Juin 2018

Alko Venturus

Jeux de rôle Livres-jeux Univers

LE MAGAZINE DE PLUME ET D'IMAGINAIRE

PAR ALKONOST ET SCRIPTARIUM

CHRONIQUES D'HAMALRON
BACKGROUND : DU SVENHAGEN AUX GUILDES DE KRONENSTADT

JOURNAL DE MELDOR FÉLICE
LES PÉRIPÉTIES N'ARRÊTENT PAS L'ARPENTEUR DES LIEUX IMAGINAIRES

DOSSIER
L'ŒIL NOIR
Le grand retour du jeu de rôle mythique

ADAPTATION NUMÉRIQUE
THE WARLOCK OF THE FIRETOP MOUNTAIN PAR TIN MAN GAMES

COMMUNAUTÉ AVH
RETOUR SUR LES MINI-YAZ ET LES YAZ 2017, INTERVIEW, CRITIQUE



FIGHTING FANTASY FEST



NOUS Y ÉTIONS !

GALLIMARD JEUNESSE



LDVELH V4 : LES COULISSES

STEVE JACKSON US



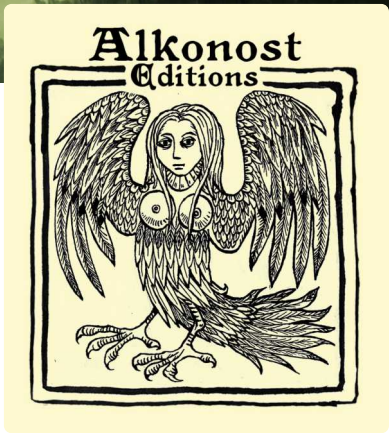
INTERVIEW

ALKONOST RENCONTRE LE DRAGON

Fusion, aventure, imaginaire et hommages



Ses ailes l'ont portée des rochers de la plage jusqu'à l'humus de la forêt. Alkonost se fraie maintenant un chemin entre les buissons et les troncs. Elle progresse par bonds rapides. Les frondaisons les plus basses ébouriffent les plumes duveteuses de ses pattes. Loin de s'en soucier, la créature presse le pas pour arriver à la clairière. Une dernière branche à écarter, et le rond de verdure apparaît. Le dragon arrive au même instant. Elle ne l'imaginait pas si grand. Lui ne devait pas l'imaginer si petite. Il esquisse de ses lèvres d'écailles une moue déroutante. *Un sourire*, se convainc-t-elle. Sans lâcher le regard flamboyant de la bête, elle saute sur un tronc déraciné et y fiche ses serres. Lui, avec précaution, couche son énorme tête dans l'herbe, de manière à plonger ses yeux dans les siens.



Par Laurent Centro
et Florent Haro

Bienvenue dans ce premier numéro d'*Alko Venturus* ! Fruit de la collaboration de nos deux associations, il se veut la fusion de nos magazines respectifs : *Alkonautes* et *Draco Venturus*.

Nous prévoyons une publication de deux numéros par an, en fonction des rythmes de nos associations. Les membres d'Alkonost donnent une suite à *La Saltarelle* et aux *Alkonautes*, après un an de blog et la mise en route de leur maison d'édition et de leurs projets, notamment la traduction de la célèbre série *Fabled Lands*, encore inédite en VF. Scriptarium se replonge dans l'aventure journalistique, en parallèle des multiples chantiers engagés dans les univers de Loup Solitaire, Défis Fantastiques, l'Œil noir et Rêve de Dragon.

Qu'il s'appelle *Draco Venturus*, *la Saltarelle*, *Alkonautes* ou *Alko Venturus*, votre magazine poursuit son chemin. Il a failli être un numéro 12, successeur des onze productions des Alkonautes. Il aurait aussi bien pu être un numéro 4, successeur des trois *Draco Venturus*. Il s'en est même fallu de peu pour qu'il ne devienne un numéro 15, cumul de tous les précédents. Il sera finalement un numéro 1 !

emmenons à Londres pour revivre la Fighting Fantasy Fest grâce à nos envoyés spéciaux et nous vous conduisons côté coulisses pour découvrir les secrets de la quatrième édition des Livres dont vous êtes le héros chez Gallimard Jeunesse. Pour finir, Joe Dever, le père de Loup Solitaire, nous a quittés il y a déjà plus d'un an : nous lui rendons hommage.

Alkonautes + Draco Venturus = Alko Venturus

Nos deux équipes se sont mobilisées pour alimenter ce nouveau magazine en articles, chroniques et interviews. Les lignes éditoriales se sont combinées pour traiter de notre passion sous ses différents aspects. Vous allez donc retrouver des rubriques dont vous êtes coutumiers : des recommandations littéraires avec les « Tomes à Turj », des critiques, des récits, avec le *Journal d'un Arpenteur*, des interviews – dont celle de Steve Jackson (US) – et du background pour jeu de rôle, sans oublier les univers Défis Fantastiques et Loup Solitaire. Le dossier de ce numéro traite de la nouvelle édition de l'Œil noir. Vous allez aussi découvrir de nouvelles rubriques : une rétrospective présente les sorties 2017 des grands éditeurs mais aussi celles des plus petits. « Communauté AVH » s'intéresse à la création actuelle des auteurs amateurs. Autre nouveauté : un jeu-concours vous permet de remporter un cadeau ! Et que serait un magazine sans ses reportages ? Nous vous

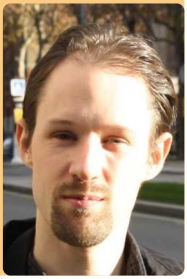


Vous le voyez, nous continuons à avoir à cœur de valoriser les livres-jeux, le JDR et les liens existant entre eux. Comme d'habitude nous ne nous privons pas de causer fantasy, SF, etc. de manière plus générale.
Nous espérons que ce magazine vous offrira de bons moments de lecture. Et puis... ne soyez pas timides : n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire comment vous avez trouvé ce numéro.

Nous dédions Alko Venturus à David

Hommage à David Latapie

2017 a vu la disparition de David Latapie, initiateur, fondateur et premier président de l'association Scriptarium. *Draco Venturus* était son idée et restera comme son grand projet au sein de sa maison d'édition. Ses copains et collègues, en particulier ceux qui ont partagé d'innombrables heures de travail avec lui sur le projet *Draco Venturus*, sont aujourd'hui tristes qu'il n'assiste pas à la renaissance du phénix. Nous lui dédions ce numéro et lui consacrons un article.



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

Stéphane Béchard, Manu De Wit, Rémi Dekoninck, Florent Haro, Vincent Lazzari, Cyril Le Strat, Thierry Maire, Adrien Maudet, Thomas Roesch.

Illustrations

Illustration de couverture : Laurent Centro

Illustrations intérieures originales : Laurent Centro, Dimitri Chaignat, Vincent Grimm, Olivier (Koa) Raynaud.

Autres illustrations : Schmidt-Spiele, Fantasy Productions et Ulisses-Spiele, avec l'aimable autorisation de Black Book Editions, illustrateurs crédités en légende ; Caspar David Friedrich ; David Henry Friston ; Stteiph. Le dessinateur de l'illustration mystère « Shassozillus » sera crédité dans le prochain numéro d'Alko Venturus.

Les images de couvertures sont extraites des sites des éditeurs ou de revendeurs.

Photos : Alkonost, Scriptarium, Thomas Bender (DORP-TV), Fantasy Productions, unsplash.com, Chaz Baden, Alexander Grimme, Gwalchmei.

Traduction

Jérôme Wirth

Relecture

Julien Busson, Laurent Centro, Samuel Defaye, Thomas Dejonghe, Rémi Dekoninck, Florent Haro, Cyril Le Strat, Thierry Maire, Joël Mallet, Thomas Roesch, Arne Vangheluwe, Jérôme Wirth.

Maquette

Laurent Centro

Remerciements

Alexander Ballingall, Stéphane Béchard, MerlinPinPin.



Reportage La Fighting Fantasy Fest

Hommage

6 David Latapie : Au revoir l'ami !

16 Joe Dever : Notre équipe rend hommage au père de Loup Solitaire

Revue

22 Rétrospective des sorties 2017 : Les éditeurs continuent l'aventure

Tomes à Turj

32 *Sauvagerie* : Un roman comme source d'inspiration pour JDR

Journal d'un arpenteur

36 Épisode 4 : Le Journal de Meldor Félice, arpenteur

Reportage

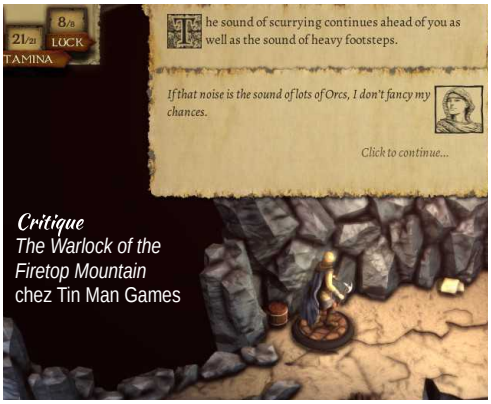
42 La Fighting Fantasy Fest 2017 : Nous y étions !

Éclairage

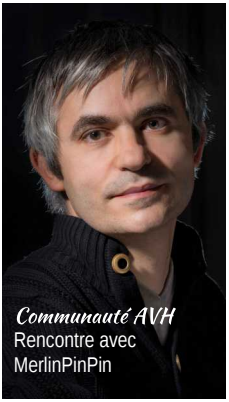
50 LDVELH 4e édition : Les coulisses de la 4e édition Gallimard Jeunesse

Rendez-vous...

64 Avec Steve Jackson (US) : Interrogé par le *Fighting Fantazine*



Critique
The Warlock of the Firetop Mountain
chez Tin Man Games



Communauté AVH
Rencontre avec MerlinPinPin



Contexte de jeu
Bienvenue (ou pas) dans les terres du Svenhaagen



Contexte de jeu
Les secrets des Guildes de Kronenstadt

DOSSIER



Le jeu de rôle mythique revient avec une nouvelle édition

ŒIL NOIR

91 Œil noir, mon bel Œil noir...

102 L'Œil noir en solo

Critique

72 *The Warlock of the Firetop Mountain* : L'adaptation Tin Man Games analysée

Contexte de jeu

80 Hamalron : Les secrets de Kronenstadt, au cœur des guildes

84 Hamalron : Direction le Nord, pour les terres du Svenhaagen

Communauté AVH

114 Des Mini-Yaz aux Yaz : Retour sur les concours 2017

117 *Un poignard dans le dos* : Critique d'*Incarnation*, une mini-AVH de Skarn

118 MerlinPinPin : Entretien avec le vainqueur des Mini-Yaz 2017

Lutineries

126 Alkâline & Alkoquin : Du charme ? Une blague ? On ne sait plus trop...

Jeu-concours

128 Shassozillus : Trouvez d'où est extraite cette illustration



Florent et David en 2012. Photo Thomas Bender (DORP-TV)

Au revoir l'ami !

Hommage à David Latapie, disparu un triste jour d'hiver 2017

Alko Venturus n'existerait pas sans que *Draco Venturus* ait existé. *Draco Venturus* n'aurait pas existé sans que Scriptarium ne soit créée. Et Scriptarium n'aurait pas existé sans que David Cédric Latapie ne crée la maison d'édition associative.
Il était donc tout naturel que le premier article de ce « demi-phénix » lui soit consacré et lui rende **hommage, par cet article émaillé de mots de David**, issus de nombre de ses courriels et des textes qu'il a laissés sur Internet.

par Florent Haro, avec les témoignages de l'équipe et de collaborateurs de Scriptarium

Hiver 2009-2010.
David et un petit groupe d'amis qui se sont rencontrés en 2007-2008 en partageant sur leur amour pour l'univers de Loup Solitaire, dans le cadre de l'association Le Grimoire, quittent le navire, qui à leurs yeux, ne suit plus le bon cap. **Scriptarium**, proposition de David, est fondée par lui-même et autres larrons : Reinaldo Gomez-Larenas, Florent Haro, Vincent Lazzari et Emmanuel Luc. L'objectif est de continuer à travailler sur l'univers de LS, au plus près des sources et sans chape pseudo-officielle, et plus largement sur les univers de livres-

jeux, passion commune aux fondateurs. L'organe de diffusion de ces travaux sera un webzine gratuit, ***Draco Venturus*** (« *DV* »), dont le 1er numéro est publié quelques mois après, avec pas moins de 10 rubriques : articles de fond, matériel de JdR, AVH et actualités, et la contribution active de 15 auteurs, traducteurs, relecteurs, illustrateurs et maquettistes de 3 nationalités différentes.



David, porteur également du projet, et qui en a imaginé le nom en référence à ses lectures adolescentes, y contribue à plusieurs titres (rédac chef, auteur, relecteur) et annonce la couleur dans l'édito qu'il signe : **« *Draco Venturus* produira une grande majorité de textes originaux et inédits. Nous avons à cœur de publier du contenu attrayant et de qualité. »** C'était son credo, la qualité : très regardant quant à celle des textes, notamment, en termes de niveau de langue (allant jusqu'à travailler sur l'étymologie pour des traductions) et de fond (il se disait perfectionniste et l'était clairement en la matière), au point de formaliser ses attentes dans un article « méthodologique » qui peut faire un peu sourire mais constitue un formidable témoin de ses aspirations à bien organiser les choses, au service de la qualité, et donc du respect des auteurs et des lecteurs, le tout en acceptant toutes les remontées, remarques et critiques (ce qui l'a amené, entre autres choses, à vouloir fonder Scriptarium, pour sortir d'une logique différente). Philosophie qui est restée la nôtre à ce jour, la rigueur de Scriptarium en matière de contenus et de relectures et notre considération non condescendante pour les fans constituant un de nos points forts bien identifiés aujourd'hui.

David écrivait aussi : **« Du Spelljammer de Sir Everard Woodworth Nathenby dans *Dragon magazine 15* jusqu'à ce premier numéro, il s'est passé la moitié de ma vie. Une énigme digne des questions tordues de certains LDVELH, d'ailleurs. »** Si je rajoute que l'équivalent d'un tiers de cette période de la vie de David a suffi pour qu'il nous quitte définitivement, les fans d'énigmes de LDVELH, comme l'était notre ami, comprendront qu'il est parti anormalement tôt.

L'objet du présent article n'est en rien de commenter ou essayer d'expliquer cette tragique disparition, mais plutôt de mettre en lumière quelques-unes des réalisations de David, dans les domaines qui nous intéressent (même s'il était également actif en matière de promotion du développement durable, de la connaissance – avec son implication sur Wikipédia, non sans lien avec sa fascination pour *L'Encyclopédie du Savoir relatif et absolu* de Bernard Werber – ou de réflexion prospective sur le web, les nouvelles technologies, le transhumanisme, entre autres multiples choses, dont on peut encore avoir un aperçu par la diversité des sujets abordés sur son dernier blog, puisqu'il était un touche-à-tout) mais aussi quelques-uns des bons moments passés par une partie des gens de Scriptarium qui l'ont côtoyé ou connu.

David aimait à se penser comme **un meneur d'hommes**. En toute franchise, comme nous tous dans nos domaines de prédilection, il avait une marge de progrès, pour autant, je pense que c'était vraiment sa vocation, il y prenait en tout cas un plaisir évident. Lorsque je l'ai connu en 2007, il coordonnait les forces vives des traducteurs et auteurs du Grimoire, en tant qu'expert en chef de Loup Solitaire. **« Allez, au boulot, zou ! »** disait-il. Et si Scriptarium fut créée, c'est aussi parce que l'équipe suivait avec confiance un leader naturel : lui ! Confiance qui était réciproque, car, comme il l'écrivait : **« La coercition, ce n'est pas pour moi. Je fonctionne à la confiance et pour moi projet rime avec complicité »**.

Il se voulait **un communicant**, aussi, et il l'était, déjà en interne : lors de ses périodes fastes, il répondait à tout le monde, très vite, proposait des idées, était partout (j'ai comptabilisé près de 6000 courriels de lui depuis nos premiers échanges, et encore ça n'est que la partie émergée de l'iceberg, car j'ai effacé de nombreux messages au fur et à mesure), c'était assez foisonnant. Trop peut-être parfois, car à vouloir suivre trop de choses, on peut se noyer, et je peux en témoigner pour lui avoir succédé à la présidence de Scriptarium ! Mais il pensait qu'il était toujours mieux d'avancer, même lentement, que de ne rien faire, quitte à prendre du retard. Je ne peux qu'adhérer plus que jamais à sa réinterprétation qu'il m'envoyait par exemple dans un de ses premiers courriels, du 25 septembre 2007 : **« Le chemin de mille lieux commence par un pas. Aussi, ne crains pas d'avancer lentement, crains seulement de t'arrêter – Grand Maître Kaï Lao Tseu »**. David adorait les citations – sa culture était étonnante – et les détournements. La **« stratégie des petits pas »** ou le **« savoir ralentir pour aller plus vite »** du vocabulaire managérial, qu'il affectionnait aussi.



David dans une tour du Starkenburg, siège de la MantiCon 2012, Allemagne

Il prenait le temps de répondre à tous les courriels, quitte à ce que ça ne vienne pas tout de suite. Il signait d'ailleurs avec espièglerie parfois **« David "je peux mettre du temps, mais je réponds" Latapie »**... et parfois, cela pouvait en être agaçant mais comique quand, des semaines, des mois, voire des années après, on voyait arriver une réponse ! David écrivait pour parler du travail associatif, des passions communes, mais aussi de sujets autres intéressant ses interlocuteurs, et se souciait de leur vie personnelle, de couple ou de famille, conscient des risques liés aux abus d'investissement pour l'association. **« Un bout de cellulose (même virtuel) ne devrait jamais se mettre en travers d'une harmonie (bien réelle) »**, écrivait-il par exemple lors des travaux sur *DV*, lourds et un peu douloureux pour certains. Il comprenait que ceux, dont je faisais partie, ayant des enfants, puissent avoir besoin de lâcher un peu de lest – et regrettait lui-même de ne pas en avoir.

Mais bref, il aimait partager... et plaisanter aussi. Qu'est-ce que je regrette les premières années de notre collaboration, où beaucoup de sujets étaient propices à la rigolade, aux clins d'œil à des films, à des parodies, sans qu'on se prenne trop au sérieux (ce qui n'était pas du tout incompatible avec de la rigueur dans le travail) !

Son souci de communication se traduisait aussi dans son souhait de **donner les meilleurs outils** aux gens pour bien travailler. La rédaction des statuts mêmes de Scriptarium, inhabituellement volumineux pour une association de ce type, l'a amené à déployer une énergie considérable, mais la satisfaction qu'il en tira était grande. Il était toujours au fait des dernières évolutions technologiques en matière d'outils informatiques et un chantre du travail et des outils collaboratifs (wiki, Google Drive, outils libres...), qui sont devenus aussi une caractéristique forte de Scriptarium. Et combien de notices techniques, administratives ou procédurales n'a-t-il pas écrites au sein de l'association, pour expliquer tel processus ou telles modalités de travail. Si cette tâche immense est restée inachevée, parfois brouillonne, et a dû être poursuivie par d'autres, il n'en reste pas moins qu'il a posé des jalons solides pour le bon fonctionnement dans la durée de la maison d'édition, sa maison d'édition, dont il était fier.



David présidant (la pause fruits rouges de) l'assemblée générale de Scriptarium du 6 novembre 2011 chez Eric, entouré de Florent et Vincent, il préparait toujours l'ordre du jour et les documents supports sur son portable, qu'il utilisait aussi pour associer les membres n'ayant pas pu faire le déplacement par vidéoconférence.

David, au-delà de sa grande curiosité pour l'innovation technologique, était aussi un vrai enfant des cultures geek. C'était un lovecraftien, il avait lu beaucoup, vu beaucoup de films, de séries (fan de *Games of Thrones* et *X-Files*, notamment) connaissait pas mal de jeux vidéo (citant *Planescape : Torment* comme son préféré), avait une grande pratique en tant que joueur de *Donjons & Dragons*, entre autres jeux de rôle.

Il était évidemment aussi, et c'est ce qui nous rassembla, un grand fan des Livres dont vous êtes le héros et en particulier de la série *Loup Solitaire*, et l'**un des grands spécialistes de Magnamund**. Il avait créé un glossaire, était actif sur les forums anglophones dédiés à Lone Wolf en tant qu'**Ikar-tas-Kaï** et avait le don de sortir de tête des extraits des livres-jeux ! Au Grimoire, qu'il avait rejoint en 2006 dans le cadre de la traduction du 1er jeu de rôle officiel publié par Mongoose Publishing, je peux d'ailleurs témoigner du fait qu'il était le seul vrai connaisseur de l'univers, avec un goût particulier pour les réflexions et les échanges sur la géographie physique – pas un hasard pour le géographe qu'il était – ou l'Histoire (**« s'inspirer des moments pas trop connus de l'Histoire réelle peut donner du très bon »**) avec ceux qu'il dénommait les démiurges (**« c'est le nom que j'ai donné à ceux qui créent du background et/ou s'attachent à la sophistication du monde. Bon, c'est pompeux, mais je trouve que ça correspond »**)… avant de se retrouver dépassé par ses padawans ! Il officia dans le cadre des travaux sur *L'Encyclopédie du Monde*, avant d'assumer le rôle de coresponsable de la traduction du *Grimoire du Magnamund*, traduisant lui-même, travaillant sur du matériel additionnel et effectuant des relectures, tout comme sur plusieurs petits suppléments en pdf

(aventure *On a volé l'épée du soleil*, classes de personnage le sharnazim, le chevalier du bouclier de Palmyrion, etc.). Pour autant, et même si David avait un caractère fier (ce qui lui joua parfois des tours), il avait aussi une certaine humilité en la matière, écrivant par exemple lui-même un jour, en réponse à une marque de respect de ma part après qu'il ait apporté une petite réflexion intéressante et pointue sur le monastère Kaï : **« Je n'ai pas plus de mérite qu'un perroquet : j'ai lu sur les forums et j'ai gardé dans un coin. De toute manière, un expert est généralement quelqu'un qui repompe ce qu'a fait autrui. (S'il organise ce que font les autres, on appelle ça un chef. ;)). »**

Au sein de Scriptarium, il poursuivit un travail de relecture expertise Loup Solitaire dans les premières années de la maison d'édition, principalement pour les *DV* mais aussi pour le premier grand projet collectif publié « en dur » par Mongoose : le supplément de contexte *Stornlands*. Il lança aussi pour la gamme des idées de futurs suppléments (les *Villain Lorebooks* 1 et 2 *Tantamount of Supreme Evil* et *Ordinary Indecent Criminals*) et d'un scénario (*Un Serpent peut en cacher un autre*), début d'une campagne qu'il voulait coécrite avec l'équipe et en associant les membres du forum de Scriptarium, ces différents projets étant restés inaboutis.

Une des cultures créées par Joe l'intéressait particulièrement : **Durenor**. Il participa activement en apportant idées et concepts aux travaux initiaux d'un projet de supplément jeu de rôle consacré au célèbre royaume péninsulaire des Fins-de-Terre, d'ailleurs notre premier projet avec Joe, mais hélas resté sans suite pour des questions de priorité éditoriale (autant pour le 1er JdR *LS* que pour le 2e). Et sa principale contribution conceptuelle et écrite au développement de



Assemblée générale du 3 mars 2011, Florent et Eric Dubourg montrant avec fierté le résultat du 1er travail officiel de coopération de Scriptarium avec Joe Dever, et David entouré de Vincent et Reinaldo.

l'univers fut de créer la classe de **Chevalier de la Montagne Blanche**, les célèbres gardiens de Durenor. Il alla même jusqu'à leur imaginer un cri de guerre en forme de clin d'œil, comme il aimait à le faire, je le cite : **« Parce que souvent, le monde réel s'incruste dans la fiction (easter egg, en quelque sorte), je propose un nouveau cri de guerre pour les CMB : *"For the King, for the Land, for the Mountain!"***
incharacter : ça sonne comme un bon cri de guerre (pour la dynastie, le territoire et le dieu tutélaire, la Montagne Blanche personnifiée), rythme ternaire plus, dans la droite ligne de tout ramener à l'héraldique : *King* est les Étoiles, *Land* les Cieux (ça fait bizarre, jusqu'à ce qu'on se dise que les Cieux sont des explorateurs) et *Mountain*, c'est évident.
Et maintenant, en méta et la vraie raison : une référence à l'excellente chanson *Emerald Sword* de Rhapsody of Fire ! »

Cette caste de puissants et incorruptibles soldats un brin bourrins amusaient et fascinaient effectivement David, lui qui aimait bien les **« palouf »**. Pour se définir, il se présentait d'ailleurs lui-même parfois comme un **« paladin neutre bon à tendance loyal »** et disait avec humour qu'il aurait préféré **« ressembler à Nikolaj Coster-**

Waldau en Jamie Lannister (au niveau physique, pas au niveau moral) » ! À défaut, il incarnait lors de parties du jeu de rôle LS un Chevalier de la Montagne Blanche, **Amaury de Gisault**, dont on peut même découvrir une superbe représentation par Alberto Dal Lago, aux côtés – excusez du peu – de Loup Solitaire et Astre d'Or eux-mêmes, sur la couverture du *Grimoire du Magnamund*. David présenta ses travaux sur la classe de personnage du CMB, prévus à la publication pour le fanzine de Mongoose Publishing *Signs & Portents* après avoir été mis en ligne en version bêta sur le forum de référence *Tower of the Sun*, à Joe Dever, lors du salon Le Monde du Jeu en 2009. Celui-ci, non content d'y trouver beaucoup d'intérêt, fit siens ses travaux dans le cadre du supplément *Heroes of Magnamund* publié par Mongoose en 2010 pour le *Lone Wolf Multiplayer Book* (et réédité quasiment à l'identique pour ce qui est du descriptif pour le *Lone Wolf Adventure Game* en 2016 par Cubicle 7).

L'aventure bonus à la réédition augmentée en anglais et en allemand de *Grey Star the Wizard* de Ian Page et Joe Dever, *Druse Quest*, dans laquelle je me suis fait un plaisir de mettre en scène des chevaliers de Durenor dans l'esprit qu'avait imaginé David (et de glisser un clin d'œil à mon ami), lui est d'ailleurs dédiée, l'éditeur Mantikore-Verlag rappelant en outre le rôle de David dans l'approfondissement des chevaliers.



Le Chevalier de la Montagne Blanche Davad (J'aurais adoré que David découvre ce personnage que j'avais créé pour *Druse Quest*, c'était déjà un hommage pour lui avant même que j'apprenne la tragique nouvelle.) Dessin Dimitri



Édition Mongoose



Édition Cubicle 7

David, enfin, j'en ai déjà dit quelques mots, mais quand j'y pense, ce sont aussi tout simplement des bons moments de camaraderie, trop rares avec le recul, surtout ces dernières années, où il s'était éloigné de ses amis de Scriptarium, emporté par la vie dans de multiples autres projets. J'ai des souvenirs de rires, de partage. Notamment au restaurant Chez Papa dans le 14e arrondissement de Paris, lui rappelant son pays qui lui manquait (David était né à Toulouse, et gascon), et en tant qu'habitant du midi, je compatissais ! Nous parlions musique aussi, une partie de nos goûts étaient communs. Il était fan de Jean-Michel Jarre, OMD, Mylène Farmer, Enya, Luc Arbogast ou Carbon Based Lifeforms, entre autres. Je l'avais convié un soir à une soirée de concerts synthpop avec en tête d'affiche les Allemands de De/Vision, à laquelle il n'était finalement pas venu du fait de quelque rendez-vous plus « chaleureux » avec une jeune fille, et relativisant, malgré ses regrets, en m'écrivant **« De l'électro, j'en entends souvent à St-Sab »** (c'était un habitué des programmations musicales des Caves Saint-Sabin). Mais David m'avait rendu la pareille en me faisant un joli cadeau

le jour de son propre anniversaire, le 25 mars 2010 en m'invitant à un concert de Jarre à Bercy, avec tous les premiers collègues musiciens historiques du pionnier de la musique électronique : un excellent moment avec David, qui voyait pour la première fois le Maître à l'œuvre sur scène, même s'il aurait sans doute préféré venir avec une certaine jeune fille !

Quand je logeais chez lui, rue Gassendi, à l'occasion de conventions ou d'assemblées générales, il y avait peu de place, mais c'était sympa. Nous avons paradoxalement très peu eu l'occasion de faire du jeu de rôle ensemble, mais on écoutait *Reflets d'acide*, la saga MP3 parodique pour rôlistes, on causait (bien sûr) Livres dont vous êtes le héros, et on faisait le pont entre tout ça, à coup de jeux de mots plus ou moins moisis, et David faisait partie des plus forts d'entre nous à cet exercice ! **« La mort du Prince Pellatarte à la Bataille du pont d'Alépalaba. Le traducteur trouvant que c'était ridicule, il traduisit par Prince Pellagateau »**, avait-il sorti lors d'une discussion sur les choix de traduction dans *Les Maîtres des Ténèbres* de Joe Dever (*Prince Pelethar* avait été traduit « Prince Pellagayo » – et on le rencontrait lors d'un épisode tragique et dangereux en termes de jeu au pont d'Aléma). Il est impossible de ne pas citer aussi le « projet » **Relou Solitaire**. Il s'agissait d'une parodie de la série, co-imaginée avec l'ami Reinaldo, pour laquelle David avait même couché sur le papier plusieurs textes à l'humour corrosif, dont *Le Sot d'Hammardal* (uchronie racontant comment le Maître des Ténèbres Zagarna avait vaincu le Sommerlund suite au départ de Loulou pour Durenor), la classe de personnage *le Rat-Kaï* (issue de la tentative malencontreuse d'enseigner les techniques du Kaï à des Noudics) ou encore la chanson *Cenérien*



Moment de rigolade lors de la fausse interview d'Alberto Dal Lago à la MantiCon 2012 – personne n'avait le temps, l'heure du départ était proche, nous avions convenu de nous poser pour la faire plus tard par mail, mais pour avoir quelques photos ensemble pour une future publication, nous avions fait semblant de conduire l'interview ! Cela aurait dû être mené à son terme pour une publication dans *Draco Venturus 4*… qui ne sortit jamais.

de Frère Julien, clerc chez les vils Druides. Une version illustrée, type BD à strips, avait été imaginée, initialement pour *DV,* David avait même une idée assez précise de la composition des illustrations. Je suis persuadé que malgré le côté un peu irrévérencieux de ces textes, Joe aurait été amusé de les découvrir (il avait d'ailleurs ri lorsque David lui avait résumé dans un restaurant parisien *Le Sot d'Hammardal* et sa chute loufoque), si davantage de temps avait été laissé aux deux.

Voilà, je laisse la place à une sélection de quelques autres souvenirs et hommages, spontanés, courts ou plus développés, ayant déjà été moi-même bien assez long (à l'instar de ce que pouvaient être nos conversations !), en espérant avoir pu montrer que David était un gars intéressant et attachant. Et puis il disait, s'inspirant de Voltaire, son « idole » pour reprendre ses mots : **« Quand j'ai fait un peu de bien, je suis heureux »**. Je fais donc de même, puisse ce témoignage servir à faire du bien à ceux qui ont eu la chance de le connaître, ses proches et ceux qui n'ont fait que le croiser.
Au revoir l'ami.

Florent Haro



Crêpes chez Eric, début des années 2000



Eric, David, Reinaldo, Marc, Vincent et ma main à Heppenheim, 2012



L'équipe Scriptarium en gare de Mannheim, septembre 2012



L'assemblé générale Scriptarium du 11 novembre 2016 aux Caves alliées, à Paris, dernière rencontre avec David pour la plupart d'entre nous. Cela lui faisait chaud au cœur de voir que le petit noyau dur des débuts avait été peu à peu remplacé par un vrai collectif, autre signe que son association avait pris son envol. (Entourant David) : Jérôme, Vincent, Reinaldo, Christophe, Thomas, Eric, Jidus, (1er plan) : David, Gaël, Calen, Romain, Florent, (et le photographe invisible) : VIK

Vincent Lazzari

Cela fait bizarre de s'adresser ainsi à toi, l'ami, mais c'est certainement quelque chose que tu aurais aimé, parce que tu aimais surprendre, dénoter, que dis-je, détonner partout où tu passais, et notamment dans l'univers du JdR qui était l'un de tes foyers intellectuels. Tu n'avais pas ton pareil pour débarquer, avec ton costume, ton sourire conquérant, ta culture générale, et produire tes petits effets. C'est peut-être ce qui me manque le plus, toi qui m'a mis en grande partie l'étrier à l'aventure LS lorsque nous nous rencontrâmes. Je t'avais appelé « Monsieur », car tu étais le Monsieur Loup Solitaire de l'association et tu en imposais par tes connaissances, ton bagout et ton ambition. Tu ne chérissais rien de moins que l'excellence et m'as encouragé pour l'atteindre. J'ai marché dans tes pas, pris ta succession sur LS, et suivi ton projet fou lorsque tu nous entraînas avec les copains, Reinaldo, Florent, Manu et Eric, pour fonder Scriptarium, association qui a dépassé tes attentes. J'adorais refaire le monde à tes côtés, même si nous n'étions pas toujours d'accord, au terme d'une journée de remue-méninges sur nos univers favoris. Je n'oublierai jamais les liens qui nous ont unis lorsque nous faisions face ensemble à nos démons (tout droit venus d'Helgedad !), pour lancer notre association. Tu auras vécu plusieurs vies, mais sache que tu auras marqué la mienne. Une petite place pour toi pour toujours dans nos cœurs. Merci David, le Flambeau du Matin.

Marc Balthasar

Nous avions fait connaissance avec David autour de quelques bières à Heppenheim, je conserve un bon souvenir de lui.

Jérôme Wirth

J'ai eu peu d'occasions d'échanger avec David mais il avait l'air d'être un vrai passionné.

Emmanuel Luc

Je repense à David, qui m'a permis de participer à une expérience créatrice incroyable.

Cdang

C'était un pilier de Scriptarium, vraiment dans le sens fondation : membre fondateur, il a beaucoup œuvré pour la structuration de l'association, par exemple autour des divers outils informatiques.

Adrien Maudet

J'ai pu voir David plusieurs fois, en 2012-2013 lors de la sortie de Défis Fantastiques – le Jeu de Rôle, et ce fut l'occasion de discussions intéressantes, sur des sujets variés. Il y a eu notamment l'épique week-end de Pâque 2013, avec les premières conventions de l'association, Trolls & Légendes, ainsi que les Croisades d'Unnord. David était quelqu'un de très sympa, très accueillant avec tout le monde, très ouvert, très enthousiaste aussi, aimant discuter avec entrain de sujets variés avec de nombreuses personnes.

Olivier Monseur

Je ne l'avais rencontré qu'une fois, au Trolls et Légendes. Je me rappelle encore comment il était venu me trouver en courant, manquant de faire irruption dans les toilettes. J'ai gardé le souvenir d'un homme souriant, un peu farfelu, un peu gaffeur, mais positivement.

Alberto Dal Lago

(illustrateur italien de livres-jeux et jeux de rôle, notamment de Loup Solitaire)

Je n'ai rencontré et côtoyé David qu'une fois, lors du week-end de la MantiCon en 2012, mais cela fut suffisant pour me faire apprécier sa compagnie, sa gentillesse et son sens de l'humour.

Eric Dubourg

David, tu étais un passionné de Loup Solitaire, et tu as toujours fonctionné à la passion. Lorsque nous nous sommes connus, tu t'efforçais de promouvoir le jeu de rôle Loup Solitaire en France, de transmettre la flamme (et ça n'est d'ailleurs peut-être pas un hasard si tu avais choisi de te faire surnommer Flambeau du Matin ?). C'était ta ligne de conduite et tu l'as assumée totalement.

Sans toi un grand parcours pour Loup Solitaire n'aurait jamais pu être accompli.

Je me rappelle nos parties avec Reinaldo et Lionel entre autres, où le groupe de Héros luttait contre l'Elu de Naar. Dès cette époque, tu avais une excellente connaissance du canon, et je te remercie pour les échanges que nous avons eus, lors de cette campagne et plus tard avec Scriptarium. Tu n'avais pas ta langue dans ta poche, tu savais remettre certaines personnes (dont moi) à leur place lorsqu'il y avait nécessité, tu savais également discerner le meilleur chez chacun d'entre nous.

Scriptarium était, et est ta grande réussite, tu as été à l'origine de l'aboutissement de grands projets, de la rencontre d'amis qui se sont connus sur du Loup Solitaire, mais pas seulement, puisque *Défis Fantastiques*, *Rêve de Dragon*, *Byzance An 800*, sans toi, n'auraient sûrement pas pu exister, du moins pas dans la forme que l'on connaît. Merci pour tout, ô chevalier de la Montagne Blanche !

Je me rappelle le dernier moment où nous avons eu l'occasion d'échanger sur des choses personnelles : tu as pu plaisanter sur nos sujets favoris (Loup Solitaire notamment) à l'occasion d'une partie de *Byzance*.

Russ Nicholson

(célèbre illustrateur britannique de jeux et de livres-jeux)

Aussi bien mon épouse que moi l'avions trouvé très amical, aux petits soins et vraiment un gentil gars quand nous nous étions rencontrés. Il s'était mis en quatre pour les étrangers un peu perdus que nous étions dans les rues de Lille.

[NdA : David les avait invités et accompagnés lors de deux conventions à Mons en Belgique et à Lille en mars 2013.]



L'équipe du stand Scriptarium à Trolls & Légendes : Fabrice, Adrien, Russ, Florent et David



David interprète aux Croisades d'Unnord



Le Flambeau du Matin. Dessin Dimitri

DAVID LATAPIE
25/03/1977
–
17/02/2017



Joe, MantiCon 2012

L'un des maîtres des livres-jeux raconté par ses collaborateurs français.

Nous ne pouvions lancer ce nouveau mag sans évoquer le tragique événement qui a affecté le petit monde des livres-jeux il y a maintenant plus d'un an : la disparition, à 60 ans, de Joe Dever, auteur notamment de la célèbre série *Loup Solitaire*, des suites d'une longue maladie. Une idole d'enfance, voire un ami et un mentor, pour certains membres de notre équipe.

Par Scriptarium

Petits rappels. Si vous aimez les Livres dont vous êtes le héros, vous ne pouvez que connaître Joe Dever. Il en a écrit 29 à lui seul dans la série Loup Solitaire, illustrée par Gary Chalk et Brian Williams notamment, et a cosigné la série Astre d'Or avec son ami Ian Page. Surtout, son œuvre Loup Solitaire restera comme la première méga-campagne de l'univers des livres-jeux, à savoir une série dans laquelle tous les événements sont liés, dans un univers ultra-cohérent, et dans laquelle on suit l'évolution de notre personnage, lequel progresse comme dans un véritable jeu de rôle. Loup Solitaire, série inachevée au grand dam de ses fans après être tombée dans un oubli relatif à la fin des

années 90 et la crise des livres-jeux, a depuis connu des renouveaux successifs avec la publication de plusieurs jeux de rôle dans les années 2000 et 2010, mais aussi de jeux de plateau et de jeux vidéo, jusqu'à la publication en 2016 (2017 en français) du tome 29 de la série, *L'Œil d'Agarash*. Hélas, mille fois hélas, Joe Dever n'aura pas eu l'occasion de compléter son œuvre lui-même, laissant derrière lui de nombreux orphelins de son talent, devenus plus que trentenaires pour la majorité d'entre eux.

Pour avoir eu la chance de travailler aux côtés de Joe sur de nombreux projets Loup Solitaire entre 2010 et 2016, j'avoue avoir toujours été frappé par la classe toute britannique du monsieur. Politesse. Flegme. Gentleman. Érudit. Professionnel. Charmant. Drôle. Tels étaient les premiers mots qui me venaient à chaque fois que je me trouvais en sa compagnie, lorsqu'il faisait le déplacement exprès depuis Londres, certains samedis, pour travailler avec l'équipe de Scriptarium dans un hôtel parisien, en sirotant des cocktails. Moments que je n'oublierai jamais, où il nous a littéralement ouvert les portes de son univers, nous ensevelissant sous des montagnes de secrets concernant les peuples, les créatures et les histoires qu'il a créés. De là me vient peut-être mon anecdote la plus forte avec Joe. Mais avant de la raconter, il me faut redire ici ce qui me semblait avoir été le moteur de sa carrière : la passion et l'enthousiasme de ses fans. C'est bien simple, Joe a passé les dix dernières années de sa vie en conventions. À signer des autographes. À serrer des mains, prendre des photos. Tous les ans il se rendait par exemple au plus grand salon européen de jeux, la Lucca Comics & Games en Italie, qui draine des centaines de milliers de visiteurs. Dans ce pays l'enthousiasme pour Loup Solitaire ne faiblit jamais. Et Joe passait donc ses journées, du soir au matin, à répondre aux sollicitations de ses fans, qui pour beaucoup, reproduisaient exactement le discours que je lui avais tenu la première fois où je l'ai rencontré : « Vos livres ont changé ma vie de jeune lecteur ». Sans jamais montrer un signe de lassitude ou se départir de son sourire. Car il adorait cela, échanger sur son univers pendant des heures avec ses fans, leur faire des révélations, écouter leur point de vue, voire s'en inspirer ou les faire participer à de nouveaux projets dans son univers. Et nous revoici donc dans notre hôtel parisien, en réunion de travail,



Joe, Vincent et Florent à Paris en 2012

pour préparer un supplément JDR, entourés d'amis proches – David, Florent, Eric, Reinaldo. Là Joe nous révèle un truc énorme. J'en reste bouche bée, médusé. Alors il éclate d'un rire satisfait : « Voilà, c'est précisément pour voir ce genre de regard que je reviens vous voir à chaque fois », m'a-t-il alors dit. Il n'aimait rien de plus que nous raconter ses histoires, nous faire voyager, rêver, nous surprendre. J'espère que nous parviendrons à maintenir le flambeau qu'il nous a laissé. Merci, Joe, merci pour tout.

