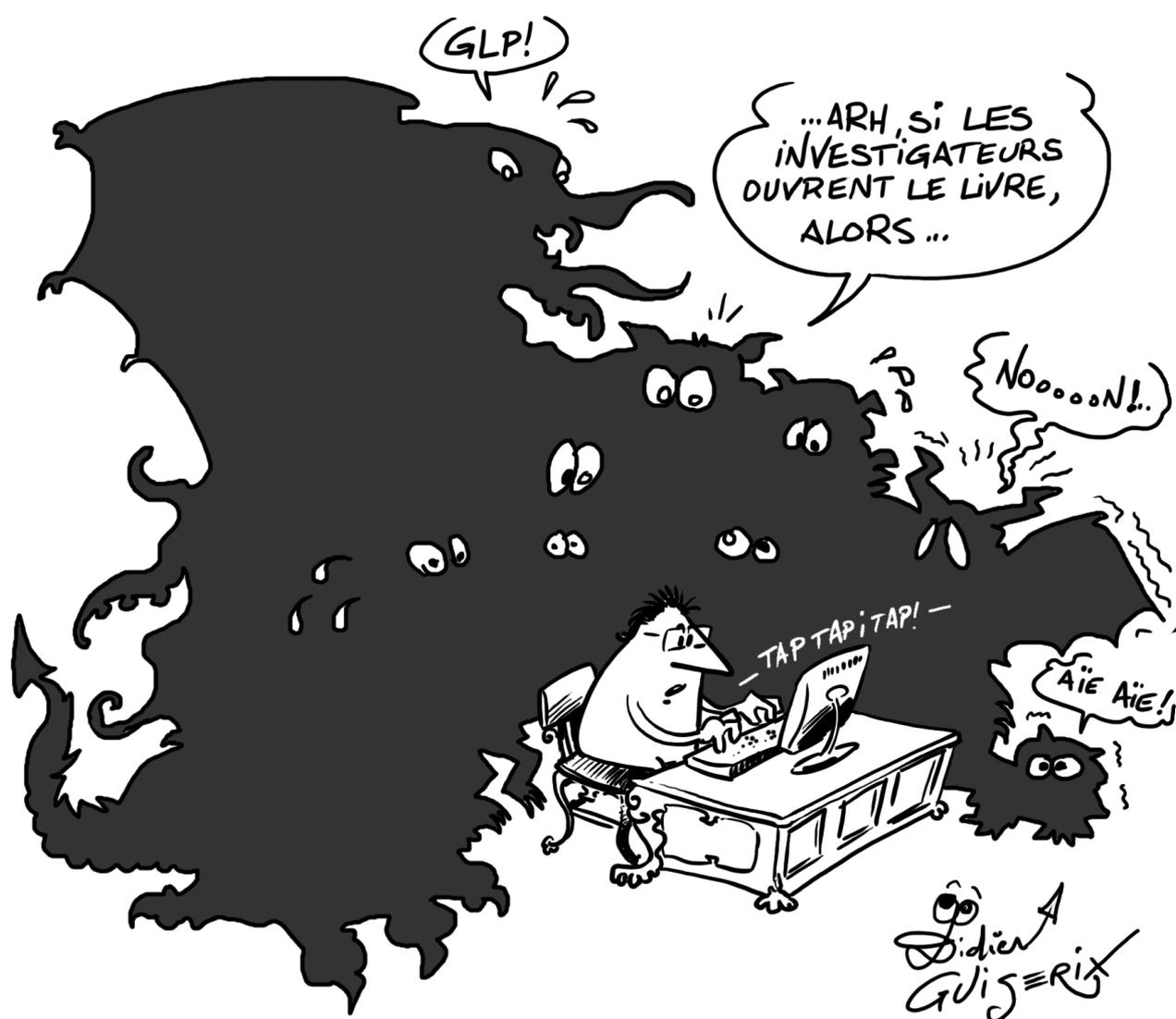


AVENTURES EXTRAORDINAIRES & Deadlines Infernales



Entretiens avec Tristan Lhomme

SOMMAIRE

Présentation – 2
« <i>Et puis il y avait Jean Ray</i> » – 3
L'Appel... – 7
Incubation – 11
Basculement – 15
Tâtonnements – 25
Mercenariat – 31
<i>Casus Belli</i> – 38
Inspiration, créativité, métier – 49
Après <i>Casus</i> – 54
Profession : scénariste (de JdR) – 61
Profession : écrivain – 68
Profession : rôliste – 71
Annexes – 75

Remerciements

à **Tristan Lhomme** pour sa disponibilité et son implication dans l'édition de ces entretiens
à **Frédéric Vallat** pour sa relecture érudite et minutieuse
à **Didier Guiserix** pour la couv' et à **Rolland Barthélémy** pour son Cthjoe & Annabella (p.75)
au [Grog](#) et à la [FFJDR](#) pour leurs bases de données

<http://www.scenaritheque.org/>

Dans la même collection

Paroles d'un Grand Ancien – Entretiens avec Didier Guiserix
http://www.scenaritheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=6379

Présentation ---

« Monsieur Tristan Lhomme ? Celui dont on disait que c'était un pseudo et que ses scénarios étaient écrits par un groupe d'auteurs ? Je vais aimer alors... »

Lu sur sur le mur FaceBook de *Casus Belli*
- février 2011

En janvier 2010, *Paroles d'un Grand Ancien* nous permettait d'évoquer, à travers les souvenirs de Didier Guiserix, les « années *Casus Belli* ». On pouvait y découvrir dans le détail les circonstances de la naissance de ce célèbre magazine de jeux de rôle, de son développement et de la fin de sa première incarnation, en 1999. Didier Guiserix en ayant assumé les fonctions de rédacteur-en-chef pendant près de vingt ans, les aspects biographiques et personnels abordés dans cette première série d'entretiens se trouvaient intimement mêlés à une approche plus descriptive et objective de l'histoire du magazine.

***Aventures extraordinaires & Deadlines infernales* constitue une nouvelle série d'entretiens avec un autre acteur incontournable du jeu de rôle français de cette époque : Tristan Lhomme.** Cette fois, cependant, l'approche est plus strictement biographique et personnelle. Pourquoi ? D'abord, il était inutile de rejouer la naissance de *Casus Belli* et de sa « mythologie » (*Laelith*, les « univers *Casus* », les rubriques emblématiques, etc.) : pour cela, lisez *Paroles d'un Grand Ancien*. Ensuite, il faut se souvenir que Tristan Lhomme fut – pour beaucoup de rôlistes français, en particulier pour la génération massive découvrant *Casus Belli* à la fin des années 1980 – une signature célèbre, reconnaissable et reconnue. Une *personnalité*. On peut l'expliquer par les très nombreux scénarios qu'il publia dans la presse spécialisée, en premier lieu dans *Casus Belli*. Mais sa réputation, il la gagna aussi en écrivant, seul ou avec d'autres, un grand nombre de jeux et de suppléments parmi lesquels *Selenim* figure en bonne place dans le panthéon du jeu de rôle français. Cette productivité alimenta d'ailleurs rumeurs et plaisanteries autour de l'existence d'un groupe d'auteurs anonymes dont « Tristan Lhomme » aurait été le pseudonyme collectif. Tristan Lhomme, une légende du jeu de rôle français.

Cette nouvelle série d'entretiens vous emmène dans les coulisses de la légende. Elle vous rappellera peut-être de bons souvenirs si vous étiez rôliste dans les années 1980 ou 1990. Elle vous apprendra surtout ce qu'était le quotidien d'un pigiste-traducteur-auteur de jeux de rôle à la même époque. Il est évidemment question de passion, d'énergie, de nuits blanches et de réunions de rédaction homériques ; il est aussi question, parfois, de solitude, de « *chambres de bonne* », de SMIC (tout juste) et de « *cerveau grillé* » ; il est question, enfin, d'expérience acquise et de projets à venir. Ce parcours évoquera sans doute bien des choses aux pigistes-traducteurs-auteurs du jeu de rôle français d'aujourd'hui... Il devait aussi et surtout déboucher pour des milliers de rôlistes de ce pays sur des centaines de milliers d'heures de jeu passionnantes au cours du dernier quart de siècle. Ce qui n'est pas rien.

Pour conclure, deux mots à l'adresse de ceux qui seraient tentés de croire qu'en publiant cette nouvelle série d'entretiens sur le « bon vieux temps » du jeu de rôle, nous faisons l'apologie du passé. Rassurez-vous. Ce n'était pas mieux avant. Ceci dit, *c'était bien*. Et la bonne nouvelle, c'est que ça continue. Avec d'autres « *personnalités* », d'autres jeux et d'autres manières de jouer... même si Tristan Lhomme écrit toujours dans *Casus Belli* en 2011 !

La légende continue...

Grégory Molle

1

« *Et puis, il y avait Jean Ray* »

Tristan, tu es né en 1968, tu fais partie de la « génération d'après » comme tu le dis toi-même, par rapport à Didier Guiserix. Comment s'opère ta découverte des jeux de rôle ? Didier était passé par la case « wargame », d'autres – comme Pierre Rosenthal – par la case « SF / Métal hurlant ». Quelles sont tes étapes à toi, qui te conduisent vers *L'Appel de Cthulhu*¹ en 1984 ?

Vaste question. On va essayer de répondre par petits bouts. Déjà, situons un peu d'où j'arrive. On est à la fin des années soixante. Deux familles, celles de mon père et celle de ma mère. La première très « huitième arrondissement », avec un grand-père administrateur de sociétés, la seconde plutôt « seizième », avec un grand-père libraire. Tout ça est un peu plus rigide et sain d'esprit côté paternel, un peu plus cinglé et bohème côté maternel, mais on est quand même de part et d'autre dans de la bourgeoisie carrée, solide et raisonnable.

Or, il se trouve que mes parents n'avaient pas envie de l'être, raisonnables. Quand ma mère est tombée enceinte, elle avait dix-neuf ans et mon père en avait dix-sept. Je passe sur les détails des événements qui ont suivi, vu que je n'étais pas là pour les voir, mais en bref, mes parents se sont mariés quelques mois après ma naissance, et on a passé mes premières années chez mes grands-parents paternels, dans le huitième arrondissement.

L'appartement était immense, avec pas mal de bibelots fragiles auxquels il ne fallait toucher sous aucun prétexte. Mes parents étaient adorables mais

¹ Sandy Petersen, *Chaosium*, 1981. *Jeux Descartes*, 1984, pour la traduction française.

légèrement dépassés, mes grands-parents me gâtaient outrageusement. Ajoute à tout ça que j'étais un gamin précoce et imaginatif... au bout du compte, j'ai eu une enfance un peu étrange et plutôt solitaire.

Ma mère a tenu à m'apprendre à lire elle-même. Du coup, j'ai su lire à quatre ans, et j'ai absorbé tout ce qui, à la maison était à ma portée, avant de m'attaquer aux bibliothèques et aux librairies. Les années qui suivent se ressemblent toutes plus ou moins : je suis petit, maigrichon, avec des lunettes et de bons résultats scolaires quand j'ai envie de travailler, et je lis. Après quelques années, à la naissance de mon frère, mes parents ont fini par s'installer en grande banlieue parisienne, à Mantes-la-Jolie, mais comme ils travaillaient tous les deux, je revenais chez mes grands-parents tous les mercredis et pendant les vacances.

En y repensant, je me dis que mes lectures n'ont peut-être pas été surveillées comme elles l'auraient dû. Heureusement. Il y avait de la valeur sûre, bien classique – mon grand-père avait une assez belle édition des *Voyages extraordinaires* de Jules Verne en une vingtaine de volumes, qui a fait mes délices pendant des années. Mon père (ou mon oncle) avait un petit stock de *Bob Morane*, et j'en ai trouvé des dizaines d'autres à la bibliothèque municipale de Mantes-la-Jolie – et aussi des *Doc Savage*, mais pour une raison ou pour une autre, je n'ai jamais accroché, alors que je reste encore fan de *Bob Morane*.

Et puis, il y avait Jean Ray. Ses recueils de nouvelles fantastiques m'ont filé un premier grand choc... et derrière, il y avait les seize volumes des aventures de *Harry Dickson* – tout ça chez *Marabout*, à l'époque. « Harry Dickson, le Sherlock Holmes américain » : si vous ne connaissez pas, allez-y voir. Des milliers de pages d'aventures démentielles, avec statues de Kali, escaliers secrets, fusillades, rebondissements, sacrifices humains, massacres, gorgones en goguette, drogues exotiques qui rendent fou, temples hantés, dieux monstrueux... Vers l'âge de sept ans, j'en ai fait une overdose dont je ne me suis jamais remis. Essayez de lire *Le Fantôme des ruines rouges* ou *Le Temple de fer* tout seul dans le noir dans une grande chambre pleine de meubles qui craquent, vous m'en direz des nouvelles. Même à l'âge adulte.

Bien sûr, je n'étais pas qu'un lecteur de fantastique. Je suis tombé dans Conan Doyle à la même époque. *Les aventures de Sherlock Holmes*, comme tout le monde, mais aussi les romans historiques. Et puis *Arsène Lupin* et des gros paquets de littérature populaire du début du siècle, aux confins de la science-fiction et du fantastique. Je conserve un souvenir ému du *Prisonnier de la planète Mars* et de *La guerre des vampires*, de Gustave Le

Rouge, que j'ai dû lire vers cette époque. Edgar Poe, aussi. En revanche, j'ai calé sur *Dracula*. J'ai essayé de le lire une première fois vers l'âge de dix ans, et ça m'a fichu de tels cauchemars que j'ai renoncé. Je me suis rattrapé quelques années plus tard.

Et puis, il y a eu la SF « classique ». J'avais fait le tour de la section « Jeunesse » de la bibliothèque municipale de Mantes-la-Jolie. Pendant un temps, je taxais les bouquins qu'empruntaient mes parents, mais ça ne suffisait plus. J'ai fini par avoir le droit, sur dérogation, de fréquenter la section « Adultes ». Il y avait un rayon SF qui courait le long d'une grande baie vitrée, sur tout un côté du bâtiment. Je l'ai attaqué à « A » comme Asimov et, à raison de trois titres par semaine, j'en suis sorti à « V » comme Van Vogt un ou deux ans plus tard. Au passage, j'avais été marqué à vie par *Dune* et surtout par le cycle des *Seigneurs de l'instrumentalité*, de Cordwainer Smith. L'un de mes regrets est de ne pas avoir pu l'adapter en jeu de rôle. Trop complexe, trop philosophique, trop étalé dans le temps... et très probablement trop cher.

Au passage, j'avais aussi fait un arrêt à « T » comme Tolkien. J'ai dû lire *Bilbo le Hobbit* à neuf ans, et *Le Seigneur des anneaux* deux ou trois ans plus tard, mais ça ne m'avait pas passionné plus que ça. J'avais trouvé toutes ces histoires d'herbe à pipe et de calendriers westron rigolotes, mais aussi un poil rasoir. L'arrêt à « L » comme Lovecraft m'a marqué beaucoup plus profondément, mais, comment dire... de manière plus insidieuse. À dix ans, les « vrais » Lovecraft ne me séduisaient pas tellement, alors que j'étais enthousiasmé par *L'Horreur dans le musée*, les nouvelles co-écrites avec d'autres. Il a fallu que j'y revienne plus tard, quand j'étais ado, pour me rendre compte que la qualité n'était pas là où je la voyais au début...

Cette même bibliothèque municipale comportait aussi des titres qu'on pourrait qualifier de « foutaises paranormales », dans la collection « L'aventure mystérieuse » de chez *J'Ai Lu*. Je m'en suis infusé pas mal, et ça m'a conduit par la suite à une collection de fascicules des éditions *Atlas* : « Inexpliqué ». À l'époque, je prenais tout ça au pur premier degré, ne voyant aucun inconvénient à ce que les Atlantes inspirés par des extraterrestres aient construit des pyramides mayas avec la collaboration d'architectes égyptiens. Ce n'est que petit à petit que j'ai commencé à me rendre compte que les mêmes faits, tronqués et réarrangés, servaient à soutenir des thèses radicalement incompatibles... Tout ça m'a pas mal vacciné contre les manipulations mentales... et, à un certain niveau, m'a préparé à écrire pour *Nephilim*².

² Fabrice Lamidey et Frédéric Weil, *MultiSim*, 1992.

En parallèle, je commençais à m'intéresser à l'histoire, qui reste mon autre grande passion, mais qui sort un peu du champ de cette discussion, au moins pour le moment. Un nouveau point de bascule a été atteint lors d'un Noël chez mes grands-parents maternels, à la fin des années 1970 ou au tout début des années 1980. Je l'ai dit un peu plus tôt, ce grand-père-là était libraire. Il se spécialisait dans les livres anciens, mais... ce jour-là, il y avait une grosse pile de revues à côté du sapin. Les cent cinquante premiers numéros de *Fiction*, la revue qui a popularisé la SF en France (pas seulement elle, mais quand même). En gros, la collection couvrait une douzaine d'années, du début des années 1950 au milieu des années 1960.

Je suis reparti avec et j'ai mis quelques mois à en faire le tour. Ma culture SF s'est approfondie d'un coup, et surtout, ça a fait entrer deux nouveaux éléments dans mon paysage mental. Le premier était la critique. *Fiction* proposait surtout des nouvelles, mais faisait aussi, mois après mois, le tour de l'actualité, sans s'interdire à l'occasion de polémiquer. Sur le moment, j'ai absorbé tout ça sans savoir que cela me servirait à *Casus Belli*, dix ans plus tard. Le second élément relève plutôt de la maladie mentale, à savoir une collectionnisme aiguë dont je souffre encore aujourd'hui. J'ai passé les dix années suivantes à acheter les cent cinquante numéros qui me manquaient pour avoir « tout » *Fiction*. Avant de les perdre tous dans un déménagement...

2

L'Appel...

On est au début des années 1980...

Oui. Mauvaise période. Ma grand-mère paternelle meurt début 1982. Ma mère tombe gravement malade vers la même époque. Mon grand-père paternel meurt subitement fin 1984. Et ma mère meurt à son tour en 1986. C'est une époque chaotique, avec un déménagement sur Paris pour rejoindre mon grand-père, des deuils, une dose d'échec scolaire par-dessus tout ça... Mais c'est aussi l'époque où je commence à me rapprocher de « notre » petit monde de l'imaginaire.

La première étape ? Le rayon de jeux de simulation d'un magasin, à Orgeval, au tout début des années 1980. J'y ai découvert une boîte bizarre, avec des règles imprimées en gothique. Ça me faisait envie, mais je n'ai pas pu décider mes parents à l'acheter – c'était *Ave Tenebrae*³, un wargame de François Marcela-Froideval. J'ai eu plus de chance avec une grosse boîte argentée intitulée *Legio VII*⁴, un ovni italien dont je n'ai jamais rien fait, sinon lire les règles sans trop les comprendre, et jouer avec le joli dé bizarre qu'il contenait – mon premier dé à dix faces.

Deuxième arrêt, *Le Sorcier de la Montagne de feu*⁵, dès sa sortie, je crois que c'était en 1983, et je devais être en quatrième. J'ai été contaminé par un de mes petits camarades. Là ce fut plus sérieux, parce que je me suis vraiment servi du truc. En fait, j'ai même dépassé les intentions de l'auteur : je me suis demandé ce qui arriverait si on s'en servait à plusieurs. Je me suis donc retrouvé à lire les paragraphes à une de mes tantes et à son mari, et à dérouler l'histoire selon leurs choix... Ça n'a pas duré longtemps, parce

³ François Marcela-Froideval, 1982, *DragonLords*.

⁴ Marco Donadoni, *International Team*, 1982.

⁵ Le premier « Livre dont vous êtes le héros » publié par Gallimard en France, effectivement en 1983. Traduction de *The Warlock of Firetop Mountain*, Steve Jackson et Ian Livingstone, *Puffin Books*, 1982.

qu'il y en avait un qui voulait aller à droite, l'autre à gauche, et que je n'étais pas encore équipé pour improviser quelque chose face à des joueurs pas d'accord. Mais l'important, c'est que j'étais mordu, et pour longtemps. Tellement mordu que les parutions françaises de « Livres dont vous êtes le héros », pourtant copieuses, ont vite cessé de me suffire. Très logiquement, je me suis donc retrouvé dans une librairie du boulevard Saint-Michel qui importait quelques bouquins en anglais. Je faisais anglais en deuxième langue, ma première ayant été l'allemand. J'étais loin d'avoir le niveau, mais je ne le savais pas, alors je me suis attelé à la tâche avec beaucoup d'optimisme et un dictionnaire. Mes premiers mots d'anglais appris hors du contexte scolaire ont donc été « *strength* », « *stamina* » et « *luck* », les caractéristiques des personnages des « Livres dont vous êtes le héros ».

Quelques mois plus tard, le copain qui m'avait passé *Le Sorcier de la Montagne de feu* a récidivé avec un truc « *beaucoup plus rigolo* », selon lui, qui s'appelait *Tunnels & Trolls*⁶. Il y avait des quêtes par arborescences, concept qui m'était familier, mais aussi de vraies explications sur le jeu de rôle, comment ça marche, etc. Eurêka... mais pas encore tout à fait : j'ai l'outil, je commence à comprendre comment m'en servir, mais je ne saute pas encore le pas. À la place, j'ai pris une petite tangente du côté du wargame. J'ai mentionné *Legio VII* un peu plus haut. C'était un jeu *International Team (IT)*, et j'avais déjà pris l'habitude de suivre toutes les publications d'un éditeur. *IT* faisait pas mal de wargames, dont certains à thème fantastique. J'ai donc passé pas mal de temps à jouer à *Zargo's Lords*⁷ et à quelques autres, généralement avec mon petit frère de dix ans qui perdait à chaque fois. Ça m'a amusé un temps – pas lui – mais bon, à vaincre sans péril, tout ça... Pendant une petite année, je suis resté en marge du groupe de joueurs de *Donjon*⁸ du collège. Il y en avait, je les connaissais, mais... en fait, ça ne me disait trop rien. Le médiéval-fantastique, à lire, c'est sympa, mais en jeu... toutes ces histoires d'alignements, de « *Tu comprends, je suis chaotique mauvais, c'est super* », ça me laissait un peu froid.

Et c'est alors que...

Nous y voilà. *L'Appel de Cthulhu* entre en scène. C'était au magasin *Printemps*, au moment de Noël 1984. Eh oui, à cette époque, les grands magasins vendaient des jeux de rôle, au moins pendant la période de Noël...

⁶ Ken St. Andre, *Flying Buffalo*, 1975.

⁷ Marco Donadoni, *International Team*, 1979.

⁸ Référence à *Advanced Dungeons and Dragons* (ou *AD&D*, la version « avancée » des règles de *D&D*) dont le premier volume, le *Monster Manual*, rédigé par Gary Gygax, est publié en 1977 par *TSR. Dungeons & Dragons* (ou *D&D*) est l'œuvre de Dave Arneson et Gary Gygax, *TSR*, 1974.

Lorsque je l'ai lu pour la première fois, tout est tombé en place d'un seul coup. Un thème qui me bottait, la culture pour le mettre en scène, et même un cobaye en la personne de mon petit frère, à qui je me suis empressé de faire jouer *La maison hantée*, le scénario qui figurait dans les règles... Ça lui a bien plu, surtout parce que pour une fois, ce n'était pas moi qui « gagnais ». En bon collectionneur, je n'en suis pas resté là. Je me suis procuré les premiers suppléments parus en français - oh mon Dieu, *Les Fungi de Yuggoth*⁹ !

Le hasard a joué aussi. Il y avait un magasin de jeu de rôle pas loin de chez moi : *Jeux Thèmes*, rue de Monceau¹⁰. C'est là que je suis tombé sur mes premiers magazines, à savoir *Runes* et... *Casus Belli*. On devait être aux alentours du numéro dix-neuf. Je l'ai acheté en même temps que le numéro qui parlait de *Cthulhu* – un « vieux » numéro, ça devait être le seize¹¹... avec une indicible couverture de Didier, et du Denis Gerfaud à l'intérieur.

Attends, tu as parlé des *Fungi de Yuggoth*... Quels souvenirs sont associés à cette campagne ?

Sa lecture. Je le disais plus haut : « *Oh mon dieu !* » Croyez-moi, ça a été un putain de choc. À y regarder de près, ça s'explique assez bien. La plupart des scénarios sur lesquels j'avais mis la main avant étaient des donjons ou équivalents – une situation de départ, puis une exploration sur un plan avec des cases numérotées et des rencontres associées. Je dis « donjons », mais bien sûr, ça ne s'applique pas qu'à *D&D*. Selon cette définition, *La maison hantée*, dont je parlais plus haut, était un donjon, avec juste un petit bout d'enquête avant d'entrer dans la maison hantée. Je comprenais comment ça marchait, je pouvais m'en servir... mais ça avait un petit côté *Cluedo* qui ne me branchait pas. Là par contre, pas de maison hantée : de la vraie enquête avec des discussions, des pistes, des indices...

Et oh mon dieu ! on peut monter des enquêtes intelligentes et longues.

Et oh mon dieu ! on peut écrire des scénarios avec des *ambiances* bien distinctes et donner des conseils au meneur de jeu pour qu'il la fasse passer autour de la table.

Et oh mon dieu ! on peut donner aux PNJ des compétences inutiles mais qui permettent de les typer, du genre « Préparer des cookies 80 % ».

⁹ Keith Herber, *Chaosium*, 1984. *Jeux Descartes*, 1984, pour la traduction française.

¹⁰ C'était précisément au n°92, dans le huitième arrondissement.

¹¹ C'était en réalité *Casus Belli* n°17, décembre 1983.

Et oh mon dieu ! on peut continuer le jeu du mythe de Cthulhu en glissant des allusions littéraires obscures dans les coins – le « blue john » qui sert d'enjeu à l'épisode péruvien sort droit d'une nouvelle de Conan Doyle... Je me souviens qu'à l'époque ça m'avait agacé que le traducteur ne l'ait pas repéré¹².

Et oh mon dieu... mais inutile de se voiler la face, à l'époque, mon dieu, c'est Keith Herber. Pas seulement lui, parce que dans le même mois, je suis aussi tombé sur *La Malédiction des Cthoniens*¹³, un recueil de scénarios qui était encore plus exceptionnel, mais quand j'y repense plus de vingt-cinq ans après, ce sont *Les Fungis de Yuggoth* qui me reviennent en premier... Je ne savais pas encore que c'était ça que je voulais écrire, mais j'étais déjà sûr d'une chose : c'était ça que je voulais faire jouer.

¹² Cf. *Contes de terreur*, d'Arthur Conan Doyle, qui contient entre autres la nouvelle *Le trou du blue john*, en V.O. *The Terror of Blue John Gap*. Précisons que le « blue john » est un minerai qui existe réellement, et pas une invention de Conan Doyle.

¹³ William A. Barton, William Hamblin, David A. Hargrave, Sherman Kahn, *Chaosium*, 1984. *Jeux Descartes*, 1984, pour la traduction française.

3

Incubation

On est en 1984, tu as quinze-seize ans, tu viens de découvrir *L'Appel de Cthulhu* et *Casus Belli*. J'aimerais qu'on parle de ce qui va se passer entre ce moment et celui de ta première contribution à *Casus Belli*. Avec qui vas-tu jouer ? Comment évolue la place du jeu dans ta vie de lycéen et d'étudiant à partir de ce moment ?

Pour les joueurs, j'ai fait au plus simple. Je suis allé trouver la bande de donjonneurs du lycée, et je leur ai dit : « *Les gars, j'ai un super-truc à vous faire essayer, ça se passe dans les années 1920 et il y a des monstres* ».

Ces premières parties, sur *Les Fungis de Yuggoth* justement, ont été un sacré choc culturel. Je venais pour raconter – très maladroitement – des histoires, et je me suis retrouvé en face de joueurs qui venaient pour 1) avoir du fun et 2) gagner, si possible en empilant les cadavres. Je ne connaissais pas encore assez bien *Casus* pour avoir entendu parler du Gros Bill, mais quand j'ai découvert son existence, on dira que ça m'a parlé... et j'y ai beaucoup repensé, longtemps après, en lisant *Les Irrécupérables*¹⁴, de l'ami Mehdi Sahmi.

Bref. Après quelques dialogues de sourds du type « *Comment ça, je ne peux pas me balader avec un canon de 75 à l'arrière de ma Ford ? Et pourquoi ? Montre-moi le point de règle qui l'interdit, d'abord ?* », et quelques épisodes douloureux du type lancer de grenades dans un cinéma bondé pour neutraliser un sectateur présumé, mes joueurs et moi avons fini par trouver un équilibre... pas toujours confortable, mais au moins, on arrivait *grosso modo* à se mettre autour d'une table et à jouer à la même chose.

¹⁴ BD de Mehdi Sahmi et Christopher publiée dans *Casus Belli* dans les années 1990, puis en album à *La comédie illustrée* (2002).

Il m'en est resté une certaine réticence envers *Donjons & Dragons*, que j'ai longtemps perçu comme un exercice défouloire conçu pour ramasser des points d'expérience plus que comme une machine à raconter des histoires. C'était injuste, mais bon, comme cela a coloré toute ma carrière de rôliste, à la fois comme joueur et comme auteur, ça mérite d'être mentionné.

