Décembre 2019

Alko Venturus

Jeux de rôle Livres-jeux Univers

LE MAGAZINE DE PLUME ET D'IMAGINAIRE

PAR ALKONOST ET SCRIPTARIUM

COMMUNAUTÉ LITTÉRACTION
PRIX YAZTROMO À CANNES
6 INTERVIEWS D'AUTEURS
ANALYSE DE CYCLADES

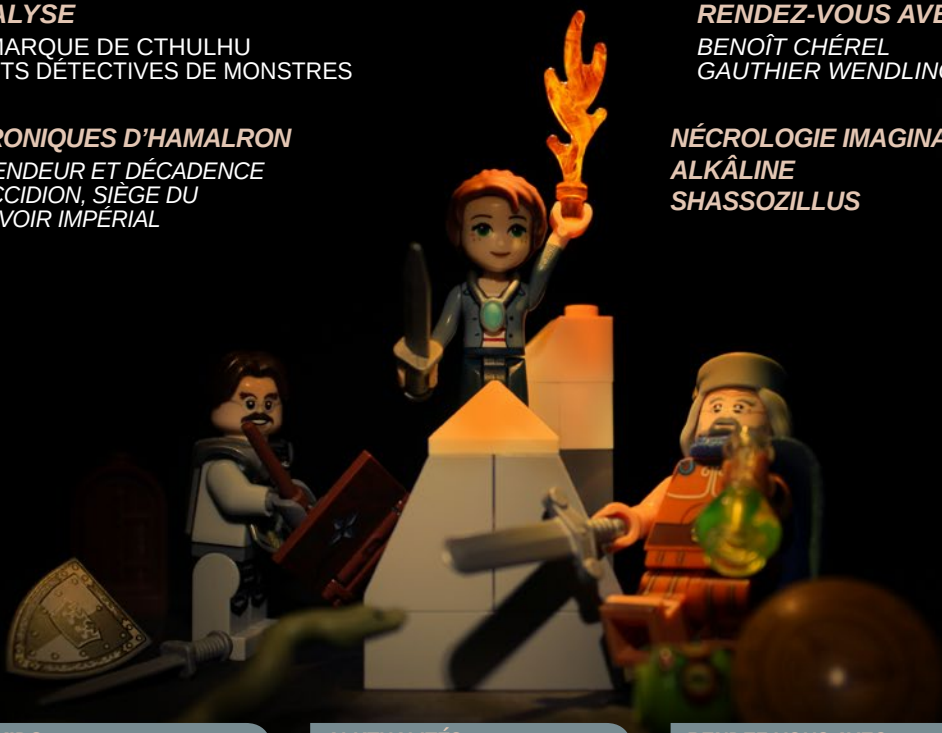
JOURNAL DE MELDOR FÉLICE
L'ARPENTEUR DES LIEUX IMAGINAIRES POSE LE PIED SUR TROIS NOUVELLES ÎLES

ANALYSE
LA MARQUE DE CTHULHU
PETITS DÉTECTIVES DE MONSTRES

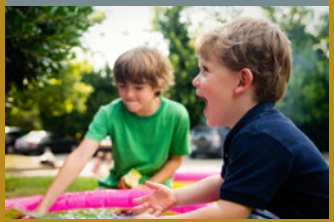
RENDEZ-VOUS AVEC…
BENOÎT CHÉREL
GAUTHIER WENDLING

CHRONIQUES D'HAMALRON
SPLENDEUR ET DÉCADENCE D'OCCIDION, SIÈGE DU POUVOIR IMPÉRIAL

NÉCROLOGIE IMAGINAIRE
ALKÂLINE
SHASSOZILLUS



ALKIDS
CONSEILS JDR & LIVRES-JEUX



ALKTUALITÉS
L'ACTUALITÉ DES LIVRES-JEUX

RENDEZ-VOUS AVEC…
S. JACKSON & I. LIVINGSTONE

Troisième génération

L'Alkonost a pondu un deuxième œuf dans le nid Venturus, avec l'aide des drôles d'oiseaux de Scriptarium. Tandis que la ligne éditoriale de ce numéro prenait forme, nous avons remarqué qu'elle traversait trois générations : celle **des pionniers**, celle **des ados des années 70 devenus grands** et, depuis quelques années, celle de **leurs enfants** !

Par Alkonost et Scriptarium

Nos idoles de jeunesse sont Joe Dever, Dave Morris, Jamie Thomson, Ian Livingstone, Steve Jackson, J.-H. Brennan, Russ Nicholson, John Blanche, Gary Chalk, Denis Gerfaud, Fabrice Cayla, Pierre Rosenthal, François Nedelec, Michel Gaudo, Didier Guiserix, Michel Brassine, Ulrich Kiesow, Greg Stafford, Gary Gygax, Dave Arneson, etc. de la génération de nos parents. Ils ont illuminé notre enfance. À 11 ans, nous nous imaginions chevalier, aventurier ou magicien, et rêvions d'écrire notre propre jeu de rôle ou « Livre dont *vous* êtes le héros ». Aujourd'hui, nous nous impliquons autant que possible dans cette communauté si particulière. Elle regorge d'auteurs, traducteurs,

Du côté des éditeurs

Les éditeurs jouent sur la nostalgie autant que sur le renouvellement. Ils s'adressent à un public de plus en plus jeune dans l'espoir d'intéresser les enfants, certes, mais aussi les parents pressés de partager un loisir cher à leur coeur.

Magazine *Livres-jeux*

Nicolas Lubac, alias Indigo, rassemble plusieurs auteurs dans son **laboratoire** d'alchimiste pour distiller des créations ludiques variées et de qualité.

illustrateurs, créateurs, lecteurs, joueurs, critiques, relecteurs, et autres collectionneurs, femmes et hommes. De ce creuset sont nés ces dernières années de multiples projets, amateurs ou professionnels. Certains d'entre nous ont désormais des enfants assez grands pour découvrir les jeux de rôle et livres-jeux. À notre tour de transmettre le flambeau, en douceur.

Dans ce numéro d'*Alko Venturus*, nous avons pu interviewer deux pionniers, Steve Jackson et Ian Livingstone, et tout un panel de créatifs ayant connu les jeux de rôle et livres-jeux durant leur enfance : Benoît Chérel, Gauthier Wendling, Emmanuel Quaireau, Cyril Le Strat, Pierre Sensfelder, Guillaume Romero, Frédéric Bouix et Jérôme Wirth. Tandis que Benoît s'implique sans compter dans le jeu de rôle, les sept autres font partie d'un groupe d'auteurs francophones de récits arborescents, réunis sous la bannière Littéraction. Ce cercle bouillonne d'activité. *Alko Venturus* lui consacre une grande rubrique « Communauté Littéraction ». Philippe Jaillet, acteur prépondérant du secteur et maître de cérémonie de la première remise publique des prix Yaztromo, nous raconte de l'intérieur cet événement majeur pour la communauté.

Manu De Wit, Vincent Grimm, Thierry Maire et Rémi Dekoninck nous font partager leur imaginaire grâce au *Journal de l'arpenteur*, à un contexte de jeu pour *Hamalron* et à une surprenante nécrologie.

Deux autres passionnés nous ont apporté leur soutien : Nicolas Lubac pour y voir plus clair dans l'actualité des livres-jeux (« Alktualités ») et Matthieu Braboszcz pour vous conseiller des jeux de rôle et livres-jeux à partager avec vos enfants (« Alkids »). Pour le plaisir des yeux et de l'âme, « Alkâline » vous fait découvrir Morgil, une artiste peintre, alors que « Shassozillus » éprouvera votre sens de l'observation et de… la collection de LDVELH[1] !

Bonne lecture, et portons haut la flamme de la narration partagée !

1 Collection « Livres dont *vous* êtes le héros » chez Gallimard. Par extension, tout autre récit arborescent.

On s'est déjà vu, non ?

Quel plaisir de vous rencontrer lors des festivals, conventions et autres salons ! Vos retours, vos encouragements et votre intérêt nous aident à garder la flamme. Les associations Alkonost et Scriptarium sillonnent la France toute l'année pour que vous puissiez lire, contempler et tester les créations de leurs auteurs.

Hamalron : un JdR à venir

Inspiré de la saga des *Chroniques d'Hamalron*, le jeu de rôle se promène de festival en festival pour être vu, essayé et perfectionné. L'auteur original Rémi Dekoninck et son complice rôliste Thierry Maire cravachent dur pour donner à cette adaptation une forme définitive en 2020.

Alko *Venturus*

Alko Venturus est le fruit de la collaboration de deux associations impliquées dans la promotion des livres-jeux et de leurs univers, ainsi que dans les jeux de rôle et l'imaginaire de manière plus générale : Alkonost et Scriptarium.

Vous pouvez prendre contact avec les auteurs du magazine à l'une ou l'autre de ces adresses :
association.scriptarium@gmail.com
contact@alkonost-editions.com

Vous saurez tout sur ces associations sur :
www.alkonost-editions.com et scriptarium.fr

Suivez leur actualité sur Facebook :
facebook.com/editionsalkonost
facebook.com/scriptarium

Articles
Aronaar, Frédéric Bouix, Matthieu Braboszcz, Laurent Centro, Manu De Wit, Rémi Dekoninck, Florent Haro, Philippe Jaillet, Cyril Le Strat, Thierry Maire, Emmanuel Quaireau, Guillaume Romero, Pierre Sensfelder, Jérôme Wirth.

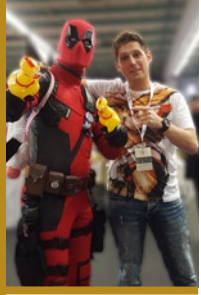
Crédits images
Image de couverture : Laurent Centro
Logo Littéraction : Guillaume Romero
Autres images : Crédits en légende des images. Crédits pour les images du sommaire : cf. articles. Le dessinateur de l'illustration mystère « Shassozillus » sera crédité dans le prochain numéro d'*Alko Venturus*.
Les images des couvertures de livres et boîtes de jeu sont extraites des sites des éditeurs ou de revendeurs.

Traduction
Interview S. Jackson & I. Livingstone : Florent Haro et Jérôme Wirth.

Relecture
Matthieu Braboszcz, Laurent Centro, Christophe Dang Ngoc Chan, Rémi Dekoninck, Florent Haro, Cyril Le Strat, Nicolas Lubac, Thierry Maire, Joël Mallet, Gauthier Wendling, Jérôme Wirth.

Maquette
Laurent Centro

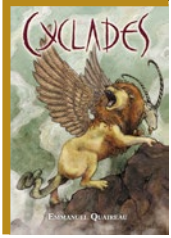
Remerciements
La rédaction remercie particulièrement Matthieu Braboszcz et Aronaar pour le partage de leur travail, ainsi que Morgil pour l'utilisation de ses œuvres.



Des interviews
I. Livingstone
S. Jackson
G. Wendling
B. Chérel

Des analyses de livres-jeux
La Marque de Cthulhu
Cyclades

De l'actualité
Les livres-jeux tendance



Alktualités

6 L'actualité des livres-jeux : État des lieux des nouvelles tendances.

Rendez-vous avec...

10 Steve Jackson & Ian Livingstone : Souvenirs, impressions et projets.

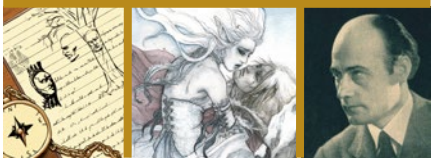
16 Benoît Chérel : Imagineur en action.

26 Gauthier Wendling : Il n'écrit que pour les héros !

Analyse

30 *La marque de Cthulhu* : Un Escape Book Horreur 404 !

De l'imaginaire
L'arpenteur Aquarelle Nécrologie



De la géographie
Background pour Hamalron

Des conseils aux parents d'aventuriers
Animer des jeux narratifs avec des enfants

Un jeu-concours
L'illustration mystère

Cliquez sur les numéros de page

Journal d'un Arpenteur

34 Épisode 5 : Meldor Félice visite trois nouvelles îles imaginaires.

Alkids

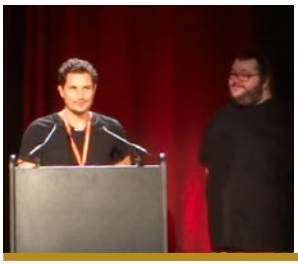
40 À table ! : Conseils pour jouer à des JdR avec des enfants.

44 Testés & Approuvés : JdR, livres-jeux et jeux narratifs pour les enfants.

54 *Petits Détectives de Monstres* : Un JdR pour les tout petits.

Hamalron

60 Occidion : Contexte de jeu autour des *Chroniques d'Hamalron*.



Une cérémonie
Les prix Yaztromo

Encore plus d' interviews !
E. Quaireau
J. Wirth
C. Le Strat
G. Romero
F. Bouix
P. Sensfelder

Communauté Littéraction

66 Concours Yaztromo : Première remise du prix en public, à Cannes.

70 Emmanuel Quaireau : Fitz ou Manuro, un auteur à succès !

78 Jérôme Wirth : Gynogege, un auteur engagé.

84 Cyril Le Strat : Bruenor, auteur et traducteur de Titan.

88 Guillaume Romero : Regard de l'illustrateur Linflas sur les livres-jeux.

92 Frédéric Bouix : Kraken, Grand Maître Éminent de la mini-AVH.

96 Pierre Sensfelder : MerlinPinPin, auteur atypique et brillant.

100 Analyse de *Cyclades* : Yaztromo d'or 2018, d'Emmanuel Quaireau.

Nécrologie imaginaire

104 Oscar Muñoz : Le fondateur de la microlittérature est décédé.

Alkâline

106 Trois baisers : Succombez au talent de Morgil, artiste peintre.

Jeu-concours

108 Shassozillus : Dans quel livre se cache cette image ?

Crédit : Nicolas Lubac.

ALKTUALITÉS
LIVRES-JEUX

On fait encore des « Livres dont *vous* êtes le héros » en 2019 ? Une rubrique destinée aux **nouveaux lecteurs-joueurs**, aux **curieux** et aux **nostalgiques** qui n'ont pas quitté leurs étagères poussiéreuses depuis 1997.

Par Laurent Centro
et Nicolas Lubac

Si on fait encore du récit interactif en 2019 ? Ne posez pas la question ainsi, vous allez vexer toute la communauté de passionnés qui n'a jamais cessé d'en produire ! Habitués des forums Rendez-vous au 1 et La Taverne des Aventuriers, des auteurs francophones se regroupent et s'entraident pour produire sous la bannière « Littéraction » des récits à la qualité croissante. Cette sphère est tellement fertile qu'*Alko Venturus* lui consacre une grande rubrique : « Communauté Littéraction » p 66. Ici, nous parlons de ce qui se joue dans les librairies. Comme mes étagères poussiéreuses ne me donneront pas de réponse, et que je rougirais à évoquer mes toutes nouvelles étagères Alkonost, j'ai demandé l'aide de Nicolas du site livres-jeux.fr.

Ah ! Le voici qui arrive.

– Bonjour Nicolas !

– Bonjour Laurent !

– J'étais en train de dire qu'à trop passer le doigt le long de mes vieilles étagères ou à force de m'investir dans nos propres livres-jeux chez Alkonost, j'ai perdu le fil de ce qui se fait actuellement. **Tu es au courant des dernières nouveautés toi ?**

– Tu sais, moi je suis en veille permanente de tout ce qui gravite autour des livres-jeux : nouveaux concepts, collections, auteurs, éditeurs, les projets participatifs et le secteur de l'autoédition. Sur mon site, j'aime montrer le panel large des créations et les mettre sur le même pied d'égalité. Je surveille donc tout. Tout a de l'intérêt ! rajoute-t-il avec un sourire.

– Oui, effectivement. Tu surveilles *toutes* les sorties ?

– Oui, j'essaye en tout cas.

– Tu ne te lasses pas ?

– Non, c'est ma passion ! Et heureusement, certaines collections de livres-jeux changent souvent d'auteurs, avec une nouvelle thématique et une légère évolution des règles qui me donnent un regain d'intérêt à chaque sortie.

– Bravo pour cette exhaustivité !

– Tu sais, au final, j'ai peu de visibilité à plus de six mois sur des nouveautés à surveiller à tout prix, sauf sur les projets participatifs avec des livraisons à venir, comme la campagne Ulule Posidonia ou via des auteurs que je connais.

– Ah ! Parce qu'en plus tu te tiens au courant des sorties futures ! Alors qu'on est nombreux à ne pas savoir ce qui est *déjà* sorti…

> ***Escape Book : La Marque de Cthulhu***
>
> Si vous souhaitez lire l'analyse de cet *Escape Book* paru chez 404 Éditions, rendez-vous à la page 30.

Ce Nicolas me file des complexes ! Pas grave, j'en profite pour lui poser une autre question.

– **Quelles sont les collections dont on parle le plus en ce moment, les plus à la mode ?**

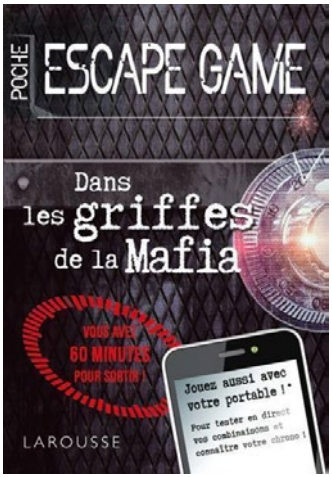
– Les livres-jeux inspirés des *escape room* sont dans l'air du temps et sont portés par le succès mondial du concept. Quelques-uns ont des axes narratifs interactifs.

– *Escape* ?

Je fais semblant de ne pas connaître. Qui n'a jamais entendu parler de ce concept qui explose depuis quelques années ? Nicolas n'est pas dupe, mais, sympa, il me donne une piqûre de rappel.

– Pour expliquer simplement, cela consiste à s'extirper d'une situation en résolvant des énigmes. Beaucoup d'éditeurs grands et plus petits proposent des livres-jeux autour de ce principe avec des variantes plus ou moins réussies : *Escape!*, *Escape Book*, *Escape Quest*, *Escape Game*, etc. Les derniers signes de ce succès sont des gammes qui s'élargissent, pour séduire les plus jeunes, sous l'appellation « kids » ou « junior ». De même, des licences connues sont exploitées comme *Dragons*, *Lucky Luke*, *Miraculous*, *Lapins crétins*, *Stilton*, *Koh-Lanta*, etc.

– J'ai lu et feuilleté quelques *escape* : la structure est assez différente de nos romans interactifs classiques. On y retrouve souvent des sections consacrées aux combinaisons objets-action, objet-objet, etc., aux fouilles, aux indices et aux plans. On y circule de différentes manières : soit depuis un plan avec renvois, soit comme dans un récit arborescent standard. Les combinaisons, souvent exhaustives, donnent une grande autonomie. Il faut vraiment se creuser la tête ! Par contre, beaucoup



Un *Escape Game* de Nicolas Trenti.
Crédit : Larousse.

de combinaisons étant inutiles, je me demande si on gagne en liberté d'action par rapport à certains récits interactifs. Quant à l'immersion, elle fait le yoyo : l'autonomie de l'investigation et le stress de la captivité m'ont tenu en haleine, mais le soufflé est retombé dès que j'ai buté longtemps sur une énigme. J'ai par exemple fait la navette entre le bureau d'un boss de la mafia (purée ! il l'a caché où ce code ?) et mon propre bureau, à éplucher le livre (GE+NE, allez au 8554, délire ! on peut même mettre un agenda dans un tableau électrique !).

– … Et tout comme pour le secteur des jeux de société, reprend Nicolas, certains livres deviennent des expériences uniques et jetables : il faut les découper, plier, gribouiller. Ce qui est une utilisation nouvelle du livre, surtout pour les adultes. À chacun de s'en faire une opinion du point de vue rejouabilité et éthique écologique.

– J'aime toutes les idées qui permettent de démarquer le livre papier du livre numérique. *Vanille ou Chocolat ?* de Jason Shiga en est un super exemple, mais avec le type d'utilisation dont tu parles, j'ai l'impression qu'on prend un chemin différent… Si l'on reste dans le cadre du jeu et en moindre mesure de la narration participative, on s'éloigne carrément de **nos bons vieux romans interactifs**.

– Oui mais je constate que les livres interactifs offrent quand même un regain d'intérêt chez les éditeurs même s'ils n'ont pas la chance d'être portés par un élan aussi fort que celui des *escape*. En tout cas, récemment, des collections comme les « Ready » (6 livres) ont pu voir le jour chez Hachette, les « Bibliothèques vertes » et « roses » proposent plein de variantes « Aventures sur mesure » au sein de leurs séries *Fort Boyard*, *Koh Lanta*, *Cluedo*, *Pokemon*, *Star Wars*, *Miraculous*, *Foot*, etc.

– Est-ce que les ados accrochent ?

– Aïe, grimace Nicolas, les ados et jeunes adultes sont souvent plus portés sur les jeux vidéo que sur la lecture !

– Malheureusement…

– En tout cas, une valeur sûre : les « BD dont vous êtes le héros » éditées chez Makaka avec le côté BD qui attire, et les univers variés.

– Et les vieux comme nous, les nostalgiques ?

– Les nostalgiques veulent toujours parfaire leur collection de LDVELH[1] et assimilés. Ils se sont forcément jetés sur les dernières versions des LDVELH chez Gallimard Jeunesse, corrigées et augmentées par Scriptarium, et les inédits, notamment le *Défis Fantastiques* : *l'Anneau des Serpents de Feu*, ou encore sur les rééditions des « Histoires à jouer » chez Posidonia, et les nouveaux livres-jeux chez Alkonost.

– Et en numérique ?

– Il est intéressant aussi de voir le succès de certains jeux vidéo de type roman graphique interactif.

– Tu parles peut-être de *Heavy Rain* et *Beyond – Two Souls* ?

Je possède une PS3. Je viens d'étaler 50 % de ma culture vidéoludique.

– Oui, du studio français Quantic Dream. Ces deux premiers opus étaient des balbutiements comparés au récent *Detroit – Become Human*. À côté, on as-

1 Collection « Livres dont *vous* êtes le héros » chez Gallimard. Par extension, tout autre récit arborescent.

Rubrique « Coups de cœur » du site livres-jeux.fr

siste à la multiplication des livres interactifs en version numérique.

– Malgré le coût de développement… Adrénalivre en a fait les frais. Côté média numérique, il y a aussi un engouement pour les films interactifs. L'épisode « Bandersnatch » de la série *Black Mirror* est remonté jusqu'à mes oreilles. Merlinpinpin, un auteur d'aventures dont vous êtes le héros, nous avait parlé de *Late Shift* sur PS4.

Mais certaines œuvres promettent au spectateur ou au lecteur d'incarner le héros sans qu'il s'établisse une réelle interaction. Parfois, au contraire, le côté jeu ou énigme éclipse totalement la narration. Je pose la question :

– As-tu découvert des leurres, de faux récits interactifs à éviter ?

– Pas de piège, ni de faux LDVELH. C'est juste une question de goût ou de lectorat. Moi, j'aime les livres interactifs « hors catégorie » ou « nouvelle génération » car ce sont eux qui font évoluer le genre et qui surprennent. Les « BD dont vous êtes le héros » sont un exemple d'évolution du genre réussie. J'aime également les LDVELH qui proposent d'autres règles que des lancers de dés comme *Fleurir en Hiver* et la série des *Nils Jacket*. Ce sont pour moi des chefs d'œuvres de LDVELH, pourtant ils sont assez éloignés (de par les thèmes et le *gameplay*) des mythiques LDVELH de notre jeunesse. Le plus gros piège à éviter dans le domaine des LDVELH, c'est justement de rester enfermé dans le modèle des publications des années 80-90 et de passer à côté de belles lectures plus contemporaines.

– Mes enfants ont entre 5 et 7 ans. Quelles collections ou titres recommanderais-tu pour partager des moments de lecture à haute voix avec eux ?

– « Ma Première Aventure, l'histoire dont tu es le tout petit héros », il y en a trois pour l'instant et c'est chez Game Flow. Les enfants adorent !

– Et pour un enfant commençant à lire seul ?

– Le choix pour un enfant entre 6 et 10 ans est limité, il y a la collection « Bibliothèque rose : C'est toi le héros ». À partir de 10 ans : « Dofus, vous êtes maître du récit » est une collection de six livres très amusante et bien éditée. Pas besoin d'avoir joué au jeu vidéo pour aimer.

– C'est noté ! Et puis on en reparle dans la rubrique « Alkids » page 40. Merci Nicolas. À bientôt !

STEVE JACKSON & IAN LIVINGSTONE

Souvenirs, impressions et projets

Ian et Steve à la 3e Fighting Fantasy Fest le 31 août 2019.
Crédit : Scriptarium.

« RENCONTRE AVEC UN MONSTRE SACRÉ ».
Crédit : Ian Livingstone

Cet entretien était l'occasion de revenir sur **les débuts de l'aventure** *Défis Fantastiques* mais aussi sur les **nouvelles éditions** VO de Scholastic et VF de Gallimard Jeunesse. Nous en avons profité pour en savoir un peu plus sur les titres en préparation et leurs **différents projets**. Et comment ne pas **discuter de l'univers de Titan** et de *Défis Fantastiques – Le Jeu de rôle* ?

Par Florent Haro

FH : Les livres-jeux ont commencé à se développer dans les années 70 mais leur essor considérable dans les années 80 est lié au succès de vos livres. Quelle « paternité » revendiquez-vous dans cet essor, et si vous pouviez revenir au paragraphe 1 de l'aventure *Défis Fantastiques*, changeriez-vous quelque chose ?

SJ : Il y a bien sûr eu des livres-jeux avant, comme « Choose Your Own Adventure »[1], mais ils étaient plus simples et s'adressaient à un public plus jeune encore. Les *Défis Fantastiques* étaient plus évolués (la gestion des objets, le système de combat) et c'est là-dessus qu'on a rassemblé un public spécifique.

1 « Choisis ta propre aventure » en français.

Il y avait aussi d'excellentes illustrations et des histoires plus adultes. Les DF se sont construits à partir de *Donjons et Dragons*. Les CYOA étaient beaucoup plus simples.

IL : Si c'était à refaire, c'est vraiment à mettre au conditionnel, mais peut-être que j'aurais simplifié le système de combat. Peut-être.

FH : Qu'est-ce qui vous a amené à envisager une nouvelle édition avec Scholastic, comment a-t-elle été reçue, notamment ses nouvelles illustrations, et comment se porte-t-elle ?

IL : Ces dernières années, il y a eu un renouveau du jeu de rôle et de la littérature interactive. J'ai reçu un courriel de Scholastic qui se renseignaient sur la disponibilité des droits. Ils n'étaient pas les seuls à me contacter. Mais sachant que Scholastic était le plus grand éditeur de littérature jeunesse au monde, Steve et moi nous n'avons pas été très longs à nous décider à signer un contrat avec eux. Et pour célébrer le retour des *Défis Fantastiques*, qui coïncidait avec le 35e anniversaire du premier livre de la série, j'ai accepté d'écrire un nouveau livre-jeu, *l'Anneau des Serpents de Feu*, publié en 2017[1]. Scholastic a opté pour un nouveau style graphique, à la fois numérique et plus stylisé que les illustrations des livres des années 80. Scholastic espérait que ce style attirerait les enfants habitués aux jeux vidéo, tout en séduisant les fans historiques, qui sont maintenant quarantenaires. Cela a suscité de nombreux débats sur internet[2] !

Le Manoir de l'Enfer de Steve Jackson, dans son édition révisée de 2018. Crédit : Gallimard Jeunesse.

Le 1er Ian Livingstone inédit de la nouvelle édition (_Port of Peril_ en VO). Crédit : Gallimard Jeunesse.

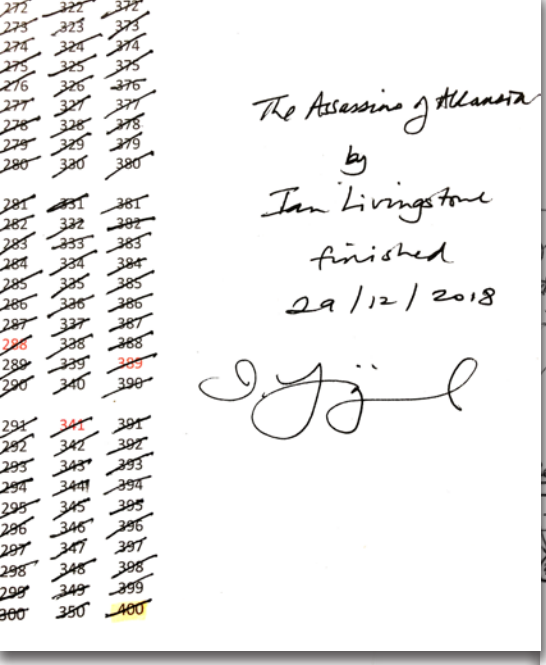
FH : Quel regard portez-vous sur le travail de Folio Junior (Gallimard) puis Gallimard Jeunesse depuis des années sur les *Défis Fantastiques* et *Sorcellerie* ? Que pensez-vous de la dernière édition française de 2018, son format, sa ligne graphique, et bien sûr les suppléments de Scriptarium ?

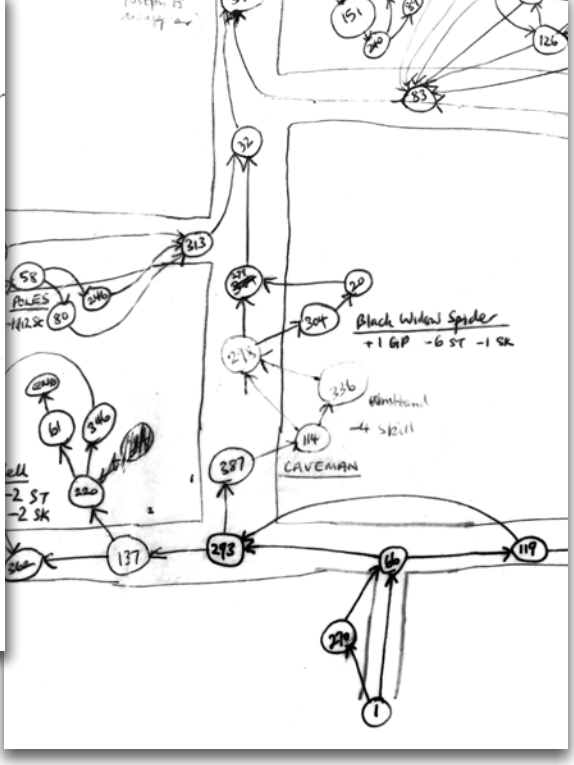
SJ : Gallimard a été un très bon éditeur pour nous. Ils ont commencé à publier les *Défis Fantastiques* en 1983 et depuis l'édition française n'a jamais été interrompue. C'est un vrai succès. Dans tous les autres pays, il y a eu des coupures, même au Royaume-Uni. Je suis heureux que Gallimard Jeunesse et Scriptarium aient pu développer une collaboration. Les suppléments de Scriptarium[3] mériteraient d'être intégrés à l'univers des *Défis Fantastiques*.

1 2018 en France chez Gallimard Jeunesse.

2 Vlado Krizan, l'illustrateur des premiers Scholastic décrié par les fans, a été remplacé par Robert Ball dans les dernières publications.

3 dans la nouvelle édition.

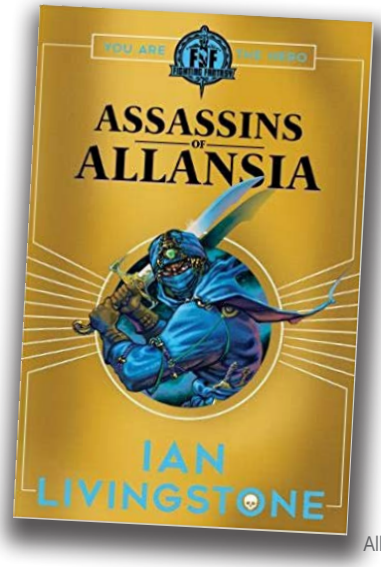




***Assassins of Allansia*, une conception à l'ancienne : la grille et le graphe des sections, et même le stylo de Ian !** Crédit : Ian Livingstone.

FH : Ian a annoncé la finalisation d'un nouveau DF début janvier, et Steve serait en train d'en écrire un nouveau à son tour, pouvez-vous nous en dire plus ?

IL : C'est difficile de se faire à l'idée que les *Défis Fantastiques* en sont aujourd'hui à leur 37e année. *Assassins of Allansia* est sorti fin août, c'est mon quinzième livre dans cette série, et globalement je l'ai écrit de la même manière que les autres. Mon processus d'écriture n'a pas vraiment évolué, en dehors du fait que maintenant j'écris sur ordinateur plutôt que d'user un tombereau de stylos et de papier comme dans les années 80. Pour la structure, je n'utilise pas de classeurs, de logiciels ou d'outils numériques. Je suis de la vieille école, avec un schéma à la main et une liste de numéros de 1 à 400. J'ai travaillé beaucoup la scénarisation pour *Assassins of Allansia*.



Crédit : Scholastic.

La quête débute alors que VOUS, le lecteur, êtes en train de lutter pour survivre sur un îlot hostile, habité par d'immondes créatures. Les choses ne font qu'empirer lorsque vous êtes attaqué au milieu de la nuit. Mais qui vous a attaqué ? Et pourquoi ? Le mystère s'approfondit encore quand vous découvrez sur la plage un navire et l'un de vos vieux amis enchaîné à son mât. Vous comprenez alors que votre tête est mise à prix et vous devez débusquer vos poursuivants avant qu'eux-mêmes ne vous trouvent. Pourrez-vous mettre en échec ces assassins dans leur mission ou vont-ils décrocher la prime ? Vous seul en déciderez !

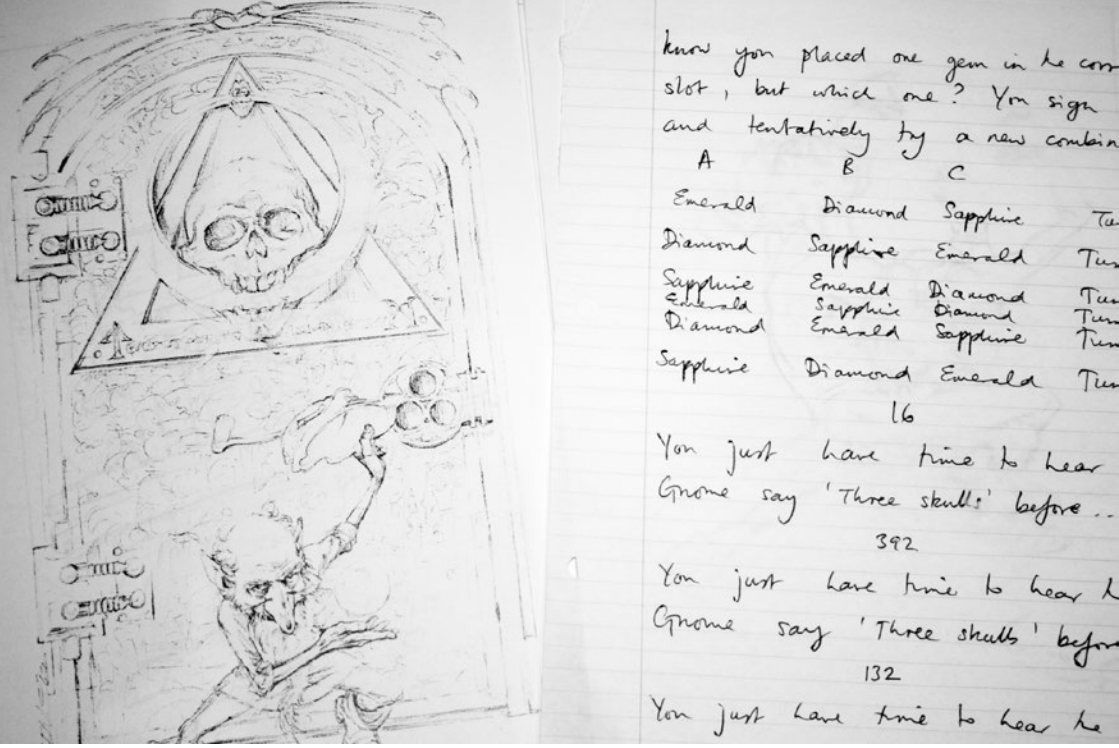
SJ : En ce qui me concerne, pour l'instant c'est top secret. Je n'ai pas encore décidé où l'aventure se déroulera.

FH : De quelle manière avez-vous participé à la mise en cohérence de l'univers de Titan, à partir des travaux de Marc Gascoigne sur le livre *Titan* ? Et est-ce qu'une chronologie des livres y prenant place a été établie ?

