

Chroniques d'Altaride

FÉVRIER 2013 - LA REVUE DE L'IMAGINAIRE ET DU JEU DE RÔLE

N°9



© C91

► AIDE DE JEU
GAGNER DE L'OR...
ET APRÈS ?

► JEU DE RÔLE ET CONTE
TRÉSORS SUR PATTES : CES
CHERS PRODUCTEURS D'OR !

► GRAND DOSSIER :
L'OR EN JEU
DE RÔLE

FORT KNOX

Cette base de l'US Army fait actuellement 441 km² et elle est le siège de l'U.S. Army Armor Center (centre de l'arme blindée), de l'U.S. Army Armor School (école de l'arme blindée) et de l'U.S. Army Recruiting Command (commandement du recrutement). Le nom de Fort Knox vient de Henry Knox, qui fut général pendant la guerre d'indépendance des États-Unis d'Amérique et secrétaire d'État à la Guerre.

La base abrite aussi le *Patton Museum of Cavalry and Armor* établi en 1949 et dédié à la mémoire du général George Patton.

Fort Knox est surtout connu du public grâce au *U.S. Gold Depository* du Département du Trésor des États-Unis, qui abrite la réserve d'or des États-Unis depuis 1937, autrefois la plus importante du monde — mais d'une importance maintenant inférieure à celle de la réserve fédérale de New York.

Fenêtre sur...

© CLIFF



Ayant contenu jusqu'à 20 205 tonnes d'or pendant la Seconde Guerre mondiale, le dépôt conserve actuellement 4 570 tonnes en lingots.

L'or est conservé dans une chambre forte en acier et béton située sous l'édifice. Cette pièce souterraine, mesurant 18 mètres de long et 12 de large, est bâtie sur le roc et possède des murs de 61 cm d'épaisseur.

Fort Knox a aussi servi d'abri à des objets précieux plus insolites, comme trois exemplaires de la *Bible* de Gutenberg ou la *Magna Carta*, des discours du président A. Lincoln, dix Double Eagle de 1933, etc.

CONTENU SOUMIS À LA LICENCE CC-BY-SA 3.0 ([HTTP://CREATIVE-COMMONS.ORG/LICENSES/BY-SA/3.0/DEED.FR](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr)) SOURCE : ARTICLE FORT KNOX DE WIKIPÉDIA EN FRANÇAIS ([HTTP://FR.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/FORT_KNOX](http://fr.wikipedia.org/wiki/Fort_Knox)).

Éditorial

Le silence est d'or... et le jeu de rôle ?

Quand on a cherché un thème pour ce numéro des *Chroniques d'Altaride* à la rédaction, on s'est posé la question : « Qu'est-ce qui est au cœur de la majorité des aventures imaginées par les rôlistes ? » Des tas de réponses sensées sont vite arrivées... mais il était bien plus rigolo de conserver la caricature. Dans la vieille tradition, les aventuriers sont rarement de preux paladins désintéressés... et au final, ce qui les décidera à accepter de risquer leur vie, c'est souvent le plus simple : du pognon ! Ah, la belle projection de notre monde capitaliste jusque dans nos univers imaginaires les plus exotiques !

Le milieu du jeu de rôle est, comme pratiquement tous les rôlistes le savent, fort peu lucratif. Un auteur qui marche pourra financer ses publications ultérieures, et il en sera drôlement fier. Mais rarement plus. D'ailleurs, quand je constate que mon budget « jeu de rôle » reste dix fois moins important que celui de la plupart de mes autres loisirs alors qu'il domine largement dans mes priorités et en temps investi... je vois bien que ça ne colle pas trop.

D'un autre côté, je trouve extrêmement agréable de m'épanouir dans un milieu où la course à la rentabilité et au profit n'entre pratiquement pas en ligne de compte. En jeu de rôle, les gens sont généreux : ils donnent de leur temps sans compter pour écrire des textes qu'ils partagent souvent volontiers quand on le leur demande... Qui de plus fier qu'un meneur de jeu qui voit son scénario joué à d'autres tables que la sienne ?

Alors si le rôliste, dans ses loisirs, ne cherche pas à faire du profit à tout prix, on lui pardonnera bien d'avoir des personnages profondément cupides. Après tout, si on va jusqu'au cœur d'un donjon affronter un dragon... n'est-ce pas bien souvent pour son or ? J'espère que vous apprécierez ce numéro, qui ne parle que de pognon...

À vos dés !

BENOÎT

Chroniques d'Altaride Février 2013 N°9

Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Photo de couverture : © C-91. Bande dessinée : © Cowkiller. Direction de la publication : Benoît Chérel. Correction / relecture : Laurent Paranthoën, Sophie Pérès. Rédaction : Christophe Calmes, Benoît Chérel, Yannick Emeraud, Julien Frantz, Nicolas Joly, Sophie Pérès. 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...

- Fort Knox2

L'Entrée

- Le Silence est d'or... et le jeu de rôle ?.....4

Définition / Portrait

- Un MJ en or !.....6
- Nicolas Joly, version D20..... 11

Chambre des rêves

- *Mythe d'Altaride*
Les Griffes de F'friz l'Enrôleur..... 12

Cuisine du MJ

- Aide de jeu
Trésors sur pattes..... 16

Salle de jeu

- Aides de jeu
Les 6 meilleures manières d'accumuler les richesses.....20

Atelier du créateur

- La Boîte à questions
« Comment gérer un groupe de milliardaires ? ».....23

Salle de jeu

- Aide de jeu
Gagner, de l'or... et après ?26

Bibliothèque

- Nouvelle d'ambiance
L'Or d'Arpezca34

Mur du fond

- Petites annonces40

Jardin

- Le Jeu de rôles - épisode 8.....42



Nicolas Joly, un MJ en or

Nicolas Joly est un rôliste engagé, meneur de jeu et un créateur. Investi dans son club à Auxerre, il anime des campagnes pour enfants déficients visuels et cherche à faire jouer l'enfance des personnages.

La découverte

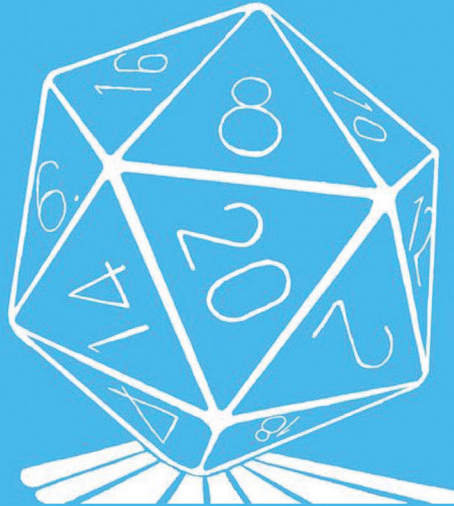
J'avais vaguement entendu parler de ce loisir, mais je ne saurais pas dire comment ni donner plus de précisions. Toujours est-il que j'avais retenu que c'était un truc à creuser, si j'en avais l'occasion. Je savais que mon frère avait fait une séance avec des

amis. Mais après quatre heures de création de personnage, il n'avait pas poursuivi. Quand j'ai emménagé pour raisons professionnelles à Auxerre, il y a presque neuf ans, je me suis mis en quête des différents loisirs que je pouvais pratiquer dans le secteur. Et j'ai trouvé dans le lot un club de jeu. Il était surtout porté sur le *wargame* à la base. Cette activité ne me plaisait pas beaucoup : les *wargames*, ça revient vite cher, et le côté modélisme était un peu rebutant. Heureusement une branche « jeux de rôle » s'est ouverte ! C'est vraiment le genre de loisir qui pouvait me plaire. Quand ce club a fermé ses portes, j'ai pris mon courage à deux mains et j'ai ouvert, il y a quatre ans, l'AJA Jeux de Rôles¹.

1 AJAJDR :
<http://ajajdr.over-blog.com>

AJA

JEUX DE RÔLE



Mes univers impitoyables

Même si j'ai déjà joué à des jeux comme *Changeling*, *L'Appel de Cthulhu* ou le *Livre des cinq anneaux*, j'ai une large préférence pour l'*heroic fantasy*. Actuellement, je maitrise principalement autour de *Pathfinder* ou les *Chroniques oubliées*. Ce que j'aimerais bien à l'avenir, c'est avoir et utiliser un jeu dans le même genre, mais sans magie et uniquement avec des humains. Ainsi nous pourrions faire revivre les mousquetaires, pirates et autres Guillaume Tell de notre enfance. Je pense qu'il existe des jeux de rôle de ce style, mon souci étant surtout de pouvoir me les procurer et d'avoir le temps de les lire.

