

Chroniques d'Altaride

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

N°8



© PIERRE J.

► MYTHE D'ALTARIDE
LA SECTE
DES ASSASSINS

► AIDE DE JEU
COMLOT,
MODE D'EMPLOI

► GRAND DOSSIER :
LES ESPIONS
QUE NOUS AIMONS

LA MACHINE ENIGMA





Fenêtre sur...

Une machine pour gagner la guerre

Enigma est une machine électromécanique portable d'origine allemande, faisant appel à des rotors montés sur cylindres pour le chiffrement et le déchiffrement de l'information. Plus précisément, Enigma est une famille de machines, car il en a existé de nombreuses et subtiles variantes.

Enigma fut commercialisée en Europe et dans le reste du monde dès le début des années 1920. Elle fut aussi adaptée pour une utilisation par les services militaires et diplomatiques de nombreuses nations.

Son utilisation la plus célèbre fut celle de l'Allemagne nazie et de ses alliés, avant et pendant la Seconde Guerre mondiale, où elle était réputée inviolable par ses utilisateurs. Cependant, les cryptanalystes britanniques ont pu déchiffrer un grand nombre de messages qui avaient été chiffrés à l'aide d'Enigma, à la suite du travail des pionniers Marian Rejewski, Jerzy Rozycki et Henryk Zygalski, près de sept ans avant la guerre.

En effet, les cryptologues britanniques (reprenant les travaux commencés par leurs homologues polonais, transmis à l'ambassade de Grande-Bretagne deux jours avant l'invasion par l'Allemagne dont la Pologne avait été ainsi informée)

furent, à plusieurs reprises et sur de longues durées, capables de déchiffrer les messages protégés par ces machines avec des bombes électromécaniques. Les informations obtenues grâce à cette source leur donnèrent un net avantage dans la poursuite de la guerre. Il a été estimé que le conflit en Europe s'est considérablement écourté grâce à la cryptanalyse du code allemand, dans lequel le déchiffrement de messages émis à l'aide d'Enigma a joué une part importante. Bien que la machine ait des faiblesses intrinsèques, les erreurs faites par les codeurs utilisant Enigma, ainsi que les piètres décisions politiques des autorités, ont aussi joué un rôle important en diminuant la complexité du déchiffrement des messages.



Enigma chiffre les informations en faisant passer un courant électrique à travers une série de composants. Ce

courant est transmis en pressant une lettre sur le clavier. Après sa traversée dans un réseau complexe de fils, une lampe indique la lettre chiffrée. Le premier composant est une série de roues adjacentes, appelées « rotors », qui contiennent les fils électriques utilisés pour chiffrer le message. Les rotors tournent, variant la configuration complexe du réseau chaque fois qu'une lettre est tapée. Enigma utilise habituellement une autre roue, nommée « réflecteur », et un composant, appelé « pupitre de connexion », permettant de complexifier encore plus le processus de chiffrement.

Source : Wikipédia (http://fr.wikipedia.org/wiki/Machine_Enigma).

La Boîte à questions

« Comment réussir à faire en sorte qu'en début de scénario, Q donne exactement les gadgets qui serviront aux PJ pendant leur mission ? » me demande un MJ à *James Bond 007...*

Une question qui peut s'ouvrir plus largement à celle de la prescience du meneur de jeu. Comment réussir à anticiper les actions des personnages pour évoquer celles-ci avant qu'elles ne se produisent ? Dans certains jeux, ce sera un objet unique fourni en début d'aventure au groupe de PJ et qui s'avérera indispensable à un moment donné. Parfois aussi c'est un don de divination pour l'un des personnages (chaman, Jedi...) qui nécessite d'énoncer plus ou moins clairement une scène à venir.

L'improvisation collective

En jeu de rôle, il y a quelque chose de fondamentalement inhabituel dans la narration, c'est la dimension d'improvisation collective. D'un côté le MJ peut préparer à l'avance certains rouages de l'intrigue, de l'autre il ne maîtrise pas les actions des personnages principaux de cette intrigue, qui peut donc fondamentalement évoluer loin de ses anticipations en cours de jeu. Du coup, il devient très difficile de prévoir ce qui va se passer sans coincer les joueurs dans les rails douloureux d'un scénario linéaire.

Les nœuds de l'intrigue

Sans pour autant tomber dans une aventure à sens unique et aux choix limités, le meneur de jeu peut cependant prévoir des nœuds dans son scénario : par exemple, peu importe la manière qu'emploient les PJ pour trouver le meurtrier dans une enquête

policière, du moment qu'ils le découvrent à la fin. Cette découverte constitue un nœud, le point de départ de la phase suivante du scénario. Entre les nœuds, qui sont des moments-clés incontournables de l'aventure, c'est le groupe de jeu qui brodera, au fil de l'improvisation générée par les joueurs tout comme par le meneur.

Dans la situation qui nous intéresse, il s'agit donc pour le MJ d'identifier clairement à l'avance les fameux nœuds et de se demander comment les résumer, qu'est-ce qui les caractérise et comment les mettre en valeur au mieux pour en faire des épisodes mémorables de l'aventure. Comme le reste est essentiellement improvisé, on ne peut guère l'anticiper et donc la mise en valeur dépendra de l'énergie du moment. Le nœud, en revanche, peut facilement être peaufiné : lignes de dialogue préparées, ambiance sonore, documents d'aide de jeu, situations de cascades prévues pour les combats ou les courses-poursuites...

Une fois ces éléments mis en place, il devient aisé d'imaginer les objets à prévoir ou la scène à décrire, qui appuiera sur les éléments fixes de cette séquence cruciale.

Et votre Q offrira enfin au groupe des gadgets farfelus qui servent vraiment, à un moment dramatiquement approprié de la mission ! Et votre Jedi aura enfin des visions moins brumeuses de son avenir puisqu'il saura exactement ce qui risque de se passer lors d'un « nœud » à venir. ■

BENOÎT CHÉREL

Éditorial

Jouer à l'espion

En jeu de rôle, la finesse n'est pas toujours de mise. Le combat est souvent au cœur de l'aventure et l'intensité dramatique des scénarios tient plutôt à la peur de voir son personnage mourir qu'à de subtiles émotions. Comme on le voit souvent au cinéma, l'espionnage joue sur la corde raide un numéro d'équilibriste entre l'action pure et la finesse psychologique. James Bond, selon les films, oscille entre John Rambo et Sherlock Holmes. Une ambiguïté à cultiver aussi en jeu de rôle, pour conserver un lien entre la bonne vieille baston des donjons d'autrefois et la finesse raffinée de l'Angleterre victorienne.

