

SCRIPT

N°1
AVRIL 2011

UN ZINE RÔLISTE ALTERNATIF



**Exclusif !
Dossier Spécial
Le JdR en 5 Questions**



**Kristoff Valla
interview et
chronique
par Aramis**

**Bulles
& Onomatopées
Découvrez B&O**



**Natalym
Auteure fantastique
et rédactrice web**

gratuit



FLYING FUGU & PRIME PRODUCTIONS PRÉSENTENT

SAM 9 et DIM 10 AVRIL 2011
PARIS - PORTE DE VERSAILLES

MANGA PARTY ★ FESTIVAL ★

2ND EDITION



FESTIVAL DE J-POP CULTURE

CINEMA :

COBRA • WAKFU • ONE PIECE
SAINT SEIYA • FULLMETAL ALCHEMIST
CAPTAIN HERLOCK • BLACK BUTLER
HOKUTO NO KEN • EVANGELION
CLAYMORE • QUEEN'S BLADE ...

CONCERTS :

NANA KITADE/LOVELESS • AMWE
TRILL-DAN • CECILE CORBEL • SISEN
JEAN-PIERRE SAVELLI • GABRIELS STILETTO
KOZI FEAT MIYU (ROYAL CABARET)
BOUNCES & SOUNDS • FONKY SEN-SEI ...

EXPOS CULTURELLES • COSPLAY • KARAOKÉ • JEUX VIDÉO ...

www.mangaparty.net



Réservations : Fnac, Carrefour et points de vente habituels - 0 892 68 36 22 (0.34€/min) - www.fnac.com

alerteorange © 2008 BUNCH TERASAWA / A-Girl RIGHTS / BUILD PROJECT © Anikama Animations, France Télévisions. Tous droits réservés. © Spark & Shine 2011. Photo : Miraisa Filebook © 2009AMK - 2007SP / Game © 2010 Stéphane Hervé.

3	Edito
4 à 7	Le Jeu d'Acteur
8 à 9	Le Bulletin des Messagers
10 à 35	Dossier : Le Jeu de Rôle en 5 questions
11	Le constat et les questions
12 à 17	Les protagonistes
18 à 21	Question 1
22 à 25	Question 2
26 à 29	Question 3
30 à 33	Question 4
34 à 35	Question 5
36 à 39	Les Ombres d'Esteren
40 à 45	Interview de Kristoff Valla, par Aramis
46 à 47	Chronique de Cœur de Jade, par Aramis
48 à 49	Dossier : Jeux de Rôle Old School
50 à 53	Interview : Natalym, auteure et rédactrice web
54 à 56	Interview : Ginie, éditrice et rédactrice de B&O
57 à 59	Les Chroniques d'Evenusia
57 à 58	Rencontre chez Bragelonne
59	Concours : Gagnez « Retour aux sources »
60 à 64	Pubs et annonces diverses...



EDITO

Voilà, le numéro 1 du zine est enfin là, et comme toujours, je garde l'exercice de l'édito pour la fin, les dernières minutes avant le bouclage. Je ne pensais pas au tout début qu'il y aurait autant de pages sur le jeu de rôle dans ce numéro 1, et j'ai été agréablement surpris par l'envie que tout le monde avait de s'exprimer au sujet de son loisir préféré. Et je peux déjà vous dire que cette expérience se reproduira à nouveau dans les numéros suivants.

Et justement à propos des prochains numéros et du nombre de page effarant consacré au jdr, j'ai du sacrifier deux rubriques. Le Spy Room Service sera donc remis à plus tard. Et il en va ainsi du labo du Docteur Dr GLLOQ, avec qui nous devons encore faire quelques éclaircissements quant à son nom. Merci à vous chers lecteurs de votre fidélité et pardonnez-nous nos quelques erreurs de jeunesse... Nous promettons d'en faire encore quelques unes.

• Iso

SCRIIPT est édité par www.scriipt.com - Directeur de la publication : Iso CircumVector Rédaction : Rédacteur en chef : Iso CircumVector. Assistante de la rédaction : Léa Prunella Chroniqueurs : Val Gossevitich, Isidore Ducasse, Lohel de Crystalune, Gudrun, Babe, PCK... Ont également participé à ce numéro : Evenusia (<http://evenusia.canalblog.com>), Aramis (<http://www.ascadys.net/>) Maquette : Iso Circumvector, conseillé par Léa Prunella. Nous contacter : contact@scriipt.com

Couverture : "Gargoyles" est de kgreggain. Illustrations intérieures : Chris Denman, Weatherbox, Marcello eM, Rafal Swidzinski, Belladouce, et toutes nos excuses à ceux que nous oublions de citer... Toutes les illustrations sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs.

Tous les efforts que peut faire un Meneur de jeu pour installer une ambiance prenante risquent d'être vains si les joueurs ne participent pas un tant soit peu... Soyons clairs, il ne s'agit pas vraiment d'une partie de Monopoly évolué : jeter les dés, avancer ses pions, amasser de l'argent et se disputer sur les règles...

En effet, avant d'aller plus loin, il convient de redéfinir trois notions importantes du jeu de rôle en général.

Jeu :

Quoi qu'on en dise, ce n'est jeu. Passionnant certes, mais c'est un amusement, un divertissement avant tout. Bien entendu ce n'est pas non plus une raison pour ne pas le prendre au sérieux. On prend son pied quand c'est bien fait. Non?

Personnage :

Deuxième comparaison avec le théâtre. Le joueur interprète un personnage. Cela veut dire une autre personnalité. qui n'est pas la sienne. Comme un acteur qui endosse la responsabilité d'un rôle (et de la pièce dans laquelle il est).

C'est à partir du moment où le joueur décide qu'il va réellement faire semblant d'être un magicien elfe, un guerrier barbare, un détective privé ou un démon, que le jeu d'acteur commence. Il va fabriquer de merveilleux souvenirs pour lui-même et ses compagnons d'aventures. Joueurs ou Meneur, chacun essaie de faire croire aux autres qu'il est quelqu'un de différent, et quand il y arrive, le plaisir du jeu n'en est que multiplié.

NAISSANCE D'UNE ÂME

Bien sûr, ça n'est pas facile. Tout commence à la création du personnage, avec des chiffres, muets et impersonnels. Et ce n'est vraiment pas évident d'interpréter une force de 13, une dextérité de 15 ou un charisme de 17 (celui-là c'est le plus dur), parce que cela ne veut pas dire grand chose.

De plus, si VOUS jouez comme ça, tous vos personnages se ressembleront. Et vous risquez de tomber sur la devîre «Gros-Bill»((marque déposée Casus Belli)).

(Petit Larousse 2010)

JEU n.m. (lat. jocus, plaisanterie)

I. Activité 1. Activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirant un plaisir. Jeu d'esprit, qui exige de la culture, de l'invention. [...]

4. Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s), et où interviennent les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté ou le hasard. – Jeu de Rôle, dans lequel chaque joueur, incarnant un personnage, le fait évoluer dans le cadre d'un scénario.[...]

III. Manière, attitude.[...] 1.b.

Manière d'interpréter un rôle. Jeu brillant, pathétique.[...]

Rôle:

«Chacun sa place et une place pour chacun ».

Première comparaison avec le théâtre (ou le cinéma) : ici tout le monde a le premier rôle. Et à la fin, tout le monde est nommé pour les récompenses, en même temps.

(Petit Larousse 2010)

RÔLE n.m. (lat. rota, rouleau)

1. Ensemble du texte, des actions correspondant à un personnage donné, dans un pièce de théâtre, un film, etc. Apprendre,

comprendre son rôle. [...] Jeu de

rôle jeu. [...] 2. Type de personnage, au théâtre, au cinéma, etc. Elle excelle dans les rôles d'ingénue. 3. Emploi,

fonction, influence exercés par qq. Le rôle du maire dans la commune. Quel rôle joue-t-il dans cette affaire ?[...]

AINSI LA BOUCLE EST BOUCLÉE, JE PEUX VOUS ENTRETENIR DU «JEU D'ACTEUR».

(Petit Larousse 2010)

PERSONNAGE n.m. 1. Personne imaginaire représentée dans une œuvre de fiction ; rôle joué par un acteur.

Avant tout, il faut discuter longuement avec le MJ, sur le monde dans lequel se déroule le jeu et sur le personnage lui-même. Je dis bien personnage, pas « Classe de Perso », car ça, c'est la cuisine du MJ tout seul (à lui de se démerder pour comprendre ce que vous voulez)).

Votre boulot en tant que joueur, c'est de construire un nouvel être, auquel vous allez donner vie.

«Victor apportez moi un cerveau pour cette créature !»

Pour cela, il faut bien avoir en tête l'image du monde dans lequel vont se dérouler vos péripéties. Ainsi vous commencerez par vous mettre dans l'ambiance, en lisant, en regardant des films, en écoutant des musiques appropriées; ou bien en conversant avec le Meneur ou d'autres joueurs (hein ? Mais c'est dégoûtant !).

Surtout, ne pas chercher à lire le livre des règles : c'est idiot et ça gâche tout.

Une fois que l'univers de jeu commencera à avoir pour vous une consistance, vous pourrez réfléchir à la personne que vous aimeriez être dans un tel monde.

D'abord, imaginez au présent, et à la première personne.

- Qui suis-je ? Le métier (l'occupation) et le caractère (psychologie).

Pour la personnalité, le mieux est de s'inspirer de soi-même. Choisir de se parodier, mettre en avant un de vos traits de caractère que nul ne soupçonne, prendre le contraire de ce que vous êtes, ou alors

choisissez une personnalité que vous souhaiteriez posséder.

Puis, pour vous tester, essayez d'imaginer comment vous réagiriez à telle ou telle situation ; essayez aussi de rêver aux aventures que vous aimeriez vivre.

Ainsi petit à petit, vous rentrez dans la peau du personnage (votre rôle) et dans l'état d'esprit adéquat.

Le reste ensuite devient plus simple et tout coule de source.

- C'est le passé du « perso »,
- sa classe sociale,
- sa famille,
- ses amis,
- ses ennemis (pourquoi et comment),
- ses aventures et mésaventures passées;
- ses goûts et ses dégoûts.

Dans ce dernier cas, il faut définir des choses relativement importantes dans le cadre de l'univers de jeu (et pour l'interprétation aussi) :

- opinions politiques (résistant ou collabo ?),
- préférences sexuelles (banales ou risquées ?),
- hygiène de vie (sportif ou drogué ? Les deux ?!!).

Et n'oubliez pas les motivations, il en faut dans la vie.

VIE ET MORT D'UN PERSON- NAGE

Et enfin le grand jour est arrivé. C'est le jour de la partie. Comment faire pour que le personnage que vous avez créé avec amour (ou humour) devienne réel.

«It's alive! Alive !»

L'essentiel, c'est la concentration et la force de l'imagination. Une fois que ça a commencé, il faut toujours s'exprimer à la première personne (la règle du «je»), et avec l'intonation qu'il faut.

Respectez le vouvoiement quand il est nécessaire.

Vous n'êtes pas censé connaître les autres, alors réagissez comme il se doit : méfiance, diplomatie ou rapport de force (comme un détective face à son suspect), selon le caractère que vous avez décidé d'attribuer à votre personnage, c'est-à-dire vous-même.

Et puis nous allons aborder les notions d'amitié ou d'inimitié, les sentiments (du personnage bien entendu). Car en fait c'est à ce moment qu'il vaut mieux que le «perso» soit différent du joueur. Car ainsi il ne peut y avoir confusion des deux et donc pas de disputes qui durent, une fois la partie finie...

Par exemple : il m'est déjà arrivé d'avoir à faire à un Personnage Joueur particulièrement détestable, et il y eut des frictions mémorables et dramatiques. Cependant, je n'en ai jamais voulu au joueur, et lui non plus ne m'en a pas voulu d'avoir essayé de tuer son «perso». Parce que c'était dans le strict cadre du jeu et de nos rôles. ((NdA: C'était aussi un grand moment car le MJ n'avait pas à intervenir, nous étions libres!))

L'amour est aussi un sentiment bien délicat à concevoir dans le cadre du jeu.

Et pourtant, si votre personnage est amoureux, vous devez bien le montrer, le dire, le prouver, comme dans la réalité. Avec cette nuance, que parfois l'être aimé de votre «perso» est interprété par le Meneur.



Alors dans ces moments, le jeu d'acteur est important, car il faut oublier sa gêne et sa timidité, et aussi oublier le visage et la voix du MJ pour ne visualiser que le PNJ qu'il joue.

Et puisqu'on aborde le problème de la timidité. J'admets que c'est parfois gênant. Beaucoup de rôlistes sont des introvertis, et s'ils se trouvent à la même table que des extravertis patentés, ils sont souvent bloqués, coincés. Le truc, si vous êtes quelqu'un de naturellement effacé et discret, c'est d'incarner un personnage «grande-gueule», et en constante représentation, un «m'as-tu-vu» intégral.

Je me souviens d'avoir joué un Comédien très pittoresque (voire grotesque et ridicule), et il avait du interpréter une piécette devant les autres PJs et le Meneur. A l'époque, les autres joueurs étaient des inconnus pour moi, et si mon personnage était censé avoir le trac,

et bien moi aussi je l'avais, et pour de bon.

Comme les acteurs, les joueurs (MJ compris) connaissent le trac, et il est très motivant. L'angoisse, la peur de l'échec, la nervosité rendent le vécu de la partie plus intense. Le nombre de mégots dans les cendriers est éloquent. ((NdA: fumer est nocif pour la santé))

Les émotions ressenties sont celles du personnage et du joueur à la fois. Et l'on peut être ému aux larmes quand un ami meurt, offrant sa vie en sacrifice pour sauver un royaume, un monde... Bien sûr, ce ne sont qu'un personnage et un univers imaginaires, mais les souvenirs sont pourtant bien réels, de même que les émotions.

Vous êtes à la fois acteur et spectateur, seul juge et critique, dans un théâtre d'improvisation. Soyez bons, car le

meneur de jeu a un gros effort à fournir pour installer le décor et l'ambiance...

Le reste de l'histoire, ce sont les personnages qui l'écrivent. Ils le vivent.

• Lohel

CONCLUSION

Encore une fois, il est utile de préciser que le joueur et son personnage sont distincts, sauf durant la partie.

Le Grand Mystère du jeu de rôle, reste la possibilité de vivre de nombreuses vies, et surtout de pouvoir partager ces rêves éveillés avec d'autres, les compagnons de jeu. Vu de l'extérieur, tout cela peut ressembler à de la folie furieuse, un phénomène de «schizophrénie collective», et il n'y a rien à répondre à cela.

Comme jadis les comédiens et gens de théâtre étaient excommuniés, les rôlistes ont été diabolisés et regardés de travers («oui madame, c'est des fous qui font des sacrifices humains !» Mais tout cela c'était dans les années 1990, maintenant ça va mieux je vous assure).



Le Bulletin des Messagers

Mega est un jeu particulier dans le sens où il cumule un grand nombre de cadres de jeux possibles

- du space-opéra ou de la hard science-fiction avec l'Assemblée galactique,
- du contemporain avec les missions sur Terre,
- de l'histoire avec les missions sur des Terres parallèles décalées dans le passé,
- de l'uchronie dans des univers parallèles alternatifs,
- des découvertes sur des planètes étranges dans notre univers ou dans un autre,
- du politique / social entre les entités de l'AG,
- de la magie dans des univers parallèles qui le permettent,
- du psionique,
- du post-apocalyptique,
- de l'onirique,
- du fantastique,
- de l'horifique,
- ...

Le seul élément constant dans Mega, ce sont les Megas eux-mêmes ! Mais la guilde et son ambiance positive ("les boy Scouts du continuum") peut très bien avoir un équivalent plus sombre dans un univers parallèle... De même, l'Assemblée Galactique peut être moribonde, tyrannique, en train de perdre face à un ennemi plus puissant, détruite, corrompue... Les Megas de base sont des Terriens mais ce n'est pas obligatoire...

Extrait de Mega IV - le jeu de rôle des Messagers Galactiques

Le Bulletin des Messagers sera la rubrique récurrente où vous retrouverez toutes les infos qui tournent autour de l'univers des Megas... La Guilde des Messagers, l'Empire Galactique n'auront bientôt presque plus de secrets pour vous.

Dans le BdM vous trouverez des reportages réalisés par de vrais Messagers Galactiques (si si, je vous assure), des infos de la nouvelle version du jeu de rôle Mega, des éléments de background, et bien d'autres choses.

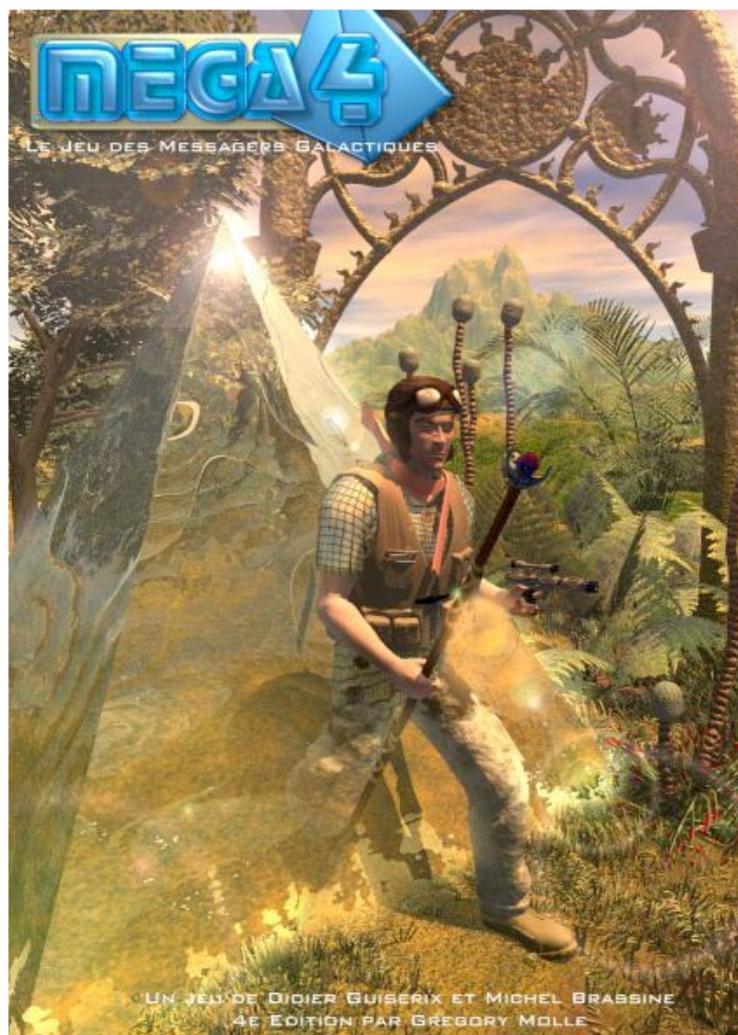
Mega est un projet vivant et intense, à tout moment vous pourrez rejoindre les équipes en place, et participer vous aussi à la conquête de l'espace...

Quelques adresses utiles :

<http://mega4.wetpaint.com/>

<http://sanctuairedenorjane.forumactif.com/>

<http://www.messagers-galactiques.com>



Communiqué

Mega IV - Le jeu de rôle des

Messagers GalactiqueS

www.messagers-galactiques.com

Mega est un jeu de rôle (JdR) de science-fiction français des années 80. Initialement paru dans la revue Jeux & Stratégie, il a connu trois versions au total ; la dernière, Mega III, publiée par la revue Casus Belli (ancienne version), est publié en 1992.

Mêlant plusieurs thèmes de la SF, et comportant aussi des mondes fantastiques, ainsi que la possibilité de voyager dans l'histoire ou dans l'étrange, Mega - le jeu de rôle des messagers galactiques - vous plongeait dans des aventures extraordinairement dépayssantes et tout en finesse...

Aujourd'hui, le projet Mega IV, conduit par des passionnés, entend cumuler la plupart des

développements effectués pour Mega, et permettre à une nouvelle génération de Megas (ainsi qu'aux vieux routards) de reprendre du service.

Les règles de Mega 4 ont été élaborées sur ZoneMega ⁽¹⁾ à partir de l'ancien système Mega III, jugé trop complexe. A noter qu'il existe aussi des adaptations pour des systèmes génériques tels GURPS, Basic, et le DK system.

Mega 4 est la dernière compilation de :

- Mega, 4 version de Gregory Molle
- Les règles de Mega 4 élaborées sur La ZoneMega
- Le background de Mega 3
- Les carnets du Major MacLambert
- Les gazettes galactiques parues dans les revues Jeux & stratégie et Casus Belli
- Les nouveautés postées sur le Wiki de Mega 4

Mega I, II et III sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs. Tous les scénarios, modules et illustrations proposées dans le cadre de ce projet par des passionnés demeurent leur propriété exclusive.

Mega IV est développé sous Licence Creative Commons

⁽¹⁾ <http://fr.groups.yahoo.com/group/ZoneMega/>

Le Jeu de rôle en 5 questions



TOUT A COMMENCÉ PAR UN CONSTAT :

Le jeu de rôle bouge sur Internet. Des pratiquants s'expriment, publient, échangent, voire s'interpellent et s'invectivent parfois.

