Chroniques d'Altaride

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

N°5



© BENNY LIN

► LA MORT EN MUSIQUE ! LES PARTITIONS DU TRÉPAS

► AIDE DE JEU : LA NÉCROMANCIE MODERNE

► GRAND DOSSIER : LA PLACE DE LA MORT EN JEU DE RÔLE

Fenêtre sur...



JARDIN BOTANIQUE DE TOURS (INDRE ET LOIRE)

Salut ! bois couronnés d'un reste de verdure !
Feuillages jaunissants sur les gazons épars !
Salut, derniers beaux jours ! le deuil de la nature
Convient à la douleur et plaît à mes regards !
(*Rêve d'automne* - Alphonse de Lamartine)

Fenêtre sur…

Éditorial

À mort la mort !

Le jeu de rôle, c'est un peu une école de la vie. On y apprend, en se divertissant, à se confronter à d'innombrables situations sociales, de la plus réaliste à la plus farfelue. La vie, c'est drôlement varié, et le jeu de rôle aussi. Au-delà des apparences d'un loisir qui entraîne vers des mondes virtuels bien loin du concret, je pense qu'on peut aussi y trouver bien des choses qui peuvent nous parler vraiment, dans la vraie vie. Combien de rôlistes se sont sentis plus à l'aise pour improviser un discours en public parce qu'ils avaient pratiqué le jeu de rôle ? J'ai vu des joueurs passionnés se plonger dans des livres d'Histoire alors qu'il détestaient la lecture, d'autres noircir des pages et des pages de background alors qu'ils n'avaient plus écrit depuis des années… les exemples d'applications concrètes des bienfaits du jeu de rôle ne manquent pas.

Mais dans le jeu lui-même, les histoires qu'on raconte ensemble abordent aussi des thèmes complexes, parfois plus subtils qu'on pourrait le croire. Un simple « Porte / monstre / trésor » dans le plus bourrin des JdR amène à soulever la question de la mort : mort de l'avatar, mort des monstres, des PNJ… et nous le faisons avec la distance ludique, qui nous permet d'explorer sans danger ce sujet grave, souvent trop tabou. Sans parler des morts-vivants, des résurrections, des zombies ou des armées de squelettes du maître du Mal…

Certes, le jeu vidéo aborde abondamment la thématique également. Mais sans l'interaction humaine qu'offre, autour de la table, le jeu de rôle. L'ordinateur est froid, mécanique, déjà mort, en fait.

Alors à mort la mort et, bien en vie, hardis compagnons, allons massacrer du gob', pour « iksper » encore un peu plus !

À vos dés !

Benoît

Chroniques d'Altaride Octobre 2012 N°5
Édité par La Guilde d'Altaride, association régie par la loi du 1er juillet 1901 - 17 rue Volant, 92000 Nanterre. Photo de couverture : © sybarite48. Bande dessinée : © Cowkiller. Direction de la publication : Benoît Chérel. Correction / relecture : Sophie Pérès. Rédaction : Gaspard Alterhauser, Christophe Calmes, Benoît Chérel, Florence Herrou, Thomas Munier , Sylvain (de la Taverne des rôlistes) et le collectif d'auteurs du jeu de rôle *Mythe d'Altaride*. Réalisation : Benoît Chérel (Au + simple).

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

Retrouvez les Chroniques d'Altaride sur le site de La guilde d'Altaride

altaride.com

Sommaire

Fenêtre sur…
• Jardin botanique de Tours.....2

L'Entrée
• À mort la mort !.....4

Définition
• « On dirait que… » 6

Portrait
• Florence « Yoda » Herrou 9
• Fiche de perso 10

Cuisine du MJ
• La Boîte à questions
« Combien faut-il tuer de PJ pour être un bon MJ ? » 11
• Mort sur mesure.....12
• La nécromancie moderne 14

Chambre des rêves
• Le Séjour des Ombres.....24

Salle de jeu
• Courrier des lecteurs.....34

Atelier du créateur
• Les Partitions du trépas 36

Bibliothèque
• Nouvelle futuriste
Renaissance… 40
• Nouvelle angoisse
La Peur du réverbère 44

Jardin
• Le Jeu de rôles - épisode **5**.....50


© TAVERNE PRODUCTION

« *On dirait que…* »

« La différence entre un homme et un enfant est le prix de ses jouets. »

Citation de Malcom Forbes

Officiellement, mon histoire avec le jeu de rôle ne débute qu'à l'aube de ce siècle, quand mon nouveau petit ami m'initie au sein de son club avec une séance de *Star Wars* (ou bien était-ce *Ambre* ?) Mais en réalité, mon histoire avec le jeu de rôle a commencé dans les années 80, avec mes amis.

À l'époque, l'un de nos jeux préférés consistait à prendre l'identité de héros et d'inventer des histoires. Nous avons pendant longtemps joué aux « détectives-journalistes-aventuriers », bourlinguant à travers le monde à résoudre des énigmes et combattre les méchants. Nous n'avions pas besoin d'avoir réellement des ennemis face à nous, il nous suffisait de les décrire et l'imagination faisait le reste. Ces jeux que je pratiquais étant enfant, je crois que tous



© TAVERNE PRODUCTION

les enfants y ont joué, endossant le rôle de leurs héros préférés. En général, la partie commence par « On dirait que… » suivi par la description de la situation, dans laquelle arrive le « Je serais », suivi de la description du rôle endossé. Ensuite, à chaque participant de choisir son rôle, de modifier la description générale, de mimer ses actions… le tout dans une joyeuse anarchie d'où ressort la seule chose essentielle : l'amusement de tous à vivre des aventures imaginées en commun.

Le jeu de rôle sur table apporte ce même plaisir de l'histoire imaginée partagée

Le jeu de rôle sur table apporte ce même plaisir de l'histoire imaginée partagée. Il ne s'agit, somme toute, que d'une version adulte de ces jeux, dans laquelle la spontanéité enfantine se trouve encadrée par des règles. Les règles en question ne se limitent pas au système de résolution : la présence d'un meneur qui sera la référence concernant les événements extérieurs au groupe, le fait que les joueurs (meneur exclu) n'incarnent chacun qu'un seul personnage font partie, généralement, des règles du jeu. Il existe des jeux de rôle dans lesquels il n'y a pas de meneur, d'autres où les joueurs interprètent plusieurs personnages, mais ces possibilités restent cadrées et définies dans les règles. Peut-être que si tout ceci se déroule autour d'une table, c'est parce que se courir après dans l'herbe et mimer des combats à l'épée ne fait pas très sérieux, et que le jeu de rôle est une activité abordée dès l'adolescence, à un âge où l'on cherche



© MARC VAN DER CHIJS

justement à ne plus passer pour un enfant.

Avec ses déguisement et mimes, le jeu de rôle grandeur nature semble plus proche des jeux spontanés pratiqués par les enfants, mais il s'agit en fait d'un autre dérivé pour adultes de ces jeux, comportant lui aussi des règles, ainsi qu'une recherche de la simulation et du jeu théâtral qui intéressent plutôt des adultes.

Avons-nous perdu ou gagné en plaisir en passant des jeux d'enfant aux jeux de rôle ?

Avons-nous perdu ou gagné en plaisir en passant des jeux d'enfant aux jeux de rôle ? C'est une question qui à mon avis n'est pas pertinente. Nous jouons à des jeux adaptés à notre âge, ce qui les rend différents, mais le plaisir de jouer se situe avant tout dans le fait d'avoir trouvé les bons amis et l'histoire ou le personnage qui nous fait vibrer. Alors pourquoi parler de ces jeux d'enfant ? Tout simplement car, quand on me demande ce qu'est le jeu de rôle, l'une des façons que j'ai d'aborder le sujet est de parler de ces jeux et dire que le jeu de rôle en est une version adulte, dans laquelle les joueurs sont assis autour d'une table et utilisent des règles pour raconter cette histoire commune. ■

Florence Herrou



© BENOÎT CHÉREL

Au Colloque Bob le rôliste, III[e] édition.

Florence « Yoda » Herrou

En quelques mots : moi, moi, moi, ma vie, mon œuvre

Je voudrais tout d'abord remercier Mireille Dumas pour m'avoir permis de savoir ce qu'était le jeu de rôle. Grâce au battage médiatique de cette époque à laquelle le jeu de rôle était fortement dénigré, j'avais pu lire un article d'un journaliste s'étant réellement informé, et sa description du jeu de rôle m'a donné envie d'y jouer (pour l'anecdote, c'était dans un hebdomadaire catholique, autant le rappeler car suite à un billet mal informé sur un site chrétien, certains rôlistes pourraient associer cette religion avec les stéréotypes contre leur jeu favori).

J'ai mis des années à sauter le pas. Vivant à la campagne, on n'y trouve guère de club de jeu de rôle. Et quand enfin, à la faculté, un club de jeu de rôle s'est ouvert au bureau des étudiants, je n'ai pas osé sauter le pas, tout simplement car il n'y avait que des garçons. Cette anecdote est peut-être une partie d'explication sur la sous-représentation des femmes dans ce loisir : à l'âge auquel ce loisir est le plus pratiqué, les filles ont moins l'occasion de le découvrir car il est bien plus pratiqué par les garçons, et c'est ainsi que ce déséquilibre se perpétue. Il est vrai aussi qu'il est difficile de s'y mettre avec des amis quand personne n'en a jamais pratiqué. À l'âge où je lisais des *Livres dont vous êtes le héros*, l'un d'eux proposait des règles pour l'utiliser comme support pour faire du vrai jeu de rôle. Je me suis plon-



Au Colloque Bob le rôliste, III[e] édition.

gée dedans pour en faire avec mes amis lecteurs de ce type de livre et j'ai décroché au chapitre des ordres des marche... ça me semblait beaucoup trop compliqué !

