Chroniques d'Altaride

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

N°14



PAR TONIVC (CC BY-NC-ND 2.0)

► SCÉNARIO : BUREAU 32
L'AFFAIRE DU NOTAIRE
ET DES TROIS DANSEUSES

► PIERRE DE LÉGENDE : ÉP. 2
SUR LA ROUTE DU PASSSÉ
LE FEUILLETON CONTINUE !

► GRAND DOSSIER :
LE TEMPS
ET LE JEU DE RÔLE

Tous les 3 mois on relance les dés !

Jeu de Rôle Magazine



Illustration : Krystal Camprubi

News

Chroniques

Scénarios

Inspiration

Aides de Jeu

Critiques

...

Chez votre marchand de journaux et kiosque

Fenêtre sur…

La tour des vents

« Le temps, c'est un peu comme le vent. Le vent, on ne le voit pas : on voit les branches qu'il remue, la poussière qu'il soulève. Mais le vent lui-même, personne ne l'a vu. »

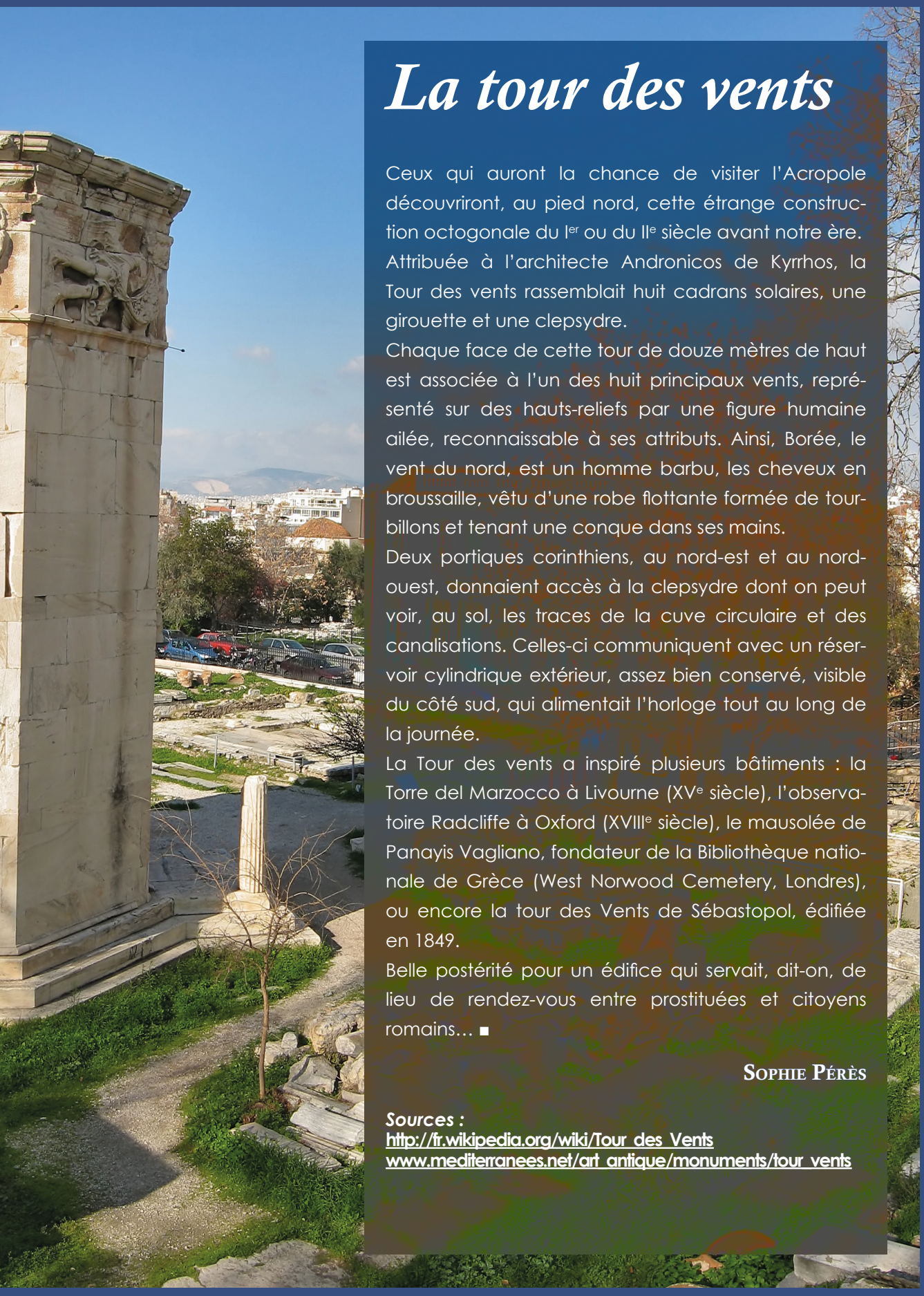
Jean-Claude Carrière, extrait d'*Entretiens sur la fin des temps*.



Fenêtre sur...



Fenêtre sur…



La tour des vents

Ceux qui auront la chance de visiter l'Acropole découvriront, au pied nord, cette étrange construction octogonale du Ier ou du IIe siècle avant notre ère. Attribuée à l'architecte Andronicos de Kyrrhos, la Tour des vents rassemblait huit cadrans solaires, une girouette et une clepsydre.

Chaque face de cette tour de douze mètres de haut est associée à l'un des huit principaux vents, représenté sur des hauts-reliefs par une figure humaine ailée, reconnaissable à ses attributs. Ainsi, Borée, le vent du nord, est un homme barbu, les cheveux en broussaille, vêtu d'une robe flottante formée de tourbillons et tenant une conque dans ses mains.

Deux portiques corinthiens, au nord-est et au nord-ouest, donnaient accès à la clepsydre dont on peut voir, au sol, les traces de la cuve circulaire et des canalisations. Celles-ci communiquent avec un réservoir cylindrique extérieur, assez bien conservé, visible du côté sud, qui alimentait l'horloge tout au long de la journée.

La Tour des vents a inspiré plusieurs bâtiments : la Torre del Marzocco à Livourne (XVe siècle), l'observatoire Radcliffe à Oxford (XVIIIe siècle), le mausolée de Panayis Vagliano, fondateur de la Bibliothèque nationale de Grèce (West Norwood Cemetery, Londres), ou encore la tour des Vents de Sébastopol, édifiée en 1849.

Belle postérité pour un édifice qui servait, dit-on, de lieu de rendez-vous entre prostituées et citoyens romains… ■

Sophie Pérès

Sources :
http://fr.wikipedia.org/wiki/Tour_des_Vents
www.mediterranees.net/art_antique/monuments/tour_vents

Fenêtre sur...



© ALUN SALT

« Combien de temps une bonne partie doit-elle durer ? »

Parce qu'il n'y a pas de question bête, attaquons-nous à cette épineux problème : quelle est la durée de la partie de jeu de rôle idéale ?

Une chose qui est sûre, c'est que la réponse est totalement subjective. Ma modeste expérience de rôliste m'a permis de constater que le temps de jeu varie très fortement d'un individu à l'autre… et même chez un même individu, selon la période de vie qu'il traverse !



Du coup, l'important n'est plus tant l'idéal pour une personne donnée qu'un consensus trouvé au sein d'un même groupe de jeu. Et pour ça, il n'y a pas de secret, le dialogue est primordial. Combien de temps chacun, dans la tablée, est prêt à consacrer à une partie ? Et selon quelle périodicité ? Mieux encore, en dehors des séances, qui est prêt à s'impliquer dans la préparation des parties suivantes, dans le bilan des précédentes ?

Trop de joueurs estiment que tout ce qu'ils ont à faire en jeu de rôle, c'est de se pointer à l'heure dite et de mettre les pieds sous la table… Dommage. Car si le meneur de jeu a souvent soin de préparer un scénario, les joueurs gagneraient eux aussi à s'investir dans le jeu entre les parties. Pour peaufiner le background de leur personnage, participer activement à l'élaboration du monde du jeu, faire du roleplay avec les autres entre deux scénarios, via emails ou forum… les idées ne manquent pas pour venir enrichir le potentiel ludique des parties !

Finalement, le temps de jeu autour de la table n'est que la partie émergée de l'iceberg du jeu de rôle. Une bonne durée de partie, c'est d'abord celle que tout le groupe peut suivre du début à la fin, sans arriver en retard, sans s'endormir à la fin et sans partir dans des disgressions hors-jeu au milieu. Et cette partie se prolonge volontiers sur Internet, par téléphone, autour d'un verre… pour en faire le bilan et en préparer la suite.

Soyons clairs

Vous voulez du concret ? Pour moi, la partie idéale commence vers 19h. Plus tôt, les gens travaillent encore ou seront en retard. 19h, ça nous donne bien le temps d'arriver, d'atterrir, de papoter… de manger, aussi ! Et finalement la séance proprement dite ne démarrera que vers 20h. Et la fin ? En région parisienne, le dernier métro sonne souvent le glas des meilleures parties ! 23h, c'est donc souvent le créneau des adieux, on pousse à minuit si on peut se débrouiller autrement. Plus tard, ça complique la logistique… et le « vieux » meneur de jeu que je suis commence à fatiguer, l'aventure s'enlise, les personnages non-joueurs deviennent pâteux… Il est temps d'aller au lit et de rêver à la suite !

Avant la prochaine partie… ■

Benoît Chérel

Éditorial

Comme le temps passe !

Chaque mois est une nouvelle aventure ! Les *Chroniques d'Altaride* sont un peu comme une grosse campagne où chaque numéro serait un scénario, une séance de jeu supplémentaire. Chaque partie a son thème, son ambiance, son atmosphère, ses joueurs, qu'il s'agisse des lecteurs ou des contributeurs. Les uns comme les autres sont de plus en plus nombreux, et ça, ça nous fait drôlement plaisir, dans le collectif ! Des créateurs, des meneurs, des joueurs nous font confiance et participent, parfois avec un enthousiasme débordant ! Mais ils participent à quoi, finalement ? Encore un nouveau fanzine éphémère ? Une nouvelle bulle de dynamisme ludique qui n'attend qu'un souffle d'air pour éclater et disparaître ? Pour l'instant, à l'épreuve du temps, les *Chroniques d'Altaride* résistent. Grâce à vous, qui contribuez ou qui lisez ces pages et qui, surtout, en parlez autour de vous ! Car les *Chroniques* c'est d'abord et avant tout une revue de dialogue : le rendu final n'en est jamais que le reflet de la participation des gens, de leurs envies, de ce qu'ils aiment et de ce qu'ils voulaient trouver dans une revue rôliste.

J'espère que ce numéro comblera un minimum vos attentes… D'autant que tout l'équipe s'est décarcassée pour vous pondre le numéro le plus épais depuis la création de la revue : 84 pages d'articles, d'aides de jeu, d'histoires… Et un bon gros scénario inédit avec son univers de jeu original, le mystérieux *Bureau 32*… De quoi démarrer l'été avec quelques sympathiques parties de jeu de rôle !

À vos dés !

Benoît Chérel

Chroniques d'Altaride Juillet 2013 N°14
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. Rédaction : Christophe Calmes, Olivier Chabiron, Benoît Chérel, Nicolas Crombez, Arnaud Cuidet, Anne Muller, Fabrice Pouillot, Sophie Pérès, Julien Pouard, Stephan Van Herpen. Correction / relecture : Sophie Pérès. Bande dessinée : © Cowkiller. La nouvelle *Le Maître du temps* est illustrée par Thomas Gervais. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple).
Photo de couverture : par ToniVC (CC BY-NC-ND 2.0).

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…
• La tour des vents **3**

Cuisine du MJ
• La Boîte à questions
« Combien de temps une bonne partie doit-elle durer ? » ... **7**

L'Entrée
• Comme le temps passe !..... **8**

Définition
• Kerlaft le rôliste aux manettes **10**

Portrait
• La Feuille de personnage de Kerlaft le rôliste **20**

Cuisine du MJ
• Aide de jeu - Avant, après, pendant ! **22**
• Aide de jeu - Le temps, partenaire de l'histoire **28**

Salle de jeu
• Aide de jeu - Jouer des créatures à longévité différente **32**
• Site web communautaire
Un dé dans la face **36**

Bibliothèque
• Nouvelle
Le Maître du Temps..... **40**
• Scénario *Bureau 32*
L'Affaire du notaire et des trois danseuses..... **54**
• Feuilleton - *Pierre de légende*
Épisode **2** - *Sur la route du passé* **76**

Atelier du créateur
• Initiative rôliste
Le Groupe d'entraide des auteurs rôlistes (*GEAR*) **82**

Jardin
• Bédé - Le Jeu de rôles - épisode **14** **83**



Kerlaft le rôliste aux manettes

Bonjour chers Altariens, je me présente : Kerlaft le rôliste, à votre service. Mais vous vous posez certainement la question : c'est quoi un « Kerlaft » ? (parce que rôliste bien sûr, vous savez déjà…)



Kerlaft, c'est pour moi la part de rêve et d'évasion qui pétille en chacun de nous lorsque l'on écoute ou lit une belle histoire ou que l'on est transporté par un bon film. Je suis un rôliste depuis l'âge de dix ans, qui garde son âme d'enfant malgré la course du temps.

Comment as-tu découvert le jeu de rôle ?

Nous sommes en 1981: je joue avec un ami d'école aux héros légendaires sur une plage de Côte d'Ivoire, élégamment vêtu d'un maillot moule-boule à la manière des *Bronzés* et armé d'une épée de bambou improvisée, nous combattons les dragons et autres



© STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

créatures fantastiques de mes livres de contes. Nous sommes irrésistiblement attirés près de la paillotte principale, envoutés par les descriptions passionnées du grand frère de mon ami en train de maîtriser pour ses camarades une partie de jeu novateur : *Dungeons & Dragons*, rapporté d'une faculté américaine, dans laquelle il avait effectué ses études. Apres la partie, nous voyant à la fois hypnotisés et suppliants avec des yeux de Chat Potté, il nous a fait jouer une partie qui allait bouleverser ma vie.

À partir de ce moment, les doléances de cadeaux de Noël et d'anniversaire étaient toujours les mêmes, si bien que l'année suivante, j'ai fini par trouvé sous le sapin des boîtes dont une contenait un petit livre rouge qui devait m'accompagner tout au long de ma vie, tel un porte bonheur : *D&D*. Beaucoup plus tard en 1993, un bon ami, volontaire au stand *Casus Belli* du Salon du Jeu de Paris me l'a fait dédicacer par feu maître Gary Gigax, car à l'époque Kerlaft le rôliste vivait déjà reclus au fond de sa caverne de responsabilités, occupé par les tristes réalités de la vie si chronophages comme faire des études, fonder une famille et tenter de gagner sa vie.

Heureusement avant cela, j'ai eu la chance de beaucoup jouer, de parcourir le monde et c'est d'ailleurs à Universal Studios qu'un autre fétiche a rejoint mon livre rouge : mon chapeau d'Indiana Jones.

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

Ce que j'aime avant tout dans le jeu de rôle, c'est que l'on y retrouve tout le plaisir des livres, du cinéma, des séries TV, du théâtre, et d'une bonne soirée entre amis, tout ça en même temps. C'est le must, un tout-en-un de la distraction. Le jeu de rôle est pour moi un exutoire qui me sert de soupape de sécurité à la cocotte-minute que deviennent mon cerveau et mon moral face aux soucis et aux responsabilités de la routine de la vie.



© STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

Ce que je préfère dans les parties de jeux de rôle ?

Les grands moments d'ambiance rythmée où le cœur bat à en sortir de la poitrine, quand l'intrigue, le roleplay ou le lancer de dé sont décisifs et que tout peut basculer… De même, j'adore quand un bon MJ nous transporte par son ambiance, son roleplay et ses descriptions dans son monde et que l'on peut visualiser, entendre, sentir et ressentir les sensations de son personnage à travers notre imagination.

J'aime aussi bien sûr ces moments de franche rigolade qui découlent des situations cocasses dans lesquelles on arrive à fourrer nos personnages ou ces jeux de mots foireux à pleurer de rire.

Qu'est-ce que le jeu de rôle a changé dans ta vie personnelle et professionnelle ?

Le jeu de rôle a changé ma perception de ce qui m'entoure, m'a encouragé à me cultiver, à voyager, découvrir, visiter et surtout garder le goût de rêver. Contrairement aux idées reçues, les jeux de rôle m'ont accompagné et aidé à faire la part des choses entre réalité et imaginaire. Par la richesse et la multitudes des thèmes abordés, le jeu de rôle m'a poussé à m'intéresser, sans que je m'en rende compte, aux principaux sujets existentiels de la vie comme la religion, la valeur humaine, la guerre, la drogue, la richesse et cette philosophie précoce des choses de la vie m'a permis très tôt de faire la paix avec moi-même.

Grâce au roleplay et aux responsabilités de meneur de jeu, le jeu de rôle m'a également permis de surmonter ma timidité, m'a appris à parler en public, j'ai également appris le sens des responsabilités en créant



© STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

et en gérant divers clubs de jeux de rôle, tout au long de ma scolarité.

Bien sûr, pour chaque passion dévorante, il y a le revers de la médaille : jouer pendant les récréations ça passe encore, mais prolonger systématiquement la partie pendant les cours n'était pas forcément une bonne idée. De même, le côté geek des années 80 à 90 n'avait pas la réputation cool et sexy de nos années 2010. En effet, le rôliste était souvent synonyme de nerd à lunettes boutonneux, ce qui me classait dans la catégorie « vilain petit canard » auprès de la gent féminine et extraterrestre rêveur et anarchiste auprès des professeurs.

Par contre, sur le plan professionnel jusqu'à présent, le fait de pratiquer ouvertement des jeux de rôle ne m'avait attiré que des ennuis. Il faut savoir que les jeux de rôle ont commencé à avoir mauvaise réputation à la fin des années 80. Son coté addictif et rebelle l'assimilait à l'usage de drogues dures et à la délinquance aux yeux de l'opinion publique. De même pour le commun des bonnes gens, le fait d'imaginer une personne se prenant pour un personnage imaginaire capable de violence, de meurtres, ou de suivre les préceptes de dieux ou de démons blasphématoires était particulièrement effrayant. Un peu comme le rock 'n' roll dans ses vertes années.

Cette ineptie, cette psychose, ont fait les choux gras des médias, occultant volontairement le fait que le transfert de rôle n'était que virtuel. Tous ont progressivement provoqué la diabolisation du jeu de rôle. Et pour ceux qui arrivaient à faire la part des choses, le simple fait « puéril » de jouer rendait ce loisir immature.

Les temps n'étaient pas tendres pour notre loisir préféré. Il aura suffi que quelques malheureux jeunes en quête d'identité, malencontreusement instables et atteints de pathologies mentales suicidaires graves, aient commis le crime de jouer à des jeux de rôle pour que l'on accuse ceux-ci de



© STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

conduire systématiquement à la mort ou à la démence.

Lors de la profanation du cimetière de Carpentras, ce sont les rôlistes qui, même disculpés, en ont pâti. La goutte d'eau qui a fait déborder le vase, c'est lorsque, soucieux de sensationnel, certaines émissions TV ont bidonné des reportages pour dresser un portrait-type du rôliste en la personne d'un fanatique satanique.

Après avoir perdu plusieurs opportunités professionnelles, m'être fait mettre au ban de la société bien-pensante, voire même avoir subi des regards de travers dans ma propre famille, j'ai dû abandonner progressivement le jeu de rôle. Officiellement d'abord, puis officieusement pendant quelques années.

Un autre évènement a contribué à miner mon moral de fervent rôliste, c'est quand Wizard of the Coast a mis à la porte mon idole Gary Gigax pour inonder la planète de ses cartes à jouer. C'en était trop !

Lorsque j'ai rangé ce qui restait de mes jeux de rôle dans des cartons, j'ai précieusement conservé auprès de moi mon vieux petit livre rouge rafistolé de *Dungeons & Dragons*.

Comme beaucoup à cette époque, j'ai alors reporté ma frustration sur l'informatique et les jeux vidéo, plongeant Kerlaft le rôliste dans une stase de carbonite un peu semblable à celle de Han Solo.

Les anecdotes de Kerlaft le rôliste

Ne restons pas sur ces tristes années noires, je veux vous faire aussi partager mes bons souvenirs :

J'ai cette chance d'avoir énormément voyagé, et même si cela a fait de moi un déraciné et m'a fait perdre, lors de mes fréquents déménagements, une bonne par-



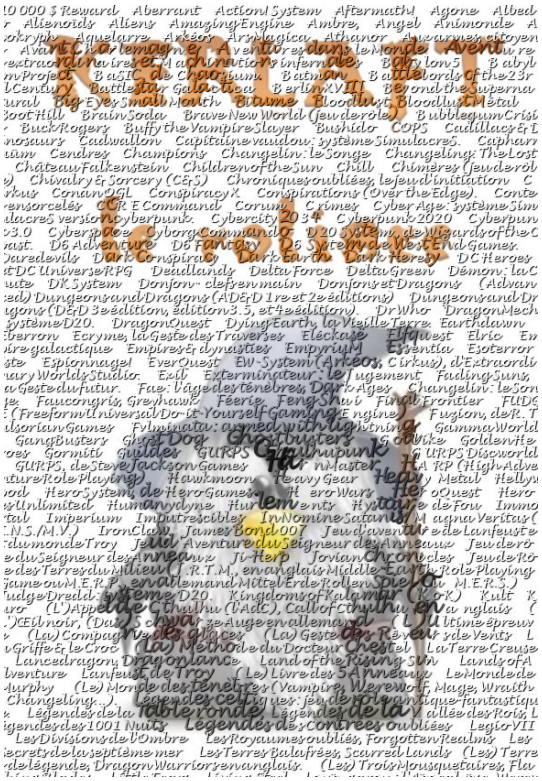
© STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

tie de ma collection de livres rôlistes et de copains, je garde des moments forts et souvent comiques en mémoire.

On a tous des grands moments tragico-miques de solitude dans la vie et le jeu de rôle m'a apporté son lot d'anecdotes.

Parmi mes plus beau fumbles, je citerais bien ces heures de colles rallongées par une cascade multicolore de dés dévalant toutes les marches d'un amphi, finissant leur course aux pieds du pion principal médusé.

Il y a aussi un grandeur nature improvisé dans les rues de Beausoleil, au-dessus de Monte Carlo avec des pistolets à billes de peinture loués en Angleterre, répliques de 357 Magnum avec des silencieux. Je précise que ce loisir était encore inconnu en France à cette époque. Ce haut fait nous a valu de finir au poste après une mobilisation musclée des forces de l'ordre.



En vrac, quelques moments uniques : des grandeurs nature en mode survival / chasse à l'homme improvisés à la plage, à ramper dans la brousse et dans la lagune ou des joutes



de fléau d'armes en maillot et bouclier lancés à toute berzingue, soit vélo *vs* rollers, soit montés sur des planches à voile sans voile .

Je me souviens aussi des marathons de *AD&D* de plusieurs jours et nuits entrecoupés de siestes et de plongeons dans la piscine en été, ou plus récemment des parties de *Cthulhu* truffées d'effets spéciaux qui vous font trembler de peur pendant toute la partie.

Côté personnages, certains fous rires sont mémorables comme cette scène dans laquelle un voleur qui fouillait chaque cadavre se mit à fouiller un Yéti géant qui dévalait une montagne sur le dos, avec nos personnages à califourchon, le combattant et essayant de lui donner sans succès le coup de grâce. Tout le monde tomba de sa chaise en pleurant de rire devant l'air ahuri du voleur quand le MJ lui annonça qu'il venait de trouver deux bourses qu'il insista pour ouvrir.

Désolé pour ce dernier de faire dans le scabreux mais c'est au cours d'un jdr que j'ai découvert que l'on pouvait même vomir de rire !

Je pourrais raconter des tonnes d'anecdotes sur des centaines de pages, ce que je ferai sans doute dans mes vieux jours comme le fit Bilbo le Hobbit, il y aurait matière à une biographie sur ma vie si atypique de rôliste aventurier.

Kerlaft, le phœnix-rôliste-bloggueur

Il n'y a que dans les films d'auteurs rébarbatifs que le héros meurt comme une bouse à la fin. L'histoire de Kerlaft le rôliste est plutôt celle d'un bon Disney hollywoodien.

Il y a maintenant presque douze ans, une princesse de conte de fées a ouvert la boîte de Pandore et réveillé Kerlaft le rôliste de sa stase de carbonite.



© STEPHAN VAN ERPEN, A

Depuis, je m'efforce de jouer deux fois par mois, le plus souvent un vendredi sur deux car je travaille de nuit, et le métier de papa gâteau est des plus prenants.

La vie est trop courte et comme je le dis souvent, j'aimerais essayer tous les jeux de rôle avant de mourir, d'ailleurs j'espère que la maison de retraite dans laquelle on me mettra quand je porterai des couches sera pleine de rôlistes.



Du coup afin de pouvoir jouer, je dois privilégier les one shot et quinze jours d'attente entre deux parties, c'est abominablement long…

Quand on joue peu, il faut jouer bien. Pour moi, je vis chaque partie comme un moment unique de liesse, mais ce moment de jouissance est injustement éphémère. Je passe souvent pour un extraterrestre auprès de mes amis rôlistes qui engrangent à outrance jusqu'à cinq parties par semaine, car ne jouant que deux parties par mois, chaque partie est pour moi un évènement exceptionnel, au même titre que la sortie du prochain *Bilbo le Hobbit* ou *Star Wars*.

