

SCRIPPT

N°0
MARS 2011

UN ZINE RÔLISTE ALTERNATIF



Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE !!!

gobeline

un parfum uruk-hai



***garde sur votre peau
un parfum
de charnier et de putréfaction***



Bon, voilà... On y est.

Mais quelle idée de malade ! Et en plus il fallait que je me soumette à l'exercice de l'edito. SCRiiPT c'est un site web d'actu ayant un vague rapport avec les jeux de rôle... Alors SCRiiPT sera un ezine avec un rapport plus ou moins proche des jeux de rôle.

Nous parlons du jeu de rôle toute la journée des fois, alors pourquoi en rajouter encore en écrivant dans un zine ? Aucun intérêt !

Ce qui nous plaisait c'est ce qui se passe autour : la préparation avant les parties, avant même l'écriture du scénario par le meneur de jeu... Et ce qui se passe ensuite : on parle des lancers des dés ratés ou des histoires que l'on a créé ensemble ?

On va parler des idées que les parties nous ont données, de l'inspiration qu'un film ou un livre nous donne, et des envies d'écrire autre chose que des scénars de jeu de rôle.

C'est pour cela qu'on est « ALTERNATIF », nous nous intéressons à autre chose que des points de règles. Vous avez entre les mains, le numéro 0 ? Très bien, ce n'est qu'un début, il est « pas fini » comme on dit par chez nous , avec tous les sous-entendus qu'on veut bien entendre.

Le numéro 0 est moins moqueur que nous l'aurions voulu, et annonce pas mal de conventions de jdr, de festival de BD et de films... C'est pas mal, mais peut mieux faire...

C'est comme cet edito, il aurait gagné à être plus virulent et plus éloquent !

Mais ce n'est qu'un début, nous allons vite nous retrouver dès Avril 2011 pour un numéro 1 !

ISO

Page 2 : Pub gobeline

Page 3 ! vous êtes ici ! Edito et Sommaire

Page 4 : Saynète SCRiiPT

Page 7 : Pub hommage à Kaamelott

Page 8 : Agenda

Page 16 : On va au ciné en Mars

Page 18 : Interview de Jo le Playmo

Page 22 : Les Chroniques d'Evenusia, Retrum de Frances Miralles

Page 24 : Concours de Nouvelles

Page 27 : Le Rempart, une nouvelle écrite à quatre mains.

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/>) [sources d'info pour l'agenda ludiqo-rôliste : les pages événement de Facebook]
Maquettes et fausses pubs : Iso Circumvector, conseillé par Léa Prunella
Nous contacter : scriipt.contact@yahoo.fr

SCRIIPT LE EZINE RÔLISTE ALTERNATIF LE NUMERO ZERO

PROLOGUE

Dans la salle de rédaction de Scriipt, quelques jours après l'installation de l'équipe dans ses nouveaux locaux. Iso a convoqué tout le monde pour une réunion de travail.

(Les décors sont toujours de Roger Hart.... Et représentent la salle de rédac, des ordinateurs, des étagères remplis de bouquins, et au mur des posters de films, Twilight, le Seigneur des anneaux, Star Wars)

ACTE PREMIER

SCENE PREMIERE - ISO, PCK et BABE

Iso tient un exemplaire du numero 0 à la main et tourne nerveusement dans la pièce, Pck est assis devant un pc et joue, Babe s'est installée sur des coussins dans un coin et lit un roman (de Laurell K. Hamilton)

ISO. — Bon on y est , Scriipt le ezine est lancé, faisons un peu le point, même si tout le monde n'est pas là. Si on commençait par les jeux de rôles, quelqu'un veut si mettre ? (il regarde les deux autres d'un air désespéré)

PCK. — : (mordant rageusement le clavier, puis le lâche pour se tourner vers Iso)...Euh, ouais pardon mais plus personne n'en fait, laisse tomber, t'aurait du sortir ton zine en SMS au moins t'aurais des lecteurs. Pourquoi pas plutôt faire des parties de Meuporg, au moins on s'amuserai.

ISO. — tu délires, je croyais que t'aimais bien les jeux de rôle ?

PCK. — ben ouaip, mais j'ai changé, je veux plus avoir à fréquenter les rôlistes, au moins les jeux en réseau c'est plus humain. Et pis j'en ai marre de me bastonner avec des freluquets à la sortie des club de jeu, pire les boutiques ne vendent plus que des cartes « Yu- gi- oho » et y a plein de filles qui viennent y acheter des mangas ou des posters de Robert Pattison.

BABE. — (levant des yeux noirs de colère vers Pck) encore une remarque comme ça et je demande à Gudrun de t'envoyer ses potes qui font du black metal.

PCK. — (haussant les épaules) des bouffons !

ISO. — Pck ! tempère un peu tes propos ou...

PCK. — v'là le diplomate qui s'y met

ISO. — ... ou je dis à tout le monde que tu écoute Evanescence en cachette...

BABE. — (pouffe de rire et sort son Iphone et commence à envoyer des sms)

SCENE II -
ISO, PCK, BABE,
entrée de DUCASSE ET GUDRUN

Arrivée de DUCASSE et GUDRUN, tout le monde se salue, se fait la bise, et Gudrun qui tient un casque de moto à la main donne des coups dans la tête de PCK a chaque fois quelle passe devant lui sans faire exprès.

GUDRUN. — oh excuse moi, ça va ? Tu vois combien de doigts (en tendant le majeur dressé devant le nez de Pck)

PCK. — depuis que tu fais des jeux de rôles t'es devenue une vraie...

ISO. — hum hum ! Je vous le répète jamais assez je vous aime tous, mais j'adore encore plus l'idée que vous êtes mortels, on ne sait jamais un accident est si vite arrivé... Alors on se met au boulot ?

PCK. — Eh, t'es sérieux ?

ISO. — Oui, faut qu'on se mette au boulot !!!

GUDRUN. — Non pas ça ! L'accident ?

ISO. — (Sortant un carnet et un crayon de sa poche.) Alors je note : « Gudrun et PCK, humour deux points non ». (Il range son carnet en souriant.) Bon pour les nouveaux arrivants on en était au jeu de rôle. Ducasse dis-moi Trinités-Maléfices-Crimes ? Pour les jdr et quelques poèmes tu as pu trouver ?

DUCASSE. — J'ai pas trop eu le temps, je viens de trouver un stage de thanatopraxie et j'ai bien envie de m'y consacrer à fond. Pour Trinités, ben ici sur Perpignan, l'occultisme et l'ésotérisme... Non sérieusement aucun poète maudit ne serait venu s'installer ici, il serait devenu fou.

PCK. — ben justement c'est le but.

DUCASSE. — depuis que je suis ici j'ai écrit trois poèmes sur le rugby, deux sur la tramontane et deux sur les anchois...

ISO et BABE. — ooooh quelle déception !

ISO. — Ducasse tu m'inquiète, tu devrais retourner bosser à la morgue, t'as repris des couleurs...

BABE. — oui, et arrête les anchois.

SCENE III

Tout le monde est présent : arrivée de GOSSEVITH et LOHEL

GOSSEVITCH. — bonjour tout le monde vous n'avez pas été suivis.

