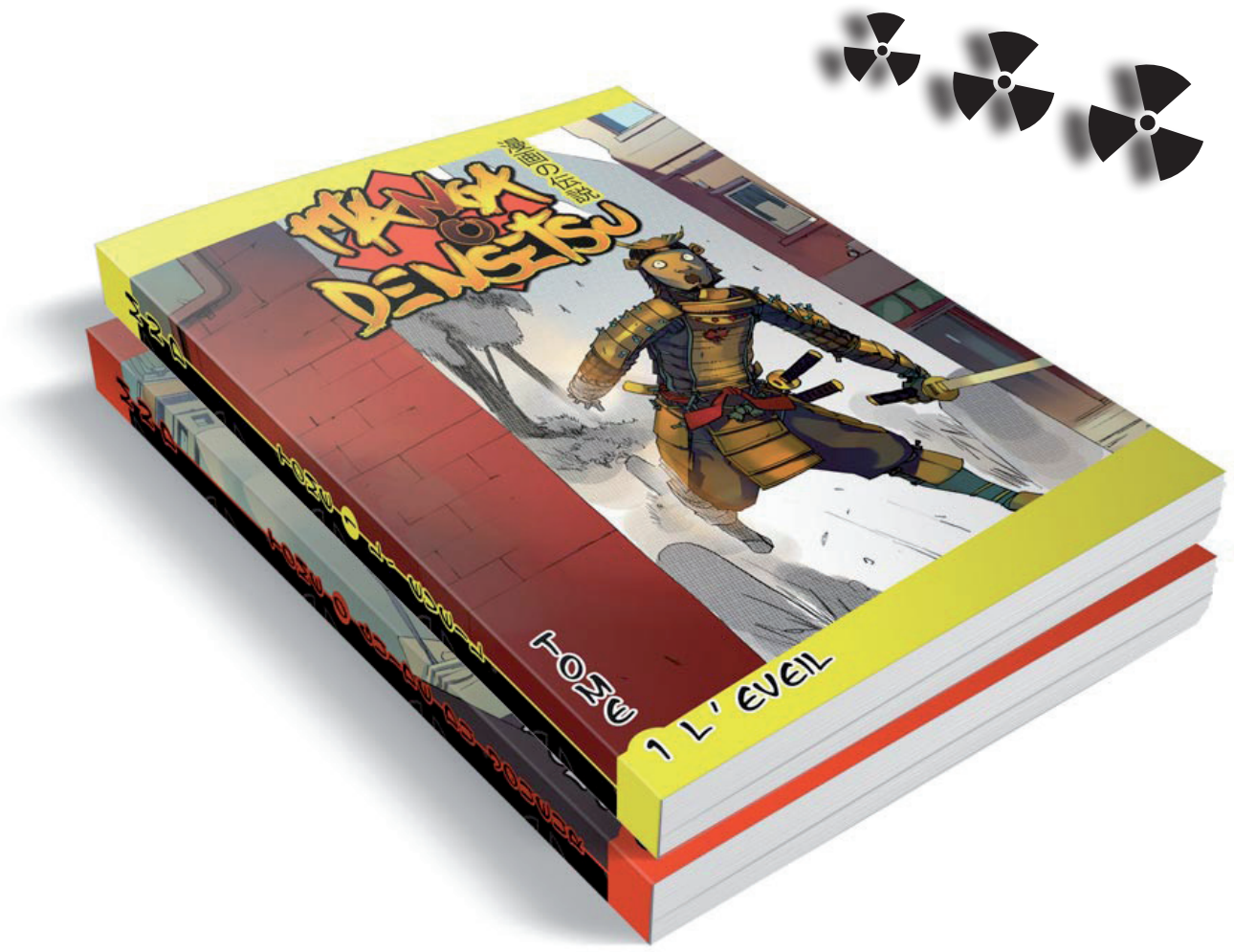
• Tous les personnages de manga sont-ils jouables ? Y a-t-il des « limites » à poser ou est-ce que cela reste à l'appréciation du MJ ?

Dans l'absolu, tous les personnages sont jouables. Tout est une question d'interprétation et d'optimisation du *kakujin*. Mais il est évident que comme dans tout jeu, il incombe au MJ de fixer les limites qui lui semblent raisonnables et gérables pour ses parties. Qui plus est, les *kakujin*, au tout début, sont limités par le niveau de leurs pouvoirs et leurs caractéristiques. Après, libre au MJ d'attribuer l'expérience afin de gérer au mieux l'évolution des personnages en fonction des aventures qu'il souhaite leur proposer. Le personnage parfait n'existe pas. Chacun a toujours au moins une faiblesse. Il suffit au MJ de rappeler le joueur à l'ordre en cas de débordement en jouant sur ce talon d'Achille.

• À quand la suite ?

Excellente question, merci de l'avoir posée ! A vrai dire, pour l'instant, nous ne pouvons pas avancer de date. En effet, *MnD* va changer de label, et les discussions sont actuel-

© EILLÉA TICEMON



lement en cours avec le nouvel éditeur. Dès que nous le pourrons, nous communiquerons sur les projets et les dates prévues de sortie. Mais quoi qu'il puisse en être dit, la suite est bel et bien toujours d'actualité, et même d'ailleurs, pour tout dire, en préparation...

• Quels sont vos mangas préférés, ceux qui ont pu vous inspirer? Mangas « Club Dorothée », lectures d'ados, les deux mon Capitaine ?

Les deux mon Capitaine ! Baste, alias Eilléa Mâle, a davantage été inspiré par les mangas papier et les anime en long métrage, alors qu'Élise, alias Eilléa Femelle, l'a davantage été par la culture « Club Dorothée » (que le trentenaire qui ne l'a jamais regardé jette la première pierre, nanmého !). Difficile donc d'avancer des mangas préférés dans un style précis, car l'idée était justement de s'inspirer de tous pour proposer aux joueurs une liberté de conception assez vaste, d'où les onze classes, avec multiclassage possible, proposées. Néanmoins, à titre indicatif, le TOP 5 de Baste pour les mangas papier est : *City Hunter*, *Akira*, *Family Compo*, *Fairy Tail* et *Gunnm*.

• Et si vous aviez vu juste? Si le 22 décembre 2012, les* kakujins *débarquent VRAIMENT ?... Avez-vous des conseils à nous donner ?

Faites un stock de mangas et cherchez les héros ! Et sinon, fuyez pauvres fous, fuyeeeeeez !!! ■

Propos recueillis par Sophie Pérès



Broken Rooms

12 fins du monde pour le prix d'une…

De nombreux jeux de rôle ont exploité le filon de la fin du monde ces 20 dernières années, en particulier à l'approche de l'an 2000. Le *Monde des Ténèbres* (dans sa version originale) de White Wolf a d'emblée placé son premier jeu, *Vampire, la mascarade*, sous l'influence de cette fin. Lorsque le jeu sort, elle reste lointaine, une légende parmi d'autres offerte en pâture aux groupes de jeu voulant s'en saisir. Le deuxième jeu de la gamme est plus clair encore, *Loup-garou, l'apocalypse*, décrit un peuple déclinant de garous luttant contre l'extinction. Au fil des ans, la gamme se développe dans tous les sens, décrivant de nouvelles créatures surnaturelles sur le modèle des premières, mais peu à peu le thème de la fin du monde s'impose. White Wolf décide d'ailleurs de mettre fin au *Monde des Ténèbres* en 2004 avec quatre suppléments présentant chacun plusieurs interprétations de l'apocalypse : *Géhenne* pour les vampires, *Apocalypse* pour les garous, *Ascension* pour les mages, et le *Time of Judgment* pour le reste des acteurs surnaturels (sans oublier le premier d'entre eux, qui présente une apocalypse limitée au monde des morts : *End of Empire*).

En France, la gamme *Nephilim* de Multisim qui, au passage ressort ces jours-ci, pour une 4e édition, exploite le même filon : l'Apo-



© GREYMALKIN DESIGNS

calypse apparaît dans le développement de la gamme à travers une série de révélations sur l'univers dans des suppléments comme *Testament* et surtout les magistrales *Chroniques de l'Apocalypse*.

Ces deux jeux permettent au joueur de vivre une apocalypse et ce ne sont que deux exemples parmi de nombreux jeux qui se placent juste avant, pendant ou après la fin du monde. Pour ce numéro spécial fin du monde des *Chroniques d'Altaride*, il a paru intéressant de présenter un jeu récent exploitant ce thème : *Broken Rooms*.

Les Salles brisées

Broken Rooms est un jeu publié par Greymalkin Designs, on peut acheter la version PDF ou en impression à la demande sur le site Rapidejdr. Malheureusement pour les non anglophones, il n'existe pas en version française.

Broken Rooms se présente comme un jeu relativement classique, avec un MJ et des joueurs, qui incarnent des personnages ayant la particularité de voyager dans des mondes parallèles et qui en tirent un certain pouvoir sur la réalité qui les entoure. Les règles sont simples et efficaces, se payant le luxe de ne fonctionner qu'avec des D12. Le système de base rappelle celui de *C.O.P.S.* : vous jetez un nombre de D12 correspondant à une caractéristique, que vous confrontez à un score de compétence (entre 10+ et 8+ à la création d'un personnage), chaque dé dépassant la compétence apporte un succès. Un système d'aspects (comme dans le système FATE par exemple) vient compléter la description du personnage.

C'est l'univers de *Broken Rooms* qui est plus original. Le 13 août 2002, un évènement extraordinaire a eu lieu, qui est passé totalement inaperçu sur Terre : la divergence.



© GREYMALKIN DESIGNS

Ce jour-là le *Nearside* (le voisinage ?) est apparu. Douze Terres alternatives connaissant chacune un bouleversement total sont nées. Et le jeu propose de visiter ces douze terres alternatives.

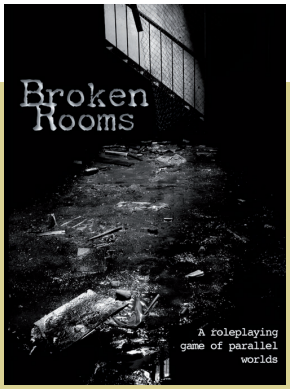
Quel est le rapport avec la fin du monde ?