Le jeu de rôle souffre d'être peu connu. C'est dommage car il s'agit d'un jeu réellement intelligent, stimulant les neurones, la coopération, et faisant ressortir ce qu'il y a de meilleur en nous. J'œuvre à sa promotion en le faisant découvrir par des séances très courtes dans des conventions généralistes, ainsi qu'en ayant contribué à organiser plusieurs éditions du célèbre colloque international Bob le Rôliste. J'ai également participé à la campagne « Moi, rôliste » en créant un blog (http://rolistesnantais.blogspot.fr), que je continue à alimenter très irrégulièrement de billets sur le jeu de rôle, destinés principalement aux rôlistes (mais ça pourrait évoluer). ■

FH

Fiche de perso

Prénom : Florence
Pseudo : « Yoda »
Race : demi-Hobbit
Classe : biclassée geek / maman
Social : 3
Mental : 4
Physique : 2
Compétences :
– Avoir toujours de quoi lire sur soi
– S'intéresser à tout et vouloir tout faire
Travers : en permanence débordée
Faiblesses : les graines de tournesol, le fromage… et les bonbons ■

Florence Herrou

La Boîte à questions

« Combien faut-il tuer de personnages en moyenne quand on est un bon MJ ? » me demande un de mes joueurs…

Doucement, bonhomme !

Bigre, quelle lourde responsabilité sur les frêles épaules du meneur de jeu ! Tuer un personnage est rarement anodin. Dans la plupart des jeux, le joueur aura passé un temps considérable à préparer son avatar, à réfléchir à la manière de le faire vivre, pour qu'il soit amusant et qu'il ait sa place au sein du groupe dans le scénario. Il faut donc prendre cela en considération : si le MJ tue les personnages trop vite, il incitera ses joueurs à ne faire que le strict minimum pour étoffer le "background" de leur personnage. À quoi bon se casser les pieds à trouver un historique croustillant si on n'aura pas le temps de l'exploiter avant un trucidage en règle ?



Je suis le roi du monde !

D'un autre côté, il ne faut pas pour autant protéger les personnages. Si les joueurs prennent conscience que leur meneur les protègent d'une mort qu'ils estimaient méritée, ils pourraient modifier leur comportement. Se sentant invincibles, ils permettront à leurs personnages des actions bien plus dangereuses qu'ils n'auraient osé leur faire faire s'ils savaient que le risque était là.

I Shot the Sherif !

Alors que faire ? Tuer un personnage de temps en temps pour marquer le coup et rappeler qu'on peut toujours mourir ? Pourquoi pas, mais sans oublier qu'une mort de personnage peut être considérée comme une sanction ; mieux vaut éviter une mort « injuste ». Du coup, il vaut mieux attendre qu'une bonne occasion se présente. Il arrive qu'un joueur prenne une mauvaise décision et qu'il s'en rende compte. C'est le moment de frapper ! Si son personnage meurt, il ne pourra pas se rebiffer puisqu'il a bien conscience d'avoir pris une mauvaise décision. Et le MJ en profite pour rappeler qu'à action inconsidérée, conséquence considérable…

Chevaliers de la Table Ronde

Personnellement, j'ai plutôt tendance à considérer que la mort du personnage d'un joueur est liée au comportement du joueur autour de la table et à sa capacité à improviser pour relancer l'action, en particulier en situation de stress. Quand le danger existe pour le personnage, je m'efforce de mettre la pression aux joueurs concernés. Changement de ton dans la voix, presser les joueurs pour les forcer à prendre des décisions très rapides, instinctives… et donc parfois irréfléchies. Un joueur qui panique dans le feu de l'action peut pousser son personnage à des actes désespérés, atrocement risqués mais aussi réalistes, reflétant l'état psychologique du personnage, lui-même stressé.

Si le personnage panique, il pourra faire une erreur fatale qui sera narrativement intéressante. Et en tant que MJ, j'ai fait mon boulot : l'immersion était au rendez-vous et les joueurs ont bien conscience qu'en cas de boulette dans une situation dangereuse… la mort guette ! ■

Benoît Chérel



© ILYA.B

Mort sur mesure

Tragique, douloureuse, triste ou même héroïque, la mort est un reflet subjuguant de la variabilité des pratiques et des concepts qui constituent cet objet que l'on appelle « jeu de rôle ». Mourir la hache à la main dans un donjon, ça n'est pas la même chose que de se faire dézinguer par un desparite dans une bibliothèque occulte. Selon le jeu et le groupe de joueurs, la Faucheuse ne va pas se présenter sous le même aspect.

Game Over

Elle peut, par exemple, prendre l'apparence d'un « Game Over » sanctionnant un échec. Le jeu de rôle n'a pas, à proprement parler, de gagnant ou de perdant, mais mourir dans un « Porte-Monstre-Trésor » tendance stratégie ressemble tout de même nettement à un échec.

Dans une dynamique classique de coopération entre les joueurs, cet échec est collectif et personne ne gagne face au groupe. Cette mort est celle que l'on retrouve dans la plupart des jeux vidéo. Mon personnage meurt parce que je n'ai pas été suffisamment bon.

The End

Ceci dit, la Faucheuse peut aussi s'habiller en grand final héroïque. Certains joueurs considèrent que la mort de leur personnage, comme tout autre élément du récit, a pour unique fonction de contribuer à produire une bonne histoire. Cette tendance narrativiste signifie que la mort n'est pas spécialement perçue comme un échec. Dans ce cas de figure, ce qui compte, c'est de bien réussir sa mort car elle est un ingrédient narratif potentiellement redoutable. Le cinéma regorge de films dont la fin est marquée par le sacrifice héroïque du personnage principal. Cette mort participe à l'histoire et peut même en être le point culminant, si elle est soignée. En jeu de rôle, des fonctionnements type « points de destin » ont été élaborés pour empêcher les personnages de mourir sur un simple coup de malchance et pour leur offrir la mort de héros qu'ils méritent.

Baaaad Boy!

En parlant de mériter sa mort, il arrive justement que la Faucheuse se présente avec un air de punition.

Un conseil qui revient souvent sur les forums et sur les sites de jeu de rôle est de ne pas faire mourir un personnage si le joueur n'a rien fait de maladroit. L'idée, derrière ça, c'est que si les dés seuls décident de tuer un personnage dont le joueur a été exemplaire, il est préférable de mentir, pour protéger le personnage en question.

À l'inverse, si un joueur cherche les problèmes, pas de pitié !

Noooooooo!

Enfin, la Faucheuse peut aussi mettre son costume qui fait peur. Quand je défonce des gobelins malades, je peux prendre un certain plaisir ludique à tenter de faire assez de dégâts pour en écraser plusieurs d'un coup… mais le combat n'a pas d'enjeu. Un combat légèrement en ma défaveur prend en revanche une dimension totalement différente. Mon personnage risque sa peau ! Je peux alors chercher une possibilité de fuite en écoutant avec angoisse les dés rouler derrière le paravent. C'est dans ce genre de moment que l'on peut observer les gens les plus rationnels souffler sur leurs dés avant de les lancer, pensant ainsi s'attirer les faveurs du Grand Hasard. ■

Sylvain,
de la Taverne des rôlistes



La nécromancie moderne

Amusons-nous ! La nécromancie est un thème classique des univers de type 'heroic fantasy'. Inutile d'en rajouter une couche dans ce cadre. Mais qu'en est-il de la nécromancie dans un contexte de jeu de rôle contemporain et réaliste ? Pour prolonger l'article du N°2 des *Chroniques d'Altaride* sur le thème de la magie dans divers contextes, voici quelques réflexions sur la nécromancie adaptée à un univers moderne.

Il y a longtemps…

La nécromancie est une tradition magique ancestrale, elle remonte aux âges préhistoriques, quand les chamanes au fond des cavernes faisaient appel aux esprits des morts pour guider le clan. Ces rituels sont à la base de cultes des ancêtres et s'associent parfois à des pratiques comme le cannibalisme.

Les rites religieux autour des défunts sont très nombreux, ils seraient même une des caractéristiques de notre humanité. Ils servent généralement à apaiser et protéger les morts et leurs proches ou encore à permettre de voyager vers l'au-delà. Plongeons-nous dans l'un de ces univers imaginaires où ce



© PROVIA_17

type de magie fonctionne bel et bien…

La nécro, kézako ?

La nécromancie permet d'établir un dialogue entre un vivant et un mort à l'aide d'un rituel magique plus ou moins complexe. On trouve trace de ces rituels dans l'histoire antique, comme la pythie de Delphes ou les oracles romains. Le rituel vise, le plus souvent, à obtenir de la part du défunt un aperçu des événements à venir, en partant du principe qu'un mort, dans l'au-delà, dispose d'un point de vue sur le déroulement du temps radicalement non-linéaire.

Le politicien, le financier ou simplement celui qui doute d'être aimé en retour… les profils des intéressés ne se comptent plus. Connaître l'avenir, ne serait-ce que sous forme de fragments, offre un pouvoir extraordinaire… qui vaut bien quelques risques en se frottant au surnaturel ? Dans le monde antique, où la frontière entre science et magie est inexistante, la décision est simple. Mais dans le monde d'aujourd'hui, où le rationnel domine l'existence, est-ce toujours aussi facile de choisir de s'en remettre aux révélations des morts ?

Sexy, bas résille et cuir moulant, la nécro ?

De nos jours, l'occultisme en général et la nécromancie en particulier ne sont plus vraiment à la mode. Quelques individus jouent bien parfois à se faire peur en se déguisant et en jouant aux sorciers mais ils ne sont pas forcément pour autant de véritables nécromants. Il s'agit là d'excellentes fausses pistes pour un groupe de personnages qui enquêtent sur la question.

Par exemple, des gothiques qui se prennent pour des « vampires » en organisant des soirées *borderline* au cimetière du Père Lachaise



© PICCADILLYWILSON

et qui organisent de pseudo-messes noires, prétexte à des orgies célébrant la vie et l'amour libre…

Nous sommes là bien loin des sombres arts nécromantiques, même si ce genre de PNJ peut facilement alimenter une intrigue intéressante.

Qui est donc le nécromancien moderne ?

Le nécromancien du XXIe siècle serait plutôt une personne d'apparence tout à fait banale. Très discret sur ses activités surnaturelles, il les dissimule généralement comme une seconde vie secrète. Bien souvent, le quartier ne se doute d'absolument rien à son sujet et le considère plutôt comme un citoyen modèle et un excellent voisin.