Pour le meneur de jeu, cela sous-entend un minimum d'anticipation, car qui dit espionnage parle généralement d'une intrigue à tiroirs, avec des apparences trompeuses et des personnages qui cachent bien leur jeu, comme on pourra le voir dans la « Cuisine du MJ » avec l'aide de jeu *Complot, mode d'emploi*. Côté joueur, c'est l'occasion de composer avec un personnage plus nuancé qu'un basique barbare. L'article de la « Chambre des rêves » vous propose de découvrir la légendaire *Secte des Assassins* du monde d'Altaride, qui tire les ficelles de la politique dans les ombres du pouvoir. Promenez-vous dans l'« atelier du créateur » et vous pourrez entendre résonner le *Blues des barbouzes*, pour mettre en musique les finesses de votre intrigue d'agents secrets, avant de savourer dans la « Bibliothèque » la nouvelle bondienne *Service compris !* qui vous propulsera au Cameroun pour un début de mission sur les chapeaux de roues. Côté jardin, c'est l'épisode 8 de la bédé de Cowkiller, avec la présentation de l'un des plus fins agents secrets de la Nouvelle République : Illa Spears !

Merci à vous, amis lecteurs, qui nous assurez de votre fidélité au fil des numéros. Les contributeurs des *Chroniques d'Altaride* et moi-même vous remercions chaleureusement. Nous vous souhaitons une excellente année 2013, pleine de jeux et pleine de rôles !

À vos dés !

BENOÎT

Chroniques d'Altaride Janvier 2013 N°8

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

- La Machine Enigma
Une machine pour gagner la guerre.....2

Cuisine du MJ

- La Boîte à questions
« Comment prévoir l'avenir
dans un scénario de jeu de rôle ? ».....5

L'Entrée

- Jouer à l'espion6

Définition

- Joueur, meneur, créateur !.....8

Portrait

- Julien Frantz, alias WoD 13

Chambre des rêves

- *Mythe d'Altaride*
La Secte des Assassins 14

Cuisine du MJ

- Aide de jeu
Complot, mode d'emploi 18

Salle de jeu

- Courrier des lecteurs.....26

Atelier du créateur

- Le Blues des barbouzes.....30

Bibliothèque

- Nouvelle *James Bond 007*
Service compris !34

Jardin

- Le Jeu de rôles - épisode 8.....40



Joueur, meneur, créateur !

Mon aventure dans le jeu de rôle a commencé il y a quatre ans. Fraîchement débarqué de ma Moselle natale dans l'espoir de vivre avec ma chère et tendre, je m'installais à Verviers dans la région de Liège, en Belgique.

J'avais toujours été attiré par le roleplay. Parcourant sur Internet les forums de RP, je passais d'un ange sombre à un mutant new-yorkais mais mon expérience restait celle d'un novice. Un beau jour,

je suis passé devant une petite boutique (Fol'En Jeux), avec des dés étranges et des jeux inconnus dans la vitrine. Curieux, et comme j'avais un peu de temps, je suis entré. Fasciné, j'ai assommé la gérante de questions... Et voilà que je m'embarquais dans le jeu de rôle.

Un joyeux Drill

Mon premier personnage était un elfe druide du nom de Drill qui allait s'aventurer dans les terres d'Éberron (un univers de *Dungeons & Dragons*). Il n'était pas très futé, aimait le fromage et ne supportait pas l'eau. Sa phobie des navires le força à saborder le bateau qui était le seul et unique moyen de sortir d'une jungle très dangereuse... (le Xen'Drix vous connaissez ?) Moi qui étais plus ou moins solitaire et timide à l'époque du lycée, j'ai vite découvert la sympathie et



la bonne entente que l'on peut ressentir autour d'une table de jeu de rôle. Manque de chance, la partie ne se termina jamais, notre meneur de jeu n'a pas continué la campagne et c'est ainsi que Drill a vécu ses derniers moments.

WoD, maître de l'univers

Cette expérience m'a donné l'envie de maîtriser moi aussi. Novice, je me suis tourné vers ce qui était assez bien vendu en *heroic fantasy* à cette époque : *Dungeons & Dragons 4*. Les vacances d'été sont arrivées et j'ai pu maîtriser une table dans la boutique de Verviers pour un *Game Day*, puis un second *one shot*. C'est lors de ces deux tables que j'ai rencontré les personnes qui allaient constituer mes deux groupes. Bon, les équipes n'étaient pas encore complètes, mais la base y était.

En fait, le jeu de rôle, même pour le meneur de jeu, ce n'est qu'un rôle. Avant ma venue en Belgique, je n'aurais jamais imaginé que j'allais autant apprécier de prendre la parole devant des personnes plus ou moins inconnues. Pourtant on y prend goût ! Car le bon meneur, ce n'est pas celui qui connaît les règles sur le bout des doigts, c'est celui dont les joueurs s'amuse à chaque séance. Et je pense que mes joueurs s'amuse à chaque fois qu'ils viennent. Il n'y a pas d'ingrédient mystère, en fait. Que je passe une bonne semaine ou pas, quand je maîtrise, je ne suis plus Julien Frantz, je suis WoD. Et WoD, il est là pour s'amuser.

Il faut trouver la voie

Ma première campagne était une suite de scénarios totalement improvisés dans le monde d'Éberron. Puis j'ai entendu parler de *Pathfinder*, un jeu qui, même si je ne le



savais pas encore, aller me prendre beaucoup de temps. J'ai fait migrer ma campagne vers ce jeu qui, au niveau des règles, n'étais rien de plus qu'une reprise de la version 3.5 de *Dungeons & Dragons*... mais avec un univers magnifique. Mon groupe de jeu a connu des défections et nous avons accueilli de nouvelles têtes. Devant tant de changements, je m'étais dit que je tenterais bien une série de scénarios sauce **Paizo**. Ma tâche ne fut pas simple car j'avais choisi de jouer la grosse campagne *Carrion Crown*, que j'ai traduit petit à petit, malgré mon anglais plus que bancal.

Jouer à distance

J'ai passé un peu de temps à explorer *Shadowrun* et *L'Appel de Cthulhu*. De ces voyages imaginaires est née l'envie de diriger l'illustre campagne Cthulhu *Par-delà les montagnes hallucinées*, que je fais jouer avec

la team « Eternity » via *Rolistik*. Le jeu de rôle par plateforme comme *Rolistik*, à un côté nettement moins convivial qu'un vrai jeu de rôle autour d'une table. C'est un outil très pratique pour ceux qui vivent loin les uns des autres, mais mes meilleures parties resteront toujours celles sur table.

La relève

Je garde un très bon souvenir de ces quatre années de jeu de rôle. L'une de mes joueuses a décidé de devenir meneuse de jeu. Cela fait plaisir de voir qu'on a su donner envie et que la flamme continue. Je lui ai demandé si je pouvais jouer à sa table, car ce n'est pas pour dire, mais les bons meneurs sont une denrée rare ! C'était une excellente meneuse de jeu mais on ne pouvait pas en dire autant de ses joueurs. Les parties se passaient dans un club de wargame mais les autres étaient assez... bourrins. Elle a jeté l'éponge après

une poignée de séances... pourtant le problème ne venait pas d'elle. Si je devais tirer une leçon de son aventure, c'est qu'il ne faut pas s'arrêter à la première difficulté. Apprendre de ses erreurs et des autres, c'est ce qui permet de progresser.