Sur chacune de ces terres l'apocalypse a eu lieu ou est bien en chemin, le jeu propose de jouer dix ans après la divergence. Sur Terre2, la très grande majorité des humains a disparu, du jour au lendemain, et la nature a repris ses droits. Sur Terre3, la chute d'un météore géant a quasiment annihilé la population, les quelques survivants tentent tant bien que mal de résister à l'hiver nucléaire qui s'est abattu sur eux. Sur Terre5, seules quelques rares élues peuvent tomber enceintes, la majorité de l'humanité est stérile et la population vieillit. Plus on s'éloigne de Terre1, notre monde, plus les conditions sont étranges. Citons simplement Terre12, envahie par des monstres que seuls les enfants peuvent voir, et qui ont donc la tâche de protéger les adultes, incapables de se défendre contre une menace invisible. ■

Broken Rooms

Il existe des portes entre les mondes. Des lieux qui coexistent brièvement, ici ou là, mais seulement pour vous et vos semblables. Les « broken rooms ». (Ce ne sont pas toujours des pièces). Un bout de route qui ne semble jamais le bon. Un banc de parc où vous avez embrassé pour la première fois. L'allée où vous avez été assassiné. Traversez le Voisinage. Sauvez les mondes. Sauvez vous. L'horloge tourne. ■

www.brokenrooms.com



© GREYMALKIN DESIGNS

L'Ours de la Place Vendôme

Scénario d'introduction à *Broken Rooms*

L'Ours de la Place Vendôme est un scénario d'introduction pour *Broken Rooms*, dans lequel les personnages vont connaître leur première chute dans le *Nearside* et se retrouver dans le Paris de Terre2, sans comprendre ce qui leur arrive. Il est recommandé d'en dire le moins possible aux joueurs, pour qu'ils comprennent par eux-mêmes ce qui arrive à leurs personnages. Lors du test du scénario et de la création de personnage, les joueurs ont eu comme seules informations :

- Vous jouez un humain contemporain, un type normal en somme.
- Tous vos personnages ont toutefois une chose en commun, un 13 août de ces 10 dernières années, ils ont connu une terrible perte qui a bouleversé leur vie.
- Depuis l'évènement vous avez du mal à vous faire de nouveaux amis, à rencontrer de nouvelles personnes.

Nous avons donc eu 4 personnages :

- Une agricultrice dont la ferme a été frappée par la foudre un 13 août et qui a tout perdu. Elle a dû depuis venir vivre en ville et travailler dans une usine de fabrication de poubelle.
- Un trader très en vogue qui, un 13 août, a connu la faillite totale du portefeuille d'action dont il avait la gestion. Viré et échappant de justesse à une inculpation, il survit depuis en abusant de la confiance de vieilles dames qu'il séduit sans vergogne.
- Un convoyeur de fonds, dont le camion a été braqué au lance-roquette un 13 août et qui a vu mourir toute son équipe. Miraculeusement rescapé de l'assaut, il travaille maintenant dans un bureau, affligé d'un intense stress post-traumatique.
- Un braqueur qui, lui, a failli mourir lors de son interpellation, un 13 août, et a passé les 10 dernières années en prison. Le jeu commence alors qu'il vient d'être libéré sous contrôle judiciaire.

Au début du jeu, les personnages ne connaissent pas l'existence des mondes parallèles, et n'ont pas conscience d'être différents. Leurs pouvoirs ne sont pas encore apparus.

ACP

Dans *Broken Rooms,* les personnages sont porteurs d'une anomalie du cerveau postérieur (ACP) qui est à l'origine de leur capacité à voyager et à transformer la réalité. Si tous les porteurs de l'ACP (désignés ACP+) ne voyagent pas, tous échappent aux anomalies des Terres alternatives. Sur Terre2 par exemple, le 13 août 2002 l'ensemble de la population ACP- a disparu et seuls les humains ACP+ sont restés sur place. Sur Terre5, les femmes ACP+ sont les seules à pouvoir tomber enceintes et sur Terre12 les ACP+ continuent à voir les monstres à l'état adulte. ■



DOMAINE PUBLIC

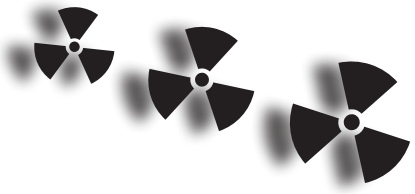
L'histoire commence le 13 août 2012, à 5h30 du matin, dans une station de métro parisienne. Les personnages vont travailler ou rentrent chez eux selon leur emploi du temps. Le quai est quasiment vide et un néon défaillant grésille au plafond de la station. Les personnages montent dans la même rame, qui ne contient qu'une paire de femmes de ménage africaines et un ouvrier d'entretien fatigué…

Technique

Vous ne trouverez que peu d'informations techniques dans ce scénario, de manière à vous laisser libre de l'utiliser pour un autre jeu au thème similaire.

Terre2

Sur Terre2 l'humanité a disparu du jour en lendemain sans aucune explication, seuls les humains ACP+ sont restés. En 10 ans d'absence, la civilisation s'est effondrée, et les survivants ACP+ doivent se défendre contre une nature devenue hostile et sauvage. Les phénomènes climatiques sont plus extrêmes, les animaux se sont multipliés et sont très agressifs envers les survivants humains. Terre2 est donc un monde très dangereux pour les voyageurs, mais il recèle aussi de nombreux trésors : banques aux coffres pleins, bijouteries, musées… Il n'y a qu'à se servir pour se faire un peu d'argent. ■



La première chute

Le métro démarre, un des tubes néons est défaillant et clignote. La rame pénètre dans le tunnel séparant les stations, quand soudain une panne électrique globale le frappe. Les personnages sont plongés dans le noir (aucune lumière de sécurité) et dans un silence complet. Une forte odeur de poussière envahit peu à peu le wagon immobile, ainsi que celle d'un feu de bois, et un fond animal, musqué. Quand les personnages obtiennent un peu de lumière (par exemple avec un portable), ils se rendent compte de plusieurs choses (par exemple grâce à un jet Mental/Perception, plus il y a de succès plus les joueurs obtiennent d'infos) :

- Ils sont seuls dans la rame, les femmes de ménage, l'ouvrier ont disparu.
- Le tunnel devant eux est à moitié effondré, et les rames derrière eux ont déraillé, les vitres sont cassées, et les surfaces métalliques rouillées.
- Des formes grouillent au sol et sont attirées par la lumière : des rats énormes et pas du tout effrayés par les personnages.

Les personnages devraient rapidement chercher les rats qui veulent entrer dans le wagon et tentent de les attaquer. S'ils sont gros et agressifs, ils restent des rats, et tant qu'ils ne sont pas présents en grand nombre, seul le risque d'infection et la douleur menacent les personnages. On peut exiger des jets de Physique/Combat personnel ou Physique/Athlétisme selon les méthodes pour les repousser, pour fermer au plus vite les fenêtres du wagon.

Les rats arrivent par l'arrière de la rame, vers l'avant on trouve un éboulement qui une fois qu'on est assez prêt (ou plutôt avec un bon jet de Mental / Perception) révèle un passage étroit dans lequel un adulte peut se faufiler. De l'autre côté du tunnel a été installé un feu de camp auprès duquel se trouve un homme armé vêtu de fripes d'origine diverse. Il n'a pas plus de 20 ans. À la vue des personnages il les met directement en joue avec un vieux fusil de chasse.

La tribu du métro

Si Charly (le jeune homme) est surpris de voir des gens traverser le passage, il est éberlué quand il les voit sans armes, dans des vêtements neufs. Il faut dire que les personnages sont arrivés sur Terre2 sans le savoir, et que sur Terre2 les humains sont devenus très rares. Charly avait 10 ans quand sa famille a disparu, avec 99% de la population humaine. Il a rejoint la tribu du métro (que nous découvrirons plus tard) après avoir réussi à survivre quelques mois en pillant les magasins parisiens.

Après avoir écouté les explications certainement confuses des personnages (qui ne savent pas qu'ils ont changé de monde, et si le secret a été bien préservé les joueurs non plus), il siffle pour avertir la tribu. Quelques instants plus tard, deux gamins d'une dizaine d'années déboulent et dévisagent les personnages. Il ne faut pas hésiter à les faire poser plein de questions aux joueurs sur leurs éventuels accessoires technologiques, n'oublions pas que la civilisation s'est écroulée il y a 10 ans.

Charly demande à Hugo et Lucas d'emmener les personnages auprès du Vieux, dans la station toute proche. Après quelques pas la station apparaît, transformée en habitat de fortune depuis une dizaine d'années et envahie de bric-à-brac. On peut apercevoir les autres membres de la tribu du métro :

- Julianne, jeune mère qui s'occupe d'Hugo, Lucas et de Louison sa petite dernière. Elle discrète mais pleine d'autorité. Le père des enfants a été

tué par l'Ours il y a quelques années, elle est donc veuve.

- Nadia et Selim, un couple d'environ 35 ans, de bons techniciens qui excellent dans la reconversion des appareils anciens. Ils travaillent sur des ateliers jumeaux. Leur fille Halima n'est jamais très loin d'eux et joue avec des poupées de récup'.
- Roger, dit le Vieux, a une cinquantaine d'années. La nature exacte du vieux est laissée à l'appréciation du MJ qui devrait en faire un personnage important de la vie d'un des personnages avant leur divergence. Par exemple un des collègues du convoyeur de fond, mort lors de l'attaque du fourgon pour le groupe de PJ présenté plus haut. Roger est la version du PNJ disparu sur ce monde, l'impossibilité de la chose devrait frapper fort les PJ à ce stade du scénario.

Le Vieux les accueille dans un local technique et est aussi étonné qu'eux de retrouver une connaissance dans le groupe. Il offre à boire à tout le monde, un grand cru ou un whisky de grand âge, récupéré dans un magasin de luxe parisien maintenant déserté.