LOHEL. — on a changé trois fois de voiture, changer de fringues, fais quatre fois le tour de Perpignan pour que monsieur soit enfin rassuré qu'on était pas suivi... pitié laisser moi tranquille.

ISO. — il faut bien que quelqu'un aille te chercher, tu t'es perdu douze fois déjà dans Perpignan, t'es pas foutu de lire un plan.

GUDRUN. — je veux bien venir te chercher avec ma moto.

LOHEL. — non non, la dernière fois j'ai vomi dans le casque, et l'odeur de vomi, ça m'a redonné envie de vomir.

A SUIVRE....



c'est qui l'boss ?

parfum pour hommes

«Au printemps,
j'aime bien pisser
du haut des remparts
au lever du soleil...
Y'a une belle vue !»

Hommage !

KAMMELÖTT

Convention Eclipse 9

La Lune Rousse, le club de jeu de rôles de l'A.S.C.R.E.B. organise la 9^{ème} édition d'**Eclipse**, qui se déroulera le vendredi 18, samedi 19 et dimanche 20 mars 2011.

Comme la convention précédente, Eclipse vous accueillera dès 18h le vendredi et jusqu'à 16h le dimanche, à la FAC de Rennes 1, sur le campus de Beaulieu.

Une bonne cinquantaine de parties non stop, étalées sur les créneaux du vendredi soir, samedi après midi et soir, ainsi que dimanche matin, vous seront proposées et pour la première fois, des créneaux libres seront mis à disposition durant la nuit.

Mais ce n'est pas tout, d'autres activités seront à découvrir telles que des jeux de plateaux, une soirée enquête, un spectacle et encore beaucoup de Mystères à découvrir tout au long de ce week-end.

Alors venez nombreux !

JDR Peuplean School : Initiation Maîtres MJ, comment gérer ses joueurs ! samedi 12 mars 2011

Lieu : boutique de Metz, 7 rue sainte Marie (Metz, France)



Comment gérer ses joueurs ?

C'est bien connu sans les joueurs, rien n'est possible, mais il faut bien reconnaître que parfois, ils donnent l'impression de faire tout ce qu'ils peuvent pour réduire à néant tout ce que vous pourriez avoir prévu.

Comment gérer des tables de jeu qui ressemblent à un gigantesque chaos ?

Comment garder l'attention des petits dissipés dans le fond de la classe ?

...Comment contenter à la fois le bourrin monosyllabique avide de baston et le joueur acharné ?

Comment gérer des groupes éparpillés aux quatre coins de votre ville pour y faire des choses qu'ils considèrent comme « super importante », mais pas prévues dans le scénario ?

Comment sauver la vie (et la partie) de vos joueurs quand ils font tout de travers ?

Toutes ces questions délicates seront abordées dans notre cour « comment gérer ces joueurs » . Avec comme d'habitude la possibilité d'aborder d'autres sujets.

Soirée à 2€ pour le buffet

Limitée à 15 places

Inscription par mail (contact@petiteuple.fr), téléphone (03 87 74 40 06) ou MP via Facebook !

Convention

organisée par l'ASCREB

Eclipse 9

JEUX DE RÔLE

**TOUT LE WEEK-END
PLUS DE 50 PARTIES**

2€ la session

VENDREDI SOIR

Soirée Enquête

SAMEDI MATIN

Table ronde avec Romaric Briand

SAMEDI SOIR

Soirée Enquête

Démonstration d'Escrime Artistique

AVEC LA PRESENCE DE NOMBREUX

AUTEURS, EDITEURS ET

ILLUSTRATEURS

Initiations aux Jeux de Rôle

par l'association Opale

Jeux de plateau

Buvette-Restauration

Salle de repos

Affiche réalisée par Netzach & La Chaos Spider Team

18, 19 & 20 Mars 2011 à Rennes

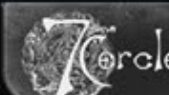
Bâtiment Présidence - Université Rennes 1



Bus n°4 direction Beaulieu
Atalante arrêt Beaulieu Chimo



Orgas:
Shope
Netzach
Xlatoc
Matthieu
Fabien



Renseignements www.ascreb.org





Situé à deux pas de Lille, le **Festival LudiNord** ouvre ses portes !!

- * Le samedi 12 mars de 11h à 2h du matin
- * Le dimanche 13 mars de 11h à 20h

Entrée : 2 € par jour (gratuit pour les enfants de moins de 12 ans accompagnés)

Informations - renseignements
contact@ludinord.fr - Tél. : 06 62 33 40 56

Site internet : www.ludinord.fr

CONCOURS DE SCENARIO DE JEU DE RÔLE

L'association La Guilde du Fantastique et ses sponsors vous proposent de « plancher » sur le sujet suivant :

Quand le Quotidien dérape !

« - Oh Mon dieu, Bob ! Notre maison est entouré de Zombis !

- Je sais Paméla. Ce n'était pas vraiment une bonne idée de libérer ce gaz toxique sur la ville...

- Oui, mais ce professeur de chimie en voulait à ma vertu, Bob...

- Oui, enfin il voulait surtout faire un croisement de vos gènes avec ceux d'une otarie...

- Je ne comprend pas ? il n'en voulait pas à ma vertu ?

-... Oui, je vous ai sauvé d'une mort horrible et d'une destinée tragique ou vous auriez voulu ouvrir des oursins sur votre ventre en les tapants avec des cailloux... »

Transmettez-nous vos scénarios avant le 31 Avril 2011 à minuit. Un jury composé d'auteurs de JDR, d'éditeurs et de MJ expérimentés se réunira pour délibérer et remettre le prix du meilleur scénariste de jeu de rôle dans le cadre de la manifestation « La nuit du Jeu » qui se déroulera le 20 Mai 2011 à Perpignan (66000). Les auteurs des trois meilleurs scénarios sélectionnés par le jury seront récompensés par des lots exclusifs (si on arrive à avoir ce qu'on veut ça va le faire...)

Pour tous les renseignements, rendez-vous sur le blog de la convention :



4èmes Rencontres Ludiques de Corbeil-Essonnes

samedi 26 mars · 14:00 - 19:00

MJC Fernand Léger, 45 Allées Aristide Briand - Corbeil-Essonnes.

4ème Opus de cet évènement récurrent, nous fêterons l'an 1 de ces Rencontres Ludiques de Corbeil-Essonnes. Plus de détails dans les semaines à venir. Mais du jeu pour tous c'est sur !!!! (<http://www.webalpha.org/>)

Les Ombres d'ESTEREN

ESTEREN TOUR 2011

ROYAN

11, 12 & 13 FÉVRIER

RÊVES ET VEILLÉES

METZ

SAMEDI 12 MARS

CAVERNE DU GOBELIN

CANNES

25, 26 & 27 FÉVRIER

FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

RENNES

18, 19 & 20 MARS

CONVENTION ECLIPSE

LUXEMBOURG

VENREDI 11 MARS

CAVERNE DU GOBELIN

CAEN

26 & 27 MARS

HISTOIRE DE JOUER

NANCY

SAMEDI 12 MARS

CAVERNE DU GOBELIN

BELGIQUE

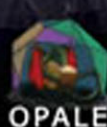
22, 23 & 24 AVRIL

TROLL & LÉGENDES

DATES ET LIEUX SUR WWW.ESTEREN.ORG



GeekBoat



khimaira
un monde d'imaginaire



Dol Celeb

TKOSA

LUDO ERGO SUM

vendredi 11 mars 2011, 20:00 - au dimanche 13 mars 2011, 17:00

Résidence Universitaire Descartes 13 rue Raoul Follereau (bât. B) - 86000 Poitiers

[annonce]

Les 11, 12 et 13 mars, l'Association Ordalie et l'AERUD organisent, sur le campus, une petite convention de jeux.