Lorsque je maîtrise une partie, je vais même jusqu'à créer une fausse affiche de film et je tease un article sur mon blog pour mettre l'eau à la bouche des joueurs. Je veux que ce moment de jeu soit un moment de pure extase !

Je me refuse à me retrouver dans une partie bouche trou. Une partie de jeux de rôle, c'est pour moi un *blockbuster*, pas un épisode de télé réalité…



© STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

C'est pourquoi, à l'origine, afin de prolonger le rêve entre deux parties, j'ai créé le blog de Kerlaft le rôliste pendant l'été 2012. J'y ai mis toute mon âme de rôliste et j'y rattrape le temps perdu, prolonge le bon temps présent et surtout prends ma revanche sur les noires années pendant lesquelles j'ai été sevré de jeux de rôle.

Kerlaft le rôliste est devenu un compagnon qui m'a fait reprendre confiance en moi. Je souhaitais au départ, par le biais du blog, tenter de partager un peu de ma passion avec mon entourage. Le résultat a dépassé toutes mes espérances les plus folles. Plus de 26 000 clics sur le blog en moins d'un an, ces chiffres me dépassent, je ne suis plus seul, nous sommes légion, les rôlistes sortent de l'ombre !

Roleplay et jeux de rôle pour tous !…

Je plaisante mais j'ai le sentiment que Kerlaft le rôliste ne m'appartient plus. Il devient un personnage fictif, un héros brandissant l'étendard du jeu de rôle, fervent militant du roleplay.

Kerlaft le rôliste symbolise la fierté d'être un joueur de jeu de rôle. Il représente ce coming-out qui affirme sa passion d'être un rôliste.

Je souhaite que chaque rôliste se reconnaisse à travers lui. Souhaitons-lui longue vie !

Comment définis-tu le jeu de rôle ?

Je pense qu'une démonstration vaut mieux qu'un long discours, mais j'aurais tendance à reprendre la définition d'autres personnes qui se sont penchées professionnellement et de manière approfondie sur le sujet.

Lorsque l'on me pose la question, j'aborde souvent la réponse de la manière suivante, et j'adapte mon explication en fonction



© STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE RÔLISTE

de mon interlocuteur : je cerne d'abord un sujet qui le passionne comme un film, une série TV ou un roman. Ensuite je lui explique que dans un jeu de rôle, c'est lui qui devient l'acteur, mais qu'il ne connaît pas le script. Avec d'autres joueurs, mon but est alors de faire évoluer son héros à travers un scenario, un univers et des multiples rencontres qui sont gérés par le meneur de jeu. Son héros est défini par une fiche de personnage qui représente ses capacités, le hasard est géré par les dés et c'est à lui d'interpréter ce personnage en interaction avec les personnages des autres joueurs et de tout l'environnement du meneur de jeu, afin de mener à bien une mission. Mais je lui propose avant tout de venir tester une partie.

Personnellement, j'ai un faible pour les règles simples et je suis un peu nostalgique du temps où les livres de règles du jeu dépassaient rarement les 60 pages. Ce qui laissait la part belle au roleplay et à l'imagination.

Des projets pour l'avenir?

J'ai décidé d'apporter ma pierre à l'édifice de ce merveilleux monde du jeu de rôle qui m'a tant apporté. Je trouve notre activité trop cloisonnée. Je travaille pour les deux ans qui viennent sur un guide du rôliste par département, qui proposera également un petit PDF à télécharger contenant le nécessaire de survie du rôliste, à savoir la liste des magasins, associations, forums, manifestations et conventions destinées à chaque rôliste pour son département. Tout cela doublé de petits cadeaux pour les porteurs du guide, à valoir dans leur boutique préférée. Au moment où vous lirez ces lignes celui du département du Rhône devrait être sorti. Je continue également ma quête personnelle qui consiste à essayer le maximum de jeux de rôle avant qu'on me fasse interner à l'Arkham Asylum ou tout autre mouroir équivalent. ■

Stephan Van Herpen,
alias Kerlaft le rôliste



© STEPHAN VAN HERPEN, ALIAS KERLAFT LE ROLISTE

Kerlaft le rôliste

Fiche de personnage

Caractéristiques

Force	+2
Intelligence	+2
Sagesse	-1
Dextérité	-2
Constitution	+2
Charisme IRL	+1
Kerlaft	+4

Avantages

Baratin / Éloquence
Propagande par blog

Défauts

Jeu de mots foireux drôles (ou pas)=>Niveau expert
Ermite : sort rarement de chez lui car se consacre à l'élevage de ses Gremlins

Équipement magique

Chapeau d'Indiana Jones +3 en charisme, Épée de Tolède +4, Montre à gousset Steampumk +3, Pistolet de marine +1, Anneau unique +2, T-shirt *Fumblezone*
Grimoire magique +8 : édition boîte rouge *Dungeons & Dragons* dédicacé par feu Gary Gygax
Collection de chapeaux +5 en roleplay
Sac rempli de dés maudits (96% chance de faire un fumble au mauvais moment)
Smartphone +1
PC -1

Portrait



Familier

Gimli

Chat blanc persan /chinchilla dépressif

+6 en câlins
-3 en calme pour la sieste

Pouvoirs spéciaux

- Invoque 2 parties de jeu de rôle par mois
- Bloggeur
- Administrateur du cercle des rôlistes francophones **http://rôlistes.org**

Expérience

A déjà joué en vrac, dans le désordre (* MJ) :

*D&D**, *AD&D**, *D&D* 3, 3.5 et 4, *Ravenloft*, *Pathfinder*, *L'Appel de Cthulhu**, *Star Wars**, *L'Œil noir*, *Athanor**, *Paranoia**, *Robotech*, *Mega*, *Dark Heresy*, *Rogue Trader**, *Whog Shrog*, *Berlin XVIII*, *Cyberpunk*, *Shadowrun**, *Hawkmoon*, *Anoe*, *Earthdawn*, *JRTM*, *Jeu d'aventure de Lanfeust et du monde de Troy**, *Livre des 5 anneaux*, *Rêve de dragon*, *Runequest*, *Elric*, *Tunnels et Trolls*, *Delta Green*, *In Nomine Satanis / Magma Veritas*, *Vampire la mascarade*, *Loup-garou*, *Deadlands Reloaded*, *Dungeon Crawl Classic*, *DCC RPG*, *Barebones Fantasy*, *Système DK** et *DK 2**, *Pendragon*, *Qin*, *Yggdrasil*, *James Bond 007*, *Pavillon noir*, *Torg*, *Cats la mascarade**, *Fallout RPG**, *Salomon Kane*, *Tiers âge*, *Barebone Fantasy*, *Les Mousquetaires de l'ombre*, *L'Anneau unique**, *Barbarians of Lemuria*, *Cœur de Dréanne*, *Star Frontiers**, *Hollow Earth Expedition*, *Anima*, *Légendes celtiques*, *Nightprowler* 1, *Premiers âges*, *Star Drakkar*, *Vermine*, *Wasteland*, et *Zone*.



PAR DÂŽF {MOSTLY ABSENT} (CC BY-NC-ND)

Jouer avec le temps

Avant, après, pendant !

Le temps, ça va, ça vient…

Petite aide de jeu pour apprivoiser l'écoulement du temps en tant que meneur de jeu.

Le Flashback ou analepse pour les frimeurs

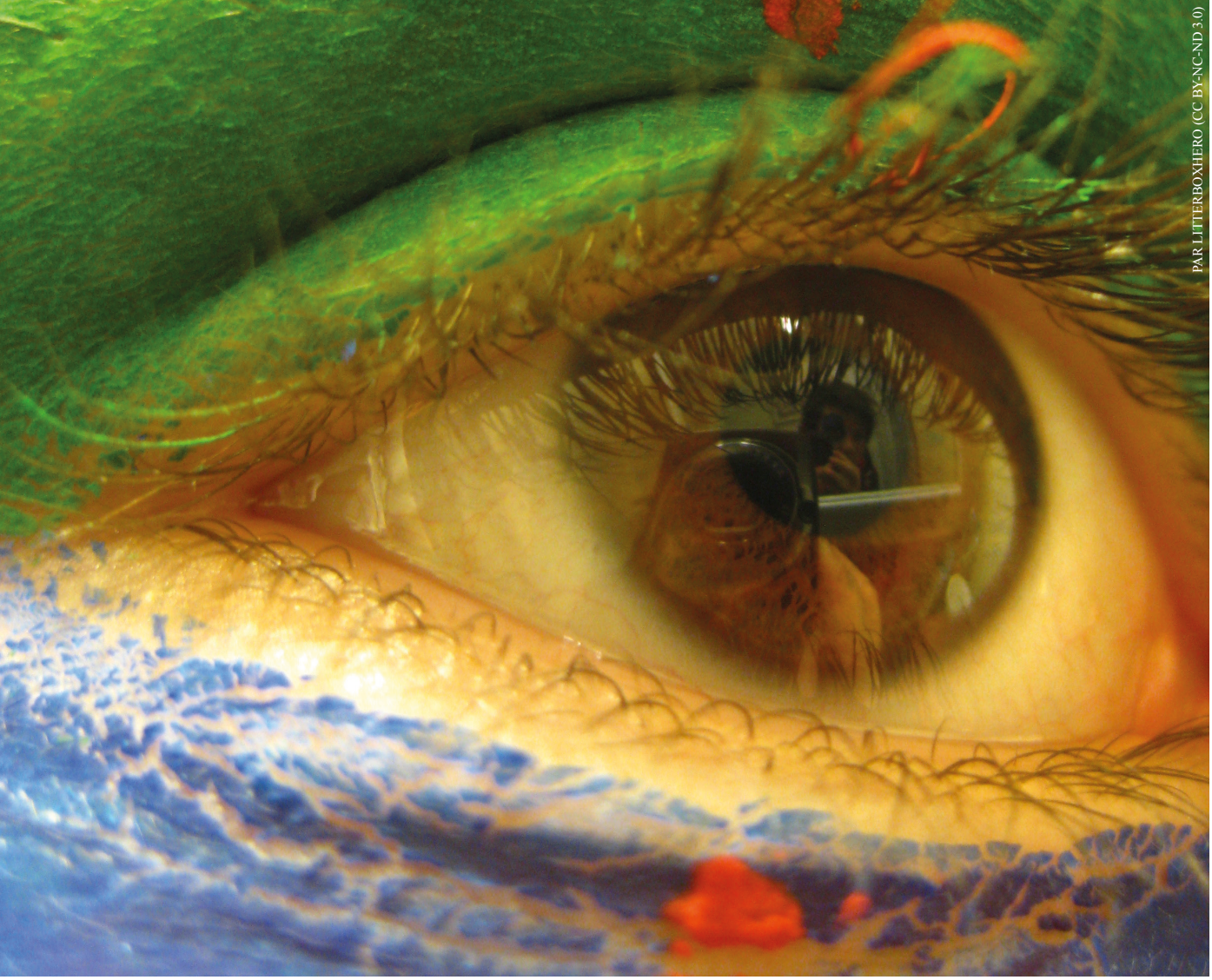
Méthode simple : narrer un événement passé

Couramment utilisé par de nombreux meneurs de jeu, c'est un procédé classique, tant en jeu de rôle qu'au cinéma ou en littérature. Son intérêt principal est de faire vivre à un ou plusieurs joueurs un événement du passé de leur personnage qui n'a en réalité jamais été vécu, mais qui s'avère nécessaire pour faire avancer le scénario initial.

Quand il n'est vécu que par un seul joueur, le meneur de jeu va généralement le gérer en aparté… Vous savez, c'est quand un joueur et le meneur vont se cacher au fin fond de la cuisine pour murmurer pendant quinze minutes… en laissant les autres terminer la bière éventée.

À moins qu'il ne soit vraiment nécessaire pour l'intrigue que le reste du groupe ne soit pas au courant de ce court moment passé, autant le faire vivre au joueur concerné en restant à la table de jeu, avec le reste du groupe, qui restera muet pendant cette narration. Les autres n'auront qu'à « faire comme si » il n'étaient pas au courant du contenu de cette disgression narrative individuelle.

On évitera ainsi de perdre vingt minutes supplémentaires pour que le joueur réex-



PAR LITTERBOXHERO (CC BY-NC-ND 3.0)

plique aux autres ce qu'il a cru comprendre ou vivre, dans un passé plus ou moins proche.

Méthode avancée : en apprendre plus sur les personnages

Le flashback peut être utilisé d'une autre manière : permettre aux joueurs de présenter leur personnage en situation.

Je m'explique : voici un groupe de personnages qui ne se connaissent pas, qui commencent peut-être une campagne. Les flashbacks vont permettre de faire vivre des situations passées, sans lien avec le scénario, mais donnant des informations sur chacun d'entre eux.

Exemple : le flashback d'un personnage peut être un court moment sur son lieu de travail quotidien alors qu'il se fait réprimander par un supérieur, ou encore les conseils d'un vieux magicien à un jeune chevalier interprété par notre joueur. La réaction du personnage face à cette situation va permettre de simuler des rencontres et de tenir pour acquise une amitié, un lien, connaître les accointances entre personnages et ainsi installer les relations. Pour résumer, ils se connaissent depuis longtemps et savent comment chacun réagit.

Ainsi, deux ou trois courts flashbacks pour chaque personnage donneront déjà assez de matière pour que chacun se fasse une idée des autres… Qu'elle soit fausse ou non importe peu.

Ce type de flashback est rarement utilisé en jeu de rôle. Le plus souvent, les joueurs présentent rapidement leur personnage au début de la partie et on enchaîne sur l'action. Pourtant, en utilisant ce retour en arrière, on peut aussi découvrir les personnages dans l'action, et non par leur description.



PAR ALAN CLEAVER (CC BY 2.0)

Quelques exemples de mise en situation

- Un flashback peut s'ouvrir sur un personnage autre que celui concerné, ainsi le joueur qui va vivre ce moment passé voit d'abord son personnage à travers les yeux d'un personnage non-joueur (c'est le meneur de jeu qui narre ce qu'il voit, en l'occurrence le personnage).

« Alors que la nuit est tombée depuis longtemps, un personnage visiblement mal en point apparaît en haut du tertre, la lune se reflète sur son bouclier, il est armé d'une longue lance. Il s'arrête un instant, à la recherche d'éventuelles traces… » - Au loin quelqu'un t'observe, tu arrives enfin en haut du tertre. Que fais-tu ? Où vas-tu ?

- La phrase qui initie le flashback peut également faire référence à un évènement en train d'arriver dans le présent. Ou vice-versa !

Présent : le flic te hurle de t'arrêter, prêt à tirer. Soudain tu entends une détonation…

Passé : … Et tu te réveilles en sursaut ! Tu es dans ton lit, trempé de sueur.

- Un flashback peut également servir à présenter au groupe un personnage non-joueur que seul l'un d'entre eux a rencontré.

Présent / groupe : « Mais qui est ce satané grand méchant qui nous embête ? »

Passé / 1 PJ : « D'accord, grand méchant, j'accepte pour cinquante… »

- Deux flashbacks de deux personnages différents peuvent être la même situation, le même événement, mais de deux points de vue différents. De nombreux flashbacks peuvent ainsi s'enchaîner afin de donner des angles différents aux joueurs, laissant ainsi le doute s'immiscer dans une enquête par exemple.

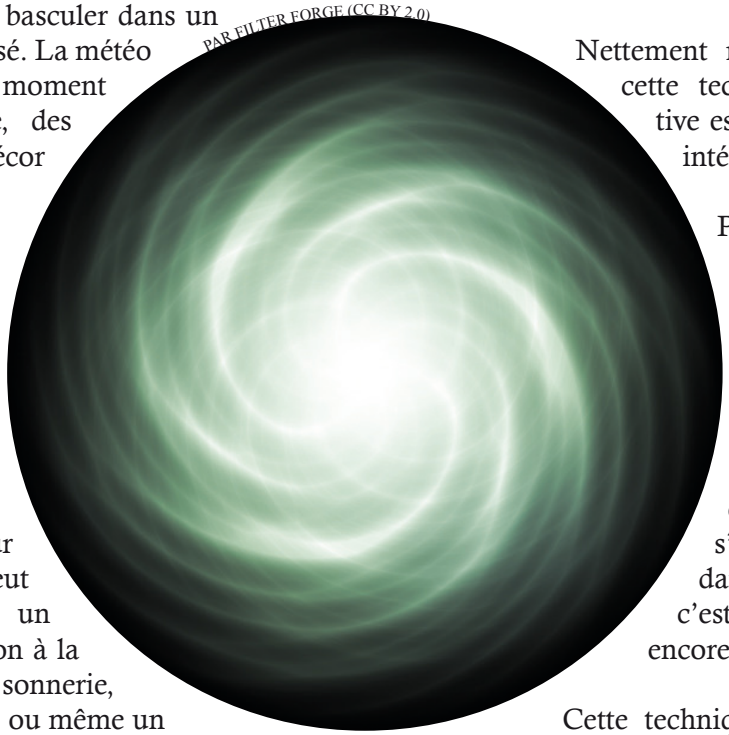
Passé PJ 1 : de son emplacement il se souvient que c'est un homme qui a tiré.

Passé PJ 2 : il a vu une femme qui courait avec quelque chose à la main.

Passé PJ 3 : il se souvient d'un reflet sur un des toits longeant l'avenue.

Prévenir lors d'un changement temporel

Le meneur de jeu peut vouloir faire en sorte de ne pas rompre sa narration pour initier le flashback. Dans ce cas, des éléments de contexte doivent permettre de comprendre qu'on vient de basculer dans un événement passé. La météo a changé, le moment de la journée, des éléments du décor ont disparu…


PAR FILTER FORGE (CC BY 2.0)

Il faut que les joueurs réalisent qu'ils se sont déplacés dans l'espace et surtout dans le temps.

Un meneur inventif peut aussi utiliser un bruitage. Un son à la bouche, une sonnerie, une musique… ou même un élément lumineux ou visuel.

Bref, quelque chose qui permet immédiatement aux joueurs de comprendre que la narration vient de changer de cadre. Des méthodes identiques peuvent aussi être utilisées pour la technique qui va suivre.

Un meneur de jeu particulièrement vicieux peut aussi choisir de basculer du présent au flashback sans prévenir le groupe et sans donner d'indications. C'est risqué car les joueurs pourraient faire agir leurs personnages de manière incohérente ou absurde s'ils ne comprennent pas assez vite.

Je doute qu'il soit réellement intéressant que les joueurs eux-mêmes ne se rendent pas compte des changements temporels… Mais après tout, pourquoi pas : il suffirait que le scénario lui-même intègre ces bascules dans l'intrigue.

Le Flashforward ou prolepse pour les crâneurs

Exactement l'inverse de la technique précédente, il s'agit cette fois de faire vivre aux joueurs un événement, une situation ou une rencontre qui n'ont pas encore eu lieu.

Nettement moins utilisée, cette technique narrative est pourtant fort intéressante.

Point essentiel, le flasforward renseigne le ou les joueurs que leur personnage va survivre à la scène en cours. En effet s'ils agissent dans le futur, c'est qu'ils y seront encore en vie.

Cette technique permet de laisser croire aux joueurs qu'ils ont « réussi », tout en leur laissant doucement comprendre que tout ne s'est probablement pas aussi bien déroulé qu'ils ne l'avaient souhaité.

Les souvenirs vont alors petit à petit être vécus dans un futur, éventuellement de plus en plus proche de l'instant présent, pour finir par rejoindre le présent, au moment du climax du scénario.

Cette vision implique que le futur ne peut être modifié.

Cuisine du MJ



PAR QUITHOMAS (CC BY-NC 2.0)

Bon, il faut un exemple !
Grossier mais simple… Prenons un univers du type Dungeons & Dragons

Présent : Les PJ entrent dans un donjon.

Futur : Les PJ partagent un trésor de pièces d'or.

Présent : Ils visitent des salles et combattent des monstres.

Futur : Ils nettoient leurs nouvelles armes. « Tiens, leurs armes magiques ne sont plus là ? »

Présent : Ils entendent un grognement terrible, en débarquant dans une grotte.

Futur : Plusieurs d'entre eux, gravement brûlés, ont besoin de soins importants.

Présent : Un dragon de trente mètres débarque en crachant des flammes.

Futur : Ils sortent de la grotte en portant les blessés, peut-être les morts.

Présent : Ils sont en train de jouer aux merguez trop cuites face à un dragon déchaîné.

Un autre, mais cette fois le futur rejoint petit à petit le présent. Prenons un jeu de rôle d'enquête classique

Présent : les investigateurs entament une enquête sur un homme soupçonné de meurtre.

Futur : ils sont dans un cimetière, pour un enterrement.

Présent : ils rencontrent leur commanditaire, qui n'a aucune piste à leur fournir.

Futur : le commanditaire leur laisse un message inquiétant.

Présent : ils finissent par avoir une piste sur l'homme soupçonné.

Futur : ils voient leur commanditaire qui donne une enveloppe de documents au suspect.

Présent : ils débarquent chez le suspect pour l'arrêter.

Futur : dans l'appartement, ils sont face à leur commanditaire, enchaîné. Le suspect les menace avec un couteau.

Présent : Ils descendent un escalier une lampe torche à la main… Et découvrent leur commanditaire enchaîné et menacé par le suspect.

Vous n'êtes pas obligé de dire aux joueurs s'ils sont dans un flahsback ou dans un flashforward et il est même possible de les mixer. Ou bien de commencer par des flashbacks et puis de passer à des flashforwards sans prévenir. Généralement, ils comprendront qu'il s'agit du futur à mesure que les souvenirs se rapprocheront de la scène du climax final.

Le Flash-sideway ou aftolepse

Encore plus tordue, cette technique consiste à narrer un événement qui se passe dans le présent, mais dans une réalité alternative, en parallèle.

Il s'agit de montrer aux joueurs les conséquences d'un choix, en leur faisant vivre ce qui n'est pas arrivé. En effet c'est le passé qui a construit le présent dans lequel ils sont, si ces choix passés avaient été différents, le présent le serait aussi. C'est ce présent alternatif que l'on va vivre à travers un flash-sideway.

À l'inverse de la technique précédente, le futur n'est pas figé, il peut être changé selon les décisions prises dans le passé. Mais, car il y a un mais, (ce ne sont que des joueurs), le flash-sideway ne permet pas pour autant de changer les événements.

Les joueurs ne sont qu'observateurs de ce qu'ils ne deviendront jamais, si ce n'est le temps d'un rêve, dans une réalité rêvée, ou vécue après la mort.

Exemple !

Présent : « Bouh ! J'ai perdu mon pied dans un piège à loup. J'aurai dû faire attention ! »

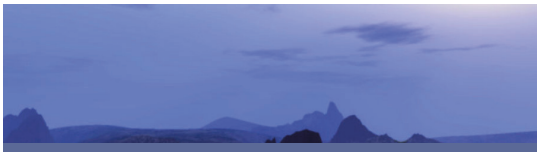
Présent alternatif : « Ha que j'aime courir pieds nus dans l'herbe, je prends soin de mes pieds ! »

La série *Lost* est probablement l'un des meilleurs condensés pour illustrer ces techniques narratives. Elles sont également utilisées dans moults films (comme le magistral *Memento*), séries ou romans, mais *Lost* en fait un usage immodéré, vous donnant de nombreux exemples.

Pour terminer sur le flash-sideway, car j'en vois certains qui se demandent à quoi ça peut servir ! À vrai dire l'usage est relativement limité, mais pour les jeux de rôle un peu sombres, narratifs, avec des joueurs impliqués, il est toujours agréable pour le meneur de leur montrer ce qu'ils vont louper, ce qu'ils ne seront pas. Ayant, une fois encore, fait le mauvais choix…

Gnark ! ■

Fabrice Pouillot



Del Armgo JdR

Retrouvez Fabrice Pouillot dans son fanzine !

La Saltarelle est disponible

en téléchargement gratuit…

et sur **Lulu.com** !



PAR AT_DOUG88888 (CC BY-NC-SA 2.0)

Le temps, partenaire de l'histoire

Le temps en jeu de rôle, comme dans la littérature, est élastique.

Sa maîtrise est de la responsabilité du meneur de jeu mais aussi des joueurs.

Dans une partie de jeu de rôle, le temps est granulaire et se présente sous diverses formes…

Prenons le temps de l'explorer !

Le temps court

Le round de combat définit traditionnellement le laps de temps le plus court en jeu de rôle. Chaque livre de base décrit comment le gérer, inutile donc d'en parler ici.

Le temps d'une scène

Une scène de quelques minutes permet de décrire une attitude, une action générale avec un but à court terme : par exemple, lors d'une réception, collectionner les nouveaux contacts, consacrer les premières minutes

de la scène à un objectif précis (localiser un personnage et ne plus le lâcher)

Technique pour le meneur de jeu

Lors de ces scènes, vous pouvez faire varier la vitesse du temps et le ralentir si nécessaire, pour jouer une conversation entre personnage joueur et non-joueur ou proposer une description précise. Les joueurs peuvent demander un ralentissement ou une accélération du temps, à leur convenance. Souvenez-vous tout de même que faire une ellipse temporelle nécessitera toujours un résumé exact des événements, du point de vue des personnages des joueurs.