La discussion s'engage, le Vieux met en garde les voyageurs contre l'extérieur mais avec un peu de persuasion il pourra accepter de leur montrer les environs. Il insiste cependant qu'ils s'arment et s'équipent avant de sortir. La plupart des animaux ne sont pas dangereux, mais s'ils tombent sur une meute de chiens il faut être capable de se défendre. Il évoquera aussi les pigeons, devenus suffisamment agressifs pour attaquer à vue, les faucons de Notre-Dame toujours en chasse.

Il est 15h et Paris ne s'est toujours pas éveillé

Dehors les personnages sont confrontés à un Paris (ou une autre grande ville avec un métro, ne soyons pas sectaires) transformé. La nature a repris rapidement ses droits, la végétation s'est implantée partout où elle le pouvait et en 10 ans elle a pu beaucoup. Le plus impressionnant reste l'absence totale ou presque d'activité humaine. Quelques chants d'oiseaux et quelques bruits d'animaux au loin mais c'est tout ce qu'on peut entendre. Pas un seul moteur, pas un klaxon, rien.

Le Vieux ne veut pas trop s'éloigner de la station mais puisqu'il a des bras avec lui, il va en profiter pour se ravitailler dans grand magasin proche. « C'est à peine à 15 minutes de marche », assure-t-il aux personnages. Ces 15 minutes de marche vont se transformer en 30 minutes de traversée de petites rues et de détours car à mi-chemin le Vieux leur montre des traces impressionnantes et murmure: « Faut faire gaffe les gars, l'ours est de sortie, on prend pas de risque on fait un détour ». Un jet de compétence adéquat (Mental / Zoologie par exemple ou Âme / Psychologie) permettra de reconnaître les traces comme celle d'un ours énorme et de se rendre compte que le Vieux ne plaisante pas.

L'ours en question s'est échappé d'un cirque et a gagné la ville depuis quelques années, il règne quasiment en maître sur tout un quartier non loin du métro. Mais nous y reviendrons.

Arrivé enfin jusqu'au grand magasin, les vitrines datant de 10 ans et quasi intactes de ce temple de la consommation de masse attendent les personnages.


© BHASKAR655-D5B1LR0

Le Grand magasin

Qui n'a pas rêvé de se retrouver un jour enfermé dans un grand magasin de nuit et de pouvoir y faire absolument ce qu'on veut ? De nombreux films et livres exploitent ce filon et c'est ce sentiment qui devrait assaillir les joueurs : en face d'eux il y a tout ce dont ils ont pu matériellement désirer (en dehors des produits les plus luxueux) et personne pour les retenir. Pire encore, le Vieux les encourage à se servir.

En 10 ans les rayons ont évidemment diminué et surgelés comme produits frais ont cessé d'avoir tout attrait. Mais il reste des conserves, des produits secs et surtout des vêtements, produits d'entretiens, etc. encore intacts. Laissez les joueurs se faire plaisir et oublier un instant leur situation. Le Vieux leur recommande de ne pas se séparer. S'ils le font quand même ils iront au-devant d'ennuis importants. En effet le magasin est l'antre d'un molosse agressif, un énorme chien borgne qui vit hors d'une meute. Il est rusé et n'attaquera que des personnages isolés. Les personnages qui cherchent des traces pourront assez facilement trouver des traces de sa présence. Le Vieux le sait, comme il sait que le prédateur ne s'attaquera pas à un groupe, il évite simplement d'en parler avec les personnages. Il dirige les opérations et fait remplir des cadis de produits de première nécessité, ainsi que d'alcool aux personnages.

Il peut être intéressant de jouer sur l'ambiance en faisant apercevoir la silhouette du chien qui rôde entre les allées, mais qui se tient toujours à distance.

L'Ours

Après avoir pillé consciencieusement le grand magasin, le groupe repart vers le métro. Arrivés devant l'entrée de la station, ils aperçoivent au dernier moment que l'Ours cherche à entrer dans la station, tentant de défoncer le rideau métallique. Celui-ci se dresse sur ses pattes de derrière et rugit, il a senti les personnages. L'Ours semble animé d'une rage terrible et commence à chercher l'origine de l'odeur honnie des hommes. Les personnages ont plusieurs choix : se cacher, s'enfuir ou combattre l'Ours.

Un combat semble perdu d'avance mais au MJ de juger en fonction de l'équipement qu'il a donné aux personnages, de leur aptitude au combat, et surtout des ruses et tactiques qu'ils pourront penser à employer. Cependant l'ours doit rester menaçant et dangereux.

L'Ours

Corps	6
Défense	6
Vie	6/12/18
Attaque	Griffes (4B, 7d@7+)
Armure	1

Si les personnages décident de fuir, organisez une course poursuite dans un milieu urbain abandonné. L'ours peut retrouver leur trace à l'odeur mais il est handicapé par sa taille pour les suivre dans des milieux étroits (il fait ses jets de poursuite avec 5d@8+, modifié par l'environnement.)

Le Retour

Quand vous jugerez que la poursuite a assez duré, les personnages devraient s'engager dans un couloir obscur, et en ressortir paniqués, peut-être blessés, en plein milieu de la foule des touristes parisiens. Sans s'en rendre compte ils sont retournés sur Terre1.

Si les personnages ont réussi à vaincre l'Ours, ils seront vivement remerciés par le Vieux qui leur proposera de faire un peu la fête au Ritz, maintenant libéré de la présence de la Bête. C'est dans des draps luxueux que les joueurs pourront s'endormir, pour se réveiller dans des chambres inoccupées du grand hôtel. S'ils ont deux sous de jugeote, ils devraient quitter les lieux avant que le personnel de l'hôtel ne vienne les interroger.



© MARK HILLARY / © MOYAN BRENN

Que leur est-il arrivé ? Pendant quelques heures ils étaient ailleurs et une chose est sûre ce n'était pas un rêve, puisqu'ils ont gardé sur eux ce qu'ils avaient trouvé dans l'autre monde. Le mystère ne commencera à se dissiper que quelques semaines plus tard.

Épilogue

Les semaines passent alors que la vie a repris son cours normal. Environ un mois après leur escapade, les personnages reçoivent chacun chez eux la visite d'un homme ou d'une femme en costume ou tailleur strict, portant comme unique signe distinctif un pin's ou une broche représentant une couronne d'or. L'envoyé leur remet une invitation à se rendre le lendemain matin au siège du groupe Regency, dont le siège social se situe dans un hôtel particulier à Neuilly. Sur place ils rencontreront Melody Saint James, directrice des ressources humaines qui leur proposera un contrat : venir travailler pour le groupe Regency et comprendre ce qui leur est arrivé.

Ils seront envoyés en séminaire dans une propriété de Regency dans un lieu isolé où ils apprendront les bases du voyage et l'utilisation des méridiens (les pouvoirs des voyageurs) et seront ensuite renvoyés à leur vie en attendant leur première mission, mais ceci est une autre histoire. ■

Julien Pouard

L'Apocalypse en bande dessinée

Cette petite chronique bédé, présentée en partenariat avec le site Internet des Sentiers de l'imaginaire, est inaugurée par trois séries, thème du numéro oblige, axées sur des univers post-apocalyptiques. Après la catastrophe, la décrépitude ?

La Cité de l'Arche

Glénat / Olivier Boiscommn



La Cité de l'Arche nous entraîne dans un monde imaginaire dominé par un état totalitaire et liberticide. Futur (inquiétant) de l'humanité, sombres utopies, *la Cité de l'Arche* fait une fois encore montre du talent de conteur d'Olivier Boiscommun et de la magie de ses habiles crayons et pinceaux qui distillent poésie et romantisme dans un monde ravagé.

Il parvient une fois encore à contrebalancer la dureté du propos par un univers à la lisière de la féérie alors que les insurgés tentent tant bien que mal de donner corps à une antique légende, source d'espoir pour le peuple opprimé. Le travail réalisé sur les décors évoquant le Paris hausmanien en décrépitude s'avère toujours aussi efficace et immerge d'emblée le lecteur dans ce conte futuriste envoûtant. Sa façon de croquer ces foules de moutons résignés ayant abandonné l'idée même de révolte et ces individualité qui surnagent et résistent (sans même en avoir conscience) à la décrépitude qui ronge leur ville-bulle est saisissante...

S'il développe les éléments posés par le premier tome et lève un pan du voile qui recouvre les mystères de la Ville Lumière et son double souterrain, la Ville Tombe, de nombreuses questions restent en suspend... Qu'est ce qui a présidé à l'érection de cette infranchissable muraille pour protéger la cité de l'extérieur qu'on imagine hostile? Que cherche réellement le maître et quels noirs desseins poursuit le Grand Présideur? Quelle est ce mystérieux psychotrope que consomment les habitants de la ville lumière? Et pourquoi l'histoire semble suivre cet étrange récit narré par une veille dame dans un théâtre délabrée? L'auteur joue sur les codes du genre pour mieux dérouter le lecteur, et l'entraîner dans ces univers dont il a le secret avec la prophétie et une histoire d'amour comme fil conducteur.

Ce conte futuriste onirique imaginé et dessiné par Olivier Boiscommun rempli toutes les promesses du premier tome. Son dessin et ses inimitables couleurs servent à merveille cette histoire pleine de romantisme et de poésie...



Ab Irato

Vents d'Ouest / Thierry Labrosse

Les (bonnes) BD d'anticipations ne sont pas légion. Dès le premier tome, Riel, Thierry Larbrosse posait les bases d'un futur sombre et inquiétant particulièrement convainquant.

L'action se déroule à Montréal en 2111. Le niveau de l'eau a dramatiquement monté, entraînant la disparition des ¾ de la population mondiale. Dans notre futur comme aujourd'hui, la population s'organise pour survivre alors que les plus chanceux peuvent s'offrir le luxe d'une vie quasi éternelle. Lorsque Riel Beauregard, jeune candide fuyant sa campagne natale débarque à Montréal, il découvre une ville au bord de l'implosion. Les couvre-feux censés protéger la population contre de dangereux terroristes imposent aux habitants un joug écrasant.