Et puisque ça se passera à la Cité Descartes (Bâtiment B), autant reprendre les paroles de ce grand penseur ainsi un titre à germé dans nos têtes, Ludo Ergo Sum.

Du Vendredi à 20 h au Dimanche 18h, nous proposerons toutes sortes de parties : jeu de rôle et jeux de plateau plus précisément.

Nous sommes en train de nous o...rganiser pour avoir un programme un peu plus précis des parties de jeu de rôle.

Tout est gratuit (sauf le bar qui sera organisé autour de prix très corrects) et c'est ouvert à tous, pas seulement aux étudiants.

Vous pouvez venir pour jouer ou ramener vos propres jeux et proposer des parties, l'organisation est très ouverte, le but est surtout de faire un évènement convivial et sympathique.

Si vous nous prévenez, il y aura peut être même moyen d'utiliser une salle pour se reposer la nuit (avec un duvet et un matelas c'est mieux !).

Bientôt plus d'infos sur le programme !

En espérant vous y retrouver !

Les Assos Ordalie et AERUD.



**Bulles
en
Côte Roannaise**
Festival de Bande Dessinée
renaisonbd.blogspot.com

2^{ème} festival de BANDE DESSINÉE

2 et 3 avril 2011

Renaison (Mairie)

St Haon le Châtel (centre)

Entrée gratuite

Invité d'honneur :

Antoine BRIVET

Vente d'albums
neufs et occasions

Ateliers dessin

Expositions

Dédicaces

Cafés-débats

Caricatures

Vente aux

enchères

Nouveau !
Dîner-spectacle **STRANGE MEN**
le 2 avril à St Haon le Châtel
Réservations au
06 13 95 44 37

Par le Conseil des Parents
d'Élèves de Renaison



Renaison



Illustration : Griffon/Brivet 2011 - Conception : www.simoncaruso.com - Impression de la Côte - S' André d'Apchon

ENTRÉE LIBRE

2^{ÈME} ÉDITION : SPÉCIAL ESPAGNE !

FESTIVAL
BD
PYRENEES

1-2-3
AVRIL 2011
AUX ABATTOIRS
À BILLÈRE

40 AUTEURS
DES EXPOS
DES SPECTACLES
DES RENCONTRES...

LE PLUS IBERIQUE DES FESTIVALS !
WWW.FESTIVALBDPYRENEES.FR

Logos: AOUTAIN, BILÈRE, ICI Télé, HOTEL CONTINENTAL, SUD OUEST, concept, IDELIS, marte, PpP

FLYING FUGU & PRIME PRODUCTIONS PRÉSENTENT

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

MANGA PARTY
FESTIVAL

2^{ÈME} ÉDITION

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 ...

Logos: fnac.com, Coca-Cola, ANIME LAND, m, DOLIFE, GAME ONE, nickelodeon, TV, rpi

Logos: 15, Dailymotion, KZ TV, GONG, ROCK ONE, JEPY, CROSSLIGHT

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

BD TERNAY
DIMANCHE 10 AVRIL 2011
SALLE DU DEVES
9h30 - 18h00

Dédicaces Exposants Bd Troc
Atelier BD enfants
Contes Maquillage Coin lecture
Sculpture de ballons Expositions diverses
Buvette Tomboja

Avec la participation de :
Karinka - Marie Jaffredo - Lucile Thibaudier
Marie Ligier - Marie Terray - André Amourig
Alexandre Amourig et Mirabelle - Béril et Véronique
Francis Bergèse - Olivier Ferrà - Arnaud Quéré
Aïain Durbec et Robert Ayats - Jean Dytar
David Raphet - Emmanuel Michalak
Ciro Tota - Félix Molinari
Serge Arnequin et Jean-Luc Jullian
Skjav - Philippe Brocard - Rémi Jiguel
Cédric Jarvier et Sylvie Giroire
Franch Chamteboue - Denis Falque
Les Éditions Jarjille

LIBRAIRIE SUR PLACE
ENTRÉE : 2,50 euros - gratuit pour les moins de 10 ans
Festival organisé par ESL TERNAY ATHLETISME
Dessin : André Amourig - Couleurs : Alexandre Amourig et Mirabelle

Logos: LA BD, AOUTAIN, BILÈRE, ICI Télé, HOTEL CONTINENTAL, SUD OUEST, concept, IDELIS, marte, PpP

5^{ÈME} FESTIVAL BD
D'HAUTVILLERS

15, 16 ET 17 AVRIL 2011
SALLE DES FÊTES D'HAUTVILLERS
ENTRÉE 3 EUROS
20 AUTEURS EN DÉDICACES
EXPOSITIONS PHILIPPE DELABY - BÉATRICE TILLIER
WWW.BD-BULLES.COM



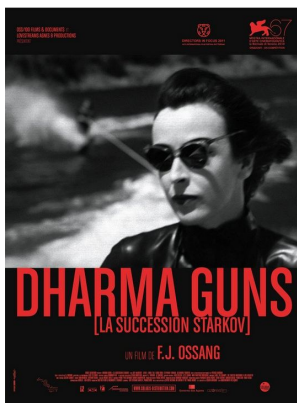
ON VA AU CINÉ EN MARS, ET EN AVRIL AUSSI



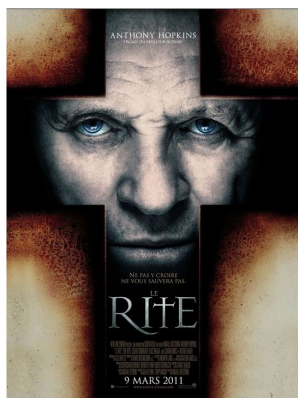
L'Assaut

de Julien Leclercq - Sortie : 09 mars 2011 (Avec : Vincent Elbaz, Gregori Derangère, Melanie Bernier)

Samedi 24 décembre 1994. Quatre terroristes du GIA prennent en otage à Alger l'Airbus A-300 d'Air France reliant la capitale algérienne à Paris et les 227 personnes présentes à bord. Personne ne connaît leurs intentions : ils sont armés et apparaissent extrêmement déterminés.