SJ : La cohérence de l'univers des DF est un point très important pour les fans et nous avons quelques trucs pour la faciliter. Bien sûr c'était beaucoup plus simple à l'époque où Marc et l'équipe de Puffin assuraient des vérifications de cohérence. Nous n'avions pas à le faire entièrement par nous-mêmes. Vous vous êtes certainement rendu compte que l'Allansia était la maison de Jackson et Livingstone, l'Ancien Monde était celui de Sorcellerie et d'autres aventures de Steve Jackson. Khul était le lieu où les auteurs « invités » pouvaient situer leurs titres. Ça rendait les choses un peu plus faciles. Mais ça a toujours été compliqué de maintenir la cohérence de l'univers.

IL : J'ai mis beaucoup de soin, en créant l'Allansia, à peupler de manière riche et cohérente ce coin du monde où presque tous mes livres sont situés. Aujourd'hui ce serait possible d'établir une chronologie mais ça n'a jamais été prévu au départ.

Carte de Titan, issue de *Titan*, Crédits : illustration de Jidus. Scriptarium.



Le 1er croquis de McCaig pour *le Labyrinthe de la Mort* face au 1er jet texte de Ian. Crédits : Iain McCaig & Ian Livingstone. *You Are the Hero*, Jonathan Green.

FH : Est-ce que les illustrations réalisées pour vos livres ont influencé parfois votre propre vision du cadre (paysages, villes, personnages et leurs accessoires...) et de l'ambiance de vos textes ?

IL : Pas vraiment. J'ai toujours fini d'écrire les livres avant de donner des indications aux illustrateurs. Mais leurs magnifiques dessins m'ont certainement inspiré et donné des idées pour les livres suivants.

FH : Il a été évoqué sur le web une édition réécrite du *Sorcier de la Montagne de Feu*, pouvez-vous nous en dire plus ?

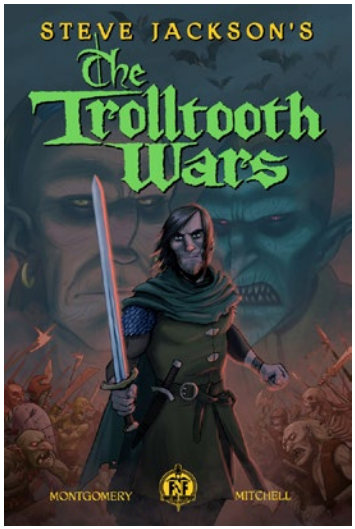
IL : Il existe une version courte du *Sorcier de la Montagne de Feu* qui n'a jamais été publiée. Un jour peut-être !

Valorisations du *Sorcier de la Montagne de Feu*

Outre une publication dans deux magazines *Warlock* (avec quelques dessins inédits), *WoFTM* a également donné lieu à une édition anniversaire de ses 10 ans en couverture rigide, comprenant de nombreux bonus des auteurs. Les bonus de l'édition anniversaire en français n'avaient que peu à voir avec le contenu du livre, par contre. Pour les 30 ans, une préquelle fut proposée par Jon Green, *Master of Firetop Mountain*, dans laquelle on aurait incarné Zagor, après sa séparation d'avec Balthus le Terrible et Zharradan Marr, pénétrant dans la Montagne de Feu pour y établir son règne ; hélas ! ce projet ne vit pas le jour. On évoque maintenant une réécriture du *Sorcier* par Steve et Ian pour les 40 ans.

FH [pour Steve] : Une adaptation du roman de Steve *The Trolltooth Wars* a également été faite en bande dessinée (que Scriptarium va publier en français). Pouvez-vous nous dire quelques mots de ce projet ? Est-ce que vous avez été impliqué dans sa conception ?

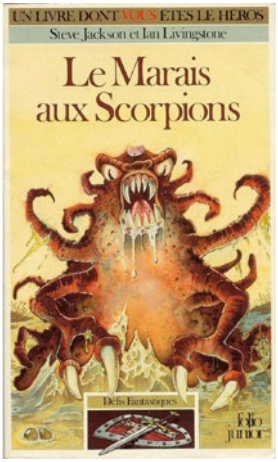
SJ : Patrick et Gavin ont conçu la mise en page et ont repris l'intrigue directement du roman. Ils m'ont envoyé leurs travaux par paquets pour validation et le projet a mis du temps à se finaliser. J'attends avec impatience la version de Scriptarium. *Le Combattant de l'Autoroute* de Ian a aussi été adapté… c'est plus un comics qu'un roman graphique, mais c'est très bien.



Crédit : Jackson, Montgomery, Mitchell.

FH : Quels sont les autres auteurs de DF qui vous ont le plus marqués et pour quelles raisons ? Auriez-vous quelques anecdotes à ce sujet ?

SJ : Je citerais particulièrement Steve Jackson (US) parce qu'il a été le premier auteur « invité » avec *le Marais aux Scorpions*. Il est arrivé chez Games Workshop pour discuter de la distribution de ses jeux au Royaume-Uni. On a parlé du fait que les *Défis Fantastiques* se vendaient comme des petits pains et que d'autres auteurs (pour certains d'anciens membres de l'équipe Games Workshop !) écrivaient leurs propres aventures pour d'autres éditeurs. Par rétorsion, Puffin voulait sortir un nouveau DF tous les mois ! C'était impossible pour Ian et moi d'écrire un livre par mois, donc nous envisagions de faire participer d'autres auteurs. Steve avait vraiment envie d'écrire un DF. Il était au Royaume-Uni pour trois jours et nous n'avons même pas pu l'emmener visiter Stonehenge ou la tour de Londres. Il a juste emprunté une machine à écrire et est resté assis dans la salle de réunion pendant deux jours pour écrire le début de ce qui est devenu une nouvelle aventure. Elle a été annoncée comme : « Steve Jackson et Ian Livingstone présentent *le Marais aux Scorpions* de Steve Jackson ». C'était très confus[1] !



Crédit : Gallimard.

FH : Pour finir, que pensez-vous de l'adaptation en français de la gamme *Advanced Fighting Fantasy* par Scriptarium ?

IL : Toutes ces adaptations ont l'air fantastiques, le matériel est très beau mais mon niveau en français n'est pas suffisant pour pouvoir juger de la qualité des textes !

1 Voir le numéro 1 d'*Alko Venturus* pour la version de l'histoire vue par Steve Jackson US.

Benoît Chérel en crash-test à Syracuse – FIJ à Cannes en 2015. Crédit Carré & Kawaï.

Benoît Chérel

Imagineur en action

Nous avions rendez-vous avec Benoît Chérel, un pair que nous admirons pour le travail qu'il a abattu pendant les 42 numéros des *Chroniques d'Altaride*, sans parler de ses autres activités dans le monde du jeu de rôle. Nous voulions **en savoir plus sur ses nouveaux projets en 2019**.

Par Thierry Maire

Une présentation pour commencer ?

Je m'appelle Benoît Chérel, j'ai 38 ans et je travaille au service communication d'une petite chaîne de télévision. Mais ce qui vous intéresse surtout, c'est que je suis un rôliste. J'ai commencé le jeu de rôle sérieusement en 1993 avec la création d'un jeu de rôle amateur, *Mythe d'Altaride*, rapidement porté par une association, la guilde d'Altaride. Au fil des ans, je me suis impliqué dans de nombreuses autres associations, en particulier pour la promotion du jeu de rôle, et en 2003 j'ai cofondé *Univers Fantastiques*, une plate-forme de jeu de rôle par forum qui a compté plus de 700 membres actifs. J'ai fondé la revue rôliste *Chroniques d'Altaride* en 2012, qui a duré jusqu'en 2018 avec 42 numéros publiés, qu'on peut retrouver sur le site de la guilde d'Altaride, en PDF ou en version papier. C'est aussi en 2012 que j'ai démarré l'écriture d'un jeu de rôle historico-fantastique, *Fils des siècles*.

Peux-tu nous en dire plus sur le jeu de rôle *Fils des siècles* ?

Bien sûr ! Dans *Fils des siècles*, les personnages des joueurs sont des immortels qui traversent l'Histoire. Ce sont des gens ordinaires qui se découvrent un destin, quelque chose de grand qu'ils se sentent poussés à réaliser, quelque chose qui les dépasse, qui les transcende. Ils peuvent accepter ou refuser ce destin qui s'offre à eux, mais doivent gérer les conséquences de leur choix. Ce n'est cependant là qu'un ingrédient dans leur transformation en immortel ; il faut qu'ils assistent ou participent à la mort d'un immortel, qui leur transmettra son essence surnaturelle. Comment un immortel peut-il mourir, me direz-vous ? Hé bien, dans *Fils des siècles*, immortalité ne veut pas dire invincibilité et si le temps ne vainc plus les personnages, une épée dans le cœur reste une épée dans le cœur…

Je viens de signaler que les immortels sont surnaturels. L'énergie qui leur fournit un temps illimité est celle de la vie, qu'on appelle le souffle. Avec quelques efforts, ils peuvent apprendre à canaliser ce souffle pour assouplir d'autres lois naturelles, en particulier tout ce qui tourne autour du temps et de la vie.

Si les immortels sont rares, ils apprennent vite à se reconnaître et forment bien souvent des alliances qui s'affrontent ou se retrouvent confrontées à d'autres groupes d'influence, comme certains humains qui ont percé à jour le secret de leur existence.

Le jeu se caractérise par une orientation foncièrement de type campagne,

Quelques couvertures des *Chroniques d'Altaride*.

avec des règles adaptées au temps long en jeu et hors jeu. Il est ainsi possible d'enchaîner plusieurs suites de scénarios à des époques différentes, séparées par des ellipses temporelles, jouées un peu en accéléré.

L'organisation autour de la table est classique, avec un personnage par joueur et un meneur pour l'arbitrage. Les joueurs sont incités à prendre une part active à la création et à l'animation de l'environnement de jeu : création et gestion de personnages non joueurs, de lieux, d'organisations ou d'événements en lien avec leur personnage.

Comment est né le jeu ?

Fils des siècles est né d'une lente maturation dans ma manière de jouer et surtout de mener des parties de jeu de rôle. Je suis ce genre de joueur qui aime rédiger des pages d'historique pour ses personnages, avec la frustration qui va souvent avec : l'essentiel des éléments contenus dans ces historiques ne sont pas connus des autres joueurs, parfois même du meneur, et en tout cas rarement exploités. J'aime beaucoup voir les personnages évoluer, changer au fil de leurs aventures et des confrontations avec les conséquences de leurs décisions. En vidéo, d'ailleurs, j'ai une nette préférence pour les séries de films ou pour les séries tout court, elles proposent un format plus adapté à cette approche qui prend le temps de détailler les personnages. D'ailleurs, dans *Fils des siècles*, on parle de saison. En jeu de rôle, prendre son temps, c'est donc jouer en campagne. C'est tout naturellement que j'ai cultivé l'envie de faire un jeu de rôle qui privilégie cette manière de jouer.

Mais pour compléter cette approche, il faut aussi remonter à la fin des années 90. Profitant d'une ambiance club, j'ai monté ce que j'ai appelé une méta-campagne. C'est-à-dire que je menais très régulièrement au même jeu de rôle (en particulier *Star Wars D6*, plusieurs fois par semaine) en gardant ma table ouverte aux membres du club. Certains joueurs étaient réguliers, d'autres venaient de temps à autre. Mais tous me permettaient de continuer à faire vivre leur personnage en leur absence, en tant que personnage non joueur interagissant avec ceux des joueurs présents ce jour-là. J'y ai ajouté des règles, par exemple proposer au joueur de faire prendre des risques à son personnage en son absence, quitte à se blesser, perdre du matériel ou pire, en échange de points d'expérience supplémentaires. Cette approche m'a permis de bâtir une sorte de monde persistant très riche au fil des années. Cet environnement voyait le temps passer et évoluait fortement.

Par Agénor Le Ruyer, pour *les Fils des siècles*.

Les personnages vieillissaient, certains partaient à la retraite… Toute cette vie ludique m'a plu et beaucoup marqué. J'ai donc réutilisé le concept, avec diverses variations, dans plusieurs jeux que j'ai menés avec assiduité… *James Bond 007*, *7th Sea*, *Nephilim*, *Call of Cthulhu*, *Vampire Requiem*… Ma première ébauche consistait d'ailleurs plutôt en une sorte de supplément pour ce dernier jeu, qui donnait les bases à une manière de jouer un même personnage pendant des siècles. Mais comme à l'époque la licence *Vampire* était entre deux eaux, et aussi pour disposer d'une plus grande liberté, j'ai décidé d'en faire un jeu de rôle à part entière.

J'ai alors travaillé sur la créature immortelle. Je ne voulais pas créer un nouveau *Vampire* ou un nouveau *Nephilim*, ce qui aurait d'ailleurs été bien présomptueux vu la qualité formidable de ces deux jeux. Il me fallait donc un immortel différent de ce qui existe déjà, à la fois original et capable de s'intégrer dans toutes les époques de l'Histoire. Le Vautour est né d'un long brainstorming partant de l'idée de l'écoulement relatif du temps. La créature et tout le matériel imaginé pour l'univers du jeu découlent de cette réflexion, de manière à former un ensemble très cohérent. Une cohérence indispensable si on veut pouvoir s'appuyer dessus pour de longues campagnes !

Quels ont été tes collaborateurs sur ce projet ?

Si *Fils des siècles* est vraiment le fruit d'un travail en solo, j'ai eu le plaisir de travailler avec d'autres rôlistes talentueux, généreux et pleins d'idées. Guillaume Grasset, qui jouait à ma table il y a vingt ans, m'a fait plein de suggestions très pertinentes qui ont largement participé à mettre en place les bases du système de règles. Ma conjointe Sophie Pérès a été la première à tester mes idées et nos conversations autour du projet m'ont permis d'y ajouter profondeur et cohérence. Elle a aussi participé activement aux publications en tant que correctrice/relectrice.

Et n'oublions surtout pas les trois illustrateurs qui ont transformé mon texte en beaux ouvrages : Clooms, Dominique Gilis

Par Clooms, pour *les Fils des siècles*.

et Agénor Le Ruyer, dont le talent éclate aujourd'hui dans d'autres publications.

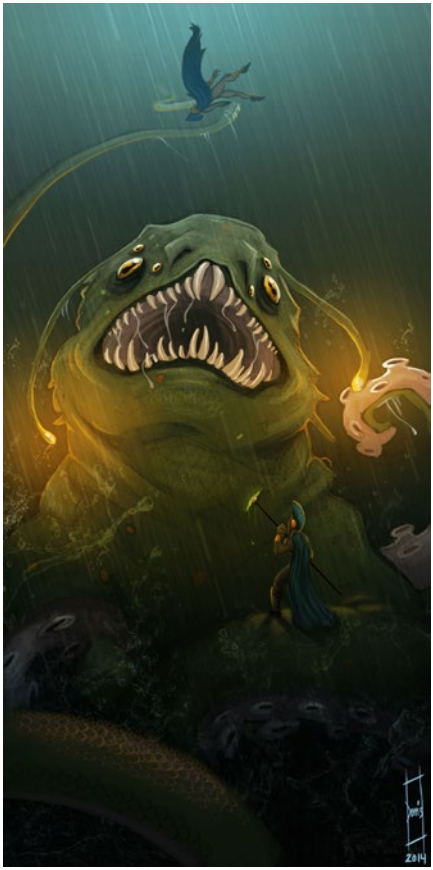
Enfin, le jeu étant en bêta ouverte, de nombreux playtesteurs ont dialogué avec moi. J'ai vendu 150 kits imprimés pour financer le développement, et le PDF a été téléchargé plusieurs milliers de fois, ce qui génère un public déjà conséquent. Seule une fraction de ce public lit réellement le jeu. Et une fraction de cette fraction me contacte. On peut alors avoir des échanges passionnants au sujet du jeu, de ses règles, de son univers. J'adore cette approche vivante de la création. J'ai une idée très précise de ce que je veux faire passer, mais je m'efforce de rester le plus à l'écoute possible des propositions qui donnent parfois, en toute simplicité, un relief nouveau à des idées qui étaient encore mal explicitées.

Quelles sont les originalités de ton jeu ?

Fils des siècles offre la possibilité de jouer un même personnage sur des périodes de plusieurs dizaines de siècles. Une même séance de jeu peut voir s'écouler quelques décennies en toute fluidité pour le groupe. Comme je le disais, la créature immortelle qu'on incarne est nouvelle, elle puise dans l'imaginaire collectif et s'appuie sur les monstres des légendes tout en leur donnant une explication très cohérente.

L'approche est plutôt adulte, et esquive le manichéisme. Il n'y a pas de bons et de méchants, juste des gens motivés par l'accomplissement d'objectifs qui les opposent : à chacun de se positionner moralement par rapport aux atrocités de l'Histoire.

L'idée est d'exploiter les éléments troubles, flous de l'Histoire, pour leur donner des possibilités d'explications. *Fils des siècles* garde systématiquement trois hypothèses valables : scientifique, religieuse et surnaturelle. C'est au meneur et à son groupe de choisir une approche… ou d'en changer selon l'événement concerné.



Par Dominique Gilis, pour *les Fils des siècles*.

Peux-tu nous parler de l'univers ? des règles ?

L'univers, c'est simple, c'est l'Histoire. Je recommande au groupe de choisir une période historique reculée qui leur plaît comme point de départ de leurs personnages. Ils avanceront ensuite dans le temps plus ou moins rapidement selon leurs envies et les projets de leurs personnages, qui pourront voyager partout dans le monde et se retrouver, pourquoi pas, au bon endroit et au bon moment pour assister ou participer à tel ou tel événement historique. Le livre de base, en préparation, présentera

un survol complet de l'Histoire avec des focus sur les points d'entrée intéressants et des informations sur ce que les immortels y auraient accompli.

Car l'autre aspect de l'univers de *Fils des siècles*, c'est tout ce pan de fantastique qui se superpose au réel historique. Les immortels ont eux aussi leur histoire, secrète et nébuleuse, mais qui ajoute encore de nombreuses possibilités d'interaction avec les personnages des joueurs. Au fil du temps, des communautés se forgent, luttent, déclinent ou perdurent, se déplacent, changent de priorités. Le livre de base présentera donc aussi un survol de cette histoire cachée.

Et sans parler d'Histoire, l'univers occulte de *Fils des siècles* intègre d'autres éléments qui tournent tous autour des deux notions de destin et de souffle. Le destin est lié à une métahistoire que les joueurs pourront choisir d'explorer pendant les siècles d'existence de leur avatar, le souffle engendre de nombreuses autres conséquences surnaturelles que les immortels, comme les fantômes, les possessions, les pouvoirs mentaux, les monstres…

En termes de règles, *Fils des siècles* se base sur la théorie des humeurs. Théorie antique qui définissait l'état de santé d'une personne par l'équilibre entre ses quatre fluides corporels : le sang, la lymphe, la bile et l'atrabile. Elle a perduré pendant des siècles en Occident, jusqu'à la Renaissance, grosso modo. C'est donc un clin d'œil historique. Dans le jeu de rôle, le personnage a un score dans ses quatre humeurs, qui correspond au nombre de faces du dé qu'il devra lancer dans les situations de tension. Le dé devra dépasser un seuil de difficulté pour que l'action entreprise réussisse. Un personnage se définit donc par ses humeurs plutôt que selon une liste de caractéristiques. Ce n'est donc pas tant la force qui primera en combat, par exemple, que l'attitude adéquate adoptée par le personnage, chaque humeur ayant une triple résonance, physique, mentale ou sociale. Ainsi quelqu'un de

sanguin sera rapide physiquement, mais aussi mentalement ou socialement. Il peut démarrer au quart de tour, réagir très vite, avoir des éclairs de génie ou encore se couler dans le moule d'une conversation dont il ne connaît pas la teneur, s'adapter à ses interlocuteurs…

Ces humeurs sont modifiées par les compétences acquises au fil du temps par le personnage. L'accumulation de connaissances est très importante pour les immortels, mais ils doivent aussi faire face à l'obsolescence : une langue apprise à une époque devient inutile quelques siècles plus tard, mais c'est aussi le cas pour de nombreux autres apprentissages : les techniques évoluent, le matériel change… Un guerrier habitué à son lourd gourdin de bois et qui dominait les tribus alentour se trouvera bien dépourvu le jour où il réutilisera cette façon de se battre contre des soldats en armure équipés d'épées en fer. Même excellent, un personnage doit parfois laisser de côté une connaissance s'il veut rester connecté à son époque !

Quel avenir pour *Fils des siècles* ? Des publications prévues ? Des animations ?

J'ai écrit les bases du jeu en 2012 et 2013. Un kit de la version bêta a été publié en 2014 et a connu plusieurs éditions et réimpressions en 2015, jusqu'à une mise à jour 2.1. Le tout est maintenant téléchargeable sur le site officiel (il reste quelques exemplaires imprimés). En 2016, j'ai publié un supplément saison, *Eurêka*, pour jouer une campagne pendant le siège de Syracuse par les Romains. En 2017, c'est un scénario autonome, *le Galion de Cortés*, qui est publié dans le numéro 42 de la revue rôliste *Chroniques d'Altaride*. En 2018 j'ai publié un livret des pouvoirs du souffle pour permettre aux joueurs de la bêta d'avoir beaucoup plus de détails au sujet des capacités surnaturelles des immortels. Les règles des pouvoirs y sont complètement remises à plat. Début 2019, j'ai refait entièrement le site officiel. *Responsive*, plus élégant, il montre plus de visuels du jeu et me permettra d'y placer plus facilement du contenu au cours des prochains mois.

Le développement de *Fils des siècles* me prend beaucoup plus de temps que prévu pour une raison principale : j'ai eu deux enfants, en 2015 et en 2017, et mon rôle de papa a nettement diminué le temps que je peux consacrer au jeu de rôle. Mais la motivation est restée intacte et maintenant que les enfants ont un peu grandi, je retrouve tout doucement un peu plus de temps… le temps, encore lui ! C'est vraiment le cœur de *Fils des siècles* !

En attendant le livre de base, je m'interroge en ce moment sur le projet d'un kit v.3 de la bêta. Depuis la mise à jour, il y a eu de nombreux ajustements et ajouts (en particulier une refonte du système de confrontation). Mais prendre du

temps pour sortir un kit risque de reculer d'autant la finalisation livre de base. C'est un équilibre complexe à trouver entre répondre aux attentes des joueurs de la bêta qui voudraient profiter de mises à jour des règles et la finalisation la plus rapide possible de la version finale du jeu. En attendant, j'encourage vivement les personnes qui souhaitent en savoir plus sur l'avancement du jeu à dialoguer avec moi par email. Les meneurs actifs peuvent ainsi profiter des dernières innovations du jeu, voire playtester avec leur groupe quelques détails de règles encore à valider. Je leur communique aussi volontiers les éléments de background dont ils ont besoin pour leurs parties, le kit de la bêta faisant pour l'instant l'impasse sur l'essentiel des informations au sujet des communautés d'immortels dans l'Histoire, notamment, alors que beaucoup de choses sont déjà calées. Ma priorité actuelle, c'est de finaliser toutes les règles directement liées à la création de personnages, point de départ de toute partie de jeu de rôle. Et avancer ensuite à partir de là.

Comment classerais-tu ton jeu par rapport aux jeux existants ?

Je ne connais pas tous les jeux, mais je positionnerais *Fils des siècles* au sein d'influences telles que *Vampire*, *Nephilim*, *In nomine Satanis* / *Magna veritas* (*INS/MV*), *Call of Cthulhu*, *Maléfices* ou encore *7th Sea*. Qui sont tous d'extraordinaires jeux de rôle, d'une grande profondeur, ce qui met la barre très, très haut. Du coup je me dis que je ne cherche pas à faire mieux, mais plutôt à ajouter quelques éléments qui me plaisent et qu'on ne trouvait pas trop dans ces jeux, même en les mélangeant.

Par exemple on joue déjà des immortels dans *Nephilim*, qui traversent l'Histoire… mais le personnage garde peu de souvenirs de ses incarnations passées. Dans *Vampire*, l'immortalité est assez annexe, une campagne se déroulant sou-

Par Agénor Le Ruyer, pour *les Fils des siècles*.

Podcast Geeksleague 89 avec Benoît Chérel et Dominique Gilis.

vent à une seule époque, ou bien elle se limite à n'en explorer que très peu, avec des règles peu adaptées. *INS/MV* joue à fond la carte des communautés secrètes qui influencent l'humanité, mais en choisissant plutôt le ton de l'humour, et en se limitant à un contexte religieux spécifique. *Call of Cthulhu* propose la découverte d'inconcevables secrets et *Maléfices* fait une interprétation passionnante des poncifs du registre fantastique, mais la lourde mortalité des personnages limite les possibilités de campagnes au long cours. *7th Sea* enfin a une approche très intéressante de la destinée des personnages, mais avec une portée héroïque.

À quel public s'adresse le jeu ?

Pour apprécier *Fils des siècles*, je dirais qu'il faut au moins satisfaire l'un des critères suivants : aimer... jouer en campagne ; de vastes intrigues complexes qu'on n'est pas sûr de résoudre un jour ; développer les personnages au fil des parties ; participer à la création de l'environnement des personnages : plans, cartes, croquis, dessins, recherches historiques, descriptions de personnages historiques ou non, etc. ; l'Histoire, que ce soit dans un style précis, scientifique, ou plus cinématographique et décontracté.

Quelles ont été tes inspirations ?

J'ai déjà parlé des jeux de rôle qui m'ont aidé à construire le projet : *Star Wars* pour son vaste univers et sa *timeline* étoffée, *Vampire* pour sa société secrète d'immortels, *Call of Cthulhu* pour sa cohérence occulte, *Maléfices* pour le lien entre le jeu et les grands thèmes du fantastique, *Nephilim* pour le côté narratif du système de gestion des immortels, *7th Sea* pour sa batterie de conseils de jeu… Je me rends compte en faisant cette liste que je ne revendique pas vraiment de sources d'inspiration liées aux règles. J'ai tellement bricolé de systèmes depuis 25 ans que je m'appuie plus sur mes propres créations précédentes que sur des règles connues. Il en résulte un système peut-être un peu en décalage avec les modes actuelles, je ne m'en rends pas bien compte… mais l'important, c'est qu'il génère du jeu !

D'autres sources d'inspirations en dehors du jeu de rôle m'ont aussi aidé à créer *Fils des siècles*.

Les bandes dessinées *Alix* de Jacques Martin donnent une bonne idée de l'im-

mersion des personnages au sein de la grande Histoire, la nouvelle série *Alix senator* ajoute d'ailleurs même une surcouche surnaturelle proche des pouvoirs du souffle.

La série télévisée (et, dans une moindre mesure, les films de la franchise) *Highlander* m'a donné goût aux personnages ancrés dans de nombreuses périodes historiques, avec aussi une place importante donnée à la destinée et des personnages puissants, mais finalement très humains et sans débauche de super pouvoirs.

Quels sont tes autres projets ?

J'ai comme priorité de terminer le livre de base du jeu. Ce qui m'occupera certainement encore au moins un an ou deux. Il faudra ensuite en assurer la promotion et le suivi, encore pas mal de temps !

Mais j'ai très envie de développer *Fils des siècles* sur d'autres supports que le jeu de rôle, avec, en ligne de mire, plus particulièrement le roman (un projet sur lequel j'ai l'avantage de pouvoir rester autonome) et la bande dessinée (et là, je fais appel à vos contacts, si vous connaissez une personne qui serait tentée de participer à une telle aventure côté illustration ! J'ai déjà un scénario détaillé qui dort dans mes tiroirs…)

Au-delà de *Fils des siècles*, j'aimerais un jour me remettre à travailler sur mon premier jeu de rôle, coécrit avec mon cousin Cédric Laborde Boutet au début des années 90, que j'ai évoqué tout à l'heure : *Mythe d'Altaride*. Le jeu, un médiéval-fantastique assez classique mâtiné de science-fiction, est resté vraiment un travail d'amateur important et imparfait, mais j'aime son univers et son gros potentiel narratif. Cependant je doute d'avoir le temps de m'y replonger avant l'âge de la retraite !

En dehors du jeu de rôle, j'ai lancé une soirée ludique mensuelle dans mon village pour initier aux jeux de cartes, de plateau et de rôle, et créer du lien par le jeu.

La publication de nouveaux numéros de la revue *Chroniques d'Altaride* ne fait en revanche plus partie de mes projets. En 42 numéros, j'ai l'impression d'avoir fait pas mal de tours de ce que je voulais réaliser et me prouver. Si je reprends, ce sera sans doute sous une autre forme.

Merci Benoît ! Une dernière déclaration en guise de conclusion ?

L'imagination au pouvoir !

Rencontres rôlistes de l'X en 2015

Liens

Fils des siècles :
www.filsdessiecles.com
Facebook de *Fils des siècles* :
www.facebook.com/filsdessiecles
La guilde d'Altaride :
www.altaride.com
Chroniques d'Altaride :
www.altaride.com/spip/spip.php?rubrique246
Facebook des *Chroniques d'Altaride* :
www.facebook.com/chroniquesdaltaride
Soirées ludiques de Raizeux :
sites.google.com/view/soiresludiquesderaizeux

Gauthier Wendling

Il n'écrit que pour les héros

Gauthier Wendling à la convention Necronomi'Con 2019 à Belfort, avec le cosplayeur DeadPoule.

Nous connaissons le loustic depuis quelques années déjà. Il est un membre actif des forums Rendez-vous au 1 et La Taverne des Aventuriers. Surtout, il est **auteur de livres-jeux**. Nous avons voulu en savoir un peu plus sur Gauthier Wendling et vous le faire découvrir.

Par Cyril Le Strat

Bonjour, Gauthier, peux-tu te présenter en quelques mots pour commencer ?

Oui.

Ah, ça ne fait qu'un seul mot, oups !

Je suis prof de français dans un bahut de campagne. J'écris, je voyage, je paresse, je bouquine, je dessine. Parfois j'assemble une commode Ikea pour meubler mes loisirs. Je lance des boules de papier à mon chat.

Tout un programme.

Quelles sont tes séries de LDVELH[1] préférées ?

Un peu d'histoire. J'ai découvert le livre-jeu avec un tome du *Challenge des Étoiles* en CM2, puis la *Crypte du Sorcier* (un *Défis Fantastiques*) en 6e. Eh bien, ce bouquin qu'on juge mal fichu a été une quasi-révélation pour moi ! Autour de 1990, le médiéval fantastique était un genre enterré, oublié. La culture

1 Collection « Livres dont *vous* êtes le héros » chez Gallimard. Par extension, tout autre récit arborescent.

populaire et geek, on ne savait même pas ce que c'était. *Le Seigneur des Anneaux* était confondu avec *le Silence des Agneaux*. Oui, une saga sur un anneau d'invisibilité n'avait aucune visibilité, beau paradoxe.

Pour en revenir à la question, je suis resté longtemps très fidèle aux *Défis Fantastiques* de toutes obédiences : les titres classiques, les aquatiques (*Défis Sanglants sur l'Océan, les Démons des Profondeurs*), les héroïques (*les Gouffres de la Cruauté, la Tour de la Destruction*) et les gothiques (*le Vampire du Château Noir, la Vengeance des Démons*).

Les *Dragon d'Or* me plaisent beaucoup, de par leur esthétique si particulière : le trait lenticulaire de Leo Hartas, la plume sèche de Dave Morris rendue si truculente par les traducteurs français. Je pense notamment au *Château des Âmes Damnées*.

Je classe à part les livres de Steve Jackson UK, toutes séries confondues, qui sont souvent des livres-monde, des tomes entre les pages desquels se niche plus qu'une simple aventure mais un univers dont on ne devine que des bribes : *la Créature venue du Chaos, les Sept Serpents*.

Et enfin, je ne conçois pas une étagère de livres-jeux sans plusieurs tomes de J.H. Brennan, *l'Antre des Dragons* en tête, suivie de près par *Frankenstein le Maudit*. Des tomes bourrés de défauts en termes de jeu, mais d'une démesure narrative, humoristique et illustrative qui dépasse tout.

Je garde une tendresse nostalgique pour les « Retz Pédagogiques » (*le Labyrinthe d'Errare*) malgré leurs limitations évidentes.

J'ai (re)découvert et apprécié d'autres séries sur le tard. On parle en ce moment des « Portes Interdites » des frères Ian et Clive Bailey, série qui mériterait un toilettage ou même une suite.

Dans les AVH[1], je suis avec intérêt les traductions de Bruenor[2], Permusashi[3] et Linflas[4]. Et comment passer à côté de plumes comme celles de Gynogege[5], Vador59[6], Outremer[7], Fitz[8], Merlinpinpin[9] et d'autres encore ?

Pratiques-tu ou as-tu pratiqué le jeu de rôle, si oui lesquels ?

Pas tant que cela. J'ai fait quelques tablées comme joueur ou MJ, jamais à l'échelle d'une campagne. Du *Star Wars*, du *Donjons & Dragons* essentiellement. Mais je n'ai pas poussé ce vice fort loin.

Qu'est-ce qui t'a amené à écrire un *Escape Book* ?

J'ai vu de la lumière, je suis entré… je ne suis pas ressorti.

Sérieusement, parce qu'on me l'a proposé. C'était nouveau, ça changeait des cadres classiques, c'était l'occasion de dire oui. Ça n'a pas été facile, au début on ne donnait comme exemple que les deux premiers tomes, dont l'architecture était délicate à cerner. Ludivine Irolla, la directrice de publication, se rendait bien compte de la difficulté. Chaque auteur, spécialiste d'un univers (Holmes, Steampunk, Lovecraft) a donc interprété la demande selon sa propre expérience du jeu : JdR ou *escape room*

1 Aventure dont vous êtes le héros. Nom donné par les habitués de la communauté Rendez-vous au 1 (rdv1.dnsalias.net) à leurs récits interactifs. À retrouver ici : litteraction.fr/auteurs-livres-jeux%20
2 Cyril le Strat. Interview page 84.
3 Alessandro Perna
4 Guillaume Romero. Interview page 88.
5 Jérôme Wirth. Interview page 78.
6 Guillaume Wroblewski.
7 Romain Baudry.
8 Emmanuel Quaireau (Manuro). Interview page 70.
9 Pierre Sensfelder. Interview page 96.

pour les uns, livre-jeu ou jeu d'enquête pour les autres. Le genre a fait système et engendré ses propres codes quelque part entre l'*Escape Book* 3 *Prisonnier de l'Overworld* d'Irving Le Hen et l'*Escape Book* 4 *le Piège de Moriarty* de Stéphane Anquetil. Après cette période de gestation et de conception, d'autres éditeurs ont emboîté le pas.

As-tu arpenté des *escape games* afin de t'immerger dans l'écriture de *la Marque de Cthulhu* ?

On me propose d'en faire durant les conventions geeks, et quand on me dit s'il vous plaît, je dis oui. C'est l'occasion de découvrir des techniques assez diverses : *les Archives maudites* se basent sur la recherche documentaire, *les Boîtes aux lettres* mélangent le jeu de rôle (interaction très poussée avec le Game Master qui se mêle aux joueurs) et l'essai-erreur comme dans un jeu vidéo *point and click*.

J'ai aussi fait une *murder party* à la Cité du Train de Mulhouse, mais cela se rapprochait davantage du jeu d'enquête à la façon de *Chronicles of Crimes*.

Toi qui as pu t'adonner à l'écriture d'un LDVELH et d'un *Escape Book*, pourrais-tu nous expliquer les principales différences de techniques d'écriture et de conception entre les deux ?

Les deux développent un parcours et un récit. Dans le livre-jeu, le récit prime sur la manière de promener le personnage dans le décor. Dans l'*Escape Book*, c'est l'inverse.

Un livre-jeu n'est généralement pas divisé en chapitres. Ils existent bien mais se cachent dans la masse de paragraphes : il y a le segment « visite en ville avant / après la rivière », le segment « traversée de la campagne », etc. Cet aspect est subordonné à la nécessité de raconter une épopée avec ses divers choix et conséquences.

L'*Escape Book* exhibe au contraire les ressorts du parcours par la division en chapitres et par les plans. L'histoire est présente mais légèrement secondaire, et pas toujours racontée de manière parfaite. En effet, on n'est pas sûr de l'ordre dans lequel le lecteur visitera les lieux.

La brique de base du récit, la péripétie, n'est plus le carrefour ou le combat à mener en dégainant sa paire de dés. C'est l'énigme : code secret, devinette, puzzle, chercher quelque chose sur l'image, etc.

Je n'ai pas encore fait la remarque d'évidence. Le livre-jeu gère l'arbre des possibles, là où l'*Escape Book* laisse le lecteur se sortir les doigts. Pas de « rendez-vous au », il faut deviner où se rendre. Le choix souhaité est confronté au plan ou au tableau en annexe qui indiquent si cela est possible ou non. Au fond, le livre-jeu est écrit pour un lecteur-joueur, et l'*Escape Book* pour un joueur-lecteur.