M'intéressant de près aux jeux de rôle, je n'ai pas manqué de remarquer le bouillonnement d'activités autour du jdr ces derniers mois. Cela va de la presse aux sites web, en passant par l'édition de jeu de rôle, ça bouge...

Et c'est sans compter les débats et les mouvements d'idées qui se font autour du concept même du jeu de rôle.

Je me suis donc tourné vers certains des principaux acteurs de ces éruptions créatives en leur demandant de bien vouloir répondre à quelques questions.

Ci-dessous vous allez trouver les questions posées, ainsi que les consignes concernant les réponses. Comme vous pourrez le constater, les interviewés sont restés libres de fournir une réponse individuelle ou concertée collectivement.

Ces mêmes interviewés ont aussi plus ou moins respecté les consignes.

Voici donc mes questions, qui peuvent sembler simples, et qui appellent aussi des réponses simples, car je souhaite que cet échange puisse être lu et compris par des profanes...

1) JDR ? Comment définir le jeu de rôle en deux ou trois phrases simples ?

2) Rôliste ? C'est un terme qui semble-t-il revêt une grande importance, mais qui n'apparaît pas dans le dictionnaire. Qu'est-ce que c'est et surtout comment définir un "rôliste" ?

3) Le jeu de rôle n'est pas une marque déposée, on dirait qu'il n'y a pas non plus de définition "officielle" qui mettrait tout le monde d'accord, c'est un activité, un loisir, une pratique, un jeu, un principe ? Mais alors à qui appartient le jeu de rôle ?

4) Maintenant que l'on en sait un peu plus. Il est temps de savoir vers quoi l'on va, quel est l'avenir du jeu de rôle ?

5) et merci, un petit mot pour finir, un dernier souhait ?

Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions



Chaodisiaque c'est : ChaOdisiaque Club Passion Roliste. Un club lyonnais devenu association régie par la loi du 1er juillet 1901 et le décret du 16 août 1901.

L'objet du Club : L'Association a pour objet le rapprochement de passionnés autour du thème du Jeu de Rôle et de tous les aspects qui s'en rapprochent : jeu de rôle au format papier, au format informatique (internet et jeux vidéos), au format figurine, cartes (à collectionner ou non) et Grandeur Nature. Le but étant de rassembler une base de données conséquente d'événements, d'annonces et de projets liés au jeu. Plusieurs réalisations pourront découler de l'association, création de jeu (en ligne ou sur papier).

Sur internet : www.chaodisiaque.com



Mystery Machine est une maison d'édition qui a pour vocation première d'éditer un magazine mensuel ; destinée à un large public et consacrée aux cultures de l'imaginaire.

L'équipe est constituée de véritables professionnels de la presse et dispose d'un savoir-faire acquis au sein de différentes structures et sociétés toutes liées de près à la publication de magazines.

Sur internet : www.mysterymachine-editions.com



Jeu de Rôle Magazine est un magazine apériodique 100% dédié au jeu de rôle sur table. Equipé de simples dés et crayons, partagez avec vos proches de formidables aventures imaginaires dignes des plus grandes oeuvres littéraires ou cinématographiques !

Tous les 1D3+1 mois, Jeu de Rôle Magazine vous attend en kiosque et dans vos boutiques de jeu favorites. Dans chaque numéro, retrouvez toute l'actualité du jeu de rôle, des jeux mainstreams (Donjons & Dragons, L'Appel de Cthulhu, Monde des Ténèbres...) aux publications plus récentes ou moins connues, à travers nos rubriques habituelles : News, Critiques, Interviews, Scénarii, Aides de jeu, Articles de fond, Calendrier, Inspirations...

Sur internet : <http://jeu-de-role-magazine.fr/>



Le Grog "C'est qui le Grog ?" : Le Grog (pour Guide du Rôliste Galactique) est une association à but non lucratif qui administre un site web encyclopédique (www.legrog.org) et fédère autour

de ce site une bande de doux-dingue (L'équipage) qui ont juré de référencer tous les jeux de rôle papier de la Création. Autant dire qu'on ne peut pas vraiment les prendre au sérieux.

Sur internet : www.legrog.org



Eillea Ticemon : Un couple d'auteurs (Eillea et Baste) de jeu de rôle très productifs et très présents sur le web (et en convention). A

leur actif : "Manga no Densetsu (MnD)", "Legend of the Lost Fantasy", "Donjons Louforcs", "Mutants"... Vous pouvez les retrouver sur le JdR Mag n°10, et ils sont aussi référencés sur le GROG, entre autres...

Sur internet : www.eillea-ticemon.fr



AJDR, c'est Ambiances Jdr : Et derrière ce site il y a Steve F. Le site AJDR a acquis une grande réputation de sérieux et de qualité de part son contenu assez unique. Pendant longtemps il a existé sous un format relativement classique et "paisible" d'un bleu, très bleu... Mais depuis peu, Steve F a repris le collier et le site est à nouveau alimenté très régulièrement. Voici le petit mot de

l'auteur lui-même pour se présenter et présenter son site :

A ceux qui se demandent encore s'ils sont des mauvais MJ après avoir parcouru quelques unes de mes pages, je dirais ! Foutaises ! Vous n'êtes pas un mauvais MJ ! La preuve en est que vous vous intéressez à tous les moyens proposés (même les plus désespérés) pour vous procurer votre drogue et celle de vos joueurs : Les émotions et le plaisir de jeu collectif !

La seule différence entre vous et moi, c'est que j'ai été assez crétin pour lever la main le jour où le sergent instructeur « role-play » a demandé : » Recrues rôlistes, qui va se tartiner un boulot génial, pas dur, pas long, d'archivage des techniques d'ambiances ? »

Sur internet : www.ajdr.org



Le Grimoire est une maison d'édition associative française spécialisée dans l'édition de Jeu de rôle. Pendant les années 1990, elle était dédiée au monde de Warhammer. L'association a assuré un suivi officieux pour

le jeu, d'autant plus qu'il n'y avait plus de suivi officiel par l'éditeur Games Workshop en France pendant une partie des années 1990. Dans ce cadre, le Grimoire réunit de jeunes auteurs et illustrateurs, édite un fanzine et gère un site internet. L'association diffuse ses suppléments dans le circuit commercial traditionnel des jeux de rôle. En 2008, Le Grimoire a sorti un jeu de rôle appelé Manga-BoyZ, librement inspiré de la culture manga.

Sur Internet : <http://www.legrimoire.net/>

Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions



Rôliste.TV , tout le monde commence à connaître, voici comment sur leur site ils nous expliquent qui ils sont et comment est né le projet.

[...] Au départ cela devait juste être un podcast audio « Radio Roger » plutôt réservé à l'association. Puis tout à basculé en devenant, n'ayons pas peur des mots, un projet de plateforme podcast vidéo rôliste amateur.

Il manquait de la vidéo au jdr, Rôliste.TV est là pour ça !

Le projet

Concrètement ça donne quoi ? L'idée du projet Rôliste.TV est de créer une plateforme vidéo d'émissions rôliste. Sous ses mots barbares se cache un site web qui permettra de regrouper les vidéo rôlistes trouvés sur le web, mais aussi permettre de créer et diffuser du contenu de qualité, d'informer sur l'actualité rôliste, d'écouter et voir des dossiers thématiques etc.

Sur Rôliste.TV nous n'hébergeons rarement les vidéo nous laissons les dailymotion, youtube, vimeo etc. le faire pour nous.[...]

Sur Internet : www.roliste.tv

IMAGINEZ.net

Imaginaire, Contes et Culture populaire

Imaginez.net est un collectif bénévole de recherche et de réflexion sur l'imaginaire populaire

sous diverses formes (littéraire, musicale, graphique, audiovisuelle, orale, ludique...). Il étudie notamment l'utilité sociale d'une forme d'expression qui brouille naturellement les frontières traditionnelles entre auteur, interprète et spectateur : le jeu d'imaginaire collaboratif.

Le jeu d'imaginaire collaboratif est un loisir collectif qui consiste à élaborer collectivement le récit de la vie de personnages fictifs. Après accord sur le cadre de référence (civilisation historique, univers fictionnel préexistant, environnement développé de façon spécifique...), chaque joueur conçoit un personnage vivant dans ce cadre, sauf le joueur qui assume la position de meneur de jeu. Il est garant du respect de ce cadre et de la dynamique collective de la partie en animant l'ensemble des êtres et événements rencontrés par les personnages et en arbitrant les conséquences de leurs décisions.

Sur Internet : <http://imaginez.net.free.fr>



JdRP est un outil de recherche multi-sites spécialisé dans les articles de jeu de rôle (JdR) et de jeu de rôle amateur (JdRA). Il a pour objectif de faire

découvrir toute la richesse de ce loisir. Pour les joueurs comme pour les meneurs de jeu, il propose des ressources pour tous les types d'univers et de personnages : médiéval fantastique, science fiction, contemporain, historique...

Sur Internet : <http://www.jdrp.fr/>



DI6DENT est un magazine traitant de la culture rôliste au sens large. Si les pages du magazine sont essentiellement consacrées au jeu de rôle, tous les univers ludiques peuvent également être abordés. Chaque numéro s'articule autour d'un thème qui, plutôt que de traiter un aspect classique comme les dragons ou les pirates, se pose une question de fond sur le milieu rôliste : qu'en est-il de la presse rôliste ?, quelle est la place de la Femme dans le jeu de rôle ?, etc.

Ce thème est décliné à travers des articles de fond, qui tentent de répondre à la question posée; Interviews et analyses sont donc au programme. Mais sans oublier que le but premier, c'est bel et bien de jouer : Di6dent vous propose donc du contenu directement exploitable lors de vos parties. Scénarios, aides de jeu, inspis, le tout toujours dans l'esprit du thème.

D'autres rubriques sont également au rendez-vous : des rétrospectives (retro) , des enquêtes chez les cousins rôlistes à travers le monde (rôle over the world), des interviews plus ou moins décalées (y'a pas que le jdr dans la vie, w.i.p.), un retour avec expérience sur un jeu ou une gamme (à froid), un duel sans merci mais avec mauvaise foi entre deux jeux (le match), un coup d'œil vers les jeux amateurs (jdra), et encore d'autres à découvrir.

DI6DENT est un quadrimestriel, de 164 pages au format A5, Il n'est, pour le moment, disponible qu'au format PDF sur le site rapidejdr au prix de 3,00€. Une version papier est en projet, et devrait être distribuée en boutiques spécialisées

Sur Internet : <http://site.di6dent.fr>



Casus Belli, c'est la 3ème vie d'un magazine francophone consacré aux jeux de rôles. Edité par Casus Belli Presse avec à sa tête Tristan Blind et Stephane Gallot.

Dans chaque numéro, on peut retrouver une vue de l'actu du jdr, critique des nouveautés, dossier thématique original, des aides de jeu, Des scénars inédits et diverses rubriques récurrentes comme PJ et MJ Only, Casus Daily, Coin du Scénariste, Classiques et Indés ou Autour du jdr.

En théorie, le magazine est un mensuel (c'est presque ça), et il est vendu en kiosques et en boutiques au prix de 5,50 €.

Sur Internet : www.casus-belli.net



Opale : Le forum Opale-Rôliste est assez connu, mais il ne faut pas oublier que c'est aussi une

association. Voici comment ils se présentent :

"Créée en mars 2007, Opale avait pour ambition de permettre à n'importe quel humanoïde habitant l'Ile de France de pratiquer le jeu de rôle dans la joie et la bonne humeur. Mais depuis, Opale a bien grandi ! Elle a depuis lors participé à de nombreuses manifestations pour promouvoir le jeu de rôle, et abrite aujourd'hui des sections régionales pour tous les joueurs de France et de Navarre !

Force est de constater que ce pari à été réussi avec le rassemblement d'une communauté de plus de 1300 membres actifs et plus de 700 parties à son actif (entre 3 et 4 par semaine depuis la création). Alors quoi? Eh bien alors Opale a toujours besoin de vous, pour venir jouer, rencontrer des gens et vous amuser ensemble !

Le principe d'Opale reste le même : mettre en relation les meneurs de jeu et les joueurs afin de faciliter l'organisation de parties de jeu de rôle. Vous voulez mener une partie ? Il vous suffira de créer un sujet dans la section du forum dédiée à votre zone géographique et vous n'aurez plus qu'à attendre que des joueurs de votre région s'inscrivent à votre partie.

Si vous êtes joueur, vous n'aurez qu'à consulter les parties existantes dans votre région ou même demander directement si un meneur peut vous monter une session de jeu pour le jeu de rôle qui vous intéresse.

Habituellement, les parties se déroulent chez l'un des participants, mais les Clubs de jeux et autres Associations sont encouragés à proposer leurs activités sur notre forum, comme l'ont déjà fait plus d'une trentaine de clubs et associations de France. Les boutiques, éditeurs et créateurs en tous genre sont également invités à présenter leurs activités !

Au programme :

- * Découverte de ce passe-temps pour les non-initiés !*
- * Création de nouveaux groupes de jeu et découverte de nouveaux jeux !*
- * Recrutement de nouveaux participants pour les groupes déjà établis (meneurs de jeu et joueurs) !*
- * Espace de présentation des clubs, associations et boutiques !*
- * Espace "actualités" pour les conventions et sorties de nouveaux jeux !*
- * Discussions diverses et variées sur le monde du jeu de rôle, du grandeur nature, mais aussi sur tous les sujets qui vous tiennent à coeur. Parce qu'après tout, sur Opale, on est là pour s'éclater !"*

Sur internet : <http://forum.opale-roliste.com>



Studio 09 : En 2009, un groupe de rôlistes fut envoyé en mission sur la station JdrMag. La mise en

orbite réussie, l'équipe décida de partir vers d'autres horizons et fonda sa propre unité : le Studio09. Rassemblant en son sein les talents les plus divers (illustrateurs, auteurs, maquettistes, relecteurs...), l'escouade du Studio09 est une équipe soudée et motivée, prête à relever tous les défis, ceux qu'elle se lance en son nom propre ou ceux que les éditeurs lui adressent.

Studio 09, c'est "Tecumah Gulch" et "Campus" sous licence Open D6, c'est aussi un magazine gratuit au format pdf "Maraudeur", et plein, plein d'autres créations...

Sur Internet : www.studio09.net

La Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJDR), on en a entendu parler ou pas, on pense connaître ou pas... Alors voici un petit rappel de leur objet :



*L'association nommée
« Fédération
Française de Jeu de*

Rôle » (FFJDR)1, ci-après dénommée « Fédération », fondée le 11 août 1996 et regroupant des personnes physiques et des personnes morales a pour but d'assurer la promotion, le développement, la création, l'animation la défense de toute activité en relation avec les Jeux de Rôle ludiques sur table. Elle a un caractère non lucratif et éducatif.

- Elle a pour objet, notamment, d'informer sur ces jeux, de réaliser des activités à caractère pédagogique (y compris concevoir et délivrer des formations), de mettre sur pied des partenariats, de mutualiser les moyens propres à réaliser son objet, de représenter ses membres auprès des organismes publics et privés dans le cadre de son objet, d'apporter des conseils de toute nature à ses membres et d'agir en justice pour la défense, tant des intérêts particuliers de ses membres que des intérêts collectifs du Jeu de Rôle en France et à l'étranger.

- Elle regroupe des personnes physiques et des personnes morales (entreprises, associations, groupements d'associations) pratiquant ou promouvant des activités en matière de Jeu de Rôle.

Sur internet : www.ffjdr.org

Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions

Question 1 : JDR ? Comment définir le jeu de rôle en deux ou trois phrases simples ?



ChaOdiz-Padre (ChaOdisiaque) : Le JDR est un JEU avec des règles plus ou moins complexes, où l'imagination a une place primordiale et où l'on interprète un ou des personnages au cours d'une histoire contée par un meneur de jeu.

Pascal J (Mystery Machine) : Selon moi le jeu de rôle est un jeu de société, où les joueurs incarnent les personnages d'une narration qui évolue selon leurs décisions et actions. Généralement, chaque joueur y incarne un seul personnage, à part celui qui contrôle la narration en incarnant tous les éléments extérieurs à ces personnages.

Guillaume Besançon (JdRMag) : Un jeu de rôle est un jeu où un Meneur de Jeu a inventé un scénario, et les autres joueurs incarnent des personnages qui évoluent dans ce scénario. Les joueurs ont souvent une quête ou une enquête à résoudre. Ils disent au Meneur de Jeu

ce que leurs personnages font et le Meneur de Jeu, aidé des règles, leur dit si ça marche ou non et ce qui leur arrive.

Slawick (le GROG) : Il existe à peu près autant de définitions que de rôlistes, et la plupart prennent plus deux ou trois paragraphes, voir deux ou trois pages, que deux ou trois phrases!

Aussi au GROG nous avons ramené le problème à une définition: est jeu de rôle tout jeu qui figure sur le GROG !

Eilléa Ticemon (Eilléa et Baste) : Au vu des nombreux débats autour de sa définition, il apparaît évident que le jeu de rôle couvre un large panel ludique.

Le jeu de rôle papier est un habile mélange entre jeu de société et théâtre d'improvisation. Il faut s'imaginer une pièce de théâtre où aucun acteur n'a eu le temps de lire la pièce, chacun ne connaissant que les traits de caractère

Question 1 : JDR ? Comment définir le jeu de rôle en deux ou trois phrases simples ?

de son personnage. Ils arrivent le jour de la première, en devant jouer une pièce qu'ils ne connaissent pas, en fonction du décor qui apparaît.

Mais le jeu de rôle ne se résume pas à sa version papier autour d'une table, il est aussi constitué des grandeurs nature, des jeux de cartes et de figurines, des soirées enquête, des petits jeux de cartes qui sont à cheval entre jeu de société et jeu de rôle, des jeux vidéos RPG ou encore des MMORPG.

Le point commun de tous les visages du jeu de rôle pourrait se résumer ainsi : s'amuser dans un jeu en incarnant, l'espace de quelques heures, quelqu'un d'autre, le tout au sein d'interactions sociales conviviales.

Steve F (pour AdJR) : La pratique du jdr s'est considérablement diversifiée au fil du temps, au point de nous confronter à un choix de définition. Soit on définit sa propre pratique du jdr, soit on tente de définir les éléments fondamentaux qui se retrouvent dans les pratiques de jdr.

J'opte pour la seconde approche, à mon sens plus fédératrice. C'est la raison pour laquelle je me retrouve beaucoup dans la définition proposée par la FFJDR dans un podcast de « La Cellule ». Le jdr, c'est « une activité de divertissement collective dépourvue de compétition entre les participants qui consiste en l'élaboration collaborative d'une fiction, par l'échange sémantique ».

Cette proposition n'est certes pas aussi poétique que l'inspirerait notre passion, elle mais elle a le mérite de proposer un terrain de discussion où peuvent se retrouver tous les rôlistes, voir le grand public.

Sébastien Boudaud (Le Grimoire) : Le Jeu de rôle c'est d'abord une activité entre amis, une activité d'échange et de jeu. Parfois, on entend dire que le jeu de rôle dure des heures et est sans fin, ce n'est pas vraiment le cas. Une partie

de jeu de rôle c'est une rencontre d'échanges et de rigolade en société. Avec quelques boissons gazeuses, des gâteaux apéritifs, et quelques heures suffisent à passer un bon moment lors d'une soirée ou lors d'une après-midi de week-end en famille.

Thibaut Jacqueline (RôlisteTV) : La chose n'est pas aisée, je pense qu'il me faudrait plus de trois phrases pour décrire ce passionnant loisir dans le détail. Du coup j'en donne deux différentes, une light en trois phrases et une plus détaillée ou devrais-je dire, plus imagée.

Le jeu de rôle est un jeu de société coopératif convivial basé sur le dialogue et l'imaginaire. Ce loisir réunit autour d'une table, des joueurs qui vont partager des aventures mystérieuses, magiques ou futuristes souvent drôles, sorties de l'imagination de l'un d'entre eux : le Conteur.

Dans le jeu de rôle il n'y a pas de gagnant ou de perdant, seul compte le plaisir de jouer !

Pour moi le jeu de rôle n'est pas loin du film et du théâtre d'improvisation. Comme dans un film, l'aventure ou l'intrigue prend place dans un univers souvent imaginaire. Les personnages principaux sont les acteurs, les Brad Pitt et Johnny Depp du film et vivront ensemble des aventures palpitantes. Le meneur de jeu est le réalisateur du film, il pose le décors et dirige les personnages secondaire. Mieux, il résout les actions de façon logique, veille au bon déroulement de la partie, à la fluidité, au dynamisme et à l'intensité du scénario.

Là où l'on rejoint le théâtre d'improvisation, c'est qu'à la différence d'un film, il n'y a pas de script prédéfini, pas de limite matériel, tout est lié à l'imagination, tout se fait par dialogue autour d'une table. Les joueurs réaliserons des actions selon les descriptions du meneur, le meneur fera avancer l'aventure en fonction des

Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions

Question 1 : JDR ? Comment définir le jeu de rôle en deux ou trois phrases simples ?

descriptions et actions imaginés des joueurs.

Au final le jeu de rôle c'est jouer à se faire des films avec comme seule limite, l'imagination des participants.

L'équipe de JdRP : Le jeu de rôle est un loisir, bien plus qu'un jeu, qui passe bien vite de mode. Par opposition, on se passionne pour le jdr, on y joue de mille façons différentes et s'il on doit cesser de jouer, c'est bien souvent à contrecœur.