Il est surtout prudent car il n'ignore pas que de nos jours, un seul faux pas peut mener à la ruine de toute son entreprise… De nos jours, pratiquement tout le monde dispose d'un téléphone portable capable de vous prendre en photo, et en un rien de temps vous pouvez vous retrouver exposé sur Internet ! Comme la récupération de certains composants du rituel nécessite des voies souvent illégales, dévoiler publiquement ses activités entraînerait de graves conséquences.

En effet, le ritualiste aura souvent besoin d'ossements humains, de morceaux de cadavre, de sang frais… le genre de choses qui l'amènent à se dévoiler, à s'investir, même indirectement, dans un réseau parallèle de commerce macabre : un angle d'attaque pour des enquêteurs curieux de le rencontrer ?

Le nécromancien moderne s'installe donc un espace sécurisé et discret pour y travailler sans être inquiété : une cave ou un



© RESEARCH DEVELOPMENT AND ENGINEERING COMMAND

grenier insonorisés, une maison de campagne isolée, un recoin aménagé dans une zone industrielle désaffectée…

Enfin, dernière caractéristique, plus ou moins discrète : il s'agit d'une personne qui dispose d'informations qu'elle n'aurait, en toute logique, jamais pu connaître, en particulier des détails sur des évènements passés. Un tel pouvoir, s'il n'est pas utilisé avec la plus grande intelligence, laisse forcément des indices derrière lui.

Et sinon, dans la vie, vous faites quoi ?

Le nécromancien des temps modernes peut donc facilement exercer la profession de médecin légiste, ou travailler dans une morgue (comme dans la série *Ghost Whisperer*) : l'endroit idéal pour avoir accès à des corps sans attirer l'attention. Dans la série *The X-Files*, Dana Scully « fait parler les morts » en utilisant la science… il est facile d'imaginer un personnage équivalent se livrant à des rituels nécromantiques pour obtenir ses informations.

D'autres métiers ? Un cambrioleur qui saurait où sont cachés les trésors des défunts, un politicien qui pourrait forcer ses adversaires à coopérer, un « caméléon » qui usurperait l'identité des morts, un escroc qui userait des informations des morts pour faire chanter leurs proches… Les possibilités sont nombreuses, une fois ouverte la porte sur l'au-delà.

Ces muets qui ont des petits secrets

Parlons un peu technique ! Interroger les morts n'est jamais anodin. Même si le nécromancien est expérimenté et que son esprit s'est endurci au fil des expériences, le danger existe toujours. Les esprits des



© IANARÉ SÉVI

morts ne sont pas sans recours contre un ritualiste indélicat ou dominateur.

Le nécromancien qui abuserait trop de ses pouvoirs court le risque de perdre rapidement la raison… voire de séquelles physiques graves, comme des brûlures ou des cicatrices. Ce qui suit vous propose différents rituels de nécromancie, avec les éventuels risques en cas d'échec ou de mauvaise utilisation.

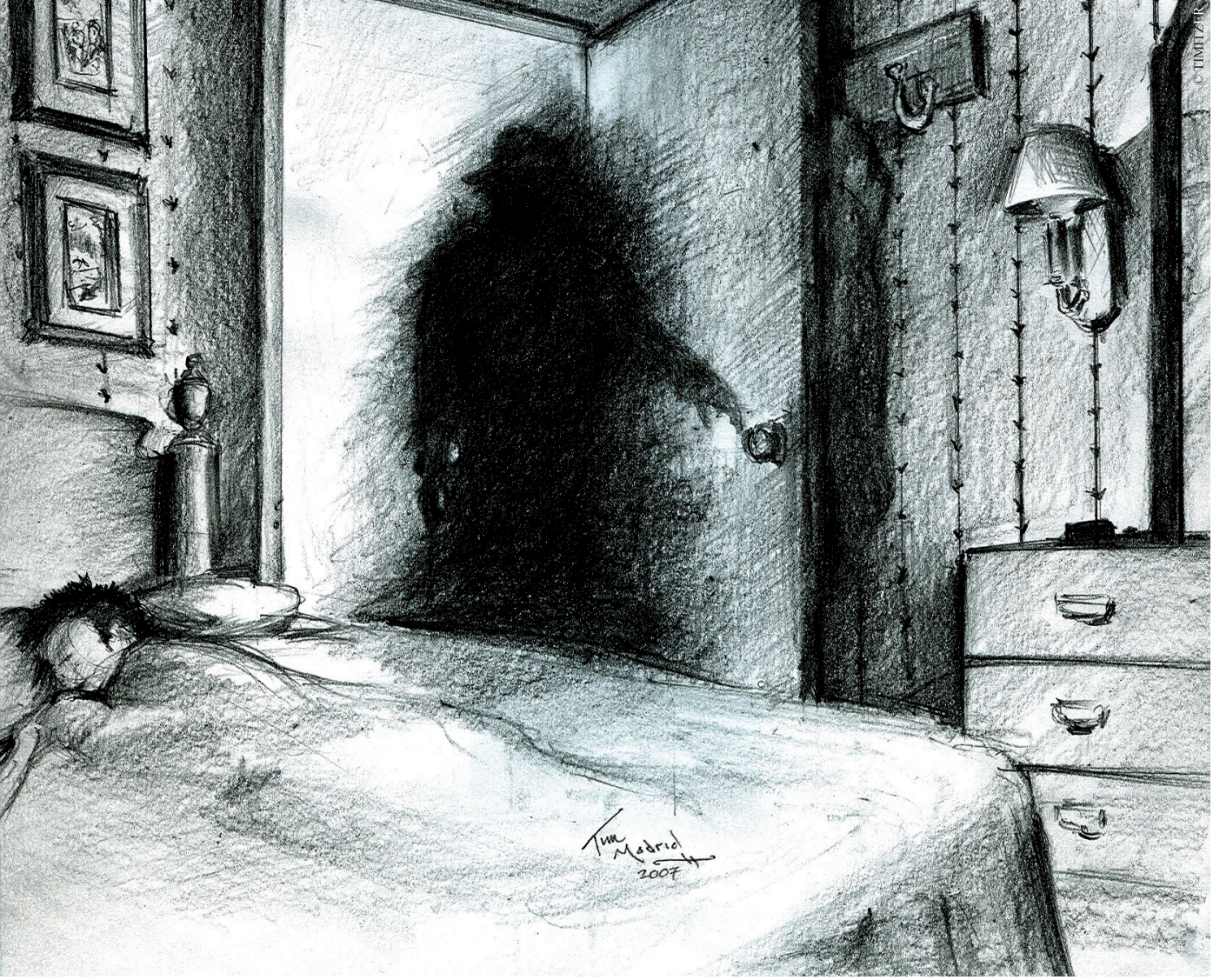
Les rituels

*Tous ces rituels sont donnés avec des statistiques issues du BRP, le système de règles de l'*Appel de Cthulhu. *Ils peuvent cependant facilement être adaptés à d'autres univers comme le* Monde des ténèbres.

Le spiritisme

Le spiritisme est une forme de nécromancie socialement plus admissible. Une planche Oui Ja ou une table à un pied, permet, lors d'une séance, d'invoquer les esprits des morts. Mais si ce type de connexion avec les morts est plus facile, voire ludique, c'est également une méthode imprécise. Certains esprits farceurs n'hésitent pas à brouiller les cartes et il est difficile de déterminer l'identité du mort qui s'exprime en faisant tourner la table, en frappant des coups sourds dans les murs ou en faisant bouger la « goutte » sur la planche. Les esprits les plus anciens ont parfois complètement perdu la raison. L'au-delà et son espace-temps déroutant ont souvent raison des esprits les moins solides.

Une séance de spiritisme peut avoir plusieurs buts, selon les besoins des participants. C'est souvent pour parler une der-



nière fois à des proches, leur dire un dernier au revoir, terminer une discussion trop brutalement interrompue.

Des participants plus expérimentés peuvent chercher à recuillir des informations sur des lieux lointains ou des évènements importants, passés ou à venir.

Très en vogue à la fin du XIX^{e} siècle, l'essort de la science a relégué le spiritisme dans l'oubli des masses populaires en dépit de son accessibilité intéressante.

Technique

Le spiritisme étant une pratique relativement différente, le meneur de jeu peut décider qu'il s'agit d'une compétence à part entière. Dans ce cas, le score de base serait égal à POU x 3. Cependant, un nécromancien expérimenté a la possibilité d'ajouter à ce score celui de sa compétence Nécromancie.

Au début de la séance d'invocation, le groupe désigne un « médium » : c'est ce personnage qui sera le leader et c'est sa compétence qui sera utilisée.

Si le jet est réussi, chaque participant sacrifie entre 1 et 6 points de magie. Le médium, lui, doit sacrifier obligatoirement 6 points de magie. Ces points cumulés forment le potentiel d'appel. Pendant l'invocation, chaque question posée par le médium consomme 1D4 points de magie du potentiel d'appel. Quand celui-ci est épuisé, l'esprit s'en va. À noter que la première question rituelle, « Esprit, es-tu là ? » consomme 1D4 point de magie, comme toutes les autres questions.

Le meneur de jeu est libre de répondre ou



non aux questions posées par le médium, selon les besoins de l'intrigue.

Parler avec un mort

Plus la mort est ancienne, plus le contact est difficile : l'essence spirituelle s'évapore lentement avec le temps. Le contact physique n'est pas nécessaire bien que la proximité avec le corps ou la répétition des tentatives améliorent les chances de contact. En revanche, la concentration est essentielle, généralement une quinzaine de minutes.

Le rituel en lui-même est simple : beaucoup de calme et une bougie allumée pour focaliser la concentration. Le contact se fait via un mantra mental répété en boucle et qui se focalise autour de l'interrogation à la base du rituel.

Une fois le contact établi, la communication se fait par télépathie : le mort parle dans l'esprit du nécromant, évoquant des réponses vocalement ou de manière plus subtile comme sous la forme d'images, de sons, de sensations.

Technique

Poser une question à un mort coûte un point de magie. Un jet dans la compétence « Nécromancie » (qui a une base de 00%) permet de déterminer si le rituel fonctionne. En cas de réussite, un test de Volonté détermine la qualité du résultat :

Échec critique : *rien ne se passe mais le nécromant s'épuise et perd 1D10 point de magie, qui viennent enrichir le pouvoir du mort. Celui-ci a alors 50% de chance de se changer en fantôme pour hanter l'environnement du nécromant.*

Échec : *pas de réponse, perte des points de magie investis et impossibilité de faire*

une nouvelle tentative pour les douze prochaines heures.