Que ce soit pour *la Malédiction des Baskerville* ou pour *la Marque de Cthulhu*, tes récits sont ponctués d'humour. Envisages-tu de t'essayer à quelque chose de plus sombre ou dramatique à l'avenir ?

C'est chose faite avec l'*Escape Book Hôtel Mortel* paru début 2019. Le sujet choisi était dérangeant – les « exploits » d'un tueur en série *qui a vraiment existé*. Comment le traiter sans être complaisant ? Les chapitres rédigés du point de vue du tueur sont donc assez neutres et coupés de quelques monologues intérieurs parfois énigmatiques. L'effet est étrange et, je l'espère, traduit correctement la folie qui habitait l'homme. Les

passages du point de vue de la victime montrent tous les recoins des chambres de torture, mais l'héroïne s'aveugle volontairement et refuse de comprendre les évidences. Le lecteur est libre d'imaginer le pire… Curieusement, je me suis retrouvé à écrire comme Paul Mason sans être grand fan du monsieur !

L'épilogue a été rédigé comme les fins à double fond des films de David DeCoteau (*Leeches*, *Final Scream*). Elle est supposée amener le lecteur à relire certains passages en se disant : « Mon Dieu, mais alors ça voulait dire que pendant tout ce temps… »

Deadpool, un héros qui se sort les doigts. Nicieza, Brown, Charalampadis, Sabino.

Penses-tu qu'il y a un regain d'intérêt actuellement pour la littérature interactive en général ces derniers temps ?

Un regain d'intérêt des éditeurs, oui : il n'y a qu'à voir la liste des actualités sur les sites de la communauté ! On assiste à une quasi-explosion du genre du livre-jeu… mais localisée à la petite enfance : les livres de la « Bibliothèque Rose » ou « Verte », et d'autres collections plus récentes. Pour les adultes, c'est un marché presque limité à des passionnés et des nostalgiques (nous, quoi !) : les rééditions Gallimard en collaboration avec Scriptarium, les livres labellisés Alkonost, Posidonia ou Megara…

Pourtant, les BD de Makaka, les *Escape Book* et la récente série de Netflix sont des initiatives qui remettent un peu la littéraction à l'honneur dans un public ados-adultes qui dépasse notre simple communauté.

Expérience personnelle : lors des conventions geeks, les piles d'*Escape Book* attirent les cosplayers, qui discutent et repartent souvent avec un tome. Lorsque je pose *Baskerville* à côté, on le prend en main, on le feuillette puis on le repose. Clairement, le public hors communauté souhaite quelque chose de plus qu'un livre-jeu classique : une BD-jeu, un livre-prison, une série qui interagit avec le spectateur, un jeu en appli…

Un récit interactif de Gauthier Wendling. Couverture : Guillaume Romero.

Quels sont tes projets actuels ? Un *Escape Book* ou un LDVELH sont-ils en cours de préparation ?

Début 2019, je travaille sur un jeu de société (une *Escape Box*) et je réfléchis au devenir d'un vieux brouillon d'AVH assez proche de l'esprit de *la Malédiction des Baskerville*. Jules Verne y est le personnage principal. Je pourrais finir cette AVH, ou la convertir en petit roman jeunesse si l'opportunité se présente. J'aimerais aussi rédiger du scénario de BD dont vous êtes le héros, en demandant alors conseil aux membres de la communauté plus expérimentés dans le domaine.

Horreur 404_

Maintenant que nous connaissons mieux **Gauthier Wendling**, intéressons-nous à l'un de ses **Escape Books**.

Par Cyril Le Strat

Un Livre dont VOUS devez vous échapper !

En mai 2016, 404 Éditions sortent le premier tome de ce qui va devenir une série de livres indépendants d'un genre nouveau : les *Escape Books*. Avec *la Tour de l'Alchimiste*, François Lévin, son auteur et aussi l'initiateur des *Escape Books*, a voulu transposer sous forme de livre l'expérience que l'on peut ressentir dans les populaires *escape games*. Pour cela, il s'est inspiré des LDVELH[1] dont il était friand dans sa jeunesse et a créé un système de jeu à base d'énigmes et de lieux à explorer. Le principe est donc similaire à un *escape game*, il s'agit de s'échapper du livre en résolvant une série d'énigmes, le tout en évitant toute sorte de pièges parfois mortels.

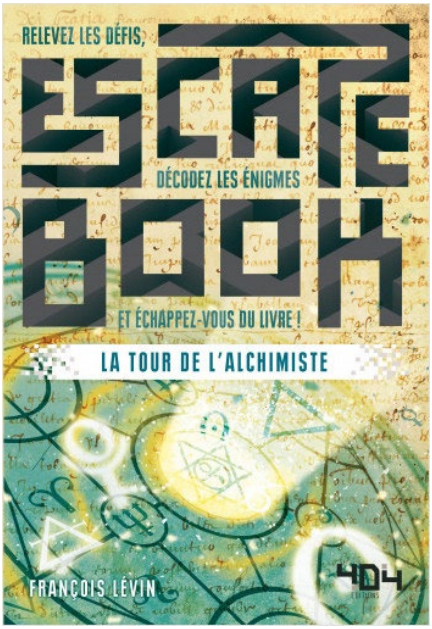
Depuis *la Tour de l'Alchimiste*, plusieurs autres volumes écrits par différents auteurs sont sortis chez 404 Éditions, dont celui qui nous intéresse ici : *la Marque de Cthulhu* de Gauthier Wendling.

Une histoire de tentacules

Comme son titre l'indique, cet E*scape Book* est une histoire lovecraftienne où vous ne manquerez pas de croiser cultistes et autres êtres aux tentacules visqueux. Son auteur, Gauthier Wendling, plus connu sous le pseudonyme Dagonides sur les forums consacrés aux LDVELH, s'essaye aux *Escape Books* après avoir écrit le livre-jeu *la Malédiction des Baskerville*, très apprécié de la communauté, et publié chez Megara. Petit jeu à destination du lecteur : le pseudo de l'auteur est caché dans *la Marque de Cthulhu*, saurez-vous le retrouver ?

Dans *la Marque de Cthulhu*, le lecteur incarne un journaliste qui se rend dans un village imaginaire français du nom

1 Collection « Livres dont *vous* êtes le héros » chez Gallimard. Par extension, tout autre récit arborescent.



d'Arkheim – en référence à Arkham, ville tout aussi imaginaire du Massachusetts de Lovecraft –, en quête d'un exemplaire unique d'une pièce de théâtre mystérieuse nommée *le Roi en Jaune*.

Après la lecture de la lettre du bibliothécaire Denis Lamère, invitant notre journaliste à Arkheim, et de quelques articles de presse, l'aventure commence sur un plan numéroté dudit village, qui n'est pas sans rappeler les cartes utilisées par J.H. Brennan dans sa série de LDVELH *Quête du Graal*.

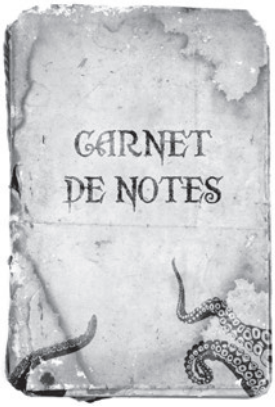
L'exploration est donc libre comme dans la majeure partie du livre, le lecteur étant invité à se rendre au paragraphe numéroté correspondant à l'endroit représenté sur le plan. Chaque paragraphe comporte des sous-sections I, II et III, qui ne doivent être lues que si le lecteur a résolu l'énigme ou trouvé l'objet permettant de s'y rendre.

Au fil de l'exploration, le journaliste curieux va vite se retrouver confronté à des événements surnaturels et à des villageois pas très coopératifs. Les indices qu'il va trouver ça et là vont lui permettre cependant de démêler les mystères d'Arkheim. Pour s'aider, il pourra se servir de son Carnet de notes.

Plan numéroté du village d'Arkheim.
Dessin de David Chapoulet pour *la Marque de Cthulhu*.

Ne perdez pas votre calepin !

Cet accessoire prend la forme d'une section entière et assez épaisse en fin de livre, où sont notés tous les objets que le lecteur sera amené à trouver au cours de l'aventure, ainsi que leur description. Y sont également représentées ou retranscrites les énigmes visuelles (comme une carte murale), des tables pour déchiffrer les codes cachés dans des poèmes, des lettres recelant des indices…



Tout est regroupé au même endroit du livre pour permettre de s'y retrouver assez facilement. À cet égard, l'auteur a réussi à rendre l'aspect jeu de cet *Escape Book* très clair et agréable. La difficulté progressive, avec tout d'abord des énigmes plutôt simples pour se familiariser avec le système, puis de plus en plus compliquées, évite au lecteur de se heurter à un mur dès le début de l'aventure.

Pour avoir lu un autre *Escape Book* de la série dont la difficulté m'a assez vite découragé et où je me suis senti parfois un peu perdu, en comparaison j'ai trouvé que *la Marque de Cthulhu* est un très bon point d'entrée pour cette gamme de livres. Il m'a même donné envie de me plonger dans d'autres tomes, maintenant qu'il m'a permis d'appréhender de manière efficace ce système de jeu à la fois si proche et si éloigné des LDVELH.

Un brin de causette ?

Greffée au Carnet de notes, une section Conversations permet au lecteur de trouver toutes les discussions possibles avec les villageois. Certaines abritent des indices importants et c'est un point très réussi de la jouabilité. Placées en fin de livre, il est plus difficile d'avoir le regard qui glisse plus ou moins innocemment sur ce qu'elles recèlent. Ce qui est plus délicat avec les sous-sections I, II et III évoquées plus haut où le lecteur peut vite repérer une mort prématurée et éviter de s'y rendre. Ces fins funestes sont d'ailleurs bien visibles avec leur OUPS ! GAME OVER écrit en majuscule et qui renvoient elles aussi à un petit texte descriptif, souvent comique, situé en fin d'ouvrage. On peut même remarquer une fin accessible d'aucune manière, réservée au lecteur curieux, ainsi qu'une fin alternative, pour les lecteurs qui savent distinguer le fond de la forme…

Beau comme un poulpe

Ces *Escape Books* ne sont donc pas seulement une succession de paragraphes mais bien un jeu compilé dans un livre, avec son histoire et ses sections

Dessin de David Chapoulet pour *la Marque de Cthulhu*.

d'aide de jeu dont l'aspect graphique est agréable. Aspect renforcé par des illustrations noir et blanc de bonne qualité (de David Chapoulet pour ce volume) dans un style rappelant les LDVELH de notre jeunesse. Mention spéciale pour cette créature tentaculaire trônant majestueusement au-dessus d'Arkheim sur la couverture. On peut juste regretter le titre de la gamme bien trop grand et réduisant le dessin à une petite moitié de la couverture.

Sauve-qui-peut !

Ce bel enrobage est prétexte au thème central de la collection : s'échapper ! Le journaliste, d'abord aguiché par la présence de cette mystérieuse pièce de théâtre, se retrouve confronté à des cultistes et pris dans une machination infernale. La résolution d'énigmes et la fouille des différents lieux n'auront pour but que de s'évader d'Arkheim à la manière d'un *escape game*. À la différence que le format livre permet d'étendre la zone d'enquête à un village entier plutôt qu'à une simple pièce ou suite de pièces.

L'auteur, même s'il reste fidèle au style horrifique de Lovecraft et à son univers si particulier, nous fait vivre le récit de manière légère, en ponctuant celui-ci de nombreuses touches comiques. Celles-ci sont bien dosées et n'empêchent pas de se prendre au jeu afin de découvrir les mystères du Roi en Jaune.

Une bonne entrée en matière

Comme évoqué plus haut, il s'agit donc d'une bonne porte d'entrée dans la série, de par sa jouabilité abordable et très claire, son histoire non dénuée d'humour et sa difficulté progressive qui ne laisse jamais le lecteur totalement désemparé devant une énigme trop ardue. On peut même trouver une section Indices en fin de livre pour s'aider en cas de blocage. Mais attention, même en pensant utiliser correctement les objets trouvés, le lecteur peut se retrouver guidé vers une mauvaise fin ! Les mystères de Cthulhu sont impénétrables…

Les différents Escape Books chez 404 Éditions

La Tour de l'Alchimiste de François Lévin
Prisonnier des Morts de Frédéric Dorne
Prisonnier de l'Overworld de Irving Le Hen
Le Piège de Moriarty de Stéphane Anquetil
La Marque de Cthulhu de Gauthier Wendling
Panique dans l'Hyperespace d'Éric Nieudan
Le Dirigeable du Professeur de Frédéric Dorne
Hôtel Mortel de Gauthier Wendling
Le Pays des Merveilles d'Alexandra Ourse
Le Secret des Mayas de Gauthier Wendling

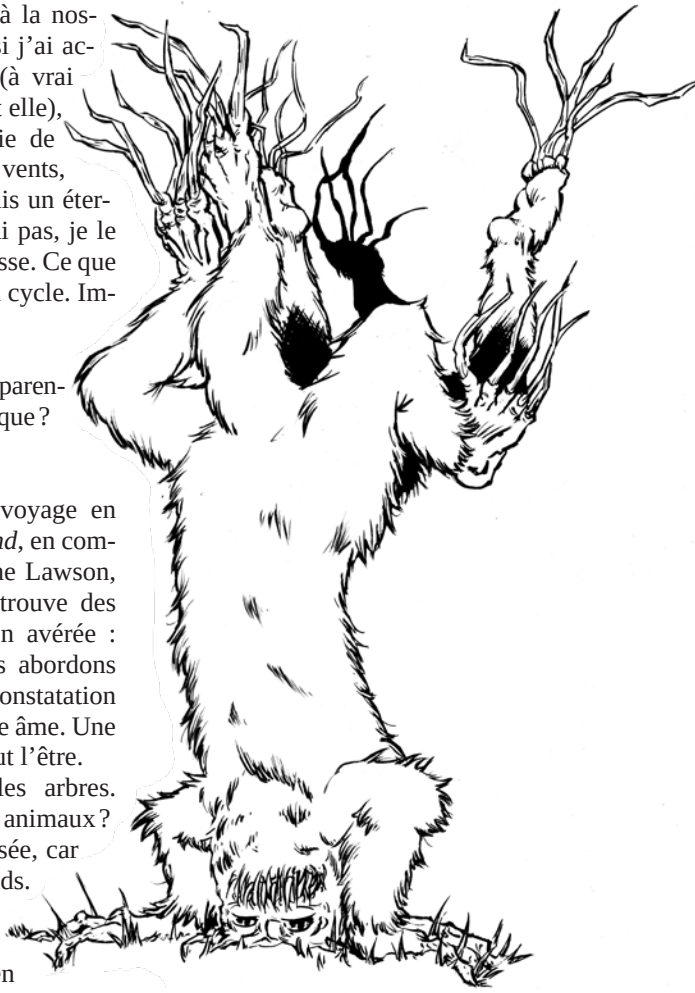
JOURNAL DE MELDOR FÉLICE, ARPENTEUR ÉPISODE 5

Découvrir. Examiner. Jauger. Mesurer. Interroger. Cartographier. Recenser. Consigner. Partir. Découvrir. Examiner…

Par Manu De Wit
dessins de Vincent Grimm

Ma tâche d'arpenteur me paraît bien répétitive. Mes semelles ont beau fouler des sols toujours différents, ma peau sentir des vents divers, mes yeux contempler des paysages inédits, je vois parfois poindre en moi l'aube d'une lassitude. Je demeure alors en une longue méditation, bercé par le ressac de mes pensées sur l'écueil de ma conscience. Plus prosaïquement, je dirais que je rêvasse. Ce n'est que tout récemment que j'ai compris le sens de ces moments de présence absente.

Ma terre à moi me manque. Mon sol. Mon vent. Mon paysage. C'est d'abord l'Institut lui-même, avec sa façade digne et tranquille, ses couloirs étirés et ce qui fut mon bureau. Je dis « ce qui fut », car je suppose qu'on l'a attribué à quelqu'un d'autre depuis mon départ. Il y a tellement longtemps ! Je doute qu'ils aient gardé un local pour mes beaux yeux ! Puis, au-delà de l'Institut, c'est mon quartier, mon tram, mes escaliers, ma porte, mon petit appartement. Lui aussi, je peux en parler au passé.



Allons ! L'heure n'est pas à la nostalgie, Meldor ! Après tout, si j'ai accepté cette longue mission (à vrai dire, ma vie s'achèvera avant elle), c'est parce que j'avais envie de ces autres sols, de ces autres vents, de ces autres paysages. Je suis un éternel insatisfait : ce que je n'ai pas, je le désire. Ce que j'ai, je m'en lasse. Ce que je n'ai plus, je le regrette. Un cycle. Immuable ? Allez savoir.

Bon, où en étais-je avant cette parenthèse méli-mélo-drama-comique ?
Ah ! Oui. **Ferremens**.

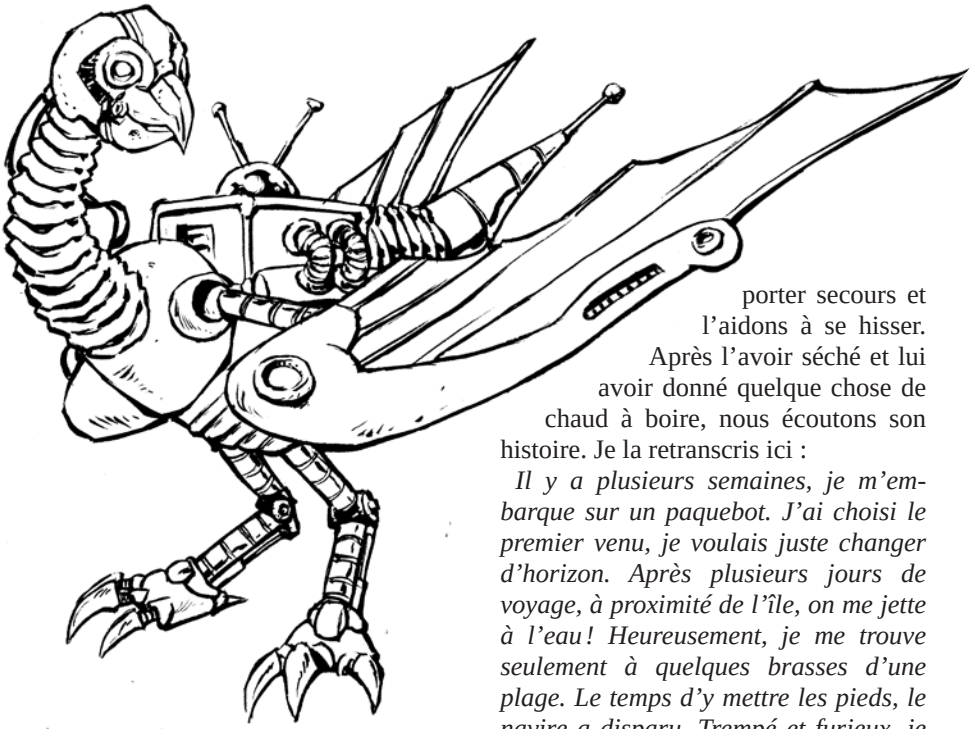
Puisque je poursuis mon voyage en bateau, sur le *Duke of Scotland*, en compagnie de Gus et du capitaine Lawson, il est fort probable que je trouve des îles sur ma route. Déduction avérée : Ferremens en est une. Nous abordons et j'explore les lieux. Une constatation s'impose rapidement : pas une âme. Une terre déserte autant qu'on peut l'être.

Puis une particularité : les arbres. Sont-ce des végétaux ou des animaux ? La question mérite d'être posée, car ils ont bien l'allure des seconds. Avec la peau, les os, la chair. Même des organes internes, comme j'ai pu le vérifier en passant à proximité de l'un d'eux, coupé en deux.

Deuxième particularité : ces étranges spécimens poussent la tête en bas. C'est-à-dire que leurs cheveux forment les racines, tandis que les jambes s'apparentent aux branches. Le monde à l'envers, si l'on me permet l'expression.

Troisième particularité : on ne trouve pas de fruits. En tout cas, pas ceux que l'on pourrait imaginer. Non, à Ferremens, les fruits sont des outils. Des pioches, des pelles, des truelles, des canifs, des tenailles, des faux… Vous avez besoin de bricoler ? Servez-vous ! Désirez, et l'objet tombera. Quelle facilité ! Mais gare aux chutes de ces « fruits-outils », on se blesse vite.

Cependant, des plantes poussent sur Ferremens. Je veux dire : quelque chose qui ressemble davantage à notre idée préconçue d'un végétal. Ce sont les manches et les poignées des dits outils. J'ai pu assister à l'accouplement entre un outil et son manche (c'était une



bêche, en l'occurrence). J'ai aussi observé des erreurs : une faux s'est jointe à une hampe de hallebarde, par exemple. Je ne sais pas trop à quel usage cet hybride pourrait être destiné… Quoi qu'il en soit, nous ne sommes pas restés longtemps à Ferremens. Juste le temps que le *Duke of Scotland* se refasse un outillage complet à peu de frais. Il n'y a pas de petits profits.

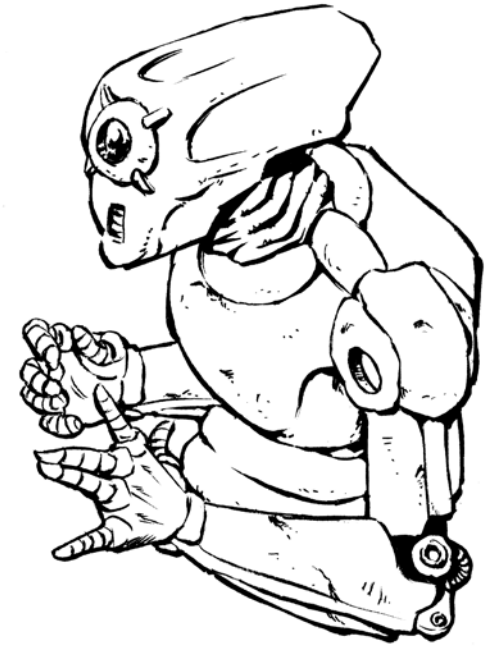
Donc, nous levons l'ancre. Et vogue la galère ! Quelle sera la prochaine île abordée ? **L'île aux Oiseaux de Fer**. Enfin, quand je dis que nous l'avons abordée, ce n'est pas exact. Et c'est heureux ! Cela nous a évité un sort peu enviable. Car voici le témoignage d'un rescapé que nous avons recueilli.

Pendant notre manœuvre d'approche, Gus, l'œil toujours vigilant, nous signale tout à coup la présence d'un homme à la mer. Nous virons de bord pour lui porter secours et l'aidons à se hisser. Après l'avoir séché et lui avoir donné quelque chose de chaud à boire, nous écoutons son histoire. Je la retranscris ici :

Il y a plusieurs semaines, je m'embarque sur un paquebot. J'ai choisi le premier venu, je voulais juste changer d'horizon. Après plusieurs jours de voyage, à proximité de l'île, on me jette à l'eau ! Heureusement, je me trouve seulement à quelques brasses d'une plage. Le temps d'y mettre les pieds, le navire a disparu. Trempé et furieux, je cherche quelqu'un à qui adresser des protestations en bonne et due forme quand je remarque la présence de nombreux oiseaux métalliques, sortes de robots volants. Soudain, je me vois entouré d'autres robots. Ils m'empoignent sans trop de ménagement et m'emmènent dans un bâtiment jusque-là caché par de hautes dunes. Sans répondre à mes questions, sans écouter mes doléances, ils me font subir toute une batterie de tests, physiques et pratiques. Et avant d'avoir pu dire ouf, je me retrouve dans un atelier d'horlogerie. Impossible de sortir de là, la surveillance est stricte. Une tentative d'évasion s'est rapidement soldée par un échec douloureux. Le soir, dans le dortoir, j'ai enfin l'occasion de parler avec d'autres détenus, tous échoués sur l'île depuis le paquebot. Ce qu'ils me racontent me glace le sang. Certains prisonniers, paraît-il, ont réussi à échapper à la vigilance des robots. Mais c'était sans compter

sur celle des oiseaux. Avec leurs becs et leurs griffes de fer, ils déchiquettent sans pitié ceux qui s'aventurent sur la plage pour tenter de prendre le large. Là, je n'en mène pas large, justement. Je ne vois plus trop comment je vais m'en sortir. Pendant quelques jours, je suis découragé, abattu. J'aurais presque envie d'en finir.

Mais j'ai un sursaut. Quand j'apprends que les robots télécommandent les oiseaux, je me dis : si on met les premiers hors d'état de nuire, les seconds le deviendront aussi, de facto. Mais justement, comment faire ? Après plusieurs nuits, je trouve l'idée lumineuse qui me sauve. J'ai compris qu'en tant que machines, ils obéissent à une logique stricte, binaire. Ils ne disposent d'aucune liberté de penser, d'aucune créativité, d'aucune imagination. Alors, je leur raconte une histoire illogique sur un sujet qu'ils ne maîtrisent sûrement pas : l'amour. Ça peut paraître idiot, pourtant, ça a marché. Grâce aux failles de mon récit, aux réactions absurdes de mes personnages, à l'absence de direction claire dans la trame, je suis parvenu à embrouiller les robots. Ils ont cessé de contrôler les oiseaux afin de mobiliser leurs capacités cognitives sur autre chose. J'ai donc pu me glisser hors du bâtiment, atteindre la plage et commencer à nager sans être inquiété le moins du monde. Je m'en sors bien. Et surtout, j'ai la chance de vous avoir rencontrés !



Je sens bien que Gus et Lawson le prennent pour un fou. Mais ils ne posent pas de questions. Pour ma part, ayant vécu des histoires désagréables pendant mon périple, je n'ai aucune peine à donner tout crédit à son récit. Aussi, sur mon insistance, nous mettons les voiles. Enfin, les moteurs. Le cap ? Peu importe. Je désire m'éloigner de ce lieu qui me fait froid dans le dos ! Je sais que le devoir me dicte d'aller moi-même sur place pour constater de visu les déclarations de Julien Grainebis, notre rescapé. C'est une question de conscience professionnelle. Mais mon instinct de survie, lui, me convainc que ce compte-rendu suffira pour l'Institut.

Bref, nous laissons l'île aux Oiseaux de Fer loin derrière nous. Dès le lendemain, nous essuyons plusieurs tempêtes, parfois très violentes. Je ne vous parle pas de mon mal de mer. Pendant plusieurs jours, notre voyage s'avère épuisant. Forcément, nous éprouvons une grande fatigue lorsque nous découvrons **l'île des Rêves**. Coïncidence ?

Je me dois de préciser l'étrange impression qui s'empare de nous : l'île semble s'éloigner au fur et à mesure que nous nous en approchons. C'est très singulier ! Si je ne me trompe pas, nous avons

pris toute la journée pour accoster. C'est donc dans les couleurs profondes du crépuscule que je quitte le bateau pour mener mon exploration. Celle-ci débute par la traversée d'une jungle épaisse. Ici, loin des images classiques des forêts équatoriales, avec leurs rideaux de lianes, je m'étonne de rencontrer uniquement des mandragores et des pavots. Je relève également la présence massive de chauves-souris. Ce qui, à cette heure-ci, pourrait sembler normal. Cependant, leur nombre reste singulier.

J'atteins alors une cité, ceinte de hautes murailles aux couleurs de l'arc-en-ciel. Là, j'aperçois l'apparence de deux temples. Le plus fréquenté appartient à la déesse de la Nuit, tandis que l'autre est celui du Coq. Deux sources jaillissent des fortifications : le Sommeil éternel et la Nuit profonde. Elles se fondent en une rivière appelée Voyageur de la Nuit. Mais revenons sur les murs. Ils sont percés de quatre portes. Deux d'entre eux sont constitués de corne et d'ivoire. Plus tard, j'apprendrai que les deux autres se composent de brique et de fer. Par ces derniers s'échappent des rêves d'angoisse, de meurtre et de péché. Je ne peux réprimer un frisson rien que d'y penser.

Tandis que je visite la ville, je découvre le palais royal et, sur une petite place, une jolie fontaine dite des Eaux somnolentes. Tout à côté, deux temples supplémentaires retiennent mon attention : la Vérité et le Mensonge.

Un dernier mot sur les habitants de cette île des Rêves. Ils s'appellent eux-mêmes les Rêves. Très différents les uns des autres, ils se montrent tous aimables et accueillants. Certains sont élancés, beaux et délicats. D'autres apparaissent petits, revêches et laids. J'en croise qui portent des ailes et je m'étonne d'apercevoir un être affublé d'un mufle ahurissant. Quant à ce groupe vêtu de somptueuses robes d'apparat, il ne cesse de susciter des interrogations. Est-ce la famille royale ? Des nobles ? Des prêtres et prêtresses ? Je ne parviens pas à obtenir de réponse. Or, mes bâillements se multiplient. Serait-ce un effet de ma présence ici ? L'idée s'impose à moi et je décide d'opérer un mouvement de repli vers le bateau, soucieux de ne pas m'éterniser en ces lieux, dans un sommeil peut-être délicieux, mais qui me retarderait sûrement.

Je rebrousse donc chemin vers la mer. Au cœur de la nuit, la lune brille pour m'éviter de m'égarer. Je rejoins vite mes compagnons de voyage, réunis autour d'un feu, sur la plage. Nous restons encore un long moment dans une rêverie agréable. Personne ne souhaite parler. Les regards se perdent dans le vague. Une grande paix intérieure nous envahit. Enfin, le ronflement du capitaine nous sort de notre torpeur. L'aube va se lever et nous tombons de fatigue. Nous éteignons le feu et montons à bord pour regagner nos cabines. Ai-je rêvé cette nuit-là ? Oui, je suppose, mais je n'en ai aucun souvenir. En me réveillant, je comprends que nous avons atteint le large, doucement bercés par les flots. Le temps est superbe, l'allure est bonne. Je retrouve le capitaine Lawson et Gus sur la passerelle du *Duke of Scotland*.

– *Alors*, demandé-je, *où voguons-nous, maintenant ?*

Tous les lieux que la lectrice ou le lecteur sera amené•e à découvrir à la lecture de ce journal sont issus de l'ouvrage *Dictionnaire des lieux imaginaires*, d'Alberto Manguel et Gianni Guadalupi, Babel, 2001.

À TABLE !

Conseils pour animer un JdR avec des enfants, ou partager la lecture d'un livre interactif.

Je suis l'heureux **papa de deux jeunes filles** et nous jouons beaucoup, à toute sorte de jeux. Mais il m'a fallu du temps pour **franchir le pas et jouer aux JdR** avec elles. Et c'est bien dommage ! J'aurais dû oser avant : les enfants sont des rôlistes nés. Ils adorent ça, en redemandent et débordent d'idées !
Depuis, nous jouons régulièrement aux JdR, à des jeux à histoire et à des livres-jeux.
En mars de cette année, j'ai aussi eu la chance de jouer avec des enfants plus âgés (10-12 ans) lors d'une convention sur Villeurbanne : là encore, c'était carrément enthousiasmant ! Comme sur mon blog cestpasdujdr.fr, je vais partager ici mon expérience avec toi lecteur (on se tutoie, hein !) en espérant te donner envie de franchir le pas.

Par Matthieu Braboszcz

Pourquoi jouer aux jeux de rôle avec les enfants ?

→ Les enfants adorent raconter des histoires et les vivre. C'est un truc inné chez eux.
→ Créer et jouer des histoires ensemble, c'est une chouette façon de se créer des souvenirs en commun, de partager un imaginaire
→ Jouer à une partie de jeu de rôle est aussi cool pour les enfants que pour les plus grands (oui, toi, l'adulte). On fait fonctionner ensemble son imagination : ça décrasse ta créativité et cela développe et structure la leur.
→ Si tu joues avec un groupe d'enfants, c'est une façon de leur apprendre à jouer en équipe. Une partie de jeu de rôle initie à l'esprit d'équipe et transmet des valeurs de coopération et de respect mutuel.
→ C'est super amusant ! J'ai toujours trouvé nos parties de jeu de rôle bien plus fun que n'importe quel autre jeu de société.
→ C'est une belle alternative aux écrans.

→ Enfin, le jeu de rôle est une porte d'entrée vers d'autres activités : coloriage de monstres, dessin de donjons, bricolage d'épée en mousse, chasse au trésor, cuisine avec de vieilles recettes du Moyen Âge, etc. Inventer ensemble des histoires, cela permet aussi de déborder sur de nombreux autres sujets qui seront autant de futures activités.

Oulalaa ! mais ça ne doit pas être évident de se lancer dans un jeu de rôle avec des gones[1] !

Eh bien ! je ne sais pas pourquoi, mais c'est un peu ce que je me disais il y a encore un an. Pourtant.

Non ce n'est pas compliqué de faire un jeu de rôle avec des enfants. Ils le font déjà naturellement entre eux en jouant à « si on disait que… » ou « et si j'étais… ». Tu n'as pas forcément besoin d'avoir une règle du jeu. Raconter des histoires interactives avant d'aller se coucher marche très bien !

Non, il n'est pas nécessaire d'avoir été maître de jeu jusqu'à Bac+8, ni d'avoir préparé un scénario avant de jouer avec de jeunes joueurs. Ils adorent participer et créer des univers, des aventures, etc. Tu peux arriver les mains dans les poches et commencer à jouer, là, tout de suite. Quelques conseils s'imposent.

Conseils pour jouer aux jeux de rôle avec de jeunes joueurs

Si tu essaies de lancer une partie de 4 heures de ton jeu de rôle préféré avec des descriptions et des dialogues de 10 min, tu vas vite t'apercevoir que les enfants de 5 ans vont décrocher. Et c'est normal !

Pire : les enfants adorent jouer autour de la table, multiplier les activités, dessiner, jouer avec les dés… pendant *ta* partie !

Horreur : ils adorent sortir des clous, proposer des choses im-pos-sibles !

Mais pas de panique ! Avant d'annoncer à tes enfants qu'ils ne sont plus les bienvenus à ta table, sache que des parents ont trouvé quelques parades pour t'aider.

Voici quelques conseils que j'ai trouvés utiles et faciles à appliquer. Forcément, ces conseils correspondent à mes goûts personnels, à la façon dont j'aime jouer et à comment je m'amuse avec mes kids. Si tu as d'autres habitudes ou d'autres envies, c'est top ! L'important est de s'amuser ! N'hésite pas à partager tes propres expériences dans les commentaires sur mon blog, sur celui d'Alkonost ou sur sa page Facebook.

Leur demander et écouter, écouter et écouter encore

Il peut être contre-productif d'arriver à une table de jeu avec des enfants pour leur proposer un univers ou une aventure pré-écrite. Oh, bien sûr, cela peut marcher et être très amusant. Mais j'ai trouvé que les enfants étaient une source inépuisable d'idées et qu'il était bien moins compliqué de construire sur leurs envies du moment plutôt que venir avec mes propres idées.

Cela peut être très intéressant de commencer par des questions avant même de créer les personnages de l'aventure. Tu peux leur demander par exemple dans quel type d'univers ils aimeraient jouer, s'il y aura de la magie et des chevaliers ou plutôt des fusées et des monstres. Est-ce qu'ils veulent explorer des mondes ou combattre les méchants ? ou les deux ? Continue à poser des questions jusqu'à ce que les enfants et toi commenciez à avoir une bonne idée du monde dans lequel vous allez jouer.

Tu peux arriver avec une « graine » d'idée, une amorce ou une trame générale

1 Et oui, Matthieu est lyonnais…

Confiez la même graine à trois groupes d'enfants et laissez-les s'en occuper. Vous obtiendrez trois histoires différentes. Crédit : Unsplash.

que tu as reprise d'un conte, d'un livre ou d'un dessin animé. C'est très bien, utilise-les pour lancer le jeu. Mais rappelle-toi de ne pas t'y accrocher coûte que coûte pendant la partie car les enfants vont certainement aller dans des directions inattendues.

Bonus : tu peux ainsi les faire co-créer, ce qui leur demande de s'écouter et de reprendre les idées des uns et des autres.

Ne dis pas « non » : pose plutôt des questions

Il y a des chances pour que les enfants amènent dans la partie des choses qui ne vont pas forcément ensemble. Comme des chevaliers en armure avec des super pouvoirs. Ou des dinosaures cowboy voyageant dans l'espace. Ton rôle n'est pas de le leur interdire en disant non, mais de faire en sorte d'intégrer cela à la partie !

Un bon moyen de le faire est de poser des questions du genre : « Est-ce qu'il y a souvent des dinosaures cowboy dans l'espace ? », « Ils sont plutôt gentils entre eux ou ils se chamaillent tout le temps ? », « À quoi ressemblent leurs vaisseaux ? », « Il y a des vaches dans l'espace ? », « Est-ce que les super chevaliers ont un château secret ? », « Qui d'autres à des super-pouvoirs ? », « Est-ce que les dinosaures sont copains avec les super-chevaliers ? », etc.