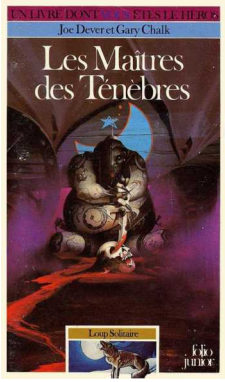
Vincent Lazzari



Joe, Vincent et Francesco Mattioli,
Lucca Comics & Games 2012

Pour évoquer Joe, on ne peut pas faire abstraction de son parcours singulier. Ses diplômes en poche, il devint musicien professionnel et travailla pendant plusieurs années (dans les seventies) dans l'industrie de la musique en Europe et aux États-Unis. C'est là-bas qu'il découvrit un jeu alors peu connu, *Donjons et Dragons* et qu'il devint adepte de fantasy et de jeu de rôle, créant dans la foulée son propre univers : le Magnamund, qu'il ne devait jamais abandonner par la suite. Joueur invétéré, il mena d'innombrables campagnes en tant que maître de jeu, souvent avec son ami Ian Page qui devait écrire, dans le futur, la série Astre d'Or dans l'univers Magnamund. Joe se révéla un excellent MJ : en 1982 il devait être le premier anglais à remporter le Championnat du monde de *Donjons et Dragons* à la Origins Game Fair à Baltimore, devant 16 000 personnes. Ce succès le conforta et il quitta le monde de la musique pour se consacrer à sa passion pour le jeu et l'écriture.

Il fit un court passage à Games Workshop à Londres, qu'il quitta rapidement avant de se lancer dans l'écriture de son premier projet : le livre-jeu *Flight from the Dark* (*Les Maîtres des Ténèbres* en France), illustré par



Gary Chalk et premier épisode de la série qui allait le faire connaître. Publié en 1984, *Flight from the Dark* allait connaître un succès aussi foudroyant qu'inattendu, avec plus de 100 000 exemplaires vendus en un mois, marquant le commencement d'une série de 29 livres, qui fut traduite au moins pour partie en plus de douze langues aux quatre coins du monde et publiée intégralement en France entre 1985 et jusqu'à ce jour. Plus de 11 millions de livres-jeux Loup Solitaire seront vendus dans le monde durant cette période, créant une base de fans incroyablement fidèles qui soutinrent les « revivals » successifs de la franchise depuis une dizaine d'années.

J'ai toujours eu une vive admiration pour les auteurs qui, allant au-delà du fait de raconter des histoires, ont réussi à créer tout un monde, voire même un univers. Un univers cohérent, crédible et immersif, avec son histoire, sa chronologie, ses mythes et ses peuples, ses créatures... Joe Dever fait partie de ces créateurs : il a imaginé et mis en place un monde entier, incroyablement vivant et qui tant d'années après nous enchante toujours.
C'était donc un grand, un immense plaisir pour moi de le rencontrer, à l'occasion d'une soirée organisée par mes amis de Scriptarium. Non seulement j'ai rajeuni d'une trentaine d'années et suis retombé en adolescence le temps d'une soirée, mais j'ai également rencontré un homme disponible et affable, qui a répondu avec patience et gentillesse à nos nombreuses, très nombreuses questions. C'est ainsi que j'ai appris, entre autres, que mon opus préféré de la saga de Loup Solitaire était également le sien, ce qui a rendu sa dédicace sur le volume en question que j'avais apporté encore plus précieuse.
C'est le souvenir le plus important que je garde de cette rencontre, avec celui d'une grande gentillesse et d'une disponibilité souriante.
Si un mot doit rester, sans conteste ce sera : merci.

Voyageur Solitaire

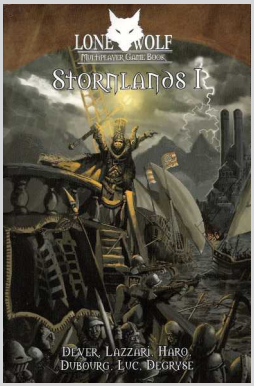
Lorsque j'ai acheté le premier volume de Loup Solitaire, je ne me doutais absolument pas que je finirais par échanger avec toi quelques trois décennies plus tard. J'ai continué à acheter les livres-jeux Loup Solitaire et j'ai été très dépité de la fin prématurée de la série au volume 28. Aussi lorsque j'ai appris la republication en anglais de l'ensemble de la série depuis le numéro 1 avec corrections apportées par l'auteur lui-même, et la parution d'un jeu de rôle, j'ai sauté sur l'occasion pour rédiger, d'abord pour mes joueurs, des scénarios dans cet univers, puis une campagne. Rétrospectivement je la trouve un peu trop iconoclaste, même s'il y avait des bonnes idées qui ont été utilisées par la suite dans des suppléments de contexte. Puis, en parallèle, cette fois-ci à l'usage de plus de joueurs, pour une publication professionnelle, il y eut la traduction et l'écriture d'un supplément de jeu de rôle pour Loup Solitaire en français :



Joe, Paul Gresty et Éric le MJ,
Monde du Jeu 2009



Mais je n'étais pas en contact direct avec toi, ce n'est que lors de ta venue au salon le Monde du Jeu à Paris en 2009 que j'ai pu échanger quelques mots avec toi, avec mon anglais si peu fluide. J'ai eu l'honneur de maîtriser une partie de JdR Loup Solitaire en anglais à laquelle tu as participé en tant que joueur, et après la partie, tu as su trouver un bon mot, comme à chacune de nos rencontres suivantes !
Mais le meilleur était à venir, avec une collaboration affirmée au futur de Loup Solitaire : petite consécration, la rédaction du supplément de contexte *Stornlands* pour le Lone Wolf Multiplayer Gamebook sous ta supervision, afin d'approfondir l'histoire et la géographie du Magnamund. Jamais je n'aurais cru cela possible, mais merci pour tout, ce formidable travail a pu fédérer Scriptarium autour d'un gros projet, j'espère maintenant qu'il soit bientôt réédité dans son entièreté. Et puis il y a eu aussi les aventures bonus, et beaucoup plus encore.



J'ai été heureux de participer à des salons comme la Lucca Comics & Games pour te revoir, sur le salon puis en off autour d'un bon dîner, et il faut dire qu'à Lucques et à Pise les bons restaurants ne manquent pas ! Et puis aussi les échanges endiablés à propos de futurs projets de suppléments, de révélations sur l'univers qui m'enthousiasmaient, et je n'étais pas le seul dans ce cas.

Pour tout cela, un seul mot : MERCI !

Eric Dubourg



Après la chute du marché du livre-jeu à la fin des années 1990, Joe apporta son expertise à des sociétés de jeux vidéo, contribuant au développement de titres prestigieux tels que *Killzone*, jusqu'à ce que sa propre série soit adaptée par Forge Reply en 2014 dans le jeu à succès *Joe Dever's Lone Wolf* adapté sur mobile, PC et consoles de salon.

Mais à côté de ce parcours professionnel assez flamboyant, certains d'entre nous ont eu l'immense joie, durant la dernière décennie, de faire la connaissance de l'homme, et mieux, de travailler avec lui sur la renaissance de Loup Solitaire. Plusieurs des membres de l'équipe ont donc tenu, dans ces colonnes, à lui rendre un hommage plus personnel. Et toute la rédaction souhaite avant tout lui dire une chose : merci, monsieur Dever. Pour avoir illuminé notre jeunesse et contribué à faire de nous d'éternels passionnés.

Vincent Lazzari

Joe Dever, ça a d'abord été pour moi, et longtemps, un nom ; associé à cette série Loup Solitaire, qui paradoxalement ne m'a pas attiré lorsque j'ai découvert à l'âge de 11 ans *Les Maîtres des Ténèbres*. En effet, dans sa première édition sans logo et rien pour montrer qu'il s'agissait là de quelque chose de différent des premiers Steve Jackson et Ian Livingstone, le dessin de Peter Jones avait quelque chose d'inquiétant et dérangeant, avec sa roulotte, cette créature immonde aux jambes coupées, enfonçant sa dague dans une orbite de crâne, le tout baignant dans une rivière de sang dont on ne comprenait pas bien la provenance. Il fallut une autre couverture, celle du deuxième tome, *La Traversée Infernale*, mettant superbement en scène un Drakkar, l'un des ennemis créés par Joe les plus emblématiques de Loup Solitaire, et évidemment le contenu du livre - prodigieux - pour me faire basculer dans cet univers formidable que je n'allais plus jamais quitter... sans pour autant m'intéresser à son auteur lui-même pendant longtemps.

Puis, un jour, je vis une photo de lui, où il apparaît, lunettes noires, sourire assuré, devant un avion de chasse. Une photo de jeunesse, mais je m'imaginais alors un auteur du genre hyper-dynamique, sportif, un espèce de winner décomplexé. Ce qu'il était d'ailleurs sans doute à une époque, et peut-être resté (ça n'est



pas antinomique !), mais en tout cas, quand je le rencontrai enfin, des années plus tard, et que j'appris à le connaître un peu, je découvris quelqu'un de calme, posé, réfléchi, cultivé, très intéressé par l'Histoire ; également un peu pince-sans-rire et au sens de l'humour très appréciable. Quelqu'un de qui je me sentais plus proche que de l'image que je m'en étais faite ; mon seul regret fut de n'avoir pu établir, après pourtant plusieurs années de travail avec lui, une grande complicité, compte tenu de la barrière de la langue : il était plus facile à comprendre que la moyenne des acteurs du jeu anglo-saxons que j'ai pu

Concernant Joe, je n'étais pas l'un de ses collaborateurs. Comme je me suis plutôt spécialisé dans le décorticage de LDVELH au niveau écriture et jouabilité, j'ai plutôt participé aux relectures d'AVH prenant place dans cet univers. J'ai rencontré Joe pour la première fois à Paris au Salon du Jeu de 2009. Je ne peux résister à l'envie de partager cette anecdote car elle reste un moment magique et irréel. J'approche donc de Joe pour me faire dédicacer un Loup Solitaire, et deux autres pour des amis. Je vois Joe assis à une table, avec quelques exemplaires d'une anthologie hommage consacrée à Jack Vance, dans laquelle je venais de publier une nouvelle ! Comment ? Par quel miracle un écrivain que j'admire peut se retrouver en possession du livre où figure mon humble nouvelle ?! Mais c'est le monde à l'envers ! L'explication était que l'association Le Grimoire avait invité Joe et que l'un de leurs membres figurait lui aussi dans cette anthologie. J'explique la chose à Joe et nous avons partagé l'ironie de la chose. Quand je lui demande ensuite de signer un LS pour un ami qui avait demandé une dédicace spéciale, « pour X, Grand Maître Kaï », Joe s'exécute en faisant semblant de s'offusquer, avec cette réplique pleine d'humour et un clin d'oeil complice : « Il n'y a qu'un Grand Maître Kaï : c'est moi ! »

Je garde aussi un autre souvenir mémorable du dernier repas que Scriptarium a fait avec lui en janvier 2016. C'était dans un restaurant chinois, Joe aimait beaucoup cette cuisine. Le voir discuter passionnément de ses projets avec ses collaborateurs et fans dans un grand moment de convivialité reste un souvenir inoubliable.

VIK

croiser, mais malgré tout, je ne parvenais pas à tout saisir de ce qu'il disait.

J'ai eu la chance de rencontrer Joe lors de conventions, puis à l'occasion de plusieurs précieuses sessions de travail sur le jeu de rôle Loup Solitaire (le second, le Multiplayer Gamebook) avec mes amis de Scriptarium, et de repas très sympathiques dans des restaurants parisiens.



Joe, Vincent et Florent, MantiCon 2012

Je me rappellerai toujours, lors de la dernière fois où je le vis à table, le 14 janvier 2016, de la façon dont il présenta et défendit sa nouvelle édition de *Flight from the Dark* auprès de nos partenaires de Gallimard Jeunesse dans un petit restaurant du 7e arrondissement : reprise des fondamentaux, explication détaillée, argumentée. Un régal.

Lorsque je travaillais pour lui, j'appréciais quand il se saisissait de quelque idée que j'avais pu proposer - un lieu, une plante, un nom...- pour la transformer en quelque chose de plus intéressant. Et la géographie du Magnamund ayant toujours été l'une de mes grandes passions liées à LS, l'aboutissement fut pour moi d'avoir l'honneur d'accompagner les projets de cartes réalisées par Francesco Mattioli avec Joe et Vincent. Échanger d'innombrables courriels, parfois jusqu'à des heures impossibles de la nuit (Joe se couchait très tard) et ce, pendant de nombreux mois étalés sur plusieurs années, sur plein de petits détails géographiques, en s'appuyant parfois sur des éléments du « monde réel » bien documentés (géologie, hydrologie, climatologie, Histoire, etc.), restera mon meilleur souvenir de lui.

Quel dommage que tu aies dû nous laisser si tôt, Joe. En tout cas, Scriptarium fera tout pour prolonger ton oeuvre dans le plus grand respect de tes volontés, pour continuer à faire connaître tes innombrables travaux, et de te rendre ainsi hommage !

Florent Haro

LES ÉDITEURS
continuent l'aventure

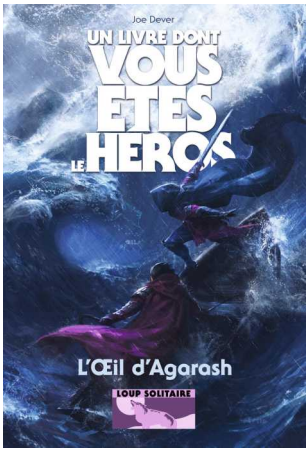
Qui a dit que les livres-jeux francophones étaient en déclin ? 2017 nous a prouvé une fois de plus que les récits arborescents se portent bien, jugez plutôt : 38 nouveautés et 51 rééditions entre janvier et décembre. Et 2018 a déjà bien commencé…

Par Stéphane Béchard



Stéphane est LE collectionneur de livres-jeux. Il s'implique aussi dans plusieurs projets liés à sa passion. Son site web fait référence depuis 2004. http://planete-ldvelh.com/

Loup Solitaire



Livre-jeu

Mai
Pour ceux qui auraient vécu dans une cave ces derniers mois : *L'Œil d'Agarash*, sortie du 29e Loup Solitaire ! Écrit par Joe Dever, édité par Gallimard Jeunesse en grand format avec la participation active de Scriptarium : relecture de la VO pour Joe et accompagnement de la traduction (aide à la traductrice, notamment par la mise à disposition d'un glossaire). 18 ans après la première parution du volume 28 en français, vous allez pouvoir de nouveau fouler le Magnamund et affronter les Forces des Ténèbres. Cette fois il faudra contrer l'ignoble nécromancien Zashnar qui tente de s'emparer de l'Œil d'Agarash, une gemme à la puissance extraordinaire.



Défis Fantastiques et Titan

Livre-jeu (réédition)

Tous relus et corrigés par Scriptarium.

Mai
Les Sombres Cohortes : Défis Fantastiques.
Le Sang des Zombies : Défis Fantastiques. Précédemment en grand format.

Août
La Crypte du Sorcier : Défis Fantastiques.
La Couronne des Rois : quatrième volume de la série Sorcellerie ! en grand format.
La Légende de Zagor : Défis Fantastiques où on quitte Titan pour Amarillia.

Chroniques d'Hamalron

Réédition

Après un galop d'essai avec une version lulu.com du tome 1 – *Le Royaume de la discorde* – en version poche, les ex La Saltarelle créent Alkonost et publient dans la foulée une version améliorée du livre, toujours en couverture souple mais au



format A5, arborant la nouvelle charte graphique de leur collection « Livre-jeu ».

Pendant ce temps, Megara Entertainment réimprime sa version collector.

Sorties

Les Alkonautes battent le fer tant qu'il est chaud : 5 mois après le premier tome, parution du tome 2 – *La Cité des Proscrits* – au mois de décembre.
Le tome 3 devrait voir le jour courant 2019.

Autres univers

Freeway Warrior

Février
Du très lourd : *Massacre sur l'Autoroute* ! édité par Megara Entertainement. Il s'agit d'un livre longtemps espéré, le premier volume d'une série post-apocalyptique, Freeway Warrior, écrite par Joe Dever il y a 29 ans. La série s'appelle en VF Les Survivants de l'Asphalte et toutes les illustrations intérieures ont été refaites. On y joue le rôle de Cal Phoenix, qui devra affronter moult périls pour conduire toute une communauté en Californie.

La BD dont vous êtes le héros

Mai
Hold-Up, une excellente bddvelh éditée par Makaka (que j'ai eu la chance de bêta-tester), par Shuky et Raoul Paoli. Pas facile d'être un bon voleur, heureusement, nous avons un bon mentor pour nous conseiller. À noter que ce bijou est le spin-off d'une autre BD (pas interactive) parue chez Makaka en 2015, *Hold-up – Journal d'un braqueur 1988-2003*.

Juin
Magica Tenebrae quant à elle est une autre bddvelh de Makaka (que j'ai aussi bêta-testée), par Manuro et Ottami. À acheter les yeux fermés, parce que c'est écrit par

l'excellentissime Fitz/Manuro ! Vous jouez le rôle d'un méchant sorcier à la coupe d'un démon. Mais votre noirceur ne dépend que de vous…

Novembre
Le deuxième volet de la série Hocus & Pocus – *Duo de Choc* – se fait sans Manuro/Fitz : Gorobei est seul aux commandes cette fois-ci. Nos héros devront aider Blanche Neige qui s'inquiète de la disparition des sept nains.

Aventures sur Mesure (Hachette)

Mars
Inutile de retenir votre souffle pour le livre suivant : *Qui a tué Madame Leblanc ?* trente et unième (j'avais envie d'écrire ce mot) volume de la collection Aventures sur Mesure éditée par Hachette, 13e sur le thème du Cluedo. C'est écrit par Katherine Quenot.

Juillet
On continue avec le 14e Cluedo : *Docteur Orchidée mène l'enquête*, également écrit par Katherine Quenot.

Octobre
Trois nouveaux titres : *Pokemon*, *Les Trolls* (mais si... les figurines avec une touffe fluo sur la tête !) et *Yo-Kai Watch*.

Novembre
Je reprends : *Les Trolls* (mais si... les figurines avec une touffe fluo sur la tête ! Ah, vous savez déjà ?) qui a eu un peu de retard et fut finalement disponible en novembre.

Décembre
Cluedo n°15 : *Soirée mortelle pour le docteur Lenoir*, écrit par Elizabeth Barféty.

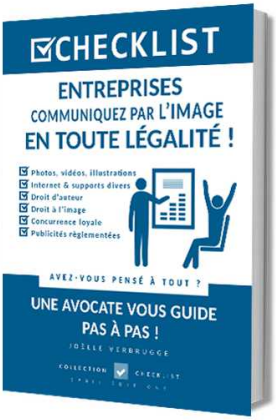
Deviens le Héros

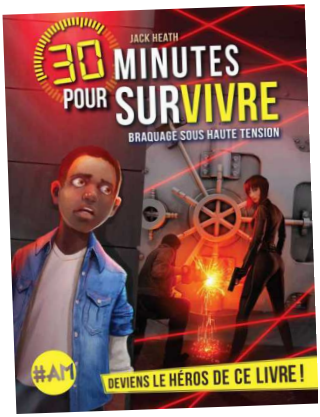
Février
Deviens le Héros… Avec Bérengère la Sorcière est un livre-jeu pour les tout petits (dès 2 ans). 3e de la série, édité par Auzou et écrit par Marie Money, c'est en carton très épais, et construit comme les livres de la série Aventures à construire, avec un système d'onglet.

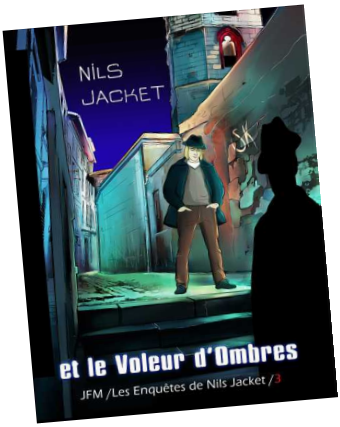
Mai
Deviens le Héros… Avec Hippocrate le Pirate est le 4e volume. Même auteur.

Octobre
Deviens le Héros... Au Temps des Châteaux Forts et *Deviens le Héros... Le Défi des Dieux*. Tous deux toujours écrits par Katherine Quenot. Le premier vous propose de choisir votre vie en devenant chevalier, architecte, ou comédien, et le second vous fera revivre les évènements les plus connus de la mythologie grecque. Petite particularité, ce dernier volume utilise le système de numérotation de la série Tunnels & Trolls : A1, B2…









Checklist

Janvier
Le mois de janvier nous a apporté *Entreprises, communiquez par l'image en toute légalité* (en bonne place pour gagner le prix du titre le plus long), écrit par Joëlle Verbrugge. Sous ce titre à rallonge se cache le 5e volume d'une série éditée par 29 bis. C'est un guide juridique, écrit sous la forme d'un livre-jeu.

Mars
On m'a volé une photo ! toujours du même auteur. Pratique…

Juillet
Mon enfant réussit à l'École ! le 7e de la série, écrit par Yaël Blaise-Hériteau.

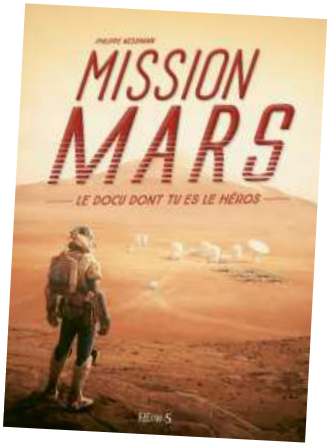
Septembre
Photographie d'enfants : droits et devoirs, 8e livre de la série. Écrit par Joëlle Verbrugge, ce livre nous informe en 171 pages des contraintes administratives et juridiques liées à la diffusion de photos d'enfants.

30 Minutes pour survivre

Juin
Cette nouvelle série nous propose 3 livres d'un coup, *Piège en haute mer, Braquage sous haute tension* et *Panique en altitude*. Cette collection, 30 Minutes pour survivre, est éditée par #Ham, et tous les titres sont écrits par Jack Heath. Vous jouez le rôle d'un ado à qui il arrive des aventures façon Spy Kid. 180 pages d'actions, sans dés ni règles du jeu.

Nils Jacket

Juillet
Les éditions Megara continuent de nous gâter, avec *Nils Jacket et le Voleur d'Ombre*. Ne vous arrêtez pas sur la couverture (perso, je la trouve hideuse), ce livre écrit par JFM est une merveille ! C'est le 3e volume des



aventures du détective, il fait 1200 paragraphes et pèse aussi lourd que les précédents. Cette fois, vous serez à la poursuite d'un mystérieux cambrioleur, amateur de tableaux, et très taquin.

Décembre
JFM publie une version presque de poche (13,8 x 21,6) de *Nils Jacket et le puzzle de l'oubli* (le vol 2) chez lulu.com avec une couverture façon « premières éditions » des Folio.

Le Docu dont vous êtes le héros

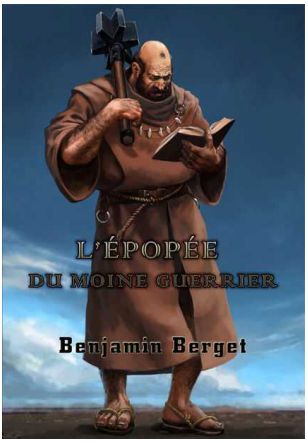
Août
Août voit la sortie d'une nouvelle série, Le Docu dont vous êtes le héros, édité par Fleurus, avec deux livres d'un coup : *Mission Pompéi*, écrit par Fabien Clavel, et *Mission Mars*, écrit par Philippe Nessman. Pas de thème précis pour cette série, l'un est « historique », nous y jouons un jeune esclave qui devra survivre à l'éruption qui s'annonce, et l'autre se passe dans un futur proche (2037), nous mettant dans la peau d'un des six membres d'équipage d'un vaisseau en partance pour Mars.

Sans oublier…

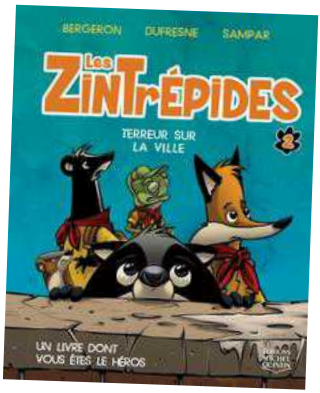
Janvier
Nous avons aussi vu *Pierre et la Venue du Messie*, écrit par Laureen Bouyssou. Il s'agit bien sûr d'un livre de la collection la Bible dont vous êtes le héros, le 4e. On y joue le rôle de Dan, neveu de Pierre, le premier apôtre.



Mars
On n'arrête plus Megara qui publie *L'Épopée du Moine Guerrier,* écrit par Benjamin Berget. Il s'agit d'une aventure pleine d'humour, dans laquelle vous allez incarner un moine juste et bien droit (sous sa robe…) Ce sont vos choix qui détermineront s'il le restera.

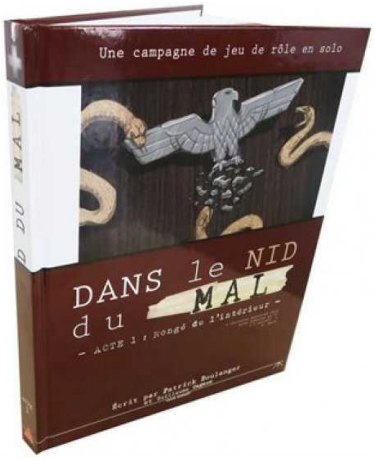


Avril
Nous avons la parution d'un livre-jeu québécois : *Terreur sur la Ville*, volume 2 de la série les Zintrépides. Édité par Michel Quintin, écrit par Dufresne et Bergeron et illustré par Sampar. On peut le voir comme un croisement entre un livre et une BD. Le livre s'appuie sur une licence connue au Québec : la BD Billy Stuart. Âge conseillé par l'éditeur : 8 ans. Ensuite, voici *Le mont Saint-Michel, un livre-jeu* (7-9 ans). Un livre édité par Père Castor, le deuxième de la série, écrit par Jeanne Boyer. C'est un mix de cherche-et-trouve et de livre-jeu, format BD, et ça fonctionne en double page, comme les Vivez l'Aventure.









Mai

5 nouveautés au mois de mai ! *La Vie dont vous êtes le héros* de Stéphanie Assante est parue aux éditions Mango. C'est un roman sur le développement personnel.

Le Grand Défi, est une nouvelle série, édité par Splash et écrit par la très prolifique Laureen Bouyssou. Ce format poche vous plonge dans le jeu *Koh Lanta* et contient 136 sections.

Août

Le livre suivant est surprenant : *Un Triathlon dont vous êtes le héros*. Il est écrit et édité par Valtrés, nous y incarnons un athlète qui devra mettre tout en œuvre pour réussir un triathlon : natation, vélo, course à pied, et tout cela en 550 paragraphes ! Dès le premier paragraphe, à quelques instants du départ, vous êtes confronté à un terrible dilemme : pisser or not pisser ?

Pour les éditions canadiennes Fou Lire, parution de deux nouveaux titres : les volumes 3 et 4 de la collection les héros de ma classe, écrits par Jocelyn Boisvert : *La plus grande peur de Camille* (69 sections) et *Le fou rire monstrueux de Mathieu* (56 sections).

Septembre

Parution de *Roulez jeunesse !* un volume de la série Macaron et Canelé, le seul à être arborescent. Écrit et illustré par Camille Piantanida et édité par Mollat. Ce livre bordelais, vous permet de suivre les aventures de deux chats, Macaron et Canelé, et ravira les jeunes lecteurs.

Planète Bidule s'adresse au même lectorat (3 à 6 ans), et est édité par Mango, au format BD. Il est écrit par Françoise de Guibert.

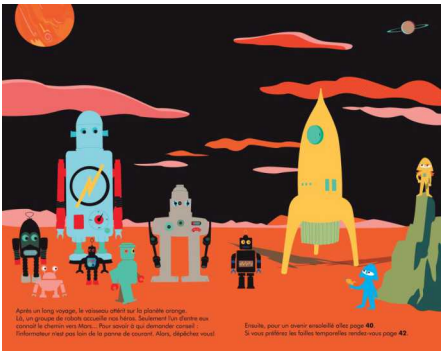
Dans un autre registre, *Transe*, est un thriller de 480 pages (252 sections), écrit par M.I.A. et est édité par Hélène Jacob. Vous vous réveillez, le corps couvert de sang et l'esprit confus, dans un bâtiment abandonné, aux fenêtres condamnées et aux issues verrouillées.

Stéphane Hébard et Yvan Wuilliet (tous deux professeurs de français en collège à Cahors), associés à Katia Weyher (artiste peintre et infographiste), ont créé depuis la rentrée leur propre maison d'édition associative à Cahors : « Le chien à deux queues ». *Nanok le presqu'homme*, écrit par Stéphane n'est disponible que dans les librairies cadurciennes ou en contactant l'association à edition@lechienadeuxqueues.fr.

Octobre

Megara publie *Agence Arcane – Le Voleur de Souvenirs*, de Paul Gresty. Il s'agit de la première publication française de ce livre-jeu de 549 sections, deuxième tome de la série. Vous y dirigerez plusieurs détectives qui devront résoudre diverses enquêtes à New York, en 1932. Le premier tome *Arcana agency Prologue* était paru au format numérique sur iOS.

Chez Helium, parution de *Mission Mars* (tiens ! le même titre que chez Fleurus), écrit par Delphine Chedru, c'est le troisième volume de cette série adaptée aux enfants de 4 ans, avec de jolis coins arrondis pour ne pas faire mal.



On passe des coins arrondis aux bulles, avec une nouvelle BD : le second volume de *Ki & Hi*, du célèbre youtuber (le rire jaune) Kévin Tran. C'est un manga, et comme dans le premier volume, il contient un petit livre-jeu de 70 sections.

Novembre

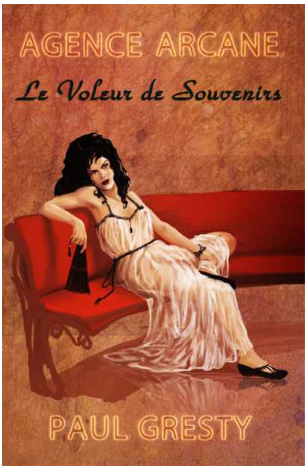
Enfin le très attendu *Dans le nid du mal* (qui devait s'appeler au départ : *Couleuvre et Gestapo*). Il s'agit d'un projet Kickstarter canadien de 156 sections, dont l'action se passe pendant la Seconde Guerre mondiale. C'est écrit par Patrick Boulanger et Guillaume Gagnon. Ne vous fiez pas à son nombre de sections, c'est un joli pavé, très romancé et documenté, au même format que les livres des éditions Megara.

Nicolas Lubac autopublie *La Vie est un jeu* sur Lulu.com.

Brest Safari, édité par Deux degrés (c'est le 4e livre de cette série), est défini par l'éditeur comme un guide jouable, fruit des amours interdites entre un guide et un « livre dont vous êtes le héros », qui permet d'improviser son périple dans la ville.

Rééditions

À présent un petit tour rapide des rééditions : 35 rééditions des célèbres cahiers de vacances (l'Énigme des Vacances) édités par Nathan. Changement d'ISBN, changement de titre pour *Feux mystérieux en Australie* qui est devenu *Mystère dans le Bush Australien* et rajout sur toutes les couvertures de la mention « conforme aux programmes ». Toujours chez Nathan, trois autres rééditions dans la série Tu es le héros sous-titrée « Dans la peau de… », précédemment nommée « C'est pas sorcier d'être », puis « Crée ton aventure ». Avec des changements de titres pour bien embrouiller le lecteur. Ainsi *C'est pas sorcier d'être un Loup* est devenu *L'Appel de la Meute*, *C'est pas sorcier d'être un Cheval* est devenu *Un Destin au Galop* et *C'est pas sorcier d'être Christophe Colomb* est devenu *L'Explorateur intrépide*. Idem pour *Le Choc*



Mai

La maison d'édition Posidonia a été fondée cette année, avec pour but principal de ressusciter les livres de la série « Histoires à jouer ». Parue dans les années 1986-88, cette collection compte de nombreux auteurs bien connus dans le monde du rôlisme : Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pécau, Pierre Cléquin, Pierre Rosenthal, Bruno Faidutti, Pierre Lejoyeux, Marcel Laverdet, Rolland Barthélémy, Didier Guiserix.



Entre mai et juin Posidonia a recouru à un financement participatif qui a permis de lever plus de 10 000 €. Son projet est de réaliser une nouvelle édition complète des 34 titres originaux, dans le but de satisfaire à la fois les collectionneurs nostalgiques et une nouvelle génération de lecteurs-joueurs. Il s'agit d'une véritable réédition, et non d'une simple réimpression : les textes ont été relus, corrigés et améliorés, les illustrations restaurées, de nouvelles créées par les illustrateurs d'époque pour les livres qui en manquaient, etc. En lien avec les auteurs et les illustrateurs (ou les ayants droit), l'éditeur a effectué un énorme travail.

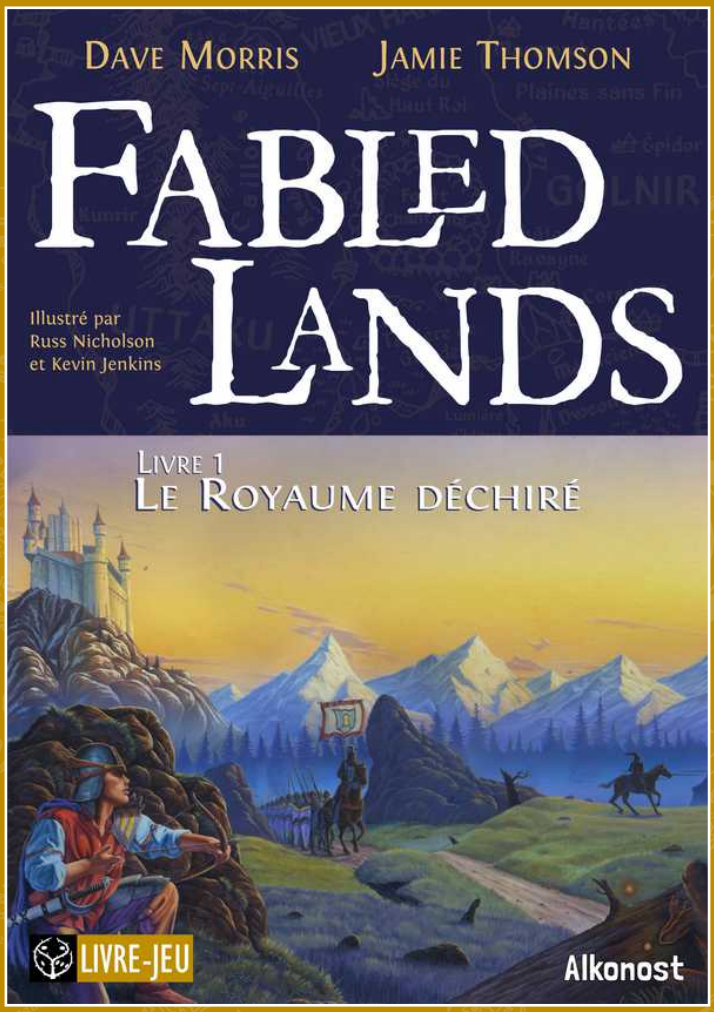
En plus de la réédition, la série sera complétée par 4 titres inédits, appartenant à la collection « Histoires à jouer » mais jamais publiés du fait de l'arrêt de la collection chez les éditeurs originaux ; à savoir deux volumes de la série Sherlock Holmes, écrits par Frédéric Blayo ainsi que Joël Augros et Patrick Gervaise, un volume de la série Quatrième dimension, écrit par Pierre Lejoyeux et illustré par Didier Guiserix et un volume des Livres à remonter le temps écrit par Dominique Dupuis. Livraison prévue juin 2018 pour les souscripteurs. Les titres seront ensuite mis en vente sur Amazon, en attendant la prochaine campagne participative de Posidonia fin 2018, pour la publication de nouveaux titres originaux ainsi que de rééditions.

des Champions, *La Terreur des Caraïbes* et *En mission pour le roi*.

Chez Megara Entertainment, édition collector des *Parchemins de Kettsuin* (Voie du Tigre vol. 2, édition révisée basée sur la dernière édition anglaise elle aussi publiée par Megara) et réimpression de *Massacre sur l'Autoroute*.

Le Livre de Poche Jeunesse a réédité *Les Vents d'Émeraude* et *Le Fil pourpre* (Dofus volumes 1 et 2), au format poche cette fois (ça va sans dire…).

On retrouve aussi *La Légende de la Tornade Noire* de Frédéric Bourbon (autopublié chez The Book Édition) qui se pare cette fois d'une couverture noire (elle était blanche pour la première édition).



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

La magie des dessins noir et blanc 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.

SOURCE D'INSPIRATION POUR SCÉNARIOS

Le massacre de Pangbourne



En vous présentant un livre dans les Tomes à Turj, j'ai la conviction qu'une partie de jeu de rôle peut se révéler être un moment de pure littérature. La lecture à haute voix de certains passages de vos œuvres favorites, savamment distillée dans vos scénarios, contribuera au plaisir de vos joueurs.

Par Rémi Dekoninck

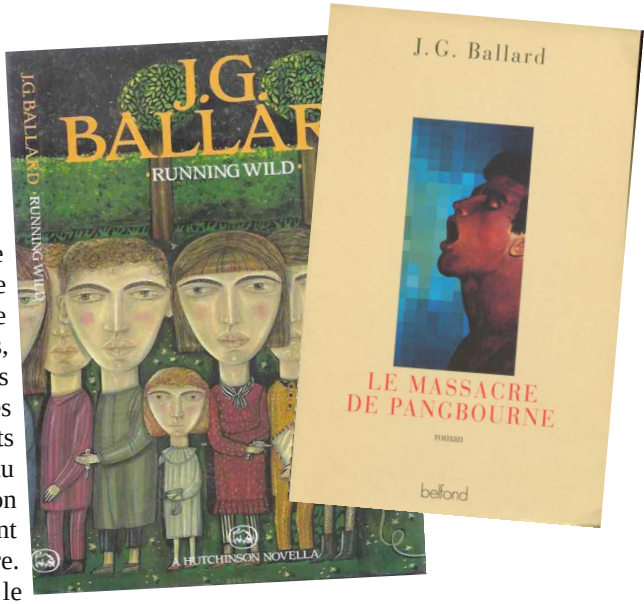
Aujourd'hui, un petit mot sur Le massacre de Pangbourne, de James Graham Ballard. Ballard, d'abord écrivain de science-fiction, est devenu dès les années 70, le chroniqueur de de la société post-moderne engluée dans son hyperréalité. Dans *Le Massacre de Pangbourne*, il s'attaque aux banlieues chics de la périphérie londonienne et au besoin de sécurité exacerbé de leurs habitants.



Cette longue nouvelle publiée en 1988 et rédigée avec la froideur d'un manuel d'instrument obstétrique décrit avec brio les méfaits de la société ultra-sécuritaire en Angleterre. Dans les années 80, le thatchérisme achevait son travail de sape de toute solidarité interclasses pour privilégier une vision exclusive de la réussite

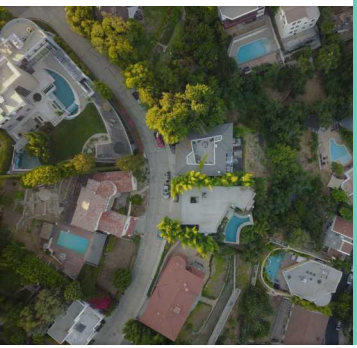
individuelle, avec pour corollaire le délitement du tissu social. Les quartiers sécurisés, quasi autonomes et sous haute surveillance, devinrent ainsi les symboles d'une société non seulement divisée mais également soumise à la domination du risque zéro.

Le Massacre de Pangbourne relate le récit de la tuerie survenue dans une de ces résidences truffées de caméras et de vigiles, où se disputent cours de tennis, piscines olympiques et voitures rutilantes. Les adultes de quinze familles sont retrouvés assassinés et leurs enfants ont tous disparu. Œuvre d'un cerveau malade ou conséquences d'une gestion des risques aliénante ? Connaissant Ballard, la réponse ne se fait pas attendre. L'intérêt du texte n'étant pas dans le suspense sur l'identité du meurtrier mais bien sur le terreau sociologique qui a permis un tel acte.

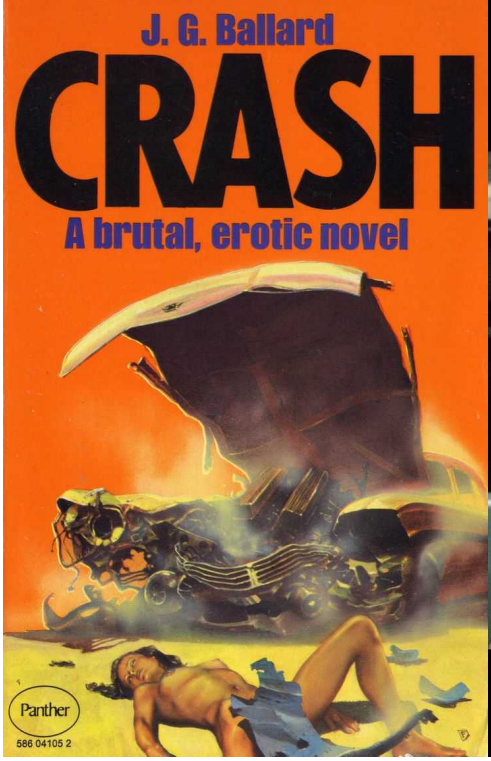


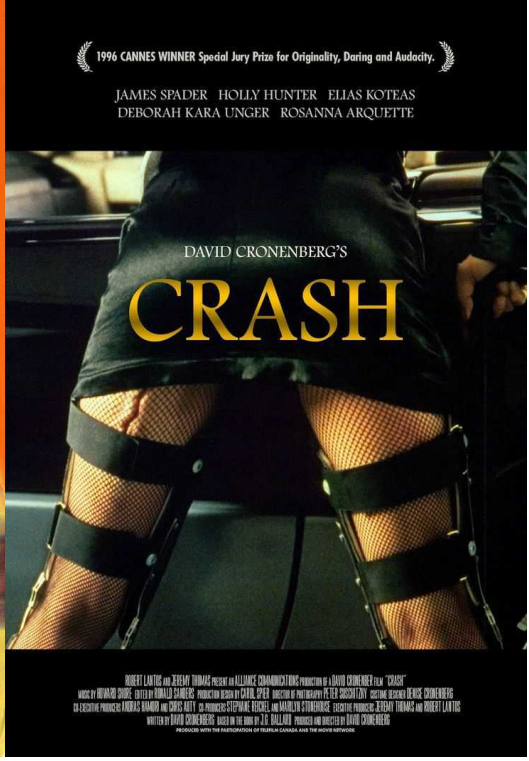
Le titre original de la nouvelle est *Running Wild*.