Jeu de rôle & handicap

Il y a six ans, alors que je n'avais plus de club et qu'il était difficile d'animer de nouvelles tables de rôlistes sur Auxerre, j'ai commencé à pratiquer le jeu de rôle par tchat vocal, au sein de la communauté VirtuaJDR. Un jour, une internaute déficiente visuelle a demandé sur le tchat si le jeu de rôle pouvait convenir à des personnes handicapées visuellement. J'ai pris le dossier en main et, à la création de l'AJAJDR, je suis rentré en contact avec la communauté de déficients visuels locale pour débiter l'expérience. Depuis, j'ai mis en place beaucoup d'outils et dirigé plusieurs minicampagnes d'été avec des personnes aveugles et malvoyantes.



Le plus important, quand on joue avec des personnes handicapées, c'est de se rendre compte que leur handicap n'est pas un frein et qu'il y a autant de bons moments à passer avec eux qu'avec des joueurs « normaux ». On peut facilement jouer avec une personne DV (déficiente visuelle) comme si elle était voyante, et c'est ce que je tiens à préciser. J'ai « semé » des éléments de ce projet sur différents forums comme Opale, FFJdR, Scriptorium, Pathfinder-fr...

sur le GROG² et même, récemment, sur un blog spécifique au public DV³. Cependant, le site de référence est le site « Enfant aveugle », catégorie « jeu de rôle »⁴. Même si le site se présente comme s'adressant à la communauté DV, aux enfants et à leur entourage, mes écrits concer-

2 <http://www.legrog.org>

3 <http://jeuaccess.org>

4 <http://www.enfant-aveugle.com/spip.php?rubrique21>

Bilan des activités AJAJDR avec les déficients visuels

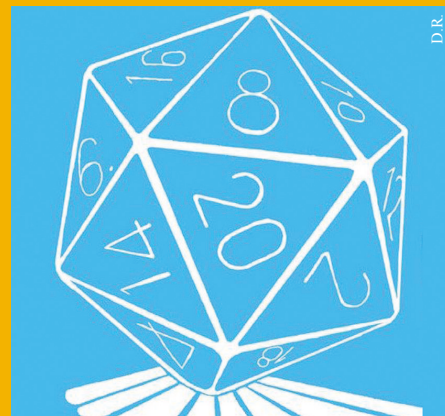
Résumé pour l'année 2010 :

<http://ajajdr.over-blog.com/categorie-12012774.html>

Résumé pour l'année 2011 :

<http://ajajdr.over-blog.com/categorie-12012778.html>

Vous y trouverez des reportages, des rapports de fin de parties et des photos.





nent bien le jeu de rôle en général (pour ados et adultes) : et vous, rôlistes voyants, vous y trouverez pas mal de réponses.

La Jeunesse des héros

Le système D20 à la *Dungeons & Dragons* fait commencer directement les héros au niveau 1. Ce sont des adultes, il est assez difficile de jouer un enfant ou un adolescent avec ce système. Des règles spécifiques aux enfants sont bien publiées par ailleurs⁵, mais elles ne sont pas assez réalistes, ou disons qu'elles ne correspondent pas à ma vision. Un guerrier, par exemple, ne devrait connaître ses « techniques » de combat qu'après avoir passé plusieurs années en garnison.

5 Ces règles D20 sont en partie référencées sur cette page Internet : <http://www.pathfinder-fr.org/Wiki/Informations.Enfants.ashx>

Travaillant donc sur le projet « Jouez la jeunesse de votre héros ! » depuis plusieurs années, j'ai tenté de mettre sur pied des règles et des questionnements sur l'utilisation de jeunes héros. Mon travail est déjà largement avancé : j'ai même déjà fait tester le système plusieurs fois. Un *Livret du joueur* de près de cent pages est disponible sur Internet... mais je ne conseille pas de le lire : l'orthographe y est bancal et le style peu compréhensible. Pourtant, vous trouverez sur Pathfinder-fr⁶ des aides de jeu pour, vous aussi, jouer la jeunesse des héros. Et même si ce n'est pas pour les héros de vos joueurs, il est possible de jouer des interludes avec des enfants comme PNJ. Tout est expliqué dans ces suppléments.

6 <http://www.pathfinder-fr.org/Wiki/Informations.campagne%20jeunesse.ashx>



L'art de la rencontre

Aux nouveaux meneurs de jeu, je dirais que le jeu de rôle est, avant tout, une rencontre humaine. Il y a d'énormes variations dans la pratique et on ne retrouve pas forcément le même jeu de rôle d'une table à une autre, parfois même entre deux groupes qui utilisent pourtant le même livre de règles. Mais toutes les façons de jouer se valent. Il faut aussi être clair sur le fait que tout le monde ne peut pas pour autant jouer avec tout le monde. Une personne qui voudra systématiquement délirer ne s'entendra pas avec un groupe qui souhaite construire une histoire longue et cohérente. Inversement, un joueur aimant surtout un jeu de rôle cohérent et structuré détestera jouer à une table où tous les joueurs rivalisent pour trouver l'action la plus comique à faire dans le contexte. Ce ne sont que des exemples. Mais dans ces cas de divergences, il faut

bien se rendre compte que la séance va être ratée, que personne ne va s'amuser (et même que tout le monde sera sans doute frustré et mécontent). Il est important d'expliquer dans quel esprit on va jouer et d'encourager celui - ou ceux - qui serait(ent) en dehors des clous, de partir pour trouver une table où il(s) s'amuserait(ent) réellement. Avec trois heures, on s'amuse déjà, même si les plus passionnés n'envisagent pas une séance de moins de cinq heures. Et si le joueur ne réussit pas à parler théâtralement comme s'il était son PJ, voire s'il parle à la troisième personne, ça n'est vraiment pas grave : à chacun sa manière de jouer, tant qu'elle reste en harmonie avec le groupe. ■

PROPOS RECUEILLIS PAR WOD

Nicolas, version D20

Nicolas JOLY

33 ans, Homme, FP 2
 PX : 23 000 PX accumulés
 (Progression lente)
 Paladin Déçu¹ niv 5
 Humain, de taille M, LB
 Init +1 ; Sens Vision Nocturne ;
 Perception +7

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 12, Con 14, Int 12,
 Sag 14, Cha 11
 BBA +5, BMO +, DMD 1#

Traits : Passé d'hérétique, Pauvre, Méfiant.

Dons : Traits supplémentaires, Discret, Persuasion, Vigilance

Compétences : Connaissance (Religion) +6, Connaissance (Nature) +6, Discrétion +3, Diplomatie +11, Évasion +3, Intimidation +2, Premiers Secours +6, Perception +7, Profession (AVSi) +8, Profession (Joueur) +7, Profession (Scribe) +7, Psychologie +13, Survie +3

Langues : Commun

Équipement : tenues de voyage, Ordinateur, bourse de dè.

Compagnie : un chat de gouttière, un club de jeu de rôle.

DÉFENSE

CA 11
 PV 42
 Ref +2, Vig +6, Vol +6
 (immunisé contre terreur)

ATTAQUE

VD 9m
 Corps à corps : combat à mains nues, +6 (1d3+1, non-létaux)
 Distance : projectile improvisé, +2 (1d3, non-létaux)

Capacités de classe

Aura du Bien, Détection du Mal, Imposition des mains², Aura de courage / bravoure, Grâce (fatigué)², Canalisation d'énergie positive²