Ça vaut toujours le coup de poser des questions ouvertes aux enfants car ils ne voient pas le monde et son fonctionnement comme nous : il en va de même avec leur imaginaire. Poser des questions permet alors de se mettre sur la même longueur d'onde, de mieux se comprendre. Approprie-toi leur idée pour jouer avec.

Ne prends pas de décision en suivant « ce qui devrait normalement se passer » ou parce que « cela est impossible ». Écoute plutôt ce que les enfants proposent, et construis avec leurs idées. Au lieu de répondre « non », utilise la fameuse formule « oui, et… » Elle te permet de passer plus vite sur les idées saugrenues et donne à l'enfant l'occasion de se recentrer de lui-même sur l'action.

Les dessins, ce n'est pas obligatoire mais ça aide beaucoup (et en plus, c'est fun)

Que ce soit pour dessiner le vaisseau spatial d'un dinosaure, faire une carte, dessiner son personnage ou un objet magique, c'est toujours génial de laisser les enfants dessiner pendant une partie et de dessiner avec eux. Non seulement cela permet de créer des références communes (le personnage de Macha est vraiment très très grand, celui de Diego a des griffes, etc.), mais cela permet aussi de faire une pause et de varier les activités à la table.

Si tu as préparé des feuilles de personnages, pense à y laisser de la place pour un dessin.

Certains jeux comme *Hero Kid* proposent des illustrations que les plus jeunes pourront colorier pendant la partie : laisse-leur du temps pour le faire.

Propose-leur des péripéties basées sur les capacités de leurs personnages

Aide les enfants à prendre en main les règles du jeu en leur proposant des situations que leurs personnages peuvent résoudre en utilisant les règles. C'est un bon moyen pour comprendre un nouveau jeu. De plus, créer l'histoire autour des personnages la rendra plus intéressante.

Encourage-les à jouer ensemble

Pour des enfants, ce n'est pas naturel de jouer en équipe, comme pour les adultes. Guillaume Jentey, l'auteur de *Milky Monsters*, propose quatre idées toutes simples et astucieuses pour les aider à jouer ensemble :

- → Ne pose qu'un seul dé sur la table au lieu d'en distribuer à chaque enfant : ainsi à la place de jouer chacun dans son coin sans prêter attention aux autres, les joueurs devront attendre le résultat d'un jet, assister aux actions des autres et écouter les conséquences.
- → Incite-les à s'aider les uns les autres : après qu'un personnage a connu un échec, ne demande pas au joueur comment s'en sortir, mais pose la question aux autres joueurs !
- → Valorise l'altruisme par la politesse : lorsque le personnage d'un enfant fait une action qui aide le groupe ou un autre personnage, félicite-le. Puis demande *naïvement* aux autres joueurs de le remercier : « Tu as utilisé ta corde pour permettre aux autres de franchir le Mur ? Je pense qu'on peut te dire merci ! »
- → Fais-les voter à main levée pour chaque décision qui implique l'ensemble du groupe. On reste ou on fuit ? On va de quel côté ? On tente de lancer le rituel ? Ainsi, même les plus timides participent.

Sors de table !

N'hésite pas à laisser les enfants quitter la table par eux-mêmes et à mimer leur scène ou célébrer leur victoire. N'essaie pas de les retenir ou de leur ordonner de se tenir sages : c'est un moment de jeu, à eux de se l'approprier.

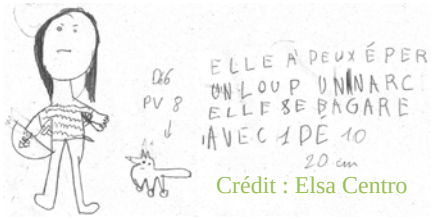
De même, tu peux toi-même les inviter à quitter la table pour participer à d'autres activités ! Les personnages doivent se cacher ? Organise un cache-cache. Ils doivent passer des gardiens sensibles à des runes magiques ? Fais leur peindre des pierres en couleur avec des symboles celtiques. Etc.

L'idée est de profiter de l'histoire pour « faire des choses pour de vrai » et ainsi aménager des temps de pause et d'activité.

Tu trouveras d'autres conseils pour gérer une histoire, une adversité ou comment adapter une partie en fonction de l'âge des participants en lisant les jeux *Milky Monsters* et *Amazing Tales*.

Faut-il des JDR spécifiques pour jouer avec les mouflets ?

Récemment j'ai vu passer l'idée suivante sur un fil Twitter : « Arrêtez de jouer à des JdR pour enfants ! Jouez avec vos enfants, mais avec vos JdR habituels. » Je trouve le conseil très intéressant. On peut très facilement choisir un jeu de rôle « pour les grands » et l'adapter aux plus jeunes. Il suffit parfois de changer le ton, de modifier quelques mots ou bien d'expliquer au passage un nouveau concept. Et j'ai découvert que de nombreux rôlistes pratiquent déjà des JdR comme *Chroniques Oubliées* ou *Une année de répit* dès 6 ans !



Crédit : Elsa Centro

JEUX DE RÔLE & LIVRES-JEUX

TESTÉS & APPROUVÉS

PAR LES ENFANTS ET LES PARENTS

Tout plein de JdR, livres-jeux et autres jeux narratifs pour lire et jouer avec les enfants

Voici les **BD interactives**, **livres-jeux**, **JdR** et autres **jeux à histoire** que Matthieu, Laurent et parents de la rédaction ont testés ces deux dernières années avec des enfants de 3 à 12 ans.

Par Matthieu Braboszcz et Laurent Centro

Si un jeu que vous avez testé ne figure pas dans cette liste, n'hésitez pas à en parler dans les commentaires du blog de Matthieu, sur celui d'Alkonost ou sur sa page Facebook.

Dès 3 ans

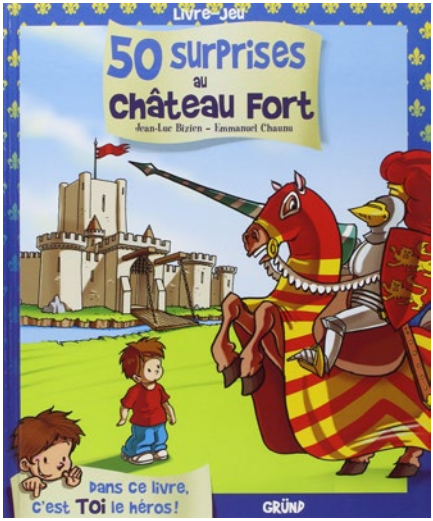
Collection « 50 surprises »

C'est une vaste collection d'albums de 46 pages éditée par Gründ. Une double page = une section. Le but est de parvenir à la fin du livre sans périr.

Format album BD. En couleur. Les illustrations sont vives et manquent parfois un peu de finesse ou de poésie. La collection n'est plus éditée. Vous trouverez donc chaque titre à des prix et des états de fraîcheurs très variables.

C'est l'une des seules collections qui permettent de partager la lecture d'un récit interactif avec un enfant de 3 ans. Suivant l'humeur de l'enfant, l'adulte mettra l'accent sur le récit ou les jeux.

7 différences, labyrinthe, cherche et trouve, etc. Cela permet de nombreuses



relectures. Mon fils ouvre parfois le livre pour ne faire que les jeux. Il aime parcourir du doigt les illustrations, s'imaginer une histoire.

Il s'agit toutefois plus d'une succession de jeux que d'un vrai récit interactif.

Collection « Ma première aventure »

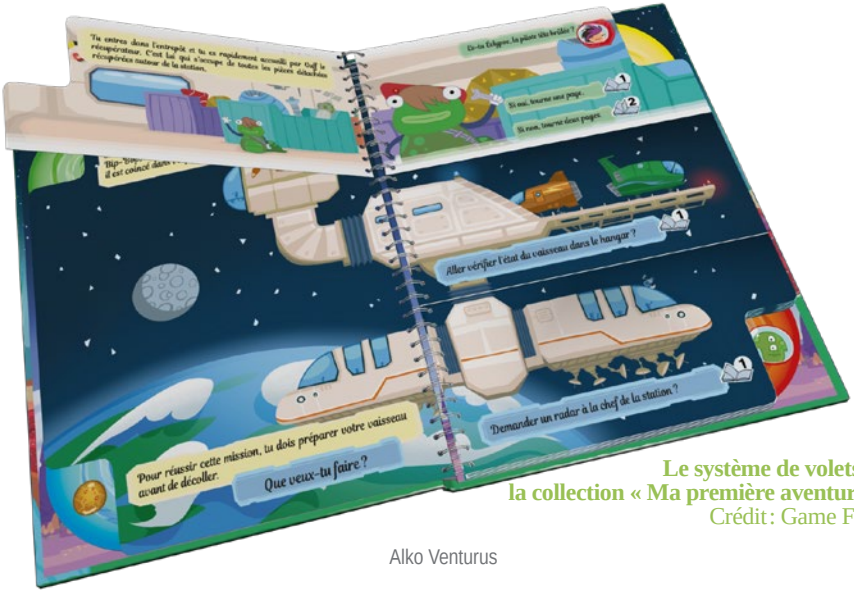
Voici 3 récits interactifs adaptés aux enfants de 3 ans ! Matthieu y a joué sans problème avec sa plus jeune fille et multiplié les parties.

Ces livres-jeux sont des petits bijoux, très beaux, bien réalisés et très astucieux, publiés par Gameflow. Pour jouer, il suffit de répondre aux questions posées par le lecteur. Celui-ci tournera alors les pages du livre en fonction des réponses. En effectuant des choix, l'enfant participe à une aventure interactive avec un objectif à atteindre. Dans *En quête du dragon*, il s'agira d'adopter un dragon. Dans le deuxième livre-jeu, *la Découverte de l'Atlantide*, on part en sous-marin dans le fond des océans à la recherche de la mystérieuse cité engloutie de l'Atlantide. Le troisième s'intitule *l'Odyssée de Phobos*.

Au niveau du matériel, les illustrations sont juste magnifiques. Les règles du jeu sont fort simples : en fonction des choix de l'enfant, il suffit de tourner des volets découpés dans les pages.

Un système très bien pensé de roues permet de se souvenir des objets ramassés lors de l'aventure et des éventuels petits bobos qui viendront modifier la fin de l'aventure.

Une partie dure moins de 10 minutes et souvent on en enchaîne plusieurs !



Le système de volets de la collection « Ma première aventure ».
Crédit : Game Flow

Story Cubes et *Imagidés*

Des dés à lancer pour raconter ensemble une histoire en fonction des dessins représentés sur chaque face.

Chaque dé peut représenter un personnage, un animal, un lieu, une action ou un symbole. À ton tour, tu choisis un dé et ajoutes l'élément qu'il représente à l'histoire. On peut raconter une histoire créée de toute pièce, ou s'amuser à partir d'une histoire déjà connue par les enfants. C'est un jeu très facile à prendre en main, et des enfants de différents âges peuvent facilement s'entraider et jouer ensemble en toute autonomie.

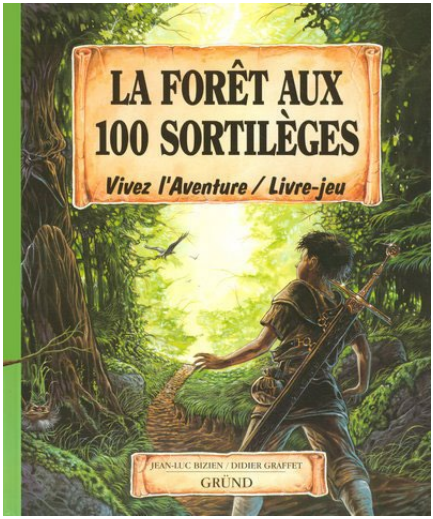
Boîtes de dés disponibles dans presque tous les magasins disposant d'un rayon jeu, librairies, grandes surfaces, etc.

Story Cubes sur youtube.com
Imagidés sur youtube.com

Les dés *Story Cubes*.
Crédit : The Creativity Hub

Dès 4 / 5 ans

À cet âge, on peut déjà commencer à jouer à des jeux un peu plus longs. Il faudra souvent l'aide d'un adulte pour expliquer, lire un texte ou lire le résultat d'un dé. Mais il n'empêche : tous les retours que l'on a eus de parents jouant avec leurs enfants sur cette tranche d'âge sont vraiment enthousiasmants. Aucune raison de s'en priver ou d'attendre l'acquisition de la lecture !



Collection « 100 pièges »

C'est l'équivalent des « 50 surprises », mais pour les plus grands. Les jeux sont toujours présents, plus ardus. Il y a même des tomes avec une page de solution à la fin.

Les tomes sont très inégaux. Pour certains, un seul chemin mène à la fin. Il n'y a pas d'autre intrigue que rallier la fin, au rythme de choix gauche-droite qui mènent aléatoirement à l'échec ou au succès. Il y a même des voies vouées à l'échec presque aussi longues que la voie victorieuse. C'est vicieux ! Les jeux sont souvent des labyrinthes, des cherche-et-trouve, des 7 différences, etc.

D'autres titres privilégient davantage l'histoire, avec des choix plus intelligents, des personnages plus marquants et des jeux plus originaux.

Toutefois, tous les titres testés contiennent des ellipses importantes entre chaque page. De l'extérieur, on se retrouve dans une salle, puis de nouveau à l'extérieur, puis dans un paysage complètement différent. L'adulte doit souvent inventer du texte pour faire le lien.

Les illustrations sont souvent démodées, mais le public visé, très jeune, ne s'en apercevra pas. Certains titres ont tout de même de très belles illustrations.

Hocus & Pocus vol. 1 et 2

Ces tomes font partie de la désormais fameuse collection des « BD dont vous êtes le héros » de l'éditeur Makaka : de vrais récits à choix, et pas seulement des albums avec des jeux. Le jeune lecteur incarne Hocus (le garçon) ou Pocus (la fille), des apprentis maîtres fabulins. L'enfant choisi un fabulin (un familier) qui accompagnera son personnage. Les aventures des deux tomes se déroulent dans des univers pleins de références aux contes bien connus.

Scénario de Manuro (Emmanuel Quaireau) et dessins de Gorobeï. Petit format BD proche du A5, couverture cartonnée. En couleur. Les illustrations sont très vives, jolies et accrocheuses.

Dans le premier tome, on peut vivre deux histoires différentes suivant que l'enfant choisisse d'incarner Hocus ou Pocus. Dans le second tome, on incarne l'un ou l'autre dans une seule histoire.

Feuille de personnage de Hocus & Pocus.
Crédit: Makaka

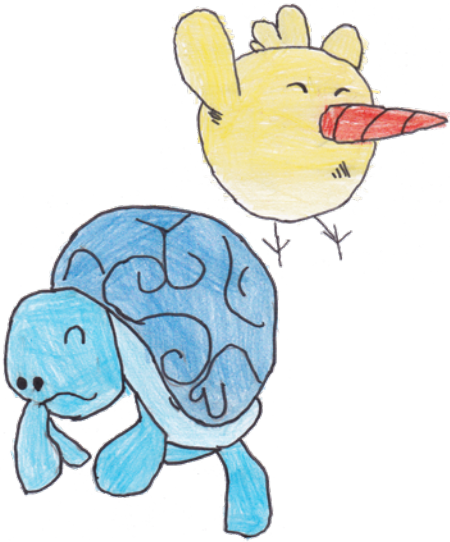
Des parents nous ont raconté que certains garçons refusent d'incarner Pocus, la fille, et que certaines filles refusent d'incarner Hocus, le garçon. Chez Laurent, c'est l'inverse : La grande ne jure que par Hocus et le petit endosse le rôle de Pocus avec plaisir.

Hocus par Elsa et Pocus par Mathieu. Hocus et Pocus font partie des personnages préférés des enfants de Laurent.
D'après un dessin de Gorobei.

La réussite de cette série tient essentiellement en trois points :

1. Les bonnes décisions, les succès, etc. sont récompensés par des étoiles qui virevoltent sur l'image. Équipés de leur feutre, les enfants adorent colorier les étoiles de leur feuille d'aventure. Chaque étoile est accompagnée d'un « hourra » ou d'un « yes ! ». Très addictif !
2. Les fabulins ont chacun un pouvoir. Dans certaines situations, pour s'en sortir, le personnage fait appel à son compagnon. Ils sont très attachants. Par exemple, ils font partie de l'imaginaire des enfants de Laurent, au même titre que Pikachu, Barbidur et Monsieur Chatouille.

3. Pour maintenir les fabulins éveillés, il faut les nourrir avec un aliment bien précis : pissenlit pour Tortupoline, mouche pour Crapocoffre et ver de terre pour Poussiperce. C'est à l'enfant de débusquer les aliments dans les images. Les voir se pencher sur chaque case est très amusant. Ils ne perdent pas une miette des dessins et de l'histoire ! Et quelle joie, là encore, de prendre son crayon pour cocher une case « nourriture » !



Tortupoline par Elsa et Poussiperce par Mathieu. Les fabulins ont leur part de responsabilité dans le succès de la série !
D'après un dessin de Gorobei.

Le tome 1 s'adresse davantage aux jeunes enfants grâce à ses thèmes, aux personnages rencontrés, aux situations et à la quête très simple à comprendre. De plus, le livre contenant deux histoires distinctes, celles-ci sont plus courtes ; ce qui est un avantage. Il nous est arrivé d'enchaîner deux parties à la suite pour obtenir plus d'étoiles. Oui : ce livre peut être lu plein de fois. Les enfants aiment relire à l'infini une histoire qui leur plaît.

Le tome 2, auquel Manuro n'a pas participé, est plus compliqué. Beaucoup plus compliqué. Les énigmes imposent de bien savoir lire et compter. Il y en a un grand nombre, et leur résolution casse la magie de l'immersion. Pour certaines, il faut parfois abandonner avec les enfants et y revenir seul pour prendre le temps de résoudre. Cela arrive souvent que les petits décrochent et se mettent à faire autre chose ou à bâiller : on se perd facilement dans les rues, les souterrains, les forêts. Il aurait mieux valu, comme dans le 1, de vrais labyrinthes à suivre avec le doigt. Surtout, l'aventure est subdivisée en une quantité de quêtes qui embrouille les petits. Et comme dans la collection « 100 pièges », des ellipses déstabilisantes séparent parfois des cases. Ce tome n'est pas *moins bien* que le premier : à la manière des *Harry Potter*, il grandit avec les enfants. Laissez passer 4 ans entre les deux ! Ce tome peut être lu avec deux enfants, chacun prenant un personnage.

Chaque tome coûte 19 €.

Le Monde des dessins

C'est un jeu que Matthieu a traduit à partir d'un post de forum. Très similaire aux jeux d'histoire comme *Story Cubes* et *Imagidé*, mais on joue cette fois-ci avec des crayons de couleur en ajoutant des formes simples (carré, ligne droite, ligne courbe, etc.) ou complexes (étoiles, maison, cœur, etc.) sur une feuille blanche.

La grande fille de Matthieu, 6 ans, adore ce jeu. Il permet des parties de 20 minutes environ et le petit plus c'est qu'à la fin on garde du joli dessin qui nous rappellera plus tard l'histoire que nous avons créé ensemble.

Gratuit et en français, règles disponibles ici :

cestpasdujdr.fr/le-monde-des-dessins

Amazing Tales

Le chouchou de Matthieu en ce moment pour jouer des aventures avec sa fille la plus âgée. Non seulement les règles sont simples, mais surtout elles permettent sans peine aux enfants de faire des choix par eux-mêmes. Laurent a aussi testé avec les siens : très bonne expérience. Ses enfants lui en parlent encore.

Les conseils donnés aux parents qui n'auraient jamais joué avec des kids sont les meilleurs que nous avons pu lire, et justifieraient à eux seuls la lecture du jeu ! Les règles sont du même bois : simples, mais intéressantes car elles laissent une grande liberté aux enfants pour jouer avec leurs idées tout en laissant à l'adulte qui mène la partie des ficelles pour guider.

Amazing Tales propose plusieurs univers différents, avec des tables aléatoires de personnages, de graines d'aventures, de lieux, d'objets, etc. pour jouer des pirates, du médiéval fantastique, de la magie au fond des bois ou des aventures dans l'espace !

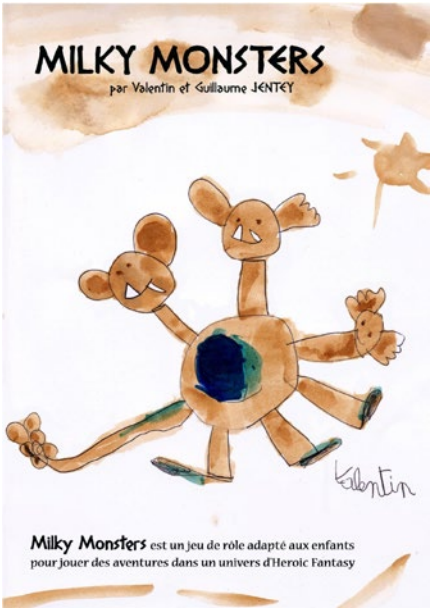
En anglais, format PDF ou livre : amazing-tales.net

Milky Monsters

De l'exploration de donjons pleins de pièges, de monstres sympas et des trésors à découvrir ! *Milky Monsters* a été créé par un fan de jeux de rôle à l'ancienne pour jouer lors de la fête d'anniversaire de son fils. Le jeu a été depuis publié au format PDF. Il propose des règles très accessibles et complètes ainsi que des conseils pour avant, pendant et après la partie.

L'auteur a publié le jeu avec l'aide de son fils de 8 ans qui désormais est devenu un rôliste aguerri qui dessine lui même ses donjons.

En français, format PDF gratuit : guillaumejentey.wixsite.com/rpg-and-art/blank-2



Crédit : Monte Cook Games

No Thank you Evil

Un des jeux de rôle les plus connus dans cette catégorie car il a été largement distribué et récompensé. Il existe en plus de nombreux suppléments et formats : boîtes avec accessoires, PDF, etc.

No Thank you Evil propose des règles et un univers évolutif en fonction de l'âge des joueurs. On y joue des aventures le temps d'une excursion dans un univers fantastique haut en couleur.

Matthieu a trouvé la lecture des livres très pédagogique et claire.

En anglais, voir le site de l'éditeur :

nothankyouevil.com

PDF sur drivethrurpg.com.

Hero Kid

Nous n'avons ni lu ni testé, mais nous le citons car nous savons qu'il a été joué avec bonheur par beaucoup de familles. Le jeu propose un système principalement orienté vers le combat et des feuilles de personnages très sympathiques (traduites en plusieurs langues).

Si vous y avez joué et voulez en parler, n'hésitez pas !

En anglais, livre ou PDF sur :

drivethrurpg.com.

Les fiches de personnages sont téléchargeables en français sur :

drivethrurpg.com.

Crédit : Hero Forge Games

Feuille de personnage de Loup Garou.
Crédit : Makaka

Dès 6 ans

Loup Garou

Une « BD dont vous êtes le héros », comme sait si bien les faire Makaka. Moon et 2D ont conçu une chouette histoire de loup garou, bien illustrée, à lire à un enfant dès 6 ans, avec de nombreux points forts :

→ Les loups garous, ça plaît toujours.
→ L'arbre des compétences, façon Skyrim, où le personnage progresse suivant des branches/spécialisations.
→ L'ambiance et quelques scènes font peur juste comme il faut.
→ L'histoire, ses rebondissements, les personnages. Ils n'égalent pas un Hocus, une Pocus ou un Poussiperce, mais ils prennent vie pendant au moins la durée du jeu.
→ La gestion de la feuille de perso, avec le matos, les stats, les compétences, les notes, etc. initie aux livres interactifs pour les plus grands, et aux JdR.
→ On lance le dé !
→ L'exploration est fluide : on ne se perd pas, on sait pourquoi on est là et ce que l'on cherche.
→ Les objectifs, parfois multiples, sont bien identifiés : l'enfant s'y retrouve et reste happé par l'histoire.

Le livre, cartonné et tout couleur : 19 €.

Les dés de Comment j'ai adopté un gnou.
Crédit : Le Droit de Perdre

Comment j'ai adopté un gnou / dragon

Un jeu d'improvisation d'histoire très sympa (même pour les plus grands). On tire au hasard une histoire incroyable à raconter aux autres. Par exemple : « J'ai marché sur la Lune » ou « Je lis l'avenir dans la purée de pommes de terre » ou « J'ai passé une très bonne soirée avec une fée ». Puis le joueur lance 6 dés sur lesquels sont indiqués des mots de liaison grâce auxquels il va raconter son histoire. Exemple : « Je dois vous avouer / Tout à coup / J'avais prévu le coup / Mais / C'est comme ça que… »

Testé en début de soirée avec des rôlistes plus âgés, c'est aussi un excellent jeu pour briser la glace avant une partie.

Nous le plaçons à partir de 6 ans car lire les dés peut être utile, mais surtout il y a des formules de liaison qui peuvent être difficile à appréhender. Matthieu l'a fait lire à une institutrice de CP qui le ferait plus volontiers jouer à des CE1.

Un jeu en boîte disponible dans les boutiques de jeux et jouets :
ledroitdeperdre.com/jeux-de-societe

Risus the anything RPG

Risus est un très bon candidat pour jouer avec les kids. Le principe est ultra simple : ton personnage est décrit par ce qu'il sait faire en quelques mots clés. À

partir de là, à toi d'imaginer comment ton Cuisinier de la Cour royale affronte le Dragon Rouge en lui mitonnant de bons petits plats. C'est un jeu de rôle « à bananes narratives » pour les connaisseurs de Donjons & Bananes.

Je le place dans les 6 ans et + du fait de la lecture des dés. Mais on doit pouvoir y jouer avec des plus jeunes.

En anglais et en PDF gratuit : risusiverse.com

Pour les 7 et +

Des jeux pour les plus grands, faciles à jouer tels quels ou à adapter !

→ *Tranchons & Traquons* : de l'aventure à la *Donjons & Dragons* avec des règles très accessibles et complètes pour s'amuser en campagne ou en one shot.

→ *Dungeon World* : le jeu de médieval fantasy dérivé d'*Apocalypse World* qui laisse les brides de la narration aux joueurs.

→ *Donjon de poche* du Grümph : un jeu d'aventure avec beaucoup d'aide pour le meneur de jeu pour créer et faire jouer une histoire.

→ *Macchiato Monsters* d'Éric Nieudan (pour jouer à la suite de *Milky Monsters* !)

→ *Scie Dracula* : une comédie où nous jouons des animaux avocats qui plaident lors d'un procès en dansant !

→ *Une année de répit* : jouer l'histoire d'une communauté qui se reconstruit.

→ *Microscope* : inventer un univers et l'explorer en bondissant dans l'espace et le temps.

→ *For the Queen* : en 30 minutes on joue une histoire avec des personnages riches et intéressants qui accompagnent leur Reine au cours d'une mission.

→ *Dread House* : un jeu de maison hantée pour se faire peur qui reprend le principe de la tour de Jenga du jeu de rôle *Dread*.

→ *Dagger* : basiquement Donjons & Dragons pour les enfants.

→ *Prosopopée* : un jeu de rôle qui a marqué Matthieu et qui propose des histoires proches des univers du studio Ghibli.

→ *Golden Skies Story* : un jeu où on joue des animaux pouvant prendre forme humaine avec des thématiques très proches des animes japonais non violents.

→ *Do : Pilgrims of the Flying Temple* : un jeu non violent où les joueurs incarnent des émissaires chargés de résoudre les problèmes de gens. Les joueurs tiennent un journal de leurs aventures, ce qui est plutôt original.

→ *Tales of equestria* : jouer à être Pinkie Pie (la préférée de Matthieu !), Rainbow Dash ou Twilight Sparkle.

→ *La ligue des Ténèbres* : un jeu pour jouer des monstres gentils qui se liguent contre les méchants monstres.

→ *On Mighty Tews* : jouer comme Conan avec une narration très partagée qui fonctionne bien avec de jeunes joueurs.

→ *Mystères et Pains d'épices* : jouer des personnages en pain d'épice au moment des fêtes de Noël.

→ *Donjons et bananes* : un jeu d'aventure dans lequel les joueurs doivent inventer des solutions astucieuses pour affronter des obstacles.

→ Beaucoup de parents connaissent déjà des systèmes de règles telles que *Chroniquée Oubliée Initiation*.

→ 404 Éditions proposent elles aussi une boîte d'initiation au jeu de rôle. Pas testée, mais les critiques sont très positives.

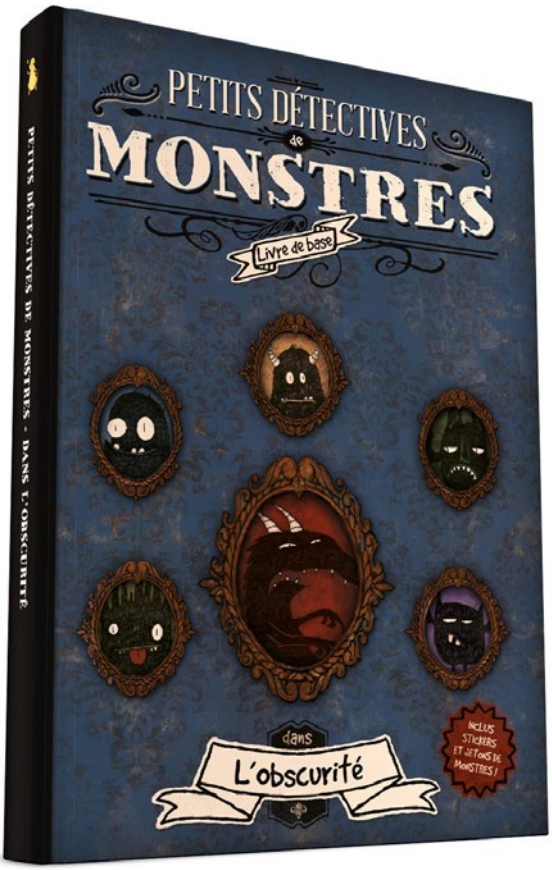
UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

avec la collaboration de SCRIPTARIUM

Retrouvez la série culte
dans une nouvelle édition
révisée et augmentée

Illustration : Robert Ball

GALLIMARD JEUNESSE



Le jeu de rôle adapté aux plus petits.

LA LOUTRE RÔLISTE

Gros plan sur un JdR testé ces deux dernières années avec mes **enfants de 3/4 et 6/7 ans**. Édité par La Loutre Rôliste.

Par Laurent Centro

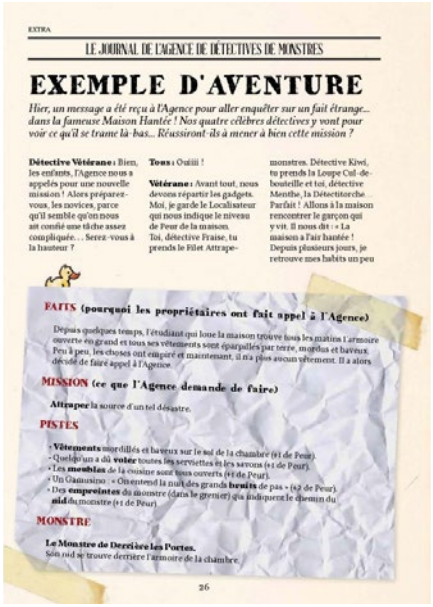
Le contexte

PDM est un JdR 100 % pour les enfants. Un adulte, un grand frère ou une grande cousine s'avère obligatoire pour animer la partie avec les enfants. Normal, avec ce jeu on peut emmener des petits de 3 ans !

Les enfants sont les jeunes détectives d'une agence qui capture les monstres des maisons et des jardins. Ils sont guidés par un vétéran, un « grand » à la fois joueur et MJ. Appelé à la rescousse par le propriétaire, le groupe explore une maison, un appartement ou un jardin, à la recherche du monstre. Maison, appartement, jardin : on joue dans le quotidien de l'enfant.

Prise en main

Très beau livre joliment mis en page par Christophe et Charlotte Dénouveaux. Papier épais, tout en couleur. L'intérieur est maquetté de manière fun : contenu présenté sous forme de journal ou de livres dans le livre, avec des ajouts (photos, compléments, blagues, etc.) sous forme de papiers froissés ou déchirés, de graffitis ou autres cartes de visite « scotchés ». Le tout couleur permet ces fantaisies en trompe-l'œil. Le revers de la médaille est qu'on s'y perd au début. Avec l'habitude, on sait où trouver l'information, mais le plus difficile est de confronter les règles aux autres sections (livre des monstres, des



EXTRA

LE JOURNAL DE L'AGENCE DE DÉTECTIVES DE MONSTRES

EXEMPLE D'AVENTURE

Hier, un message a été reçu à l'Agence pour aller enquêter sur un fait étrange... dans la fameuse Maison Hantée ! Nos quatre célèbres détectives y vont pour voir ce qu'il se trame là-bas... Réussiront-ils à mener à bien cette mission ?

Détective Vétérane : Bien, les enfants, l'Agence nous a appelés pour une nouvelle mission ! Alors préparez-vous, les novices, parce qu'il semble qu'on nous ait confié une tâche assez compliquée... Serez-vous à la hauteur ?

Tous : Ouiiii !

Vétérane : Avant tout, nous devons répartir les gadgets. Moi, je garde le Localisateur qui nous indique le niveau de Peur de la maison. Toi, détective Fraise, tu prends le Filet Attrape-monstres. Détective Kiwi, tu prends la Loupe Cul-de-bouteille et toi, détective Menthe, la Détectitorche. Parfait ! Allons à la maison rencontrer le garçon qui y vit. Il nous dit : « La maison a l'air hantée ! Depuis plusieurs jours, je retrouve mes habits un peu

FAITS (pourquoi les propriétaires ont fait appel à l'Agence)

Depuis quelques temps, l'étudiant qui loue la maison trouve tous les matins l'armoire ouverte en grand et tous ses vêtements sont éparpillés par terre, mordus et baveux. Peu à peu, les choses ont empiré et maintenant, il n'a plus aucun vêtement. Il a alors décidé de faire appel à l'Agence.

MISSION (ce que l'Agence demande de faire)

Attraper la source d'un tel désastre.

PISTES

- **Vêtements** mordillés et baveux sur le sol de la chambre (+1 de Peur).
- Quelqu'un a dû **voler** toutes les serviettes et les savons (+1 de Peur).
- Les **meubles** de la cuisine sont tous ouverts (+1 de Peur).
- Un Gamusino : « On entend la nuit des grands **bruits** de pas » (+2 de Peur).
- Des **empreintes** du monstre (dans le grenier) qui indiquent le chemin du **nid** du monstre (+1 de Peur).

MONSTRE

Le Monstre de Derrière les Portes.
Son nid se trouve derrière l'armoire de la chambre.

26

Effet « scotschant » de la mise en page. Crédit pour cet extrait et les suivants : La Loutre Rôliste.

gadgets, etc.) pour comprendre comment tient l'ensemble. J'avoue que sans l'exemple d'aventure, je n'aurais pas compris grand-chose.

Ainsi, pendant les quelques heures où je me suis plongé dans le livre pour en faire profiter mes enfants au plus vite, j'ai été partagé entre l'exaltation de voir toutes les bonnes idées et l'énervement de ne pas arriver à préparer le jeu à venir.

Les bonnes idées

Les fiches monstres

Avec beaucoup d'humour, elles décrivent chaque monstre : physique, habitudes, nid, ce qu'il aime, ce qu'il déteste, etc. Et surtout la forme de l'empreinte des pattes ! Cela donne des idées pour le reconnaître, lui faire peur ou l'attirer pour le capturer. Le MJ a intérêt à potasser le sujet pour construire son scénario, notamment les pistes.

Le score de Peur

Il varie en fonction des rencontres et pistes découvertes. Il est mesuré par le localisateur que porte le vétéran. Je l'ai aussitôt appelé trouillomètre, sauf qu'il ne va pas à zéro, il augmente ! Mes enfants prennent ce score très au sérieux, et c'est souvent le score lui-même qui contribue à leur propre peur, comme un signal. C'est la colonne vertébrale du jeu puisqu'il régit les frayeurs, les pistes et la capture du monstre à la fin.

Les pistes

Une fenêtre ouverte, des chaussettes dépareillées, des tas de poussières, le linge sale à côté de la panière, une lampe grillée, des paquets vides dans le placard à goûter, une odeur atroce dans poubelle, etc. Un monstre est sûrement derrière tout ceci !

Chaque piste ouverte fait augmenter le score de Peur. Attention, si les enfants continuent l'exploration et découvrent une autre source de peur, ils ouvrent une nouvelle piste et les scores s'ajoutent tant que les pistes ne sont pas résolues. Théoriquement, cela doit canaliser l'aventure. Il faut résoudre stratégiquement les pistes avant de s'éparpiller dans la maison au petit bonheur la chance. Je parle de stratégie, car certaines fausses pistes (l'odeur atroce dans la poubelle est due aux restes de poisson d'hier soir) sont faciles à résoudre : il vaut mieux les solder au plus vite. Si on traçait le graphe de la Peur en fonction du temps, on obtiendrait la courbe rêvée de l'intensité dramatique d'un scénario réussi.

