Chroniques d'Altaride

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

N°10



PAR TERENCE CUNEO (1907–1996) DOMAINE PUBLIC

► AIDE DE JEU :
LA GUERRE
EN FANFARE

► NOUVELLE :
L'AVENUE DE
LA MORT

► GRAND DOSSIER :
LA GUERRE
DANS LE JEU DE RÔLE

Fenêtre sur...

ENTRAÎNEMENT AU COMBAT URBAIN



2 avril 2012

Le week-end dernier, le bataillon de reconnaissance dans le désert a mené un exercice au centre d'entraînement au combat urbain, simulant un affrontement dans un environnement habité. L'exercice a été effectué afin d'assurer une efficacité maximale aux luttes dans les centres urbains en se concentrant uniquement sur les cibles hostiles.

Fenêtre sur…



© ISRAEL DEFENSE FORCES

Le Bataillon de reconnaissance du désert, également connu sous le nom de « détectives naturels », est composé presque exclusivement de Bédouins qui, bien qu'exemptés de service, se sont portés volontaires pour servir dans l'armée israélienne. Ces soldats utilisent leurs capacités uniques pour traquer les intrus et autres menaces dans le vaste désert israélien.

Photographié par le Cpl. Gal Asuach, Unité Porte-parole de Tsahal.

Éditorial

Quel est le rôle de la guerre dans nos jeux ?

Jouer un rôle, c'est se mettre dans la peau d'un autre que soi. Dans la cour de récréation, les enfants jouent parfois à la guerre. Ils continuent à la maison, devant leurs jeux vidéo, devant le journal de 20h à la télévision… D'ailleurs, les enfants ne sont pas les seuls. Les grands aussi ont cette fascination pour la guerre, cette violence qui dépasse toute mesure et qui, si facilement, ennivre par sa puissance qui nous dépasse.

Que faut-il penser des jeux de guerre ? Certains y voient l'instrument d'une influence néfaste, qui amène à déshumaniser. Il paraît qu'un jeune qui a joué pendant des heures à une simulation de guerre et qui se retrouve en situation de véritablement tirer sur quelqu'un hésite beaucoup moins qu'une personne qui n'a jamais été sensibilisée de cette manière. Il y a des gens qui sont fans des films de guerre et qui se repassent en boucle les passages les plus horrifiants, fascinés par le lien profond entre les images et la réalité.

La guerre, c'est moche. Faut-il pour autant la bannir de nos jeux ? Ces mêmes simulations de guerre ont pourtant aussi le mérite de faire vivre la mémoire d'évènements terribles. En découvrant ces séquences, les plus jeunes peuvent peut-être un peu mieux comprendre ceux qui ont vécu l'indicible. Si l'on évite l'oubli, on a la possibilité d'éviter de recommencer. Et en jeu de rôle ? L'aspect social de la pratique peut sans doute mettre l'accent sur l'escalade dramatique qui mène à une violence ultime entre des peuples. Un acte, un mot de travers, qui en entraînent d'autres… en jeu de rôle, on peut explorer les origines de la guerre, les relations diplomatiques et stratégiques qui la font vivre… et, espérons-le, mourir un jour.

À vos dés !

Benoît

Chroniques d'Altaride Mars 2013 N°10
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Direction de la publication : Benoît Chérel. Correction / relecture : Sophie Pérès. Rédaction : Claire Chenu, Benoît Chérel, Yannick Emeraud, Thomas Munier, Sophie Pérès. A également participé à ce numéro : Sébastien Boudaud. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple). Bande dessinée : © Cowkiller.
Photo de couverture : Par Terence Cuneo (1907–1996). Domaine public.

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

Retrouvez les *Chroniques d'Altaride* sur le site et le forum de la guilde d'Altaride

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur…
• Entraînement au combat urbain **2**

L'Entrée
• Quel est le rôle de la guerre dans nos jeux ? **4**

Définition / Portrait
• Une rôliste connectée..... **6**
• Claire Chenu, la feuille de perso..... **8**

Cuisine du MJ
• La Boîte à questions : « que faire de toutes ces armes ? »... **9**

Chambre des rêves
• *Mythe d'Altaride :* l'Apocalypse sanglante **10**

Cuisine du MJ
• Aide de jeu : la guerre en fanfare..... **14**

Atelier du créateur
• Aides de jeu : un jeu de rôle à l'échelle d'une guerre ?..... **18**
• Interview : rencontre avec Sébastien Boudaud **22**

Mur du fond
• La guilde d'Altaride en convention !..... **27**

Bibliothèque
• Nouvelle d'ambiance : *L'Avenue de la mort*..... **28**

Mur du fond
• Petites annonces..... **36**

Fenêtre sur…
• Terence Tenison Cuneo **38**

Jardin
• Le Jeu de rôles - épisode **10**..... **39**



Claire Chenu, une rôliste connectée

Première approche

J'ai découvert le jeu de rôle par hasard, en étant invitée par un ami sur *Univers Fantastiques*, un forum communautaire de jeux de rôle en ligne. Je me suis essayée à une partie de *Star Wars* en récupérant le personnage d'un ancien joueur qui avait créé une Twi'lek. Puis d'autres parties se sont succédées dans des univers entièrement différents, comme celui d'*Astérix et Obélix*. J'ai eu de sacrés fous rires, notamment avec un jeune homme qui est devenu mon petit ami par la suite.

Passons aux choses sérieuses !

Ensuite, j'ai découvert l'univers des jeux de rôles sur table. Un peu perplexe au départ, j'avoue avoir eu un peu peur. Puis je me suis prise au jeu… et finalement c'est moi qui ai fait peur aux autres joueurs ! J'ai appris petit à petit à être plus mesurée dans mon jeu. Et surtout, j'interprète toujours un personnage inutile mais qui apporte le petit plus… Bref, je m'éclate totalement et ça part souvent en fous rires incontrôlables. Chez moi, c'est très loin du « On joue ! C'est sérieux, là ! »

Souvenirs d'ancienne combattante

Je me souviens de cette partie *Star Wars* où j'ai voulu absolument jouer un Wookiee qui ne parlait, bien sûr, aucune autre langue que la sienne et qui a fini aux communications du vaisseau. Au bout de trois heures de jeu, on a enfin compris pourquoi on nous demandait toujours d'atterrir dans le dernier hangar au fin fond de la base !

Et cette autre partie où je jouais un Ewok tout mignon qui était mécanicien et qui a passé la mission à sauter sur tout les robots qu'il croisait et à jeter des papiers de bonbons depuis son hamac placé au-dessus du pilote du vaisseau.

Il y a eu aussi mon Gungan cleptomane qui se faisait capter à chaque fois qu'il volait quelque chose (merci les *fails* de jet de dés) et qui a attiré des ennuis en permanence au groupe, ou alors mon super héros *D.C. Comics* qui est le seul à ne pas respirer dans l'espace et qui se lance à la poursuite d'un super méchant sur une passerelle qui mène… dans l'espace. Sans avoir pris de quoi respirer là-bas, évidemment. Ça serait trop simple.

An Age of Chaos

Ma pratique du jeu de rôle, que ce soit sur table ou via les forums, a toujours été assez chaotique du fait de mes déménagements nombreux et très éloignés (mille kilomètres parfois, quand même) mais j'ai gardé le contact avec des joueurs avec qui je m'amuse.

Aujourd'hui, nous faisons parfois des parties de *Dungeons & Dragons* via Skype et Rôlistik. Au niveau de l'ambiance, que ça soit autour d'une table ou sur Skype, c'est toujours le sacro-saint cocktail rôliste : pizza, coca, bonbons et chatons en folies qui saute partout et qui envoie mes dés valser partout !

Mon rôle dans le jeu

Je ne fais partie d'aucune association, même si j'en ai découvert une récemment près de chez moi, dans les Ardennes (oh mon Dieu). Je ne suis dans aucun club et je ne participe pas aux conventions, vu que j'ai un sacré handicap : j'ai peur de la foule !

Et alors déjà, en tant que joueuse, je ne suis pas vraiment un cadeau. Je fais toujours un peu à l'improvisation totale (ce qui donne souvent du grand n'importe quoi… mais sur un malentendu, parfois, ça marche).