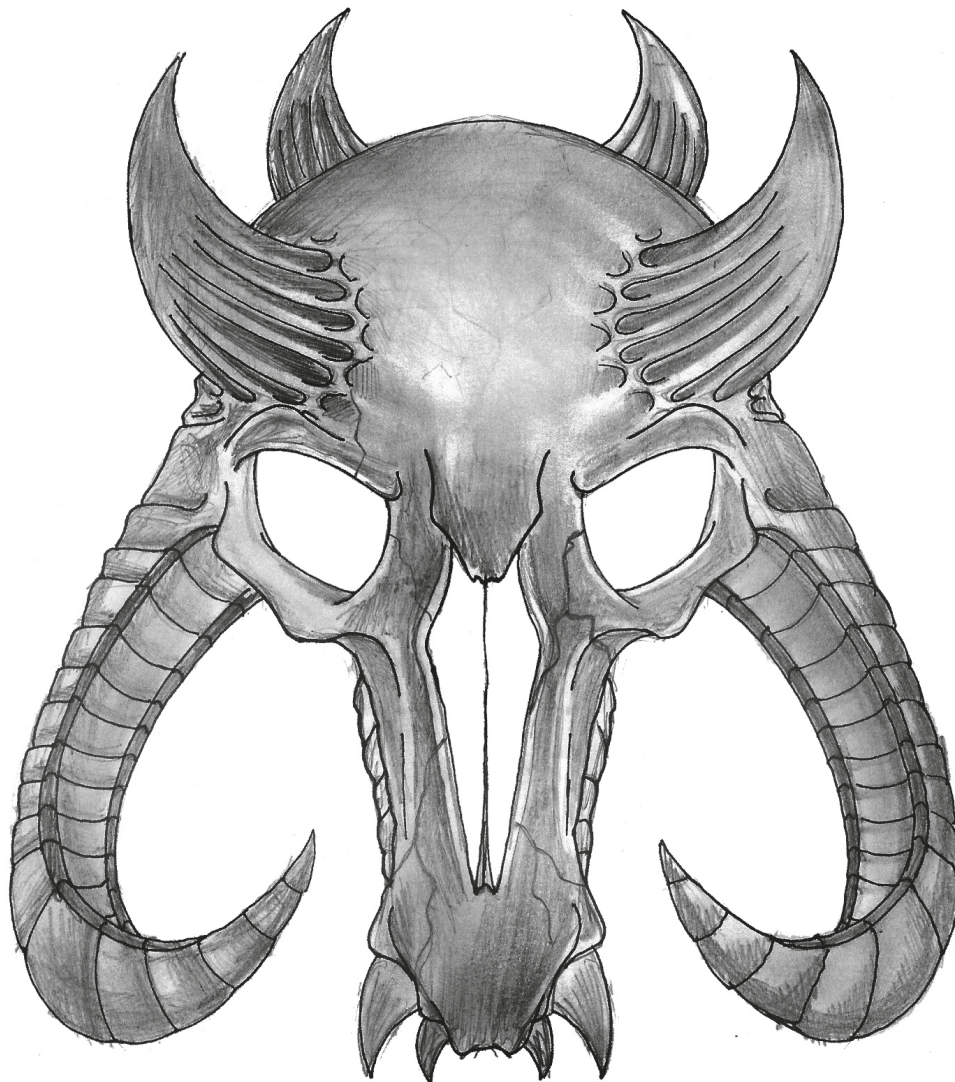
Note 1 : Paladin est la classe de prédilection, l'avantage correspondant est investi dans les points de compétences.

Note 2 : l'ajout de « Vision Nocturne » ne respecte absolument pas les règles, mais c'est vrai que je me repère assez bien dans la nuit ou dans la pénombre... ■

NICOLAS JOLY

¹ Classe de base, variante maison de la classe de base Paladin, reprenant un peu le principe de l'ancien paladin. La foi n'est ni reniée ni trahie, mais les membres du clergé ne sont que déception. Les capacités de Paladin sont donc perdues, ou fonctionnent involontairement.

² Masseur cherchant à se professionnaliser.



**Mythe d'Altaride –
Encyclopædia**

Les Griffes de F'friz l'Enrôleur

Le soir au coin du feu, on raconte moult hideuses histoires pour effrayer les petits enfants et les simples d'esprit. Certaines, racontées par les anciens, sont si convaincantes que même les âmes éclairées se mettent à douter... et à trembler dans le noir une fois la nuit tombée...

L'une de ces légendes parle de F'friz l'Enrôleur. F'friz était un démon, une créature infernale de la pire espèce, qui vécut bien au-delà de son temps, jusqu'au cœur du Troisième Âge d'Altaride. Les siècles semblaient n'avoir aucune prise sur ses chairs tendues, rouges et visqueuses. F'friz régnait sur un archipel aride, loin à l'Est de l'Empire des Mers. On le voyait rarement, car il était avare. Avare en paroles, en actes et en monnaie.

Quand l'envie lui en prenait, le démon embarquait sur une galère propulsée par les esclaves de toutes races qu'il accumulait au fil des années. Il se rendait sur les îles les plus peuplées des environs et y glanait de nouvelles richesses et de nouveaux esclaves. Les habitants de la région redoutaient atrocement ces incursions, car F'friz prenait tout ce qu'ils avaient de meilleur. Et rien ni



personne ne pouvait l'en empêcher. Il était fascinant de puissance. Quiconque croisait son regard était pétrifié de plaisir et devenait instantanément son esclave. Décrit objectivement, Ff'riz pourrait paraître monstrueux, mais le voir était différent. Il séduisait rien que dans sa démarche, son allure. Et sans efforts, il rapportait sur son île des trésors inestimables, qu'il gardait jalousement.



En ce temps-là, les aventuriers ne plaçaient pas toujours leur confiance dans la sorcellerie. Filou-le-grigou et Hoar-brise-jarre étaient de ceux-là. Jamais ils n'usaient de leurs pouvoirs, pourtant puissants. Filou préférait utiliser la ruse, Hoar préférait la violence. Tous les deux décidèrent de

dérober le trésor de F'friz l'Enrôleur. Ils n'étaient certainement pas les premiers à essayer, mais tous les autres étaient tombés dans l'oubli et le Grimoire des Anciens ne retient que leur nom.

Filou et Hoar étaient prudents. Ils préparèrent leur expédition avec beaucoup de sagesse. Filou avait récupéré une carte des contours de l'île du démon, et Hoar achevait de forger une énorme hache de guerre à la lame effilée. Tous les deux avaient imaginé un bouclier d'argent qui les protégerait des regards séducteurs du démon.

Quand vint le jour de l'expédition, les deux aventuriers étaient fin prêts ; bardés de matériel, prêts à tout, ils levèrent l'ancre pour aller affronter la créature.



F'friz l'Enrôleur vivait dans l'oisiveté sur la plus grande île de son archipel. Entouré d'une cohorte d'esclaves, il négligeait la sécurité, confiant dans la terreur qu'il inspirait. Filou et Hoar profitèrent de la relâche des vigiles endormis pour se glisser à l'intérieur de la forteresse. Les lieux étaient sinistres, et les murs séculaires semblaient pleurer des larmes de rouille.

F'friz trônait comme à l'accoutumée dans la salle des orbes, entouré de ses favoris, quand les deux aventuriers firent irruption. L'Enrôleur était penché sur l'épaule d'une jeune elfe et semblait l'embrasser passionnément. Hoar l'interpella d'une voix forte, dissimulé derrière son bouclier luisant : « Approche, démon, et vient recevoir la sen-

tence d'Altaride ! » Sûr de lui, le fier guerrier s'avança vers le couple. F'friz releva alors la tête. Sa bouche entrouverte laissait apparaître deux longs crocs aiguisés dégoulinants de sang. La gorge de la demoiselle était elle aussi maculée de pourpre, douloureusement mordue. Le démon poussa un hurlement terrifiant.



Filou avait profité de la diversion orchestrée par son ami Hoar pour contourner l'important trône de la Bête et décrocher du mur, derrière lui, un lourd collier d'acier. Mais, quand il toucha l'artefact, une puissante décharge magique l'envoya rouler à l'autre bout de la salle. Le démon se tourna vers le malheureux imprudent en bavant du sang. Un sourire bestial déforma ses traits. Filou

se demandait comment les esclaves avaient pu le trouver si séducteur... le monstre était horrible.

Hoar, voyant la créature des enfers se désintéresser aussi facilement de son défi, entra dans une fureur noire, et se jeta en hurlant vers son adversaire, la hache étincelante brandie au-dessus de sa tête. Surpris, le démon fit volte-face et reçut de plein fouet l'énorme coup du barbare. Sans un cri, il s'effondra sur le sol, dans une mare de sang brun qui glougloutait atrocement entre les dalles disjointes.

Filou et Hoar avaient vaincu ! Avec force chants de victoire, ils entreprirent d'arracher l'ignoble mâchoire de F'friz pour prouver leur héroïsme. Puis ils se tournèrent vers la porte des trésors.



Ils remarquèrent alors que les esclaves étaient plus nombreux, et qu'ils se déplaçaient doucement pour les encercler.

« Du calme », argumenta Filou. « Vous êtes sauvés, vous allez rentrer chez vous... »

Mais le malheureux n'eut pas le temps d'achever. Comme un seul homme, les esclaves fondirent sur les deux héros en poussant des cris monstrueux, semblables à ceux du démon qui gisait sur le sol. Et quand Hoar vit leur bouche s'ouvrir, il reconnut les longues dents rougies par le sang de sa victime. Filou, à ses côtés, succomba aux assauts de la horde d'esclaves en folie, qui commencèrent à arracher des lambeaux de chair sur leur sauveur. Avec une exclamation de colère, Hoar-brise-jarre se fraya un chemin d'ichor et de sang dans la mêlée, à coups de hache, et parvint jusqu'aux quais

de l'île. Usant de ses dernières forces, il parvint à monter à bord d'un frêle esquif et à prendre le large.



L'arrivée de Hoar sur le port de la cité la plus proche fit sensation. Tous le croyaient mort depuis plusieurs jours. Soudain, une silhouette décharnée jaillit des cordages de l'embarcation et se rua sur la foule, qui s'écarta en hurlant. En un instant, la créature disparut dans les ruelles. Hagar, Hoar raconta son histoire à qui voulait l'entendre. On le croyait rarement, jusqu'aux nuits suivantes, où d'atroces crimes furent commis dans la région : un démon surgissait de l'ombre et mordait sauvagement sa victime à la gorge pour se repaître de son sang avant de se fondre dans la nuit. On le disait insaisissable, immortel et brutal. Et ses victimes repartaient la nuit suivante pour le rejoindre dans les ténèbres, former une armée de l'ombre... ■

BENOÎT CHÉREL



Trésors sur pattes

Là-bas, au fond contre le mur...