L'intensité dramatique dans PDM.

Pour occuper les mimines, stimuler et jouer son personnage : contrats, stickers récompenses, jetons empreintes, étoiles, cartes de détective, dés et gadgets maison. Crédit : L. Centro.

En pratique, mes enfants n'étaient pas assez grands pour savoir quelle piste privilégier. Heureusement que le vétéran était là, sinon la Peur aurait atteint des sommets dès le début !

Les gadgets

C'est le point fort du jeu. Il faut absolument vous munir d'objets jouant le rôle des gadgets. Les bonbons anti-bobo font fureur. Par manque de chance, les enfants tombent toujours sur un Gamusino (une créature malicieuse) qui n'accepte de parler qu'en échange d'un bonbon…

Les stickers récompenses

Les détectives disposent chacun d'un contrat que j'ai imprimé depuis le site de l'éditeur sur lequel ils collent en fin de mission un sticker récompense. Il est choisi par le vétéran pour récompenser le courage, l'idée ou le travail d'équipe. Hyper apprécié des enfants (gare aux jaloux) ! Ils colorient aussi des étoiles (sorte d'XP) à troquer contre de nouveaux gadgets. Garder son contrat avec ses gommettes, la liste de ses gadgets et ses étoiles, c'est une sacrée fierté pour les mômes !

Les jetons empreintes

Une super bonne idée ! Des jetons à placer en amont par le MJ dans un pot de fleurs, sous une chaussette ou dans le placard à goûter. Ils portent la même empreinte que sur les fiches de monstre. Les détectives se jettent sur le livre pour retrouver le monstre correspondant.

Grandeur Nature

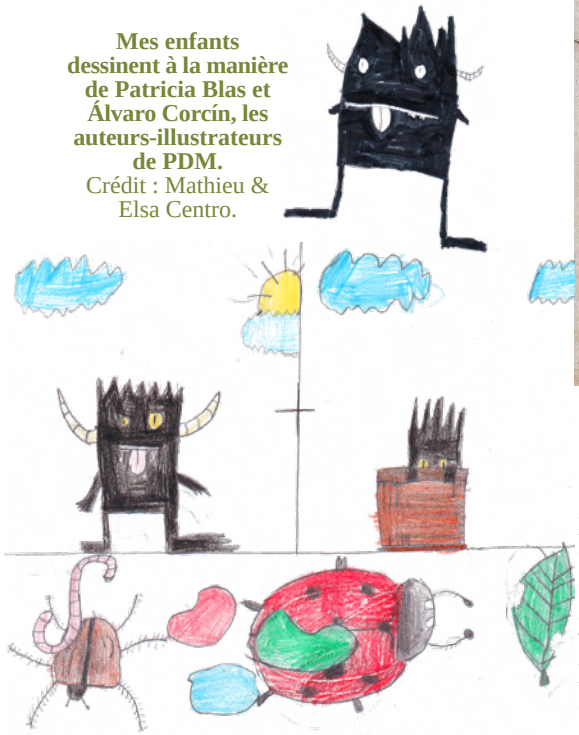
Les jetons « empreinte », les gadgets et le contexte (maison, appartement ou jardin) poussent naturellement les animateurs à faire des parties GN avec les enfants. C'est l'occasion de voir la maison autrement ou de prendre l'air. Je ne vous cache pas que mon petit garçon a déjà fait un cauchemar la nuit suivante, malgré tous mes efforts pour souligner la gentillesse des monstres.

Le monstre des cauchemars : le plus terrifiant !

L'appropriation

En extérieur, j'ai ragé en n'arrivant pas à maintenir le cap de mes pistes, lancées à partir d'indices positionnés auparavant avec soin. Ma fille, surtout, s'imaginait voir ailleurs d'autres indices, vachement plus importants que les miens : « Oh des pinces à linge cassées ! Oh ! des framboises ont été mangées ! » Son frère en fidèle associé, elle se mettait à gratter la terre, à passer des cailloux sous sa loupe, à observer la cheminée aux jumelles. « C'est le monstre des pots de fleurs Papa ! Il faut trouver un truc pour le faire venir ! Passe-moi le livre ! » J'ai vainement agité mes indices concoctés pendant une heure. Puis je me suis effacé. Elle prenait ma place et guidait son petit frère.

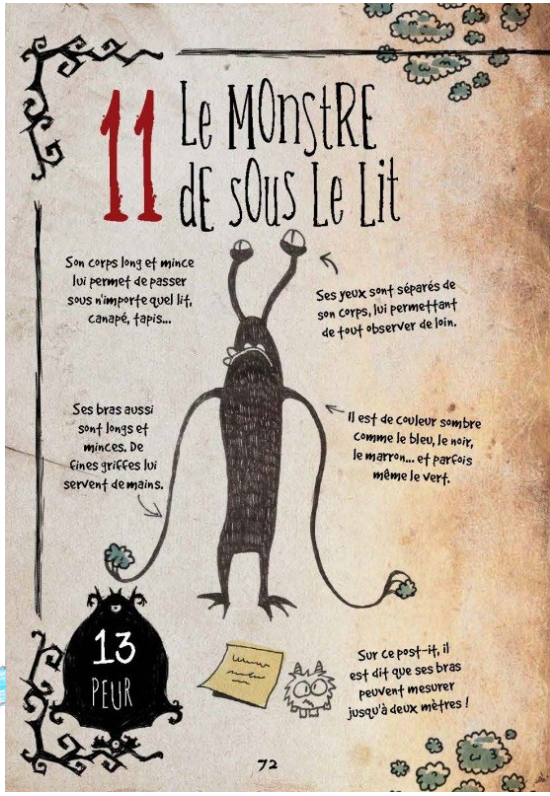
Maintenant mes enfants dessinent des monstres à la façon des auteurs du livre…



Mes enfants dessinent à la manière de Patricia Blas et Álvaro Corcín, les auteurs-illustrateurs de PDM. Crédit : Mathieu & Elsa Centro.

L'humour

Le monstre de sous le lit dessiné avec des bras super-longs pour expliquer qu'il reste allongé tranquille sous le lit pendant que ses mains tirent la couverture de l'enfant : ça fait autant rire que flipper. Tout comme le monstre des miroirs qui regarde, moqueur, les gens se peigner sans être vu. Le monstre du placard décrit comme « un fou des soldes », cela m'a bien fait rire aussi. Et puis on apprend aussi que c'est le monstre des bruits bizarres qui passe parfois devant la radio ou appuie sur la sonnette. Les enfants comprendront certaines blagues.



Un bestiaire rigolo. On y trouve une description du monstre, des informations pêle-mêle, ce qu'aime le monstre, et ce qu'il déteste.

Un beau bazar !

Les mauvaises idées

Les lancers de dé

C'est impossible à comprendre pour des enfants. Il faut lancer 3 dés et considérer le plus faible, le moyen ou le plus grand en fonction de bonus (gadgets adéquats) ou malus (effrayé, mordu) pour dépasser un seuil lié à la difficulté : 2, 4 ou 6. Ça fait trop de maths : avant 6 ans, trouver le nombre qui n'est ni le plus grand, ni le plus petit, ça prend du temps. Il faut ensuite le comparer au seuil, ça prend encore du temps. C'est contre-immersif. J'en viens à simplifier en faisant lancer un seul dé et en portant le bonus/malus sur le seuil. Au lieu du nombre de dés et du seuil 2, 4 ou 6, j'annonce : « Comme tu as le bon gadget, tu n'as pas à faire 4 ou plus, mais seulement 2 ou plus ». Ma grande fille comprend, le petit regarde le dé mais surtout nos têtes avant de se réjouir ou de maugréer.

Des règles un peu compliquées pour les enfants.

La mise en page « beau bazar »

C'est joli, mais on doit recouper beaucoup d'informations. J'ai eu l'impression de faire une recherche à la bibliothèque. Et un flou artistique persiste.

Le prix

J'avais précommandé la version livre cartonné + stickers + jetons à 32,90 €. La Loutre Rôliste propose dorénavant le livre en couverture souple, l'ensemble passant à 24,90 €, ce qui n'est pas plus mal.

Scriptarium

Retrouvez l'univers de Titan, bien connu des lecteurs des Livres dont VOUS Êtes le Héros Défis Fantastiques et Sorcellerie, avec de très nombreux dessins qui en sont issus, dont des inédits et de nouveaux par les illustrateurs d'origine, et par une équipe française.

Scriptarium permet aux Dragons de rêver à nouveau, en rééditant ce monument du jeu de rôle français avec un coffret luxueux réunissant le livre des règles, un recueil de scénarios et un écran, ainsi qu'une campagne, tout en couleurs, plusieurs accessoires de jeu et des livres-jeux.

L'ŒIL NOIR

Traduction française et expertise pour BBE de la cinquième édition du jeu de rôle le plus développé qui existe.

BLACKBOOK EDITION

LONE WOLF

ASKFAGELN

Reply

SEVEN

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

GALLIMARD JEUNESSE

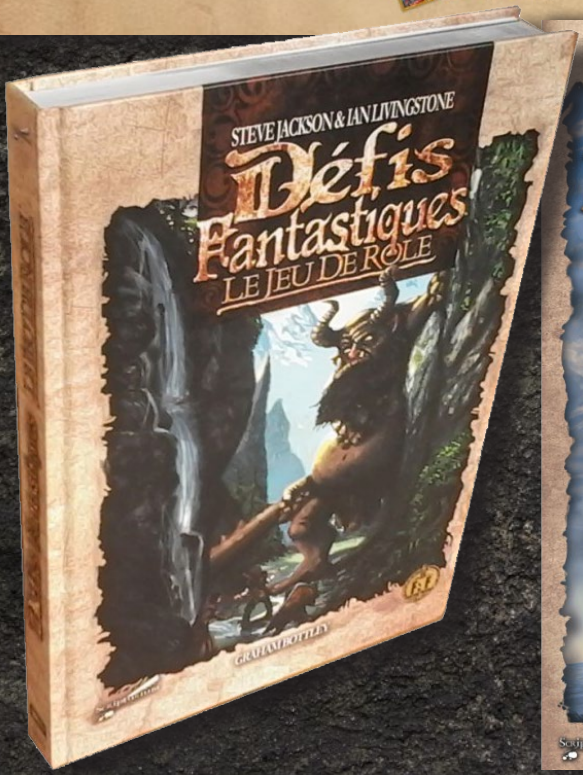
Notre équipe d'experts du Magnamund a aidé Joe Dever sur les rééditions collector des livres-jeux Loup Solitaire et toutes ses productions nouvelles, aventures bonus, cartes géographiques, matériel de jeu de rôle, jeu vidéo... Nous travaillons à présent aux côtés de son fils Ben à l'achèvement de la mythique série de livres-jeux LS et à la réédition de la série Grey Star (Astre d'Or).

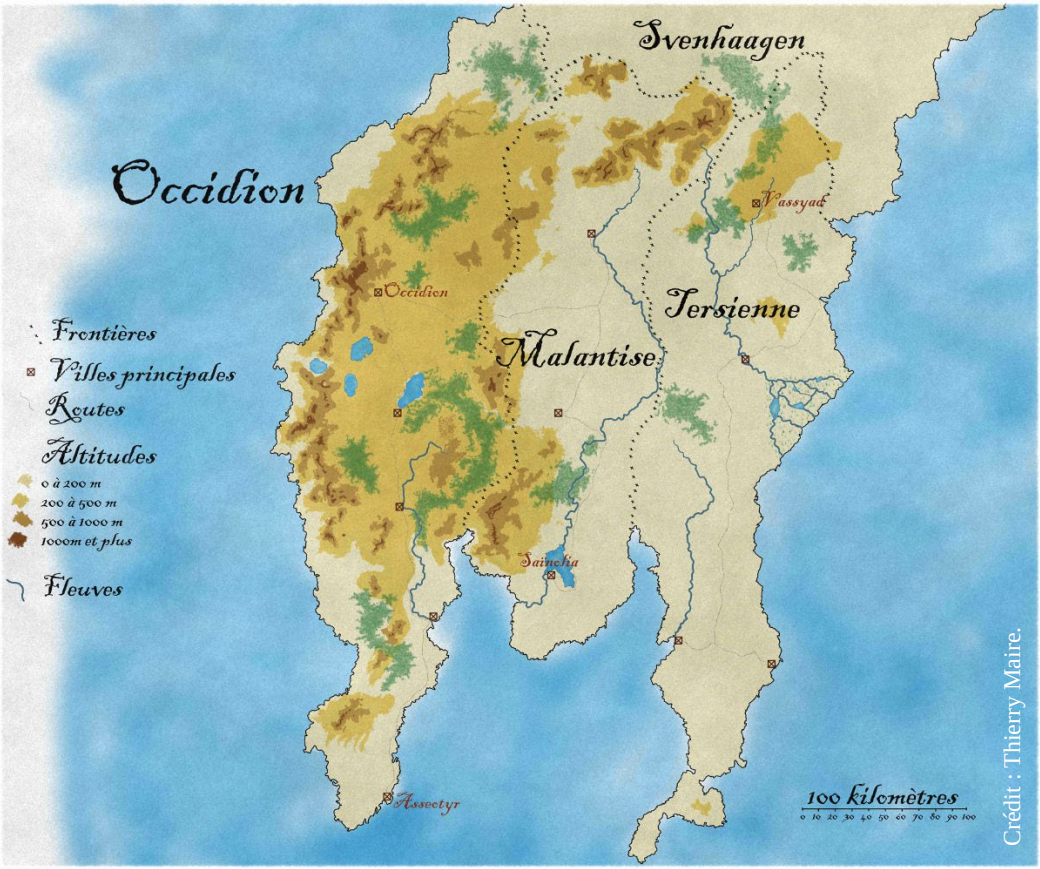
Relectures, expertise et conseils pour Gallimard Jeunesse, sur les rééditions d'une quarantaine de Livres dont VOUS êtes le Héros, et textes additionnels pour la 5e édition (biographies, bestiaires, descriptions géographiques et historiques, personnages pré-tirés).

Alko Venturus

Un webzine dédié aux univers de livres-jeux et jeux de rôles co-édité avec Alkonost.

Scriptarium
http://scriptarium.fr





Crédit : Thierry Maire.

Occidion siège du pouvoir impérial

Mémoire à l'usage du conseil des Maîtres, par l'ambassadeur Wül, représentant de l'Éthnocratie de Deeth Shu'vaass auprès de l'Empire des Cinq Contrées.

Par Thierry Maire

Pour comprendre l'Occidion actuel, siège du pouvoir impérial, il faut remonter aux temps les plus éloignés, avant même qu'apparaissent les Cendroves. Si ceux-ci ne laissèrent aucune trace dans le paysage actuel, les Tharnes et les Humains marquèrent la région de leur passage. En Occidion, l'histoire a modelé la nature.

La préhistoire

Pendant des millénaires, une immense chaîne de volcans située à l'ouest du continent déversa ses entrailles sur ce qui deviendra les terres d'Occidion, de Malantise et de Tersienne. Puis le temps transforma ce tapis de scories volcaniques en un plateau fertile – l'Occi-

dion – descendant doucement d'ouest en est pour finir sur les terres marécageuses de Tersienne.

Le temps des Cendroves

Quand les volcans s'apaisèrent, le plateau se couvrit d'une forêt dense. Les Tharnes, des hommes ailés venus du Nord connus pour leurs talents d'explorateurs, leur puissante magie et leur insatiable curiosité, établirent quelques tours-citadelles sans prendre la peine de coloniser le territoire. Dans le même temps, le peuple des Cendroves se développa discrètement et fonda de multiples communautés sur l'ensemble de la zone forestière.

Dépourvus de velléités expansionnistes et inconscients de la notion d'État, les Cendroves vécurent en hédonistes, préférant la chasse, la pêche et la cueillette, vivant dans un habitat de bois sommaire et organisant de joyeuses festivités plutôt que de chercher à développer des technologies avancées ou de bâtir un royaume comme d'autres civilisations auraient été tentées de le faire.

Quand vint la guerre entre les Tharnes et les Centuplides, les Cendroves laissèrent ces derniers s'exterminer sur leur territoire en toute indifférence. Alors que les Centuplides victorieux quittaient l'Occidion pour regagner leurs lointaines jungles, abandonnant les tours-citadelles des Tharnes en ruine, les Cendroves reprirent leur vie tournée vers la nature en laissant celle-ci envahir les constructions tharnes vidées de leurs occupants.

Même si elles sont peu nombreuses, de nos jours, les colossales citadelles abandonnées, chargées de magie oubliée, défient le temps. La plus célèbre est la forteresse qui abrita Argélite avant la bataille du pic Noir.

Le Cendrove à la vielle, par Olivier (Koa) Raynaud.

Hamalron

Quand le dieu Hamalron arriva dans le monde connu, il s'établit en Occidion. Il amenait avec lui des humains – que certains appellent les Hamalroniens – et de fabuleuses connaissances. Très vite, grâce à l'aide divine, les Hommes défrichèrent les forêts, ensemencèrent les terres fertiles, construisirent des cités et des routes. Plutôt que d'entrer en conflit avec les nouveaux venus qui détruisaient leur habitat, la majorité des Cendroves se réjouit ! Certes, une partie de leur forêt disparaissait mais ils pouvaient bénéficier, sans le moindre effort, d'un progrès qu'ils n'imaginaient même pas.

Les nuages de l'est avec, au loin, la chaîne de volcans. Crédit : Pixabay.

Quand Hamalron quitta ce monde, il emporta le secret de nombreuses technologies mais Occidion était devenu le pays le plus développé du continent et la première nation humaine. En l'absence de leur dieu, nombre d'Hamalroniens ne se sentirent plus tenus de rester sur place et partirent coloniser de nouvelles terres.

Après l'extinction des Tharnes, la disparition d'Hamalron marquait, une fois de plus, un recul technologique et de nouvelles ruines recouvrirent l'Occidion. On perdit le savoir des hauts-fourneaux, on oublia les méthodes de construction et d'entretien des arches de métal des grands édifices, des mécanismes des horloges et des systèmes hydrauliques qui produisaient l'énergie des ateliers de sciage de pierre, alimentaient en eau les cités ou régulaient les cultures. Le lierre recouvrit les façades des manufactures et l'obscurantisme les âmes humaines. Certains ouvrages fonctionnent encore malgré l'absence d'entretien, en particulier les plus robustes et d'une technologie plus basique tels les aqueducs et les canaux.

La magie et la religion alimentèrent la désillusion des Hommes envers l'âge d'or d'Hamalron ; le féodalisme se développa et Occidion devint un royaume.

Le climat, la flore, la faune... et les dieux

Climat

Le climat d'Occidion est grandement influencé par la chaîne de volcans qui isole le plateau central du front maritime ouest. Les pluies et les vents froids sont, le plus souvent, stoppés par les montagnes. Malgré la proximité des terres glacées du Svenhaagen, le climat est tempéré et sec durant la majeure partie de l'année ; l'hiver, par contre, est glacial. Quand les grands gels arrivent, les Occidiens ont coutume de dire que les dieux des Krinals rampent sous terre pour leur geler les pieds.

En allant vers la frontière est du pays, en même temps que s'efface le plateau volcanique, l'influence des montagnes disparaît : des nuages se forment et les pluies s'intensifient, pour finir par de-

venir omniprésentes sur la contrée de Tersienne. Là aussi, les superstitieux habitants d'Occidion y voient un signe divin : s'éloigner de la terre où vécut Hamalron, c'est perdre la protection du dieu. Si le climat à Malantise est déjà moins clément qu'en Occidion, celui de Tersienne est interprété comme une malédiction.

Un dicton imagé du monde rural dit : « Hamalron met Occidion sous son bras, bien au chaud, il crache sur Malantise et il pisse sur Tersienne ! » Dans les grandes foires entre royaumes voisins, on peut être sûr que ce genre de propos suivi de quelques ricanements gras entraîne une belle bagarre généralisée.

Flore

La flore est adaptée aux terres riches et à la pluviométrie limitée du plateau occidien. De plus, Hamalron a donné aux Hommes la maîtrise des techniques d'irrigation, leur permettant de jouir d'une agriculture florissante.

Le plateau d'Occidion, avant l'arrivée des Hommes, était principalement occupé par deux types de forêts : les sèches et les humides.

– Dans les premières, on trouve des pins sylvestres, arbres résistants atteignant les trente mètres de haut. Ce sont des forêts claires, à la végétation espacée, au sol couvert d'une mousse vert émeraude dissolvant les déchets végétaux. Les premiers humains ont même eu la naïveté de croire que les Cendroves entretenaient les lieux avec soin. Ceux-ci n'ont mesquinement pas démenti, trop heureux d'être considérés comme de rudes travailleurs. Il fallut près de deux siècles pour que les humains se rendent compte de leur méprise.

– Les secondes abritent un arbre inexistant ailleurs : le hêtre turquoise ou « chignard », appelé ainsi à cause de la couleur de ses feuilles et de la particularité qu'elles ont de capter l'humidité ambiante et de la restituer sous forme de gouttes tout au long de la journée, donnant l'impression d'une fine et incessante pluie sous la frondaison des arbres.

La colonisation humaine remodela le paysage. La mise en culture et l'élevage

Hêtres « chignards » et leur atmosphère humide.
Crédits : Laurent Centro, Pixabay.

Vestiges des progrès technologiques humains.
Crédit : Unsplash.

entraînèrent une déforestation partielle de la région, les techniques d'irrigation et l'urbanisation apportèrent également nombre de changements au panorama.

Cet « âge d'or » de l'humanité où progrès technologique et religiosité se mêlèrent perdura quelques années après la disparition d'Hamalron, puis les connaissances techniques se perdant, la nature reprit ses droits. Toute une gamme de végétation semée par l'Homme se propagea anarchiquement dans les zones dépeuplées. Bouleaux, sureaux, vignes, céréales et bien d'autres se partagent les terres anciennement défrichées.

Faune

Ce qui affecta les hommes et la flore toucha aussi la faune. Quand se perdirent les connaissances divines, les épidémies, que l'on n'arrivait plus à combattre, vidèrent des villages et nombre d'animaux domestiques retournèrent à l'état sauvage. On dit d'eux que le dieu les a oubliés et qu'ils ont abandonné leur mission : servir les Hommes. Le peuple les surnomme « les perdus ». Sont ainsi appelés dogues, buffles, chèvres, cochons, chats. Parmi ceux ayant quitté l'état domestique, seules les lignées les plus résistantes survécurent et les adjectifs « géant », « sauvage » ou « maudit » sont souvent ajoutés à leur nom d'origine.

À ces animaux se mêle la faune endémique des forêts et des montagnes de cette région tempérée.

Par exemple les janaths, tortues géantes résistant aux températures les plus élevées, vivent dans les lacs de lave des derniers volcans. En apercevoir est mauvais signe, elles ne quittent les volcans que lors d'éruptions imminentes.

Autre créature rare vivant près des zones volcaniques : les vouivres. Elles seraient des descendantes indirectes des dragons aujourd'hui disparus. Plus petites, moins puissantes et beaucoup moins intelligentes que leurs ancêtres draconiques, elles ne maîtrisent pas la magie. Leur souffle de feu ne serait rien d'autre que la lave dont elles se gorgent et qu'elles stockent dans leur estomac pour apaiser leur voracité. D'après les

Pongo montrant un symbole religieux.
Crédits : Laurent Centro, Pixabay.

rares survivants, une vouivre ayant craché son contenu gastrique est prise d'une faim incommensurable.

Nombre de créatures des anciennes forêts cendroves disparurent soit suite à la déforestation, soit à cause des chasses intensives que pratiquèrent les Hommes en attendant que leurs cultures soient productives. Certaines ayant survécu intégrèrent la mythologie hamalronnienne par la voie des légendes.

Ainsi le pongo, singe anthropoïde de grande taille – 1,30 m – au poil long et gris, végétarien et paisible, que les Hommes affublèrent d'une sagesse octroyée par Hamalron en personne. La légende dit que le dieu lors de son passage sur terre se serait perdu en forêt et qu'un groupe de pongos l'aurait aidé à retrouver sa route. En récompense Hamalron aurait donné des pouvoirs de savoir et de divination à ces primates. Depuis, il est fréquent de trouver des pongos logés chez de riches nobles qui les consultent lors de séances divinatoires. Des symboles religieux sont présentés à l'hominidé qui indiquent ceux donnant une réponse à la question posée. Un prêtre interprète les choix du pongo.

Vouivre survolant les volcans.
Crédit : Pixabay.

Notes du copiste Dahath

S'ensuivent les chapitres consacrés à la politique et aux personnalités rencontrées par l'ambassadeur Wül, chapitres non traduits en langue vulgaire et conservés à l'usage unique du conseil des Maîtres.

PREMIÈRE REMISE PUBLIQUE DES PRIX YAZTROMO LORS DU FESTIVAL INTERNATIONNAL DES JEUX DE CANNES

Le **22 février 2019**, dans le cadre prestigieux du Palais des Festivals de Cannes, a eu lieu la première remise publique des prix Yaztromo et Mini-Yaz. J'ai eu le plaisir et l'honneur d'en être le **maître de cérémonie**. Je vous raconte…

Par Philippe Jaillet

Remontons le temps…

S'il s'agissait de la première cérémonie publique, les Prix Yaztromo n'en sont pas à leurs débuts ! Les prix 2018 qui ont été remis ce soir-là marquaient la quinzième édition du concours Yaztromo, créé en 2004 pour récompenser des œuvres de littérature arborescente conçues dans l'année et soumises au vote de la communauté. Le prix Mini-Yaz, qui est le pendant du Yaztromo mais pour des textes courts, est un peu plus jeune : il s'agissait de la septième édition puisqu'il a été fondé en 2012. Vous vous demandez peut-être « pourquoi Yaztromo ? » Ce nom vient du magicien éponyme, un personnage inventé par Ian Livingstone dans *la Forêt de la Malédiction* – un des tout premiers livres-jeux et personnage récurrent dans la série *Défis Fantastiques*, me souffle Florent Haro dans l'oreillette.

Les prix Yaztromo et Mini-Yaz ont été créés par litteraction.fr et les deux forums spécialisés Rendez-vous au 1 et La Taverne des Aventuriers. Lors de la cérémonie, j'ai eu à cœur de saluer l'implication de tous ces passionnés qui ont permis de tenir vivante la flamme du livre-jeu, en particulier dans des années où l'activité éditoriale professionnelle était presque inexistante pour ce type de littérature, avant la récente renaissance du secteur.

Les Mini-Yaz récompensent les textes de littéraction de 50 paragraphes au plus, et sur un thème imposé – celui de 2018 était « Vous n'êtes pas seul(e) ». Le prix Yaztromo récompense, lui, des livres-jeux écrits au cours de l'année, sans contrainte sur le thème. Pour cette édition du prix, pas moins de sept auteurs étaient en lice (cf. encadrés « Œuvres en lice » et « Lauréats »).

Philippe Jaillet en grand maître primat de cérémonie. au Palais des Festivals de Cannes en 2019.
Crédit : IND100 Podcast.

Un moment important pour le milieu du livre-jeu

Cette cérémonie publique a été une très belle occasion pour faire connaître la créativité du secteur du livre-jeu, donner aux lecteurs envie de découvrir les titres récompensés et peut-être même de participer au concours !

En plus de se dérouler devant un public fourni, la cérémonie a été filmée et partagée sur les réseaux sociaux. Cette diffusion a permis de toucher plusieurs groupes :

→ les habitués de la communauté ; ils avaient été prévenus de l'événement et l'ont suivi grâce à la vidéo puis l'ont commenté sur les forums ;

→ le public du jeu de rôle, car venait ensuite la cérémonie du GRAAL d'or, consacrée aux JdR ; ce concours bénéficie d'une popularité qui a éclairé ce soir-là les prix Yaztromo ;

→ les curieux qui, fortuitement, ont eu ainsi connaissance de la cérémonie.

Les deux derniers groupes ont découvert que le chaudron des récits arborescents bouillonne comme jamais.

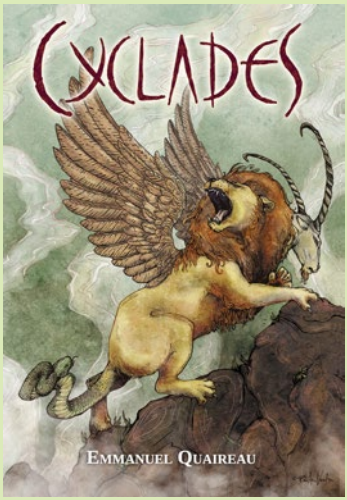
Œuvres en lice

Parmi les Français, Guillaume Wroblewski a présenté *Dans l'Enfer du Jeu*, après s'être précédemment illustré avec des aventures non-officielles de la série *Quête du Graal*. Emmanuel Quaireau, l'auteur historique le plus primé du concours Yaztromo – qui publie aussi sous le nom de Manuro des BD interactives aux éditions Makaka – a participé avec *Cyclades*. BoutonIA, dont l'identité réelle reste inconnue, a présenté quant à lui *le casino d'Hermès*. Un auteur italien, Alexander Abati, a également rejoint l'événement avec les deux premiers tomes de sa série *l'Hérétique* : *le Monde Perdu* et *les Conspirateurs*, dans une traduction d'Alessandro Perna. Grâce au travail des traducteurs de la communauté, trois auteurs anglo-saxons étaient aussi à l'affiche : Tommy Badowski pour *la Demeure Infernale*, Paul Struth pour *la Reine des Ombres* (ces deux œuvres dans une traduction de Cyril Le Strat) et Kieran Coghlan pour *les Plumes du Phœnix* (dans une traduction de Guillaume Romero).

Lauréats

Le **Mini-Yaz d'argent** a été remis à Jérôme Wirth pour ***Disruption***, et le **Mini-Yaz d'or** à Pierre Sensfelder pour ***Prisme***. *Prisme* a été récompensé en particulier pour son système ingénieux, avec trois personnages jouables et des boucles temporelles. C'est le second prix consécutif remporté par Pierre Sensfelder !

Les lauréats étaient, pour le **Yaztromo de Bronze** Guillaume Wroblewski avec ***Dans l'Enfer du Jeu***, et pour le **Yaztromo d'argent** Paul Struth avec ***la Reine des Ombres***, traduction française par Cyril Le Strat de *Queen of Shades*, une aventure de 230 paragraphes parue dans le *Fighting Fantazine* n° 7. Le **Yaztromo d'or** quant à lui a été décerné cette année à Emmanuel Quaireau pour ***Cyclades***, une vaste odyssée avec une multitude d'îles ayant chacune leur particularité. Emmanuel Quaireau a ainsi reçu cette année son cinquième Yaztromo d'Or ! Vous trouverez une analyse de *Cyclades* à la fin de cette rubrique, page 100.



Crédits : G. Romero, Aquarelle de Bree Veenstra.

Les prix ont été remis en mains propres aux auteurs, ou à un représentant en cas d'absence. Les codes du genre ont été respectés, avec pupitre, coupes, médailles, accolades et discours des lauréats !

Se sont ainsi succédé au pupitre :

→**Florent Haro**, président de Scriptarium, s'est proposé avec gentillesse pour représenter les deux lauréats du Mini-Yaz : Pierre Sensfelder et Jérôme Wirth. Florent et Jérôme se connaissent bien car ils collaborent au développement de *Défis Fantastiques – Le jeu de rôle*.

→**Gauthier Wendling**, auteur, a aimablement représenté un lauréat : Guillaume Wroblewski. Il s'est emparé avec humour de la coupe puis a présenté l'œuvre récompensée *Dans l'enfer du jeu*. Il a ensuite dit un mot sur les projets passés et à venir de Guillaume.

→**Cédric Zampini**, auteur, a eu l'obligeance quant à lui de représenter Paul Struth pour *la Reine des Ombres*, traduction de Cyril Le Strat. Cédric a résumé le livre-jeu avant d'en louer la qualité.

→**Emmanuel Quaireau**, le lauréat du Yaztromo d'or, était en dédicace au FIJ pour ses BD parues chez Makaka. J'ai eu le plaisir de lui remettre la coupe. Son discours a célébré la communauté des passionnés de littérature arborescente qui maintient la flamme depuis de nombreuses années. Il a mis en avant l'intérêt majeur du concours : permettre à tout auteur de déposer un texte, lui garantir d'être lu, et surtout de voir son œuvre critiquée de manière sincère par des pairs. Ces analyses constructives, précieuses, aident chaque auteur à progresser. « Une chance unique », a-t-il assuré. Emmanuel a conclu en invitant quiconque le souhaitait à rejoindre cette belle communauté.

Une fois la vidéo en ligne, les forumeurs qui n'avaient jamais rencontré ces intervenants « pour de vrai » ont enfin pu associer un visage et une voix à leurs auteurs, leurs pairs pour beaucoup – voire compagnons de labeur pour les inscrits à Rendez-vous au 1, forum d'entraide à la création –, connaissances virtuelles de longue date sur ce forum ou celui de La Taverne des Aventuriers.

Logo du forum Rendez-vous au 1.
Crédit : WhiteRaven.

Logo du site Littéraction.
Crédit : G. Romero.

Le GRAAL

Créé en 2001, le GRoupement Azuréen des Associations Ludiques, qui **rassemble une quinzaine d'associations, fédère les activités ludiques dans le sud-est de la France**, et est un grand habitué du Festival International des Jeux de Cannes où il organise les **animations** autour des jeux de rôle, des jeux de plateau, des GN et des wargames. Il décerne chaque année le GRAAL d'or, prix qui récompense les meilleurs jeux de rôle commercialisés en France.
Pour en savoir plus : graal-sud.com

Merci au GRAAL pour son aide !

Crédit : Freepik.

Les coulisses

Je tiens à souligner que cette remise des prix Yaztromo et Mini-Yaz a été organisée de concert avec la remise des prix du GRAAL (GRoupement Azuréen des Associations Ludiques). Le jumelage des deux événements concrétise le lien fort qui existe entre jeu de rôle et livres-jeux. Beaucoup d'entre nous ont commencé leur parcours dans la voie du jeu de rôle par la découverte des « Livres dont *vous* êtes le héros », et le livre-jeu est finalement une forme de jeu de rôle solo, qui a été une porte d'entrée vers le jeu de rôle en groupe pour nombre de joueurs actuels.

L'organisation de cet événement a demandé du temps et de l'énergie. Outre le partenariat avec le GRAAL, il a fallu donner une forme et du sens à notre cérémonie : inviter les lauréats ou leurs remplaçants, prévoir coupes et médailles, réaliser le diaporama, concevoir le déroulement, rédiger les discours, etc. Mais le jeu en valait la chandelle !

L'année prochaine, nous espérons recevoir encore plus d'auteurs et accroître la renommée de ce prix si cher à la communauté.

L'édition 2020

Le partenariat avec le GRAAL est reconduit en 2020. La remise publique des prix Yaztromo et Mini-Yaz pour l'année écoulée (2019) se tiendra donc cette fois encore au Palais des Festivals de Cannes le 21 février 2020, à l'occasion du Festival International des Jeux.

Emmanuel Quaireau

Crédit : E. Quaireau.

Issu des rangs de la communauté d'auteurs amateurs Rendez-vous au 1, Emmanuel Quaireau (aka **Fitz**, aka **Manuro**) est devenu en quelques années un **scénariste** récurrent de « BD dont vous êtes le héros » des Éditions Makaka (*Captive*, *Hocus et Pocus*, *Magica Tenebrae*, etc.). Cette année il a été récompensé de son cinquième **Yaz d'or** pour *Cyclades*, une odyssée dans la Grèce mythologique.

Par Jérôme Wirth

Tu es loin d'être un inconnu dans la communauté des livres-jeux. Mais est-ce que tu peux nous en dire un peu plus sur ton parcours ?

Mon parcours est classique pour un quadragénaire geek. Tombé amoureux de la littérature fantasy grâce aux LDVELH[1] et Tolkien, joueur compulsif qui, après le choc créé par la découverte de RISK, s'est lancé à corps perdu dans les jeux de rôle à l'adolescence. Une passion plus compliquée à vivre avec les vies de famille des joueurs du groupe, donc un virage naturel ensuite pour les jeux de plateau, plus courts et plus accessibles à l'entourage.

Niveau écriture, j'ai vraiment commencé avec un long roman inachevé avant de découvrir la communauté de fans de livres-jeux et d'écrire alors mes propres LDVELH. Depuis cinq ans, j'écris aussi des « BD dont vous êtes le héros » publiées par Makaka.

Quand es-tu tombé dans les livres-jeux et quelles sont tes séries préférées ?