Les scènes qui s'étirent sur plusieurs jours

Certains scénarios ou campagnes nécessitent l'usage d'ellipses. Vous pouvez demander à vos joueurs de décrire leurs actions, jour par jour, pendant cette pause. Ce genre de technique s'avère utile dans certaines situations, comme les voyages, où il ne passe pas forcément grand-chose… Ce peut être l'occasion de faire une pause jusqu'à la séance suivante.

Pour les joueurs, ce sera le moment d'augmenter les caractéristiques sur leur fiche de personnage et dépenser les points de compétences acquis ; il suffit de dire au meneur de jeu que leur personnage, chaque jour, consacre tant d'heures à l'apprentissage d'une nouvelle compétence. La progression du personnage s'inscrit alors dans une histoire continue et rend l'acquisition de nouvelles capacités plus logique pour les autres joueurs.

Quelques idées pour rendre ces temps dynamiques :

En tant que meneur de jeu, donnez le sentiment à vos joueurs que le monde continue de vivre sans eux. Sous la forme de changement de météo, de nouvelles ou de rumeur qui leur arrivent aux oreilles, si les personnages voyagent, décrivez les changements de paysage, les évènements, à mesure que le temps passe.

Devenir vieux entre deux histoires

Les personnages des joueurs peuvent devenir vieux, surtout si le temps passe entre deux histoires. Quand on lit *Ça,* le roman de Stephen King, l'histoire propose de rassembler deux scénarios, liés entre eux par des personnages qui l'ont vécu à deux âges différents. Ce schéma peut vous inspirer pour une campagne, le premier volet de celle-ci pourrait se dérouler soit durant l'enfance des héros, soit au début de leur apprentissage. La seconde phase pourrait se dérouler avec des belligérants identiques, mais les héros ont vieilli, ils ont évolué, sont devenus plus expérimentés, mais aussi peut-être plus fragiles, leur responsabilité et leur ennemis ont évolué.

Le temps entre ces deux phases de la campagne sera résumé en une partie qui résumera peut-être plusieurs décennies, où les personnages des joueurs décriront ce qu'ils sont devenus.

L'espace et le temps

Dans les univers de science-fiction, selon le type, on peut considérer que le temps peut «bloquer» certains phénomènes ou nouvelles, parce que les distances sont énormes, entre les scènes. Pour un vaisseau qui voyage plus vite que la lumière, il est possible que les personnages soient en décalage complet entre plusieurs événements, arrivant à différents points de l'empire stellaire qu'ils parcourent. Seuls les vaisseaux sont capables de colporter les nouvelles du reste de l'empire, mettant à jour les nouvelles à mesure des arrivées et des départs des vaisseaux. On peut aussi imaginer que les nouvelles voyagent ainsi dans un territoire composé de plusieurs systèmes stellaires.

Mise en situation

Des joueurs sont recherchés sur un système à trois années-lumière de l'endroit où ils se trouvent actuellement. Après trois semaines d'une relative tranquillité sur ce monde, un vaisseau de

Cuisine du MJ



PAR SHOOTING CHRIS (CC BY-NC 2.0)







commerce arrive avec, dans son système d'information, les avis de recherche qui sont transmis instantanément à l'ensemble des services de maintien de l'ordre du système. D'un coup, les personnages des joueurs passent, sans avertissement, de citoyens lambda de l'empire à ennemis publics numéro 1.

Dans un univers médiéval ou antique, on ne compte pas en distance, mais en temps de voyage. Un village à quelques lieues peut être, en fait, à 3 jours de voyage, parce qu'il faut traverser une forêt très profonde et dangereuse. Là encore, les communications ne sont pas instantanées entre différents points. Bien que le concept d'univers soit totalement différent, les nouvelles voyagent à la vitesse des différents colporteurs de nouvelles, comme dans un univers de science-fiction qui ne maitriserait pas les communications capables de dépasser la vitesse de la lumière.

Le voyage dans le temps

Le voyage dans le temps est intéressant à aborder en jeu de rôle. Il faut toutefois prendre en compte l'idée que le temps est difficile à manipuler, que les modifications effectuées dans le passé vont transformer le « présent » des personnages des joueurs.

Le voyage dans le temps implique, pour le meneur de jeu, une grande préparation de sa campagne et une grande capacité d'improvisation. Les univers qui se prêtent aux campagnes temporelles, entre différentes périodes de temps, sont généralement ceux où les personnages des joueurs sont des immortels ou de quasi-immortel : vampire, elfes, highlander, prince d'ambre, ange, démon, Nephilim. Le temps se déroule alors dans un seul sens, du passé vers l'avenir, il faut parfois être capable de faire des pauses, via des périodes de torpeur (pour les vampires) ou d'inter-période d'incarnation (pour les Nephilim). Chacune de ces périodes est donc le prétexte à changer le «cadre» de la campagne, l'histoire évolue sans les personnages, de nouvelles découvertes se font, de nouvelles technologies voient le jour et le paysage politique change au gré de l'histoire. Ce type de campagne, qui s'étire dans le temps, réclame un peu de travail historique pour mettre dans le contexte les joueurs à chaque changement de période, mais le meneur peut étirer une vraie métahistoire. Les belligérants mortels changent, les immortels tirent toujours les ficelles, en changent ou complotent avec différents masques.

Les voyages dans le temps peuvent aussi faire aller les personnages des joueurs dans le passé.

Dans ce cadre, il faut prendre en compte que la modification du passé aura certainement un impact sur le présent. Par exemple, aller tuer une personnalité politique majeure, avant qu'elle soit connue ou non, peut changer le cours de l'Histoire. Est-ce que tuer un anonyme dans le passé peut perturber l'histoire et créer un univers alternatif ?

Voilà donc quelques questions que peuvent poser les voyages dans le temps. Il faut que le meneur de jeu prenne bien en compte tous ces paramètres et soit capable, avant le départ de la campagne, de dire ce qui va arriver en fonction des actions des personnages. ■

Christophe Calmes



PAR QSIMPLE (CC BY-NC-SA 2.0)

Jouer des créatures à longévité différente

Vous les voyez venir, nous allons parler des elfes. Bon, mais pas que. Dans nombre d'univers de fantasy et SF, en fait, dès qu'on y trouve différentes espèces intelligentes, on y trouve différentes longévités, et ce souvent au sein même d'un groupe de personnages, qui n'ont rien demandé, et qui aimeraient bien pouvoir continuer à jouer leur cliché ethnique sans s'occuper de la variable longévité, devenue un élément de background bon marché, tel le paprika pour décorer les assiettes.

C'était trop beau pour durer : votre serviteur va donc humblement tenter d'épicer votre roleplay, comme on dit en patois. Parce qu'étant les humains que nous sommes, il n'est pas évident de s'imaginer dans la peau d'un personnage qui devrait pouvoir vivre la bagatelle de 350 ans, ou à l'inverse qui risque de finir ses vieux jours avec une longue barbe et des rhumatismes… à 35 ans. Ce que je raconte n'est donc pas à prendre comme parole d'Évangile (certaines idées sont même particulièrement capillotractées, si vous voulez mon avis).

Voyez-les plutôt comme un moyen de vous proposer des idées. À moindre échelle, vous



PAR JUR66 (CC BY-NC-ND 2.0)

pourrez même utiliser ces astuces pour jouer un gamin ou un vieux.

Déjà vu

Pourquoi les représentants des races à grande longévité sont-ils souvent dépeints comme distants et blasés ?

Ils ont tout vu tout vécu, ou presque. Voyez les elfes de Tolkien : ils s'en vont, tellement ils s'ennuient, alors que c'est la guerre partout. De toute façon, la fin du monde, certains d'entre eux l'ont déjà vécue plusieurs fois… Alors pour eux, cette apocalypse-là, c'est du réchauffé.

Bien sûr, ça ne veut pas dire qu'il faut jouer le cafard en permanence. Au contraire, quand il arrive un truc nouveau dans la vie de votre dodécagénaire, sortez l'émotion ! La nouveauté est rare quand on a cet âge-là, elle se savoure d'autant plus quand elle daigne réapparaître.

Les voyages et les métiers

Je mets les deux dans le même sac, non pas parce que voyager est un métier, mais parce qu'un métier est un voyage, et changer de métier en est un autre. Et si le monde est vaste, en faire le tour peut prendre du temps. Si vous en avez peu, vous n'allez pas vous disperser. Si vous en avez plein, vous n'êtes probablement pas resté dans votre bled toute votre vie.

Imaginez que vous avez 150 ans et qu'il vous en reste le double à vivre. Si je vous demande quel est votre métier, vous devez répondre « En ce moment ? ». Dans un monde d'une logique trop idéale, les gens de grande espérance de vie devraient donc être plus polyvalents que ces éphémères humains, contraints à se spécialiser pour être efficaces. *Dungeons & Dragons* a trouvé la parade : les humains apprennent plus vite que les autres races, ce qui vous permet de vous triclasser comme tout le monde.



PAR ORK DE ROOU (CC BY-NC-ND 2.0)

Gestion des ressources… et des sentiments !

Souvenez-vous en lorsque c'est vous qui négociez. On vous promet une prime à la fin de l'année ou un plan de carrière sur une décennie ? Si vous n'en avez plus qu'une ou deux dans votre vie, vous allez préférer un paiement à plus court terme. Si vous comptez plutôt en siècles, c'est un bon (début de) plan.

C'est un peu la même chose pour les dépenses. Plus votre vie est courte, plus vous faites circuler l'argent. Les elfes, c'est pas bon pour le commerce, ça ne fait qu'ouvrir des comptes d'épargne.

Un tuyau bonus ?

Tout ce qui est valable pour les sous est souvent valable pour les sentiments.

Prise de risque et attachement

Soyons francs, si l'on vous dit qu'il vous reste quelques centaines d'années à vivre, vous allez au casse-pipe avec le même enthousiasme que s'il vous en reste quelques unes ?

Vous pouvez déjà préparer vos répliques du type « Pas du tout, je n'ai pas peur, je garde juste un peu de courage pour mes belles années ». Vous comprenez, maintenant, pourquoi les elfes se battent à l'arc ?

Mais assez parlé de vous : parlons des autres. Si vous traînez avec des gens de peu de longévité, essayez de ne pas trop vous attacher.

Parce qu'une chose est quasiment certaine : vous les verrez mourir. Jouez le quitte ou double : si vous ne pouvez pas vous empêcher de vous attacher, vous aurez le droit de péter un gros câble le jour où ça risque d'arriver.



PAR NEILSPHOTOGRAPHY (CC BY 2.0)

Les rituels

Il faut se l'avouer, les choses du quotidien se répètent tous les jours de l'année. Ça vous en bouche un coin, pas vrai ? Sauf que tous les jours d'une année, multipliés par votre durée de vie totale, ça ne donne pas le même résultat si vous vivez plusieurs siècles. Un être à grande longévité aura tendance à changer régulièrement de rituels. Parce qu'il a déjà eu le temps de les remettre en question ou de s'en lasser. Il devient nécessaire de changer ses habitudes, voire de se rebeller contre l'ordre établi.

Au contraire, si votre temps est compté, vous n'avez pas le loisir de philosopher. Si votre espèce a des rituels en place depuis la nuit des temps, ils n'ont probablement jamais été remis en question : tout le monde les respecte, surtout s'ils ont trait à des notions de survie de l'espèce (au hasard, la fécondité). Si elle n'en a pas, il y a peu de chances qu'elle en développe. Bande de barbares.

L'isolement

On vous a sûrement déjà fait le coup de la race d'immortels qui vivent reclus dans un coin perdu. Ils sont xenophobes ? Pas nécessairement, c'est juste qu'ils en ont marre des humains qui naissent, crient en agitant leurs bras et meurent. Comme les mouches en été : c'est juste une nuisance. De temps en temps, un peu de solitude fait du bien.

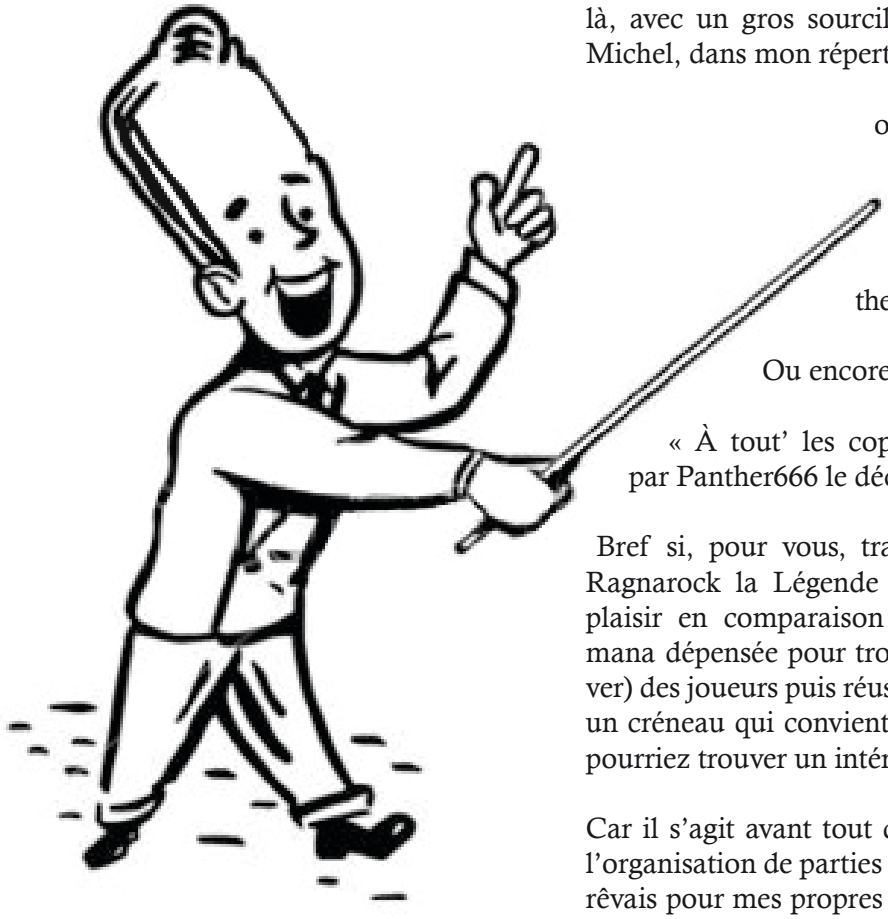
Et si vous êtes de ceux-là, lorsqu'on vous demande ce que vous y faites, sur votre île, n'hésitez pas à répondre que c'est la débauche totale. Les gens arrêteront de vous embêter avec ça, et de toute façon c'est probablement vrai. ■

Olivier Chabiron



Un dé dans la face

C'est quoi d'abord ?



Présentation du projet

Si l'organisation de vos parties de jeux de rôle commence souvent par quelque chose comme :

« C'était quoi le nom de famille de Michel ? Tu sais, le petit brun, là, avec un gros sourcil ? J'en ai six, des Michel, dans mon répertoire… »

ou :

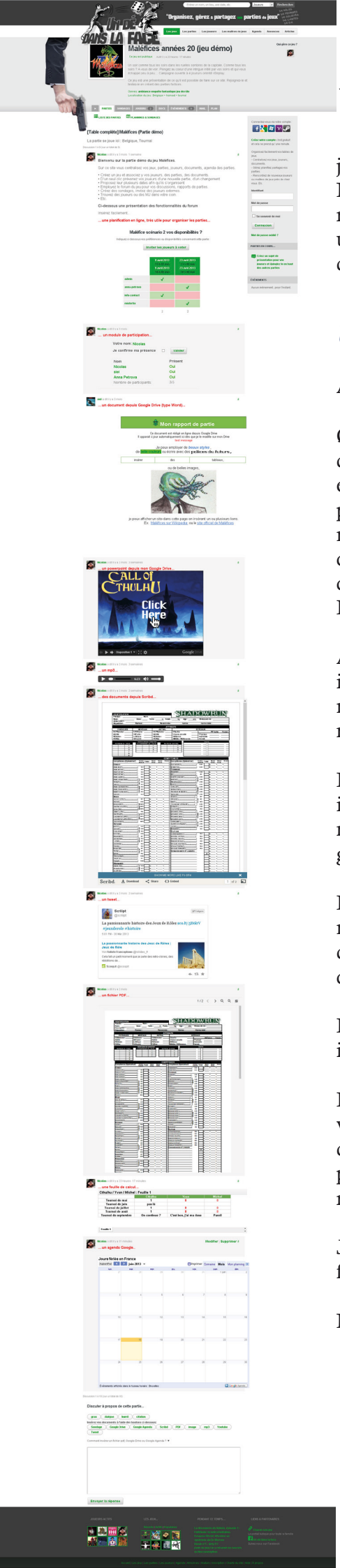
« T'es sûr que c'est bien le mail de Michel, ça : panther666@voila.fr ? »

Ou encore :

« À tout' les copains. Tweet posté par Panther666 le décembre 2007 ».

Bref si, pour vous, traquer et zigouiller Ragnarock la Légende est une partie de plaisir en comparaison de la somme de mana dépensée pour trouver (voire retrouver) des joueurs puis réussir à les caser dans un créneau qui convient à tous, alors vous pourriez trouver un intérêt certain à ce site.

Car il s'agit avant tout d'un outil d'aide à l'organisation de parties de jeux. Ce dont je rêvais pour mes propres parties. Et comme



© UN DÉ DANS LA FACE

je n'en ai pas trouvé, j'ai mis les mains dans le cambouis. Je suis Nicolas Crombez, pas vraiment informaticien, mais grâce aux ressources disponibles sur le net, il est relativement facile de bricoler un site communautaire sans avoir de connaissances pointues dans le domaine.

Un dé dans la face, ça sert à quoi au juste ?

Alors il y a plusieurs facettes au projet.

Quand on est meneur de jeu ou organisateur, je trouve important d'avoir non seulement les joueurs sous la main mais aussi les parties et les outils nécessaires à leur bonne organisation. Sur le site, il y a la possibilité de créer des sondages sur des dates (comme l'outil Doodle, mais en interne). Il y a également un module de participation afin de confirmer sa présence. Il y a aussi un système d'annonces et de publications d'événements, qui sont automatiquement relayées sur la page Facebook d'Un dé dans la face.

Amateur de Google Drive (que je trouve décidément très utile), je l'ai intégré aux parties, de manière à synchroniser mes documents depuis mon Drive (je pense notamment aux rapports de parties ou de tournois). Il est aussi possible de stocker des documents et de les partager.

Le site me semble souple à utiliser, il conviendra aux maîtres de jeux isolés ou aux clubs et associations. Il y est par exemple facile d'organiser des tournois ou de tester l'un ou l'autre prototype de jeu en groupes restreints et masqués.

L'idée est également de permettre aux participants d'entrer facilement en contact et de constituer un annuaire des joueurs, meneurs de jeu et jeux disponibles près de chez soi, le tout représenté sur une carte pour une meilleure visibilité.

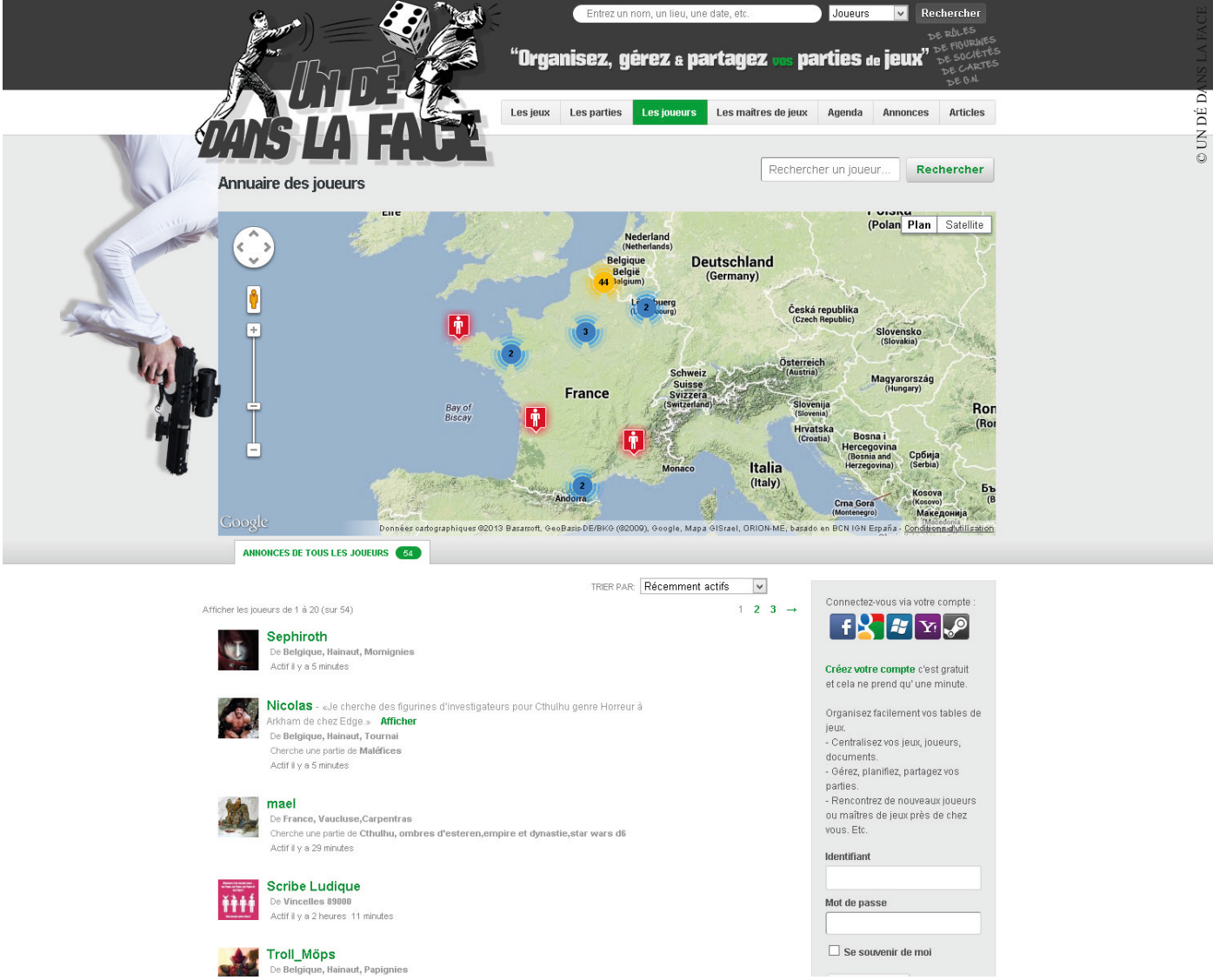
Le site est en consultation libre, il n'est donc pas obligatoire de s'y inscrire, sauf si l'on souhaite interagir.

Bien sûr, il n'est pas exempt de défauts. Bogues et autres pages introuvables s'y côtoient parfois. Il serait également utile de synchroniser des modules entre eux. Mais je pense qu'il a un réel potentiel, j'ai du pain sur la planche et j'y prends un réel plaisir. Les encouragements, retours et témoignages des membres m'apportent beaucoup.

Je remercie déjà ceux qui m'ont aidé à aboutir à ce projet et à le faire évoluer.

Merci aussi à Benoît pour la mise en lumière de cet outil. ■

Nicolas Crombez



Ce site est le vôtre, à vous de jouer !

Quelques fonctions clefs :

- Gérer et partager facilement des parties de jeux de rôle, de sociétés, de plateaux, de cartes, GN, etc.
- Réunir vos joueurs, parties, documents, dates de jeu, etc. en un même endroit.
- Avertir automatiquement par mail vos joueurs des parties organisées sur le site.
- Planifier vos parties en proposant plusieurs dates à vos joueurs, directement sur le site.
- Faire découvrir et mieux connaître les jeux que vous maîtrisez et organisez, d'inviter ou de bannir les joueurs que vous souhaitez,
- Permettre aux joueurs de s'inscrire et de discuter aux parties que vous proposez,
- Publier ou lire des comptes-rendus de parties, et autres documents directement sur le site.
- Publier des annonces et événements sur le site, relayés sur Facebook.
- Envoyer et télécharger les documents relatifs à vos jeux et parties : feuilles de personnages, règles diverses, aides de jeux, scénarios, etc.
- Trouver les joueurs et maîtres de jeux près de chez vous.



Liens

Le site :
www.undedanslaface.com

La page Facebook : www.facebook.com/pages/Un-d%C3%A9-dans-la-face/196555623831155

Email de contact :
info@undedanslaface.com ■

© UN DÉ DANS LA FACE

Salle de jeu



© NICOLAS CROMBEZ



© THOMAS GERVAIS

Le Maître du Temps

« Dis, tonton Kerlaft, tu nous racontes une de tes aventures ?

— Non pas ce soir, je voudrais lire tranquillement mes *Chroniques d'Altaride* sans que des petits démons viennent m'échauffer les esgourdes.

— S'il te plaît, tu avais promis ! Allez ! Sinon on dira à Tata que tu es parti faire un jeu de rôle au lieu d'aller à ta réunion de travail !