Nous sommes toujours au milieu des années 1980, je me socialise un peu autour du groupe de rôlistes du lycée... Je fais jouer à peu près tout ce que *Jeux Descartes* avait publié autour de *Cthulhu*, j'achète religieusement tous les magazines qui parlent de jeu de rôle (on en reparlera plus tard), et je commence à m'intéresser à ce qui se fait d'autre, à condition que ça ne soit pas *D&D* ou *AD&D*. Sans entrer dans les détails, je me souviens avoir pas mal tourné autour de *Légendes celtiques*¹⁵ avant de conclure que ce n'était pas trop mon truc, trop compliqué. En revanche, j'ai accroché tout de suite à *Paranoïa*¹⁶, et j'y ai beaucoup fait jouer pendant plusieurs années. J'ai aussi fait un assez long détour du côté d'*Empire galactique*¹⁷ (ma première nuit blanche de meneur de jeu !). Côté méd-fan, les articles que *Casus* consacrait à *RuneQuest*¹⁸ me faisaient pas mal rêver, mais il donnait l'impression d'un truc tellement immense... Au bout du compte, j'ai opté pour *Stormbringer*¹⁹ – j'étais en pays de connaissance côté système et côté univers, parce que j'avais lu *Moorcock* quelques années plus tôt. Et puis, il y a eu *Maléfices*²⁰, mon deuxième grand coup de cœur. Là aussi, j'étais sur un terrain familier, quelque part entre Arsène Lupin, Harry Dickson et Claude Signolle.

Quand je repense à tout ça, c'était surtout une période d'incubation. Je n'écrivais pas de scénarios, simplement parce qu'il y avait bien assez de choses dans le commerce pour satisfaire même quelqu'un qui jouait deux fois par semaine. En revanche, comme tout le monde, je gribouillais des idées de PNJ et de monstres pour *Cthulhu* dans un cahier...

Le tremplin suivant, ce sont *Les Masques de Nyarlathotep*²¹. Je continue à la considérer comme l'une des meilleures campagnes de jeu de rôle de tous les temps, mais il faut bien admettre qu'elle présente des trous assez larges pour y faire passer quelques escadrilles de poulpes cosmiques volant en formation non-euclidienne. Pour les boucher, deux solutions : improviser, mais je ne me sentais pas assez sûr de moi pour ça à l'époque, ou prendre du

¹⁵ Stéphane Daudier, Marc Deladerrière, Jean-Marc Montel, *Jeux Descartes*, 1983.

¹⁶ Greg Costikyan, Dan Gelber, Eric Goldberg, *West End Games*, 1984. *Jeux Descartes*, 1986, pour la traduction française.

¹⁷ François Nedelec, *Robert Laffont*, 1984.

¹⁸ Steve Perrin, Ray Turney, *Chaosium*, 1978. *Oriflam*, 1987, pour la traduction française.

¹⁹ Steve Perrin, Ken St. Andre, *Chaosium*, 1981. *Oriflam*, 1987, pour la traduction française.

²⁰ Michel Gaudou, Guillaume Rohmer, *Jeux Descartes*, 1985.

²¹ Larry DiTillio, Lynn Willis, *Chaosium*, 1984. *Jeux Descartes*, 1984, pour la traduction.

papier, une machine à écrire et de l'huile de coude, et préparer les parties à l'avance. J'ai donc préparé. De fil en aiguille et de petit changement en précision, je me suis retrouvé avec quelque chose comme deux cent mille signes de matériel additionnel rangés dans un gros classeur rouge... qui m'ont bien servi quand je l'ai fait jouer. Je garde un souvenir vraiment ému des parties marathon sur cette campagne, du vendredi soir au dimanche matin, avec des joueurs qui dormaient comme ils pouvaient sur les fauteuils du salon et moi qui somnolais pendant qu'ils relisaient leurs notes...

Ce classeur rouge des *Masques de Nyarlathotep*, il existe encore ?

Il existe encore. Par contre, il me paraît difficile d'en tirer quoi que ce soit de publiable : c'est un paquet de feuilles tapées à la machine en interligne simple, recto verso, avec de loin en loin un croquis de lieu – mais mes croquis ne sont *pas* montrables. Comme disait Cyrille Daujean quand je lui donnais un gribouillis informe dont il devait faire un joli plan pour *Casus* ou *MultiSim* : « *Tristan, il faut absolument que tu t'achètes des mains* ».

Parallèlement, je faisais de gros progrès en anglais, essentiellement grâce à *White Dwarf*²² qui, à l'époque, consacrait une bonne partie de ses pages à *L'Appel de Cthulhu*. À un moment, je ne me rappelle plus vraiment pourquoi, j'ai décidé que ça serait sympa si je traduisais certains articles. Comme ça, juste pour voir si j'en étais capable. J'en ai fait trois ou quatre, qui ont été mes premières tentatives de traduction...

Tu deviens étudiant, à cette période ?

Sans vouloir trop faire dans le pathos, ça vaut le coup de répéter que le jeu de rôle est à peu près tout ce qui se passe de positif dans ma vie à ce moment-là. En un peu plus de quatre ans, trois décès dans la famille, dont ma mère au terme d'une maladie longue et compliquée... Je n'étais déjà pas super sociable au départ, mais en ce milieu des années 1980, je suis complètement replié sur moi-même et sans doute aux limites de la dépression.

Conséquence logique, je plante mes études. À la fin de la seconde, il s'avère que je suis trop faible en langues pour une filière littéraire, et franchement trop nul en maths pour une filière scientifique. Je me retrouve donc en G, une filière qui a vocation de former secrétaires, comptables et commerciaux. Sur le moment, cette orientation ne me comble pas de joie. En fait, c'est un coup de pot, parce que la première G propose je ne sais plus combien

²² Revue de l'éditeur anglais *Games Workshop* fondée en 1977.

d'heures de cours de dactylo par semaine. Je suis sorti de là aussi nul en comptabilité et en commerce qu'avant, mais je savais où placer les doigts sur un clavier, j'étais entraîné au point de ne plus regarder que l'écran quand je tapais, et j'avais une vitesse de frappe plus que correcte... Tout ça a largement contribué à me donner un avenir, même si ce n'était certainement pas celui auquel pensaient mes profs.

Je passe tant bien que mal mon bac, trois mois après la mort de ma mère, et je décide de me réorienter vers ce qui m'attirait depuis le début, le droit. Je me retrouve en première année de Deug de Droit à Paris-I Tolbiac... où je découvre qu'il y a un club de jeu de rôle, la « Confrérie des Innommables ». Surprise, j'y retrouve un des potes rôlistes du lycée qui y a atterri aussi. Pour le droit, c'était foutu, j'ai fait jeu de rôle à la place pendant deux ans. Précision : c'était en 1986, l'année des grandes manifs contre la loi Devaquet. Occuper la fac pendant quelques nuits et en profiter pour organiser des parties de *Paranoïa* dans des salles de TD désertes n'a pas aidé non plus à me transformer en étudiant rigoureux.

Un autre truc important pour moi dans ces années-là, ce sont les *Nouvelles Éditions Oswald – NéO*. Ils sortaient trois bouquins de SF/Horreur par mois avec de superbes couvertures de Nicollet, alternant entre les vieux trésors victoriens et des auteurs plus récents. Je leur dois d'avoir découvert Robert E. Howard, William H. Hodgson, des pans entiers du mythe de Cthulhu qui m'avaient échappé, notamment Clark Ashton Smith... sans oublier, dans le contemporain, Graham Masterton. Comble de bonheur, ils sortent une intégrale des Harry Dickson écrits par Jean Ray. À force d'être lus et relus, mes volumes de chez *Marabout* étaient tombés en lambeaux... Si j'en avais les moyens, je ferais volontiers dresser une statue à François Truchaud, qui était l'un de leurs traducteurs/préfaciers attitrés.

4

Basculement

Tu es déjà un lecteur fidèle de *Casus Belli* ?

Oui, j'étais un lecteur compulsif et obsessionnel. Je le suis toujours, même si je me contrôle un peu mieux. Mais à l'époque, j'étais le genre de gars qui dévore la totalité de tout ce qui lui tombe sous la main, de la première à la dernière page, sans excepter l'ours, les pubs ou les mentions en petits caractères du type « *Par la lecture de ce texte, je m'engage à servir durant vingt ans dans les glorieux Gardes de Laelith* »²³. Quand on fait ça dans un domaine qu'on ne maîtrise pas du tout au lieu de choisir ses combats, on ne capte rien. J'ai donc un souvenir ému des premiers numéros de *Casus* que j'ai achetés, à partir du numéro vingt. Je ne comprenais que pouic, mais j'ouvrais de grands yeux émerveillés en permanence.

Petit à petit, tout s'est mis en place. Ah tiens, oui, il y a des éditeurs qui publient des trucs dont *Casus* fait la critique. Ah, le jeu de rôle est un élément dans une famille de jeux, il y a aussi les wargames (je connaissais un peu) et les jeux de plateau (là, je m'étais arrêté au *Monopoly*). *L'Appel de Cthulhu*, c'est *Jeux Descartes*, qui fait plein d'autres trucs. Ça vaut le coup de regarder quoi. Ah, et puis il y en a d'autres, des éditeurs. Voyons ce que raconte *Casus* là-dessus. Tiens, Machin parle d'un supplément pour *Cthulhu* que j'ai lu et dit des trucs idiots dessus, je me souviendrai que je ne suis pas d'accord avec Machin... Ça prend quelques numéros, mais je finis par m'orienter.

Et puis, il n'y a pas que *Casus*. J'aime *Casus* parce qu'il est, comment dire, le plus « pro » et celui qui couvre le plus de terrain. On n'y parle beaucoup de médiéval-fantastique, bien sûr, mais pas uniquement. Couverture et poster couleurs, bon papier, belles illustrations et textes de qualité avec déjà

²³ *Casus Belli* n°35, décembre 1986, p. 31.

d'excellentes plumes, à commencer par Denis Gerfaud. Et puis, il se dégage de tout ça un ton qui me plaît bien. Mais *Casus* n'est pas seul. J'achète *Jeux & Stratégie* à peu près systématiquement (et je m'obstine à essayer de faire les jeux de logique, alors que je suis nul). J'ai acheté *Runes*²⁴ en même temps que *Casus* pendant quelques mois, juste le temps de le voir couler. À partir de 1985, je suivrai à peu près tout ce qui sort en boutique ou en kiosque, y compris des trucs dont personne ne se souvient plus aujourd'hui comme *Info-Jeux*²⁵. Ça me permet d'assister sans trop les comprendre à des polémiques entre critiques, éditeurs et auteurs... bref, tout ce qui fait la vie du milieu. Tiens, c'est rigolo, quand j'y repense, le premier papier auquel j'associe la signature de Didier Guiserix, c'est un truc qui ne lui ressemble pas tellement, un billet d'humeur²⁶ plutôt acide sur les réactions du petit milieu des clubs à la mort de *Runes*.

Il serait injuste de ne pas mentionner les deux autres grandes revues de cette époque-là, *Dragon Radieux*²⁷ et *Chroniques d'Outre-Monde*²⁸. Je les aime toutes les deux beaucoup, mais j'ai une grosse faiblesse pour *Chroniques d'Outre-Monde*, d'une part parce que les gens qui le font sont fans de Cthulhu et le font bruyamment savoir, d'autre part parce qu'ils se penchent sur des univers qui n'intéressent pas *Casus*, à commencer par le contemporain pur et dur sans fantastique. La démarche me parle. On arrive en 1987. Je suis un étudiant carrément pas brillant, un meneur de jeu populaire dans mon tout petit cercle, j'ai une jolie collection de jeux de rôle... et je ne vais nulle part.

Nullle part ? Vers *Casus Belli*, tu veux dire... Comment ça va se passer ? A quelle occasion signes-tu ton premier article dans le canard ?

Comme mon arrivée au jeu de rôle proprement dit, mon entrée dans « le milieu » s'est faite en plusieurs temps. Fin 1986 ou début 1987, *Casus* a organisé un concours. Je ne me rappelle plus des détails, mais le concept était simple : voilà une page de BD dessinée par Tignous, imaginez la suite²⁹. Muni de ma fidèle machine à écrire – un engin de science-fiction récupéré dans les affaires de ma mère, doté d'un écran à cristaux liquides de douze caractères et d'une mémoire de soixante caractères, ce qui permettait de s'abîmer les yeux en relisant la ligne qu'on venait de taper avant de

²⁴ Dix numéros parus entre 1983 et 1985.

²⁵ Sept numéros parus entre 1985 et 1987.

²⁶ Cf. « (R)humeur », *Casus Belli* n°27 (avril 1985), p. 5.

²⁷ Vingt-trois numéros et trois hors-série parus entre 1985 et 1990.

²⁸ Trente numéros (et un numéro zéro) en deux époques : 1986-1989 (jusqu'au n°15) pour la première série, puis jusqu'au début des années 1990, chez le même éditeur mais avec une équipe de direction différente.

²⁹ *Albert Pommier ou les souvenirs époustouflants d'un facteur de campagne*, planche de BD – concours par Tignous, *Casus Belli* n°37, p. 12, mars 1987.

l'imprimer – je me suis attelé à la tâche et j'ai pondu deux ou trois pages de synopsis que j'ai envoyées, juste comme ça, pour voir. Je n'ai pas gagné.

Mais... j'étais mentionné parmi les finalistes. « Prix Lovecraft, Tristan Lhomme »³⁰. Je n'étais absolument pas au courant, alors quand j'ai ouvert le *Casus*, en boutique, avant de l'acheter, ça m'a fait comme un choc. Rentré chez moi, j'ai commencé à me demander si par hasard il n'y avait pas là quelque chose à creuser... Les rares fois où je me secouais assez pour essayer de me projeter dans l'avenir, je me voyais écrivain de SF. Sauf qu'écrire de la SF en France, je savais ce que ça impliquait – pour citer de mémoire Serge Brussolo dans une interview de l'époque, il fallait tomber un roman tous les deux mois pour gagner autant qu'un facteur. Je m'étais bien gardé de tenter ma chance, pour tout un tas de raisons, bonnes ou mauvaises, la principale étant qu'à dix-huit ans, je me trouvais un peu jeune pour me lancer dans l'écriture. Mais en attendant de devenir le prochain Jules Verne, pourquoi ne pas me faire les dents en écrivant de vrais scénarios de jeu de rôle ?

Donc, au boulot. En juin, j'ai envoyé deux scénarios à deux revues différentes, histoire de maximiser mes chances : un *Paranoïa* à *Chroniques d'Outre-Monde*, et un *Cthulhu* à *Casus Belli*. Début septembre, courrier de *Chroniques d'Outre-Monde*, on aime bien votre scénario *Paranoïa*, on le passe dans notre numéro d'octobre. Le lendemain, courrier de Jean Balczesak de *Casus*, votre scénario *Cthulhu* m'a plu, il a enthousiasmé Denis Beck, alors on le passe dans notre numéro de novembre.

J'étais soufflé.

En y repensant, je le suis encore, parce que les chances de réussir un doublé de ce genre, surtout du premier coup, sont astronomiquement faibles. Les hasards du calendrier ont fait que mon premier scénario publié³¹ l'a été dans *Chroniques d'Outre-Monde* (le numéro neuf, de mémoire) et pas dans *Casus*.

Comment s'organise la montée en puissance qui te verra devenir un des piliers de la rédaction ? Est-ce toi qui inondes la rédaction de propositions, ou bien eux qui te sollicitent ?

Il n'y a pas eu de montée en puissance organisée. J'avais juste beaucoup de temps libre, une grosse réserve de créativité, et envie de m'investir dans un

³⁰ *Casus Belli* n°39, p. 14, juillet 1987. Document reproduit à la fin de ces entretiens, cf. *Annexes*.

³¹ *Salade de clones sauce laser*, dans *Chroniques d'outre-monde* n°9, pp. 24-27. Reproduit dans les *Annexes*.

truc plus excitant que les études. Mais repartons du commencement. La lettre de *Casus* acceptant *Celui d'en-bas*³², mon premier scénario *Cthulhu*, comportait une invitation à passer à la rédac quand je voulais. À l'époque, *Casus* était rue de la Baume³³, à deux pas de chez moi...

J'ai donc débarqué à la rédaction un après-midi. C'est drôle, je me souviens bien des locaux. Pourtant, je ne les ai pas beaucoup connus, c'étaient les vieux bureaux du quatrième étage, *Casus* est descendu au premier quelques mois plus tard. Je me revois nettement discutant avec Agnès Pernelle, la secrétaire de rédaction. Elle m'a montré les illustrations du scénario qui venaient tout juste d'arriver et la prémaquette. À l'époque, la maquette, c'étaient de grandes bandes de papier qu'on collait sur un gabarit, et s'il y avait une coquille, il fallait découper la lettre fautive au cutter avant de coller la correction par-dessus...

Je ne me rappelle pas aussi nettement ma première rencontre avec Didier Guiserix, qui a pourtant eu lieu quelques minutes plus tard. Didier a un talent pour mettre à l'aise les jeunes auteurs timides et sur la défensive... Il a dû s'en servir sur moi, parce que je me souviens juste d'un moment agréable passé à discuter avec quelqu'un qui aimait bien ce que je faisais. Ensuite, la réalité a repris ses droits. J'allais sortir, la tête toute pleine d'étoiles, quand je me suis fait alpaguer par une espèce de gnome niché à côté d'un bureau dégoulinant de papiers. Il m'a glissé : « *J'aime beaucoup ton scénario, mais il y a deux trois trucs qui m'embêtent un peu...* » avant d'enchaîner sur une critique détaillée et parfaitement justifiée, qui m'a sapé le moral pour le reste de la journée. Je venais de faire la connaissance de Pierre Rosenthal. J'ai passé les années suivantes à me rendre compte qu'à eux deux, Didier et Pierre faisaient un extraordinaire prof d'écriture, bicéphale et efficace justement pour ça – Didier assurant les critiques positives et les suggestions générales du genre « *Là, à mon avis, il manque une ou deux étapes dans le raisonnement* », et Pierre servant d'aiguillon et de décortiqueur-pinailleur sur le mode « *Oui, mais dans ce monde-là, les nains ne se battent pas à l'épée* ». Par ailleurs, Agnès Pernelle m'a appris davantage sur la grammaire, l'orthographe et le style que n'importe quel prof de français.

Je n'étais pas plus tôt rentré chez moi après ma première visite à la rédaction que j'attaquais un deuxième scénario, un *Maléfices*³⁴. Il a été écrit en un temps record pour l'époque, de l'ordre de trois semaines, posté, accepté, et publié dans le numéro quarante-deux. Après, ça a été un scénario pour

³² *Casus Belli* n°41, novembre 1987, pp. 60-63. Reproduit dans les *Annexes*.

³³ Précisément au numéro 5, dans le huitième arrondissement.

³⁴ *Rendez-vous avec une ombre*, *Casus Belli* n°42, décembre 1987, pp. 30-33. Reproduit dans les *Annexes*.

*Empire Galactique*³⁵ et une première « Tête d'affiche » sur un supplément pour *l'Appel de Cthulhu*³⁶, puis un autre scénario pour *Paranoïa*³⁷... La machine était lancée, elle ne s'est arrêtée qu'à la mort du magazine, douze ans plus tard. À une époque beaucoup plus tardive, vers la fin du bimestriel, j'avais fait le calcul avec Valérie Tourre, l'assistante de la rédaction : sur un an, j'avais absorbé un sixième du budget piges du magazine. Ça ne revient pas tout à fait à dire que j'écrivais un sixième des textes sur une année, dans la mesure où beaucoup de rubriques étaient gérées en interne, mais bon, ça donne un ordre de grandeur.

Pendant ces premiers mois, j'ai beaucoup écrit, jeté encore plus, et je me suis modelé consciemment sur trois personnes : Denis Gerfaud, pour son style ; Pierre Lejoyeux, pour son ton et son inventivité ; et Pierre Zaplotny, qui était à l'époque l'un des piliers de *Chroniques d'Outre-Monde*, pour ses thèmes et la manière dont il structurait ses scénarios. Entre ça et les leçons, parfois démoralisantes, dispensées par le trio Didier / Pierre / Agnès, j'ai progressé assez vite. Enfin, je crois... Il a quand même fallu quelques années pour que j'arrête de faire des phrases sans verbe et que je rabote quelques autres vilains tics d'écriture pour en faire les éléments d'un style...

Comment vis-tu à ce moment-là ? Tu es toujours étudiant ? Tu habites toujours dans l'appartement de tes grands-parents ? Bref, est-ce que tu « vis » du jeu de rôle ?

Vue des coulisses, la saga de Tristan « la pieuvre » Lhomme, le gars capable de traduire deux suppléments en parallèle tout en écrivant un troisième de son crû et en poursuivant une carrière de journaliste à *Casus* et ailleurs a surtout été une course désespérée contre l'interdit bancaire... Fin 1987, lorsque j'ai publié mes premiers textes, j'étais un très mauvais étudiant en droit. J'ai continué sur ma lancée en 1988 en plantant ma deuxième première année, puis j'ai décidé de bifurquer vers le journalisme. Fin 1988, je suis entré dans une école de journalisme privée dont je ne donnerai pas le nom, mais qui ne m'a pas convaincu. J'y ai notamment passé mon premier trimestre à apprendre comment poser des marges standardisées sur une vieille machine à écrire à ruban « *parce que c'est comme ça qu'il faut faire* ». Même à la fin des années 1980, c'était un



³⁵ *Le prix de la survie*, *Casus Belli* n°44, mars 1988, pp. X-XII (encart scénario).

³⁶ Critique du supplément *Cthulhu Now*, parue dans *Casus Belli* n°44, mars 1988, p. 27.

³⁷ *Celui qui désintègrait dans les ténèbres*, *Casus Belli* n°45, mai 1988, pp. II-IV (encart scénario).

peu décalé. En parallèle, *Casus* passait à la PAO et je commençais à me servir d'un ordinateur...

Cela dit, je garde un bon souvenir de cette école, c'est le téléscripneur qui crachait des dépêches AFP sur tout et n'importe quoi. Début 1989, Hiro-Hito et Salvador Dali sont entrés à peu près en même temps dans une agonie prolongée, qui a bien duré dix ou quinze jours. Entre les cours, on allait fouiller dans les résultats sportifs et les faits divers, pour savoir lequel des deux allait claquer le premier. Je crois même qu'il y a eu des paris... Bref, j'ai laissé tomber sans grand regret au bout d'un an. Mes collaborations à *Casus* et *Jeux & Stratégie* m'ayant permis de décrocher une carte de presse, j'ai décidé d'arrêter là mes études, de glan... de prendre quelques mois sabbatiques, puis de partir au service militaire et de me lancer dans une carrière de journaliste *freelance* à mon retour à la vie civile. Je vais passer rapidement sur mon service militaire, que j'ai fait dans la marine, parce que ce n'est franchement pas un moment où j'ai progressé sur quoi que ce soit. Je garde le souvenir d'une grande colonie de vacances très mal organisée où il faisait très froid...

Une fois démobilisé, j'ai repris brutalement contact avec le réel : on ne devient pas journaliste parce qu'on a décidé de l'être, même quand on a la chance d'avoir une carte de presse (et je l'avais perdue en 1990, le service militaire m'ayant empêché d'atteindre un volume de collaborations acceptable par la Commission de la carte). Il faut avoir des choses à dire *et* des débouchés. Un an de piges dans le jeu de rôle, c'est sympa, mais ça n'est pas assez sur un CV, surtout quand c'est votre seul centre d'intérêt vendable.

J'ai fait quelques tentatives peu concluantes hors du jeu de rôle, notamment dans le jeu vidéo, mais je suis toujours revenu « au pays », d'une part parce que c'était là que je me sentais bien et d'autre part parce qu'à force, j'y avais fait mon trou. Corollaires de cette spécialisation trop pointue, pendant des années, j'ai crevé de faim et j'ai eu du mal à me loger. Les propriétaires aiment bien les gens qui ont des bulletins de salaire et des revenus réguliers. J'avais des bulletins de pige et des revenus mensuels qui oscillaient entre rien et une dizaine de milliers de francs, pour une moyenne annuelle bien inférieure au SMIC.

En y repensant, ce qui me sidère, c'est que je me suis obstiné. À ma place, n'importe quel type sain d'esprit aurait acheté un PC et aurait été se vendre à *Joystick* ou *Tilt*. Moi, j'ai acheté un Mac et des suppléments de jeu de rôle, et j'ai continué sur ma lancée. Je suis naturellement têtu, mais là, ça

ressemble à la démarche du gars qui tente d'abattre une falaise à coups de tête. Encore plus impensable, *ça a fini par marcher*.

Pendant cette période, tu as pu compter sur de la famille... des amis ?

Oui, entre la famille et les amis, je n'ai jamais vraiment été à la rue, ni en danger de mourir de faim, mais je me rangeais clairement dans la catégorie des « intellectuels précaires ». Au bout d'un moment, les chambres de bonne, les pâtes et le riz, ça lasse... Dans ces années-là – début des années 1990 – j'avais coutume de dire aux gens qui me contactaient parce qu'ils voulaient « écrire dans le jeu de rôle » qu'ils avaient intérêt à apprendre un métier honnête avant de se lancer, et surtout, de ne pas brûler leurs vaisseaux. Aujourd'hui, la question ne se pose plus, on ne peut tout simplement plus vivre de sa plume dans le milieu, mais même à l'époque, c'était très très limite.

En parlant d'amis... en 1988, j'ai décidé d'essayer un truc bizarre, qui me tentait bien : le jeu de rôle grandeur-nature (GN). À l'époque, je croisais régulièrement André Foussat à la rédaction. Or, André faisait partie des gens qui avaient monté *Paradoxes*, une boîte de GN. On y retrouvait Anne Vétillard, qui pigeait aussi pour *Casus*... et qui, surprise, habitait à deux cents mètres de chez moi. J'ai tenté un premier GN, un *Maléfices* à Provins, juste pour voir ce que ça pouvait donner. J'y ai appris dans la douleur qu'il ne faut jamais, jamais essayer de faire un GN avec des chaussures neuves. Non, sérieux, j'ai boîté pendant trois semaines... mais ça ne m'a pas empêché de signer pour les GN suivants de *Paradoxes*, dont un mémorable « Guerre de Cent ans » à Parthenay... J'avais pris le virus. Pas loin de deux cents GN plus tard, je ne suis pas guéri, même si je n'en fais plus beaucoup faute de temps et d'opportunités. Au passage, j'ai noué avec Anne une très solide amitié, qui a fêté ses vingt ans il y a quelques années. Et de nos jours, la plupart de mes amis sont des GN-istes, presque tous biclassés rôlistes.

À partir de quand et dans quelles circonstances vas-tu passer de « pigiste-scénariste » à « chroniqueur régulier » ?

Début 1990, Didier m'a proposé de diriger la troisième rubrique « Inspis », aux côtés de la BD, gérée par André Foussat, et de la SF, tenue par Roland C. Wagner : les « Inspis Universalis³⁸ », avec tout ce qui pouvait intéresser les rôlistes et qui ne rentrait dans aucun des deux autres paniers. C'était bien vu, ça correspondait bien à mon côté éclectique et boulimique de la culture générale. Pendant pas loin de soixante numéros, cela m'a permis de

³⁸ La première « Inspi Universalis » apparaît dans *Casus Belli* n°56, mars-avril 1990, p. 106.

parler de romans policiers, d'histoire, de littérature populaire, de musique, d'expositions... toujours sous l'angle du « *bon, voyons comment vous pouvez recycler ça dans un scénario de jeu de rôle* ». Ce fut un sujet de discussion récurrent avec tous ceux qui voulaient en faire une Vraie Rubrique Culture, une orientation que je refusais obstinément, estimant qu'il y avait beaucoup d'autres journaux et magazines généralistes qui faisaient ça mieux que nous n'aurions pu le faire, alors qu'il n'y avait que nous à pouvoir dire « *ce bouquin peut être pillé pour en faire un scénario Cthulhu* ».

Tout ça se faisait aux frais du journal, parce que j'évitais autant que possible les services de presse, à la fois pour préserver la diversité de la rubrique et parce que je n'étais pas forcément à l'aise avec le *deal* implicite du « *je t'envoie ça, tu en dis du bien* ». L'exercice est resté passionnant jusqu'à la fin – il est arrivé que la chasse aux sujets intéressants soit peu fructueuse, mais au pire, je pouvais toujours laisser les clés de cette page à quelqu'un d'autre. Bruno Faidutti et Anne Vétillard, notamment, en ont profité à plusieurs reprises. Les « *Inspis Universalis* » sont mortes quelques mois avant *Casus*, victimes d'une réorganisation des pages « *magazine* ». Quand je les relis, il m'arrive de me dire que je devrais reprendre ces chroniques et les mettre sur le Net. Elles ont conservé un ton et une fraîcheur qui me plaisent bien. En même temps, elles parlent de bouquins qui sont épuisés aujourd'hui, d'expos qui ont fermé depuis vingt ans ou de disques dont personne ne se souvient, présentés sous l'angle de jeux auxquels personne ne joue plus...