Créateur

Depuis quelques semaines, j'ai en tête l'idée d'un jeu de rôle. Après l'aventure du joueur et celle du meneur, voilà que je me lance dans la grande aventure du créateur pour faire naître un autre rôle.

Quand on voit le nombre de jeux de rôle excellents mais qui n'arrivent pourtant pas à trouver un public, on peut facilement se trouver découragé dans un projet comme celui-ci. Pourtant, lancer mon jeu, même si ce sera seulement pour une poignée de personnes, c'est un nouveau but. De toute façon, quel que soit le résultat, il y aura toujours des choses intéressantes à apprendre d'un projet comme celui-là. Ainsi est né *New Celtania*, un jeu de rôle *steampunk* fantastique qui démarre juste après une amnésie collective. Un bon jeu d'exploration, j'espère.

Au moment où j'écris ces mots, je peux dire que mon «bébé» est en bonne voie. Light Dragon, une de mes joueuses, qui est aussi une excellente dessinatrice, a rejoint l'aventure. Et j'ai droit au soutien de ma femme, qui me guide et me conseille du mieux qu'elle peut. Le livre de base est déjà bien entamé et j'espère pouvoir profiter des vacances de Noël pour le tester une première fois avec la team « Eternity ».

Le jeu de rôle m'aura énormément apporté : des amis, de la confiance en moi, mais aussi des projets que je n'aurais jamais osé monter sans l'immersion dans cet univers. J'entends souvent dire que le jeu de rôle, c'est le

mal... Non, il n'y a rien de mal à s'ouvrir aux autres, à les accueillir dans son groupe et à s'amuser. Il n'y a rien de mal à avoir de l'imagination et à être créatif. Le jeu de rôle est une activité ludique et sociale. Et si un jour mon enfant me dit qu'il veut jouer lui-aussi, je serai encore plus fier de lui ! ■

JULIEN FRANTZ, ALIAS WoD



New Celtania

« Et c'est ainsi que mon esprit se réveillait peu à peu, alors que mes yeux encore endoloris s'ouvraient sur ce qui semblait être des ruines. Je me levais de la même manière qu'une personne à ma droite, je remarquais qu'à ma ceinture pendaient des fioles et une arme qui, de mémoire, servait à envoyer des billes d'acier sur une cible. Tout était pourtant si flou, si vague. Je ne me souvenais de rien. Ni de mon nom, ni de ma famille, ni de mon existence. C'est comme si tout s'était effacé et qu'une nouvelle vie s'offrait à moi. »



Bienvenue dans *New Celtania*, un jeu de rôle *steampunk* fantastique qui se passe sur une planète du nom de Celtania. Ce jeu part d'un principe très simple: tout le monde se réveille un jour sans se souvenir de quoi que ce soit, l'amnésie générale. Pourtant, malgré ces oublis, plusieurs choses restent acquises dans l'esprit de certaines personnes, leurs aptitudes à utiliser, la technologie, l'alchimie ou la magie. Vous êtes l'un de ceux qui connaissent encore quelques trucs, vous êtes rares et c'est sur vos souvenirs que les races de *New Celtania* attendent de pouvoir construire un solide futur.

Page Facebook de *New Celtania* :
<http://www.facebook.com/NewCeltania>



Julien Frantz, alias WoD

Feuille de personnage

Nom : Frantz

Prénom : Julien

Surnom : WoD

Niveau : 23

Métier : Automaticien

Compétences :

Électricité

Logique

Informatique

Familiers : Pistache, mon tigre de salon et Nina, mon loup des neiges

Objet fétiche : l'orbe de création de Waterzilia

Dons :

Bac Pro inutile

Femme amoureuse et dévouée

Qualités :

Créatif

Beau gosse

Parfait

Modeste

Défauts : Gaffeur

Points de santé mentale : Plus beaucoup

Prochain niveau : Mariage et bébé

Les visuels de la page 12 ont été réalisés par Light Dragon pour le jeu de rôle *New Celtania*.

Mythe d'Altaride

La Secte des Assassins

Le monde d'Altaride regorge de sociétés secrètes en tout genre : conspirations de nécromanciens, culte du sorcier Xarziv, ordres de chevalerie divers... mais la moins secrète et la plus puissante de ces organisations est sans doute la légendaire secte des Assassins. Si son nom change selon les pays, sa hiérarchie planétaire en fait un interlocuteur discret mais étonnamment puissant lorsqu'on en vient à négocier, en politique comme en finance.

Un père légendaire

Comme une bonne partie des groupes solides d'Altaride, la secte est née sous l'impulsion d'un personnage qui est rapidement entré dans la légende, un mercenaire Nain nommé Vilkor. Invincible sur le champ de bataille, ce héros est né esclave dans les îles sauvages de la République Malgarde, quelques décennies après l'Apocalypse Sanglante. Il est sorti de l'anonymat en devenant l'un des meneurs d'une grande révolte d'esclaves qui a bouleversé la Grande Puissance, en 70-71 A.S..

La révolte s'est soldée par un échec et la plupart des esclaves ont été massacrés lors de la bataille de Corfil mais Vilkor en a réchappé. Conscient que ce n'était pas un combat frontal qui pourrait faire évoluer la société, le Nain a choisi de rester dans

l'ombre. Sa méthode, expéditive, consistait à assassiner les dirigeants qui prenaient des décisions trop cruelles à l'égard des esclaves. Devenu un véritable héros des masses populaires, il a bientôt été rejoint par de nombreux volontaires pour combattre à ses côtés. Ainsi est née la Confrérie des Assassins. Dès le début, les assassins ont choisi un modèle économique basé sur le mercenariat : leurs services étaient proposés contre rémunération. Vilkor et ses confrères possédaient cependant un code, tenu secret, auquel ils se référaient pour déterminer quels contrats ils pouvaient accepter ou refuser. Les grandes lignes de leur code seraient consacrées à la défense des libertés.

Une secte d'adorateurs

Les assassins ont toujours vénéré leur père fondateur. Chaque siège de la confrérie possédait une statue du Nain et les légendes

Chambre des rêves





les plus folles couraient à son sujet. Vilkor est donc tout naturellement devenu le sujet d'adoration des assassins... et même plus largement encore. Un véritable culte s'est mis en place, parfois officiellement reconnu, dans les territoires où les sectes ont droit à un espace public. Les adorateurs de l'Assassin ont apporté ce dont rêve tout chef altarien : leur or a grossi le trésor de guerre de la confrérie mais c'est surtout la Foi Matérialisante de cette foule, focalisée sur une seule personne, qui a véritablement achevé de changer Vilkor en ce qui pourrait bien être une semi-divinité.