C'est un instant de partage avec des amis, un moment d'évasion du quotidien, une multitude d'univers où incarner des personnages aux facettes et aux possibilités limitées par notre seule imagination.

Julien de Jaeger pour Diédent : Difficile de donner une définition unique du jeu de rôle... il y a autant de définitions qu'il y a de rôlistes. Alors je donnerai la même réponse qu'il y a quelques années, quand on me posait la question : une activité récréative qui se pratique entre amis, qui développe l'imagination et gomme les inhibitions. Et qui n'est pas une partouze.

Stéphane Gallot pour Casus Belli : D'abord en précisant que c'est un jeu, ce que les tenants du discours « le jdr est un art » semblent avoir oublié. Ensuite, en deux-trois phrases... J'ai droit à trois essais ?

La version simple mais opaque :

- C'est un jeu où les joueurs peuvent vivre de grandes aventures simplement par l'imagination et le dialogue. Pendant que certains incarnent un personnage choisi ou inventé (et tiennent donc un rôle), un meneur de jeu leur narre des péripéties et les confronte à des événements et situations auxquels ils doivent réagir. Et peu à peu, simplement par le dialogue, une histoire se crée.

La version opaque :

- C'est un loisir qui vous amène à incarner un personnage et à construire collectivement une histoire fictive. Ces jeux se pratiquent autour d'une table,

assis par terre, en bref dans n'importe quel lieu vous permettant de réunir quelques comparses, et ils ne nécessitent rien de plus que de l'imagination - même si le plus souvent des accessoires (comme des dés, figurines, etc.) sont mis à contribution.

La version réaliste :

- Cinq types autour d'une table montent des plans qu'un sixième tente de réduire à néant.

L'Équipe OPALE : Oula, exercice délicat s'il en est. En tout cas voilà celle que nous mettons sur nos flyers à destination d'un public néophyte. Loin d'être parfaite, elle a le mérite de nous convenir.

Jeu de rôles [le] n. m. Jeu de société à but récréatif et collectif durant lequel les participants créent ensemble une histoire en faisant vivre des personnages fictifs par un jeu d'interprétation qui peut-être descriptif (sur table), déguisé (grandeur-nature) ou dématérialisé (sur Internet).

FFJDR : Vous avez déjà vu des enfants ? Tous les enfants du monde, spontanément, jouent à « on dirait que ». Le JdR c'est la version formalisée des jeux d'enfants, avec un univers qu'on peut partager avec d'autres et un système de résolution pour éviter les fâcheries. Ça consiste à répondre, par la voix d'un personnage qu'on a choisi, à la très profonde question « qu'est-ce que vous faites ? ».

Ça n'a rien à voir avec ce qu'on s'est mis à appeler « jeux » il y a moins de 2 siècles, c'est-à-dire des compétitions en chambre. C'est un loisir partagé sans rien à perdre ni à gagner, donc la forme la plus simple et la plus raffinée du bonheur collectif. C'est pourquoi personne n'y comprend rien.

Question 1 : JDR ? Comment définir le jeu de rôle en deux ou trois phrases simples ?

Imaginez.net : Le jeu de rôle (JdR) est un jeu dans lequel les joueurs interprètent des personnages évoluant dans un univers fictif. Par le dialogue, ils décrivent les actions de leur personnage face aux situations et aux événements qui leur sont présentés et racontent comment la situation évolue en fonction de ces actions. Les joueurs ne sont pas en compétition et jouent pour le seul plaisir de jouer, sans gagnant ni perdant ni enjeu explicite.

Traditionnellement, chaque joueur interprète un seul personnage, mis à part l'éventuel Meneur de Jeu. Celui-ci décrit l'environnement des personnages des joueurs et interprète tous les autres personnages de l'univers de jeu. Il arbitre les points litigieux quant aux effets des choix des joueurs.

Il s'appuie sur une description préétablie de cet univers, de ses habitants, et propose généralement un scénario qui sert de trame de base à l'histoire où interviennent les personnages des joueurs. Un système de simulation permet de décrire et de quantifier les capacités des personnages, des objets et des autres éléments de l'univers de jeu. Il permet d'estimer les conséquences de leurs interactions.

En tant qu'objet, un jeu de rôle décrit (plus ou moins précisément) un univers fictif ainsi qu'un système de simulation qui permet aux joueurs de percevoir cet univers et ses "lois" de façon ludique, et donc d'y intervenir. A priori, un jeu de rôle est "intégral", dans la mesure où les actions des personnages ne sont limitées que par des règles internes à l'univers de jeu (ses lois physiques comme parfois la gravitation, ou bien ses lois narratives comme parfois le caractère héroïque des personnages des joueurs) et pas par des manques externes (ex: un arbre n'est qu'un élément de décor, donc on ne peut pas y monter). Parce qu'il est intégral, le jeu de rôle prend en compte les personnages comme des individus, qui ont leurs motivations et leur personnalité, plus ou moins complexe.

C'est ce qui fait que c'est un jeu "de rôle": on y joue des rôles (et non où on occupe des fonctions).

A un autre niveau, il y a la pratique du jeu de rôle, qui consiste à utiliser l'objet jeu de rôle. Jouer à un jeu de rôle, c'est se demander en permanence "que choisirait de faire mon personnage s'il était dans cette situation ?".

Comme l'objet jeu de rôle est un outil de simulation d'un univers, on peut y simuler ce qu'on veut, en prenant en compte tout ou partie de ce qui est proposé. Il est alors possible de ne pas prendre en compte le fait que les personnages soient des "personnes" de l'univers fictifs. A imaginez.net, on considère que l'on ne fait alors plus de jeu de rôle, vu... qu'on n'y joue plus un rôle ! A partir de ce moment, les "personnages" ne sont plus que des éléments de jeu désincarnés, comme peut l'être une figurine dans Warhammer (le wargame, pas le jdr !), le "russe" dans Diplomacy, ou le "Colonel Moutarde" dans le Cluedo... Ce sont des activités différentes de celles du "jeu de rôle" (par exemple ici jeu de stratégie, jeu de diplomatie ou jeu d'énigme...).



Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions

Question 2 : Rôliste ? C'est un terme qui semble-t-il revêt une grande importance, mais qui n'apparaît pas dans le dictionnaire. Qu'est-ce que c'est et surtout comment définir un "rôliste" ?

ChaOdiz-Padre (ChaOdisiaque) : Un rôliste est une personne ayant joué ou jouant au jeu de rôle, mais qui en a fait une passion.

Pascal J (Mystery Machine) : Dans le robert il y a une définition du jeu de rôle à « Rôle » (sens 4) : « Action, influence que l'on exerce, fonction que l'on remplit ». plus loin : « Jeu de rôle : jeu dans lequel les joueurs incarnent des personnages (d'une narration) ».

Pour moi le rôliste est le joueur de jeu de rôle, rien de plus, rien de moins. Le reste n'est que sociologie, car les rôlistes forment bien un groupe dont on peut tenter de percer les mystères, par exemple via des sondages (mais aussi des interviews, etc.). Celui que j'ai réalisé en novembre dernier, malgré de nombreux défauts, est de ce point de vue sans doute un point de départ intéressant.

Guillaume Besançon (JdRMag) : Un rôliste est quelqu'un qui joue aux jeux de rôle.

Slawick (le GROG) : Rôliste n'est pas dans le dictionnaire pour une raison très simple: c'est une marque déposée par Pierre Rosenthal qui a inventé le terme. Le rôliste est celui qui joue au jeu de rôle, tout simplement. Encore que de nos jours, il existe aussi de nombreux anciens fans qui ne font plus que lire les ouvrages sans les pratiquer, mais sont-ils pour autant des rôlistes ?

Eilléa Ticemon (Eilléa et Baste) : Le rôliste est tout simplement un pratiquant du jeu de rôle, quelle qu'en soit la forme.

Steve F (pour AdJR) : Il est encore une fois intéressant de revenir à la définition fondamentale des choses. Le « rôliste » c'est littéralement « celui dont l'activité consiste en des rôles ». Pour définir le mot rôliste, il faut commencer à se mettre d'accord sur ce qu'est un « rôle ». Le mot rôle peut être employé dans plusieurs sens, celui qui est le plus proche de notre pratique

est : « ce que doit dire ou faire un acteur dans une pièce de théâtre, un film » (Larousse). Le sens de ce mot me dérange pour deux raisons : premièrement parce qu'il insiste sur la rigidité presque le fatalisme dans la pratique du rôle. Deuxièmement parce qu'il élude, sur le plan sémantique, toute la dimension créative de la pratique du jdr. Je lui préfère le mot interprétation qui suggère plus de liberté et consacre l'apport personnel créatif des participants-interprètes.

En conclusion, et en bon pousseur mamie sur chemin de fer, je proposerais la définition suivante : « Rôliste : Voir Interprétationniste »

Sébastien Boudaud (Le Grimoire) : Un rôliste est un joueur qui aime incarner des personnages d'univers parfois très connus (Star Wars, Seigneur des Anneaux...) ou moins connus du grand public. Un rôliste s'amuse à jouer ces personnages et à interagir avec d'autres pour ensemble tisser une histoire, d'autres appellerons ça une aventure. Contrairement à un comédien ou un acteur, il joue son rôle pour lui et pas pour des spectateurs ni même pour gagner quoi que ce soit si ce n'est le plaisir d'avoir passer quelques heures agréables avec des amis.

Thibaut Jacqueline (RôlisteTV) : Je commence par une petite note personnelle. Ce qui me fait rire avec le mot « rôliste », c'est qu'en disant « je suis rôliste » devant un public non avertis, tu passes parfois pour un adepte des sorties en rollers... ou alors un Royaliste (véridique). No comment.

A la question qu'est-ce qu'un rôliste, je dirais que forcément, un rôliste sera un adepte des jeux de rôles... mais plus précisément, pour moi un rôliste est surtout un aventurier de l'imaginaire, un explorateur d'univers chimériques, un rêveur à l'imagination bouillonnante et débordante capable de voir les choses autrement, de surprendre et de se surprendre avec

Question 2 : Rôliste ? C'est un terme qui semble-t-il revêt une grande importance, mais qui n'apparaît pas dans le dictionnaire. Qu'est-ce que c'est et surtout comment définir un "rôliste" ?

intelligence. Oui, l'intelligence selon moi c'est être capable de prendre des choses d'une autre manière, d'imaginer d'autres application à un instrument par exemple. Autant la personne lambda verra certainement en une batte de braise-ball un outil sportif, autant le rôliste y verra moult utilisations détournées...

Ensuite comment définir un rôliste... je serais tenté de faire une feuille de perso de ce que je pense être le rôliste moyen. Je la fait en mode dK system :

Force +0

Bon, je passe rapidement, le Rôliste n'est pas réputé pour être méga bodybuildé... C'eut été la force version Star Wars que le score fut plus important.

Dextérité +3

Je pense que le Rôliste est assez geek, il a la capacité de lancer une brouette de dés avec ferveur, chopper une poignée de chips et décapsuler une bouteille de bière dans le même geste... respect.

Bon, et dans le dK, l'initiative utilise la dextérité... Ouais, le rôliste est aussi capable de proposer une solution alambiquée sous un angle totalement capilotracté en un clin d'œil et en pleine partie histoire de se sortir d'un mauvais... Alors imaginez ses propositions transposés au monde réel pour trouver une excuse et se diriger vers la machine à café en plein boulot.

Constitution +4

Capable de gérer des parties allant jusqu'au bout de la nuit avec comme essence principale quelques chips et du café... faut en avoir dans la carafe.

Intelligence +5

Vous avez vu l'épaisseur de certains bouquins ? D'une part il faut en avoir dans la caboche pour l'imaginer, le

mettre par écrit, l'illustrer et en plus qu'il soit intéressant, mais il faut aussi les lire et les enregistrer (au moins à peu près). Pire, il faut être capable d'avoir un raisonnement logique pour gérer une situation, il faut imaginer tout un tas de stratagèmes pour se sortir des pièges tortueux sortie tout droit du cerveau du MJ etc.

J'en ajoute une couche, le jeu de rôle, c'est se transposer dans plein « de rôles » donc en toutes logique, le rôliste est aussi une personne sensible... Oui oui, l'empathie du rôliste l'amène à être capable de jouer de nombreux rôles, donc à être capable de se mettre à la place de son prochain et d'avoir un minimum de recul sur une situation. Donc analyser une situation avec tact et intelligence et avoir un raisonnement adapté (certes parfois alambiqué).

Sagesse +2

Dans le dK c'est un peu la volonté... le Rôliste en est plein de bonnes volonté, d'ailleurs après avoir imaginé un super projet qui déchire (intelligence +5 faut pas oublier) combien ont la volonté d'aller jusqu'au bout sans trouver de plus ou moins bonnes excuses (intelligence +5 faut pas oublier) ? Je met un +2 pour les 2 du fonds là bas, et parce que la volonté ça représente un peu la magie, et certains rôlistes sont fort pour partager des aventure magiques.

Charisme +1

Malgré l'intelligence du rôliste et l'empathie dont il est sensé faire preuve, le Charisme dans le dK est aussi le côté social et l'aura que dégage un rôliste. Si nous sommes passé pour des psychopathes satanistes métaleux au physique acnéique et aux cheveux gras passé les années 90... c'est qu'on a loupé quelque chose.

L'équipe de JdRP : Pas dans les dictionnaires traditionnels, peut-être,

Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions

Question 2 : Rôliste ? C'est un terme qui semble-t-il revêt une grande importance, mais qui n'apparaît pas dans le dictionnaire. Qu'est-ce que c'est et surtout comment définir un "rôliste" ?

mais espérons bientôt :

<http://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/r%C3%B4liste>

<http://dictionnaire.phpmyvisites.net/definition-Roliste-9628.htm>

<http://dictionnaire.sensagent.com/roliste/fr-fr/>

On devient rôliste quand on a la chance de participer à une session de jeu avec un meneur et des joueurs qui nous laissent entrevoir toutes les opportunités qui s'ouvrent à nous.

Un rôliste, c'est avant tout un passionné de jeux de rôles, qui ne se cantonnera pas dans un univers et voudra essayer d'interpréter toute une panoplie de personnages aux caractères et aux possibilités différentes.

Cédric B pour Studio 09 : Je suis assez réservé sur le fait de définir ce que seraient le « jeu de rôle » et les « rôlistes ». Bien souvent, cela revient à opérer une hiérarchisation entre les différents types de jeux, en stigmatiser certains, voire les exclure, au prétexte qu'ils ne correspondraient pas pleinement à la définition élaborée par quelques "sages". Je lis toujours avec beaucoup d'intérêt les pages traduites par l'équipe de PTGPTB.fr et je ne la remercierai jamais assez pour ses efforts de vulgarisation de toutes ces réflexions portant sur notre loisir. Mais je regrette que ces articles soient parfois lus et utilisés par certains non pour élargir la réflexion et rassembler, mais pour diviser et restreindre le champ des possibles, les potentialités de jeu.

Julien de Jaeger pour Diódent : Un rôliste n'est pas juste quelqu'un qui joue un rôle, ça, c'est un comédien. Pour moi, un rôliste est quelqu'un qui s'investit, même pour quelques heures seulement par an, dans un univers, imaginaire ou non, et qui le fait avant tout pour son plaisir personnel, et au bénéfice de l'histoire qui s'y déroule. Mais ce qui le différencie, selon moi, du comédien, c'est qu'il est fondamentalement prosélyte : il aime

partager sa passion, initier, faire découvrir de nouvelles choses. Et je ne parle toujours pas de sexe.

Stéphane Gallot pour Casus Belli : Le rôliste est une personne qui pratique le jeu de rôle. Ni plus, ni moins. Ça a l'air tout con et ça l'est. Ensuite, on pourrait pérorer pendant des heures sur les qualités prétendues des heureux élus qui ont accédé à ce loisir suprême... mais au fond, cela se résume à être un joueur régulier de jeu de rôle. (et à employer un terme créé par Casus !)

L'Équipe OPALE : Le plus simplement du monde :

Rôliste n. m. ou f.

Personne pratiquant le jeu de rôles.

FFJDR : Le terme a été déposé par l'un des rédacteurs du magazine Casus Belli « première édition » (1980-1999).

Il revêt un profond caractère identitaire : « les gens qui jouent aux jeux méconnus et mal aimés avec des références obscures dedans ». Il brouille aussi complètement les activités (littérature, média, JdR sur table, GN, jeux vidéo, jeux de cartes...) et les pratiques (compétition informelle, jeu de guerre narratif, jeu vidéo sur table, imaginaire collaboratif...). S'il revêt « une grande importance », ce n'est certes pas pour la Fédé qui s'attache à présenter un visage fidèle et attractif du JdR.

Imaginez.net : Un rôliste est une race à part d'être humain, un nouveau stade d'évolution de l'intelligence et de la spiritualité, qui se caractérise par un profond sens de l'humanisme, une culture universelle critique mais ouverte sur la nouveauté, et qui manifeste une rationalité transcendante fondée sur une herméneutique hégélienne de son surmoi quantifiée et projeté sur les sephiroth de niveau vibrationnel élevé.

Ou alors c'est une marque déposée

Question 2 : Rôliste ? C'est un terme qui semble-t-il revêt une grande importance, mais qui n'apparaît pas dans le dictionnaire. Qu'est-ce que c'est et surtout comment définir un "rôliste" ?

dans les années 80 pour désigner quelqu'un qui dit qu'il joue au jeu de rôle, dans l'esprit de l'époque c'est-à-dire un sympathique mélange de genres qui n'ont au fond pas grand chose en commun hormis l'esprit « gamer » au sens gagnant/ perdant. Chez Imaginez.net on n'emploie pas le terme : sur Terre il y a les gens qui jouent déjà au JdR et ceux qui ne savent pas encore que ça s'appelle comme ça. Et ceux qui ne jouent pas au JdR, quoi qu'ils croient. S'ils savaient ce qu'ils perdent...



Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions

Question 3 : Le jeu de rôle n'est pas une marque déposée, on dirait qu'il n'y a pas non plus de définition "officielle" qui mettrait tout le monde d'accord, c'est un activité, un loisir, une pratique, un jeu, un principe ? Mais alors à qui appartient le jeu de rôle ?

ChaOdiz-Padre (ChaOdisiaque) : Le jeu de rôle, n'appartient à personne, mais à tout le monde à la fois, c'est ce qui en fait sa force. Je classerais plutôt le JDR par type : Pro et Amateur concernant la version papier, puis une autre catégorie entre en compte, le Grandeur Nature. Le mot d'ordre, c'est jouez ce que vous aimez et comme vous l'aimez.

Pascal J (Mystery Machine) : Je m'inscris en faux contre les nombreux relativistes qui pensent que le JDR n'est qu'affaire d'opinions. Dans cette question comme dans toutes les autres, je suis persuadé qu'une définition, si elle n'est pas facile à trouver, existe nécessairement. Toute activité peut se définir, sinon il ne sert plus à rien d'essayer ne serait-ce que de discuter rationnellement.

Néanmoins j'ai bien conscience que parmi les rôlistes cette question soulève souvent des oppositions franches, qui selon moi relèvent trop souvent de simples divergences de "goûts", donc d'opinions. Les façons de jouer de chacun influent sur leur conception du JDR dans son ensemble.

Pour répondre à la question : le JDR appartient à tous les rôlistes, donc à tous ceux qui pratiquent ce jeu de société où ils peuvent incarner un personnage dont les actions influent sur la narration (et ce quels que soient l'univers, le système de jeu, le support, le système d'évolution des personnages, le but du jeu, etc etc etc).

Guillaume Besançon (JdRMag) : A tout le monde. Il me semble que le

concept n'a pas été déposé car ses inventeurs, Gary Gygax et Dave Arneson, n'ont pas réussi à se mettre d'accord. Mais je ne suis pas sûr de cette rumeur. On ne pourra plus leur demander : ils sont morts ces deux dernières années.

Slawick (le GROG) : C'est tout ça à la fois, mais il faut aussi rajouter à la liste : un objet. Le terme désigne en effet autant l'activité que les ouvrages eux mêmes ("tu lis quoi? un jeu de rôle"...).

Eilléa Ticemon (Eilléa et Baste) : Heureusement que le jeu de rôle n'est pas une marque déposée ! Si ce concept ludique était copyrighté, ce serait la fin des haricots... et de la magie !

Le jeu de rôle est un peu tout à la fois : activité, loisir, pratique, jeu et principe. A qui appartient-il? A personne et tout le monde à la fois. Aux joueurs, concepteurs, auteurs, éditeurs, joyeux drilles, en somme, à tous ceux qui ont su garder leur âme d'enfant (sans que ce soit incompatible avec le fait d'être un adulte équilibré bien dans ses baskets et dans la société dans laquelle il vit).

Steve F (pour AdJR) : Pour répondre à votre question, je vais d'abord saisir la perche que vous me tendez : Vous vous trompez pour l'histoire de la marque, une marque française similaire a été enregistrée en octobre 2009 dans la plus parfaite « impunité » (N°3683550). On le sait peu, mais - sans rentrer dans l'analyse juridique - cette marque peut potentiellement causer de terribles dommages à la

Question 3 : Le jeu de rôle n'est pas une marque déposée, on dirait qu'il n'y a pas non plus de définition "officielle" qui mettrait tout le monde d'accord, c'est un activité, un loisir, une pratique, un jeu, un principe ? Mais alors à qui appartient le jeu de rôle ?

communauté rôliste : en particulier aux éditeurs de contenu (presse, livre, blogs etc.).