Du coup, je ne mène pas de partie et je n'ai pas vraiment de talent pour être auteur. En gros, je suis plutôt du genre à venir et à dire « On fait quoiiiiii ? » ■

Claire Chenu



GIBBS 3 © CLAIRE CHENU

Claire Chenu, la feuille de perso

Prénom : Claire, jeune adulte (oui, oui, à 32 ans je suis une jeune adulte).
Classe de personnage : secrétaire loufoque, qui fait des blagues lourdes.
Attributs

Force : -10, je n'arrive même pas à ouvrir une boîte de biscuits toute seule !
Dextérité : -10 aussi, si vous me confiez un objet rare et cassant, ben en 10 secondes y'a plus d'objet.
Intelligence : +2, ouais j'ai eu un BTS (un peu par hasard ou grâce à la pitié du jury ?)
Charisme : +20 : je sais très bien faire la voix de princesse et les yeux du Chat Potté !

Compétences :

Jouer à *World of Warcraft* en demandant de l'aide
Jouer à *The Secret World* en demandant de l'aide (comment ça, j'abuse ?)
Suivre des séries américaines glauques, sanglantes et qui font peur
Sursauter et me blottir dans les bras du mec qui m'accompagne devant des films divers et variés (oui, oui j'ai même eu peur devant *Harry Potter* et plusieurs fois)
Lire des livres où y'a plein de meurtres et de tueurs en séries !

Armes : trois chats et une peluche de Murloc ! Aweurglaweurglglglwargl !
Équipement : un appartement avec une table, des chaises, un canapé, un frigo, un micro-ondes et un super livreur de pizzas qui m'aime tellement qu'il me livre en moins de trente minutes ! ■

Claire Chenu

Que faire de toutes ces armes ?

Mes joueurs sont humains. Donnez-leur une épée neuve, ils s'en serviront. Rajoutez-y une flamberge magique, ils vont la garder. Et un seau, une canne d'or, une masse d'armes dédicacée, un lance-pierres antique, une montre à gousset, des balles en argent… Ils gardent, ils en ont l'usage ! Mais au bout d'un moment on accumule deux tonnes cinq de matériel ! Comment rester cohérent sans entrer dans une simulation de docker ?

Le métier de porteur

Si les personnages des joueurs sont trop chargés, le meneur de jeu peut exiger qu'ils s'organisent pour avoir des suivants pour gérer l'intendance et le matériel. C'est l'occasion de créer de nouveaux personnages dans le groupe, secondaires, certes, mais capables d'enrichir l'ambiance par leurs émotions. On peut imaginer un jeune écuyer qui considère son maître comme un exemple… quitte à commettre de terribles imprudences.



Faire des choix

Rien de plus déchirant pour un pilleur de tombes que de se retrouver devant un énorme trésor qu'il sera incapable d'emporter entièrement avec lui. Le meneur pourra mettre le groupe devant un choix : le trésor a une valeur importante mais il est en petite monnaie, ou en objets de valeur très encombrants. Difficile de se déplacer ou de combattre avec des tableaux de maître dans les bras…

Laissez-moi passer, je suis un héros !

Un personnage surarmé, c'est chouette parce que ça poutre… mais il suffit de se mettre à la place des innocents PNJ qu'il fréquente pour comprendre que ce profil ne donne pas vraiment confiance. Imaginez une énorme brute avec un fusil d'assaut dans chaque main, trois pistolets à la ceinture, deux couteaux à chaque cheville et un sac à dos d'où dépassent une demi-douzaine de canons… Pas le genre de personne qu'on invite volontiers dans son salon. C'est un aspect social intéressant : la police sera suspicieuse, les passants affolés, les enfants terrifiés… sans compter qu'un accident est vite arrivé, le sherif peut prendre nos héros pour des criminels, l'arme arnachée dans le dos peut blesser quelqu'un…

Au final, le meneur de jeu peut encourager son groupe à mieux s'organiser au lieu de se promener en continu avec l'intégralité du stock d'armes sur le dos. On y gagne en crédibilité et on pousse à trouver des astuces (dépôts, PNJ, commerce…) qui enrichiront le jeu ! ■

Benoît Chérel



© CHEMA FOCES (PHOTO), © LA GUILDE D'ALTARIDE / NANÜQ (GRAPHISME)

L'Apocalypse sanglante

Dans le monde d'Altaride, on compte les années à partir d'une date terrible, le plus souvent cachée derrière les initiales : « A.S. » Alors que le calendrier approche de l'an 1000 après ces lettres, essayons d'y voir un peu plus clair au sujet de ce traumatisme planétaire…

L'Apocalypse sanglante, pour les Altariens, est le nom donné à la bataille dantesque qui a marqué leur monde à jamais. Source d'innombrables mythes et légendes, déformés par les siècles, cet évènement reste extrêmement complexe à analyser et à comprendre pour les Altariens car il implique des forces que personne ne connaît vraiment bien : d'un côté, les Anciens dieux, de l'autre, les démons.

Une question de point de vue

Sur Altaride, tout est une question de point de vue. Un adepte du culte des Anciens dieux aura une interprétation radicalement différente de cette mère de toutes les batailles, de même qu'un démoniste. Si les Altariens athées sont rares, on trouve une multitude de personnes versées dans d'autres croyances encore : le culte de Méhia, la mère-nature vénérée par les Isims ou encore celui du Dieu unique, de la secte des assassins, le Weierstrass de l'Alliance qui vénère les héros tombés au combat… Pour chacun, l'Apocalypse sanglante reste un moment grave de l'Histoire d'Altaride, mais le récit en sera profondément variable.

La version des prêtres des Anciens dieux

Autrefois, les Anciens dieux contrôlaient le monde. Ils arpentaient librement Altaride et donnaient des ordres à toutes les créatures vivantes. Mais les démons sont arrivés.

L'attaque fut brutale, sans pitié. Le mal absolu n'avait en tête que l'extermination de toute vie. Les pertes furent innombrables, la bataille terrifiante. Les pouvoirs colossaux des Anciens dieux équivalaient à ceux des assaillants démoniaques, les surpassaient même un peu… mais sur le champ de bataille qu'était devenue Altaride, les créatures vivantes souffraient et mouraient par millions.

Les Anciens dieux, dans leur grande sagesse, prirent alors la décision de se sacrifier pour sauver les habitants du monde dont ils avaient la lourde charge. Grâce à leurs pouvoirs qui dépassent l'imagination, les Anciens dieux ont créé une prison magique pour y enfermer leurs adversaires. Afin de garantir l'inviolabilité de ce piège, ils choisirent de garder eux-mêmes cette geôle et s'exilèrent dans ce que les érudits appellent le Monde bleu.

Cet exil, ce sacrifice des Anciens dieux, mit fin à l'apocalypse en cours… ainsi commença un nouvel âge pour les survivants. Une ère d'autonomie et de liberté… même si chacun sait le danger que court un enfant privé de ses parents.

Heureusement, les prêtres des Anciens dieux maintiennent le contact avec ces « parents » et guident les populations altariennes vers la lumière de la vérité.

La version des démonistes

Les démonistes sur Altaride sont rares et mal-aimés. Seules quelques régions reculées tolèrent ou protègent ces croyances déviantes, en contradiction avec la plupart des autres cultes altariens. Pourtant, ces démonistes parlent de l'Apocalypse sanglante avec le même respect. L'évènement est peut-être même encore plus important pour eux car il marque un véritable commencement : il s'agit de l'arrivée sur Altaride de ceux qu'ils vénèrent ! Avant l'Apocalypse sanglante, point de démons : Altaride était aveugle et vivait dans l'errance, dans l'ignorance de la véritable puissance.

Les démons sont venus du ciel, preuve s'il en est besoin qu'il s'agit là du siège de leur puissance. Or, quelle créature pourrait surpasser celle qui domine les astres ? Ceux que les impies désignent faussement sous le nom d'Anciens dieux n'étaient que des erreurs, des usurpateurs des véritables maîtres de l'univers : les démons !