Plus de neuf siècles après le premier assassin, son nom résonne encore et nombreux sont ceux qui croient fermement que Vilkor rôde encore dans les ombres, prêt à frapper sans pitié les ennemis de la liberté.

Une machine bien huilée

L'organisation hiérarchique à l'intérieur de la secte est difficile à définir, tant elle reste opaque aux observateurs extérieurs. Elle fonctionne selon un principe de cellules autonomes, dirigées par un maître assassin. Il effectue tous les principaux rituels mais lui-même répond à un grand maître, qui dirige la secte au niveau national. Les grands maîtres visitent régulièrement les cellules pour s'assurer de leur bon fonctionnement, nommer les nouveaux maîtres et éventuellement rendre jugement dans les cas graves.

Dans pratiquement toutes les cellules, le maître assassin est secondé par un ou plusieurs noirs vicaires, qui ont pour rôle de gérer la communauté dans l'un de ses aspects spécifique : religieux, financier, politique, législatif, militaire... Ces noirs

vicaires sont nommés directement par le maître, avec la confiance accordée par le grand maître. Ils sont révocables dans l'instant par le maître s'il l'estime nécessaire.

Les ombres

Parallèlement à cette structure, une autre pyramide de commandement, plus opaque, concerne plus l'aspect politique que religieux. En effet les maîtres et grands maîtres sont souvent accompagnés d'individus mystérieux. Conseillers secrets, ces ombres sont également réputées pour leurs talents exceptionnels de combattants, mêlant parfois la sorcellerie à un art de la guerre parfaitement maîtrisé.

Les ombres sont au cœur de la légende de la secte. Rares sont ceux qui ont pu ne serait-ce que voir leur visage et plus rares encore sont ceux toujours en vie pour le raconter. La rumeur urbaine évoque des soldats secrets formés par l'immortel Assassin, Vilkor, qui formeraient un ordre dans l'ordre, véritablement secret, celui-ci, et tirant les ficelles du pouvoir.

Les souterrains

La secte des assassins affectionne tout particulièrement les lieux discrets pour ses réunions. Si les communautés les plus religieuses disposent parfois d'un temple tout à fait officiel, elles préfèrent utiliser d'autres espaces, moins voyants, pour les rencontres les plus importantes. Généralement, la secte s'installe dans des locaux souterrains. Invisible aux regards des citoyens normaux, elle peut œuvrer tranquillement sous la terre tout en disposant de locaux extrêmement bien sécurisés et faciles à défendre. Les rares accès sont féroce-ment gardés et des issues de secours sont prévues pour permettre d'évacuer discrètement et rapi-

dement les membres. Ces passages secrets sont souvent verrouillés par des codes ou des clefs dont seuls les membres disposent. Tout cela ajoute au folklore mystérieux de la secte, donnant le frisson de l'aventure aux notables qui participent aux réunions.

La pieuvre

La secte a en effet séduit de nombreux notables d'Altaride et chacune des cinq Grandes Puissances héberge plusieurs dizaines de cellules d'assassins. La plupart du temps, elle offre l'unité à ses membres. En se serrant les coudes, ils obtiennent des avantages importants. L'aspect religieux soude les esprits et les mercenaires de la secte sont aussi capables d'influencer les adversaires des membres qui les sollicitent.

Le réseau de la secte s'étend jusque dans les plus hautes sphères. Des responsables politiques, religieux, des banquiers ou de riches propriétaires appartiennent secrètement à l'organisation et l'utilisent dans leurs intérêts, tout comme la secte elle-même leur demande en retour des services pour asseoir toujours un peu plus son pouvoir.

Ainsi, l'organisation possède même ses entrées officielles dans la salle du conseil des grands du monde d'Altaride, et la parole d'un maître assassin est écoutée avec toute l'attention nécessaire par les dirigeants de la plupart des pays... même s'ils jureront le contraire devant le peuple ! ■

BENOÎT CHÉREL



Complot, mode d'emploi

Les complots et les conspirations peuvent très facilement devenir la structure centrale d'un scénario ou d'une campagne au long court.

Objectif « obscur »

Pour monter un complot, il faut avant tout un objectif « obscur ». Celui-ci doit être simple dans sa formulation et peut avoir plusieurs formes, plusieurs objectifs... L'essentiel est de les définir bien précisément. Il est assez simple de dresser la liste des objectifs d'un complot contre les personnages des joueurs, contre des PNJ ou tout simplement contre la société en général. Destituer le maire de la ville, nuire à la réputation d'un notable, ruiner un concurrent, asseoir son influence à la cour ou devenir calife à la place du calife ! Le choix est vaste.

Une fois cet objectif bien défini, notez-le et commencez à établir le plan d'action du complot.

Objectif « clair »

Pour qu'une conspiration marche, il faudra également un objectif « clair ». Cet objectif semble secret, mais il s'agit en réalité d'un leurre destiné à brouiller les pistes et dissimuler les réelles intentions des comploteurs.

Un objectif « clair » permet parfois même aux comploteurs de s'allier avec des gens qui auraient lutté contre eux avec acharnement s'ils avaient eu connaissance de l'objectif réel de leur soit-disant allié. Ne dit-on pas que seuls les meilleurs amis sont capables de vous planter un couteau dans le dos ?

Un bon complot doit donc se cacher derrière un autre objectif, moins secret et surtout mieux accepté par les adversaires éventuels.



**Quelques exemples d'objectifs
« obscurs » et « clairs »**

Objectif clair :
*protéger le roi, malgré lui,
des dangers d'une conspiration.*

Objectif obscur :
le faire disparaître.

Objectif clair :
*mettre en valeur les actions
du maire auprès de la population.*

Objectif obscur :
le destituer.

Objectif clair :
*devenir le confident de sa cible
pour la soulager du poids de sa culpabilité.*

Objectif obscur :
nuire à sa réputation.

Objectif clair :
devenir le meilleur ami de son voisin.

Objectif obscur :
l'assassiner.

Une conspiration à étages

Le secret a un gros défaut : plus le nombre de personnes qui le connaissent est important, plus il y a de chance pour que des gens extérieurs au premier cercle aient finalement accès à l'information. La première des règles pour organiser une bonne conspiration est donc de dissimuler sa nature à un maximum de personnes, y compris à celles qui y participent, dans la mesure du possible.

De nombreux acteurs d'une conspiration seront donc persuadés de travailler pour un objectif « clair », honorable ou non, mais bien loin de celui recherché par les



comploteurs en chef (l'objectif « obscur »). Ainsi, si certains de ces acteurs vendent la mèche et parlent de ce qu'ils savent, ils ne font que révéler un secret qui a tout simplement été conçu pour l'être. Et ainsi apaiser les éventuelles curiosités mal placées.

L'art de couvrir ses traces

Le commanditaire en chef d'un complot s'efforce d'agir via des intermédiaires, de ne rien faire lui-même. Ainsi l'utilisation d'un homme de paille pour diriger la conspiration permet une certaine opacité. Cet individu est généralement engagé en raison de ses compétences et de son imagination. Idéalement, il devra gérer l'aspect « clair » du complot. Plus il sera malin et efficace, mieux sera protégé l'objectif « obscur ».