Un coffre en bois précieux débordant de pièces d'or, de rubis, d'émeraudes, de colliers...

Quel héros de conte ou quel personnage de jeu de rôle n'en a pas rêvé, juste avant d'aller attaquer le dragon / ogre / boss de fin dans un donjon¹ ? Mais un trésor, c'est souvent encombrant, pas franchement discret pour rentrer au pays une fois la bataille finie... Et se faire braquer son « Précieux » par trois malfrats en pleine forêt, ça vous ternit une quête héroïque.

Heureusement, il existe de vrais personnages « en or », sources inépuisables de richesses pour peu qu'on sache les prendre.

¹ Et vu la taille de la bête, il fallait au moins cette motivation-là... ou sinon, une princesse à délivrer, souvent fournie avec le trésor et la moitié du royaume de beau-papa.

Qu'ils aient reçu la capacité de donner de l'or à la naissance ou en récompense d'une bonne action, ces personnages souvent d'apparence ordinaire peuvent s'intégrer à des scénarios variés.

La Poule aux œufs d'or

La Fontaine met en scène dans sa fable (Livre 5, fable 13) la pauvre poule, qui aurait pu continuer à pondre tranquillement son œuf d'or matinal si son maître n'avait voulu récolter le magot d'un coup.

Mal lui en a pris, comme on sait : la poule finit les tripes à l'air, et le paysan trop pressé privé de sa source de richesses.

La poule aux œufs d'or peut devenir un allié des personnages, facile à transporter et relativement discrète.



L'Âne de Peau d'Âne

Chez Perrault, le père de Peau d'Âne tire la fortune de son royaume d'un âne : « Tel et si net le forma la Nature / Qu'il ne faisait jamais d'ordure, / Mais bien beaux Écus au soleil / Et Louis de toute manière, / Qu'on allait recueillir sur la blonde litière / Tous les matins à son réveil ».

Le roi veut épouser sa fille, seule capable de rivaliser avec la beauté de sa défunte femme. La princesse, en désespoir de cause, demande des cadeaux impossibles, avant de réclamer la peau de l'âne aux louis d'or, qui couvrira sa fuite.

Un âne qui garnit sa litière tous les matins, à la fois monture et porte-monnaie... Une affaire à ne pas laisser passer.

L'Oie d'or

Ce conte des frères Grimm nous présente un benêt, la risée de sa famille qui, en récompense de sa générosité, obtient une oie d'or magique. L'animal éveille tout de suite les convoitises, mais la bête s'attache à tout ce qui la touche. De nombreux personnages y resteront collés, ce qui fera éclater de rire une princesse triste. Le benêt l'épousera (l'histoire ne dit pas ce que devient l'oie).

Les personnages pourront croiser, au hasard de leur voyage, la curieuse farandole de voleurs d'oie d'or, collés et avançant malgré tout. À moins qu'ils ne se fassent piéger à leur tour.





L'Homme à la cervelle d'or

Une des *Lettres de mon moulin* d'Alphonse Daudet, une des plus sombres sans doute.

Le héros naît avec un cerveau d'or, et passe son enfance solitaire à se cogner aux meubles, surprotégé par ses parents qui craignent qu'on ne le vole. À l'âge adulte, il mène une vie de bâton de chaise, puis réalise que la réserve s'épuise. Il finit par devenir avare... mais se ruine par amour pour une coquette qui avait « tous les caprices ».

Les personnages peuvent rencontrer l'homme à la cervelle d'or à l'une ou l'autre période de sa vie, bénéficier de ses largesses ou tenter de lui soutirer un peu de sa cervelle – âmes sensibles s'abstenir-

Paroles et mains de femmes

La bonté est souvent récompensée dans les contes, notamment lorsqu'on vient en aide à une mendicante. Dans *Les Fées* de Perrault, la jeune fille offre à boire à une fée (changée en vieille femme), qui lui offre en retour le don de cracher perles et diamants à chaque mot. Sa sœur aînée (forcément méchante... comme la mère) ayant, elle, récolté le « don » de cracher serpents et crapauds, la jeune fille est chassée et croise en forêt le fils du roi, qui écoute ses malheurs, « en devient amoureux ; et, considérant qu'un tel don valait mieux que tout ce qu'on pouvait donner en mariage à une autre, l'emmène au palais du roi son père, où il l'épouse. »

De même que dans le conte gascon *Le Drac* (collecté par Bladé²), lorsque la belle Jean-
2 Auteur des *Contes populaires de*



neton « se lavait les mains, les doubles louis d'or et les quadruples d'Espagne tombaient de ses doigts par douzaines », mais sans qu'aucune explication ne soit donnée à ce phénomène. Elle finit également par épouser le fils du roi.

On peut être prince et pragmatique

Un PJ pourrait, au passage dans la cour de ferme ou dans la clairière avant le fils du roi, être attiré par le tintement des pièces et les pleurs de la belle. Allez savoir...

Cagoloudors

Bladé le décrit comme « haut d'une toise, noir comme l'âtre [...] un gueux plus méchant que cent diables, et qui a grand pouvoir sur terre ».

la Gascogne, recueil de contes collectés au XIX^e siècle (Gers – Gironde – Hautes-Pyrénées - Landes – Lot-et-Garonne)

Ce personnage inquiétant vit au creux d'un saule et peut transformer les hommes à loisir. Dans le conte *Le Pou*, cependant, il est dupé et perd son pouvoir. Il finit rossé par Jean du Ramier, mendiant un peu magicien aussi (mais du côté « clair ») et « à chaque coup de bâton, un double louis d'or tombait du cul de Cagoloudors ». Forcément.

Rencontrer un tel personnage est risqué, mais en faisant preuve d'ingéniosité, les PJ pourront s'en faire un allié. Sauf s'ils se retrouvent changés en poux. ■

SOPHIE PÉRÈS

Ces quelques exemples, issus de la tradition orale ou de la littérature, peuvent évidemment se combiner, faisons confiance à l'esprit malade de certains meneurs de jeu... ■

Les meilleures manières d'accumuler les richesses



C'est bien connu, le rôliste adore la thune. Enfin, son personnage, en tout cas ! Qui n'a pas un jour fait un détour hors scénario pour aller récupérer un peu d'argent facile ? Allons, soyez honnêtes !

Du coup, la rédaction des *Chroniques d'Altaride* est allée à la rencontre des joueurs pour leur demander leurs techniques favorites pour amasser du pognon.

Édifiant.

Voler ses petits camarades, qu'ils soient vivants ou morts

Alors, oui ! Il arrive parfois que certaines personnes confondent hommage aux camarades et brigandage avec violence aggravée... Heureusement ce genre de voyous reste assez rare. Et ce n'est pas la façon la plus estimée pour devenir riche. L'or oui, mais avec honneur s'il vous plaît !

Même lorsqu'ils sont encore vivants, le pillage de poches de ses partenaires n'est pas vraiment une manière appréciée d'augmenter son capital.

Domage, donc, pour les Prêtres de la mort et autres Banquiers multiclassés Croque-morts.

L'argent ? Aucun intérêt !

« L'argent ne fait pas le bonheur » est un adage rarement usité en jeu de rôle. Pour être un héros, il faut être puissant... et pour être puissant, rien de tel qu'une masse de pognon pour acheter les autres, accumuler les objets magiques, artefacts et autres babioles runiques... à moins que vous ne préfériez les implants cybernétiques de dernière génération, question d'environnement de jeu. Les personnes ne comptant que sur leurs compétences et leur morale ne sont donc pas légion. Rares sont ceux qui respectent un vœu de pauvreté. Y trouvent-ils pourtant quelque bonheur ?

Les rois du commerce

Vous êtes artisan, enchanteur, commerçant ? L'aventure, c'est bien joli, mais ce n'est pas en se faisant recruter dans des auberges pourries qu'on fera fortune. Si vous visez 200K PO/an, il faut viser beaucoup plus haut ! À chaque village, enchantez, maudissez, forgez, fabriquez... tout est bon pour engranger quelques pièces supplémentaires entre deux visites guidées de cryptes infernales.

Les joies du loot

Ah là là ! Mais à quoi pensent donc tous ces gobelins, stormtroopers ou cultistes baveux qui se promènent innocemment pour provoquer sans raison des personnages voraces et avides de richesses ? Oui, car ces sympathiques petits PNJ disposent en général de magnifiques objets... d'autant plus intéressants si le meneur de jeu comptait les utiliser pour donner une bonne leçon à un groupe de joueurs trop arrogants.