J'ai découvert le Labyrinthe du Roi Minos vers dix ans et ce fut le départ de la grande collection. Adolescent, j'adorais Loup Solitaire et la Saga du Prêtre

1 Collection « Livres dont *vous* êtes le héros » chez Gallimard. Par extension, tout autre récit arborescent.

Jean. En vieillissant, j'ai ensuite particulièrement apprécié la richesse de *La Voie du Tigre* ou la maturité des *Chroniques Crétoises*.

Quel a été le déclic de ton retour aux livres-jeux et plus particulièrement, ce qui t'a poussé à écrire une AVH[1] ? Est-ce que *les Sabres d'Eshnar* est ta première AVH et pourquoi avoir choisi d'abord l'univers de Loup Solitaire ?

La découverte du forum Rendez-vous au 1 et des nombreux LDVELH amateurs qui y étaient proposés fut le grand déclencheur. Voir grâce au concours Yaztromo toutes les aventures lues et critiquées était particulièrement motivant et je me rappelle n'avoir mis que trois mois à écrire *les Sabres d'Eshnar*. À l'époque, les fanfics rendant hommage à des séries existantes étaient nombreuses et de mon côté, j'avais à cœur d'apporter ma propre pierre au Magnamund imaginé par Joe Dever. De plus, j'ai toujours apprécié les règles de combat du système *Loup Solitaire*. Enfin, *le Gouffre Maudit* était mon tome préféré de la saga, d'où l'idée de développer plus profondément cet épisode redoutable que peut vivre le seigneur kaï dans le village d'Eshnar…

126 Je reconnus un squall dans les traits du fuyard.
Crédit : G. Romero pour *les Sabres d'Eshnar*.

Comment travailles-tu, en particulier sur *Cyclades* ? Tu as choisi l'auto-édition pour une première version de cette AVH, est-ce que ce n'est pas trop de travail ?

Pour écrire un LDVELH, je prends en amont pas mal de temps à tracer le canevas général de l'aventure. Une architecture assez détaillée en chapitres et sous-chapitres, avant de passer enfin à la rédaction.

Dans *Cyclades* s'est ajoutée une dimension supplémentaire, celle de la documentation à la fois historique et

Crédit : E. Quaireau.

1 Aventure dont vous êtes le héros. Nom donné par les habitués de la communauté Rendez-vous au 1 à leurs récits interactifs. À retrouver sur litteraction.fr.

Crédit : Makaka.

mythologique sur la Grèce antique. Un travail passionnant mais chronophage. Par contre la structure est venue très facilement : un archipel avec quinze îles à visiter plus des rencontres maritimes. Il fallait y placer les protagonistes et les rencontres majeures que j'avais en tête tout en y disséminant les objets, les muses, les indices et autres aspects ludiques en prévision du final de l'histoire.

Niveau mise en page, tout le mérite revient à Guillaume Romero – aka Linflas – qui dessine d'ailleurs pour d'autres LDVELH, comme *le Temple du dieu Néant* chez Alkonost par exemple. Il est à l'origine de la version papier anciennement disponible sur lulu.

Est-ce que tu peux nous décrire un peu comment on travaille sur une BDDVELH[1] ? Quel est le mode d'interaction avec le dessinateur ? Quelles différences majeures avec une AVH ?

Pour ce qui est de l'ossature, une BDDVELH se prépare comme un LDVELH : disposition des renvois de paragraphes, « nœuds » dans l'histoire, fins alternatives, etc.

Mais si le travail rédactionnel est ensuite moins long, je trouve les contraintes plus nombreuses. Le nombre de pages est strictement limité dès le départ. Et pour y loger toute l'histoire, en tenant de plus compte de la taille variable de chaque case, c'est un vrai exercice d'équilibriste, qui se termine souvent par un éprouvant casse-tête ! Idem pour les dialogues et les textes encadrés : il faut en peu de mots décrire l'essentiel, c'est l'essence même de la bande dessinée.

Ensuite, c'est un travail d'équipe. Une fois le scénario terminé, tout n'est pas terminé pour autant car on va scrupuleusement examiner les crayonnés du dessinateur qu'il nous envoie au fur et à mesure afin d'y repérer des erreurs, des améliorations à effectuer… Le scénariste est donc mis à contribution sur une, voire deux années.

Avec certains dessinateurs, cela peut se limiter aux mails. Mais avec d'autres, les séances Skype étaient nombreuses et intenses.

Est-ce que tu aurais rêvé de voir *les Sabres d'Eshnar* rejoindre l'univers officiel de Loup Solitaire à l'instar de *Neige d'Automne* ou penses-tu qu'il est plus à sa place dans une saga originale *Gloire posthume* ?

À l'époque où j'ai écrit *les Sabres d'Eshnar*, oui j'en rêvais sans doute. Mais d'affranchir la série *Gloire posthume* de *Loup Solitaire* pour imaginer mon propre univers s'est révélé un exercice épanouissant et très plaisant. Les deuxième et troisième tomes ont été écrits pour optimiser les nouvelles règles de jeu. De fait, je crois que la trilogie a permis de développer cet univers et qu'elle a progressivement rompu ses attaches avec la matrice initiale du Magnamund.

1 Collection « BD dont vous êtes le héros » chez Makaka.

Que représentent pour toi les combats et les statistiques dans la conception d'une AVH ? Pourquoi avoir choisi de proposer une variante sans hasard dans *Cyclades* ?

La partie ludique dans une AVH ou un LDVELH me tient particulièrement à cœur. Je peux apprécier une aventure sans règle, sans combat, sans hasard, tout comme il me faut un scénario et un style corrects pour qu'un LDVELH me plaise. Mais les aventures qui atteignent le panthéon de mes souvenirs sont celles qui parviennent à concilier une écriture de qualité avec un jeu riche et prenant. Si les règles sont équilibrées, si le système de combats est efficace, je trouve que la peur de l'échec, le stress du hasard et la gestion des ressources apportent beaucoup de suspense et de plaisir aux lectures d'un LDVELH.

Mais j'ai conscience qu'*a contrario*, une grande partie des amoureux de littérature interactive n'aiment ni les règles complexes, ni lancer des dés ou simuler des affrontements. C'est pour ça que je souhaitais cette fois proposer une autre expérience de jeu, plus allégée, pour ce lectorat.

Que représentent le forum Rendez-vous au 1 et la Taverne des Aventuriers pour toi ? Est-ce qu'ils ont eu une influence dans ton éclosion en tant qu'auteur ?

J'apprécie la Taverne pour son dynamisme et parce que j'aime régulièrement relire ou entendre parler des LDVELH qui ont bercé ma jeunesse. Mais c'est bien Rendez-vous au 1 qui m'a donné l'envie puis la motivation pour persévérer dans mon travail d'écriture. Le concours Yaztromo en particulier, organisé par ce forum, est génial dans son concept : n'importe quel auteur peut proposer son AVH, avec l'assurance d'être lu et critiqué de manière constructive. Sans ces retours, à une époque où la publication des AVH n'était qu'une chimère, seule la pensée de cette communauté pouvait apporter l'énergie suffisante pour passer du temps à l'écriture d'un genre presque oublié.

Avec ou sans dés ? Telle est la question des auteurs de livres-jeux. Crédit : Unsplash.

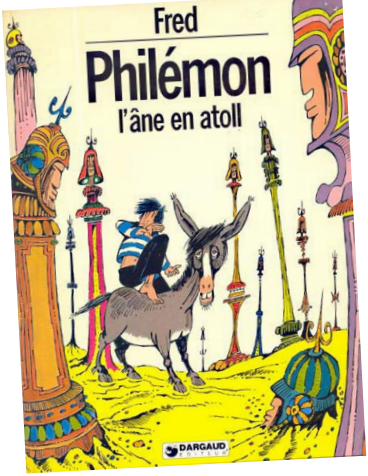
D'autre part, les AVH disponibles sont très variées et innovantes. Je pense avoir progressé grâce aux critiques sur mes œuvres, mais surtout en lisant celles de mes confrères ! L'émulation sur le forum est saine et tire la qualité de tous vers le haut.

Qu'est-ce qui te pousse à relire un vieux LDVELH ? Comment fais-tu ton choix dans la centaine d'ouvrages disponibles ? Est-ce que les « classiques » t'inspirent encore ou est-ce que tu penses t'en être éloigné ?

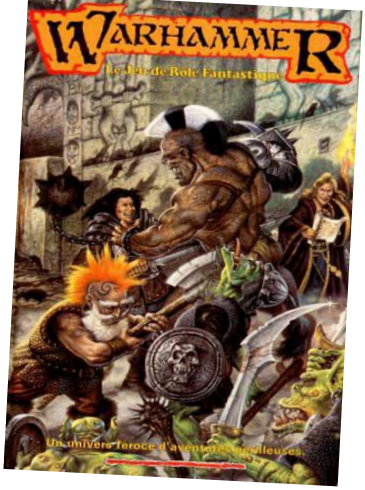
Parfois, une critique postée sur le forum au sujet d'un vieux LDVELH que j'ai presque oublié va me donner envie de le relire. Je suis influencé par les AVH, mais je ne crois pas encore avoir coupé le lien avec les vieux LDVELH.

Il existe plusieurs façons de lire un LDVELH. Comment procèdes-tu ?

Pour les gros LDVELH, j'entoure sur une grille les numéros de sections par où je passe. Comme ça, je les évite lors des lectures suivantes. Je suis très méthodique ! Sinon je joue les règles à la loyale, autant que faire se peut. Si le bouquin me plaît, je n'ai pas peur de m'y reprendre à une dizaine de fois.



Crédit : Dargaud.



Crédit : Jeux Descartes.

Tes AVH favorites ? Tes camarades auteurs de RDV1 favoris qui t'inspirent le plus ?

Ad Nauseam, *Labyrinthe*, *le Manuel de la Ligue Révolutionnaire*, *le Rêve d'Exalie* ou encore *le Puzzle de l'Oubli* m'ont scotché, mais je pourrais en citer bien d'autres. Je me retrouve beaucoup dans les AVH de Gynogege[1] qui proposent à la fois des histoires de qualité avec un aspect ludique poussé. Les scénarios d'Outremer[2] sont d'une ingéniosité que j'envie tandis que la prose sensible de Gwalchmei me parle beaucoup. Mais je pense être influencé de manière diffuse par toutes les AVH de qualité que je lis.

Que lis-tu en dehors des récits interactifs ? Est-ce que l'univers de la Grèce Antique abordé dans *Cyclades* fait partie de tes passions ?

J'étais par le passé plutôt fantasy-maniac mais avec l'âge, j'ai tendance à diversifier mes lectures. Je viens par exemple de terminer *Impératrice de Chine* de Pearl Buck, qui me fait d'ailleurs furieusement penser à *Fleurir en Hiver* d'Outremer ! La mythologie grecque a toujours été ma préférée, mais je n'ai pas lu tant que ça de romans ou d'ouvrages sur le sujet. Je ne parlerais pas de passion.

Est-ce que la bande dessinée fait partie de tes centres d'intérêt et est-ce que ça a joué dans ton choix de collaborer pour des BDDVELH ? Quels sont tes auteurs/séries préférés ?

J'aime la bande dessinée mais ce n'est pas une passion et je n'aurais jamais imaginé en écrire. C'est mon affinité avec les jeux de société, puis le fruit du hasard qui m'ont conduit à en écrire pour Makaka. J'adore certaines BD humoristiques telles que celles de Tronchet dans *Fluide Glacial*. J'ai aussi été fasciné et influencé par *Philémon et les lettres de l'Atlantique* de Fred ou par de vieilles sagas comme *l'Épervier* ou *Balade au bout du monde*. En plus récent, j'ai beaucoup aimé *De Capes et de Crocs*.

Un jeu de rôle ou de société auquel tu aimes jouer ? Quid du jeu de rôle dont est inspiré *Du sang sous les vignes* ?

Mon jeu de rôle préféré est *Warhammer*. En jeux de plateau, je suis fan de *Chaos dans le Vieux Monde*, *Cyclades* (rires), *Summoner Wars*… Bref, de la baston, des interactions et des dés ! Même si j'aime beaucoup *Agricola* en jeu de gestion, pour sa thématique respectée et sa richesse.

1 Jérôme Wirth. Interview page 78.
2 Romain Baudry.

Le jeu de rôle qui a inspiré *Du sang sous les vignes* se nomme *Anthéas*, récompensé à l'époque par le prix du GRAAL. Il se déroule dans un univers fantasy légèrement steampunk très particulier, où l'humanité est réduite à vivre au sommet des montagnes et à se déplacer par bateaux volants pour échapper à la brume empoisonnée qui a recouvert les basses terres.

Crédit : Alkonost.

Quelles sont tes autres passions ?

Le jeu et la lecture prennent beaucoup de mon temps mais j'essaie d'en trouver aussi pour regarder des films, me balader, boire des coups et voyager.

Comment jugerais-tu la dynamique des livres-jeux actuellement ? Et plus généralement l'univers complexe de la littérature interactive et du jeu narratif (*escape games* par exemple) ?

La littérature interactive au sens général se porte bien, mieux que dix ans auparavant en tout cas. En témoigne le nombre de BDDVELH, de livres jeunesse/ados et d'*escape books*. Par contre, nonobstant les énièmes rééditions des vieux Gallimard, le LDVELH au sens traditionnel comme on l'a connu me semble malheureusement toujours à demi-enterré. Même si le renouveau apporté par Alkonost ou Posidonia est rafraîchissant.

Quel est ton coup de cœur dans les AVH ou livres-jeux récemment sortis ?

J'accroche bien aux *Fabled Lands* de chez Alkonost !

Tu es une nouvelle fois lauréat du Yaz d'or cette année avec *Cyclades*. Que représente ce concours pour toi ? Comment as-tu vécu la première remise des prix cette année à Cannes ?

J'ai l'impression de devoir ma carrière d'écrivain à ce concours. Sans lui et les retours de lecteur qui en découlent, aurais-je eu la motivation pour écrire mes AVH ? Aurais-je alors eu la chance d'écrire ensuite des BDDVELH pour Makaka et de connaître par ricochets le bonheur des festivals, la découverte du monde éditorial et la possibilité de travailler conjointement avec des dessinateurs ? Je ne pense pas.

Quant à cette remise de prix, ça restera un souvenir inoubliable. L'atmosphère dans la salle, l'assemblée réunie… C'était impressionnant !

Quels sont tes projets d'écriture ? De nouvelles BDDVELH en projet ?

Je viens de terminer le scénario d'un jeu dont vous êtes le héros qui sera publié par Blue Orange et Makaka en 2020 si tout se passe bien. C'est le principe d'une BDDVELH dessinée par un Italien au style manga réaliste, mais qui peut se jouer jusqu'à quatre joueurs, chacun avec son album. Du semi-coopératif, dans un univers SF.

Sinon, je travaille actuellement sur la révision de *Transomnie* qui sera publiée par Posidonia et Alkonost en début 2020

Discours d'Emmanuel Quaireau pour son Yaztromo d'or au Palais des Festivals de Cannes en 2019, aux côtés de Philippe Jaillet.
Crédit : P. Jaillet.

dans un recueil d'AVH « épouvante », ainsi que sur *Cyclades* pour une publication chez Alkonost, pourquoi pas l'année prochaine également.

En général tu produis des œuvres de longue haleine. Est-ce que tu comptes t'essayer à un format plus court (mini-AVH) ?

J'y songe parfois, mais de manière fugace. Quand l'envie d'écrire survient, c'est toujours pour me lancer dans un gros projet. Mais pourquoi pas une mini-AVH, ça peut arriver. Je m'étais après tout bien amusé à rédiger une clairière pour le projet collectif du *Retour au Marais aux Scorpions*.

Crédit : Makaka.

Quelles sont tes AVH ?

La trilogie ***Gloire posthume*** qui relate les aventures de Joan, un jeune homme au destin tragique dans un univers fantasy (sur litteraction.fr) :

1. *Les Sabres d'Asguenn*
2. *Le Cinquième Bataillon*
3. *Valunazia*

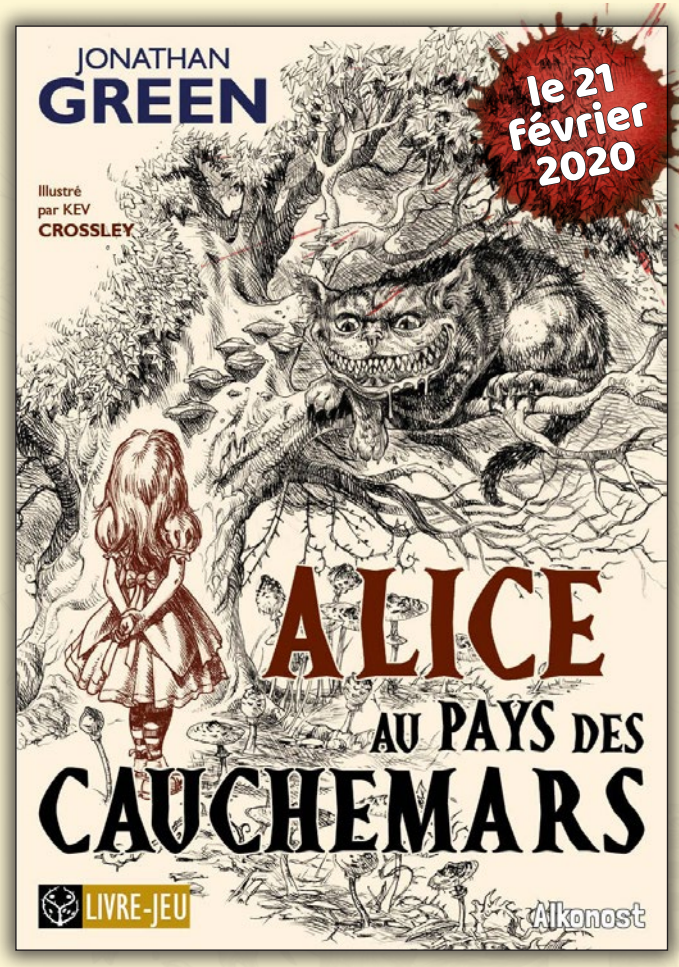
Transomnie, une AVH onirique et horrifique en hommage à Lovecraft. Parution en 2020 chez Akonost – Posidonia.

Du sang sous les vignes, une AVH dans l'univers du jeu de rôle Anthéas, où l'on interprète un aventurier vieillissant chargé d'intégrer une expédition de scientifiques et de mercenaires. Publiée par Alkonost depuis l'an dernier.

Cyclades, une AVH dans la Grèce mythologique où l'on joue un héros choisi par Héphaïstos pour explorer l'archipel éponyme afin d'y retrouver son épouse Aphrodite. Parution en 2020 chez Akonost – Posidonia.

Quelles sont tes BD chez Makaka ?

Captive (BDDVELH)
Les larmes de Nüwa (BDDVELH)
Hocus & Pocus 1 (BDDVELH)
Magica Tenebrae (BDDVELH)
Le grand tournoi (BDDVELH)
La guilde des voleurs (BD)
1) *Armures de cuir et vieilles capuches*
2) *Messes basses à Arken*



520 sections
6 caractéristiques
2 capacités spéciales
1 mode sans combat

L'univers de
Lewis Carroll
dans un
livre-jeu
sombre et
fantasque

Plusieurs années après les événements d'Alice au Pays des merveilles et De l'autre Côté du miroir, Alice emprunte encore une fois le terrier, appelée à sauver le monde des cartes et animaux parlants de la folie croissante de la reine. Mais tant d'illusions hantent ce monde fantasque et incertain ! Bien vite, Alice devra se battre pour s'échapper du cauchemar qui menace le royaume.

De curieux en plus curieux !

Ne vous êtes-vous jamais demandé ce qu'il se serait passé si Alice n'avait pas bu le contenu de la bouteille étiquetée « Buvez-moi » ? Ou si elle n'avait pas pris le thé avec le Chapelier, le Lièvre de Mars et le Loir ? Vous pouvez désormais le découvrir. Dans Alice au Pays des cauchemars, vous décidez quel chemin la fillette doit suivre, quels risques elle doit prendre, et lesquels des étranges habitants du pays des merveilles elle doit affronter. Mais prenez garde : ce sont vos choix qui détermineront si Alice réussira dans sa quête ou si elle rencontrera une fin cauchemardesque.

La plume est plus forte !

Êtes-vous prêt à redescendre dans le terrier du lapin ?

Jérôme Wirth

Jérôme Wirth n'en est pas à son coup d'essai avec son récit arborescent *Disruption*. Cet auteur connu sous le pseudo **Gynogege** sur les forums dédiés à la littérature interactive a déjà écrit **cinq très bonnes aventures** dont vous êtes le héros, dont deux particulièrement étoffées.

Crédit : Unsplash.

Par Emmanuel Quaireau

Qui es-tu, Jérôme ? Âge, famille, région de vie et de cœur… On veut tout savoir !

45 ans, marié, deux enfants, réside actuellement dans le sud Seine-et-Marne, dans le Gâtinais, mais j'ai vécu toute ma jeunesse en banlieue rouge, à Ivry-sur-Seine…

À quel âge es-tu tombé dans les livres-jeux et quelles étaient tes séries préférées ?

J'ai connu les toutes premières éditions de Gallimard et je les ai dévorées pendant 3-4 ans, de la sixième au lycée. À cette époque, mes séries préférées étaient *la Voie du Tigre*, *la Quête du Graal*, *les Chroniques Crétoises* et *Astre d'Or*.

Quel a été le déclic de ton retour aux livres-jeux et plus particulièrement ce qui t'a poussé à écrire une AVH[1] ?

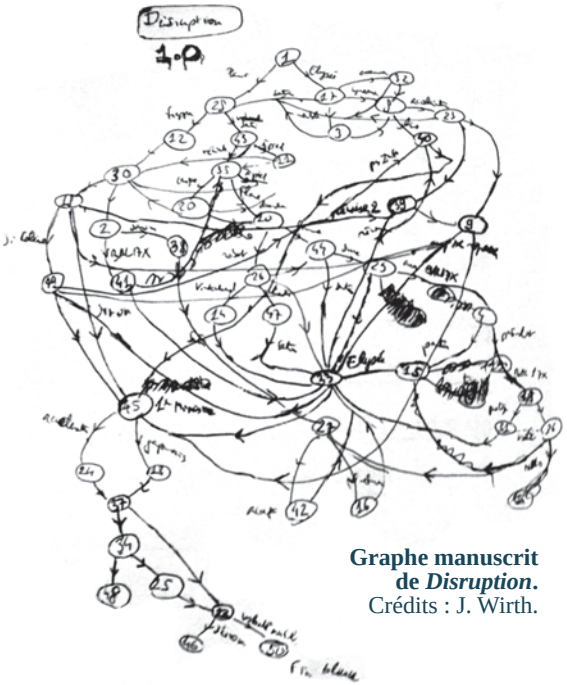
Par des connaissances j'ai renoué avec les jeux de plateau et, de fil en aiguille, je me suis replongé dans mes vieux LDVELH[2], d'abord par intérêt ludique. Comme j'ai toujours aimé écrire par ailleurs, ça m'a donné envie immédiatement, d'autant plus qu'il existe une communauté qui lit et commente.

Toi qui n'avais jusqu'alors écrit que de la fantasy, t'es-tu documenté pour imaginer cet univers SF ?

Les thèmes de *Disruption* rejoignent des préoccupations que j'aborde par ailleurs dans le cadre professionnel sur la prospective. Donc je me suis documenté, mais pas spécifiquement pour écrire cette AVH. Et puis, en fait j'ai toujours écrit dans ma vie, et très peu de fantasy en dehors de ces dernières années, donc le style de *Disruption* est plus proche de ce que je peux produire instinctivement.

1 Aventure dont vous êtes le héros. Nom donné par les habitués de la communauté Rendez-vous au 1 à leurs récits interactifs. À retrouver sur litteraction.fr.

2 Collection « Livres dont *vous* êtes le héros » chez Gallimard. Par extension, tout autre récit arborescent.



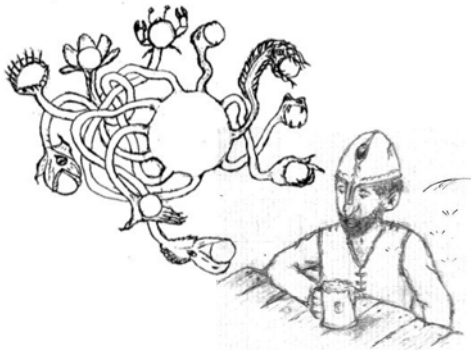
Graphe manuscrit de *Disruption*.
Crédits : J. Wirth.

Quelles sont les étapes que tu suis pour écrire une AVH ? Te représentes-tu d'abord le scénario ou en priorité l'aspect ludique ? Prends-tu le temps de construire une architecture précise ou écris-tu plutôt à l'instinct, au fil de l'eau ?

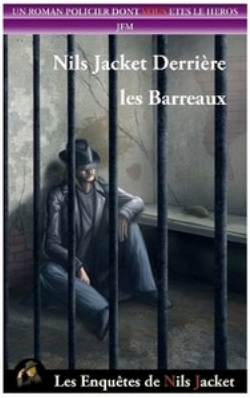
Pour *Disruption* c'est plutôt le thème et le scénario qui me sont venus en premier. Mais j'essaie de garder toujours un équilibre et dans mes autres AVH j'accorde beaucoup d'attention à l'aspect ludique. Dans tous les cas je ne démarre pas avec une structure très définie, je pars avec une ligne directrice et j'essaie de laisser l'AVH me guider.

Tu as la particularité d'être présent et actif aussi bien sur Rendez-vous au 1 (plus axé AVH) que la Taverne des Aventuriers (plus axé nostalgie). Qu'aimes-tu retrouver sur l'un et l'autre ?

La Taverne est un repaire naturel pour tous ceux qui se remettent aux livres-jeux. Parce qu'on y revient d'abord par nostalgie, on se dit qu'on a manqué des



Dessins réalisés de la main de l'auteur pour *le Manuel de la Ligue communale*.
Crédits : J. Wirth.



Crédits : JFM, Lulu.

trucs et on veut savoir ce qu'il s'est passé depuis qu'on a abandonné cette passion.

Ensuite, j'ai ouvert la porte de Rendez-vous au 1, un peu sur la pointe des pieds : et j'ai découvert une communauté active et bienveillante (en général), qui commente et critique les productions. J'avais connu ça il y a une dizaine d'années sur un forum nommé Librisme et c'est ce qui me motive dans l'écriture. J'ai entendu dire que le même genre d'émulation existe dans le milieu du polar français.

Tu écris des AVH, mais en lis-tu ? Si oui, quelles sont tes œuvres favorites et pour quelles raisons ?

J'ai beaucoup d'AVH en retard, mais aujourd'hui celle qui m'a le plus marqué c'est sans doute *Au nord du désert il n'y a rien* d'Outremer[1]. J'adore l'univers qu'il met en place dans cette AVH et la dimension de conte qu'elle revêt. Skarn[2] a une production qui est toujours de très bonne qualité et originale, je regrette juste qu'il ne se lance pas dans des œuvres de plus longue haleine. Ces deux dernières années, Merlinpinpin[3] a aussi donné un bon coup de fouet à la communauté des auteurs d'AVH. Dans la catégorie plus lourde, j'adore le travail de Fitz[4] sur *Cyclades* (tiens, tiens !) et JFM sur *Nils Jacket*.

1 Romain Baudry.
2 Éric Berthe.
3 Pierre Sensfelder. Interview page 96.
4 Emmanuel Quaireau. Interview page 70.

Idem pour les LDVELH : relis-tu encore des livres-jeux de l'ancienne époque ? Lis-tu aussi des nouveaux LDVELH ? Si oui, quels sont tes coups de cœur et ceux que tu as pris plaisir à redécouvrir ?

La distinction entre LDVELH et AVH est assez artificielle… disons que dans les classiques j'ai toujours bien aimé la manière dont Steve Jackson a su prendre des risques pour introduire des mécanismes nouveaux. Dans la production nouvelle, c'est vraiment les *Nils Jacket* et notamment *le Puzzle de l'Oubli*, qui est mon gros coup de cœur ! Il a réussi l'exploit de réveiller en moi les mêmes sentiments d'excitation que dans mes premiers LDVELH, en s'adressant à un public plus mature. Chapeau Nils !

Il existe plusieurs façons de lire un LDVELH. Comment procèdes-tu ? Vas-tu respecter les règles et t'acharner à la loyale ou lire sans jouer, sans tenir compte des tests à effectuer ?

En général j'essaie de jouer à la loyale. Mon objectif n'est pas de finir le livre absolument du premier coup. Donc je prends pas mal de risques dans mes premières tentatives pour explorer. J'aime bien avoir une bonne idée de la structure du livre à la fin et me mettre à la place de l'auteur. Au bout d'un moment (surtout dans les DF), je m'octroie les caractéristiques nécessaires pour pouvoir finir le livre.

Que lis-tu en dehors des récits interactifs ? Quels sont tes auteurs préférés de littérature dite « classique » ? Peux-tu citer un roman qui t'a marqué profondément ?

En ce moment j'essaie de lire beaucoup de textes à contenu historique ou anthropologique d'auteurs comme Emmanuel Todd ou Jared Diamond par exemple. En littérature classique j'ai une admiration sans bornes pour Faulkner (*le Bruit et la Fureur*, *Sanctuaire*, *Absalon ! Absalon !*) et *À l'Est d'Eden* de John Steinbeck m'a profondément marqué par sa manière de mettre en scène le conflit entre le bien et le mal. En ce moment, sur les conseils de mon épouse, je me plonge dans Romain Rolland.

Crédit : Gallimard.

Es-tu en dehors des LDVELH plutôt jeux vidéo, jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de cartes ? Tout ça ? Pratiques-tu régulièrement des jeux et quels sont tes titres préférés ?

Je suis plutôt jeux de plateau. Au travail on a même monté un club jeux de société. J'aime bien les jeux de gestion du type *Agricola* mais ces derniers temps je joue pas mal avec mon fils au jeu de cartes évolutif *Horreur à Arkham*. Dans l'esprit ça rejoint un peu les LDVELH et ça ressemble à une introduction au jeu de rôle, en plus fluide et balisé. C'est un jeu que je conseille vraiment (mais un potentiel gouffre financier, comme tous les jeux de ce type).

Crédit : Fantasy Flight Games.

Comment jugerais-tu la dynamique des livres-jeux actuellement, en termes quantitatifs et qualitatifs ?

J'ai l'impression que la littérature interactive ou les jeux narratifs sont en plein essor mais cela ne ressemble pas forcément aux livres-jeux de notre enfance. Je suis ravi que des éditeurs comme Posidonia ou Alkonost arrivent à porter une production moderne de livres-jeux. J'espère que ça va être durable et que notre communauté d'auteurs sortira de la confidentialité pour montrer qu'on n'est pas que dans la littérature « jeunesse ». De ce point de vue la cérémonie des Yaz est une très bonne nouvelle !

As-tu une idée ou des convictions dans le domaine des LDVELH actuellement publiés, ou qui pourraient être publiés.

J'ai le sentiment que le format de la mini-AVH a un énorme potentiel (même s'il sera toujours insuffisant pour les passionnés). Aujourd'hui les gens sont malheureusement pressés, tiraillés par les sollicitations des divers médias auxquels ils sont connectés. Pour les jeux de plateau, ce sont les formats courts et légers qui s'imposent. J'imagine donc très bien des livrets mini-AVH que les gens parcourraient dans le métro, un peu comme on fait une grille de sudoku… et c'est un format qui est plutôt adapté pour diffuser des messages, questionner la société.

***Disruption* et *le Manuel de la Ligue Communale* véhiculent en filigrane des opinions assez fortes sur les questions de société. Comme si tu souhaitais tirer une sonnette d'alarme. Est-ce conscient de ta part ? L'engagement est-il pour toi une notion qui te tient à cœur ?**

Qu'on le veuille ou non, l'écriture véhicule des messages, des opinions.

C'est certainement plus sensible dans ces deux AVH et c'est effectivement quelque chose que j'assume complètement. Mais *Disruption* et *le Manuel de la Ligue Communale* sont un peu antagonistes dans la manière de traiter les choses, même si elles reflètent un même constat. Il y a l'idée que quelque chose est en train de se rompre dans notre société et que nous sommes à la croisée des chemins. Heureusement l'avenir n'est pas écrit et je trouve que l'écriture interactive est une forme particulièrement adaptée pour porter ce message : on a toujours le choix !

Disruption est une AVH « moderne », presque sans règles et assez courte. Alors que tes précédentes rendaient hommage aux anciens LDVELH avec une partie ludique importante et un grand nombre de sections. Est-ce que cela signifie que tu évolues, que tes futurs écrits seront également dépourvus de hasard et de règles « à l'ancienne » ?

J'aime bien tester des choses différentes. Avec *Disruption* je reviens à une structure plus narrative et qui ressemble davantage à ce que j'ai pu écrire avant de me mettre aux AVH. Donc, oui, c'est sûr que j'évolue par rapport aux AVH, mais c'est difficile de dire où ça va m'emmener…

D'ailleurs, quels sont tes projets d'écriture ?

Je suis en train de finaliser L'*Épreuve des Clans*, une AVH qui fait suite à *la Troisième Porte du Rêve*, dans l'univers de Titan, c'est le début d'une saga intitulée *la Geste d'Eldenourin*. J'ai un projet de série d'AVH intitulée *la Vierge des Vents*, on discute aussi avec Scriptarium sur des idées d'AVH. En fait j'ai plus d'idées que de temps pour les réaliser, il va donc falloir que je priorise et on verra ce qui peut se faire ou pas.

Crédits : Olivier (Koa) Raynaud, Stteiph.

Quelles sont tes AVH que l'on peut retrouver sur litteraction.fr et peux-tu nous les résumer de manière très personnelle ?

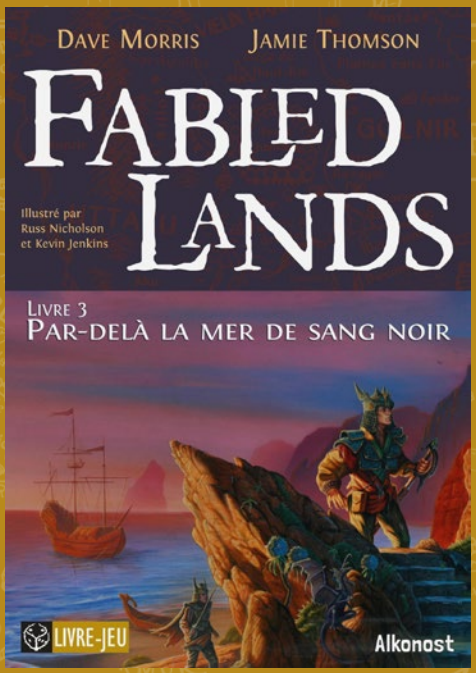
La Troisième Porte du Rêve : une AVH onirique qui m'a été inspirée à la fois par *les Spectres de l'Angoisse* de Robin Waterfield et les écrits de Carlos Castaneda sur le chamanisme.

Le Manuel de la Ligue Communale : une AVH conçue presque comme un jeu de plateau, qui m'a donné pas mal de maux de tête…

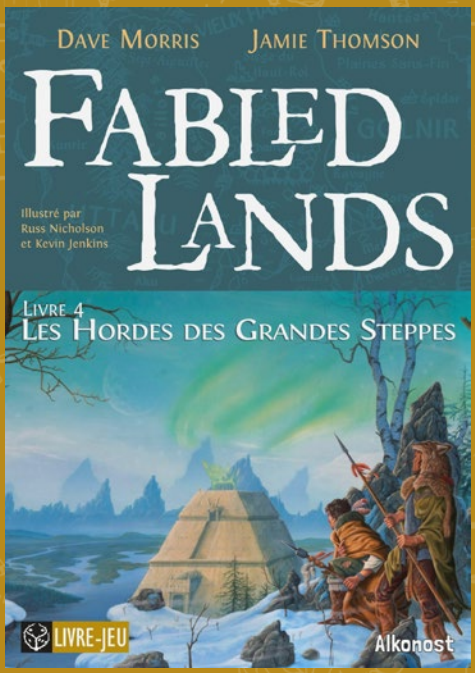
Le Trône d'Arion : une AVH dans le monde de Titan, conçue pour faire la jonction entre les trois livres de Robin Waterfield ; à mon sens c'est aussi une AVH qui parle de l'absurdité du pouvoir.

Disruption : une projection dans un avenir où le désir de l'humanité d'en finir avec elle-même sera enfin exaucé…

L'Épreuve des clans : le volume 1 de la « Geste d'Eldenourin », série se déroulant dans le monde de Titan.



Parcourez les océans!



Explorez le Nord!

Un monde ouvert décrit par les mots et l'inventivité du duo Dave Morris - Jamie Thomson.

La magie des dessins à l'encre de Russ Nicholson

Passez d'un livre à l'autre, dans l'ordre que vous voulez, pour parcourir les régions contrastées qui composent la carte.