Ce type de complot est donc dirigé par le Numéro 2 de la conspiration, même si tout le monde peut le croire Numéro 1. Lui seul dispose des informations nécessaires pour remonter au réel commanditaire. Bien entendu, notre Numéro 2 n'a que rarement l'envie de trahir son patron, ce qui assure une adversité coriace aux personnages qui souhaiteront remonter à la source du complot. Dans certains cas, le Numéro 2 peut même en venir à mourir, par loyauté pour son chef, par accident ou en affrontant les personnages des joueurs... Il protège du même coup le commanditaire, qui se trouvera libre de préparer un nouveau projet dans l'ombre... en gardant à l'esprit que les PJ sont désormais ses pires ennemis.



N'ayons l'air de rien, soyons désinvoltes

Quoi de plus efficace, pour se laver de tout soupçon, que de lutter contre un écran de fumée ? Une personne qui monte un bon complot n'aura pas l'air d'être ce qu'elle est réellement. Elle va certainement avoir l'air de se démener pour déjouer l'objectif « clair » et être ainsi au-dessus de tout soupçon. Un complot bien réussi n'a pas de coup de théâtre : les choses prennent leur place, naturellement.

Heureusement, c'est sans compter, espérons-le, sur la sagacité et l'efficacité des personnages !

Le complot reste un complot tant que son objectif « obscur » demeure secret pour ses adversaires.

Dans le contexte d'un jeu de rôle ?

Quel que soit l'univers de jeu, les personnages des joueurs peuvent, dans de nombreux cas, être face à des complots, des conspirations. Ils seront parfois utilisés dans un complot en tant qu'acteurs, et poursuivront généralement l'objectif « clair » avant de découvrir l'« obscur ».

D'un point de vue scénaristique, il est toujours intéressant d'exploiter les différents points de vue d'une conspiration pour enrichir l'intrigue, comme c'est le cas, par exemple, dans la série télé *24h Chrono*, où le téléspectateur peut suivre l'action du point de vue de plusieurs personnages, impliqués à différents niveaux de la conspiration terroriste.



En jeu de rôle, basiquement, les PJ mettent à jour un complot grâce à quelques indices ténus et remontent la piste pour tenter de débusquer le gros poisson. Mais l'aventure deviendra beaucoup plus prenante si les joueurs eux-mêmes peuvent se rendre compte de l'avancée des projets des adversaires de leurs personnages : une courte scène décrite par le meneur de jeu peut évoquer les actions en cours du côté ennemi, parallèlement à celles des personnages. Ou encore le MJ pourra proposer aux joueurs, le temps d'une séquence, d'interpréter des personnages ayant un rôle radicalement différent dans l'aventure : les terroristes qu'ils traquent, les policiers qui les recherchent... Jouer du point de vue de l'adversité offrira une grande profondeur au scénario, en particulier au moment où tout ces personnages se retrouveront face à face pour des scènes majeures, où des décisions

déchirantes devront être prises. Abattre un ennemi devient bien plus intéressant quand il s'agit d'un personnage qu'on a soi-même fait vivre...

Conspiration plus vaste ?

Il semblerait que des conspirations plus vastes existent. Que ce soit pour cacher la nature de la magie dans un univers d'héroïque fantastique ou la réalité de visites extraterrestres depuis avant l'Antiquité sur Terre. Cette conspiration vise à protéger le peuple de choses qu'il n'est pas prêt à comprendre. Elle est orchestrée par des dirigeants éclairés et garants d'un grand secret et de hautes responsabilités. Ils pensent œuvrer pour le bien de l'ensemble de l'humanité. Oui, vous l'avez deviné, c'est l'objectif « clair », la protection de l'ensemble de l'humanité. Nous conspirons pour votre bien.



Le but du jeu va être de définir un objectif « obscur » et construire un jeu intellectuel autour de celui-ci. Pourquoi les mages cachent-ils certains travaux sur la magie ? Pourquoi le Roi barbare fait-il brûler toutes les carcasses des Orcs des montagnes ? Pourquoi les États-Unis d'Amérique ne reconnaissent-ils pas avoir eu des contacts avec des êtres venus de l'espace, et ce depuis la présidence d'Abraham Lincoln ? Il suffit de trouver « pourquoi » certaines conspirations semblent éclater au grand jour et découvrir ce qui se cache derrière ces découvertes pour créer d'infinies intrigues, toutes aussi alambiquées les unes que les autres.

L'histoire secrète

Dans certains jeux, on part du postulat que la plupart des événements historiques sont liés à une histoire secrète. C'est le cas dans *Nephilim*, qui est ressorti il y a peu, mais

aussi dans *L'Appel de Cthulhu* ou *Conspiration* de Jonathan Tweet. Dans ce cas, chaque événement historique est lié à une histoire secrète, un grand complot dont le but est souvent obscur ou clairement étranger à la compréhension humaine.

Les univers qui proposent ce genre de lecture de l'Histoire sont du pain béni pour mettre en place des conspirations difficiles à suivre et qui peuvent s'étaler sur plusieurs périodes historiques et dans différentes zones géographiques. La lecture a posteriori et la connaissance des événements dans l'Histoire permettent de monter des conspirations qui ont l'air crédible.

Pour bien monter un complot d'Histoire « secrète », il faut tout d'abord un livre d'Histoire avec des événements courant sur plusieurs périodes et un peu d'imagination pour trouver des liens entre ceux-ci.



Difficile de lier la chute de Carthage à la fin de Louis XVI...

Oui et non, en fait, tout dépend des protagonistes de l'histoire, les sociétés secrètes de l'époque et de leur évolution sur la durée. Partant du principe que l'Empire romain était un État en partie théocratique et que la politique était liée à la prêtrise, les sociétés secrètes influençant les politiques pour détruire Carthage devaient être nombreuses.

Si on ajoute alors un peu de fantastique, Carthage se retrouve liée à des créatures magiques (mettons des Nephilims) faisant des rituels sous couvert de religion et des sociétés secrètes prêtes à tout pour les capturer.

Et reprendre ce contexte d'affrontement secret dans le contexte révolutionnaire qui va précipiter la chute de Louis XVI ?

On peut alors penser que la Révolution et le désordre social qu'elle cause permettent à différentes organisations secrètes de se débarrasser, au grand jour, de familles dirigeantes de longue date.

Dans les familles nobles règnent quelques puissants Nephilims sur divers domaines français. Les sociétés secrètes, issues de la population manipulant les masses jusqu'au suprême pêcher, renversent le Roi.



Et dans les ténèbres, les lier !

Pour lier les deux éléments, il suffit alors de tisser un rapport entre les deux blocs « en secret » qui s'affrontent, les sociétés secrètes et les Nephilims, chacune des deux parties contrôlant des groupes historiques réels. La construction alors devient simple et le rapport des deux événements devient « évident », bien que de pure fiction.