Pour lui rendre la monnaie de sa pièce, le « *looteur* » prendra bien soin de vider chaque poche de chaque ennemi terrassé pour en

revendre le contenu au prochain revendeur local, pour un beau petit pactole.

Attention ! Un paladin qui défonce un chef mercenaire pour lui piquer son épée vorpale-de-la-mort-qui-tue n'est pas forcément Mauvais. Non : il fait cela uniquement pour pouvoir revendre l'objet un jour et acheter autre chose de plus puissant, pour défoncer encore plus de Méchants : c'est donc pour la cause du Bien qu'il œuvre ainsi avec tant d'abnégation.

Être discret et utiliser ses petits doigts crochus

Quoi de plus normal que d'aider de parfaits inconnus à dépenser leurs économies ? Car il faut l'avouer, ce genre de pratique reste tout ce qu'il y a de plus courant parmi nos vaillants « héros ».

Il est étonnant de voir le nombre de personnages qui ont déjà tenté de faire leur fameux jet de discrétion pour ne pas être vus au beau milieu d'une foule et pouvoir « emprunter » un peu d'argent aux passants. Quelle pitié ! Il ne faut vraiment pas avoir de scrupules pour priver une famille entière d'un repas déjà si rare...

Les quêtes, les quêtes !

Qui n'a jamais connu ce sentiment joyeux d'être envoyé commettre les pires atrocités par un illustre inconnu rencontré dans une auberge pouilleuse, du moment que quelques pièces sonnantes et rébuchantes sont promises à la fin du périple (et si possible, avec un peu d'avance) ? Et puis bon, ce n'est pas comme si les tavernes n'étaient pas remplies de mages niveau 100 qui cherchent une brochette de jeunes bleus à envoyer vers une mort certaine pour tenter de récupérer la statuette de Glodolfora... Si ?



Enfin, la prochaine fois, plutôt que d'accepter bêtement une quête absurde en croyant ce mystérieux commanditaire, qui affirme que c'est ce groupe et aucun autre qu'il cherchait pour sa quête, et qu'il suit ses prouesses héroïques de loin depuis déjà fort longtemps, posez-vous la question... Mais pourquoi quelqu'un de si riche et de si puissant vient donc demander l'aide de jeunes incapables ? Peut-être que quelque chose de plus grand se cache derrière tout ça ? Ou peut-être que le MJ ne cherche qu'à rentabiliser son scénario si cher payé en rallongeant la sauce avec une impro téléphonique ? ■

**TECHNIQUES SECRÈTES PATIEMMENT
RECUEILLIES PAR WOD SUR DIVERS SITES
INTERNET ET FORUMS DE RÔLISTES**

Un ami MJ s'interroge : « Mes joueurs veulent tous que leur personnage devienne super riche... »

Comment gérer un groupe de milliardaires ?

Un personnage, en jeu de rôle, se doit d'avoir un objectif, quelque chose qui le motive à partir à l'aventure et qui puisse guider le joueur dans les phases d'improvisation. En toute logique, si certains aspirent à une vie saine et calme après avoir décapité le grand maître du mal absolu, il est légitime que d'autres souhaitent tout simplement se voir rendre la monnaie de leur pièce : après tout, ils risquent leur peau, cela mérite bien une petite compensation !

Y'a pas que l'argent dans la vie...

Dans certains circonstances, le MJ peut inviter les personnages à réviser leur jugement, et les valeurs primordiales peuvent être ébranlées par les événements vécus : après tout, dans *Star Wars*, Han Solo a commencé par aider Obi-Wan Kenobi uniquement pour s'enrichir... avant de changer d'avis pour rejoindre la Rébellion.

Mais si les personnages concernés ne changent pas ? Alors le meneur de jeu va devoir envisager la possibilité qu'ils puissent finalement réussir à s'enrichir.

Le million, le million !

Nous admettons donc ici que les personnages ont réussi : ils sont ultimement riches et leurs richesses sont sécurisées. Qu'est-ce

que cela change au jeu ?

Il faut garder à l'esprit que la richesse ne fait pas tout. Même un milliardaire peut mourir bêtement en traversant la rue. Une fois lancé sur le terrain de l'aventure, il sera le plus souvent coupé de ses ressources. Elles ne lui donnent donc un avantage que dans la phase de préparation de l'expédition.

Son point faible ? Il est riche !

Un avantage ? Et si le MJ retournait ça en argument narratif ? Maintenant qu'ils ont les moyens, qu'ils prennent eux-mêmes en charge la logistique : à eux de prévoir l'imprévisible en proposant de folles dépenses... pendant que le MJ note systématiquement quel contre-coup cela peut engendrer. Par exemple en réservant un hôtel entier pour un séjour

à l'étranger, ils s'assurent de ne pas être dérangés par le voisinage... mais dans le même temps ils s'isolent d'eux-mêmes, ce qui facilite les agressions potentielles à leur encontre. Sans compter qu'une telle démarche « capricieuse » ne passera pas inaperçue.

Eh oui, si la fortune offre des avantages, c'est aussi un sacré lot de complications, de quoi vous dégoûter d'être riche ! Déjà il y a les solliciteurs de tous bords qui viennent tenter de grappiller un bout du pactole : la famille qu'on avait oubliée, les « amis de vingt ans » miraculeusement retrouvés



par hasard et légèrement dans l'embarras, les entreprises qui proposent des investissements « sans risque », les banquiers et leurs placements, les publicitaires et leurs offres sur l'image... sans oublier les voleurs, hackers et autres truands. Tout le monde veut sa part du gâteau.

Quant aux autorités, elles ne disent rien mais cherchent aussi à ratisser : hop, une taxe pour monopole, une inspection surprise de la comptabilité...

Autant d'évènements et de personnages qui pourront enrichir le jeu. Pour Largo Winch (romans, bandes dessinées, série, films...), le milliardaire en blue jeans, le seul fait d'essayer de préserver sa fortune est en soit une aventure.

Au chapitre des dépenses

Enfin il y a l'usage que les personnages en feront : utiliseront-ils cette montagne d'argent pour faire le bien autour d'eux, le mal, ou autre chose encore ? On peut imaginer qu'ils créent une fondation, une organisation caritative (un peu comme Nao dans *Aquablue*) et qu'elle devienne le moteur des aventures jouées. Ils peuvent lever leur propre armée et tenter de partir à la conquête du pouvoir ou de défendre telle ou telle cause : renverser un tyran, neutraliser une organisation terroriste. Il y a là largement de quoi dépenser sans compter !

Ce qui est compliqué à gérer pour le meneur de jeu, c'est surtout d'avoir des personnages, et donc des joueurs, moins facilement contrôlables. Un donjon à explorer ? J'engage trois cents mercenaires pour me le nettoyer ! Une princesse à libérer ? Mon armée vient avec moi ! Une base de l'Empire à infiltrer ? Pas de souci, je sors de l'hy-

perespace avec ma flotte interstellaire et je leur demande poliment de se rendre...

Bien entendu, tous les scénarios « basiques » se trouvent profondément parasités par ce genre d'approche. L'astuce consiste donc à trouver de nouvelles intrigues : des scénarios pour riches, en somme. Vous pensez que c'est plus difficile à préparer ? Pas forcément ! Il suffit, comme pour les autres, de s'inspirer du cinéma, de la télévision ou de la littérature. Simplement, au lieu de se focaliser sur les héros de bas étage, il faut cibler le haut du panier : les rois, les princes, les chefs d'entreprise, les millionnaires...

Des exemples ?

The Lord of the Rings. Classique mais efficace : la plupart des personnages principaux sont des puissants du

monde, capables de lever d'un claquement de doigt de gigantesques armées... mais leur quête nécessite de la discrétion avant tout.

Game of Thrones. Certains des personnages centraux sont aux commandes. Ils sont plongés dans une bataille à la fois militaire et politique qui les dépasse tous.

Rome. Cette fois, c'est la politique qui sert de cœur à l'intrigue. Les protagonistes sont fortunés mais l'argent n'est rien sans une grande intelligence diplomatique.

Matrix. Neo a virtuellement accès à tout... son aventure n'en reste pas moins passionnante.

À vous d'allonger la liste ! ■

BENOÎT CHÉREL

© Aquamarine Ryu 2010



© Aquamarine Ryu 2010

Cuisine du MJ



Gagner de l'or... et après ?

En jeu de rôle, un personnage peut bien commencer ses aventures en pagne, armé d'un modeste gourdin... pourtant, au fil de son odyssée, s'il survit, il pourra accumuler d'immenses richesses, pour lui et pour ses compagnons. Et c'est là que commencent les vrais problèmes...

Le poids de l'or

Dans la plupart des univers de jeu, c'est l'or qui symbolise le mieux la richesse. Ce qu'on oublie souvent de signaler en jeu de rôle, c'est la densité très importante de ce métal, bien plus lourd que le fer ou l'acier. Un aventurier qui remplirait son havresac d'un gros butin en or risquerait de ne pas réussir à soulever son paquetage... ou de le voir craquer sous la charge !