Réussite : *la réponse donnée par le mort est partielle, fragmentaire, cryptique.*

Réussite critique : *la réponse est claire et complète, sans aucune ambiguïté.*

En appeler aux morts reste une expérience déstabilisante qui nécessite un jet de SAN (0 / 1).

Lier le mort

Ce rituel permet d'attacher de force un esprit de mort à un lieu, comme par exemple sa propre sépulture. Très utile pour se débarrasser d'un fantôme ou pour harceler un adversaire sans s'en prendre directement à lui.

Le lien symbolique autour du lieu est facilité si la dépouille du mort y repose bel et bien mais il est tout à fait possible de réussir le rituel en ancrant un esprit dans un lieu qui ne lui est absolument pas familier.

Ce rituel ne limite pas la hantise mais il la localise. Il est aussi possible de lier un mort à un objet, voire même à un fragment de dépouille, comme une phalange. L'esprit du mort devient alors mobile si l'objet est déplacé.

Un nécromancien expérimenté peut, grâce à ce rituel, rendre fous des chasseurs de fantômes, qui ne trouveraient jamais rien dans les lieux soit-disant hantés, l'objet lié ayant été déjà déplacé ailleurs.

Technique

- Un morceau ou la dépouille complète du mort
- Plusieurs bougies noires (une pour chaque nuit du rituel)
- Un lieu calme et propice au recueillement et au contact mental avec l'esprit d'un mort, bien à l'abri de la lumière naturelle, de jour comme de nuit.

Il faut 1D4 jours de rituel pour lier l'esprit d'un mort à un lieu particulier ou à un objet. Ce temps est déterminé en secret par le meneur de jeu et le nécromant ne sait pas à l'avance combien de temps il faudra pour lier un fantôme.

Chaque jour pendant le rituel le personnage doit dépenser 5 points de magie et réussir un jet de Nécromancie.

Chaque jour du rituel fait perdre 1 point de SAN en cas de jet réussi, 1D4 s'il est raté.

Le mort lié à un lieu peut hanter celui-ci si à un moment du rituel, un des jets de nécromancie a échoué. Les jets de nécromancies sont secrets.

Dialoguer avec le mort

Il s'agit d'un contact télépathique puissant entre le nécromant et un mort. Le rituel permettant la liaison est complexe est dangeureux : seuls les nécromanciens expérimentés s'y risquent.

Le nécromant modifie sa perception de la réalité en absorbant un mélange hallucinogène de sa composition ou d'une composition référencée dans les grimoires occultes, dans le cadre de rituels vaudous par exemple.

Ce mélange a pour propriété de plonger le sujet dans une torpeur catatonique, proche du sommeil hypnotique. Dans cet état, son esprit se libère et peut alors dialoguer librement avec les défunts.

Toutefois, ce rituel n'est pas sans danger. D'une part, le corps peut faire une réaction au psychotrope contenu dans le mélange, entraînant des complications médicales



potentiellement mortelles en cas d'erreur dans les dosages. D'autre part, l'esprit du sujet est mis à rude épreuve en se trouvant confronté directement à l'au-delà ; un choc psychologique qui peut facilement rendre fou un esprit mal préparé.

À noter que le rituel nécessite d'être à jeûn depuis le matin pour améliorer l'action du mélange.

Technique

Le mélange se compose de diverses drogues que le meneur de jeu adaptera au style de nécromancie pratiqué. Pour le vaudou, des plantes hallucinogènes d'Africque subtropicale feront parfaitement l'affaire. Pour de la nécromancie européenne, le datura est une bonne piste, ainsi que le haschich en décoctions ou certains champignons hallucinogènes. La fabrication de ce mélange peut nécessiter un jet secret de Chimie ou de Pharmacologie.

Une fois que le nécromant se trouve en état de conscience modifiée, il souffre d'un malus de 30% à tous ses jets. Si le mélange n'est pas dosé correctement, ce malus passe à 60%. Le nécromant teste alors sa compétence Nécromancie.

En cas de réussite, il peut établir un contact mental avec un mort en particulier. Plus la dépouille de celui-ci est géographiquement éloignée et plus le contact sera difficile.

Chances de contact :

- *0 à 2 km : 90%*
- *3 à 6 km : 70%*
- *7 à 15 km : 50%*
- *16 à 50 km : 30%*
- *au-delà de 50 km : 10%*



Il peut alors être intéressant de lier un mort à un morceau mobile de son cadavre avant de vouloir parler avec lui longuement. Ce barème de distances peut être utilisé pour les autres rituels de contact.

Le zombie

Aujourd'hui il n'y a guère que le vaudou qui propose ce genre de pratique. À noter, qu'à la différence des zombies de cinémas, les victimes d'un rituel de zombification ne sont pas techniquement mortes, mais ont subi un rituel de magie basé sur des drogues hallucinogènes puissantes qui font croire à la mort.

Les rituels visant à la zombification ne sont donc pas réellement des rituels de nécromancie. Je réserve donc cet aspect très particulier, pour un prochain numéro, qui parlera certainement de zombies et autres cadavres revenus d'entre les morts à cause de l'apocalypse, des retombées nucléaires ou les expériences hautement chimiques de l'armée américaine… ■

Christophe Calmes



© NICK PERLA

Mythe d'Altaride

Le Séjour des Ombres

Les *Chroniques d'Altaride* vous présentaient le mois dernier la troublante dimension de l'Antichambre, un espace tampon où règne la Lueur… on y trouvait des vivants en voyage ou en errance, parfois depuis des siècles. Mais où vont les morts ? Que se passe-t-il lors d'un décès sur Altaride ? La thématique de ce mois-ci va nous amener à découvrir l'effrayant… Monde noir !

Remettons-nous en situation

Le Monde bleu, prison dimensionnelle des Anciens dieux, est né d'une perturbation historique que les Altariens, dans le traumatisme, ont nommé l'Apocalypse Sanglante. Un évènement si grave, aux conséquences si retentissantes, qu'il a marqué le commencement d'une nouvelle ère : désormais, sur Altaride, on compte les années à partir de cette sinistre date.

Ce qui s'est réellement passé, les Altariens, des siècles après, n'en savent que des bribes, modifiées par les légendes et les rumeurs. Mais les Anciens dieux, qui autrefois arpentaient le monde, se sont brutalement trouvés enfermés dans le Monde bleu, à la fois proche d'Altaride et pourtant si loin



et si isolé. Pour les adeptes du culte des Anciens dieux, cette situation ne peut être que le fruit de leur volonté : les divinités ont choisi l'exil pour permettre la victoire finale d'Altaride sur les hordes démoniaques. Pour ceux qui vénèrent Méhia, l'esprit de la planète, le Monde bleu est plutôt une prison générée par la divinité pour enfermer les faux-dieux. Des divergeances qui alimentent des conflits depuis l'Apocalypse Sanglante…

Pour tous, cependant, l'Antichambre est une réalité : le monde concret d'Altaride n'est pas seul et l'Antichambre est un point d'entrée et de sortie vers de nombreuses autres réalités ; le Monde bleu ne serait que l'une d'entre elles… et il y aurait également, tout aussi important : le séjour des Ombres !

Une porte vers un autre monde

Le monde d'Altaride abrite une entité nommée Méhia qui génère une énergie puissante et invisible. Cette énergie engendre de nombreux effets surnaturels. L'un d'entre eux semble être d'ouvrir Altaride sur une succession de plans d'existence parallèles, comme les reflets d'une même réalité d'origine. Cette notion d'univers parallèles sera développée dans un chapitre particulier, qui en explorera notamment les origines.

Ces différents plans sont plus ou moins facilement connectés entre eux par un « lieu », hors du temps, affranchi de toutes lois physiques… Il s'agit de l'Antichambre, qui est dirigée par la Lueur, une sorte de gardien des portes menant sur les différents plans. La Lueur veille aux interactions entre les plans et empêche les bouleversements. Elle est secondée par deux castes de créatures



© SERGE MELKI

immatérielles : les Gardiens et les Guides. Tout ceci est expliqué dans le chapitre concernant l'Antichambre et la téléportation.

Ce chapitre-ci détaille l'un des plans les plus importants du jeu de reflets engendré par l'énergie de Méhia : le Monde noir, séjour des morts.

Sur Altaride, il est de notoriété publique que la sorcellerie permet de ramener un mort à la vie. Mais comment ce miracle est-il possible ? Comment cela se passe ?

Quand un être vivant meurt sur Altaride, son esprit est confronté à plusieurs possibilités.

1. Un corps sans vie

L'esprit reste « coincé » dans le corps sans vie. La créature est cliniquement morte mais l'esprit ne peut s'en dissocier. Il peut encore faiblement percevoir l'environnement, via une sorte de sixième sens psychique, mais il ne peut plus intervenir. Ce cas est le plus simple pour le sorcier. À l'aide d'un rituel de résurrection adapté, il est en effet possible de commencer par soigner le corps, le plus souvent grâce à la sorcellerie, pour le rendre à nouveau viable (le soin des cellules du cerveau étant très souvent la clef d'un bon réveil), avant d'y relier l'esprit et de relancer le cœur. La vie repart et la créature se réveille.

À noter que l'état de décomposition du corps joue un rôle important sur la qualité du réveil. Un corps très endommagé sera bien plus difficile à réparer et à relancer. La créature pourra également subir quelques séquelles après son réveil, notamment au niveau de la mémoire (le problème le plus courant), du langage ou des



DOMAINE PUBLIC

fonctions motrices. La plupart du temps des soins magiques permettent de résoudre l'essentiel de ces troubles mais certaines pertes sont parfois irrémédiables. Le cerveau d'une créature, s'il est privé de sang pendant plus de cinq minutes, commence à se dégrader très rapidement. Réveiller un mort sans réparer au préalable ces dommages risque fort de ne faire que ranimer ce qu'on appelle un zombie : une créature vivante mais au cerveau mort. L'état du zombie dépendra grandement des nécroses du cerveau : certains seront incapables de se déplacer, d'autres de parler, la plupart du temps, de réfléchir. La nécromancie s'intéresse évidemment particulièrement à ces techniques qui consistent à réveiller directement un corps, sans se soucier de le soigner (car ce sont les soins qui demandent le plus d'expérience et de puissance dans le processus du réveil). Ce genre de réveil nécromantique est d'ailleurs généralement associé à une forme de contrôle mental permettant de changer ces pauvres créatures à l'esprit fissuré en véritables marionnettes.