— Bandes de misérables gremlins, venez sur mes genoux, ne commencez pas à gigoter et surtout ne m'interrompez pas ! »

Il y a fort longtemps, lorsque la magie et les créatures fantastiques faisaient encore partie du quotidien de notre monde, une aventure des plus intrigantes allait changer le destin d'un petit mage apprenti.

Une lumière scintillante dansait sur les murs du temple, le jeune mage était terrorisé. Il tenait maintenant un nourrisson dans ses bras rachitiques. Il l'avait drapé dans une vieille chemise de lin sale et ne savait comment contenir ses cris stridents. Le charme magique allait cesser et le gardien le mettrait en pièces. Son vieux Maître n'était plus, c'en était fini également de son apprentissage, à moins que… Non, trop dangereux, les glyphes de garde de la tour de son maître le tueraient sans désactivation.

Le temps allait manquer… Ah, le temps ! Maudit temps ! C'était lui, la cause de ses malheurs. Toutes ces années de recherches, pour ce fiasco ! Toute sa vie gâchée ! Il était

Préface et explications douteuses sur la genèse de cette nouvelle

Par Kerlaft le Rôliste

Le temps est une chose incroyable, on en a tous mais souvent on le gaspille. Tout le monde court après et personne ne le rattrape jamais.

La rédaction et l'illustration de cette nouvelle a été l'objet d'une véritable course contre le temps.

Pour pouvoir écrire, je me suis mis en mode MJ narratif habitué à l'improvisation, si bien que les idées ont déferlé toutes seules.

Si vous avez lu l'interview me concernant, vous savez que je raffole des anecdotes car, comme je dis souvent lorsque je traverse un moment difficile ou une situation cocasse, j'ai pour habitude de me dire que ça me fera des souvenirs à raconter plus tard.



Ceci dit, pour l'anecdote, c'est un challenge de malade que m'a proposé le rédacteur en chef Benoît Chérel. Inconscient que je suis, j'ai sauté à pieds joints, emportant avec moi le formidable dessinateur Thomas Gervais dans les sables mouvants de ce sablier qu'a été ce court compte à rebours.

Relevant le défi, malgré ma vie de papa, mari, soignant, rôliste, j'ai écrit cette nouvelle, la première de ma vie, pendant les seuls moments que mon emploi du temps le permettait.

Parmi les endroits les plus originaux et conditions dans lesquelles j'ai écrit, je pourrais citer les files d'attentes des caisses des magasins et supermarchés avec quelques brides écrites sur des tickets de caisses, les transports en communs (debout m'écrasant sur mes voisins à chaque coup de frein), les WC (ne prenez pas cet air dégouté, c'est le seul moment où on est vraiment tranquille), les fast foods, en écrivant sur des serviettes en papier et en désespérant de voir mes adorables enfants s'essuyer dessus, en voiture aux feux rouges ou dans les embouteillages, ou encore entre deux sonnettes au boulot.

Ces quelques jours, voire heures de ce compte à rebours sur le thème du temps ont été très éprouvants.

Merci à ma tendre épouse pour ne pas avoir sorti le marteau 100 tonnes de *Nicky Larson* lorsque j'écrivais au lieu de l'aider avec les enfants et la maison.

Je remercie aussi Thomas Gervais pour son remarquable sang-froid, sa bonne humeur et sa redoutable efficacité car il ne pouvait commencer à illustrer que ce qui avait déjà été écrit. Merci Thomas d'avoir accepté de rentrer dans le cerveau délirant de Kerlaft le Rôliste et de donner vie par tes superbes illustrations à ma nouvelle : *Le Maître du temps*.

Enfin, voudrais surtout remercier Benoît Chérel, le bien-aimé rédacteur en chef des indispensables *Chroniques d'Altaride*, d'avoir éveillé en moi une facette que je ne me connaissais pas : le Kerlaft le Rôliste « écrivain ». Je le remercie d'avoir donné ici à Kerlaft le rôliste une tribune pour le laisser s'exprimer et s'ébattre en toute liberté, malgré tous les risque encourus par son incontrôlable tempérament.

Si cette nouvelle vous plaît, je serais ravi d'en écrire d'autres. Et si elle ne plaît pas, et bien tant pis, j'écrirais pour moi tout seul car maintenant que j'y ai goûté, j'adore ça. Dans tous les cas, n'oubliez pas, « Kerlaft le rôliste wants you to read *Chroniques d'Altaride* ! »[1] ■

1 « Kerlaft le rôliste exige que vous lisiez les *Chroniques d'Altaride* ! »



rentré au service du Maître à l'âge de dix ans. Plus de trente ans d'humiliations, de privations, d'esclavage même, pourquoi ? Pour mourir bêtement si près du but, avec de surcroît un bébé braillard dans les bras ?

Hors de question !

Il prit une grande respiration et machinalement fouilla dans sa poche. Un sucre d'orge ! Sauvé ! Le Maître souffrait du mal du sucre et, en bon assistant, il se devait de pouvoir lui en fournir à tout moment. Ce petit bout de sucre allait pouvoir faire taire le bébé…

Il déchira, à l'aide de son petit couteau, le bas de sa robe de bure. Il enfila en bandoulière le cercle de tissu et y plaça le nourrisson occupé à suçoter son morceau de sucre d'orge. Avec une infinie précaution, il reboucha la petite fiole au liquide translucide à moitié renversée sur le sol de marbre rose et l'enfouit dans une poche secrète de sa robe.

Il reprit alors le bâton noueux surmonté d'une sphère grise du Maître et mémorisa mentalement la formule d'activation de ses pouvoirs. Il tremblait d'excitation à l'idée de se servir de cet artefact. Autrefois, le Maître l'aurait transformé en gobelin pour avoir osé poser la main sur son bâton.

Sur l'objet, une sinistre créature était allongée sur le flanc, remuant doucement ses griffes. On pouvait voir le un œil s'agiter sous les paupières fermées du monstre.

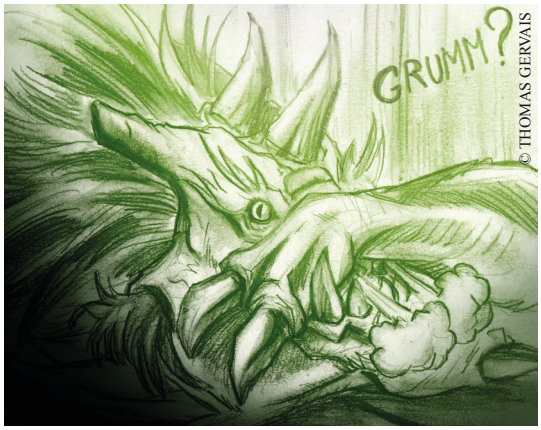
Malgré sa frêle constitution, l'apprenti chargé du bébé, du bâton et d'un petit sac à dos commença à courir à travers les couloirs sombres du temple. Gauche, droite, droite, gauche, tout droit et droite encore. Il connaissait le chemin par cœur. Il l'avait étudié pendant des mois pour le compte du Maître, dans de vieux parchemins jaunis, dans les sous-sols mal éclairés des prestigieuses bibliothèques des plus grandes cités.

Son cœur battait à tout rompre. Maigre et

faible qu'il était de toutes ces privations et contraintes qui avaient rythmé sa pitoyable vie. Depuis son entrée au service du Maître, il avait passé chaque jour de sa misérable existence à étudier des heures durant dans des ouvrages et grimoires. Ses seules récréations étaient de servir de larbin au Maître.

Il s'accorda une minute de répit pour ne pas tomber évanoui.

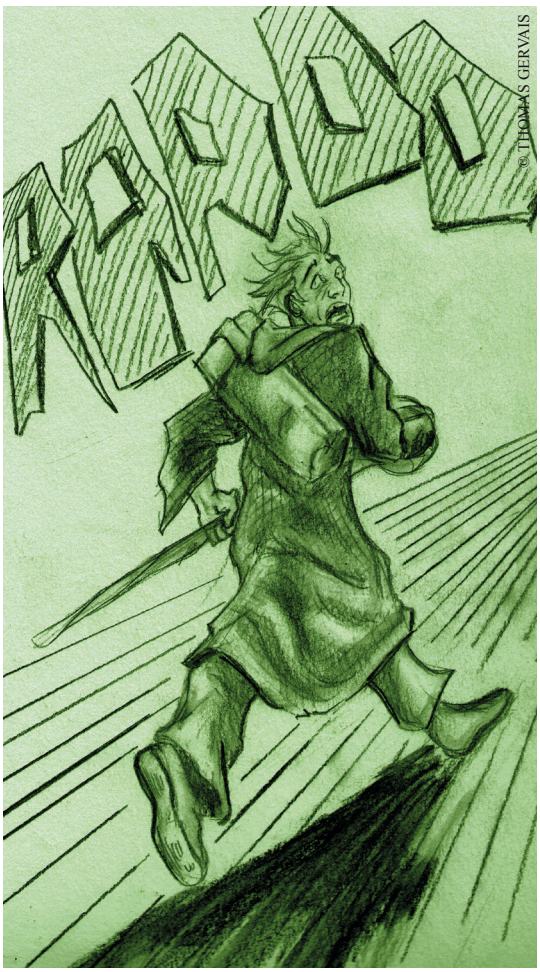
Un hurlement effroyable retentit derrière lui. Le gardien venait de se réveiller. Ivre de rage et encore sonné d'avoir été victime d'un puissant sortilège d'endormissement, la créature tentait de se mettre debout, griffant le marbre comme du sable et se débattant pour animer ses membres encore endormis.



Une violente poussée d'adrénaline parcourut le corps endolori de notre pauvre apprenti, lui donnant la force de se remettre à courir pour sa vie.

La salle du téléporteur n'était plus très loin, le grand miroir magique qui trônait au centre de la pièce était la seule porte qui reliait ce temple hors du temps et de notre dimension jusqu'à notre monde. Dans son dos, il entendait le marbre céder sous la puissance des griffes du gardien qui s'élançait, défonçant les murs de son corps difforme et démesuré à chaque angle.

Plus que quelques mètres le séparait du miroir magique. Il imaginait déjà les formidables mâchoires de la bête se refermer sur sa nuque séparant sa tête de son corps.



Un fracas épouvantable lui fit tourner la tête. Un des murs de la salle du miroir venait de voler en éclats. Le gardien, dans son élan incontrôlable, y avait encastré ce qui devait être son épaule et s'apprêtait à courir pour déchiqueter l'intrus dès qu'il pourrait retrouver son équilibre.

Bâton pointé en avant, le mage novice hurla la formule magique. Le grand miroir se transforma instantanément au contact de l'artefact. Sa surface translucide se mit à onduler, parcourue de reflets étincelants.

Notre fugitif plongea dans la lumière lorsque les monstrueuses dents du gardien se refermèrent. L'apprenti sentit pendant un instant dans sa nuque le souffle pestilentiel de la créature d'outre-tombe.

Au moment de s'écraser sur le sol de pierres défoncé dans les ruines découvertes par les larbins du Maître quelques jours plus tôt, le mage en herbe eut le réflexe de s'infliger un


© THOMAS GERVAIS

ultime et violent coup de rein afin de tomber sur le dos dans un cri étouffé. Il avait sauvé le bébé.

Il demeura étendu sur le sol quelques minutes à regarder le passage des nuages dans le firmament, puis, se rassit avec difficulté, pleurnichant et gémissant sous les douleurs de son corps maltraité.

Puis il se passa quelque chose qui le transforma, pour la première fois de sa minable vie, il se mit à rire aux larmes : le bébé lui tendait sa tétine de sucre d'orge…



© THOMAS GERVAIS

« Et après ? Tonton Kerlaft ! Raconte-nous la suite ! S'il te plaîîîît !

— Non, c'est bon, là ! La suite une autre fois, j'ai plein de trucs à faire, moi !

— Tonton Kerlaft, raconte-nous la suite !

— Le coup des yeux du Chat Potté, c'est pas loyal… Bon d'accord je vous raconte la fin mais après, vous me fichez la paix. Et vous rangez la vaisselle, vous mettez la table et vous me laissez lire mes *Chroniques d'Altaride* tranquille ?

— Oui, oui, oui ! »

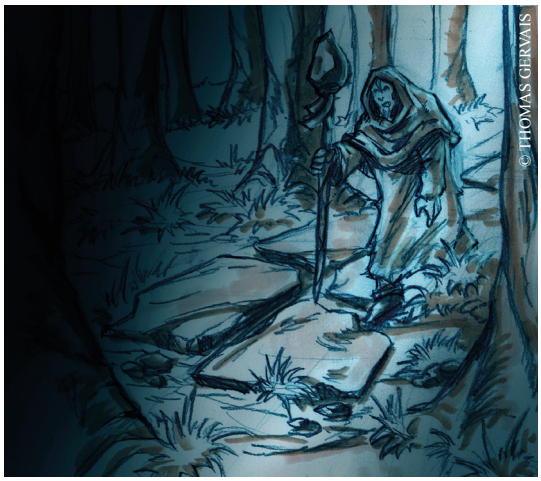
La silhouette encapuchonnée, appuyée sur un bâton lui-même surmonté d'un vieux bout de tissu, traversa la rue principale du petit village en claudiquant. L'homme dépenaillé courbait sous le poids d'un paquet, certainement un coupable larcin qui lui pesait sur le cou et le dos autant que sur son âme, c'est du moins ce que laissait comprendre les invectives et regards désapprobateurs des paysans et villageois honnêtes quand il passait devant eux. On ne pouvait pas leur en vouloir : dans un village prospère, la pauvreté et le désespoir étaient perçus comme des maladies contagieuses, dont il fallait se débarrasser.

Il se remémora ces derniers jours passés depuis sa sortie du téléporteur transdimensionnel.

Les sentiments arrivaient en lui, tel un ouragan d'émotions, comme le réconfort de retrouver sa mule et de chevaucher libre, puis la tristesse quand elle succomba à cette embuscade de kobolds sauvages. Cette fois

encore, le bâton du maître lui avait sauvé la vie.

Ensuite il se remémora la gentillesse de cette vieille veuve si maternante qui l'avait recueilli quelques jours, lui permettant non seulement de restaurer ses forces, mais aussi d'apprendre les rudiments de paternité afin de s'occuper du bébé. Un comble pour lui, que ses propres parents avaient vendu au mage pour une poignée de piécettes, car trop chétif pour travailler aux champs.

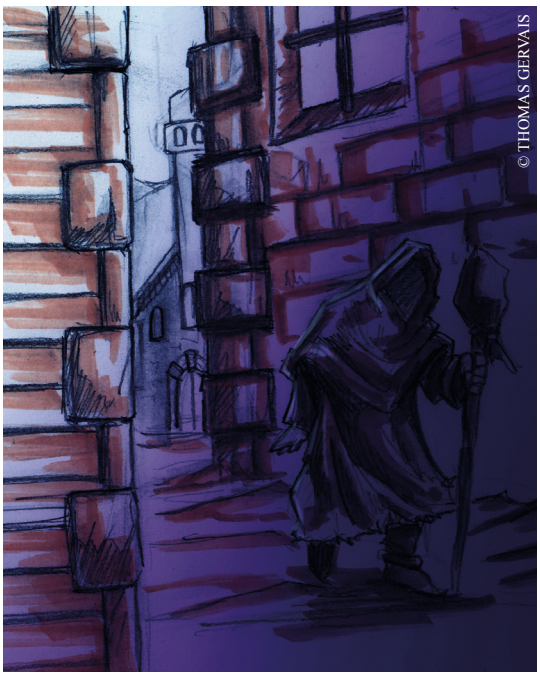


Il était reparti sur les routes, chargé de victuailles et d'une outre de lait.

C'est sur ces routes que la peur l'avait submergé. Les restes des cadavres en décomposition éparpillés des malheureux voyageurs assassinés par des voleurs de grands chemins lui avait fait prendre conscience de la mauvaise fréquentation de ces routes. Pour repousser d'éventuelles convoitises, il entreprit donc de se grimer en mendiant. Au vu de son état, ce fut chose aisée. Une cape empruntée à un mort et un peu de charbon sur le visage lui avait suffi. Les cloques sous les pieds lui donnaient naturellement la démarche d'un pauvre hère.

Péniblement il parcourut ce long trajet qui devait le mener à la tour du Maître.

Le dernier village traversé, le paysage lui semblait plus familier. Le vieux chêne protégeait toujours le vieux puits dans lequel il puisait l'eau chaque matin et, à quelques



pas de là, un ru se déversait dans l'étang où, un été, il avait batifolé avec la fille du chef du village. Quel souvenir nostalgique ! Il se demandait même s'il ne se souvenait pas plus précisément de la volée de bois vert qui avait suivi que du batifolage lui-même.

La haute tour de pierres noires se dressait devant lui. Aujourd'hui, sans le Maître, elle lui semblait aussi inquiétante que lorsqu'il l'avait découverte, trente ans auparavant.

Le champ de force mystique qui entourait le bâtiment grésillait imperceptiblement par endroits et vibrait d'une aura translucide. Mais le principal avertissement, qui rappelait aux audacieux visiteurs qu'aucune présence n'était souhaitée en ces lieux, était l'amoncellement des petits corps inanimés de rongeurs et d'oiseaux délimitant clairement la zone dangereuse.

L'apprenti mage esquissa un sourire, cette tour était imprenable, il le savait, du moins à la surface. Cet édifice ressemblait à des morceaux de glace, flottant dans du lait : la partie visible ne pouvait laisser deviner un immense réseau souterrain de salles et de tunnels. Quoiqu'il serait normal de se demander comment vivre et entasser autant de trésors dans une tour d'apparence aussi exiguë.



Les sous-sols de la tour, il en connaissait chaque pierre pour les avoir nettoyés chaque semaine pendant ces trente dernières années.

Sûr de lui, il s'approcha de l'épais enchevêtrement de ronces à quelques mètres à peine du puits. Grâce à une incantation magique et la puissance du bâton, les plantes acérées commencèrent a se tortiller jusqu'à former un profond tunnel végétal. Au fond, l'on pouvait entrevoir une grande dalle de pierre surmontée d'un gros anneau de métal rouillé. Pour la suite, il fallait attendre la nuit. L'apprenti prit alors sur lui de s'occuper du bébé et tous les deux s'allongèrent ensuite pour une longue sieste sous le chêne. La nuit promettait d'être longue…

Quand l'obscurité fut presque complète et que seule la lune et quelques étoiles éclairaient encore faiblement la tour, le mage en herbe s'approcha de la grande dalle. Seul un œil exercé était capable de reconnaître les sournois glyphes de protection magique qui gardaient cette entrée dérobée vers les souterrains secrets. Il prononçait les paroles du rituel de désactivation des runes. Une seule erreur, si infime soit-elle, les aurait réduits à l'état d'un petit tas de cendres, le bébé et lui.

Les runes magiques s'éclairaient maintenant d'une pâle lueur spectrale. Au dernier mot de l'envoûtement, une main invisible souleva et tira le gros anneau métallique vers le haut. L'apprenti s'engouffra dans l'escalier ainsi dévoilé, armé du bâton dont un claquement de langue de son porteur venait d'allumer la sphère grise. Derrière lui la dalle retomba avec fracas. À ce stade, toute retraite devenait impossible.

La lumière grise du bâton diffusait la clarté d'un jour d'orage. Les trois premières pièces contenaient des coffrets et des sacs éventrés laissant entrevoir quelques pièces d'or sur le sol, de quoi donner le change à d'éventuels pilleurs. Cet alléchant trésor, il le savait, était piégé et même si quelques piécettes étaient véritables, les autres étaient factices. Le principe du piège était plus sub-



© THOMAS GERVAIS

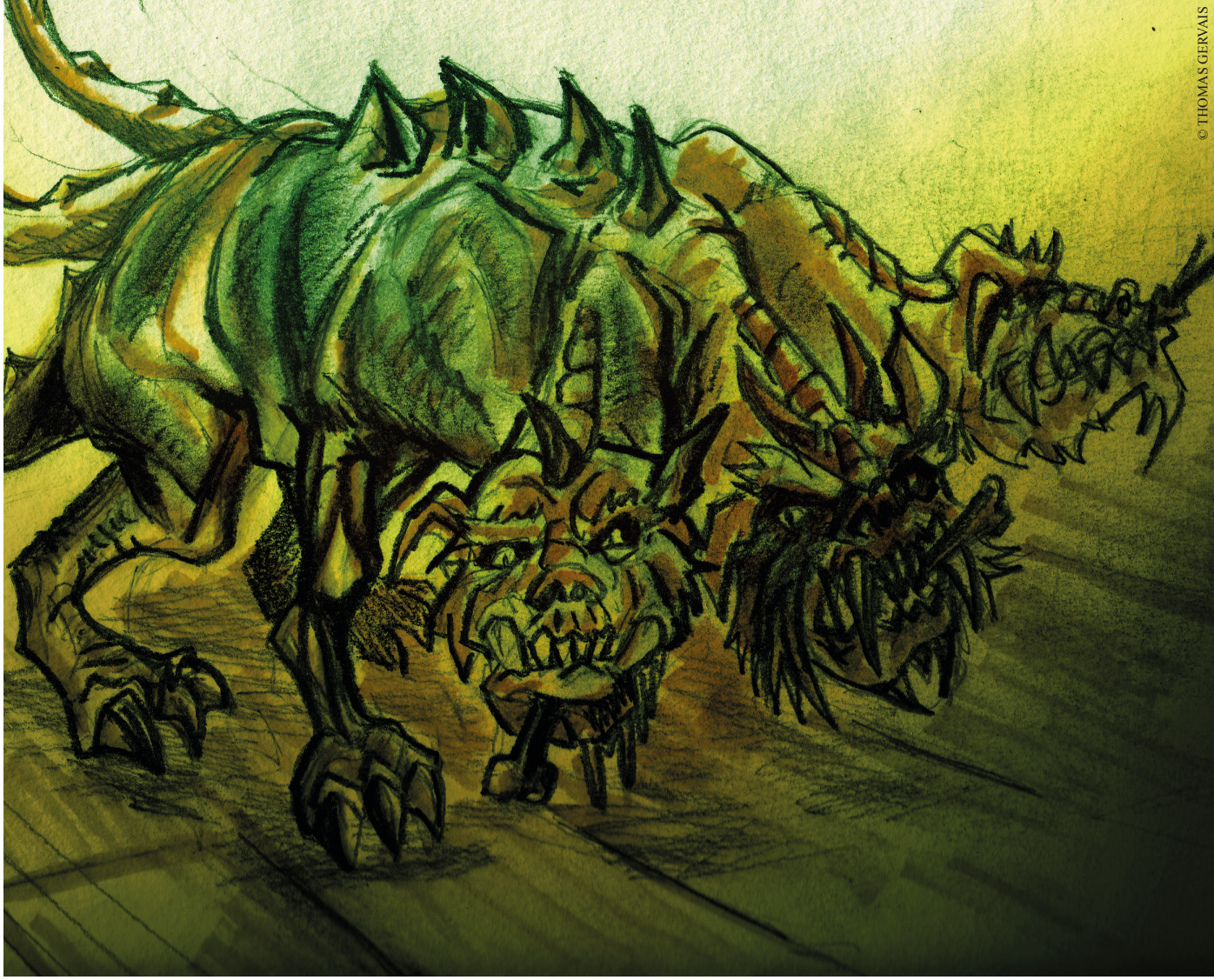
til. Chaque pièce avait été badigeonnée d'une solution basée sur de puissantes phéromones qui attirent irrésistiblement des milliers d'insectes une fois en contact avec de la chair humaine. Il l'avait découvert à ses dépens, le jour où il avait amené on animal de compagnie pour l'entraîner, un petit furet qu'il dressait dans le but d'en faire un familier. L'agonie de son compagnon n'avait duré que quelques secondes.

Le complexe souterrain était principalement aménagé pour les expériences du maître, tels que des laboratoires, salles d'autopsies, pièces avec cercles d'invocation ou pentagrammes. D'autres salles comprenaient bien sûr le nécessaire domestique comme une cuisine, un garde-manger. Une serre, éclairée par de complexes moyens magiques, était envahie par les plantes les plus rares et les plus dangereuses.

Lorsqu'il passa par les salles des geôles et des cages, il s'assura que les charmes lancés sur les mangeoires continuaient tous à remplir leur fonction. Il fut peiné de constater le décès de la Manticore, dont le puissant dard avait crevé le mécanisme d'arrivée d'eau. Par contre, il été arrivé à temps pour sauver un couple de griffons affamés, en remettant à l'endroit la mangeoire qu'un malheureux coup de sabot avait renversée.

Il s'arrêtait ensuite dans le laboratoire d'alchimie pour y récupérer une potion aussi incolore qu'inodore. Puis dans les étagères garnies de la bibliothèque, il récupéra également un parchemin fermé d'un sceau ocre. Dans le garde-manger, il rangea dans son sac trois jambons à l'os, préalablement badigeonnés du liquide de la potion transparente récupérée plus tôt. Enfin, dans les cuisines, il s'occupa de changer l'enfant et le laissa s'endormir dans sa bandoulière.

Il touchait au but. Malicieusement, il déboucha un de meilleurs cépages du Maître et en savoura un verre pendant de longues minutes.