D'un point de vue ludique, la qualité littéraire indéniable du récit dégage une atmosphère facilement transposable dans des univers contemporains, cyberpunks, voire post-apocalyptiques. La prose de Ballard évoque, comme l'illustrent les citations dans l'encadré page suivante, des images glaçantes et des réflexions pénétrantes qui potentiellement agrémenteront certaines de vos séquences de jeu.









***Crash* de J. F. Ballard a été adapté au cinéma par David Cronenberg**

« À Pangbourne Village, le temps pouvait passer dans un sens ou dans l'autre. Les habitants avaient éliminé le passé et l'avenir. Malgré leur hyperactivité, ils existaient dans un monde civilisé et sans événements. En un sens, les enfants avaient remonté les horloges de la vie réelle. »

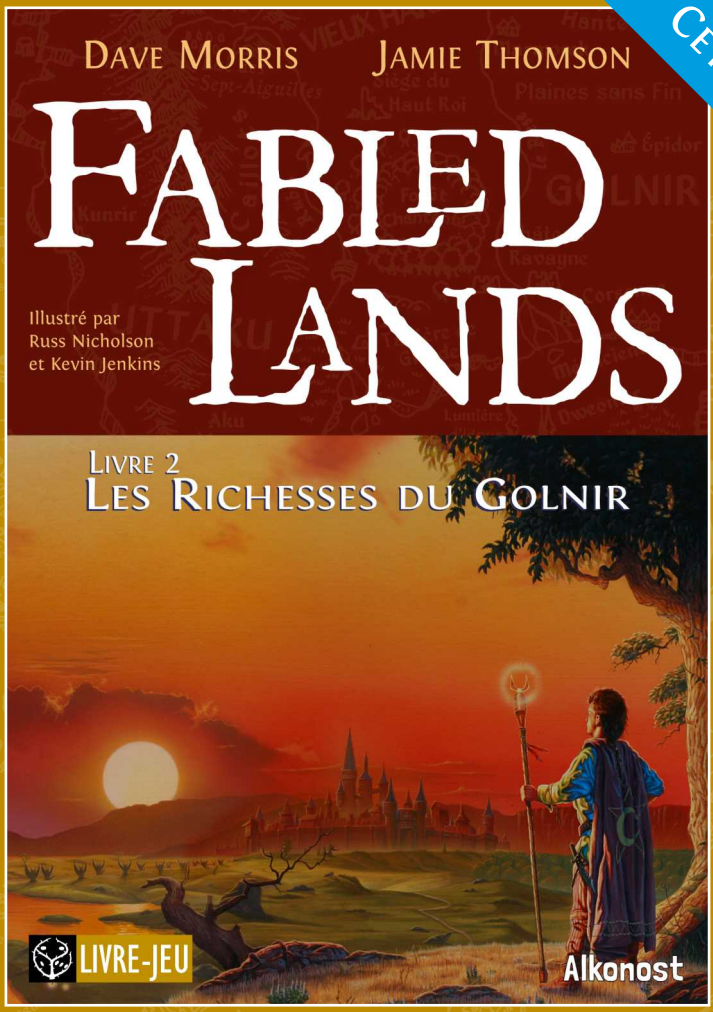
« La sécurité comptait énormément ici, ça m'obsédait manifestement. La maison relaie donc les images des moniteurs de l'entrée ?
– Chaque maison de Pangbourne Village.
Le ton de Payne était bizarre, mais très sérieux. Au rez-de-chaussée comme à l'étage. Au moins, on sait pourquoi il n'y avait pas d'adultère ici. Mais pensez aux enfants épiés à toute heure du jour et de la nuit. Alcatraz junior version affectueuse… »

« Incapables d'exprimer leurs émotions ou de répondre à celles des gens qui les entouraient, suffoquant sous un manteau d'éloges et d'encouragements, ils étaient à jamais pris au piège dans un univers parfait. Dans une société totalement saine, la folie est la seule liberté ».

Comme dans nombre de ses livres, comme *Crash* ou *High Rise*, tous deux adaptés au cinéma, Ballard continue l'exploration de ce qu'il appelle la « déréalisation du quotidien, l'apothéose de tous les fantasmes de l'homme au XXe siècle – la transformation de la réalité en un studio de télévision dans lequel nous pourrons simultanément jouer les rôles du public, du producteur et de la vedette. » Tout un programme qui éclaire largement notre XXIe siècle.

Le texte a été réédité en 2008 chez Tristram sous le titre *Sauvagerie*.

CET AUTOMNE



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

La magie des dessins noir et blanc 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.



JOURNAL* DE MELDOR FÉLICE, ARPENTEUR ÉPISODE 4

Plusieurs mois se sont écoulés depuis la dernière fois où j'ai écrit dans ce journal. Des mois difficiles dont j'effacerais toute trace si la possibilité m'en était offerte. Des mois de fièvre et de honte. Mais le devoir est supérieur au remords et, dans le seul souci d'une exhaustivité sans faille, je me dois de livrer au lecteur ces lignes qu'il me sera pourtant pénible d'écrire.

Par Manu De Wit
dessins de Vincent Grimm

Je reprends mon récit au moment où je l'ai interrompu, c'est-à-dire lorsque j'ai quitté Pyrandria. J'avais prié le capitaine du navire qui m'emportait de choisir le cap qu'il lui plairait, et je me souviens de m'être rapidement assoupi alors que l'île des êtres de feu disparaissait lentement à l'horizon. Un assoupissement tout en douceur qui annonçait, sans que je m'en doute, un réveil douloureux. Voici le récit de ces événements qui allaient me mener vers des aventures tourmentées.

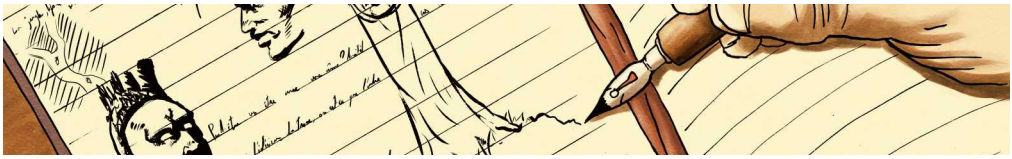
Je suis donc dans ma cabine quand je me réveille. Il fait encore nuit. Je remarque tout de suite un silence anormal. Aucun bruit de machine, à peine le murmure de la mer. Je comprends que le navire est arrêté et je me lève pour voir ce qui se passe. Je remonte vers le pont, déambulant dans des coursives vides et silencieuses. Et je débouche finalement à l'extérieur où m'attend une surprise : tout l'équipage est là, dans une ambiance extrêmement agitée. Les marins paraissent énervés, certains brandissent même

des armes ! Découvrant alors le capitaine et le second, ficelés comme des saucissons, je comprends que je débarque en pleine mutinerie !

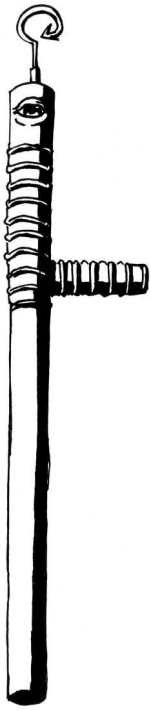
À peine suis-je sorti que deux gaillards me saisissent par les bras et, sourds à mes protestations, m'amènent au-devant de celui qui mène la mutinerie. De but en blanc, me voici devant un choix : me rallier à la cause des mutins ou rejoindre le capitaine et le second. Ahuri, tremblant de peur, je finis par balbutier que je suis du côté des mutins, c'est-à-dire, il faut l'avouer, du côté de la force. Ma décision est accueillie par des vivats, comme si ma personne avait une importance particulière pour eux. On me prend par les épaules, on me félicite et on commence à me faire boire. Du rhum. En vrai pirate. Et je bois. Et je me déride. Et je tombe fin saoul sur ma couchette, enivré de chansons paillardes.



Un bon moment plus tard, je suis réveillé par un seau d'eau jeté sans ménagement sur ma figure. Deux autres gaillards, des militaires cette fois, m'empoignent aussitôt et me portent à nouveau sur le pont. Le soleil me brûle les yeux et j'ai du mal à comprendre la situation, mais il me semble clair qu'elle n'est pas bonne pour moi. Je suis devant une scène inverse à celle de la nuit précédente : le capitaine et le second, appuyés de plusieurs militaires en armes, entourent les mutins ficelés comme des salamis. Aie ! Je n'ai pas le temps d'articuler un mot qu'on me jette quasiment dans un canot dans lequel sont assis un sergent et deux soldats tenant les rames. Du canot, on passe à un torpilleur, du torpilleur à une plage, de la plage à un camion, du camion à un immense bâtiment, imposant, sinistre, lugubre. Pas une explication. Quand, enfin, je pose la question légitime : « Où sommes-nous ? », j'obtiens pour toute réponse un laconique « Palais de Justice ».



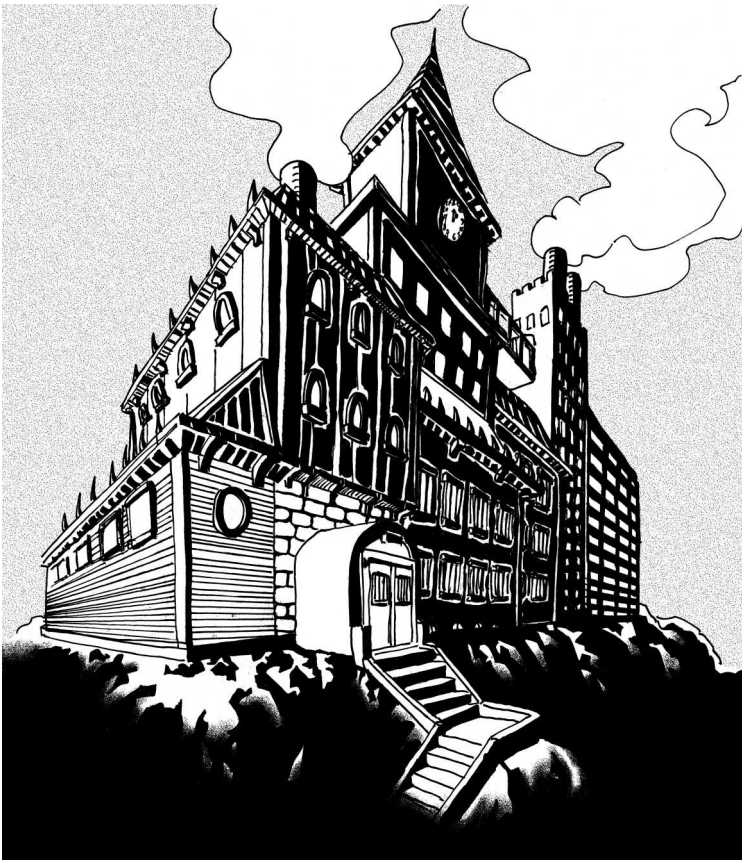
On me fait signe d'entrer, j'obtempère et bientôt, je suis charrié par un flot de personnages portant serviettes en cuir serrées sous le bras et n'ayant apparemment d'autre ambition que celle de me faire avancer dans le couloir. Le Palais de Justice est un grand édifice, au cœur d'une ville dont je n'ai jamais su le nom. Dans le couloir principal, on me presse de continuer vers l'intérieur. Je n'y comprends rien et quand j'interroge, nulle oreille pour m'entendre. Il faut marcher, marcher. Des portes s'alignent, flanquées de plaques métalliques aux inscriptions désormais trop usées. Au bout d'une déambulation interminable, je débouche dans une salle où on me désigne un banc de bois sur lequel m'asseoir. Ouf ! Je peux souffler, on va sûrement bientôt me dire ce que tout ceci signifie.



Plusieurs heures s'écoulent, lentement, tandis que défilent rapidement toutes sortes de clercs dont la réponse à mes questions est invariablement « pas maintenant, pas le temps ». Le temps paraît suspendu. Je n'ai aucune idée de l'heure qu'il est. J'ai faim. Heureusement, un clerc passe avec un chariot chargé de sandwichs. À un certain moment, épuisé, je me couche sur mon banc et m'endors. Avant de clore les paupières, je remarque que je ne suis pas le seul dans ce cas. Dieu que tout est lent, ici !

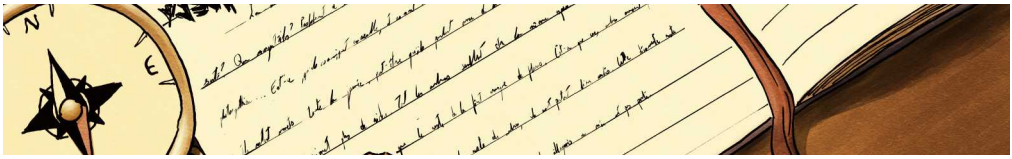
Après plusieurs jours, il m'apparaît que certaines des personnes qui attendent avec moi proposent leurs services aux clercs, visiblement toujours débordés. Aussi acceptent-ils avec joie et, peu à peu, la salle se vide. Je suis convoqué dans un bureau avant d'avoir pu exploiter cette excellente idée. Enfin ! Et là, en quelques minutes, mon sort est réglé. Trouble de l'ordre public, participation à une mutinerie, désobéissance, activités subversives, mon compte est bon : le juge, de toute évidence sénile, m'envoie à Autre-Fin-De-Nulle-Part.

Une fois de plus, je n'ai aucune idée de l'endroit où on m'emmène mais qu'à cela ne tienne, quitter ce palais est déjà une bonne nouvelle. Du moins, telle est la conviction que je me suis faite avant d'arriver dans cet autre bâtiment, encore plus grand, encore plus affreux, encore plus sinistre qu'un asile de fous. Le camion qui m'a conduit là s'arrête devant une lourde porte de fer et repart dès que j'ai mis le pied dehors. Je le regarde s'éloigner quand j'entends le bruit métallique de la porte qui s'ouvre. Je me retourne et me retrouve nez à nez avec une assez grande matraque, dotée d'un crochet… et personne pour la tenir ! Elle se tient toute seule, en suspension, et me toise de son œil unique avant de me faire comprendre que je dois entrer. Je suis conduit devant un tromblon chargé de plombs à ras bords qui inscrit mon nom dans un registre. Au passage, j'ai pu observer une sorte de corps de garde où les matraques vont s'accrocher, par leur crochet, à un portemanteau, probablement pour faire une pause.



Après mon admission, je suis conduit à ma cellule. Une fois à l'intérieur, je reçois une pluie de larmes solidifiées et je perçois, très distinctement, la voix de ma mère qui se plaint de moi. J'éprouve un remords immense à me retrouver ici et à faire de la peine à ma jolie maman. Cette expérience désagréable, je ne la souhaite à personne.

Après une première pluie, je suis autorisé à sortir de cellule et à rencontrer d'autres détenus. Car c'est bien de cela qu'il s'agit : une prison. Je suis en prison ! Pour une mutinerie à laquelle, en fin de compte, je n'ai même pas pris part. Je sens sourdre en moi une colère profonde, je voudrais aller voir le directeur, qu'on répare cette injustice, mais un des détenus m'en empêche. Il s'appelle Tom, le bébé-des-eaux, et m'explique avoir retrouvé ici Grimes, le balai qui le maltraitait autrefois. Grimes est enfermé dans une cheminée et supplie qu'on lui apporte une pipe et de la bière. Mais comme il ne regrette rien, il est condamné à rester ici et à subir, lui aussi, les pluies de larmes.
Tom ajoute qu'on est libre dès qu'on a exprimé assez de regrets pour ses fautes passées. Je prends bonne note de cette information et regagne ma cellule pour la prochaine douche de larmes. Et là, feignant d'infinis remords, je reçois la pluie en chantant les louanges de cet endroit qui me purifie l'âme et me fait retourner sur le droit chemin et patati et patata. Apparemment, mes cours de théâtre à l'école portent leurs fruits car après seulement trois jours, on me libère ! Gardant le dos courbé pour simuler ma contrition, je me laisse conduire le long des couloirs vers la porte de la prison. Soudain, un « psst ! » attire mon attention. C'est Tom. Il me fait signe de le rejoindre et me murmure qu'on a libéré Grimes ! Stupéfait, je lui demande de me raconter tout cela. Il me dit que Grimes a enfin consenti à exprimer des regrets. On l'a autorisé à quitter la cheminée et, paraît-il, on l'a envoyé balayer le cratère de l'Etna pour le restant de ses jours.



Poussé en avant par la matraque qui m'escorte, je parviens enfin à la sortie et peux à nouveau contempler le monde en homme libre. Il semble que mon calvaire ait pris fin.

Mais pas mon voyage ! Aussitôt mes affaires récupérées, je me dirige vers la première gare venue, décidé cette fois à éviter le bateau. Cependant, le destin se fait taquin car le seul train qui part de ladite gare me conduit à un port. Diable ! Encore les flots. Soit, mais pour où ? Aucune idée. Je me dis qu'une bonne bière m'aidera à y voir plus clair. J'entre dans une taverne au bord d'un quai, je commande une belle brune (une bière, hein !) et je m'assieds. À côté de moi, un vieux marin est assis. Il est le cliché même du vieux marin : barbe et cheveux blancs, une pipe de bois qui lui sort toute droite de la bouche, une casquette brodée d'une ancre, la peau sombre tannée d'embruns. Il a l'air sympathique. Il pourrait m'aider à trouver une destination. J'engage la conversation.

Le bonhomme répond au prénom de Gus. Et à en croire Gus, le monde n'a plus de secrets pour lui. Si le verbe bourlinguer n'existait pas, Gus l'inventerait. En moins d'une heure, il me fait faire le tour du monde. Puis, il me demande où j'aimerais aller. Je lui réponds que je cherche un coin tranquille, agréable, histoire de me changer les idées après les semaines que je viens de passer. Il me regarde droit dans les yeux et me dit :

« Alors, pourquoi pas Hyperboréa ? »

Une semaine plus tard, je suis à bord du Duke of Scotland, le rafiot du capitaine Lawson, et je partage la cabine de Gus. Nous sommes en route vers le nord de l'Écosse. L'hiver a étendu son voile de froid sur cette partie du monde, et je ne sors que rarement le nez dehors. Le voyage se déroule sans incident (et sans mutinerie !) et un soir, nous entrons dans le petit port de Haverness, village de pêcheurs à quelques minutes seulement de Hyperboréa. Pourquoi cette halte à quelques minutes de notre but ? À cette question, Gus répond en m'expliquant que la nuit, les falaises qui marquent l'entrée de la mer Hyperboréenne s'animent et broient irrémédiablement tout bateau qui aurait l'audace de passer par là. Je comprends mieux l'intérêt de cet arrêt, et me prépare mentalement à reprendre la mer le lendemain matin.

Sauf que le lendemain matin n'arrive que quelques mois plus tard ! En effet, en Hyperboréa, le soleil se lève une seule fois, au milieu de l'été, et se couche une seule fois, au milieu de l'hiver. Nous avons donc là la journée et la nuit les plus longues du monde. Une bonne dose de patience est nécessaire pour qui veut se rendre sur cette terre inconnue… Convaincu du bien-fondé de ma démarche, je prends patience et laisse les mois d'hiver se dérouler tranquillement, jusqu'à ce matin où Gus vient me chercher : « Dépêche, on lève l'ancre ! »

C'est donc par une belle journée ensoleillée que je découvre les hautes falaises aux formes féminines qui dessinent l'entrée du détroit menant à Hyperboréa. Une fois à terre, je remarque tout de suite combien cette contrée est délicieuse et fertile. Les habitants, très accueillants, me font savoir qu'ils scient le matin et cultivent à midi. À

la tombée du jour, le plus long du monde, je le répète, ils cueillent les fruits aux arbres et offrent les premiers exemplaires à Apollon. La nuit, ils se retirent dans leurs grottes.

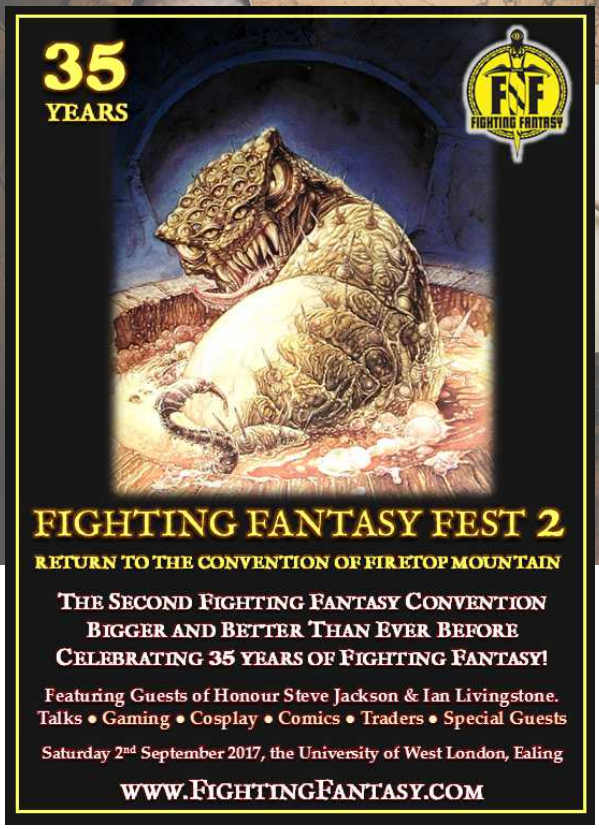
Au bout de quelques jours, on m'annonce qu'une grande fête sera donnée le lendemain car l'un des habitants va mourir. Devant ma mine effarée, on m'explique que le chagrin n'existe pas en Hyperboréa. Ceux qui vont mourir sont choisis, et ils sentent venir l'heure de leur mort. Alors, ils organisent de fastueux banquets et tout le monde se réjouit. Peu après, les futurs défunts se rendent en haut d'un rocher, d'où ils se jettent pour mettre fin à leurs jours. J'avoue avoir ressenti une vive émotion lorsque j'ai vu partir, vers le rocher, ceux-là mêmes avec lesquels je trinquais quelques instants auparavant. Mais curieusement, point de tristesse...



Je décide finalement de mettre un terme à ma visite, car j'ai accumulé du retard sur mon programme. Je retrouve Gus et le Duke of Scotland, la mer et les embruns. Mon voyage d'arpenteur reprend son cours. Où va-t-il me mener ? Nul ne le sait. Même pas Gus. Peut-être veut-il me réserver la surprise ? Je suis sûr que le monde recèle bien d'autres endroits aussi paisibles qu'Hyperboréa ou aussi désolants que Palais de Justice ou Autre-Fin-De-Nulle-Part. Oui, il faut de tout pour faire un monde, et l'Institut Géographique attend de moi un travail exhaustif, fût-il par moment difficile.

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

LA SECONDE FIGHTING FANTASY FEST



Le samedi 2 septembre 2017 se tenait à Londres la seconde édition de la Fighting Fantasy Fest (FFF), grand-messe de l'univers de Fighting Fantasy.

Par Thomas Roesch
et Florent Haro

En tant qu'acteur majeur du monde de Titan (Défis Fantastiques et Sorcellerie), déjà présente à la première édition (cf. Titan, le monde des Défis Fantastiques est arrivé), Scriptarium ne pouvait pas manquer le rendez-vous, d'autant que l'association était mandatée par Gallimard Jeunesse pour les y représenter officiellement. Compte-rendu d'une journée d'exception et l'occasion de célébrer le 35e anniversaire de la série Fighting Fantasy.

L'arrivée de l'équipe en ordre dispersé s'est faite pendant la nuit et après un trop court repos, les valeureux représentants se sont retrouvés dans le hall de l'Université de Ealing. Le positionnement premium de notre stand a d'emblée annoncé une journée radieuse : lové entre l'accueil et l'amphithéâtre où devaient avoir lieu la plupart des conférences de la journée, il était **incontournable**.



Les enchères, par Ian Livingstone.



Steve Jackson découvre la version Grand Format de *La Couronne des Rois*.

Trois émissaires représentaient l'association francophone titulaire de la licence de Défis Fantastiques – le jeu de rôle : Yaztromo, notre mage bien aimé et président de Scriptarium, Mastadaddy, le responsable de la communication et homme à tout faire sur Titan et Tyvalis, jeune recrue prometteuse. Et nous n'étions pas trop de trois, puisqu'en plus d'animer le stand et de répondre aux questions des nombreux visiteurs curieux, nous devions faire le tour des autres exposants pour développer des relations avec de nouveaux partenaires, faire le point sur les projets des uns et des autres, représenter Gallimard Jeunesse sur le salon, prospecter de nouveaux horizons, récupérer de nombreux ouvrages, mais aussi faire la queue pour des dédicaces (nous restons des fans avant tout) et assister aux conférences des grands noms présents...

Et quels grands noms ! Mais jugez plutôt : les auteurs **Steve Jackson**, **Ian Livingstone**, **Jamie Thomson**, **Jonathan Green**, **Marc Gascoigne**, **Peter Darvill-Evans**, **Keith P Phillips** et **Graham Bottley** ; les illustrateurs **Iain McCaig**, **Alan Langford**, **Leo Hartas**, **Malcolm Barter**, **Tony Hough**, **Pete Knifton** et **Jim Burns**, dont les textes, couvertures ou dessins intérieurs nous ont tous marqués à un moment ou un autre de nos « vies défifantastiques »...

Sans parler des « gens de l'ombre », comme la fort sympathique **Geraldine Cooke**, l'éditrice sans qui *Warlock of Firetop Mountain* (*Le Sorcier de la Montagne de Feu*) n'aurait jamais eu sa chance, et donc sans qui nous ne serions sans doute pas là pour vous parler de tout ça, **Jon Ingold** d'Inkle, qui a su faire renaître et renouveler la série *Sorcery!* sur écrans, ou encore **Emma Barnes**, éditrice et maquettiste des deux *You are the Hero* de Jon Green, chez



Une conférence sur les dessins de Tony Hough, à qui l'on doit entre autres ceux des *Chevaliers du Destin*, du *Dragon de la Nuit* et du *Pirate de l'Au-Delà* (sauf la couverture de ce dernier).



Une partie d'Advanced Fighting Fantasy… avec l'écran français !



La conférence de Marc Gascoigne (au micro) et Jonathan Green, les deux principaux auteurs dans l'univers de Titan en dehors de Steve et Ian.

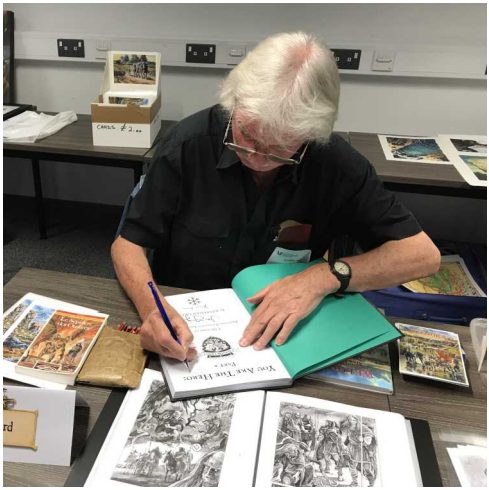


Ian Livingstone présente son *Port of Peril* édition collector à notre pin-up.

Snowbooks (qui a réussi à boucler le second volume quelques heures à peine avant l'ouverture de la convention).

Évidemment, une convention de fans comme la FFF, c'est aussi le meilleur endroit pour rencontrer le gratin de la « fanitude », comme **Jamie Fry**, le plus grand collectionneur Titan au monde, **Stuart Lloyd**, auteur amateur prolifique pour *AFF** (et en voie de devenir auteur officiel à nos côtés et ceux de **Brett Schofield** et **Graham Bottley** dans le cadre du projet *Old World*, l'atlas de l'Ancien Monde), sans oublier nos grands collectionneurs et fans français, ayant fait le déplacement, comme les amis **Stéphane Béchard (Jeveutout)**, **Paul Gresty** ou **Oliver Manso**.

Bref, une journée riche de multiples rencontres et discussions passionnées et passionnantes, qui a donné lieu aussi à son cortège de séances de dédicaces, à de nombreuses conférences, à d'incontournables enchères, à plusieurs tables jdr d'AFF et à de démos de jeux vidéo, notamment le tout nouveau *Fighting Fantasy Legends* de Nomad Games ou encore le *Warlock of Firetop Mountain* de Tin Man Games (cf. la review dans ce numéro). À noter aussi la présence d'**Andi Ewington** et **Simon Coleby**, respectivement auteur et illustrateur de l'adaptation Comics de *Freeway Fighter* (*Le Combattant de l'Autoroute*), de l'éditeur de figurines Otherworld Miniatures (dont celles de Zagor et de Balthus le Terrible) ou encore d'un éditeur de livres audio ayant novelisé le premier et plus célèbre des DF, en quête d'un aventurier et d'une elfe : *Warlock of Firetop Mountain: The Hero's Quest*.



L'illustrateur Alan Langford, le père des Hommes-Lézards de Titan, en pleine dédicace.



Leo Hartas, connu en francophonie pour ses inoubliables dessins de la série Dragon d'Or, mais également le plus grand cartographe de Titan, à son stand de dédicaces.

* AFF = *Advanced Fighting Fantasy*

Marc Gascoigne adore la gamme française !





De gauche à droite, Robert Ball (l'illustrateur des nouvelles couvertures), Steve Jackson, Iain McCaig, Ian Livingstone… Ils sont tous là pour signer la dernière édition des Fighting Fantasy chez Scholastic.



Geraldine Cooke, éditrice qui a rendu les LDVELH possibles, remettant le contrat du siècle à Yaz sous le regard approbateur de Steve Jackson (heu, en fait… non, c'était juste le dernier scénar de Graham Bottley qu'elle nous proposait de traduire).

Ian Livingstone rend visite à Scriptarium : Florent (Yaz), Valentin (Tyvalis), Thomas (Mastadaddy).



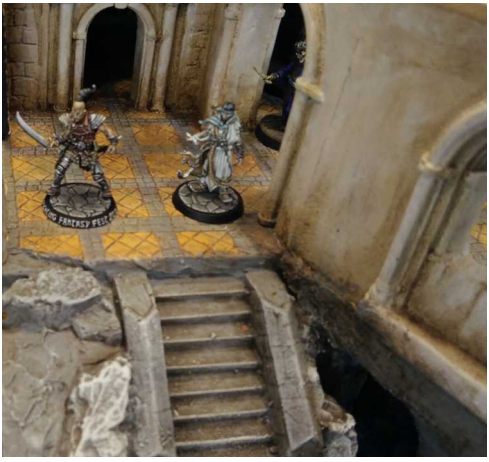
Dans les nouveautés et projets d'outre-manche à noter, tout d'abord, les nouvelles éditions des premiers Défis Fantastiques par Scholastic Children's Book, marquant un virage net en direction d'un lectorat plus jeune (8-10 ans), avec notamment une refonte complète des illustrations (de couverture et intérieures), un véritable bouleversement donc dans l'univers des FF, resté graphiquement à peu près inchangé depuis les origines. Plus précisément, les dessins de **Vlado Krizan** sont une reprise des dessins pré-existants, mais dans un style graphique plus épuré et direct, utilisant des aplats de couleurs en niveaux de gris. La Feuille d'Aventure et les cabochons sont dans le même état d'esprit, et le seul élément graphique rappelant les éditions précédentes est la nouvelle (et superbe) carte d'Allansia de Leo Hartas. Un inédit de Ian Livingstone, illustré de façon similaire, complète cette première série de rééditions : *Port of Peril*. Une édition limitée à couverture rigide et comprenant, outre la version couleur de la carte, une splendide couverture exclusive de Ian McCaig, a été vendue et dédicacée durant la convention.



Steve Jackson joue à *Sorcery!*, présenté par Jon Ingold du studio Inkle.

Et puis, le gros scoop de la FFF a été l'annonce d'un second inédit en avril 2018, en même temps qu'une nouvelle salve de rééditions de titres de Steve et Ian : *Gates of Death*, écrit, lui, avec l'assistance de Jon Green, par un certain **Charlie Higson**, un auteur connu (des séries *La Jeunesse de James Bond* chez Gallimard Jeunesse, et *Ennemis* chez Pocket, ainsi que de thrillers).

En marge de cette effervescence autour des stands, de nombreuses activités permettaient au visiteur de remplir sa journée. Une séance de vente aux enchères, animée par un Ian Livingstone facétieux, permettait d'emporter, avec un peu de chance et quelques


Les figurines exclusives de Zagor et Balthus, chez Otherworld Miniatures.



Au Castle Inn, avec notamment Malcolm Barter, Tony Hough, Leo Hartas, Stuart Lloyd et Paul Gresty.

livres Sterling, un des nombreux objets de collection présents, dont un présentoir de Livres dont vous êtes le héros français des années 90 ainsi que des affiches. Les conférences variées ont cédé leur place en fin de journée à des démonstrations sur grand écran du jeu *Sorcery!* du studio Inkle. À ce sujet, l'une des dernières démos mettait en scène Steve Jackson *himself* qui jouait en direct au jeu se déroulant dans sa propre saga. Savoureux !

Quelques parties de *Défis Fantastiques, le jeu de rôle*, étaient organisées (en anglais naturellement), et le meneur a, pour cela, demandé à nous emprunter un écran français, l'écran étant une exclusivité de l'édition française, Arion Games n'en ayant pas publié !

Le salon était aussi l'occasion de découvrir en avant-première quelques ouvrages tous frais sortis des imprimeries : *Titan Herbal*, l'herbier pour *DF-JDR*, *YOU are the Hero 2*, la référence du Livre dont vous êtes le héros par Jonathan Green, *Stellar Adventures*, le jeu de rôle des Défis Fantastiques futuristes (*La Planète Rebelle*, par exemple).

Une salle était aussi l'occasion d'approcher avec fébrilité d'objets d'anthologie, comme la carte originale du Kalkhabad, en couleurs, imprimée sur une surface métallique, mais aussi plus prosaïquement d'acheter des tirages de dessins ou de cartes, voire parfois des originaux, et se les faire dédicacer par les illustrateurs présents.

La journée s'est terminée très agréablement dans un pub *so British*, en compagnie d'une partie des participants, invités et fans confondus, puis pour notre équipe dans un petit restaurant avec les joyeux compagnons Malcolm Barter et Leo Hartas, pour partager anecdotes et bouteilles.

Bref une folle journée comme on a peu d'occasions d'en vivre, et qu'on espère pouvoir revivre pour la troisième fois d'ici quelques années… avec VOUS ?



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 et un livre des aventures à couverture rigide, une campagne toute en couleurs et une série inédite de livres-jeux.

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



Le jeu de rôle dans l'univers de Titan, bien connu des lecteurs des Livres dont VOUS Êtes le Héros *Défis Fantastiques* et *Sorcellerie*, propose de nombreux dessins et cartes, dont des inédits en français et des nouveaux, par les illustrateurs originaux et une équipe française.



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 Ben DeVere sur les derniers ouvrages LS pour permettre l'achèvement de la série mythique et à la réédition de la série Astre d'Or.

Relectures, expertise et conseils pour Gallimard Jeunesse, sur les rééditions d'une trentaine de titres de Livres dont VOUS êtes le Héros, et textes additionnels pour la 5e édition.

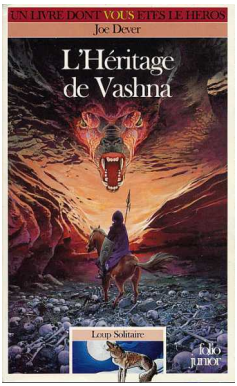
UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Gallimard Jeunesse

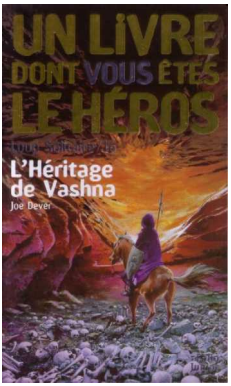
Bilan de la 4e édition

Le 7 juin 2012, 5 ans après la publication du dernier titre de la 3e édition (celle aux bords parcheminés dorés ou argentés), Gallimard Jeunesse lançait la 4e édition des Livres dont vous êtes le héros avec pas moins de 8 volumes réédités d'un coup : les 4 premiers *Défis Fantastiques* et *Loup Solitaire*. Plus de 5 ans après, cette 4e édition compte pas moins de 23 titres dans la série *Défis Fantastiques* (dont 2 dans 2 formats différents), 21 titres dans la série *Loup Solitaire* et les 4 titres de la série *Sorcellerie !*
À l'heure où une 5e édition des *DF* vient de sortir, il était temps de dresser un bilan assez exhaustif de cette 4e édition, dont le tout dernier titre, symboliquement, aura été le plus gros LDVELH jamais sorti (dans la collection) : la réédition de *La Couronne des Rois* de Steve Jackson, publiée le 31 août 2017.

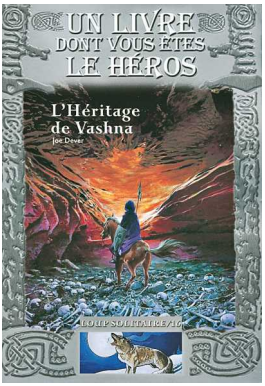
Par Cyril Le Strat
et Florent Haro



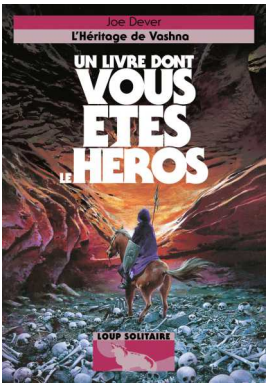
1re édition (1992)



2e édition (1996)



3e édition (2006)



4e édition (2015)

Alors pour commencer, pourquoi dresser un bilan particulier sur cette édition plus qu'une autre plus ancienne ?
Déjà, parce qu'elle fut la première à proposer des changements de contenu pour les livres réédités, les deux rééditions précédentes s'étant contentées de changements de couverture, de format ou de papier, et à ce titre, elle est tout particulièrement digne d'intérêt.
Mais aussi parce qu'elle reste d'actualité : même terminée, elle continue à être en grande partie disponible en neuf en librairies ou sur des sites marchands, et ça sera le cas tant que les stocks ne seront pas épuisés et les titres remplacés par une version 5e édition. Et quand on sait que la 5e édition, malgré ses atouts, a le défaut de ne plus proposer les illustrations « historiques », il est important de dire que les fans de ces illustrations sont encore à temps d'acheter des LDVELH neufs les proposant : ceux de la 4e édition, justement !

Regardons maintenant dans le détail tout ce qu'a apporté cette 4e édition.

Tout d'abord, si elle ne peut rivaliser avec la profusion de titres sortis dans la première édition à l'époque glorieuse des Livres dont vous êtes le héros (années 80 – début des années 90), elle présente des avantages certains par rapport à nos vieux volumes usés par le temps. Déjà, elle a fait mieux que ses deux devancières sur bien des points. À commencer par la traduction de **plusieurs *Défis Fantastiques* jusqu'alors totalement inédits en France**, quand la 3e édition n'en avait proposé qu'un et la 2e deux (par contre la 2e édition avait continué sur la lancée de la 1re la publication de la série *Loup Solitaire* du Nouvel Ordre Kaï jusqu'au dernier titre publié en VO, avec six titres de plus, et avait proposé une toute nouvelle série de quatre titres, *Défis de l'Histoire*, mais le tout sur une période de dix ans, donc en deux fois plus de temps).

Les 7 inédits de la 4e édition

- ► *Le Pirate de l'Au-delà* de Jonathan Green ;
- ► *La Nuit du Nécromancien* de Jonathan Green ;
- ► *La Nuit du Loup-Garou* de Jonathan Green ;
- ► *Le Maître des Tempêtes* de Jonathan Green ;
- ► *Le Sang des Zombies* de Ian Livingstone, sorti à l'occasion des 35 ans de la série ;
- ► *La Malédiction de la Momie* de Jonathan Green ;
- ► *L'Œil d'Agarash* de Joe Dever (*Loup Solitaire* 29).

Par ailleurs, ces sept titres ont été édités dans un **grand format** (14 cm x 20,5 cm), nouveauté pour les LDVELH. Ce format, très agréable à jouer, a également été utilisé pour la réédition de la série *Sorcellerie !* mais nous y reviendrons. Il permet en outre de mieux profiter des très belles illustrations intérieures de Martin McKenna, John Blanche, Tony Hough, Stephen Player, Kevin Crossley et Giuseppe « Camo » Camuncoli. Enfin, l'éditeur a eu la bonne idée de généraliser l'insertion en bas de pages de deux faces de dés imprimées, introduite dans les *Sorcellerie !* dès la 1re édition, pour permettre d'effectuer des jets de dés même sans en avoir sous la main. Il est à noter que certains de ces titres ont également eu le droit à une version poche.

Pour les formats poche aussi, on peut noter un **confort de lecture** conféré par une solidité supérieure des livres, avec une couverture bien plus souple et des pages se feuilletant aisément, ce qui rend le jeu bien plus pratique et moins destructeur pour nos ouvrages. Les livres de poche sont également plus larges de 1,5 cm, permettant une présentation plus aérée.