Leur venue fut grandiose, magnifique, terrible aussi. Les impies ont payé de leur vie leur aveuglement… Altaride aurait été entièrement brûlée si certaines âmes éclairées n'avaient pas immédiatement saisi la portée de l'évènement et commencé à vénérer les nouveaux arrivants comme il se doit.

Les Anciens dieux, ou plutôt les Usurpateurs, ont utilisé la ruse et détourné la puissance des démons pour tenter de les détruire. Le piège n'a pas fonctionné comme ils l'auraient espéré. Tous les Anciens dieux se sont retrouvés bannis de leur propre monde, jusqu'à la fin des temps, dans une dimension de peine infinie : le Monde bleu.

Les impies châtiés, les maîtres de l'univers sont repartis vers les étoiles. De là-haut, ils observent Altaride. Et nul doute qu'ils



© VIMAGES

redescendront un jour pour brûler celles et ceux qui refusent encore de se soumettre à leur autorité suprême. Heureusement, les démonistes leur préparent le terrain : dans l'ombre, ils recrutent de nouveaux adeptes et accumulent de la puissance. Bientôt, ils enseigneront au monde d'Altaride quelle est sa vérité !

La version des adeptes de Méhia

Méhia est la conscience d'Altaride, elle est la source de tout et de toute vie. Anciens dieux ou démons ne sont que des insectes de passage à sa surface, qui n'ont rien compris à la grandeur véritable du monde. L'Apocalypse sanglante est l'ultime affront que des créatures ont fait au visage de la Nature. Une guerre entièrement dans la démesure, qui a fondamentalement oublié qu'un combat n'a de sens que s'il sert à défendre quelque chose. La bataille entre les pseudo-divinités et les démons était si dévastatrice que Méhia en a souffert. La terre était écorchée par les combats et les enfants de Méhia pleuraient partout dans le monde. Troublée, la conscience d'Altaride a choisi d'isoler la menace réelle que ces créatures folles faisaient peser sur le vivant : dans sa sagesse totale, Méhia a créé le Monde bleu pour y envoyer ceux qui étaient à l'origine du chaos. C'est ainsi qu'après une grande période de trouble, le calme est enfin revenu sur Altaride. Et personne ne doit oublier que la Nature est notre priorité absolue car sans elle il n'est pas d'avenir, il n'y a plus de raison de se battre, plus de raison de vivre.



… Et la version du meneur de jeu !

Si vous êtes joueur à *Mythe d'Altaride*, peut-être vaut-il mieux vous garder la surprise en cours d'aventure sur ce sujet ?

Altaride était un planétoïde destiné à l'exploitation minière pour la civilisation interplanétaire des Stellaires. Des infrastructures minières ont été installées à des endroits clefs du planétoïde, parfois dans une ambiance tendue avec les peuplades indigènes sous-développées. Mais quelque part dans la chaîne de commandement, quelqu'un a trahi. L'emplacement de cette mine était un secret défense… et pourtant la faction ennemie a lancé un raid spatial. L'attaque a été brutale. Les défenses satellites n'ont pas eu le temps de réagir, les usines ont été pilonnées depuis l'orbite. Quelques appareils de l'escadron ont bien été abattus mais la situation était critique. Quelques Stellaires parmi les responsables de la mine ont décidé de quitter le planétoïde en urgence, faisant fi des règles les plus élémentaires de sécurité. Leur tentative de saut en vitesse-lumière à l'intérieur du rayon d'attraction d'Altaride a créé une zone multi-dimensionnelle dans laquelle ils se sont retrouvés coincés avec leur vaisseau spatial, entraînant avec eux une bonne partie de l'escadron spatial ennemi.

Pour Altaride, la guerre insterstellaire était terminée. Toute technologie annihilée, tout contact avec l'extérieur coupé. Livrée à elle-même, la planète allait devoir se tourner vers ses propres ressources pour survivre… ■

Benoît Chérel



La Guerre en fanfare

Un article de Thomas Munier, auteur du livre *Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres* et de *Millevaux*, un univers pour le jeu de rôle *Sombre*. Actualité sur le blog *Outsider* : thomasmunierauteuroutsider.comyr.com

Reconstituer une bataille en jeu de rôle est un challenge pour tout meneur de jeu. Outre les difficultés techniques à gérer un conflit de masse, sûrement abordées dans un autre article de ce magazine, le meneur de jeu se heurtera à la périlleuse mise en scène d'un théâtre martial. Les personnages, qu'ils soient des généraux ou de simples troupiers, n'ont qu'un contrôle très limité sur le déroulement. Autour d'eux, des milliers de protagonistes, un vacarme assourdissant, la poussière, le sang, la fureur. Si donner à chaque personnage une influence sur les évènements est une première gageure, mettre en mots et en jeu tout le tumulte autour d'eux en est une autre. La musique s'avère alors le meilleur allié du MJ.

Des formes dans la brume

Préparation avant l'affrontement des samouraïs à *Légende des cinq anneaux*, campagne au petit matin embrumée, souffle des chevaux, spectacle des bushis méditant ou s'entraînant une dernière fois avant l'assaut. A Challenge of Honour : *Seven Samurai*.

Lente descente des tribus orques du Mordor pour la guerre de l'Anneau Unique. Montagnes chargées de haine, avec le black métal atmosphérique Summoning : *Stronghold*.

La charge des dieux

Enfin, c'est le fracas des troupes barbares. Le son des carnyx et les épées qui se brisent sur les boucliers de bois. Rien de tel que de grandes envolées pagan metal avec le complexe Bathory : *Hammerheart* ou le



© SERGEY MELKONOV

frontal Amon Amarth : *Versus the World*. Si les joueurs d'*Yggdrasil* y trouveront leur compte, les amateurs de *Keltia* se tourneront vers Waylander : *Honour Amongst Chaos*, ceux qui préfèrent des jeux plus noirs tels que *Millevaux* apprécieront la franche misanthropie de Drudkh : *A blood in our wells*. L'antiquité sera, elle, glorifiée dans cette pierre angulaire qu'est Primordial : *To the nameless dead*.

L'apocalypse nous guette

Si l'on quitte les terrains fantastiques pour des théâtres de guerre contemporains, il va falloir changer de registre. Envie de faire une suite à *Maléfices* ou une préquel à la *Brigade chimérique* avec une séance en pleine Seconde Guerre mondiale ? Le gothique Collection d'Arnell-Andréa : *Villers-aux-Vents*. La Seconde Guerre mondiale uchronique de *Warsaw* trouvera, elle, une parfaite illustration avec le dark folk de Der Blutharsch : *When All Else Fails*, plébiscité par Julien Heylbroeck, l'auteur du jeu. *Warsaw* a d'ailleurs sa propre bande originale officieuse avec le dark speed ambient d'Oz Karazu : *WarsaW*. Disque qui se prête aussi bien à des théâtres de guerre civile tel qu'on en trouve dans *Z-Corps* ou *Apocalypse World*.

Un vent de défaite

La guerre, ce sont aussi les ruines. Façades silencieuses et sans fenêtres, gravats jonchant les rues, cathédrales éventrées. Le dark ambient est à l'honneur pour sonoriser des villes fantômes, orphelines, cachant dans leur squelette brisé des charniers, des enfants perdus et des snipers. Encore pour rappeler *Warsaw*, les maladroites et touchantes miniatures brestoises de Weswind : *Tourmente II*. Ample décor de désolation pour *Cendres* avec Sophia : *Deconstruction*



of the World. Puissante traversée de terreur radioactive avec Emitremmus : *Nuclearization - Voyage in the post-atomic unknown*, une brillante réinterprétation personnelle de l'ambiance du jeu vidéo *Fallout*. Ce dernier album est disponible en téléchargement libre et vaut vraiment un coup de clic.

Armes de destruction massive

Les guerres les plus sales sont toujours les guerres civiles. On se jettera à terre sous le bruit des rafales d'automatique avec le *post-punk crust* d'Amebix : *No Sanctuary : The Spiderleg Recordings*, gueulantes punk sur un instrumental implacable. Des innocents brûleront sous le feu des lance-flammes avec le monument indus dégueulasse Godflesh : *Streetcleaner*.