À noter également que dans le cas d'un esprit ainsi coincé dans son ancien corps, il existe également des rituels capables de dissocier de force le corps et l'esprit. Rituel mortel qui fonctionne d'ailleurs également sur un corps encore en vie. Dissocier le corps et l'esprit d'un mort est parfois utile, quand le corps est trop endommagé pour être réveillé dans de bonnes conditions. Cette méthode est employée dans le cadre de la magie nécromantique pour réveiller des cadavre sans esprit ou au contraire dans des rituels concernant l'esprit, comme la Divination, nécessitant un esprit libéré de son enveloppe charnelle pour accéder à l'Antichambre.



© JAMES MICHAEL DUPONT

2. Un esprit errant

L'esprit du mort quitte le corps sans vie mais reste « coincé » sur Altaride. On parle alors de fantôme, de spectre, d'âme errante. Cette forme n'a pas d'existence matérielle mais peut, moyennant une grande concentration, interagir quelque peu sur son environnement : murmurer, lancer un sort, toucher un objet... Bien entendu la difficulté est énorme, ce genre d'effort puisant dans l'énergie qui maintient l'unité de l'esprit. Trop se dépenser ainsi pourrait aboutir à une dissolution totale et définitive de l'esprit. Cette énergie se « recharge » lentement avec le temps grâce à celle qui nimbe le monde lui-même, ou beaucoup plus rapidement dans le cas où l'esprit se trouve en présence d'un Puits de magie.

Le réveil est ici plus complexe. Le rituel nécessite la présence rapprochée de l'esprit et d'un corps viable (qui peut être le corps d'origine de l'esprit mais ce n'est pas une obligation). Le rituel permet de relier l'esprit au corps, ce qui est plus facile quand le corps est familier (ordre de facteurs décroissants : soi, clone, famille, ami, peuple, race, espèce, plan). Un corps déjà occupé par un esprit ne peut pas être utilisé dans ce rituel.

Un esprit ainsi « coincé » dans le monde se trouve rapidement confronté à une situation qui peut le rendre fou. Perdre la raison entraîne alors sa dissolution, il disparaît dans le néant. Pour éviter ce danger constant, l'esprit vagabond est en lutte permanente pour conserver son identité. Généralement, il s'accroche aux vestiges de son existence mortelle : lieux marquants de sa vie, ses proches… les « ancres » géographiques et sociales qui le maintiennent encore entier.

À noter que cela ne concerne pas que les



© FLORENCE DISDERO / BELPHEGOR

esprits des créatures dites « intelligentes » et il est tout à fait possible de croiser la route d'un fantôme animal. Les bêtes ont cependant plus de difficultés à se maintenir sous cette forme pendant de longues périodes.

3. Le Monde noir

L'esprit du mort est irrésistiblement attiré par une force extérieure en dehors du monde d'Altaride. Le « voyage » passe brièvement par l'Antichambre, la plate-forme tournante entre les différents plans d'existences, pour aboutir dans le Monde noir, à l'un des grands portails d'accueil du cristal.

Cette possibilité rend la résurrection a priori impossible car le contact entre l'esprit et le corps, resté sur Altaride, est rompu.

Le Monde noir est une forme de prison infernale qui se présente sous la forme d'une titanesque nécropole gothique bordée de flots noirs et rouge feu, quadrillée d'innombrables canaux comme une sinistre Venise plongée dans une nuit éternelle et éclairée par des flammes perpétuelles.

Seuls les non-vivants et les démons peuvent survivre à l'intérieur du Monde noir. Le passage d'un portail n'est pas particulièrement fermé aux autres créatures ou esprits mais un séjour, même d'une courte durée, dans le Monde noir, altère définitivement l'esprit de toute créature non-démoniaque simplement vivante.

Le Monde noir apparaît comme un véritable enfer : torrents et cascades de lave, bâtiments en roche volcanique, chaleur suffocante, gaz toxiques... L'esprit d'une créature originaire d'Altaride se sent si oppressé par ces conditions invivables qu'il se refuse à y rester.



© KURUNI / MYTHE D'ALTARIDE

Les Anciens dieux forment une exception notable à cette règle. En effet, ils possèdent également ce « droit de séjour », malgré le fait qu'il s'agit en réalité d'anciens Stellaires, et donc d'êtres vivants. Nous reviendrons plus loin sur le statut particulier des Anciens dieux dans le Monde noir.

Enfin il est possible de croiser d'autres créatures dans le Monde noir, qui seraient issues d'autres plans d'existences qu'Altaride. Elles sont excessivement rares et discrètes dans la population locale et représentent essentiellement une marge de liberté offerte au meneur de jeu dans le cadre de ce multivers.

Les Démons

Ce sont les démons qui ont autrefois bâti la nécropole, à la fin de l'Apocalypse Sanglante. Le style architectural des plus anciens bâtiments reflète donc une influence très troublante, celle des créatures extraterrestres qui ont mené le violent assaut contre le Tritor. On trouve notamment des formes torturées, tortueuses, capables de faire frémir le plus courageux des esprits. Les portes et porches, aux angles pointus, symbolisent les cornes, les griffes ou les ailes.

À l'origine, il s'agissait d'une cité démoniaque où se sont regroupés les rescapés de l'attaque menée contre les Stellaires. Comme ces derniers, les démons se sont intéressés à la sorcellerie. Les particularités de ce plan d'existence et la difficulté à manipuler les énergies magiques lointaines d'Altaride les ont rapidement et naturellement poussées vers la nécromancie, nettement plus facile à mettre en œuvre dans le Monde noir que sur Altaride.

La nécropole est rapidement devenue la base principale des démons d'Altaride, les limitations du plan en faisant un endroit



© BLACKBIRDKATE / MYTHE D'ALTARIDE

très sûr pour se protéger des Stellaires et de leurs descendants. Ils ont donc ouvert plusieurs brèches entre les plans pour pouvoir circuler avant de se rendre compte que leurs passages pouvaient également être empruntés par les esprits et les mort-vivants. Afin d'empêcher les morts de les concurrencer, les démons ont installé au cœur de leur nécropole un gigantesque cristal qui sert de nexus à l'énergie de plusieurs Puits de magie d'Altaride, grâce à un jeu complexe de portails dimensionnels. Installé dans une sorte de temple titanesque, le cristal agit comme un aimant sur les esprits des morts : il les attire à travers les plans jusqu'au Monde noir, qui a été transformé en une gigantesque prison. Les démons eux-mêmes ont abandonné leur nécropole en utilisant les brèches qu'ils avaient ouvert entre les plans pour disparaître aux yeux des Altariens tout en conservant une grande liberté de mouvement. Il reste peu de visiteurs démoniaques dans la nécropole, qui est désormais dirigée directement par les morts. La monnaie locale est devenue le fragment d'âme, la ruine signifiant la dissipation définitive de l'esprit... et sans doute l'une des seules manière de « mourir » pour un esprit « déjà mort » du Monde noir. Au fil des siècles, le nombre de résidents n'a fait que croître, transformant l'antique nécropole en une ville populeuse et bruissante.

Les Anciens dieux

Enfermés par la Lueur dans le Monde bleu au terme de l'Apocalypse Sanglante, la plupart des Anciens dieux tentent depuis lors de s'évader de leur plan pour rejoindre Altaride et alerter les Stellaires de la galaxie. Pour qu'ils puissent survivre aux conditions imposées par leur prison dimensionnelle, Méhia a utilisé les nanomachines pour modifier le corps des Stellaires de l'époque de l'Apocalypse Sanglante. Leur



© FANTASMI / DO
MAINE PUBLIC

corps est donc gorgé de nanotechnologie qui leur permet, en échange de leur emprisonnement, de survivre dans n'importe quelle dimension et de ne plus vieillir physiquement. Ce qui explique que les Anciens dieux soient les mêmes depuis près de mille ans, tout en sachant qu'ils restent mortels, comme on a pu le voir avec Mortak assassinant Cractonn.

Si les Anciens dieux sont « coincés » sur le Monde bleu, il n'en reste pas moins qu'en théorie, ils pourraient vivre sur Altaride, dans l'Antichambre et dans n'importe quel autre plan possible, y compris le Monde noir et ses conditions infernales.

Comment quitter le royaume des morts, le Monde noir, pour revenir à la vie sur Altaride ?

La nécropole est une vaste prison. La ville est cernée d'eaux sombres qui s'étendent à perte de vue. Un service d'ordre veille à ce que personne ne fouine trop. Les démons conservent en effet quelques portails secrets qui permettent de quitter le Monde noir. Des enchantements puissants les protègent contre le pouvoir du cristal, qui retient les esprits autour de lui. Ces portails sont puissamment gardés, généralement dans des bâtiments truffés de pièges.

Une autre possibilité consiste à utiliser les portails du cristal, qui permettent d'accéder directement à l'énergie de plusieurs Puits de magie sur Altaride. Mais il y a deux obstacles : le cristal est l'artefact le mieux

protégé de tout le Monde noir et les Puits de magie accessibles par ces portails sont contrôlés par des démons dans des régions reculées du monde d'Altaride.

On risque fort de tomber sur une colonie démoniaque en passant de l'autre côté. Mais ce comité d'accueil peut être évité si l'ont sait s'orienter dans l'Antichambre, une fois passé le portail du Monde noir : pour chaque voyage entre les plans, il y a un passage obligé par l'Antichambre. Il est facile de suivre la « route » employée régulièrement par l'énergie des puits, qui laisse une trace lumineuse très visible mais il est très dangereux de s'aventurer dans les espaces infinis de l'Antichambre sans guide.

Encore une possibilité ? Le sort de Téléportation. Bien que possible en théorie, il est rendu extrêmement difficile par la présence du cristal et par la nature même du Monde noir : loin d'Altaride, la sorcellerie est plus difficile à mettre en œuvre, à l'exception notable de la Nécromancie.