L'organisation des **couvertures** a été revue, le nom de la série apparaissant en grand et en relief afin de la mettre en avant, de manière encore plus poussée que sur la 2e édition. Les illustrations de couverture, reprenant pour le meilleur et pour le pire celles de la 2e édition (pour les *Sorcellerie !* de la 2e version de 2004 moins connue) et de la 3e, sont de nouveau en pleine page, contrairement à la 3e édition. On assiste même au retour de la double-bande haute de la 1re édition. Le logo se retrouve stylisé et décliné en couleurs différentes sur chaque titre.



Couvertures des *Collines Maléfiques* de Steve Jackson, le début des aventures de l'homme d'Analand au Kalkhabad, respectivement en 1986 (1re édition avec logo), 1997 et 2004 (2e édition) et 2015 (techniquement la 3e édition puisque la série n'a pas été rééditée dans les années 2000, contrairement aux DF et aux LS, mais assimilée à la 4e édition des LDVELH par son format, sa charte graphique et sa date de sortie).



4e de couverture et dos d'un livre de la 4e édition

Sur le dos*, le ton est à la sobriété avec un noir présent pour tous les volumes. Le logo de la série est placé tout en haut avec le retour bienvenu de la numérotation. Les noms de la série et du titre apparaissent dans la même disposition que la 1re édition.

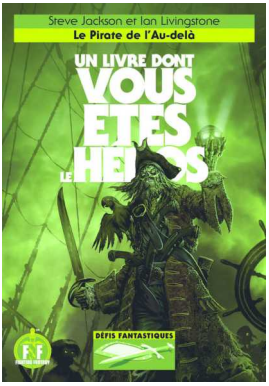
Des publicités en couleur pour les Livres dont vous êtes le héros, voire des adaptations sous forme d'applications de certains d'entre eux, sont placées sur les 2e et 3e de couverture.

Un zoom de l'illustration de couverture est repris sur la 4e de couverture, surmonté du nom de la collection comme dans la 3e édition. Pour la première fois, le logo, le numéro de la série et le double bandeau y sont repris.

* faux-ami pour désigner ce qu'on appelle communément la tranche, alors que la tranche est la partie non imprimée du bord d'un livre

À l'intérieur, des remerciements individualisés et des liens vers les sites du Grimoire et de Scriptarium sont insérés en fonction des ouvrages (cf. ci-après pour comprendre à quel titre), et on peut noter aussi la présence d'un texte d'avertissement auparavant absent ; qu'il ne nous vienne pas à l'idée de pourfendre des Gobelins dans la vie réelle ! La maquette intérieure a été revue, avec une police et un agencement contribuant aussi au confort de la lecture.

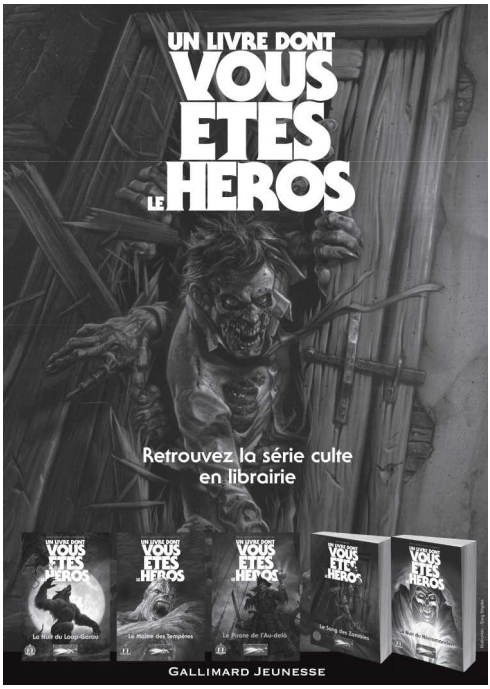
Les grands formats présentent quelques différences visuelles avec les versions poche. Ils ne comportent en effet pas le double bandeau sur la couverture et le titre du livre apparaît de manière plus évidente. En 4e de couverture l'illustration, zoomée, est reprise entièrement en transparence au lieu du zoom et là aussi le double bandeau n'apparaît pas. La numérotation n'est présente ni sur la 4e de couverture ni au dos mais une petite portion de l'illustration apparaît sur celui-ci afin d'identifier encore plus facilement le livre une fois placé dans la bibliothèque.

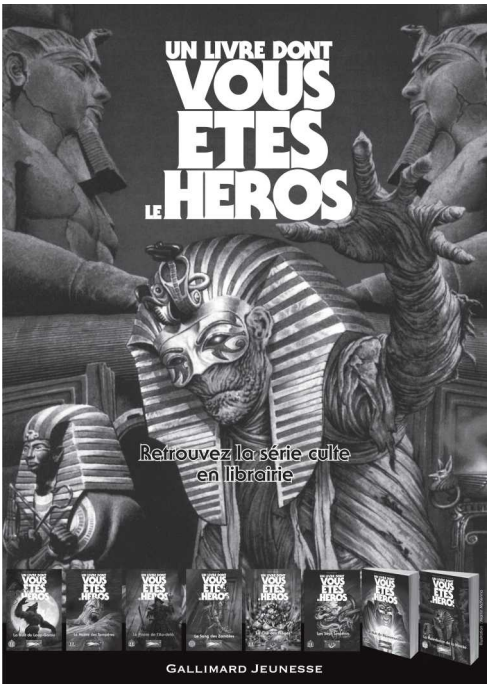


Poche (2016)



Grand format (2012)





Publicités pour les grands formats (2013 et 2016)





Verso de la couverture de l'édition grand format de la *Couronne des Rois* (2017)

Néanmoins, là où cette 4e édition apporte une valeur ajoutée importante, c'est dans l'**enrichissement des contenus** grâce à la collaboration successive de deux éditeurs associatifs développant en parallèle des gammes de jeux de rôle dans les univers des LDVELH, dans un premier temps le Grimoire, puis Scriptarium.

Ce sont avant tout des **modifications dans le texte** qui ont été effectuées, suite à des suggestions de corrections ou d'ajustements transmises à Gallimard Jeunesse par les deux éditeurs. Celles-ci, rares dans les premiers titres, issues d'abord des remontées du forum de référence La Taverne des Aventuriers (qui auraient mérité d'être crédités, mais il semble que l'éditeur n'ait pas été informé de la source de ces suggestions de modifications), ont pris une importance croissante au fil du temps : à partir de 2013 et l'entrée en piste de Scriptarium, de vraies relectures intégrales sont engagées, de plus en plus fouillées, à la virgule près, avec comparaison de la VO, sur de plus en plus de champs (seul celui du style ayant donné lieu à très peu de remarques, le travail des traducteurs étant d'excellente facture), et des fiches de suggestions de facilement 7 ou 8 pages par ouvrage et pouvant aller jusqu'à 13 pages, préparées pour Gallimard Jeunesse. Un choix est ensuite effectué par l'éditeur entre les modifications suggérées.

Dans le détail, ces modifications portent sur de nombreux points.

On peut trouver des **rectifications d'erreurs de paragraphes**. Qui n'a pas déjà feuilleté dans tous les sens en maugréant un livre-jeu, à la recherche d'un renvoi manquant ou erroné pour pouvoir poursuivre son aventure ? Par exemple dans le *Loup Solitaire* n° 18, *La Porte d'Ombre*, au 300 le lecteur était renvoyé au 372 alors que les volumes de la série (excepté le 5) ne dépassent pas 350 sections. Il était « amusant » aussi que le 130 de *Retour à la Montagne de Feu* renvoie… à lui-même. Cela a été corrigé, le bon renvoi au 184 étant rétabli.
Dans un autre genre, *LS*13, *Les Druides de Cener*, proposait pas moins de deux paragraphes 195, il était important de réhabiliter le pauvre 196 oublié !

Des **corrections d'erreurs dans les éléments de règles ou de « stats »** ont également été suggérées – et généralement suivies. Par exemple, dans la v4 de *LS*6, *La Pierre de la Sagesse*, au paragraphe 2, la Potion d'Alether est bien indiquée comme augmentant le score d'HABILETÉ et non plus d'ENDURANCE, et au 77, l'HABILETÉ des Pirates Rouges est rabaissée de 30 à 20, en cohérence avec la VO. C'est même parfois un gros oubli de traduction qui a pu être rattrapé, comme dans *LS*7, *La Forteresse Maudite*, au 233 : il manquait tout bonnement les caractéristiques d'une créature à affronter (l'Oudagorg) !

Les relecteurs de Scriptarium ont aussi travaillé, dans un souci de cohérence globale, sur l'**harmonisation des traductions** et de leur casse, au sein de chaque livre mais aussi de chaque série ou univers (le gros des *DF* et *Sorcellerie !* se passant sur Titan, sans oublier *Défis Fantastiques – le jeu de rôle*, lui même basé en termes de traductions sur un glossaire établi en grande partie à partir des traductions des LDVELH). On peut citer un nom qui revient dans plusieurs ouvrages, celui du continent de Titan nommé *Old World* en VO, qui était en effet traduit de différentes manières : Vieux Monde, monde

d'Orient, ancien monde, Ancien Monde... La traduction qui a été proposée à chaque fois lors des relectures, car la plus représentée dans les traductions précédentes de Gallimard (et utilisée aussi à ce titre dans le jeu de rôle), est « Ancien Monde » et c'est celle-ci qui a été retenue.

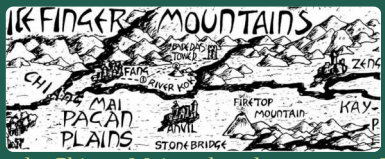
Par ailleurs, des **modifications en lien avec le background** ont été proposées et, pour partie retenues, comme dans *Retour à la Montagne de Feu* où il est fait référence à huit « Goules d'Elfes Noirs » dans le paragraphe 1. Cela a été corrigé dans la v4 en huit « macabres Elfes Obscurs » car le mot « Goule » résultait d'une mauvaise interprétation de traduction dans le contexte du mot *ghoulish*, introduisant à tort une créature qui n'avait rien à faire là, et « Elfes Noirs » a été changé en « Elfes Obscurs » car les *Dark Elves* et les *Black Elves* sont des races bien différentes dans Titan.
Il arrive aussi – heureusement rarement – que le traducteur ajoute de lui-même des précisions, parfois mal inspirées, comme dans certains *LS*. Des villes étaient désignées comme des capitales alors qu'elles ne le sont pas (Holona pour le Palmyrion dans *Les Druides de Cener* ou Vadera pour la Lencia dans *La Croisade du Désespoir*), ce qui a été corrigé. Dans ce même titre, il était écrit au paragraphe 14 : « Dhârk, ce qui signifie Ténébreuse dans leur langue barbare. » En VO, la phrase s'arrête à *Darke* (VO de « Dhârk »), l'idée de donner un sens au mot venait donc du traducteur. Souci : *Dark* « ténébreux » se traduit *Nad* en langage Glok, qui est la langue courante des Drakkarim, dont il est question ici, donc le mot *Darke* « Dhârk » n'est pas du langage Glok. ET comme l'ancienne Nagamir lencienne a été renommée justement Dhârk pour « fêter » le ralliement (forcé) des nations drakkarim aux Maîtres des Ténèbres, il est plus probable que ce mot ait été choisi dans la Langue Noire parlée par les Maîtres des Ténèbres eux-mêmes (cf. *LS*5 et 16), pour leur rendre hommage. Il a donc été suggéré à Gallimard Jeunesse de supprimer cet ajout un peu audacieux du traducteur ou, comme cela pouvait être gênant de revenir sur son idée, de remplacer « dans leur langue barbare » par « dans la barbare Langue Noire », choix retenu par l'éditeur.
Des corrections d'ordre géographique sont également effectuées. Par exemple, une confusion existe parfois entre rivière et fleuve, sachant que l'anglais ne fait pas le distinguo avec *river*, comme dans *Les Druides de Cener*, où le Reloni était qualifié de fleuve alors qu'il s'agit d'un affluent de la Storn, ce qui peut être aisément repéré sur la carte. Désormais c'est une « rivière ». Dans *La Crypte du Sorcier*, une coquille de traduction s'était glissée en 244 : « Vous longez la Forêt des Ténèbres, puis vous prenez la direction du nord-est. » Or, en VO, c'est la direction du nord-ouest qui est mentionnée : « *You ride on past Darkwood Forest and then head north-west* », ce qui est parfaitement cohérent avec les cartes existantes. La rectification a donc été faite, ce qui, en plus de servir à rétablir une bonne traduction, aura pu éviter un certain nombre d'arrachages de cheveux de la part de joueurs dessinateurs de cartes ! On peut citer aussi le paragraphe 104 de *La Sorcière des Neiges*, dans lequel il était indiqué que : « A cette période de l'année, […] Fang n'est probablement pas plus intéressante que la plupart des autres villes qui bordent la rivière ». Il s'agissait d'une approximation de traduction : « *at this time of year, Fang is unlikely to be more interesting than any other river town* ». Ian Linvingstone compare là avec n'importe quelle autre ville fluviale, pas spécifiquement avec des villes bordant le fleuve Kok, pour laisser entendre

qu'en dehors de la période festive de l'Épreuve des Champions, Fang n'a rien de plus qu'un autre port. D'autant plus qu'il existe sans doute très peu de villes, sur le Kok, et probablement une seule autre : Zengis (et encore, elle se trouve peut-être sur un de ses affluents, les sources – pas du fleuve ! – sont contradictoires sur ce point). En effet, tout le trajet entre Fang et Zengis est vu dans *Les Sombres Cohortes*, autre livre de Ian, et on n'y voit aucune ville ni même village. À l'amont de Zengis, ou de la confluence proche de Zengis, on ne connaît qu'un village et, près de la source, un gros bourg, pas plus. À l'aval de Fang, les différentes cartes existantes ne montrent rien non plus, en dehors du gros marais de Kahlong, à l'embouchure, peu propice à l'installation d'une autre ville portuaire. En conséquence, la traduction a été ajustée en : « Fang n'est probablement pas plus intéressante qu'une autre ville fluviale ».

Dans un autre registre, des traductions ont parfois été ajustées dans un **objectif de suppression ou limitation d'un trop grand décalage de ton par rapport à l'univers**. C'est par exemple le cas du Prince-Squelette dénommé « Zérodieu » [gasp] dans les précédentes éditions de *La Crypte du Sorcier*, corrigé en « Ungoth » comme en VO dans la v4.
Les libertés de traduction vont parfois même assez loin pour justifier des corrections. Le

Justification d'une modification du texte de *La Sorcière des Neiges*, paragraphe 104 : quelle réalité de l'urbanisation autour du fleuve Kok ?

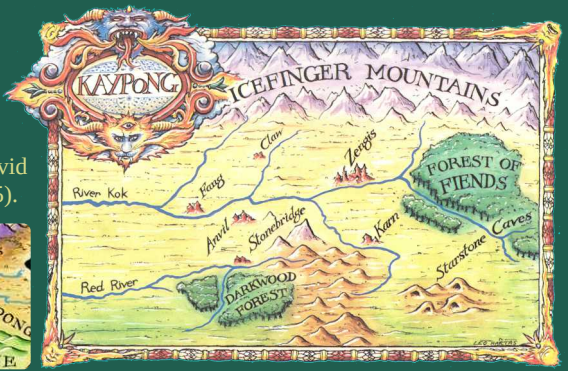
Ces cartes, bien que montrant des différences de configuration, comme toujours entre cartes de Titan (illustrant la limite des méthodes cartographiques existant sur Titan et la subjectivité de ses cartographes), se rejoignent sur la faible urbanisation dans le bassin du Kok. Zengis apparaît comme la seule ville bâtie le long du fleuve, en dehors de Fang. Anville, que l'on pourrait interpréter comme l'étant aussi, est en réalité construite plus au sud, non loin de la Montagne de Feu. Claw et Karn sont décrits dans le texte des *Sombres Cohortes* comme des villages, et même petit pour le premier. Donc, si d'autres villages ont été vus lors de la remontée du Kok entre Fang et Zengis dans cette aventure, ils devaient être vraiment petits ou discrets pour ne pas avoir été cités dans le texte. En conclusion : très peu d'urbanisation dans cette vallée, d'où la nécessité d'ajuster la traduction de *La Sorcière des Neiges*.
À la décharge du traducteur de ce *DF*, il ne disposait évidemment d'aucune de ces cartes, ultérieures !



Carte du Chiang-Mai et des alentours par David Andrews (*Warlock Magazine* 7, novembre 1985).



Carte du Kay-Pong et des alentours par Leo Hartas (*Armies of Death*, décembre 1988).



Carte de l'Allansia par Leo Hartas (*Skullcrag*, mars 1994).

*LS*i n°14, *Le Captif du Roi-Sorcier* en offre deux illustrations : *merciless denizens of Kaag* avait été traduit en « citoyens de la bonne ville de Kaag », évidemment de façon ironique quand on sait la collection de créatures les plus cruelles les unes que les autres qui habitent la cité des Ténèbres, mais en ridiculisant ainsi un peu l'ennemi, ce que l'auteur n'aurait probablement pas apprécié s'il l'avait su. Une traduction d'une simple occurrence de Drakkarim avait également été complétée à dessein : « ces grands amis des animaux que sont les Drakkarim » ! Hilarant mais, bon...

Dans certains cas, il est à noter que la 4e édition apporte même des petites **améliorations par rapport à la version originale**, comme des précisions de règles : dans *La Couronne des Rois*, par exemple, un ajout texte a été effectué pour expliquer la phrase : « À partir de maintenant, vous vous battrez comme deux… ». La v4 explique clairement que l'on peut blesser deux adversaires, ou le même deux fois, sans recalculer les *Forces d'Attaque* ; précision qui n'était présente dans aucune des éditions précédentes, que ce soit en VF ou en VO.
La correction peut être encore plus subtile, et avoir nécessité de bien recroiser les différents paragraphes d'un livre, comme dans *Les Collines Maléfiques* : au 421, suite à un paragraphe commun de rencontres nocturnes, le 123, on peut lancer le sort COL. Dans ce dernier paragraphe, on nous disait qu'on ne pouvait pas avoir de Pot de Colle nécessaire au lancement du sortilège… ce qui était faux, puisqu'on pouvait en acquérir un chez Alianna, au 248 ! Il a donc été suggéré de remplacer ce sort par un autre, LUX, pour lequel il est effectivement impossible de disposer du bon composant à ce stade (un Joyau Solaire), et la suggestion a été prise en compte.

Des corrections liées à l'univers peuvent également être faites ponctuellement, comme en matière géographique au paragraphe 180 du *Temple de la Terreur*, où le nom du cours d'eau qu'on traverse en quittant la tour de Yaztromo vers le sud pour rejoindre le désert des Crânes a été corrigé de Fleuve du Poisson-Chat en Rivière d'Argent. Il s'agissait de corriger une erreur « de jeunesse » pourrait-on dire, Ian Livingstone s'étant basé à l'époque sur la toute première carte d'Allansia, publiée dans le magazine *Warlock*, alors que depuis la géographie s'est beaucoup affinée, par sa propre action et celle d'autres auteurs dans des publications ultérieures, dont l'incontournable atlas *Titan*, et que la configuration hydrologique du secteur a changé dans les textes et les cartes. Voir encadré page suivante.

Les corrections peuvent aussi être justifiées par le simple bon sens ou un souci de cohérence par rapport à l'existant, au « monde réel ». Par exemple, dans *La Couronne des Rois*, au 455, une légère erreur scientifique a été corrigée. Dans la formulation « Si, à un moment quelconque de votre aventure, vous venez à rencontrer un reptile, quel qu'il soit (Serpent, Hydre, Homme-Lézard, ou même batracien, par exemple une grenouille géante, etc.), vous tomberez mort sur le coup », on laisse entendre que les batraciens sont des reptiles, ce qui est faux. Cependant, comme il fallait garder la référence au batracien dans les exemples car il est possible ensuite de croiser une grenouille géante, une formulation de substitution a été proposée : « Si [...] vous venez à rencontrer un reptile ou un batracien, quel qu'il soit (Serpent, Hydre, Homme-Lézard, ou même une Grenouille Géante, etc.)... ».

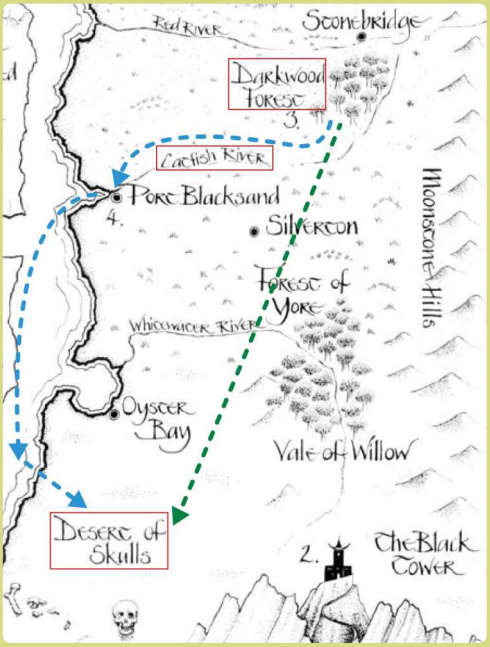
Enfin, il est à noter que les relectures de Scriptarium ont même porté sur la réédition en poche de titres déjà parus en grand format comme *Le Pirate de l'Au-delà* où, par exemple, au 209, « après avoir ajouté 1 Heure à votre Temps » a été inséré en fin de section après « rendez-vous au 334 » pour corriger un oubli de traduction de « *(add 1 hour and turn to 334)* », ce qui avait une incidence directe sur le jeu. Dans un autre genre, au 156, un nom de bateau était présenté, le « Queen Ann ». Outre le fait que nous ne connaissons aucun nom de reine d'Ocrepierre ou des pays alentours portant ce prénom, le plus amusant dans cette traduction était qu'elle sonnait comme une non-traduction de l'anglais, malvenue (l'anglais n'étant pas une langue spécifique

Justification d'une modification du texte du *Temple de la Terreur*, paragraphe 180 : évolution des cartes et du cheminement

En bleu : chemin fluvial, maritime et terrestre jusqu'à Vatos (désert des Crânes)
En vert : chemin terrestre et aérien jusqu'à Vatos (désert des Crânes)

Dans une première représentation de l'espace ouest allansien, qui était celle de l'auteur au moment de la rédaction de ce DF, pour rejoindre le désert des Crânes au départ de la tour de Yaztromo, dans la forêt des Ténèbres, il fallait traverser le fleuve du Poisson-Chat.

La 1re carte montrant la configuration géographique «établie» oblige à reconsidérer le cours d'eau à traverser. Ça n'aurait aucun sens que le héros traverse (et par deux fois) le Poisson-Chat avant de piquer vers le sud, et ça serait de toute façon incohérent avec le texte qui parle d'une marche vers le sud (et pas l'ouest puis le sud), et de 3h seulement entre la tour et la rivière.



1re carte de l'Allansia par Maggie Kneen (*Warlock Magazine* 1, mai 1984)



Carte de l'Allansia par David Andrews (*Out of the Pit*, septembre 1985)

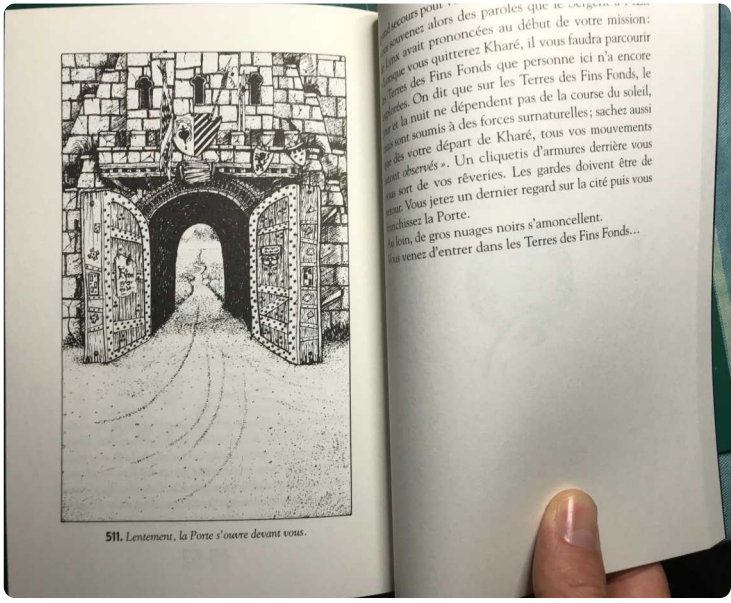
d'un des peuples de Titan)… alors que la VO était tout autre : *Prancing Porpoise* (signifiant « marsouin fringant », « caracolant », « fier »...) ! Si une traduction littérale n'a pas été retenue pour remplacer le premier choix du traducteur, le navire s'appelle désormais le « Marsouin », on est donc quand même plus proche du sens initial. 45 autres corrections ont été introduites dans la réédition en poche.

Si on ajoute que des **corrections de forme** ont également été faites, coquilles, fautes de ponctuation, de casse, d'orthographe (les rares passées entre les grilles du filet des relecteurs de Gallimard / Gallimard Jeunesse) ou incohérences lexicales (comme l'usage de « flèche » en lieu et place de « carreau » quand une arbalète est utilisée, dans 6 paragraphes de *L'Épreuve des Champions* et des *Sombres Cohortes*), on peut affirmer que la v4 constitue pour partie l'édition de référence en ce qui concerne le texte !

La 4e édition des LDVELH, ce sont aussi, et en dehors des dés imprimés, quelques ajouts de contenu tout à fait intéressants ; du moins pour une partie des *DF* et la série *Sorcellerie !*, sous l'impulsion de Scriptarium.

L'**ajout de personnages pré-tirés** d'abord, toujours appréciés des collectionneurs et même des joueurs qui aiment comparer leurs chances de survie, opéré dans *La Malédiction de la Momie* et *Les Sombres Cohortes*. Il s'agit de traductions par Scriptarium de personnages créés par Jonathan Green pour la réédition de Wizard Books des années 2000 d'une partie des *Fighting Fantasy*, aimablement scannés par l'impressionnant Stéphane Béchard du site de référence planete-ldvelh.com, qui connaît toujours la moindre des éditions de tout livre-jeu !

L'**ajout d'illustrations originales** écartées des précédentes éditions par Gallimard constitue un plus non négligeable aussi, comme dans la série *Sorcellerie !* (entre autres la totalité des illustrations du Livre des Formules Magiques, le grand format choisi par l'éditeur permettant de particulièrement bien les mettre en valeur) ou certains *DF*, même si pour cette série il reste encore de bien trop nombreux inédits. Sans même parler d'illustrations ajoutées, certaines mal positionnées ont pu être déplacées, comme dans *Les Sombres*



La Porte Nord de Kharé. Illustration du paragraphe 511 inédite jusqu' à la 4e édition de *La Cité des Pièges*.

Cohortes, où l'illustration de fin en VO apparaissait en vis-à-vis du paragraphe 1 ! Cette interversion était problématique non seulement par son existence même mais aussi parce qu'elle générait de la confusion, car le dessin montre la horde démoniaque qu'on affronte en fin d'aventure, ce qui était donc incohérent, malgré la légende (du paragraphe 1) qui laissait à entendre qu'elle représenterait la horde en cours de formation loin dans l'est ; mais dans ce cas comment aurait-on pu en avoir une visualisation précise, y compris des étendards bien détaillés ? En v4, l'illustration a retrouvé sa place légitime.

La question de l'interaction entre texte et dessin a également été regardée de près par les relecteurs de Scriptarium. Par exemple, dans *Retour à la Montagne de Feu*, la légende du 42 annonçait que « Zagor brandit son épée scintillante et vous défie en duel » alors qu'il s'agissait d'une illustration de Sentinelle de Diamant ! Cela a été rectifié.

Pour consoler ceux qui auraient aimé voir **davantage de dessins inédits en VF** dans les LDVELH repris dans les rééditions, il est à noter que certains sont réutilisés dans les livres de référence de la gamme ***Défis Fantastiques – le jeu de rôle***, ce qui permet aux fans de pouvoir les apprécier dans un contexte voisin, on peut ainsi en dénombrer déjà environ 75 dans le livre de base, *Titan* et *Créatures de Titan* issus principalement des *DF*, et dans une moindre mesure de la série *Sorcellerie !*

Dans *Les Sombres Cohortes*, encore, une correction de l'illustration du 217 avait été effectuée pour la VF, afin de ne pas conserver de traces d'anglais, mais sans que le texte correspondant ne soit ajusté.

C'est chose faite avec la v4 qui, faute d'avoir intégré un ajout texte dans l'illustration même, a supprimé le texte gênant et en rien indispensable : dans « son énorme corps paraît d'autant plus obèse qu'il est boudiné dans un maillot noir sur lequel son nom, "Gros Bide", est brodé en lettres jaunes. », le détail relatif à l'écriture sur le maillot a disparu.

Belly or not belly...



Illustration VO de *Big Belly*..



Illustration VF de « Gros Bide ».

Alors bien sûr, malgré ces quelques exemples de modifications et ajouts de contenus, et les très nombreuses autres, tout ce qui a été suggéré n'a pas été suivi par Gallimard Jeunesse.

Plusieurs raisons peuvent l'expliquer : pour les textes, le respect des choix de traduction des traducteurs, sauf coquille, erreur de traduction, oubli important, ou mauvais goût indiscutable, est un principe suivi la plupart du temps, et cela se comprend ; d'autant plus que les traducteurs, quand ils travaillent encore, sont associés aux choix d'intégration ou non des suggestions de modifications. Les contraintes de maquette étaient importantes aussi, en particulier pour la question de l'ajout des illustrations inédites. Ensuite, le niveau de confiance de Gallimard Jeunesse en ceux qui transmettaient les suggestions, sans doute limité au début du travail de chacune des deux maisons

d'édition associatives, a fait que certaines suggestions n'ont pas été suivies (alors qu'il n'a fait que croître au gré des relectures et, parallèlement, la proportion de suggestions prises en compte). Enfin, pour ne pas donner l'impression de vouloir jeter l'opprobre sur un éditeur qui devrait plutôt être encensé pour son investissement volontaire dans l'amélioration constante depuis 6 ans de ses LDVELH, la façon de faire remonter les suggestions, la clarté du propos et la lisibilité des documents de suggestions a pu constituer des obstacles à la bonne prise en compte de certaines suggestions. Pour convaincre du bien-fondé d'une suggestion, faut-il encore que l'argumentaire soit clair et percutant ! Et puis certaines contraintes de délais, liées parfois à des envois tardifs des suggestions, ont pu amener l'éditeur à faire les choix les plus rapidement intégrables, au détriment de ceux nécessitant un travail plus lourd de réécriture voire de remaquettage.

Voici quelques exemples de suggestions non suivies, de différents types.

Faire changer la mauvaise traduction d'un nom original, nom propre, nom commun ou adjectif issu de l'univers, surtout quand il n'existe aucune autre occurrence dans les sources préexistantes pour développer un argumentaire de cohérence entre livres, n'est pas évident. Ainsi, lorsque dans *Le Captif du Roi-Sorcier*, il a été suggéré de rétablir les VO de quatre noms de créatures, l'*Ashradon*, le *Korozon*, le *Vodok*, et le *Zhavagar*, ça n'a pas été suivi d'effet. Leurs noms officiels en français respectifs restent donc « Cranosaure », « Poulpe Sulfureux », « Furax Sécator » et « Tétrafalgar » (mention spéciale pour ce dernier, avec son jeu de mots-clin d'œil totalement hors sujet bien qu'amusant à la bataille de Trafalgar, ayant vu la perte des Français contre les Anglais !).

Pour prendre des exemples *DF* de « loupés », dans *La Sorcière des Neiges*, il existait des soucis liés à des choix de traduction tout à fait étranges : le Nain *Morri* et l'Elfe *Ash* sont partiellement confondus dans la traduction : le premier devient « Chardo » (le traducteur aurait-il confondu Nain et Hobbit ?)… mais le second aussi, dans certains paragraphes ! Ailleurs, ce dernier est traduit « Raym » (?). Et il n'y a pas de logique générale, puisqu'un autre Nain, *Stubb*, garde son nom en VF… alors qu'un autre Elfe, *Redwswift*, logiquement traduit, lui, devient « Meynaf ». Or, sur les différentes solutions de sortie proposées, aucune n'a hélas été suivie.

Dans *L'Épreuve des Champions*, le traducteur a joué le rôle de créateur de background en inventant le « Prince des Elfes » ! Bien que nous ayons expliqué que la VO *an elven prince* signifiait bien qu'il ne s'agissait que d'un prince parmi d'autres, la traduction très conte de fées est restée.

On regrettera aussi le maintien à l'identique des cartes de la série *Loup Solitaire* qui auraient mérité différentes corrections (à l'exception d'une seule modifiée), voire de très importantes modifications, comme celle de *La Croisade du Désespoir* ou, pire, celle du *Combat des Loups*, totalement vidée de sa substance par l'absence des 48 noms de villages présents sur la carte en VO.

Enfin, des suggestions relatives à la jouabilité n'ont pas été suivies aussi, parfois, bien que dans l'ensemble elles l'aient été plus souvent que celles relatives au background.

Bon, malgré tout, ce ne sont pas quelques regrets qui doivent occulter la masse considérable des améliorations effectuées dans la 4e édition.

Ce sont près de 2 700 corrections qui ont été effectuées, dont environ la moitié liées à la forme (casse, ponctuation, coquilles, et surtout de l'harmonisation), 25% au

background et 15% à la jouabilité. En moyenne, on compte 55 corrections par livre, mais ça peut varier de moins de 10 en 2012-2013 à près de 400, d'un livre à l'autre. Et une cinquantaine d'illustrations manquantes ont été réintroduites.

Comme vous pouvez le constater, la 4e édition des LDVELH constitue une véritable nouvelle édition, et finalement la seule digne d'un détour parmi les trois premières rééditions, du moins pour ceux qui ne cherchent pas seulement à collectionner des livres de plusieurs éditions pour les seules différences de couvertures ou de charte graphique. Quiconque a l'intention de rejouer les livres réédités se doit de le faire avec la 4e. Car sans rien perdre de l'ambiance originelle (les dessins intérieurs des éditions précédentes étant toujours là), il pourra jouer cette fois avec une bien meilleure qualité de lecture et de jeu. Enfin, que les nostalgiques des éditions précédentes qui ne prévoient pas de rejouer pensent quand même à repérer quels livres de cette édition proposent des dessins supplémentaires, car à eux seuls, même si on peut regretter qu'ils ne soient pas plus nombreux, ils peuvent justifier une acquisition !

En guise d'épilogue, et pour faire écho à ce que nous indiquions en introduction : malgré les atouts de cette 4e édition, Gallimard Jeunesse a choisi d'en lancer une 5e à compter du 5 avril 2018, dans la foulée du rachat en 2017 de la licence *Fighting Fantasy* par les éditions Scholastic en Grande-Bretagne, et à l'occasion de la sortie d'un inédit de Ian Livingstone : *L'Anneau des Serpents de Feu*. Grand format généralisé, nouvelles couvertures, nouvelles illustrations, carte de Leo Hartas... mais les changements vont encore plus loin : les experts de Scriptarium, en plus de leurs suggestions de modifications, très largement suivies, ont été associés de manière plus poussée, avec l'ajout systématique de pré-tirés conçus véritablement en lien avec l'aventure concernée et jouables, et d'une rubrique *« Les Archives d'Allansia »* présentant des lieux, personnages et créatures de chaque titre. Pour plus de détails, vous pouvez consulter cet article. Pour autant, l'intérêt de la 4e édition, qui vient d'être expliqué, ne disparaît pas. Puisque, pour les *Défis Fantastiques* au moins, il s'agira en toute logique de la dernière édition comportant les illustrations « historiques » – au moins les intérieures – elle garde son intérêt ne serait-ce que pour cela (pour ceux, nombreux, qui y sont attachés). Il faut voir aussi que certains titres publiés ces dernières années ne verront sans doute pas le jour dans la 5e édition avant longtemps, voire ne verront peut-être jamais le jour. Le devenir de la série *Loup Solitaire* est en question, puisqu'aucune réédition récente comme celle de Scholastic ne pourrait justifier de changer complètement de charte graphique. La plupart des titres réédités depuis au moins 2 ou 3 ans ont également vu de nombreuses suggestions de modifications suivies, des dessins ou des pré-tirés ajoutés, donc ils sont un must à acquérir sans attendre une hypothétique v5. Et puis l'un n'empêche pas l'autre : les deux éditions ont une certaine continuité visuelle entre elles : le format de la 5e est identique à celui des grands formats de la 4e, et certains traits graphiques de la couverture et du dos sont les mêmes, ce qui ne fait pas jurer la cohabitation entre les deux sur des rayons de bibliothèque !

Quoi qu'il en soit, et que vous soyez plutôt v4, v5 ou les deux, l'aventure des Livres dont vous êtes le héros est donc loin d'être terminée !

DR JACKSON I PRESUME ?



Photo © Chaz Boston Baden, 2016.
Avec l'aimable autorisation du photographe.

STEVE JACKSON GAMES

Fameux homonyme

Dans notre folle jeunesse, nous étions nombreux à croire qu'il n'y avait qu'un seul Steve Jackson, LE Steve Jackson du *Manoir de l'Enfer*, de *La Couronne des Rois*… Mais les apparences peuvent être terriblement trompeuses : aujourd'hui, tous les fans des *Défis Fantastiques* savent qu'**un autre Steve Jackson**, l'homonyme américain, se cachait parfois derrière l'anglais. Dans les années 80, il s'est fait connaître du public des LDVELH en signant *Le Marais aux Scorpions*, *Les Démons des Profondeurs*, *La Grande Menace des Robots* et la série *Car Wars*. Mais Steve Jackson US est surtout renommé outre-Atlantique, et au-delà, pour les différents jeux qu'il a créés, et en particulier le grand succès *Munchkin*.

Nous proposons ici la traduction d'une interview parue dans le *Fighting Fantazine* n° 15.

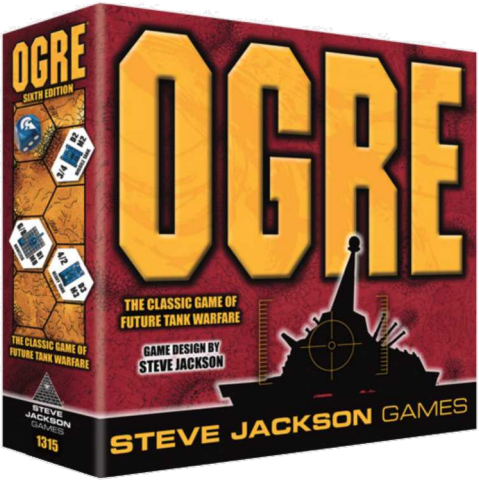
Interview par Alexander Ballingall
Traduction par Jérôme Wirth aka Gynogege

Que pouvez-vous nous dire de votre enfance ?

Je suis né à Tulsa, Oklahoma. J'ai commencé à lire très tôt et faire un tour à la librairie était un de mes plus grands plaisirs. On jouait à des jeux dans la famille, mais là on parle plutôt de choses comme le *Monopoly* ou *Yatzhee*... il n'y avait pas de jeux de rôles, de jeux d'aventure, ni même de « wargames » disponibles à l'époque. C'est seulement au collège que j'ai commencé à jouer à *Risk* et à quelques wargames historiques de chez SPI, et c'est là que j'ai connu *Donjons et Dragons*.

Comment avez-vous fini par travailler pour Metagaming Concepts ?

Complètement par hasard. J'ai répondu à une annonce d'un fanzine. Je ne cherchais même pas du travail, j'étais encore étudiant. Mais à l'époque, « fanzine » ne pouvait signifier qu'une chose : science-fiction ! Et là j'étais intéressé. Il s'est avéré que c'était Metagaming qui cherchait un rédacteur pour *The Space Gamer*. Je n'ai pas eu le poste – c'est Ben Ostrander qui l'a eu, et c'était un super rédacteur. Mais ce contact a débouché sur du travail de développement, qui lui-même a débouché sur la conception de jeux originaux.



Quelle est la réalisation dont vous êtes le plus fier durant votre passage chez Metagaming Concepts ?

Il y en a plusieurs – j'étais très fier de *Fantasy Trip* – mais je pense que la sortie de *Ogre* a été le point culminant, juste parce que c'était mon premier jeu.

Comment a été initié *Ogre* ?

Je travaillais avec *Metagaming* à ce moment-là. Ils avaient des spécifications très contraignantes pour un petit jeu, et ils se demandaient si je pouvais créer quelque chose de conforme à ces spécifications. En effet, je pouvais.

En 2012, vous avez conduit une campagne *Kickstarter* pour une version collector de *Ogre*. Qu'est-ce que vous avez ressenti durant cette campagne, en revisitant votre jeu, et qu'est-ce qui différencie la version de 1977 de celle-ci ?

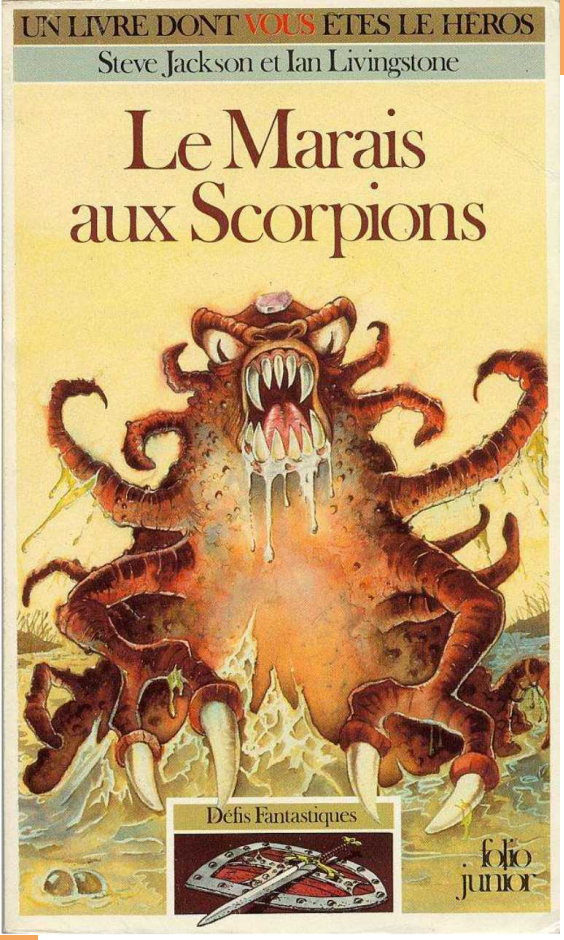
Oh, mince. C'est une dissertation que vous me demandez-là, désolé ! Ce qui a le plus changé, c'est la taille : vous pouvez étaler la carte du jeu original sur le couvercle de la boîte actuelle, et jouer dessus. J'en ai vu le faire !