Si l'or peut être assez facilement fondu, cela nécessite un minimum de temps et d'équipement. Cela permet de diminuer très fortement la taille d'un butin, souvent composé d'un invraisemblable bric-à-brac d'objets certes précieux mais parfaitement inutiles à l'aventurier moyen : coupes, vaisselle, armes d'apparat, bijoux...



Un tel butin attise les convoitises. Un groupe de voyageurs qui commettrait l'erreur de dévoiler trop ouvertement la nature de sa cargaison s'expose à d'innombrables problèmes : tentatives de vol, d'escroquerie, requêtes et sollicitations de toutes parts... même les forces de l'ordre pourront tenter leur chance en questionnant quant à l'origine douteuse du magot...

Quelles solutions pour ne pas se pourrir la vie, de plus en plus à mesure que le pactole s'arrondit ?

La vieille technique de l'île au trésor

Bien sûr, il y a ceux qui n'aiment pas partager. Pour ceux-là, enterrer le trésor pourrait sembler une solution acceptable. Une bonne carte, quelques indices suffisamment cryptés et voilà l'or en sécurité pour

quelques années. Les survivants du groupe pourront venir récupérer une récompense bien méritée à l'heure de la retraite... sauf que nous savons tous très bien que l'aventure se termine rarement aussi simplement. Il s'agit bien sûr d'une manière de relancer le jeu sur de nouvelles aventures, pourquoi pas avec une nouvelle génération de personnages qui chercheraient à mettre la main sur le trésor perdu du précédent groupe d'aventuriers. Mais c'est loin d'être la solution la plus pratique pour profiter des richesses durement accumulées.

Investir dans la pierre et dans la terre

Se déplacer avec un trop gros montant est dangereux ? Qu'à cela ne tienne, investissons sur place en achetant un gros bien ! Avec des papiers de vente bien en règle, rien de tel pour pérenniser sa fortune tout



en diminuant l'encombrement de manière drastique.

Pour de petites économies, l'achat de quelques ares de terre suffira... et si la fortune s'accroît, le terrain pourra s'agrandir, et se compléter avec un aménagement immobilier : une maison, une auberge, un commerce...

Les personnages peuvent également se cotiser pour investir dans un lieu à rénover, comme une vieille forteresse abandonnée.

La conséquence de ce genre d'investissement ? Il y a des chances pour que les personnages tendent à se sédentariser : ayant des intérêts personnels dans une région précise, ils s'efforceront de rester à proximité, de veiller à sécuriser les environs... Les scénarios suivants pourront donc facilement s'appuyer sur cet élément en déve-

loppant des intrigues dans les environs. Le meneur de jeu et les joueurs eux-mêmes pourront décrire en détail le village voisin, ses habitants, son histoire... Les personnages auront d'autant plus à cœur de protéger leur propriété si elle est personnalisée, vivante.

Il ne faut pas non plus négliger les relations avec les propriétaires terriens voisins des personnages. Dans un cadre médiéval fantastique par exemple, ils peuvent très bien partager des frontières communes avec un sorcier qui se livre à d'étranges rituels magiques ou encore une bande d'aventuriers à la retraite qui, comme eux, ont fait un jour le choix de poser leur sac à dos et d'acheter des terres. Dans un environnement de jeu futuriste, le domaine peut être carrément une planète, avec tous les mystères qu'elle peut receler lors de son exploration : peuplade indigène, corporation



intéressée par son minerai rare... et le voisinage consistera alors en un environnement de planètes, celles du système stellaire ou de quelques années-lumières autour.

Investir dans la recherche

Si l'option d'achat de territoire ne tente pas les personnages, qui ne souhaitent peut-être pas s'immobiliser à un endroit précis, ils ont aussi la possibilité de miser leurs deniers dans la recherche. Cette fois-ci, l'objectif est presque grosbill : en subventionnant des scientifiques ou des mages, le groupe s'offre l'opportunité de profiter de leurs futures découvertes. C'est l'occasion pour le meneur de jeu d'apporter des innovations dans l'univers de jeu : nouvelles technologies, nouveaux pouvoirs... Les choix des joueurs ont alors un réel impact sur l'avenir de leur monde, qu'il aideront à faire progresser.

Quelques synopsis

Heroic Fantasy

Les personnages, après avoir acheté un entrepôt sur les rives d'un fleuve dans une ville riche et en paix, vont initier des recherches pour créer un appareil plus léger que l'air. Pour ce faire, ils embauchent un chercheur, Hector Von Licht, un savant un peu fou à la barbe blanche et à l'accoutrement des plus étranges. Il manipule la magie, les calculs théoriques savants et un vocabulaire aussi étrange qu'obscur. Il possède dans son atelier, trop petit, en ville, des dizaines de maquettes de prototypes qui devraient voler. Certains volent très bien d'ailleurs, quoique sur de trop courtes distances... pour l'instant. Hector Von Licht est heureux de disposer de fonds pour ses recherches et commence à acheter des tas de choses totalement étranges ou d'une



banalité affligeante, comme des dizaines de fagots de bois. Il dépense sans compter, laissant à ses généreux mécènes le soin de tenir les comptes. Aux joueurs de gérer leur savant, réellement compétent mais dépourvu de tout sens des réalités. Ses idées sont parfois loufoques, parfois géniales, souvent dangereuses. Les personnages doivent l'orienter dans ses choix, superviser ses dépenses, éviter les catastrophes. Ce n'est qu'au bout de plusieurs péripéties qu'un prototype pourra enfin sortir du hangar : volera, volera pas ? Qui se risquera à tester l'engin ? L'ami Von Licht, les personnages des joueurs... ou des « volontaires » qui ont eu le malheur de passer par là au mauvais moment ?

Science fiction

Dans un cadre de SF, la fortune peut être représentée de manière très différente : un stock de minerais rares repérés dans un champ d'astéroïdes, un compte bancaire bien garni, une cargaison illégale mais lucrative, des actions cotées en bourse... même si les pierres et métaux précieux restent souvent une valeur sûre.

Les personnages ont acheté, comme souvent, un vaisseau spatial d'occasion, qu'il retapent entre deux voyages pour l'améliorer pièce après pièce, à l'exemple du célèbre *Millennium Falcon* dans *Star Wars*. Au bout d'un certain temps, devenus fortunés, ils finiront par disposer des meilleures pièces disponibles sur le marché. Ils devront alors se tourner vers la recherche et payer des ingénieurs pour repousser encore les limites techniques de leur engin. Les experts, payés une fortune, commenceront par optimiser les équipements



Cuisine du MJ

existants : les moteurs d'hypersaut, l'informatique embarquée, les systèmes de survie ou le « robot chef » pour qu'il serve autre chose que du potage au goût indéfinissable et à la texture douteuse. Le temps de recherche et développement peut être long, complexe et difficile, le résultat aléatoire, incertain et propice à des tas d'aventures palpitantes. Certaines innovations amènent les chercheurs à travailler dans des directions fondamentalement différentes.

Le résultat peut affecter la manière même de piloter l'appareil, modifier son comportement en vol et finir par attirer l'attention de grosses corporations, toujours à l'affût d'une nouveauté à commercialiser. Ces industriels sont rarement scrupuleux, et le vol, le chantage, la corruption font partie de leurs méthodes d'acquisition : le petit bijou volant des personnages devient si précieux qu'ils doivent veiller sur lui continuellement !

De même, les personnages peuvent investir dans la recherche sur l'armement, pour rendre les lasers plus puissants ou pour installer des contre-mesures plus efficaces, leur permettant même de franchir un blocus planétaire.

Là encore, la gestion de l'équipe de recherche, du recrutement de chacun de ses membres (de véritables légendes vivantes !), la négociation des salaires, la gestion du secret industriel et des brevets... autant de raisons de se plonger dans un *roleplay* qui sort des sentiers battus.



Quelques idées de scénarios

La demeure

Les personnages ont acheté une demeure dans une petite cité située au cœur d'une zone en paix. Ils sont nouveaux arrivants en ville et paient l'achat comptant. Évidemment, payer une telle somme directement en pièces d'or fait beaucoup jaser en ville. Les personnages sont entre deux aventures et soufflent un peu.

Un petit groupe de voleurs pénètre par effraction dans la maison, avec la ferme intention de mettre la main sur le trésor des personnages. Il s'agit essentiellement de gens du cru, interpellés par la rumeur galopante d'un trésor que les personnages auraient rapporté avec eux de leurs aventures. Ils sont bien armés, ils arrivent par surprise et ils sont déterminés à faire avouer les personnages : où est le reste du trésor ?