La validité de cette marque aurait pu être remise en cause au moment de son enregistrement, ça n'a pas été le cas. Cet évènement a pu se produire parce qu'il n'existe pas, en France, de référent représentatif de notre passion, pas d'association (?) qui puisse promouvoir ou défendre les intérêts essentiels de la communauté rôliste française.

Un cas similaire a agité la communauté GNistique autour de la marque "Murder Party". Même si l'issue a donné raison au déposant, le travail de mobilisation de la FédéGN a été un symbole fort en interne comme en externe : les GNistes ne sont pas des Geeks bruyants et fétichistes, ce sont (aussi :-)) des citoyens "punchy" qui savent montrer les dents et s'affirmer en tant que communauté.

A qui appartient le jeu de rôle français ? Fantasmatiquement ? Aux rôlistes qui savent occuper l'espace et/ou prendre des positions couillues sur les forums. Potentiellement ? à tout les rôlistes français ! Dans les faits ? c'est con a dire, mais au titulaire de la marque française N°3683550 et un peu aux rôlistes qui se sentent spontanément investi d'une mission structurelle qui dépasse le simple jeu-pizza-potes-pex. Le jdr aujourd'hui, c'est un peu comme la dégustation de fraises des bois : on en profite de temps en temps au hasard du chemin sans se poser un instant la question du sort des fraisiers.

« Boarf, il y doit bien y avoir un garde chasse qui empêche les mecs bourrés de mettre le feu à la forêt... »

Vous l'avez compris j'aime les métaphores champêtres et j'ai bien envie de vous en infliger une autre. Même si ça fait cliché, je nous sens un peu à la préhistoire de notre communauté : on sent que c'est sympa de se regrouper, on vit un peu de cette forme de cueillette des fruits du jdr, mais à chaque hiver, la communauté se réduit, subit les attaques de prédateurs, les endroits où vivre disparaissent, les fruits se raréfient.

Nous pouvons nous organiser pour donner une structure à notre passion : planter les arbres à fruits derrière des palissades élevées pour protéger la communauté. Les solutions existent, il faut juste s'entendre sur le fondamental puis les mettre en œuvre. Et puisqu'on parle jdr, mon petit doigt me dit qu'il faudra trouver des élus...

Sébastien Boudaud (Le Grimoire) : Le Jeu de Rôle appartient à tous, c'est en chacun de nous. Depuis nos plus leurs plus jeunes années les petits garçons comme les petites filles adorent jouer les personnages des histoires qu'on leur a lu ou qu'ils ont vu à la télévision et au cinéma. Les garçons jouant plutôt les cow-boyz contre les indiens et les petites filles jouant les princesses ou les vétérinaires. Voilà, on vous le dit, et on vous le répète, c'est un jeu comme les autres.

Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions

Question 3 : Le jeu de rôle n'est pas une marque déposée, on dirait qu'il n'y a pas non plus de définition "officielle" qui mettrait tout le monde d'accord, c'est un activité, un loisir, une pratique, un jeu, un principe ? Mais alors à qui appartient le jeu de rôle ?

Thibaut Jacqueline (RôlisteTV) : Je pense que ça manque une définition claire, exact et exhaustive, il y a beaucoup de jeux (de société, vidéo etc.) qui se réclament être du jeu de rôle et qui n'en est pas. Quand on parle de jdr et qu'on me sort « j'en ai fait, j'ai joué à WoW ou aux loups garous de Thiercelieux » ça blase un chouilla.

Mais je pense que le jeu de rôle appartient à tout le monde, WoW ou les loups garous de Thiercelieux sont de bonnes introductions aux jeux de rôles mine de rien. Le rôleplay (essentiel selon moi dans un jdr) peut parfois être travaillé etc.

Mais pour répondre à la question, je dirais que c'est une principe de loisir basée sur une certaine pratique de jeu de société. Oui parce qu'au final, un jeu de rôle, c'est un jeu accessible à tout le monde. De ma petite expérience, j'ai vu des enfants de 8 ans lors de parties de jeux avec des réflexions aussi poussée que de vieux briscard de 40 années d'expériences rôlistes.

Je suis d'ailleurs assez d'accord pour dire que les « on dirait que tu serais » des enfants jouant à la poupée est un embryon de RP, un début de jdr qu'il suffirait d'exacerber pour dévoiler l'âme du futur rôliste... au même titre que les « rôleplay » à WoW.

L'équipe JdRP : Le jdr est encore un de ces rares espaces de libertés (et seuls les rôlistes savent combien ils sont vastes) vierges de certaines limites qu'imposent les grosses sociétés.

Il appartient donc à ceux qui partagent

ces instants de fiction, qui en font ce qu'ils désirent. Même les règles qui permettent de garder une certaine cohérence ne sont pas une limite.

Et même si certains voudraient brider ou limiter cet espace en imposant un ou des standards, il existe tant d'univers et de systèmes indépendants et innovants que chacun pourrait trouver celui qui lui convient !

Chaque groupe de jeu possède donc son identité et adaptent le jdr à leurs envies !

Cédric B pour Studio 09 : Cette volonté de ne pas enfermer le jeu de rôle dans un carcan, m'amène à répondre qu'il doit appartenir à tous. Créateurs, joueurs, meneurs de jeu ou même simples lecteurs d'ouvrage de JdR, ces derniers ne méritant pas d'être dénigrés. Il n'y a aucune honte à lire du JdR tout en sachant pertinemment que ce qu'on lit ne sera jamais joué.

Julien de Jaeger pour Diédent : Ça sent la guerre de tranchées « playmobils contre D&D » tout ça... Le jeu de rôle appartient à tous ceux qui le font vivre... et ce ne sont pas que les rôlistes ! Pour certains, c'est un métier, pour d'autres, un loisir.. et pour d'autres, un besoin ! Je ne pense pas qu'il y ait de stock options, personne ne détient la majorité des parts du jdr. C'est un libre échange entre joueurs et créateurs, même si ça ressemble souvent à un immense bordel où chacun donne son avis. En passant de l'autre côté de la barrière, on remarque que beaucoup de ceux

Question 3 : Le jeu de rôle n'est pas une marque déposée, on dirait qu'il n'y a pas non plus de définition "officielle" qui mettrait tout le monde d'accord, c'est un activité, un loisir, une pratique, un jeu, un principe ? Mais alors à qui appartient le jeu de rôle ?

qui "font" le jeu de rôle jouent eux-mêmes de moins en moins, et, pourtant, ça ne semble pas les couper pour autant des joueurs...

Stéphane Gallot pour Casus Belli : Encore une fois, question simple/réponse simple. Le jeu de rôle appartient aux joueurs et aux acteurs de ce petit monde. Cela signifie en premier lieu qu'il est ce qu'on en fait, et enfin et surtout, que l'on ne peut en donner une définition réductrice.

A priori, dès lors que les joueurs incarnent un rôle (« je suis ceci ou cela et je fais ceci ou cela... »), on devrait pouvoir parler de jeu de rôle.

En revanche, le jeu de rôle tel qu'il est défini dans le milieu du jeu vidéo est à écarter. S'il correspond à un genre qui a, un temps, pu justifier cette appellation, cela ne colle plus aujourd'hui au jdr. Historiquement, l'emploi du label « jeu de rôle » peut se justifier pour une frange du jeu vidéo ; dans les faits, ces termes sont maintenant dénués de sens.

L'Équipe OPALE : Le jeu de rôle appartient de fait à tout le monde. Il s'agit d'une activité libre que l'on pratique dans un but ludique. Une telle question paraît donc particulièrement incongrue. Ce serait comme demander à qui appartiennent les rêves. A ceux qui les font.

FFJDR : A qui appartiennent la musique, l'amour ou la chimie ? Maintenant il y a des conservatoires de musique, des couchers de soleil romantiques et des universités scientifiques. Certains sont des génies

qui n'ont pas besoin de les fréquenter pour développer leurs dons ; d'autres y acquièrent patiemment le métier pour lequel ils ont montré des prédispositions. Et il y a ceux qui sifflotent sous la douche, draguent à droite et à gauche ou ont lu des revues de vulgarisation. Ils sont faciles à reconnaître : ce sont ceux qui donnent des leçons en-dehors des cadres précités.

Imaginez.net : La jouissance ce n'est pas la propriété. Jouissent du JdR tous ceux qui y jouent, qu'ils en soient conscients ou pas. Ils en jouissent d'autant plus qu'ils ont une conscience plus claire du côté exclusif de cette activité (si c'est pour tuer des monstres virtuels, le jeu vidéo est plus immédiatement gratifiant). Mais le fait de trouver par le jeu collectif des réponses aux questions que tout le monde se pose sur l'humanité, l'univers et le reste n'appartient à personne, c'est un bien commun de l'humanité, comme l'eau ou l'air.



Question 4 : Maintenant que l'on en sait un peu plus. Il est temps de savoir vers quoi l'on va, quel est l'avenir du jeu de rôle ?

ChaOdiz-Padre (ChaOdisiaque) : Le jeu de rôle a toujours eu de l'avenir, et sera toujours présent. Maintenant la question est sous quelle forme ? Il est clair, que le JDR n'est pas une activité des plus rentable, donc les formats gratuits seront privilégiés. Mais il existe des sociétés et association qui mélangent passion et savoir faire et propose ainsi des formats de toutes beautés. Le vrai avenir c'est notamment grâce au web, l'échange et les passionnés se retrouvent autours des forums, blog, Facebook etc... Ce qui permet de propager et d'améliorer la communication de ce loisir.

Pascal J (Mystery Machine) : Bien malin qui saura le dire et aura raison. Selon moi, l'éclatement de la production francophone entre une vingtaine d'acteurs plus ou moins importants dans les années 2000 n'est pas nécessairement néfaste. Cela permet de faire émerger de nouveaux formats, de continuer ce qui marche comme de trouver des nouveautés attrayantes. D'autres que moi auront beaucoup plus de choses à dire sur ce sujet.

Et bien sûr je pense également que l'avenir se situe dans le JDR amateur, qui ne l'est souvent plus que de nom : quand cette communauté de créateurs aura les outils pour échanger efficacement, je pense que la création collaborative permettra au monde du JDR d'avoir une vision plus claire de lui-même. Inspirons nous de ce qui se fait déjà dans la BD par exemple, en connectant toujours mieux les auteurs, les joueurs, les illustrateurs, etc.

Guillaume Besançon (JdRMag) : Le jeu de rôle devrait rester au même niveau d'activité les prochaines années. J'attends toujours la prochaine « révolution rôlistique », après D&D, Cthulhu et Vampire. Elle viendra probablement d'un jeu de rôle à destination du grand public.

Slawick (le GROG) : Il n'a aucun avenir! Car c'est bien connu: le jeu de rôle est mort!

Heureusement, c'est aussi un super-héros, le jeu de rôle, il finit toujours par renaître. Quand à savoir sous quel forme, bien malin qui pourra le prédire. Vous pouvez par contre venir sur le GROG pour vous tenir au courant !

Eilléa Ticemon (Eilléa et Baste) : Pour le moment, il s'annonce sous les meilleurs auspices. Après quelques temps à le déclarer moribond, voire mort d'après certains, il semble évident qu'il est plus vivant qu'il n'a jamais été, ou au moins aussi vivace qu'il a pu l'être à ses débuts. Tel le phénix, il renaît de ses cendres. Entre les nouveautés à la pelle, les nombreuses maisons d'édition émergentes depuis trois-quatre ans, les revues et eZines, les associations, les conventions et même les boutiques qui sont passées à travers la crise (parfois, certes, non sans mal), le jeu de rôle apparaît très dynamique. Alors, s'il est mort, c'est un mort-vivant sacrément en forme que nous avons là !

Steve F (pour AdJR) : Je vois deux extrêmes pour l'avenir du jdr : Dans la première évolution, le jdr continue d'évoluer vers une pratique un peu plus "fast-food" et casual qui semble sympa de prime abord mais qui va peu à peu priver le loisir de son âme parce qu'elle dés-impliquera ses adeptes. Qui songerait à fédérer les « casual gamers » de jeux vidéo mobiles ? Pourquoi perdre son temps à créer une association de défense de la fraise des bois ? Dans cette évolution dés-impliquée, les rôlistes sont tout de même satisfaits au quotidien. Ils sont toujours flattés d'appartenir à une communauté « underground-tu-peux/dois-pas comprendre » et ne se préoccupent que de leur propre plaisir de jeu à court terme. On leur sert du jdr minute en lieu et place de mémorables campagnes, c'est pratique, rapide et peu fatigant. Cet avenir est simple, procure une satisfaction rapide et escamotable mais c'est aussi un avenir aux saveurs standardisées, un avenir précaire et perpétuellement menacé de disparition.

Question 4 : Maintenant que l'on en sait un peu plus. Il est temps de savoir vers quoi l'on va, quel est l'avenir du jeu de rôle ?

Dans la seconde évolution, le jdr prend conscience qu'il est pratiqué au sein d'une large communauté, qu'il vit un renouveau inattendu et que ces efforts gagnent à être protégés. Des « élus » charismatiques avec les moyens de leur vision font entendre leur voix (et leur projet) aux membres de la communauté. Une association représentative est créée (la fameuse palissade) au niveau national avec une feuille de route minimum : veille, communication externe et défense pérenne de notre loisir.

Dans cette vision, tous les rôlistes français qui se sentent impliqués apportent une contribution symbolique et responsable au projet pour en devenir membre (micro paiements et/ou services basés sur leurs compétences et moyens).

Dans cet avenir on reconnaît et accepte que la pratique épanouissante du jdr mérite qu'on lui accorde du temps, de l'énergie et un peu de sois, même en temps que joueur. Le jdr est bon lorsqu'on ne cherche pas à séduire massivement en speed-playing mais à convaincre un public réceptif en posant un climat humain basé sur la confiance, cela demande du temps et un certain investissement. Enfin dans cet avenir on utilise le casual-jdr pour ce qu'il est : un moyen adapté pour initier des néophytes ou donner un avant goût de notre loisir au grand public.

Ces projections ne sont bien sûr que des extrêmes capilotractés, on sait bien que la réalité vogue entre ces deux tendances.

Sébastien Boudaud (Le Grimoire) : Le jeu de rôle c'est aujourd'hui les jeux vidéo. Des millions de joueurs jouent au jeu de rôle sur ordinateurs mais aussi via les réseaux et portails sur internet. Les livres de jeu de rôle, dans leur forme de jeu de rôle traditionnel, attirent toujours bien sûr des nouveaux fans. Mais le livre, la lecture, nécessite un effort supplémentaire d'imagination et d'interprétation, là où le jeu vidéo donne tout ce qu'ils dési-

rent aux joueurs et cela, clefs en mains, tout en donnant l'impression que le joueur reste acteur de l'univers et qu'il peut influencer sur ce qui l'entoure !

Thibaut Jacqueline (RôlisteTV) : Grandiose et passionnant !

Il y a des initiatives rôlistes aux quatre coins du monde, des jeux de rôles toujours plus nombreux et de grande qualité viennent grossir les rangées des fans. Des initiations, découvertes et conventions ont lieu régulièrement partout en France et à l'étranger.

Des gens un peu cinglés sont prêts à consacrer du temps et de l'argent pour leur loisir, pour le développer en créant de nouveaux concepts, jeux, univers, scénar, sites pour propager leur passion, susciter des vocations, trouver de nouveaux joueurs, développer les idées etc.

L'exemple de rôliste TV est flagrant, l'inspiration est venue sur un forum de province, chez les Rôlistes Rouennais... plusieurs doux dingues se sont dit que c'était une bonne idée. Sans compétences, sans matos, sans rien on a tenté et on est assez content du résultat... Faut savoir qu'on film avec une webcam en live, sans montage et que même comme ça, on y passe un temps de dingue ! Mais on aime ça et on va continuer. Pire que ça, on travail sur Rôliste.fm ... après la vidéo, la radio on en est au tout début... mais c'est un exemple d'idée qui a suscité l'intérêt qui verra le jour... prochainement (2D6 mois).

Bref, j'ai hâte de voir les jdr de demain et de faire quelques parties de jeux qui exalteront mon imagination et assouviront ma curiosité. Personnellement je ne vois pas comment il pourrait en être autrement.

Enfin si, je vois... la seule ombre au tableau, à mon avis, ce sont tous les Trolls semi-rôlistes (ce n'est pas la même feuille de perso que plus haut) qui virevoltent de-ci-de-là sur les forums et qui brassent beaucoup, beaucoup, beaucoup d'air et d'énergie à

Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions

Question 4 : Maintenant que l'on en sait un peu plus. Il est temps de savoir vers quoi l'on va, quel est l'avenir du jeu de rôle ?

dé-crédibiliser les projets et à râler. En fait, ce sont même eux qu'on voit le plus mais qui ne représentent qu'une partie infime de joueurs.

Pour eux (et leur égo car forcément ils sont persuadé d'avoir raison) il faudrait que le jdr soit underground, limité aux jeux qu'ils pratiquent depuis le début, (fuck la curiosité et l'ouverture d'esprit) et donc que finalement le jeu de rôle continue de « faire peur ».

En fait je pense que leur désir ressemble à ces adolescents qui veulent faire des trucs « interdits » pour que ça les émoustille un peu, et que ce jeu soit réservé à une élite underground, eux.

Non, je ne partage pas du tout ce point de vue... vive le jdr libre !

L'équipe JdRP : Tant qu'il y aura des passionnés de jeu de rôle tels que Scriipt, et des éditeurs imaginatifs pour nous offrir des nouveautés, le jdr ne disparaîtra pas.

Le jdr est un loisir à part, trop méconnu sans doute, dont certains univers peuvent dérouter les nouveaux joueurs également, mais dont le potentiel est bien plus grand que celui des jeux vidéo.

Il y a donc un défi pour ceux qui connaissent le jdr : ne pas avoir honte de pratiquer un loisir parfois trop enfermé au sein d'associations et de clubs, mais au contraire, expliquer ce qui vous passionne !

A l'ère de l'internet, des réseaux sociaux et des consoles de jeu, nous pensons que l'homme va retourner bien vite vers des valeurs de partage plus directes et vouloir se retrouver entre amis.

Le jeu de rôle peut être une activité qui va dans ce sens, tout comme le jeu de société. Mais est-ce son heure ?

Cédric B pour Studio 09 : Je préfère éviter de jouer les prophètes. J'ai suivi des études d'histoire et ce que j'en ai tiré c'est l'imprédictibilité du futur. Énoncer le futur, c'est au mieux

très vain, bien souvent assez prétentieux. Au pire, on en revient à ma préoccupation du début : on risque d'enfermer le débat au lieu de l'ouvrir.

Julien de Jaeger pour Diódent : Ah, je croyais que le jdr était mort depuis les années 90, moi ! Je me disais aussi, pour un mort, il bouge encore pas mal...

Au vu de la composante geek non négligeable du jdr, je pensais qu'il s'ouvrirait plus rapidement aux nouveaux médias. Or, on remarque quand même un attachement forcené aux valeurs « historiques » du jdr (le papier, le dungeon crawling, les jets de dés, etc.), même s'il y a des exceptions. Si révolution il y a, elle se fera petit à petit. Et ce sont les rôlistes qui débutent aujourd'hui qui la vivront pleinement.

Stéphane Gallot pour Casus Belli : On va vers une renaissance du jeu de rôle avec le retour massif d'anciens joueurs désireux de retrouver ce loisir après des années d'interruption (travail, enfants, etc.) et l'arrivée d'une nouvelle génération très motivée par ce type de jeu qu'elle découvre parfois en famille et parfois à l'ancienne...

Il ne faut pas se leurrer- le jdr restera une activité de niche - mais de beaux jours se préparent.

Quant à la production de jdr, aussi bien professionnelle qu'amatrice, on constate deux courants : le premier pousse vers de nouveaux horizons en tentant de défricher des territoires inconnus en terme de gameplay et d'univers, et le second joue la carte du retour aux origines avec des rétroclones et des jeux reprenant des bases classiques tout en apportant les améliorations que 3 décennies de jdr ont permis de développer.

L'Équipe OPALE : « Tout rôliste que nous sommes, nous n'avons pas la comp' lecture de l'avenir. » Néanmoins, deux éléments nous semblent importants :

- D'une part, de promouvoir la créati-

Question 4 : Maintenant que l'on en sait un peu plus. Il est temps de savoir vers quoi l'on va, quel est l'avenir du jeu de rôle ?

tivité et l'interactivité du milieu rôliste existant, au travers, par exemple, de la participation aux événements rôlistes (conventions, etc...). Ces moments de convivialité et d'échange sont importants pour que les gens puissent se rencontrer, partager, découvrir de nouveaux jeux, bref : entretenir et enrichir la communauté.

- D'autre part, de diffuser et diversifier la pratique du jeu de rôle en la véhiculant auprès de publics non-rôlistes (découverte en ludothèque, lors d'événementiels grand public non-rôlistes, auprès de personnes handicapées, etc...), tout en adaptant les pratiques de jeux (ne pas proposer des jeux uniquement à destination d'un public familier de l'imaginaire).

La seule certitude est, que l'avenir de notre loisir sera façonné par les volontés prêtes à entreprendre pour sa pérennité. Alors agissons.