Le premier tome s'achevait lorsque, dans ce contexte on ne peut plus tendu, Riel a rencontré la jolie Neve, juste avant qu'elle ne soit prise en otage par les terroristes avec d'autres innocents.

Alors que s'ouvre le second opus, le jeune homme quelque peu naïf est bien décidé à partir à sa recherche dans le Vieux Montréal, faisant fi du danger. Surtout qu'il apprend, par un concours de circonstances, que la police est bien décidée à donner l'assaut et d'éliminer rebelles et otages pour pouvoir imputer la mort de ces derniers aux terroristes...

L'histoire, s'inscrivant dans un univers post-apocalyptique décrivant une société dominée par une megacorporation, pourrait sembler des plus classiques mais son traitement graphique remarquable lui confère une identité visuelle forte et un impact indéniable. C'est peu dire que le style de l'auteur a évolué depuis *Moréa* ! Son trait nerveux s'avère particulièrement séduisant. L'encrage, discret, permet de laisser ressortir le dynamisme des crayonnés alors que la colorisation, à la fois sobre et travaillée, contribue grandement à poser l'ambiance sombre et oppressante propice à ce type de récit. La composition des planches est particulièrement soignée et confère à l'album une dimension très cinématographique.

Si on omet l'aspect cybernétique, absent dans *Ab Irato*, les éléments de l'univers (une société aux clivages très importants dominés par une megacorpo toute puissante, les cercueils faisant office de chambre d'hôtel et une ville-état en décrépitude) inscrive la série dans le genre « cyberpunk ».

Gana, qui figure sur la couverture et dont on découvre une parcelle de l'histoire, apporte un élément des plus étranges au récit, rythmé par ses apparitions et ses étranges pouvoirs, qu'on devine lié au vaccin commercialisé par Jouvex. Les liens qui

peuvent l'unir à Charles, le tout-puissant patron de « Jouvex » s'esquissent peu à peu même si l'auteur entretien savamment le mystère…

Si le dessin très typé de Thierry Labrosse attire d'emblée le regard, force est de reconnaître que l'histoire qu'il a élaborée captive l'attention du lecteur et le *cliffhanger* qui clôt l'album s'avère des plus frustrants... Vivement le troisième tome pour en apprendre davantage sur ces intéressants personnages (Gana, Chogan, Riel et Neve, sans oublier Charles, le patron de Jouvex) dont les actions forment une histoire chorale captivante dans un futur incertain…

Découvrez l'entretien exclusif avec Thierry Labrosse sur le site des Sentiers de l'imaginaire : http://chrysopee.net/index.php?rub=0&art=Affiche_Article&ID=1233



Niourk

Ankama / Olivier Vatine

Si pour le commun des mortels, le nom de Stefan Wul n'évoque rien, pour les amateurs de science-fiction, il est l'un des maître du genre. On ne compte plus les auteurs qui se sont inspiré de son œuvre, à commencer par l'immense Moebus qui signa les dessins



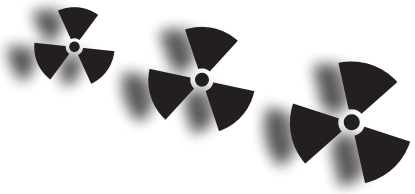
Les Sentiers de l'imaginaire

Le site Internet propose des entretiens, chroniques, fiches, articles de fond, coups de cœur pour tous les supports de l'imaginaire suivants :

BD, **cinéma**, **bouquins**, **zines et JdR**, **jeux**, **musiques** et **murders**. ■

http://chrysopee.net





de l'adaptation de *L'Orphelin de Perdide*, film d'animation signé René Laloux connu sous le nom des *Maître du Temps*.

Pour amorcer cette nouvelle et jubilatoire collection consacrée à l'œuvre et au chef d'œuvre de Stefan Wul, les éditions Ankama nous propose pas moins de deux séries parues simultanément : *Oms en série*, tirée du second roman de l'auteur, et *Niourk* considéré par beaucoup par son chef d'œuvre.

Centrons nous à présent sur *Niourk* , mis en image par le grand Olivier Vatine dont nous admirons le travail depuis qu'il se forgea un nom parmi les illustrateurs de jeux de rôle les plus talentueux, bien avant de s'aventurer dans le neuvième art, où il excella. Son travail graphique est saisissant et sa narration s'avère aussi fluide que le style de l'auteur pouvait l'être. Quel bonheur que de voir cette histoire captivante prendre forme sous nos yeux, que de voir ces paysages post-apocalyptiques prendre vie, comme surgis de notre imagination… Le travail de Vatine est en tous points remarquables et donne d'emblée la mesure de son talent, agissant comme une madeleine de Proust pour le lecteur du roman.

L'action s'amorce au XXV^{e} siècle, cinq siècles après qu'une catastrophe écologique majeure ait asséché les océans, entraînant le retour de l'homme à l'état primitif. Le sorcier de la horde de Thôz décide de se rendre à Santiago de Cuba que tous considère comme étant le domaine des dieux. Lorsqu'il sera de retour porteur des réponses des divinités, l'enfant noir, paria de la tribu, sera mis à mort. Mais le Vieux ne revient pas et l'enfant noir se met en marche pour le retrouver, ignorant que c'était la civilisation disparue qu'il allait redécouvrir…

Cette amorce d'histoire est réellement captivante et retranscrit avec justesse l'atmosphère du récit original de Stefan Wul. La retranscription du mode de vie clanique est fort bien rendue, avec toute l'ironie présente dans le roman et les poulpes radioactifs dessinés par Vatine s'avèrent particulièrement inquiétants… Vatine ne se contente bien évidemment pas de retranscrire fidèlement le fabuleux roman de Stefan Wul. Il se l'est approprié, l'a patiemment digéré, pour nous en offrir sa vision. Adapter c'est sans nul doute trahir mais la trahison de Vatine s'avère des plus savoureuses…

Ce premier tome est absolument captivant et gageons que cette nouvelle série sera pour beaucoup l'occasion de découvrir la puissance de l'œuvre de Wul, un auteur incontournable pour tout amateur de SF… Notons la maquette séduisante concoctée par Ankama dont le catalogue n'en finit plus de nous envoûter au fur et à mesure qu'il s'étoffe… Explorant une thématique classique (l'action de l'homme sur la nature qui cause sa perte), *Niourk* esquisse les contours d'un avenir sombre, incitant le lecteur à s'interroger sur la société actuelle, comme toute bonne histoire de SF se doit de le faire… Stefan Wul fait partie de ces auteurs qui ont donné à la SF ses lettres de noblesse et ce n'est pas un hasard si tous ses romans ont été édités dans la prestigieuse collection *Anticipation* des éditions Fleuve noir!

Ce premier tome de la trilogie que constituera *Niourk* m'a donné la furieuse envie de retrouver le roman qui prenait la poussière sur mon étagère… Quelle ne fut pas ma surprise de voir que la couverture était signée par un certain Bilal... Comme quoi, la rencontre entre les univers de Wul et la BD était programmée de longue date ! ■

Laurent Ehrhardt


© MAXIUB

Loup-Garou en terre celte

Scénario pour *Loup-garou, les déchus*, pour cinq joueurs qui peuvent être débutants dans le nouveau *Monde des Ténèbres*. Le thème n'est pas à proprement parler la fin du monde mais l'Humanité pourrait bien se retrouver en très mauvaise posture en cas d'échec. À vous de jouer !

Vous trouverez ci-dessous la présentation de chacun des personnages prétirés pour le scénario, qui se déroule en Irlande, de nos jours. Les mentions de pages font référence au livre de base. Vous trouverez les feuilles de personnage de ces prétirés en téléchargement sur le site Internet de la guilde d'Altaride : www.altaride.com (rubrique *Chroniques d'Altaride*).

La meute des crocs de grès

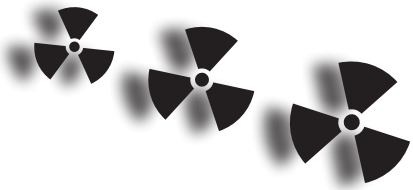
Ludovic Clain (Sven) Étudiant ténébreux

Dermot O'Conneil (Shérif) Le jeune flic du coin, *alpha* de la meute

Ruth Sulliven (Red Head Redemption) Étudiante en biologie

Christopher Morvant (Obélix) Étudiant, rugbyman

Claudia Strauss (Melody) La violoniste dérangée



Ithaeur

Nom : Ludovic Clain
Origine : France
Auspice : Ithaeur
Tribu : Os de l'ombre
Profession : Étudiant
Nom de guerre : Sven
Âge : 22 ans
Histoire : Tu es un jeune étudiant en langues. Tu as choisi de faire une année Erasmus en Irlande pour plusieurs raisons : être enfin seul (plus de parents à supporter) et pour t'amuser un peu : glandouille, soirées étudiantes et jeunes étudiantes. Hélas, ta première transformation a changé tes projets. Ta nouvelle condition te fait comprendre pourquoi tu as toujours été mal à l'aise avec les autres (famille et amis). Cela explique aussi pourquoi tu as une si grande soif de connaissances en occultisme et phénomènes inexplicables. Te voilà maintenant Ithaeur (shaman). Tu commences à prendre conscience de l'importance de ton rôle dans la meute. Tu es le membre qui a le plus d'affinités avec le monde des esprits (Hisile). Ton mentor t'a expliqué tout cela à la suite de ton premier changement. Cela commence à se mettre en place dans ta tête. Cela fait un mois que la meute est formée. C'est une jeune meute, elle a été créé par décision des meutes environnantes afin de les soutenir dans cette zone. Ce soir, tu as convoqué tes frères de meutes car il est temps pour vous d'aller chercher un totem (esprit protecteur de meute). Ton mentor te l'a dit. La lune est en croisant, c'est ton auspice. Il est donc plus facile de commencer cette recherche ce soir. Cela prendra du temps, mais tu sais que ta meute en ressortira plus puissante. En effet, un totem est un esprit qui accepte d'aider une meute de loups-garous. En échange, le totem demandera certains sacrifices… Tu es conscient de n'être pas le plus apprécié de ta meute. Tu débutes dans ton rôle. Tu as encore tant à apprendre alors que les autres jouent avec leurs nouvelles capacités. Tu as une responsabilité envers eux. Claudia (la violoniste) et Dermot (le flic) ont conscience de ce nouveau fardeau. Ruth aime te taquiner quand tu échoues, elle reste une personne de confiance. Chistopher te semble moins concerné par votre rôle. Tu te méfies de lui. Tu espères qu'il viendra ce soir.