Comme si ça ne suffisait pas, nous passerons en mode guerre totale avec des albums qui évoquent les affrontements cataclysmiques de *Death Watch* ou *3:16 Carnage dans les étoiles*. Forcément des disques jusqu'auboutistes, vous imaginez. Ainsi la harsch noise purificatrice de Babylone Chaos : *Les machines écarlates*, le punk black metal ultravénère d'Impaled Nazarene : *Absence of war does not mean peace* (vraiment un must) et enfin le black metal du Jugement Dernier avec Marduk : *Panzer Divisionen Marduk*.

Si le jeu de rôle martial appelle l'utilisation d'albums entiers et cohérents, il justifie aussi l'emploi d'hymnes récurrents. Les plus agités d'entre nous choisiront des tubes tels que F*or Whom the Bell Tolls* de Metallica ou *Chemical Warfare* de Slayer. Personnellement, j'ai vraiment un faible pour les films de guerre à la mode western spaghetti comme *Inglorious Basterds*. Aussi je choisis



© BIBENDUM84

pour chacun de mes grands méchants un thème d'Ennio Morricone.

Aux armes !

Rien de tel pour conclure ce théma guerrier qu'un parcours des plus extrêmes hymnes totalitaires. Le post-black metal de Mayhem : *Grand Declaration of War*, avec sa monstrueuse batterie militariste et son chant aliéné mettra tout le monde au pas. Nettement plus mélodique mais tout aussi puissant, l'album de Killing Joke : *Absolute Dissident* regorge de leitmotivs post-punk d'une ampleur à couper le souffle.

Après cette cohorte de références ultra-agressives, je vous inviterai à savoir jouer du décalage…

Certains albums solaires traitent de la guerre, c'est le cas de l'afro-beat punitif de Fela Kuti : *Zombi*. Une vague de groove aux cuivres chauffés à blanc pour exprimer la plus amère des révoltes.

De quoi finir la guerre… en fanfare ! ■

Thomas Munier

Outsider

Actualité sur le blog Outsider

thomasmunierauteuroutsider.comyr.com



PAR JEAN-ALAUX (1786-1841) — DOMAINE PUBLIC, CORRECTION DES COULEURS PAR WOLFDW

Un jeu de rôle à l'échelle d'une guerre ?

La guerre, un thème qui semble une évidence pour un article traitant de jeu de rôle. Évidemment, car une bonne partie des scénarios de ces jeux mettent en scène d'innombrables affrontements… Et pourtant, en y regardant de plus près, ce n'est pas vraiment de guerre dont il est question. Les combats en jeu de rôle se cantonnent le plus souvent à de simples escarmouches. Les grandes batailles sont rarement mises en scène dans les scénarios. Étonnant quand on sait qu'historiquement, le jeu de rôle sur table est né d'une filiation avec le wargame (merci Gary Gygax).

Alors quelles sont les raisons d'une telle rareté ? Pourquoi le jeu de rôle sur table s'éloigne-t-il autant de ses premières amours ? Pourrait-on faire de ces origines une force, capable d'intensifier les émotions du jeu de rôle ?

Total War RPG

Tout d'abord, il faut se placer du point de vue du meneur de jeu. Gérer un petit groupe de cinq ou six personnages-joueurs, ça va. Ajoutez-y autant de personnages non-joueurs et la situation commence à

devenir sacrément acrobatique… mais si on passe à 120 000 personnages à mettre en scène simultanément, c'est l'enfer ! Le jeu de rôle sur table est généralement conçu pour se focaliser sur les individus. Au-delà d'un certain nombre, une fois qu'on atteint le seuil de « foule », la plupart des règles de jeu ne fonctionnent plus, la manière de jouer doit fondamentalement changer pour continuer… quitte à s'éloigner du jeu de rôle classique, peut-être en se rapprochant, du coup, du fameux wargame, bien mieux adapté aux affrontements de masse.

Une balle dans ma tête

La seconde raison, c'est la psychologie. Il s'agit d'un critère à taille variable selon la table de jeu, mais d'une manière générale, les rôlistes cherchent à ajouter une dose d'interprétation à leurs personnages. Rester à l'échelle des individus permet de continuer à percevoir leurs spécificités. Chaque personnage de jeu de rôle est unique. Même deux chevaliers à *Dungeons & Dragons* seront très différents, tant par leur caractère que leur apparence, leur équipement, leurs compétences, leur humour… Maintenant, si nous noyons les deux preux chevaliers à une marée humaine de dizaines de milliers de chevaliers… c'est dur à dire mais ils perdront fortement de l'intérêt. Pourquoi les suivre eux plutôt que les autres ? Après tout, ils ne sont plus aussi uniques maintenant que des milliers d'autres savent faire ce qu'ils font, portent le même matériel et s'en servent de la même manière.

En clair, la guerre déshumanise. Et le jeu de rôle, lui, cherche à simuler l'humain, à générer l'émotion. Guerre et jeu de rôle, malgré les apparences, s'opposent donc assez profondément dans leurs principes de base.

La guerre est déclarée

Mais alors, comment mettre en scène une guerre en jeu de rôle ? Parce qu'après tout, un auteur de scénario peut avoir l'envie légitime d'entraîner ses joueurs sur un champ de bataille monumental !

Fond vert et image de synthèse

La première technique, assez simple, consiste à utiliser les mêmes rouages qu'au cinéma. En restant focalisé sur les personnages principaux, on ne décrit la foule de soldats autour que comme un décor mouvant. Les choses bougent autour d'eux, mais il n'y a pas d'interaction réelle. Les soldats qui tombent sous les coups ennemis autours des personnages des joueurs ne sont pas vraiment des PNJ mais des décors, ils sont là pour donner le ton, poser l'ambiance. Du coup, on peut bien plus facilement rester concentrés sur l'essentiel : ce qui arrive aux personnages du groupe, comme par exemple un escadron ennemi qui les charge, eux spécifiquement, et du coup on bascule en combat de type escarmouche comme on en a l'habitude. Rajouter un PNJ sorti de nulle part, de ce fameux décor mouvant, permet de renforcer l'illusion d'une interaction avec l'extérieur. Finalement c'est un peu comme avoir les PJ dans un couloir, sauf qu'on aurait sur les murs du couloir des vidéos de guerre projetées. On reste dirigiste mais on met de la vie dans l'histoire intime des personnages.

Évidemment, ce n'est pas très vivant… mais le jeu de rôle est souvent fait de techniques d'illusion : on cherche à simuler la réalité, pas à l'imiter.


© PHOTOSNORMANDIE

Vous êtes fou ? Sonnez la retraite !

Une autre méthode consiste au contraire à prendre du recul. En élevant le point de vue des joueurs, ils pourront profiter plus largement de toutes les dimensions dramatiques et stratégiques du conflit.

Dans cette situation, les personnages sont rarement coincés au cœur des affrontements de première ligne mais ils se retrouvent plutôt à quelque poste de commandement, là où les décisions importantes sont prises, là où il est possible de voir plus loin que le bout de sa baïonnette.

Dans ce cas, le wargame n'est plus très loin mais le meneur de jeu peut encore mettre en avant la spécificité du jeu de rôle en jouant sur l'aspect humain. Ainsi les personnages devront-ils prendre des décisions tactiques cruciales mais peut-être devront-ils les argumenter auprès des autres décisionnaires (le roi, le général en chef…) qui pourraient s'apprêter à tomber dans le piège tendu par l'ennemi (heureusement que les PJ sont là, pas vrai ?)

Le roleplay autour de la table où se trouve étalée la carte des combats peut être épique, renforcé par une bonne aide de jeu (pourquoi pas une vraie carte sur la vraie table de jeu ?), surtout si les décisions sont à prendre en prenant à compte le facteur humain : telle décision permettrait à coup sûr de prendre l'avantage ? Peut-être, mais d'un autre côté elle sous-entendrait de sacrifier la cavalerie… qui pourrait nous être utile plus tard dans la bataille suivante…

Sans compter que le fils du roi mène ces cavaliers et qu'il risque de ne jamais en sortir vivant…



© CVDSCO

Diriger ou participer ? Telle est la question !