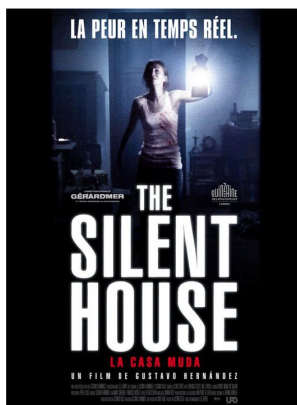
Dharma Guns (La succession Starkov) de F.J. Ossang - (Science fiction) Sortie : 09 mars 2011



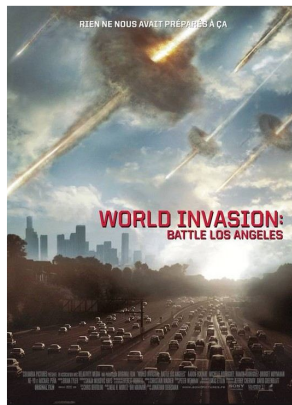
Le rite

de Mickael Hafstrom - (Epouvante, Thriller) Sortie : 09 mars 2011

Avec : Anthony Hopkins, Alice Braga. Inspiré de faits réels, The Rite suit la trajectoire d'un séminariste sceptique Michael Kovak, qui assiste à contrecœur à des cours d'exorcisme au Vatican. À Rome, il rencontre un prêtre peu orthodoxe, le père Lucas...



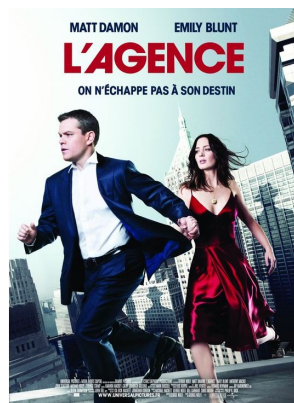
The Silent house de Gustavo Hernandez - (Epouvante, Horreur - 1H26) Sortie : 16 mars 2011 Avec : Florence Colucci. Laura et son père Wilson s'installent dans une maison isolée qu'ils doivent remettre en état avant sa



prochaine mise en vente.

World Invasion : Battle Los Angeles

de Jonathan Liebesman, Jonathan Liebsman - (Action, Science fiction - 1H56) Sortie : 16 mars 2011 Avec : Aaron Eckhart, Michelle Rodriguez, Bridget Moynahan. Au camp Pendleton, base militaire située à proximité de Los Angeles, un groupe de Marines, dirigé par le sergent Michael Nantz, est appelé à riposter immédiatement à l'une des nombreuses attaques qui touchent les littoraux à travers le monde.



L'agence de George Nolfi - (Science

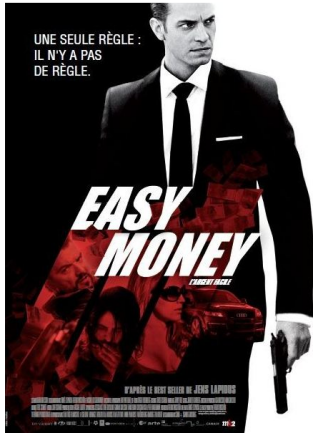
fiction, Thriller) Sortie : 23 mars 2011 Avec : Matt Damon, Emily Blunt, Anthony Mackie. Sommes-nous maîtres de notre destin ? Ou sommes-nous manipulés par des forces invisibles ? David Norris est un homme politique ambitieux qui s'apprête à siéger au Sénat quand il fait la connaissance d'une éblouissante danseuse étoile, Elise ...



Hell Driver

de Patrick Lussier - (Thriller - 1H44) Sortie : 23 mars 2011 Avec : Nicolas Cage, Billy Burke, Amber Heard. Milton est prêt à tout pour rattraper les fanatiques qui ont assassiné sa fille et kidnappé le bébé de celle-ci pour le sacrifier à la prochaine pleine lune. Avec la séduisante Piper, il se lance à la poursuite de Jonah King et ses adeptes.

ON VA AU CINÉ EN MARS, ET EN AVRIL AUSSI



Easy money

de Daniel Espinosa - (Thriller - 2H04) Sortie : 30 mars 2011.
Avec : Joel Kinnaman, Matias Padin. Stockholm la noire où la Blanche règne en maître... JW est un étudiant en Ecole de Commerce brillant, ambitieux et fauché qui s'aventure dans le milieu du crime organisé. Jorge, dealer en cavale, fuit la police et la mafia yougoslave mais avant ...

Sucker Punch



de Zack Snyder - (Action) Sortie : 30 mars 2011 Avec : Jena Malone, Abbie Cornish, Jamie

Chung... Les méandres de l'imagination débordante d'une jeune fille, dont les rêves sont la seule échappatoire à sa vie cauchemardesque. Délivrée des limites de l'espace et du temps, elle est libre d'aller là où l'entraîne son imagination, et ses aventures ...



Numéro quatre

de D.J. Caruso - (Science fiction) Sortie : 06 avril 2011 - Avec : Alex Pettyfer, Timothy Olyphant, Jake Abel. Trois sont déjà morts. Qui sera le quatrième ? Un adolescent extraordinaire, John Smith, fuit devant des ennemis prêts à tout pour le détruire. Changeant perpétuellement d'identité, ne restant jamais longtemps dans la même ville, il est accompagné ...

Le flingueur



de Simon West - (Thriller - 1H32) Sortie : 06 avril 2011- Avec : Jason Statham, Donald Sutherland, Ben Foster. Arthur Bishop est un tueur d'élite spécialisé dans les éliminations qui passent pour accidentelles. Il est le meilleur dans sa partie. Aucune preuve, aucune trace. Pour lui, ce n'est qu'un travail, jusqu'à ce que cela devienne personnel.



Scream 4

de Wes Craven - (Epouvante, Horreur) Sortie : 13 avril 2011 Avec : Courteney Cox-Arquette, David Arquette, Neve Campbell

Les créateurs d'une des plus terrifiantes sagas se préparent à nous faire peur à nouveau pour notre plus grand plaisir. Vous connaissiez les règles de base : ne répondez pas au téléphone et n'ouvrez pas la porte.



Source Code

de Duncan Jones - (Drame, Science fiction) Sortie: 20 avril 2011 Avec : Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan, Vera Farmiga

Colter Stevens se réveille en sursaut dans un train à destination de Chicago. Amnésique, il n'a aucun souvenir d'être monté dedans. Pire encore, les passagers du train se comportent avec lui avec familiarité alors qu'il ne les a jamais vus. ...



Jo le Playmo a participé à de nombreux jeux plus ou moins innocents avec des enfants. Il semblerait aussi qu'il ait participé malgré lui à d'innombrables parties de jeux de rôles. Nous sommes allés l'interroger....

Rédac de Scriipt : Jo, tout d'abord merci d'avoir pris le temps de répondre à nos questions... Si vous le voulez bien, nous allons entrer dans le vif du sujet... Vous avez participé à des jeux de rôle ?

Jo le Playmo : Oui, les enfants de la famille dans laquelle j'ai été accueilli aimaient beaucoup s'amuser, et les jeux étaient vraiment drôles... On rigolait beaucoup. C'est vrai aussi que c'était parfois à mes dépens, mais c'était des enfants vous savez.

RdS : Euh, non pas des jeux drôles. Des jeux DE rôle.

JLP : Aaaaah.... Oui d'accord. Et bien comme vous pouvez constater, nous les playmo, on peut nous changer de pièces et on peut être cow-boy blond, puis chevalier brun... Bref, deux rôles, c'est peu dire... Plus que ça même. J'ai joué des tas et des tas de rôles... Et les enfants avec qui j'étais aussi, ils faisaient des tas de rôles différents... Et beaucoup plus que deux.