Dons

Vision de la Mort
– Page : 127

Œil sur les deux mondes
– Jet: Astuce + Occulte + Sagesse
– Page : 104

Sentir la corruption
– Jet : Astuce + Occulte + Pureté
– Page : 135

Cahalithe

Nom : Claudia Strauss
Origine : Allemagne
Auspice : Cahalithe
Tribu : Maître de fer
Profession : Violoniste et étudiante
Nom de guerre : Melody
Âge : 22 ans
Histoire : Jeune prodige de la musique classique, tu es considérée dans le milieu comme la plus grande violoniste d'Europe. La musique est ta passion. Ton éducation a été principalement orientée pour faire de toi une vraie artiste. Tes parents t'ont beaucoup poussée dans cette voie. Tu ne le regrettes pas, même si ton enfance est passée trop vite, entre les concours de conservatoires, les auditions ou les concerts. Il est assez fréquent pour toi de donner des interviews pour des

journaux ou magazines spécialisés. Tu es partie d'Allemagne pour effectuer une année Erasmus en Irlande. C'est le moyen pour toi de respirer un an loin des parents et des médias. Grâce à ta musique, tu es riche (tu roules en Porsche). Tes parents font partie de la classe moyenne (vers le haut quand même). Depuis très jeune, tu fais des rêves étranges : un monde nocturne, des créatures immatérielles. Parfois, tes rêves renferment quelques prémonitions. Depuis ta première transformation, ces rêves sont de plus en plus fréquents et détaillés. Tu comprends même ce que tu vois : la Pangée, parfois l'Hisile. Tu ne comprends pas pourquoi tu les vois. Ces rêves t'ont valu de nombreuses heures chez un psychiatre et des regards étranges dans tes différentes écoles. Tu sais vivre avec et cacher ton côté bizarre, tu es un peu dans la lune. Certaines personnes trouvent ça attachant. Tu es une artiste maintenant. Tu as failli perdre la vie lors de la première crise que ta meute a vécu, il y a 2 semaines. Dernièrement, tu as fait un rêve assez étrange. Une femme belle et triste, vêtue de blanc, à la peau blanche comme la lune. Dans ton rêve vous vous êtes longuement regardées puis son visage a légèrement évolué pour former le visage d'une vieille femme. Elle cria de façon très aigue. Le cri fut douloureux, tu te réveillas d'un bond, en sueur. Tes parents viennent te rendre visite pour les vacances de printemps, dans deux semaines. Ils seront accompagnés par les journalistes d'un magazine japonais. Ils veulent t'interviewer pour connaître ton sentiment sur les provocations de la jeune Asaka Sanikashi, ta rivale de toujours (elle est la meilleure violoniste d'Asie). Les média semblent aimer la rivalité qui vous oppose, ils veulent savoir qui est la meilleure du monde. Tu n'y as jamais attaché grande importance. La nuit dernière, tu es allée dans un bar avec ton amie (et coloc') « Trish Horgan ». Après avoir improvisé quelques mélodies celtiques et bu quelques bières, elle a suivi un jeune homme. Tu n'as pas eu de nouvelles depuis. Rien de très inhabituel de sa part mais tu restes vigilante. Ce soir, Sven a demandé la réunion de la meute. Tu le trouves assez cool. Il a l'air de prendre son rôle à cœur. Dermot (le flic) est une personne sage et calme, Tu sais qu'il est le meilleur choix d'alpha. Ruth (*Red Head Redemption*) est un peu trop directe et ne prend pas assez de recul par rapport aux événements. Elle reste une personne de confiance. Christopher est un farouche combattant mais il semble peu enclin à changer de vie.

Dons

Nuit Noire

Coupe la lumière

– Jet : Astuce + Larcin + Ruse
– Coût : 1 volonté
– Page : 146

Les bons mots

Motive ses amis ou apaise les tensions (bonus + 2 au test sociaux).

– Page : 117

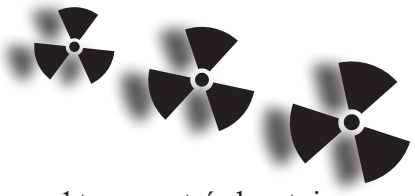
Connaître un nom

Connaître le vrai nom d'une personne

– Jet : Intelligence + Investigation + Ruse vs Résolution + Instinct primal
– Page : 143

Elodothe

Nom : Dermot O'Conneil
Origine : Irlande - Dundalk
Auspice : Elodothe
Tribu : Seigneur des tempêtes



Profession : Jeune Flic
Nom de guerre : Leader
Âge : 21 ans
Histoire : Tu es issu d'une famille irlandaise assez pauvre. Tes parents ont 4 enfants. Tu es l'aîné. Tes parents ne pouvaient pas te financer des études supérieures. Tu as donc choisi de trouver du travail. Ton envie de faire le bien t'a conduit à t'engager dans la police. Tu espères ainsi protéger et servir ta ville et aider tes concitoyens. Tu vis dans un petit appartement au-dessus de chez tes parents, dans un quartier populaire de la ville. Depuis que tu es dans la police, les gens de ton quartier te regardent avec dégoût. Tu t'en moques, tu es content d'avoir pu sauver cette petite fille de la noyade. Ou bien d'avoir retrouvé les vêtements de femme dans le coffre d'un violeur récidiviste. Sven a demandé à la meute de se réunir. Il doit avoir une bonne raison, sûrement en rapport avec le monde des esprits. C'est une tâche bien difficile qui lui tombe dessus. Tu l'aides comme tu peux dans la limite de ta compréhension. Claudia est volontaire pour participer à la vie de la meute. Le côté individualiste de Ruth t'inquiète un peu. Tu as peur qu'elle se retrouve en danger sans frère pour l'aider. Christopher passe un peu pour une brute mais tu sais qu'il vaut mieux que ça. Il a juste beaucoup de mal à accepter sa nouvelle situation. Comme d'habitude, tu as quitté ton travail vers 16 h. Il y a certains événements que tu as notés :
- Le conseil économique de l'Europe se réunira à Dundalk, la semaine prochaine. La préparation de ce sommet rend tout le monde nerveux. Tu n'as pas eu beaucoup de détails mais un beau voilier se serait échoué sur une plage au sud de la ville. La nouvelle est tombée alors que tu avais déjà fini ta journée. Les équipes partaient sur le lieu quand tu es rentré chez toi.
- Plusieurs personnes ont rapporté la disparition de jeunes filles majeures (étudiantes pour la plupart). Vous (la police) ne pouvez pas faire grand chose. Elles sont grandes.
- Une série de petits cambriolages a été commise dans de luxueuses villas. Il serait peut-être bon qu'une meute de loups-garous inspecte ça de plus près, un de ces quatre.

Dons

Sentir la malice

Permet de repérer des êtres corrompu par des sentiments violents : haine, colère, jalousie.

– Jet : Intelligence + Empathie + Sagesse vs Calme + Instinct primal
– Coût : 1 point d'essence
– Page : 135

Langue déliée

Manipulation + entregent + Sagesse vs Calme et instinct primal.

– Coût : 1 point d'essence
– Page : 110

Protection contre les prédateurs

Avertit les autres prédateurs que ce territoire appartient à un prédateur.

– Jet : Présence + Intimidation + Honneur
– Coût : 1 point d'essence
– Page : 139

Irraka

Nom : Ruth Sulliven
Origine : Irlande / Sligo
Auspice : Irraka
Tribu : chasseuse des ténèbres
Nom de guerre : Red head Redemption
Profession : Étudiante en biologie
Âge : 22 ans
Histoire : Tu es issue d'une famille irlandaise catholique assez aisée. Tes parents sont propriétaires d'un haras. Ils

vendent des chevaux très réputés pour le saut d'obstacles. Ils vivent dans la région de Sligo (côte Ouest au nord de l'Irlande). Tu as vécu dans une famille très "irlandaise" (ton père parle le gaélique...) Depuis ton jeune âge, tu aimes faire des promenades dans le domaine de tes parents. C'était vital pour toi. Tu accompagnais souvent ton père à la chasse. L'idée de poursuivre une proie est plaisante (la tuer moins), c'est un défi que tu aimes relever. Tu as compris que ton tempérament était provoqué par ta condition de loup-garou. Tu es contente d'avoir pu quitter ta famille pour vivre seule. Tu es à Dundalk pour tes études de biologie. C'est ici que tu as vécu ton premier changement. Tu as compris beaucoup de choses sur toi-même depuis. L'envie de chasser est toujours là, dix fois plus forte qu'avant. Sven (le Français ténébreux) souhaite réunir la meute. Tu sens que la soirée va être drôle. Sven est le genre de personne à crier «au loup» pour rien. Ce n'est jamais dangereux, ça te fait rire même. Qu'est-ce qu'il vous réserve cette fois ? Dermot a confirmé que la réunion était importante. Dermot est un mec intelligent, il a probablement ses raisons pour confirmer le rendez-vous. Claudia est toujours partante pour tout. Elle est un peu trop dans son monde pour être utile, dans les moments dangereux. Elle a été gravement blessée pendant la rencontre avec la meute des « Pierres Blanches». Christopher est une personne avec qui tu t'entends bien. Vous êtes des personnes d'action. Il ne semble cependant pas très motivé par cette vie. Enfin dans tous les cas, cette réunion tombe bien. Tu as remarqué des choses étranges, lors de ta ronde la nuit dernière. Une sorte de secte se réunit sur votre territoire à l'extrémité Nord-est. Tu aimerais bien leur faire comprendre d'aller faire « mumuse » ailleurs. Leurs présences troublent les esprits et salissent votre territoire. Ils accomplissent des sortes des rituels païens. Tu n'as pas eu le temps de les observer très longtemps. Le lieu de rendez vous est une église (Saint-James) en ruines dans un quartier en ruines de la ville. Probablement des hippies qui abusent de la « verveine de Hollande ».