On peut aussi jouer sur le dilemme de la distance : les personnages peuvent faire la différence sur le plan tactique en restant en retrait pour diriger les troupes qui se font massacrer… ou décider de foncer dans la bataille où ils savent pertinemment qu'ils seront excellents, s'en remettant aux ordres de supérieurs qu'ils savent moins astucieux qu'eux pour superviser l'orientation globale des combats ? On ne peut pas être à la fois commandant et soldat, au-dessus de la mêlé ou au cœur de celle-ci. Tout en sachant que les deux points de vue se défendent tout à fait.

Et tout autour… le chaos

La guerre enfin, ce n'est pas uniquement le champ de bataille. Pour évoquer la guerre dans un scénario de jeu de rôle, nul besoin de simuler des combats de masse les uns après les autres, de plus en plus énormes et sanglants. Il suffit de regarder n'importe quel film de guerre ou pire, le journal télévisé, pour comprendre que la guerre est encore plus horrible du point de vue des civils. Il peut être très intéressant de placer des personnages, pour le coup pas forcément des super guerriers, dans un contexte de guerre : ils croisent des soldats qui, eux, vont combattre. Des chars passent dans les rues, des avions bombardent les villes, des militaires visitent les maisons, le ravitaillement devient difficile, des orphelins pleurent dans les décombres, des blessés crient leur souffrance, l'air sent la chair brûlée et la poudre… ■

Benoît Chérel

Rencontre avec Sébastien Boudaud

Président des éditions Le Grimoire

LeGrimoire.net

Bonjour Sébastien. Comment as-tu découvert le jeu de rôle ?

J'ai découvert le jeu de rôle en commençant d'abord par acheter un *Livre dont vous êtes le héros* (honnêtement je ne sais plus lequel en premier !) Le jeu de rôle que j'ai acheté ensuite en supermarché était *L'Œil noir*, édité chez Schmidt. Nous y avons joué peut-être pendant dix ans avant que mon groupe d'amis se mette à *Warhammer* dix années supplémentaires. Il y avait un côté un peu exclusif. Nous nous consacrions à un jeu de rôle unique, même si parfois nous essayions une partie de *Paranoïa* ou *Dungeons & Dragons*…



La Picte :

La **Picte** est la spécialiste de l'infiltration en territoire hostile. Même si l'ennemi la capture, elle saura revenir faire son rapport. C'est le sniper caché dans les ruines. Pourvu d'un grand sang-froid, elle sait quand il faut se battre et quand il faut fuir.

Qu'est-ce que tu préfères dans le jeu de rôle ?

Mon jeu de rôle préféré actuellement est *Manga BoyZ*. Il existe deux types de jeux de rôle. Certains, tellement vastes et complexes qu'ils ont besoin d'un, voire de deux ouvrages épais pour détailler les règles, la création de personnages, les monstres, la liste de matériels et bien d'autres détails avec, en sus, un ou deux livres pour le background. D'autres ne nécessitent qu'un petit fascicule. comme *Manga BoyZ*, pour jouer et bien s'amuser. Ce jeu se veut facile d'accès, avec un univers simple et des règles très faciles à appréhender. En effet, dans un petit livret d'une centaine de pages, difficile de faire mieux !

On joue des archétypes, dépendants de leurs pays res-

Atelier du créateur



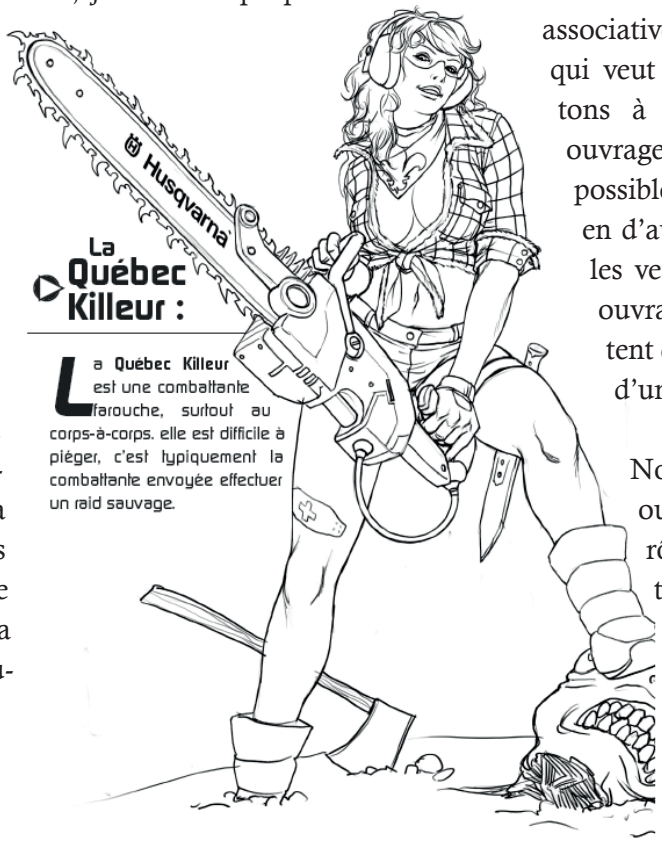
© JONNYSTUDIO (SHANGHAÏ).

pectifs, en dignes représentants on défend chacun à notre manière la planète et on combat ensemble contre les envahisseurs, et surtout leurs armes qui sont vraiment de toutes sortes (robots, biologiques etc). *Manga BoyZ* se veut sans prise de tête et permet de jouer le plus rapidement possible, avec de l'humour en prime !

Bref on s'amuse. Ce que certains ont parfois oublié de faire lorsqu'ils jouent au jeu de rôle de façon « trop sérieuse ». À cause du rapport aux règles de jeu ou bien à l'univers : on ne peut pas dire ou faire ce que l'on veut.

Qu'est-ce que la pratique du jeu de rôle a changé dans ta vie personnelle ou professionnelle ?

Je n'aimais pas lire, avant. Je me suis mis à l'informatique assez tôt grâce à cela, mon frère également. J'ai appris un métier : éditeur. Aujourd'hui, j'édite nos propres univers et d'autres sous licence. Je participe à la traduction, à la relecture ou à la correction de nouveaux *Livres dont vous êtes le héros* avec Gallimard mais je participe aussi à la réédition des anciens titres de ma jeunesse. La boucle est bouclée.



Comment définis-tu le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle, c'est une aventure qui n'est jamais déterminée par avance et c'est l'occasion d'échanger avec d'autres, autour d'une table de jeu. C'est vraiment cela qui me plaît.

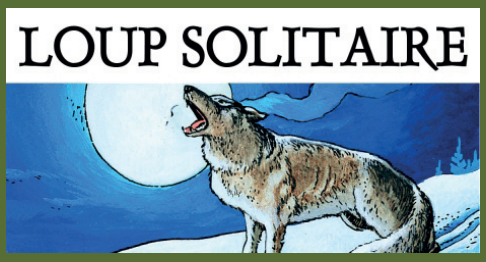
Il n'y a jamais un gagnant ni un perdant dans un jeu de rôle, le seul véritable but du jeu étant le plaisir que l'on trouve à y jouer. En plus, on joue généralement tous ensemble. Les autres joueurs ne sont pas des ennemis. Ça a donc quelque chose de reposant de faire du jeu de rôle dans une société comme la nôtre. Beaucoup de gens pensent qu'une partie dure des jours. Bien au contraire, la partie s'arrête lorsque le temps disponible est écoulé.

Parle-nous de ton expérience d'éditeur rôliste…

Le Grimoire est une maison d'édition associative depuis 1992. Ce qui veut dire que nous éditons à notre rythme des ouvrages dès que cela est possible financièrement, en d'autres termes, quand les ventes des précédents ouvrages nous permettent de financer l'édition d'un nouveau titre !

Nous publions deux ouvrages de jeu de rôle par an et de multiples aides de jeu et aventures en numérique gratuit (sur nos sites dédiés) ou payant (sur le site rapidejdr.fr).