Quelques mois après le lancement des « *Inspis Universalis* », André Foussat, qui s'occupait des fanzines, a ressenti le besoin de céder cette rubrique à quelqu'un d'autre, et c'est moi qui m'y suis collé³⁹. Franchement, je ne sais plus si j'étais volontaire ou si c'était l'idée de Didier. Ce qui est sûr, c'est que je l'ai gardée très longtemps, presque jusqu'à la fin de *Casus*, avant de passer le relais à Patrice Mermoud, qui l'a lui-même transmise à Philippe Rat sur la toute fin du magazine. Tenir la rubrique a permis à Patrice, redoutable collectionneur, de récupérer dans la ludothèque de *Casus* l'équivalent une armoire entière pleine de fanzines que j'avais pieusement archivés tout au long des années 1990. J'imagine qu'ils sont toujours quelque part dans son musée personnel. Ils y sont mieux qu'à la benne, où ils seraient partis à la mort de *Casus*...

³⁹ La rubrique « *Zines* » de *Casus Belli* sera prise en charge par Tristan du n°62 (mars-avril 1991) au n°105 (mai 1997).

Un bon poste d'observation du jeu de rôle français, la rubrique fanzines, non ?

Oui, c'est sûr, être le « M. Fanzine » de *Casus* m'a donné une fenêtre sur la vie du milieu. Le fanzinat était très actif au début des années 1990, avec tout ce que ça impliquait de créativité, de foisonnement... et aussi, parfois, d'outrances et de mauvaise foi. Certains fanzines étaient de mini-revues à qui il ne manquait qu'un numéro ISBN pour être des magazines. À l'autre bout du spectre, il m'arrivait de recevoir des copies doubles manuscrites avec un petit mot sur le thème « *voilà mon fanzine, c'est un exemplaire unique, merci d'en parler* ». Entre les deux, une immense foule de gens qui avaient accès à une photocopieuse et quelques bonnes idées, mais qui n'arrivaient pas forcément à les exprimer de manière intelligible. Ou qui faisaient quelque chose de propre et de lisible, mais auquel il manquait la petite étincelle qui l'aurait rendu excellent. Ou... tous les cas de figure intermédiaires, en fait. Un truc dont les fanzines n'ont jamais manqué, c'est de variété. Parler de tout ce monde en essayant de rendre justice aux meilleurs, sans enfoncer injustement les plus faibles, était un exercice compliqué, surtout quand on le prolonge pendant des années... Pas très longtemps avant de passer la main, j'ai fait une tribune dans *Casus* pour en parler.

J'ai vu tout ça dépérir au fur et à mesure qu'Internet se développait et prenait le relais. De mémoire, au début des années 1990, je devais avoir pas loin d'une cinquantaine de fanzines à chroniquer par numéro, et moins d'une dizaine au moment où j'ai passé la main, mi-1997... et entre ce moment-là et la mort de *Casus*, la tendance s'est encore accélérée.

Est-ce que tu as vu monter la « nouvelle génération » de rôlistes ? L'évolution du fanzinat avait-elle une influence sur ce qui passait à *Casus* ?

Oui et non à la première question, plutôt non à la deuxième. Déjà, il faut être honnête, avec un peu plus de douze ans de recul, mes souvenirs du fanzinat se mélangent un peu avec ceux d'Internet, qui a rendu certaines choses beaucoup plus visibles, pour le meilleur ou pour le pire. Le torrent de fanzines à peine lisibles, pompés les uns sur les autres, ou simplement chiantes, charriait bel et bien quelques pépites, et a bel et bien permis l'émergence d'un certain nombre de talents, dont certains se sont retrouvés à *Casus* par la suite. Mais c'est un phénomène du même type que l'éclosion des bébés tortues, y en a beaucoup qui sortent de l'œuf, mais au moment d'entrer dans l'eau, y a eu de la perte... et puis, il y avait aussi des tas de

gens qui faisaient de bons fanzines sans chercher à passer pro. Quant à savoir si l'évolution du fanzinat a eu une influence sur ce qui se passait à *Casus*... pas à ma connaissance. Il m'arrivait de discuter de mes trouvailles avec Pierre ou Didier, bien sûr, en bien ou en mal, mais je n'ai pas souvenir que ça ait changé grand-chose, ni pour nous, ni pour le milieu des fanzines. En revanche, l'assèchement rapide de leur écosystème sous l'influence d'Internet a été un signe avant-coureur de la mort du magazine.

5

— Tâtonnements

Passons à tes participations à d'autres revues de jeu de rôle... Je me rappelle avoir lu ton nom à l'époque dans *Tatou*⁴⁰, le magazine de l'éditeur *Oriflam*, ou bien dans *Plasma*⁴¹, le magazine de *Siroz Productions*...

J'ai commencé à me diversifier fin 1988 en envoyant des aides de jeu pour *Hawkmoon*⁴² à *Oriflam*. Ce fut le début d'une collaboration à *Tatou* qui n'a duré que quatre numéros... et qui m'a appris que si je voulais vivre de ma plume, il fallait que je cherche des gens qui payent *mieux* que *Casus*, pas moins bien. L'ennui, c'est que *personne* ne payait aussi bien que *Casus*. Pendant toute sa vie, *Casus* est resté au tarif plancher de la presse magazine, mais par rapport au reste du milieu, c'était Byzance. À la fin des années 1980, il n'y avait qu'une exception : *Jeux & Stratégie*, qui avait des tarifs de pige un peu plus élevés. Or, à peu près à la même époque, *Jeux & Stratégie* cherchait quelqu'un pour tenir la rubrique « Jeu de rôle ». Didier m'a présenté à Alain Ledoux et pendant la dernière année du magazine, j'ai eu deux pages régulières chez eux. J'y ai même signé mon premier jeu de rôle, sous la forme d'un jeu en encart. Ça s'appelait *2089, le jeu du Tricentenaire*⁴³. Je vous laisse deviner de quoi ça parlait, disons juste que c'était sur un thème à la mode en 1989 et qu'il y était question de jeu de rôle grandeur-nature. *Jeux & Stratégie* a coulé pas longtemps après, avant de renaître de ses cendres avec une autre équipe. J'ai un peu participé à cette nouvelle formule, mais j'en suis parti au bout de quelques mois, avant le deuxième naufrage.

⁴⁰ Vingt-sept numéros parus de 1988 à 1996.

⁴¹ Quinze numéros parus de 1990 à 1994.

⁴² Kerie Campbell-Robson, *Chaosium*, 1986. *Oriflam*, 1988, pour la traduction française (« augmentée » par Eric Simon).

⁴³ Publié dans *Jeux & Stratégie* n°56 (mars 1989), pp. 49-56.

À un moment donné, je m'étais fixé un défi : être le gars qui avait écrit dans tous les magazines de jeu de rôle vendus en kiosque, même s'il était clair que *Casus* restait mon principal point d'ancrage. J'avais déjà collaboré à *Chroniques d'Outre-Monde*, *Casus Belli* et *Jeux & Stratégie*. *Graal*⁴⁴ a coulé juste avant de passer mon premier papier chez eux, une aide de jeu pour *Hawkmoon*. Et en définitive, je n'ai jamais rien fait pour *Dragon Radieux*...

Si je dois garder quelque chose de cette première époque de collaborations hors *Casus*, c'est ce que j'ai fait pour *Hawkmoon*. J'avais adoré les romans et je m'étais jeté sur l'adaptation réalisée par *Chaosium*... qui était un désastre. *Oriflam* a rattrapé le coup en sortant une version française qui n'avait plus grand-chose à voir avec l'original. J'ai eu le coup de foudre pour *Hawkmoon* – il n'y a pas d'autre mot. Apparemment, ça s'est ressenti, car même si je n'ai jamais écrit un supplément « officiel » pour ce jeu, mes excursions dans l'Europe du Tragique Millénaire semblent avoir marqué les esprits des fans. Je suis tombé récemment sur *Lance-feu*, un prozine qui lui est consacré⁴⁵. Ça m'a fait tout drôle d'y voir des ordres granbretons développés selon le format que j'avais défini dans *Tatou* il y a plus de vingt ans... Même après la fin de ma collaboration à *Tatou*, j'ai continué à me battre pour *Hawkmoon*. Comme il a une belle et longue vie, j'ai pu y revenir jusqu'à la fin... C'est pour *L'Atlas scandin*⁴⁶ que j'ai rédigé l'une de mes toutes dernières critiques, dans le numéro dix-neuf de la deuxième incarnation de *Casus*⁴⁷.

Courant 1989, Pierre Rosenthal m'a proposé un autre exercice qui me branchait bien : travailler avec lui sur la gamme *Athanos*⁴⁸, et plus précisément sur la campagne qui devait figurer dans le premier supplément, *Masques*⁴⁹. Déjà à l'époque, je me sentais à l'étroit dans le format *Casus* de vingt-cinq mille signes... Sur *Masques*, j'ai eu à la fois une grande liberté sur les longueurs et une masse énorme d'informations à exploiter sur l'univers, aimablement fournie par Pierre. Dans l'ensemble, ça a été une très bonne expérience, qui m'a appris que « plus grand » ne veut pas dire « longueurs illimitées ». Ça a aussi été le premier travail pour lequel j'ai quitté la machine à écrire au profit d'un ordinateur, aimablement prêté par Pierre pour la durée du projet. Je me suis doté de mon propre équipement peu après.

⁴⁴ Vingt-six numéros plus quatre hors-série et un « numéro spécial » parus entre 1987 et 1990.

⁴⁵ A l'heure où nous écrivons, *Lance-Feu* n°4 est disponible en téléchargement gratuit sur le site [Le Scriptorium](http://LeScriptorium.com).

⁴⁶ Olivier Saraja, Vincent Zimmermann, *Oriflam*, 2002.

⁴⁷ En réalité dans *Casus Belli* NF n°18 p. 70, février-mars 2003.

⁴⁸ Pierre Rosenthal, *Siroz Productions*, 1989.

⁴⁹ Tristan Lhomme, Pierre Rosenthal, *Siroz Productions*, 1989.

Le gros boulot suivant m'est aussi venu de Pierre, qui lançait la gamme *Simulacres*⁵⁰ chez Jeux Descartes, après en avoir fait un hors-série *Casus* auquel j'avais collaboré. Il m'a proposé d'y mettre les mains, sous la forme d'un livret de soixante-quatre pages. Le résultat s'est appelé *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales*⁵¹. J'y ai concrétisé quelque chose qui, à l'époque, était déjà une vieille envie : jouer dans des ambiances de roman populaire, entre Jules Verne et Paul Féval. L'exercice a surtout été difficile par ce qu'il impliquait de discipline et d'élagage – si je m'étais laissé aller, il aurait été deux fois plus gros, mais Pierre était là pour me brider. De temps en temps, je me dis que ça vaudrait le coup, un jour, de revenir dessus avec le bénéfice de l'expérience, un autre moteur de règles, par exemple *BasIC*, et plus de place... Mais bon, ça ne se fera sans doute jamais.

Athanor était chez *Siroz*. *Masques* s'était bien passé, et quelque part vers mi-1991, j'ai proposé à Marc Nunès de leur écrire un supplément pour *Berlin XVIII*⁵², qui était l'un de mes jeux préférés de l'époque. Le résultat, *Berliner Nacht*⁵³, a été écrit en un temps record, avec des sessions d'écriture marathon de quinze heures d'affilée — le genre de truc qu'on fait quand on a vingt ans et une bonne résistance au manque de sommeil. Quelques textes supplémentaires écrits pour ce supplément ont finalement été intégrés à la troisième édition des règles de *Berlin XVIII*.

Après ça, à un moment que je ne me rappelle plus exactement, sans doute vers 1992, je me suis dit que ça pourrait être une bonne idée de faire de la traduction. J'ai sonné chez *Jeux Descartes*. Un test de traduction et quelques semaines plus tard, je me suis retrouvé avec un supplément à traduire. C'était *Kingsport – Cité des brumes*⁵⁴ pour *L'Appel de Cthulhu*. Ça s'est moyennement bien passé, notamment parce qu'au final, une bête erreur de couper-coller a supprimé mon nom des crédits. Je crois que je n'en avais jamais parlé à personne avant, tiens, c'est un scoop.

Tant qu'à parler de scoops, je me souviens d'une réunion de traducteurs de *Jeux Descartes*, à la même époque, où Anne Vétillard a proposé qu'ils

⁵⁰ Jeu de rôle publié initialement à compte d'auteur en 1986 par Pierre Rosenthal puis comme hors-série n°1 de *Casus Belli* en octobre 1988.

⁵¹ Tristan Lhomme, Pierre Rosenthal, *Descartes Editeur*, 1990.

⁵² La première édition du jeu, en tant que troisième volet de la collection « Universom », est signée Eric Bouchaud, Nicolas Théry et Laurent Tremel, *Siroz Productions*, 1988. La même année est sortie une deuxième version « hardback » augmentée, des mêmes auteurs plus Olivier Noël et Frédéric Texier. La troisième édition, en 1993, est signée Jean-Luc Bizien, Eric Bouchaud, Croc, Olivier Noël, Pierre-Henri Pével, Nicolas Théry, toujours chez *Siroz Productions*.

⁵³ Tristan Lhomme, *Siroz Productions*, 1992.

⁵⁴ Scott David Aniolowski, Keith Herber, Mark Morrison, Kevin A. Ross, *Chaosium*, 1992. *Jeux Descartes*, 1992, pour la traduction française.

achètent les droits d'une obscure nouveauté d'un petit éditeur inconnu. Ça s'appelait *Vampire – The Masquerade*⁵⁵. Elle y croyait dur comme fer, mais le verdict des gens de *Descartes* a été : « *Pas question, ce jeu n'a pas d'avenir et même s'il en a, il ne correspond pas à ce qu'on veut faire* ». Je me suis souvent demandé ce qui se serait passé si *Descartes*, avec sa puissance de feu de l'époque, avait récupéré la licence de *Vampire* et de ses petits frères...

A ce stade, j'aimerais tirer mon chapeau à *Jeux Descartes* et à *Excelsior Publications*. *Excelsior* n'est pas un nom super-connu parmi les rôlistes, pourtant, c'est cette entreprise qui a façonné le jeu de rôle français entre le milieu des années 1980 et la fin des années 1990, à travers *Jeux Descartes* et *Casus Belli*. Je ne crois pas qu'ils en aient eu le moins du monde conscience, d'ailleurs. *Excelsior* se revendiquait à l'époque comme le premier groupe de presse magazine français, avec deux énormes locomotives, *Science & Vie* et un pôle de presse féminine autour de *Biba* et *20 ans*, plus une galaxie de titres moins visibles, mais tous solidement implantés et consacrés à des sujets sérieux... Qu'il y ait eu des magazines sur les jeux dans un petit coin de cette colossale machine, c'était au fond relativement logique, on restait dans leur cœur de métier, la presse. J'ai toujours trouvé la présence d'un éditeur de jeux et d'un réseau de boutiques spécialisés plus étonnante. Didier en sait sûrement plus long que moi là-dessus, mais à mon petit niveau, j'ai eu l'impression que c'était surtout l'œuvre d'un monsieur qui s'appelait Jacques Béhar, qui était à la fois le directeur financier d'*Excelsior* et le patron de *Jeux Descartes*. Quant à *Casus*, c'était bien sûr le bébé de Didier. Qu'éditeur et magazine aient pu prospérer à l'intérieur d'une structure plus grosse, tout en restant complètement indépendants l'un de l'autre relève du miracle. Aujourd'hui, dans une entreprise de la taille d'*Excelsior*, il y aurait sûrement un encravaté pour exiger des « *synergies* » entre les deux et essayer de transformer *Casus* en magazine *corporate*... Alors que dans les années 1990, on a réussi à conserver notre autonomie jusqu'à la fin.

Or, c'était quelque chose que certains lecteurs mettaient en cause, cette autonomie...

Casus était au premier étage de l'immeuble d'*Excelsior*, *Descartes* au cinquième. Pour des raisons de budget, les deux structures partageaient une salariée, Valérie Lahanque, la chargée de communication, mais elle avait son bureau côté *Descartes*, et on ne la voyait pas très souvent – en gros, elle

⁵⁵ Graeme Davis, Thomas A. Dowd, Mark Rein-Hagen, Lisa Stevens, Stewart Wieck, *White Wolf*, 1991. *Hexagonal*, 1992, pour la traduction française.

descendait de temps à autre nous apporter les nouveautés de *Descartes*, et elle passait une fois par mois pour prendre connaissance du contenu du numéro afin de rédiger le communiqué de presse. Je l'ai vue protester contre certaines critiques, comme absolument tous les éditeurs, mais toujours *après* la sortie du numéro. Voilà, c'est toute l'histoire de la scandaleuse collusion entre éditeur et magazine qui a alimenté les fantasmes d'une partie des rôlistes français pendant presque vingt ans. Quoi que pour certains, nous n'étions pas vendus qu'à *Descartes*, mais à *tout le monde*. Je me souviens, sur la fin, d'un matin où, au détour de deux discussions Internet et d'un courrier de lecteurs, nous avons appris que nous étions les marionnettes de *Ludis*, *Siroz* et *MultiSim*. À la fois. Quelle santé !

Note bien que les éditeurs n'étaient pas les derniers à propager la légende de « *Casus* vendu à nos ennemis mortels de chez Smith-en-face ». C'était une manière commode de s'exonérer toutes les réserves qu'on pouvait faire sur telle ou telle nouveauté à l'intérêt incertain ou à la relecture crapoteuse. Sur les douze ans que j'ai passés à *Casus*, j'ai le souvenir d'avoir entendu parler d'une tentative de pression un peu sérieuse par un éditeur. Un gars qui aurait dit à Didier, en gros : « *Faut plus que Machin fasse les critiques de nos jeux, sinon, on ne passe plus de pubs chez vous* ». Didier aurait tranquillement répondu : « *C'est surtout dommage pour vous* » avant de raccrocher et en définitive, Machin a continué à faire des critiques, et l'éditeur à passer des pubs. Je n'ai pas été témoin de l'échange, et je ne garantis pas la véracité de l'anecdote, mais elle circulait à l'époque, assortie de commentaires du type « *Putain, Didier, il n'a pas l'air comme ça, mais c'est un dur !* ». Vraie ou pas, elle rend assez bien compte du sentiment de liberté qu'on pouvait avoir quand on écrivait pour *Casus*. Cette liberté n'allait pas sans une solide dose de responsabilité, par ailleurs. Le *Casus* de la grande époque avait du poids, plus que n'importe quel magazine ou site Internet aujourd'hui. Une critique défavorable de sa part pouvait, sinon couler un jeu, du moins beaucoup lui nuire. Quand on se retrouve dans une telle position, il faut savoir se comporter correctement. Cela veut dire un certain nombre de choses.

C'est-à-dire ?

D'abord, il faut éviter les descentes en flammes pour le plaisir de la descente en flammes. Entre nous, s'essuyer les pieds sur un bouquin pendant une page ou deux, c'est facile, ça défoule, ça peut être drôle à lire si vous avez un minimum de talent mais ça ne sert à *rien*. C'est du spectacle, pas de la critique. Il m'est arrivé d'en rédiger qui ne sont pas passées. Pas parce que les Hommes-en-Noir des éditeurs sont venus les retirer, juste parce qu'il y

avait plus intéressant à critiquer ailleurs. Pour ne pas faire de pub aux trucs objectivement pas bien, il vaut mieux éviter d'en parler. Or, contrairement au Net, un magazine ne dispose que d'une place finie, ça tombe bien, même si du coup, il faut parfois faire des choix douloureux. Ensuite, il faut toujours essayer de donner un avis nuancé, prenant en compte ce que voulait faire l'auteur, pour quel public, s'il y est arrivé, sans oublier de rappeler que ce n'est pas Dieu qui parle, mais un critique, avec sa personnalité, ses goûts et ses aversions. Et puis quand c'est possible ou nécessaire, il faut donner un deuxième avis dans la même critique, ou faire un retour sur le jeu au numéro suivant. Bref, c'est un cahier des charges idéal, que même l'ancien *Casus* n'a pas réussi à tenir à chaque fois. Mais quelque part, ça m'a toujours étonné qu'on nous reproche d'être « *neutres bienveillants* », alors que c'est justement ce qui a permis à *Casus* d'avoir le rôle fédérateur qui a été le sien.

6

Mercenariat

J'ai beaucoup digressé... Pour en revenir à ma petite personne, je n'ai plus fait de traduction chez *Descartes* après *Kingsport*, mais j'avais ajouté une corde à mon arc qui m'a bien servi chez plein d'autres éditeurs et qui me fait toujours vivre aujourd'hui. En ce début des années 1990, mon autre collaboration avec *Jeux Descartes*... ne s'est pas vraiment faite avec eux, mais avec un certain Didier Guiserix, déjà connu de tes services. Il cherchait quelqu'un pour écrire la campagne de la version cartonnée de *Méga III*⁵⁶, qui devait être publiée par *Descartes*. Je ne suis pas un grand fan des règles de *Méga*, mais j'aimais beaucoup l'univers. Je ne sais plus si je me suis porté volontaire ou si Didier m'a proposé... J'imagine que c'était le premier cas de figure, vu qu'à l'époque, ma survie dépendait du volume de textes que j'étais capable de produire. Quoi qu'il en soit, je me suis retrouvé aux manettes de ce très gros projet, avec comme défi supplémentaire l'intégration de la très bonne première partie écrite par Pierre Lejoyeux, qui définissait un ton et une ambiance très *space opera*, alors que mes envies allaient plutôt vers l'exploration d'univers parallèles... Passer en douceur de l'un à l'autre a été un exercice de graduation assez délicat, mais dans l'ensemble, je me suis beaucoup amusé – et j'ai bien profité de la complète liberté que Didier n'a pas manqué de me laisser. Ce qui a été moins drôle, en revanche, c'est l'interminable attente qui a suivi la remise du manuscrit. De mémoire, il s'est écoulé presque un an entre le rendu et la publication...

Ensuite, tout s'est enchaîné, de plus en plus vite, et faire un déroulé complet, projet par projet, deviendrait fastidieux. Disons juste que j'ai passé tout le début des années 1990 à être d'abord et avant tout pigiste pour *Casus*, mais aussi traducteur et auteur pour tout éditeur de jeu de rôle disposé à me payer... Le milieu n'étant pas grand, je suis passé chez à peu près tout le

⁵⁶ *Méga* est un jeu de rôle de Didier Guiserix et Michel Brassinne, qui connut trois éditions « magazine », comme hors-série de *Jeux & Stratégie* (HS n°1, 1984 ; HS n°2, 1986) puis de *Casus Belli* (HS n°5, 1992). L'édition version longue « hardback » dont il est question ici date de 1993, publiée par *Descartes Editeur*.

monde au gré des besoins et de mes coups de cœur. J'ai donc beaucoup rebondi, de *Toon*⁵⁷ en *Over the Edge*⁵⁸ en passant par *GURPS*⁵⁹, sans jamais cesser de revenir aux fondamentaux, en l'occurrence à *L'Appel de Cthulhu*, *Berlin XVIII*, *Hawkmoon*, auxquels se sont ajoutés plus tard *Vampire* et tous ses frères, neveux et autres cousins plus ou moins éloignés...

Et puis, il y a eu *Nephilim*.

Vu de l'autre côté des années 1990 et 2000, on peut en sourire, mais *MultiSim* a vraiment apporté quelque chose dans le jeu de rôle français, un ton, une créativité et des idées bien arrêtées, qui faisaient qu'on les aimait ou qu'on les détestait. Personnellement, j'ai aimé. Beaucoup. Quelques jours après la sortie de *Nephilim*, j'ai pris mon téléphone et j'ai contacté Frédéric Weil. En gros, je lui ai dit : « *Bonjour, je m'appelle Tristan Lhomme, vous avez peut-être entendu parler de moi, j'aimerais qu'on bosse ensemble* ». Ce coup de fil a débouché sur dix ans de collaboration, avec ses hauts et ses bas, dont je garde d'excellents souvenirs dans l'ensemble, et qui ont produit quelques très beaux bébés.

Frédéric m'a proposé tout de suite de lui rendre visite dans les tout premiers locaux de *MultiSim*. En y repensant, je ne suis même pas sûr que c'était des bureaux, peut-être un appartement plutôt... Par contre, je suis sûr que c'était près d'un cimetière, parce que ça a coloré la discussion, qui s'est assez vite focalisée sur les « Selenim ». Je suis reparti avec un accord de principe pour écrire un supplément sur les Selenim... un jour. Si ma mémoire est bonne, il a bien fallu un an pour que cet accord se transforme en commande ferme. Après, il m'a encore fallu une période d'incubation. C'était assez effrayant : pour la première fois sur un projet de cette ampleur, je me trouvais « sec », alors que la date de rendu approchait inexorablement. Quelque chose a cédé dans un coin de ma tête le jour de Noël 1993.

C'est lié à un évènement particulier ?

Non, juste qu'à un moment, il faut que le barrage craque. Pendant des mois, je m'étais mis la pression sur ce truc sans avancer d'un poil, du moins en surface. Mais dans les profondeurs, il se passait des choses, jusqu'au moment où ce qui cheminait en sous-sol est brusquement remonté à la surface. Ça n'arrive pas à chaque fois, loin de là, mais dans ces moments-là,

⁵⁷ Greg Costikyan, Warren Spector, *Steve Jackson Games*, 1984. *Halloween Concept*, 1994, pour la traduction française.

⁵⁸ Robin D. Laws, Jonathan Tweet, *Atlas Games*, 1992. *Halloween Concept*, 1995, pour la traduction française (sous le titre *Conspirations*).

⁵⁹ Steve Jackson, *Steve Jackson Games*, 1986. *Corrège*, 1992, pour la première traduction française, *Siroz productions*, 1994, pour la seconde.

on a l'impression que tout est déjà en place, et qu'il n'y a plus qu'à écrire... j'allais dire sous la dictée, mais ce n'est pas tout à fait la bonne expression. Disons plutôt qu'au lieu de poser chaque brique sans beaucoup de visibilité pour finir par construire un truc tout de guingois, on se retrouve avec un joli plan d'architecte. Il n'y a « plus qu'à » poser les murs, à aménager, à meubler, etc.

Et *Selenim*⁶⁰ est né...

A Noël, je me suis retrouvé à taper l'introduction de *Selenim*. Au Nouvel An, mes bouts de notes épars étaient devenus un ensemble cohérent. Encore un mois, et j'avais... heu... légèrement débordé du cadre. À l'origine, on envisageait un supplément de deux cent mille signes, quelque chose comme ça, et il était devenu tout à fait évident qu'il allait être *beaucoup* plus volumineux. Frédéric Weil a embrayé, grâce lui en soient rendues ! Quand j'ai rendu mon manuscrit en mars 1994, il faisait un peu plus de trois fois la taille initialement prévue, mais *MultiSim* l'a publié pratiquement tel quel...

***Selenim* fait partie des « suppléments mythiques » du jeu de rôle français – presque un jeu à part entière... Est-ce que cela a changé quelque chose, dans ta manière d'écrire ? Est-ce que tu as senti que tu avais acquis une sorte de « légitimité d'auteur » ? Ou bien *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales* avait-il déjà joué ce rôle ?**

Déjà, pour rebondir sur le « presque », *Selenim* aurait pu être jeu entièrement autonome. J'avais écrit une version allégée du moteur de règles, mais il n'y avait vraiment plus du tout de place dans la maquette finale. Je l'ai regretté à l'époque, mais c'est un regret tempéré par le fait que *Selenim* a eu une très belle vie, et s'est quand même retrouvé à avoir des suppléments dédiés... Sinon, pour répondre à la question, je n'ai pas su tout de suite que ça allait être un « supplément mythique ». Sur le moment, c'était surtout un gros projet très compliqué, dont la rédaction m'a bouffé pas mal de neurones. Lorsqu'il a été fini, j'ai été content de souffler – un autre truc qui a été particulier, à son propos, c'est qu'il est sorti *vite*. D'habitude, entre la fin de l'écriture et l'arrivée en boutique, il s'écoulait plusieurs mois. Là, ça n'a pris que quelques semaines. De mémoire, je l'ai fini en mars et il est sorti fin avril, quelque chose comme ça...

Après, l'accueil n'a pas été aussi « mythique » que ça. À ce moment-là, il n'y avait plus guère de revues de jeu de rôle à part *Casus* et Internet n'avait pas encore pris son essor. Il y a eu une page de critique, très positive, dans

⁶⁰ Tristan Lhomme, *MultiSim*, 1993.

Casus, mais ça s'est arrêté là... Et un an après, *Selenim* a raté à quelques voix le « Trophée Casus », qui est allé à Florence Magnin pour le *Tarot d'Ambre*. Sur la durée, par contre, oui, je me suis rendu compte qu'il s'était passé un truc. Les gens m'en parlaient dans les conventions... voire – je n'invente rien – m'abordaient dans le métro pour me demander si c'était bien moi « *Tristan Lhomme qui a écrit Selenim parce que si oui, je tiens à vous dire que j'aime beaucoup ce que vous faites* ».

Cela dit, ça n'a absolument pas changé ma perception de ma « légitimité d'auteur ». Drôle de concept, d'ailleurs, parce qu'aucun auteur n'est plus légitime qu'un autre. À partir du moment où vous êtes assez fou pour écrire autre chose qu'une liste de courses, vous existez sur vos propres mérites et seulement là-dessus. Si vous trouvez des gens pour vous lire, vous êtes « légitime ». Sinon, mieux vaut arrêter avant de vous faire mal.