Dons

S'esquiver

Ce don te permet de te détacher de tes liens. C'est le degré zéro de la quête de liberté. Que ce soit une camisole, des menottes ou bien des chaînes, tu t'en libères sans les endommager.

– Coût : 1 point de volonté
– Page : 132

Poudre aux yeux

Les gens ne se souviennent pas de ton passage.

– Jet : Manipulation + Subterfuge + Ruse vs Calme + Instinct primal
– Page : 110

Langue animale

Parler/écouter avec/un animal.

– Jet : Manipulation + Persuation + Honneur
– Coût : 1 point d'essence
– Page : 113

Rahu

Nom : Christopher Morvant
Origine : France
Auspice : Rahu
Tribu : Griffe de sang
Nom de guerre : Obélix
Profession : Étudiant , rugbyman
Âge : 20 ans
Histoire : Tu es un étudiant français venu en Irlande pour une année spéciale de perfectionnement de rugby. L'année

prochaine, tu devais passer professionnel. Ta première transformation a changé un peu la donne. Tout au long de ton enfance, tu as été colérique et violent, tu comprends maintenant pourquoi. C'est la bête en toi qui a soif de violence. Le sport t'a aidé à calmer ses envies et maintenant que tu es un loup garou, tu fais extrêmement attention. Tu as vu que se laisser emporter par sa rage pouvait être dangereux pour toi et pour tes frères de meute. Tu apprends à te calmer et leur être plus utile. Cependant, tu regrettes tellement ton ignorance sur le monde des esprits, cela t'intrigue beaucoup. Tu as l'impression que tout le monde te prend pour plus idiot que tu n'es. Tu es le plus jeune loup-garou de la meute. Tu sais que Dermot (le flic) calme un peu souvent tes initiatives. Claudia t'ignore plus qu'autre chose. Ruth est sympa, elle t'aide. Vous êtes un peu semblables : des personnes qui aiment l'action. Sven est probablement le plus pince-sans-rire avec toi. Il te taquine, c'est lui qui a trouvé ton nom de guerre. C'est sûrement un moyen de soulager ses propres angoisses. Vous êtres Français tous les deux. Cela fait deux jours que ta copine ne répond pas à tes coups de fil. Ta relation avec elle bat de l'aile. Elle avait rendez-vous avec des copines dans un bar avant-hier soir (Déborah). Depuis, plus de nouvelles, elle doit faire ça pour t'énerver et te rendre jaloux et cela marche.

Dons

Changement partiel

Tu peux changer une partie de ton corps dans la forme loup-garou que tu veux. Tu peux par exemple rester humain et changer uniquement ton nez afin d'améliorer ton sens olfactif pour chasser un adversaire.

– Jet : Vigueur + Survie + Instinct primal
– Coût : 1 point de volonté
– Page : 121

Volonté de Luna

Le sujet obéit à un ordre de quelques mots.

– Jet : Présence + Intimidation + Gloire vs Calme + Instinct primal
– Page : 107

Clarté

+5 au jet d'Initiative Peut aider pour attaquer le premier.

– Coût : 1 point d'essence
– Page : 138

Les Crocs de grès

Ludovic Clain (Sven) A demandé le rassemblement de la meute pour aller chercher un totem (c'est la lune en croissant).

Dermot O'Conneil (Leader) Les divers petits vols et effractions dans des villas au sud de la ville, préparatifs du sommet Irlande nord-sud, bateau échoué au sud de la ville.

Ruth Sulliven (Red Head Redemption) Rituel bizarre avec des animaux morts au sud-ouest de la ville (ce sont les 7 crinières qui font des tests).

Christopher Morvant (Obélix) Copine disparue

Claudia Strauss (Melody) amie disparue et parents qui vont bientôt venir.

Scène 1 : La poursuite d'un totem

C'est le croissant de lune, la date idéale pour notre jeune meute de rechercher un totem. Cela ne se fera peut-être pas en une soirée mais il faut commencer. Ainsi toute la meute est regroupée au locus (un dolmen) à l'extérieur de la ville.

Vous pouvez ici lancer la chasse, faire une course poursuite : Astuce + Survie (Irraka), Vigueur + Sport pour la course. Pendant la course, il vont croiser Fintan.

Scène 2 : Fintan

Fintan est un esprit très ancien qui va demander à la meute de lui ramener le scatham glas, un fétiche puissant qui lui appartient. En échange, il proposera à la meute de gagner un don ou de les aider à trouver un totem…

Fintann ne sait pas à quoi ressemble le fétiche mais il sait qu'il est sur le territoire de la meute. Il imposera une limite de temps (en gros 6h à 12h). S'il estime qu'ils ont pris trop de temps pour le trouver. Il ne sera pas généreux. C'est un esprit très puissant. Physiquement, il est mi-homme mi-poisson (décrire en détails des portions de bras avec des écailles, des bouts de nageoires..). Il sent fort le poisson. Malgré cela, les personnages féminins pourraient ressentir un certain désir, rien d'incontrôlable mais tout de même.

Scène 2bis : La banshee

Alors que toute la meute parle à Fintan, Claudia la Cahalithe du groupe, va entendre une voix l'appeler. La voix dit « Elle va revenir, l'ivresse est là »,« Elle régnera encore une fois ».

Claudia pourra voir une jeune femme toute blanche, vêtue de draps blancs, le visage dissimulé, elle livrera le message et hurlera d'une voix stridente. La femme se transformera en 3 oies, et elles prendront leur envol. Claudia peut faire un test de Résolution + Calme pour ne pas tomber dans les pommes quelques instants. Les cri de douleur de Claudia alerteront ses camarades de meute.

Scène 3 : le scatham glas

Il est possible d'apprendre des infos sur cet objet sur Internet. Une recherche renverra comme réponse :

– Site web d'Isabell Blunt, photographe canadienne ayant fait une série de photos « Scatham », qui montre des jeux de miroir.

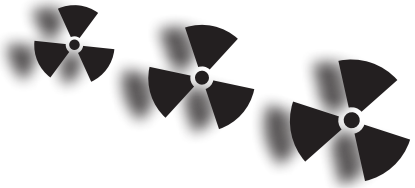
– Page d'homonymie de Wikipédia : avec une page sur Isabell Blunt, une page sur les bijoux fantaisie irlandais.

– Le site MySpace d'un groupe de folk métal de Boston.

La seule page vraiment utile est celle des bijoux. Sur la page Wiki, il y a des photos de plusieurs broches, trisquels, croix diverses. Ces bijoux sont principalement fabriqués par la société : Irish Jewelry. La plupart des designs sont inspirés d'objets retrouvés dans des fouilles ou sur des rochers.

L'article montre en exemple le fameux Scatham glas, retrouvé, il y a 50 ans sur une plage du comté du Kerry. Personne ne sait d'ou vient cette pièce, il est également impossible de la dater.

Le miroir vert en gaélique : Sorte de trisquel vert en pierre dans une enveloppe de verre. L'actuel possesseur du scatham glas est un certain Duncan O'Reilly.



Scène 4 : famille O'Reilly

Père : Duncan (grand scientifique en biologie et neurologie)

Mère : Mary

Fille ainée : Jenny

Fille : Lisy

Le bateau : Jenny (comme l'aînée)

La découverte du nom va amener les joueurs à faire une recherche sur les O'Reilly. Le père est un grand scientifique en neurologie et en pharmacie. Il est devenu très riche grâce à quelques médicaments très efficaces. Tellement riche qu'il ne travaille plus, sa compagnie lui appartient, il a des ingénieurs qui travaillent pour lui maintenant. Il en profite pour faire le tour du monde en voilier avec sa famille. Jenny tient un blog / carnet de voyage. Le dernier message date d'une grosse semaine. Ils étaient au large de l'Irlande. Une carte signale leur route, ils devraient normalement être à Dublin pour un rassemblement de grands voiliers historiques.

Normalement, il faut donner pas mal de détails pour que le flic fasse le rapprochement avec le bateau échoué. Il faudra que Dermot appelle ses amis en poste pour avoir des infos, par exemple les lieux précis. Il apprendra que l'armée britannique s'occupe de l'affaire, la police d'Irlande ne fait rien. Cela vient de très haut.

Information sur Dundalk

Dundalk est une ville de 50 000 habitants (assez grosse ville pour l'Irlande). Elle est situé à 80 km de Dublin et 80 km de Belfast. La ville est en République d'Irlande, mais seulement à 4 km de la frontière avec l'Irlande du nord. La ville est connue pour son institut de technologie : DKIT (http ://ww2.dkit.ie). Il reçoit beaucoup d'étudiants étrangers. Les étudiants vivent sur le campus dans un bâtiment à part. Appartements pour 5 personnes, mixtes. Claudia, Christopher, Ruth et Ludovic vivent dans ce bâtiment. Dermot, lui, vit au-dessus de chez ses parents en ville.