La téléportation est plus facile à proximité du cristal, alimenté en énergie magique en provenance d'Altaride. ■

Benoît Chérel



© DANTE'S INFERNO SUR XBOX 360. CRÉDIT CEDRI



Le Courrier des lecteurs

Visiblement, personnages et protagonistes imaginaires (espérons-le) se sont précipités sur leur clavier ou moyen d'écrire pour nous abreuver de leurs nombreuses réactions, souvent pleines de détresse et de poésie.

Merci à tous pour votre soutien, certes imaginaire, mais qui nous va droit au cœur quand même !

Nettoyage express

« Ce courrier des lecteurs, ça peut le faire pour les petites annonces ? Parce que vu que ce numéro est sur la mort, je voudrais en profiter pour proposer mes services. Rapidité, efficacité. Je fais disparaître vos ennuis en 48h chrono. Définitivement. »

Leon

Petit problème de zombies

« Il paraît que vous allez sortir un numéro sur la mort. J'aimerais bien que vous fassiez un article sur les morts, justement. Parce que là, ça fait quelques jours que ça ne va plus du tout, genre apocalypse, voyez. Les morts se relèvent, ils sont partout et surtout, ils essaient de nous bouffer ! Là, on s'est retranchés dans un supermarché avec

quelques survivants, mais les vivres s'amenuisent et c'est bien galère de barricader tout ça, surtout avec la vieille qu'arrête pas de brailler qu'on va tous y passer parce qu'on a été impurs tout ça. Alors on attend votre notice avec impatience, les p'tits gars des Chroniques ! »

Ruppert, ex-livreur, survivant à l'apocalypse zombie.

Cher Ruppert, c'est très gentil de ta part d'attendre la parution de notre revue avec autant d'impatience. Mais attention, le numéro d'octobre ne sera pas consacré aux zombies mais bel et bien à la mort, à ceux qui ne bougent plus du tout… mais tu soulèves un sujet très intéressant ; aussi ferons-nous certainement un numéro spécial consacré aux zombies… l'année prochaine ! N'hésite pas à nous envoyer ton témoignage pour mettre un peu de vie dans cette future thématique qui risque d'être, avouons-le, plutôt morbide ! Bon courage avec tes petits problèmes et tes nouveaux amis !

À tout seigneur, tout honneur

« Bonjour. J'ai le déplaisir d'apprendre que vous me consacrez un numéro spécial. Je m'étonne de ne pas avoir été contactée pour une interview, étant la première concernée. Attendez-vous à en tirer les conséquences qui s'imposent. »



Ouuuuups… ■

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

Appel à témoins : Crise de l'emploi… « Vous gardez un trésor depuis des siècles dans un vieux donjon qui n'est plus édité, comment le vivez-vous ? » ; Liberté d'apprentissage… « Votre MJ refuse obstinément que vous dépassiez les seuils max en baston sous prétexte que vous êtes déjà trop bourrin. » ■

Benoît Chérel



LIBRE DE DROIT

Les Partitions du trépas

La mienne n'aura pas, comme dans le Larousse
Un squelette, un linceul, dans la main une faux
Mais, fille de vingt ans à chevelure rousse
En voile de mariée, elle aura ce qu'il faut
La Mort
La Mort…

Léo Ferré
Ne Chantez pas la Mort

Texte de Jean-Roger Caussimon

La mort fait partie intégrante de la physique du jeu de rôle. La feuille de personnage n'est que le chemin pour y parvenir. C'est même un setting à part entière, monde des Enfers où vous fera naviguer Charon dans le jeu de rôle *Ouikouméné*. *A World in their screams*, album néo-classique et bruitiste d'Elend est en la retranscription exacte.

Dans *Vampire L'Âge des ténèbres*, elle est une réalité quotidienne. Ici-bas, les morts sont plus nombreux et plus réels que les vivants. Dans la nuit éternelle, dressé sur un paysage de tombes, charniers de la peste et de la guerre, le double album *Tragédies / Tristesse* du groupe de doom metal Funeral assoira une chape de plomb toute en chant féminin désincarné et lamentations subsoniques.

La mort est la seule actualité, le seul fait vraiment contemporain. À *L'Appel de Cthulhu* (temps présent), un chanteur se suicide pour faire passer du funeral doom metal à son enterrement. S*low Transcending Agony*, par Ataraxie. La pulsion de mort s'empare de tous. Des araignées blanches rampent sur les crânes de leurs victimes et leur injectent le poison du désespoir.

Les PJ tombent comme des mouches, ça charcle. Machette, tronçonneuse, zombies, tout est bon pour les exterminer à *Sombre*. Les contes de la crypte font plus de mal que de peur dans le death-metalleux *Possessed 13* de The Crown.

La mort, vous l'appellerez de vos vœux pour abréger cette torture, souffre-douleur d'une sorcière aliénée dans un scénario de *Kult* qui a vraiment trop mal tourné. Pourquoi le MJ a-t-il poussé l'infamie jusqu'à passer le sludgecore écorché de *Crippled*



© JEAN-PIERRE DALBÉRA

Lucifer de Burning Witch ?

La mort, c'est aussi les PJ qui la sèment. Laboureurs de la terre, héros vengeurs, ou indomptables berzerks, ce sont les figures d'Yggdrasil, sur fond de pagan metal épique avec *Versus the World*, de Amon Amarth.

La ville de Warsaw est déserte. Plus âme qui vive. Rien ne respire dans les décombres d'une cité livrée à ses propres ruines. *Tourmente II* ou le dark ambient mélancolique de *Westwind*. L'âme de la ville est encore présente, et ses souffrances vibrent dans vos os.

Les morts cependant ne sont jamais très loin. Ils n'en ont jamais fini avec les vivants. Orpheus a pour mission d'enquêter sur eux. Ses agents perçoivent les multiples voix du passé. *Maja Ratkje*, *Voice*. Vous entendrez les vraies paroles des gens qui sont morts. Si votre raison tient le coup jusque là.

On les entend aimer et pleurer dans les coursives des opéras, ces fantômes. Ce sont parfois des spectres fort charnels, ils désirent vos PJ autant qu'ils veulent leur perte. Petites et grandes morts se valent bien dans la bande originale de *Battlestar Transreplica*, ce faux giallo d'Antoni Maiovvi.

Mais quand ils sont partis pour de bon, ils nous laissent dévastés. A *Hellywood*, il n'y a jamais assez de bourbon pour remplir le vide qu'ils ont laissé. *Tonight's the Night*, annonce Neil Young. Une nuit de désespoir où, derrière le flou des bouteilles alignées, les *tough guys* se préparent pour un dernier baroud d'honneur qui ne fera revenir personne.

Les morts, ils se plaisent bien chez les vivants. Dans *Plagues*, ils sont tous revenus



© FACEMEPLS

pour semer la terreur. *Slowly we rot* de Obituary est leur bannière.

Parmi ceux qui vivent après la mort, les PJ. Avec *Post-Mortem*, de nouvelles aventures leurs tendent les bras. Vos anciens persos, tous frais sortis de la tombe, entament un hymne putride et trash. *We Live de Electric Wizard*.

En climax de campagne à *Trinités*, la mort est un théâtre aux milliers de figurants, un spectacle vivant à couper le souffle. *Le Requiem* de Verdi réconcilie l'Histoire avec la Vie dans un final épique qui vous clouera au sol.

Après la mort, la divinité. *Nobilis* de la mort, drapé dans un suaire gigantesque, Tyran des Enfers, sombres Hérault. *Te Deum* de Penderecki est l'opéra des abysses dans un chœur totalitaire.

La mort est de toute éternité, et dans le futur elle ne cessera de nous tourmenter, puisqu'elle est bien notre seul avenir possible. *Sens Mort* est son horizon. Un cri-screamo de terreur quand la totalité des faits se dérobent à nous, quand la mort de tous nos PNJ proches est le seul chemin pour nourir la quête du Sens. *Nihiliste(s)* de Céleste en sera la violente épitaphe.

La mort n'est que le dernier tyran à renverser dans *Monostatos*. Au terme d'un combat qui jettera toutes vos convictions à terre et mettra votre âme à nu, *Nightfall* de Candlemass, est l'épopée crépusculaire de ces PJ qui ont osé s'ériger en Prométhée. ■