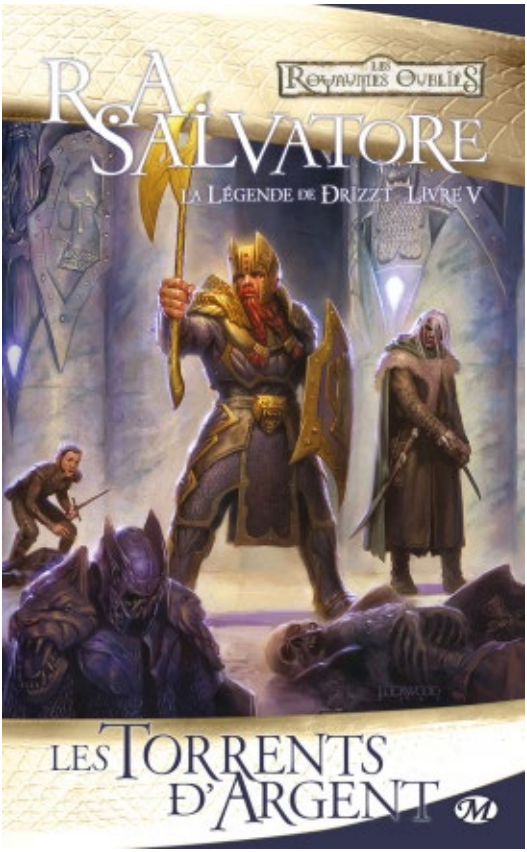
Guerrier, mage, voleur, troubadour, prêtre ou simple voyageur, choisissez votre destin et vivez comme le plus grand héros ou la plus vile crapule à travers la saga.

À partir du 21 février 2020

Cyril Le Strat

Connu aussi sous le nom de **Bruenor**, Cyril œuvre sans compter dans le domaine de la littéraction. Chez Scriptarium, il contribue à l'enrichissement de l'**univers de Titan**. Il participe notamment aux dossiers que vous retrouvez à la fin des nouvelles éditions **Gallimard Jeunesse** des *Défis Fantastiques*. Il a traduit de nombreuses aventures liées à cet univers. Généreux, il s'implique aussi comme relecteur pour Scriptarium et Alkonost.

Par Guillaume Romero



Crédits : Milady.

Quand es-tu tombé dans les livres-jeux et quelles sont tes séries préférées ?

Il y a bien longtemps, je devais avoir 8 ans environ quand ma grand-mère m'a offert *la Montagne aux Robots*, un livre-jeu de la collection « La Bibliothèque Verte ». Très vite je me suis dirigé vers les LDVELH[1] de Gallimard avec parmi mes premiers titres *l'Île du Roi-Lézard*, *la Grande Menace des Robots* et *la Métropole de la Peur*. Cet attrait pour les LDVELH a été encouragé par cette ferveur omniprésente dans toutes les cours de récré de France à l'époque, il était difficile de ne pas entendre parler de ce phénomène. Mes séries préférées étaient *Défis Fantastiques* et *Loup Solitaire* et le sont restées depuis, mais j'en apprécie beaucoup d'autres, que ce soit des anciennes comme *Quête du Graal* ou *La Voie du Tigre* ou des plus récentes comme les *Chroniques d'Hamalron*.

Quel a été le déclic de ton retour aux livres-jeux et plus particulièrement ce qui t'a poussé à te lancer dans la traduction ?

Ça s'est fait par un pur hasard. Je me promenais dans une librairie comme je le fais souvent et je suis tombé sur le premier tome de la série *Destiny Quest, la Légion des Ténèbres* de Michael J. Ward éditée par Bragelonne. Je ne l'ai pas pris, mais de voir un LDVELH dans les rayonnages si longtemps après l'âge d'or de ce loisir a piqué ma curiosité et m'a donné envie de replonger dans

1 Collection « Livres dont *vous* êtes le héros » chez Gallimard. Par extension, tout autre récit arborescent.

la saga *Loup Solitaire*. Mais cette fois je comptais bien la faire avec tous les tomes et la recherche des livres manquants a achevé de me contaminer. C'est à ce moment que j'ai découvert les forums la Taverne des Aventuriers et Rendez-vous au 1, ce qui m'a permis de me rendre compte qu'il existait une communauté autour de ces livres-jeux. Je suis venu à la traduction d'AVH[1] amateur car il n'y avait que peu de sorties de nouveaux LDVELH à cette période et ça permettait à une partie de la communauté d'avoir accès à de nouvelles AVH, même pour les allergiques à l'anglais.

Quels méthode et outils emploies-tu pour traduire une AVH anglophone ?

J'ai commencé par m'aider de Google Traduction dont je retravaillais ensuite les phrases, ce qui était plutôt nécessaire vu le résultat proposé ! Très vite je m'en suis passé et je traduis maintenant directement sans outil intermédiaire. Je cherche juste le sens des mots qui me sont inconnus.

Quelles libertés te permets-tu sur une traduction ? À quelles occasions sens-tu le besoin d'y ajouter ton grain de sel ?

Je ne m'accorde pas grande liberté à vrai dire, essayant toujours de coller au plus près de la volonté de l'auteur. Je corrige cependant tout ce qui est erreur de renvoi de paragraphes ou problèmes manifestes liés à la jouabilité. Je propose aussi souvent des caractéristiques prédéfinies pour les personnages, afin d'éviter le problème bien connu des lancers de dés catastrophiques pour créer son avatar dans les aventures inspirées de la série *Défis Fantastiques*.

1 Aventure dont vous êtes le héros. Nom donné par les habitués de la communauté Rendez-vous au 1 à leurs récits interactifs. À retrouver sur litteraction.fr.

En dehors des noms déjà référencés dans *DF le JdR*, conserves-tu le nom anglais ou essaies-tu de le franciser ? As-tu un exemple qui t'a posé quelque souci ?

Pour un nom déjà connu, je me tiens à la traduction existante et pour les noms anglais non encore traduits j'essaye le plus possible de le franciser, du moins pour ceux qui sonnent trop anglophones. Je trouve ça plus immersif pour les lecteurs francophones. Quant à un nom comme Akhuz dans la *Tanière des Troglodytes*, je n'y touche pas. C'est un exercice qui me pose problème régulièrement. Pour certains noms, c'est facile. Parfois la tâche est plus délicate. Par exemple j'ai dû me creuser la tête pour trouver un équivalent francophone de Lord Flagstone : il est devenu le Seigneur Tombegrise dans la *Demeure Infernale*.

De manière générale, quelle histoire as-tu préféré traduire ?

Ma dernière traduction en date, *Queen of Shades* de Paul Struth, devenue *la Reine des Ombres*. Une aventure dans Kharé avec un groupe de compagnons assez inhabituels puisqu'il s'agit de pilleurs de tombes, vraiment une bonne AVH.

Comment ta 1re AVH a-t-elle été différente à produire par rapport à tes traductions ?

Ce n'est pas du tout le même processus. Pour une traduction je me laisse guider par l'auteur, la seule chose qui me fasse perdre du temps est une phrase ou un mot qui me pose problème. Alors que pour l'écriture il faut sans cesse imaginer la suite de chaque paragraphe, le tout en évitant de faire des nœuds dans l'histoire avec les renvois, c'est si

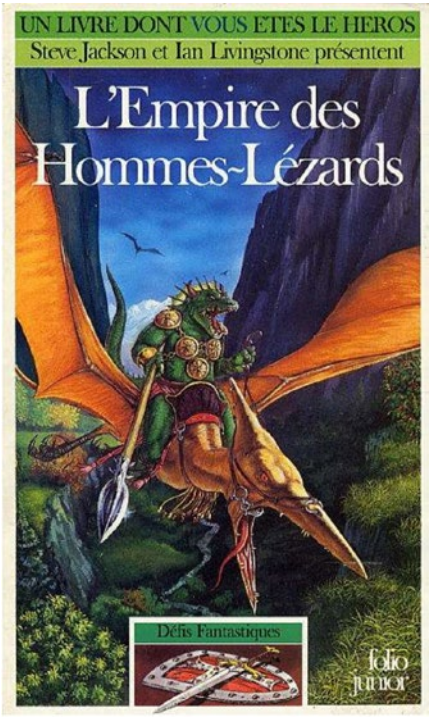
vite arrivé ! Avec la contrainte supplémentaire du nombre de sections limité à 50 pour *le Yaroslavl*, ma première AVH, ça n'a pas été simple de faire rentrer l'histoire dans cette limite.

Quels procédés et applications as-tu utilisés pour écrire *Kelan Cha* ? Quelles références as-tu piochées dans *l'Empire des Hommes Lézards* ? As-tu eu l'impression d'avoir plus de marge de manœuvre que sur ta mini-AVH *le Yaroslavl* ?

J'utilise le logiciel créé par Oiseau : ADVELH2000, bien connu de la communauté des livres-jeux pour écrire une AVH. Il est vraiment très bien fait et je trouve que tous les outils nécessaires pour écrire un livre-jeu y sont présents. Par exemple le mélangeur de paragraphes permet d'écrire les sections les unes à la suite des autres et de ne mélanger qu'à la fin. La grille des paragraphes permet de voir si on a laissé une section orpheline (où il est impossible de se rendre à partir d'une autre section)…

Pour *Exil vers Kelan Cha*, bien qu'il s'agisse d'une histoire vue de l'autre camp de l'*Empire des Hommes-Lézards*, je me suis inspiré principalement de l'ouvrage *Titan* de *Défis Fantastiques – Le Jeu de rôle* et de son chapitre sur les Hommes-Lézards pour en connaître un peu plus sur les modes de vie, croyances, organisation militaire…

La marge de manœuvre était plus importante pour une AVH totalement sortie de ma tête comme *le Yaroslavl*, puisque je n'avais aucune contrainte d'univers à respecter pour rester cohérent, contrairement à *Exil vers Kelan Cha* où il fallait rester dans le cadre de l'univers de Titan, en respectant sa géographie, ses peuples, ses dieux…



Crédits : Gallimard.

Écrire dans un univers existant nécessite de se documenter, de s'en imprégner alors que tout inventer permet de donner libre cours à son imagination. Les deux sont satisfaisants de mon point de vue.

Tes AVH favorites ? Tes camarades auteurs de RDV1 favoris qui t'inspirent le plus ?

Il y a beaucoup de très bonnes AVH francophones, et chaque année les concours Yaztromo et Mini-Yaz permettent de s'en rendre compte. La trilogie *Gloire posthume* de Fitz[1] reste une référence pour moi, et *Ad Nauseam* de Gwalchmei est ma mini-AVH préférée. Parmi les auteurs de Rendez-vous au 1 que je préfère lire, il y a Fitz pour ses histoires toujours passionnantes, Outremer[2] pour son style impeccable et chez les auteurs plus récents Merlinpinpin[3] est très prometteur.

1 Emmanuel Quaireau. Interview page 70.
2 Romain Baudry.
3 Pierre Sensfelder. Interview page 96.

Comment jugerais-tu la dynamique des livres-jeux actuellement ?

Je trouve qu'on est dans une dynamique très positive par rapport à quelques années en arrière. Quand je me suis remis aux livres-jeux, il n'y avait pratiquement aucune sortie de nouveautés. Actuellement de nouveaux éditeurs sortent des titres régulièrement, même si on ne les trouve pas dans les librairies pour la plupart, il est facile de se les procurer quand on suit un peu les actualités des livres-jeux. Même les grands noms tels que Ian Livingstone et Steve Jackson s'y sont remis avec *Port of Peril* et *Assassins of Allansia*, le *Gates of Death* de Charlie Higson, les suites tant attendues de *Loup Solitaire* avec *l'Œil d'Agarash* et les tomes suivants coécrits par Ben Devere et Vincent Lazzari… On n'est certes pas revenus à l'âge d'or des années 80, mais il y a de quoi faire pour un amateur de livres-jeux de nos jours, d'autant que le loisir s'est diversifié puisqu'on a aussi des « BD dont vous êtes le héros » chez Makaka, ou des *escape books* qui peuvent séduire des lecteurs de LDVELH.

Bruenor est un personnage de *Donjons & Dragons* mais existe-t-il un jeu de rôle particulier auquel tu aimes jouer ? Y joues-tu encore ?

Je n'ai jamais eu l'occasion de jouer aux jeux de rôle autrement qu'en jeux vidéo tels que *Baldur's Gate* ou les séries *Elder Scrolls* et *Fallout*, jusqu'à récemment avec quelques parties de *Défis Fantastiques – Le Jeu de rôle*. Je suis plus orienté jeux de plateaux ou wargames, mais j'avoue que le JdR a ses charmes également. Pour le pseudo Bruenor c'est en effet tiré de l'univers de *D&D*, un roi Nain avec un rôle important dans la série de romans des *Royaumes Oubliés* consacrés à Drizzt l'Elfe Noir.

Quelles sont tes autres passions ?

Elles ont le problème d'être nombreuses et le temps à y consacrer est parfois difficile à trouver. Je vais me contenter d'énumérer celles se rapprochant un peu des livres-jeux ou JdR. Comme dit plus haut, les jeux de plateaux et de figurines avec la peinture qui va avec me prennent pas mal de temps, je suis un joueur de *Warhammer : Age of Sigmar* et *40k* mais aussi de *Zombicide* ou *Talisman*. Récemment j'ai découvert les jeux de cartes évolutifs qui permettent de jouer en solo ou à deux, et qui ne sont pas sans quelques similitudes avec les LDVELH. Dans ce style je joue assidûment au *Seigneur des Anneaux JCE* qui permet de construire son deck incluant des héros de l'univers de Tolkien pour mener des quêtes dont les événements dépendent des cartes tirées. Les travaux au sein de Scriptarium me permettent de participer à l'élaboration de la gamme JdR pour *Défis Fantastiques*, aux relectures des rééditions Gallimard et bien d'autres projets à venir. Avec tout ça j'essaye toujours de garder une petite place pour lire un bon vieux LDVELH de temps en temps !

Crédits : Edge.

Guillaume Roméro

Ses talents ont fait de Guillaume un **illustrateur** prisé de la communauté Littéraction, que ce soit pour des projets amateurs ou pour des ouvrages édités. Il agit aussi pour le renouveau du genre depuis 2007 sous le nom de **Linflas** en s'impliquant sur les forums Rendez-vous au 1 et La Taverne des Aventuriers. Il possède d'autres cordes à son arc : la mise en page et, depuis cette année, la traduction.

Par Cyril Le Strat

Elfe par G. Romero pour *Créatures de Titan***,** bestiaire de *Défis Fantastiques – Le Jeu de rôle***.** Crédits : Scriptarium.

Étant illustrateur avant d'être traducteur, as-tu toujours œuvré pour des auteurs d'AVH ou as-tu illustré d'autres styles de littérature ?

Hormis quelques dessins pour le JdR Défis Fantastiques, je me suis uniquement consacré aux AVH[1] et à quelques LDVELH[2] officiels. Du fait que j'exerce à plein temps un – vrai – métier, je préfère rester dans ce marché de niche qui convient à mon planning. À moins qu'un jour je ne décide de vivre exclusivement de mon activité artistique, disons à la retraite…

Les dessins des LDVELH de ton enfance ont-ils eu une influence sur ton style ? Si oui quels artistes apprécies-tu particulièrement ?

Durant mon adolescence, j'avais un style franco-belge (Uderzo, Gotlib), puis manga (Otomo, Hojo), du fait de la déferlante du genre dans les années 80. Bien sûr, je m'extasiais aussi devant les couvertures de Peter Andrew Jones ou Les Edwards, mais ils ne m'ont influencé que lorsque j'ai décidé de m'impliquer vraiment dans l'illustration d'AVH. Il m'a semblé évident d'adopter le style emblématique de l'époque. Atteindre le réalisme de McCaig est pour moi le Graal absolu, je suis à l'affût de la moindre de ses interviews. Les hachures de Nicholson ont changé ma

1 Aventure dont vous êtes le héros. Nom donné par les habitués de la communauté Rendez-vous au 1 à leurs récits interactifs. À retrouver sur litteraction.fr.

2 Collection « Livres dont *vous* êtes le héros » chez Gallimard. Par extension, tout autre récit arborescent.

façon d'ajouter les ombrages et les personnages de Harvey, notamment leurs attitudes et postures, me servent souvent de références. Enfin, j'ai été beaucoup marqué par la noirceur de Sell et les perspectives folles de Hartas, même si je ne les applique pas dans mes productions orientées horreur. En revanche, je trouve le style de McKenna un peu trop lisse, trop propret pour la dark fantasy.

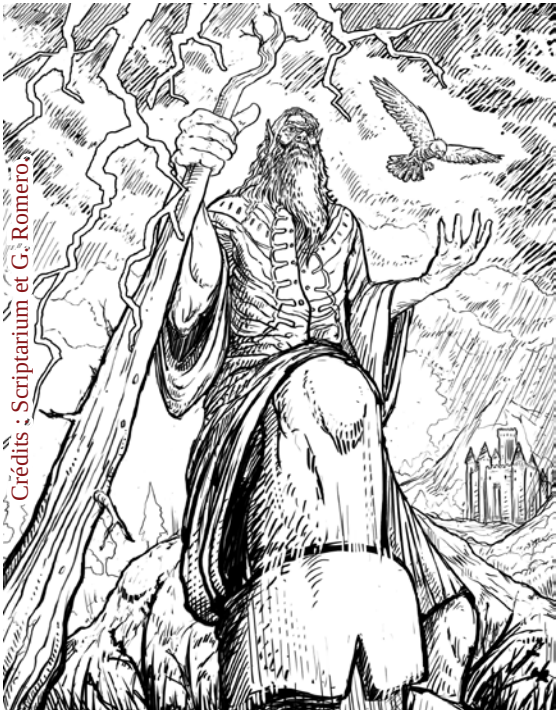
Quand es-tu tombé dans les livres-jeux et quelles sont tes séries préférées ?

Été 85 (ou peut-être 86), on m'a offert *la Galaxie Tragique* pour mon anniversaire et à la rentrée qui a suivi, j'ai commencé à économiser mon argent de poche pour m'en acheter d'autres. Mes séries de prédilection sont assez classiquement *Défis Fantastiques* / *Sorcellerie !* et *la Voie du Tigre* mais mon livre préféré est un *Dragon d'or*, à savoir *le Dieu Perdu*. Récemment, j'ai découvert deux autres excellentes séries que j'avais zappées à l'époque : *Destins* et *l'Épée de Légende*.

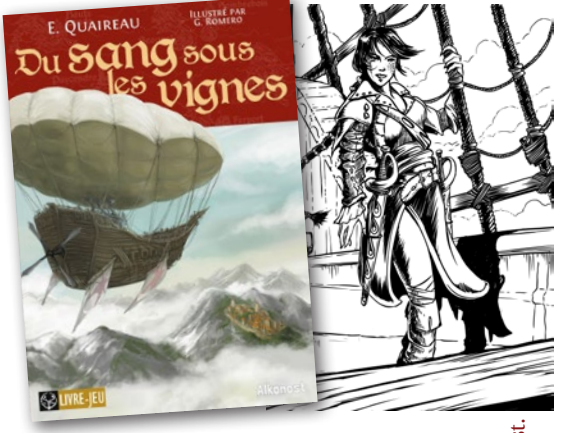
Quel a été le déclic de ton retour aux livres-jeux et plus particulièrement ce qui t'a incité à illustrer une AVH ?

Ma passion n'a jamais vraiment disparu depuis les années 80. Je relisais mes LDVELH de temps en temps, empruntais les *Loup Solitaire* d'un ami, dessinais quelques fan-arts… J'avais même commencé à adapter *la Forêt de la Malédiction* et *le Temple de la Terreur* en une grande histoire dans un clone du jeu vidéo *Dungeon Master*. En 2007, je m'inscrivais sur RDV1 pour discuter de ce projet et c'est ainsi que j'ai découvert la communauté. J'ai proposé mes services d'illustrateur au gagnant du Yaz de l'année et ma première AVH illustrée a donc été *les Sabres d'Asguenn* d'Emmanuel Quaireau.

Posture, perspective et ombrage. ***Géant***, *ibid*. et ***Village de Grimpen*** dans *la Malédiction des Baskerville*.



Crédits : Scriptarium et G. Romero.



La nef volante l'Enragé et *Saëmyanne* par G. Romero pour *Du sang sous les vignes*. Crédits : Alkonost.

Qu'est-ce qui t'a poussé à traduire des AVH ?

D'abord toi, mon cher Bruenor[1] ! Tu m'as montré qu'une alternative existait pour proposer rapidement quelque chose de concret. J'ai constaté, en essayant d'écrire mes propres AVH, que mon style n'était pas suffisamment développé pour mettre en écriture ce que j'imaginais, contrairement au dessin. La traduction me permet d'enrichir mon vocabulaire anglais mais surtout mon style en français. Avec plus de flèches dans son carquois, on se sent moins bloqué dans le processus créatif.

Comment choisis-tu les AVH que tu veux traduire ?

Je fouine dans les AVH anglophones qui n'ont pas déjà été traduites. Premier critère : la longueur. J'ai commencé avec des histoires courtes pour me faire la main et grâce à elles, j'ai pris quelques automatismes. Ensuite, le genre. Ceux qui me plaisent le plus sont la fantasy, l'horreur et la SF. J'évite les AVH parodiques, car l'humour anglais peut être assez compliqué à adapter. Troisième critère : le style. Certains auteurs se délectent de placer des verbes rares ou des métaphores typiquement britishs. Ces phrases souvent indigestes sont difficiles à traduire dans un français fluide.

Quels méthode et outils emploies-tu pour traduire une AVH anglophone ?

En premier lieu, je ne suis pas les paragraphes dans l'ordre numérique. Je « joue » une branche de l'histoire jusqu'à un PFA ou un nœud, puis je repars en arrière pour traduire une branche alternative, et ainsi de suite. C'est plus long mais au moins, je ne me perds pas. Concernant le texte lui-même, je traduis d'abord le sens que je comprends avec le vocabulaire que je maîtrise. Ensuite, j'utilise plusieurs sites pour me corriger : DeepL pour dégrossir la phrase si j'ai un doute sur le sens général, Wordreference pour la définition exacte d'un mot, Linguee pour traduire correctement une expression. Enfin, je me permets quelques écarts lorsque j'en ressens le besoin : broder une description, employer un synonyme plus ou moins lointain, ajouter des pauses dans un long monologue, etc.

T'es-tu essayé à d'autres manières d'aborder la littérature interactive ? BDVELH[2], applications pour téléphones ou tablettes, Epubs, etc. Si oui qu'en penses-tu ?

Côté BD, j'ai acheté *Captive* de MC et Manuro[3]. L'intrigue m'a bien plu et le dessin est excellent, mais le fait de « voir » les actions s'accomplir par un avatar enlève une partie de l'immersion qu'un livre apporte (même si l'on s'y exprime à la troisième personne). Les autres productions Makaka que j'ai feuilletées sont trop cartoon et je ne me retrouve pas dans le public visé. J'aime assez le support numérique pour lire une AVH, les liens cliquables étant évidemment une obligation et le format A5 me semble le plus adapté pour lire sur écran.

1 Vous l'aurez compris, Bruenor est le pseudo de Cyril Le Strat, NDLR. Interview page 84.

2 Collection « BD dont vous êtes le héros » chez Makaka.

3 Emmanuel Quaireau. Interview page 70.

Bannissez le « poche » et le A4, par pitié ! J'ai essayé sur Android les applications *Starship Traveller* et *Shamutanti Hills*. De mon point de vue, ce ne sont que des PDF auxquels on ajoute une interface et des animations pour faire joli…

Comment jugerais-tu la dynamique des livres-jeux actuellement ?

Très orientée pré-ado (et ça cartonne), mais au détriment des adulescents nostalgiques que nous sommes. Les éditeurs officiels historiques essaient d'éviter de replonger dans la débâcle de la fin des années 90 en sortant un inédit ou deux par an, parmi une ribambelle de rééditions, certes de qualité. Ensuite, de nouveaux venus amènent des concepts inédits, comme les éditions 404 avec leurs *escape books*, et ça fonctionne plutôt bien. Enfin, les « petits » comme Posidonia ou Alkonost publient soit des collections oubliées, soit les auteurs talentueux de notre communauté. C'est bien sûr cette dernière catégorie qui est la plus proche de notre public.

L'herboriste par G. Romero pour *la menace de Kullat-Nunu*.
Crédit : Frédéric Cuvilly.

Quel est ton coup de cœur dans les AVH ou livres-jeux récemment sortis ?

Je vais rester très classique. Même s'il n'est pas folichon, j'admets avoir pris du plaisir à lire *l'Anneau des Serpents de Feu* de Ian Livingstone et à me promener de nouveau en Allansia. Parmi les toutes dernières AVH sorties, j'ai beaucoup aimé *Ici sont les dragons de* Kraken[1] qui, j'espère, sera publiée dans une version rallongée.

Quels sont tes projets de traduction ou d'écriture ?

Comme je suis très occupé par les illustrations pour Posidonia et Alkonost, je n'accorde que très peu de temps à l'écriture. Fin 2018, j'avais commencé à traduire une AVH de 400 paragraphes qui est un spin-off direct du *Temple de la Terreur*, mais je n'en suis qu'à une cinquantaine. Sinon, j'ai quelques arlésiennes qui traînent au fond d'un tiroir : un spin-off du *Dieu Perdu* mixé avec les *Terres de Légende* et une réécriture de *la Galaxie Tragique*.

As-tu déjà songé à écrire et illustrer ta propre AVH ?

J'aimerais vraiment terminer mon spin-off du *Dieu Perdu* commencé en 2012 et bien sûr l'illustrer. J'avais reçu l'aide de Sukumvit et j'avais beaucoup avancé grâce à lui. Ce qui pêche dans cette histoire, c'est de trouver des événements suffisamment intéressants entre le début et la (bonne) fin. L'autre difficulté est qu'on incarne plusieurs personnages, comme dans *l'Épée de Légende*, mais à des époques différentes. Je crois qu'un partenariat à la Morris/Johnson me serait bien utile dans la gestion d'une problématique aussi complexe !…

1 Frédéric Bouix. Interview page 92.

D'après le poster d'un film culte pour Frédéric : *Dragonslayer*.
Crédits : Paramount & Walt Disney

Frédéric Bouix, connu comme le **Kraken** sur les forums dédiés à la littéraction, collectionne les **médailles au Mini-Yaz** grâce à sa maîtrise du format court. Découvrons cet auteur inventif et précis pour qui **prime l'imaginaire**.

Par Pierre Sensfelder

À quand remonte ton intérêt pour les livres-jeux ? Quels sont tes séries ou tomes préférés ?

J'ai découvert les livres jeux l'année de mon entrée en sixième, je devais avoir une douzaine d'années. C'était le début de la grande époque du genre, dans la seconde partie des années 80. Les livres jeux étaient pour moi le moyen idéal de donner libre cours à mon goût pour l'aventure et le fantastique. Les séries *Défis Fantastiques* et *Dragon d'Or* étaient probablement mes préférées, suivies de peu par les cinq premiers tomes de la série *Loup Solitaire*, ainsi que sur un mode plus humoristique la série de la *Quête du Graal*. Les magnifiques illustrations qui émaillaient ces livres étaient également un formidable support pour mon imaginaire. Aujourd'hui encore je garde beaucoup d'affection pour tous ces ouvrages magiques que je conserve précieusement dans ma bibliothèque, mais mon goût pour les Aventures dont Vous êtes le Héros (AVH) est à présent plutôt orienté vers les œuvres plus adultes que produisent les auteurs français contemporains. Il n'est pourtant pas rare que je relise l'un ou l'autre de mes ouvrages fétiches, comme *le Talisman de la Mort* ou *le Dieu Perdu*.

As-tu été ou es-tu également un amateur de Jeux de Rôle ?

Oui, j'ai pratiqué *l'Œil Noir* avec une petite bande de copains. Je collectionnais les figurines en plomb Ral Partha et j'inventais des scénarios farfelus vaguement inspirés du *Seigneur des Anneaux* et surtout des ouvrages d'Abraham Merritt, mes livres de chevet de l'époque – et d'encore aujourd'hui. J'étais tantôt

***Carmilla* de J. Sheridan Le Fanu**. Illustration de l'édition originale de 1872 par D. H. Friston.

joueur, tantôt maître du jeu. On se réunissait le samedi après-midi dans une vieille cabane de jardin qui était notre repère, pleine de vieux objets, de poussière et de toiles d'araignées. On s'amusait bien !

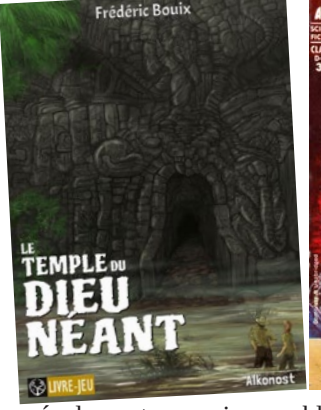
Quelles sont tes autres passions ?

J'aime beaucoup le fantastique, la fantasy et la science-fiction, que ce soit en livres ou en films. Dans ces domaines j'apprécie particulièrement la littérature du dix-neuvième siècle et de la première moitié du vingtième. Certaines de ces œuvres peuvent paraître un peu convenues aux lecteurs modernes, mais il ne faut pas oublier ce que nous devons aux « Grands Anciens » de la littérature de l'imaginaire. Ce sont eux qui ont jeté les bases de ce que nous lisons aujourd'hui ! C'était tout nouveau à l'époque ! Je trouve qu'un grand nombre d'auteurs modernes – parmi les plus connus – se contentent de réécrire des histoires et de recréer des concepts qui existaient déjà bien avant leur naissance. Pire encore, certains n'hésitent pas à se servir de la force de la littérature de l'imaginaire pour mettre en scène leurs opinions philosophiques ou politiques, ou bâtir des critiques de société. À l'origine le fantastique au sens large se suffisait à lui-même, il ne servait pas de masque à l'intellectualisme. C'était simple et beau : émerveiller, faire peur, étonner… c'était la finalité du récit, pas un simple moyen pour atteindre un but détourné. Cela dit, beaucoup d'écrivains actuels continuent à faire vivre la veine originale de la littérature de l'imaginaire, heureusement ! Notamment en France dans le domaine des AVH…

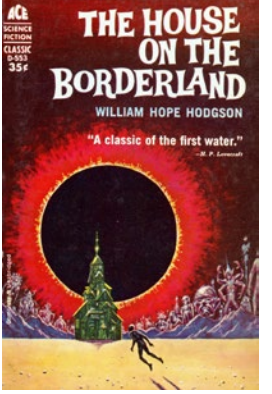
Tu as écrit ta première œuvre interactive, *Hissssa de Makan*, en 2012 (Mini-Yaz d'argent), puis *le Temple du dieu Néant* en 2013 (mini-yaz d'or). Comment en es-tu venu à l'écriture d'une AVH ?

J'ai commencé à écrire il y a une dizaine d'années. Comme beaucoup de débutants, j'ai commencé par me lancer dans un roman que je n'ai jamais achevé. Avec le recul, je peux dire que ce n'était pas bien fameux, mais cela m'a permis d'éprouver mes premières armes d'écrivain. À la même époque, la littérature interactive – que j'avais un peu délaissée durant mes années de jeune adulte – s'est rappelée à mon souvenir. Je me suis inscrit sur le forum de La Taverne des Aventuriers et j'ai passé deux ou trois années à redécouvrir ma passion pour les anciens livres-jeux. Mais on finit par tourner en rond à faire revivre la nostalgie, et j'ai fini par jeter un œil aux œuvres modernes d'écrivains amateurs francophones. Waouh ! Ce que j'ai découvert avec les œuvres de Fitz[1] et Outremer[2] m'a fait un choc ! Jamais je n'aurais pu imaginer que la littérature interactive pouvait nous emmener aussi loin. Le concours du Mini-Yaz est arrivé à point nommé pour me donner l'occasion d'écrire à mon tour ma première AVH… et voilà !

1 Emmanuel Quaireau. Interview page 70.
2 Romain Baudry.



Le Temple du dieu Néant **par F. Bouix paru chez Alkonost.** Crédits : G. Romero, Alkonost.



La Maison au bord du monde **par William Hope Hodgson.** Crédits : Ed Emshwille, ACE.

Tu sembles particulièrement apprécier l'écriture d'aventures courtes, bien que tu aimes en fournir des versions plus étoffées (par exemple *Soufrerole, la Maison aux Spectres*, Mini-Yaz de Bronze 2017 qui passe de 50 à 175 sections), et que tu aies déjà produit une œuvre plus longue : *Première Nuit* (197 paragraphes) en 2017. Comment analyses-tu cette prédilection ?

C'est principalement une question de temps. Je suis marié et heureux en mariage, papa de trois enfants, j'ai un travail à temps plein, alors le temps que je peux consacrer à l'écriture est forcément limité. Cela dit, je trouve que le format court est parfaitement adapté au type de récit qu'est une AVH, qui nécessite souvent de recommencer l'aventure plusieurs fois avant d'arriver à son terme. Il arrive cependant parfois que le format de cinquante paragraphes du Mini-Yaz soit un peu trop restrictif pour l'histoire que j'ai mise en place, alors dans ce cas je reprends mon aventure après la fin du concours pour en proposer une version plus longue, comme dans le cas de *Soufrerole*.

As-tu produit d'autres œuvres en dehors de la littérature interactive ?

J'ai écrit quelques nouvelles fantastiques ou de fantasy à mes débuts, l'une d'entre elles a même été publiée dans un recueil. Je ne dis pas que je n'y reviendrai jamais, mais pour l'instant la littérature interactive correspond mieux à ce que j'ai envie d'écrire.

Tu commences à avoir une belle bibliographie sur litteraction.fr (et une belle collection de prix). Qu'est-ce qui te motive, te pousse à écrire, en général ?

J'écris en premier pour mes enfants, en me disant que plus tard ils pourront retrouver un peu de leur papa dans ses écrits. Le concours du Mini-Yaz est également un incroyable stimulant, puisqu'il offre la possibilité de faire lire et commenter son travail par d'autres auteurs de littérature interactive ; j'apprends aussi beaucoup en lisant leurs propres œuvres. La petite communauté qui s'est construite autour du forum Rendez-vous au 1 (le forum des AVH), du site litteraction.fr (ou on retrouve un nombre incroyable de récits arborescents en français) et des concours du Yaztromo et du Mini-Yaz est très sympathique, et elle offre aux auteurs qui en font partie une puissante dynamique d'émulation. Enfin, Alkonost m'a donné la chance de publier quelques-uns de mes récits dans leur collection de livres-jeux, ce que je vis comme une chance formidable !

Tu écris de la fantasy et de la SF mais ton genre favori semble être le fantastique. Quelles sont tes sources d'inspiration (littéraires ou autres) ?

Je ne fais pas vraiment de différence entre ces trois genres, je pense que je les aime tous les trois autant. En revanche, plus encore que dans les deux autres domaines de la littérature de l'imaginaire, le fantastique que j'aime est le fantastique « ancien » : les écrits de Bram Stocker et de Sheridan Le Fanu (*Dracula*, *Carmilla*) ont profondément marqué mon enfance. J'ai découvert ensuite avec bonheur William Hope Hodgson, Montague Rhodes James, Algernon Blackwood, etc. Tous

ces auteurs avaient en commun de généralement prendre leur temps, de planter une atmosphère avant d'introduire des éléments d'angoisse par petites touches subtiles. Ils parvenaient à faire ressentir la peur au lecteur – la vraie peur, pas le dégoût – sans avoir recours à des effets grandiloquents. C'était du fantastique réaliste, réellement capable de s'inviter dans la vie des gens, et donc réellement effrayant. Ce qui se fait le plus souvent actuellement est assez différent : les clowns tueurs ou les hordes de zombis affamés interviennent généralement dès les premières pages des bouquins. Les péripéties s'enchaînent sans trêve, et les livres sont généralement construits autour des dialogues, évacuant les descriptions. Il y a un public pour ça, mais moi cela me laisse généralement assez indifférent.

Quelle est ton approche dans la conception d'une AVH : au niveau de l'arborescence et au niveau de l'histoire ?

L'élément primordial pour moi est l'histoire, ce que je veux raconter. Je sais généralement comment elle débute et comment elle finit, mais je n'ai qu'une idée assez vague des passages intermédiaires. Il m'arrive parfois de faire des arbres décisionnels avant de commencer à écrire, mais la structure finale de l'AVH ne ressemble généralement plus du tout à ce qu'elle était au début !

Quel serait ton coup de cœur dans les AVH ou livres-jeux récemment sortis ?