RdS : Pas jeu DEUX rôles, mais jeux de rôle, DE, comme "De quoi tu me parles ?"

JLP : Je vous comprends pas bien.... Je ne suis qu'un personnage, on fait de moi ce qu'on veut, y'a pas vraiment de règle. J'ai joué surtout à des jeux de personnages. Des fois j'étais le méchant, et des fois j'étais le gentil...

RdS : Aaaaah voilà, les règles,



parlez-nous des règles !

JLP : Oui, il y en avait plusieurs.... Une grande très importante surtout.

RdS : oui, oui, laquelle ?

JLP : Elle faisait au moins... 40 centimètres... Et les enfants la prenait pour faire comme si s'était un pont... Et les valeureux playmos devaient franchir un précipice.... En fait c'était pour de faux, en fait de précipice, la règle était posée entre deux chaises... Et si un playmo tombait, ben on disait qu'il était mort, mais pas pour de vrai... Des fois on pouvait même le faire revenir sur la règle...

RdS : Jo... Tu me prendrais pas pour un con ?

JLP : J'ai pas le droit de dire des gros mots...

L'interview est très longue, la suite au prochain numéro... Vous comprendrez qu'il est assez difficile de dialoguer avec Jo le Playmo, son niveau de compréhension étant assez limité...



PRÉSENTE :

8^{ÈME} FESTIVAL DE LA BD DE COLMAR

14+15 MAI 2011
AU KOÏFHUS

LABAP

Découvreur officiels de talents

Nous vous attendons pour vivre une prodigieuse aventure...

*Cette fois, pas besoin de dés, mais
une utilisation immodérée de vos petits neurones !*

*La BAP a pour but de promouvoir
le Jeu De Rôle Amateur.*

*Votre monde, construit à la sueur
de votre fond, dort dans un tiroir ?*

*Dépoussiérez-le et
faites-le nous découvrir.*

*Vous serez peut-être le prochain
JDRA édité chez nous !*

Pourquoi ne pas tenter votre fortune ?

<http://www.labap.com/>



EXCIDIUM 2.0

PAR MANDRAGORUS
mandragorus@gmail.com

3ème ÉDITION DES Æ, Prix FFJDR du Jeu De Rôle Alternatif

Excidium a reçu du meilleur Jeu de Rôle Alternatif 2011

"Des vaisseaux-mondes ontensemencé la galaxie et l'Humanité a exploré plus d'une centaine de planètes. Grâce à la technologie de la Métrique du Vide, les populations peuvent passer d'un monde colonisé à un autre en un clin d'oeil. Les 9 Mondes Coloniaux et l'Ancienne Terre sont tous dotés de cette technologie de transport et de communication. Ce réseau est contrôlé par un essaim d'Intelligences Artificielles baptisées collectivement FORGE. Humains et Androïdes cohabitent dans un univers qui se déshumanise de plus en plus..."

C'est à l'occasion du Festival des Mondes Imaginaires - Zone Franche (Bagneux 5 et 6 mars 2011), qu'a été remis pour la troisième année consécutive le Æ 2011 du jeu de rôle alternatif qui récompense les créations des passionnés indépendants.

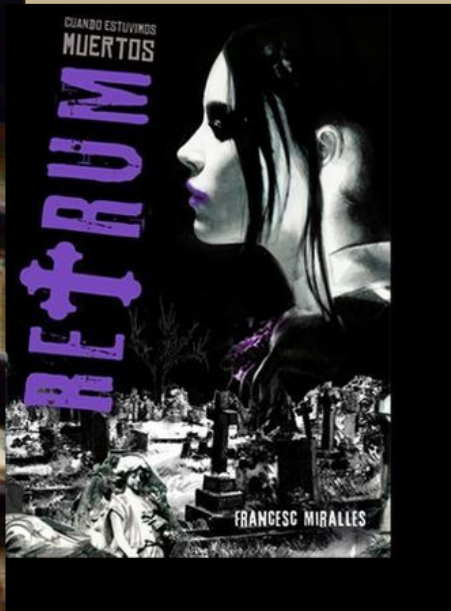
<http://excidium.voila.net/>



Les Chroniques d'Evenusia

Chronique

Retrum de Francesc Miralles



Résumé de l'éditeur (Hachette Jeunesse, collection Black Moon) :

C'est l'histoire de Christian, un jeune Espagnol de 17 ans qui, en perdant son frère jumeau, a perdu le goût de vivre. La seule chose qu'il aime encore : errer dans les cimetières comme une âme en peine, de la musique classique plein les oreilles, en lisant les grands Romantiques. Jusqu'au jour où il entend un chant étrange, comme venu d'outre-tombe, un chant féminin qui le touche au plus profond de son être. Un chant... ou peut-être un rêve ? Deux mois plus tard, il la rencontre enfin. Alexia. Un seul regard et, pour la seconde fois, sa vie bascule.

Mon avis : (lu en VO)

Enorme succès en Espagne pour cette Saga qui paraîtra le 13 avril 2011 chez Hachette Jeunesse dans la collection Black Moon.

Si vous êtes plutôt du genre mélancolique, un brin obscur et que le gothique vous a toujours attiré, ne vous posez pas de questions, ce roman est fait pour vous. Non seulement vous y trouverez d'excellentes références musicales new wave et cold wave mais vous serez totalement immergés dans une ambiance des plus sombres.

Ce roman est tout d'abord un peu déroutant. La mise en place est un peu longue car l'auteur prend son temps pour nous mettre dans la peau de Christian, le personnage qui raconte l'histoire, afin d'être pleinement conscients du mal être qui l'habite.

Christian se sent totalement responsable de l'accident de moto qui a tué son frère jumeau et duquel lui-même est sorti indemne. Solitaire et taciturne, il mène une vie monotone avec son père qui ne se remet pas de la perte de son fils. Entre musique classique et écriture, il aime également se promener dans le cimetière du

village. Il y fait la rencontre de trois étranges personnages: Lorena, Alexia et Robert qui le mètent au défi de de passer quelques sombres épreuves afin de rejoindre leur clan: Retrum.

Par ennui ou par curiosité, il va se laisser entraîner pas ses trois nouveaux acolytes dans une spirale infernale.

Il faudra néanmoins près de 200 pages à l'auteur avant que le rythme ne s'accélère un peu. Heureusement l'histoire est portée par la fascination de Christian pour Alexia: l'une des filles du clan. Le séduisant personnage d'Alexia est très féminin, sensuel et solitaire au même titre que Christian. Il trouve chez elle le reflet de ce qu'il est lui même. Et c'est ce qui les attire l'un vers l'autre.

Vous ne trouverez dans ce roman ni fantômes, ni esprits maléfiques. On y parle par contre du mal être et de la solitude, du besoin d'appartenance à certains clans, tribus ou groupes pendant l'adolescence et de la recherche d'identité. Malgré quelques invraisemblances (notamment en ce qui concerne les cimetières), c'est

Les Chroniques d'Evenusia

une très belle histoire d'amour, émouvante et prenante qui ne vous laissera pas indifférents.