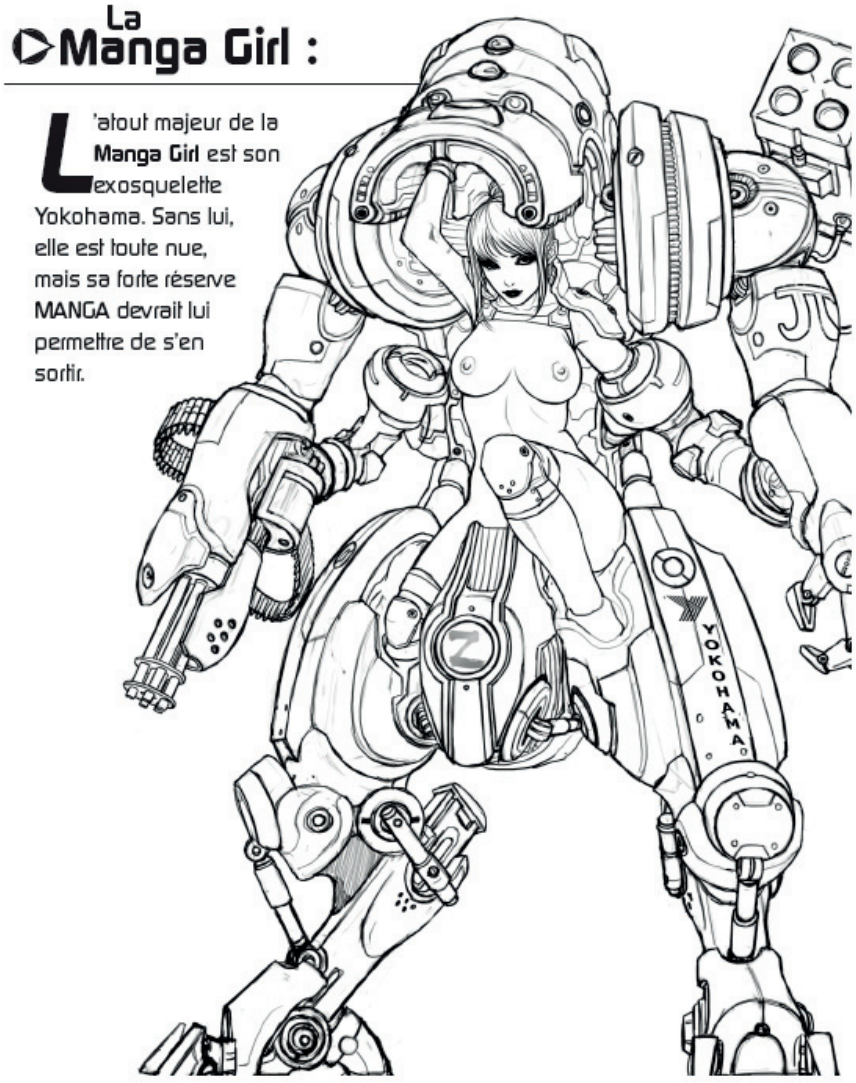
Nous avions édité pas mal de suppléments non officiels pour *Warhammer* première édition (vingt volumes d'aides de jeu) jusqu'à ce qu'on nous impose d'arrêter cette activité. Aujourd'hui, je développe deux principaux univers. Le premier, que j'ai déjà nommé : *Manga BoyZ*, bénéficie de six publications à ce jour, de scénarios disponibles en téléchargement sur notre site Internet ou dans la presse rôliste, et maintenant de figurines à peindre ! Le second est directement inspiré de la série des *Livres dont vous êtes le héros* du même nom, *Loup Solitaire*. Il bénéficie, lui, de six suppléments parus à ce jour et d'un septième prévu en avril 2013.



Sur Ulule jusqu'au 20 mars :

http://fr.ulule.com/loup-solitaire

Mais également en précommande sur notre boutique en ligne et en boutiques de jeu dès fin avril.



Depuis janvier 2013, nous avons créé une société et racheté la collection de romans de *fantasy* et de fantastique d'une maison d'édition nommée Mille Saisons. Nous allons donc pouvoir à partir de maintenant éditer du jeu de rôle et des romans. Nous sommes le seul éditeur français de jeu de rôle à vendre également nos ouvrages actuellement en librairie.

Le monde de l'édition n'est pas tout rose. Il y a des inimitiés, qui se sont créées bien souvent pour une raison absurde. Elles ont pour cause la jalousie. Un ou deux forums et sites Internet refusent ainsi de parler de nous et vont même jusqu'à supprimer les commentaires ou les messages et sujets ouverts par des fans de nos jeux. Cela paraît un peu mesquin. Mais ça peut aller bien plus loin ! Il faut bien s'accrocher pour garder sa motivation intacte et conserver l'envie de faire des choses. ■

Propos recueillis par Benoît Chérel

Site de Mille Saisons

la collection de fantastique et fantasy

www.millesaisons.fr



ARTISTE : KENDRICK LIM



La guilde d'Altaride en convention !

Les 30 et 31 mars, la guilde d'Altaride aura un stand lors de la grande convention *Les Croisades d'Unnord* à Lille.

C'est l'occasion d'une rencontre avec le public, les rôlistes et les lecteurs des *Chroniques d'Altaride*. Des exemplaires papier des numéros déjà parus seront disponibles sur le stand. Nous serons là pour expliquer comment fonctionne actuellement la revue et quels sont nos projets, en espérant ouvrir le dialogue avec des visiteurs motivés pour participer à l'aventure, nouer des contacts avec d'autres organisations, clubs, associations, mouvements ludiques divers. Les pages des *Chroniques d'Altaride* sont tout à fait libres d'évoluer selon les envies des personnes qui veulent bien y participer : se rencontrer en chair, en dés et en os permettra peut-être de faire évoluer le concept, d'enrichir les pages du magazine, de faire naître de nouvelles idées ?

Nous présenterons aussi les projets de jeux de rôle… avec démonstrations pour les plus motivés !

Fils des siècles

Vaste campagne historique écrite et jouée à partir de 2005, elle prend depuis quelques mois son autonomie pour devenir un jeu de rôle à part entière. L'univers et les règles sont en chantier et les premières parties de test auront eu lieu pendant le mois de mars.

Les joueurs y incarnent des créatures immortelles attirées par la mort, les Vautours. Venus du fond des siècles, ils traversent l'Histoire de l'Humanité, déformant par leurs conflits occultes le cours naturel de la civilisation. Le rapport à la mort et à l'énergie de la vie donne une tonalité dramatique et mélancolique aux aventures.

Mythe d'Altaride

Créé à partir de 1993, *Mythe d'Altaride* est le premier projet de l'association. Le jeu développe un univers médiéval-fantastique où une population arriérée tente de surmonter un abandon de la part d'une civilisation interstellaire. Magie et technologie se croisent sur fond de querelles théologiques…

De cape & d'intrigue

Lancé en 2011, ce petit jeu aux règles simples et intuitives est surtout orienté autour d'une campagne d'aventures intenses et épiques qui se déroulent dans un XVII^{e} siècle enflammé. Belles dames, mousquetaires, pirates et envolées lyriques au programme ! ■

B.C.



© PAALSO

L'Avenue de la mort

par Yannick Emeraud

Après une embardée, Yann stoppa violemment son VBL avant que celui-ci ne se retournât. Le blindé léger accueillit le choc de l'explosion au sol dans un crissement de métal. Les autres véhicules durent aussitôt s'arrêter pour ne pas percuter la tête de convoi. Les deux VAB, un sanitaire et le second VBL se positionnèrent directement pour former un mur protecteur. Le véhicule du lieutenant Beauverger ne pouvait plus avancer, enfoncé dans un cratère vaporeux. L'officier lança ses ordres aux occupants des autres tout-terrain.

Yann, le sergent tout frais sorti de Saint-Maixent, avait vraiment bien choisi le lieu pour se faire shooter : il fallait qu'il fût sur Sniper Alley. L'avenue de la mort. Le groupe était trop loin du HQ Coy. Ils étaient cernés par les Maraudeurs, bloqués par des monceaux de bétons et de métal. Les rebelles avaient eu la bonne idée de supprimer la tourelle radio.