Thomas Munier

Atelier du créateur

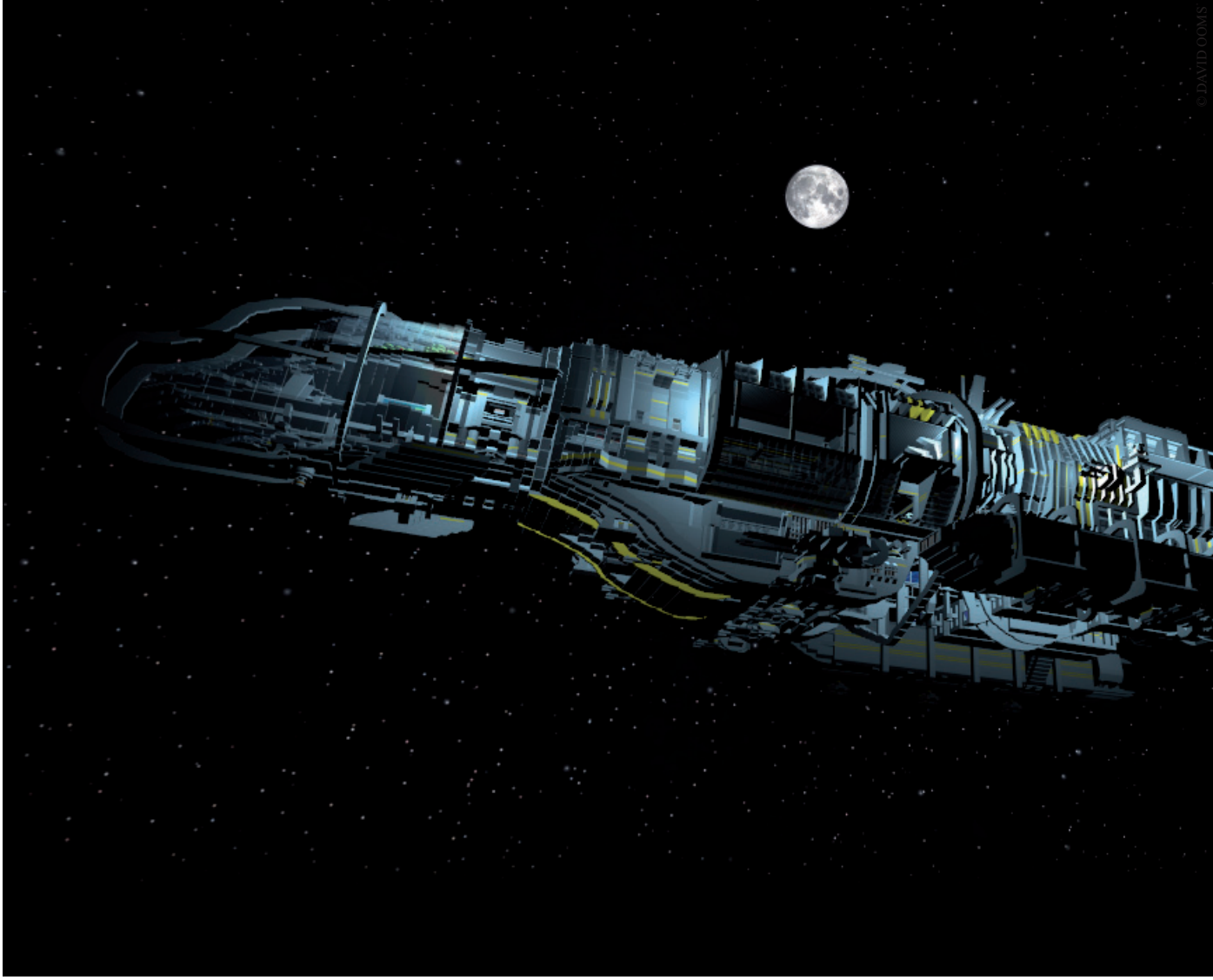


© THOMAS HAWK, NR 7375, CLEANZOR

Thomas Munier est l'auteur du jeu de rôle **Millevaux**. *Il publie en octobre 2012 le livre* **Musiques sombres pour jeux de rôles sombres**, *recueil de chroniques musicales pour MJ exigeants.*

thomasmunierauteuroutsider.comyr.com

Artwork par Thomas Munier. Images sous licence Creative Commons « attribution, free for non commercial use ». Crédits : Thomas Hawk, Nr 7375, Cleanzor. Galeries sur flickr.com



Courte nouvelle de Science Fiction

Renaissance…

Les sirènes des alarmes résonnaient dans tout le vaisseau. L'équipage se précipitait vers les capsules de sauvetage. Le bel ordre martial qui présidait encore à la destinée du vaisseau avait depuis cédé la place au chaos le plus total. Les boucliers avaient déjà lâché. Le blindage était sérieusement entamé et partout dans le navire ce n'était plus que décompressions en séries et explosions dévastatrices.

Tous fuyaient pour sauver leurs vies. Tous ? Non. Le capitaine resterait à bord jusqu'au dernier instant. Il faut dire qu'il n'avait guère le choix, enchâssé qu'il était dans sa capsule.

À l'intérieur de celle-ci, point d'excitation. Un calme apparent régnait. Le chef du bord donnait les derniers ordres aux batteries de canons encore en état de marche, orientait les survivants dans les coursives, tentait de préserver aussi longtemps que possible une intégrité partielle du vaisseau afin de lutter jusqu'au bout. Les câbles reliés à la base de sa nuque faisaient défiler une énorme quantité d'informations. Vecteurs d'attaques, état des systèmes, carte de l'espace, estimation des pertes, vecteurs d'évasions, tous ces

renseignements circulaient à une vitesse qui aurait semblé excessive à l'œil humain non appareillé.

Puis la capsule fut elle aussi touchée. Des fissures vinrent fragmenter la coque et l'air confiné se mit à fuir. Un vacarme assourdissant envahit l'écrin du pilote. Il fut troublé par ce soudain afflux d'informations que devait traiter ses cinq sens engourdis après plusieurs mois à l'intérieur du pod.

À l'extérieur, le navire tombait en morceaux, l'acier se fracturait et l'air fuyait son alcôve.

Enfin un missile déchiqueta la coque du vaisseau et vint se ficher non loin de la capsule. Il explosa, envoyant son onde de choc faire éclater comme un fruit trop mûr l'antre où résidait le capitaine.

La blessure du feu, l'asphyxie due au manque d'oxygène, ses tympans explosant, tels furent quelques-unes des conséquences de la déflagration. Son pouls s'emballa et il perdit peu à peu le contrôle des différentes parties de son corps. Il passa de vie à trépas lorsqu'un fragment du vaisseau lancé à plusieurs centaines de mètres par seconde traversa sa masse cérébrale.

*

* *

Puis il y eut le néant. L'obscurité totale. Pas un son, pas un bruit. La paix. Enfin.

Les secondes parurent durer des heures. Il essayait d'ordonner ses pensées.

Puis le froid ambiant se dissipa et une douce chaleur l'envahit. Il sentit des objets se déplaçant sur son corps. Son corps ? Comment était ce possible ?

Il tenta d'ouvrir les yeux mais ne perçut qu'une lueur vacillante. Il était balloté de gauche à droite, secoué dans tous les sens. Puis de nouveau le calme. Et enfin ses paupières parvinrent à se soulever.

Un ange tout de blanc vêtu lui sourit. Attendez ! Pourquoi cet ange portait il un uniforme médical ? Où était il donc ?

La réponse lui parvint quelques secondes plus tard :

« Bienvenue parmi nous. Nous nous efforcerons de rendre votre séjour en ces lieux aussi confortable que possible. Mais pour l'heure, je me dois de vous lire cette mention légale.

Vous avez souscrit un accord de clonage avec notre corporation et nous sommes aujourd'hui fiers de vous faire profiter de nos services. La capsule contenant votre corps ayant été détruite et votre esprit automatiquement téléchargé dans ce nouveau réceptacle, nous sommes heureux de vous annoncer que dans moins d'une semaine vous serez pleinement opérationnel suivant les termes de notre contrat. Si cela venait à ne pas être le cas, vous seriez alors remboursé de tout les frais engagés ainsi qu'inscrit à notre programme de suivi médical », lut d'un ton monocorde l'infirmière.

Et voilà. Cela lui revenait maintenant. L'explosion, la douleur, l'obscurité gelée. Il venait d'expérimenter la mort pour la première fois. Et pour la première fois, il revenait à la vie. Des larmes se mirent à couler sur ses joues tandis qu'aidé par une perfusion bien ajustée, il replongeait dans un sommeil réparateur.

*

* *



© HECTOR GARCIA

Les journées se suivaient et se ressemblaient. Peu à peu il reprit le contrôle de ce corps qui était désormais sien. Il lui restait maintenant un dernier stade à franchir, se regarder dans le miroir.

Le médecin et une infirmière étaient à ses côtés et le conduisirent devant une grande glace où il se reflétait de pied en cap.

Il découvrit pour la première fois son nouvel avatar. Il s'approcha et se mit à scruter ce visage qui le regardait avec une moue de dédain. À une certaine distance on aurait effectivement dit son ancien visage mais dès qu'on s'approchait l'illusion volait en éclat. Il y avait quelque chose qui clochait. Une sorte de flou artistique. Les contours n'étaient pas aussi précis qu'auparavant. C'était lui et ce ne l'était pas en même temps. Ses yeux avaient perdu ce reflet si particulier qui éclairait auparavant son visage et faisait son succès auprès de la gent féminine. Sa cicatrice. Où était-elle ? Elle avait aussi disparu. Il lui avait fallu de longs mois pour s'y habituer et maintenant elle n'était plus là.

Il espérait se voir dans le miroir et tout ce qui s'y reflétait, c'était le faciès d'un étranger. Fallait-il s'attendre à un résultat parfait pour la somme payée ? Évidemment non.

*

* *

Il était sorti depuis déjà un mois de la clinique. Il errait dans la cité, n'arrivant pas à ordonner ses pensées. Son esprit lui disait de tout recommencer comme avant. Mais son reflet dans le miroir lui disait tout autre chose. Il n'était plus lui même. Ces chairs mortes recousues et rapiécées qui le regardaient quand il passait devant une vitrine ou une glace lui donnaient le frisson. Était ce normal de vivre encore, de vivre à nouveau, dans les habits d'un autre ? Dès qu'il regardait plus en détail cette enveloppe déliquescente il avait l'impression de la voir tomber en morceaux et de semer de funestes parties de lui-même sur son chemin. Il n'était rien de plus qu'un cadavre ambulant, se perdant dans les méandres de la ville, la mort sur son épaule. Ses narines empestaient. Était-ce l'odeur des tissus en décomposition ? Il aurait voulu s'arracher la peau, se libérer de ce costume mortuaire, mais il ne réussissait qu'à entailler ses chairs et engourdir ses doigts.

Il fallait en finir.

*

* *

Il sortit de sa poche le Deringer qu'il gardait toujours sur lui, l'appuya contre sa tempe et pressa la détente. Encore une fois sa masse cérébrale vola en morceaux. Mais cette fois plus de deuxième chance. Plus de solution de secours. La mort. La paix. Se libérer de ce corps trop lourd à porter. Libre. Enfin… ■

Nicolas Roland



La peur du réverbère

Quand la mort se glisse dans les replis de la vie pour y murmurer des paroles obscures, lequel parvient à l'entendre, à la comprendre… et à garder ses esprits ?

Il devait être onze heure et demie l'autre soir lorsqu'il m'arriva la plus étrange aventure.

Je faisais ma lessive dans une laverie automatique. N'avais pas eu le temps plus tôt, en avais besoin le lendemain. La boutique, ouverte toute la nuit, était déserte. La radio grésillait en continu quelques vieux titres oubliés.

D'un côté, j'appréciais ces instants d'expectative inoffensive (vingt-six minutes avant la fin de ma machine), d'un autre j'avais quand même envie d'aller me pieuter.