Afin d'éviter les pièges et créatures gardiennes qui protégeaient chaque étage de la tour, il installa une petite caisse et une chaise devant le monte-plat, dont il ouvrit la porte coulissante. Gardant le bâton dans la main pour l'inclure au sortilège, il déplia le parchemin qu'il lut à voix haute. Les écritures s'envolaient du vélin au fur et à mesure qu'elles étaient lues, se transformant en éclats brillants qui enveloppèrent le mage débutant. Il rapetissa d'un coup dans une volute de fumée ocre. Il entreprit alors d'escalader la caisse et la chaise jusqu'à l'intérieur du monte-plat. L'activant d'un mot de pouvoir, il usait de la faculté télékinétique du bâton pour refermer la porte coulissante et faire s'élever cet ascenseur improvisé jusqu'en haut de la tour.

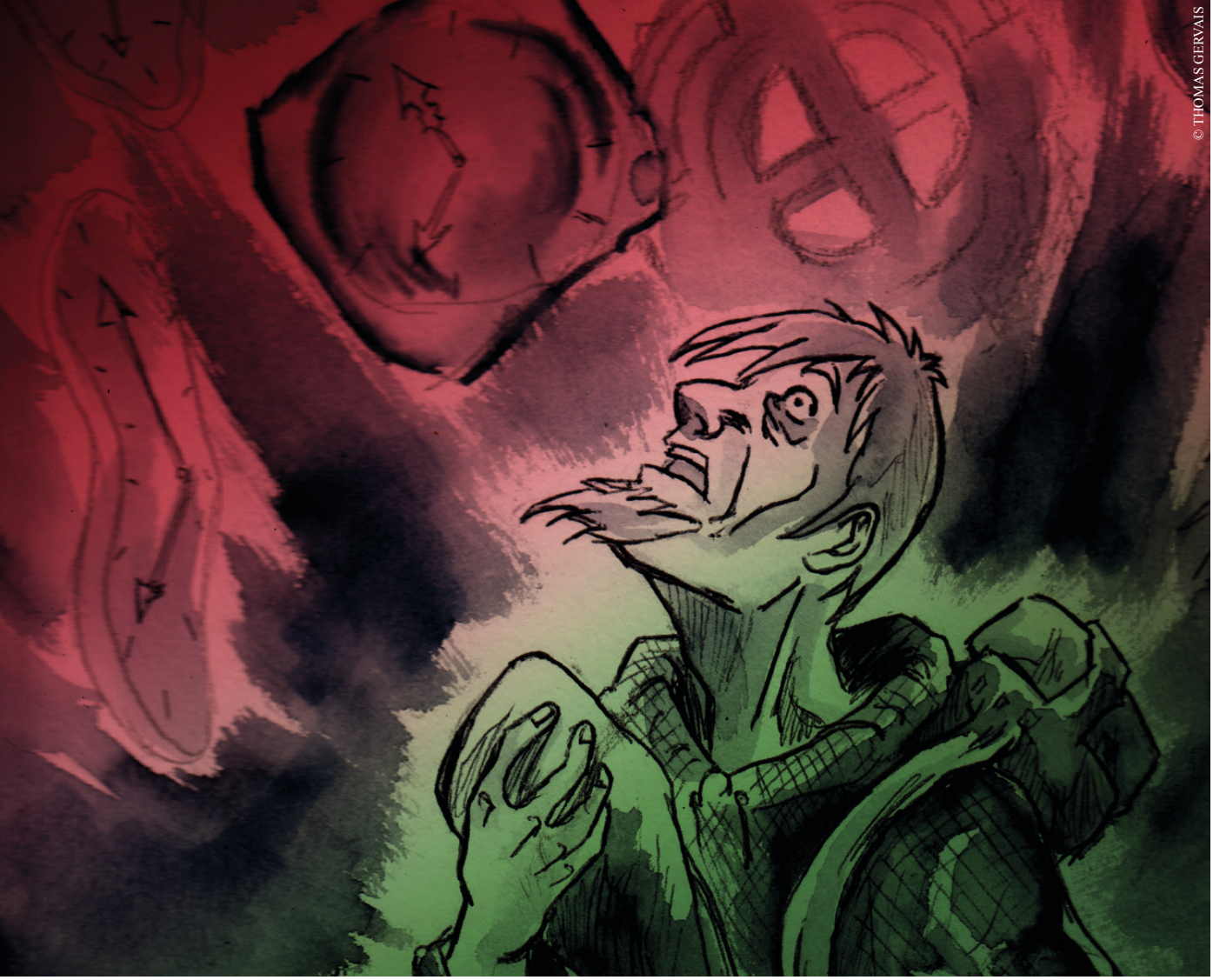
Il rassura le bébé allongé dans la bandoulière sur sa poitrine, car à chaque étage résonnaient les cris et grognements des créatures gardiennes rendues folles d'excitation de sentir la chair fraîche d'intrus en leur demeure.

Arrivée au sommet, la petite plateforme s'immobilisa. Le mini-mage entrouvrit la porte coulissante. On pouvait maintenant entendre la cacophonie de tic-tac et plic-ploc des montres, horloges, pendules et clepsydres qui tapissaient la quasi-intégralité de la salle du grimoire.

Le temps avait été l'obsession d'une vie pour le Maître. Cette ironique chasse au temps lui avait ravi tout le sien.

Un violent choc contre la porte le projeta en arrière. Dans l'interstice, le bout d'une énorme truffe noire et gluante respirait bruyamment, dégageant une odeur nauséabonde dans la cavité du monte-plat, tandis qu'une énorme langue balayait le sol, obligeant le petit mage à sauter pour éviter d'être ramené vers l'énorme gueule. Dans la salle du grimoire, les deux autres têtes du cerbère se disputaient le droit d'essayer d'engloutir l'intrus.

Le petit homme sentait maintenant le pico-



© THOMAS GERVAIS

tement caractéristique qui annonçait la fin du sortilège. Il fallait que le timing fût exact. Un mot d'injonction au bâton fit lever brusquement la porte coulissante. Sautant sur la truffe, l'apprenti se mit à courir sur le corps du monstre à trois têtes, évitant tant bien que mal les mâchoires claquantes aux dents aiguisées comme des lames de rasoir.

Les aboiements firent pleurer le bébé, ce qui eut pour étrange effet d'immobiliser le cerbère dans une posture interrogatrice. Sautant du corps du chien infernal, le minimage tomba dans des volutes de fumée ocre. Lorsqu'elles se dissipèrent, l'homme avait repris sa taille normale et s'acharnait à sortir les trois jambons à l'os imbibés de potion qu'il jeta vers les têtes canines encore interloquées.

Le cerbère recouvra immédiatement ses esprits. Chaque tête dévora à pleine dents ses pièces de viande et la bête tomba assoupie.

« Sauvé ! » pensa-t-il.

L'apprenti rassura le bébé et se dirigea vers le piédestal sur lequel un énorme grimoire fermé était posé.

Il affichait de nouveau ce sourire en coin de satisfaction. Il avait déjoué tous les pièges de son Maître. Il parcourut la pièce du regard. Le cerbère dormait profondément, un trône majestueux fait de morceaux d'engrenages, de cadrans de montres et d'horloges en tout genre faisait face au piédestal, qui présentait l'objet de son désir : le grimoire du Maître.

Depuis le premier jour de son apprentissage, il avait rêvé d'en caresser la couverture. Aujourd'hui, il allait enfin pouvoir l'ouvrir et s'approprier son pouvoir.

Il s'avança vers le grimoire et repéra un marque-page fait d'une aiguille de mithril. Instinctivement, c'est à cette page qu'il l'ouvrit. Celle-ci traitait d'un sortilège de vieillissement.

Bibliothèque



La cacophonie s'arrêta brutalement. Le mage devint blême. Autour de lui, les aiguilles de tous les cadrans se mettaient à tourner à l'envers de plus en plus vite, dans un inquiétant tic-tac synchronisé.

Comme mus par une force invisible, les instruments du temps se décrochaient du mur en se disloquant. Ils se rassemblaient en un amalgame de boîtiers, d'engrenages et cadrans hérissés d'aiguilles au centre de la pièce. De cet amoncellement métallique commençaient à émerger tête, bras et jambes. Il aurait dû se douter que le Maître ne lui avait pas tout révélé. Il aurait fait la même chose à sa place. Comment avait-il pu imaginer que le Maître était capable de collectionner quoi que ce soit. Chaque personne, chaque objet devait lui servir ou ne devait pas être. Ainsi pensait son Maître.

Quelle formidable merveille létale il avait sous les yeux ! Un golem du temps.

Un violent revers de ce qui servait de bras au gigantesque homoncule envoya voler le bâton magique à l'autre bout de la pièce. L'apprenti recula jusqu'à se laisser tomber sur le trône. C'était la fin, il allait périr.

Les jambes du golem s'allongèrent dans un rapide cliquetis saccadé. En quelques secondes ses deux mains, dont les doigts étaient terminés par des aiguilles prolongeant des engrenages tournoyants, furent sur lui. Son cœur battait à tout rompre. Il allait mourir empalé par cette machine magique infernale. Il ferma les yeux.

Surpris de ne rien sentir, il se demandait un instant pourquoi, si la mort était indolore, il ne s'était offerte à elle plus tôt, au lieu de subir cette vie de souffrance…

Il ouvrit les yeux et ce qu'il vit l'estomaqua. Le bébé tenait dans sa petite main une des aiguilles des doigts du golem. La créature s'était immobilisée et chaque partie de son corps de métal s'envolait maintenant pour reprendre sa forme et sa place d'origine sur les murs de la salle du grimoire.

Pour la seconde fois de sa vie, il éclata de rire, jusqu'à ce que ses yeux mouillés de larmes se posent sur le grand grimoire.

Plus rien ne le séparait maintenant du livre du pouvoir.

Il était devenu le nouveau Maître.



Le dessinateur

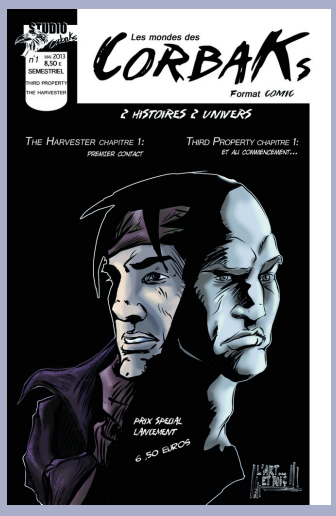
Thomas Gervais



Cette nouvelle de tonton Kerlaft a été mise en images par un illustrateur de talent spécialement pour les *Chroniques d'Altaride*.

Après avoir suivi une formation PAO pré-presse, Thomas Gervais a participé il y a quelques années à l'aventure *Runes Digitales*, un fanzine sur le jeu de rôle. Pendant trois ans, l'équipe a écumé les conventions de jeux de rôle dans toute la France, et même un peu ailleurs. *Runes Digitales* a reçu le premier prix lors du concours du meilleur fanzine de France ! Mais toutes les aventures, même les plus belles, ont une fin, et le groupe commença à se disperser petit à petit.

De son côté, Thomas Gervais a poursuivi son apprentissage du dessin et de la maquette. Passionné par la bande dessinée, il décide de créer un magazine avec deux amis : c'est *Corbaks*, dont le premier numéro est paru en mai 2013. Pour l'équipe, ce magazine est un laboratoire qui leur sert à améliorer leur technique dans le domaine de la BD… et à faire éclore de nouveaux talents ! Réalisé en autoédition, ça commence petit mais avec un objectif clair pour l'avenir : grandir !



Depuis deux ans, Thomas travaille avec le CNP de Décines, au sein du groupe L'Éclipse d'un ange. Il a été dessinateur-coordinateur sur ce projet qui devrait être distribué à la rentrée, à partir du 13 septembre 2013.

Découvrez ici la bande-annonce.

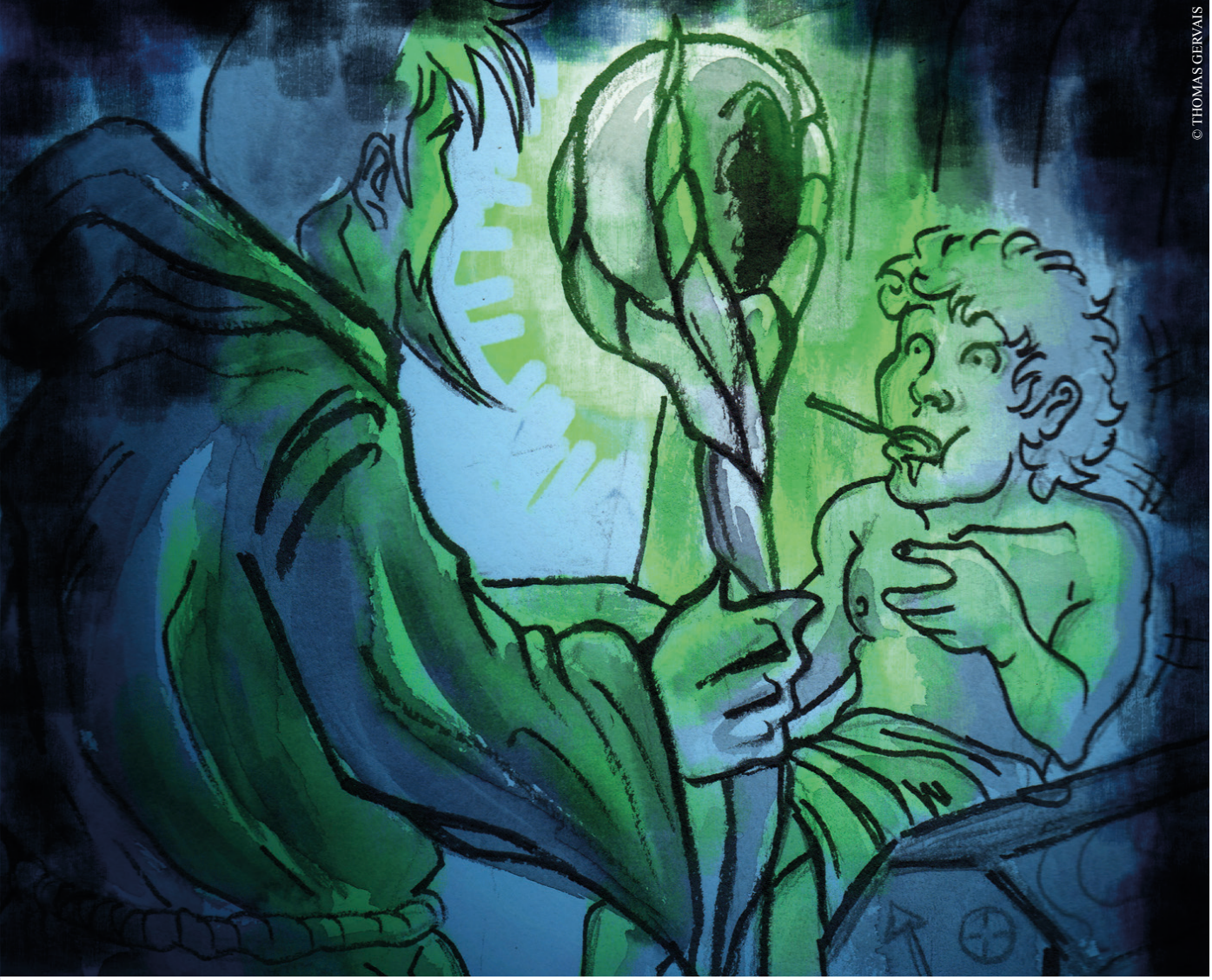
Thomas Gervais est également président de l'association L'Art et toi à Lyon, et il donne des cours de dessins et sur la bande dessinée.

Pour l'année qui vient, Thomas Gervais compte élargir ses horizons et revenir à ses premières amours. Présent sur plusieurs salons de la bande dessinée en région lyonnaise pour promouvoir *Corbaks*, il essaiera de participer aussi à des conventions de rôlistes pour y proposer ses services à la réalisation d'illustrations de personnages-joueurs.

Thomas est ouvert aux éventuelles propositions que l'on pourrait lui faire en tant que *freelance* ou autre, il est en recherche d'emploi à partir de septembre. Outre ses talents d'illustrateur, il possède une parfaite maîtrise de la mise en page et des logiciel associés.

Le numéro 2 de *Corbaks* est en cours de réalisation. Il sera disponible très prochainement sur le blog : **http://studiocorbak.overblog.com**

Contact : **studiocorbak@yahoo.fr** ■



© THOMAS GERVAIS

Cérémoniellement, il plaça le bébé sur le trône du temps.

Revenant au piédestal, il parcourut des yeux la formule de vieillissement et sortit de la doublure de sa robe la petite fiole transparente qu'il avait récupérée dans le temple du temps. Il ramassa un peu de poussière sur le sol et dessina avec de son doigt un signe magique dans la paume de son autre main. Pour finir, il versa une goutte du liquide de la fiole au centre de son dessin.

Il s'adressa enfin au bébé et lui dit :

« Maître, vous avez réalisé votre rêve ? Vous avez voulu contrôler le temps, alors vous avez cherché toute votre vie le secret de l'immortalité. Vous avez bu à la fontaine de jouvence et vous revoilà jeune… Dans cette nouvelle vie, peut-être serez-vous un peu plus sage, en tout cas, moi j'ai appris que personne ne contrôle le temps. »

En prononçant l'incantation du livre, il plaqua la paume de sa main sur le front du nourrisson. Quand il eut terminé, sous sa main se trouvait un enfant d'une dizaine d'années.

Il rajouta alors :

« À propos, maintenant que je suis le Maître, je vais avoir besoin d'un apprenti… »

« Merci tonton Kerlaft pour cette histoire ! Par contre, on est désolés pour toi…

— Pourquoi les enfants?

— Tata est en train de rentrer, c'est pas encore aujourd'hui que tu vas pouvoir lire tes *Chroniques*… » ■

Stephan Van Herpen,
alias Kerlaft le rôliste



PAR TYRONE WARNER (CC BY-NC 2.0)

L'affaire du notaire et des trois danseuses

Le Bureau 32

***Bureau 32* est né d'un thème du concours « Démiurges en herbe », il y a quelques années. À l'époque, je n'ai pas eu l'efficacité suffisante pour participer au concours, mais l'idée a continué à mûrir doucement.**

Le thème était le suivant :

« Il y a deux Histoires : l'Histoire officielle, menteuse, puis l'Histoire secrète, où sont les véritables causes des événements. » (Honoré de Balzac)

« Chaque époque laisse plus de traces de ses souffrances que de son bonheur : ce sont les infortunes qui font l'Histoire. » (Johann Huizinga, *le Déclin du Moyen Âge*)

En plus d'utiliser ces deux citations, le jeu doit être historique mais on accepte également les exercices uchroniques, dérapages historiques et autres réécritures de l'Histoire officielle. De même, tout univers n'ayant pas un cadre historique mais intégrant en lui la dimension historique (dur à expliquer, mais par exemple, les œuvres steampunk reprenant des poncifs du XIX^{e} siècle) est également accepté. »



PAR HENRI DE TOULOUSE-LAUTREC

De ce concept est née l'idée du Bureau 32, un organe gouvernemental chargé d'étouffer et de maîtriser de potentielles affaires d'État et scandales politiques avant qu'ils ne se produisent. Non pas à la manière du « précrime » de *Minority Report*, mais à rebours, grâce aux données historiques d'une époque ultérieure.

L'histoire du Bureau 32 commence sous le Second Empire, comme un organe de propagande chargé d'éliminer toute trace des scandales des registres officiels et de suborner les éventuels témoins par tous les moyens possibles. C'est dans les années 1930, avec l'essor de la mécanique quantique, que ses véritables fonctions purent apparaître. Des scientifiques découvrirent, dans le plus grand secret, une méthode pour envoyer quelques dizaines d'années dans le passé des objets d'une très faible masse. Bien entendu, il était extrêmement difficile de prouver leur réussite et personne ne les prit vraiment au sérieux, en dehors de cette branche secrète des archives gouvernementales, le Bureau 32.

Grâce à un financement important, le bureau de 1930 entra en communication avec le bureau de 1872. Et un système de communication entre les bureaux de toutes les époques fut mis en place. Cependant des restrictions demeurèrent : comme il était impossible d'envoyer un message vers l'avenir grâce à la technologie du Bureau, des sections des archives furent affectées à ce trajet. De plus, la masse ne dépasse jamais quelques dizaines de grammes, et aucune communication n'est jamais parvenue depuis une date ultérieure au 16 juillet 1945.

Tout cela est bien beau mais… qu'est-ce qu'on joue ? On se propose ici et dans un premier temps de jouer des agents du Bureau, fiers serviteurs de la III^{e} République, chargés d'empêcher autant que possible les scandales et affaires d'État



PAR MOYAN_BRENN (CC BY 2.0)

avant qu'ils ne se produisent, utilisant pour cela des informations venues de l'avenir. Cependant les expérimentations du bureau ont montré que l'Histoire était robuste et difficile à changer. Aussi, la plupart du temps, les agents détournent les affaires sur d'autres cibles plutôt que de les éliminer totalement. De plus ils ont appris que si la trame historique était trop malmenée, il risquait de se produire une rupture, entraînant des désordres particulièrement difficiles à gérer.

Pensez la causalité comme un fil relativement élastique. Chaque ajustement historique l'éloigne de sa position initiale mais il peut le supporter, comme des épingles plantées qui l'écartent de sa trajectoire. Mais quand la tension devient trop grande, il se produit une rupture historique : le fil reprend brutalement une position proche de sa position initiale, arrachant en aval et en amont des épingles qui le maintenaient écarté. Et en général les conséquences sont graves.

En pratique, les personnages ont entre les mains un « chronotype » : un dossier contenant la chronologie des évènements et des indications sur ceux qui peuvent être facilement changés et ceux qui sont déjà dans la zone d'influence d'un ajustement historique. De plus, les personnages peuvent remplir des formulaires pour que d'autres équipes réalisent en amont des ajustements en amont qui leur seront utiles lors de leur action. Ce qui confère aux joueurs un bref contrôle narratif sur le déroulement de l'histoire.

Tout cela serait, somme toute, assez simple s'il n'existait pas des factions, au sein du Bureau 32, qui n'hésitent pas à détourner ses méthodes pour faire avancer leurs propres intrigues. Dans le scénario proposé ici, un agent, issu d'une faction royaliste, va tenter de contrecarrer les objectifs d'un Bureau 32 fermement ancré dans les institutions de la III^{e} République.



© EVIL HAT PRODUCTIONS

En termes de règles

Le *Bureau 32* ne possède pas encore de moteur spécifique, il est donc possible d'adapter ce scénario à votre système préféré. Cependant, dans le but de fournir quand même une base de règle, j'utilise ici le système FATE dans sa dernière version, récemment financée *via* le site de financement participatif Kickstarter. C'est un système que je trouve simple et élégant, permettant de prendre en main rapidement un jeu.

Evil Hat Production (www.evilhat.com) propose le système de jeu en *Pay what you want*, (« payez ce que vous voulez ») sur leur boutique, ou gratuitement à cette adresse : www.evilhat.com/home/fate-core-downloads. Une traduction de la version précédente des règles est disponible sur le site : http://fudge.ouvaton.org.

J'ajoute ici quelques outils spécifiques au *Bureau 32* qui ne changent pas fondamentalement le système de jeu.

Outils spécifiques

Tension historique

Il s'agit d'une jauge de la force de tension à laquelle est soumise la trame historique sous le coup des ajustements. À chaque ajustement effectué par les joueurs ou par les PNJ, la jauge augmente et une rupture historique risque d'avoir lieu. Cette jauge commence à 3 (situation peu tendue) et la rupture aura lieu à 10 (tension de rupture). Je vous conseille d'utiliser des marqueurs simples ou un d10 pour matérialiser cette tension, qu'il vaudrait mieux cacher aux joueurs mais ce n'est pas obligatoire.

Rupture historique

Si la rupture historique intervient, c'est un terrible retour de bâton de l'Histoire qui place l'auteur de la rupture au centre de l'incident, ruinant totalement ses efforts. L'idéal est de l'imaginer en fonction des actions et ajustements des joueurs lors du

déroulement du scénario, mais voici deux cas de figure à titre d'exemple :

- L'agent ennemi cause la rupture historique au moment de l'assassinat d'Avadora. La scène change sous ses yeux, au lieu d'un cadavre de femme c'est le sien qui est étendu au sol, l'arme est entre les mains de la belle qui s'est défendue contre un intrus dangereux. On peut imaginer un tourbillon d'images et de sons qui se propage aux alentours, modifiant subtilement les choses : Darboisière, par exemple, gagne considérablement en prestige politique sans raison, et le duel n'a jamais eu lieu…
- Les joueurs déclenchent la rupture avec un ajustement de trop, par exemple en empêchant Avadora d'être présente lors de la tentative d'assassinat par l'agent ennemi. La violente rupture historique propulse le joueur en question dans la chambre de la belle, arme à la main, alors que la police l'arrête pour son meurtre. Ou tout autre solution sadique mais pas totalement insurmontable imaginée par le MJ.



Ajustements historiques

L'ajustement historique, dans *Bureau 32*, est avant tout une demande administrative, qui doit être approuvée par sa hiérarchie. Elle permet de demander à des agents de placer un objet ou une personne en un lieu particulier, d'aménager ce lieu ou d'effectuer tout ajustement dans la trame de la narration pouvant être expliqué par l'intervention préalable d'un collègue, qui serait découverte au moment de la résolution de la scène.