Les recherches techniques

Les personnages ont fait la découverte, lors de précédents scénarios, d'armes aux propriétés remarquables : les lames ne rouillent pas et leur affûtage est simple, leur poids est sans égal, etc. Un forgeron propose aux personnages d'étudier leurs armes et les reproduire, moyennant de la matière première et du temps. Il va donc proposer aux personnages un contrat et négocier un bon salaire. Il y a des chances que cette nouvelle fasse le tour de la ville, puis de la région et que cela attise la convoitise des seigneurs locaux qui voudront, au mieux, acheter les stocks d'armes que va produire ce forgeron. Les fabricants de ces armes peuvent, eux aussi, avoir vent de l'affaire et dépêcher des personnes pour interrompre ces recherches, par la force ou la ruse, en sabotant certains matériaux. Il est possible que le forgeron disparaisse sans laisser de trace, une fois les découvertes faites.



La politique

Les personnages désirent devenir des responsables politiques dans une région. Ils s'installent sur des terres, dans une ancienne forteresse en ruines qu'ils sont en train de rénover, mais il leur manque encore la légitimité politique. Ils vont donc apporter de l'aide aux autochtones et devenir leurs protecteurs. Distribuer de l'argent et de l'or pour aider de simples cultivateurs, engager des troupes pour protéger les villages la nuit, former une milice : toutes ces choses sont coûteuses, mais permettront aux personnages des joueurs d'acquérir un statut dans la province et peut-être un jour, la gouverner. Ce genre d'investissement peut être aussi propice à de nombreuses intrigues, comme enquêter sur la bande de malfaiteurs qui détrousse les voyageurs de la région en passant par la résolution de conflits entre paysans. Une alternative aux

explorations classiques de souterrain bourrés de monstres. Leur magot sera assez rapidement épuisé et il est possible que les personnages doivent alors gérer une province et établir des taxes pour faire « vivre » leur investissement sur le long terme. On pourra alors s'intéresser aux interactions avec les seigneurs voisins, qui verront sans doute d'un mauvais œil cette nouvelle « puissance émergente »... comment éviter la guerre ?

Cette dernière sera, en tout cas, le thème de notre prochain numéro ! ■

CHRISTOPHE CALMES



L'Or d'Arpezca

Phil Morgen n'en revenait toujours pas. Il allait devenir riche. Il serait bientôt millionnaire en or.

Depuis plusieurs mois, ses recherches sur les aliens n'avançaient pas. Il avait tout tenté pour obtenir plus d'informations, en vain. Heureusement, sa compagnie employait un réseau de *hackers* qui travaillaient vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Ils avaient réussi à déjouer les *firewalls* des visiteurs pour connaître leurs intentions.



Ces êtres venus d'ailleurs étaient arrivés un an auparavant, en ce début du XXII^e siècle. Bien sûr, ils n'étaient pas apparus au grand public. Ils avaient eu l'intelligence de choisir les meilleurs interlocuteurs possibles sur la planète : la société Platicorps.

Cette société américaine d'investissements et de forage avait la réputation de savoir transformer absolument tout en espèces sonnantes et trébuchantes. Les profits servaient surtout à engraisser les plus hauts dirigeants. Les miettes, s'il en restait, nourrissaient les milliers d'employés au plus bas niveau. Une organisation qui permettait aux membres du conseil d'administration d'étendre leur pouvoir dans le monde entier. Cependant, les derniers mois étaient plus difficiles, avec la baisse de prix des ressources minières. Même les Russes et les Anglais subissent de plein fouet la crise des métaux.



Un jour, les géologues de la multinationale ont découvert des indices de vie extraterrestre au Panama, au milieu de forages expérimentaux. Après plusieurs mois, les Arpezc ont commencé à apparaître sur des chantiers. Leur base secrète se trouvait cachée, loin dans la montagne. Ils racontèrent leur histoire aux experts de Platicorps. Issus d'une peuplade extraterrestre, les natifs d'Arpezca étaient revenus étudier les vestiges ancestraux de Nazca. Sans des isotopes essentiels aux vols spatiaux, les aliens s'étaient retrouvés isolés sur Terre, près de Darién.

Les Arpezc étaient pacifistes et l'avaient d'ailleurs prouvé : ils proposaient de partager avec la firme leurs découvertes médicales, leurs avancées spatiales, leur His-

toire... contre un métal que celle-ci avait en suffisance dans ses stocks : du platine. Les aliens avaient apparemment besoin de ce minerai pour rejoindre leur peuple. Bien entendu, il avait fallu batailler pour garder le secret et entreprendre de nouveaux projets avec eux. Et c'est là qu'intervenait Philip Morgen.



Philip était ufologue. Le scientifique se rappelait ses recherches d'alors sur Lucrèce, Bruno et Kant. Ces trois-là présageaient déjà de la vie extraterrestre. Il avait fondé ses rêves sur ces recherches et avait passé sa vie à démontrer le paradoxe de Fermi. Les aliens n'étaient pas obligatoirement des êtres belliqueux. Les aliens étaient potentiellement naïfs et Platicorps comptait bien investir dans cette idée.



Ainsi, les *hackers* avaient court-circuité les systèmes aliens pour apprendre que leurs nouveaux amis possédaient des ressources aurifères incroyables. Vu le cours de l'or et du platine, les quantités à échanger pouvaient décupler les avoirs de la société.



Philip se rendit au lieu du rendez-vous, dans une section souterraine des forages près de Nazca, au Pérou. L'endroit était une ancienne résidence, semblait-il, des ancêtres des voyageurs Arpezc. L'ufologue devait retrouver le représentant des Arpezc, Polpeq, un scientifique, tout comme lui. Il espérait beaucoup de cette rencontre. Après plusieurs vérifications d'usage aux postes de sécurité gérés par Platicorps, Phil stoppa son véhicule. Planté au milieu de l'entrepôt principal, Polpeq, accompagné

de ses assistants, accueillit l'humain avec ce qui pouvait passer pour un sourire. L'être humanoïde avait la peau grise, un front proéminent et des yeux couleur safran. Il portait une combinaison simple, blanche et bleue, qui reproduisait une morphologie similaire aux humains alentours. Selon les castes et la position sociale, chaque Arpezc était différent. Certains avaient des cheveux colorés, d'autres le front moins imposant. Cependant, seul le scientifique en chef s'exprimait.

- Comme toujours, c'est un plaisir de vous revoir...

L'humain s'approcha, intimidé, et renouvela ses salutations d'usage. Il fréquentait les aliens depuis plusieurs mois mais il ne pouvait s'empêcher de les redécouvrir. Ils aimaient la nourriture terrienne et rien dans leur comportement ne trahissait une incom-



modation physiologique. Pour s'exprimer, Polpeq utilisait un vox-codeur. Cet appareil lui permettait de traduire ses cliquetis gutturaux en un anglais parfait, avec un léger accent. Le langage imagé du xenoarchéologue permettait de mieux comprendre ses besoins ainsi que la richesse de sa culture.



Après quelques heures de palabres, l'humain exultait. On lui avait montré des palettes complètes de lingots d'or aux normes aliens. Après un calcul rapide, Philip comprit que cela dépassait de loin la valeur des réserves en platine de sa société. Il avait pu faire des tests sur la teneur en métal précieux et pu ainsi tenir dans ses mains de l'or pur. Depuis un demi-siècle que l'on avait découvert que les réserves en or de Fort Knox étaient depuis longtemps

épuisées, la valeur de l'or avait dépassé celle du cours du platine. Le métal brillait, reflétait, enivrait le chercheur.

Reprenant son calme, Morgen fit sa proposition à Polpeq. La société Platicorps consentait à offrir soixante-dix pour cent de son stock actuel contre l'ensemble du stock d'or de la base alien. Bien sûr, le gagnant ne serait pas le voyageur arpezc mais il n'avait pas besoin de le savoir. Cela ne gênait pas l'alien qui affirmait que l'or avait moins d'utilité et donc de valeur que le peu de platine dont il avait besoin.

En contactant son employeur, Philip voyait déjà les lingots se transformer en dollars. L'ordre avait été donné à un convoi de livrer plusieurs tonnes de lingots de platine dans un lieu tenu secret.



Le lendemain, Phil Morgen se sentait déjà riche. Il prit un grand bol d'air pur puis décida de rejoindre la base Arpezc. Il allait prendre livraison de l'or.

Platicorps avait dépêché une milice armée pour protéger son futur convoi. Devant la base, Phil n'arrivait pas à réprimer une impression de malaise. Il n'y avait pas la même ambiance qu'auparavant. Les guérites, vides, n'arrêtaient plus les curieux. Les gardes devaient déjà être au travail pour le transfert.