Ce sont les AVH d'Outremer et de Fitz qui m'ont donné l'envie d'en écrire moi-même. J'ai énormément d'admiration pour leur travail. Skarn[1] est également un auteur dont les œuvres très créatives m'ont beaucoup marqué. Et depuis peu il y a aussi… toi, Merlinpinpin[2] ! *Prisme* est vraiment une aventure très originale et de grande qualité ! Mais il y a énormément d'autres auteurs que j'apprécie, Sukumvit[3], Gwalchmei, Sunkmanitu, Gynogege[4], Bruenor[5], Vador59[6], Caïthness… Les talents qui sévissent sur le forum Rendez-vous au 1 sont multiples et variés !

Quels sont tes projets d'écriture en ce moment, en littérature classique ou interactive ?

La nouvelle version augmentée de *Soufrerole* devrait sortir l'année prochaine aux éditions Alkonost-Posidonia, avec de magnifiques illustrations de Linflas. Ce qui est extraordinaire c'est qu'on pourra la trouver dans un recueil « frisson » qui contiendra également l'une des meilleures AVH que j'ai jamais lue, la lovecraftienne *Transomnie* de Fitz[7], augmentée elle aussi pour l'occasion. J'ai hâte de tenir ce livre entre mes mains !

1 Éric Berthe.

2 Vous l'aurez compris, Merlinpinpin est le pseudo de Pierre Sensfelder, NDLR. Interview page 96.
3 Cédric Zampini.
4 Jérôme Wirth. Interview page 78.
5 Cyril Le Strat. Interview page 84.
6 Guillaume Wroblewski.
7 Emmanuel Quaireau. Interview page 70.

En avant première

une illustration du recueil contenant *Soufrerole* de F. Bouix à paraître chez Alkonost-Posidonia. Crédits : G. Romero, Alkonost-Posidonia.

Pierre Sensfelder

Laurine, le personnage de *Prisme*, telle que l'imagine son auteur Pierre Sensfelder.
Crédits : Pierre Sensfelder, Shutterstock.

Cyril Le Strat avait déjà interviewé Pierre (aka **MerlinPinPin**) dans le premier numéro d'Alko Venturus. Il venait de remporter le **Mini-Yaz** grâce à *Mea Culpa* dès sa première participation. Un an plus tard, Pierre récidive avec ***Prisme***. J'ai saisi l'occasion pour m'entretenir à mon tour avec cet auteur captivant.

Par Frédéric Bouix

Pierre Sensfelder.
Crédits : Pierre Sensfelder.

Quelle a été la genèse de *Prisme*, ta dernière AVH[1] qui a obtenu le Mini-Yaz d'or en 2018 ?

Il s'agit d'une AVH qui n'aurait jamais dû voir le jour ! *(rires)*

Lorsque la période du Mini-Yaz a débuté, je ne comptais pas participer au concours : je manquais de temps disponible… et puis, après la réussite inespérée de *Mea Culpa*, j'avais un peu peur de tout gâcher par un travail médiocre. Je me suis donc lancé sans arrière-pensées dans la relecture d'une autre AVH : l'excellente *Disruption* par Gynogege, futur Mini-Yaz d'argent 2018.

1 Aventure dont vous êtes le héros. Nom donné par les habitués de la communauté Rendez-vous au 1 à leurs récits interactifs. À retrouver sur litteraction.fr.

Cependant, le temps passant, les idées se sont accumulées, pressantes… Tout d'abord j'avais depuis un moment en tête le concept d'une aventure avec plusieurs personnages à interpréter. Ensuite, je voulais, même si je trouvais cela très risqué, écrire une ou deux scènes assez érotiques. Enfin, je m'étais penché à l'époque sur la notion d'enfant indigo, et je me suis demandé si les mélanges de couleurs ne pouvaient pas produire un système de pouvoirs intéressant. Lorsque la synthèse de ces éléments a commencé à faire surgir le scénario de *Prisme* dans mon esprit, je ne pouvais plus reculer !

La mécanique de jeu de *Prisme* est très originale et novatrice. Comment t'est venue cette idée ? L'avais-tu déjà en tête ou t'est-elle venue après l'annonce du thème du concours ? Penses-tu pouvoir nous réserver de nouvelles surprises de ce type dans tes futures AVH ?

L'idée centrale de *Prisme* réside dans l'interprétation de trois personnages évoluant à différentes époques, et influant les uns sur les autres à travers une forme un peu particulière de machine à voyager dans le temps. Cette mécanique, qui permet de justifier le fonctionnement *die and retry* des livres-jeux, puisqu'on peut utiliser les informations de nos échecs passés pour améliorer notre parcours, s'est avérée à la fois stimulante ludiquement et scénaristiquement.

L'idée de faire revivre une aventure au lecteur à travers les yeux d'un deuxième personnage qui jugerait et corrigerait ses actions m'était venue un an plus tôt, mais je n'avais pas fait le lien quand le thème a été choisi. Tout s'est construit progressivement.

J'espère bien surprendre encore (et surtout me surprendre moi-même) ! J'aime bien explorer des concepts ou des systèmes de jeux, cela me motive à écrire et je trouve intéressant aussi en tant que lecteur de sortir des sentiers battus. Actuellement je planche notamment sur un système de combat scénarisé qui permettrait de ne pas perdre en immersion. J'espère parvenir à en faire quelque chose d'efficace et de passionnant à jouer !

Laurine dénudée.
Illustration extraite de *Prisme*.
Crédits : Pierre Sensfelder, Shutterstock.

D'une manière générale, quelles sont les sources d'inspiration de tes écrits ? Et de tes AVH en particulier ? Ton inspiration vient-elle de certaines œuvres consciemment identifiées ?

Mes principales sources d'inspiration sont cinématographiques. Notamment au niveau des émotions (qui sont le mo-

teur de mon écriture) et des atmosphères (auxquelles je consacre également un grand soin). Je n'ai pas de référence précise toutefois : la plupart des influences se font inconsciemment. Du point de vue littéraire, je ne cherche pas non plus à m'inspirer d'un style ou d'auteurs en particulier.

Comme j'aime tous les types de cinéma et de littérature (du cinéma d'auteur, je pense à *Cold War* de Pawel Pawlikowski par exemple, récemment, à des films beaucoup plus commerciaux comme *Valérian* par Luc Besson, ou de Stephen King à Christian Bobin, qui n'ont pas tout à fait la même approche non plus…), je pense que cela nourrit mon imagination et mon écriture de manière assez chaotique. Pourvu que ce soit pour le meilleur, et pas pour le pire… *(rires)*

Pour les AVH, évidemment, du point de vue de la construction, je pense m'imprégner beaucoup de toutes celles que je lis sur le site litteraction.fr. Les discussions sur le forum Rendez-vous au 1, avec des spécialistes de la littérature interactive, peuvent s'avérer aussi très inspirantes.

Y a-t-il des thèmes qui te tiennent particulièrement à cœur, que tu as déjà abordés ou que tu souhaiterais aborder dans tes futures œuvres ?

En réfléchissant sur ce que j'ai écrit, je pense que le thème de la solitude est central pour moi, sans que je puisse réellement expliquer pourquoi. Les grands bouleversements de notre époque m'influencent beaucoup, aussi, de manière sans doute inconsciente, décalée. Par exemple, la déshumanisation, les nouvelles formes de révolte, les totalitarismes « *softs* » sont au cœur de mon prochain texte.

Quels sont tes prochains projets dans le domaine de la littérature interactive ? Et en dehors ?

Je travaille actuellement sur une AVH dans le domaine de la science-fiction (ou disons d'une société futuriste). Le scénario est entièrement écrit, ainsi que les règles et une bonne partie des paragraphes : j'espère pouvoir l'achever avant la fin de l'année.

J'ai pu cette année publier deux nouvelles dans de belles revues centrées sur les littératures de l'imaginaire (*Etherval* numéro 15 qui paraîtra à l'automne, et *Gandahar* numéro 17 qui vient de sortir) : je souhaite continuer dans ce sens, au fil des appels à texte. Par ailleurs, je compte me consacrer toute l'année prochaine à l'écriture d'un roman, histoire de voir ce que peut donner une écriture plus linéaire. Je n'écris sérieusement que depuis un ou deux ans : j'ai envie de beaucoup expérimenter pour apprendre et progresser.

Quels conseils pourrais-tu donner à quelqu'un qui voudrait se lancer dans la littérature interactive en tant qu'auteur ?

Le premier conseil que je donnerai est de lire des AVH d'auteurs de référence comme Outremer[1], Fitz[2], Skarn[3], Kraken[4]… C'est ainsi que j'ai commencé et cela m'a vraiment ouvert les yeux sur les possibilités réelles de la littérature interactive. Cela évite notamment de commettre des erreurs grossières (en calquant les mécanismes des *Défis Fantastiques*, par exemple, alors que ce ne sont pas des modèles d'équilibrage). Lire ensuite les commentaires sur ces œuvres peut aussi apporter beaucoup !

1 Romain Baudry.
2 Emmanuel Quaireau. Interview page 70.
3 Éric Berthe.
4 Frédéric Bouix. Interview page 92.

Le second conseil est assez général : débuter par une aventure assez courte, afin de pouvoir maîtriser son œuvre sans se noyer dans une entreprise trop ambitieuse et incertaine. Le concours du Mini-Yaz me semble idéal dans cette optique.

L'important, bien sûr, c'est de se lancer, sans craindre l'imperfection, d'autant que la qualité des commentaires et des retours sur une œuvre est vraiment un des points forts de la communauté de Rendez-vous au 1 : on n'est jamais perdant !

Et puis, quelle est la différence finalement entre quelqu'un qui rêve d'écrire et quelqu'un qui écrit… ? Essentiellement, le temps que chacun y passe !

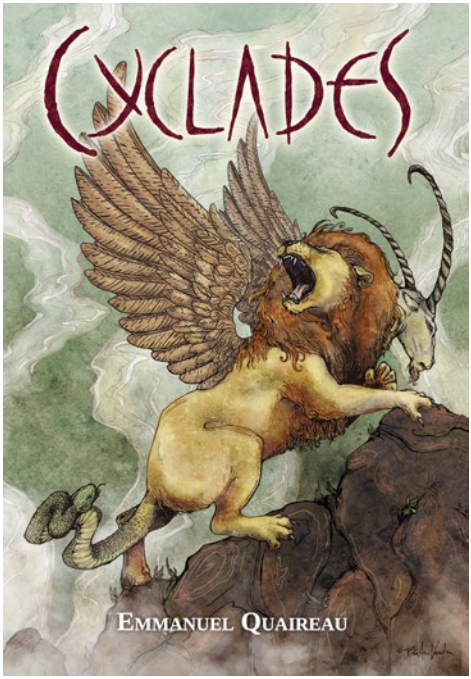
Couverture de la revue Etherval qui inclut la nouvelle *Tetra Morga* de Pierre Sensfelder.
Crédits : Illustration d'Anthony Oliviera.

Les récits arborescents, c'est avant tout **une affaire de passion**. Il en faut pour continuer à apprécier une forme de ludisme qui semblera probablement désuète à de nombreuses personnes, où l'imagination est à mise fortement à contribution, à défaut d'un écran de télévision ou d'un processeur d'ordinateur.

Et puis, il y a ceux encore plus investis dans le petit monde de la littéraction, forgeant leur propre histoire à jouer, et dans les *Cyclades*, la passion est partout présente, que ce soit pour le médium du livre-jeu en lui-même que pour le thème retenu, celui de **la Grèce Antique**. On ne va pas aussi loin que dans *l'Odyssée*, mais quelle aventure !

La seule question est : aurez-vous les épaules suffisamment héroïques pour surmonter le défi, ami lecteur ? Prenez un flacon d'huile d'olive, et découvrons-le ensemble.

YAZTROMO D'OR DE L'ANNÉE 2018



Couverture composée par Guillaume Roméro.
Crédits : G. Romero, Aquarelle de Bree Veenstra.

Par Aronaar

Assurément, un dieu se trouve là !

Emmanuel Quaireau, notre auteur du jour, avoue clairement ses inspirations, et personne ne sera étonné que celles-ci prennent racine dans les *Chroniques Crétoises*, trilogie se passant dans le un cadre similaire ; le système de jeu, comme on le verra, est également nimbé de plusieurs résonances.

Mais d'abord, le contexte ! Vous incarnez soit Antianera l'Amazone, Brasidas le Spartiate ou Euclès le coureur de Marathon (rien que des héros de haut calibre !), mandé par Héphaïstos en personne. Après avoir survécu aux périls pour parvenir à sa demeure, votre quête se fait jour : Aphrodite, épouse de la déité des forges, est partie sans laisser d'adresse.

Un affront monumental pour le dieu estropié, lequel ne peut faire appel à sa famille, au risque que l'affaire s'évente et que sa disgrâce soit connue de tous…

C'est donc là que VOUS entrez en scène : mortel d'exception, vous allez devoir enquêter à travers l'archipel des Cyclades où Aphrodite se cache, devant la retrouver et la ramener auprès de son époux, le tout avec le plus de discrétion possible, bien entendu.

Malgré ce grand territoire à couvrir, votre investigation ne vous donnera point l'occasion de lambiner : Aphrodite et ses alliés s'apercevront rapidement que vous êtes à sa recherche, et les forces dépêchées pour vous contrecarrer seront de plus en plus féroces… le temps vous est compté !

Dans une mythologie où les dieux peuvent être proches des mortels, leur ressemblant tant avec leurs qualités qu'avec leurs failles, nous avons là la recette d'un récit épique vraisemblable – en considérant le fait, tout à fait avoué par l'auteur, que des libertés sont prises avec plusieurs mythes.

Votre personnage, en effet, aura l'occasion de jouer un rôle central dans plusieurs mythes, que ce soit en prenant la place de Persée pour tuer Méduse ou en négociant une période de vie en dehors des Enfers pour la fille de Déméter, par exemple.

Votre traversée de l'archipel des Cyclades serait aussi propre à vous faire rencontrer des figures connues, comme Jason et ses argonautes, Bacchus en train de donner une petite surprise-party, la titanide mère d'Apollon, etc.

Quasiment chaque île est une invitation à se frotter à une figure mythologique, avec une écriture telle que cela ne paraît pas forcé et que le personnage qu'on incarne vient s'insérer « naturellement » dans la situation proposée.

Même sans être un fin connaisseur de la mythologie grecque, cette profusion est plaisante et aide réellement à nous faire sentir comme un héros de l'Antiquité. Par ailleurs, une crainte que j'avais a rapidement été dissipée : lors des moments forts (introduction, rencontre avec des personnages importants, conclusion, etc.) plusieurs paragraphes sont spécifiques à la personne que vous incarnez, des paragraphes qui ne sont ni malingres ni survolés, offrant une vraie personnalisation à l'aventure que vous vivez, et partant, un bon facteur de rejouabilité. Brasidas l'honorable et martial Spartiate n'abordera pas une situation donnée de la même manière qu'Euclès…

D'une façon générale, le style riche, notamment en termes de vocabulaire – probablement l'AVH la plus soignée que j'ai lue à ce niveau-là – et puissant – peut-être juste un brin moins au niveau de la sensorialité – m'a paru plus plaisant que celui des *Chroniques Crétoises*. Celle-ci pouvait être parfois trop solennelle, un iota oppressante, tandis que *Cyclades* dégage une certaine… *bonhomie* ? Je pense qu'on peut aller jusque-là, sans non plus parler de comédie, avec des moments comme celui-ci :

> **84**
> Les énergumènes poussent des hurlements sauvages en vous voyant accélérer. Si vous en doutiez encore, ils ne semblent guère vous vouloir de bien.

Ces grains de légèreté apportent une différence notable et assistent l'immersion dans une aventure tout de même très copieuse : plus de 600 paragraphes.

L'audace vaut mieux en toute affaire lorsqu'on veut réussir

Cyclades nous attrape d'un bras avec son ambiance, mais saura-t-il nous retenir aussi avec son système de jeu ? Celui-ci est également plutôt fourni, et se décompose en trois grands volets : les épreuves, les combats et l'errance.

Les épreuves consistent à tester les personnages dans trois domaines : physique,

Un extrait de la table de combat.

Niveau de santé actuel ►		=			
	Ennemi ≥	*Ennemi* =	*Ennemi* ≈	*Ennemi* ≤	*Ennemi* ≠
2 ou -	côte	genou	blessé	blessé	blessé
3	main	blessé	blessé	blessé	blessé
4	blessé	blessé	blessé	étourdi	**Nul**
5	blessé	étourdi	perte éq.	**Nul**	E perte éq.

mental et diplomatique, chaque héros possédant des bonus différents ; ainsi, Brasidas a +1 en diplomatie et +2 en physique.

Ces chiffres sont à ajouter à un lancer de 2D6 ; si le résultat est égal ou inférieur au seuil demandé par l'épreuve en question, vous avez réussi ! Bien sûr selon la situation et les objets que vous possédez, d'autres malus/bonus seront à appliquer, rendant la mécanique assez simple et efficace.

Surtout, cela ne mène pas à des PFA en série, et la difficulté est cohérente, comme un fort seuil à atteindre pour convaincre Hadès d'assouplir les règles de son mariage…

Petit déséquilibre cependant : au total, Euclès a +6 de bonus réparti entre les trois stats, soit le double de ce dont dispose chacun des deux autres. En demandant à Héphaïstos l'objet permettant de restaurer sa vitalité, le parcours semble plus aisé avec le coureur de Marathon !

Les combats, pour leur part, s'inspirent des *Chroniques Crétaoises*, sans score chiffré mais avec quatre niveaux de santé (5 pour Brasidas) : plus le niveau est faible, plus les malus sont sévères pour remporter les épreuves, et plus les combats deviennent difficiles à gagner.

Ceux-ci se basent sur des tables qui ressemblent à celles de *Loup Solitaire*, où le quotient d'attaque serait remplacé par votre niveau de santé actuel.

Selon le résultat du lancer de 2D6 (possiblement influencé par des modificateurs de combat, ajoutant ou retranchant au score), et selon le niveau de santé de votre adversaire, vous aurez donc plus ou moins de chance de lui infliger une nouvelle blessure, faisant chuter son niveau de santé. Ce qui est tout à fait cohérent : si votre adversaire est au bord de l'agonie, il devrait avoir toutes les peines du monde à vous atteindre… Et vice-versa.

L'auteur ne s'arrête pas là cependant, puisqu'il y a aussi une localisation des dégâts : parfois, les coups toucheront une partie spécifique, ce qui occasionnera des effets supplémentaires, ainsi, une blessure au genou infligera -1 à vos jets de dé jusqu'à la fin du combat.

« Et pour les créatures qui n'ont pas de genou, Aronaar ? » demandez-vous avec votre pointillisme habituel, ami lecteur. Eh bien, le souci du détail est poussé jusqu'à ce que les blessures ne pouvant s'appliquer normalement se transforment en simple « blessé » ou autre !

Avec la possibilité pour deux des trois personnages d'affaiblir leur ennemi avant de commencer le combat, et la possibilité de dépenser des points d'héroïsme pour booster vos jets de dés (la fonction existe également pour les épreuves) on obtient au final quelque chose de très équilibré, et certainement plus, à mon humble avis, que ce que doit subir le pauvre Althéos des *Chroniques*.

Et si d'aventure tout cela vous semblait quand même un poil trop long ou laborieux, pas de soucis : un mode simplifié existe, qui me fait penser au mode Histoire dans *Baldur's Gate*. Si ça, ce n'est pas de la prévenance !

Enfin, le système d'errance peut être rapporté à la fuite du temps que l'on retrouve dans plusieurs tomes des *Défis*

Fantastiques. D'une part, certaines actions ne seront pas possibles en fonction du moment de la journée. Par exemple, si vous êtes le soir en croisant près d'une île, vous n'aurez d'autre choix que d'y accoster pour ne pas braver la mer de nuit.

D'autre part et surtout, des évènements surviendront à plusieurs moments déterminés, à chaque fois qu'un délai sera écoulé. Cela pimente la progression et vous fait bien sentir que votre entreprise attire le genre d'attention qu'il vaut normalement mieux éviter…

Douce est la terre quand elle paraît aux yeux des naufragés !

Heureusement, vous n'aurez pas à compter sur vos seules ressources pour triompher.

En plus des mortels qui vous aideront dans votre quête, les muses pourront vous donner une assistance salutaire – à condition que vous les trouviez !

Une panoplie d'objets fort précieux sont également à dénicher, qui pourront, sans être impératifs (n'en déplaise à Ian Livingstone) grandement vous faciliter la vie lorsque vous aurez atteint le repaire d'Aphrodite. Tel le fameux casque d'invisibilité d'Hadès !

D'ailleurs, vous obtenez des *achievements* – difficile de le concevoir autrement pour un *gamer* tel que moi ! – si vous parvenez à trouver toutes les reliques et toutes les muses. Personnellement, ce n'est pas du tout incitatif à la relecture, le concept me paraissant s'éloigner du livre-jeu, contrairement à la découverte des autres îles et revivre la quête avec un autre personnage, mais je peux comprendre l'attrait que cela représente. Et puis il fallait que j'essaye de trouver quelque chose à redire…

Oh, certes, on pourrait penser que l'investigation soit un peu décousue. Ce n'est pas réellement une progression d'indice en indice, mais c'est là un petit prix pour pouvoir aborder les Cyclades dans (à peu près) l'ordre que l'on veut.

Je suis pour ma part tombé sur l'information vitale sur ce qui m'a paru être un coup de hasard, mais je suppose qu'il faut aussi un peu de chance pour les héros antiques !

VERDICT

Cyclades montre tout le beau résultat qu'on peut obtenir en alliant patience, travail et passion.

On sent que le but n'a pas seulement été d'accoucher d'une histoire dans un cadre tenant au cœur de l'auteur, mais avec une réelle pensée pour le joueur répondant à l'appel d'Héphaïstos.

> Allons, viens ici, Ulysse tant vanté, gloire illustre des Achéens, arrête ton vaisseau pour écouter notre voix ![1]
>
> 1 Homère, *L'Odyssée*, XII.

Que rajouter ? Il y a à boire et à manger à tous les niveaux ; il faudrait, je pense sincèrement, être très réfractaire à la mythologie grecque pour ne pas tenter l'expérience !

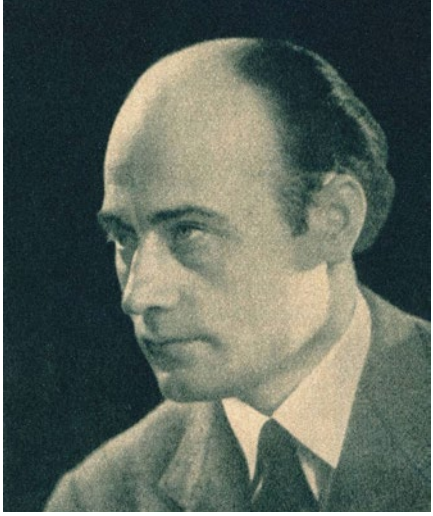
Gênant	Culte
Rien de suffisamment significatif pour être rapporté ici.	Le combat pour défendre la titanide contre Héra. Quel affrontement sanglant et sans partage !

Oscar Muñoz

La connaissance concentrée

Oscar Muñoz est un auteur qu'on ne présente plus. Cet écrivain atypique, **fondateur du Synthétisme**, un style d'écriture mieux connu sous le nom de « **Microlittérature** », est décédé le 3 août dernier à l'âge de 98 ans.

Par Rémi Dekoninck



Crédit : Wikimedia.

Obsédé par le temps qui passe, « qui vous file entre les doigts sans qu'on puisse le saisir », aimait-il répéter, il a voué sa vie à synthétiser les grandes œuvres littéraires du siècle dernier. Le credo muñozien comme on l'appelle dans les cercles de ses exégètes consiste à saisir les idées-clés, les grands principes, des œuvres littéraires de plus de mille pages, selon lui « inutilement longues et foncièrement chronophages » et d'en faire des condensés de moins de 10 pages. Ou pour le dire autrement comme le faisait remarquer Albert Vinian, traducteur de l'œuvre de Muñoz en France : « Y en a marre de ces bibles à rallonge qui nous contraignent aux détours. L'époque est aux raccourcis et Muñoz en est le cartographe ».

Voilà donc une quête dont la pureté n'échappera à personne puisqu'il s'agit non moins qu'une invitation à croquer le fruit de l'arbre de la connaissance, libéré de tout supplétif douloureux et inutile.

L'institutrice, une des dernières œuvres de Muñoz, que nous vous reproduisons ci-dessous est emblématique du genre. Cette histoire est en réalité la synthèse de la célèbre trilogie de Vanessa Sparck, *l'école du coin du monde*, un pavé de 1 700 pages fort indigeste. Le récit relate la rencontre entre un jeune italien à la recherche de l'institutrice de son enfance, la mystérieuse Madame Solveïg. Ses pas vont croiser ceux du narrateur, un vieux professeur de l'université d'Amsterdam. L'histoire va multiplier les quiproquos et les fausses pistes jusqu'au moment où Giovanni Ledda, l'étudiant italien, comprend que sa quête de Solveïg l'aura, par une ironie du sort, conduit vers celui qu'elle avait elle-même cherché durant toute sa vie et qui n'est autre que l'écrivain disparu, Romeo Vasilik, narrateur de cette histoire. S'ensuivra une longue réflexion sur les destins parallèles, la conception circulaire du temps et la folie plus redoutable que la mort. Le livre se conclut sur la schizophrénie du vieux professeur, victime d'un passé qui l'aura rattrapé.

Voici donc *l'institutrice*, un récit synthétique signé Oscar Muñoz et traduit de l'espagnol par Albert Vinian.

Un jour de l'été passé, alors que je procédais méticuleusement au nettoyage du réduit qui me servait de bureau, je me rendis compte de la présence d'un jeune homme, une serviette de cuir élimée sous le bras, debout devant l'embrasure de la porte de mon local. Il se présenta cérémonieusement. C'était un étudiant

en biologie, probablement italien à en juger par son accent, fraîchement arrivé à Amsterdam. Il souhaitait rencontrer une certaine Madame Solveïg.

Après lui avoir fait part de mon ignorance, je fis rapidement volte-face pour retourner à mes papiers chiffonnés. Les minutes passèrent et pourtant, le jeune homme ne bougea pas, sans doute inconscient de la gêne qu'il me procurait.

Sur un ton un peu excédé – ma tête venait de cogner le rebord de la table de métal –, je lui répétai en articulant chaque syllabe qu'il n'y avait pas de Mme Solveïg dans ce bureau ni même dans ce département. Pour toute réponse, un sourire illumina son visage. L'œil brillant, il me désigna la vieille armoire qui me surplombait. « Puis-je ? » me dit-il, et sans attendre la réponse il avança tout droit sur la porte cadenassée. À mon grand désarroi – je devais avoir l'air ridicule ainsi prostré au sol, le visage hébété et les mains crispées sur des liasses de papier poussiéreux – il se saisit d'une clé dans sa serviette, ouvrit la chaîne et fit grincer la porte métallique avec un horrible bruit – le bruit d'une enseigne rouillée agitée par le vent ou plutôt celui produit par le larsen d'un amplificateur mal réglé. Il plongea sa main dans l'armoire et en sortit un vieux classeur plein à craquer orné d'un blason représentant la tête d'un taureau et de deux mots : Romeo Vasilik. C'est à ce moment précis qu'un sentiment d'étrangeté s'empara de mon existence pour ne plus la quitter.

Quelques minutes plus tard, nous étions tous les deux attablés à la cafétéria, nos visages séparés par le mince rideau de fumée bleu de nos cigarettes. Il se prénommait Giovanni Ledda, il venait de Cagliari où il s'était diplômé en biologie. Il avait entamé une thèse de doctorat à l'Université Libre d'Amsterdam. « Pour voyager et mettre de la distance avec ma famille », avait-il lâché entre deux gorgées de bière. De ses activités académiques, il ne dit pratiquement rien. Il était à la recherche de Mme Solveïg, l'institutrice de son enfance comme il me l'expliqua plus tard et son investigation l'avait conduit, entre la Norvège et le Portugal, où il mit la main sur la fameuse clé, jusqu'au professeur Vanderelst, l'ancien occupant du bureau 21, c'est-à-dire le mien.

Vanderelst avait rencontré Solveig lorsque celle-ci travaillait à la bibliothèque scientifique. Tous deux avaient comme passion l'écrivain Roméo Vasilik et toute leur amitié avait pour épicentre cet auteur méconnu. Le classeur avec le blason, tiré de la couverture de son dernier livre, La Cité enchevêtrée, *contenait le travail d'une vie de recherche sur Vasilik ainsi qu'une longue correspondance entre Solveig et Vanderelst. Giovanni Ledda voulait cette correspondance, car pensait-il, c'était là une piste non négligeable pour l'aider à retrouver la femme qui hantait ses rêves depuis si longtemps.*

Pourquoi la plus élémentaire des curiosités ne m'avait-elle jamais entraîné à en savoir plus sur ce meuble verrouillé qui me surplombait chaque jour ?

La peur étreignit mon ventre car j'étais moi-même Roméo Vasilik, un alter ego littéraire inventé dans les années 60, auteur de 11 livres de science-fiction publiés de manière quasi confidentielle. Un auteur dont j'avais définitivement enterré la carcasse 20 ans plus tôt. Aujourd'hui, de l'oubli où je l'avais plongé, il surgissait… de mon armoire.

Trois baisers par Morgil d'Obsidiurne

Nous avons décidé dans ce numéro d'*Alko Venturus* de vous présenter **une artiste qui nous tient à cœur**. Fan de la première heure, l'un de nos associés nous a permis de rencontrer Morgil à Lyon lors du festival Yggdrasil Indoor en février.

Par Laurent Centro

Crédit pour les deux illustrations : Morgil / Obsidiurne. obsidiurne.com

Morgil utilise à merveille la tablette graphique ; toutefois, à nos yeux, c'est dans ses aquarelles qu'elle exprime le mieux son talent. Ne vous méprenez pas : Morgil ne peint pas que des baisers. Elle a produit des illustrations *fantasy* pour la presse (*Talismag'*, *Manga Art*…) et a été coloriste et encreur sur différents titres de BD. Sa première BD *Entre Chien et Loup* et son premier manga *l'Ordre d'Avalon* sont resp. publiés chez Glénat et Delcourt/Tonkam.

Obsidiurne, son entreprise, publie divers projets comme le comics *le Dévoreur de temps*, le manga *Un Secret bien gardé*, des *art books* et envisage une BD tout à l'aquarelle : *Héritage*.

Crédit : Morgil / Obsidiurne. obsidiurne.com

Shassozillus

DANS QUEL LIVRE SE CACHE CETTE IMAGE ?

À vos bibliothèques… Prêts… Cherchez !

Trouvez :

- ► le livre
- ► le numéro du paragraphe
- ► le nom de l'illustrateur

… **et gagnez un cadeau !**

Vous avez trouvé ? Vous avez tout de suite reconnu le style du dessinateur ! Vous avez alors dressé la liste des ouvrages qu'il a illustrés – avec l'aide de planete-ldvelh.com, avouez…

Super ! Vous avez le livre ? Mais où ? Dans votre bibliothèque de collectionneur, évidemment ! Vous avez déniché le tome, l'avez feuilleté à toute vitesse et… *Yes* ! Elle est là !

Bon, on se calme, qu'est-ce qu'on fait maintenant ? Vous n'êtes peut-être pas le seul à avoir trouvé, et il n'y aura qu'**un gagnant : le plus rapide**. Il faut aller vite.

Envoyez un courriel à concours@scriptarium.fr

Précisez :

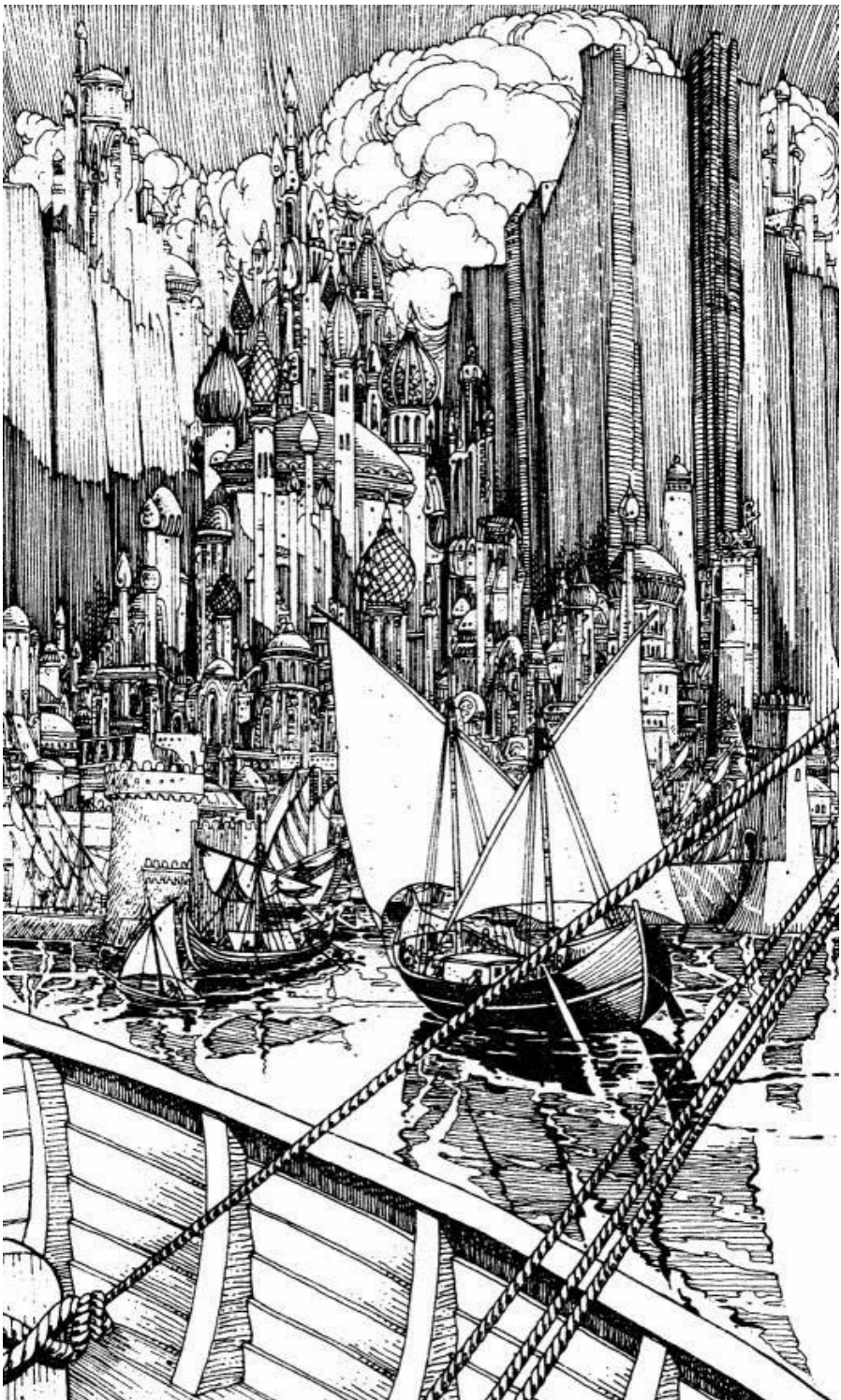
→ le titre du livre,
→ le numéro du paragraphe (ou renvoi),
→ le nom de l'illustrateur.
→ **En objet : « Concours Alko Venturus »**

Nous recontacterons le gagnant afin de préciser avec lui adresse postale et choix du cadeau.

Bonne chasse !

Solution du n° 1 : 342 d'*Issel le Guerrier*, illustration de John Blanche. Merci à lui pour son aimable autorisation et bravo au gagnant : Cédric Zampini.

Choisissez votre cadeau parmi les livres-jeux Scriptarium *Rêve de Dragon* et tous les livres-jeux Alkonost.



Décembre 2019

Alko Venturus

Jeux de rôle Livres-jeux Univers

LE MAGAZINE DE PLUME ET D'IMAGINAIRE

PAR ALKONOST ET SCRIPTARIUM

À la plume dans ce numéro

Articles
Aronaar, Frédéric Bouix, Matthieu Braboszcz, Laurent Centro, Manu De Wit, Rémi Dekoninck, Florent Haro, Philippe Jaillet, Cyril Le Strat, Thierry Maire, Emmanuel Quaireau, Guillaume Romero, Pierre Sensfelder, Jérôme Wirth

Illustrations originales
Vincent Grimm

Traduction
Interview S. Jackson & I. Livingstone :
Florent Haro et Jérôme Wirth

Relecture
Matthieu Braboszcz, Laurent Centro, Christophe Dang Ngoc Chan, Rémi Dekoninck, Florent Haro, Cyril Le Strat, Nicolas Lubac, Thierry Maire, Joël Mallet, Gauthier Wendling, Jérôme Wirth

Maquette
Laurent Centro

Alkonost

www.alkonost-editions.com

Scriptarium
Arpenteurs d'univers de livres-jeux

scriptarium.fr

AV2 1.1