Voici une liste d'artistes et de chansons que l'on retrouve dans le livre :

Siouxsie and the Banshees, NightShift

Japan, Nightporter

Bauhaus, Bela Lugosi's Dead

Sisters of Mercy, Temple of Love

David Bowie, Wild is the Wind

Joy Division, Love will Tear us Apart

Micah P. Hinson, Diggin a Grave

The Clash, London Calling

Cat Power, Naked if I Want to

Sufjan Stevens, You're the Blood

The Doors, When the Music's over

Nikosia, When we were Dead / The Grammar of Love

Plou, Stockholm / Friday Kit

George Troughton & Tal Ben Ari sing Hotel Guru, The End of the Day / Kew Gardens



La très belle et énigmatique Siouxsie dont l'auteur s'est inspiré pour le maquillage d'Alexia très particulier.



Un tome 2 verra le jour le 13 mai prochain en Espagne, je vous laisse découvrir la cover originale toute aussi inquiétante que la première.

Les chroniques d'Evenusia (site Web : <http://evenusia.canalblog.com>)

Chroniques à croquer à pleines dents ! Toute l'actualité de Twilight et autres vampires, des livres, de la musique, du cinéma. L'univers du fantastique dans tous ses états !

A propos de l'auteur evenusia

Parce qu'il n'y a pas d'âge pour aimer, pour rêver, pour partager ses envies, ses passions. Si comme moi vous avez aimé Twilight et que la Saga a développé chez vous des envies de fantastique, de romance et autres lectures... ce blog est fait pour vous afin que continue la magie.

•Evenusia



CONCOURS DE NOUVELLES

Règlement

Les participants auront trois mois pour rendre leur nouvelle, du 21 mars 2011 au 20 juin 2011 inclus. Le vainqueur sera désigné au plus tard le 28 juin 2011.

Concours organisé par YmaginèreS (groupe de communautés de blogs liées aux cultures de l'Imaginaire).

L'auteur ayant remporté le concours verra sa nouvelle publiée sur le blog de chacun des membres organisateurs et diffusée sous format pdf dans les diverses communautés de blogs d'YmaginèreS. En participant à ce concours, les auteurs s'engagent à accepter la publication du texte présenté et primé.

Cette année, les textes soumis devront s'inspirer d'un (et seulement d'un) des cinq thèmes suivants :

A. Homo Superior ? : Que se passerait-il si, demain, un désastre mettait fin à la domination humaine sur Terre ?

B. Civil War : 1865, un évènement lors de la Bataille d'Appomattox Court House met fin à la guerre de Sécession de manière inattendue, bouleversant l'avenir des futurs États-Unis... et du monde.

C. Sur les traces du passé : des archéologues, des aventuriers découvrent les vestiges d'une civilisation avancée, bouleversant ainsi nos croyances et peut-être notre futur...

D. Entre rêve et réalité : où l'on se réveille ailleurs, différent, dans un monde semblable et pourtant autre, où la réalité et le rêve sont étrangement mêlés. Est-ce réel, est-ce un songe ? Quelle est l'explication à ce qui semble inexplicable ? Mais y a-t-il seulement une raison à l'irrationnel ?

E. Sous le ciel d'Endor : Le Seigneur des Anneaux... Nombreux sont ceux à l'avoir lu et adoré mais qu'en serait-il si, un jour, certains lecteurs de ce roman se réveillaient en Terres du Milieu, en pleine Guerre de l'Anneau, qu'ils étaient les seuls à en connaître le dénouement mais que leurs actions pouvaient changer le destin des Peuples Libres et le sort du monde ? L'apprécieraient-ils toujours autant, alors que leur vie même serait en danger ?

!!!
Consignes
!!!

- La participation est limitée à trois textes par personne.
- Les nouvelles devront appartenir au genre des littératures de l'imaginaire (Science-fiction, Fantastique, Fantasy). Plusieurs catégories de littératures de l'Imaginaire peuvent être mélangées si l'intrigue des textes l'impose (exemple : Science-fiction et Fantasy dans une même nouvelle).
- Les textes ne devront pas faire moins de 3 500 caractères (environ 550 mots ou 1 page en Times New Roman – police 12, espaces compris) et ne pourront pas dépasser 70 000 caractères (environ 11 000 mots ou 20 pages en Times New Roman – police 12, espaces compris).
- Police d'écriture taille 12 Times New Roman.
- Les textes devront être totalement inédits.
- Les nouvelles devront être envoyées par mail en pièces jointes à joutes.imaginaire@gmail.com en format .doc ou dans le corps du message électronique. Les questions éventuelles devront être posées à cette adresse.
- L'auteur devra préciser dans le corps du mail ses noms, prénoms, âge et adresse mail valide, ainsi que le titre de sa nouvelle et le sujet choisi pour élaborer son texte. Il précisera en outre par quel moyen il a pris connaissance de ce concours.
- Les textes ne se conformant pas à ces règles ne seront pas retenus. En participant à ce concours, l'auteur s'engage à présenter un texte dont il est l'auteur. Il s'assurera qu'il reçoit bien un « accusé de réception » électronique de son texte.

Le Rempart est une nouvelle née de la collaboration créative de Master X et d'Iso en suivant le principe du « cadavre exquis ». Chacun a écrit un paragraphe à son tour, mais à la différence du jeu des surréalistes, ici la cohérence de l'histoire a été respectée ; même si au départ nul ne savait où cela le mènerai.

Le cadavre exquis est un jeu collectif inventé par les surréalistes vers 1925. Voici la définition qu'en donne le Dictionnaire

abrégé du surréalisme : " jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. L'exemple devenu classique, qui a donné son nom au jeu, tient dans la première phrase obtenue"

LE REMPART

* *
*

Une nouvelle aube s'était levée sur le rempart. Et encore une fois, un seul homme pour regarder le soleil se lever, un seul pour guetter, un seul pour défendre. Il ne croisait personne sur sa ronde pour l'interroger, pour lui demander la raison de son obstination. Il était prêt et résolu, croyant en sa mission, même s'il avait oublié qui lui avait confié et pourquoi. Les jours qui passaient, les semaines, les mois ne changeaient en rien sa force de caractère. Trois années s'étaient écoulées et il avait simplement enfoui dans sa mémoire tout ce qui aurait pu le faire dévier, le faire douter... Son nom, son âge, sa mission.

Sa vie était devenue une lente et morne déambulation.

Tout en haut des murs crénelés, sans qu'il sache vraiment pourquoi, il marchait sans cesse, observant l'horizon en l'attente de rien. Au début, il s'en souvenait vaguement, il s'arrêtait tantôt au coucher du soleil pour ne reprendre qu'à l'aube, parfois un peu plus tard. Mais depuis quelques temps – il ne pouvait dire avec précision quant cela avait commencé –, il continuait de marcher sur les remparts, à la nuit tombée. Il contemplait la voûte céleste et s'émerveillait de la constance des étoiles dans le ballet cosmique. En spectateur averti, il attendait avec impatience le moindre événement et se réjouissait d'étoiles filantes et de constellations.