Quand j'ai déboulé à *Casus* avec la belle inconscience de mes vingt ans, je ne me suis jamais posé la question de ma « légitimité ». J'étais là, j'avais envie de rester... Et puis, j'ai été vacciné assez vite : sur mes trois premiers scénarios publiés dans *Casus*, deux m'ont valu des lettres d'insultes de Gens Pas Contents qui estimaient que « *C'était un scandale de publier des conneries pareilles* ». Je me demande bien ce qu'ils sont devenus, les Gens Pas Contents en question, d'ailleurs. Moi, trois mille pages plus loin, ça va bien, merci. Assez tôt, j'ai décidé que j'écrivais en priorité pour un petit groupe de gens sur le retour desquels je pouvais compter : Didier, Pierre et Agnès à *Casus*, les rédac-chefs et secrétaires de rédaction des autres magazines auxquels j'ai collaboré, mes éditeurs, quelques amis... Tout ce qui venait d'au-delà de ce cercle, ma foi... c'était du bonus, ça pouvait même être passionnant, mais ça ne changeait pas autant ma façon de travailler qu'un éditeur qui vient me voir en disant : « *Tristan, je n'ai pas du tout aimé tel texte, il faut qu'on discute.* » (Oui, ça m'est arrivé aussi, bien sûr.) En fait, si on évacue la question de la *légitimité*, il s'en pose une autre, autrement plus importante, celle de la *postérité*. Si ce que vous avez écrit trouve des lecteurs à sa sortie, bravo. Si ça continue à en attirer des années après, ma foi, vous avez tout gagné.

Ça n'a jamais vraiment été mon objectif, pour être honnête. Les magazines, par définition, sont un média éphémère, et un bon 80 % de ce que j'ai écrit pendant les treize ans de ma collaboration à *Casus* était destiné à être consommé tout de suite. *Selenim* fait partie des 20 % qui ont duré... un moment. Mais je doute qu'il y ait encore des gens pour le lire en 2050. Pas grave, ce n'était pas le but du jeu.

Accessoirement, je note que toi et Croc, deux « personnalités » du jeu de rôle à l'époque, étiez assez étrangers à AD&D, je me trompe ? Est-ce qu'il y avait un schisme, avec d'un côté les « donjonneurs » et de l'autre les... « rôlistes » ?

D'abord, ça me fait bizarre d'être considéré comme une « personnalité » à parité avec Croc. Lui était déjà dans le paysage quand je suis arrivé, il y était encore quand je suis parti. Vu par les yeux du petit pigiste de *Casus* que j'étais à la fin des années 1980, c'était un personnage plutôt intimidant. En tant que démiurge de *Siroz / Asmodée / Idéojoux* (j'ai un peu perdu le fil des appellations successives), il a eu un sacré impact sur l'histoire du jeu de rôle français. J'ai tendance à penser qu'il a été plus important que le mien, mais je laisse les historiens en discuter autour de nos tombes respectives, le moment venu. Pendant toutes ces années, nous nous sommes assez peu croisés. Notre seule collaboration s'est faite par l'intermédiaire de Pierre Rosenthal. Il s'agissait de *Simulacres Animonde*, qui aurait dû être un livret pour lequel j'avais écrit une campagne... sauf que la gamme *Simulacres* a capoté avant sa publication. Je crois que c'est mon plus gros « impublié », d'ailleurs. Je ne peux pas dire « impayé », parce que *Jeux Descartes* a été réglo, mais bon, il n'a jamais vu le jour...

Pour revenir au fond de la question... quel schisme ? C'était quoi, l'orthodoxie ? Quelle est la « vraie façon » de pratiquer le jeu de rôle ? Vers le milieu des années 1980, il s'est passé en France quelque chose qui n'est arrivé, à ma connaissance, nulle part ailleurs : TSR a foiré le lancement français d'AD&D. Sorties trop tardives, partenaires pas fiables, traductions approximatives... Ils ont essayé plusieurs fois, ils se sont loupés à chaque coup. Ça a dégagé un espace dans lequel s'est engouffrée une grosse poignée de créatifs, notamment les auteurs de *Légendes*, ceux de l'*Ultime épreuve*⁶¹, plus tard des gens comme Denis Gerfaud et Croc... et, encore plus tard, des gens comme moi. Du coup, le milieu du jeu de rôle français a connu un foisonnement assez unique en Europe. Il a vu apparaître des créations remarquables portées par des créateurs de grand talent, mais qui dit « foisonnement + petit milieu » dit, inévitablement, disputes sur l'avenir et querelles de chapelle, débouchant inévitablement sur des engueulades personnelles dont les échos arrivent au public amplifiés et déformés. Bref.

En France, une bonne partie des années 1990 a été occupée par un débat largement stérile entre les gens qui mettaient l'accent sur le « jeu » de « jeu de rôle » et ceux qui mettaient l'accent sur le « rôle ». Mettre des noms de jeux sur cette coupure n'a pas grand-sens... À l'époque, on parlait d'AD&D

⁶¹ Fabrice Cayla, *Jeux actuels*, 1983.

contre *Vampire*, sauf que des joueurs de *Vampire* qui ignoraient « toutes ces conneries sur l'Humanité » et jouaient des super-héros surgis de la nuit, y en avait plein... Et qu'à l'autre bout, on peut tout à fait faire des choses fines avec *AD&D*. En réalité, savoir si on insiste sur les règles ou sur le jeu théâtral, c'est un peu comme la querelle sur la meilleure manière de manger des œufs dans *Les Voyages de Gulliver* – si vous êtes grosboutiste ou petitboutiste, c'est la chose la plus importante du monde. Si vous aimez juste les œufs, savoir par quel bout on les casse ne change pas grand-chose à leur goût. Je ne veux pas préjuger de l'opinion de Croc, mais pour ce qui me concerne, je me suis toujours senti un peu étranger à cette discussion, parce que ce qui m'intéressait au premier chef, ce n'étaient ni les mécanismes, ni le jeu théâtral, mais les histoires. Je ne déteste pas les règles ou le *roleplay*, il en faut, et je ne suis pas le dernier à apprécier une belle mécanique ou un beau jeu théâtral. Mais mon truc, c'était quand même, avant tout, de bâtir des scénarios puis, dès que j'ai pu, des campagnes.

Tout de même, tu as dû sentir, par courrier, en convention, que tu avais une certaine notoriété, au bout d'un moment, non ? Et puis tu étais transfrontalier, on l'a vu, tu étais « de chez Casus » mais aussi « de chez-Smith-en-face » : Siroz, MultiSim... C'était une position un peu exceptionnelle, non ?

Hum... Je ne me suis jamais beaucoup soucié de cet aspect de la question, et je pense que si quelqu'un était venu me dire, dans les années 1990, que j'étais « une personnalité du milieu », j'aurais haussé les épaules. Heureusement, personne n'a eu cette idée baroque. Je fréquentais peu les conventions, le courrier des lecteurs faisait toujours plaisir sur le moment, mais il n'a jamais été très abondant et j'ai appris à m'en méfier. D'un autre côté, je me faisais charrier par G.E. Ranne dans *Plasma*. J'imagine que c'est l'équivalent « rôliste geek » d'être dans *Entrevue*... Et sinon, oui, j'ai été très fier d'être caricaturé par Rolland Barthélémy lorsqu'il a représenté toutes les « personnalités du milieu » sous forme de *toons*. Mais bon, sur ce dessin, on est une quarantaine⁶².

J'avais tout à fait conscience de jouer un rôle important à *Casus*, par contre, mais même là, je n'étais pas aussi incontournable que tu as l'air de le

⁶² Le dessin en question, ne représentant que vingt-six personnages, parut dans *Plasma* n°14 (septembre-novembre 1994), pp. 32 et 49. Un autre dessin du même type, représentant sept personnages – Jean-Luc Bizien, Denis Gerfaud, Gérard et Anne Guéro (connus sous le pseudo « G.E. Ranne »), Tristan Lhomme, Pierre Rosenthal et Croc – avait auparavant été publié dans *Casus Belli* n°82 (août-septembre 1994), dans le scénario *Première convention mondiale du jeu de rôle à Nullepart-ville !*, signé Tristan Lhomme, qui précise : « A l'origine, il y a mon scénario Toon dans Casus. Rolland a eu l'idée géniale de l'illustrer avec des auteurs de jeu de rôle toonifiés ; l'idée a tellement plu aux Guéro qu'ils lui ont demandé un poster avec plus de toons pour le numéro suivant de Plasma (ils en étaient rédacteurs-en-chef). Le toon qui m'avait le plus fait rire, c'était Didier en lion ailé planant à vingt centimètres de sol... ».

penser. Didier et Pierre étaient les *boss*. Je n'ai jamais remis ça en cause, quitte à mettre une sourdine à certaines de mes opinions lorsque je n'étais pas d'accord avec eux. Il y a toujours eu d'autres rédacteurs sur les créneaux que j'occupais. D'un côté, ça garantissait la pluralité du magazine, de l'autre, ça voulait dire que si j'avais un scénario ou une critique à faire passer... eh bien, il n'était pas automatiquement sur le dessus de la pile. Souvent, mais pas toujours. Tiens, un truc marrant à ce sujet... dans l'avant-dernier *Casus*, ou celui juste avant⁶³, j'ai fait une sorte de gros « *Devine qui vient dîner...* » sur les acteurs et les baladins dans un monde médiéval-fantastique, avec de superbes illustrations couleur d'Emmanuel Roudier. J'avais proposé le concept à Didier quelque chose comme dix ans plus tôt. Je remettais l'idée en avant de temps en temps, mais il n'y a jamais eu la place ou le temps pour le faire... jusqu'à l'extrême fin.

Concernant ma position « transfrontalière » auprès des éditeurs, c'était effectivement quelque chose de relativement unique, mais elle demande aussi à être nuancée. En fait, ça a souvent été « *Casus* + autre chose ». Au début des années 1990, c'était « *Casus* + *Siroz / Halloween* », ce qui m'a permis de faire des tas trucs pour *Berlin XVIII*, *Over the Edge*, *Toon* et *GURPS*. À partir du milieu des années 1990, c'était plutôt « *Casus* + *MultiSim* », simplement parce qu'à ce moment-là, c'est eux qui avaient des jeux pour lesquels j'avais envie de bosser...

L'avantage, c'est que je travaillais sur les jeux qui me plaisaient et j'avais un volume de commandes qui me permettait de ne pas mourir de faim. Les inconvénients étaient un peu plus difficiles à voir, mais ils existaient. J'ai toujours dit, tout à fait clairement, que j'appartenais d'abord et avant tout à *Casus*, et que le reste était, comment dire... du mercenariat. Or, les mercenaires, en général, ça n'est pas très bien considéré, surtout par rapport aux membres de la famille. En me positionnant comme ça, j'ai gagné un accès à presque tout le monde, parce que je bossais vite et bien, mais j'ai aussi perdu des projets parce que, eh bien, j'étais moins pote avec Untel ou Untel...

⁶³ C'était dans *Casus Belli* n° 121, août-septembre 1999 : *Théâtre, acteurs et baladins*, p. 18, *L'acteur, l'actrice, la costumière et le forain*, p. 22.

7

Casus Belli

Pour Didier, le début des années 1990 marque le début de la fin de l'Âge d'Or du magazine. Mais pour toi, si j'ai bien suivi, les années 1990-1995 sont encore de grandes années. Comment expliquer cette différence de perception ?

Didier s'est retrouvé aux commandes de *Casus* au moment où c'était un gros fanzine en noir et blanc porté de A à Z par une poignée de courageux. Dix ans plus tard, c'était devenu un magazine de cent vingt pages en quadrichromie, tiré à des dizaines de milliers d'exemplaires, distribué dans tous les kiosques de France et de Navarre, et autour duquel gravitait une bonne centaine de pigistes venus de tous les horizons. Si j'en juge par ce qu'on m'a raconté, passer de l'un à l'autre a été une épopée, une vraie, avec du café, des bouclages aux petites heures du matin (celui de la troisième nuit blanche), des retards pharaoniques, des idées cinglées mises en pratique *illico* qui débouchaient sur des triomphes ou des échecs.

Quand je suis arrivé à *Casus*, c'était à peu près fini. Le magazine sortait à l'heure, les bouclages étaient globalement moins douloureux, et il n'y avait « plus qu'à » faire prospérer le domaine que les pionniers avaient conquis de haute lutte, en essayant de l'agrandir encore un peu. Ça n'a pas si mal marché pendant un assez long moment. Si je devais donner une date pour la fin de l'Âge d'Or, ça serait beaucoup plus tard que Didier, vers 1997, au moment du Grand Trou d'Air qui a fait disparaître un tiers de notre lectorat en quelques mois sous l'influence conjointe des cartes à collectionner et des émissions de télé alarmistes. Cela dit, l'Âge d'Or du jeu de rôle, comme notion casse-gueule et subjective, on fait difficilement mieux. Je suis tout à fait convaincu que les gens qui découvrent aujourd'hui le jeu de rôle sont persuadés que l'Âge d'Or, c'est ici et maintenant. Ces souvenirs doivent leur parler autant que les souvenirs d'un rédacteur du *Pilote* des années

1960 auraient parlé à un lecteur du *Fluide glacial* des années 1980... pour citer deux « âges d'or » d'un domaine pas si éloigné du nôtre. Le monde est toujours beaucoup plus joli dans le rétroviseur, nous sommes des nains juchés sur les épaules de géants, « *des magazines comme ça on n'en fait plus* », et ainsi de suite.

Sauf que ça n'est pas vrai. Faites votre truc, les gars, prenez votre pied et si ça vous permet d'avancer, oubliez-nous ! Votre tour viendra, parce que si notre loisir survit, l'un de vous écrira ses souvenirs pour les jeunes générations de rôlistes de 2030, pour qui l'Âge d'Or était dans les années 2000 à 2010. Quant à mon époque, ça sera devenu une préhistoire dont personne ne se rappellera plus...

Alors avant qu'on ne s'en souvienne plus, raconte-nous justement ta version des « années *Casus* »...

Ce n'est pas si simple que ça en a l'air, comme question... Assez bizarrement, en dévidant tous ces souvenirs, je me rends compte qu'il manque un truc. Je peux te parler pendant des heures de telle réunion de rédaction, dire que j'étais là quand *Casus* est passé mensuel ou quand on a planché sur tel ou tel projet et s'il a fonctionné ou non, mais tout ça manque sérieusement de *ressenti*. C'est un peu le même problème que quand on interroge tel ou tel musicien de rock sur une tournée et qu'il vous parle des chambres d'hôtel, de la coke et des heures de route... c'est intéressant, mais ce n'est pas l'essentiel. La question essentielle... Franchement, qu'est-ce que je pouvais bien avoir dans la tête pour rester là, à pondre des milliers, des *millions* de signes à la demande, et à mettre ma vie entre parenthèses pour le plaisir de voir mon nom imprimé ici ou là ? (Non, ici *et* là. Et *là*, aussi. Et puis également *page 92*.) J'étais jeune et niais, entendu, mais pas à ce point.

Ce qui a compté, sur le moment, c'était l'impression de faire partie d'un truc novateur, excitant, qui marchait du feu de Dieu et surtout qui allait quelque part – on ne savait pas où, mais on avançait dans des directions nouvelles, on défrichait des trucs, et on pouvait s'imaginer qu'on mettait en place un nouveau loisir. De mon point de vue, on ressentait encore tout ça au début des années 1990, on le ressentait même très nettement... Pour moi, plus nettement qu'à la fin des années 1980, parce que j'étais plus branché sur ce qui se passait. Vu dans le rétroviseur, il y avait une bonne part d'illusions dans tout ça, mais c'était là. Vingt ans après, les modèles économiques ont changé, le jeu de rôle n'est toujours pas devenu un loisir de masse, l'immense majorité des éditeurs présents à l'époque a mordu la poussière...

mais on a fait rêver des milliers de gens et l'histoire continue, alors j'imagine que ça valait le coup.

Pour ce qui est de *Casus*, c'est devenu beaucoup moins drôle dans la dernière année, disons à partir de fin 1998, quand ça s'est mis à vraiment sentir le sapin. Mais même comme ça, il y avait encore une volonté de finir en beauté, de s'offrir un bouquet final...

À quoi ressemblaient les réunions de rédaction ?

Il y avait Didier, Pierre et Agnès en noyau dur. Plus Fabrice Colin (ou Serge Olivier) et moi dans la deuxième moitié des années 90, plus souvent un ou deux pigistes réguliers qui passaient par là au moment où on commençait. Jean-Marie Noël, notre redoutable maquettiste, se joignait à la fête lorsque nous n'étions pas en bouclage et qu'il y avait des questions intéressantes la maquette. Sinon, de toute façon, son bureau était à environ deux mètres de celui de Didier, il entendait tout et il pouvait toujours nous faire part de son avis. Même chose pour Isabelle Blanchard, notre chef de pub, qui n'influaient pas du tout sur le contenu, sauf pour nous dire que ce mois-ci, nous aurions soixante-dix pages de rédactionnel... ou soixante-douze... ou soixante-huit... selon ce qu'elle était parvenue à vendre.

Muni de son rail... pas de coke, non, le « rail » ou « chemin de fer » est une page où on « déroule » le numéro à venir, avec une case par page... muni de son rail donc tout le monde s'entassait dans le bureau de Didier, où on pouvait tenir à trois sans être serrés, les bons jours... En théorie, il y avait deux réunions d'une heure par semaine, celle où on défrichait le numéro N+2, et celle où on faisait le suivi de l'avancement du numéro N+1. Les premières étaient souvent plus homériques parce qu'on était en territoire relativement vierge, et les secondes plus tendues parce que « *les gars, tout ça part chez l'imprimeur dans quinze jours, donc s'il manque un truc, c'est grave.* »

Les discussions tournaient autour de... mon Dieu, de tout ce qui fait un magazine. Qu'est-ce qu'on met en couverture ? Comment est-ce qu'on hiérarchise les titres ? Et des quatre ou cinq titres, lequel ira sur l'affichette des kiosques ? Et qui dessine la couverture, d'ailleurs ? Comment est-ce qu'on structure les critiques ? Combien de pages et pour qui ? Ce jeu, qu'on nous annonce à grand son de trompe depuis des mois, est-ce qu'il va vraiment être là pour la sortie du numéro, ou est-ce qu'on prend le risque de repousser la critique au numéro d'après ? Et celui-là, est-ce qu'il est assez intéressant pour mériter une page, ou est-ce qu'on peut se contenter d'une

« Tête d'affiche » ? Si c'est sur une page, elle est pour qui ? Elle intéressait Philippe Rat qui en a parlé à Didier à son dernier passage, mais il a déjà un scénario et deux autres articles en commande, il risque de ne pas pouvoir tout faire. Qui on a, en remplaçant possible ? Et si Philippe ne peut pas et qu'on fait une « Tête d'affiche », on va aussi avoir un problème, parce qu'on a vingt-deux candidats pour seize places, il va falloir en virer six, on coupe lesquelles ? Est-ce qu'on peut en repousser certaines au numéro d'après ? Et il nous faudrait quelques illustrations pour le prochain « Destination Aventure », Didier, est-ce que tu auras le temps de nous faire quelques crapous ? Ah, l'éditeur Truc a décommandé sa page de pub, est-ce qu'on va enfin passer cette aide de jeu sur les propulseurs, ou est-ce qu'Isabelle peut trouver une autre pub pour compenser ? Et pour les scénarios, on attend toujours le *JRTM*⁶⁴ qui devait arriver la semaine dernière, il va falloir relancer l'auteur. Par contre, le *Nephilim* a été livré en avance, mais trop long de 20 % : est-ce qu'on demande à l'auteur de retailler ou est-ce que Jean-Marie pourra ruser à la maquette ? Non ? Bon, on s'y attendait, mais ça ne coûtait rien de demander, on va le couper, alors. Et pour les illustrations, on prend qui, Rolland Barthélémy ou Bernard Bittler ? Ah, Didier a un nouvel illustrateur à tester ? D'accord, on l'appelle cet après-midi... Et bon là, on n'a plus le temps, il est l'heure d'aller déjeuner, mais il faut vraiment qu'on se fasse une réunion cette semaine sur le mini-univers du numéro +2, pour qu'on commence à passer des commandes.

En dehors de l'aspect « gestion des urgences », sur lequel tout le monde avançait à peu près dans le même sens, le remplissage d'un numéro incluait aussi un aspect « diplo » parce que chacun poussait pour son jeu préféré, Pierre se faisant l'avocat d'*AD&D*, Fabrice de tout un tas de trucs et notamment du « Monde des Ténèbres », moi de *Cthulhu* et de mes obsessions du moment, et Didier jouant les arbitres. Au final, on arrivait toujours à des compromis à peu près satisfaisants, et de toute façon, celui qui avait été frustré cette fois-là pouvait toujours retenter sa chance au numéro suivant.

Mais sinon, travailler à *Casus*, c'était... une ambiance. À partir de 1990, c'étaient quelques pièces au bout du premier étage de l'immeuble d'*Excelsior*, aux confins du quinzième arrondissement et d'Issy-les-Moulineaux, coincé entre la très peu funky rédaction d'*Option finance* et je ne sais même plus qui⁶⁵. Un couloir interminable depuis l'ascenseur, un mur

⁶⁴ *JRTM – Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu*, est la version française de *MERP – Middle-Earth Role Playing*, Coleman Charlton, *Iron Crown Enterprises*, 1984 ; *Hexagonal*, 1986, pour la traduction française.

⁶⁵ *Casus Belli* déménage au 1, rue du colonel Pierre Avia, dans le quinzième arrondissement, à la fin de l'année 1990.

avec toutes nos couvertures depuis l'origine à droite de la porte, les bureaux de Didier et Pierre croulant sous les papiers alors que ceux d'Agnès et Jean-Marie étaient chroniquement impeccables, des piles de jeux sur le mien, une photocopieuse caractérielle, un flot constant de coursiers et de visiteurs, des téléphones qui sonnaient, apportant leur lot de surprises bonnes ou mauvaises, des connexions Internet balbutiantes mais avancées pour leur époque, un Laurent Henninger de passage qui disserte sur le front de l'Est en 1942, des parties de *StarCraft* en réseau une fois le bouclage terminé, une pause thé vers 16 heures pour reposer les yeux après deux heures de relecture intensive, des discussions sur tout et rien... et un magazine qui prend forme au fil des heures, d'urgence en mini-crise, jusqu'au jour où en reçoit quelques centaines d'exemplaires en gros paquets emballés sous plastique. Ces jours-là, c'était un peu Noël... Putain, qu'est-ce que ça me manque !

Je veux bien le croire... Quels souvenirs marquants gardes-tu des personnalités présentes ? De tes collaborations avec les uns ou les autres ?

Donc, là, c'est le moment où j'ai la langue trop longue et où je me fâche avec tout le monde, c'est ça ? Non, sérieusement, je veux bien me risquer à l'exercice du portrait, mais je tiens à dire que c'est uniquement parce que tu me tiens en joue avec un .45 et qu'avant, tu m'as drogué.

Didier [*Guiserix*]. Notre chef vénéré est l'homme le plus zen que j'aie connu. Pendant presque vingt ans, il a réussi à diriger un magazine tout en faisant des illustrations un peu partout, en formant plusieurs générations de pigistes, en écrivant trois éditions de *Méga* et un bouquin sur le jeu de rôle⁶⁶, sans oublier les passages à la télé et tout ce qu'il faisait pour faire avancer la cause du jeu de rôle en général... Si j'avais été à sa place, le stress m'aurait terrassé en six mois. Le plus formidable étant qu'il réussissait tout ça sans effort apparent, et tout en étant *aussi* l'individu le plus distrait de la galaxie et de sa proche banlieue. Chapeau l'artiste !

Pierre [*Rosenthal*]. Le trait le plus impressionnant de Pierre était sa puissance de travail. Il arrivait tard, partait *très* tard, jonglait avec les projets et se soumettait à des *deadlines* qui auraient épuisé deux personnes moins résistantes. Contrairement à Didier, chroniquement gentil, Pierre n'avait aucun problème à exécuter les pigistes qui n'avaient pas le niveau. Il avait aussi une manière de noyer les désaccords sous les flots d'une logique apparemment irréfutable, mais en fait profondément spécieuse, qui fait

⁶⁶ *Le livre des jeux de rôle*, Didier Guiserix, Bornemann, 1997.

toujours mon admiration vingt ans après. C'est un talent que je n'ai jamais réussi à développer, à mon grand regret.

Agnès [*Pernelle*]. Agnès était moins visible que Didier et Pierre, mais c'était la cheville ouvrière de la rédaction, et j'ai tendance à penser que sans elle, le magazine serait sorti de manière beaucoup plus aléatoire. Elle définissait son poste de secrétaire de rédaction comme « l'horloge du journal ». En clair, elle veillait à ce que les articles arrivent à l'heure, s'assurait qu'ils soient rédigés dans un français correct à l'aide d'un arsenal de dictionnaires et de longues heures de polissage, avant de les préparer pour la maquette. Pour avoir fait le job de secrétaire de rédaction sur les encarts scénarios, à l'époque du mensuel, je peux dire que c'est un travail beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît... Au fait, un petit truc qui montrera son influence mieux qu'un long discours : je ne suis pas très bon pour inventer des titres, et elle a dû le faire à ma place pour... oh, facilement les trois quarts de ma production pour *Casus*. Merci Agnès !

Jean-Marie [*Noël*]. Une grosse voix bourrue dans le fond du bureau qu'il partageait avec Pierre. En plus d'être le responsable de toutes les évolutions graphiques du magazine, Jean-Marie assumait assez volontiers le rôle de « méchant flic » auprès des pigistes retardataires multirécidivistes. Il savait être assez intimidant quand il le voulait. Le miracle, c'est qu'il n'ait pas eu à taper sur plus de monde... Il était aussi réputé – et redouté – pour sa tendance à chanter *Viens Poupoule* à la fin de chaque bouclage. Et toute ironie mise à part, à partir du moment où on était compétent et un minimum carré, c'était un plaisir de travailler avec lui.

Fabrice [*Colin*]. Je m'incline bien bas devant son talent littéraire, mais nous avons chacun notre univers, et le courant n'est jamais vraiment passé entre nous. Nous avons cohabité pendant deux ans, occupant le même bureau sans jamais vraiment sympathiser. De temps en temps, on parlait boutique, mais on n'a jamais cosigné de scénario – juste un portrait de famille sur les jeux du « Monde des Ténèbres », parce qu'il y avait déjà trop de suppléments pour qu'on le fasse individuellement.

Serge [*Olivier*]. Il s'est installé au bureau de Fabrice après le départ de ce dernier. *Casus* ayant coulé quelques mois après, je ne peux pas dire que je l'ai beaucoup connu à l'époque, sinon comme le dieu du Chaos mineur qui avait pris en main la gestion des actualités... On a eu l'occasion de se croiser et de s'apprécier davantage par la suite.

Invisible des lecteurs, mais indispensable à notre fonctionnement, il y a aussi les divers avatars de « l'assistante de la rédaction », dont le travail était de répondre au téléphone, de remplir les feuilles de pige, de servir de cerveau secondaire à Didier, etc. La première titulaire du poste fut Isabelle Blanchard, avant qu'elle ne devienne notre chef de pub. Valérie Tourre lui a succédé pendant de longues années, suivie de Kooka Latombe-Arbia, et enfin de Saloua Arbia. Pour des raisons que j'ignore, Valérie a prêté son nom à la terrible pirate Tourre l'Éventreuse, qui a fait plusieurs apparitions dans des scénarios et des aides de jeu pour *AD&D*. Quant à Saloua, elle nous a servi de modèle photo pour la couverture du numéro cent-treize... qui illustre mon centième scénario⁶⁷ !

J'ai parlé de l'équipe telle qu'elle était à la fin des années 90, mais il serait injuste de ne pas mentionner Jean Balczesak, qui a été rédac-chef adjoint pendant très longtemps. C'est lui qui m'a mis le pied à l'étrier, fin 1987. À part ça, je l'ai peu connu : il vivait à Metz et ne passait qu'épisodiquement à Paris.

Parmi les pigistes ultra-réguliers qui ont fait le magazine, j'ai déjà mentionné Anne Vétillard, qui était notamment notre spécialiste *ès-Tolkien* et jeu de rôle grandeur-nature. Denis Beck, puis le duo de choc Pat & Chris, ont été pendant de longues années les grands-prêtres de scénarios *AD&D*. Et dans le petit cercle de gens dont je me sentais proche à cette époque, il faut citer Philippe Rat et Mehdi Sahmi. Ils avaient tous les deux leur domaine de compétence, Philippe s'éclatant avec *Star Wars*⁶⁸ et Mehdi scénarisant les *Irrécupérables*, mais nous avons beaucoup collaboré ensemble, dans *Casus* et hors de *Casus* (sur *Guildes*⁶⁹, notamment). Et là, à ne mentionner que six noms, je me sens coupable... Didier aurait sûrement un chiffre plus exact, mais *Casus*, c'étaient des dizaines de personnes – largement une centaine si on compte tout le monde, rédacteurs et dessinateurs.

Ah, quand même, en parlant de dessinateurs, impossible de ne pas mentionner Thierry Ségur, le papa de *Kroc le Bô*⁷⁰, et surtout Rolland Barthélémy. De mon point de vue, Rolland était l'illustrateur parfait. Vous lui envoyiez l'encart scénario du numéro suivant avec un briefing de quelques lignes pour chaque dessin, et vous receviez, souvent avant la *deadline*, une série d'illustrations qui allaient au-delà de ce que vous aviez demandé, qui étaient correctes jusqu'au moindre détail pour les univers

⁶⁷ *Son et lumière à Chenonceaux*, scénario « Grand écran » pour *Vampire : La mascarade*, *Casus Belli* n°113 pp. 52-66.