Et voilà qu'ils se retrouvaient là, aux prises avec les tirs serbes.

- 'tain… on va pas pouvoir continuer… l'essieu est foutu !

Yann avait entendu le rapport du caporal N'Diaye. Son frère d'armes avait de



quoi être énervé. Ils arrivaient de Mostar. Ils s'étaient attendus à toutes sortes d'embuscades dans les massifs montagneux et c'était ici, à Sarajevo, en ville, qu'ils prenaient des coups.

- N'Diaye, n'oublie jamais, mon ami… *Primi ad ignem*… C'est exactement ce qu'on cherchait en s'engageant.

Le caporal n'avait pas l'air convaincu. Réciter la devise de leur compagnie ne l'enchantait pas sur l'instant. Il prit son Famas et commença à checker son équipement. N'attendant pas d'autres prérogatives, le Sénégalais ordonna à plusieurs soldats de vérifier les alentours. Les marsouins, nerveux, s'attendaient à recevoir la visite des milices serbes. Ils allaient devoir tenir en attendant des secours.



Pendant que les commandos sécurisaient la zone, le lieutenant tentait d'envoyer des messages au Commandement. Aucune réponse, seulement des crachotements insignifiants. Il devait prendre des décisions qui permettraient à son unité de s'en sortir. Il commençait à faire les cent pas, à réfléchir un peu plus à chaque cercle qu'il bouclait…



Le sergent surveillait le ciel, protégé par un véhicule sanitaire, espérant voir un hélico arriver.

- *Pazite, Snajper !*



Le soldat s'aplatit par réflexe. Il connaissait cet avertissement et ses dangers. Son officier supérieur n'eut pas la même chance. Surpris, Beauverger essuya son torse poisseux. Il avait pourtant mis son gilet pare-balles. Baissant les yeux, il s'aperçut de son erreur inexcusable. Combien de fois avait-il fait punir des hommes pour ce manquement ? Un si beau tir devait être l'œuvre d'un Dragunov.

Les yeux vitreux, le lieutenant s'écroula telle une masse sur le bitume. Le caporal émergea du blindé léger par le toit. Il porta les premiers coups à l'agresseur. Le calibre 12.7 cracha en direction de l'immeuble le plus proche.

- Viens te battre à main nue, conn… !

Le soldat n'eut pas le temps de finir d'invectiver le sniper. Le claquement sur le casque bleu ne laissait aucun doute. N'Diaye s'affala sur son arme, les mains crispées, déversant les dernières munitions.



Yann Gardahaut, sergent d'une unité de Grenadiers voltigeurs, voyait ses collègues mourir les uns après les autres. Il devait réagir. Il était issu d'une lignée de militaires bretons, bon dieu de merde ! On ne pouvait pas éliminer des hommes comme ça. Adossé à la roue d'un Véhicule de l'Avant Blindé, Yann tremblait. Les autres militaires, même les infirmiers, défouraillaient à tout-va. La tempête de feu s'arrêta comme elle avait commencée. Le silence, surnaturel, crevait les oreilles du sergent. Il avait honte. Il n'avait pas agi comme il avait toujours cru le faire dans une telle situation.

LIBRE DE DROIT



Les soldats se chargèrent se récupérer les corps des victimes du tireur embusqué pour les installer dans des housses mortuaires. Le sergent n'aurait pas à fixer le regard de son ami.



Yann décida de se reprendre. Ils n'étaient plus que six alors que les Maraudeurs se rapprochaient. Observant la rue déserte, le jeune sous-officier détailla un endroit auquel il n'avait pas fait attention jusqu'ici. Une cabine téléphonique survivait au milieu des décombres.

Il n'avait que quelques mètres à faire pour atteindre le poste de communication. Avec un peu de chance, l'appareil fonctionnerait. Il fallait tenter le tout pour le tout. Il n'avait plus rien à perdre, sauf la vie, peut-être.

Les balles sifflaient au-dessus du soldat. Il n'avait que très peu de temps pour appeler du secours. Son unité persistait à se défendre. Le sniper ne tirait plus. Les tirs étaient ceux d'armes conventionnelles. Aux détonations, les militaires pouvaient reconnaître des AK-47 et des Zastava.



Gardahaut commença à composer le numéro du HQ Coy. Les officiers canadiens en poste devraient sûrement répondre à son appel d'urgence. Ils enverraient un Cougar français pour les exfiltrer.

Sans attendre les questions d'usage, le militaire français égrena les coordonnées



© PAALSO

de leur position. Ils gémissait, lançant des meuglements gutturaux. Les miliciens arrivaient, il pouvait les voir en chair et en os. La piqûre qu'il venait de ressentir était l'impact d'une balle dans sa jambe.

Pourquoi ? Pourquoi venir aider un pays qui, à ce qu'il voyait, ne voulait pas de lui ? Il allait mourir connement, honteux d'avoir laissé décimer son unité, pour satisfaire des décideurs qui lui remettraient une médaille posthume !

La belle affaire ! Qu'il la gardent, leur décoration, et qu'ils se la foutent au…



Le soldat serbe arriva sur lui sans lui laisser la moindre chance. Son tir de neutralisation avait fait mouche. En bon technicien de la mort, Yann savait qu'il lui restait deux options. Soit le Serbe l'achevait, soit il le faisait prisonnier pour l'échanger. Le soldat le mit en joue. Il savait quelle option avait été prise. Il était bien décidé à voir la mort en face.



© JULES MORGAN



Yann ouvrit les yeux en grand, hurlant du plus qu'il pouvait. Sa gorge en feu laissant sortir un son guttural, animal.

Il se sentait partir en arrière.

Émile N'Diaye s'approcha de lui, relevant la chaise de son ami.

- Eh, t'es con ou quoi ? Tu t'es encore endormi pendant un raid ? Faut vraiment que tu arrêtes de jouer à *Call Of* le soir, mon pote…

L'adolescent se releva, frottant la bosse sur son crâne.

- Vas-y, c'est bon, j'me suis pas endormi…

- Ouais, ouais, c'est ça… Bon, c'est pas tout ça, mais faut que je rentre chez moi… ■

Yannick Emeraud



Le Courrier des lecteurs



Chère Hulga

« Je profite d'une accalmie sur le front pour t'envoyer quelques mots via les Chroniques d'Altaride.

Autant le dire tout de suite : ça va très mal pour nous, les Orcs.

Les aventuriers sont remontés comme des coucous suisses, et nous ont mis une raclée ce matin. En plus, ils ont avec eux trois mages qui enchaînent boules de feu sur sorts de soin, du coup, ils sont increvables et ils nous défoncent.

Pour arranger le tout, le chaman-général a décidé de créer un commando suicide pour essayer de percer les lignes. On va bientôt savoir qui sont les malheureux élus.

J'espère y échapper, et ainsi avoir une chance de te revoir, ma douce amie.

Si le sort m'est contraire, dis à notre petit Gruntal que son papa a bien combattu et servi notre Grand Seigneur et Maître des Ténèbres jusqu'au bout.

Je te laisse, on sonne dans le camp.

Prends soin de toi »

Budisk

Embedded

(À voix basse)

« Je suis actuellement en direct du camp d'entraînement pour explorateurs de Champeuil-sous-Lierre, et nous assistons au discours de bienvenue du major John Molloch.

Le Major - Je suis le major Molloch et votre chef instructeur. À partir d'aujourd'hui, vous ne parlerez que quand on vous parlera et les premiers et derniers mots qui sortiront de votre sale gueule, ce sera "Major" tas de profonds! Est-ce bien clair ?!

Les explorateurs – Major, oui, Major !

Le Major – Si vous ressortez de chez moi, mes poussins, si vous survivez à mon instruction, je vous garantis que les Anciens raseront les murs sur votre passage, les shoggoths vous mangeront dans la main, et le grand Cthulhu réfléchira à deux fois avant de lever ses tentacules de son paddock ! Mais en attendant vous êtes de la bile avariée, du foutre de limace transgénique, de la chiasse de Mi-Go consanguin ! Parce que je suis une crevure, vous me haïrez, mais plus vous me haïrez, mieux vous apprendrez ! Je suis une crevure, mais je suis réglo : pas de sexisme ici ! Les minets et les greluches, tous à la même enseigne : vous allez bouffer du Nécronomicon par les trous de nez matin, midi, et soir ! Et au pas de course, avec 30 kg de barda sur le dos, en prime ! Et le premier qui flanche ou qui me perd un point de SAN, je le colle huit jours au trou en tête à tête avec un bichon de Tindalos !