Un matin comme les autres, son regard croisa une fissure dans le mur de pierre blanche. Elle balafrait le créneau d'une cicatrice inquiétante et disparaissait de « l'Autre Coté ». Son cœur se mit à battre plus fort dans sa poitrine mais il avança, déterminé, inspecter la fissure et vérifier le rempart.

Ce n'était pas une fissure...

Un frisson parcourut son échine.

C'était une véritable faille qui courait du créneau jusqu'au pied du rempart !

Il se demanda depuis combien de temps cette faille était apparut et quels étaient les risques que le rempart s'effondre. Une sinistre inquiétude s'empara de lui avant qu'un sombre remords ne lui cède la place : N'était-il point coupable de négligence, lui qui avait laissé le rempart se fêler ?

Comme tant d'autres fois auparavant son regard interrogateur se posait sur la Ville. Il suppliait les rues désertes, les maisons aux portes fermées de lui donner une réponse.

« Ohé, en bas ! Une faille sur le mur Est ! Vous m'entendez ? »

Rien, comme toujours.

« Vous ne pourrez pas rester là éternellement ! », hurlait-il en courant sur le chemin de ronde.

* *
*

Une nouvelle aube s'était levée sur le Rempart. La signification même de cette simple phrase échappait aux habitants de la Ville. Le Soleil n'était plus qu'un mot dont le souvenir évoquait la chaleur, la lumière et le Ciel étranger.

Trop habitués aux murmures et aux paroles basses et aux longs silences, ils avaient été surpris par les cris, bien avant d'en saisir le sens. La monotonie est un couvercle pour l'angoisse, et la monotonie était rompue.

Quelque part au cœur de la Ville, une femme sans âge allait sans regret ouvrir une porte trop longtemps restée fermée.

Des chuchotements s'élevèrent sous les toits, des caves nauséabondes aux greniers à lambris, mais nul n'osa aller contre la vieille femme...

* *
*

Il s'était arrêté dans une petite rue sans nom, non loin de l'église sans cloche. La rue était étroite et mal pavée, plongée dans une quasi obscurité. Mais il aperçut un porche faiblement éclairé, et pour toute tremblante qu'elle fut, cette lumière était le signe qu'il attendait : quelqu'un lui répondait !

Il avança pas à pas, incrédule et inquiet à la fois, jusqu'à ce qu'il arrive

enfin devant la porte entrouverte. A l'intérieur, la vieille femme attendait, sans bouger.

« Madame... », murmura-t-il, hésitant. « Le rempart s'est fendu d'une bien vilaine faille... »

- N'est-ce point le destin du rempart que de se couvrir de fissures ? », répliqua la femme. « N'est-ce point le destin d'un mur que de se lézarder, le destin de la fleur que de se faner, le destin de la peau que de se rider ? » Il dévisagea la vieille à la peau parcheminée et la flamme de la bougie qui trônait sur une cheminée sans feu se mit à vaciller doucement. Elle lui rappelait quelqu'un ou quelque chose, mais il n'arrivait pas à se souvenir qui ou quoi...

- Ce n'est pas une fissure comme les autres... », reprit-il d'une voix chevrotante. « Celle-là menace de faire s'écrouler le rempart ! »

- N'est-ce point... », commença la vieille en tournant lentement son visage vers lui.

- Il suffit, vous et vos idioties ! », pesta-t-il en se retournant soudain. « Vous pouvez tous mourir ! »

Il s'enfuit en courant dans les ruelles de la ville, criant et insultant ses habitants, ces fantômes indifférents qui se terraient comme des rats ! Il leur dît sa rancœur et toutes les choses qu'il leur reprochait, des plus insignifiantes aux plus importantes à ses yeux. Il crachat sur les portes et les volets clos depuis tant d'année, il pissa dans les réserves d'eau, décrocha les porte-bonheur des porches couverts de lierre. Puis, une fois sa colère apaisée, il s'en retourna vers le rempart d'un pas traînant jusqu'à ce que le mur blanc apparaisse tel qu'il l'avait quitté.

Peut-être s'était-il inquiété inutilement ?, songea-t-il alors. La femme avait sans doute raison : les failles vont aux murs comme les rides aux vieux..., se dit-il laconiquement avant de se mettre à rougir au souvenir de son emportement irrévérencieux. Il haussa les épaules avant d'admirer à nouveau le mur est, reconnaissant envers ce dieu qui lui accordait un répit, lorsqu'un frisson parcourut son échine.

Il percevait une ombre au tableau, un détail insignifiant qu'il devinait plus qu'il ne le voyait, mais qui présageait néanmoins le pire. Il pressa le pas jusqu'au rempart, gravit les marches quatre à quatre et se précipita vers le mur est pour inspecter la faille.

Une brèche immonde et arrogante se pavanait en lieu et place du créneau balaféré. Ce dernier gisait lamentablement de « l'Autre Coté », en un monceau de vulgaires gravats où une famille de serpents avait déjà trouvé refuge.

Il tomba à genoux et se mit à pleurer...

Lorsqu'il eut fini de verser des larmes et de pousser des cris, la voûte céleste et ses myriades d'étoiles avait remplacé le ciel diaphane. Il s'assit à côté de la brèche, sécha ses joues d'un revers de manche et s'installa dans la contemplation de la roue céleste.

Il sentait qu'il ne pourrait pas empêcher le malheur de s'abattre sur le rempart. Et il sentait que ce drame en augurerait un autre, plus terrible encore. Il ne craignait pas vraiment pour les habitants de la Ville – il

n'avait que faire de ces imbéciles et ce souciait peu de leur sort... –, mais plutôt pour lui même. Il sentait confusément que son sort était lié à celui du rempart, mais il ne pouvait l'expliquer. Il baissa la tête et son regard croisa la brèche. Il en eut un haut-le-cœur et ferma ses yeux, cherchant en lui-même une réponse à ses questions.

* *
*

Pendant ce temps, dans une impasse étroite et obscure de la vieille ville, un petit groupe de vieillards s'extirpait d'une antique mesure. Ils étaient six, tous plus vieux les uns que les autres, marchant avec peine, même aidés d'un bâton et soutenus par leurs serviteurs. Ils portaient des vêtements aux couleurs fanées et passés de mode. Leurs manières, qu'ils voulaient distinguées, leurs auraient valu, en société, sarcasmes et ricanements tant ils faisaient peine à voir, mais personne ne pouvait assister à ce spectacle tragi-comique puisque les membres du conseil étaient les seuls survivants...

Cette nuit-là, poussés par la peur ou un quelconque instinct de survie, ils avaient enfin osé quitter leurs tanières. Et maintenant, ils allaient venir frapper à la porte de la vieille Azura...

Guerlain était le Chef du Conseil et le plus mal en point : il se voyait chauve, édenté, voûté, ridé et perclus de rhumatismes dont les accès le rendaient méchant et irascible. Pourtant, malgré son âge, il gardait l'œil vif et sa voix rauque n'hésitait pas. Jamais il ne vacillait, jamais il ne doutait.