Construction intellectuelle

Vous pouvez par cet artifice expliquer toute l'Histoire humaine, en intégrant du fantastique « discret » mais relativement évident. Quand vous parlerez alors, des Jacobins ou des légions romaines, vos joueurs entendront « Templiers » et feront eux-même les rapports entre différents événements. Le plus difficile est de poser au départ les

« camps » secrets et de faire découvrir aux joueurs qui est qui, et surtout qui contrôle qui.

Un conseil de lecture, si ce sujet vous passionne : *Le Pendule de Foucault* de Umberto Eco qui, en matière de Grand Complot, reste une référence absolue. ■

CHRISTOPHE CALMES

Le Courrier des Lecteurs

Espionnons un peu ce qui se dit dans les couloirs obscurs qui mènent aux salles de jeu de rôle...

« **L**ecteur assidu des Chroniques d'Altaride, j'ai pris le temps pour vous poser une question à propos du numéro 1. En effet, joueur débutant, mon meneur de jeu ne veut pas que je fasse un personnage pourtant fabuleux à ADD. Le concept est génial, il s'agit d'un Ninja mi-Elfe, mi-Troll, avec 3 bras, amtridextre et avec un œil derrière la tête (hérité de son grand-père cyclope). Pourtant je lui ai écrit un historique « sur mesure » pour justifier toutes ces particularités et j'ai même fait son arbre généalogique. Je pense que tous vos conseils sur la création d'un personnage sont théoriques, mais pas très pratiques. »
Jean Bourrin

Cher Jean, nous sommes estomaqués d'apprendre le peu de cas que votre meneur de jeu semble faire de votre réel talent créatif. Un joueur tel que vous est une véritable bénédiction, capable d'apporter tant de finesse à sa table qu'il semble en prendre ombrage. Vous devriez tenter de le rassurer, peut-être en lui offrant des bonbons ou en l'invitant dans un restaurant chic de votre ville. Nul doute que si vous payez la note, il reverra votre personnage d'un œil neuf (de cyclope ?)

La rédaction.

« J'ai découvert le magazine au deuxième numéro, qui était consacré à la cuisine. Ce fut une révélation. J'ai ouvert un restaurant, « Chez Lenôtre », où je ne sers que des cervelles vertes. Depuis, ma vie a changé: je fais 80 couverts par jour et mon carnet de réservations est plein pour les 6 mois à venir. Merci ! »

Sam Lenôtre

« J'ai adoré votre numéro sur la Magie... mais, je me demande pourquoi il n'y avait rien sur l'astrologie ! »

Madame Irma

Chère Irma, l'astrologie est une vraie science occulte, parce qu'elle se pratique de nuit dans le noir, quand les étoiles sont visibles. D'ailleurs, notre ascendant Poissons et notre signe de la Balance expliquent en grande partie notre réponse. Le fait que vous soyez vous-même Scorpion ascendant Taureau explique

en grande partie votre question.

La rédaction

J'ai beaucoup aimé votre numéro de rentrée mais je trouve que vous n'en dites pas assez sur les professeurs animaux parlants, c'est déplorable. Le Syndicat va vous mettre la misère au siège de votre canard boiteux.

Maître Hibou

Nos ornithorynques de guerre vous attaqueront et vous feront déguerpir à coup de queue (1d12+3) ou de bec (1d8+ π) !

La rédaction

Je suis croque-mort, une profession relativement calme, compte tenu du taux d'insatisfaction très faible de notre clientèle. C'est dans la quiétude de mon établissement que j'ai découvert votre magazine. L'idée que des

nécromants existent dans notre profession me semble des plus incongrues. Les rôlistes ont vraiment trop d'imagination, j'en ai enterré un hier, il semblait presque « surpris ».

Eddy Passeur

un petit mot, rapide, sur le numéro « Dans les airs ». Notre escadrille a beaucoup aimé et on a bien envie d'organiser un « passage bas , plein pot » au-dessus de la rédaction pour vous remercier. Vous pouvez nous donner votre adresse exacte ainsi que les horaires d'ouverture ?

Jean-Paul Balfond
(Pilote de chasse de l'armée française)

Cher Jean-Paul, la guilde d'Altaride est basée depuis le mois d'octobre à Nanterre (92) mais la rédaction des *Chroniques d'Altaride* est composée de personnes vivant un peu partout. Nous avons la chance d'avoir de nombreux bénévoles venus des quatre coins de l'horizon !

La rédaction

Les *Chroniques d'Altaride* sont arrivées jusqu'en Belgique et on a beaucoup apprécié le traitement que vous avez fait sur la fin du monde. Il me semble quand même que pour le 21 décembre 2012, c'est un peu loupé ?

Franck Vanderwick

Nous sommes encore là et il semblerait que oui, c'est un peu loupé. Bien que nous constatons, de plus en plus, d'étranges événements autour de nous, le thème de l'espionnage était-il celui de trop ? Nous

avons retrouvé plusieurs micros dans les locaux de la rédaction, nos emails mettent plus de temps à arriver et plusieurs membres de l'équipe ont été suivis dans la rue depuis quelques semaines. Nous ne sommes pas habituellement paranoïaques mais dès demain, nous serons tous équipés de bombes lacrymogènes.

La rédaction. ■

CHRISTOPHE CALMES



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

Appel à témoins : Vous avez été embauché par un certain Dr No et depuis, votre vie est un enfer. Vous ne vous souvenez plus de votre nom à force de changer d'identité. Vous allumez votre cigarette avec un stylo lance-flammes, racontez-nous votre histoire d'amour avec les gadgets Q. Vous êtes persuadé que votre boulangère faire partie d'un complot international car elle se trompe toujours en vous rendant la monnaie, dévoilez-nous la vérité cachée. ■

Salle de jeu





Le blues des barbouzes

Un article de Thomas Munier, auteur du livre *Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres*. Il étudie le processus créatif et autoédite un livre par mois depuis son blog [Outsider](#).

Dans les films de James Bond, ce que je préfère, c'est toujours le générique.

Vos scénarios d'espions devraient faire penser à ces génériques. Suaves, mortels, tellement au-dessus de la réalité. Des scénarios de soul et de blues. Le blues des barbouzes. Les plus grandes divas de la soul se sont succédées pour chanter le générique de la célèbre

franchise. *Goldfinger* par Shirley Bassey met instantanément dans l'ambiance. Dès les premières notes, ça vous met le goût de la vodka martini dans la bouche. Pour une séance de *James Bond 007* ou de *Feng Shui* terriblement cool, rien de tel que de passer un best-of de la diva, qui comprend d'autres thèmes bondiens tels que *Diamonds Are Forever* et *Moonraker*. D'autres stars mériteraient de voir leur discographie dans votre mp3: Tina Turner, Alicia Keys, Adele. Au shaker, pas à la cuiller.