Prenons un exemple : un agent est enfermé par son ennemi dans un bâtiment en flammes, celui-ci a bloqué la porte principale pour empêcher l'agent de s'enfuir. Heureusement pour lui, les services du Bureau ont accepté un ajustement historique simple : déverrouiller une discrète porte arrière pour qu'il puisse s'échapper. En fin de mission il rédigera un rapport précis des ajustements nécessaires pour assurer le succès de la mission qu'il remettra à l'administration, couvrant d'une certaine manière le paradoxe introduit. En termes de jeu, le personnage dépense simplement un point de Destin (dans le système FATE) pour prendre brièvement le rôle de narrateur et ajouter ou retrancher des éléments à la scène. Chaque ajustement historique réalisé fait augmenter la jauge de rupture de 1 et 3 points de tension.

Technologie future

Si les méthodes de communication temporelle utilisées par le Bureau 32 ne permettent pas de transporter plus de quelques grammes ou (au mieux) quelques dizaines de grammes de matière, au fil des années, les époques les plus avancées ont fourni des plans et des diagrammes permettant de recréer des objets issus d'une technologie future. Les agents ont donc accès, dans une certaine mesure, à des inventions ultérieures à leur époque, construite par la manufacture secrète du Bureau. Cette technologie ultramoderne peut aller comme il se doit jusqu'aux objets développés dans les années 1940, mais jamais plus récents que 1945.

Dans le cadre de ce scénario, les objets concernés sont indiqués dans l'équipement spécifique des personnages prétirés et des PNJ. Il est possible d'obtenir une technologie future à l'aide d'ajustements historiques, mais tous ces objets sont considérés comme des secrets militaires qui ne doivent en aucun cas tomber entre les mains des ennemis de la France. ■



PAR ÉDOUARD MANET

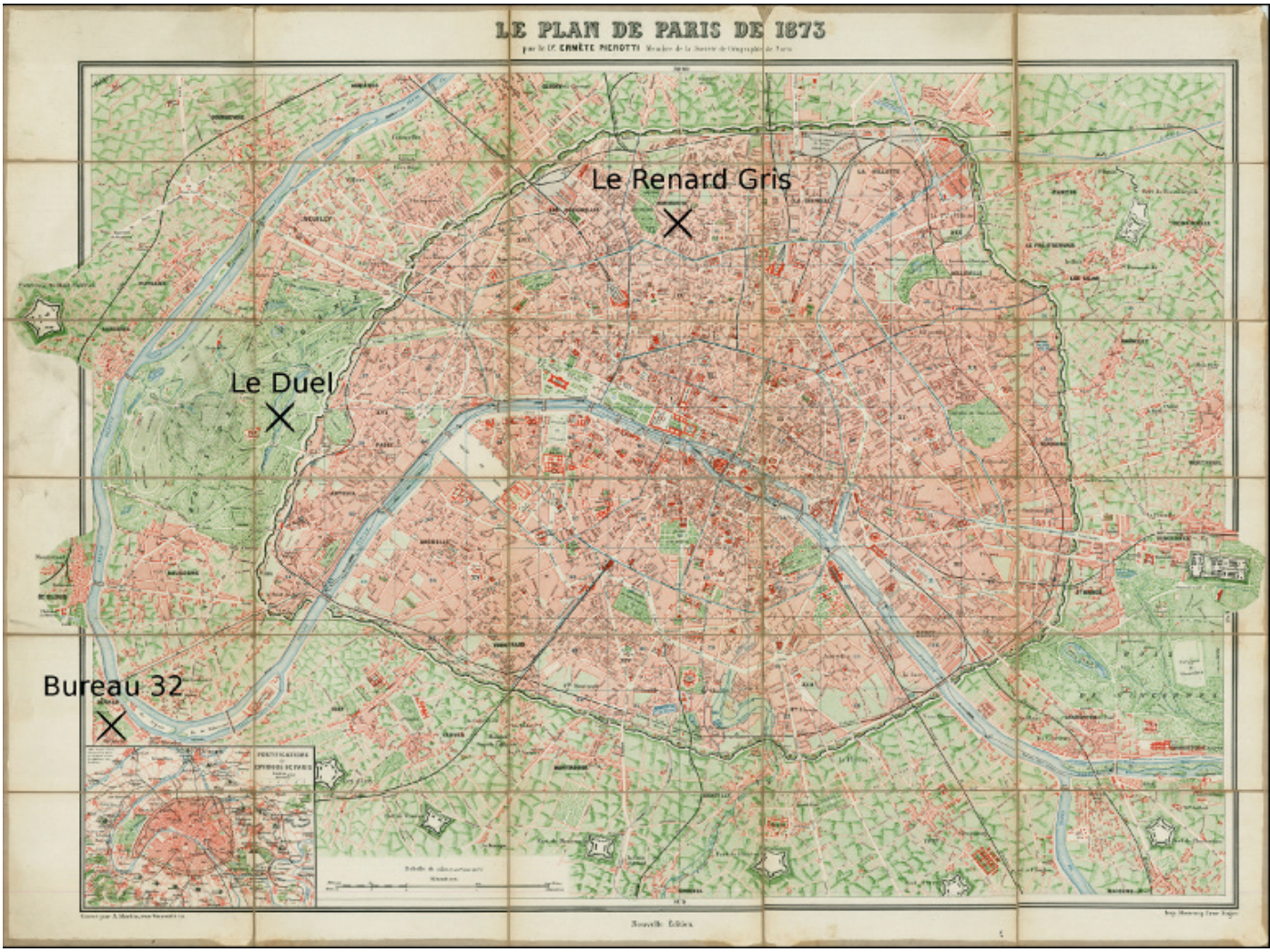
Affaire 1 329 483, dite « du notaire et des trois danseuses »

En résumé

Nous sommes en 1874, à Paris. Alexandre Darboisière est un riche parlementaire de fortune récente, un républicain farouche, grand amateur de femmes et de bonne chère. François Molange est un notaire issu d'une vieille famille de province, accordant beaucoup d'importance à son honneur.

Ces deux personnages fréquentent le *Renard gris*, un café-concert très en vogue, et tombent éperdument amoureux de la belle Avadora, chanteuse et danseuse vedette de l'établissement ; aucun des deux n'a connaissance de l'autre, chacun dépensant une partie de sa fortune pour séduire la belle. Mais celle-ci les fait courir tous les deux, tirant le meilleur parti de leur admiration et accordant ses faveurs à chacun.

Deux de ses danseuses, Jacqueline et Victoire, jalouses et ne bénéficiant pas d'autant de chance, en prennent ombrage. Avadora devrait partager les bourgeois et leurs cadeaux avec elles. Si elle refuse, alors il



faut mettre fin à cette mascarade. Les danseuses décident d'organiser une rencontre « fortuite » entre les deux amants, espérant provoquer leur colère et le rejet d'Avadora. Hélas les choses ne se passent pas comme prévu et les deux hommes conviennent d'un duel dont le gagnant gardera les faveurs de la belle. La plupart du temps, l'affaire serait sans conséquence, les duels n'ayant, neuf fois sur dix, aucune conséquence grave.

Mais, ici, Molange décèdera rapidement de ses blessures, exposant Darboisière à des poursuites judiciaires. L'homme, désirant éviter l'infamie d'un procès, mettra fin à ses jours quelques temps plus tard, ce qui entraînera l'abandon des projets législatifs dont il était le porteur.

Ce que les joueurs ne savent pas

Un agent concurrent, membre d'une cellule royaliste secrète au sein du Bureau, a été chargé par ses maîtres d'assurer la mort de Darboisière de manière à affaiblir le régime de la Troisième République. Son intervention est à l'origine de l'issue fatale du duel (empoisonnement des lames à l'aide d'une toxine difficilement décelable), et donc la chute du parlementaire dans l'infamie ou le suicide.

Lorsque son plan échoue (les joueurs ayant évité l'issue fatale du duel), il repassera à l'attaque au risque de provoquer une rupture historique en assassinant Avadora et Molange, laissant les preuves d'un règlement de compte sanglant au sein du triangle amoureux.

Chronologie à l'usage du MJ

En rouge les informations dont ne disposeront pas les joueurs.
Voir l'annexe « Chronotype de l'affaire 1 329 483 »

- **À partir du début du mois de mai** : Conrad Baltis fréquente le *Renard gris*, devient un habitué et gagne la confiance de Jacqueline Fassé et de Victoire Larchet.
- **Lundi 14 mai 1873** : première rencontre entre Darboisière et Avadora. Plus tard dans la soirée Molange aperçoit la danseuse.
- **Lundi 21 mai 1873, soirée** : rencontre Darboisière-Avadora. Darboisière offre un bijou.
- **Mardi 22 mai 1873, soirée** : rencontre Molange-Avadora. Molange offre du champagne et une fourrure.
- **Lundi 28 mai 1873, soirée** : rencontre Darboisière-Avadora. Darboisière offre des chaussures de prix et ils passent une partie de la nuit ensemble.
- **Mardi 29 mai 1873, soirée** : rencontre Molange-Avadora. Molange offre un bijou et ils passent une partie de la nuit ensemble.
- **Jeudi 31 mai 1873** : nouvelle rencontre avec Molange.
- **Samedi 1 juin et dimanche 2 juin 1873** : fin de semaine à Deauville avec Darboisière.
- **Mardi 4 juin 1873** : rencontre avec Molange.
- **Jeudi 5 juin 1873** : rencontre avec Molange.
- **Vendredi 6 juin 1873** : Conrad Baltis rencontre Jacqueline Fassé et Victoire Larchet au *Renard gris* et les monte discrètement contre Avadora, sans avoir besoin de faire beaucoup d'efforts.
- **Samedi 7 et dimanche 8 juin 1873** : fin de semaine à Enghien avec Darboisière.
- **Mardi 10 juin 1873** : Victoire Larchet dispose en évidence une fourrure offerte par Darboisière dans la loge d'Avadora.
- **Mardi 10 juin 1873** : rencontre et dispute avec Molange, à propos d'une fourrure précieuse (d'après les témoins de l'altercation).
- **Mercredi 11 juin 1873** : Jacqueline Fassé laisse entendre à Darboisière par une lettre anonyme qu'Avadora voit un autre homme.
- **Mercredi 11 juin 1873** : rencontre imprévue avec Darboisière, dispute à ce propos.
- **Vendredi 12 juin 1873** : Molange et Darboisière présents en même temps au *Renard gris*. Avec l'aide de deux danseuses, Avadora évite le scandale.
- **Samedi 13 et dimanche 14 juin 1873** : Avadora à Versailles chez sa mère.
- **Mardi 16 juin 1873** : Molange éconduit.
- **Vendredi 18 juin 1873** : Darboisière éconduit.
- **Dimanche 20 juin** : Jacqueline Fassé et Victoire Larchet envoient des télégrammes aux deux hommes, leur demandant de venir voir Avadora le lendemain soir, après sa revue.
- **Lundi 21 juin** : Molange surprend Darboisière dans les bras d'Avadora, le ton monte, un duel est lancé pour la fin de semaine.
- **Dimanche 27 juin dans la nuit** : Conrad Baltis empoisonne les lames utilisées pour le duel à l'aide d'une toxine indétectable, obtenue grâce à sa faction du Bureau 32.
- **Dimanche 27 juin à l'aube** : duel au bois de Boulogne, Molange perd la vie. Darboisière s'enfuit dans sa maison de la vallée de Chevreuse.
- **Lundi 28 juin à midi** : alors que la gendarmerie vient l'interroger à propos du meurtre de Molange, il met fin à ses jours à l'aide d'un pistolet de marine offert par la manufacture de Saint-Étienne. ■

Avant-propos et conseils au MJ

Faire jouer ce scénario demandera une forte dose d'improvisation au MJ, les joueurs étant particulièrement libres de leurs actions. D'autant que, disposant d'informations sur le déroulement futur de l'affaire (ils en possèdent le chronotype), ils peuvent tenter de faire dévier le cours de l'Histoire à n'importe quel moment du scénario. En échafaudant parfois des plans particulièrement tordus. Cependant, il ne faut pas oublier que l'Histoire est considérée comme robuste dans l'univers du *Bureau 32*. La tension historique augmente avec chaque modification majeure de la trame historique : plus le changement est amené brutalement, plus la tension augmentera, alors qu'un changement bien construit et subtil pourrait ne pas augmenter du tout la tension historique.

Au meneur de jeu de juger, il ne s'agit pas ici de pénaliser ou de punir les joueurs sur leur façon de jouer mais plutôt de mettre un défi et une limite dans une affaire qui peut se résoudre sans confrontation directe, à la manière de nombreux jeux de plateau coopératifs. Les éléments apportés ici sont destinés à faciliter le travail du MJ, mais ils ne sont pas exhaustifs, il est tout à fait possible de les modifier, d'en éliminer ou d'en ajouter en fonction des actions des joueurs, du style de jeu de la table ou de l'envie du moment. L'affaire se déroulant sur une longue période, il est possible d'ajouter des évènements ou de passer rapidement sur des périodes de préparation ou d'inaction.

À ce propos, le Bureau demande souvent à ses agents à mettre en place les ajustements demandés par des agents futurs : cacher une arme sur la scène d'un futur conflit, ouvrir telle ou telle porte, faire en sorte qu'un véhicule attende à un endroit ou un autre, faire courir des rumeurs utiles, créer de fausses identités, implanter ou faire disparaître des preuves, etc. Il ne faut pas hésiter, si la partie manque de rythme ou si on veut la faire durer un peu, à donner des ordres de missions, en apparence un peu incohérents aux joueurs, mais qui serviront aux ajustements d'autres équipes, pour bien faire sentir le mode de fonctionnement du Bureau.

Voici des exemples en quelques mots

- Placer un pistolet chargé dans une toile huilée au sommet d'une des tours de Notre-Dame de Paris.
- Réserver une chambre dans un hôtel de luxe parisien et s'assurer que le room service viendra apporter du champagne le lendemain à 23h30 précises.
- Fréquenter le café du commerce et parler d'un riche industriel américain en visite à Paris, ayant fait fortune dans l'import-export de céréales.
- Provoquer une émeute dans un quartier pauvre à l'heure de la sortie des usines.

Scènes importantes

Le briefing

Les agents sont reçus dans les locaux du Bureau 32, dans un hôtel particulier non loin de Paris, accessible par le train à partir de la gare Montparnasse, sur le site de Bellevue. À proximité de la gare de Bellevue, ils découvrent un bâtiment en haut d'une colline, dominant Paris. Ils sont menés dans un bureau au premier étage du bâtiment et rencontrent leur superviseur, Auguste Delbort. À première vue il s'agit d'une administration surchargée, des documents, des dossiers partout, des fonctionnaires affairés qui transportent ceux-ci d'un bureau à l'autre. Cependant la présence d'une salle d'armes au rez-de-chaussée d'où leur parviennent les bruits d'un entraînement rigoureux indique que le Bureau ne se contente pas d'archiver et de classer des dossiers.

Auguste, un homme énergique d'une quarantaine d'années, ayant perdu une jambe sous les balles des Prussiens, le reçoit assis à son bureau. Il leur tend alors un dossier dans une pochette de cuir scellée. Avant qu'ils ne prennent connaissance des informations, il leur rappelle le caractère confidentiel de celles-ci. Il s'agit d'un secret d'État et toute divulgation sera considérée comme de la haute trahison. Lui-même ne connaît pas le contenu du dossier et personne n'est censé



le découvrir en dehors de leur équipe. Les archives lui ont simplement transmis les informations suivantes : c'est un dossier sensible avec des implications politiques lourdes et la tension historique est évaluée à 2 sur l'échelle de Dumonget-Cartiens. C'est l'occasion d'expliquer aux joueurs la notion d'ajustement et de rupture historique.

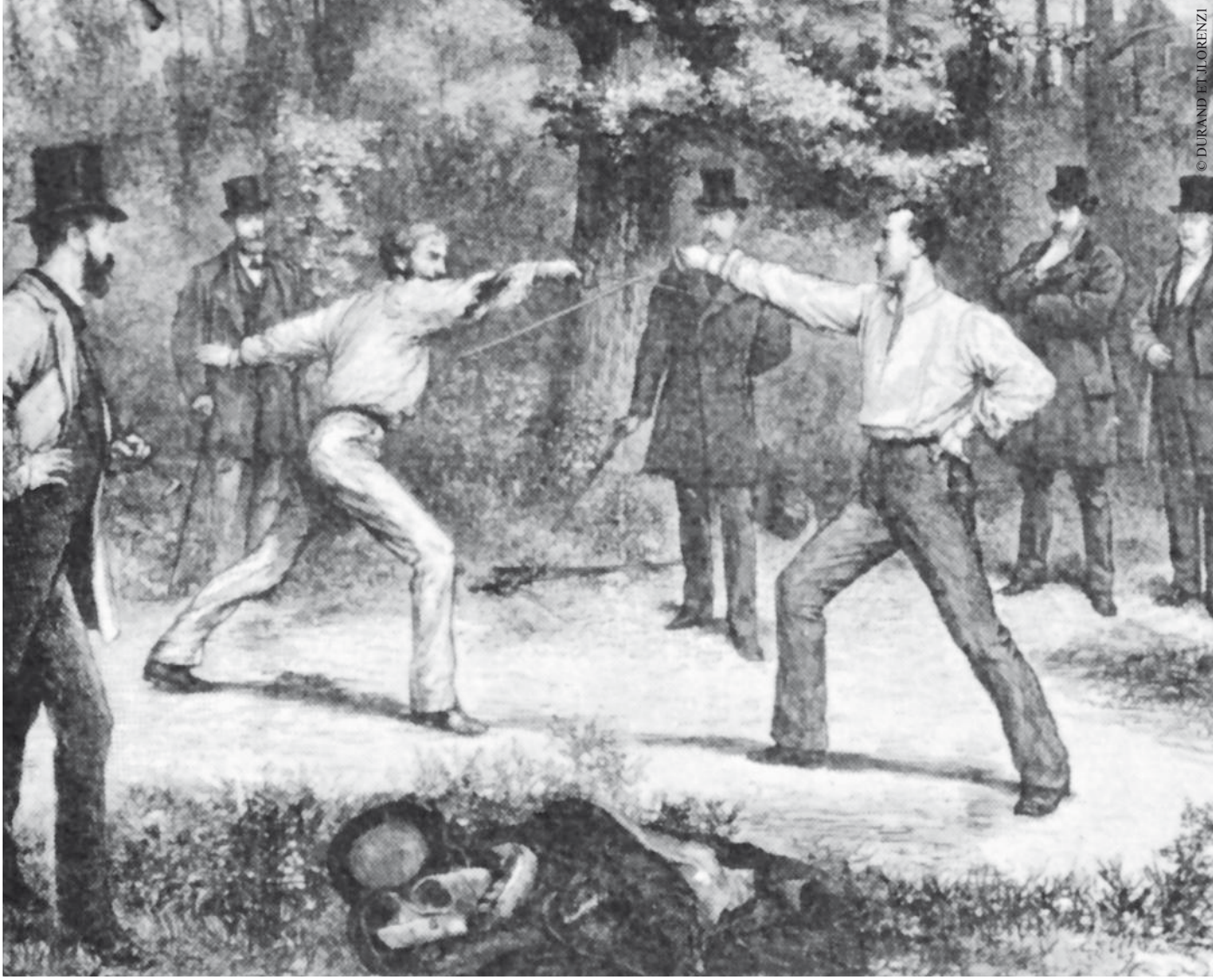
Auguste leur remet aussi des formulaires à remplir pour bénéficier d'ajustements historiques par d'autres équipes du Bureau. L'affaire étant sensible et d'importance, il leur donne carte blanche pour régler la situation.

Nous sommes alors le jeudi 10 mai 1873, il fait beau et l'affaire 1 329 483 commence.

Conseil au MJ : Auguste connaît les agents, c'est leur superviseur depuis leur entrée au Bureau. Il connaît leurs qualités et leurs défauts, et n'hésitera pas à y faire appel pendant la discussion. Les aspects sont ici très utiles.

La confrontation

Le lundi 21 juin a lieu la rencontre entre Molange et Darboisière au *Renard gris*, si les agents ne font pas en sorte de l'empêcher. Vers 20h, les deux hommes arrivent au cabaret et sont pris en charge par Victoire Larchet (Molange) et Jacqueline Fassé (Darboisière), qui ne dansent pas ce soir-là mais s'occupent du service en salle. Aux alentours de 22h, Jacqueline Fassé fait entrer Molange dans la loge d'Avadora, celle-ci y arrive quelques minutes plus tard. Molange n'est pas venu les mains vides, il a apporté un collier d'émeraudes assez précieux pour qu'Avadora se laisse fléchir et lui accorde ses faveurs. Vers 22h30, Victoire Larchet fait venir Molange, ayant temporisé en prétextant le besoin de se refaire une beauté après le spectacle de la belle Avadora. Il surprend Darboisière, le malmène, l'insulte. Le ton monte entre les deux hommes, alors qu'Avadora tente de calmer le jeu et rapidement Molange défie Darboisière en duel, celui-ci accepte. À l'époque la



© DURAND ET FLORENZI

plupart des duels se terminent sans gravité, aussi Avadora accepte de ne plus voir que le vainqueur.

L'embuscade

Il s'agit ici d'une scène optionnelle, destinée à introduire un peu d'action dans un scénario qui peut tout à fait se résoudre sans un seul combat. Mais ce n'est pas son seul mérite. C'est l'opportunité pour les joueurs de se rendre compte qu'ils ne sont pas seuls à intervenir sur le cours de l'Histoire. L'embuscade peut être déclenchée à n'importe quel moment du scénario, une fois que les agents sont entrés en contact avec les protagonistes (Molange, Darboisière, Avadora, Victoire, Jacqueline, etc…). S'ils ne sont pas discrets, ils seront rapidement repérés par Baltis qui reconnaît rapidement en eux des agents du Bureau 32. S'ils sont discrets mais utilisent des ajustements historiques, les contacts de Baltis peuvent finir par le mettre au courant de leurs agissements (au choix du MJ).

Quoi qu'il en soit, Baltis envoie en direction des agents un groupe de malandrins dont la mission est de les tabasser et surtout de leur dérober le chronotype remis par le Bureau 32.

Si les joueurs ne l'ont pas sur eux, ils se feront interroger sans ménagement par les brutes (fight +2, stress 3, hors de combat à la première conséquence, 1 ou 2 par personnage).

S'ils interrogent les brutes, celles-ci ne savent pas grand-chose sinon qu'ils ont été engagés par un habitué du *Renard gris*, monsieur Balthazar de Grède (une fausse identité de Conrad Baltis, qui s'est grimé pour l'occasion avec des favoris impressionnants et une bedaine postiche) et qu'ils doivent récupérer des documents dans une sacoche en cuir notée « Bureau 32 ».

En cas de confrontation avec Baltis, celui-ci tentera de fuir et n'hésitera pas à utiliser des ajustements historiques pour ce faire.

Le duel

Le dimanche 27 juin, les deux hommes et leurs témoins (un avocat, Armand Faidière et un médecin, Jean Savenche) se retrouvent au bois de Boulogne à l'aube. Une légère brume envahit le sous-bois et les hommes se font face. Il est convenu que le duel se fera en cinq reprises et prendra fin au premier sang. Ce sont des escrimeurs modestes mais pas incompétents. Une première et une deuxième reprise ont lieu sans avantage ni blessure d'un côté ou de l'autre. Lors de la troisième reprise, Darboisière blesse Molange à la cuisse. Celui-ci s'effondre. Il décède en quelques minutes, victime d'un dérivé du curare à l'action discrète venu de 1943.

Un examen minutieux du corps permettrait de déterminer qu'il a été empoisonné, mais Armand Faidière, le témoin de Molange, se contente de prévenir la police du forfait de Darboisière et emmène le corps sans vie de son ami à sa famille. Darboisière est dévasté, il n'a jamais eu l'intention de tuer Molange.

L'assassinat

Si le duel n'a pas eu lieu le 27 juin, ou qu'il ne s'est pas terminé par la mort de Molange ou de Darboisière, Conrad Baltis empoisonne le champagne présent dans la loge d'Avadora. Une fois les deux amants achevés par le poison il pénètre dans la pièce discrètement (il connaît très bien les habitudes du *Renard gris* et peut facilement éviter de se faire repérer). Il battra alors les corps sans vie et les disposera de manière à simuler une agression. Il ravagera la pièce de fond en comble comme l'aurait fait un homme en colère mais ne dérobera aucun bijou. Il s'arrange aussi pour que ses deux complices involontaires, Victoire et Jacqueline, affirment à la police avoir vu Darboisière entrer furieux dans la loge d'Avadora.

La canne fétiche de Darboisière (dérobée à son domicile la veille) sera retrouvée sur place, incriminant le parlementaire et permettant à Baltis d'atteindre ses objectifs.

Conclusion

Si les agents ont permis d'éviter la mort de Darboisière

Ils devront faire un rapport final confié aux archives (il n'est pas nécessaire de le faire jouer), et surtout remplir les formulaires d'ajustement historique qui leur ont permis de réussir la mission.

Le dossier sera classé, avec une tension historique, gageons-le, plus haute qu'au début de la mission. L'affaire sera classée sensible à fort potentiel de rupture historique et on n'y reviendra plus.

Les agents seront félicités et on leur accordera un jour de repos avant d'entreprendre une nouvelle mission.