FFJDR : Pas conquérir le monde, c'est déjà fait : faire prendre conscience au monde que c'est fait. Jouer au JdR c'est la nature humaine. Les neurologues découvrent que le cerveau est naturellement simulant : dans quelle situation suis-je ? Que puis-je y faire ? Je choisis quelle option, donc j'assume quelles conséquences ? C'est du JdR. Le plus triste, c'est qu'à force de faire autre chose et de l'appeler JdR juste pour se raccrocher à une mouvance marginale, beaucoup de ceux que vous avez appelés « rôlistes » se coupent du jeu où on joue un rôle. Pendant ce temps là, on convainc peu à peu les médias, les familles, les pouvoirs publics, les universitaires... que même s'ils ne jouent pas activement, le mécanisme est sain et connu et qu'il est bon de le laisser croître, voire de l'y aider. L'avenir, c'est que tout le monde va comprendre que l'humanisme c'est le jeu, et que le seul vrai jeu c'est le JdR.

Imaginez.net : Le terme jeu de rôle est historiquement (accidentellement...) issu du wargame fantastique. Sa pratique actuelle en est fortement influencée, comme le montre la prééminence écrasante de Dungeons & Dragons qui domine à la fois le milieu du jeu de rôle et l'image qu'il a auprès du grand public, alors que très vite d'autres auteurs, d'autres jeux ont détecté et mis explicitement en valeur les spécificités d'un jeu où on jouerait un rôle. A nouveau, pour distinguer les deux (jeu de guerre individuel commenté versus jeu où on se demande quel choix on fait), chez Imaginez.net on veut bien abandonner « JdR » au premier, avec son faras de connotations psycho – jeu vidéo – secte, et parler d'imaginaire collaboratif pour le deuxième.

A Imaginez.net, nous pensons qu'il est temps de s'affranchir de la domination du Père, ce qui implique à la fois de recentrer le jeu de rôle sur ce qu'il a d'original par rapport aux autres jeux (c'est-à-dire "jouer des rôles" au sens du questionnement évoqué plus haut) et de l'ouvrir à des nouvelles populations en montrant la variété infinie et la spécificité de plaisirs de jeu qu'il offre (sans parler de son accessibilité et de ses apports). Il est clair que puisqu'on parle d'une activité qui ne connaît ni règles (sauf par consensus) ni enjeux (sauf à définir soi-même ses propres conditions de « victoire »), nous ne sommes plus dans l'univers du jeu au sens le plus répandu mais dans un autre type de divertissement (qui pour nous relève davantage du jouet, comme le souligne le sociologue du jeu O. Caira).

Dossier : Le Jeu de rôle en 5 questions

Question 5 : Merci. Un petit mot pour finir, un dernier souhait ?

ChaOdiz-Padre (ChaOdisiaque) : Longue vie aux loisirs ludiques. Un souhait ? Avoir plus de temps pour jouer et parler du jdr :)

Pascal J (Mystery Machine) : Merci à vous ! Je remercie également à nouveau les 3000 rôlistes qui ont répondu au sondage l'hiver dernier. J'espère qu'à l'avenir les rôlistes trouveront le moyen de se réunir autour de sujets qui les intéressent de près : la découverte, l'imagination, le partage ; ce qui constitue pour moi le triptyque essentiel du JDR.

Guillaume Besançon (JdRMag) : Éteignez internet et invitez des copains samedi soir pour jouer.

Slawick (le GROG) : Pourquoi, vous avez éternué ?... Am hem, désolé. Un souhait donc... que le jdr finisse enfin par vraiment mourir !

On arrivera jamais à avoir une base complète au GROG sinon ! Trêve de plaisanterie, nous souhaitons bien entendu le contraire, que le marché continue de nous faire rêver comme il le fait aujourd'hui et que nous puissions encore pendant longtemps proposer à nos visiteurs des news toute fraîche. Le jour où n'aurons plus que des vieilleries à ficher, nous serons bien malheureux !

Eilléa Ticemon (Eilléa et Baste) : De voir continuer à croître l'engouement autour du jeu de rôle dans un esprit de convivialité et de fraternité. Et non, on ne s'est pas fait souffler cette réponse par un Elfe ! ;o)

Steve F (pour AdJR) : Ah, oui, rien à voir mais je souhaite dire un petit mot sur mon éternel cheval de bataille : les émotions en jdr. En dépit de certaines résistances, je soutiens que notre attrait pour le jdr est intimement lié à la quête d'émotionnel. Observez par vous-même, prenez du recul sur le sujet, sur votre pratique. Ne négligez pas la place des émotions des participants (MJ, joueurs) en tant que moteur direct du plaisir de jeu. N'oubliez pas que les moyens de proposer des expériences

émotionnelles intéressantes sont multiples et ne se réduisent pas à la seule adéquation du système ou au seul savoir-faire des participants, c'est un mélange de tout cela et plus encore.

Sébastien Boudaud (Le Grimoire) : Oui, que notre prochain volume pour notre jeu de rôle à la française, intitulé « Manga BoyZ », illustré par Philippe CAZA et qui mélange l'ambiance Manga avec celle de la BD et des comics de SF ait le succès escompté.

Thibaut Jacqueline (RôlisteTV) : Je pensais finir de façon pas très imaginative avec une ritournelle presque culte « Râlez moins, jouez plus » mais puisqu'il faut finir par un petit « mot », je dirais : JDR !!!!!

L'équipe de JdRP : Que tous les passionnés de jeux de rôles continuent de partager leur enthousiasme sur le net !

Le projet de JdRP, c'est de rendre tout ce contenu plus accessible et plus visible si possible. Que ce soit sur un blog personnel, ou dans le cadre d'un site communautaire, partageons nos créations, nos avis sur les jeux, nos aventures...

Continuons de découvrir de nouveaux univers dans les dernières parutions des éditeurs et à nous faire plaisir par dessus tout !

Longue vie au JdR ! Et merci à Scriipt pour tout vos efforts et votre enthousiasme !

Cédric B pour Studio 09 : J'ai deux souhaits pour le jeu de rôle. D'une part, après une période où le JdR a pu influencer fortement d'autres médias, j'espère qu'il saura à son tour ne pas se contenter de se regarder le nombril mais aussi s'intéresser à d'autres formes d'expressions pour en tirer le meilleur pour lui. On aurait beaucoup à réfléchir sur les séries téléés par

Question 5 : Merci. Un petit mot pour finir, un dernier souhait ?

exemple mais aussi, je l'assume, sur les jeux vidéos, en terme de narration, d'interactivité, d'implication des joueurs. Les formats des livres pourraient aussi s'inspirer de l'édition hors-jdr pour se renouveler. D'autre part, j'espère que le jeu de rôle sera d'une grande variété : variété de thèmes, variété de systèmes de jeu, variété de supports (papier, électronique...).

Julien de Jaeger pour Diédent : J'ai droit à un dernier repas et une dernière cigarette aussi ? Sinon, quoi qu'en dise l'accusation, c'est pas moi, c'est Stéphane Gallot.

Stéphane Gallot pour Casus Belli : Un dernier souhait ? autant de rôlistes que de footeux, gagner à Euromillions, un film Shadowrun, Casus Belli en rupture de stock le jour de sa sortie, Jessica Alba à ma table... Un petit mot ? Longue vie à Scriipt et lisez Casus Belli !

L'Équipe OPALE : Opale c'est de la balle
Pour le souhait : aimez-vous les uns les autres !

FFJDR : Le JdR c'est comme le Jazz ou le Rock'n'Roll, c'est une attitude, de liberté totale (et si Voldemort invoquait Cthulhu ?) et de responsabilité sans merci (et si je mourais pour vous ?). Que le fait de le comprendre et de l'assumer soit universellement la marque des pratiquants du JdR.

Imaginez.net : Je voudrais trois nouveaux souhaits ! ;-) Le premier serait que les gens qui se disent « rôlistes » adoptent dans leur vie la posture qu'on adopte pendant une partie : lucidité, ingéniosité, courage, ouverture. En JdR y a pas de perdant, on n'a rien à prouver, alors soyons cool et généreux.

Merci à tous les participants pour leurs réponses.

Mais si vous avez envie vous aussi de donner votre avis et donner vos réponses à ces 5 Questions, une seule adresse :

Contact Lecteurs : contact-lecteurs@scriipt.com

O^{les} OMBRES d'ESTEREN

ESTEREN TOUR 2011

PALAISEAU

SAMEDI 2 AVRIL

RENCONTRES RÔLISTES DE L'X

TOULOUSE

SAMEDI 23 AVRIL

FESTIVAL DU JEU

ROUEN

SAMEDI 9 AVRIL

JEUX DE ROGER

BELGIQUE

23 & 24 AVRIL

TROLL & LÉGENDES

PARIS

SAMEDI 16 AVRIL

LE REPAIRE DU DRAGON

VITROLLES

21 & 22 MAI

LA NUIT DES PIRATES II

EVRY

16 & 17 AVRIL

FESTIVAL ALCHIMIES

ÉPINAL

27, 28 & 29 MAI

LES IMAGINALES

DATES ET LIEUX SUR WWW.ESTEREN.ORG



GeekBoat

ONYRIA



Dol Celeb





Réseau des Rôlistes Francophones

LE RÉSEAU COMMUNIQUE !

ESTEREN TOUR, LE PROGRAMME D'AVRIL À MAI 2011 !

Dans le cadre du partenariat du Réseau des Rôlistes Francophones avec Les Ombres d'Esteren, nous sommes heureux de vos annoncer les prochaines dates de l'Esteren Tour

* Les XVe RRX (Rencontres Rôlistes de l'an X) à Palaiseau le samedi 2 avril (C'est déjà un peu du passé, au moment de la parution de cet article....)
 Au programme : des dédicaces (Plus d'infos sur le site : <http://www.polytechnique.fr/eleves/binets/faerix/news>)

* Jeux de Roger à Rouen le samedi 9 avril
 Au programme : des parties de démo et des dédicaces (Plus d'infos sur le site : <http://www.jeux-de-roger.com/>)

* Le Repaire du Dragon à Paris le samedi 16 avril

Au programme : des dédicaces (Plus d'infos sur le site : <http://www.lerepairedudragon.fr/>)

* Festival Alchimies à Evry les 16 et 17 avril
 Au programme : des dédicaces (Plus d'infos sur le site : <http://www.festival-alchimies.com/>)

* Festival du jeu à Toulouse le samedi 23 avril
 Au programme : séances de démo et des dédicaces (Plus d'infos sur le site : <http://toulouse.festivaldujeu.fr/>)

* Troll et Légendes à Mons en Belgique, 23 et 24 avril
 Au programme : des dédicaces (Plus d'infos sur le site : <http://www.trolls-et-legendes.be/>)

* La Nuit des Pirates II à Vitrolles, les 21 et 22 mai
 Au programme : séances de démo et des dédicaces (Plus d'infos sur le site : <http://legriffonrouge.xooit.fr>)

* Les Imaginales à Epinal, les 27 28 et 29 mai
 Au programme : des dédicaces (Plus d'infos sur le site : <http://www.imaginales.fr/>)

Et toujours plus d'infos sur les Ombres d'Esteren sur les différents sites suivants :



LA CONFRÉRIÉ DES OMBRES, C'EST BIENTÔT !

O^{les}MBRES d'ESTEREN

LA CONFRÉRIE DES OMBRES

PROLOGUE
AVRIL 2011

JOUEZ ET ÉCRIVEZ
L'HISTOIRE DE TRI-KAZEL !

WWW.ESTEREN.ORG



Inspirée par les systèmes de jeu organisé comme Living Greyhawk ou la Pathfinder Society, la Confrérie des Ombres a le projet d'offrir à la communauté d'Esteren plusieurs outils lui permettant de faire vivre et d'influer sur l'évolution de cet univers de jeu. Cette initiative s'inscrit dans la continuité du travail réalisé par les auteurs et illustrateurs du collectif Forgesonges, [...]

Avril 2011 : le Prologue

Le 16 avril prochain, dans six boutiques de jeu différentes, à Paris et Metz, vous pourrez participer à un grand tournoi des Ombres d'Esteren et gagner de nombreux lots. Surtout, vous inaugurerez l'un des aspects les plus importants de la Confrérie des Ombres : participer à écrire son histoire.[...]

Informations et inscriptions

[...]Vous pourrez vous tenir informé des nouvelles à propos de la Confrérie en visitant régulièrement l'espace qui lui est dédié sur le forum officiel du jeu.

Le site communautaire Opale rôliste s'occupera de gérer toutes les pré-inscriptions pour les parties du tournoi. Il vous sera également possible de vous inscrire sur place, dans la limite des places restantes. Pour éviter de vous retrouver sans place pour jouer, nous vous invitons à vous manifester sur Opale rôliste. Aucune inscription nécessaire ; il vous suffira de remplir un petit formulaire. Les inscriptions seront ouvertes le lundi 4 avril.[...]



*Un roman d'aventures fantastiques
dans la Chine antique*

CŒUR DE JADE, LAME DU DRAGON



*Une trilogie de
Kristoff Valla*

**NOUVEL
ANGLE**

KRISTOFF VALLA

L'INTERVIEW PAR ARAMIS, DU BLOG WWW.ASCADYS.NET

Bonjour, Kristoff. Voici quelques questions dont les lecteurs du blog Ascadys seront heureux de lire les réponses...

Pour commencer, pouvez-vous vous présenter et décrire votre itinéraire professionnel ?

Bonjour, je me nomme donc Kristoff Valla, j'ai récemment atteint l'âge de raison à ce que l'on dit, mais je n'ai constaté aucun changement. Je vis dans le Sud-Ouest, entre les rangs de vignes, dans un calme propice à l'écriture. Professionnellement, j'ai une formation en psychologie et j'ai travaillé irrégulièrement dans le milieu social, alternant avec d'autres expériences plus diverses. Depuis le début des années 2000, je me consacre un peu plus au travail d'écriture, d'abord pour le jeu de rôle, puis de plus en plus dans le cadre de romans.

Vous aimez mêler l'Histoire et le Fantastique dans vos écrits. Auriez-vous moins de plaisir à écrire en n'utilisant qu'un seul de ces deux domaines d'inspiration ?

Non, je ne pense pas, même s'il s'agit de deux approches qui m'attirent tout particulièrement. D'ailleurs, j'ai en cours quelques récits fantastiques sans aucune référence historique, voire même un texte qui ne relève d'aucun de ces deux thèmes. En fait, le plus souvent l'histoire s'impose d'elle-même. A partir d'une idée, une intrigue, un personnage ou même un simple décor, le récit prend forme dans ma tête avant d'exister sur le papier. L'idée peut venir de n'importe où, aborder toute sorte de sujet, du moment qu'elle m'inspire et me donne envie de le raconter. Mais j'avoue que bien souvent, ces premiers jets s'articulent

déjà autour d'un élément fantastique. C'est dans ce domaine que je me sens le plus à l'aise, en tout cas.

« Cœur de Jade, Lame du Dragon », votre trilogie dont le deuxième tome, « Les brumes des sources jaunes », vient de paraître aux Éditions Nouvel Angle se déroule dans la Chine des Royaumes Combattants. Quelle est la genèse de ces romans et pourquoi cette région du monde vous attire-t-elle autant ?

J'ai tout simplement découvert l'Asie, et plus particulièrement la Chine et le Japon, par l'intermédiaire de la pratique des arts martiaux que j'ai commencée il y a trente ans maintenant. Au-delà de l'aspect technique, je me suis passionné pour ces cultures et l'histoire de ces pays. En 2004, j'ai participé à l'élaboration du jeu de rôle « Qin : les Royaumes combattants » aux éditions du 7°Cercle. Entre autres choses, j'ai écrit une série de courtes nouvelles ouvrant chaque chapitre du livre de base, ainsi que des suppléments, narrant les premières aventures de Cœur de Jade et de ses compagnons. Lors de salons ou de conventions, de nombreuses personnes sont venues me voir pour me poser des questions sur ce personnage emblématique, connaître plus de choses sur son histoire, son futur. Suite à ces réactions enthousiastes, nous avons décidé de créer un roman dans l'univers de Qin, une trilogie d'abord parue en un seul tome chez le même éditeur, puis remanié et augmenté pour ressortir aux Éditions Nouvel Angle. A l'époque, il y a également eu un projet de bande dessinée montée avec Marc Simonetti, l'illustrateur des romans. Il s'agissait de raconter ce qui s'était passé cinq ans auparavant. Pour diverses raisons, celui-ci n'a pas abouti, mais nous en reparlons de temps en temps.

La vengeance est l'un des thèmes centraux de « Cœur de Jade ». Vous auriez simplement pu faire d'elle une justicière mais vous avez choisi de lui attribuer cette petite zone d'ombre. Pourquoi ?

Il y avait deux choses que j'avais envie d'éviter dans ce roman. Le récit initiatique d'un personnage élu et appelé à « sauver le monde », et un héros sans reproche. Pour le premier thème, certes, Cœur de Jade porte la marque, mais cela correspond plus à un fardeau et de toute façon, elle ne sait pas encore vraiment ce que cela implique. On ne la voit pas grandir. Dès le départ, elle est ce qu'elle est. Froide, puissante et terrible car elle a accepté ce poids pour atteindre ses objectifs aussi sinistres soient-ils. Cœur de Jade n'est pas un héros au sens classique du terme, Xian s'approcherait plus de cette définition. Son image paraît sans faille, mais cette part d'ombre la rend un peu plus humaine... ou au contraire, l'éloigne encore plus de l'humanité. Pour la vengeance, elle est capable du pire, et elle accepte cela. Du moins elle essaie. Sous un aspect lisse et monolithique, je crois que Cœur de Jade est bien plus complexe grâce à cet aspect sinistre de sa personnalité. Le deuxième tome explore d'ailleurs un peu plus ce lien avec le dragon et pose la question du choix et de l'acceptation de ce pacte initial.

Que pensez-vous de l'étiquette « pour ados » que l'on a collée sur votre trilogie ?

Dès le départ, j'avais envisagé que le récit puisse plaire à un public assez large, joueurs de jeux de rôles ou non, amateurs de fantasy, de la culture chinoise ou de l'histoire de ce pays. Je pense que la trilogie est abordable par un lectorat adolescent. Une première lecture offre un récit que j'espère dépaysant et entraînant, un bon roman d'aventure. D'un autre côté, je reste persuadé que l'histoire possède une certaine profondeur et plaira également à un public plus mature et à tous ceux qui aiment suivre des intrigues complexes. Je souhaite que de nombreuses personnes passent un bon moment avec ce livre.



Pensez-vous donner une suite à « Cœur de Jade » ou écrire une nouvelle histoire se déroulant à l'époque de la Chine Antique ?

Actuellement, j'explore d'autres univers, d'autres périodes. Cœur de Jade représente pour moi la concrétisation de quatre ans de travail sur la Chine des Royaumes combattants. Il demeure peu probable d'aborder à nouveau ce cadre avec de nouveaux personnages. Quant à donner une suite à cette trilogie... Et bien, les personnes qui ont déjà lu le troisième tome me demandent souvent ce qu'il se passe ensuite. Ensuite ? J'ai bien une idée, un synopsis détaillé et un plan complet pour une nouvelle aventure, cinq ans après la fin de la trilogie. Mais ce n'est pour le moment qu'un simple canevas, qui ne demande qu'à être rédigé certes, mais rien de plus qu'un vague projet; Si les conjonctures sont bonnes, pourquoi pas...

Pourriez-vous nous parler de votre collaboration avec les magazines Casus Belli et Black Box et de votre travail avec les Éditions 7ème Cercle pour les jeux de rôle Qin, Yggdrasill et Kuro?

En traînant dans le milieu depuis quelques années, cela permet des rencontres souvent enrichissantes. J'ai pu ainsi publier des scénarios dans ces magazines, dont une aventure (et une aide de jeu) pour le dernier Casus Belli en date. Un magazine de JDR auquel je suis particulièrement attaché et j'en profite pur saluer l'équipe derrière sa renaissance.

Avec le 7°Cercle, je travaille surtout au niveau créatif. Pour ces trois jeux, nous avons mis au point avec Florrent un système de règle dédié. L'élaboration des univers se fait plus souvent avec Neko, mais également avec Willy « Brain.Salad » Favre et Jérôme « Jee » Huguenin, et d'autres occasionnellement (en particuliers Jérôme « Brand » Larré dont je conseille la lecture du dernier jeu : Tenga). Ce travail d'équipe est passionnant, avec des gens qui apportent beaucoup à chaque fois, créant une émulation enthousiasmante dans chaque projet. L'écriture d'un roman est quelque chose d'assez solitaire, une sorte de voyage intérieur avant de faire surgir le récit en pleine lumière. Une démarche que j'aime beaucoup, mais j'apprécie tout autant de me retrouver en équipe pour finaliser un jeu. Cet aspect, relationnel et convivial, définit plutôt bien le jeu de rôle, non? Sinon, comme de bien entendu, je m'occupe pas mal d'écrire les scénarios pour nos jeux, au point d'en avoir fait une sorte de spécialité (toujours l'envie de raconter des histoires, en somme). Par exemple, Neko m'a confié la responsabilité de l'ambitieuse campagne d'Yggdrasill. Un vrai plaisir !

Quels sont vos projets professionnels à présent ?