Ambiance seventies

Si la soul évoque aussitôt l'ambiance costard/passion/cascades de l'univers de Ian Flemming, le funk vous plongera dans les années 70, ambiance Nixon et rouflaquettes, espions russes infiltrés dans les discothèques.

La bande originale de *Shaft* d'Isaac Hayes est un sommet du genre mais vous trouverez aussi votre bonheur du côté de *Starsky et Hutch* ou des expérimentaux albums de fusion *Bitches Brew* et *On The Corner* par Miles Davis. Si vous agitez trop le shaker, vous obtenez un mix bien secoué de musiques de films version free jazz avec le premier album (*sans titre*) de Naked City.

Exfiltration en règle

La guerre froide appelle de grands thèmes orchestraux, que ce soit la bande originale d'*À la poursuite d'Octobre Rouge* par Basil Poledouris ou les Chœurs de l'Armée Rouge. Les agents de l'Est sont infiltrés partout.

De l'Est à l'Ouest, de l'Occident à l'Orient. Les conflits se déplacent mais la guerre fait toujours autant de bruit dans les alcôves du silence où vivent les espions. Des films comme *Syriana* ou *La Chute du faucon noir* appelleront des thèmes chauds et désertiques comme l'inquiétant album post-rock *Doomsday's Holiday* de Grails ou le redoutable djihad electro de Muslimgauze avec *Abu Nidal*.



La dure réalité

Le retour des personnages au pays les ramènera à la dure réalité. Ce n'est pas parce qu'ils ne sont pas paranos qu'ils n'en ont pas tous après eux. Les saxophones sinistres de l'album *Sunset Mission* de Bohren und der Club of Gore rappellent les gris murs de Berlin de *Cthulhu DDR*.

Urbanisme suranné de la bande originale du film *Mort d'un pourri* par Philippe Sarde. On y croise les barbouzes en imper délavé d'*Hollywood*. Electro jazz labyrinthique d'Ulver avec le concept album *Perdition City* au même goût de substance Mort que *Retro-futur*.

À force de fouiller, on met à jour des conspirations titanesques. Des clochards hallucinés qui tapissent leurs squats de photos et de schémas aux bombes en réseau des Ano-

nymous, une trame mondiale se dessine pour qui n'a pas peur d'être vigilant.

Du 11 septembre à la chute de la République dans *Star Wars*, l'électro orchestral de Nors'klh sera parfait pour illustrer la montée en puissance des menaces. Son album *La Haine primordiale* est à conseiller pour faire jouer *Deadline* ou *Delta Green*.

Don't panic

Un syndrome post-trau de trop ? Les choses deviennent de plus en plus suspectes et zarbis. Un épisode de *NCIS* sous influence, tout le monde complotte contre tout le monde, vos plus fidèles collaborateurs se révèlent être des taupes. Ou plutôt des araignées soviétiques comme dans l'étrange jeu de rôle *Lacuna*. Le *Since I Left You* de The Avalanches noiera chaque détail sous un déluge de samples, d'informations copiées-



collées-déformées digne d'*Usual Suspects* ou de *Ghost In The Shell*. À ce propos, le metal orchestral et numérologiste de Kadenzza vous précipitera dans les panic rooms et les courses-poursuites matricielles des jeux de rôles *Kuro* et *Shadowrun*.

Shadowrun et ses accélérations monstrueuses du temps sous l'effet de la technologie, des enjeux et des neurostimulants. Si l'électro *Route Painless* de Tokyo Mask fera démarrer les choses sur les chapeaux de roues, façon *Mission: Impossible*, la drum'n'bass de Black Sun Empire avec *Driving Insane* vous fera vous écraser en vitesse lumière. ■

THOMAS MUNIER



Nouvelle d'ambiance *James Bond 007*

Service compris !

Cette courte nouvelle sert d'introduction à une nouvelle campagne pour le jeu de rôle *James Bond 007* écrite par Guillaume Grasset. Dans une ambiance proche de *Mission: Impossible*, les personnages des joueurs, agents du MI-6, auront la lourde tâche de protéger le monde libre contre une terrible menace... mais n'anticipons pas. Nous voici lancés dans une tranquille mission de routine, dans la moiteur camerounaise...

Ma première mission digne de ce nom. Cette fois ce n'est pas juste une pige pour glaner des infos, bien caché dans un bureau, ou une quelconque fausse mission pour seconder un agent

expérimenté. Enfin la vraie réalité du terrain !

En tout cas, c'est ce que je croyais. En réalité, cette première « vraie mission », comme nous a dit Stephen au brief', ressemble plus à un rôle de garde du corps officieux man-



daté par le gouvernement. Au service secret de Sa Majesté ? Tu parles ! De vulgaires nounous pour des hommes d'affaires britanniques venus négocier quelques vagues accords avec les autorités locales, plutôt !

Et me voici avec Ewan, Jeremy et Tina, dans un hôtel luxueux de Douala, la capitale économique de la République du Cameroun. Un hôtel qui n'a de luxueux que le nom, d'ailleurs.

Nous avons évidemment commencé par vérifier deux fois la sécurité avec les gardes du corps - les officiels - de ces messieurs. Rien à signaler.

De toute façon, je crois que nous sommes là juste pour nous acclimater au terrain avant la venue de Sir Campbell demain. C'est surtout la venue du Secrétaire d'État qui préoccupe London.

Les businessmen en sont encore aux hors d'œuvre. Il ne se passe rien de rien. Et moi qui espérais de l'action ! Ah si... la serveuse qui a amené les collations était loin d'être désagréable à regarder. La seule chose qui valait un minimum le déplacement pour le moment ! Bien plus que le débat entre Ewan et Jeremy sur l'historique de ces petits coquillages des rivières qui servaient autrefois de monnaie d'échange, en tout cas !

L'oreillette crépite. Ewan.

- Viens voir ça !

En quelques pas, je suis à ses côtés.

- Regarde, c'est bizarre ! Le scan du smartphone capte des interférences.

- Un micro quelque part ? C'est impossible, on a fouillé la pièce au moins dix fois avant



même le début de ce cirque !

- Peut-être pas assez dans les plats des hors d'œuvre ! glisse la voix de Tina, qui vient de nous rejoindre.

Je me retourne vers elle. Elle tient un de ces coquillages blancs dont Jeremy nous récitait l'historique tout à l'heure. Cassé en deux, il révèle un microphone miniature.

La serveuse !

Ewan a eu la même réaction que moi et me précède déjà dans le couloir. Jeremy et Tina se chargeront de jouer de diplomatie pour vérifier chacun des petits plats sans alarmer les grosses huiles.

Je dévale l'escalier quatre à quatre.

Ewan me fait signe. Je passe devant, dans les cuisines. Inconsciemment j'ai la main qui se porte vers l'échancrure de ma veste. L'envie de sortir un flingue me revient.