Qu'avez-vous appris de ce *Kickstarter* que vous retiendrez pour une autre campagne de financement participatif ?

Plein de choses, mais pour résumer le plus important : se préparer à plus de succès que ce qu'on croit possible !

Comment êtes-vous devenu le premier auteur « extérieur » de la série *Fighting Fantasy* [NdT : *Défis Fantastiques*] ?

Je rendais visite à Games Workshop à Londres. Nous parlions de *Fighting Fantasy*,



qui commençait alors à être un gros succès, Steve et Ian m'expliquaient les méthodes qu'ils utilisaient pour garder l'aventure organisée au fur et à mesure de l'écriture.

Je ne me souviens plus exactement de la conversation, mais j'ai dit quelque chose du genre : « Je pense que si on s'assoit simplement pour y travailler, on doit pouvoir en garder une bonne partie dans la tête. » Ils ont répondu « ce n'est pas si simple ». J'ai demandé « est-ce que vous avez une machine à écrire ? » Ils ont répondu « bien sûr ».

Et pendant deux jours j'ai réalisé le premier tiers du *Marais aux Scorpions* sur une machine à écrire dans les bureaux de Games Workshop. Finalement ils avaient raison : ce n'est pas « facile » – mais ce n'est pas impossible non plus. J'ai trouvé ça très amusant d'écrire pour *Fighting Fantasy*, ils ont aimé ce que j'avais fait et je suis reparti avec un contrat pour le finir.

Qu'est-ce que vous pensez de ne pas être cité sur la couverture ?

Je vois mon nom sur la couverture [*sourire*].

Est-ce que d'être souvent confondu avec l'autre Steve Jackson, c'est plutôt amusant ou agaçant ?

C'est drôle ! Imaginez dans cent ans... ça rendra fous les bibliographes.

Est-ce que *Le Marais aux Scorpions* a été la première idée de *Défis Fantastiques* que vous avez proposée à Puffin [NdT : Puffin Books est l'éditeur original de la série *Fighting Fantasy*] ?

Je ne l'ai pas proposé : c'est Steve et Ian qui l'ont fait. Mais de ce que j'ai compris Puffin était très demandeur de plus de livres à ce moment et ils ont été très contents de trouver celui-là, même si c'était un autre Steve Jackson. Et il s'est retrouvé dans les meilleures ventes de livres pour enfants à sa sortie, donc ça a fonctionné ! Je suis juste déçu qu'il n'ait pas été repris dans les nouvelles réimpressions des *Défis Fantastiques*.

Est-ce que *Le Marais aux Scorpions* a toujours été le titre, ou il y en a eu d'autres avant sa publication ?

Ça a toujours été le titre.

Quelle était la logique de diviser le livre en trois quêtes incompatibles ?

Vous savez, je ne les ai jamais trouvées « incompatibles », pas plus qu'aller à droite n'est incompatible avec aller à gauche. C'est

un choix différent. D'un point de vue général ça a été fait pour introduire de la variété, et plus spécifiquement ça rendait la nature de certaines rencontres complètement différente d'une partie à l'autre. Ça signifiait aussi qu'il y avait plus de manières de gagner (même s'il n'y a rien de mal à avoir un *Défis Fantastiques* rempli d'un tas de morts horribles !). En plus, c'est amusant de faire la carte.

Le Marais aux Scorpions utilise un procédé assez particulier, qui consiste à demander au lecteur s'il a déjà visité une clairière auparavant. Qu'est-ce qui vous a poussé à utiliser cette mécanique, absente des volumes précédents ?
Dans les aventures sur ordinateur, c'est habituel de prendre en compte ce genre de problématique – et c'est logique. Après tout, le vieil ermite va se souvenir s'il vous a déjà vu avant. Il n'y a pas de manière automatique de le faire dans un livre-jeu, mais c'est facile de demander au lecteur d'en garder une trace. Je ne sais pas dans quelle mesure les volumes suivants ont repris le procédé... c'est à vous de me le dire ! Je peux juste vous dire que si j'écris une autre aventure, cet outil sera dans le haut de la boîte.

Avec le recul, quel jugement portez-vous, à la fois sur l'histoire et sur les illustrations ?
Je suis satisfait de l'histoire. Bien sûr, j'aurais pu écrire deux fois plus de paragraphes. Mais si la règle c'est 400, alors je fais 400 (vous noterez tout de même que le n° 400 est un paragraphe ordinaire, pas un paragraphe de victoire, ce qui déroute un peu le lecteur). La couverture originale représente une créature visqueuse qui est vraiment un horrible Monstre du Marais ! Plus, tard une autre couverture a mis en scène un sorcier avec un scorpion, elle est beaucoup plus aboutie techniquement mais pas aussi dramatique. Les illustrations intérieures étaient bonnes (c'était le même artiste que la couverture originale, mais dans un style complètement différent).

Rétrospectivement, quelles influences retrouvez-vous dans votre premier *DF* ?
C'est très orienté JdR, en premier lieu avec le choix de « l'alignement ». Je ne me rappelle pas d'influences particulières, même si je suis sûr qu'elles sont bien là.

Lorsque vous avez proposé *Le Marais aux Scorpions*, avez-vous eu des retours particuliers ?
Ian et Steve ont été d'un grand soutien ! Mais je ne peux me rappeler précisément aucun ajustement particulier qu'ils ont apporté. Certainement parce qu'ils n'étaient pas dramatiques et que c'était leur série, donc tous leurs commentaires étaient automatiquement précieux à mes yeux. Quant aux retours de Puffin, je ne me rappelle pas du tout s'il y en a eu.

Votre deuxième titre, *Les Démons des Profondeurs*, est paru un peu plus d'un an après le premier. Combien de temps vous a-t-il fallu, après *Le Marais aux Scorpions*, pour vous lancer dans son écriture, et qui a proposé un deuxième livre ?
J'ai commencé à prendre des notes pour le deuxième assez tôt. J'étais toujours prêt à en faire plus, mais cela ne dépendait que de Steve, Ian et Puffin.

Les Démons des Profondeurs est clairement inspiré de la légende de l'Atlantide, qu'est-ce qui vous a poussé dans cette direction ?
En fait, l'inspiration c'était plutôt : « Hmm. Quel cadre n'a pas encore été utilisé dans les *Défis Fantastiques* ? Ah Oui ! Une aventure sous-marine. » Après, j'ai commencé à



réfléchir aux détails et aux références : donc on a l'Atlantide ET les pirates ET le Kraken, etc.

Quelle rencontre ou péripétie préférez-vous dans ce livre ?
Je pense que Cyrano le Poisson-Scie était un joli mélange. Avec en plus l'allitération !

À la fois cet opus et le *Marais* ont vu par la suite leur géographie incorporée à l'univers embryonnaire de Titan. Est-ce que vous avez été consulté à ce propos et qu'est-ce que vous en pensez aujourd'hui ?
Je ne me souviens pas de discussions à ce propos. Mais ça ne veut pas dire qu'elles n'ont pas eu lieu...

Qu'est-ce que vous pensez des illustrations des *Démons des Profondeurs* ?
J'aime bien la couverture et il y a quelques illustrations intérieures qui sont plutôt réussies aussi.

Est-ce que vous pensez que les livres-jeux doivent être linéaires avec un seul paragraphe de victoire ou plus ouverts, avec de multiples possibilités de succès différents ?
Je préfère des possibilités de succès multiples.

Pour votre troisième titre, vous êtes passé à la science-fiction, *La Grande Menace des Robots* [NdT : *Robot Commando* en anglais]. Pourquoi avoir changé de genre ?
C'est bien de changer de genre ! Sincèrement, c'était la seule raison.

Avec un peu de recul, comment évaluez-vous le système de jeu avec les robots et les combats de robots ?
À la sortie du livre j'ai eu quelques bons retours, mais personne ne m'en a reparlé pendant des années. Donc clairement ça a marché, mais ça n'a pas posé de nouvelles références dans le système de jeu capables d'influencer ce qui s'est fait après...

Est-ce que *Transformers* a été une source d'inspiration pour le livre ?
Oui, probablement [*sourire*]. Vous ne pouvez pas penser à des robots qui se tapent dessus sans penser à *Transformers*.

Dans ce livre, vous utilisez une technique anti-triche qui oblige le joueur à disposer d'un objet avec une certaine valeur numérique. Est-ce que vous pensez qu'au final ce genre d'ingrédient est utile ou plutôt gênant ?
En fait, je pense que c'est une bonne

question pour une enquête auprès des joueurs. Dites-moi, les joueurs, est-ce que c'était une bonne chose ?

C'est votre dernier *Défis Fantastiques* à ce jour. Est-ce que vous avez proposé d'autres idées à Puffin ? Si oui, est-ce que vous vous rappelez de leur thème ?
Non, je ne me souviens pas d'un thème particulier. Je leur ai clairement fait comprendre que j'avais envie d'en faire plus, mais il n'y a pas eu d'autres contacts.

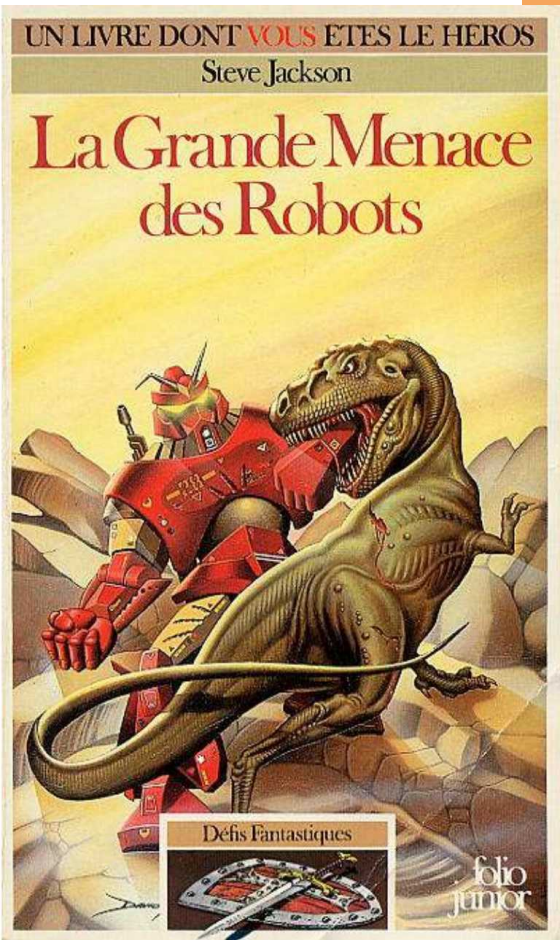
Lequel de vos trois *Défis Fantastiques* préférez-vous et pourquoi ?
Je pense au *Marais aux Scorpions*, à cause des chemins multiples. Rétrospectivement, ça a bien fonctionné.

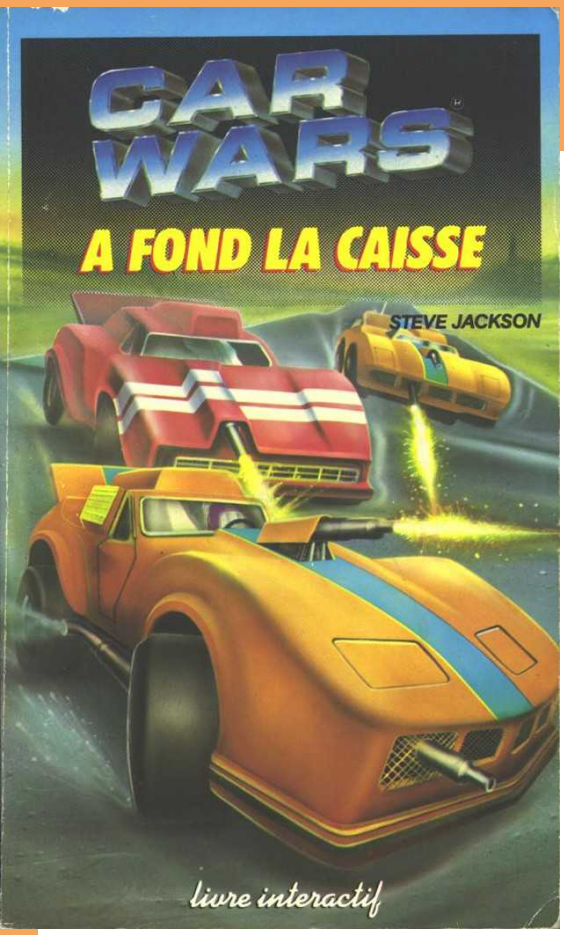
Si on vous le demandait aujourd'hui, accepteriez-vous d'écrire un nouveau *Défis Fantastiques* ?
Je ne sais vraiment pas ! Ce serait intéressant d'en discuter. Mais ils devraient déjà rééditer les trois premiers...

Qu'est-ce qui, pour vous, a provoqué le déclin des livres-jeux à la fin des années 80 ?
Je suppose que c'est lié au développement des jeux solo sur ordinateur, qui ont capté la niche « je n'ai personne pour jouer ».

Où placez-vous les livres-jeux dans le spectre des jeux de rôle et à quelle niche correspondent-ils ?
Ils sont en dehors du spectre... en réalité ce sont des puzzles, mais des puzzles avec un habillage ludique. Et comme je l'ai dit, ils s'adressent au joueur qui n'a personne pour jouer avec lui. Les jeux de rôle classiques réclament au minimum un joueur et un maître du jeu. Dans un livre-jeu, le maître du jeu peut être éloigné dans le temps et l'espace et proposer quand même un véritable défi.

Vous avez écrit quelques livres-jeux en dehors de la série *Défis Fantastiques*. Est-ce que vous pouvez nous en dire quelques mots et faire une comparaison avec les *Défis Fantastiques* ?
Eh bien c'est complètement différent [*rires*] ! De manière générale on peut dire que le système de règles sous-jacent a vraiment





une influence énorme sur le type d'histoire qu'on peut raconter. Regardez juste la longueur et la profondeur de celles des *Sorcellerie !* par rapport aux livres normaux.

Est-ce que vous trouvez que les livres de la série *Car Wars* ont eu du succès et est-ce qu'il serait possible de les voir réimprimés si le financement participatif du jeu *Car Wars* avance bien ?

Du point de vue de la qualité j'étais content de cette série. Du point de vue des ventes, c'était satisfaisant mais pas épatant. Ils pourraient être réédités. Mais je ne promets rien…

La série *Car Wars* était éditée par Hachette dans la collection *Haute Tension*.

Qu'est-ce qui vous a poussé à fonder Steve Jackson Games ?

Je voulais plus de liberté de création. C'est bateau comme réponse, mais c'est vrai.

Comment pensez-vous que l'industrie du jeu de rôle a évolué depuis que vous y êtes entré et où va-t-elle selon vous ?

Elle est quasiment impossible à reconnaître. Le jeu s'est emparé de l'ordinateur et, désormais, est devenu une pratique reconnue dans la culture de masse (même si malheureusement c'est à travers de mauvais stéréotypes). En dehors des jeux, des passe-temps comme *Farmville* (*Farmville* n'est pas un jeu car on ne peut pas perdre [NdT : ça n'engage que Steve Jackson…]) ont réalisé des milliards de bénéfices en copiant de manière très appuyée les mécanismes de JdR sur ordinateur, qui eux-mêmes avaient copié les JdR papier. Et, lentement mais sûrement, des jeux pour passionnés ont colonisé les magasins de jouets : *Catane* et … [*toussotements*] *Munchkin*.

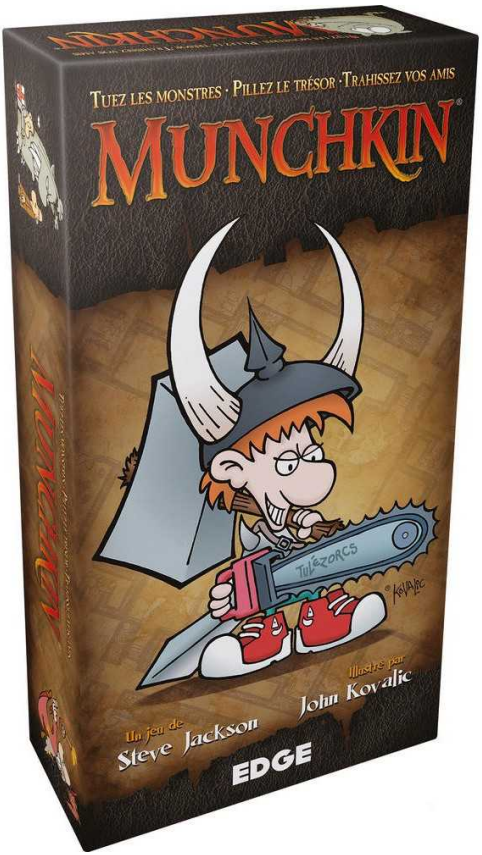
Quelle sera la prochaine étape ? Je ne vais pas jouer les devins. Ces 30 dernières années, l'industrie du jeu a été profondément influencée par des « cygnes noirs » : des idées complètement nouvelles qui ont aiguillé cette passion dans de nouvelles directions. La prochaine idée qui servira de moteur va nous faire évoluer encore, et je suis aussi impatient que vous de voir ça. À mon avis, une chose dont on peut être sûr c'est que les jeux ne vont pas disparaître !

Qu'est-ce qui explique selon vous la longévité de Steve Jackson Games ?

La persévérance, le souci du détail et jamais trop de malchance d'un seul coup.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore : c'est quoi *Munchkin* ?

En résumé, c'est un jeu de cartes qui a débuté comme une parodie des jeux de rôle de type porte / monstre / trésor et qui s'est transformé en un hommage un peu absurde à tout l'univers geek. Vous tuez des monstres, donnez des coups de poignard dans le dos des amis, vous aidez ou combattez les autres à tour de rôle en fonction des priorités du moment, et puis à la fin quelqu'un atteint le 10e niveau et il a gagné.



Quelles sont les cartes les plus originales que vous ayez rencontrées ?

Kovalic devient complètement dingue des fois, souvent c'est avec des canards. Ça donne des truc géniaux, complètement décalés.

Comment décidez-vous si vous allez adapter une licence avec un système classique de Steve Jackson Games (comme *Munchkin*), ou si vous allez en faire un jeu complètement nouveau ?

Ce sont de longues discussions et à chaque fois c'est différent – je ne peux pas donner de règle générale.

Quels sont les *hobbies* auxquels vous vous adonnez ?

Les Lego, les trains modèle réduit, les trains Lego, collectionner des sculptures en verre, me perdre dans les musées, la passion des trains, participer à des conventions sur la SF / les jeux / les trains / le steampunk…

Quel est votre jeu préféré en dehors des productions de Steve Jackson Games ?

Les questions du genre « quel est votre préféré ? » sont un véritable casse-tête pour moi : je joue à trop de jeux. Mais pour en citer quelques-uns : *Puerto Rico*, *Risk*, le jeu vidéo original de *Starcraft*, et *Splendor*, qui fait un carton en ce moment.

Quel est le dernier projet sur lequel vous travaillez actuellement ?

Quelques trucs sur *Munchkin* qui sont encore secrets… et qui doivent le rester pour l'instant [NdT : l'interview a été publiée dans le Fighting Fantazine n°15 de Mai 2016].



Analyse de l'application signée Tin Man Games

Tin Man Games, l'éditeur australien de livres-jeux numériques adapte *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, revu et ré-imaginé, tant sur le fond que sur la forme. Étudions cette version, entre traditions et nouveautés.

Par Salla

Le livre aux mille adaptations

Le Sorcier de la Montagne de Feu. Ce titre emblématique de la série *Défis Fantastiques*, et des Livres dont vous êtes le héros de manière générale, tout le monde ou presque le connaît. Que ce soit en version anglaise originale, ou pour les traductions, il est de chaque réimpression de la série, même quand il s'agit d'adapter celle-ci à d'autres supports que le livre. Ainsi, pour les rôlistes, une adaptation au système D20, et une pour *Défis Fantastiques – le Jeu de Rôle* ont vu le jour. Et pour les supports électroniques, là aussi plusieurs jeux ont tenté de retranscrire cette aventure, allant de l'adaptation type jeux d'arcade pour ZX Spectrum sortie en 1984 à la version pour Nintendo DS sortie en 2009.

La dernière décennie a vu l'émergence, à mi-chemin entre les livres et les machines, de supports mobiles adaptés à la lecture de fichiers électroniques. Téléphones intelligents, tablettes, liseuses ont pris place dans les objets quotidiens d'un bon nombre d'entre nous, et la perspective d'avoir des

Le Labyrinthe de la Montagne

Situé dans la seconde moitié de la montagne, ce labyrinthe a pour gardien un Minotaure. Alors que pour le livre, tracer le plan était indispensable pour en voir la sortie, c'est, dans cette adaptation, une des rares zones générée procéduralement, de façon à ce qu'elle change entre chaque partie.



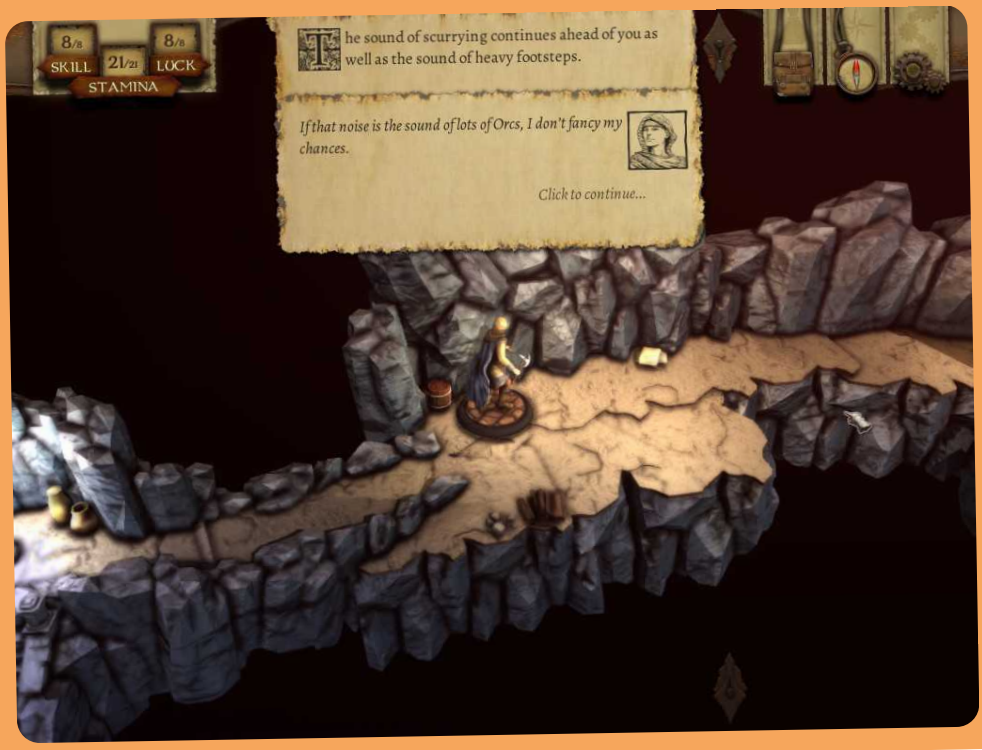
bibliothèques entières dans des petits appareils en a séduit plus d'un, tout en en inquiétant d'autres. Pour ce qui est des livres-jeux, la perspective d'applications gérant la lecture, mais aussi le jeu a vite vu le jour. Laisser la gestion de la feuille d'aventure et des jets de dés à la machine s'est vite installé comme un postulat pour permettre la continuation du genre sur les supports numériques.

Petite histoire très abrégée du livre-jeu numérique

Nombre d'éditeurs ont rapidement proposé des livres-jeux sous forme d'applications ou de livres numériques. Et la licence Fighting Fantasy ne pouvait pas échapper à cette mode. Ainsi, les développeurs Big Blue Bubbles et Worldweaver proposeront leurs adaptations de plusieurs *Défis Fantastiques*

Affina Skyrider

Les Cavaliers du Ciel sont une tribu de barbares que l'on peut rencontrer dans La Tour de la Destruction, un Défis Fantastiques écrit par Keith Martin. Nous pouvons incarner ici un de ces chevaucheurs de Pégases, Affina, qui est venue dans la Montagne à la recherche d'un remède à un étrange mal qui affecte les montures ailées.



respectivement pour les machines d'Apple en 2010 et d'Amazon en 2012. Et *Le Sorcier* sera forcément du lot. Ces adaptations sont des retranscriptions fidèles des livres papier. Le texte et les illustrations sont les mêmes, les règles identiques, bien que gérées par la machine, tout au plus quelques bonus comme la colorisation des illustrations ou le dessin automatique d'une carte des donjons visités sont proposés. Et c'est là probablement la limite du modèle : revivre les mêmes aventures qu'il y a 30 ans, juste sur des supports d'aujourd'hui, mais finalement sous la même forme, où est l'intérêt, passé le premier shoot de nostalgie ? Et pourtant, n'est-ce pas le souhait de nombre d'entre nous de revisiter ces lieux que nous avions exploré dans notre pas si lointaine jeunesse ? Et si, afin de réveiller l'intérêt pour ces légendaires aventures, il fallait briser l'ultime tabou, à

savoir retoucher les textes, les réhabiller de nouvelles illustrations, les doter de nouvelles règles ?

Cette boîte de Pandore, Joseph Humfrey et Jon Ingold, pour l'éditeur Inkle, seront les premiers à l'ouvrir, en 2013, lorsque démarrera l'adaptation de *Sorcellerie !* pour supports électroniques de toutes sortes (ordinateurs compris). Le texte de la saga interactive de Steve Jackson est alors totalement réécrit, proposant de nouvelles perspectives à l'épopée de la femme ou de l'homme d'Analand au sein du mystérieux Kalkhabad. Nouveaux lieux, nouvelles rencontres, et surtout, nouvelles façons d'aborder les situations. Le succès est alors au rendez-vous. Étendre l'univers, voire le réinventer, voilà qui a plu aux lecteurs-joueurs, anciens comme novices. Pourtant, le connaisseur de l'Ancien Monde et de

Les ruines Naines

Dans le livre original, il n'est pas fait mention des origines Naines de la Montagne de Feu. Ce n'est que dans Titan, le Monde des Défis Fantastiques, que Marc Gascoigne développera cet aspect de la montagne. Il faut dire qu'une montagne isolée de tout autre mont, où vit un dragon et où repose un trésor, ne pouvait qu'évoquer Erebor. On retrouve ici toute une section de la montagne où les signes de l'ancienne architecture Naine persiste.



Maleus Maleus

Ce gladiateur est un personnage original. Mordu par un Loup-Garou, c'est pour se confronter à ce dernier et lever la malédiction de lycanthropie que Maleus se rend à la montagne. Jonathan Green fait ici un clin d'œil à un de ses livres les plus appréciés, La Nuit du Loup-Garou.



**L'homme d'étain,
logo de Tin Man Games**

Titan ne pourra que tiquer sur les libertés prises avec le matériel de base, car, non seulement les auteurs ignorent l'ensemble des développements postérieurs de l'univers, notamment dans d'autres livres-jeux de la série, mais ils prennent des libertés particulières avec les livres originaux. Par exemple, on pourra toujours voler le thé de Louche-Lune, mais on ne saura pas qui a volé celui du vieil érudit Lortag, étrangement devenu Lorag. Mais finalement, est-ce si grave ? N'est-ce pas là une nouvelle pièce au patchwork de cet univers ?

Vers la version ultime de la Montagne de Feu ?

Quoiqu'il en soit, venons-en à Tin Man Games. Cet éditeur australien de livres-jeux numériques, qui s'est fait connaître en publiant sa propre série originale, *Gamebook Adventures*, acquiert les droits de publication de la série *Défis Fantastiques* en 2012. D'abord frileux, il continue le travail entamé par ses prédécesseurs : adapter fidèlement les livres. Mais petit à petit, l'homme d'étain prend ses marques et les libertés qui en découlent. *Rendez-Vous avec la M.O.R.T.*, l'aventure super-héroïque de Steve Jackson, sera le premier pas. Bien que l'histoire et l'arborescence des choix du livre original soient respectées, c'est sous la forme d'un véritable comic book de super héros que l'aventure est publiée. Finalement, au cours de l'automne 2015, Tin Man Games annonce son adaptation du *Sorcier de la Montagne de Feu*, revu et ré-imaginé, tant sur le fond que sur la forme.

Pour le texte, tout sera réécrit pour étendre l'aventure au-delà des 400 petits paragraphes qui lui servent de carcan depuis plus de 30 ans. La question, c'est « qu'est-ce qui est vert et qui attend ? », pardon, la question, c'est « qui s'y collera, à cette réécriture ? ». La réponse : Jonathan Green. Auteur lors de la fin de la série au cours des années 90, il sera le moteur de son retour lors des années 2000, en proposant des livres parmi les plus appréciés, comme *La Nuit du Loup-Garou*, *La Nuit du Nécromancien* et *Le Maître des Tempêtes*. Dans ces ouvrages, il réussira à créer des aventures originales et innovantes pour la série, tout en respectant le matériel de base. Ainsi, avec cet auteur aux commandes, on peut s'attendre au minimum à un respect de l'univers de Titan. Pour l'intrigue par contre, le challenge est de taille. Car, contrairement à *Sorcellerie !* qui offre des multitudes de pistes pour voir son univers s'étendre (entre les intrigues des nobles de Kharé ou les ruines mystérieuses des Terres des Fins-Fonds, ce ne sont pas les crochets qui manquent), la Montagne au Sommet de Feu est à la base un simple donjon avec ses orques, dragons et zombies.

Nouveautés et traditions

Nous arrivons donc fin août 2016. Le jeu sort, et nous pouvons enfin mesurer les efforts de Tin Man Games et de Jon Green sur cette adaptation. Déjà, ce dernier a été épaulé par d'autres auteurs, à savoir Barbara Kerr et Alex Beaty, ainsi que Brett Schofield, auteur de l'adaptation du *Sorcier de la Montagne de Feu* pour *Défis Fantastiques – le Jeu de Rôle*.

Les auteurs sont restés attachés à la structure globale de la montagne. On retrouvera les lieux connus à peu près aux mêmes positions, même si le tout est maintenant entremêlé de diverses nouveautés. De plus, chaque partie de la montagne est caractérisée, vous avez quelques cartes postales en encadré de cet article en guise d'exemples de lieux. Un effort a donc été fait pour diversifier les souterrains, afin de briser la monotonie, et de donner un contexte, un fond, au tout.

Une autre nouveauté, c'est le choix du héros en début d'aventure. Le jeu de base propose 15 héros, dont 4 accessibles dès notre début d'aventure, les autres devant être débloqués grâce à des « âmes », les points d'expérience du jeu qui s'acquièrent en gagnant des combats et en ouvrant le coffre de Zagor en fin d'aventure. Les héros ont leurs propres statistiques pour les combats, des dons spécifiques intervenant dans l'aventure, mais surtout une identité propre, accompagnée

Les berges de la rivière souterraine

Les souterrains de la montagne sont coupés en deux : une rivière sert de limite naturelle entre les parties sud et nord. Cette frontière était aussi la limite entre la partie rédigée par Steve Jackson et celle rédigée par Ian Livingstone. Dans cette version, la rive nord est surplombée par une étrange bâtisse creusée à même la roche, le Domaine des Morts, lieu terrifiant où reposent les mystères de la montagne et de son maître.



par une motivation différente à venir emmerder le pauvre Zagor dans sa montagne. Ces personnages, pour la plupart, ne viennent pas de nulle part, mais de sources antérieures sur l'univers de Titan (quelques exemples en encadrés).

On notera que tous les héros n'ont pas besoin d'aller taper Zagor, certains pouvant réussir leur aventure alors qu'ils n'ont exploré qu'une partie de la montagne. Il est par contre à noter que vous aurez toujours l'option d'aller plus loin, de dépasser les objectifs initiaux de chaque personnage, et que la « meilleure » fin pour chacun d'entre eux implique forcément d'occire le sorcier (et accessoirement de piller son trésor).

Concernant les attributs de chaque personnage, chacun en a au plus deux, et ils

ouvriront (ou fermeront) des possibilités dans le texte : par exemple, *Illettré* vous empêche de lire les textes (vous ne pourrez pas utiliser le parchemin de Fariggo Di Maggio dans ce cas), alors que *Agile* vous permettra de réussir automatiquement certains tests d'HABILETÉ.

Quoiqu'il en soit, un grand soin a été donné dans la création de ces personnages. Brett Schofield, crédité pour la création des personnages additionnels, a effectué un travail dans la continuité de son module pour *Défis Fantastiques – le Jeu de Rôle*, travail de compilation des autres œuvres inspirées du livre pour y créer un ensemble de personnages prétirés.

Au-delà du livre, un jeu de plateau

Un livre-jeu, ce n'est pas toujours que du texte, mais aussi des illustrations. On retrouve celles du bouquin original, qui ont été colorisées pour l'occasion. À cela s'ajoutent des illustrations originales, et c'est toujours Russ Nicholson qui est sur le coup. Enfin, nous ne pouvons pas passer sur l'originalité visuelle du titre, qui va bien au-delà de ces ajouts. Le jeu est vendu en partie comme un jeu de figurines virtuelles. Les héros, tout comme les ennemis et autres pnj, sont représentés par des figurines créées pour l'occasion par OtherWorld Miniature (qui distribue de vraies figurines de personnages de la série). Les décors, quant à eux, sont conçus comme des décors d'un jeu de figurines. Au fur et à mesure de notre progression dans les souterrains, ces éléments s'ajoutent sur la table virtuelle, nous permettant de visualiser notre progression. Tout est très cohérent, et participe à la caractérisation visuelle. De plus, les figurines ne servent pas qu'à faire joli. Le jeu propose une version améliorée des combats, sous forme de jeu tactique, type *Heroes of Might and Magic* ou *King's Bounty*, en très allégé néanmoins, car nous avons un nombre d'actions limité, et que les ennemis obéissent à des patterns peu élaborés, sans véritable intelligence artificielle. En fait, tout ce qui peut être fait dans ce jeu pourrait l'être avec de vraies figurines, sans ordinateur pour gérer le tout. On retombe donc sur nos pattes, avec un jeu virtuel, qui aurait pu être un jeu « en dur ».

Conclusion

Alors, qu'en penser. Le pari est-il réussi ? S'agit-il de la version ultime à ce jour d'un livre fondateur du genre ? J'ai bien envie de dire oui. Tout n'est pas parfait, certes. La Montagne garde la même architecture d'une partie sur l'autre, et on finit par connaître par cœur ses plans. Jonathan Green a apporté pas mal d'innovation dans l'histoire, mais a aussi cédé à la tentation de recycler certaines de ses intrigues. Pourtant l'ensemble se tient. Revivre plusieurs fois la même aventure avec des héros aux profils et aux objectifs différents reste agréable, malgré le côté répétitif. Cette nouvelle vision de la Montagne renouvelle l'aventure, tout en restant proche du matériel original.



LES SECRETS DE KRONENSTADT

la cité aux sept guildes

Maintenant que je suis vieux, aux portes de la mort, je peux bien vous livrer quelques indiscrétions sur Kronenstadt, la ville où j'ai passé la plus grande partie de ma vie. J'avais neuf ans quand j'ai mis les pieds dans la cité, mes parents venaient de mourir suite à un raid krinal, un marchand m'ayant pris en pitié m'accompagna là-haut.

Par Thierry Maire
Dessins d'Olivier (Koa) Raynaud

Tantôt appelée la Cité des Proscrits, tantôt la Cité Libre, Kronenstadt était un mystère pour un fils de paysan comme moi. Trop heureux de l'aubaine qui m'était offerte, je ne me posais pas de questions sur le fait qu'un commerçant puisse avoir accès à la ville qui accueillait les fugitifs, hors-la-loi et bandits de toutes sortes. J'aurais dû !
Je me souviens de l'impression de gigantisme que me laissa l'immense pont de pierre – près de deux kilomètres – surplombant la Fosse et menant aux murailles. Jamais je n'avais vu pareille cité. Mon émerveillement ne dura pas. À peine arrivé, le marchand me vendit à la guilde des mendiants. Sans méchanceté apparente, il m'expliqua qu'il ne pouvait m'entretenir et qu'ainsi je pourrai gagner ma vie tout en trouvant ma place dans la cité. Lui-même faisait partie d'une association marchande et

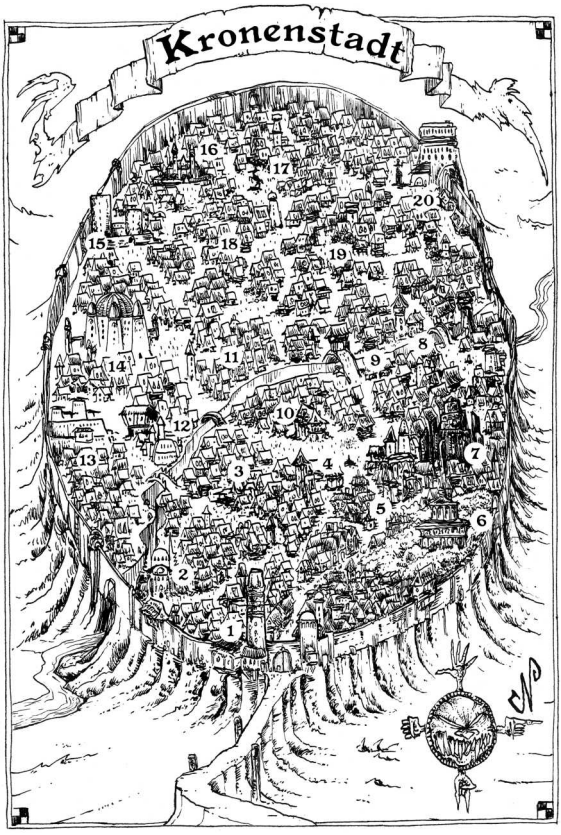
il se ferait une joie de m'embaucher quand je serais grand. À moins que je ne préfère intégrer une autre guilde ou que la mort ne m'emporte avant.

Voilà où je voulais en venir en vous racontant ma jeunesse : personne ne peut vivre durablement à Kronenstadt sans intégrer une guilde. Les années m'ont permis de comprendre le fonctionnement de la guildocratie qui régit la cité. La liberté n'est qu'une illusion réservée aux étrangers en ces lieux. La loi du silence règne ; on ne transige pas avec l'ordre établi. Chaque membre de la société citadine dépend d'une guilde qui, elle-même, dépend du conseil des guildes.

Intégrer une guilde, ou mourir

Je ne saurais dire depuis quand le système en place existe, ni même si une confrérie, aussi puissante soit-elle, pourrait intégrer le conseil de nos jours. Une certitude par contre, durant les soixante dernières années, la guildocratie a été dirigée par les mêmes sept corporations :

- Les Sentinelles, assurant la sécurité de la ville contre les attaques extérieures.
- La Guilde des vétérans et mercenaires. Ses membres se louent au plus offrant ou œuvrent comme force de police pour le conseil.
- Les Guildes marchandes. Regroupées en une seule entité, elles n'ont qu'une voix au conseil mais sont très influentes car elles représentent aussi bien les grandes ligues marchandes que les petits commerçants ou les artisans.
- La Guilde des voleurs et des bateleurs. Composée d'amuseurs publics comme de tireurs de bourses ou d'espions, elle fournit des renseignements à qui peut payer ses services. Ses membres sont les seuls à intégrer occasionnellement d'autres guildes, en toute illégalité évidemment. L'information est incontournable pour s'immiscer dans les intrigues de Kronenstadt.
- La Guilde des mendiants et des chiffonniers, regroupant les délaissés et le petit commerce que les marchands reconnus ne daignent pas gérer.
- La Guilde des sages. Érudits et chercheurs se réunissent au sein de l'Academiae.
- La Guilde des bûcherons et des charbonniers. Ils exercent leur dangereux métier dans les terres alentour, au cœur de territoires sauvages. Il est tout aussi risqué d'être bûcheron que mercenaire. Leur activité est l'unique production et exportation de l'agglomération. Les autres



Kronenstadt, la Cité des Proscrits



revenus proviennent des taxes et impôts levés par le conseil.

Tous ces groupes ont un fonctionnement interne qui leur est propre mais chacun n'envoie qu'un représentant au conseil qui dirige la cité. Ces sept « élus » votent les décisions importantes à la majorité. Mais avant d'atteindre le sommet, il faut passer par les lois de sa caste et, il va de soi, qu'on ne désigne pas son maître de guilde de la même façon selon qu'on soit marchand ou voleur !
Par exemple, chez les mendiants, c'est celui gagnant le plus d'argent qui se voit progresser dans la hiérarchie. Nous fonctionnons sur le principe d'un pot commun qui est ensuite redistribué. Toute la subtilité est de donner plus que les autres pour avoir de meilleures chances de monter

Ridmal Œil-d'Ambre : maître de la Guilde des mendiants et des chiffonniers.

en grade tout en en gardant un peu pour notre richesse personnelle. Les chiffonniers font de même mais ils gagnent plus d'argent que nous, mendiants, car ils s'immiscent dans des trafics côtoyant les activités des voleurs et des marchands. Conséquemment, nos deux groupes tout en étant dans la même association, sont en concurrence pour la domination de notre guilde. Grâce à leur trésorerie, il n'est pas rare que les chiffonniers accèdent au titre de représentant. Mais par le jeu des rackets ou des offrandes, ces dernières années, nous avons réussi à placer un moine mendiant à la tête de notre groupe. Je vous explique : notre caste est divisée en cinq paliers. Les grouillots, les mendiants, les collecteurs, les répartiteurs et le maître. Je ne vous détaillerai pas les fonctions des uns et des autres, les titres parlent d'eux-mêmes. L'offrande consiste à ce qu'un groupe inférieur sacrifie une partie de ses gains pour son supérieur afin qu'il puisse monter en grade plus facilement. Lui, en échange, une fois qu'il a progressé, offre des avantages à ses anciens subordonnés. Ainsi, je me souviens d'avoir pu bénéficier d'un toit et d'une cheminée suite à une série d'offrandes. Le sacrifice en avait valu la peine même si, pour cela, j'avais dû me priver de pas mal de repas !
Chez les marchands, il y a des élections, les bûcherons font ça en fonction des années de service et de l'expérience, les voleurs... Oh ! Je ne veux même pas le savoir ! Bref, vous voyez, tout cela est très complexe. C'est entre autres pour cela que je suis resté chez les mendiants... Mais aussi parce que j'avais fini par devenir répartiteur, j'avoue.