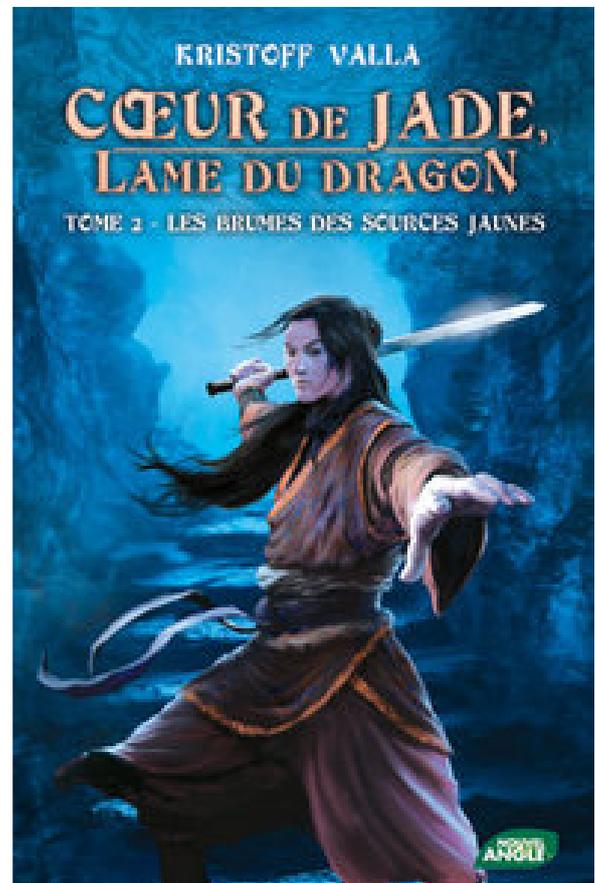
Et bien justement, la campagne d'Yggdrasill ainsi que le prochain supplément qui devrait sortir en avril : Uppsala. Il sera consacré à la cité mythique, capitale de la Suède du 5° siècle et lieu légendaire et mystérieux. Ensuite, il y a d'autres projets au sein du 7°Cercle, de nouveaux jeux, des suppléments pour les gammes existantes... Tout se met en place à son rythme.

D'un point de vue plus personnel, un roman fantastique contemporain est en train de se finaliser. Sans toutefois révolutionner

le genre, j'y explore le mythe des vampires avec une vision personnelle qui pourra tout de même surprendre. Il s'agit du premier tome d'une trilogie qui devrait paraître fin 2011 et courant 2012. J'ai entamé également la rédaction d'un roman de science-fiction introduisant des références évidentes et appuyées au maître de Providence. A la fois un hommage à H.P. Lovecraft, et un véritable jeu d'écriture pour moi. Lorsque je trouve le temps, je me replonge dans un univers de fantasy assez sombre sur lequel je travaille depuis deux ans, au point d'avoir rédigé une encyclopédie assez conséquente de l'univers. Je ne sais pas encore ce que cela va donner, mais j'aime bien m'y évader à l'occasion.

Enfin, quelques nouvelles ici et là, d'autres idées qui donnent lieu à des ébauches plus ou moins avancées et, parce que je ne peux m'en passer, des projets de jeux de rôle bien sûr...

Mais tout cela prend son temps, comme j'aime à le dire, j'écris vite, mais je corrige longtemps.



Pour conclure, pourriez-vous répondre à ce questionnaire de Proust de façon succincte ?

Oups ! Exercice difficile. Allons-y...

- Votre principale qualité ?

Demandez aux gens autour de moi, cela sera plus pertinent j'imagine. Sinon, je dirai la tolérance pour la différence.

- Votre principal défaut ?

Alors, là, la liste peut être longue... Sans doute l'impatience face à un projet clair dans ma tête et que je voudrais voir achevé.

- Ce que vous appréciez le plus chez vos amis ?

Simplement leur présence, dans les bons et les mauvais moments. Toujours.

- Votre occupation préférée ?

Je suis un gros lecteur, on me voit rarement sans un livre avec moi.

- Votre idée du bonheur ?

A ce moment, je regarde autour de moi, et ça y ressemble pas mal.

- Votre idée du malheur ?

Ne pas être soi, ou ne pas pouvoir l'être.

- Si vous n'étiez pas Kristoff Valla, qui désireriez-vous être ?

Personne d'autre au quotidien, je suppose. Ensuite, dans un instant donné, qui aurai-je aimé être ? Peut-être Neil Armstrong posant le pied sur la Lune.

- Où aimeriez-vous vivre ?

J'aime bien mon environnement actuel, mais il y a deux endroits où je me sens très bien : Huelgoat en Bretagne et Kyôto parce

que j'adore cette ville.

- Vos auteurs favoris ?

Sans hésiter Frank Herbert dont j'apprécie l'œuvre dans son intégralité. Le cycle de Dune est incontournable. Un chef d'œuvre. Mais, si vous ne connaissez pas, essayez « l'étoile et le fouet ». Un texte sur la communication avec différents niveaux de lecture. Extraordinaire.

Je relis rarement un livre, hormis Herbert donc, et le Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien. Sinon, j'apprécie Raoul Cauvin, Fritz Leiber, H.P. Lovecraft dont je parlais plus haut et je lis avec plaisir Shakespeare. Il faut également lire Robert Howard dont les récits sont bien plus riches que le laisse supposer l'image simpliste de Conan. Mais je suis toujours à la recherche de nouvelles découvertes.

- Votre roman préféré ?

Bien évidemment le cycle de Dune. L'ensemble des livres tant ils forment un tout.

- Vos héros préférés dans la fiction (littérature, ciné, BD...) ?

Il est une série que je suis depuis des années, en BD. Kogaratsu de Bosse et Michetz. J'aime beaucoup ce personnage de rônin et son évolution au fil des albums. Je suis un grand fan de Conan également, sous la plume de Howard, mais aussi sous le crayon de John Buscema. Batman également, dans ses incarnations les plus noires.

- Vos héroïnes préférées dans la fiction (littérature, ciné, BD...) ?

Alia des couteaux dans le cycle de Dune et son destin tragique.

- Votre jeu de rôle préféré ?

Holà ! Aucune idée. Je joue depuis 1983 et j'ai pu tester beaucoup de jeux. Il y en a plein que j'apprécie beaucoup. Impossible d'en sortir un du lot. J'adore jouer à Qin et

Yggdrasill par exemple, car ils correspondent assez à ce que je recherche dans un jeu (forcément). Mais nous nous amusons souvent avec Hawkmoon, Cthulhu, Maléfices, Runequest et tant d'autres. Mes amis et moi sommes des joueurs éclectiques et curieux. Et il y en a tant que j'aimerais tester.

- Votre chanson favorite ?

En musique aussi, j'ai des goûts très éclectiques. J'écoute cependant souvent « Grendel » de Marillion.

- Le film que vous appréciez le plus ?

Encore une fois, comment en sortir un ? Pour répondre à la question et jouer le jeu, disons « Ran » de Kurosawa Akira.

- Vos héros dans l'Histoire ?

Je suis très attiré par le personnage d'Hannibal Barca et la légende qui s'attache à ses exploits. Je lis beaucoup d'essais historiques, en particulier sur l'empire de Napoléon Bonaparte. Mais toutes les périodes m'intéressent.

- Vos héroïnes dans l'Histoire ?

Les grandes reines d'Egypte (Nefertiti, Hatshepsout, Cléopâtre) sont assez fascinantes, mais surtout, toutes les anonymes qui ont eu le courage, la force et la volonté de faire ce qui était nécessaire dans les moments les plus noirs de l'histoire.

- Ce que vous détestez par-dessus tout ?

Les hypocrites et les gens qui se permettent de mépriser les autres à cause de leurs différences.

- Quel est le don surnaturel que vous aimeriez avoir ?

Ne pas avoir besoin de dormir...

- Comment aimeriez-vous finir votre

vie ?

Dans très longtemps. En contemplant un lever de soleil sur les Monts d'Arrée.

- Quel est votre état d'esprit actuel ?

Laborieux. Beaucoup de travail et de projets en cours, et le besoin de prendre un peu de recul pour profiter aussi des instants présents. Rien d'insurmontable.

- Quelles sont les fautes qui vous inspirent le plus d'indulgence ?

Mentir par omission, sans doute. Avoir agi dans l'urgence, pour se rendre compte après coup que l'on a pris la mauvaise décision.

- Le juron que vous lancez le plus souvent ?

Punaise ! (oui, on fait plus attention avec des enfants)

- Votre mot favori ?

Incertitude. Il ouvre plein de possibilités.

- Quelle est votre devise ou votre citation préférée ?

Mon père m'a dit une fois cette phrase : « Avant de devenir quelqu'un, il faut d'abord essayer d'être quelqu'un de bien. »

Merci d'avoir pris le temps de répondre à ces questions, bonne fin de journée et bon courage dans vos projets !

Merci beaucoup et à bientôt.

Kenavo kristoff valla

Interview réalisée par Aramis pour le blog ASCADYS

<http://www.ascadys.net>

ROMAN : CŒUR DE JADE, LAME DU DRAGON

Tome 1 : Le secret des masques



Je vais commencer par une précision : la Chine antique ne m'avait jusque là jamais vraiment attiré. Certes, j'avais vu « Tigre et Dragon » comme beaucoup, « Hero » également, et c'était agréable à regarder mais lire un roman consacré à cet univers était loin d'être l'une de mes priorités. Jusqu'à ce jour où j'eus l'opportunité de le faire... J'avais entre les mains le premier tome de « Cœur de Jade, Lame du Dragon », la trilogie de Kristoff Valla, écrivain passionné d'Histoire, auteur de scénarii de jeux de rôle (Qin, Yggdrasil et d'autres pour Casus Belli, Black Box...) et professeur d'Arts Martiaux. Ce roman paru aux Editions Nouvel Angle dans la Collection Matagot (vous savez, l'éditeur de jeux de rôle qui a publié un certain « Te Deum pour un massacre » ainsi que « Metal Adventures » !) allait me faire franchir pour la première fois

les portes de l'Asie, d'une manière littéraire...

Parlons tout d'abord de ma première impression. Elle fut extrêmement positive ! La couverture de Marc Simonetti, illustrateur de talent (faut-il le préciser ?), attire tout de suite l'œil, elle est somptueuse. Le papier est de bonne qualité et la maquette du roman est très bien réalisée, aérée comme il se doit pour rendre la lecture agréable. En fin d'ouvrage, un « carnet de voyage » constitué d'illustrations et d'annexes (on y trouve, entre autres, un lexique très utile pour comprendre certains termes, surtout lorsque l'on n'est pas familiarisé avec le monde chinois, la liste des personnages importants de la trilogie, une carte qui nous permet de situer les Sept Royaumes Combattants formant le Zhongguo (« Pays en guerre »), cadre historique du roman, ainsi que leur Histoire, des précisions sur les heures et le temps, sur le panthéon de la Chine de l'époque et le cinéma d'arts martiaux traditionnel, le wu xia pian) permet de s'immerger dans l'histoire et de ne pas s'y perdre. Cette partie du roman est très bien documentée. De plus, le prix de ce roman broché n'est que de 15 €. Bref, un sans faute pour l'instant.

Passons à l'intrigue à présent. Basée sur l'univers du jeu de rôle Qin, celle-ci se déroule il y a plus de 2200 ans, à l'époque des Royaumes Combattants, alors que Ying Zheng, monarque du Qin, n'est pas encore devenu le grand empereur réunificateur des divers territoires du Zhongguo, celui que l'Histoire retiendra sous le nom de Qin Shin Huang Di.

L'histoire débute « in medias res », au cours de la poursuite de Su Yi par les soldats de Poing de Bronze, un mercenaire sanguinaire à la solde du roi de Zhao. En effet, Su Yi, qui vient

d'assister, dans son village natal, au massacre de sa famille, a réussi à s'échapper. Le dragon Dao Long lui viendra en aide et la jeune fille et lui s'allieront. Celle-ci deviendra Cœur de Jade, porteuse d'une marque sacrée et chasseuse de primes qui écumerà les Royaumes Combattants en tentant d'assouvir ses désirs de vengeance. Accompagnée de l'exorciste Trois vérités et du guerrier Xian, elle devra bientôt faire face à un danger redoutable menaçant les Royaumes Combattants, la Secte des Masques...

L'écriture est fluide, l'histoire se lit toute seule sans qu'on ait besoin de se forcer et les 300 pages du roman sont avalées très rapidement. L'inspiration que le film « Hero » de Zhang Yimou a fournie à Kristoff Valla se ressent tout au long du livre. L'intrigue n'est pas simpliste et la psychologie des personnages est assez fouillée. On lit le livre, le cœur battant au rythme des rebondissements et des aventures de Cœur de Jade, cette jeune fille que la tragédie et la vengeance ont transformée en justicière vengeresse et implacable. On tremble pour elle au fil des pages et l'on se demande si sa soif de vengeance ne va pas l'engloutir dans une ronde de violence sans fin, un gouffre mortel d'où elle pourrait très bien ne jamais s'échapper. Mélange d'aventures fantastiques, de passion et de combats épiques, on ne repose ce livre qu'après avoir l'avoir terminé, avide de connaître la suite. D'autre part, ce roman « classifié ados » convient parfaitement aux adultes également, tout comme la trilogie « À la croisée des mondes » de Philip Pullman, dans un tout autre registre. On lui souhaite d'ailleurs d'obtenir le même succès que cette dernière !

Pour conclure, je dirais que

ce fut une agréable surprise pour moi. Un univers que je ne connaissais que de très loin s'est ouvert à moi grâce à ce roman qui m'a donné envie d'aller plus avant dans la connaissance de l'Asie en général et de la Chine en particulier. Je le conseille par conséquent à tous, amateurs ou non de cette région du monde et de cette époque. Bravo et merci à Kristoff Valla de m'avoir ouvert les portes de l'Orient ! Voilà un auteur que je suivrai de près à présent...

Tome 2 : Les brumes des Sources jaunes



Comme je l'ai dit dans ma critique du premier tome de « Cœur de Jade », les romans dont l'intrigue se déroule en Asie ne m'avaient jamais attiré... jusqu'à ce jour où j'eus la possibilité de lire "Le secret des masques", grâce à Mathilde et aux Editions Matagot / Nouvel Angle qui me permettent aujourd'hui de découvrir de nouvelles contrées et je les en remercie.

Le tome 1, « Le secret des Masques » m'avait ravi et convaincu d'en lire la suite,

« Les brumes des sources jaunes » dont voici la présentation faite par l'éditeur en quatrième de couverture :

Il y a plus de 2 200 ans, en Chine... Tandis que les royaumes se déchirent, Cœur de Jade, Xian, Trois Vérités et l'impétueuse Lune de Sang luttent contre la secte des Masques. Pour empêcher la résurgence du démon Shiryu, ils doivent aller là où aucun vivant n'est autorisé à pénétrer. Ils doivent traverser les royaumes des morts, affronter les périls des Sources jaunes... et espérer en réchapper.

Justement, la couverture, parlons-en : elle est très belle, réalisée encore une fois par Marc Simonetti. Le roman (432 pages) est toujours aussi bien maqueté. Un dossier constitué de nouvelles illustrations et d'annexes clôt le livre. Vous y trouverez entre autres un lexique et un index des principaux personnages qui vous permettront de vous y retrouver au milieu de tous ces mots chinois et cette multitude de personnages dont la liste a ici augmenté. Différentes autres informations et divers nouveaux textes complètent ce dossier. Bref, le tome 2 est aussi bien présenté que le premier et laisse une impression de qualité qui met en confiance le lecteur sur le point d'entamer la lecture du roman.

Nous voici donc replongés dans les Royaumes Combattants où la menace de la Secte des Masques se fait de plus en plus grande. Le prologue nous en apprend plus sur la vie de Xian, en l'occurrence sur sa jeunesse, ce qui apporte un peu plus de profondeur à ce personnage. Par contre, les personnages principaux, à mon goût, ne sont pas assez présents dans le roman, les personnages secondaires occupant souvent le

devant de la scène à leur place. D'autre part, les séquences narratives sont très nombreuses, plus que dans le tome 1, et cela casse un peu le rythme du roman mais je ne m'en plains pas, les détails et descriptions étant souvent très travaillés et riches d'enseignements. La visite des Enfers (= les Sources jaunes, au nombre de dix), notamment, nous livre pas mal d'éléments explicatifs au sujets de la Mort en Chine.

L'émotion est plus présente ici que dans le premier tome, Cœur de Jade s'y révèle moins froide dans ses sentiments. La minutie des descriptions guerrières est, en outre, toujours aussi efficace, on s'y croirait !

Kristoff Valla a fait un travail de recherche considérable, on s'en aperçoit à la lecture de « Cœur de Jade » et parvient à nous transmettre sa passion pour cette partie du monde, alors je lui dis : mission réussie !

Pour conclure, je dirais que « Les Brumes des Sources Jaunes » est plus sombre que son prédécesseur, plus lent par endroits mais aussi plus fouillé. Un tome de transition par excellence qui nous laisse à penser que le dénouement sera explosif et surprenant !

L'auteur nous offre encore une fois un dépaysement total, un voyage sensationnel par-delà les Portes de la Chine ! Vivement la suite, « L'éclipse des Neuf Lunes », que nous devons malheureusement attendre jusqu'au mois de mai !

•Aramis

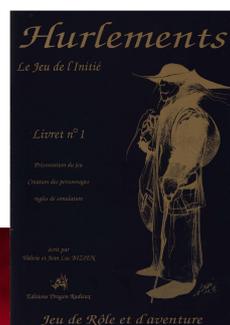
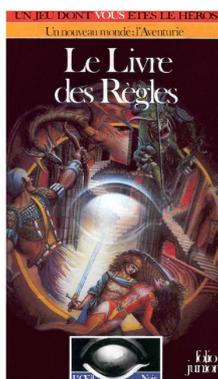
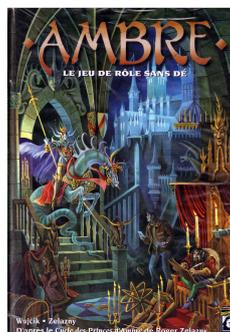
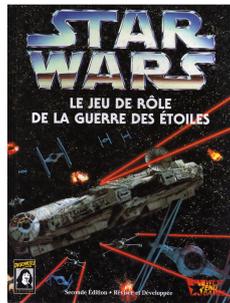
JEUX DE RÔLE OLD SCHOOL MAIS OÙ SONT-ILS PASSÉS ?

La situation aujourd'hui

Les vieux rôlistes s'en souviennent, ils en rêvent parfois de ces jeux qu'ils pratiquaient quand ils étaient ados, il y a 20 ou 25 ans. Des jeux dont on ne parle pratiquement plus aujourd'hui... Mais pour quelle obscure raison ? Leur univers était pourtant propice au dépaysement, on passait du sacré bon temps à y jouer ! Ah, JRTM, Star Wars et l'OEil Noir ! Mais où avez-vous disparu ???

Tous ces jeux sont trouvables, bien sûr, soit dans le commerce car ils ont été réédités (dans ce cas, un système de jeu remanié prend souvent la place de l'ancien), soit en occasion. Là n'est donc pas vraiment le problème. Celui-ci réside dans le fait que ces jeux ne sont plus « visibles » aujourd'hui. En effet, on ne trouve que très peu de choses sur le net à leur sujet. Seuls des sites ou des forums qui leur sont dédiés (et il y en a peu !), animés par des fans, aident à maintenir un peu vivace la flamme du souvenir que l'on a de ces jeux. Également, des sites comme le Guide du Rôliste Galactique (GROG), l'Encyclopédie du Jeu de Rôle, en font encore mention.

Mais vous ne trouverez que très rarement des exemplaires d'un jeu comme Rêve de Dragon dans votre magasin préféré. À présent, on ne parle que de la Brigade Chimérique, de Tenga, Trinités, Pathfinder, pour ne citer qu'eux. Bien sûr, il faut ravalier la façade de certains jeux qui vieillissent mal, un coup de belle mise en page et un petit rafraîchissement du système de jeu devraient suffire mais non, ils disparaissent tout simplement de la vie active ludique!



Les causes

Pourquoi le changement est-il aussi radical ? Plusieurs réponses à cela, dont les deux principales sont liées à la crise économique dans le secteur ludique rôliste et à la cabale médiatique dont ce dernier a été victime au cours des années 90.

- Tout d'abord, la fin de ces années 90 a vu pas mal d'éditeurs mettre la clé sous la porte et les licences n'ont pas été reprises. Ensuite, peu à peu, les joueurs se sont faits de moins en moins nombreux et ces jeux sont tombés dans l'oubli tandis que d'autres prenaient leur place.

- Ensuite, d'autres sociétés ont été rachetées par de grands groupes et les anciennes gammes de jeux ont alors souvent disparu des catalogues car ils voulaient du sang neuf, soi-disant remède à la crise, au mépris des milliers de joueurs et acheteurs potentiels de ces jeux dont il est question.

Quels sont les jeux qui nous manquent de nos jours ?

On peut à nouveau citer JRTM, l'OEil Noir, Star Wars, Rêve de Dragon, Empire Galactique, mais également Pendragon, Ars Magica, Ambre, GURPS, HârnMaster, D&D 1ère version - la fameuse boîte rouge (eh oui !), Hurlements, James Bond 007, Maléfices, In Nomine Satanis / Magna Veritas...