⁶⁸ Greg Costikyan, *West End Games*, 1987 ; *Jeux Descartes*, 1988 pour la traduction française.

⁶⁹ Adamiak, Bourrié, Daujean, Gaborit, Marsan, Ménage, Weil, *MultiSim*, 1996.

⁷⁰ BD de Chevalier & Ségur, publiée dans *Casus Belli* du n° 31 (février-mars 1986) à 67 (janvier-février 1992), et en album chez *Delcourt* en 1990.

historiques, et qui avaient pile la touche d'humour et de sérieux là où il fallait. Dans un genre un peu plus spécialisé, il y avait aussi les cartographes, d'abord Stéphane Truffert puis, pendant très longtemps, Cyrille Daujean. Sans eux, aides de jeu et scénarios auraient perdu en lisibilité...

Quels sont les moments qui furent pour toi de « grands moments » de *Casus* ?

Il faudrait que je me replonge dans ma collection... Pour les années 1980, *Laelith*, bien sûr. Certains des mini-univers, notamment ceux conçus avec Frank Dion et Denis Gerfaud. *Simulacres* dans son incarnation « hors-série Casus », évidemment. Toute la partie *wargames* à l'époque où elle était sous la houlette de Laurent Henninger et de Frank Stora. Ça va peut-être t'étonner, quand un nouveau *Casus* sortait, je lisais toujours les pages *wargame* avant le reste. Je n'ai pas poussé de pions depuis le début des années 1980, mais j'étais toujours bluffé par la qualité des articles historiques et théoriques. Dans les trucs vraiment réussis des années 1990, il y a eu les hors-série scénarios, où on pouvait s'exprimer sur des longueurs autrement plus importantes que les vingt-sept mille signes d'un quatre-pages ou même les cent mille signes d'un « Grand écran ». Pour mentionner quelque chose dans lequel je n'ai pas du tout mis la main, j'ai un excellent souvenir de l'*Héritage Greenberg*⁷¹... Et sans être un grand fan du *Réseau Divin*⁷², je tire mon chapeau à Pat & Chris pour avoir mené ce projet super-ambitieux à son terme. On y trouve un souffle feuilletonesque auquel je suis sensible. Et puis, juste pour manquer de modestie deux minutes, je reste très content de *BaSIC*⁷³ – distiller les règles du « Basic Roleplaying », que je pratiquais depuis des années et des années, sous une forme accessible aux grands débutants, a été un vrai plaisir.

Et les « ratés » ?

Là j'ai un peu plus de mal... sauf qu'on a fini par mourir. J'imagine que ça compte comme un raté, non ? Sérieusement, quand je feuillette les vieux numéros, je vois plus de « *dommage, on n'a pas eu assez de place pour traiter ça aussi en profondeur qu'il l'aurait fallu* » que de « *là, on s'est*

⁷¹ Mehdi Sahmi, *Casus Belli* HS n°20, mars 1998, pp. 20-39. Le scénario était complété de trois aides de jeu, dont deux signées Philippe Rat (*Les Etats-Unis : système politique et agences gouvernementales*, pp. 6-9, *Louisiane, cajuns et vaudou*, pp. 10-13) et une Mehdi Sahmi (*La famille Greenberg*, pp. 14-18).

⁷² Campagne conçue par Patrick Bousquet et Christophe Debien, publiée dans les numéros 100 (décembre 1996), 101 (janvier 1997) et 102 (février 1997) de *Casus Belli*. Elle a servi de base à un supplément pour le jeu de rôle *Trinités* en 2010, aux éditions *Les douze singes*.

⁷³ *BaSIC – Le jeu de rôle pour tous*, *Casus Belli* HS n°19, juin 1997. Auteurs : Jean Balczesak, Oliviers Bos, Fabrice Colin, Didier Guiserix, Pierre Lejoyeux, Tristan Lhomme, Paul Martin, Pierre Rosenthal.

vraiment loupés ». C'est très difficile de gérer correctement les longueurs dans un magazine – pas seulement l'encombrement physique de l'article, même si Jean-Marie serait sûrement d'un autre avis, vu que c'était lui qui tirait et poussait pour que ça rentre dans les gabarits – mais la densité de ce qu'on raconte. Pour être un peu plus clair, on peut exprimer les mêmes cinq idées en cinq mille signes ou en dix mille... Sauf qu'en cinq mille signes, si vous n'êtes pas bon, soit vous faites un truc super-dense et indigeste, soit vous en survolez certaines ; et en dix mille, vous risquez de vous faire piquer en flagrant délit de délayage. J'imagine que c'est là-dessus qu'on pourrait dire qu'on s'est loupés, parfois, même si je n'ai pas d'exemple précis à citer.

Didier évoquait le moment où le rapport de *Casus* à son lectorat devenait plus « compliqué », euphémisme pour dire qu'avec la diversification des jeux, des publics et des attentes, une période houleuse (« Vous parlez trop d'AD&D et pas assez de MON jeu ! » et vice-versa) a succédé à une période fusionnelle. Tu l'as ressenti également ?

À mon avis, plusieurs séquences d'évènements se télescopent dans cette question. Le milieu est effectivement devenu beaucoup plus complexe entre 1985 et 1995, avec une profusion de jeux et d'intervenants. Cela a sensiblement compliqué la gestion du rédactionnel de *Casus*, aucun doute là-dessus. À un moment donné, on avait un gros tableau « Excel » avec la liste des jeux les plus joués selon nos sondages, et la date des derniers scénarios qu'on avait fait dessus. C'était censé nous permettre de n'oublier personne lorsqu'on finalisait les encarts suivants... Mais le côté « période houleuse » relève aussi et surtout de dynamiques personnelles.

Posons une loi : tout lecteur de tout magazine de niche finit par s'en détacher au bout de quelques années, à une vitesse qui dépend certes des efforts de la rédaction, mais aussi du parcours personnel du lecteur. Et plus son attachement à ce magazine était grand, plus son rejet sera violent. D'aussi loin que je me souviens, il y a eu des déçus de *Casus*. Dans les années 1980, avant que j'imagine même que je pourrais écrire un scénario un jour, j'en croisais régulièrement au club de jeu de rôle de ma fac. Lorsque j'ai commencé à faire des piges pour *Casus*, je me suis fait charrier par ces gens-là, qui me trouvaient bien bête de rejoindre ce truc mou, consensuel, visiblement vendu à *Jeux Descartes* et de toute évidence voué à mourir l'an prochain... J'ai continué d'en croiser année après année, tout au long de ma carrière dans le jeu de rôle. Ils disaient tous la même chose : à une époque, *Casus*, c'était de la balle, maintenant c'est de la merde. Ils n'étaient juste jamais d'accord entre eux sur la date où c'était de la balle. En

gros, c'était toujours pendant leurs premières années de rôlistes... et bon Dieu, en ce temps-là, on savait écrire des critiques intéressantes, et les scénarios de Denis Beck, c'était quand même autre chose que ceux de ces deux turlupins, là, Pat et Chris, et pis c'était mieux avant, scrogneugneu. Je me souviens, à une réunion de rédaction, d'avoir suggéré qu'on remplace les reliures par des fûts de chêne pour accélérer la maturation du magazine dans l'esprit des joueurs. On ne m'a pas pris au sérieux, alors que ça nous aurait sûrement sauvés.

Je me moque, mais à mon sens, la mort de *Casus* est due à la conjonction de plusieurs phénomènes. Premièrement, sous l'influence conjointe de *Magic* et de Mireille Dumas, une part importante du lectorat s'est évaporée à un moment où on ne pouvait se permettre ce luxe parce qu'on venait de passer au format mensuel. *Exit* notamment une bonne partie des nouveaux joueurs qui nous lisaient avec de grands yeux émerveillés. Ensuite, dans les années 1980, pendant la phase d'ascension du magazine, les déçus chroniques étaient un groupe minoritaire. Dans les années 1990, quand le lectorat a commencé à stagner, puis à diminuer, leur nombre a beaucoup augmenté... et comme les nouveaux joueurs étaient plus rares, les déçus se voyaient mieux et s'entendaient davantage. Enfin, troisièmement, au même moment, après des années de relatif monopole, *Casus* s'est retrouvé face à la concurrence, celle frontale de *Backstab*, celle plus périphérique de *Lotus noir* pour les cartes et de *Vae Victis* pour les wargames, sans oublier celle d'Internet sur tout ce qui concernait l'actualité...

Pris isolément, chacun de ces points aurait déclenché des turbulences, sans être nécessairement fatal au magazine. La conjonction des trois nous a condamnés à mort. Je suis bien placé pour dire qu'il y a eu des tentatives pour réagir et s'adapter... Je me souviens de journées entières passées à discuter de nouvelle(s) formule(s)... Aucune n'a fonctionné, sans doute parce que nous n'avons pas porté le fer assez profondément dans la plaie – faire un *Casus* « cartes » aurait peut-être marché, refondre les rubriques actus non... Pour le dire autrement, le *Casus* de la fin des années 1990 était une Formule 1, mais elle s'est retrouvée à participer à une course de stock-cars dans un chemin de terre. Forcément, ça s'est soldé par une sortie de piste.

Quelle ambiance régnait dans les derniers mois de *Casus*, à la rédaction ?

Les clignotants ont commencé à passer au rouge pas très longtemps après la sortie du numéro cent⁷⁴. Ça doit nous mettre début 1998, si ma mémoire est bonne. On a passé l'année 1998 à essayer de faire remonter les ventes, et à recevoir des résultats de plus en plus catastrophiques, numéro après numéro... Un élément important pour comprendre cette période, et même toute l'histoire de *Casus*, c'est que les NMPP [*Nouvelles Messageries de la Presse Parisienne*], l'organisme qui acheminait les numéros vers les kiosques et collationnait les ventes, ne donnaient les chiffres qu'en décalé. Quand le numéro N arrivait en kiosque, on recevait les résultats du N-2, alors que le N+1 était déjà presque bouclé et qu'on avançait sur le N+2. Pour la refaire en moins abstrait : au moment où le numéro de mars arrive en kiosque, on reçoit les résultats de celui de janvier, alors que celui d'avril est déjà bouclé à 90% et que celui de mai est plus qu'ébauché. Quand ça a mal tourné, c'était un peu comme de piloter un bateau de guerre, on essayait de le faire bouger pour éviter les torpilles, mais le temps qu'il manœuvre, on s'était encore plus enfoncés...

Les clignotants sont passés du rouge au cramoisi dans les premiers mois de 1999. À partir de mars ou avril, il était devenu clair qu'à moins d'un miracle, on ne passerait pas l'année. C'était angoissant, bien sûr, mais en même temps, je n'ai pas un si mauvais souvenir de cette période. Pour moi, le moment très difficile, c'est entre novembre 1998 et février 1999, quand le surmenage m'a fait exploser en plein vol⁷⁵. En 1999, je me remettais doucement, en essayant de m'oxygéner un peu, de partir en vacances, de revoir des amis... En plus du boulot, je remettais mon CV à jour et je me demandais – sans trop d'angoisse – ce que j'allais faire ensuite. Et j'ai fait comme tout le monde, j'ai essayé de finir en beauté. Se dire que quoi qu'il arrive, de toute façon, on est morts dans deux mois, c'est assez libérateur.

⁷⁴ Paru en décembre 1996.

⁷⁵ Cf. chapitre suivant.

8

Inspiration, créativité, métier

Tu étais prolifique, on en a déjà parlé (c'était à la fois un choix et une nécessité), mais comment cela se passait-il concrètement ? Comment travaillais-tu ?

Concrètement ? Entre 1996 et 1999, j'étais à *Casus* dans la journée, à relire les scénarios de l'encart du numéro suivant, à participer aux réunions de rédaction, à gérer la ludothèque ou à travailler sur les rubriques qui rentraient dans ma description de poste, comme « l'Actu des jeux ». Arrivé au bureau vers dix heures, je rentrais chez moi vers dix-huit heures, je faisais une ou deux heures de *break* et j'enchaînais sur quatre ou cinq heures d'écriture entre vingt heures et minuit, pour couvrir mes piges ou des *free-lance* pour d'autres éditeurs (à l'époque, c'était beaucoup de *Guildes* pour *MultiSim*). En général, je m'autorisais une soirée *off* dans la semaine pour une partie de jeu de rôle, mais je bossais aussi le week-end.

Avec un tel rythme, j'ai fini par me griller le cerveau. J'ai passé trois bons mois entre la fin de 1998 et le début de 1999, à ne plus pouvoir écrire une ligne, avant que la machine ne se remette en marche petit à petit... ça ne s'est pas tellement vu, parce que j'avais des tas de trucs en stock qui sont sortis pendant ces quelques mois, mais c'est très angoissant, la page blanche, quand on est habitué à écrire vite et facilement. Il y a eu une victime collatérale de ce passage à vide, c'est *La Campagne du Nouveau monde*⁷⁶ pour *Guildes*. Le moment où j'ai craqué se situe juste après que

⁷⁶ Campagne en trois volumes chez *MultiSim* : *Le requiem des ombres*, Antoine Chéret, Cyrille Daujean, Etienne de la Sayette, Tristan Lhomme, Frédéric Ménage, 1997 ; *L'aube des prophètes bleus*, Tristan Lhomme, Jean-Marie Noël, Philippe Rat, Mehdi Sahmi, 1998 ; *L'automne des mages*, David Benoit, Cyril Loiseau, Jean-Baptiste Lullien, 1999.

nous ayons terminé *L'Aube des Prophètes bleus* et enchaîné au pas de charge sur *L'Aventurier*⁷⁷, qu'on a bouclé en à peu près un mois... je n'avais juste plus assez de « jus » pour écrire le troisième volet de la campagne tel que je l'avais imaginé, même si le défi a été relevé par une autre équipe. C'est un de mes gros regrets – pour ne rien dire des volets quatre et cinq, qui n'ont jamais dépassé le stade d'une page de notes chacun.

J'ai démarré l'année 1999 dans la douleur avec un « Paris by Night » pour *Vampire – la Mascarade*, destiné à ce qui s'est avéré être le dernier hors-série scénarios de *Casus*⁷⁸. Ça faisait très longtemps que j'y pensais. J'avais déjà écrit plusieurs scénarios qui se déroulaient en région parisienne, y compris un « Grand écran ». Normalement, tout aurait dû se passer en douceur. Mais là, j'étais incapable d'écrire plus de deux phrases sans devoir faire une pause de dix minutes pour reprendre mon souffle. Il m'a vraiment fait suer du sang, celui-là, mais deux ou trois ans après, il m'a valu une petite récompense - surprise qui m'a beaucoup fait rire... Comme l'inspiration était longue à venir, je me suis autorisé un clin d'œil que normalement, j'aurais évité. Lorsqu'il a fallu parler des « anarchs », les vampires qui refusent l'autorité des anciens, j'ai décidé de ne pas me fatiguer, et j'ai transposé les personnages du groupe avec lequel je jouais une campagne centrée sur les anarchs de Los Angeles. J'ai à peine changé les noms et les décors. Ça a fait sourire autour de la table de jeu, et puis tout le monde a oublié... Sauf qu'en 2002, j'ai retrouvé la totalité de ce paragraphe dans le *Guide to the Anarchs*⁷⁹, ce qui m'a démontré que *Casus* était lu avec attention du côté d'Atlanta. Des persos créés à Paris pour une campagne située à Los Angeles, qui se retrouvent PNJ en région parisienne, d'abord dans un magazine français puis dans un supplément américain, c'est quand même assez peu banal !

Sympa en effet ! Tu dis « l'inspiration était longue à venir »... Est-ce qu'on pourrait un peu creuser ça justement, tes sources d'inspiration, ton « moteur » quand il fallait créer... ?

Il y a trois mots très importants, en fait : « inspiration », « créativité » et « métier ». *L'inspiration*, c'est le truc qui te vient de temps en temps, qui te traverse de part en part, le « *bon sang, oui, c'est ça qu'il faut faire* » qui te catapulte au-delà de ce dont tu te croyais capable. En quinze ans, elle m'a rendu visite pour *Selenim* et pour une poignée d'autres scénarios et

⁷⁷ Cyrille Daujean, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Mehdi Sahmi, *MultiSim*, 1997.

⁷⁸ C'était dans *Casus Belli* HS n°24, mars 1999 : *Paris by Night*, pp. 6-20, une aide de jeu accompagnant le scénario *Un parfum de Géhenne*, pp. 22-48, écrit par Mehdi Sahmi.

⁷⁹ Achilli, Bowen, Dudley, Goff, Grabowski, Mearls, Mosler, *White Wolf*, 2002 ; *Hexagonal*, 2002, pour la traduction française.

suppléments, de toutes tailles et formes. C'est toujours une bonne expérience, mais ça peut être épuisant, et il n'y a pas de vrai moyen de la déclencher sur commande... Le reste du temps, on apprend à faire sans et à se reposer sur les deux autres.

La *créativité* est quelque chose d'un peu moins grandiose, mais au bout du compte, c'est plutôt elle qui fait bouillir la marmite. Elle s'alimente et se travaille jusqu'à un certain point. Il faut beaucoup lire, beaucoup regarder de films, noter des bouts de phrases ou de situation, faire travailler sa mémoire... puis s'efforcer d'oublier tout ce qu'on a lu et vu jusqu'au moment où ça ressort, alors qu'on ne savait même plus que c'était là. Si tout se passe bien, vous vous découvrez des idées pile au moment où vous en avez besoin. Même si rien d'extraordinaire ne vous vient, vous pouvez toujours prendre deux-trois trucs, essayer de les combiner, de les permuter, de les jeter, jusqu'au moment où vous avez quelque chose d'assez fort pour supporter une intrigue. Ou pas. Si rien n'est venu, il est temps de recommencer avec d'autres bidules. Tôt ou tard, vous entendrez ce petit « clic » qui vous indiquera que vous avez quelque chose qui peut marcher... Autant en mode « inspiration », c'est l'écriture qui parle et vous qui suivez, quand vous vous reposez sur la créativité, il faut essayer de la faire sortir de son trou pour l'appriivoiser. Pour ça, chacun a ses petits rituels. Je ne suis pas trop atteint à cet égard, j'ai juste besoin de tranquillité et d'un fond sonore juste assez fort pour me plonger dans la légère auto-hypnose nécessaire pour trouver le filon.

Inspiration et créativité sont capitaux, mais restent inopérants, ou du moins beaucoup plus difficiles à exploiter, si vous n'avez pas de *métier*. Pour écrire une « Tête d'affiche » ou même une critique, l'inspiration ne sert à rien. La créativité est utile pour trouver la bonne accroche ou le chapeau qui attirera l'attention du lecteur. Pour savoir quoi dire à l'intérieur de quelle structure, c'est au métier de parler. Dans l'écriture, comme dans tout le reste, on devient meilleur en pratiquant, ce qui veut dire qu'au début, on a le droit d'être mauvais... jusqu'à un certain point. Pour avoir une idée de ce que l'on vaut, il vaut mieux se fier aux regards extérieurs. C'est souvent inconfortable, mais nécessaire.

As-tu fini par développer des « recettes » pour écrire vite, t'approprier un jeu, accrocher le lecteur ? L'inventeur des petits paragraphes « Et si... vos personnages s'y prennent autrement ? », c'est toi, non ?

Ah bon, c'est de moi, ça ? C'est possible... tout comme il est possible que j'aie piqué l'idée à quelqu'un d'autre, franchement, je n'en sais plus rien.

Ce qui est sûr, c'est qu'à force, le métier rentre, à tous les niveaux. Mes premiers scénarios, à la machine à écrire, exigeaient des semaines de travail. Un brouillon / plan à la main, un premier jet à la machine, une réécriture dans les marges et entre les lignes, un deuxième jet, parfois un troisième pour faire quelque chose de propre... La rédaction des derniers... hum... je dirais dans les trois, quatre heures. Le traitement de texte faisait gagner du temps, bien sûr, mais même la phase de conceptualisation allait beaucoup plus vite, simplement parce qu'avec de la pratique, on sait mieux ce dont on va avoir besoin, ce qu'on doit mettre absolument et comment le placer. Un scénario, c'est un exercice de diffusion d'information, et ça commence dès la rédaction. Si l'auteur communique clairement ce qu'il a en tête au futur meneur de jeu, il y a plus de chances que celui-ci fasse jouer son scénario. Et si les infos cruciales sont bien indiquées, le meneur de jeu souffrira moins lorsqu'il devra, à son tour, passer l'information aux joueurs. Quant à « s'approprier » un jeu... J'ai presque toujours écrit des scénarios pour des univers qui m'avaient séduit, simplement parce que quand j'ai essayé de faire du boulot de pure commande sur des jeux qui ne m'intéressaient qu'à moitié, le résultat était toujours « bof », au moins à mes yeux. C'est un bon critère pour mesurer la durabilité d'un jeu, d'ailleurs... Quand, au bout de deux ou trois scénarios, on se retrouve « sec » ou qu'on se rend compte qu'on va se répéter, c'est peut-être que le jeu n'est pas destiné à avoir une longue vie. Ou au moins qu'il n'est pas pour vous.

Tes scénarios publiés étaient-ils préalablement testés, en général ? Ou bien systématiquement, ou seulement de temps en temps ?

Les miens ? Jamais. Pas une seule fois. Voilà, ça c'est dit, on va pouvoir me le renvoyer dans les gencives pendant les dix prochaines années. Avec un minimum de logique et de bon sens, on peut construire un scénario de vingt-cinq mille signes sans trous notables assez facilement. C'est un peu plus difficile pour les formats plus longs, mais pas tellement, parce qu'au fond, un « Grand écran » de cent mille signes, c'est plusieurs scénarios courts emboîtés les uns dans les autres. J'ai toujours rédigé les miens en pensant à la manière dont mon groupe de joueurs de référence aurait réagi, et lorsqu'il m'est arrivé de les faire jouer après publication, je n'ai jamais eu de mauvaises surprises. Des trucs à improviser ici et là, certainement, dans des proportions variables selon les scénarios, mais jamais de failles logiques. Cela dit, là, je ne parle que pour moi. D'autres pigistes testaient systématiquement leur bébé après rédaction, voire ne rédigeaient qu'après l'avoir testé cinq ou six fois. Chacun sa méthode...

(Ici, une parenthèse autosatisfaite. Si j'en crois ce que je peux lire sur le Net, vingt ans après leur publication, il y a encore des gens qui pensent du bien de mes bébés, surtout ceux que j'ai écrit pour *Cthulhu*, mais pas que ceux-là. Comme quoi, testés ou pas, ils ne devaient pas être trop mal foutus...)

Le passage au rythme mensuel et l'apparition de *Casus Rouge* / *Casus Jaune* ont-ils modifié ta manière de travailler ?

En fait, le passage au mensuel et la division *Casus* « jaune » / *Casus* « rouge » sont deux choses différentes. Le mensuel, c'est au tout début de 1996. *Casus* « jaune » / « rouge », c'est l'une des tentatives pour redresser la barre, et c'est plus tard, fin 1998 ou début 1999, je crois⁸⁰, et c'était un moyen de refaire un *Casus* « rédactionnel » bimestriel, le jaune, et un *Casus* « hors-série » avec des thématiques plus approfondies, le rouge, en alternance, sans prononcer le mot « hors-série ». Je ne sais pas si je suis très clair... Quoi qu'il en soit, comme je n'en ai pas un souvenir très net, j'en conclus que ça n'a pas bouleversé le fonctionnement de la rédaction.

Si on remonte en arrière dans le temps, le passage au mensuel... Ma foi, il faudrait que tu poses la question à quelqu'un comme Pierre ou Jean-Marie, qui étaient déjà intégrés à la rédaction avant. *Grosso modo*, pour eux, ça correspondait à un doublement de leur charge de travail, sauf qu'ils avaient deux renforts salariés, Fabrice Colin et moi. Pour le pigiste régulier que j'étais au temps du bimestriel, le passage au mensuel a surtout voulu dire que j'avais un vrai boulot... Autrement dit, au lieu de bosser chez moi la nuit et de passer une heure par semaine à la rédaction quand l'envie m'en prenait, je devais me lever le matin et y aller tous les jours... et puis, bien sûr, je ne me contentais plus d'écrire, je corrigeais les textes de l'encart scénarios (sauf les miens, évidemment). C'est un rythme de travail intéressant, un mensuel. En gros, il y a une dizaine de jours de calme relatif, puis dix jours « occupés mais sans panique », puis dix jours de bouclage assez intensifs, avec un *rush* final, mais qui ne se produit pas en même temps pour tout le monde – les pigistes et les rédacteurs, puis les secrétaires de rédaction, puis le maquettiste. Ensuite, on souffle un jour ou deux, et on enchaîne. Au bout d'un moment, l'effet « tapis roulant » devient un peu usant, mais on est sûr de ne jamais s'ennuyer !

⁸⁰ En effet, Tristan ! *Casus Belli* devient mensuel à partir du n°92 de mars 1996. L'alternance « Casus jaune » (*L'essentiel*) / « Casus Rouge » (*L'aventure*) démarre plus tard : le premier *Casus* « jaune » est daté février-mars 1998 (n°112), le premier *Casus* « rouge » sort en mars 1998 (HS n°20).

9

Après *Casus*

Comment s'est opérée, pour toi, la transition entre *Casus* et l'après-*Casus* ?

C'est l'histoire d'une transition entre *Casus* et *MultiSim*, en fait... *Casus* est mort fin octobre 1999. *Excelsior* a fait en sorte que nous soyons licenciés dans des conditions correctes. Il y a même eu une assez belle fête de fin...

Après avoir passé quelques semaines à encaisser le choc – oui, c'était un choc, même quand on le sait, que c'est prévu, qu'on a eu le temps d'écrire un texte pour le numéro des adieux et ainsi de suite, voir tout un pan de sa vie disparaître, ça reste un choc – j'ai pris le chemin de l'ANPE qui, dans sa grande sagesse, a décidé que j'avais besoin d'un stage linguistique pour améliorer mon anglais parlé. J'ai donc passé six semaines, en janvier et février 2000, à grelotter dans la très britannique et très glaciale ville d'Hastings, à essayer de communiquer avec un groupe de stagiaires composé essentiellement de Coréens qui ont beaucoup fait pour me faire perdre mes complexes en anglais parlé. J'étais mauvais et je ne suis toujours pas excellent, mais la plupart étaient franchement incompréhensibles.

À mon retour, j'ai déjeuné avec Frédéric Weil, et je lui ai demandé si par hasard il aurait l'usage d'un scénariste biclassé relecteur triclassé traducteur. Il m'a rappelé pas longtemps après... Il cherchait quelqu'un pour mettre en place un département « traduction » à *MultiSim*, à la fois de l'anglais au français, ce qui est assez banal dans le milieu, mais surtout du français à l'anglais, avec l'idée de diffuser *Agone*⁸¹ aux États-Unis. Des éditeurs français qui se lancent dans l'aventure de l'anglais, je crois que c'est un peu plus courant aujourd'hui, mais à l'époque, c'était une idée folle⁸². Il fallait

⁸¹ Benoit, Célerin, Gaborit, Lerin, Lullien, Marsan, Spinat, Weil, *MultiSim*, 1999 ; la version anglaise sort en 2001.

⁸² Idée folle qui avait néanmoins déjà poussé *Descartes Editeur* à traduire *Légendes celtiques* en anglais en 1992 sous le titre *Celtic legends*.

partir de zéro, trouver des traducteurs de langue natale anglaise, des relecteurs sur place, retoucher le jeu pour un marché qui ne connaissait pas les romans de Mathieu Gaborit... J'ai passé le printemps et l'été 2000 à recruter et à amorcer la machine, avant de rejoindre *MultiSim* comme salarié au mois de septembre. J'y ai passé un an et demi, à partager un bureau avec Sébastien Célerin, qui s'occupait entre autres de *Nephilim* et de *Guildes*. Sébastien fait partie des gens qui sont de la « génération d'après » la mienne, et nos visions du jeu de rôle ne coïncidaient pas toujours, mais j'ai toujours eu du respect et une certaine admiration pour lui, ne serait-ce que parce qu'il en avait une, de vision...

Agone en anglais était prêt au tout début 2001, et on a enchaîné sur les suppléments. On a eu le temps d'en faire une demi-douzaine, me semble-t-il, avant que *MultiSim* ne décide de mettre un terme à l'expérience. C'est un excellent souvenir, dans l'ensemble, et même si ça a été complètement invisible aux yeux des joueurs français, l'*Agone* anglais a eu un joli succès d'estime aux États-Unis. Et non, je n'ai aucune idée de ce que ça a donné au niveau des ventes... En 2006, de passage en Californie, j'ai encore trouvé l'intégralité de la gamme US sur les rayonnages d'un magasin, à Los Angeles...

Tu as beaucoup travaillé sur *Fading Suns*, aussi... Et tu es même revenu faire un tour dans la nouvelle formule de *Casus Belli*...