Tas de glaviots, est-ce que c'est clair ?

Les explorateurs – Major, oui, Major !

Major – Et toi, le peigne-cul avec ton dictaphone, je ne t'ai pas entendu !

… Oui, toi, ne te retourne pas, c'est bien à toi que je parle, le profond rachitique ! »

Suite à ce reportage notre camarade a décidé de quitter l'équipe des Chroniques et de s'engager dans le bataillon. Nous ignorons si c'est lui qui a dessiné le pentacle sur le parking devant la rédaction, et sacrifié la demi-douzaine de chatons angora… Mais nous avons de forts soupçons… »

La Rédaction

Et pour la version originale, évidemment :

www.dailymotion.com/video/x20bna_full-metal-jacket-scene-1_news ■

Sophie Pérès

« Votre avis nous intéresse ! Réagissez, bon Dieu ! Envoyez-nous des kilotonnes de sacs de lettres, spammez la boîte email des *Chroniques d'Altaride* à lui en faire péter le bide ! Soyez pas timides, sacré bon sang de bonsoir ! Allez, la prochaine fois, le thème de la revue, ce sera la poiscaille ! Toutes ces bêtes et bestioles qui fleurent bon les embruns et les algues. Ça devrait vous inspirer, non ? Envoyez ! » ■ **Major Molloch**



©WIKIMEDIA COMMONS / MU

Contribuez !

Le thème des numéros à venir des *Chroniques d'Altaride* est disponible sur le forum des Altariens : **http://altaride.forum2discussions.com/t36-le-theme-des-numeros-a-venir**. La liste est mise à jour régulièrement et toutes les propositions de collaboration sont étudiées avec la plus grande attention. Les *Chroniques d'Altaride* sont ce que vous en faites ! Alors si vous avez des textes ou des visuels à proposer, du temps pour écrire de nouvelles choses, faire une interview, collecter des informations utiles ou même aider à faire connaître la revue, rejoignez vite l'équipe des Altariens !

Le prochain numéro sera consacré aux poissons : fruits de mers, crustacés pas forcément exclus mais nous parlerons de toutes ces bêtes qui vivent dans l'eau.

Comment immerger vos personnages dans un environnement aquatique ? Ajoutez un peu de sel à vos parties en organisant des séances de roleplay natation ! Vous avez une idée à développer ? Un scénario sous-marin ? Un Profond à interviewer ? Une nouvelle qui mûrit déjà rien qu'à la lecture de cet article ? Quelques aides de jeu à partager aux lecteurs des *Chroniques d'Altaride* ? Alors rejoignez les contributeurs de la revue et proposer vos textes !



ARTISTE : KENDRICK LIM

Le Grimoire

Atelier dessin

Les éditions Le Grimoire propose cette année un atelier pour apprendre le dessin manga et rejoindre les rangs des artistes du Grimoire.

Les prochains ateliers en 2013 seront sur le thème « *Manga BoyZ* : création de personnage » :

- les dimanches 14 et 21 avril 2013
- le dimanche 26 mai 2013
- le dimanche 2 juin 2013

Les séances ont lieu à 15h à la médiathèque des Chartreux (2 rue du Clos-Munier / 249, quai de la Bataille de Stalingrad, 92130 Issy-les-Moulineaux).

Journée portes ouvertes

Le Grimoire organise sa journée portes ouvertes les 23 et 24 mars… mais cette fois il s'est allié avec d'autres associations de la région pour pouvoir faire quelque chose de plus grand, et attirer davantage de monde par la même occasion.

De plus amples informations ici :

www.loup-solitaire.fr/forum-loup-solitaire/viewtopic.php?f=10&t=580

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 ! ■

Fenêtre sur...

Terence Tenison Cuneo







(1er novembre 1907 - 3 janvier 1996)
Peintre britannique du XXe siècle célèbre pour ses peintures représentant des trains ou des chevaux en mouvement, il fut également le peintre officiel de la cérémonie de couronnement de la reine Élisabeth II en 1953.



Ce document provient de **http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Terence_Cuneo&oldid=84841994**
Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons paternité partage à l'identique ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence. Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.

CES TABLEAUX DE TERENCE TENISON CUNEO SONT DANS LE DOMAINE PUBLIC.

le JEU.de.RÔLES

JdR STAR-WARS



NORMALEMENT, POUR OUVRIR UNE PORTE BLINDÉE, ON UTI-LISE UN DROÏD ASTROMEC TYPE R2-D2, MAIS BON... DANS NOTRE GROUPE LE MATÉRIEL A TENDANCE À ÊTRE VITE CASSÉ. DU COUP, ON PRÉFÈRE AVOIR UN TECHNICIEN.*

* TRADUIT DU WOOKIEE PAR FEU C3Z4

Dorian Boff est doué en informatique...

AHAAAH! JE SUIS L'PLUS FORT!

MÉCHANT

LES DROÏDES M'EMPÊCHENT D'APPROCHER!

GRAOU!*

PUTAIN DE CHAMP D'ÉNERGIE II PARE TOUS MES TIRS !!!

DWII

TIP TAP

*LE DISTRIBUTEUR DE JUS D'PAPAYE EST HS!

AYÉÉÉ!

ACCÈS GRANTED!

vraiment très très doué !!!

OHoooH!

GÉRONIMO!

WOUHAOUH!*

MODE OFF

MÉCHANT

OUAAIS À L'ATTA-QUE!!

DWII DWII

BON MA PARTIE DE WARHAM-MER!!!

KLONG

*C'EST À TRIBORDHEU QU'ON GUEULEUH, QU'ON GUEULEUH!

Il est pas mauvais en savoir,

C'EST PAS DE L'INTI-MIDATION ÇA! C'EST DE LA TORTURE!

BOARF! C'EST LA MÊME COMPÉ-TENCE!

GRAOU? *

* ÇA FAIT MAL?

Très bon en perception et notemment en Persuasion, spécialité séduction,

C'EST POUR NI-QUER LES JOLIES FILLES!

HOULALA! JE ME SENS TOUTE SÉDUITE!

Klang!

Klong!

Mais mauvais en dextérité... (En témoigne son court essai au lance-grenades)

CREVEZ POURRITURES IMPÉRIALISTES!

MAIS QU'EST-CE QU'IL FAIT?

HEU... J'EN SAIS RIEN.

Klong!

Klang!

Klang!

Klong!

Klang

Klang

Klang

Roulo

Klang!

Du coup, depuis, pendant les com-bats, bon : il s'occupe!

BON BEN MOI JE VAIS RÉPA-RER LE VAIS-SEAU... AMUSEZ-VOUS BIEN!!!

OUAAAAIISSS

Toujours est-il, qu'il ne vaut mieux pas le provoquer une arme blanche en main.

ALORS ON VEUT ME VOLER UN DROÏDE QUE J'AI MIS 5 HEURES À RÉPARER, COMME ÇA !?!

FAUT PAS POUSSER MÉMÉ DANS LES ORDIS!

NON C'EST PAS MOI!

Ses objectifs:
-Devenir plus fort!
-trouver des objectifs ...

RANCOR-VOLANT

HACKER VAILLANT, RIEN D'IMPOSSIBLE!

À suivre...

EDMKILLER


LES CROISADES D'UNNORD XVIII
du 30 mars au 1er avril 2013
LE MONDE A L'ENVERS
Jeux de rôles - Jeux de plateau - Jeux de cartes - Jeux de figurines
Grandeur nature - Rencontres - Initiations - Animations
13, rue de Toul 59000 Lille - entrée 1€
WWW.CROISADESDUNNORD.FR
Artwork : CHIMERE art&design 06 64 63 34 05 - Ne pas jeter sur la voie publique.