Vous vous demandez comment la guildocratie s'y retrouve avec les étrangers, n'est-ce pas ? Vous pensez qu'en se faisant discret n'importe qui pourrait vivre à

Kronenstadt sans intégrer une guilde ?
C'est peu probable. Quand je vous disais que l'intitulé « libre » collait mal à Kronenstadt, cela n'était pas un vain mot. La sécurité de la ville passe par une forme de paranoïa. Tout le monde surveille tout le monde. Les guildes se surveillent mutuellement et même au sein de celles-ci, les gens s'observent. Un étranger, en entrant en ville, commence par être repéré, fouillé et questionné par les Sentinelles. Il a de bonnes chances d'être pris en filature par un membre de la guilde des vétérans. Ensuite, quand il s'installe dans une auberge, le propriétaire le surveille. En général, s'il reste moins de cinq jours, il ne s'en occupe pas. Au-delà de ce délai, il informe la confrérie des tenanciers, affiliée aux guildes marchandes. Si le nouveau préfère passer inaperçu en dormant dans la rue, il ne faut pas longtemps aux mendiants pour le repérer. C'est d'autant plus facile qu'en travaillant en groupes, ils se connaissent tous. Là aussi on s'intéressera à lui. En résumé, au bout d'une semaine, un inconnu est confronté à une guilde, quelle qu'elle soit. S'il dit appartenir à une autre corporation, on vérifie auprès de celle-ci. S'il s'avère avoir menti, il est banni après avoir été marqué au fer rouge sur le front. Si son ignorance semble réelle, il est convié à intégrer une guilde dans la journée ou à subir le stigmate des visiteurs : une scarification dans la main droite. Ainsi, s'il revient, lorsqu'il saluera à l'entrée, il ne trompera personne et sera immédiatement contraint de s'engager au service de Kronenstadt.
Bien entendu, il y a des exceptions : des invités de marque, des ambassadeurs, certains religieux. Mais tout reste sous contrôle.
Après je pourrais vous parler des conditions d'entrée dans les guildes, de certaines épreuves mais c'est une autre histoire. Toujours envie de venir vous installer chez nous, mon brave ? J'ai beau être un vieil homme, j'ai encore de l'influence ici bas. Et voyez, tout mendiant que je suis, j'ai été éduqué et j'ai une vie aisée maintenant. Vous ai-je dit que chez nous, les mendiants, il est de bon ton d'avoir un handicap ?

Stah-Dikar,
chef des sentinelles de Kronenstadt.





LES TERRES DE SVENHAAGEN hostiles septentrions

Elles s'étendent d'ouest en est sur plus d'un millier de kilomètres et du nord au sud sur cent à trois cents kilomètres de large. Ce sont les terres habitées les plus au nord des continents connus. On pourrait croire cette région déserte tant le climat se montre hostile mais les terres du Svenhaagen sont riches en rencontres, malheureusement souvent dangereuses.

Par Thierry Maire

Géographie et climat

Une immense steppe aride recouvre l'ouest du pays et s'étire jusqu'au nord par une banquise instable dès lors qu'arrive la saison chaude. À l'est, la plaine se brise sur la chaîne du pic Noir qui se prolonge par une succession de montagnes et de vallées. À l'extrême est, les montagnes vont mourir dans la terrifiante mer de Gommon, lieu de glace et de feu où règnent volcans sous-marins et glaciers.

L'immense plaine, constituant la majorité du pays, est sans cesse balayée par les vents, glaciaux en hiver, froids en été…

Flore et faune

Il y a des millénaires, le climat était plus clément et les eaux recouvraient la steppe. Si le phénomène qui provoqua la baisse du niveau des océans reste inexpliqué pour les peuples actuels, ses conséquences sont encore perceptibles : la terre imprégnée de sel est devenue quasiment stérile. Seules les zones où circulent les torrents ont été lavées et permettent à de maigres arbustes de pousser.

Disséminés dans la toundra, des étangs salés, voire de simples mares, continuent à abriter une faune et une flore adaptées à la salinité. Une sous-race de Centuplides,

dégénérée et à l'intelligence quasi animale vit dans et autour de ces étangs. Physiquement plus petits (1,60 mètre) que leurs cousins, on les surnomme narquoisement « cens-tupides », mais ils n'en sont pas moins craints. Leur technique de chasse consiste à attendre leur proie cachés sous l'eau puis à se jeter sur elle à plusieurs pour l'entraîner et la noyer dans leur mare.



Macareux charognard

On y trouve également une dangereuse algue étrangleuse trop souvent confondue avec son inoffensive jumelle très prisée des voyageurs pour ses qualités nutritives : la salicorne-tentacule. Ses larges tiges mesurent jusqu'à cinq mètres de long et se contractent autour de leurs victimes jusqu'à ce que leurs organes tactiles ne perçoivent plus de mouvement.

Il ne faut pas imaginer pour autant que les plaines de Svenhaagen sont inoccupées. De nombreux herbivores tels les caribous argentés, lièvres des glaces et aurochs parcourent les terres, se nourrissant d'ogräs, une herbe haute qui survit malgré le gel et la terre chargée de sel. Ils sont les proies des loups et des afmérides, des oiseaux géants capables d'emporter un caribou entre leurs serres.

La côte qui s'allonge jusqu'à devenir banquise constitue la surface la plus peuplée de la contrée : oiseaux innombrables, phoques cornus, ours blancs, macareux charognards et les redoutables orques-reptiles. Tous sont carnivores et ne doivent pas être pris à la légère par l'intrépide chasseur, fût-il un Krinal !

Les zones montagneuses ont toujours été fertiles et boisées. Escarpées, elles sont restées sauvages. De nombreux animaux y vivent malgré la rudesse du climat. C'est dans ces régions que nidifient les Afmérides. Les petits peuvent s'y développer à l'abri de leurs prédateurs. Une fois adultes, ils

Dans la toundra, restes d'un caribou argenté





Les zones montagneuses : escarpées et sauvages

descendent dans les plaines où ils peuvent exploiter au mieux leur grande envergure. Ils ne retournent dans les montagnes que pour pondre.

Peuples

Les Krinals

La grande majorité de la population au Svenhaagen est composée des terribles Krinals, des géants (2m-2m30) à la peau pâle et au sang bleu. Leur sixième sens leur permet de s'orienter dans l'obscurité ou de percevoir un danger proche. Ils supportent également des froids extrêmes. Certains disent que le dieu Hamalron, bâtisseur du monde, octroya force et résistance à cette race afin qu'elle survive à la rudesse de cette région. D'autres, plus portés sur les sciences, pensent qu'il s'agit juste d'une évolution de la race humaine. Et enfin, une troisième version, évoquée par des mages, conjecture sur l'idée d'une race créée magiquement.

Toutes ces spéculations n'affectent pas les Krinals qui ne vivent que pour le moment présent. Seule leur vie, de leur naissance à leur mort, compte. Ils attachent beaucoup d'importance à la puissance personnelle et à celle de leur clan. S'ils respectent et font appel à leurs shamans, intermédiaires entre les esprits des morts et des dieux, c'est uniquement pour solliciter l'aide de ceux-là. Un dicton qu'ils aiment citer résume bien la philosophie krinal : « Mort, le corps n'est que pourriture ; quant à l'esprit du défunt, il se fout bien qu'on pense à lui. »

La vénération des valeurs martiales, de la domination d'autrui et de l'honneur du clan a toujours nui au développement de la civilisation krinal. Quand ils ne sont pas en proie aux guerres entre clans, les Krinals se livrent à des expéditions de pillage des pays

voisins. La science, si elle n'a pas une application pragmatique immédiate, est mal perçue.
Les clans ont des territoires aux frontières floues et changeantes. S'ils sont généralement sédentaires, il leur arrive de migrer en cas de famine ou par jalousie envers un clan mieux doté. Les conflits qui en découlent sont fréquents. Mais leur dédain du passé permet d'éviter les vengeances interminables.
Le nombre de clans varie couramment, en fonction des alliances, des disparitions et des scissions. Chacun porte le nom de son chef, autant dire qu'il est impossible pour un observateur extérieur de comprendre quoi que ce soit concernant l'évolution de la politique locale.
Les Krinals sont essentiellement des chasseurs et des guerriers. Les objets manufacturés qu'ils utilisent proviennent soit du pillage soit de la transformation des produits de la chasse. Quasiment aucune construction en dur et aucune industrie mis à part dans les montagnes où se trouvent des mines exploitées par des esclaves et des charbonnières.
Un village se résume à un ensemble de tentes en peau de caribou entourant la « hörsal » l'immense salle commune, unique construction en bois du clan. La notabilité de celui-ci se juge à la taille de sa hörsal. Un clan se soumettant à un autre se doit de réduire la taille du bâtiment, les matériaux servant à agrandir celui du plus puissant.
L'activité qu'affectionnent les Krinals et dans laquelle ils excellent est le dressage. Plus la créature domptée est grosse et redoutable, plus la fierté du dresseur est grande. Grâce à ce talent, les Krinals disposent de montures imposantes : aurochs de près d'une tonne, ours blancs et surtout les afmérides qui font d'excellents oiseaux de monte et de guerre.



Cendrove, Centuplide et Hamalronnien réunis

Une méfiance viscérale envers la mer – voir « Histoire » – et le manque de technologies nécessaires font des Krinals les grands absents de la conquête des océans. Ils compensent cette faiblesse par leurs talents de marcheur et l'utilisation de traîneaux tractés par des afmérides ; ainsi, des expéditions utilisent la banquise pour atteindre les villages côtiers d'Occidion au cœur de l'hiver.

Les Dvärgs

Quasiment méconnus des peuples civilisés, les Dvärgs sont de petits humanoïdes (60 cm) difformes, grisâtres et maigres. Asexués, ils se reproduisent en entrant en symbiose avec la roche. Leur corps se fond dans celle-ci et il en ressort deux Dvärks moitié moins grands. L'opération prend une vingtaine d'années mais leur durée de vie approche les cinq cents ans. Leurs pouvoirs magiques liés à la pierre et à la terre leur permettent de se défendre contre nombre d'agresseurs hormis les créatures de l'Inframonde. Les Krinals les craignent



Les côtes du Svenhaagen

plus que tout mais préfèrent garder le silence à ce sujet.
Pacifiques, ils se préoccupent essentiellement de « l'aménagement » des montagnes qu'ils perçoivent comme une immense œuvre d'art. Si leur vision chaotique de la chose rendrait perplexes les artistes les plus avant-gardistes d'Occidion, tout cela présente un sens évident à leurs yeux.

Les autres peuples

Mis à part quelques aventuriers inconscients ou très puissants, le Svenhaagen n'abrite pas d'autre peuple libre. C'est sans compter les nombreux esclaves hamalronniens, cendroves ou centuplides que détiennent les Krinals. Les Éowins échappent à cette condition ; aucun d'entre eux ne survit à plus de quelques semaines de captivité, préférant se laisser mourir.

Histoire et lieux notables

La chronologie du Svenhaagen comporte peu de dates marquantes et rares sont les historiens s'étant préoccupés d'établir une liste des événements de la région. Toutefois, il existe quelques sites intéressants permettant de sortir le pays de l'obscurité passée.
Il y a quelques millénaires, le niveau des eaux a diminué, donnant naissance à la plaine de Svenhaagen, mais bien avant cela, une antique civilisation avait bâti des cités sur les îles de cette mer peu profonde. Ce peuple inconnu a laissé des constructions de pierre imposantes qui trônent maintenant sur des monticules au milieu de la plaine. Rien n'explique comment des rochers de plusieurs tonnes ont pu arriver sur les îlots, ni les méthodes utilisées pour monter des tours de plusieurs étages qui ont aussi bien

résisté au temps. Certaines ont fini par s'écrouler sous les effets du vieillissement, des vents salins et des tremblements de terre mais elles continuent à inspirer la crainte et le respect des Krinals qui n'osent pénétrer en ces lieux mystérieux.

La suite de l'histoire nous projette quand les Krinals venus d'un lointain continent abordèrent les côtes nord de la contrée en quête d'une terre à conquérir, 800 ans avant l'époque actuelle. Le hasard échoua leur flotte là où la plaine rencontre les montagnes. Les premiers habitants témoins de leur arrivée furent les Dvärgs qui prirent peur en voyant ces géants en armes. Saisis de panique, ils pétrifièrent tous les navires grâce à leurs pouvoirs magiques. Les barbares s'enfuirent dans la plaine. Leurs navires de pierre restèrent pris dans les sables de la côte et servent actuellement de royaume des oiseaux marins.

Quelques années après l'exploration de la lande stérile du Svenhaagen, les Krinals se liguèrent et commencèrent à envahir Chenara dont ils furent repoussés, *in extremis*, par une alliance entre Hamalronniens et Cendroves. Désunis, animés par la rancœur, les Krinals s'établirent au Svenhaagen et devinrent les prisonniers de leur conquête.

Dans la foulée de la victoire, le royaume d'Occidion crut les Krinals définitivement éliminés et prit l'initiative d'installer un comptoir sur la côte du Svenhaagen dans le but d'abriter explorateurs et chasseurs de baleines. Le village côtier subsista une dizaine d'années, puis une attaque massive des Krinals marqua sa destruction définitive. Les restes du village devinrent le siège d'un clan. La capture de quelques bateaux de pêche permit aux barbares de renouer timidement avec leur lointain passé de marins, au moins pendant quelques années.

Un événement majeur s'est déroulé lors de la dernière décennie : un puissant chef krinal nommé Osthrom réussit à fédérer les clans sous son autorité et à entrer dans le jeu politique de Chenara. Pour connaître la suite, lisez *Le Royaume de la discorde*.

Un guerrier krinal



Le grand retour

Pourquoi parler de l'Œil noir, ici et maintenant ?
Eh bien d'abord parce que ce jeu est un parfait objet d'observation et d'intérêt pour le lecteur d'Alko Venturus, pétri de culture livres-jeux et jeux de rôle.
Mais aussi parce que d'importantes attentes autour de lui méritent qu'on fasse patienter, en attendant son grand retour : la traduction de la 5e édition du jeu, annoncée pour l'automne 2018.
Enfin parce que l'équipe de Scriptarium assure la traduction de cette 5e édition, en conséquence, nous sommes bien placés pour vous en parler !

Un mini-dossier a donc été concocté pour vous mettre en appétit, destiné à la fois à ceux qui ne connaissent rien de ce jeu, mais aussi à ceux pour qui il éveille bien des souvenirs (bons, nous l'espérons, mais même dans le cas contraire, l'idée est de montrer ce jeu sous un jour nouveau et d'en dévoiler toute la richesse et les potentiels).

Un premier article est destiné à présenter rapidement les grandes caractéristiques de ce jeu de son univers, l'Aventurie (qui n'est techniquement qu'une petite partie de son univers, mais la partie la plus connue et développée dans la gamme).
Un second est là pour mettre en valeur l'une des originalités de la gamme, qui comporte un volet important d'aventures en solitaire, et devrait à ce titre intéresser tout particulièrement le lectorat alkoventurien amateur de livres-jeux (rôlistes ou non).

Que Hésinde, déesse du savoir, accompagne votre lecture !

Aesculaper Stjarna

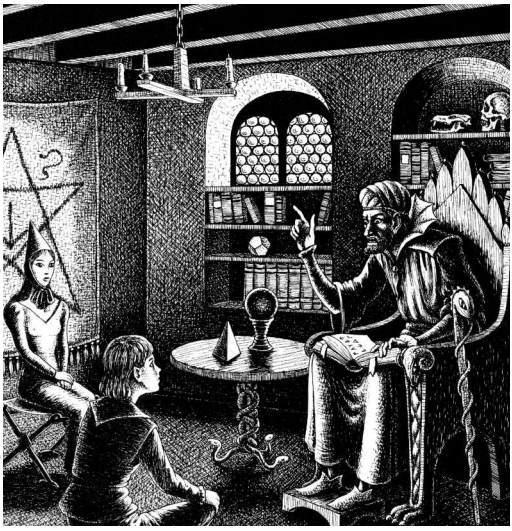


ŒIL NOIR, MON BEL ŒIL NOIR...

dis-moi qui est la plus belle (gamme de jeu de rôle) ?

L'Œil noir, c'est un jeu de rôle, mais aussi un objet, avant tout, qui en est le symbole. Puissant, très puissant, puisqu'il permet à celui qui sait l'utiliser de voir à de grandes distances dans l'espace et même parfois dans le temps. Alors bien sûr, certains pourront se dire que ça partait mal, un jeu fondé sur le recyclage d'un célèbre artefact tolkienien ! D'autant plus que ce jeu médiéval-fantastique est truffé de références communes à beaucoup d'univers de *fantasy*. Pourtant, à y regarder de plus près, aucun jeu de rôle à ce jour n'a une personnalité et une épaisseur équivalentes à celles de *L'Œil noir*.

Par Florent Haro



Die Magie des Schwarzen Auges, 1989. Dessin Ina Kramer.

Attention à la dépense en points astraux, mais il est temps de commencer le voyage dans les tréfonds de l'Œil noir, et dans les méandres du Royaume de Satinav, le Géant du Temps[1] !

Commençons par aller voir du côté de sa première fille Ymra, observatrice du passé, sur la lointaine Terre.

Aventurien. Tel était le nom que ses créateurs, **Ulrich Kiesow**[2], son beau-frère **Werner Fuchs**[3] et **Hans-Joachim Alpers**[4] avaient donné en 1983 à leur jeu. Il faisait référence à l'aventure (bien que de façon moins directe que dans sa traduction française Aventurie, le mot « aventure »

[1] Pour être rigoureux dans la terminologie, Satinav est un « Gigant », un descendant de la divinité originelle Sumu, pas un géant au sens classique du terme, bien que sa puissance soit... géante !

[2] Ulrich Kiesow a également publié sous le pseudonyme Andreas Blumenkamp (dans l'aventure *Le Tournoi des Félons*, par exemple, ou le magazine de JdR allemand *Wunderwelten*).

[3] Werner Fuchs avait créé l'une des premières boutiques de Jdr en RFA, le Fantastic Shop à Düsseldorf, à l'heure où le Trans Europa Express quittait cette même ville et empruntait la voie des ondes (1977), et il était par ailleurs éditeur de SF pour le groupe d'édition Droemer Knaur-Verlag.

[4] C'est le créateur du nom, il a également publié sous les pseudonymes Claus Lenthe (*Le Navire des mes Perdues*, *Les Sept Coupes Magiques*, *Les Hiéroglyphes de l'Horreur* et plusieurs romans) et Jürgen Andreas (pour plusieurs nouvelles).

étant *abenteuer* en allemand), qui en était le but et le moteur, mais aussi au cadre du jeu, un continent[5] conçu dans ses grandes lignes « en moins de deux heures sur la table du salon » selon Werner Fuchs. Pressés par le temps, ils durent effectivement créer de toutes pièces pour **Droemer Knaur** et le fabricant de jeux munichois **Schmidt Spiele**, en quelques semaines à partir de novembre 83, un jeu de rôle équivalent à ce qu'était *Donjons & Dragons*, que ceux-ci n'avaient pas pu publier, l'éditeur américain étant trop gourmand à leurs yeux.

Toutefois, l'équipe marketing de Schmidt décida de remplacer le nom *Aventuria* du nouveau jeu par un autre, plus mystérieux. La première boîte fut commercialisée en février 1984 en Allemagne sous le nom ***Das Schwarze Auge***[6] *Abenteuer-Basis-Spiel*, suivie de quelques scénarios, avec la participation de la compagne d'Ulrich Kiesow, **Ina Kramer**. Le nouveau jeu, produit par **Fantasy Productions**[7], société fondée l'année précédente par les trois associés (dont Werner Fuchs était le directeur général, et qui publia notamment le 1er JdR allemand *Schwerten & Dämonen*), fut donc commercialisé par Droemer Knaur et surtout Schmidt, deuxième fabricant de jeux en Allemagne. Cela explique en bonne partie son succès initial : alors que, jusque là, les jeux de rôle avaient été distribués dans des petites boutiques spécialisées,



Ulrich Kiesow et Werner Fuchs (au centre) avec Jürgen Stöhr de Schmidt (à gauche) à la convention de jeux de Nuremberg en 1985. Photo Fantasy Productions.

Schmidt diffusa *DSA* dans tous les grands magasins Vedes et Karstadt et assura une promotion télévisée via des publicités. Le jeu rencontra un rapide et énorme succès dans le pays : 100 000 boîtes furent vendues la 1re année.

Pareillement, le succès fut très vite au rendez-vous dans les pays francophones où le jeu fut vendu, là aussi grâce à une double diffusion, par **Schmidt France**, logiquement, sur un format identique à la VO, à destination des boutiques de jeux et de jeux de rôle, mais également par l'éditeur **Gallimard**[8], qui eut le coup de génie d'adapter la gamme à la charte graphique des Livres dont vous êtes le héros, en pleine explosion, avec des livres en format poche[9] et de splendides coffrets thermoformés – à des prix très accessibles[10].

[5] Le nom avec sa référence un peu simpliste à l'aventure fut raillé, même en Allemagne. Il est à noter que la 1re traduction en anglais, pour un jeu vidéo des années 90, fut *Arkania*, sans doute pour éviter les sourires moqueurs. Néanmoins, ce nom assez kitsch (aussi) fut abandonné au profit du nom original lors de la traduction du JdR. Une explication plus « interniste » du nom *Aventurien* apparut avec le développement du riche panthéon du jeu : le nom du continent viendrait de celui du demi-dieu Avès, saint patron des aventuriers et des voyageurs (qu'on ne croisa pour la 1re fois en VF que dans le jeu vidéo *Drakensang*, via un sanctuaire qui lui est dédié, dans un village au nom lui aussi inspiré du sien : Avestrie).

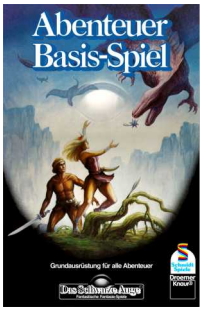
[6] *Das Schwarze Auge* est abrégé *DSA*.

[7] Le nom complet était Fantasy Productions Verlags – und Medienvertriebsgesellschaft mbH, abrégé souvent en FanPro ou Fanpro.

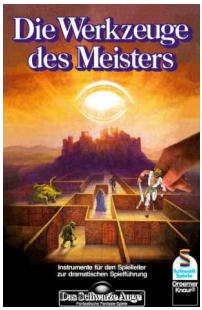
[8] Le jeu fut traduit littéralement. On le trouvait écrit sous la forme *L'Œil Noir*, ou *L'œil noir* dans le logo Schmidt. Pour la 5e édition (voir en fin d'article), le choix de BBE a été de retenir la forme *L'Œil noir*. On trouvera donc dans le présent dossier la forme dominante de la v1 lorsque l'on parle explicitement des premiers temps du jeu, et la forme v5 lorsque l'on parle de la v5 ou, plus génériquement, de la gamme dans son entier.

[9] Quelques différences existaient quand même : une couleur supplémentaire, le rouge, fut introduite pour les sections « réservées au maître » des aventures de groupe et quelques illustrations, et des plans dépliables et découpables furent insérés au centre des aventures publiées, en lieu et place des simples plans détachables de l'édition Schmidt.

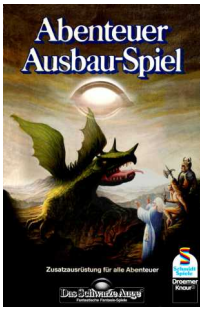
[10] Le jeu fut aussi traduit en néerlandais et en italien quelques années après, bien que de façon plus partielle.



2e version allemande



2e version allemande



Version allemande



1re et 2e versions françaises



Versions françaises



Versions françaises

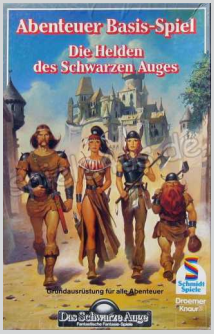
Les visuels de couverture des coffrets ont été inversés, dans tous les sens du terme, entre éditions Schmidt et Gallimard, et cette dernière en propose un exclusif à la VF, du principal illustrateur de couvertures de la 1re édition Claus D.Biswanger.

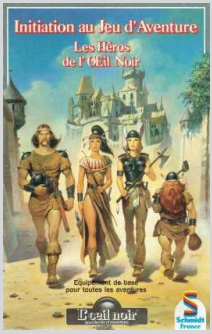
Tout un public jeune issu du lectorat des Livres dont vous êtes les héros va donc découvrir le jeu de rôle grâce à l'édition Gallimard. Du côté du public rôliste, on découvre *L'Œil Noir* à peu près en même temps que la célèbre boîte rouge de *D&D*, les deux allant devenir pour plusieurs années les références en termes d'initiation au jeu de rôle, par leur système simple et leur prise en mains progressive et pédagogique des lecteurs.

Pourtant, là où *D&D* ne va faire que développer pour l'essentiel un système, sans proposer de cadre de jeu cohérent (le monde « fourre-tout » de Mystara n'étant que peu développé), *L'Œil Noir* va vite se démarquer par son univers riche. Six boîtes et 24 aventures seront publiées en français, distillant, et de façon de plus en plus importante, plein d'informations sur le background, avec une mention spéciale pour les coffrets *Extension au Jeu d'Aventure* (livre *L'Aventurie*, carte couleur du continent) et *Havéna*, détaillant une des grandes et fameuses cités du Nouvel Empire, au niveau de détail jamais vu encore dans le domaine du jeu de rôle (tant qu'il devint un coffret de référence en matière de médiéval fantastique, utilisé pour d'autres jeux – comme l'avaient souhaité ses concepteurs).

Malgré tout cela et l'évolution en parallèle des règles d'initiation vers un système un peu plus complet, les limites de ce dernier (notamment son système d'Aptitudes mal équilibré), combinées à des choix éditoriaux des deux éditeurs français sans doute liés à une baisse des ventes[11], firent que la 2e édition du jeu ne vit jamais le jour en français.

Attention, piège ! La dernière contribution de Schmidt France au JdR fut la réédition au tout début des années 90 de la boîte d'initiation à l'identique, en en changeant uniquement le couvercle (et donc la couverture), utilisant pour cela le visuel de la boîte de base de la 2e édition allemande en traduisant même fidèlement les écritures de la couverture… mais sans aucun contenu nouveau. La découverte de cette « nouvelle » boîte en français, pour tous ceux qui connaissaient déjà le jeu et attendaient la suite de la gamme, suscita bien des déceptions !





La richesse de l'univers et son potentiel ne furent sans doute pas identifiés à temps par les éditeurs français et la communauté rôliste francophone, qui continua à considérer *L'Œil Noir* comme un gentil jeu d'initiation duquel il fallait se démarquer faute de passer pour un ringard, à l'ère où l'éclosion rôlistique battait son plein, avec de nombreux jeux aux systèmes plus complets, originaux ou « adultes ».

Quelques soubresauts dans les années 90 laissèrent espérer aux amateurs francophones du JdR qu'il finirait par revenir, avec la traduction de quatre jeux de plateau estampillés comme la fausse nouvelle édition « *Les Héros de l'Œil Noir* », bien qu'ils n'aient quasiment aucun rapport avec le jeu de rôle et son cadre, puis celle du jeu de cartes *Dark Force*[12], à l'aube de la lame de fond *Magic*, qui allait contribuer à mettre un terme à l'âge d'or aussi bien du jeu de rôle que des livres-jeux. *L'Œil Noir*, ça semblait fini pour de bon.

Pourtant, dans son pays natal, le développement du jeu battait son plein, et l'engouement pour son univers ne cessa



Le Livre des Règles, 1984. Dessin Bryan Talbot

[11] On trouvait des pleines pages très détaillées sur la gamme dans les catalogues *Passion Jeux de rôles*, largement distribués en boutique de JdR, une décennie après la sortie du dernier coffret de Schmidt France, et alors même que *L'Œil Noir* avait complètement disparu des radars depuis plusieurs années : la dernière apparition dans les catalogues Jeux Descartes remontait à 1993 (comme la boîte rouge de *D&D* d'ailleurs !). Cela pourrait être le signe d'une surproduction ayant amené l'éditeur français à considérer qu'il n'était plus raisonnable d'investir pour développer le jeu, les stocks restants ayant pu lui rester sur les bras, ou ceux de son distributeur et des boutiques ; stocks qu'on aurait essayé d'écouler tardivement par une relance artificielle de la promotion via les catalogues bien après la fin de la bataille ?

[12] La gamme *Dark Force* fut pilotée par Werner Fuchs et les extensions ne furent pas traduites.

jamais. Il est resté depuis le JdR dominant en Allemagne, bien devant le géant *D&D/AD&D*. En volume de publications, les deux sont tout à fait comparables, tandis que l'univers de *L'Œil noir* constitue à ce jour l'univers de JdR le plus développé qui existe, tous pays confondus : on compte une quarantaine de coffrets ou livres de règles publiés, une cinquantaine de coffrets ou livres de descriptions géographiques et régionales, environ 80 autres suppléments de règles et de contexte, autour de 300 aventures publiées « en dur », sans compter les nombreuses existant en pdf, près de 200 numéros d'un journal régulier suivant l'histoire du jeu et de l'univers, d'innombrables produits dérivés, dés, cartes de jeu, figurines (3 gammes dont 2 avec tout un système de règles développé sur de nombreux suppléments), disques de musique, livres audio et autre matériel, sans oublier une dizaine de jeux de plateau et de cartes, près de 70 jeux vidéo (pour PC, téléphones portables ou en ligne) et presque 170 romans !

L'essentiel de ce qui a été développé et publié concerne le continent aventurien, même s'il s'agit du plus petit des continents de la planète Dère. En dehors de quelques incursions au large à la fin des années 80, les autres terres furent découvertes durant les années 2000, via la sous-gamme Myranor, prenant place dans le Pays de l'Or, le mythique continent d'où sont originaires une partie des habitants d'Aventurie. À partir de 2012, c'est le mystérieux continent méridional d'Uthuria qui commence à être exploré, via quelques aventures. Rakshazar, la Terre des Géants, le voisin le plus direct, reste pourtant à ce jour le plus méconnu pour cause de quasi-inaccessibilité, n'ayant donné lieu à aucune publication officielle dédiée, bien que des fans aient publié, avec l'accord et la bienveillance de l'éditeur, un peu de matériel. Tout un monde existe aussi sous et sur les mers, qui donna lieu à



La collection certifiée dans le *Guiness des records 2017* comme étant la plus grosse en 2015, celle d'Alexander Grimme, comprenant 90% des produits sortis en VO ; on aperçoit même quelques boîtes françaises !
Photo Alexander Grimme.

quelques publications[13]. Enfin, Tharoune, initialement conçu comme un Monde Creux au cœur de la planète, et que même les francophones purent découvrir avec un certain détail en 1988-89 (comme cadre de jeu pour des héros de très haut niveau), fut délaissé jusqu'à un retour timide en 2013, en tant que monde parallèle, « globule » extérieur à Dère mais connecté à elle[14].



Accessoires du MJ, 2018, Holzum

L'Aventurie, pour y revenir en tant que cadre de jeu principal, donc, c'est de la *low* ou de la *realistic fantasy*, ou plutôt de la fantasy bien « encadrée » par un principe de crédibilité et un contexte géopolitique dans lequel un ensemble organisé d'États humains régentant des sociétés plutôt stables et structurées contrôlent assez bien les choses. Plus ou moins, ceci dit, puisque le cœur du continent a connu deux grands bouleversements depuis l'époque de la 1re édition : une invasion orke à grande échelle (dont ceux qui ont eu la chance de jouer à la trilogie PC *Realms of Arkania* dans les années 90 ont eu un bel aperçu) et surtout une invasion de démons liée au retour du grand magicien Borbarad (évoqué dans la v1), dont les héritiers ont pris durablement le contrôle de tout le quart nord-est du continent ; créant à la fois un contexte d'instabilité, de menace, de guerre et des possibilités de missions d'infiltration et de jeu en pays conquis (même si les « Terres Sombres », comme on les appelle, ont été considérablement réduites depuis). Ailleurs, les choses ont bougé aussi, avec d'abord le développement de l'empire maritime esclavagiste d'Al'Anfa dans des régions de type amazonien-tropical, notamment une partie des jungles des Mohas. Celui-ci est entré ensuite en conflit avec une autre puissance, le Califat des novadis du désert de Khôm aux coutumes rigoristes évoquant les touaregs ou les bédouins, ayant imposé leur autorité à une partie de leurs cousins des pays Tulamides, rappelant le Moyen-Orient médiéval marchand et éclairé. Puis c'est vers la puissante Horasie que l'affrontement régional s'est poursuivi, l'empire très civilisé et hautain dominant la plaine de Fertilia (type Italie renaissance) et l'archipel des Cyclopes (renvoyant aux îles grecques). Mais on retrouve une partie des grands équilibres présents dans la v1 : un empire central affaibli mais toujours dominant, de type européen, avec des petits royaumes voisins de même type, le secteur de Thorval, siège d'une culture de type viking, les caravaniers norbards et les Nivèses nomades dans le Grand Nord.

[13] Une partie d'entre elles, l'évoquant marginalement, furent traduites en français, cf. *Le Navire des mes Perdues* (royaume sous-marin de Wajad), *Havéna* et *Le Vampire de Havéna* (Océanides), *Terreur sur Ranak* (Rissos).

[14] Pour plus de détails sur tout ce qui est extérieur à l'Aventurie, j'invite à lire l'excellent article de mon collègue Arne Vangheluwe, de l'équipe *Œil noir* de Scriptarium/BBE, en date du 9/12/2016.

Les autres peuples sont moins présents, mais les Orks, après leur reflux, occupent toujours un très grand territoire, les Hommes-Lézards, une des premières grandes cultures humanoïdes civilisées ayant dominé le continent, ont aussi leurs cités et leur pays marécageux, les Elfes occupent un vaste espace forestier nordique (sans culture urbaine ni organisation en royaumes prenant part aux affaires du monde comme dans d'autres univers « med-fan »), et les Nains cohabitent pas mal avec les Humains, comme on peut le voir dans les excellents jeux PC de la série *Drakensang*. Les Elfes sont présents aussi dans les villes humaines, comme le sont plus rarement les Gobelins, même s'ils ne sont pas partout les bienvenus. Ces derniers ne sont pas intrinsèquement voués au Mal, ce qui est intéressant en matière de jeu et d'interrelation.



Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, 1992. Dessin Ina Kramer

L'Aventurie comme un cadre *Low fantasy*, c'est aussi à relativiser quand on regarde du côté des pouvoirs extraordinaires qui y ont cours, car si tout cela est bien structuré, codifié et (un minimum) contrôlé par des écoles humaines de magie thématiques, il existe de nombreuses autres voies, esquissées dans la v1 et la v2 (elfes, druides, sorcières...), et les prêtres disposent de prodiges spécifiques à chacun des dieux, les 12 de la v1, plus le Sans Nom (le dieu ennemi de tous les dieux) mais aussi à de nombreux demi-dieux, qui interviennent dans les affaires du monde, bien que rarement.

De gauche à droite, debout :
Rondra, Phex (ex-Pérex), Thylos sous apparence féminine, Travia, Praïos, Boron, Firun et Inguérimm (ex-Guérimm).
De gauche à droite, assises :
Tsa, Hésinde, Péraine et Raïa.



Die Götter des Schwarzen Auges, 1989. Dessin Ina Kramer

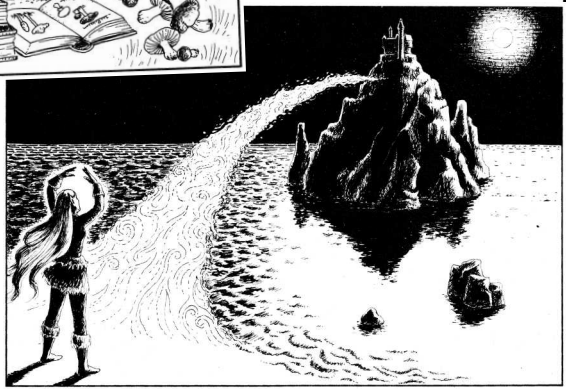
Pour un peu caractériser le background et le jeu lui-même, on peut dire qu'il est imprégné d'une ambiance « germanique » qu'on ne retrouve pas forcément dans les autres JdR med-fan. Un mélange difficile à définir de références aux mythes et folklores centre et nord européens, d'humour second degré ou absurde, de sobriété et de grand héroïsme.

Le système de jeu, avantageant les personnages-joueurs, participe à l'héroïsme du jeu (leur désignation même comme « Héros » annonce la couleur), bien qu'une tendance simulationniste et « équilibrée » se soit petit à petit développée, au fur et à mesure des versions, et ce même si un certain reflux marque la 5e édition.

Il s'agissait incontestablement, sous sa première forme, celle de la boîte *Initiation au Jeu d'Aventure*, d'un système d'introduction héroïque au jeu de rôle (et très bien conçu et présenté pour de l'initiation). Les développements de système de la 1re édition avec l'*Extension au Jeu d'Aventure* et Les *Maîtres d'Armes* commençaient à étoffer les règles pour proposer un système assez complet et même avec des dimensions originales, notamment pour le 2e coffret et son système innovant de magie runique (hélas réservé au seul jeu sur Tharoune, très contraignant notamment par ses exigences de niveau).

La 2e édition, dès 1988, poursuivit cet « étoffage », avec notamment de nouvelles classes, de nouveaux pouvoirs, en gardant par ailleurs une charte graphique identique à la 1re, à tel point qu'elle n'est considérée parfois que partiellement comme une véritable nouvelle édition. Pourtant, quelques concepts importants apparurent avec elle, comme les défauts/phobies, et surtout le système des compétences (remplaçant celui des Aptitudes) et sa fameuse « épreuve » effectuée par un triple jet de D20 sous 3 qualités, jugée parfois lourde à gérer en jeu par les rôlistes qui la découvrent (alors que je peux témoigner pour l'avoir utilisée qu'elle ne l'est pas !).

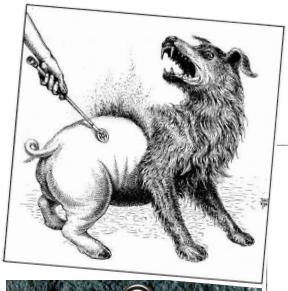






Illustrations de la compétence Botanique, du nouveau sort elfique Solidirid et de la nouvelle classe de Sorcière. *Le Livre des Règles II*, 1988, *Die Magie des Schwarzen Auge*, 1989 et *Das große Buch der elfmal elf Zauber und anderer magischer Handlungen*, 1989.
Dessins Ina Kramer.

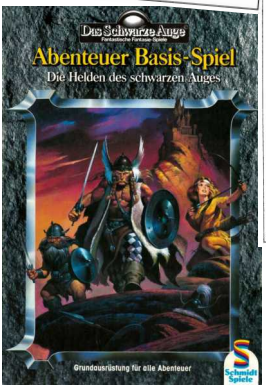
1993 marqua l'arrivée de la 3e édition, réorganisant notamment l'approche des défauts en introduisant sept qualités positives et leur pendant négatif, ainsi que l'inclinaison divine selon le jour de naissance. La magie et les prodiges furent considérablement développés. En 1997, après la disparition d'Ulrich Kiesow et avec le dépôt de bilan de Schmidt, FanPro reprend la licence, sans que cela provoque de changement dans les contenus.



Codex Cantiones, 1994. Dessin Jens Haupt



Le Livre des Règles II, 1992. Dessin Jens Haupt.



Boîte de base 3e édition, 1992

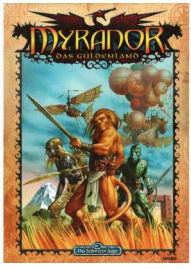
2000 voit l'apparition de la 4e édition (d'abord testée dans la nouvelle sous-gamme Myranor, puis généralisée en 2001). Elle marque un virage plus net dans l'esprit du jeu, avec notamment l'abandon des classes de personnage, des niveaux et des classes de monstres, ainsi que des attributs négatifs, remplacés par un système d'avantages/désavantages. D'une complexité bien plus poussée, le système devenait ultra-complet, ne laissant plus rien ou presque au hasard et aux interprétations.

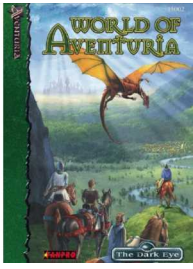


The Dark Eye, 2003. Dessins Zoltan Boros & Gabor Szikszai

Une adaptation en anglais, publiée par **Fast Forward Entertainment**, pour **FanPro US**, fit son apparition en 2003 sous le nom *The Dark Eye*, bien que cette version ne vit que trois ouvrages publiés, et la VO connut une petite évolution technique en 2006 – qu'on désigne comme « *DSA4.1* ». C'est l'édition qui devint la plus développée en durée et en volume à ce jour.







Boîte de base 4e édition (2001), coffret *Myranor* (2000) et l'unique supplément de contexte traduit en anglais (2006)

En 2015, sous l'impulsion du nouvel éditeur ayant fait ses preuves avec DSA4.1, **Ulisses-Spiele**, c'est au tour de la 5e édition de voir le jour. Elle est marquée par une volonté de

retour à un système plus uniforme et faisant la synthèse des nombreuses petites évolutions techniques de la 4e édition, éparpillées dans de nombreux livres, même si l'essentiel des mécanismes de cette dernière restent présents et que, en plus, certains autres sont introduits, comme les points de Destin.