Oh, plus d'un tour⁸³ ! *Casus* était à peine mort que Didier se mettait en quête d'un repreneur, et comme moi, il est tombé sur Frédéric Weil. Début 2000, j'ai déjeuné avec Didier – oui, je sais, on s'appelle et on se fait une bouffe, ça commence à ressembler à un *gimmick* – et on a parlé de la nouvelle formule... Plus exactement, Didier m'en a parlé, et a conclu par « *bon, on veut faire quelque chose de franchement différent, tu es très étroitement lié à l'ancienne formule, il vaut mieux que tu restes en dehors de tout ça pour le moment, le temps que le magazine reprenne de nouvelles marques* ». Ça m'allait bien. Après douze ans de *Casus*, j'avais envie de faire autre chose. J'ai effectivement attendu une petite année avant de revenir. Après... bah, ça n'était plus pareil, Joe et Anabella avaient été remplacés par un clébard idiot, mais c'était encore *Casus*. Je n'en étais pas désintoxiqué, et même si je n'étais plus présent à tous les numéros, c'était toujours un plaisir de rédiger une petite brève ou une critique. Il y a eu quelques petits trucs dont je suis encore content, dans cette incarnation, notamment un article sur une

⁸³ Tristan est de retour dans « l'ours » du magazine (en tant que membre du comité de rédaction « jeu de rôle ») à partir de *Casus Belli* NF n°12 (février-mars 2002) jusqu'au numéro 22 inclus (octobre-novembre 2003).

manière « alternative » de mettre en scène les scénarios⁸⁴ inspirée par une expérience tentée sur une campagne de *Vampire*...

Je suis resté dans le paysage du nouveau *Casus* jusqu'au numéro 22, avant de m'éloigner pour une raison toute simple : les pigistes n'étaient plus payés que sporadiquement, voire plus du tout. Au bout d'un moment, on se lasse de négocier des échéanciers qui ne sont jamais respectés parce que la situation de l'entreprise s'est encore dégradée. Ce sont des choses qui arrivent, mais quand ça se produit, il vaut mieux prendre du champ, plutôt que de rester à creuser un trou qui ne sera jamais comblé.

En parallèle avec la gestion d'*Agone*, j'ai continué un peu à faire l'auteur. Autour de l'an 2000, j'ai consacré pas mal de temps et d'énergie à *Dark Earth*⁸⁵. Un grand jeu, qui a eu une belle vie... À l'époque, il était sous la houlette de Léonidas Vesperini, qui avait été l'un des piliers des dernières années de *Casus*. Je reste fier du travail réalisé sur la campagne *Les Éclaireurs de Gaïa*⁸⁶, entre autres. Après 1999, je n'ai plus du tout écrit de scénarios « petit format ». Je faisais plutôt dans la fresque de plusieurs centaines de milliers de signes. Il y a toujours un épisode à rajouter, une petite liaison à peaufiner, un PNJ à détailler... et avant de s'en être rendu compte, on a explosé le plan, pulvérisé le budget, pourri la vie du maquettiste et agacé la comptable...

Début 2001, Frédéric a donné le feu vert à un projet qui me tenait à cœur : la version française de *Fading Suns*⁸⁷. J'avais repéré ce jeu dès sa sortie, j'avais acheté à peu près toute la collection en anglais, et Frédéric en avait fait autant de son côté. Même aujourd'hui, presque dix ans après, *Fading Suns* fait partie de mon panthéon personnel des meilleurs jeux de tous les temps. Les coups de foudre ne s'expliquent pas, mais il a plein d'arguments en sa faveur – des règles élégantes, un univers très détaillé, d'innombrables possibilités de scénarios allant de la politique à l'aventure *space opera* en passant par l'horreur, un suivi abondant... et pour une raison bizarre, malgré tout ça, aucun éditeur français n'avait mis la main dessus avant *MultiSim*. Avoir l'occasion de lui rendre justice en français, c'était un plaisir à ne pas manquer. Je m'y suis attaqué avec Anne Vétillard, qui s'est chargée de la traduction pendant que je m'occupais de la coordination, de briefer les illustrateurs, de discuter avec Fred du planning des sorties sur un an... sans oublier de prendre quelques chapitres pour les traduire chez moi le soir,

⁸⁴ *Le jeu de rôle comme vous ne l'avez jamais vu – Séquençage et montage, Casus Belli* NF n°12, pp. 92-94, février-mars 2002.

⁸⁵ Adamiak, Colin, Gaborit, Le Pennec, *MultiSim*, 1997.

⁸⁶ David Girardey, Tristan Lhomme, Gaël Oizel, *MultiSim*, 2001.

⁸⁷ Bill Bridges, Andrew Greenberg, *Holistic Design*, 1996 ; *MultiSim*, 2002, pour la traduction française.

parce que bon, drogué du travail un jour, drogué du travail toujours. Une blague dont j'usais et j'abusais à l'époque, c'était de dire que le week-end, c'était les jours où je gagnais du temps de transport parce que je bossais chez moi...

L'exercice a été intéressant à trois titres. On avait en face de nous un univers d'une grande richesse, et il fallait opter pour une philosophie de traduction qui s'imposerait à toute la gamme – allions-nous garder les noms des planètes en anglais ? Allions-nous conserver tels quels quelques noms « importants », mais problématiques en français ? Par exemple, le Prophète, l'homme qui est à l'origine de la religion qui a unifié l'humanité s'appelle en V.O. Zebulon, et l'une de ses disciples se nomme Maya. Les garder tels quels, c'était respecter le choix des auteurs... mais aussi exposer les malheureux MJ qui voulaient parler religion à leurs joueurs à des orgies de « Tournicoti, tournicoton » et du générique de *Maya l'abeille* chanté à tue-tête. On a donc décidé qu'en français, ils s'appelleraient Zacharie et Miya... Le nom des planètes a été traduit, en définitive, dans la mesure où ils étaient simples, descriptifs et où ils étaient prévus pour faire sens. Il y a eu d'autres choix d'écriture et de design, qui ne font plus débat aujourd'hui, mais qui ont été plus ou moins bien reçus par la communauté à l'époque... Car *Fading Suns* avait une communauté de joueurs qui, après des années à suivre la V.O., s'étaient « fait leur sauce » pour les termes français, et n'appréciaient pas toujours les nôtres. Interagir avec tout ce monde a été enrichissant et formateur.

Deuxième défi que nous nous étions fixé, placer la barre de la qualité des textes plus haute qu'il n'était d'usage dans le jeu de rôle. On n'a pas tenu l'objectif de zéro coquille, on ne tient jamais ce genre d'objectif, mais on s'en est approché autant que possible compte tenu des cycles de production dont on disposait. Le jeu et ses premiers suppléments se relisent très agréablement, et font moins mal aux yeux qu'une bonne partie de la production rôliste d'il y a dix ans...

Le dernier aspect dont j'ai envie de parler est plus anecdotique. Ce sont les quatrièmes de couverture. Je ne sais pas combien j'en ai traduit ou rédigé, quelques dizaines, sans doute. C'est un exercice institutionnel que j'ai toujours eu en horreur. Il faut piocher dans une liste de phrases à la con du type « *découvrez ce nouveau peuple !* », « *arpentez les contrées machin !* », « *tremblez devant ces nouveaux monstres !* », tout ça pour un truc que personne ne lit. Quand il a fallu rédiger celle des règles de *Fading Suns*, j'ai passé une après-midi à regarder un fichier vide d'un œil torve... J'ai fait une ou deux versions standards, je les ai jetées à la poubelle, et puis à un

moment, sans vraiment savoir dans quoi je me lançais, j'ai commencé à écrire un truc zarbi, simili-médiéval et simili-poétique... « *Pour les nobles, le palais...* » J'ai passé une bonne heure à jongler avec les adjectifs, à rendre les phrases aussi nerveuses que possible, avant d'aller demander son avis à Fred Weil, qui a dit « *oui, c'est super !* ». J'aurais mieux fait de me casser un poignet, parce que sans le savoir, je venais de me condamner à écrire *toutes* les quatrièmes de couverture de la gamme. Même quand c'est Anne Vétillard qui s'est retrouvée aux commandes, elle me demandait de les faire... et à la dixième variation sur le même concept, on commence à tirer la langue.

Fading Suns est sorti fin 2001-début 2002, suivi comme prévu d'un supplément tous les deux mois pendant presque un an. Vers la mi-2002, on s'est même payé le luxe de sortir une mini-campagne de création française, *Les Sables de la foi*, qui reste à ce jour mon dernier gros scénario. Après, j'ai encore fait quelques aides de jeu et de la traduction, mais c'est un autre exercice... Mon départ de *MultiSim* a eu lieu peu après la sortie des *Prêtres du Soleil universel*⁸⁸. Je laissais la gamme entre les mains d'Anne, qui en a assuré la direction jusqu'à la mort de *MultiSim* et au-delà, jusqu'à ce qu'*Ubik*, son nouvel éditeur, décide d'arrêter les frais, longtemps après. Au bout du compte, on a traduit une dizaine de suppléments, soit un petit tiers de la gamme...

En parallèle, au deuxième semestre 2001, j'ai commencé à faire joujou avec *RétroFutur*⁸⁹. Sébastien Célerin m'avait passé des notes prises par Raphaël Bardas, qui jetaient les bases de l'univers. Je me suis amusé à rebondir dessus et tout ça s'est enrichi de nos idées à tous les trois... À un moment, Sébastien a montré le résultat à Fred Weil, qui a fait venir Maël Le Mée sur le projet. La mayonnaise a bien pris, très vite et, malgré quelques discussions homériques, on a réussi à avancer *grosso modo* dans la même direction. Je reste très content de ce que nous avons pu faire sur *RétroFutur*, sachant que nous avons été limités par la pénurie de ressources dont souffrait *MultiSim* à l'époque – le livre de l'univers, qui était écrit et maqueté et qui aurait été magnifique, n'est jamais sorti. En revanche, je n'ai jamais vraiment cru au potentiel commercial de *RétroFutur*. Je l'ai toujours perçu comme un ovni, un *concept game* comme les constructeurs automobiles font des *concept cars* pour indiquer les tendances du marché à venir. C'est dommage qu'il n'ait pas eu l'occasion de vivre sa vie sur plusieurs années, je me demande ce qu'il serait devenu au bout de trois ou

⁸⁸ Bridges, Estes, Greenberg, Howard, Inabinet, Lightner, Quaide, *Holistic Design*, 1997 ; *MultiSim*, 2002, pour la traduction française.

⁸⁹ Bardas, Célerin, Cuidet, Desnous, Granier de Cassagnac, Kaufmann, Le Mée, Lhomme, Lullien, Noirez, Peerbolte, Sahmi, Weil, *MultiSim*, 2002.

quatre ans... Mais toutes les bonnes choses ont une fin. *MultiSim* n'a pas fait exception à la règle. Ça a commencé à sentir le roussi fin 2001 ou début 2002. J'ai quitté l'entreprise fin mai... tout en continuant de travailler sur *Opération Utopie*, le roman *RétroFutur*, qui a occupé l'essentiel de l'été et de l'automne 2002.

Avec mon départ de *MultiSim*, on arrive presque à la fin de ma participation au monde du jeu de rôle. Je dis presque, parce que début 2004, j'ai été approché par Gilles Garnier, de *Ludis*, qui avait besoin de quelqu'un pour lui traduire *Gurps Discworld*⁹⁰. J'ai passé quelques mois sympathiques, cet été-là, à travailler dessus pour en faire un jeu à part entière en y intégrant les règles de *Gurps Lite*⁹¹. Gilles a été réglo, j'ai été payé dès la remise du manuscrit... alors qu'au bout du compte, le *Disque-monde* n'est sorti que cinq ans plus tard, en 2009, pulvérisant tous mes records de retard au passage. Si je fais le bilan de mon activité d'auteur / traducteur / chargé de gamme, je pense que j'ai d'assez solides raisons d'être content. Il y a quelques petites choses qui ne se sont jamais faites et que je regrette un peu – ne pas avoir traduit *Castle Falkenstein*⁹², ne pas avoir écrit de vrai supplément « en dur » pour *L'Appel de Cthulhu*, ne pas avoir mené *La Campagne du Nouveau Monde* pour *Guildes* à la fin que je voulais et surtout, ne pas avoir eu un ou deux ans de plus aux commandes de *Fading Suns*... mais bon, il y a assez de bonnes choses sur l'autre plateau de la balance pour que je me sente satisfait de cette période.

Avoir travaillé à *Casus* dans les années 1980-1990, c'était se trouver aux avant-postes de quelque chose de nouveau... Connais-tu Anne Besson⁹³ ? Elle appartient à une génération de chercheurs⁹⁴ qui travaille sur le thème des « narrations partagées », sur l'impact du jeu de rôle dans l'apparition de nouvelles formes de récits, etc. Roland C. Wagner, dans le dernier *Casus* « première époque » en 1999, disait que la « culture roliste » s'était largement diffusée, allait laisser des traces... On commence à voir à quel point il avait raison, non ?

Pour évacuer le plus simple d'abord : je n'avais jamais entendu parler d'Anne Besson. Pour le reste... franchement, je ne sais pas trop quoi dire.

⁹⁰ Phil Masters, Terry Pratchett, *Steve Jackson Games*, 1998 ; *Edge Entertainment*, 2009, pour la traduction française.

⁹¹ Version synthétique des règles du jeu, Steve Jackson, David L. Pulver, Sean M. Punch, *Steve Jackson Games*, 2004, pour l'édition la plus récente.

⁹² Mike Pondsmith, *R. Talsorian Games*, 1994 ; *Descartes Editeur*, 1995, pour la traduction française.

⁹³ Née en 1975, maître de conférence en Littérature générale et comparée à l'université d'Artois, auteure d'ouvrages sur les cycles dans la littérature de genre, sur la *fantasy* et sur le jeu de rôle, voir notamment « [Extension du domaine ludique](#) », extrait du *Moyen-Âge en jeu*, Abiker, Besson, Plet-Nicolas (dir.), *Eidolon* n°86, Presses Universitaires de Bordeaux, 2009.

⁹⁴ Cf. aussi *Jeux de rôle – Les forges de la fiction*, Olivier Caïra, CNRS éditions, 2007.

C'est difficile d'analyser ce qu'on fait quand on le fait, et aujourd'hui, je suis sans doute trop loin de tout ça pour avoir une analyse pertinente... Dans les années 1980 ou 1990, c'était un sentiment, mais on ne s'attardait pas dessus. Au début des années 2000, je me demande dans quelle mesure ça n'était pas déjà devenu un tic... Le problème de l'évolution, c'est qu'elle ne s'arrête jamais, mais qu'elle ne fait pas toujours l'effort de provoquer une extinction pour effacer les formes de vie dépassées... Au lieu de ça, elles végètent tranquillement dans leur mare, persuadées d'être *ze future* alors que tout se passe dans le lac d'à côté... sauf que comme l'histoire n'est pas linéaire, peut-être qu'elles ont raison et que dans deux, dix, vingt, trente ou cinquante ans, elles se retrouveront une nouvelle fois à l'avant-garde, avant de donner naissance à quelque chose d'autre qui, à son tour...

Tout ça pour dire que je n'ai jamais signé le certificat de décès du jeu de rôle et qu'à en juger par sa relative vitalité actuelle, il n'y a pas lieu de le faire. Par contre, que sous sa forme actuelle, avec des dés bizarres, des livrets et des règles, il finisse par trouver une place quelque part entre les machines à vapeur et les dirigeables au rayon des bonnes idées périmées, c'est tout à fait possible. On assiste déjà une remise en cause du modèle éditorial « jeu + suppléments », qui paraissait incontournable à une époque. Je crois plus aux mutations qu'à une disparition. Et si disparition il y a, ça sera parce que quelque chose d'autre aura su mieux combler le besoin qu'il a exprimé en son temps.

Quel besoin ?

Hum. Quels besoins, au pluriel, plutôt. Tous les rôlistes sont à la recherche d'*évasion*. Certains voulaient trouver un moyen de *se socialiser* sans se mettre en danger. Au-delà de ça, je pense qu'il y a un besoin fort de *ré-enchanter le quotidien*. On vit dans un monde de plus en plus raisonnable, rationnel, tranquille... Un monde d'assureurs. Dire « merde » à la raison en s'inventant d'autres vies et des dangers imaginaires correspond à un besoin. S'inventer un rite de passage, peut-être ? Après tout, l'immense majorité des rôlistes « laissent tomber » à un moment donné, quand la vraie vie les rattrape, quitte à replonger plus tard, vers la trentaine, quand ils ont femme et enfants, et donc de solides raisons de vouloir fuir le réel. Ce qui est sûr, c'est que Roland avait raison... Ni la BD, ni le jeu vidéo, ni l'édition ne seraient tout à fait les mêmes aujourd'hui sans le jeu de rôle. Ne serait-ce que parce que leurs décideurs d'aujourd'hui sont souvent les joueurs d'hier.

10

Profession : scénariste (de JdR)

Au terme de quelques centaines milliers de scénarios écrits, es-tu parvenu à une religion du « bon scénario » ?

Je n'en ai écrit ni des milliers, ni même des centaines. Je dois en être autour de cent-vingt, je crois, dont une très grande majorité de scénarios courts pour *Casus*. Ça n'est pas si mal, mais sur une période de production qui a duré une quinzaine d'années, ça ne fait pas de moi le stakhanoviste que certains s'imaginent.

Ta conception du bon scénario a-t-elle évolué ? Je pose cette question parce que, en ce qui me concerne, je suis devenu beaucoup plus indulgent au fil du temps avec les scénarios linéaires par exemple, que j'avais tendance à snober à une époque...

Quelque part, t'entendre dire que les structures de scénario, qui devraient être un simple sujet technique, donnaient lieu à ce type de réaction, ça m'interpelle. Il y aurait une étude à faire sur le thème « *Le jeu de rôle, empilement de chapelles* »... On en a déjà parlé un peu plus haut, mais le milieu était et reste propice à toutes les guéguerres, entre ceux qui ne jurent que par les règles et ceux qui préfèrent les systèmes simples, entre les partisans de tel éditeur et ceux qui préfèrent celui qui est de l'autre côté de la rue, entre les passionnés de tel univers et ceux de tel autre... Sur ce point, Internet a plutôt accéléré le mouvement – outil fédérateur, mon œil, il sert surtout à trouver des gens qui pensent pareil que vous et à s'enfermer avec eux... On est bien ici, on est tous d'accord sur l'essentiel, et surtout, surtout, n'allons pas voir les gens du site d'à côté, ce sont des méchants qui

empoisonnent les puits et sacrifient des hamsters à la pleine lune. Il paraît même qu'ils aiment la quatrième édition de *D&D*. Je reviens là-dessus parce qu'au fond, ces querelles de chapelle m'ont toujours laissé perplexe. Vraiment. Je me suis toujours senti plus inclusif que clivant. Ça ne veut pas dire que je n'ai pas mes préférences et mes opinions, au contraire, elles sont plutôt bien arrêtées... Mais quelque part, on est tous dans le même bateau, celui d'un tout petit milieu qui a du mal à durer.

Sur ce, assez digressé, revenons à la question. J'ai commencé en me coulant dans un moule bien précis, celui du scénario en organigramme classique, le bon vieux « *s'ils font ça, il se passe ça, allez à tel paragraphe* ». Après, plus j'ai pratiqué, plus je suis devenu ouvert aux expériences. Il existe un nombre fini de structures-type. Pour la faire courte, en plus de *l'organigramme*, on a le *donjon* (déplacement sur une carte avec des lieux numérotés), la *narration* (déplacement d'un point A à un point B – qui ne sont pas forcément des lieux – de manière linéaire), la *structure ouverte* (description d'une intrigue, d'une région et de personnages, et au meneur de jeu de se débrouiller avec).

Ce qui est intéressant, c'est qu'il existe un nombre à peu près infini de variantes et de permutations entre chacun de ces types, en fonction de ce que vous voulez raconter. Les enquêtes, par exemple, « rendent » bien sous forme d'organigramme ou de structure ouverte. Lorsque l'on écrit une campagne, les types peuvent se combiner pour donner du rythme ou un ton précis à chaque épisode. Une enquête urbaine peut comporter un volet ouvert, la description des lieux, un volet en organigramme, l'enquête proprement dite, et une ou deux scènes narratives, par exemple la poursuite du grand méchant une fois que les personnages l'auront débusqué...

Pour revenir à quelque chose de plus terre à terre, certaines structures vous conviennent ou non, selon votre humeur ou vos envies. Pour les mêmes raisons, elles conviendront ou pas à votre groupe à un instant *t*. Dieu sait qu'un groupe de jeu de rôle, c'est quelque chose de dynamique et d'évolutif ! Et dans ce domaine comme dans d'autres, il y a des modes. Par exemple, je suis arrivé dans le milieu avec mes scénarios en organigramme... pile au moment où cette forme commençait à supplanter la structure « donjon », au moins dans les pages de *Casus*. Et vers la fin du magazine, on y voyait de plus en plus de scénarios à structure ouverte (qui, à mon avis, sont plus efficaces sur des signages beaucoup plus importants que ceux dont on disposait dans l'encart scénarios). Au-delà de mes préférences personnelles, j'ai tendance à penser qu'aucune forme n'est « meilleure » qu'une autre. Ce qui compte, c'est l'adéquation entre la forme,

l'histoire que raconte le scénario... et la table de jeu. Tiens, voilà qui m'entraîne à une nouvelle digression... Si je me suis toujours tenu à l'écart des débats du type « *Le jeu de rôle est-il un 10^e art ?* », c'est bien à cause de la table de jeu. Si vous écrivez un roman ou que vous peignez un tableau, vous communiquez directement avec votre public. Lorsque vous écrivez du jeu de rôle, vous donnez des outils à un tiers, qui en fera... autre chose, avec une énorme part d'improvisation et la participation des « spectateurs ». Mais vous, vous donnez juste des briques et un plan de montage. C'est une démarche... hum... disons artisanale plus qu'artistique.

Y avait-il des débats — et si oui lesquels ? — au sein de la rédaction de *Casus* pour le choix des critères rendant un scénario publiable dans le magazine ?

Hum... Je ne suis pas sûr de comprendre la question. Il y a eu des débats sur tel ou tel scénario, mais ils relevaient plus du cas par cas que de la définition d'un cahier des charges. Celui-ci existait, mais il était passablement minimaliste : il fallait que le scénario respecte le jeu pour lequel il était écrit et rentre dans ses quatre pages. Ce dernier critère était relativement facile à estimer. La discussion se faisait plutôt autour du premier... Une fois la décision de « *quel scénario met-on dans le prochain numéro* » prise – et c'était déjà un exercice long et compliqué – il restait à voir à qui on les confiait. On essayait d'assurer le coup à chaque commande, en s'adressant soit à un *pool* de pigistes réguliers et fiables, soit aux auteurs du jeu, sans oublier de puiser de temps en temps dans la masse de scénarios reçus par la rédaction (après tout, il faut bien les trouver quelque part, les futurs pigistes réguliers... on a tous commencé comme ça, ou presque).

Aucun système n'est totalement étanche, et il arrivait qu'on ait des surprises à la réception, autrement dit, très tard dans le cycle de production. Pigistes réguliers ou pas, personne n'est à l'abri d'un coup de mou et, bizarrement, les auteurs du jeu ne sont pas forcément les mieux placés pour rédiger un scénario d'introduction à leur bébé – certains avaient plutôt envie d'explorer telle ou telle facette de leur création qu'ils considéraient comme pas bien mise en valeur par leur livre de base, plutôt que de faire, eh bien, une introduction. Approche estimable, mais qui risquait de donner une fausse image de leur jeu aux lecteurs du magazine...

En tant que secrétaire de rédaction, la plupart du temps, je me contentais de faire du polissage : corriger l'orthographe et la grammaire, traquer les répétitions, lisser les phrases... et puis, de temps en temps, je me retrouvais à suer sang et eau sur un scénario plein de bonnes idées mais mal écrit, ou

dont l'auteur avait travaillé trop vite. Et oui, il arrivait *aussi* qu'Agnès vienne me voir en me disant « *là, tu n'étais pas en forme* ».

Disons qu'à un bout du spectre, il y avait les scénarios de Denis Gerfaud, où je me permettais rarement une intervention plus appuyée que les corrections de coquilles, et qu'à l'autre... j'ai notamment le souvenir d'un scénario *AD&D*, qui a été parmi les premiers que j'aie eus à corriger. Je ne me souviens plus du nom de l'auteur, mais l'histoire souffrait d'un gros déficit de liaisons logiques. Les personnages sautaient de scène en scène sans aucune transition, mais il y avait quand même un fil rouge : ils étaient poursuivis par des quasi-nazgûls « *montés sur de terribles chevaux invisibles* »... que j'ai remplacés par des chevaux squelettes quand j'ai visualisé les spectres flottant à un mètre cinquante du sol, avec les jambes arquées autour d'une monture invisible. Après l'avoir lu de A à Z, on finissait par comprendre qu'il y avait bel et bien une intrigue, mais elle n'était expliquée nulle part... C'est donc moi qui ait rédigé l'encadré qui la présentait au MJ et qui ait rajouté les enchaînements...

Je ne vais pas faire mon kéké et dire que c'est *facile* d'écrire un scénario. Dans l'ensemble, ça me venait assez facilement, ce qui n'est pas la même chose (au final, tout se compense : je suis incapable de planter un clou ou de cuisiner quoi que ce soit de plus compliqué que des œufs à la coque). Il faut savoir être logique, organisé, communiquer clairement ce qu'on veut dire au meneur de jeu et lui donner des billes pour le moment où il se retrouvera face aux joueurs. Ce dernier point est *important*. Ce gars que vous n'avez jamais vu sera votre co-auteur. Vous pouvez écrire la meilleure histoire du monde, si vous ne l'armez pas pour la partie, vous pourriez aussi bien écrire une nouvelle. D'où l'importance des petits paragraphes du type « et si... » dont on parlait plus haut.

Te souviens-tu de scénarios écrits par toi dont tu étais particulièrement content, dans *Casus* ou ailleurs ?

Ce qu'il y a de bien, c'est que j'en ai fait assez, et assez diversifiés, pour que j'en trouve toujours de nouveaux quand je reprends la liste, selon l'humeur et ce que je cherche... J'ai une grande affection pour *La Maison reste ouverte pendant les travaux*⁹⁵ et *Le Septième chant de Maldoror*⁹⁶. L'un et l'autre sont du *Cthulhu*, avec tous les ingrédients qui font le succès du jeu depuis des décennies... plus assez d'ingrédients personnels pour qu'on puisse dire qu'ils ne sont pas *que* du *Cthulhu*. Si on met à part ces deux

⁹⁵ *Casus Belli* n°83, octobre 1994.

⁹⁶ *Casus Belli* n°106, juin 1997.

« Grand écran » pour *L'Appel de Cthulhu*, la liste devient plus compliquée à établir. Peut-être aussi mon premier *Maléfices*, *Rendez-vous avec une ombre*, qui est très représentatif de quelque chose que j'aime bien – de l'enquête, un minimum de psychologie et de sentiments, et pas de raisons de combattre. Dans un genre très différent, j'ai une tendresse pour *Orrad du pays des ours* et *La flèche et l'épée*⁹⁷, deux scénarios dans l'univers de Conan, avec des Pictes féroces qui hantent les forêts, des clichés mais on s'en fout, peu de magie, beaucoup de violence... Mais bon, ça, c'est une liste valable pour décembre 2010. Tu me reposerai la question dans deux mois, je pourrais te donner des titres différents...

As-tu un souvenir de « ratés » ? Ou bien est-ce que le fait de rédiger des scénarios « sur commande », notamment pour accompagner la sortie d'un jeu, était plus difficile que l'écriture née d'une envie personnelle ?

Je ne me suis jamais senti trop mal à l'aise avec les scénarios destinés à accompagner telle ou telle sortie. Découvrir un univers et retranscrire ses découvertes dans un scénario, c'est sympa. Pas toujours simple, mais sympa. Quand je reprends ma liste, il y a surtout quelques titres qui ne me disent plus rien... *Traque sur Apogée*⁹⁸, par exemple. Je me souviens que ça se passe sur une station spatiale, mais le reste s'est complètement effacé. Il n'est pas forcément mauvais pour autant, il faudrait que je le relise pour te dire ça, mais en tout cas, je ne me suis pas super-investi dedans en l'écrivant.

Après, oui, il y a quelques titres que j'associe à des « loupés », mais là non plus, ce ne sont pas forcément toujours les mêmes d'une fois sur l'autre... En fait, plutôt qu'une distinction entre « envie et commande », il vaudrait mieux parler d'une distinction entre « maîtrisé et pas maîtrisé ». Il m'est arrivé d'avoir envie d'écrire pour un jeu, parce que j'avais eu un coup de cœur en le lisant, sans dominer complètement ses tenants et aboutissants, que ce soit en termes techniques ou en termes d'univers. Par exemple, j'ai écrit en tout et pour tout un scénario pour *Ars Magica*⁹⁹, *Le Fou de Dieu*¹⁰⁰. J'adorais ce jeu, j'étais content de mon histoire... sauf qu'après sa publication, j'ai reçu une longue lettre argumentée de quelqu'un qui connaissait mieux *Ars Magica* que moi, qui m'expliquait comment démonter mon intrigue en deux sorts accessibles à un mage débutant. En soi, ce n'est pas forcément une catastrophe, l'utilisation plus ingénieuse que prévu des ressources par les joueurs est l'un des périls auxquels les

⁹⁷ Respectivement *Casus Belli* n°71, septembre 1992, et n°77, septembre 1993.

⁹⁸ *Casus Belli* n°91, février 1996.