Dans l'entrepôt, au milieu des mercenaires, Philip découvrit les corps des gardes gisant en position de défense. L'ufologue com-

mençait à trembler. Il se dirigea vers les palettes d'or. Il ne comprenait pas l'absence de Polpeq et la mort des sentinelles. Les palettes étaient présentes, chargées de lingots. Il manquait une palette. Phil Morgen s'approcha et sentit ses jambes se dérober. Il se maintenait avec difficulté en regardant les blocs de minerai. La dorure en surface laissait place à un aluminium de mauvaise qualité. Dans une salle annexe, un mercenaire venait de découvrir des combinaisons aliens, des morceaux de masque en latex ainsi que des perruques.

Graduellement, l'ufologue revit plusieurs scènes de ses entretiens. Il revit aussi certains détails qu'il n'avait pas relevés, comme des raccords maquillages... Il avait cru à des cicatrices.

Dans un rôle plaintif, l'ufologue fixa le chef des mercenaires. Il prit son téléphone



et appela le convoi de platine. La tonalité s'égrenait sans fin. Soudain, un homme décrocha et bafouilla, terrifié.

- Je... Je suis le caporal Hello... Aidez-nous !

Phil entendait des tirs et la respiration rauque du mercenaire.

- Je... Je suis le dernier... un groupe de spetsnaz nous est tombé dessus... ils... Ils nous ont massac...

Philip comprit que le soldat venait de prendre une balle meurtrière. L'appareil resté en ligne laissait entendre des voix étrangères.

Alors qu'il allait raccrocher, Morgen entendit un crachotement et une voix brisa le silence de l'entrepôt. Il reconnaissait l'accent mais la voix était moins gutturale.

- Philip, mon ami, ici Polpeq... Enfin, Sergeï, de mon vrai nom... Mon gouvernement remercie Platicorps de son dévouement...



Morgen ne put retenir quelques sanglots étouffés. Il entendit seulement le chef des mercenaires s'approcher, relever le chien d'une arme. Il avait tant œuvré à la recherche d'une vie extraterrestre.

Avant de sentir la brûlure sur sa tempe, il entendit la voix de Sergeï dans son téléphone.

- Mon ami, n'oublie jamais que l'or et les quêtes désespérées rendent fou. Les deux te feront perdre la vie...

YANNICK EMERAUD



petites annonces

Dans la maison du rôliste, sur le mur du fond, y'a maintenant un espace d'affichage libre (voire sauvage !) où chacun peut s'exprimer, communiquer, chercher. Si l'un de ces messages vous intéresse, n'hésitez pas, appelez son auteur ! Et si vous ne savez pas comment faire, contactez la rédaction, qui fera suivre à qui de droit. Enfin, si, vous aussi, vous voulez diffuser un message aux rôlistes, envoyez votre annonce à la rédaction : altaride@gmail.com.

Collaboration

Créateur de jeux de rôle amateur recherche personnes pour l'aider sur plusieurs jeux :

- *Mutagénèse*, le principal, a pour thème, les super-héros. « Encore un ! » me direz-vous. En fait, les capacités spéciales des personnages les font plus ressembler à des sorts qu'à des super-pouvoirs. Un travail de base a été commencé.
- *Red Indians* (nom temporaire pour l'instant) se situe dans le Sud-Ouest de l'Amérique du nord et a pour décor la guerre de Sécession. Les joueurs incarnent un Amérindien venant d'une de cinq tribus et a le choix entre plusieurs classes (guerrier, éclaireur, sachem ou chaman, etc.). Ce dernier serait le seul lanceur de sorts mais pour chaque classe un totem qui augmenterait les caractéristiques et équivaldrait à un caractère

(*roleplay*). Je pense le faire jouer avec le *D20 System* car se rapprochant de ces règles.

- Le troisième serait basé sur les signes du Zodiaque. Deux personnes auraient trouvé le moyen de faire intervenir le signe du Zodiaque dans chaque personne qui porte une amulette magique. Le Bélier aurait « Charge » comme attaque, le Verseau enverrait de l'eau et le Poisson pourrait respirer sous l'eau, etc. Ce jeu n'est pour l'instant qu'une idée.

- Le quatrième et dernier jeu serait basé sur la Pangée, dit le supercontinent. Des hommes et des animaux préhistoriques auraient vécu ensemble. Qu'est-ce que ça aurait donné ? Je ne sais pas qui a eu l'idée, mais j'adore !

Je recherche des personnes connaissant, en général, les règles des jeux de rôle. Si ce n'est pas le cas et que vous êtes quand même intéressé, pas grave, veuillez me contacter : gerald.chaussepied@laposte.net.

Illustration

Ah oui, je recherche aussi des illustrateurs, dans le style *comics* si possible, car je suis totalement nul en dessin !

Contact :

gerald.chaussepied@laposte.net

Merci d'avance

Éditeur

Les éditions Le Grimoire sont connues pour ses ouvrages de jeu de rôle pour *Warhammer* et publient actuellement les jeux de rôle *Manga BoyZ* et *Loup solitaire* en langue française. Le Grimoire vient de prolonger et d'étendre sa licence auprès de l'éditeur anglais Mongoose Publishing pour le jeu de rôle *Loup solitaire*. Le renouvellement de cette licence jusqu'en 2016 se

traduira par la parution de nouveaux suppléments de création française pour cet univers tiré des *Livres dont vous êtes le héros* (écrit par Joe Dever). Le prochain supplément à paraître s'intitule *Les Héros du Magnamund*. Dans le même temps, Le Grimoire collaborera jusqu'en 2014 avec les éditions Gallimard pour la réédition d'une vingtaine de livres-jeux *Loup solitaire* et *Défis fantastiques*, ainsi que dans l'adaptation de l'édition de nouveaux titres inédits en français dont les deux premiers édités en 2012 sont *Le Pirate de l'au-delà* et *La Nuit du Nécromancien*. Que de très bonnes nouvelles pour les fans du genre !

Nouveauté Manga BoyZ :

Nous venons également de publier une nouvelle aventure intitulée *La Révolution Violette* pour le jeu de rôle *Manga BoyZ*.

Cette mission est disponible en téléchargement payant (à 2 €) sur la plateforme Rapidejdr. ■

Vous cherchez désespérément un ouvrage de jeu de rôle introuvable ? Vous êtes meneur de jeu et vous manquez de joueurs ? Vous voulez jouer mais vous n'avez pas de groupe ? Vous cherchez un illustrateur pour votre nouvelle création ? Un correcteur, un relecteur, un coauteur, et toutes ces sortes de choses (les « trices », ça marche aussi) ? Parlez-en sur le mur du fond ! ■

Le Jeu de Rôles

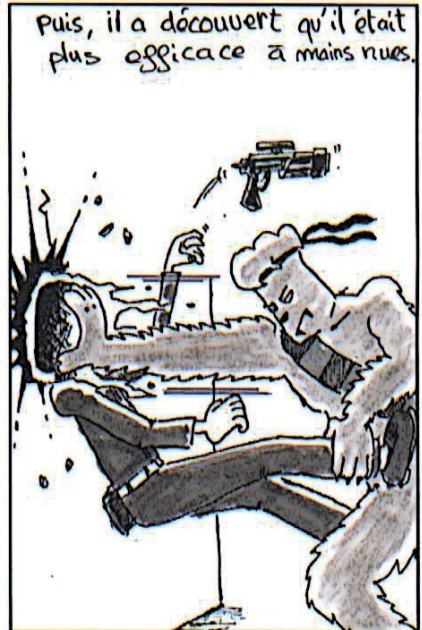


© COWKILLER

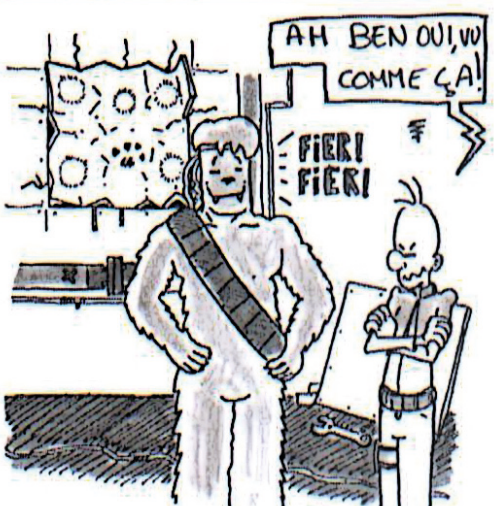
JDR STAR-WARS



QUE SERAIT UN GROUPE DE JDR, SANS SON WOOKIEE À FAIRE PASSER POUR PRISONNIER LORS DES MISSIONS D'INFILTRATION ? VOICI UN PORTRAIT DE WONWOOK, NOTRE WONDER WOOKIEE



Heureusement, il compense par un sens aigüe de l'improvisation



Objectifs :

- libérer ses frères et sœurs : SuperWookette, SpiderWook, BatWook, IronWook et Bernard (le petit deamiaz)
- Fonder une association de défense des wookies qui se sont coupés les mains, achever quand ils sont inconscients, et envoyer dans la gueule de la monstree.

Wookiee
World
Fund



À suivre...