Que faire pour ressusciter ces jeux ?

Aujourd'hui, certains jeux comme l'Empire Galactique, un Grand Ancien

des jeux de rôle français, ont la chance d'avoir une communauté de fans active et efficace. Grâce à elle, ce jeu a survécu jusqu'à maintenant et on reparle à nouveau de lui. Nephilim également, a sa troupe d'inconditionnels : les héritiers de Babel, par exemple, viennent de sortir un nouveau numéro de leur fanzine consacré à ce jeu, Vision Ka 9. Il faudrait donc beaucoup d'initiatives de ce genre pour voir revenir à la surface du monde ludique tous ces jeux qu'on regrette mais c'est sans doute utopique...

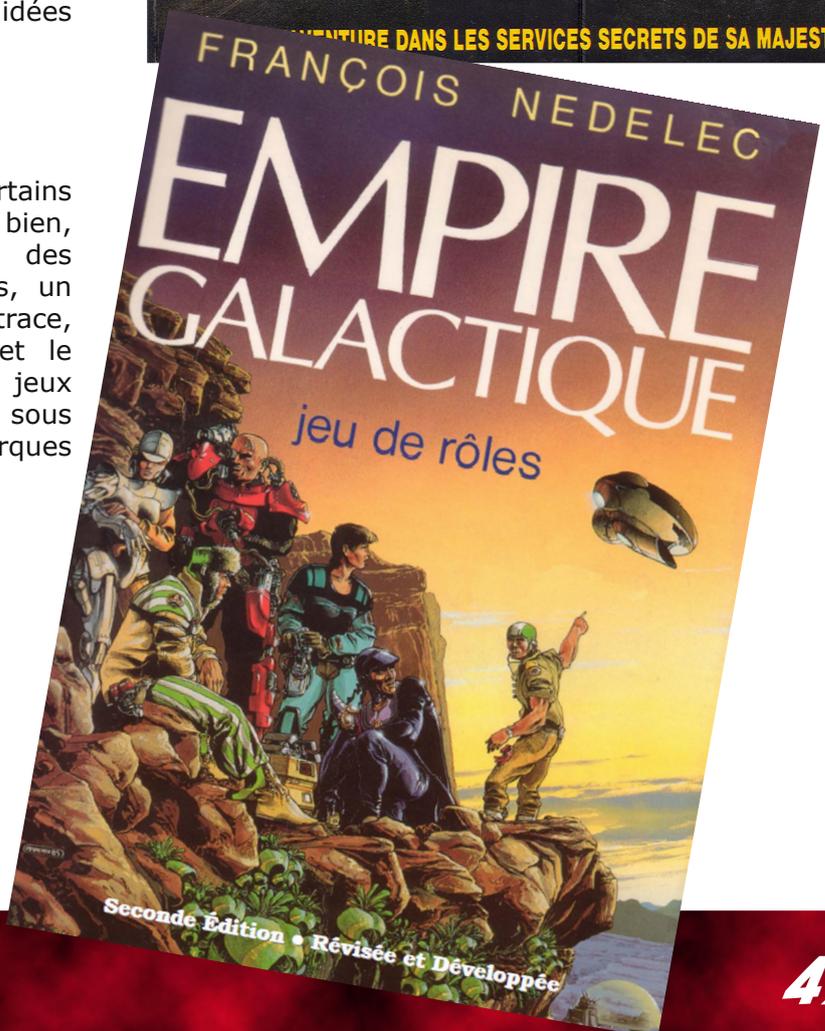
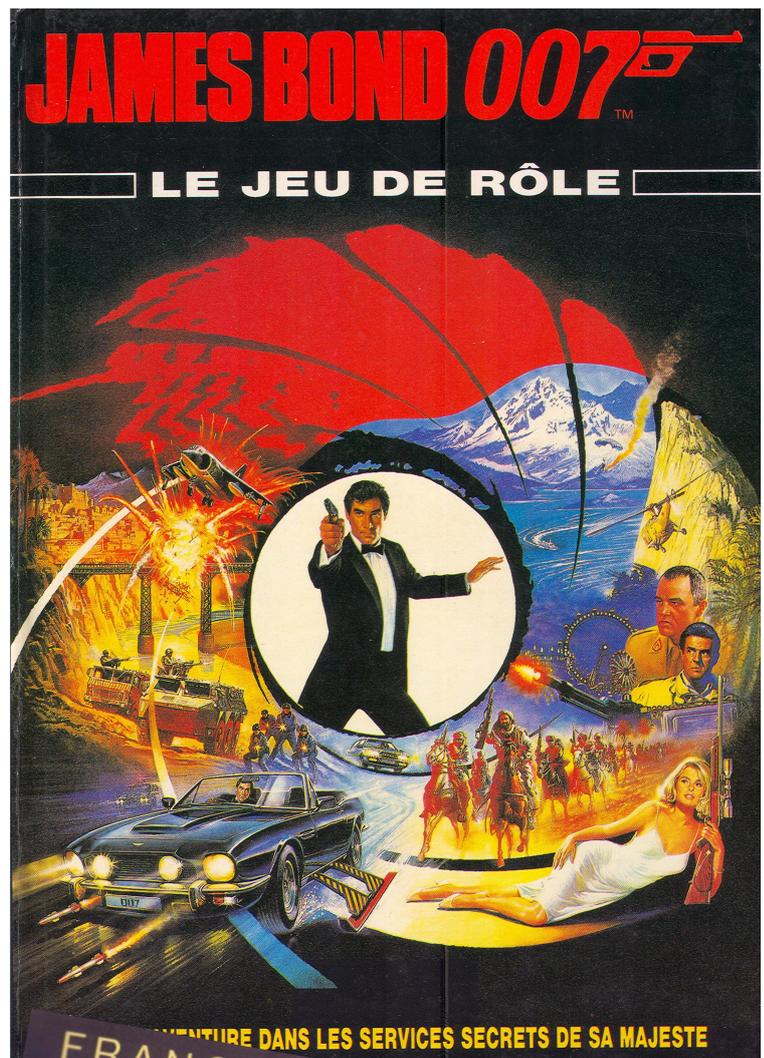
Une autre solution, bien sûr, ce serait que les éditeurs republient ces jeux et fassent une promotion digne de ce nom. Mais aujourd'hui, peut-être plus que jamais, les nouveaux jeux sont tellement nombreux et, bien souvent, de grande qualité qu'il semble ne pas, ou presque pas, y avoir de place pour ces jeux que la nostalgie rappelle à notre bon souvenir.

Enfin, il existe des opérations comme le concours « Vieux pots, nouvelles soupes », lancé par le site narrativiste.eu. Celui-ci consiste à ressusciter les classiques du Jeu de Rôle français en y insufflant les idées novatrices du Jeu Narratif.

Immortel n'est pas qui veut...

Alors, pour conclure, que dire ? Certains jeux sont-ils voués à disparaître ? Eh bien, oui ! Jusqu'à ce qu'un archéologue des mondes ludiques et des temps futurs, un chasseur de légendes, en retrouve la trace, le traduise dans la langue d'alors et le propulse dans l'arène éternelle des jeux indémodables. Telle est leur destinée, sous l'œil impassible et millénaire des Parques antiques.

Aramis pour le blog ASCADYS
<http://www.ascadys.net>



INTERVIEW : WWW.NATALYM.COM



Natalym

Il fut une époque où [www.scriipt.com] était encore exclusivement consacré à la littérature de fiction et au fantastique. Et c'est aussi à cette époque que nous sommes tombé sur le site de Natalym.

Son site était tout à fait conforme à l'idée que nous nous faisons du fantastique et en peu de temps il était devenu un excellent point de départ pour la découverte du web gothique.

Nous n'avons pas oublié Natalym, et nous souhaitons vous la faire mieux connaître, ainsi que son site : www.natalym.com.

Natalym s'est gentiment pliée à l'exercice de l'interview, et pour une fois c'est elle l'interviewée.

SCRiiIPT : Dans ta bio sur ton site web, tu dis avoir ressenti assez tôt que tu incarnais "une aventurière de l'étrange". Est-ce que tu peux nous en dire plus, et quelles sont ces "enrichissantes lectures" ?

Natalym : Pour "l'aventurière de l'étrange", ne surtout pas s'attendre bien entendu à une Indiana Jones parcourant le monde en quête de maisons hantées voire même férue de chasses aux fantômes ! :-) Oui, en relisant cette phrase, j'ai conscience que cela puisse prêter à confusion. Etant fille unique et souvent solitaire, je me suis surtout plongée très tôt en effet au coeur de passionnantes lectures liées au surnaturel et au fantastique, mais pas seulement d'ailleurs, qui m'ont embarquée loin de ma condition. Ces aventures ont donc bien eu cours par l'imaginaire, par la voie de l'esprit. Parmi mes lectures enrichissantes, je citerai Stephen King, Clive Barker, Edgar Allan Poe, Ray Bradbury pour mon approche SF, James Herbert, Tim Powers, André Dhôtel, Stefan

Zweig, Charles Baudelaire, Sire Arthur Conan Doyle... Sinon, en anecdote, j'adorais aussi, adolescente, me plonger dans des productions "savoureuses" Gore de "Fleuve Noir" qui ne franchissaient jamais le seuil de la grande surface, ma mère ne m'aurait jamais acheté de tels livres horribles, alors je me vengeais en les dévorant dans les rayons du supermarché en l'attendant. :-)

SCRiiIPT : Comment décrirais-tu ton style d'écriture ?

Natalym : C'est à mon sens très difficile d'avoir un regard objectif sur son propre style, entre autres, même d'ailleurs de prétendre en avoir un ! Déjà, j'ai tendance à appeler mon écriture "écriture instinctive", pour ne pas dire automatique, dans les meilleurs moments inspirateurs, évidemment ! :-) A mon avis, seul les lecteurs peuvent avoir ce regard sur le style d'un auteur avec lequel ils accrochent.

SCRiiIPT : Qu'est-ce qui te plait le plus ?
Poésie, nouvelle, chroniques littéraires ou
interviews ?

Natalym : Ah, voilà qui est difficile à
déterminer... J'ai pris et je prends un grand
plaisir lors de chaque catégorie citée je dois
dire. J'ai débuté par la poésie puis mon
parcours s'est agrémenté, au feeling, de
textes plus longs. Ma passion pour la
littérature m'a portée vers d'autres plumes
et j'ai toujours grand plaisir aussi à
chroniquer et/ou interviewer mes trouvailles
littéraires. Malgré les différences entre ces
genres rédactionnels ou écrivains, la passion
reste à mon avis cruciale lorsque nous
optons pour cette voie qu'est l'écriture. J'ai
cependant, au gré du temps, fait des
infidélités au genre poétique, mais rien
n'exclut bien sûr un retour vers ces
premières amours, un jour, ou peut-être une
nuit... ;-)

SCRiiIPT : Ce qui plait n'étant pas toujours
ce qui est le plus facile, avec quoi te sens-tu
plus à l'aise ?

Natalym : Pour l'instant, je n'ai pas encore
totalement sauté le pas de
l'accomplissement romanesque. Oui, j'ai à
mon grand regret encore des projets de
romans qui sont en friche. Pas question de
les abandonner pour autant, bien entendu,
mais pour l'heure, la vie et le feeling, encore
lui, m'ont surtout propulsée tout
naturellement vers le genre novelliste.
Pourtant j'affectionne autant la lecture de
romans que de nouvelles !

SCRiiIPT : Comment écris-tu ? Est-ce qu'il te
faut un moment particulier, un endroit, une
ambiance spécifique ?

Natalym : Ah, il me faut, hélas,
énormément de calme, chose très ardue
voire pratiquement impossible à obtenir
dans mon lieu d'habitation actuel. J'admire
les auteurs qui disent pouvoir écrire dans un
bar bruyant ! Donc comme ambiance
spécifique, c'est en général pour ma part en
musique, majoritairement en écoutant de
l'EBM sur la radio Winamp, ou je me
branche parfois sur du plus New Age, sur
des musiques de films qui m'inspirent bien
aussi, ça dépend de l'humeur du moment.
Pour le moment particulier, j'ai noté chez
mon inspiration une nette préférence pour le
soir voire la nuit. Logique sans doute, par la
force des choses, étant donné le brouhaha
de la journée. Je dirai que j'ai toujours eu
l'âme bestiole nocturne. Aventurière de
l'étrange, bestiole nocturne, tout un
programme ! :-)

SCRiiIPT : Poésie, nouvelles, articles. Ta
production écrite s'étoffe de plus en plus, tu
espères vivre de ta plume, est-ce que cela
veut dire qu'il y a des projets en cours ?
Nouvelles, recueils de poésies ? Roman peut-
être ?

Natalym : Oui, bien sûr que je caresse
l'espoir fou, comme de nombreux auteurs et
écrivains, de pouvoir en effet vivre de ma
plume un jour ! ;-)

Et oui, il y a des projets
en cours, hormis la partie rédactionnelle.
Notamment un ouvrage pratique dédié à la
numérologie animale, une autre passion de
toujours. Je suis en train de le peaufiner en
vue de le proposer à l'édition. A côté de ce
projet, il y a ma novella fantastico-

surnaturelle qui est en cours de correction chez ma douce, qui joue le rôle de ma première lectrice idéale et de ma correctrice non moins idéale. Le projet a été suspendu pour diverses raisons personnelles mais je compte également le publier voire l'auto-publier un jour, bien sûr. La Novella étant un roman court, il sera sûrement le premier texte à me faire sauter le fameux pas dont je faisais allusion plus haut ! :-)

Puis côté poésie, j'ai compilé une sélection pour concocter un recueil aussi en "orbite" de publication.

Et j'ai deux textes courts (poésie) qui sont prévus pour "La Salamandre" N°15 (sortie prévue en Mai 2011), une nouvelle qui est réservée pour le prochain livre de mon ami Marc-Louis Questin (de la Salamandre) dédié à la magie du chaos (Les Magiciens du Chaos) qui paraîtra chez l'éditeur Camion Noir durant l'automne ou l'hiver 2011-2012. Puis est prévue également la sortie de deux nouvelles publiées dans un autre ouvrage de Marc-Louis Questin, consacré cette fois aux vampires, fantômes, démons et loups-garous (Enquête sur les vampires, fantômes, démons et loups-garous, illustré par Séverine Pineaud). Publié aux éditions Trajectoire, cet ouvrage sera disponible en librairie dès le 23 Mai 2011.

SCRiiIPT : L'entretien touchant à sa fin, j'aimerais te demander quelques conseils de lecture. Dans toute cette production de littérature fantastique actuelle, il doit bien y avoir quelques futurs incontournables ?

Natalym : Parmi mes nombreux coups de cœur officiant au cœur de la scène littéraire imaginaire et fantastique, il me vient évidemment l'une des références à mes yeux et ceux d'une foule de fans depuis des lunes, le grand Stephen King. J'aime aussi énormément la plume de Sire Cédric, de Clive Barker, d'Edouard Brasey, de Serge Brussolo, de Bernard Werber, d'Anne Rice, de Poppy Z. Brite...

SCRiiIPT : Merci d'avoir répondu à nos questions, et je te laisse le mot (ou la phrase) de la fin :

Natalym : Hey, merci encore à toi pour cet entretien auquel j'ai pris plaisir à répondre. ;-) Et pour la phrase de fin, j'ai fait mienne la citation de Jean Cocteau qui me redonne le moral en cas de sombres doutes sur mon cheminement de plume : "Ce que le public te reproche, cultive-le, c'est toi !" Je trouve qu'elle peut être vivement ressentie aussi par de nombreuses âmes d'artistes en quête de lumière... ;-)

La Salamandre est une revue trimestrielle spécialisée dans la littérature gothique actuelle et passée.

Pour commander un ou plusieurs exemplaires (5 euros + 2 euros de frais d'envoi). Abonnement 1 an : 20 euros pour 4 numéros (de 80 pages) accompagnés de 4 CD.

Illustrateurs, illustratrices, écrivains, poètes, nouvellistes... faites-vous publier en contactant et en envoyant vos textes, photos, illustrations à :

ml.mandrake@yahoo.fr

Marc-Louis Questin, Editions Eleusis — 86, bis rue Riquet, 75018 Paris

La Salamandre organise également des cénacles au : Café François Coppée, 1, bd Montparnasse, Métro Duroc.

La Salamandre voit le jour en 2003 à l'initiative de Marc-Louis Questin, poète, écrivain, occultiste et conférencier, également fondateur de la revue culte Bunker (consultez le lien : <http://blockhaus.editions.free.fr/>) dans les années 70-80'.

La Salamandre publie chaque trimestre articles, nouvelles, poèmes, contes, entretiens, chroniques dans ses domaines de prédilection : le fantastique, le paganisme, la magie, le gothique, les mythes et légendes... Chaque numéro est accompagné d'un CD...



Bulles et Onomatopées est une plateforme de partage de lecture de Bandes-dessinées de tout horizon, utilisant un système de blog pour des raisons de simplicité de publication. Au-delà de l'aspect personnel qu'un blog propose habituellement, vous trouverez des chroniques de BD/Comics/Mangas, un peu de news (mais pas trop), des comptes-rendus de festivals/dédicaces/expo, des interviews d'auteurs, quelques réflexions sur le monde de la BD, ainsi que des guides de lecture et différents dossiers thématiques.

Et c'est sur : <http://bulles-et-onomatopees.blogspot.com>

A Scriipt, nous aimons beaucoup, et c'est donc tout naturellement que nous sommes allés interviewer Ginie, éditrice et rédactrice de B&O.

Bulles et Onomatopées

HOME FRANCO-BELGE COMICS MANGAS DOSSIERS/GUIDES LEXIQUE INDEX
RÉDACTION

Dernières chroniques :

VAMPIRES DEADPOOL N... L'Uchronie[s] Z 4

[Toutes les chroniques](#)

16.3.11

LES AUTEURS DE BD SE MOBILISENT POUR LE JAPON

Plusieurs initiatives ont été mises en œuvre pour venir en aide au Japon suite aux terribles événements qui viennent de toucher le pays. Des auteurs ont également manifesté leur soutien au travers d'illustrations publiées sur internet.

Tsunami : des images pour le Japon

Présentation du projet :

"Le projet Tsunami a été initié d'un mouvement commun et simultané, sur les réseaux sociaux et les communautés, à l'initiative de Jean-David Morvan, Sylvain Runberg, Aurélie Neyret, Kness & Made ainsi que toute la communauté CFSL.net. Nous tenons à remercier spécialement Rémi Maynègre, premier à illustrer le sujet et qui oeuvre aujourd'hui activement pour aider les victimes à trouver de l'aide ou à évacuer les zones"

Rechercher sur B&O :

Rechercher par titre, auteur, éditeur...

A propos :

La passion de la bande dessinée de tout horizon.
Européenne, japonaise, américaine. Du fantastique à la tranche de vie en passant par le polar, la SF, l'humour ou la fantasy. Retrouvez au jour le jour une sélection d'albums plus ou moins récents résumés et chroniqués, ainsi que des guides de lectures et des dossiers sur le petit monde de la BD. Un index est à votre disposition pour retrouver les anciennes publications. Bienvenue dans un monde de cases, de bulles et d'onomatopées !

Bulles & Onomatopées

Coup de coeur du moment :

Cou de coeur Pol'Yo Asterios

[Tous les coups de coeur](#)

(Iso pour SCRiiIPT) Le blog de Bulles et Onomatopées c'est la passion de la BD de tout horizon. Oui, mais encore, tu peux nous en dire plus ?

Ginie (éditrice et rédactrice du blog Bulle & Onomatopées) : En fait la démarche de créer ce blog vient à la base de l'envie de partager une passion. Comme je connais très peu de gens dans mon entourage qui s'intéressent à la BD, j'avais envie d'essayer de partager avec mes visiteurs mes lectures, d'entamer des discussions et débats et de donner envie aux gens de lire de la BD (au sens large avec les comics et mangas). Par la suite je me suis rendue compte qu'il y avait peu de guides sur la BD sur le net et j'ai donc commencé une série de dossiers et guides, comme "comment débiter en comics" ou "comment découvrir le manga".

J'ai ensuite été rejoint par Tristan en fin d'année dernière. C'est l'une des rares personnes que je connais dans mon entourage qui soit aussi fondue que moi du neuvième art. A force de discuter ensemble de nos différentes lectures, il nous est apparu comme évident qu'il se mette à écrire également des chroniques.

SCRiiIPT : Depuis quand existe le Blog de B&O ?

Ginie (B&O) : Le blog a été créé le 5 avril 2009 et va donc bientôt fêter son deuxième anniversaire !

SCRiiIPT : Le blog de B&O ne ressemble pas à un blog classique comme on en voit habituellement chez Blogger, pas de pub, design agréable, navigation facile, est-ce qu'il en est ainsi depuis le début, ou c'est le fruit d'une évolution progressive ?

Ginie (B&O) : Tout d'abord merci pour les compliments ! Il y a eu une première version de B&O assez sommaire puis très rapidement une V2 qui est la version actuelle. Le design est apparu à ce moment là. Pour ce qui est de la navigation le plus

gros a été pensé au moment de la V2 pour évoluer tout doucement pendant quelques mois et arriver à ce qu'il est aujourd'hui. L'un des aspects de la navigation dont je suis la plus satisfaite et l'élaboration de l'index qui a demandé un peu de temps, mais qui est vraiment très pratique pour retrouver les titres chroniqués. Pour la pub il n'y en a jamais eu et je n'ai pas l'intention d'en mettre, je ne trouve pas cela agréable et cela nuit à l'ergonomie globale.