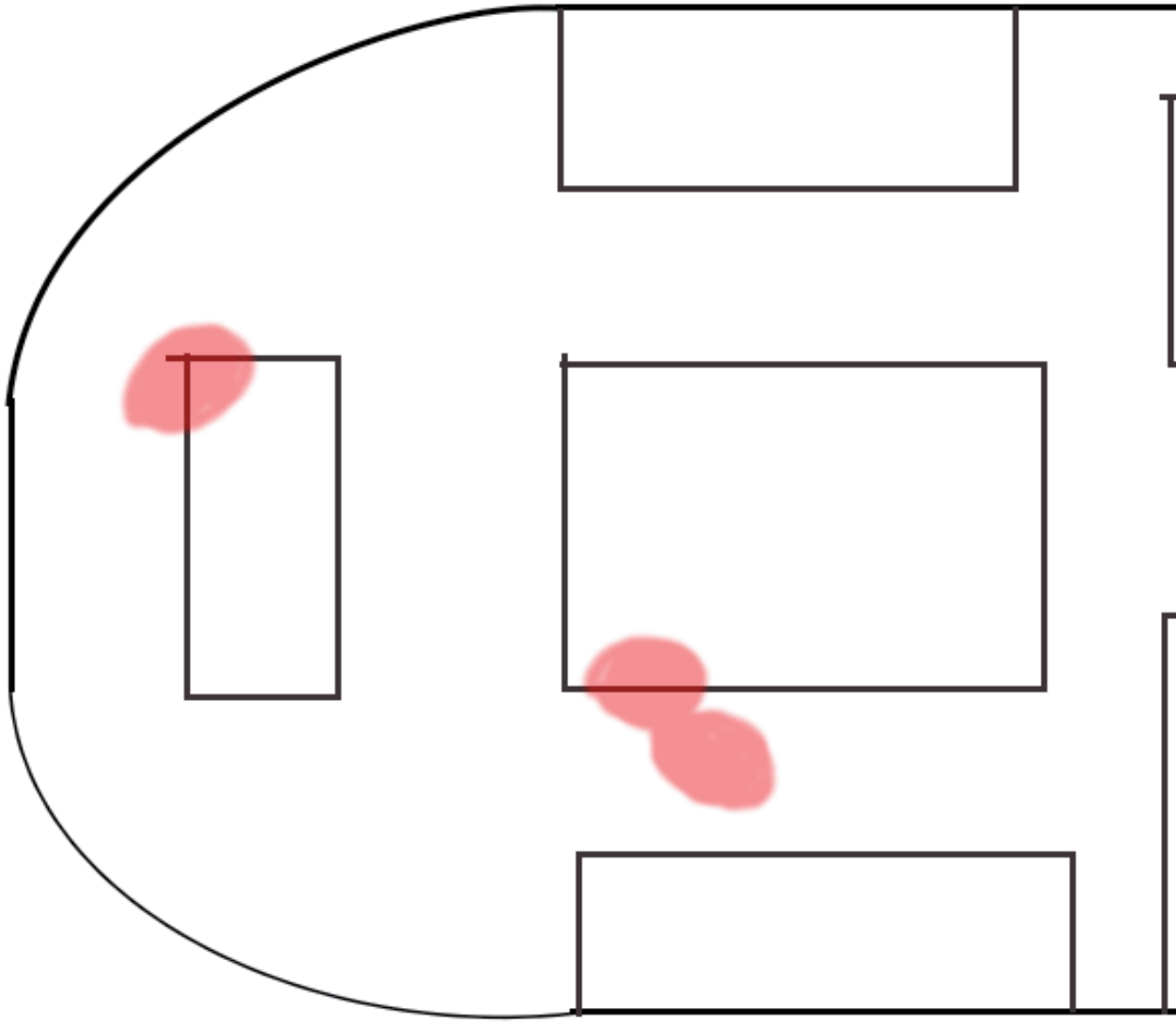
Scène 5 : Le bateau

La zone du bateau est très difficile d'accès. Il faut traverser une forêt qui donne sur une grande plage. Le bateau est gardé par deux soldats anglais. Il y a des grues et autres gros engins. Il y a des projecteurs un peu par tout. De la lisière de la forêt au bateau, il y a 100 m. à découvert et en pleine lumière. Les soldats ont des armes lourdes mais ne semblent pas très vifs. C'est le moment parfait pour Claudia d'utiliser son don « Nuit noire ». Après cela, entrer dans le bateau est très facile. Le navire est constitué de deux escaliers qui mènent au milieu du bateau. D'un coté le salon, de l'autre les chambres et le poste de pilotage.

Voir schéma.

Les traces rouges sont des marques de sang. Le bateau a été fouillé et les corps ne sont plus là. De gauche à droite : Jenny, la mère, un ravisseur, le père et le dernier ravisseur. La température de la pièce est froide, d'un froid surnaturel. Le fantôme de la mère est là. Seule l'utilisation de vision de la mort permet de le voir et de communiquer avec lui. Le fantôme répète en boucle : « Chérie où es-tu ? C'est maman »

Ce que les joueurs peuvent comprendre : il n'est sensé y avoir que 4 personnes à bord mais il y a 5 trace de sang. Les morts semblent violentes, beaucoup de sang. Dans les chambres, il manque beaucoup de vête-



ments, surtout pour Lizy. Dès qu'ils comprennent qu'une personne a peut-être survécu, il faut lancer l'attaque.

À ce moment-là, un coup feu éclate (un jet d'Astuce + Arme à feu permet de remarquer qu'il y a eu deux coups en même temps). Des commandos entrent dans le bateau, bombardent de grenades lacrymogènes, flashes et tout et tasent les PJ. Ils sont faits prisonniers.

Scène 6 : Les mercenaires

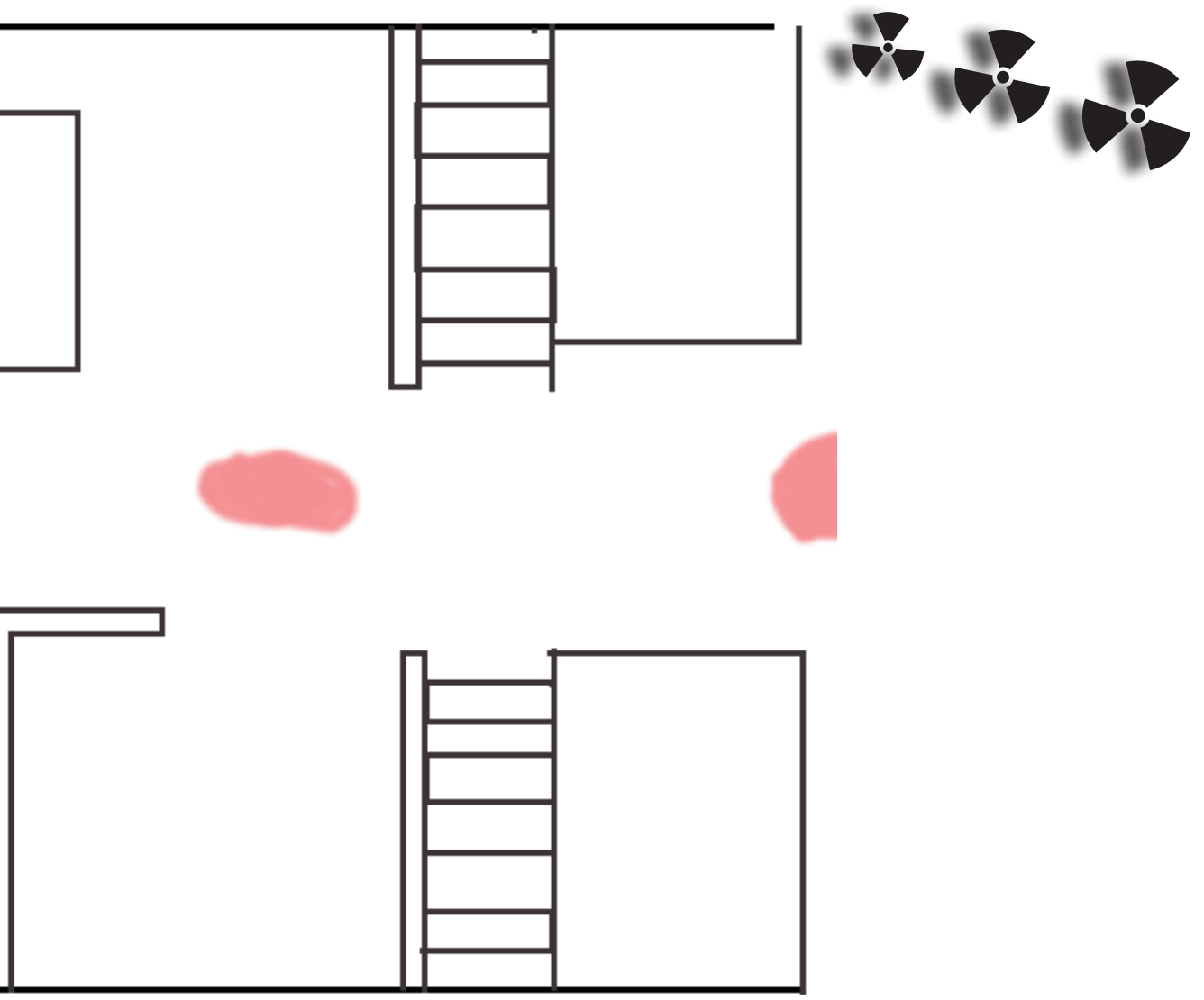
Les joueurs sont transportés, mains dans le dos, dans une vieille fabrique de bière. Ils sont tous jetés dans des cuves d'acier. Les commandos repart illico: ils vont attaquer l'hôpital pour rechercher les cadavres et espérer trouver ce qu'ils cherchent. Seules deux personnes restent pour interroger les joueurs. Ils choisiront Red Head Redemption comme première victime. Les mercenaires vont essayer de savoir « où est la carte mémoire ? ».

Utilisation du don, petit combat, elle gagne assez facilement. Il restait seulement deux mercenaires (un jeune et un vieux). Le vieux pose les questions et le jeune tape. En général, la simple vue d'un uratha en forme guerrière suffit à rendre le jeune complètement fou. Le vieux est plus coriace.

Ce lieu est le QG des mercenaires, ils ont deux raisons d'être ici. Le premier contrat est de retrouver la puce mémoire qui est attachée au scatham glas. La deuxième raison, c'est de kidnapper des jeunes filles pour une secte.

Dans l'usine, il est possible de trouver, un tas de téléphone portable très «girly» (rose avec des cœurs..). La pièce est bourrée

© LE_SAGE



d'électronique, d'écrans branchés sur le réseau de vidéo surveillance de la ville.. Les PJ peuvent voir l'attaque du commissariat sur les écrans.

À ce moment, l'un des téléphones va sonner, à l'autre bout du fil : Henry Bedford, le patron de la Pharmacorp, entreprise concurrente de celle de Duncan O'Reilly. Cet homme est possédé par un esprit d'« ivresse du pouvoir » (soit la déesse Medb chez les Celtes). C'est lui qui paye les mercenaires pour trouver la puce. Qu'importe la personne si on lui rapporte la puce, il payera beaucoup (source d'inspiration pour le personnage : Zorg, dans *Le Cinquième élément*). Les personnages peuvent lui faire croire qu'ils ont la puce, ou juste lui raccrocher au nez. La prophétie de la banshee parle de lui.