« Ouvre Azura ! », entama-t-il d'un ton poli. « Ton protégé est devenu fou ! S'il te plaît écoute nous. »

– Il n'est pas mon protégé. », répondit sèchement Azura. « Mais entrez donc, puisque vous vous êtes enfin donné la peine de venir me consulter. » Guerlain le premier franchit le seuil, suivit d'Agur le Borgne, Elam le Sage, Torsang, Drama et son frère Oreste. « Prenez place, asseyez-vous à l'Ancienne Table. Vous n'êtes pas venus depuis très longtemps... Messieurs du Conseil. »

Ils étaient là, installés tous les sept autour de la table de marbre. Tellement poussiéreuse, sale et ébréchée, encombrée de livres usés, d'instruments bizarres, de cartes, de parchemins. A la lueur de la bougie qui trônait sur la cheminée, Guerlain prit la parole :

« Le Dernier Gardien a failli. Il a laissé le rempart se fissurer. Il n'a rien fait pour empêcher cela, il a échoué. »

– Et il nous a insulté ! », interrompit Torsang. « Que vas-tu faire la Vieille ? »

– Vous avez la mémoire bien courte messieurs. Pourtant, rien de ce qui c'est passé ne s'oublie facilement... A moins qu'on ne le veuille vraiment... » Les Conseillers rougirent et baissèrent les yeux tous ensemble. « Vous l'appellez le Dernier Gardien... », reprit-elle, « Certes, je vous l'accorde, le Dernier il est... Mais Gardien, jamais ! Vous rappelez-vous lorsqu'il est arrivé, il y a bien longtemps, avec les siens, leurs machines, et leurs livres et leurs sciences étranges. Ne vous ont-ils

pas proposé leurs services et leurs connaissances ? N'est-ce point Lui et les siens, les Bâisseurs, qui ont construit pour vous cette muraille sans porte, ce Rempart infranchissable ? » Les yeux durs et inquisiteurs elle foudroyait chacun des hommes présent. « Auriez-vous oublié la raison pour laquelle ils n'avaient pas construit de porte ? Auriez-vous oublié pourquoi en une nuit ils furent tous assassinés sur votre ordre ? Et si vous ne vous en souvenez pas, alors je vais vous rappeler comment un seul a réussi à échapper à la foule meurtrière que vous avez lancé sur eux... »

* *
*

Seul. Il était seul.

S'il ignorait comment et pourquoi cette brèche était apparue, il ignorait aussi pourquoi le rempart était là ceinturant cette ville morne et délaissée du reste du monde. Aucune porte ne troublait la lourde et imposante régularité de cette protection démesurée.

Un bruit derrière lui, un craquement horrible déchirant le silence de la cité. Un autre créneau venait de se détacher non loin de lui, la faille s'agrandissait. Si cela continuait, on pourrait bientôt passer à travers.

* *
*

« Souvenez-vous, il y a mille nuits, lorsque toutes les cités voisines, du Beffroi de Moog au croissant de Nephren, ont siégé et décidé de s'unir. Souvenez-vous comment elles ont envoyé leurs fins Bâisseurs, les meilleurs parmi les plus grands ouvriers et architectes de tous les royaumes libres. Pas pour restaurer cette ville morne et triste qui est la notre, vous le savez, mais pour l'entourer d'une infranchissable muraille. Mais vous avez faibli et cédé devant la foule. Et au dernier moment, alors que les derniers échafaudages étaient retirés, VOUS, les Douze Sages, avaient sacrifiés les constructeurs et ordonné leur exécution ! » Agur le Borgne allait répondre vigoureusement à ces propos calomnieux mais la main difforme de Guerlain se posa sur son épaule en signe d'apaisement. « Espérez-vous vraiment, à l'instar de la foule fiévreuse, vous emparer des machines et abattre ces murs cyclopéens ? », reprit Azura. « Ou avez-vous cédé, de peur que le peuple vous lapide ? »

– Nous n'avons de compte à rendre à personne, vieille impertinente. », marmonna le chef du Conseil. « Mais peu importe, en définitive, puisque l'insurrection à tourné court. »

– Les assassins arrivèrent trop tard, en effet. », rétorqua la femme d'une voix blanche. « Les équipes principales avaient déjà quitté la ville et fait transféré toutes leurs machines à l'extérieur. Mais dans la cohue, un groupe de Bâisseurs se trouva prisonnier, livré à la rage frénétique de la populace. »

– Excepté le Gardien... », commenta Oreste. « Il n'a pas donné l'alarme lorsque les meurtriers se sont approchés. Il s'est caché et a fui sur les toits, entendant au loin la fureur des massacres et les malédictions lancées par les siens. Il aurait pu tout empêcher s'il n'avait manqué de courage... »

* *

*

Mille jours ont passé, et la brèche dans le rempart, et la brèche dans sa mémoire de Dernier Bâtitseur.

Une nouvelle aube s'était levée sur le rempart et son ouverture béante à l'Est. Et encore une fois, un seul homme pour changer le cour des événements. Il avait donné l'alarme cette fois – bien que ce ne soit pas ce qu'il aurait fait s'il s'était souvenu... A nouveau, il assistait à une vengeance, revanche sanglante mûrie pendant trois années. Et à la fin, il ne restait plus un seul souffle de vie dans la cité.

* *

*

« Tout cela ne vous aurait donc rien appris pour que vous réprochiez encore vos erreurs et vos manquements ? », s'écria Azura. « Avez-vous oublié la malédiction que les survivants, à l'abri de l'Autre Coté, lancèrent pendant que leurs frères étaient lynchés et mis en charpie ? Mille jours devront s'écouler avant que nous ne revenions pour ouvrir les murs. », entonna-t-elle d'une voix sépulcrale. « Mille jours pendant lesquels vous tenterez de survivre à la maladie, à la soif, et à la faim. Mille jours pendant lesquels vous méditez votre crime. Dans mille jours nous reviendront, et priez pour que la peste vous emporte bien avant. » Azura poussa un soupir désenchanté : « Vous autres avez été témoins de la folie de vos gens, de leur longue et dégradante agonie, de leur malodorante putréfaction ! Cela devrait suffire à vous convaincre... Il fallait nous emmurer et attendre mille jours ! Pour stopper l'épidémie, l'empêcher de ravager le pays ! Mais peu m'importe ce qu'il adviendra. Mes pensées vont à un autre, maudit plus que nous tous. »

* *

*

Une nouvelle aube s'était levée sur le rempart. Et encore une fois, un seul homme pour regarder le soleil se lever, un seul pour guetter, un seul pour défendre. Le Gardien fautif, condamné à hanter le rempart, à surveiller mille ans le plus vaste cimetière connu des royaumes libres...

CLISSON-FRANCE 2011

HELLFEST



VENDREDI 17 JUIN

SAMEDI 18 JUIN

DIMANCHE 19 JUIN

MINISTAGE 01

IGGY AND THE STOOGES

SCORPIONS

**EZZY
ESBOURNE**

**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**

MINISTAGE 02

IN FLAMES

Coroner

Opeth

MASSIVE ATTACK

KREATOR

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

BOLT THROWER

TRASH METAL

**GORGUTS • BELPHEGOR
VADER • UNLEASHED • KRISJUN • 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

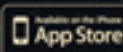
KYUSS LIVES!

**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 • GOATSLAKE
GRAND MAGUS • KYLESA • BLACK DAHLIA MURDER
BUZZOV-EN • KNUIT • 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