Mon regard s'attarda sur la rue, que l'on voyait à travers la vitrine et dont le seul lampadaire éclairait l'intérieur de la laverie. Il pleuvait doucement, gentiment sur une super-cinq blanchâtre garée de l'autre côté de la rue. La voiture était immatriculée dans la Mayenne, juste pour dire que quand t'as rien à faire, tu lis n'importe quoi



© JEAN-FRANÇOIS GORNET

(une plaque) et tu te poses les questions les plus importantes (cinquante-quatre, c'est la Mayenne ? En tout cas cinquante-six c'est le Morbihan, j'en suis sûr, alors je dois pas être loin).

Vingt-trois minutes. Je soupirai, et levai le regard vers les plafonniers éteints en reposant ma tête en arrière sur le dossier de ma chaise. Je n'avais pas trouvé d'interrupteur en arrivant, ce qui ne m'avait pas vraiment dérangé. Entre la lumière tamisée qui me parvenait de la rue et la faible lueur verte qui s'échappait des cadrans des machines, l'ambiance était définitivement propice à la rêverie. Le ronronnement hypnotique de mon lavage en cours soutenu par le fond radiophonique empêchait toute pensée et faisait s'évanouir progressivement ma volonté. Toute résistance était futile.

Je me réveillai en sursaut. Le lampadaire était éteint, et il faisait soudainement très sombre dans la boutique. Une jeune femme, d'à peu près mon âge (vingt-deux, vingt-trois ans), transvasait le contenu d'une machine à laver vers un sèche-linge. Je n'avais pas remarqué qu'une autre machine que la mienne tournait, et je vérifiai le temps qu'il me restait à attendre. Hum. Vingt minutes. Je me passai la main sur le visage. Après cette micro-sieste de trois minutes, j'étais toujours aussi crevé.

Mon attention se reporta sur la jeune femme. De taille moyenne, elle était gironde, avec de longs cheveux noirs et un visage bien dessiné. De très beaux sourcils. Assez typée, je la voyais bien Espagnole. Avec le recul, je ne sais pas comment j'ai fait pour la voir avec tant de précision alors qu'il faisait nuit dehors et dans la pièce.

Elle m'était en fait vaguement familière, et



je ne pus m'empêcher de la dévisager. Je la vis sentir mon regard sur elle et s'en troubler. De mauvaise façon. Gêné, je détournai le regard vers la rue enténébrée.

La voiture était toujours là, même si je ne faisais plus que la deviner. Cinquante-quatre, Mayenne ? me demandais-je encore. Dix-sept minutes. Je me récitai dans l'ordre tous les départements et leur numéro, mais bon Dieu, il m'en manquait toujours quelques-uns.

De l'autre côté du comptoir qui nous séparait, la jeune femme me regardait avec ses grands yeux noirs. Finalement, elle m'adressa la parole.

« Il faut faire attention, ce n'est pas prudent de s'endormir ici à cette heure. » Elle parlait avec un accent prononcé, espagnol comme je l'avais supposé. Je compris à ces mots qu'elle avait dû faire du bruit exprès pour me réveiller.

Je n'appréciai que moyennement de me faire faire la leçon par une inconnue, mais je restai poli parce que je suis bien élevé et qu'elle n'avait pas tort.

« Oui, c'est vrai. Je suis fatigué. Vous savez, la vie est courte, mais la journée est longue… »

À ces mots, elle me rendit mon sourire.

« Dites, vous savez quel département c'est, le cinquante-quatre ? »

Son sourire s'accentua. « C'est la Meurthe-et-Moselle. »

Je claquai des doigts et me frappai mentalement le front de ma paume virtuelle.



© PHILLIP PESSAR

Je me réveillai. Le lampadaire était allumé. J'étais seul, le sèche-linge ne tournait même pas. Je regardai ma machine : seize minutes. Hum. OK.

Je me levai et m'étirai de tout mon long, et mon dos craqua deux fois. Je fis quelques pas, m'appuyai contre le mur devant la vitrine et regardai la rue mouillée. Alors cinquante-quatre ? Ah, ouais. Meurthe-et-Moselle.

Le réverbère s'éteignit à nouveau, mais j'étais debout cette fois-ci. Je n'étais pas enfoncé jusqu'aux genoux dans une de mes rêveries. Je ne pus mettre mes sensations sur le compte de la somnolence. Il faisait très sombre. La nuit changea de texture, devint peut-être plus étouffante, plus solide. Je le sentis même à l'oreille, comme un effet de pression qui me força à déglutir.

Mon regard s'habitua à la pénombre. Puis je sentis, plus que je ne vis, du mouvement dans les ténèbres. Des formes indistinctes se déplaçant sous mes yeux. Des chiens peut-être. De très gros chiens très lents. C'est ce que je me dis, bien que certains d'entre eux n'étaient pas vraiment quadrupèdes, ni complètement bipèdes. D'autres avaient l'air de ramper. C'était comme des masses plus sombres que la nuit.

Mon cœur sauta plusieurs battements, je suffoquai. Une vieille angoisse ressurgissait du fond de mon enfance. Une angoisse jamais oubliée. La peur du noir.

Quand j'étais petit, j'avais la chance d'avoir une grande chambre. Malheureusement, l'interrupteur se trouvait près de la porte et, une fois la lumière éteinte, il me fallait traverser toute la pièce dans le noir avant de rejoindre la sécurité de ma couette. Mon



imagination, fertile, peuplait l'obscurité de spectres et de loups, de diables et de sorcières, n'existant que lorsque l'on ne pouvait les voir. Ma nourrice venait souvent éteindre la lumière pour moi, même si j'étais semblait-il trop grand pour avoir peur du noir. Parfois elle restait même jusqu'à ce que je m'endorme. Comment s'appelait-elle déjà ? Linda ? Hum… Elle était gentille.

Incapable de quitter la rue des yeux, j'eus l'impression de croiser des regards inquiétants. Des regards que l'on ne croise qu'à la limite des feux de camps, quand on est perdu dans la nature.

Toujours cette sensation de mouvements lents et rampants. Sinueux. Tout à coup, il fit froid, et je me frottai les bras pour me réchauffer. Mais je savais, quelque part, que ce vent glacé soufflait sur mon âme.

Une voix s'éleva derrière moi. « C'est quelque chose que l'on a oublié de nos jours. La lumière dans la rue. Elle ne sert pas qu'à éclairer le chemin. »

Je me retournai. Elle pliait son linge sur le comptoir. Elle, je la voyais bien dans l'obscurité. Elle ne me regardait pas, concentrée sur sa tâche.

« Une personne disparaît dans la nuit, personne ne croit que c'est parce que le réverbère est cassé. Personne ne croit plus que certaines nuits, certaines heures sont habitées. »

La lumière clignota quelques fois, changeant la consistance de la nuit. Deux mondes différents, avec des jeux différents de bruit et de vie, se succédèrent au rythme du clignotement. Et comme j'avais les yeux fixés sur elle, je vis la jeune femme et son

linge disparaître chaque fois que la lumière était allumée.

Une fois la lumière éteinte à nouveau, elle me tendit deux coins d'un drap pour que je l'aide à le plier. En état de choc, j'obéis docilement. Ses yeux portaient des étoiles.

« C'est l'une de ces nuits. »

À ces mots, elle posa le drap plié sur une pile et elle se signa. Je déglutis à nouveau.

Tout son linge plié, elle me sourit familièrement, comme si elle me connaissait, son regard toujours profond et insondable.

Ma machine sonna.

« Dans quelques minutes, il sera minuit. Prends ton linge, Grégoire, et rentre chez toi. Ne t'attarde pas. »

Et c'est ce que je fis. La rue mouvante me laissa passer. Derrière moi, la suspension de la Super Cinq grinça comme si quelqu'un en sortait, quelqu'un de lourd. Mais aucune portière ne claqua. Il n'y avait personne d'autre, rien qu'une nuit faite d'ombres pleines qui m'évoquaient des trous noirs. Des abîmes inévitables, mais impénétrables, dont même la lumière ne semblait pouvoir s'échapper.

Lorsque j'atteignis un réverbère qui fonctionnait, je respirai un tout petit peu mieux, mais à peine. Je me hâtai, dans la terreur du temps qui passe et des réverbères éteints. Minuit semblait être une porte.

Arrivé chez moi, j'allumai toutes les lumières, puis la télé. Mon cœur battait sourdement, douloureusement.

Famille aisée, parents absents. Une étudiante pour nourrice. Je l'appelais Linda parce qu'elle était belle, mais son nom c'était Pilar.

J'avais presque oublié. Mais à ce moment-là, je ne pensais qu'à ça, qu'à cette nuit où elle avait disparu silencieusement, mystérieusement, quand j'avais juste une douzaine d'années. Je lui en avais voulu. Et puis le temps avait passé.

Et maintenant, j'ai mis de côté cette nuit-là comme un cauchemar auquel je ne crois plus. Et j'évite d'y penser. Mais j'évite aussi les réverbères cassés. ■

Gaspard Alterhauser

le JEU de RÔLE

ESSAYONS DE DÉCRIRE PLUS PRÉCISÉMENT LES ÉLÉMENTS COMPOSANT LE JEU DE RÔLE. COMMENÇONS PAR LE PNJ OU PERSONNAGE NON JOUEUR.

Au commencement, il n'est rien.

Campagne Olympo

PNJ Méchant
Ryss le pas beau !!!

ou pas grand chose

puis le Maitre du Jeu lui donne vie,

LÈVE-TOI ET MARCHE!

lui crée un passé,

ET LÀ, LA MA--MAN DE RYSS LUI DONNE UNE GROS--SE CLAQUE!

OH! LA PAS GENTILLE!

BACK GROUND de Ryss

Lui attribut des compétences,

TIENS! PRENDS ÇA AUSSI, ON SAIT JAMAIS.

Fouille

lui forge le caractère.

LEÏA

CHEWI

LUKE

ALLEZ COGNE

PJ

Et quand il le sent prêt:

AAAH !!

AU SECOUR!

AYEEÉ J'AI FINI MES DEVOIRS !!!

TRÈS BIEN!

Il le confronte aux PJs.

VAS-Y PETIT!

AHAAH! JE VAIS VOUS TUER, CAR JE SUIS LE MÉCHANT! CAR MA MÈRE, À L'ÂGE DE 9 ANS, ET B...

ARG

VOUS POUVIEZ LE LAISSER FINIR AU MOINS!

CowKiller

© COWKILLER

À suivre...