Faut que je perde cette habitude. Je ne suis plus flic à London! Nous sommes en mission... et pas le genre de mission où on sort des flingues à tout bout de champ. Et de toute façon,

pour faire quoi ? Affoler tout l'hôtel ?

- Here!

Ewan l'a repérée. Une sacrée chance, elle aurait déjà largement eu le temps de filer ! Elle aussi nous a vus. Elle se dépêche de sortir et monte à l'arrière d'une moto-

« Pas le genre de mission où on sort des flingues à tout bout de champ. Et de toute façon, pour faire quoi ? »



taxi. J'ai le réflexe d'en héler une autre qui passe. Ewan va devoir attendre, il n'y a rien d'autre à se mettre sous la dent dans la rue pour l'instant.

Il est à peine 04.00 PM mais la circulation est déjà dense. De toute façon les rues de Duala sont pleines de bouchons de midi à minuit. Nous slalomons entre les voitures... Surtout ne pas la perdre de vue !

La moto devant nous est comme toutes les autres mais une fille vêtue en serveuse à l'européenne, par contre, ça se remarque.

Damn it! Andouille de mama qui vient de sortir de la voiture de devant sans regarder ! Sa portière a heurté la moto. À la vitesse où on allait, l'engin n'aura même pas une rayure de plus mais mon conducteur s'arrête et c'est parti pour dix bonnes minutes d'insultes publiques. Je descends, je jette

un billet au *driver* et continue la poursuite à pieds. Avec les embouteillages, j'ai encore une toute petite chance...

J'ai l'air fin avec mon costume sur mesure et mes chaussures à 300 *pounds* à courir dans la poussière au milieu des klaxons, sous un soleil de plomb ! Je suis en train de la perdre, en plus.

- *Get in!*

Je me retourne. Ewan. Je ne sais pas où il a récupéré cette moto sans chauffeur mais j'ai autre chose à faire que de lui demander. Même à deux sur cette antiquité rapiécée, nous allons à une autre allure que sur la moto-taxi. Ewan était l'un des meilleurs aux *drive-tests*.

La fille nous a encore repérés et elle a glissé un mot à son chauffeur. Il quitte brusque-



ment la route pour se frayer un passage à travers les étals le long du marché. Et il a accéléré !

Ewan n'hésite pas et fait de même. C'est maintenant les cris des vendeurs qui nous sonnent aux oreilles. La vitesse a encore monté. Nous ne sommes qu'à 40 miles/h mais sur cet engin, au milieu de la foule et des étals, la sensation de vitesse est bien réelle. La moindre hésitation et c'est un étalage ou un gars que nous heurtons.

Nous approchons de la sortie de la ville. La route pour Yaoundé. La « route de la mort », comme ils l'appellent ici. Mais, sorti des bouchons de la ville, Ewan devrait pouvoir rapidement les rattraper.

« *Forcément, deux Blancs sur une moto folle... »* »

Un barrage routier. *Damn it!* Forcément, deux Blancs sur une moto folle... Les policiers nous font signe de nous arrêter et jettent leur grille cloutée sur la chaussée. Ewan tente de l'esquiver. La moto bondit sur le dos d'âne. Le choc est trop fort pour la machine. La chute est brutale. Mon bras fait un drôle de craquement. *Damn it!* Ça fait mal !

C'est malin ! Nous avons dû moisir toute la nuit dans cette prison miteuse. J'aurais bien filé deux ou trois billets aux policiers pour qu'ils nous oublient mais je n'en ai pas eu l'occasion. Ils se sont servis avant. Bon, et c'est vrai qu'on a eu le droit au traitement musclé des riches Blancs qui se croient tout permis, y compris de forcer un barrage de police. Difficile de les blâmer pour ça. Et la première

règle, qui est de rester discret ! Je n'ose pas imaginer les remontrances à notre retour...

La grille s'ouvre.

- Dehors !

Nous ne nous faisons pas prier. Nous sortons donc, la tête basse. Mon bras est aussi douloureux que la veille au soir, peut-être plus. Et l'hématome sur la tête d'Ewan a presque doublé de volume.

Devant l'entrée, Tina nous attend. Elle a payé ce qu'il fallait pour que notre tentative ratée de jouer les héros soit vite oubliée et que personne n'aille parler de nous dans les journaux ou ailleurs.

À quelques mètres de là, Jeremy nous attend dans une voiture de location. À peine les portières fermées, il démarre pendant que Tina nous briefe.

- Les huiles partent dans moins d'une heure pour Yaoundé ! On sait pas d'où vient le micro-espion mais ça n'a pas rassuré London. Stephen a pris un avion. Il sera à Yaoundé *today* pour « reprendre les choses en main ».

Je sais pas trop ce qui se trame. Mais c'est l'occasion de montrer qu'on a les épaules pour être autre chose que de vulgaires gardes du corps de luxe ! ■

GUILLAUME GRASSET

Le Jeu de Rôles



© COWKILLER

J&R STAR-WARS



AFIN DE SE FAMILIARISER AVEC LES DIFFÉRENTS TYPES DE PERSONNAGE QUE PEUT COMPRENDRE UN GROUPE DE J&R, VOICI UNE DESCRIPTION DE CHAQUE MEMBRE DU NÔTRE, EN COMMENÇANT PAR ILLA SPEARS.

SARKOZIN l'ExoKcréfin ☹️

Illa Spears, agent de la Nouvelle République est un homme d'action!

REVIENS ILLA!
ILS SONT
TRENTE!!!

M'EN FOUS!
J'LES DÉFONCE!



Inégalable aux blasters!



Maître en esquive!

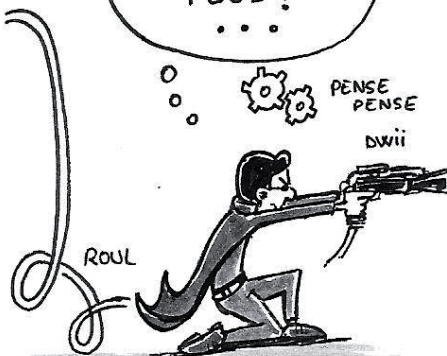


champion en escalade / saut



Et depuis peu, très doué en tactique...

BON EN VOILÀ CINQUANTE DE PLUS!



même si ça ne se voit pas encore...

OUAAAAAIS!
À L'ATTAQUE!!!



En technique, en revanche,

ILLA! OUVRE LA PORTE AVEC L'ORDI!

OK! SANS PROBLÈME!



Il est loin d'exceller!

ET BEN ALORS?
LA PORTE?!?

HEIN? AH! IL MARCHÉ PAS CET ORDINATEUR!



Ses objectifs : retrouver sa soeur Britney (sans blague) et devenir plus fort en blaster et esquive!

OUI PARCE QUE, À PARTIR DE CINQUANTE ADVERSAIRES, JE COMMENCE À AVOIR DU MAL. TU COMPRENDS?



Mououh! *

* TA PETTE!

À suivre...