SCRiiIPT : Est-ce que tu sais quels sont les articles ou chroniques qui ont eu le plus de succès ?

Ginie (B&O) : Oui, l'article le plus lu à ce jour bien loin devant tous les autres est le guide pour débiter en comics. Ce qui me fait assez plaisir, ce sont les retours que j'ai de ce guide, qui a apparemment déjà aidé beaucoup de gens à débiter dans l'univers Marvel ou DC. Ensuite et plus généralement, ce sont les articles de la rubrique dossiers/guides qui sont les plus lus avec le temps.

SCRiiIPT : B&O est aussi présent sur des réseaux sociaux comme Facebook avec une page et plus de 1300 fans, et sur Twitter avec plus de 800 abonnés. Qu'est-ce que ça apporte en plus ?

Ginie (B&O) : Toujours dans l'esprit de partage, cela apporte une interaction assez unique avec les lecteurs du blog. Beaucoup ne passent plus par les commentaires pour me parler d'un titre ou me questionner, préférant le côté très direct et spontané de ces réseaux. Ensuite cela permet une bonne promotion du blog et apporte des nouveaux lecteurs qui ont "entendu parler" du blog via ces réseaux (par exemple avec les fameux "RT" sur Twitter).

SCRiiIPT : Quels sont tes projets pour B&O dans les prochains mois ?

Ginie (B&O) : L'année dernière a été très chargée au niveau couverture de salons et

festivals ainsi que les interviews d'auteurs. Cette année sera moins chargée. Simplement par manque de temps, ce que je déplore (mais j'ai également d'autres passions assez chronophages), cela n'empêchera pas que nous essayerons de maintenir le rythme de publication journalier du blog dans la mesure du possible.

SCRiiiPT : Pourrez-tu nous conseiller deux ou trois blogs/sites pour amateurs de BD ?

Genie (B&O) : Je lis des sites comme BD Gest ou BoDoï qui sont un peu des incontournables en la matière. En blog j'aime beaucoup ce que font les deux auteurs de IDBD (<http://www.iddbd.com/>). Le travail de Neault sur Univers Marvel (<http://comicsmarvel.blogspot.com/>) est également remarquable (même si je ne partage pas toujours ses avis...), c'est d'ailleurs en partie grâce à lui que je me suis lancée dans l'aventure du blogging.

SCRiiiPT : De la même manière, si tu devais nous conseiller deux ou trois BD coup de cœur ce serait quoi ?

Genie (B&O) : Ce serait très difficile de résumer cela à deux, trois titres. Globalement je suis une grande fan de ce que fait Bilal (surtout la trilogie Nikopol), de Larcenet (Le Combat Ordinaire !), de Thorgal, d'Urasawa, de Aï Yazawa et Inio Asano en manga. Plus généralement on peut retrouver tous nos coups de cœurs sur le blog dans la rubrique dédiée. ([http://bulles-et-onomatopees.blogspot.com/search/label/Coup de cœur](http://bulles-et-onomatopees.blogspot.com/search/label/Coup%20de%20coeur))

SCRiiiPT : Merci, de tes réponses, et avant de se quitter, je te laisse les mots de la fin.

Genie (B&O) : Merci à toi pour l'intérêt que tu portes à notre travail et un grand merci à tout ceux qui nous soutiennent et donnent envie de continuer l'aventure !

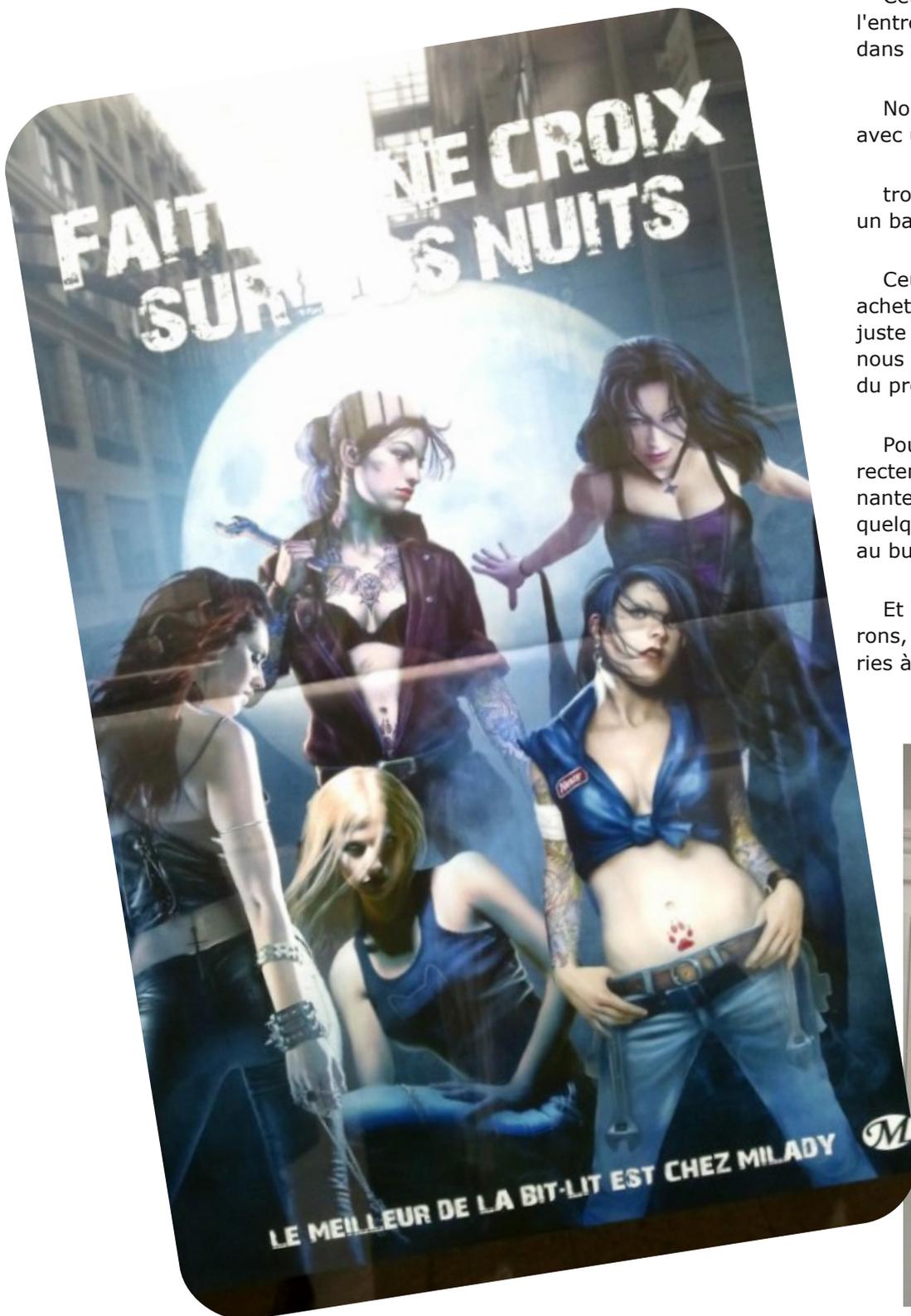
<http://bulles-et-onomatopees.blogspot.com/2011/03/les-auteurs-de-bd-se-mobilisent-pour-le.html>

Les auteurs de BD se mobilisent pour le Japon. Plusieurs initiatives ont été mises en œuvre pour venir en aide au Japon suite aux terribles événements qui viennent de toucher le pays. Des auteurs ont également manifesté leur soutien au travers d'illustrations publiées sur internet.



RENCONTRE CHEZ BRAGELONNE

par Evenusia
(evenusia.canalblog.com)



Comme vous le savez, les éditions Bragelonne ont organisé samedi 19 mars 2011, une rencontre avec Patricia Briggs et Kelley Armstrong, dans leurs splendides et très récents locaux parisiens.

Cette superbe affiche nous accueillait à l'entrée. De quoi nous mettre vite fait dans l'ambiance.

Nous avons été gâtés par Bragelonne avec un lot de goodies :

trois posters, un lot de marque-pages, un badge et un tatoo

Ceux qui le souhaitaient pouvaient acheter des livres à la librairie. Il fallait juste s'armer d'un peu de patience car nous étions très nombreux à avoir répondu présent !

Pour ceux qui voulaient se rendre directement à la dédicace, une impressionnante gargouille, légèrement adoucie par quelques rubans, nous invitait à accéder au buffet.

Et quel buffet ! Viennoiseries, macarons, brownies, gaufres et autres sucreries à volonté !



Avec un joli clin d'oeil à nos deux auteures invitées.

Il fallait bien reprendre des forces afin d'affronter l'interminable queue

qui s'était formée pour obtenir les signatures tant convoitées

Patricia Briggs. Vous pouvez retrouver son interview par ABFA et Vampires et Sorcières

Kelley Armstrong. Vous pouvez retrouver son interview par Milady Evey (<http://www.miladyevey.com>)

Elles ont été formidables, souriantes et disponibles,

signant sans relâche livres, posters, etc... pendant plusieurs heures.

Merci à Bragelonne pour cette après-midi et très belle rencontre avec ces deux formidables auteures.

Ce rendez-vous m'a permis de retrouver également mes deux fidèles partenaires Ks_Network et Belladouce ainsi que beaucoup de personnes qui passent sur nos blogs et sur Twitter. L'occasion rêvée de discuter des sujets qui nous passionnent ! Vivement la prochaine rencontre !

Evenusia
(evenusia.canalblog.com)



Photos © le blog de Belladouce Le Fruit Défendu (<http://twilightlefruitdefendu.over-blog.com/>)



Patricia Briggs. Vous pouvez retrouver son interview par ABFA (<http://anitablake-asylum.com>) et Vampires et Sorcières (<http://vampires-sorcieres.fr>)
Photo © le blog de Belladouce Le Fruit Défendu (<http://twilightlefruitdefendu.over-blog.com/>)



Kelley Armstrong. Vous pouvez retrouver son interview par Milady Evey (<http://www.miladyevey.com>)
Photo © le blog de Belladouce Le Fruit Défendu (<http://twilightlefruitdefendu.over-blog.com/>)

CONCOURS : GAGNEZ LE COMIC-BOOK DÉDICACÉ DE PATRICIA BRIGGS : "RETOUR AUX SOURCES"

Les Chroniques d'Evenusia vous proposent de jouer pour tenter de gagner

le comic-book dédié par Patricia Briggs "Retour aux Sources"

lors de sa venue à Paris le 19 mars dernier.

POUR PARTICIPER :

Envoyer un mail à [concoursevenusia \[a\] gmail.com](mailto:concoursevenusia@gmail.com) avant le 16 avril minuit avec "concours Briggs" en objet du mail, vos coordonnées complètes: pseudo, nom, prénom, âge, adresse (celle où vous souhaitez recevoir le comic-book si vous gagnez) et votre réponse à la question :

- Quel est le véritable prénom de Mercy Thomson ?

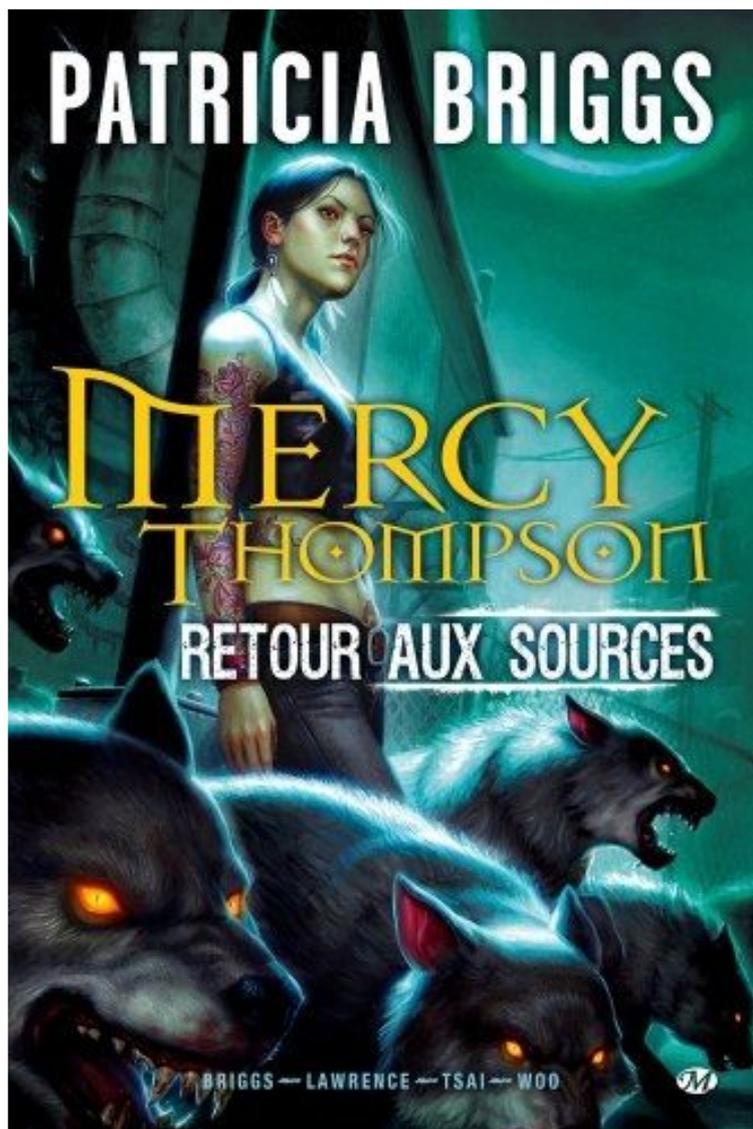
Patricia Briggs a écrit dans sa dédicace : "For my lucky fan".

Alors Bonne Chance à tous !

Ce concours est entièrement financé par Evenusia et ouvert à l'International.

L'envoi du mail de participation tient lieu d'accord avec le règlement ci-dessous.

Règlement : Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). Il ne sera pas tenu compte des réponses incomplètes. Je tirerai au sort le gagnant parmi les bonnes réponses (sur random.org) et mettrai son pseudo sur le blog le 17 avril 2011. Le blog "Les Chroniques d'Evenusia" ne serait être tenu responsable de la perte, le retard ou le vol éventuel du lot gagné.



Evenusia
(evenusia.canalblog.com)

LES CHRONIQUES D'EVENUSIA ([HTTP://EVENUSIA.CANALBLOG.COM](http://evenusia.canalblog.com))

Alchimies

Le festival de l'imaginaire et du jeu !

16 et 17 avril 2011

Campus de l'IT SudParis - Evry

Wanted
Nelsiem
&
Poulet

WANTED

Concert
Garde
Bény

Plot du jour

- Poisson d'Est

- Savresse

- Poème

- Frites

- Mezzogi

- Ile de

- Jura

Village jeu de rôle

Défilé de cosplay

Concerts
DoRéMi Game&Cie

Espace jeux vidéo

Projection d'anime

Soirée enquête

Quiz et jeux

Karaoké

Et plein d'autres
surprises !

Billets en vente : Fnac - Carrefour - Géant - Magasins U - Intermarché
www.fnac.com www.carrefour.fr www.francebillet.com
0 892 692 694 (0,34 €/min)

FESTIVAL ALCHIMIES - 16 ET 17 AVRIL 2011 - CAMPUS DE L'IT-SudParis
Billet 1 jour : 6 € - Billet 2 jours : 10 € - Plus d'infos sur www.festival-alchimies.com



Elegy

&

CELTIC
CIRCLE

Présentent en Concert

Vendredi 22 avril

» JOIN IN THE RHYTHM OF MACHINES TOUR 2011

**NITZER
vs. EBB
DIE KRUPPS**

DATE UNIQUE EN FRANCE

OUVERTURE DES PORTES 19H00

TARIF : 28,5 € (FNAC / DIGITICK)

LE DIVAN DU MONDE

75 rue des Martyrs - 75018 PARIS - M° Pigalle / Abesses

FASHION IS DEAD
MAGAZINE
Lucy, ordination & autres imperfections humaines

zevoX
www.ZevoX.fr
la radio qui désintox

CELTIC

DARK CASTLE

Dimanche 24 Avril

22h00 > 05h30

PARTY

ABBAYE ROYALE DU MONCEL : 5 rue du Moncel 60700 PONTPOINT

3 Dancefloors :

1 - Gothique / Batcave
New-Wave

2 - Electro / EBM
Indus

3 - Métal / Glam Rock

Tarifs :

15€ jusqu'au 28/02

20€ du 01/03 au 23/04

25€ sur Place

Préventes : DARKLAND / www.darkcastle.fr

WWW.DARKCASTLE.FR

ATTENTION : événement unique à caractère exceptionnel



BASE PRODUCTIONS

Présente

METALLIAN

BATTLE CONTEST

WACKEN
METAL BATTLE
2011

Concours réservé aux groupes français non signés !

Mieux que l'Eurovision, allez représenter la France au célèbre festival de Wacken 2011 et vous aurez peut-être la chance de...
gagner le contrat de vos rêves !

La Finale !
WINTERBURST

BLACK METAL SYMPHO* (78 VERSAILLES)
www.myspace.com/winterburst

HORD

METAL MODERNE (30 NIMES)
www.myspace.com/hordofficial

OVERLOAD

MÉLO DEATH (95 ST QUEN)
www.myspace.com/overloadfr

NOEIN

DEATH INDUS* (76 ROUEN)
www.myspace.com/noeinmusic

www.metal-battle.com

**VENDREDI
13 MAI 2011
20H**

**ENTRÉE
GRATUITE !**

BACKSTAGE

INSCRIS TON NOM DANS LA LÉGENDE !



LYON Transbordeur

www.transbordeur.fr

3 Boulevard de Stalingrad - 69100 Villeurbanne

WWW.METALLIAN.NET

CLISSON-FRANCE 2011

HELLFEST



VENDREDI 17 JUIN

SAMEDI 18 JUIN

DIMANCHE 19 JUIN

MINSTAGE⁰¹

IGGY AND THE STOOGES

SCORPIONS

OZZY OSBOURNE

ROB ZOMBIE

Black Label Society

Judas Priest

DOWN

APOCALYPTICA

MR. BIG

**THE CULT • DISTURBED
ALTER BRIDGE • ARCHITECTS • VALIENT THORR**

**THIN LIZZY • UFO • HAMMERFALL
ANGEL WITCH • CRUCIFIED BARBARA • BLACKRAIN**

**CAVALERA CONSPIRACY
DUFF MAC KAGAN'S LOADED
STATIC X • FIREWIND • SUP**

MINSTAGE⁰²

IN FLAMES
FORBIDDEN AVENUE

Coroner

Opeth

THERION

**MESHUGGAH • THE EXPLOITED
MAXIMUM THE HORMONE • DAGOBA
THE DWARVES • SUICIDE SILENCE • KLONE**

**SODOM • DESTRUCTION
MUNICIPAL WASTE • THE HAUNTED
MEKONG DELTA • WHIPLASH • LYZANXIA**

**ANATHEMA • DORO
PAIN OF SALVATION • ORPHANED LAND
ATHEIST • TURISAS • AUDREY HORNE**

RockHard TENT

MAYHEM
EXCLUSIVE SPECIAL SHOW

BOLT THROWER

TRASHMETAL

**GORGUTS • BELPHEGOR
VADER • UNLEASHED • KRISIKUN • DODHEIMSGARD
MALEVOLENT CREATION • SVART CROWN**

**TRIPTYKON • 1349
SEPTIC FLESH • SKYFORGER • EXHUMED • HAIL OF BULLETS
SKELETONWITCH • TOTAL FUCKING DESTRUCTION**

**DARK TRANQUILITY • KORPIKLAANI
MORGOTH • GRAVE • TSJUDER
LAST DAYS OF HUMANITY • ARKONA • IMPUREZA**

TERRORIZER TENT

MONSTER MAGNET

BAD BRAINS

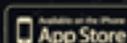
KYUSS LIVES!

**THE MELVINS • CLUTCH
CORROSION OF CONFORMITY
THE YOUNG GODS • KARMA TO BURN • EYEHATEGOD
MASTERS OF REALITY • CHURCH OF MISERY • KRUGER
IN SOLITUDE • MY SLEEPING KARMA • HANGMAN'S CHAIR**

**CONVERGE • TERROR
COMEBACK KID
D.R.I. • TIMES OF GRACE • US BOMBS • SHAI HULUD
RAW POWER • YOUR DEMISE • DEEZ NUTS
NASTY • ARMA GATHAS**

**HAWKWIND
ELECTRIC WIZARD • GOATSLNAKE
GRAND MAGUS • KYLESIA • BLACK DAHLIA MURDER
BUZZOV-EN • KNUT • RED FANG
THE GATES OF SLUMBER • THE OCEAN • MORNE**

Téléchargez gratuitement l'application Hellfest sur iPhone et Android !



BILLETS DISPONIBLES DANS TOUS LES POINTS DE VENTE HABITUELS ET SUR WWW.HELLFEST.FR



GRAPHIC WORKS | INFO@HELLFEST.FR | PHOTO | WWW.HELLFEST.FR