Si les agents n'ont pas permis d'éviter la mort de Darboisière

Une fois leur rapport remis, ils se feront passer un savon mais s'en sortiront sans trop de dommages ; s'ils ont repéré le manège de Baltis, ils pourront se rendre compte que le Bureau 32 est loin d'être aussi vertueux et uni que ce qu'ils pensaient.

Si une rupture historique est intervenue

Au MJ de gérer la situation en fonction de ce qu'il a décidé des effets de la rupture.

C'est une conclusion très ouverte, pour laquelle il faut garder les choses suivantes en tête : si la rupture est causée par l'intervention de Conrad Baltis, l'issue sera plutôt favorable aux PJ.

On peut par exemple imaginer que, sans l'intervention de Victoire et Jacqueline, Darboisière et Molange ne se sont jamais rencontrés et que le duel n'a pas eu lieu.

Si, au contraire la rupture a lieu suite à l'intervention des agents, alors l'Histoire se recale sur les derniers ajustements de Baltis. Darboisière meurt d'une manière ou d'une autre.



PAR TYPHON4, HERVÉ LAVILLE

Chronotype de l'affaire 1 329 483

Le chronotype est le briefing de mission envoyé aux agents par la hiérarchie du Bureau 32, élaboré à partir de témoignages et de recherches historiques à une époque ultérieure.

Il contient des informations sur la mission, les intervenants connus et surtout une chronologie aussi détaillée que possible des évènements prévus, ainsi qu'une estimation de la tension historique de la zone temporelle considérée.

Chronologie


PAR DEGAS, CRÉDIT MERUSBREN69

- **Lundi 14 mai 1873** : première rencontre entre Darboisière et Avadora. Plus tard dans la soirée Molange aperçoit la danseuse.
- **Lundi 21 mai 1873, soirée** : rencontre Darboisière-Avadora. Darboisière offre un bijou.
- **Mardi 22 mai 1873, soirée** : rencontre Molange-Avadora. Molange offre du champagne et une fourrure.
- **Lundi 28 mai 1873, soirée** : rencontre Darboisière-Avadora. Darboisière offre des chaussures de prix et ils passent une partie de la nuit ensemble.
- **Mardi 29 mai 1873, soirée** : rencontre Molange-Avadora. Molange offre un bijou et ils passent une partie de la nuit ensemble.
- **Jeudi 31 mai 1873** : nouvelle rencontre avec Molange.
- **Samedi 1 juin et dimanche 2 juin 1873** : fin de semaine à Deauville avec Darboisière.
- **Mardi 4 juin 1873** : rencontre avec Molange.
- **Jeudi 5 juin 1873** : rencontre avec Molange.
- **Samedi 7 et dimanche 8 juin 1873** : fin de semaine à Enghien avec Darboisière.
- **Mardi 10 juin 1873** : rencontre et dispute avec Molange, à propos d'une fourrure précieuse (d'après les témoins de l'altercation).
- **Mercredi 11 juin 1873** : rencontre imprévue avec Darboisière, dispute à ce propos.
- **Vendredi 12 juin 1873** : Molange et Darboisière présents en même temps au *Renard gris*. Avec l'aide de deux danseuses, Avadora évite le scandale.
- **Samedi 13 et dimanche 14 juin 1873** : Avadora à Versailles chez sa mère.
- **Mardi 16 juin 1873** : Molange éconduit.
- **Vendredi 18 juin 1873** : Darboisière éconduit.
- **Lundi 21 juin** : Molange surprend Darboisière dans les bras d'Avadora, le ton monte, un duel est lancé pour la fin de semaine.
- **Dimanche 27 juin à l'aube** : duel au bois de Boulogne, Molange perd la vie. Darboisière s'enfuit dans sa maison de la vallée de Chevreuse.
- **Lundi 28 juin à midi** : alors que la gendarmerie vient l'interroger à propos du meurtre de Molange, il met fin à ses jours à l'aide d'un pistolet de marine offert par la manufacture de Saint-Étienne. ■


PAR HENRI DE TOULOUSE-LAUTREC



PAR PHOTOGNOME (CC BY-NC-ND 2.0)

Intervenants

Alexandre Darboisière

51 ans, député de l'Orne, siégeant avec l'union républicaine de Gambetta. Avocat. Décrit comme passionné et intègre.

François Molange

43 ans, notaire parisien de vieille famille. Important propriétaire immobilier. Décrit comme colérique et particulièrement attaché à l'honneur de sa famille.

Augustine Delcours, dite Avadora

28 ans, chanteuse et danseuse de cabaret au *Renard gris*, originaire de Gien dans le Loiret. Très belle et manipulatrice.

Potentiel de tension historique

- **Du 14 mai au 31 mai** : niveau 1 sur l'échelle Dumonget-Cartiens.
- **Du 1 juin au 18 juin** : niveau 2 avéré sur l'échelle D-C.
- **Du 19 au 30 juin** : niveau 4 estimé sur l'échelle D-C.

Personnages prétirés

Nom	Léopold Talbec			Récup
Description	Vétéran de l'armée française			3
Aspects	Concept	Patriote désabusé		
	Trouble	Marqué par la guerre		
	Premier contact	Habitué des embuscades		
	Recrutement	Cerbère boiteux		
	Premier ajustement	Charme dangereux		
Compétences	Toutes les compétences non mentionnées sont au niv. 0			
	Great (+4)	Shoot		
	Good (+3)	Physique, will		
	Fair (+2)	Fight, notice, contacts		
	Average (+1)	Athletics, drive, resources, stealth		
Stunts	Danger Sense			
	Hardboiled			
Stress physique	1	2	3	4
Stress mental	1	2	3	4
Conséquences				
2	Mild			
4	Moderate			
6	Severe			

Équipement spécial

Carabine 1940 à répétition (arme 2)



Description

Concept : Léopold Talbec a combattu pour la grandeur de la France. Il a gardé de cette expérience un profond mépris pour les états-majors incapables de comprendre la réalité du terrain pour un soldat. Il croit toujours en la grandeur de cette France, mais plus du tout en ceux qui la dirigent.

Trouble : unique survivant d'une bataille terrible (à sa connaissance), il a dû fuir devant l'ennemi pour survivre et ne se le pardonne toujours pas.

Premier contact : chassé par les Prussiens, il découvre une carabine de rechange dans la grange où il a trouvé refuge, il réussit alors à défaire ses poursuivants.

Recrutement : le Bureau le recrute alors qu'il est démobilisé pour une blessure grave à la jambe et lui propose un travail au sein des services de sécurité et d'action.

Premier ajustement : le Bureau le charge de la protection d'une riche veuve de guerre. Les choses vont un peu plus loin que prévu…

Nom	Charlotte Duprey-Léon			Récup
Description	Étudiante en médecine, pionnière			2
Aspects	Concept	Médecin d'avant-garde		
	Trouble	Curiosité morbide		
	Premier contact	Gardienne des secrets		
	Recrutement	Un pacte faustien		
	Premier ajustement	Mêlée aux intrigues		
Compétences	Toutes les compétences non mentionnées sont au niv. 0			
	Great (+4)	Lore		
	Good (+3)	Will, Investigate		
	Fair (+2)	Empathy, Resources, Notice		
	Average (+1)	Physique, Shoot, Deceive, Rapport		
Stunts	Psychologist (Empathy)			
	Field Medic (Lore)			
	Specialist (Lore)			
Stress physique	1	2	3	
Stress mental	1	2	3	4
Conséquences				
2	Mild			
4	Moderate			
6	Severe			

Équipement spécial

Trousse médicale militaire de 1945 (bonus 2)



Description

Concept : Charlotte est une des première étudiantes en médecine à Paris, elle n'a pas encore obtenu son doctorat, et ne l'obtiendra pas avant 3 ans, au moins. Elle est fascinée par le fonctionnement du corps humain, et s'intéresse à toutes les techniques modernes qui commencent à naître.

Trouble : elle est animée d'une curiosité parfois déplacée, n'hésitant jamais à se confronter aux détails les plus sordides pour tirer ce qu'elle ne comprend pas au clair.

Premier contact : pendant la guerre de 1870, chargée de panser un blessé, elle découvre dans ses blessures une balle dont les caractéristiques ne correspondent pas à ce qu'elle a pu observer jusque-là. Craignant une nouvelle invention des Prussiens, elle fait un rapport qui sera détourné par le Bureau.

Recrutement : elle reçoit un jour à l'université la visite d'un médecin de guerre à qui elle a servi d'infirmière pendant la guerre. Il lui propose l'appui du Bureau pour l'obtention de son doctorat (la première Française l'obtiendra en 1875 à Paris) en échange de son engagement. Il lui promet à demi-mot des connaissances médicales exceptionnelles.

Premier ajustement : elle doit maquiller, pour le Bureau, la mort d'un bourgeois en suicide.

Nom	Félicien Archambault			Récup
Description	Investigateur de la police secrète			3
Aspects	Concept		Flic idéaliste	
	Trouble		Un balai dans le cul	
	Premier contact		Les ordres, ce sont les ordres	
	Recrutement		Circulez y'a rien à voir	
	Premier ajustement		Au service des bourgeois	
Compétences	Toutes les compétences non mentionnées sont au niv. 0			
	Great (+4)		Investigate	
	Good (+3)		Notice, Contacts	
	Fair (+2)		Will, Physique, Shoot	
	Average (+1)		Stealth, Fight, Empathy, Resources	
Stunts	Attention to details (Investigate)			
	Ear to the ground (Contacts)			
Stress physique	1	2	3	
Stress mental	1	2	3	
Conséquences				
2	Mild			
4	Moderate			
6	Severe			

Équipement spécial

Pistolet automatique modèle 1940 (arme 2)

Description



Concept : Félicien a été formé à une extrême rigueur. Il croit en la République et en ses idéaux, ainsi qu'en la fonction nécessaire de maintien de l'ordre de la police. Travailler au Bureau 32, c'est travailler pour le bien du plus grand nombre, même si parfois il faut sacrifier une partie de son intégrité.

Trouble : rigoureux, logique au point parfois d'en être froid, Félicien n'apprécie ni les familiarités ni qu'on dévie de la procédure. De plus il déteste devoir violer la loi, même si son poste au Bureau lui en donne le droit au cours des missions.

Premier contact : chargé de traquer les auteurs du casse d'une bijouterie, Félicien s'est vu demander d'abandonner ses poursuites, par décision d'un personnage important du gouvernement. Il n'a pu faire autrement que de l'accepter, à contrecœur cependant.

Recrutement : quelque temps après le premier contact inconscient avec le Bureau, les superviseurs décident que son profil conviendrait bien aux investigations et actions du Bureau 32. Il se voit proposer un poste dans ce qui lui est présenté comme une organisation de police secrète. Il accepte.

Premier ajustement : le Bureau ayant eu vent d'une entreprise criminelle d'importance, Félicien reçoit la tâche de découvrir la planque de la bande et de faire en sorte que la police la découvre fortuitement, permettant l'arrestation des criminels avant leur forfait.

Nom	Isabelle Pontcher du Malland			Récup
Description	Artiste et femme du monde			2
Aspects	Concept	Mondaine éclairée		
	Trouble	Veuve joyeuse		
	Premier contact	Curieuse comme une fouine		
	Recrutement	Vous, vous irez loin !		
	Premier ajustement	On organise les choses en grand !		
Compétences	Toutes les compétences non mentionnées sont au niv. 0			
	Great (+4)	Contacts		
	Good (+3)	Ressources, Rapport		
	Fair (+2)	Deceive, Provoke, Lore		
	Average (+1)	Will, Notice, Empathy, Shoot		
Stunts	I've read about that! (Lore)			
	Best foot forward (Rapport)			
	Rumormonger (Contacts)			
Stress physique	1	2		
Stress mental	1	2	3	
Conséquences				
2	Mild			
4	Moderate			
6	Severe			



Équipement spécial

Dossiers mondains des années 1874 à 1880 (bonus de 2 aux actions appropriées)

Description

Concept : Isabelle est une femme forte, elle écrit de la poésie avec un certain talent. Elle épouse très jeune un capitaine de l'armée française de bonne famille, qui périt lors de la guerre de 1870. Très bien introduite en société, elle tient salon régulièrement dans son hôtel particulier et se régale d'entendre écrivains et poètes à la mode.

Trouble : Isabelle a cependant une conduite jugée scandaleuse par les membres les plus conservateurs de la société. Très libre de ses mouvements et de ses actions depuis son veuvage, un état qui lui convient parfaitement, et tant pis si c'est indécent d'être heureuse alors qu'on porte le deuil. Elle n'a aucune intention de se remarier et bouscule les conventions sociales.

Premier contact : quand elle tient salon, Isabelle reçoit des écrivains, des journalistes, des poètes et se mêle à des classes sociales qu'elle ne fréquenterait pas en d'autres circonstances. C'est ainsi qu'il y a quelques mois, elle surprit une convergence de rumeurs autour d'un scandale politique mineur. Le problème n'était pas tant l'affaire elle-même que les informations contradictoires qui lui parvenaient. En fait, toute l'affaire ressemblait à un complot organisé pour faire tomber un personnage tout à fait insignifiant, négociant en vin de Bourgogne. Tant d'efforts et d'organisation pour un bénéfice ridicule ne lui paraissait pas logique du tout. C'était en fait un ajustement du Bureau 32 qui avait détourné un important scandale politique sur le pauvre épicier.

Recrutement : sa curiosité et son réseau étendu encouragèrent le Bureau 32 à lui proposer un recrutement, elle travaillerait à la grandeur de la III[e] République et aurait accès à de très nombreux secrets en échange de ses services. Elle aurait même un avantage certain dans la sphère mondaine, grâce aux informations venues de l'avenir dont elle bénéficierait.

Premier ajustement : Il y a quelques mois, le Bureau 32 demande à Isabelle d'organiser la rencontre d'un célèbre journaliste et d'une jeune femme dans une de ses soirées, évitant ainsi la formation d'un autre couple particulièrement destructeur.

Nom	Lucien Darbois			Récup
Description	Spécialiste de la pègre et des milieux interlopes			3
Aspects	Concept	Crapule politisée		
	Trouble	Ex-communard		
	Premier contact	As de cambriole		
	Recrutement	Bagnard pardonné		
	Premier ajustement	Toujours un tour dans son sac		
Compétences	Toutes les compétences non mentionnées sont au niv. 0			
	Great (+4)	Burglary		
	Good (+3)	Physique, Stealth		
	Fair (+2)	Fight, Craft, Contacts		
	Average (+1)	Shoot, Deceive, Athletics, Provoke		
Stunts	Always a way out (Burglary)			
	Face in the crowd (Stealth)			
Stress physique	1	2	3	4
Stress mental	1	2		
Conséquences				
2	Mild			
4	Moderate			
6	Severe			

Équipement spécial

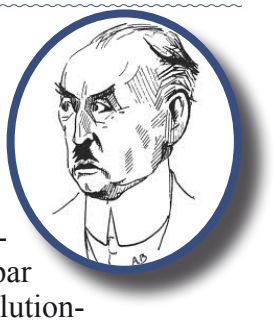
Barrettes d'explosif plastique (version 1940) pour la démolition.

Description

Concept : Lucien Darbois a toujours vécu en marge de la société, principalement de petits larcins. Révolté par une société injuste à ses yeux, il se lança à corps perdu dans les combats de la Commune de Paris. D'une crapule misérable, il tourna ses efforts vers l'action politique, choisissant des cibles parmi les riches bourgeois et redistribuant les richesses à ses camarades de lutte.

Trouble : il reste marqué par l'épisode de la Commune et des massacres sur les barricades. Il garde de cette époque une haine assez farouche pour les bourgeois, la police et l'armée. Son passé lui permet d'obtenir des faveurs d'autres communards, mais s'il est passé entre les mailles du filet, certains adversaires pourraient le reconnaître.

Premier contact : Lucien a été engagé pour voler les plans d'une demeure bourgeoise dans l'étude d'un architecte parisien, soi-disant par un groupe révolutionnaire désirant venger les camarades ouvriers exploités par le propriétaire du manoir. Ce sont en fait des agents du Bureau 32 en opération qui ont fait appel à ses services.

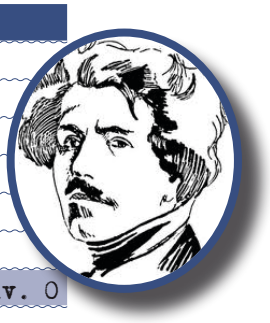


Recrutement : une fois la mission menée à bien, les agents ont piégé Lucien et lui ont offert une alternative simple, travailler à plein temps pour le Bureau 32 ou finir au bagne. Lucien a accepté et s'est rapidement rendu compte que cela lui donnait un avantage certain pour lutter contre le capital.

Premier ajustement : une fois engagé, le Bureau fait appel à lui pour de nombreux ajustements à destination des équipes en place, comme s'introduire discrètement dans un bâtiment où aura lieu une confrontation et y disposer des armes. Ou ouvrir des portes qui étaient censées être fermées, etc.

PNJ importants

Nom	Conrad Baltis		Récup
Description	Agent d'une faction royaliste du bureau		3
Aspects	Concept	Agent de propagande active	
	Trouble	Royaliste fanatique	
	Premier contact	Séducteur professionnel	
	Recrutement	En mission pour le Seigneur	
	Premier ajustement	Ne fait confiance à personne	
Compétences	Toutes les compétences non mentionnées sont au niv. 0		
	Great (+4)	Deceive	
	Good (+3)	Rapport, Provoke	
	Fair (+2)	Contacts, Resources, Fight	
	Average (+1)	Physique, Shoot, Will, Burglary	
Stunts	Rumormonger (Contacts)		
	Demagogue (Rapport)		
Stress physique	1	2	3
Stress mental	1	2	3
Conséquences			
2	Mild		
4	Moderate		
6	Severe		



Conrad Baltis a toujours été bel homme, il en avait d'ailleurs fait son fond de commerce avant d'être recruté par le Bureau. Séduisant veuves et demoiselles, il vivait au crochet de ses maîtresses. Il entretenait alors une image d'aventurier dilettante, aux fortes sympathies orléanistes, prompt à défendre son honneur et celui de ses conquêtes à la pointe de l'épée. Alors qu'il cherchait à recruter une nouvelle et riche maîtresse, il fut confronté au Bureau 32. Ses talents étaient intéressants pour le Bureau, aussi fut-il rapidement recruté. Ses sympathies affichées attirèrent alors l'attention d'une faction royaliste du Bureau, détournant une partie de ses ressources pour rétablir une monarchie en France. C'est justement une étape de ce plan qui exige la disparition de Darboisière, député républicain radical. Les archives du Bureau portant la trace d'un petit scandale de mœurs, il lui a été confié la mission d'accentuer celui-ci pour mener à la disparition ou au minimum au discrédit de Darboisière. Il s'est donc infiltré parmi les infiltrés du *Renard gris*, utilisant ses talents de propagandiste pour influencer deux des danseuses de la revue, déjà passablement jalouses d'Avadora : Jacqueline Fassé et Victoire Larchet. Provoquant un duel entre Darboisière et Molange, il pimente le jeu en empoisonnant les lames des combattants d'une substance inconnue à l'époque et obtenue par le biais des Royalistes du Bureau. Si son plan fonctionne, il mènera à la mort de Darboisière.

Lorsque les agents du Bureau vont intervenir dans ses affaires et détourner l'issue tragique du duel, il va se rabattre sur un plan B : assassiner Avadora et Molange de ses mains, laissant des preuves d'une implication de Darboisière. Là encore il utilisera un poison dans une bouteille de champagne, avant d'achever les amants en laissant les preuves d'une altercation violente.

Baltis s'arrangera aussi pour mettre des bâtons dans les roues des agents dès qu'il les aura repérés. Il utilisera en particulier des hommes de main pour leur tendre une embuscade, tenter de découvrir ce qu'ils savent (en leur volant le chronotype), et les intimider.

Physiquement, Baltis est un homme d'une quarantaine d'années, blond aux yeux bleus, glabre et athlétique.

Jacqueline Fassé

Une danseuse dont la beauté commence à se faner, qui n'a pas trouvé de mari respectable et vit d'expédients. Elle est blonde et commence à prendre un peu de poids mais rien qui ne soit réellement visible. C'est une intrigante, très jalouse d'Avadora, plus motivée par l'échec des autres que sa propre réussite. Elle sait cependant se montrer parfaitement charmante. Relativement intelligente, elle se fait passer pour une parfaite gourde auprès des hommes, partant du principe qu'ils ne recherchent pas l'intelligence de leurs conquêtes.

Victoire Larchet

Une grande brune filiforme, très jeune et venue à Paris pour échapper à un milieu familial campagnard délétère. Elle fait ce qu'elle peut pour survivre à Paris et ne supporte pas de voir Avadora avec tous ces riches messieurs qui la couvrent de cadeaux, alors qu'elle-même est parfois obligée de vendre son corps à la sauvette pour pouvoir manger.

Augustine Delcours, dite Avadora

Une femme magnifique qui le sait et n'hésite jamais à user de ses charmes. Elle a une vision cynique et désabusée de la vie qu'elle dissimule par une personnalité aussi enjouée que fausse. Elle utilise ses amants pour progresser dans la société que ce soit au niveau social ou financier. Elle n'a aucun scrupule, aucune morale forte depuis son arrivée à Paris, en bonne provinciale innocente. Elle n'a pas de remords ni de regrets, mais n'est pas non plus réellement mauvaise. Une fille doit faire ce qu'elle peut pour survivre.

François Molange

Molange est un homme d'une quarantaine d'années, propre sur lui, strict et mince. Il est notaire à Paris et possède un important parc immobilier dont il tire une fortune respectable. Il ne fait pas de politique mais ne cache pas ses sympathies orléanistes. Il est autoritaire et célèbre parmi ses collaborateurs pour ses colères aux proportions homériques. Il attache beaucoup de prix à son honneur et à celui de sa famille et n'hésite pas à prendre les armes pour le défendre. Il est tombé follement amoureux d'Avadora, délaissant sa femme Lætitia. Il est également très possessif et jaloux, âpre au gain. C'est cependant un homme droit et la plupart du temps juste.

Alexandre Darboisière

Darboisière est un homme d'une petite cinquantaine d'années, présentant un embonpoint plus que respectable. C'est un homme de combat, appartenant à la frange radicale des républicains, à l'extrême-gauche de l'hémicycle. Il est passionné, proche du peuple, et très intègre. Il est en 1873, dans la France du Bureau 32, promis à devenir un véritable leader politique national. Veuf depuis quelques années, il ne voit Avadora que comme une distraction liée à son rang social. Pour lui, elle pourrait devenir la deuxième femme de sa vie et, pourquoi pas, lui donner les enfants que sa première épouse n'a pas su mener à leur terme. Il la respecte beaucoup et lui est très attaché. Il se montre volontiers protecteur vis-à-vis d'elle. ■

Julien Pouard



Pierre de légende, épisode 2

Pour vous accompagner tout au long de l'été, Anne Muller vous invite à la suivre dans une longue quête. Découvrez chaque mois un nouveau chapitre de cette grande aventure !

Sur la route du passé

On n'entendait que le crissement des graviers sous les pas de Sacha et Drackten. En silence, ils parcouraient les quelques lieues qui les séparaient du chemin des Cerfs. Ce sentier, envahi de mousses et de lichens, passait sous une épaisse forêt jusqu'au flanc d'une colline brisée par de nombreuses batailles, il y avait plusieurs décennies de cela. À cette époque, les dieux étaient encore favorables et entendaient les prières des Sindhors.

Le soleil venait d'atteindre son zénith lorsqu'ils atteignirent le sommet de la vallée de l'Enclume. Cet endroit était le dernier espace à ciel ouvert avant de pénétrer dans la forêt, et Sacha huma cet air une dernière fois. Elle savait de quoi ce voyage serait fait et le peu de chances qu'elle avait, aujourd'hui, de rester en vie au beau milieu de cette végétation sournoise.

Elle fouilla son col sans y penser, et sortit un médaillon de nacre pour l'embrasser. Il symbolisait le courage et la force qui jamais ne lui firent défaut alors qu'elle courait au-devant des batailles. Le dieu qui l'avait protégée tout ce temps, Phêelis, l'avait oubliée, comme tous les dieux avaient oublié leurs enfants. Mais le temps de la colère était révolu. Nombre de fidèles retournaient dans les temples et les offrandes pleuvaient à nouveau sur les autels. Mais la plus belle des choses était aussi de retour. Les chants mélodieux des Stïliapses. Ces prêtresses qui avaient offert leur vie et leur destinée à des dieux bienfaisants, pour que la paix règne sur ces terres. Des jeunes femmes sacrées et divinisées, capables de créer des sons enchanteurs à l'aide de leurs seules cordes vocales dans de longues mélopées envoûtantes qui berçaient des cités entières les jours de procession.

Sacha se laissait entraîner par une mélancolie soudaine. Elle se souvenait de ces chants et des prêtres qui bénissaient tous les



PAR LEZUMBALABERENJENA (CC BY-NC-ND)

guerriers avant le départ. Jusqu'au dernier jour, elle n'avait pu imaginer ce qui se passerait. Elle n'aurait pu, à ce moment précis, se douter que leurs propres dieux les abandonneraient.