Cette édition, outre le fait que c'est l'édition actuelle, nous intéresse plus spécifiquement, car c'est celle du retour tant espéré d'une version en français. Des tentatives non officielles de traduction des règles des 3e et 4e éditions avaient été diffusées sur Internet, et le travail important de la communauté francophone avait permis de mettre en ligne un nombre important de traductions de textes de contexte, tolérés par les ayant-droits tant que ces versions restaient partielles et ponctuelles. Mais tous les amateurs du jeu attendaient de voir enfin du matériel officiel réapparaître, et certains ne se contentèrent pas d'attendre ! L'éditeur associatif **Scriptarium**, dont certains membres étaient par ailleurs des contributeurs du site référence **aventurie.com**, apprenant l'arrivée prochaine d'une 5e édition, sollicita les principaux grands noms de la communauté pour constituer une équipe de traduction. Les responsables d'Ulisses-Spiele furent approchés, rencontrés même lors de la grande convention de jeux d'Essen fin 2015, et séduits par la perspective de voir une équipe d'experts enthousiastes travailler sur la relance du jeu en francophonie. Néanmoins, ils préférèrent finalement s'adosser à un éditeur ayant davantage d'expérience et de poids éditorial et commercial pour cela, **Black Book Éditions**, tout en suggérant fortement la mise en place d'une équipe mixte BBE/Scriptarium pour mettre toutes les chances de réussite du côté du projet. C'est ce qui fut fait par les (sages) hommes en noir, et l'aventure commença en 2016. Une souscription ambitieuse fut lancée, n'atteignant pas la totalité des objectifs, mais permettant quand même de financer une relance de gamme ayant du panache : pas moins de 3 coffrets, 2 écrans, toute une série de cartes, 7 aventures, ainsi que de nombreux goodies.



Coffret *Les Accessoires du MJ* (2018)

Deux ans après, ces produits n'ont pas été publiés, mais la masse de travail à fournir fut considérable pour une équipe constituée de peu de germanophones. Le niveau d'exigence a été également fixé assez haut par Scriptarium, pour éviter les écueils de traduction, respecter au mieux les sources et assurer un excellent niveau de qualité de langue, surtout pour le « gros morceau », un nouveau *Livre des Règles* de pas moins de 414 pages ! Les impératifs de publication ont également amené BBE à mettre la priorité sur d'autres gammes, pour certaines financées depuis plus de temps encore. Il faudra attendre donc encore quelques mois, la sortie de *L'Œil noir* étant annoncée par BBE à l'automne 2018.

Et demain, alors ? Allons voir Fatas, l'autre fille de Satinav, qui lit les pages du futur !

Demain, c'est très bientôt, puisqu'à l'été 2018, la *Gazette aventurienne* verra le jour. En attendant la sortie du jeu en français, l'équipe de Scriptarium ne reste effecti-

vement pas les mains dans les poches et se lance dans de nouveaux projets, en premier lieu la création de cette feuille de chou, mélangeant traductions de son auguste parent allemand l'*Aventurischer Bote*, et créations.
De nouvelles traductions pour la gamme sont également envisagées avec BBE, avec un objectif de sortie plus court cette fois, quitte à publier moins de matériel.
Il est certain qu'en quelques années de développement seulement, la v5 allemande a déjà distancé, et de loin, sa traduction, et même l'édition anglaise, lancée aussi peu de temps après la VO et pourtant assez ambitieuse, avec d'ores et déjà plusieurs gros ouvrages, scénarios, nouvelles et accessoires, notamment toute une gamme de jeux de cartes, publiés. La tâche des équipes de BBE et Scriptarium va donc être d'essayer d'identifier les suppléments aux potentiels les plus forts pour proposer ce qui existe de mieux au lectorat francophone, et elles ont l'embarras du choix entre un supplément de règles générales, 2 suppléments de magie, 4 suppléments consacrés aux dieux, 1 polémique « *Raïasutra* », 4 suppléments de combat, 3 bréviaires, un 2e bestiaire, un atlas, un supplément sur les noms aventuriens, des suppléments régionaux sur Andergast et la Nostrie, et la Côte des Sept Vents (sans compter celui annoncé sur Havéna), 2 campagnes, 15 grosses aventures et une 20aine d'aventures courtes !



Aventures 5e édition (2016 & 2017)



Suppléments 5e édition (2016-2018)

Mais avant de penser à tout cela, revenons aux sorties d'ores et déjà prévues.
Au programme, pour ne citer que les principaux produits :

- Un coffret de base contenant principalement le livre de règles (qui sera vendu séparément ensuite aussi) ;
- Un coffret d'accessoires, contenant entre autres l'écran, un supplément sur les tavernes (vendus eux aussi ensuite hors coffret) et plusieurs cartes de Dère ;
- Un coffret d'initiation, contenant une version raccourcie des règles, un écran et deux aventures courtes (attention, le seul qui ne sera pas réédité une fois les stocks écoulés) ;
- Trois aventures de groupe, dont une conséquente, *Manifestation Céleste* ;
- Deux aventures solo, dont une en hommage à la 1re édition (datant de l'époque).

En attendant l'automne, que les amateurs d'*Œil Noir* francophones en manque d'aventures se rabattent, pour ceux qui ne la connaissent pas, sur une campagne très développée de Calenloth, *20 Mille lieues sur Dère*, disponible sur aventurie.com. Elle s'inspire de la tétralogie culte Phileasson, du nom d'un navigateur thorvalois explorant le monde. Sinon, pour ceux qui vont devoir patienter seuls, il existe plusieurs excellents jeux vidéo sortis ces dernières années ayant pour cadre l'Aventurie, depuis la trilogie *Drakensang* à la fin des années 2000 jusqu'aux deux *Blackguards* sortis en 2014-2015 !

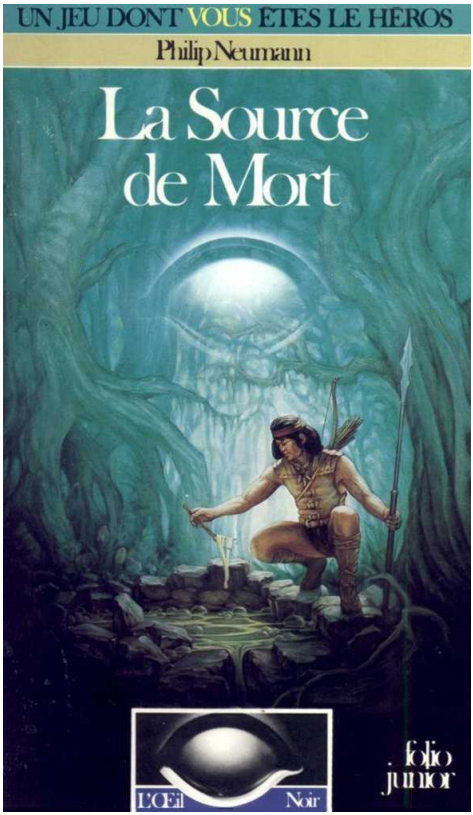
Pour ceux qui ont découvert l'Œil Noir en librairie, c'est par ces quelques mots que tout a commencé :

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS.

Cette dénomination générique, un brin mystérieuse pour les amateurs de Livres dont vous êtes le héros qui la remarquèrent (la différence avec LDVELH était subtile), constituait un petit indice pour ceux qui allaient ouvrir pour la première fois l'une des aventures de la gamme Œil Noir chez Folio Junior qu'il ne s'agissait pas là de livres-jeux classiques, mais d'autre chose, en l'occurrence d'un jeu de rôle.

L'ŒIL NOIR EN SOLO

Par Florent Haro



Pourtant, pour les habitués des livres-jeux qui feuilletèrent les aventures de l'Œil Noir *Nédime, la Fille du Calife* ou *La Source de Mort*, rien d'anormal dans la forme : un livre découpé en sections numérotées, comme n'importe quel Livre dont vous êtes le héros.

L'appellation « Un Jeu dont vous êtes le héros » a également été utilisée par Gallimard pour désigner tout ce qui sortait des séries de Livres dont vous êtes le héros mais avait des liens avec ou partageait la même charte graphique, comme les jeux de rôle (*L'Œil Noir*, *Pendragon*, *Les Terres de Légende*), de plateau (*Talisman*, *Le Jeu des Mille et une Nuits*, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*) ou de combat (*L'As des As*, *Le Shérif* et *Le Hors-la-Loi* et *Les Maîtres des Dragons*).

1983, édition 1985 Gallimard, de Philipp Neumann, dont ce fut l'unique contribution à la gamme. Couverture de Claus D.Biswanger, le principal illustrateur de couvertures de la 1re édition.

Tout simplement parce qu'il s'agissait bien de livres-jeu, car la gamme Œil Noir proposait une alternance d'aventures de groupe et en solitaire !
Les seuls indices du caractère un peu inhabituel de ces livres-jeux étaient :

→ la représentation graphique du personnage (à cette époque uniquement existante dans la série Loup* Ardent, mais encore, l'auteur y parlait du personnage souvent à la 3e personne du singulier, ce qui pouvait justifier la mise à distance graphique) ;
→ pour ceux prêts à regarder le dernier paragraphe, en prenant ainsi le risque de connaître la fin de l'aventure avant de commencer à la jouer, le fait que celui-ci ne correspondait pas à la conclusion (le cas aussi de quelques séries de LDVELH, néanmoins à l'époque il n'en existait encore aucune) ;
→ surtout, l'absence de règles au début, pour cause de renvoi au coffret Initiation au Jeu d'Aventure.

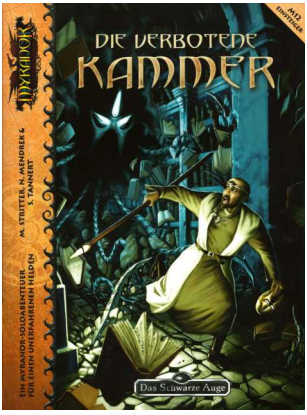
Le principe de livres-jeux adossés à un jeu de rôle, lui, n'était pas novateur puisque le jdr Tunnels & Trolls avait déjà développé en 1976-1977 une mini-gamme de modules en solo, mais qui sortit en même temps que les premiers solos de l'Œil Noir en français en 1984 (chez Schmidt France), donc sans grande antériorité pour les francophones. Le « concurrent » de l'Œil Noir de l'époque, Donjons & Dragons, a aussi développé une petite gamme de solos, de 1983 à 1985, mais aucun ne fut jamais traduit, en dehors de celui d'initiation de la fameuse « boîte rouge » sortie en 1983



La Source de Mort (1984, dessin Ina Kramer). Quelle idée de s'engager sur un chemin pareil !

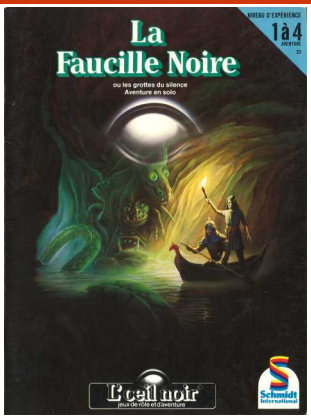
(sans parler de la série des Quêtes sans Fin, apparue en 1982, et traduite à partir de 1984, qui sont des livres-jeux mais sans lien avec le jdr, du moins en termes de règles puisqu'il n'y en a aucune !).
Donc pour le public francophone, l'Œil Noir et ses solos constituait une nouveauté en matière de jdr, et ce choix éditorial de Schmidt-Spiele, de proposer régulièrement des aventures solo, suivi par Schmidt France puis Gallimard en France (ou Spectrum Spel et FPO aux Pays-Bas, autre grande terre d'Œil noir), confirmé ensuite par les éditeurs successifs du jeu, est resté valide, y compris pour des publications en marge de la gamme générale (celles relatives à la sous-gamme Myranor, se passant en dehors de l'Aventurie, ou encore la micro-gamme d'aventures Drakensang), malgré une nette sous-représentation des solos dans la 4e édition.
Cette combinaison unique dans l'histoire du jdr fait donc partie de l'ADN de l'Œil noir, et un petit article à ce sujet paraissait donc indispensable dans un média tel que Alko Venturus !

Un solo dans le Pays de l'Or (M12, 2011)



Au commencement était le solo

L'approche solo fait partie de la pédagogie développée dans la v1 du jeu, puisqu'on trouve le 1er solo *Que l'aventure commence* ! dans *Le Livre des Aventures*, le module de jeu proposé dans le coffret *Initiation au Jeu d'Aventure*. Il est construit pour découvrir en douceur le jdr (enfin, façon de parler parce qu'il y a quand même de la prise d'otages et du combat !) ; une découverte de son fonctionnement mais aussi de l'univers de l'Œil Noir, avec les premières références à la ville de Havéna, au Grand Fleuve, à la mer des Sept Vents, à une créature et à un objet magique emblématiques du jeu, le Kobold et… l'Œil noir ! C'est également là qu'on entend parler pour la première fois de la magicienne Nahéma, un des grands noms d'Aventurie, ou encore du « Pays de l'Or », ce continent mystérieux, qui donnera lieu à un très important développement de la gamme VO dans les années 2000 (sous-gamme Myranor).



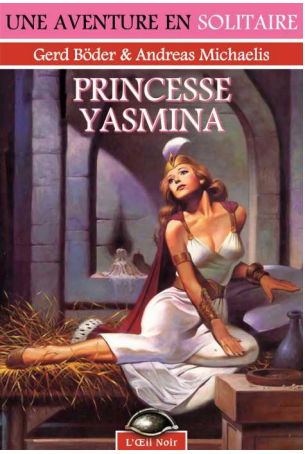
1985, publié en 1988 par Schmidt France (le dernier solo de la 1re édition), de Frank Pfeifer, auteur aussi du recueil *Les Spectres des Marais* (titre de Gallimard) incluant le solo *Le Marais de l'Angoisse*. Couverture de C.D.Biswanger.

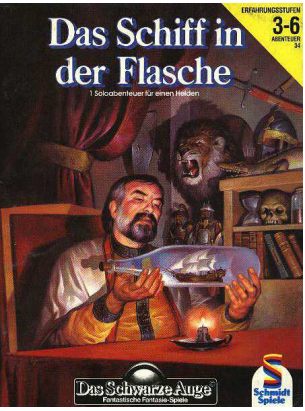


Das Dschungelgrab (1996, dessin C. Turk). Délivrez-moha !

Le principe du solo d'initiation resta présent dans les 2e et 3e éditions, respectivement avec une reprise de *Que l'aventure commence !* et un nouveau solo conséquent de 267 paragraphes, se passant en Garéthie, *Zauberwald*.
Mais jusque là, rien d'extraordinaire puisque de nombreux jdr ont proposé des initiations via de petites aventures en solo dans leur livre de base (dont Star Wars, JRTM, Paranoïa ou encore James Bond 007).
Là où la gamme Œil noir se différencie de toutes les autres gammes de jdr, c'est par la production prolifique qu'elle connut : à ce jour **près de 50 aventures solo** publiées !

La gamme en français elle-même a joué le jeu, avec une traduction systématique de ce qui était disponible en VO en matière de solo, et avec régularité dans la v1, avec à chaque série de 6 nouvelles aventures publiées, 1 ou 2 solos. Ce sont 8 aventures solo qui furent publiées en français, et la v5 garde cet état d'esprit, avec pas moins de 2 aventures solo publiées par BBE dès le lancement de la gamme : *Princesse Yasmina*, une aventure ancienne, dans un esprit d'hommage (y compris dans sa présentation old school) et de transition (une annexe a été écrite par votre serviteur pour adapter l'aventure à la v5) et *Le Vampire de Havéna*, une autre superbe transition-hommage aux débuts de la gamme, permettant de redécouvrir le port de Havéna, bien décrit dans le coffret culte éponyme, mais 30 ans plus tard, dont sa Ville Basse engloutie (suite à un raz-de-marée) où se trouve la fameuse tour de Nahéma, dont on parlait dès le tout 1er solo *Que l'aventure commence !*





A34, 1992. Ugurcan Yüce s'est représenté sur la couverture !



1989, publié en français en 2017 par BBE. Couverture de Ugurcan Yüce, l'illustrateur de l'Œil noir ayant laissé le plus sa patte, sur d'innombrables couvertures et des dessins intérieurs, bien que peu connu en France, et disparu en 2015.

Des solos aux approches différentes

Toutes les aventures solo n'ont pas la même approche.

Techniquement déjà, **le nombre de paragraphes et donc de choix varie grandement**, des 190 paragraphes des *Hiéroglyphes de l'Horreur* aux 493 de *Ein Stab aus Ulmenholz* (solo se passant dans les Royaumes Ennemis et en Garéthie). Certaines aventures sont même plus longues car découpées en plusieurs livres, comme la mini-campagne maraskanienne associant les deux solos des préludes de la campagne borboradienne *Am Rande der Nacht* et *Die Ungeschlagenen* cumulant 777 paragraphes (avec 666 on aurait été plus dans l'esprit de l'invasion des démons !), mais aussi celle au Méridiana *Am Fuß des Geisterfelsens – Das Dschungelgrab* et *Die Mondsilberkugel* – cumulant 943 paragraphes, ou encore la campagne du Chêne noir, dépassant les 1100 paragraphes au total, de quoi incarner un même personnage en profondeur et sur la durée.

Le Chemin Maudit (1986, dessin Jochen Fortmann). Mais depuis quand les magos, sous prétexte qu'ils sont solitaires, peuvent utiliser des épées comme armes de jet ?

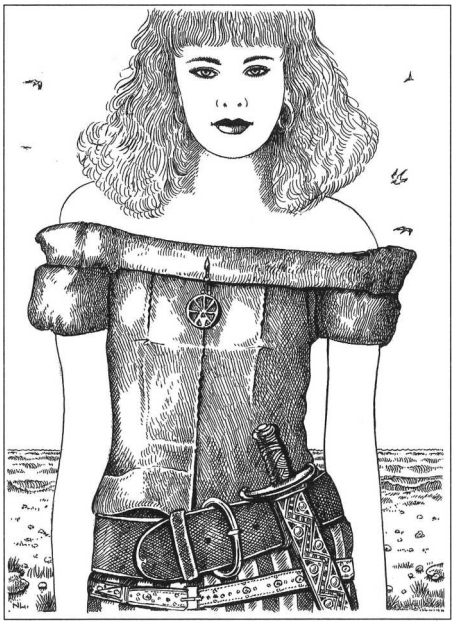
Par ailleurs, **le niveau d'expérience requis varie**, à l'instar des aventures de groupe : quelques-unes sont pensées pour l'initiation (dont certaines comme vraiment la toute première aventure d'un Héros : les solos des coffrets ou encore le solo en Sourcelande* *Menschenjagd*), d'autres non.

Il est à noter – ce qui est intéressant mais contraignant – que **certaines sont destinées à des types de personnage spécifiques**.

Ainsi, dans *Le Chemin Maudit*, *Ein Stab aus Ulmenholz* ou le récent *Die Verschwörung der Magier*, on incarne un magicien, dans *Das Lied der Elfen* un Elfe, dans *Im Dienste des Brazoragh* un Ork, et dans *Wind über Weiden* un chevalier.

Menschenjagd propose, elle, de jouer un personnage féminin (même si la pauvre fille n'est pas bien douée ou maudite, cette aventure étant très difficile à réussir !). L'inverse existe évidemment pour certains types d'aventures, notamment celles où l'objet est la délivrance d'une

* Sourcelande = Borelande dans la 1ère édition



Menschenjagd (1989, dessin Norbert Lösche). Hein que je suis siouper belle, comme héroïne ?



Les Hiéroglyphes de l'Horreur (1984, dessin Jochen Fortmann). Dans mes bras, petite héroïne !

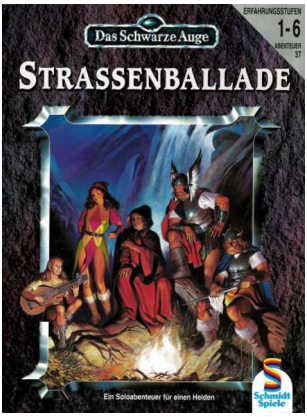
jeune princesse, et où l'auteur s'adresse clairement à un Héros de sexe masculin. Dans l'introduction de *La Fille du Calife*, un discours condescendant est même proposé aux joueuses féminines expliquant qu'elles peuvent toujours jouer un garçon, comme elles ont coutume de lire des romans dans lesquels les héros sont des hommes ! Dans *Princesse Yasmina*, on ne retrouve pas cette approche, mais de facto, l'aventure est pensée pour un homme, bien que cela ne soit en rien interdit d'imaginer qu'une héroïne puisse aller délivrer une autre fille, même si la conclusion possible par un mariage peut alors poser quelque souci ! Mais des exemples de mixité potentielle assumée existent aussi comme dans *Les Hiéroglyphes de l'Horreur*, où le héros est représenté alternativement comme un homme et comme une femme.

Enfin, pour en finir avec les contraintes liées aux personnages à jouer, et sans parler des pré-tirés proposés dans de nombreuses aventures, il existe des cas dans lesquels on joue de façon obligatoire un personnage existant, un(e) prêtre(sse) de Rondra dans *Wo Keine Sonne Scheint* ou un Nain à l'histoire riche dans *Stunden der Entscheidung*.

Si tout cela peut paraître limitant, il faut de toute façon être conscient que même quand il y a peu de contraintes de départ, chaque solo amène son décor et son background, assez différents à chaque fois et pouvant être très éloignés, ce qui peut rendre quelque peu difficile de faire jouer par un même personnage plusieurs aventures solo (ou déjà de le faire « venir » dans une aventure solo, ou inversement de l'insérer ensuite dans

d'autres aventures de groupe). Certains événements ou objets magiques puissants peuvent aussi compliquer les choses pour la suite du jeu de Héros ayant accompli des quêtes en solitaire. Par exemple, la conclusion de *L'Archipel des Cyclopes* disant que « vous êtes certain de figurer à jamais dans les annales du monde » est peut-être exagérée, néanmoins, il est vrai que l'accomplissement de la mission change la donne dans cette partie du monde. Autre exemple, la puissante épée But que l'on peut trouver dans *Le Marais de l'Angoisse*, par son pouvoir permettant de réussir à coup sûr ses attaques, peut sérieusement déséquilibrer un groupe. Sans compter qu'un MJ devra arbitrer si plusieurs personnages ont joué une même autre aventure en solo !
Mais ce sont des problèmes intrinsèques à la plupart des aventures solo liées à un jdr, ça n'est en rien spécifique à celles de l'Œil noir. Charge aux joueurs et MJ d'éventuellement imaginer quelques aménagements « avant-après » pour permettre de bien insérer des épisodes en solo dans la vie des PJ.

Une dernière limite des aventures solo liée là aussi au





Der Grosse Baccanaq (2000, dessin Marko Djurdjevic). Mourir en solo ou mourir en solo ?



Der Götze der Mohas (1992, dessin Nicolas Bau). Le Héros solitaire viril se doit de montrer sa force.

A37, 1993, de K.H.Witzko, auteur de 3 autres solos de la 3e édition et d'autres publications importantes sur la Nostrie et Maraskan. Couverture U.Yüce

format contraint des livres-jeux (choix limités) et pas spécifiquement à l'Œil noir est de ne proposer que peu de règles complexes. Par exemple, l'utilisation des aptitudes puis des talents / compétences pour les solos sortis après le coffret *Extension au Jeu d'Aventure* ou de la magie, même dans ceux pourtant conçus pour être réservés à des utilisateurs de magie, est peu exploitée. La nouvelle génération, avec *Le Vampire de Havéna*, ne fait pas exception pour ce qui est de la magie (qui serait de toute façon très délicate à utiliser à Havéna, où elle est interdite !) mais propose par contre un éventail plus large que de coutume de compétences à utiliser.

Pourquoi cette permanence des solos dans la gamme Œil noir ?

Alors certains se demanderont à ce stade quel est finalement l'intérêt de proposer encore et toujours des aventures en solo pour l'Œil noir.

Plusieurs facteurs explicatifs peuvent être avancés.

Tout d'abord, **les aventures en solo ont un aspect pédagogique intrinsèque** : elles permettent soit de découvrir, soit de conforter et pratiquer une connaissance du jeu, de ses règles ou de son univers, parce que le format laisse le temps nécessaire pour cela, contrairement au rythme d'une aventure de groupe, où on peut être emporté par les autres joueurs. Jouer une aventure solo, c'est le plaisir de pouvoir « se poser » avec l'Œil noir et le jouer à son rythme, et au rythme de sa compréhension du jeu, en pouvant aller au bout des choses.
C'est également le **plaisir de retrouver un univers de jeu « rien que pour soi** », qu'on peut en quelque sorte savourer d'autant plus qu'il n'est mis en scène que pour le lecteur, et d'une façon littéraire, propice à l'immersion. C'est *a fortiori* le cas quand on retrouve des lieux, personnages ou références connus de la lecture du matériel de règles ou d'autres aventures. Ainsi, il est par exemple plaisant de lire plus de détails sur l'Aranie et le magicien Borbarad, découverts avec le coffret *Extension au Jeu d'Aventure*, dans *Les Hiéroglyphes de l'Horreur* (même si une partie de cette aventure fut officiellement invalidée ultérieurement). Retrouver dans *Des Elfenkönigs Zaubermacht* le pays varunque quand on a joué *Dans les Griffes du Démon* ou les Amazones, leur reine Barbara et leur forteresse de Kurkoum dans *Für die Königin, für Rondra!* si on a joué *La Reine des Amazones* est très agréable aussi.
Mais au-delà des références faisant sens avec ce que le lecteur connaît déjà, la **découverte d'éléments nouveaux** est également un autre point fort des aventures solo, car ils sont perçus en quelque sorte comme exclusifs, ce qui n'est pas le cas, ou moins, lors du jeu en groupe. NOUS sommes le héros, ne l'oublions pas !
Il peut s'agir d'éléments importants sur l'univers ou de simples détails, qui peuvent prendre davantage de relief qu'en groupe. Qui n'a pas été ému par la danse des 7 voiles de Nédime dans *La Fille du Calife* ?



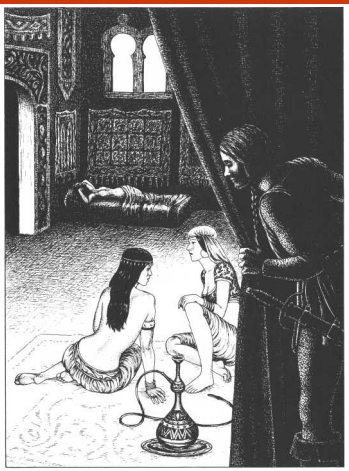
A71, 1995, de R.Hlawatsch, auteur, cartographe et illustrateur prolifique des 3e et 4e éditions, disparu en 2017. Couverture d'Ertugrul Edirne, illustrateur d'une 20aine de couvertures de l'Œil noir



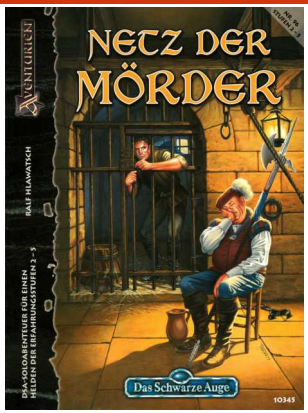
Des Elfenkönigs Zaubermacht (1993, dessin U.Yuce). Héros ami des bêtes, dans le jardin du château de Varunk avec le margrave de Varunque Mangold à gauche (le plus célèbre botaniste d'Aventurie connu comme Throndwig de Bregelsaum).

Le Vampire de Havéna (2015, dessin Bryan Syme). La dissimulation est une technique éprouvée des Héros solitaires (ou accompagnés !).





Nédime, la Fille du Calife (1984, dessin Ina Kramer). Ah la rude vie de Héros solitaire...



A96, 1999. Couverture de Tom Thiel, illustrateur d'une 20aine de couvertures, essentiellement de la 4e édition.



Le Marais de l'Angoisse (1986, dessin Ina Kramer). Le Héros solitaire doit faire honneur à ses hôtes, même quand il n'a (carrément) pas faim.

(Hum… en particulier dans la version Schmidt France non censurée !) Une même scène jouée en groupe n'aurait certainement pas eu la même saveur.

Ensuite, jouer une aventure en solo, c'est avoir le sentiment de peser sur le devenir aventurien, là aussi plus qu'en groupe. **Un solo flatte l'égo**.

Car même quand des alliances se tissent avec d'autres personnages, le lecteur reste à l'origine des principaux choix et actions, et en tire donc forcément une gratification plus grande que quand il a simplement contribué à la réussite d'une quête véritablement collective, avec les choix collectifs propres au jeu de rôle.

Finalement, **c'est tout le plaisir du livre-jeu qui est apporté par un solo de l'Œil noir**, et c'est peut-être aussi une raison très simple expliquant le choix éditorial d'en publier : les responsables éditoriaux ont peut-être une culture des livres-jeux et un goût réel pour ce type de jeux !

Maintenant, on peut aussi se dire que l'Aventurie se prête tout particulièrement à l'aventure en solitaire, et que ce n'est peut-être pas un hasard non plus si tant de jeux vidéo furent adaptés dans l'univers de l'Œil noir, depuis la première trilogie pour PC Realms of Arkania au début des années 90 en passant par les jeux pour téléphone, jusqu'à la trilogie à succès Drakensang et les tous derniers jeux, de rôle, de stratégie ou de point'n click, dont de nombreux en ligne : ce cadre de jeu est pensé depuis ses origines pour le jeu en groupe comme pour le jeu en solo.

Lectures-jeu conseillées

Une présentation de la totalité des aventures solo existantes n'étant pas possible compte tenu de leur nombre, contentons-nous de mettre un peu plus en appétit... tout en gardant de la lucidité.

En effet, tout l'intérêt des solos pour les amateurs d'Œil noir, ou même en soi, a pu être montré, mais il serait malhonnête de ne pas signaler que pour les amateurs de livres-jeux en général, les solos de cette gamme ne figurent pas dans le haut des podiums en termes d'intérêt ludique.

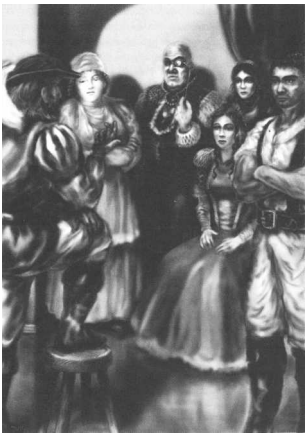
Certains sont même, disons-le, médiocres, cumulant plusieurs défauts rédhibitoires pour les « libroludistes » connaisseurs : présence de trop de paragraphes très courts et peu descriptifs, facilité des « morts inopinées » sur un simple choix neutre, incohérences diverses. Ce à quoi on peut ajouter un autre défaut, du point de vue d'une partie du lectorat du moins, pas habitué ou pas amateur du ton léger et amusé propre à l'Œil noir : justifier des absurdités ou des incohérences par l'humour peut agacer.

Disons-le franchement : pour qui cherche un bon livre-jeu, mais qui n'a pas d'attrait particulier pour l'Aventurie, autant qu'il aille voir ailleurs, du côté des Sorcellerie, des Voie du Tigre, des premiers Loup Solitaire et autres excellentes productions, dont nombreuses sont beaucoup plus récentes et matures que la production des années 80-90 (cf. litteraction.fr notamment).

Néanmoins, cette analyse est à relativiser car elle est fondée globalement sur l'expérience et la perception des solos des premières années de la gamme, et en particulier de ceux traduits en français, donc ceux de la 1re édition, marqués par leur époque. La qualité des solos des 4e et 5e éditions notamment n'est plus la même, à l'instar de celle du reste de la gamme, d'ailleurs.

Terminons par quelques suggestions de titres valant le détour, mais dans chaque édition du jeu de rôle quand même, parce qu'il n'y a pas de fatalisme, non plus, la qualité des auteurs, des idées et des contextes pèse aussi :

L'Archipel des Cyclopes, de Werner Fuchs, co-auteur du jeu avec son beau-frère Ulrich Kiesow et Hans Joachim Alpers aka Claus Lenthe (*Les Hiéroglyphes de l'Horreur*, un autre solo), auteur par ailleurs de plusieurs des premières aventures de groupe. Sans doute le plus intéressant solo de la 1re édition (1985), pour son côté exploration ouverte (de plusieurs îles, avec en outre une magnifique carte) et la variété des lieux et situations que l'on peut y trouver malgré le peu de paragraphes (mer, villes, villages, souterrains…) mais aussi pour ses références importantes au contexte et notamment aux dieux (on recherche un collier à leur gloire) par rapport aux autres solos de l'époque.



Yaquirwellen (1996, dessin Jens Haupt). Quoi de mieux que d'être Héros solitaire pour se la jouer Hercule Poirot en société ?

Princesse Yasmina, de Gerd Böder et Andreas Michaelis, auteurs spécialisés sur Havéna et les régions voisines. Il s'agit du 1er solo publié pour la 2e édition du jeu, en 1989, mais il aura fallu attendre 29 ans avant qu'il ne soit publié en français ! Dans une version adaptée à la 1re édition, seule connue des francophones, mais disposant également d'un guide de conversion en 5e édition, puisque le livre sort à l'occasion de la publication de cette dernière



Die Ungeschlagenen (1995, dessin Caryad). Le Héros solitaire a décidément une vie périlleuse : attaque violente par du thé brûlant.

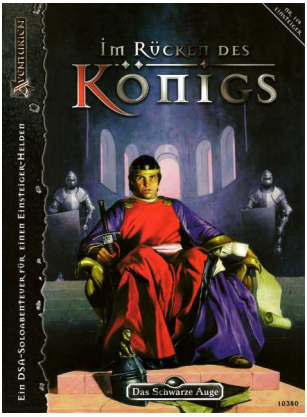
en français. L'aventure donne l'occasion de visiter succinctement les côtes nostriennes et thorvaloises, dont la cité de ceux qu'on nommait à l'époque les pirates de Thorval… alors que dans l'aventure les pirates ne sont pas forcément ceux qu'on croit ! On y retrouve l'ambiance de la 1re édition, avec des éléments d'humour ou les dessins d'Ina Kramer (dont ce fut la dernière aventure illustrée).

Das Schiff in der Flasche (1992) d'Arne Gniech, Reiner Kriegler et Marc Zwinz, éditeurs de fanzines influents et auteurs pour la 2e édition (celle pour laquelle ce solo a été publié) mais également la 3e. Dans cette aventure à la structure narrative un peu inhabituelle, qui se passe en Fertilia, dans une des plus grandes capitales culturelles d'Aventurie (Kuslik*) puis en mer, pour un épisode haut en couleurs, on est entraîné dans une enquête criminelle suite à une visite dans une brocante. C'est une aventure originale, avec des PNJ réalistes, et offrant de nombreuses possibilités de « rejouabilité » sans se lasser.

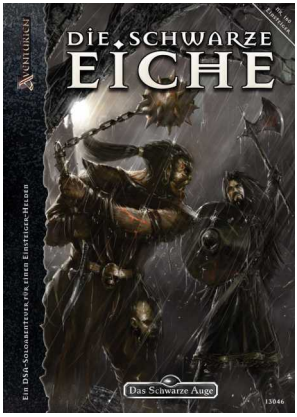
Firuns Land, de Wendel Hennen, auteur également de *Wind über Weiden* (et frère de Bernhard Hennen, auteur de la saga culte Phileasson). Cette aventure solo de la 3e édition (1995) est la seule existante à se passer dans le Grand nord aventurien. C'est l'une des plus appréciées des amateurs de solos de l'Œil noir, très bien ancrée dans le contexte, avec beaucoup d'informations données, un travail sur l'ambiance (terres du nord, voyage épuisant et rude, atmosphère de ruée vers l'or...), de nombreux PNJ et une bonne dose d'imprévus.

* Kuslik = Safa dans la 1ère édition

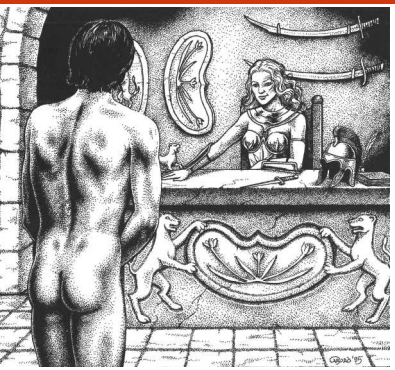
Série du **Chêne noir** (2008-2015) : *Die schwarze Eiche* / *Im Griff der Schwarzen Eiche* / *Rückkehr zur Schwarzen Eiche*, de Sebastian Thurau, auteur d'une douzaine d'aventures mais aussi de suppléments de contexte et de nombreuses aventures en ligne pour l'Œil noir (ce qui peut expliquer son intérêt et son talent pour les aventures solo). Pour le retour des solos, après une pause unique dans l'histoire du jeu de quelques années sans publication, Ulisses a fait fort, en proposant la 1re trilogie du genre, pleine de petits concepts ludiques créatifs comme un système de comptage du temps (*La Source de Mort* ou *Princesse Yasmina* en proposaient déjà mais bien moins développés), la possibilité de créer des pièges pour ses ennemis ou encore d'avoir des compagnons différents et réagissant différemment selon le niveau de lien qu'on a pu tisser avec eux, entre autres choses. L'aventure elle-même est prenante, l'ambiance de captivité incomprise, puis de poursuite et d'oppression, qui fait qu'on n'est jamais tranquille, donne un bon rythme,



A119, 2003, aventure à Havéna et alentours. Couverture de Les Edwards, connu de beaucoup de lecteurs d'Alko Venturus pour ses illustrations de couvertures de Défis Fantastiques.



A161, 2008 (tome 1 de la trilogie éponyme). Couverture d'Arndt Drechsler, illustrateur d'une 20aine de couvertures de romans et d'aventures Œil noir.



Für die Königin, für Rondra! (1995, dessin Caryad). Non à l'humiliation masculine !

La Faucille Noire (1988, dessin Jochen Fortmann). Mieux vaut parfois être solitaire pour éviter les témoins de ses actes héroïques (comme récupérer des cochons fugueurs !).



dans le cadre sombre et froid du royaume d'Andergast. Enfin, les choix d'exploration, avec plans et cartes à l'appui, ce qui est rare dans les solos, sont nombreux.

Seuls les collectionneurs acharnés chercheront à mettre la main sur le tout premier et a priori unique solo promotionnel, *Die Burg die Ungeheuer.* Celui-ci, publié en 1984 pour la journée internationale des jeux d'Essen, alors dans ses débuts (12 stands et environ 5 000 visiteurs, alors qu'en 2017 on comptait pour le festival devenu incontournable en Europe 1 100 stands et 182 000 visiteurs !), sous forme d'un livret agrafé noir et blanc d'une douzaine de pages, fut accessible aux visiteurs, et beaucoup de ceux qui purent l'avoir entre les mains s'en servirent certainement pour participer à une tombola de Schmidt-Spiele, en renseignant leur nom et leurs coordonnées, ce qui fait que les exemplaires encore en circulation sont rarissimes. En outre, l'aventure, conçue par Ulrich Kiesow lui-même, était semble-t-il un parfait exemple de son humour puisque le plan du donjon dans lequel les joueurs progressaient était celui-là même du lieu de la journée du jeu, et certaines rencontres réelles. Un jdr ou grandeur nature « semi-réel » en solitaire, en quelque sorte, de peu d'intérêt pour qui n'était pas présent. Néanmoins, la souscription pour la réédition de la v1 en allemand a permis que cet artefact pour collectionneurs fous puisse revoir le jour et il est lui aussi réédité, en option dans le cadre de ladite souscription.

Le Vampire de Havéna, du même auteur (2018). 1er solo de la 5e édition, il fait office aussi de scénario "prise en mains" pour cette nouvelle version de l'Œil noir, comme l'étaient les solos des coffrets de base, avec ses nombreux encadrés d'explication (concept développé dans le Chêne noir poursuivi), qui permettent d'introduire en douceur la plupart des concepts de règles et mécanismes de jeu importants sans casser le rythme de lecture. Mais pour autant, ce solo propose une intrigue riche qui fait le plaisir des vétérans et des nostalgiques, dans un cadre à redécouvrir par les yeux d'un marginal sympathique (mais qu'on peut jouer avec son propre personnage aussi), celui de la capitale albernienne, et avec une patte graphique nouvelle, très atmosphérique (pour qui aime les pérégrinations urbaines nocturnes dans la brume : foncez !).

Pour conclure

Avis donc aux amateurs de livres-jeux, de solos de l'Œil noir ou d'Œil noir n'ayant jamais eu l'occasion de jouer en solitaire, vous l'aurez compris, il y a de quoi se mettre sous la dent ! Avec bien évidemment le même écueil que pour le reste de la gamme : l'essentiel des publications restent non traduites, et il faut donc partir à la chasse des aventures en allemand.