⁹⁹ Mark Rein-Hagen, Jonathan Tweet, *Lion Rampant*, 1987. *Jeux Descartes*, 1993, pour la traduction française.

¹⁰⁰ *Casus Belli* n°85, février 1995.

scénarios sont exposés depuis Gary Gygax. Simplement, si j'avais mieux su de quoi je parlais, j'aurais fait un encadré quelque part dans le texte, expliquant comment éviter/contourner le problème.

Il m'est aussi arrivé de me lancer dans un scénario pour me rendre compte que... ah ben non, ça ne fonctionne pas. On accepte la commande en se disant que ça va être facile, qu'on va avoir plein d'idées, et une fois au pied du mur, rien ne vient, ou en tout cas rien de consistant. Dans ces cas-là, on force... et en général, ça passe. *Le Livre des Révélations*¹⁰¹, un autre « Grand écran » pour *Cthulhu*, est né comme ça, dans la douleur. J'étais tellement en retard pour l'écrire que quand Pierre m'a appelé pour me demander le titre, pour l'annoncer dans le numéro d'avant la sortie, j'ai eu un blanc... il m'a fallu quelques minutes pour lui répondre que... « euh, on va dire que... euh... peut-être... *Le Livre des Révélations, d'accord ?* ». Je ne savais absolument pas de quel livre et de quelles révélations il allait être question à ce moment-là, mais bizarrement, une fois que j'ai eu un titre en haut de ma page blanche, tout s'est mis en place, la rédaction a été facile, et le résultat est plutôt bon. Mais quand on force, même si ça passe en général, des fois, ça casse, et tu retrouves dans le bureau d'Agnès qui te fait les gros yeux...

Autre exemple de la distinction « maîtrisé/pas maîtrisé », j'étais moins à l'aise dans les rares cas où Didier avait une idée mais pas le temps de la développer lui-même, et où il me commandait un scénario où, tu vois, ça serait bien qu'il y ait ça, ça et puis ça. C'est plus difficile de construire avec des matériaux qui viennent de la tête d'un autre. Je me souviens notamment d'un scénario *Maléfices*¹⁰²... Didier avait envie qu'il soit centré sur les inondations de 1910 à Paris. Objectivement, l'idée était excellente, mais ce n'était pas *mon* idée. J'en suis venu à bout, et il se relit agréablement, mais l'écriture s'est faite dans la douleur.

Au bout du compte, je n'ai honte d'aucun de mes scénarios publiés. Même les plus faibles, et il y en a, font leur job. Là, je parle des scénarios *publiés*, hein, j'ai aussi écrit quelques trucs qui, Dieu merci, ne sont jamais sortis de chez moi. Par contre, si je compte les scénarios qui ne sont pas venus comme je l'espérais quand je les ai commencés, qui sont tronqués ici, raccourcis là, trop longs sur telle partie, ou pas clairs ailleurs, qui auraient eu besoin d'un PNJ en plus ou de davantage d'explications pour le meneur de jeu... eh bien, on approche les 100 %. Mais bon, ils sont là, et on ne peut plus rien y changer.

¹⁰¹ *Casus Belli* n°95, juin 1996.

¹⁰² *Le cas étrange du professeur Sébert*, dans *Casus Belli* n°47 (septembre 1988), pp. X-XII de l'encart scénarios.

Point important si vous voulez écrire un jour, les gars... le perfectionnisme, c'est bien, c'est même indispensable, mais il y a un moment où il faut lâcher prise, arrêter de réécrire, de corriger et de remettre l'ouvrage sur le métier, et passer à l'étape d'après, qui devrait être une solide passe d'orthographe et de grammaire. L'amélioration perpétuelle et infinie, c'est un concept théorique. Dans la réalité, il y a un moment où ça dégénère en pinaillage, où on rate les *deadlines*, et où à force d'enculer les mouches, on ne fait plus rien de propre. Vous pouvez modifier vingt fois l'ordre des propositions relatives dans votre phrase. L'ordre des propositions relatives dans votre phrase, vous pouvez le modifier vingt fois. Dans votre phrase, vous pouvez modifier vingt fois l'ordre des propositions relatives. Sauf qu'au final, ce qui compte, c'est ce que dit la phrase, plus que de jouer au *Bourgeois gentilhomme* et de bellemarquiser jusqu'à la consommation des siècles. Si vous voulez publier un truc un jour, surtout, fixez-vous des contraintes, que ce soit de longueur ou de délai. Vous ne les respecterez sûrement pas, mais si vous n'avez pas d'aiguillon, vous augmentez nettement vos chances de n'arriver nulle part.

Y a-t-il des scénarios publiés dans *Casus* mais écrits par d'autres qui t'ont laissé un grand souvenir ?

Bien sûr ! Et il y en avait même beaucoup. Ne le répète pas, mais à une époque, j'aurais bien aimé être G.E. Ranne. Ou Mathias Twardowski. Ou Pierre Lejoyeux.

11

Profession : écrivain

Ton roman *Opération Utopie*¹⁰³, basé sur l'univers de *RétroFutur*, paraît en 2003, suivi l'année suivante d'une nouvelle, *Brève de comptoir*¹⁰⁴. Comment cela s'est-il passé ? Existe-t-il avant / après *Opération Utopie* d'autres romans, inachevés et / ou non publiés ? Plus globalement, où en est actuellement ton activité en tant qu'écrivain ?

Écrire un roman a toujours été dans mes intentions. Après, entre l'intention et la réalité, il y a parfois un sacré saut... Bizarrement, tout le monde a toujours eu l'air convaincu que je pouvais le faire, alors que j'ai passé quinze ans à en douter. J'ai fait mes premières approches par le jeu de rôle. Il y a eu quelques « mini-nouvelles » dans *Casus*, d'autres pour *MultiSim*, dans *Selenim*, dans les *Atlas du Continent*¹⁰⁵ de *Guildes*... Je pense surtout à ce que j'ai fait sur les guides des Maisons pour *Guildes* — inventer un cadre narratif pour y inscrire des informations d'univers autrement que sous l'habituel format « encyclopédique » et m'en servir pour raconter une histoire dans l'histoire. J'y suis très bien arrivé pour *Les Venn'dys*¹⁰⁶, moins bien dans *Les Ashragors*¹⁰⁷, pour cause d'excès d'ambition.

Pour ce qui est d'*Opération Utopie*, on a déjà un peu parlé de *RétroFutur*... J'ai participé à la création de l'univers avant de mettre un peu les mains dans le livre de règles, et un peu plus dans le livre d'univers qui n'est jamais

¹⁰³ *Mnémos*, 2003.

¹⁰⁴ « Brève de comptoir », in *Les portes*, Éditions de l'Oxymore, coll. Emblèmes, n° 14, 2004.

¹⁰⁵ *Atlas – volume premier*, Philippe Balmisse, Jean-Marie Noël, Sophie Noël, *MultiSim*, 1997, *Volume second*, Philippe Balmisse, Julien Delval, *MultiSim*, 1999.

¹⁰⁶ Tristan Lhomme, *MultiSim*, 1996.

¹⁰⁷ Tristan Lhomme, *MultiSim*, 1998.

sorti... Dès le début du projet ou peu s'en faut, il avait été question de décliner l'univers au-delà du jeu de rôle, et ça voulait dire un roman. J'ai hésité. Longtemps. Ça faisait des années que je voulais essayer, sans jamais oser sauter le pas. Cette fois, je me suis donné un bon coup de pied au cul en me disant « *c'est maintenant ou jamais* », et je me suis porté volontaire.

Un truc intéressant sur l'écriture romanesque : elle est complètement différente de l'écriture journalistique et même de l'écriture de scénarios de jeux de rôle. Écrire un scénario, c'est comme de créer de la soupe en sachet : vous produisez une espèce de poudre déshydratée et un peu chimique. Il y a des gens derrière qui ajouteront l'eau chaude, de l'assaisonnement, vous pouvez espérer qu'ils trouveront ça bon, mais à un certain niveau, ce n'est pas votre problème. S'il y a des grumeaux, c'est probablement la faute du gars qui rajoute l'eau, pas la vôtre. Lorsque vous vous lancez dans un roman, vous êtes là devant votre marmite, avec de l'eau qui ne veut pas chauffer, des légumes pleins de terre qui vous regardent avec des petits yeux méchants, et vous devez faire la cuisine vous-même. Si le lecteur n'est pas content, ce n'est pas le MJ qu'il blâmera, c'est vous.

Pour mettre les métaphores de côté deux minutes : écrire *Opération Utopie* a consisté à oublier tout ce que j'avais accumulé de réflexes pendant presque quinze ans et à en apprendre de nouveaux sur le tas. Ça a été très long et passablement douloureux. J'en profite pour donner un coup de chapeau à Audrey Petit, qui a été ma directrice littéraire à *Mnémos*. Elle a surtout fait un gros boulot de soutien psychologique, me répétant en boucle que oui, je pouvais y arriver, que oui, c'était bien ce que je faisais, etc. Sans elle, j'aurais peut-être bien calé en route. Les choses étant ce qu'elles sont, je n'ai pas calé, le roman a fini par sortir... Mais bon, six mois de travail harassant pour quelques centaines d'exemplaires vendus et mille cinq cents euros de droits d'auteur, je ne suis pas sûr que ça vaille le coup de récidiver.

Brève de comptoir est venu beaucoup plus facilement, mais c'était du « *voyons si je peux faire quelque chose sur un thème imposé* ». Bizarrement, j'ai moins de mal quand il y a des contraintes. Non, en fait, ce n'est pas bizarre du tout, quand on songe à d'où j'arrive... Le jeu de rôle et la presse sont deux écoles de contraintes. À force, ça déforme. Je n'ai pas de romans « inachevés » en magasin. J'ai des idées, gribouillées dans des cahiers ou pas (c'est fou le nombre de cahiers gribouillés qu'on peut accumuler en vingt ans), plus des tas d'envies plus ou moins informes, mais rien qui ait dépassé ce stade. Il y a autre chose qu'il faudra que je désapprenne si je veux en faire quelque chose un jour, c'est ma culture SF / Fantasy. Parce qu'à chaque fois que j'ai essayé d'écrire un truc, je me suis dit « *pas la*

peine, c'est une variante sur une nouvelle de Machin » ou « *Truc a déjà traité ça en mieux* ». Pour l'instant, tout ça est derrière moi. Je n'ai pas le temps, et plus l'énergie, pour mener de front ma vie, mon travail actuel et une activité d'auteur. Le jour où je serai au chômage ou à la retraite, on en reparlera.

12

Profession : rôliste

Quel meneur de jeu es-tu ?

Pour l'instant¹⁰⁸, je ne suis plus meneur de jeu du tout. Je n'ai plus lancé un dé depuis 2007. Et oui, ça me manque parfois, mais le temps fuit à toute vitesse, les priorités changent... À l'époque, j'étais un meneur de jeu... hum... narratif, à la limite du dirigeant dans mes mauvais moments. Je n'ai jamais sauté le pas du « tout narratif » pour jeter les règles à la poubelle, parce que j'estime qu'une part de hasard reste indispensable dans une partie, mais j'allégeais toujours les règles au point où les fans de simulation ou de combat se sentaient frustrés.

Qu'est-ce qu'une bonne table de jeu pour toi ?

Des gens qui se connaissent, s'estiment et bossent bien ensemble, quitte à s'engueuler parfois. Qui viennent jouer au même jeu, aussi – autrement dit, qui sont d'accord sur ce qu'ils veulent, à la fois en termes de règles et d'ambiance. Qui partagent le même sens de l'humour, mais qui savent s'arrêter de délirer de temps en temps, notamment quand l'agité derrière le paravent arrive à leur faire comprendre que là, les choses deviennent sérieuses...

Étais-tu aussi à l'aise « à la maison » qu'en convention ?

Faire jouer en convention a dû m'arriver une demi-douzaine de fois en vingt ans, lorsque je n'avais absolument aucun moyen de me défilier. Ce n'est

¹⁰⁸ C'est-à-dire à l'automne 2010.

juste pas ma tasse de thé... Trop de monde, trop de bruit, des joueurs inconnus... Je suis trop casanier pour ça. Et puis, ma préférence va en priorité aux scénarios d'enquête, qui supportent mal le degré de chaos et de bruit inhérent à une convention.

Tu as fait jouer quoi, à tes joueurs ? Un peu de tout, ou bien est-ce que tu t'es concentré sur des « marottes » ?

J'ai un peu perdu le compte de tout ce que j'ai fait jouer depuis le milieu des années 1980... *Cthulhu*, énormément, *Vampire* et *Nephilim* pas mal, mais aussi *Hawkmoon* (pas autant que je l'aurais voulu), *Warhammer*¹⁰⁹, *Guildes*, *Stormbringer*, *Trinity*¹¹⁰, *Simulacres*, plus des tas de petits *one-shots* sur des jeux dont je ne me rappelle même plus – ça m'arrive de temps en temps de ranger ma ludothèque et d'y trouver des dossiers sur des scénarios dont j'avais oublié l'existence. Cela dit, je reste allergique aux explorations de donjons avec couloirs et pièges. Chacun son truc.

As-tu continué à suivre l'actualité du jeu de rôle pendant les années 2000 ?

J'ai continué à suivre ce que faisait *Chaosium*, ce qui ne représente malheureusement pas un gros trou dans mon budget, et *White Wolf*, dont la collection coûte fort cher, à la fois en argent et en place. À part ça et quelques coups de cœur occasionnels comme *Te Deum pour un massacre*¹¹¹, j'ai complètement perdu le fil de ce qui se faisait... Il faut dire que sans les ressources d'une boutique ou d'un magazine, arriver à jeter un œil à tout ce qui sort est une tâche impossible.

Sur *L'Appel de Cthulhu*, est-ce que tu suis quand même un peu le travail des éditions *Sans-Détour* ?

Entre 2008 et 2010, je n'ai absolument pas suivi le travail de *Sans-Détour*. Oh, bien sûr, j'ai tournicoté autour de la sixième édition française, mais je me suis contenté de la feuilleter en boutique et de la reposer en me disant « bah, j'ai les précédentes et de toute façon, je ne fais plus jouer, alors à quoi bon investir ? ». Les mois ont passé. De temps en temps, je voyais sortir un supplément, mais bon, je l'avais déjà en anglais, et je ne voyais pas bien l'intérêt de le racheter en version française, même avec une nouvelle maquette plus jolie. Et puis... Tout à fait par hasard, mi-août 2010, je suis

¹⁰⁹ Halliwell, Priestley, Davis, Bamba, Gallagher, *Games Workshop*, 1986.

¹¹⁰ Andrew Bates, Ken Cliffe, *White Wolf*, 1997.

¹¹¹ Jean-Philippe Jaworski, *Editions du Matagot*, 2005.

tombé sur l'annonce de la sortie imminente de la V.F. de *Beyond the Mountains of Madness*¹¹² et surtout sur l'annonce de la sortie de sa version collector. Même l'édition normale avait de quoi faire saliver... Cent cinquante pages de contenu supplémentaire par rapport à la version originale ? De fil en aiguille, je me suis retrouvé à acheter la version collector à deux cents euros. Et non, je n'ai même pas honte. Je l'ai lue, je l'ai trouvée excellente, et ça m'a poussé à me remettre un peu à *Cthulhu*. Je ne vais certainement pas me lancer dans la maîtrise d'un truc aussi monstrueux pour le moment, mais relire des vieux suppléments, poser quelques critiques sur le GROG, peut-être écrire et faire jouer un scénario ou deux quand l'occasion s'en présentera... faut voir. Evidemment, ça me fait plaisir de voir que *L'Appel de Cthulhu* continue sa route, ça reste un grand jeu, il a joué un rôle central dans mon parcours personnel. Voir qu'il est entre de bonnes mains et qu'il a encore assez de fans pour faire vivre une gamme française de qualité, ça fait chaud au cœur.

As-tu développé, au cours des années *Casus*, quelques liens / atomes crochus avec les Américains de *Chaosium* ? Sandy Petersen, Greg Stafford, Charlie Krank, Lynn Wyllis ?

J'ai croisé Sandy Petersen une fois sur un salon des jeux Porte de Versailles, au début des années 1990. Il m'a gentiment dédicacé mon livret de règles de *L'Appel de Cthulhu* troisième édition, mais nos relations se sont arrêtées là. J'ai eu un peu plus de contacts avec Greg Stafford, le fondateur de *Chaosium*. Il faisait un saut à la rédaction de *Casus* à chacun de ses passages à Paris. On a peu discuté, mais croyez-moi, ce type est impressionnant. J'ai aperçu Charlie Krank à une GenCon, en 1997, je crois, mais on ne peut pas dire qu'on ait beaucoup discuté : *Necronomicon* en main, il était en train de diriger une cérémonie d'invocation au Grand Cthulhu, et j'étais dans le public. Au bout du compte, celui avec lequel j'ai le plus échangé, c'est Kevin Ross. On a un peu correspondu – à l'ancienne, par courrier – au début des années 1990, au moment où j'ai traduit *Kingsport*, qu'il avait écrit.

As-tu joué à *Trail of Cthulhu*¹¹³ qui tente le pari de faire jouer dans cet univers « autrement » ?

Je n'ai pas joué à *Trail of Cthulhu*. Je l'ai acheté et dans l'absolu, l'exercice qui consiste à réinventer un système de jeu adapté à Lovecraft m'intéresse, mais comme je n'ai plus d'occasions de jouer, je n'ai jamais pris le temps de le lire. Je préfère éviter de dissenter dessus, je risquerais de dire des

¹¹² Charles et Janyce Engan, *Chaosium*, 1999 ; *Sans-Détour*, 2010, pour la traduction française.

¹¹³ Kenneth Hite, *Pelgrane Press*, 2008 ; *Septième Cercle*, 2008, pour la traduction française.

bêtises... De toute façon, si je devais refaire jouer à *Cthulhu*, ce serait en utilisant les règles de *Chaosium*, juste parce que je les connais par cœur, depuis le temps, et que je ne me sentirais pas forcément le courage de réapprendre un système et de le faire réapprendre à mes joueurs... J'ai eu l'occasion de lire *L'Affaire Armitage*¹¹⁴ récemment, il m'a fait très bonne impression. Du coup, j'irai peut-être y voir de plus près...

Tes toutes dernières parties de jeu de rôle, c'était donc en 2007... C'était quoi ? Qu'est-ce qui a pris le relais depuis, en termes d'activités ludiques ?

Hum... *Orpheus*¹¹⁵, l'un des derniers jeux du premier « Monde des Ténèbres », et une tentative peu convaincante pour relancer du *Vampire – La Mascarade*. Ces deux campagnes ont doucement décliné avant de s'éteindre faute de motivation. En fait, on ne se voyait plus que pour le plaisir de dîner ensemble et se raconter les dernières nouvelles, et le jeu de rôle faisait de plus en plus figure d'alibi... Je continue à faire du grandeur nature... enfin, disons que je n'ai pas officiellement renoncé à en faire, même si le dernier remonte au printemps 2009. Ces temps-ci, je fais pas mal de jeu vidéo, notamment un célèbre MMORPG dont le nom contient « *World of* »...

Fin

¹¹⁴ Steve Dempsey, Robin Laws, *Pelgrane Press*, 2010 ; *Septième Cercle*, 2010, pour la traduction française.

¹¹⁵ Armor, Chambers, Cogman, Dansky, Flory, Heckel, E. Kiley, J. Kiley, McFarland, Shomshak, Soulban, Suleiman, *White Wolf*, 2003 ; *Hexagonal*, 2004, pour la traduction française.



— ANNEXES —

Annexe 1

Première apparition (cherchez bien...) du nom de Tristan Lhomme dans *Casus Belli* (voir p. 17). C'était dans le n°39 (juillet 1987). « Pour la petite histoire, note Tristan, je crois bien que je n'ai jamais eu cet abonnement de six mois à *Casus...* mais je n'en jurerai pas. Par ailleurs, Karine Paquot, qui a eu l'un des premiers prix, a aussi fait un bout de chemin dans le jeu de rôle (cf. <http://www.legrog.org/biographies/karine-paquot>). C'est rigolo, jusqu'à cet instant, j'étais persuadé que c'était Daniel Danjean qui avait eu ce prix. »



Devenez Légendaire !

En collaboration avec Jeux Descartes et *Casus Belli*, l'équipe de Légendes organise deux grands concours de scénarios.

Concours Jeux Descartes

Sur le modèle des scénarios commercialisés par Jeux Descartes, l'auteur gagnant est édité, reçoit une avance de 8000 Frs sur ses droits d'auteur, ainsi qu'un bon d'achat de 1000 Frs à valoir sur les collections Légendes et Premières Légendes, et une superbe "surprise" ! Les 2ème et 3ème prix gagnent chacun un bon d'achat de 500 Frs.

Concours Casus Belli

Sur le modèle des scénarios édités par *Casus Belli*, la meilleure aventure paraît dans *Casus Belli*, son auteur gagne un bon d'achat de 1000 Frs à valoir sur les collections Légendes et Premières Lé-

gendes, de même qu'un dessin original de Didier Guiserix conçu pour Légendes. Les 2ème et 3ème prix gagnent un abonnement gratuit de 2 ans à *Casus Belli*.

Le concours a trait aux collections Légendes et Premières Légendes, sur les civilisations Celtiques, des Mille et Une Nuits, ou de la Table Ronde. Les histoires seront notées d'après leur originalité, leur conformité à l'esprit des civilisations, ainsi que par leur style et leur présentation.

A vos plumes, envoyez une photocopie de votre oeuvre avant le 15 octobre 1987 à Equipe de Légendes (service concours), 5 rue de la Baume, 75020 Paris.

Pour tout renseignement complémentaire, écrivez-nous. A bientôt !

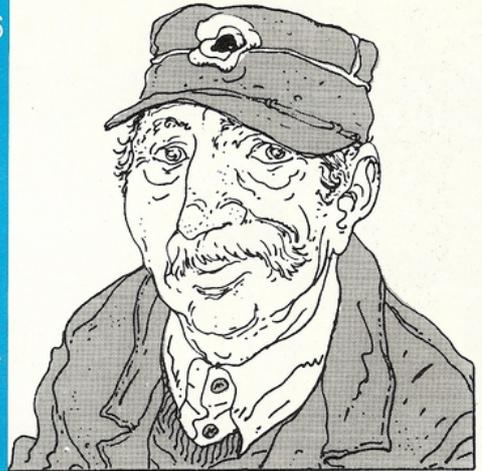


Ce que vous avez toujours voulu savoir sur le Casus Belli de la rentrée sans oser le demander.

- Des tas de scénarios. Si ! Si ! Jugez plutôt : Les 3 mousquetaires, James Bond 007, Donjons et Dragons Avancé, Pendragon et Zone.
 - Si vous avez passé votre été à créer un jeu de rôle, peut-être apprendrez-vous « Comment éditer votre jeu » ?
 - Hilarant et ludique : le fils du retour de la vengeance du jeu de rôle maudit (ou *Scary monsters horror role playing game*, que vous attendiez tous, bien sûr, enfin en français dans CB).
 - Quant aux wargamers, si je leur dis un grand jeu moderne et tactique, avec de longues règles, qu'ils remercient le trophée Richard Lenoir qui les verra s'affronter sur cette création.
- Vivement la fin des vacances !

Concours

ALBERT POMMIER



Résultats du premier épisode

Entre la brièveté des délais qui vous étaient laissés et le côté « présentation du personnage » d'Albert, l'exercice de style n'avait rien d'aisé. Nous avons tout de même reçu un nombre important de synopsis, dont la plupart faisaient preuve de beaucoup d'originalité (l'avenir des scénarios de jeu de rôle semble assuré !). Par contre, nous espérons pouvoir adapter, d'un des textes gagnants, un court scénario exploitable ; cela s'est révélé impossible sans un travail de réécriture en accord avec l'auteur, trop long à réaliser. C'est le problème des expériences : ce n'est qu'en les tentant qu'on voit où elles vous mènent ! En attendant la suite des aventures de Albert Pommier et des nouvelles du second épisode (paru dans CB38) voici déjà le palmarès du 37.

Grand Prix Albert Pommier :

- Luc Aurélien (76580 Le Trait).

En ouvrant le courrier, nous avons découvert un fac simile de journal, *l'Embrun Malouin*, daté du 14 avril 1913. A partir de ce document, Luc Aurélien nous entraînait dans une sombre histoire de fibuste, « blocus à Manarasi », dont les suites allaient retentir jusqu'au début de notre siècle. Une ambiance Maléfice sur une trame bien ficellée, tout en gardant un rapport avec la BD, bref de la haute voltige.

Luc Aurélien gagne une boîte de figurine Ral Partha, une bourse garnie de dés (les superbes « façon marbre » de Koplöv) et un an d'abonnement à *Casus Belli*.

Prix Robert Scheckley :

- Philippe Escuyer (94370 Sucy en Brie).

S'il a utilisé le thème fortement évoqué dans la BD de porte dimensionnelle, mi-Cthulhu mi-Mega, Philippe Escuyer l'a fait déboucher sur une cascade d'univers, où les héros se retrouvent confrontés à d'étranges figures telles que Elic, le Sourcier gris, ou un certain HLP (non, pas HPL), au travers des plans ou sur les planètes rivales *Casus* et *Belli*. Dans une atmosphère tout à fait Scheckley, humour et « nonsense » pince sans rire...

Philippe Escuyer gagne une boîte de figurines Ral Partha et un abonnement d'un an à *Casus Belli*.

Prix Léonard de Vinci :

- Karine Paquot (83000 Toulon).

Sur une histoire très Mega, Karine Paquot a réalisé un travail qui n'a rien de froidement technologique. A partir de la brève vision d'Albert Pommier dans la dernière case de la BD, elle a totalement reconstitué le palais avec son plan, synopsis et explications étant de plus entièrement calligraphiés (et quelle calligraphie). Un plus qui donne une petite touche magique à son scénario. Karine Paquot gagne une bourse garnie de dés et un abonnement d'un an à *Casus Belli*.

Prix Houdini :

- Frank Dusson (42100 St Etienne).

Le docteur Michaud était un passionné de cinématographe... Il faudra bien toute l'aventure aux personnages avant de réaliser qu'ils évoluent dans un trompe-l'oeil !

Frank Dusson gagne un abonnement d'un an à *Casus Belli*.

La qualité des synopsis ne fut guère aisée à départager. Les concurrents qui suivent sont tous « cinquièmes ex-aequo », et gagnent un abonnement de six mois à *Casus Belli*.

Prix Duchat :

- Didier Prudent (75013 Paris).

L'univers est menacé ! Seuls peuvent le sauver... un chat et d'autres bestioles folles.

Prix Hitchcock :

- Christian Delabos (76300 Sotteville les Rouen).

Albert Pommier résistera-t-il à la fascination qui s'exerce sur lui ?

Prix Lovecraft :

- Tristan Lhomme (75008 Paris).

Un scénario avec les créatures du mythe... mais aussi le petit délice qui fait toute l'ambiance !

Prix Howard Philip :

- Patrick Chazard (Herstal, Belgique).

On ne pouvait pas mettre deux fois le prix Lovecraft, mais il l'eût également mérité.

Prix Speedy Gonzalez (Ay) :

- Yann Kervan (18140 La Chapelle Montlinard).

Un démon profite d'une « porte » ouverte pour prendre possession de l'esprit du docteur ! Quel rapport avec Speedy Gonzalez ? C'est le tout premier scénario qui nous est arrivé, ce qui ne l'a pas empêché d'être parmi les gagnants.

Et merci à tous ceux qui ont participé dès le début à ce concours à épisodes. (A suivre...)

Annexe 2

Première scénario de Tristan Lhomme publié dans une revue.
C'était dans *Chroniques d'outre-monde* n°9 (juillet 1987).



Tristan Lhomme

Une nouvelle recette qui ne manque pas de piment :

Salade de clones sauce laser

DONNEES DE BASE POUR LE MJ

Il était une fois, dans les laboratoires des Services Techniques du secteur RNE, un brillant chercheur du nom de Jules-V-RNE-6, qui venait de mettre la dernière main à sa Grande Découverte. Epuisé et voulant fêter ça, il déboucha une plastibulle de Potion Dynamique Gazeuse. Hélas, une bande de vils Commies y avait ajouté une drogue qui mange la tête, qui rend fou à lier.

Devenu bargeot, l'ex-savant génial détruisit le résultat de ses travaux, saccagea son laboratoire et partit à l'aventure dans le complexe, démolissant au passage quelques terminaux de l'Ordinateur, un frobot et quelques infrarouges qui passaient par là.

Les responsables des Services Techniques du secteur sont consternés et terrifiés par ces événements. Consternés parce que les travaux de Jules-V-RNE-6 étaient « d'une importance capitale pour l'avenir du complexe Alpha... » (traduction : projet fétiche de l'Ordinateur) et que leurs aboutissements auraient permis de prendre une bonne fois pour toutes le dessus sur R&C. Terrifiés parce que ce genre d'incidents exaspère l'Ordinateur au plus haut point...

Mais il subsiste un espoir : ramener Jules-V-RNE-6 vivant et le soumettre à une Thérapie de l'Ordinateur en prétextant un « surmenage ». Bien entendu,

l'ordinateur ne doit pas être mis au courant de l'opération de récupération et c'est évidemment à ce stade qu'interviennent nos vaillants clarificateurs.