Mais ce jour-là, tandis qu'elle galopait vers la marée sombre, accompagnée de ses plus fidèles et loyaux soldats, elle avait senti qu'ils seraient dorénavant seuls et abandonnés. Ce fut un massacre.

Elle se remémorait, là, devant l'une des plus vastes forêts de ce monde, la fin de la gloire, et surtout, la première victoire des Sombres âmes. Les jours qui suivirent furent les plus noirs de son existence.

Blessée, désespérée, elle n'avait survécu que par le seul fait de ses amis qui s'étaient tous écroulés sur elle avant de mourir, afin de la cacher. Le choc fut tel qu'elle perdit alors ses forces et ne parvint à s'extraire des cadavres que plusieurs heures plus tard. Les Sombres âmes étaient partis. Ils n'avaient laissés derrière eux que morts et cendres. Elle voyait encore le nuage sombre qui se dirigeait vers Loophis. Elle se souvint de la douleur et de la déchirure de son âme devant les corps allongés. Ils étaient tous ses amis. Ses compagnons. Elle seule avait survécu. Ce jour scella la fin de Sacha de Virevent.

Drackten toucha doucement l'épaule de la vieille femme, avec respect. Mais il devenait inquiet. Voici plus d'une heure qu'elle se tenait debout face à l'horizon, les yeux perdus dans une transe profonde.

Sacha sursauta, attrapant par réflexe le pommeau de sa lame avant que la conscience ne lui revienne tout à fait. Elle reconnut le jeune homme, relâcha son arme et sourit tristement.

« Pouvons-nous reprendre la route, dame ? »

Le soleil était encore haut. Demander à bivouaquer ici serait sans nul doute pris comme une preuve de faiblesse. Aussi opina-t-elle de la tête en direction des sous-bois, dans une attitude décidée.

Drackten sourit et remonta son sac sur son épaule, faisant un large geste de l'autre main, galamment.

« Dans ce cas, nous ferons un arrêt près de la rivière. Je remplirai les gourdes pendant que vous prendrez repos.

— Je me reposerai lorsque je serai passée de vie à trépas, mon jeune ami. Mais j'ai l'impression que les dieux ne m'accorderont pas cette faveur immédiatement.

— Les dieux n'accordent plus aucune faveur. »

Le jeune homme soupira longuement, la mine sombre, puis fit quelques pas dans l'herbe avant de retrouver le chemin de gra-

viers, suivi de Sacha qui haussait les sourcils à une remarque aussi stupide. Mais elle n'insista pas. Les années étaient passées et elle avait compris la raison de cet abandon. Le jour viendrait, peut-être, où elle prendrait le temps d'expliquer à ce jeune garçon les complexités de ce monde. Oui… elle prendrait ce temps lorsqu'il serait prêt à entendre ce qu'il ne pouvait encore entendre.

Ils passèrent devant la ferme des Bourgueys, la dernière avant le chemin du Cerf qui débutait non loin de là.

Cette ferme, Sacha la connaissait bien, car cette famille venait l'approvisionner régulièrement, et elle s'était prise d'affection pour l'un des fils, tout feu tout flamme, qui ne savait pas rester calme, ni silencieux, mais attendrissant et au cœur pur. Parfois il venait la voir, avec une bouteille de vin ou un pot de confiture et lui demandait une autre histoire. Elle sourit pour elle-même, passant son chemin, les yeux braqués sur son destin…

La fraîcheur des sous-bois était plutôt agréable, à la vérité. Les voyageurs y pénétrèrent à pas feutrés, évitant les fougères et les ronces qui parsemaient l'unique sentier. Cette traversée promettait de longues heures de marche difficile, mais ils n'avaient pas l'air de s'en préoccuper. Se découvrant l'un l'autre en de longues discussions parfois amusantes, ils se remémoraient ensemble les contes laissés de côté depuis des années, et les vieux chants guerriers qui emplissaient les plaines lorsque l'âge d'or était encore palpable et que la simple évocation de Loophis faisait trembler les bêtes et les créatures de l'ombre. La journée passa, puis d'autres encore, au fil de ce sentier interminable, au rythme des bavardages et d'une puissante amitié naissante. En réalité, un lien fusionnel était sur le point de se nouer. Ils le sentaient, l'un comme l'autre. De simples regards, parfois, quelques gestes. Elle se sentait revivre alors qu'elle savait que ce voyage signerait sa fin. Drackten n'avait plus de doute. Il donnerait sa vie sans hésiter pour une petite chance d'atteindre la source guérisseuse, et permettre à Sacha de retrouver sa jeunesse. Là était la raison de sa naissance et il ne faillirait pas.

Alors qu'ils progressaient péniblement au-dessus d'un tronc affaissé, Drackten s'arrêta brusquement, tendant l'oreille. Voici des jours qu'ils marchaient dans un silence de plomb, seulement brisé par leurs voix, mais ce qu'il venait d'entendre n'était pas habituel. Il se retourna pour scruter les arbres et les fougères, imité par la vieille femme. Le temps se ralentit. Chaque brindille était analysée. Chaque souffle.

Drackten se redressa finalement, relâchant le pommeau de son épée.

« Sans doute un oiseau.

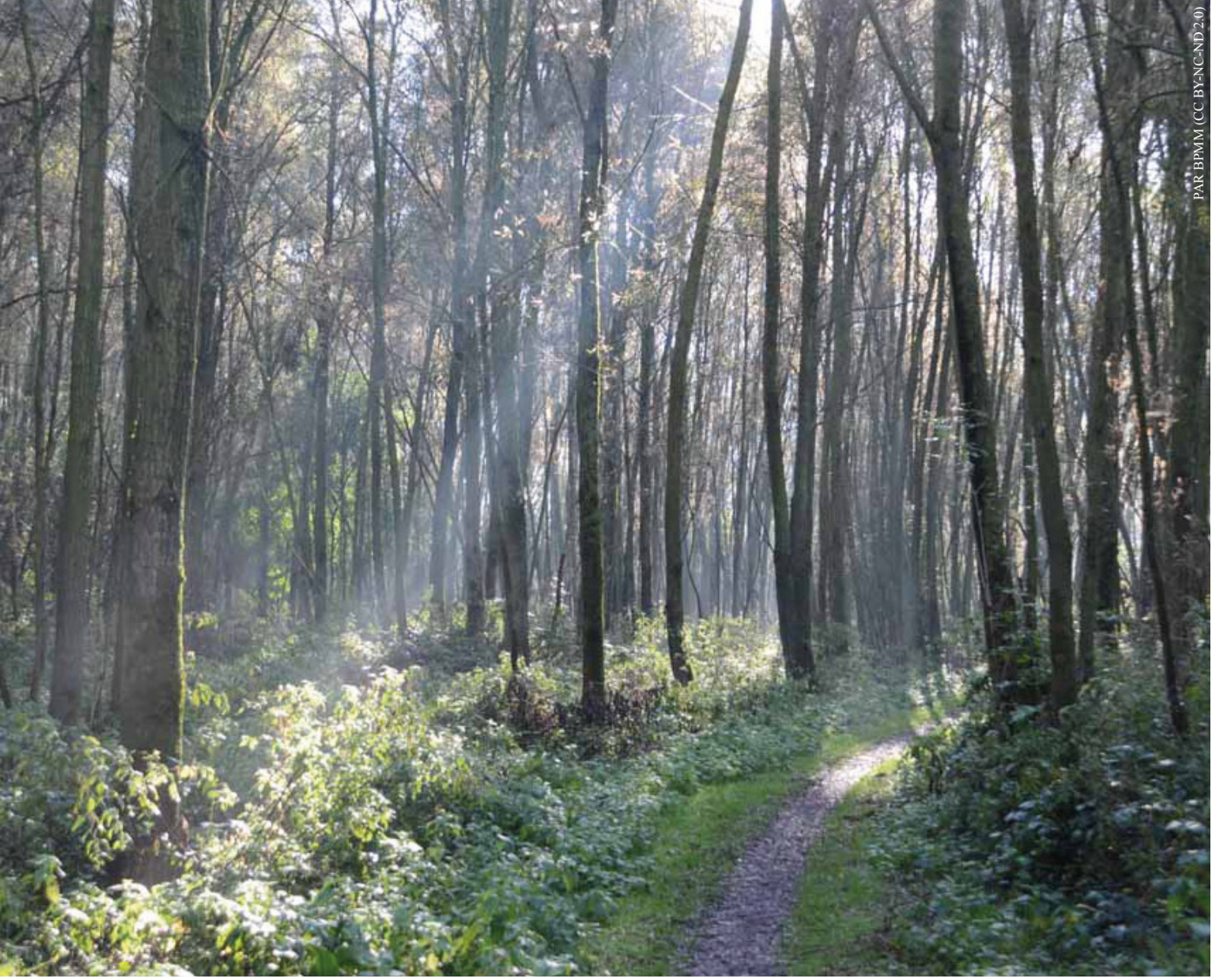
— C'est cela ! Attendons encore un peu, souffla Sacha, encore à l'affût. Je suis prête à parier que nous sommes suivis, et ça n'est pas nouveau.

— Quoi ?

— Chhhhht ! »

La main enfouie dans une petite sacoche, elle fouillait l'intérieur agilement, puis sortit une petite corne de brume, faite de la corne d'un taureau de Cestes, trophée qu'elle avait gagné dans sa prime jeunesse.

Drackten l'observait, l'air interdit, mais ne dit rien. À peine eut-elle porté l'objet à sa bouche, qu'un long sifflement d'outre-tombe se répandit dans les ombres qui les entouraient, faisant fuir les oiseaux et les petits mammifères qui peuplaient les arbres. Au même instant, une branche craqua non loin, laissant choir un lourd fardeau qui s'écrasa au sol bruyamment. Drackten bondit sur la chose qui les suivait depuis longtemps, faisant chanter sa lame au-dessus de lui. Elle allait plonger dans la masse informe lorsque Sacha hurla. Il arrêta son mouvement à quelques centimètres d'un jeune homme tremblant et suppliant. La peur lui avait fait perdre la vue. Sacha se



PAR BPVM (CC BY-NC-ND 2.0)

précipita vers eux tandis que le jeune prince retirait lentement son épée de l'endroit qui aurait dû être tranché, la gorge de Balar Bourgueys.

« Mais que…

— Pitié, Monseigneur… Pitié ! »

Drackten se redressa et tendit sa main libre au-dessus du jeune homme. Balar était robuste, mais la surprise et l'inexpérience lui auraient été fatales si Sacha ne l'avait pas reconnu. Il attrapa la main tendue et se releva péniblement, encore tremblant, aidé par Sacha.

« Mais que fais-tu là ? Tu nous as suivis ? »

Balar hocha la tête, penaud, puis se frotta vivement afin de faire tomber les brindilles qui le recouvraient.

« Oui, Madame. Au cas où… Si jamais quelques mauvais esprits vous voulaient du mal. Voyez ? Pardon. »

Le prince s'éloigna d'eux, secouant la tête avec agacement. Il grommela quelques phrases incompréhensibles, puis remit son sac en place sur son épaule.

« Tes parents seront fous d'inquiétude, jeune homme. Tu dois retourner chez toi. Je suis déjà escortée, tu vois ?

— Oui je vois, madame, mais à deux on pourra mieux vous défendre. Je peux rester ?

— Non. »

Drackten revint sur ses pas, défiant le jeune paysan du regard.

« Il va nous ralentir. »

Balar avait pris sa décision. Sans lâcher le prince des yeux, il se planta sur ses deux jambes, les bras croisés.

« Je m'en irai pas.

— Eh bien… Reste ici dans ce cas. Je n'en ai cure. Sacha… Partons ! »

Mais la vieille femme savait, depuis toutes ces années passées à méditer sur les destinées et les hasards, que parfois, une simple petite décision pouvait changer le cours du monde entier. Elle observa le paysan un moment, puis sourit.

« Tu es certain que tu veux venir avec nous ?

— Oh oui m'dame !

— Alors tu viens ! »

Balar récupéra avec rapidité ses affaires tombées au sol, puis afficha un large sourire avant de rejoindre le sentier.

Drackten n'en croyait pas ses oreilles. Il grommelait de plus belle, reprenant l'ascension du vieux tronc, sans un regard en arrière.

Balar et Sacha marchèrent quelque temps derrière en silence, jusqu'à ce que la nuit envahisse les tréfonds de la forêt, les empêchant d'aller plus loin.

Le camp fut monté rapidement, comme les précédents depuis bientôt cinq jours de traversée. Drackten envoya Balar chercher du bois. Il devait s'entretenir avec Sacha au plus vite. Lorsqu'il fut assez éloigné, le prince s'assit aux cotés de l'ancienne guerrière.

« Pourquoi ?

— Il est robuste et courageux. Il sera un allié de choix.

— Han… La force ne suffit pas, tu le sais très bien.

— Certes, mais, parfois, elle suffit. Et celle du cœur aussi.

— Il risque de nous faire tuer. Il ne connaît rien, c'est un paysan.

— Honte à toi, jeune et sot prince, d'avoir de telles pensées et de les afficher au grand jour ! Ce n'est pas le titre qui fait de nous des héros ! Mais les actes ! Qu'as-tu fais, toi, depuis les remparts de ton château ? Réduit à emmener une vieillarde vers une source légendaire dans l'espoir de protéger ton peuple ? Alors, ne soit pas si prompt à décider qui changera la destinée de notre monde, et qui ne le fera pas. »

Étrangement, Sacha venait de changer alors qu'elle prononçait ses paroles qui eurent l'effet d'une tempête dans les pensées de Drackten. Ses rides s'estompaient, et ses yeux s'étaient agrandis, laissant paraître plus encore les flammes de ses pupilles que ses paupières habituellement affaissées masquaient depuis un temps infini.

Il se souvint alors de quelques passages de son histoire, où l'on racontait comment son armée avait été composée. Des hommes et d'autres femmes qui n'auraient jamais été acceptés au service de la cité sans elle, mais qui avaient tous prouvé leur valeur… en d'autres temps.

Il baissa la tête avec humilité, reniflant discrètement. Elle avait raison. Le destin aura sans doute fait son œuvre et la présence de Balar était peut-être nécessaire.

« D'accord. Je serai plus aimable.

— Fort bien. »

Sacha se releva, s'appuyant sur l'épaule du prince, puis s'éloigna tranquillement vers le cours d'eau, laissant son ami à ses réflexions.

Lorsque Balar revint et qu'il déposa les brindilles au centre d'une petite cuvette creusée pour l'occasion, il ne se doutait pas qu'il venait d'entrer dans l'Histoire. Concentré sur sa tâche, il parvint à enflammer son bûcher de fortune et releva la tête. Drackten l'observait. Il ne l'avait pas lâché des yeux, mais son regard n'était plus aussi

dur qu'au début. Il se redressa totalement et recula pour faire place devant le feu à son seigneur. Mais Drackten interrompit son mouvement en lui indiquant le feu d'un large geste.

« Non, assieds-toi. Si nous devons faire route ensemble, nous devons tous nous faire confiance.

— Merci Monseigneur.

— Drackten. »

Balar, surpris, fixait le prince, l'air choqué. Mais la volonté d'un prince ne se discute pas.

« Drac…kten… merci. »

Il lui sourit aimablement puis se faufila vers une place moins confortable, tendant ses mains vers la chaleur des flammes. Sacha revenait elle aussi, lavée et fraîche. Elle se sentait de mieux en mieux. Cette forêt lui rendait des forces de jour en jour, sans qu'elle comprenne par quel miracle. Mais elle décida de prendre ce que la nature lui donnait, pour une fois, sans chercher à savoir comment.

Ce soir-là, ils ne dormirent pas beaucoup. Le lien formé entre Sacha et Drackten s'élargissait jusque dans l'âme de Balar.

Ils reprirent leur route, le pas alourdit par la fatigue mais le cœur empli de gaîté. La petite troupe évoluait lentement parmi les arbres centenaires qui semblaient les observer, telles des sentinelles muettes. Il faut dire qu'ils ne devaient pas avoir beaucoup de distraction depuis l'exode massif qui avait eu lieu quelques années auparavant.

Les jours se suivaient. Identiques et moroses. Sacha souffrait de sentir son corps si faible. Chacun de ses pas l'accablait un peu plus mais elle trouvait la force de continuer dans le regard de ses deux protecteurs.. un petit sourire naquit au coin de ses lèvres ridées. Elle, protégée par deux jeunots... la vie lui aura décidément tout fait.

Pendant ce temps, dans les terres de Loophis, un vent glacial venait de se lever. Un vent porté par le royaume des Âm'sombres, enfin prêts pour la bataille. De l'autre coté du fleuve, on pouvait voir la menace d'une invasion sans précédent se former et grossir chaque jour un peu plus. Un fleuve prenant sa source dans cette chaîne de pics que l'on nomme les Montagnes perdues. ■

À suivre…

ANNE MULLER

Le blog d'Anne Muller
http://reves-d-un-soir.over-blog.com/amis-du-rêve-posez-vos-valises-et-prenez-place



Manifeste

Le Groupe d'entraide des auteurs rôlistes (ou GEAR) est une initiative partagée par plusieurs professionnels du jeu de rôle. Elle est née de conversations d'abord anodines sur les parcours des uns et des autres, puis de l'envie d'éviter à la nouvelle génération des travailleurs du jeu de rôle les erreurs que nous avons commises.

Modes d'action

Le GEAR a choisi deux modes d'action pour atteindre cet objectif :

- Des articles de conseil qui permettront à tous les professionnels du jeu de rôle de profiter de l'expérience des membres du GEAR.
- La constitution d'un espace de dialogue libre, où chacun pourra exposer ses problèmes et ses questionnements afin d'en trouver les solutions dans une démarche collective.

Objectif

L'objectif du GEAR consiste donc à promouvoir une démarche professionnelle des concepteurs, illustrateurs et traducteurs du jeu de rôle, ainsi qu'à les aider à protéger leurs droits et leur rémunération. Les membres du GEAR estiment en outre qu'une relation sincère et conviviale avec les éditeurs est indispensable. Cette relation ne peut se construire que sur une démarche professionnelle et le respect du travail de tous.

Les fondateurs du GEAR

- Arnaud Cuidet
- Willy Favre
- Fabien Fernandez
- Romain d'Huissier
- Olivier Sanfilippo
- Mahyar Shakeri
- Jérôme Verschueren

Dans le futur, le GEAR étendra ses effectifs et ses moyens d'action.

D'ores et déjà, nous vous invitons à échanger sur les articles publiés, à poser vos questions et, pourquoi pas, à nous rejoindre dans le GEAR.

- www.facebook.com/GEARJDR
- http://gearjdr.blogspot.fr

Arnaud Cuidet, pour le GEAR

le JEU.de.RÔLES



JdR STAR-WARS



UNE DES PARTICULARITÉS DU JEU DE RÔLE STAR-WARS, C'EST DE POUVOIR INCARNER UN PERSONNAGE SENSIBLE À LA FORCE. UN CHOIX QUI N'EST PAS SANS CONSÉQUENCE.

Isak à ses débuts...

YOUHOU! JE SUIS UN JEDI!

GRAOUU*

* MOI AUSSI, ET JE NE ME LA RACONTE PAS MOI !

HEU... NON! TU ES SENSIBLE À LA FORCE, NUANCE! POUR LE MOMENT, TU N'AS AUCUN POUVOIR...

AH BON ?!? MAIS COMMENT JE FAIS POUR EN AVOIR ALORS ?

SOIT TU CHERCHES UN MAITRE JEDI (MAIS ILS ONT TOUS ÉTÉ TUÉS PAR DARK VADOR), SOIT TU ESSAYES D'APPRENDRE TOUT SEUL...

OK! J'ESSAYE DE FAIRE BOUGER CE CAILLOU!

TU ÉCHOUES... MAIS:

GNIIII!

« Attirés par la faible distortion de la Force qu'Isak a provoquée surgissent devant vous, deux JEDI NOIRS !!! »

PUTAIN!

WHAT THE F....!

Plus tard...

PUNAISE! ON A EU CHAUD!

MERCI ISAK!

MAIS OÙ EST WONWOOK ?

WRAOURG!*

* JE SUIS LÀ !

HEU WONWOOK TU N'AURAIS PAS FAIT APPEL AU CÔTÉ OBSCUR DERNIÈREMENT DES FOIS ?

WAOURG?*

* QUI ÇA ??? MOI ?! NOOON !

LES GARS, JE SUIS INQUIET POUR WONWOOK. J'AI PEUR QU'IL BASCULE DU CÔTÉ OBSCUR...

OH BOY!

SPROUIIICH!

« Isak prend un point de côté obscur pour avoir tué un être vivant... »

MAIS JE L'AVAIS MÊME PAS VU PUTAIN !!!

« Isak prend un point de côté obscur pour s'être énervé... »

OUAIS DONC JE DISAIS: JE M'INQUIÈTE POUR WON...

BEN QU'EST-CE QU'IL Y A???

QU'EST-CE QU'IL VOUS ARRIVE? REVENEZ... C'EST MOI: ISAK !!!

À suivre...

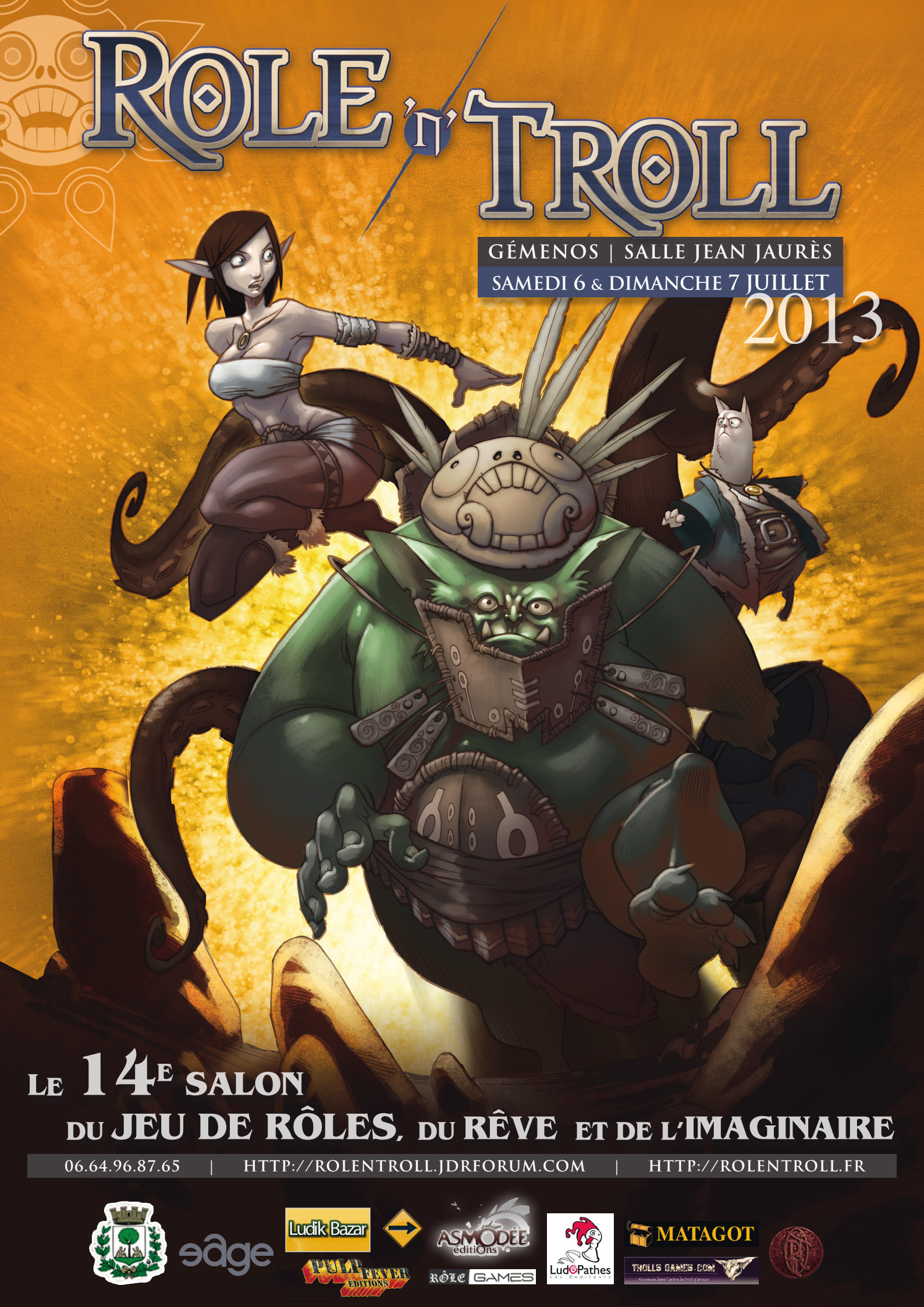
© COWKILLER

ROLE 'n' TROLL

GÉMENOS | SALLE JEAN JAURÈS

SAMEDI 6 & DIMANCHE 7 JUILLET

2013



LE 14E SALON DU JEU DE RÔLES, DU RÊVE ET DE L'IMAGINAIRE

06.64.96.87.65 | HTTP://ROLENTROLL.JDRFORUM.COM | HTTP://ROLENTROLL.FR

Ludik Bazar · Edge · Asmodee éditions · Rôle Games · Role Fever Editions · Ludopathes · Matagot · Trolls Games Con