Références des aventures en solo non traduites mentionnées dans l'article

Titre VO	Titre traduit	Niveau	Version règles	Année	Réf.	Auteur(s)
Die Burg der Ungeheuer	Le château des monstres	débutant	1	1984	promo	Ulrich Kiesow
Menschenjagd	Chasse à l'homme	1 à 3	2	1989	A19	Andreas Michaelis, Gerd Böder
Im Dienste des Brazoragh	Au service de Brazoragh	débutant	2	1991	coffret Orkland	Jörg Raddatz
Das Schiff in der Flasche	Le bateau dans la bouteille	3 à 6	2	1992	A34	Arne Gniech, Reiner Kriegler, Marc Zwinz
Der Götze der Mohas	L'idole des Mohas	1 à 3	2	1992	A35	Sven Wasner
Ein Stab aus Ulmenholz	Un bâton de bois d'orme	1	2	1992	A36	Jörg Raddatz, Heike Kamaris, Andreas Blumenkamp
Zauberwald	La forêt enchantée	1	3	1992	coffret DSA3	Michelle Merchers
Straßenballade	La ballade des rues	1 à 6	3	1993	A37	Karl-Heinz Witzko
Des Elfenkönigs Zaubermacht	Le pouvoir magique du roi des elfes	1 à 4	3	1993	A39	Jörg Raddatz
Das Lied der Elfen	Le chant des Elfes	1 à 2	3	1994	A47	Hadmar Wieser
Stunden der Entscheidung	Les heures de la décision	1 à 3	3	1994	A50	Jörg Raddatz
Am Rande der Nacht	Aux abords de la nuit (campagne maraskanienne 1)	4 à 6	3	1995	A54	Karl-Heinz Witzko
Die Ungeschlagenen	L'invaincu (campagne maraskanienne 2)	5 à 7	3	1995	A55	Karl-Heinz Witzko
Für die Königin, für Rondra!	Pour la reine, pour Rondra !	2 à 4	3	1995	A59	Andreas Blumenkamp
Firuns Land	La terre de Firun	3 à 6	3	1995	A62	Wendel Hennen
Yaquirwellen	Les vagues du Yaquir	2 à 5	3	1996	A63	Ralf Hlawatsch
Das Dschungelgrab	La tombe de la jungle (campagne Au pied du rocher fantôme 1)	4 à 7	3	1996	A71	Ralf Hlawatsch
Die Mondsilberkugel	La boule argentée de la lune (campagne Au pied du rocher fantôme 2)	5 à 8	3	1997	A72	Ralf Hlawatsch
Wo keine Sonne scheint	Là où le soleil ne brille pas	1 à 3	3	1997	A76	Ralf Hlawatsch
Wind über Weiden	Du vent sur les Pasturies	1 à 3	3	1997	A74	Wendel Hennen
Netz der Mörder	La toile de l'assassin	2 à 5	3	1999	A96	Ralf Hlawatsch
Der große Baccanaq	Le grand Baccanaq	1 à 5	3	2000	A104	Ralf Hlawatsch
Im Rücken des Königs	Dans le dos du roi	1 à 7	4	2003	A119	Sebastian Thurau
Die schwarze Eiche	Le chêne noir (série Chêne noir 1)	débutant	4	2008	A161	Sebastian Thurau
Die Verbotene Kammer	La chambre interdite	débutant	4.1	2011	M12	Mháire Stritter, Nicolas Mendrek, Stefan Tannert
Im Griff der Schwarzen Eiche	Sous l'emprise du chêne noir (série Chêne noir 2)	débutant	4.1	2011	A185	Sebastian Thurau
Rückkehr zur Schwarzen Eiche	Retour au chêne noir (série Chêne noir 3)	débutant	4.1	2015	A209	Sebastian Thurau
Die Verschwörung der Magier	Le complot des Magiciens	Inexpérimenté à compétent	5	2017	VA18	Sebastian Thurau

Tableau : traductions et composition Florent Haro et Calenloth



MINI-YAZ 2017

Maléfique !

Le Mini-Yaz est un concours organisé chaque année depuis 2012 conjointement par les forums La Taverne des Aventuriers et Rendez-vous au 1. Chaque participant rédige une (ou plusieurs) Aventure dont Vous êtes le Héros (AVH) de 50 paragraphes maximum sur un thème imposé.

Photographie personnelle, utilisée par Gwlachmei dans *Tan Noz.*

Par Cyril Le Strat

Ce sont donc des AVH courtes mais il suffit de lire l'une des œuvres lauréates des précédentes éditions (voir encadré) pour se rendre compte qu'elles sont tout aussi passionnantes que des AVH plus longues.

Cette année le thème était « Une histoire de hantise, vampires, démons ou fantômes ». Nos auteurs se sont donc évertués à nous faire peur en rivalisant d'inventivité sur les univers explorés et les histoires racontées. En effet, le lecteur peut voyager au fil des œuvres du Moyen-Âge à un futur lointain en passant par notre époque. Avec pas moins de 11 AVH, le total de l'année précédente a été battu attirant même deux nouveaux auteurs, Merlinpinpin et Bruenor.

La bataille des votes a fait rage pour départager le trio de tête et c'est finalement Merlinpinpin qui l'a emporté d'une courte tête avec son *Mea Culpa*, pour son coup d'essai qui s'est transformé en coup de maître ! Outremer et Kraken rajoutent

Classement des Mini-Yaz 2017

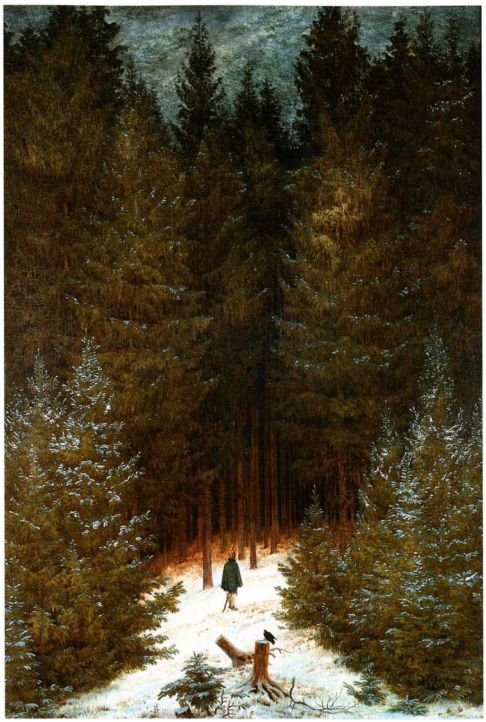
	Mini-AVH	Auteur	Points
1	Mea Culpa	Merlinpinpin	24
2	Ora Est Labora	Outremer	23
3	Soufrerole, la Maison aux Spectres	Kraken	21
4	Louna Véga et la Fréquence Radieuse	Sukumvit	18
5	Tan Noz	Gwalchmei	17
6	Un Poignard dans le Dos	Skarn	15
7	La Danse des Sorcières	Maléfisse	10
8	Stanley Bradfford	Sunkmanitu	9
9	Incarnation	Skarn	6
10	Bonnet Rouge	Tholdur	5
11	Le Yaroslavl	Bruenor	2

Mini-Yaz d'or des éditions précédentes

2012 : Georges le Zombie de Sunkmanitu
2013 : Le Temple du Dieu Néant de Kraken
2014 : L'Ombre du Corbeau de Kermit
2015 : Ad Nauseam de Gwalchmei
2016 : Le Rêve d'Exalie de Kraken

respectivement un Mini-Yaz d'argent et de bronze à leurs collections déjà bien fournies. Kraken ayant déjà remporté deux fois le concours par le passé.
L'an prochain, ce sera donc aux membres de ce prestigieux podium de choisir le prochain thème qui fera vibrer les lecteurs une fois de plus avec, qui sait, encore plus d'AVH et, espérons-le, plus de votants !

Peinture de Caspar David Friedrich (1774-1840), *Le Chasseur dans la Forêt*, utilisée par Merlinpin dans *Mea Culpa*.



Le site litteraction.fr recense des centaines d'AVH, notamment celles des candidats au concours

YAZ 2017



Le concours annuel

Comme chaque année après le concours des Mini-Yaz vient le Yaztromo, concours regroupant toutes les AVH écrites dans l'année, sans contrainte de taille ni de thème.

Par Cyril Le Strat

Quatre aventures ont vu le jour et participent donc à cette édition 2017 du concours Yaztromo. Les voici dans l'ordre de parution :

Le Trône d'Arion de Gynogege, une AVH de 590 sections se déroulant dans l'univers de Titan. L'intrigue prend place quelques années après les faits relatés dans les trois volumes de la série Défis Fantastiques écrits par Robin Waterfield (*Les Sceaux de la Destruction*, *Les Spectres de l'Angoisse* et *Le Voleur de Vie*).



Illustration de l'édition originale du roman de vampire *Carmilla*, par David Henry Friston, utilisée pour l'AVH de Kraken *Première Nuit*.

Exil vers Kelan Cha de Bruenor, AVH de 400 sections dont l'histoire se situe également dans l'univers de Titan. Vous y incarnerez un Homme-Lézard Mutant lors du Siège de Vymorna, bataille vécue côté Humains dans le Défis Fantastiques *L'Empire des Hommes-Lézards*.

Première Nuit de Kraken. Mathilde, jeune femme de 20 ans, se réveille dans son cercueil. Elle se souvient seulement d'avoir été malade. Qu'est-ce qui l'a amenée là et surtout pourquoi est-elle encore en vie ? Ce sera à vous de le découvrir...

Le Spectre du Passé de Titipolo, troisième et dernier tome de *La Trilogie du Nécromancien* entamée en 2014. Vous jouez Emeline, l'héroïne du premier volet. La nuit, elle fait des rêves étranges. Quelle est la nature de ces rêves ? Pourquoi les réalise t-elle ? Quel rôle a-t-elle à jouer ?

Ces AVH, ainsi que celles ayant participé aux Mini-Yaz, peuvent être téléchargées sur le site litteraction.fr.

Les lecteurs ont eu jusqu'au 28 février 2018 pour découvrir ces quatre aventures et voter afin de désigner le Yaz d'Or 2017 !

Classement des Yaz 2017

AVH	Auteur	Points
1 Exil vers Kelan Cha	Bruenor	44
2 Le Trône d'Arion	Gynogege	41
3 Première Nuit	Kraken	37
4 Le Spectre du Passé	Titipolo	10

À noter qu'au vu du faible nombre d'AVH présentées cette année, les Yaz d'Argent et de Bronze n'ont pas été décernés cette année.
22 votants ont exprimé leur avis, participation en hausse, nous donnant le classement ci-dessus.

Pour une analyse plus poussée de ces Yaz 2017, rendez-vous dans le prochain numéro d'*Alko Venturus* !

Un extrait d'*Exil vers Kelan Cha*, écrit et mis en page par Bruenor, pour les *Chroniques de Titan*

35

À cette distance vous ne pouvez pas rater votre cible. Le trait vient se ficher dans le haut du ventre, là où le cuir est le moins protégé par les écailles. Le Monstre des Abîmes perd 2 points d'ENDURANCE. Votre attaque a cependant révélé votre position et la créature met quelques secondes à réagir puis vous charge, faisant trembler le sol à chacun de ses pas pesants. Si vous souhaitez :

Esquiver la charge en effectuant une roulade sur le côté, rendez-vous au 351.

Lui faire face, l'arme à la main, rendez-vous au 371.

Lui jeter un Globe d'Aveuglement si vous en possédez un, rendez-vous au 168.

36

Vous êtes encore secoué par le combat avec le Tyrannosaure et vous vous demandez quelles autres mauvaises surprises vous réservent les jungles de la Nuit Hurlante. La nuit est maintenant tombée et le chef fait s'arrêter le convoi. Vous établissez un campement sommaire entre les chariots et des rondes sont organisées pour surveiller les menaces de la pénombre environnante. Si vous voulez prendre :

Le premier tour de garde, rendez-vous au 194.

Le second tour de garde, rendez-vous au 50.

Le dernier tour de garde, rendez-vous au 245.

45

Un Poignard dans le dos



Dans l'acier d'un poignard !

Vous pensez avoir fait le tour de tous les types de personnages ou créatures possibles et imaginables à incarner dans une Aventure dont Vous êtes le Héros ? Que nenni ! Vous n'avez sûrement encore jamais pris les traits, ou plutôt les contours, d'un poignard... Un poignard ??!! Oui oui vous lisez bien.

Par Cyril Le Strat

Skarn, pour sa deuxième AVH de ces Mini-Yaz 2017 (en plus d'*Incarnation*), nous propose donc d'être un poignard invoqué par un mage dans le but de tuer un chevalier. Les règles sont simples, un total de Blessures à modifier en fonction des coups infligés à notre pauvre cible et un score d'Énergie à gérer. En effet, l'une des difficultés de notre tâche d'assassin consistera à utiliser efficacement cette énergie pour effectuer les bonnes attaques. Chaque matérialisation dans le monde réel pour tenter de surprendre notre adversaire va utiliser de cette précieuse ressource. Le lecteur peut se retrouver à court d'Énergie pour effectuer une action cruciale, aussi devra-t-il choisir ses actions avec discernement. L'aventure se fait sans dés, ou presque, deux ou trois lancers venant mettre une petite dose de hasard. Celle-ci étant un peu artificielle et aurait pu être enlevée sans venir ternir le récit.

L'auteur arrive à donner une personnalité à cette dague, des réflexions propres, ce qui n'était pas chose aisée pour un tel choix d'incarnation. Sa simple existence est rendue crédible et les événements sont décrits, non pas comme s'ils étaient vus des yeux d'un aventurier, mais bien d'un esprit étranger à ce monde. Le lecteur se retrouve emporté dans une traque endiablée où il doit choisir d'agir au bon moment et de la bonne manière en fonction des situations auxquelles doit faire face la cible. L'univers médiéval-fantastique y est parfois traité de manière parodique ce qui ne fera qu'augmenter la surprise du lecteur quant au dénouement. Une fin difficile à voir venir d'autant plus que suivant nos choix elle pourra être différente d'une partie à l'autre.

À noter la bonne idée de Skarn d'inclure un petit paragraphe, intitulé « pour les curieux », donnant des indices pour débloquer les différentes fins possibles d'une AVH originale de par son choix d'incarnation et riche en surprises quant à son déroulement.



De la poudre de MerlinPinPin dans l'art et les jeux

À peine arrivé dans la communauté du forum *Rendez-vous au 1*, MerlinPinPin remporte le Mini-Yaz ! Entretien avec le vainqueur du concours 2017.

Par Cyril Le Strat

Bonjour Merlinpinpin et félicitations pour ta victoire aux Mini-Yaz 2017 à ta première participation ! Commençons par tes débuts dans la littérature interactive. Quand es-tu tombé dans les livres-jeux et quelles sont tes séries préférées ?

Merci !

Ah… les livres-jeux c'est au début de l'adolescence que j'y ai goûté, je dirais au milieu des années 80. J'étais un lecteur boulimique, tous genres et catégories confondus, et les livres-jeux sont arrivés comme une révélation : quel bonheur de pouvoir incarner le héros de ces aventures fabuleuses…

J'ai joué à beaucoup de *Défis Fantastiques* à l'époque, je me souviens notamment du *Manoir de l'Enfer,* du *Talisman de la Mort,* du *Labyrinthe de la Mort* (oui, oui, ma mère se posait certainement des questions en regardant les titres…). Ceux-là m'ont particulièrement marqué.

Pourtant, mes vrais coups de cœur, ce sont ces séries où l'on pouvait garder le même personnage, le faire évoluer au fil d'aventures épiques, avec le risque accru de tout perdre au détour d'un choix malheureux ! Mes préférences vont à *Loup Solitaire* et à *Sorcellerie !* sans hésitation, mais j'étais bon public, et rares sont les livres-jeux qui m'ont vraiment déçu.

As-tu, comme beaucoup, expérimenté les Jeux de Rôle après les livres-jeux ? Si oui lesquels ?

En fait, même si je n'ai pas le souvenir de la

chronologie exacte, j'ai expérimenté les Jeux de Rôle et les livres-jeux à peu près simultanément. Il faut dire que j'étais assez précoce dans ce domaine : joueur et Maître du Jeu à 11 ans avec une petite bande de copains. On en essayait plusieurs, en alternant, chaque week-end.

Je suis presque certain d'avoir commencé par *L'Œil Noir*. On s'est vraiment passionné pour *Donjons et Dragons*, puis pour *L'Appel de Cthulhu*, un sacré choc aussi avec l'ouverture sur Lovecraft, sur d'autres formes de littérature…

Plus tard : *Bushido*, *Pendragon*, *Star Wars*, *Runequest*, *Le JdR des Terres du Milieu*…

Mes parties les plus mémorables en tant que MJ sont sans aucun doute les longues campagnes d'*AD&D* (ah ! le *Temple du Mal Élémentaire*…) ; en tant que joueur je pense n'avoir jamais autant tremblé que lors de certaines sessions de *L'Appel de Cthulhu* (satanée santé mentale…)

Je ne pratique plus le jeu de rôle IRL depuis longtemps par manque de temps et peut-être surtout d'amis intéressés bien qu'il m'arrive de jouer en ligne : je pense que la vie professionnelle et familiale s'accommode moins que la vie étudiante des contraintes d'une pratique aussi passionnante et immersive (en prépa je me souviens avoir passé des week-ends entiers à jouer, ce qui n'était pas trop du goût de mes parents ni de mes professeurs).



Quelles sont tes autres passions ?

Ah… alors j'ai une vraie passion pour ma famille et pour mon métier, mais ça c'est une autre histoire (je suis enseignant en mathématiques) [*rires*].

Sinon j'adore la guitare (je pratique en amateur, depuis assez peu de temps), par périodes aux jeux vidéos, aux langues et au voyage, ainsi qu'à l'art, notamment à l'histoire de la peinture…

Enfin, et surtout, je suis mordu de photographie. J'ai pratiqué un peu la photographie à la chambre grand format et le tirage en noir et blanc dans ma chambre d'étudiant, il y a une vingtaine d'années, maintenant je suis passé au numérique et à ses formidables possibilités d'expérimentation et de contrôle de l'image. D'ailleurs j'aimerais bien illustrer une future AVH en travaillant sur des photos (avec un concept contemporain voire légèrement futuriste, ou alors abstrait).



Quels sont tes auteurs de littérature dite « classique » ?

Je ne sais pas si on peut considérer que c'est de la littérature classique, mais je suis un fan inconditionnel de Jean-Philippe Jaworski ! Un auteur français dont l'imagination, la maîtrise de la structure narrative et la qualité littéraire sont d'un niveau rarement atteint à mon avis aujourd'hui. Ses descriptions de scènes de batailles, par exemple, sont extraordinaires ; les intrigues politiques et les sombres manipulations servant les ambitions personnelles ne sont pas en reste. Je conseillerais au lecteur curieux de commencer par *Janua Vera* : un recueil de nouvelles qui mêle plusieurs tons, du grandiose au facétieux.

Sinon en matière d'imaginaire j'adore bien sûr Tolkien dont je recommande la lecture des livres en anglais, là encore pour profiter de la beauté de la langue. J'aime aussi des auteurs comme David Gemmell, Michaël Moorcock… je lis un peu de tout dans ce domaine, même si j'ai moins de temps pour cela depuis que j'ai des enfants !

En s'éloignant un peu de la *fantasy*, niveau fantastique ou horreur, j'apprécie Lovecraft, par exemple, ou Stephen King dont je recommanderais deux titres pas forcément très connus : *Marche ou crève* et *La Petite Fille qui aimait Tom Gordon*.

Dans la littérature de genre, j'aime aussi Agatha Christie qui demeure la référence absolue en matière d'intrigue policière, l'art de brouiller les pistes à son plus haut niveau…

En lettres classiques, je citerais Nabokov, Proust, Hugo, et La Fontaine.

Enfin je suis très intéressé par la poésie. Je suis fasciné par le surréalisme, en littérature évidemment, mais son influence s'étend bien au-delà… Eluard, Aragon…

Christian Bobin qui est à mon avis un des plus grands auteurs contemporains.

Edgar Allan Poe… Et Bob Dylan, pour finir par un prix Nobel récent quand même !

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

C'est amusant parce qu'effectivement, il y a vraiment eu un déclic !

En cherchant un jeu original sur PS4 (mais il existe sur PC) j'ai découvert *Late Shift*, véritable film interactif (peut-être le seul aujourd'hui qui mérite ce nom) où l'on incarne un jeune étudiant un peu paumé dont le boulot est de garder un parking de nuit. Après une série de rebondissements dont je ne révélerai rien pour ne pas gâcher le plaisir de ceux qui veulent essayer le jeu, on se retrouve mêlé à une guerre des Triades en plein Londres…

J'ai trouvé le travail remarquable, l'histoire passionnante, un peu courte mais très bien écrite. Les acteurs sont excellents, la réalisation digne d'une sortie cinéma… Il y a de mémoire près de 200 choix (selon les embranchements) et sept fins bien différentes.

Alors je me suis souvenu que j'aimais vraiment ce système et que j'avais écrit quand j'avais 16 ans une histoire dont vous êtes le héros. J'ai déterré le texte, plein d'espoir… et là, grosse déception : cela ne tenait vraiment pas debout, avec beaucoup de passages trop stéréotypés, des tas d'objets qui ne servaient jamais, etc.

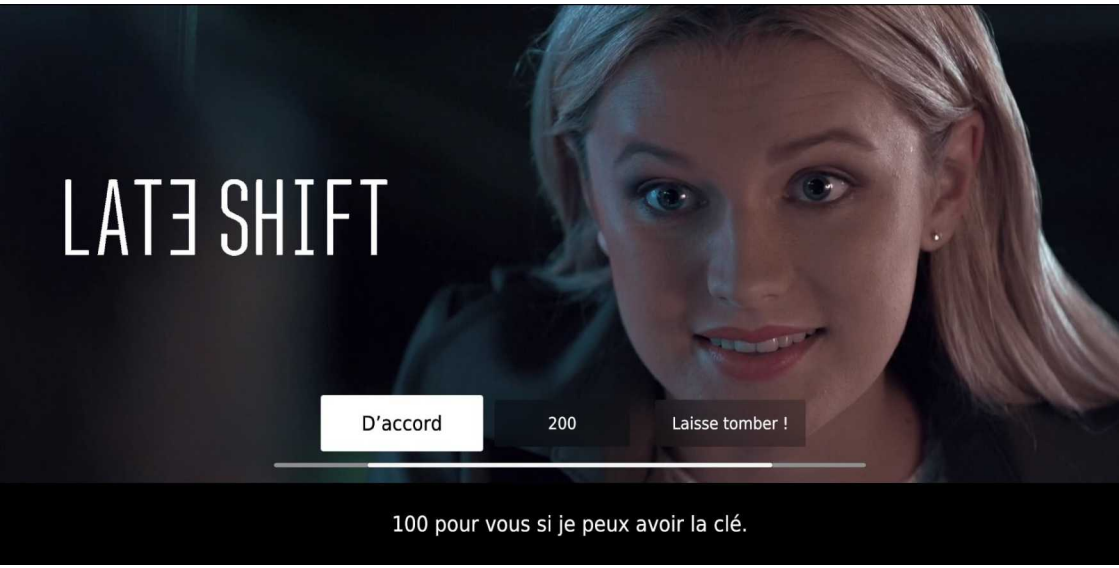
Alors pourquoi ne pas la réécrire ?

Cela fait longtemps que j'écris de tout (poésie, contes, débuts de roman, nouvelles plus ou moins achevées) sans jamais avoir essayé de publier ou même de partager.

Je me suis dit : « Faisons les choses bien : avant de se lancer, essayons de voir ce qui existe dans ce domaine, histoire de ne pas réinventer l'eau chaude, puis essayons de faire un peu vivre cette idée ». Après quelques errements j'ai trouvé litteraction.fr, puis le forum Rendez-vous au 1, et je suis tombé amoureux de cette communauté de passionnés qui partagent beaucoup avec moi : amour de la langue, soif d'imaginaire, goût pour le jeu… Je n'en croyais pas mes yeux, tout ce contenu, tout ce travail, tous ces trésors méconnus… Dès que j'ai vu le concours Mini-Yaz, j'ai foncé. Je n'avais même pas encore regardé le thème du concours que j'étais déjà sur Word !

Quels procédés et applications as-tu utilisés pour écrire *Mea Culpa* ?

Après avoir trouvé l'idée forte de l'histoire (la manière dont j'incorporais le thème imposé de la hantise) j'ai commencé par écrire l'introduction et l'une des fins afin de





L'avatar de MerlinPinPin sur le forum Rendez-vous au 1

définir le grand axe de l'AVH : c'est vraiment une manière extrêmement efficace et stimulante de procéder qui donne un cadre et en même temps laisse beaucoup de liberté.
Simultanément j'épluchais un peu le forum et le web afin de trouver la meilleure manière de m'organiser.
Le conseil que je donnerais à ceux qui veulent se lancer est de bien réfléchir à toutes les étapes de leur travail, surtout si le nombre de paragraphes est important. Je ne veux pas dire qu'il faut connaître en détail à l'avance toutes les péripéties du scénario mais bien savoir comment on va procéder matériellement pour écrire et structurer l'histoire.
J'ai lu les conseils prodigués sur litteraction.fr et commencé à utiliser un peu **ADVELH 2000**. En réalité j'ai compris assez vite que je préférais travailler entièrement sous Word. Alors j'ai écrit les paragraphes les uns à la suite des autres dans un même fichier.
J'ai quand même imprimé des grilles de paragraphe afin d'avoir une vision d'ensemble (un tableau de 50 cases où j'indiquais le contenu essentiel, les codes, les évolutions des interactions entre les personnages, etc.) et surtout j'ai fait des diagrammes, beaucoup de diagrammes !
Je les ai dessinés, sur des pages A4 (et même une grande feuille A3) – je sais qu'il existe des logiciels pour cela… En tous cas j'ai beaucoup apprécié de voir ainsi les liens se créer entre les différentes parties. Cela m'a permis de les modifier, de les adapter au fur et à mesure sans perdre la vision d'ensemble.
Enfin, une fois l'AVH terminée, il restait à la transformer sous forme de PDF avec liens cliquables (sinon je trouve que c'est vraiment très fastidieux pour le lecteur…).
Je me suis appuyé sur l'excellent tutoriel de Linflas pour son **HyperAVH**, que j'ai déniché sur le forum de Rendez-vous au 1 et qui permet d'arriver à un bon résultat assez rapidement.

T'es-tu essayé à d'autres manières d'aborder la littérature interactive ? (BDVELH, applications pour téléphones ou tablettes, Epubs...) Si oui qu'en penses-tu ?
Lorsque j'ai découvert litteraction.fr et que j'ai décidé de me mettre à écrire *Mea Culpa*, j'ai aussi voulu explorer un peu ce qui se faisait aujourd'hui.
Au-delà des AVH dont je parlerai un peu plus loin, j'ai essayé les bandes dessinées, effectivement, et une application pour smartphone.
Tout d'abord j'ai acheté *Loup Garou* aux éditions Makaka. Et là j'ai eu un vrai coup de cœur. Le travail d'équilibrage est remarquable, l'histoire s'avère plutôt intéressante, et surtout on ressent une parfaite alchimie entre l'univers raconté et le travail du dessinateur, à la fois précis et coloré !
J'ai découvert le système des numéros directement placés sur le dessin très pratique et agréable : il incite à être bien concentré et à observer attentivement les images, une manière d'apprécier d'autant plus la qualité du travail du dessinateur.
Sauf que j'ai laissé traîner la BD après l'avoir finie et que j'ai surpris mon fils de 8 ans en train de la lire. Bon, rien de terrible, mais ce n'est pas franchement destiné aux enfants de son âge, du coup je lui ai expliqué un peu mieux les règles et il n'en a pas décroché pendant une semaine : on a passé de chouettes heures ensemble, avant de chercher des albums plus adaptés…
Ce fut *Chevaliers*… il est toujours aussi captivé, il a maintenant les tomes 1 à 4 que j'ai pu tester un peu avec lui : même si c'est

moins prenant pour moi que *Loup Garou*, je considère cette série aussi très réussie.
Enfin j'ai récemment essayé *Captive* dont je trouve la construction et l'ambiance extrêmement réussies, dans un environnement contemporain assez flippant !
En numérique j'ai joué à *The French Touch* édité par Adrénalivre, où on peut incarner un tueur en série… J'ai trouvé le format vraiment très fluide et pratique, en revanche je n'ai pas du tout accroché au style ni au contenu. Je compte réessayer bientôt avec d'autres titres.
Dans l'ensemble je trouve les ebooks assez adaptés à la littérature interactive… Mais pour quelqu'un comme moi qui a joué pendant certaines périodes à de nombreux Visual Novels (notamment japonais, et autrement marquants et libres comme certains Eroge, notamment *Bible Black*) cela n'a rien d'une innovation. La frontière est juste plus floue encore entre jeu et livre… Quoi qu'on en pense, c'est le même mécanisme qui est en action…
La différence réside peut-être dans le degré d'imaginaire. Moins il y a d'images, d'illustrations, de cadre imposé, plus le travail d'incarnation du lecteur peut être important. Pour moi un livre, paradoxalement, c'est un peu l'équivalent de la Réalité Virtuelle. Autrement dit, pour que cela fonctionne, il faut que le cerveau soit absolument absorbé par l'action d'insuffler de la vie aux mots que les yeux sont en train de déchiffrer.
Voilà pourquoi aussi j'aime particulièrement les AVH sans règles trop compliquées : je rêve vraiment d'histoires où l'immersion est la plus profonde possible.
Lancer les dés et faire des calculs c'est jouer et non pas lire. Dans le sens ici où l'on est forcément sorti du monde où l'on évoluait car il faut relire les règles, noter les points de vie perdus, mener le combat, etc.





Ce n'est pas en soi si grave mais je trouve que ce serait vraiment intéressant de chercher des règles totalement immersives, tout en gardant le format livre.
Pour moi le livre-jeu idéal aujourd'hui serait un format type ePub avec un programme uniquement consacré à gérer les points de vie, etc., sans lancer de dé même virtuel, ET qu'on peut aussi obtenir en version papier si on le souhaite. Le meilleur des deux mondes…

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

Difficile à dire. Je ne me sens pas bien placé pour répondre à une telle question. Tout au plus au vu de mon expérience personnelle je constate que de nombreux livres récents (développement personnel, livre pour enfant…) s'appuient sur l'intitulé « livre dont vous êtes le héros ». Est-ce un signe de retour en grâce ? Ou bien est-ce parce que je n'y faisais pas attention auparavant ? Je n'ai pas assez de points de comparaison.
La réédition récente de la série *Sorcellerie !*







par Gallimard dans un format très agréable et de bonne qualité est une excellente nouvelle également.

Enfin, pour rêver un peu, en ces temps où l'imaginaire cinématographique est en grande partie tournée vers le passé : ne serait-il pas intéressant de voir Peter Jackson ou Luc Besson adapter *Les Collines Maléfiques* ou *Les Sept Serpents* sur grand écran ?

Ou pourquoi pas une série télévisée dans l'univers de *Loup Solitaire* (avec un scénario un peu plus musclé) ? *Les Maîtres des Ténèbres* ont quand même de la gueule ! [*rires*]

Plus sérieusement je dirais qu'il faudrait que des livres de très bonne qualité percent pour relancer vraiment la dynamique. Il faudrait donc que certains éditeurs misent sur cette possibilité, bien sûr, et que des auteurs talentueux comme ceux de Littéraction se fassent entendre. Moi j'ai commis une mini-AVH mais quand je pense à tous ces écrivains qui ont rédigé des dizaines d'œuvres complètes ou des enquêtes comme la série des *Nils Jacket* qui font plus de 1000 paragraphes, j'ai une sincère et profonde admiration pour eux et j'aimerais voir leur travail reconnu !

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

J'ai plusieurs coups de cœur pour l'instant : *Le rêve d'Exalie* (une mini-AVH de science-fiction qui m'a touché assez profondément et qui se rapproche vraiment de ce que je rêve de lire ou d'écrire) de Kraken,

Fleurir en Hiver (une AVH pleine de poésie et superbement construite) d'Outremer,

Captive et *Loup-Garou* (en BDVELH : la première a été scénarisée par Fitz qui a écrit par ailleurs de superbes AVH).

Enfin je pense qu'il faut lire *tout* ce que Skarn écrit sur litteraction.fr ou ailleurs : c'est brillant, malin, inspiré, créatif. Cela donne énormément de plaisir en tant que lecteur et cela ouvre la voie à une foule d'expérimentations en tant qu'écrivain.

Si tu ne devais emporter qu'un seul livre-jeu sur une île déserte ?

Un qui n'a pas encore été écrit ! Aujourd'hui je n'ai pas trouvé le graal, c'est peut-être ce qui me motive aussi à écrire quelque chose qui comblerait ce manque : un livre qu'on pourrait lire et relire non pas uniquement pour ce qu'il apporte de ludique, de distrayant, mais qui parlerait au monde aussi, de notre monde d'une certaine manière.

Dans l'ensemble les livres-jeux sont un peu isolés, prisonniers dans leur cadre de littérature de genre, en quelque sorte. *Le Seigneur des Anneaux* n'est pas seulement populaire parce que c'est un des livres fondateurs d'une époque de la Fantasy mais aussi selon moi parce qu'il dépasse le cadre de la Fantasy. D'autres livres comme *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques* (*Blade Runner*) ou *Dune* ont accompli cela aussi, peut-être… Ou *Dracula* de Bram Stoker… je me trompe peut-être complètement mais j'aimerais tenir un jour entre les mains un livre-jeu qui réalise ce rêve-là.
C'est sans doute une quête utopique, mais si cela me pousse encore plus à aller lire les AVH de litteraction.fr et à écrire les miennes, alors pourquoi pas ?

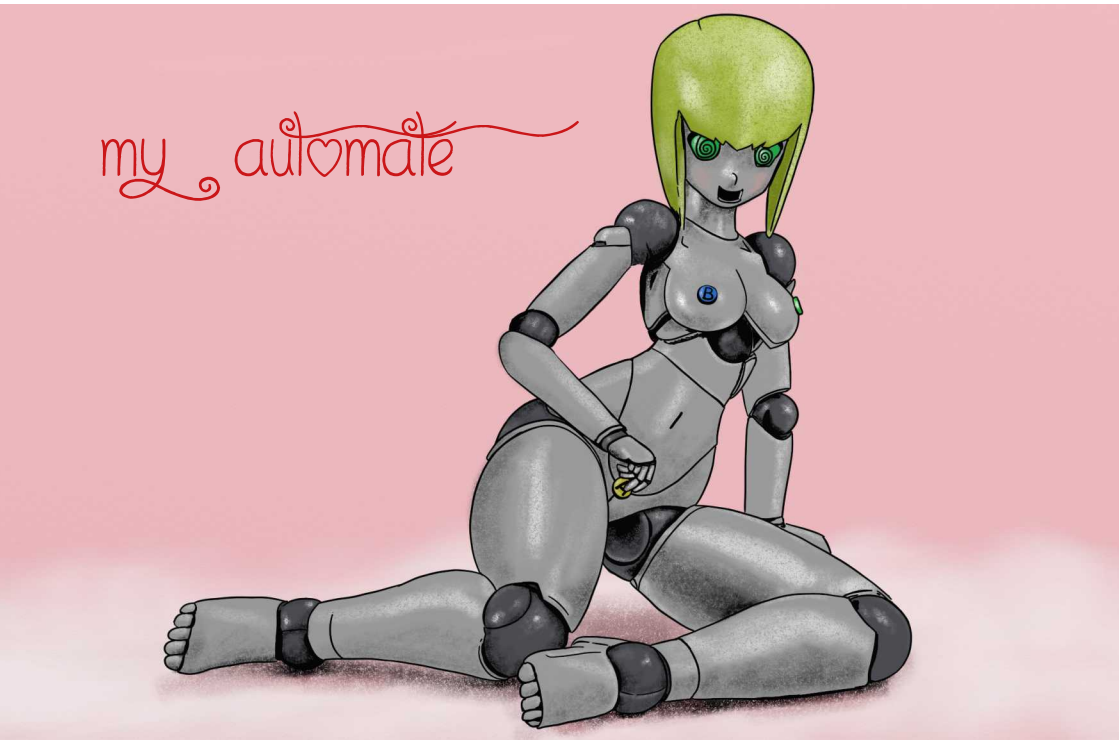
Quels sont tes projets d'écriture ?

Régulièrement j'écris un peu de poésie, de manière intime en quelque sorte. Je compte bien continuer mais pour le moment cela reste privé.
Au niveau AVH, j'ai plusieurs idées à développer mais j'ai surtout commencé l'écriture de trois histoires.
L'une plutôt courte et simple, destinée à mon fils (ou disons à des enfants de son âge), dans laquelle le héros est un jeune garçon ou une jeune fille accompagné(e) d'un chat-dragon facétieux et gaffeur.
Une autre plus ambitieuse, qui s'inspire d'une discussion sur un forum, sur la manière dont on pourrait soi-même juger moralement et psychologiquement les choix que l'on fait naturellement dans un livre-jeu (en particulier, déjà, le fait de trucider tout ce qui entrave notre progression). Il s'agirait de réaliser une sorte de mise en abyme des choix du lecteur pour lui-même, en lui faisant revivre une deuxième fois l'aventure avec un regard bien différent sur les événements… quelque chose de très expérimental donc et d'assez compliqué à mettre en œuvre, mais de très excitant !
Ces deux projets ne sont pas encore très avancés.
Le troisième est celui auquel je me consacre vraiment : il s'agit d'une grande AVH en trois parties dont je ne veux rien dire aujourd'hui (par superstition en quelque sorte) mais qui appartient au genre de la science-fiction et dans laquelle j'aimerais proposer un système de combat et de jeu un peu inédit… à suivre bientôt, j'espère !
Je rêve également d'écrire une nouvelle ou un roman mais je crois vraiment qu'il y a quelque chose de beau et de particulier à exprimer à travers le genre du livre-jeu en tant qu'écrivain. Je me suis surpris à éprouver des émotions nouvelles en créant ces choix qui se proposent au lecteur.
Souvent les auteurs d'AVH eux-mêmes disent : « ce qui m'intéresse dans un livre-jeu, c'est quand même surtout l'aspect ludique, sinon autant lire un roman ». Je ne serais pas aussi catégorique : même d'un point de vue purement artistique la littérature interactive apporte une dimension tout à fait particulière à la lecture comme à l'écriture.
Autrefois j'écrivais pour moi, parfois pour une personne que j'aimais à qui je destinais, secrètement ou non, le poème ou le conte que j'étais en train de composer. Mais aujourd'hui, en écrivant une AVH, je me sens connecté au lecteur, au futur lecteur.
Et quelque chose de puissant est à l'œuvre, ici, dans ce moment où l'on imagine un avenir à son personnage tout en essayant de ressentir l'histoire de l'autre côté, du côté de celui qui finalement en décidera… car c'est un magnifique triangle amoureux en fait : l'auteur, le personnage et le lecteur !

PLAISIR ET VIGUEUR

À l'intérieur, à l'extérieur,
seul(e) ou avec des ami(e)s,
testez, explorez, découvrez.

Jeu, curiosité, fraîcheur, **plaisir**. C'est pas la classe cette double page ? Comment ça, « non » ? Eh bien si c'est comme ça, **la prochaine fois c'est vous qui la ferez !**



À partir du prochain numéro, Alkâline & Alkoquin sera une rubrique dont VOUS êtes le héros ! Envoyez vos dessins lutins à Alko Venturus :
association.scriptarium@gmail.com
ou contact@alkonost-editions.com

Nous rassemblerons toute l'équipe du mag pour sélectionner les deux illustrations qui donneront chaud aux lecteurs et lectrices du numéro 2 d'Alko Venturus.
Pour mettre toutes les chances de votre côté, prenez en compte les critères suivants :



→ format entre A5 et A6,
→ résolution minimale : 300 ppp,
→ couleur ou noir et blanc,
→ pas de premier degré, pas de vulgarité (enfin... une pincée, pas plus),
→ de l'humour, du second degré, voire plus,
→ détournez les clichés du genre
→ mixez le style pin-up des années 50 avec le bestiaire de nos univers JDR et livre-jeu, etc.

Shassozillus

DANS QUEL LIVRE SE CACHE-T-ELLE ?

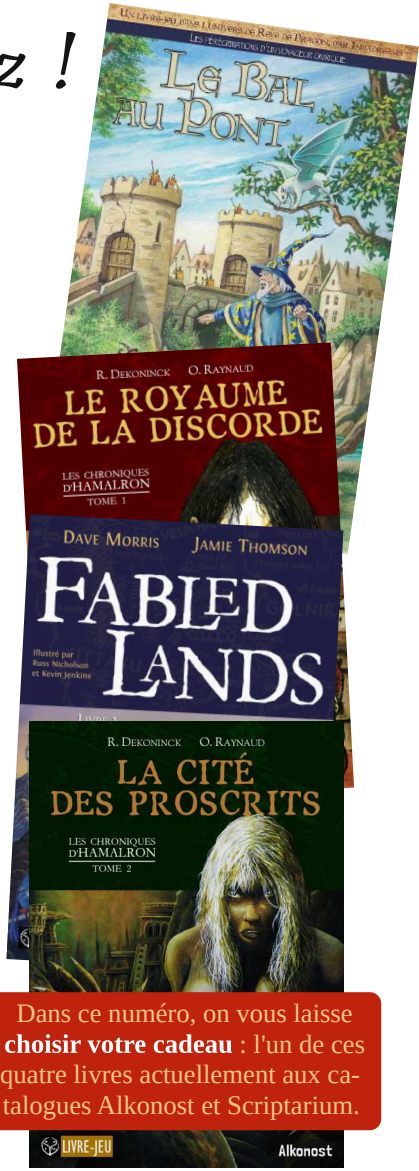
À vos bibliothèques... Prêts... Cherchez !



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 :

► **En objet du courriel, « Concours Alko Venturus »**

→ le titre du livre,

→ le numéro du paragraphe (ou renvoi),

→ le nom de l'illustrateur.

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

Dans ce numéro, on vous laisse **choisir votre cadeau** : l'un de ces quatre livres actuellement aux catalogues Alkonost et Scriptarium.

Bonne chasse !



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

Stéphane Béchard, Manu De Wit, Rémi Dekoninck,
Florent Haro, Vincent Lazzari, Cyril Le Strat,
Thierry Maire, Adrien Maudet, Thomas Roesch.

Illustrations

Illustration de couverture : Laurent Centro

Illustrations intérieures originales : Laurent Centro,
Dimitri Chaignat, Vincent Grimm, Olivier (Koa) Raynaud.

Traduction

Jérôme Wirth

Relecture

Julien Busson, Laurent Centro, Samuel Defaye,
Thomas Dejonghe, Rémi Dekoninck, Florent Haro,
Cyril Le Strat, Thierry Maire, Joël Mallet, Thomas Roesch,
Arne Vangheluwe, Jérôme Wirth.

Maquette

Laurent Centro

Alkonost

www.alkonost-editions.com

Scriptarium

Artisans d'univers de livres-jeux

scriptarium.fr

AV1 1.2