C'est son retour, ou le retour de Medb qu'elle a prédit. La puce informatique contient un virus très puissant, créé par Duncan quand il était étudiant. C'est un pari qu'il avait fait avec H.Bedford pendant ses années d'université. H.Bedfort veut lâcher son virus et celui de Duncan pour voir lequel est le plus meurtrier.

H. Bedford est à la tête d'une entreprise familiale, une grosse entreprise qui se fait rattraper petit à petit par le petit Poucet qu'est l'entreprise d'O'Reilly.

Si les PJ interrogent les deux mercenaires, ils ne sauront que peu de choses sur le groupe qui se charge des filles. Juste que c'est un contrat et qu'ils sont partis vers le sud (vers Drogeda ou Dublin). Dans le local des mercenaires se trouve un ordinateur avec un autocollant « Hawkson Industries ». Il est chargé de décoder la mémory stick et d'envoyer le contenu directement

sur un site sécurisé.

Medb, la bad girl : Rebecca Hawkson

Une voix féminine les contactera dans le hall des mercenaires, ils seront insultés pour leur incompétence. C'est la présidente de Medb Corp, une entreprise pharmacologie, laboratoire etc.. qui est commandée par une certaine Rebecca Hawkson. Il y a deux mois, son entreprise a changé de nom pour devenir Medb corp (anciennement Hawkson Industries). Elle a été la petite amie de Duncan O'Reilly à la fac. Sa soif de pouvoir et sa jalousie ont rendu le terrain propice à une possession par un esprit.

Scène 7 : Lizy

Lizy est la cadette (8 ans) de la famille O'Reilly, elle se trouvait à bord du navire. Elle porte le scatham glas (ainsi que la carte mémoire). Elle est possédée par un esprit de la gourmandise. Dans le bateau avec sa famille, deux commandos l'ont prise de force. Après plusieurs heures de prise d'otages, interrogatoire, hurlements, le père s'est interposé, il a été tué ainsi que sa femme et sa fille. Lizy s'était cachée dans sa chambre. Seul un esprit de la gourmandise l'a aidée.

Elle a ainsi tué les deux agresseurs (et les a mangés en partie). Puis le bateau a dérivépendant quelques jours pour arriver sur la côte. Pendant ces quelques jours, Lizy s'est cachée dans la cale du navire, pour ne pas voir le massacre. Avant de sortir, pousséepar la faim, elle a pris le Scatham glas (son père lui avait dit qu'il était important pour la famille). Elle est allée se réfugier dans des maisons de vacances à 1 ou 2 km du bateau. Elle a trouvé une cabane où elle s'est réfugiée. Elle a volé quelques bonbons dans les maisons voisines.

Les joueurs devront chercher l'odeur de la petite fille dans le bateau, puis la pister maintenant qu'ils savent quoi chercher. L'odeur est partout dans la forêt. La fille pue, elle est couverte de sang, ses vêtements sont sales. Ils la retrouvent dans la cabane en haut d'un arbre. C'est le moment de faire du social (Claudia). La fille aura plus facilement confiance avec Claudia (enfin c'est un conseil pour que chaque joueur ait un quart d'heure de gloire). Les PJ peuvent faire tous les dons qu'ils veulent, tant qu'elle porte le scatham glas, on ne voit rien.

Scène 8 : Rendre le fétiche à Fintan

Pour rendre le fétiche, il faut aller dans l'hisil. La carte mémoire est collée et camouflée dans le fétiche, mais elle ne peut pas aller dans l'hisil. Il faut faire attention à qui tient le fétiche et l'ordre de passage. Dans l'hisil, le fétiche ressemble à une flamme verte. Quand Fintan reçoit le fétiche, la flamme verte reste dans sa main alors que l'objet passe au travers. L'aspect de Fintan se transforme, il devient un homme splendide. Il remercie les PJ par un don: Fintan étant un esprit de la survie, il leur donnera le don de connaissance de meute.

Scène 8bis : Contenu de la carte mémoire (facultatif)

Les PJ peuvent vouloir étudier le contenu de la carte. Rien ne semble lisible sur un PC commun. Les PJ doivent rechercher un expert. Ça tombe bien, il y a un bâtiment rempli d'étudiants dont certains en informatique. Il demandera sûrement un rendez-vous avec une des deux filles de la meute en échange. Cela lui prendre du temps (24h) pour avoir les premières informations. Il s'agit globalement de documents professionnels, de compositions chimiques de médicaments, d'un virus.



Morrigan.

Scène 9 : Les pouvoirs du scatham glas

Le fétiche empêche toute manifestation d'un pouvoir spirituel. Les dons, qui sont des cadeaux des esprits, sont paralysés. Si un uratha porte le scatham glas, il ne peut pas se transformer, il reste en humain. Il peut, lui, se croire en Urhane ou Urshul. C'est assez amusantà jouer. Si Lizy est observée sans le scatham glas (attention: si le loup-garou qui utilise un don porte le fétiche, il ne verra rien non plus), elle laisse apercevoir des dents monstrueuses, des lambeaux de chair entre les dents, une musculature assez importante. Alors que, sans le don, elle ressemble a une fille de huit ans un peu rondouillette. Insister sur le fait qu'elle veut manger. Elle ne voudra pas se séparer du fétiche volontairement. Par contre, le lui voler pendant son sommeil ou de force n'est pas bien difficile. Si elle porte le scatham glas, c'est qu'elle est proche du locus de la meute. Elle ira donner le fétiche à Fintan. Elle peut essayer de mordre un PJ. Si les PJ la laissent seule sans le fétiche pour contrer l'esprit de la gourmandise, elle fera un carnage.

Scene 10 : Jessica Hawkson arrive

Comme prévu, elle vient accomplir son expérience, elle a grandement besoin de récupérer la puce. Un laboratoire clandestin a été installé dans les sous-sols de l'église ou dans le quartier. Elle apprendra par les mercenaires qu'un autre groupe d'individus est sur les traces de la puce.


© MIOSSEC

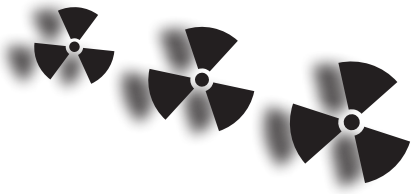
Medb.

Scène 10 : Le sacrifice des sept crinières

Les sept crinières sont, dans la mythologie celte, les garde de la déesse de la guerre Morrigan. Il travaillent sous les ordres d'une femme, très jolie rousse de 35 ans (Medb) . Les victimes sont plaquées à plat ventre contre une estrade et sont violées par les sept ritualistes. Pendant les viols, elle se masturbe. Dès que les PJ se montrent, elle s'enfuira en lâchant un poison qui les fera tousser. C'est la chef de la Medb Corp, elle est possédée par un esprit du pouvoir, elle se prend donc pour Medb.

- Fedlimid became Maine Athramail (”like his father”)
- Cairbre became Maine Máthramail (”like his mother”)
- Eochaid became Maine Andoe (”the swift”)
- Fergus became Maine Taí (”the silent”)
- Cet became Maine Mórgor (”of great duty”)
- Sin became Maine Mílscothach (”honey-speech”)
- Dáire became Maine Móepirt (”beyond description”)

Dans le scénario, ce sont sept aristocrates qui créent une secte d'adorateurs de Morrigan. Ils vont sacrifier les jeunes filles dans l'église Saint-James. Le rituel peut marcher ou non, c'est à vous de voir. S'il fonctionne, Morrigan massacrera tous les membres de la secte et « droguera » les PJ, puis repassera dans unlocus. Si Morrigan se montre, toutes les actions des PJ sont limitées à un dé (c'était un pouvoir de Morrigan : aider les guerrières, ou les affaiblir) Dans tous les cas, parmi les victimes il y a la petite amie de Christopher et l'amie de Claudia (rage mortelle ?).



Que fait l'armée ?

L'armée anglaise a été informée par les USA de la présence de cette puce.

Inspirations

Je vous conseille fortement de lire des documents sur "La razzia des vaches de Cooley" et Medb :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Medb

À la place des taureaux, ce sont des virus.

Fintan est l'un des premiers hommes à être venu en Irlande.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Fintani

Il s'est échappé en sautant dans la mer et en se changeant en saumon. Les sept crinières sont le nom de soldat de Morrigan. ■

LE_SAGE

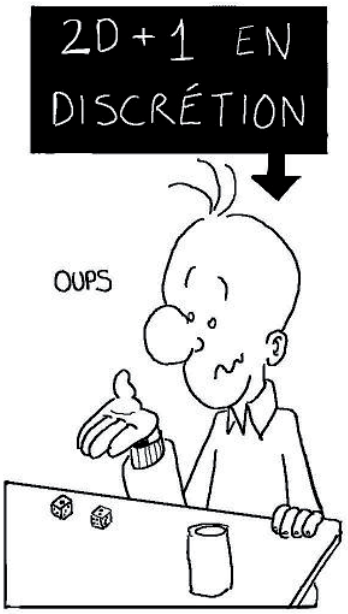
le JEU.de.RÔ/ES



© COWKILLER



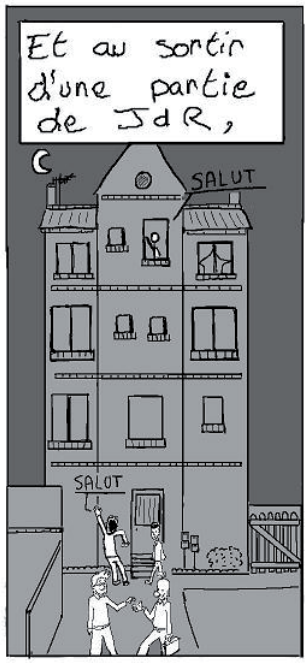














CowKiller

À suivre...