Ce scénario est prévu pour trois à six clarificateurs d'accréditations rouge à jaune.

MISE EN ALERTE

Grésillements sur les com-units individuels des PJ. Lisez :

ATTENTION CITOYEN (nom de la future victime), **MESSAGE URGENT ET PRIORITAIRE. ATTENTION ATTENTION ATTENTION...** (et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient atteint un niveau de nervosité suffisant).

L'ORDINATEUR, DANS SA GRANDE SAGESSE, VOUS A SELECTIONNE POUR UNE MISSION URGENTE. RENDEZ-VOUS IMMEDIATEMENT EN SALLE DE BRIEFING 172 SECTEUR RNE. ATTENTION CITOYEN (etc).

BRIEFING

Comme d'habitude, une salle sinistre avec un unique banc inconfortable, une estrade où péroré un officier bleu et deux ou trois gardes Vautours Verts armés jusqu'aux sourcils qui veilleront à la bonne tenue des PJ. L'officier de briefing porte le badge des Services Techniques. Il s'appelle Flau-B-ERT-6 et n'attendra pas que les clarificateurs s'asseyent pour commencer... « Citoyens, je serais bref. Jules-V-RNE-6, un savant détenant des informations vitales pour l'avenir du complexe, a disparu. Il semblerait qu'il se soit enfui au cours d'une crise de démence. Localisez-le et ramenez-le vi-

AVERTISSEMENT : ACCREDITATION ULTRAVIOLETTE. SI VOUS ETES D'ACCREDITATION VIOLETTE OU INFERIEURE, ON VOUS REGRETTERA MAIS VOUS N'AVEZ PAS ACCES A L'ANTIDOTE DU POISON QUI ENDUIT CETTE FEUILLE.

vant, je répète : vivant ! Il est impératif pour la suite de la lutte contre les traîtres et les commies que vous le retrouviez, j'insiste : impératif ! (continuez ainsi jusqu'à ce que vous soyez certain que tous les membres des sociétés secrètes anti-Ordinateur aient décidé de tuer Jules-6...). On vous fournira un matériel spécialement conçu pour cet usage. Veuillez maintenant choisir votre leader (laissez-leur 30" pour choisir, infirmez ce choix et désignez un PJ membre des Services Techniques — même (et surtout) s'il est de plusieurs accréditations inférieures au leader choisi). Avez-vous des questions ? »...

Répondez aux questions comme vous le désirez — sans oublier : Peur et Ignorance, Ignorance et Peur !

« Nous allons maintenant vous remettre le matériel de mission ». Entrent deux infrarouges portant une caisse qui semble très lourde. Elle contient :

— Un fuscône + 10 cartouches de gaz somnifère. Par suite d'une désolante erreur d'étiquetage, il s'agit en fait de gaz

tout alentour (Armes A colonne 7. Portée à la discrétion du MJ). Donnez des sueurs froides au propriétaire qui aura endommagé ce « précieux objet expérimental ».

— Un colis de la taille d'une valise (sans poignée). Il contient un filet d'acier de 3 mètres sur 3 qu'ils pourront placer comme piège ou jeter sur leur proie pour l'immobiliser (cela peut ressortir de Guerre Primitive ou de Piégeage, ou d'une compétence de votre choix où ils n'auront que 5 % de chances).

Les éléments de cet équipement ont été ramassés en vitesse aux quatre coins du service. N'oubliez pas de faire passer aux membres de PLI et de R&C une note disant que cette caisse n'est pas du modèle standart. Il y a du louche là-dessous...

DERNIERS DETAILS AVANT L'HECATOMBE

Quel est le projet sur lequel travaillait Jules-6 ? Très bonne question. C'est sans aucune importance. Des clarificateurs

— Des commies auraient enlevé un Grand Programmeur et le détendraient en captivité dans un centre d'extermination désaffecté (faux, tous les centres d'extermination fonctionnent à plein rendement).

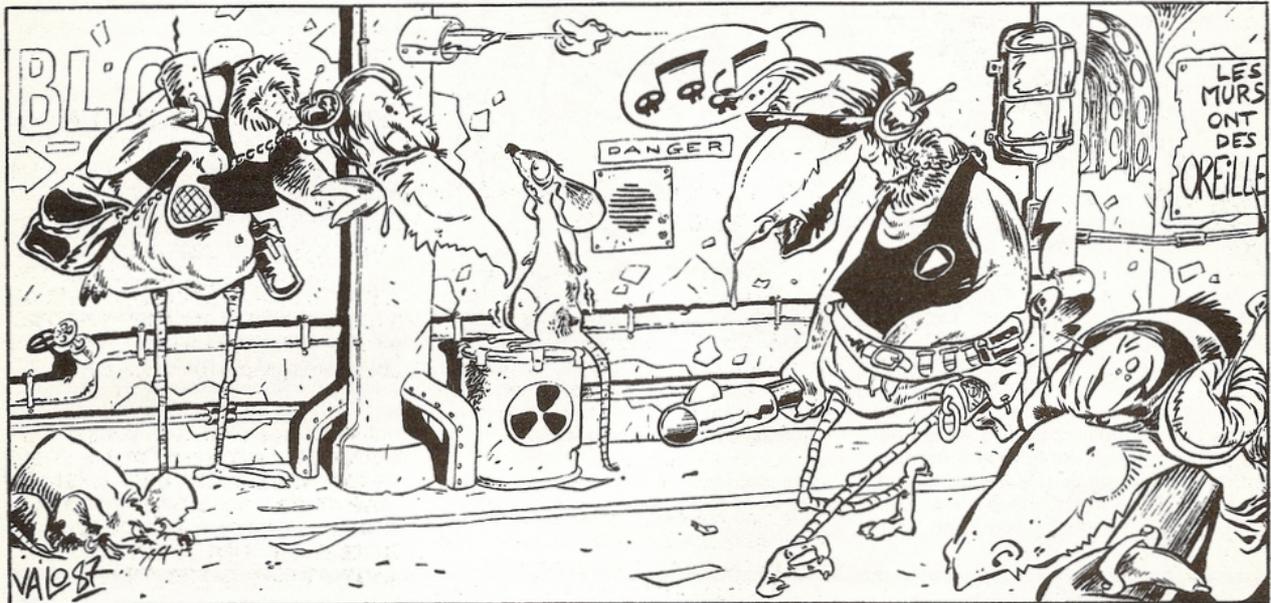
— R&C est sur le point de prendre le dessus dans sa lutte contre les Services Techniques (vrai).

— Un technicien de RNE aurait mis au point une arme terrible contre les membres de sociétés secrètes (faux).

— Il y aurait un groupe de résistants installé dans les combles du secteur RNE (selon la société secrète de l'auditeur, modifiez la nature des résistants).

— La Potion Dynamique Gazeuse est encore plus dangeureuse que d'habitude, ces temps-ci : 12 morts en trois cycles (vrai et probablement sous-estimé).

Cela, plus les missions de sociétés secrètes incompatibles que vous distribuerez libéralement, devrait vous permettre de consommer 2-3 clones sans vous fatiguer.



Une vision paranoïaque des « Vautours », par nos amis du Club Sierra.

euphorisant. Si on l'utilise sans la compétence Armes Chimiques... Il n'y a pas de masque à gaz fournis.

— Un entortilleur modèle standart par tête.

— Un étourdisseur par tête.

— Un com-unit « spécial » par tête, à la place du com-unit standart.

— Une combinaison rembourrée anti-émeute par personne, à la place de l'armure reflect habituelle.

— Un neuro paralyseur expérimental. R&C en a produit quelques-uns il y a des années, puis a laissé tomber. Il ne marche pas. Jamais. Et sur un jet supérieur à 80, il se désintègre en carbonisant

d'accréditation X (les vôtres) n'ont pas accès à cette information. Si vous y tenez vraiment, inventez quelque chose de vaguement plausible.

Qu'est-ce que les com-units « spéciaux » ont de si particulier ? Ils émettent sur une fréquence protégée. Les messages sont réceptionnés par Flau-B-ERT-6 qui se fera passer pour l'Ordinateur. Il est très convaincant.

Quelques exemples de rumeurs à distribuer avant le début des opérations :

— Le feuilleton « Lutte au service de l'Ordinateur, vaillant citoyen » avec Teela O'Malley, sera bientôt remplacé par un autre, intitulé « Laser à Miami » (exact, voir Paranoïa Aigue).

DEBUT DE L'AVENTURE

Les deux Vautours Verts vont escorter le PJ jusqu'à un banal couloir infrarouge, quelque part dans le secteur RNE. Ils tourneront les talons avec un commentaire du genre : « C'est là que votre type a été vu pour la dernière fois. Qu'est-ce que vous attendez pour vous mettre au travail, gibiers de lasers ? »

Le couloir

Un banal couloir transversal qui relie deux couloirs infrarouges plus larges. Un

PARANOIA PARANOIA

flicbot à chaque carrefour et très peu de circulation (deux ou trois infrarouges et un frotbot).

Possibilités :

— Demander de l'aide ou des conseils à l'Ordinateur qui les houspillera un bon coup.

— Interroger les infrarouges : ils obtiendront des réponses révélatrices du plus profond des abrutissements.

— Interroger le frotbot : il n'a rien vu non plus. Il possède une mentalité de nain de Blanche Neige : « Hého, hého, on s'en va au boulot » et se montrera désagréable si on le retarde.

— Interroger le flicbot : il a effectivement vu un citoyen d'accréditation verte s'engager dans le couloir. Il ne lui a rien demandé et ne lui a pas prêté particulièrement attention. Il pense que son collègue de l'autre carrefour devrait en savoir plus. Il est stupide et suspicieux (pensez à l'agent Longtarin de Gaston Lagaffe).

— Interroger l'autre flicbot : il a vu le citoyen vert entrer là. Il désigne une porte sur laquelle on peut lire : « Poste d'entretien B-6812. Accès réservé au personnel autorisé ».

Le poste d'entretien

Lisez : « Une assez grande pièce dont les murs sont peints en rouge. Tout semble abandonné depuis des siècles, il y a dix centimètres de poussière sur le sol. Et bien sûr, de superbes empreintes de pas qui vont jusqu'à l'escalier, car il y a un escalier. Rouillé et en spirale. Les empreintes montent... ». Si les joueurs suivent la piste : « L'escalier monte, monte et monte toujours. A perte de vue. Vous débouchez parfois sur un palier mais les traces continuent à monter. Après une bonne heure de grimpe, alors que vous songez à vous laisser tomber par terre pour mourir sur place, vous

arrivez sur un palier où les empreintes se dirigent vers la porte... Sur celle-ci, il y a une inscription : « Niveau 61 — Sommet du dôme — Accès réservé au personnel autorisé ». De l'autre côté s'étend sur des kilomètres un merveilleux terrain de jeux ».

LE NIVEAU 61 ET SES MERVEILLES



Flicbot (en état de marche).

Un gigantesque labyrinthe de passerelles avec ou sans rembarde, de câbles, de poulies, d'ascenseurs hors d'usage

(avec la mention : « vers la terrasse panoramique ») et d'escaliers métalliques sonores. Il y a aussi des fourchbots démolis, des zones de stockage où reposent depuis cinquante ans des additifs alimentaires à consommer dans la semaine, enfin un abominable fatras de choses diverses et variées... Néanmoins on peut suivre les traces assez aisément. Si les PJ s'inquiètent de l'accréditation de cette zone, tant mieux ! Développez chez eux une saine inquiétude à ce sujet.

Rencontres

A vous de les organiser comme vous l'entendez ; voici déjà une petite liste non limitative que vous pouvez utiliser.

— Une crevasse de 10 X 3 m dans le plafond, elle donne sur l'Extérieur... (Kézako ?) Attendez-vous à voir des spécimens de vie végétale (et peut être animale) dans le secteur.

— Un animal quelconque entré par la-dite crevasse (chien, chauve-souris, colonie de condors antropophages...). Faites subtilement comprendre aux membres du Club Sierra qu'une de ces a-do-ra-bles petites bêtes, ramenée vivante à ses camarades, pourrait lui valoir de l'avancement.

— Un sage Mystique (ou Mooiste) qui s'est retiré ici pour « écouter tomber la poussière ». Il s'est procuré une robe blanche ! Il veut bien parler, mais il est aussi explicite que le sphinx un matin de gueule de bois. Il achètera volontiers des drogues si les PJ en ont et paiera en « sentences énigmatiques ». Un personnage vraiment très crispant...

— Un groupe de 4 vils saboteurs portant des armures reflect jaunes omées de la faucille et du marteau. Ils tripotent quelque chose qui ressemble à une bombe. Si les PJ n'interviennent pas, ils pourront voir surgir d'un couloir latéral une bande de 8 clarificateurs oranges et jaunes qui balaieront ces traitres. S'ils interviennent, ils se rendent compte qu'ils interrompent un exercice top-secret... Ils



ON M'A CALMEMENT EXPLIQUÉ QUE, PENDANT MON VOYAGE, LE NOUVEAU GOUVERNEUR AVAIT CHANGÉ LA LEGISLATION SUR LES DÉCHETS TOXIQUES... INTERDICTION DE DÉBARQUER...



SVITE PAGE:31

sont déclarés traîtres par un des jaunes qui dirige le groupe... Exécution sommaire.

— Un hurlement. Quelques secondes plus tard, ils voient un homme revêtu d'un pagne brun bondir de câble en câble dans leur direction, en hurlant par intermittence. C'est un ancien producteur vert de PDH & CM qui a fini par s'identifier au héros d'une série de bandes vidéo de l'Histoire Enregistrée (devinez qui...). Approché, il est amical et convie les PJ à un festin dans sa « hutte » de « branchages » (de vieux tuyaux, du polystyrène, etc). Elle se trouve au sommet d'un « baobab » (une haute pile de caisses sur lesquelles on peut lire « DANGER — FRAGILE — TÊTES NUCLEAIRES TACTIQUES » ; il s'agit en fait de savonnettes). Le cinglé survit en traquant des fauves (rats et chauves-souris) et en recueillant de l'eau de pluie par les fentes du dôme (pour le festin, n'oubliez pas la compétence : Ingestion de Nourritures Sauvages). S'il y a une clarificatrice dans le groupe, il la baptisera « Jane » et refusera de la laisser partir. Au moindre geste hostile, il filera se mettre à couvert et appellera Cheeta, son combat appriivoisé (voir combat de la section 21.9.4 du livret d'aventure, avec une armure plus légère). Si on parvenait à se lier d'amitié avec ce gars-là, il serait un allié précieux ; veillez à ce que ça n'arrive pas !

— Deux squelettes jaunis portant des lambeaux d'uniforme bleu. A leur côté : un équipement hyper sophistiqué à la fonction plus que nébuleuse. Il peut être le sujet d'une sympathique dispute... Ne pas remettre ce genre de matériel en fin de mission est une trahison.

La confrontation

Après en avoir plus ou moins bavé au cours de leurs différentes rencontres, les PJ arrivent enfin au bout de leurs peines (qu'ils croient).

Une série de ricanements déments, des graffitis rouges sur les murs, des boulons qui leur tombent sur la tête (arme J colonne 4), une silhouette verte courant sur une passerelle très loin au-dessus de leurs têtes, etc, autant de signes qui annoncent la proximité de leur proie aux PJ.

Après ces quelques événements frustrants (vous pouvez en rajouter de votre cru), les PJ débouchent sur une passerelle, à une quinzaine de mètres du sol, faisant le tour d'une sorte de cour. Au milieu de cette cour, pendu par une main à un câble d'acier partant du dôme, Jules-6 nargue les clarificateurs d'un air ravi : « Venez donc me chercher... ». Evidemment, il n'y a qu'un câble.

Options possibles :

— Cisailler le câble au laser, étourdir Jules-6 ou attendre qu'il tombe. Mau-

vaise inspiration, une chute de cette hauteur se traduit par un jet sur la colonne 4 de la table 14-3-1 « Accidents et Chutes ». Armez-vous d'un pot et d'une petite cuillère pour ramasser les restes...

— Parlemer. Défoulez-vous ; placez la scène du « psychopathe-qui-exige-quelque-chose-sinon-il-commet-un-acte-terrible ». Entre deux menaces (« Un pas de plus et je saute ! »), il se moquera des clarificateurs.



Notre ami Jules-6 ayant une illumination.

— Tout ce que l'imagination fertile des PJ pourra trouver. Faites simplement en sorte qu'ils ne décrochent pas le cocotier trop facilement.

Mauvaises surprises (facultatives) alors que l'on croit que tout est fini :

— Mauvaise surprise n° 1 : une bande de traîtres, membres de sociétés secrètes, a envoyé un commando pour récupérer (ou tuer) Jules-6. Une fois que les PJ l'ont descendu de son perchoir, ils passent à l'attaque. Il serait dommage de ne pas placer un des joueurs dans le dilemme Fidélité à l'Ordinateur/ Allégeance à une société secrète.

— Mauvaise surprise n° 2 : l'Ordinateur a appris qu'un citoyen vert s'était livré à des actes de vandalisme puis qu'il s'était réfugié ici. Il envoie un groupe de clarificateurs exécuter ce dangereux

PARANOIA

traître. L'équipe en question le surprend en compagnie d'une bande d'individus louches (les PJ)...

— Mauvaise surprise n° 3 : faire en sorte qu'ils se perdent au retour pour les envoyer dans un coup-fourré de votre cru.

DEBRIEFING

1) Jules-6 entier : allocation émouvante de Flau-B-ERT-6. 50 crédits de prime. Un MJ généreux peut désirer attribuer un point de compétence au plus méritant.

2) Jules-6 blessé : mines pincées et grimaces de Flau-B-ERT. Annonce le déclenchement d'une enquête qui débouchera sur une amende de 50 crédits et un blâme (pas de points de trahison, l'Ordinateur n'est au courant de rien).

3) Jules-6 mort : exécution immédiate des PJ, coupables d'avoir assassiné Jules-V-RNE-6 dans son laboratoire et d'avoir saccagé celui-ci.

Si les clarificateurs ont été particulièrement pénibles, annoncez-leur qu'il y a deux Vautours Verts gardant la porte de leurs unités d'habitation. L'Ordinateur ayant eu besoin de clarificateurs et n'ayant pas trouvé les PJ, ceux-ci ont été déclarés traîtres...

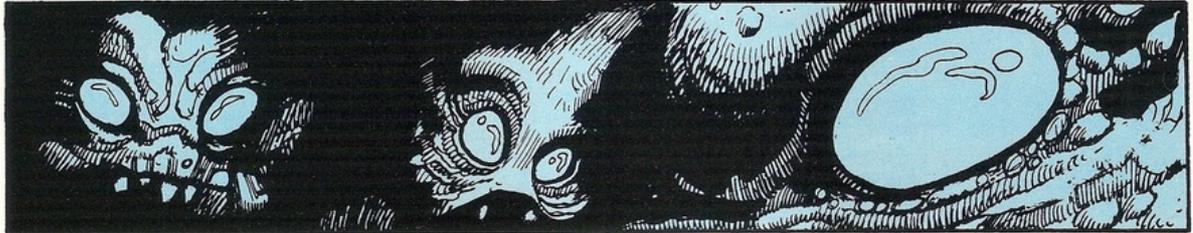


AVERTISSEMENT : ACCRÉDITATION ULTRA-VIOLETTE. IS VOUS ÊTES D'ACCREDITATION VIOLETTE OU INFÉRIEUR, ON VOUS REJETTERA MAIS VOUS N'AVEZ PAS ACCÈS À L'ANTI-DOTE DU POISON QUI ENDUIT CETTE FEUILLE.

Annexe 3

Premier scénario de Tristan Lhomme publié dans *Casus Belli*.
C'était dans le n°41 (décembre 1987).

Si vous manquez parfois d'air au sein de l'horreur nauséabonde de vos parties de L'Appel de Cthulhu, plongez-vous un peu dans ce mini-scénario « moderne ». Rafraîchissant et plein d'humour, il donnera à vos joueurs l'occasion de faire une rencontre pour le moins... étonnante ! Il est conseillé, avant de le faire jouer, de relire la nouvelle « Je suis d'Ailleurs ».



LARNOY - E



Introduction pour les joueurs

Providence (Rhode Island), 10 août 1990. Organisée à l'occasion du centenaire de la naissance de H.P. Lovecraft, la XX-Vème Convention Mondiale du Fantastique vient d'ouvrir ses portes au New Hilton, confortable hôtel où sont logés tous les participants. Le programme de cette manifestation a de quoi laisser rêveur, jugez plutôt :

— Des soirées cinéma (« Evil Dead III », le 4ème « Zombi » de Romero -Grand Prix du Rex 1990- entre autres).

— Une Nuit du Jeu de Rôle, au cours de laquelle Chaosium testera sa 37ème campagne pour l'AdC, « Les Rejetons des Fils de Shub-Niggurath ».

— La présentation de *l'Intégrale Lovecraft* chez Necronomicon Press (note : elle doit réellement sortir en 1990 et reprendra les textes originaux du Maître, sans les mutilations dues à Derleth !).

— Un grand bal costumé sur le thème « Ossements et Tentacules ».

— Deux conférences : « Lovecraft, tel que je l'ai connu » par

Robert Blake, dernier ami encore vivant du Maître, et « La peur à travers les âges » par Stephen Köning, le Roi de l'Horreur Moderne, qui est spécialement descendu de son Vermont pour l'occasion.

C'est Robert Blake lui-même, qui animera la soirée de clôture et la distribution des prix, le 20 août.

Introduction pour le Gardien des Arcanes

Les Investigateurs peuvent être journalistes, écrivains, éditeurs, fans, époux ou épouse d'un fan qui les aura entraînés au New Hilton (« C'est ça ou le divorce, choisis ! »), agents littéraires, etc... Avant que le rideau ne se lève, laissez-les vivre leur vie, en les faisant assister au bal costumé ou à des conférences. Faites-leur rencontrer des individus « bizarres » typiques de ce genre de manifestation et commencez déjà à semer le doute dans leurs esprits...

Tout va bien se passer pendant quelques jours, puis... la chambre de Blake est retrouvée vide et inondée de sang frais. Le

lendemain, c'est au tour de Stephen Köning de disparaître. La solution du mystère est à la portée des joueurs, mais aussi, peut-être, de la police et d'une centaine de fans délirants qui se croient dans un « grandeur nature » très réussi.

Qu'est-il arrivé ? C'est très simple : Blake et Köning ont été enlevés par des goules, avec le concours réticent d'un complice humain. On ne leur a fait aucun mal, mais ils ont été emmenés dans un lieu terrifiant et irréel où demeure... H.P. Lovecraft ! *Restez calmes.*

Après sa mort, Nyarlathotep, pour le punir d'avoir trahi le secret des Anciens, l'a réincarné sous la forme de Celui d'Ailleurs. Il est désormais condamné à vivre à jamais dans l'enceinte d'un incroyable palais des Contrées du Rêve. Le Chaos Rampant a mis à son service des goules, choisies spécialement pour leur loyauté et leur intelligence. En fait, elles se sont montrées un peu trop humaines et ont fini par se lier de sympathie pour leur « Maître » (et captif), allant même jusqu'à lui communiquer des nouvelles de l'Extérieur. Apprenant l'ouverture de la convention et la

venue de son vieil ami Robert Blake, HPL les a suppliées de lui permettre de le rencontrer (ce qu'il n'a jamais pu faire de son vivant, leur contact étant limité à des échanges -journaliers l- de courriers). La forme que lui a donné Nyarlathotep lui interdisant toute sortie, il a donc fallu enlever Blake. Le rapt de Köning est le résultat d'un excès de zèle des goules qui l'ont reconnu grâce au dos de couverture d'un livre chez HPL.

La chambre sanglante

Si vos joueurs ont décidé de veiller tard la nuit où se produit l'enlèvement (13 août), laissez-leur découvrir, vers 4 heures du matin, que la porte de la chambre de Blake est entrouverte (ce qui est anormal). Sinon, ils ne sont alertés que le lendemain matin par la venue de la police et le remue-ménage qui règne dans le New Hilton. Il leur sera alors peut-être plus difficile d'entrer dans la chambre. Néanmoins, s'ils ont l'occasion de pénétrer dans la pièce, ils constatent l'absence du grand écrivain. Les murs et la mo-

quette sont maculés de sang et il règne un profond désordre. Il est possible de repérer (T.O.C.) une étrange trace sanglante, ayant la forme d'une main griffue, sur l'un des rideaux de la fenêtre. Un autre jet réussi en T.O.C. permet de trouver une facture indiquant que Blake avait acheté la veille une édition originale de Poe à un libraire d'Angell Street. Attention : si les Investigateurs visitent la chambre avant la venue de la police, ils risquent de laisser des empreintes digitales qui les désigneront comme les premiers suspects...

Note : si un peu de sang est prélevé et analysé (une journée), on s'apercevra qu'il s'agit de sang de chien.

● **Le lieu de la seconde disparition : Carmen Street.** C'est une rue du quartier italien de Providence, essentiellement habitée par des immigrés siciliens. Ici, la loi du silence règne et il faudra bien faire comprendre que l'on n'est pas de la police pour obtenir des informations (*Discussion*). Deux ou trois « mamas » qui passent leur temps à bavarder sur le pas de leurs portes peuvent donner (*Baratin*) des descriptions volubiles de l'enlèvement et de la voiture noire. Elles ne sont pas très sûres du numéro du véhicule, mais elles finissent par tomber d'accord sur PRO-7857-G.

● **La Central Police Station.** Avec un jet réussi en *Crédit*, en *Droit* ou en *Communication*, il

cepté de leur fournir des vivres pour leur Maître (c'est ainsi que les goules parlent d'HPL) et s'est retrouvé enrôlé de force dans leurs projets d'enlèvement. Si on le questionne à ce sujet, il ajoute que la rencontre s'est produite au cimetière de Federal Hill et que les « bêtes » lui ont demandé dernièrement les clés de sa voiture, qui se trouve dans un garage d'Harold Street. Il est à peu près sûr que ses « maîtres chanteurs » lui régleront son compte, si l'on apprend qu'il a parlé.

Note. Si les Investigateurs tardent trop avant d'essayer de contacter Stuart, il est probable que la police remonte jusqu'à lui, auquel cas il sera arrêté. Néanmoins, son journal intime, qui relate à peu près toute l'his-

aux enterrements « prématurés ». Aiguillé sur le surnaturel, il prétend que l'on voit parfois de drôles de choses dans la partie occidentale du cimetière (la plus ancienne). Il parle alors de formes lumineuses, de cris étranges et de drôles de traces. Il avoue d'ailleurs ne plus trop oser s'approcher de l'allée 28, une fois la nuit tombée. L'allée en question est formée de vieilles pierres tombales moussues aux inscriptions à demi effacées, la plupart en hollandais, flanquées d'anges aux ailes déployées aux visages défigurés par les intempéries, de colonnes brisées, de croix écroulées et de deux chapelles. L'une d'elles est fermée par un gros cadenas à combinaison tout neuf. Un jet réussi sous la moitié de

Celui d'en-bas

« Je suis Celui qui hurle dans la nuit ;
Je suis Celui qui gémit dans la neige ;
Je suis Celui qui n'a jamais vu la lumière ;
Je suis Celui qui vient d'en-bas. »

H.P. Lovecraft - « Psychopompos »

Köning disparaît !

Dans la soirée du lendemain, Köning se promène à l'autre bout de la ville, lorsqu'une grosse voiture noire s'arrête à sa hauteur. Un homme difforme vêtu d'un imperméable sombre et d'un chapeau à large bord en sort, empoigne l'écrivain et le jette dans la voiture qui démarre en trombe.

Pour cet enlèvement, les Investigateurs dépendent entièrement des rumeurs qui commenceront à circuler dans l'hôtel au cours de la nuit, aussi n'hésitez pas à déformer les faits à plaisir, jusqu'à ce qu'ils aient vraiment envie d'enquêter.

Enquête aux confins de la réalité

● **Les environs de la chambre de Blake.** Sa porte s'ouvre juste en face des escaliers et des ascenseurs de l'hôtel. Situé un peu plus loin dans le couloir, un escalier de secours donne dans une ruelle où dort un clochard qui n'a vu personne. Au rez-de-chaussée, le réceptionniste n'a rien remarqué d'anormal. Reste une possibilité : que les « assassins » soient descendus jusqu'au parking du sous-sol. C'est la bonne. Le gardien du parking, un alcoolique impénitent, a vu une grosse Cadillac noire sortir à toute vitesse vers trois heures et demie. Il a eu juste le temps de voir ses occupants : un vieux monsieur endormi (Blake) et deux hommes qui l'ont terrifié, sans qu'il puisse préciser pourquoi. « *Des diables !* » c'est tout ce que l'on peut lui soutirer de plus cohérent à ce sujet. Il est terrifié.

est possible d'apprendre l'identité du propriétaire de la voiture immatriculée PRO-7857-G. C'est un certain J.T. Stuart, qui tient une librairie dans Angell Street.

● **James Theophilus Stuart.** Sa petite librairie crasseuse d'Angell Street est encombrée de livres anciens, dont certains de grande valeur. Lui, Mr Stuart, un petit homme malingre et nerveux, affirme avoir reçu il y a deux jours un coup de téléphone de Blake qui voulait savoir s'il avait en magasin des livres de valeur... C'est entièrement faux ! En fait, c'est Stuart lui-même qui est venu trouver Blake dans sa chambre d'hôtel sous prétexte de lui vendre une édition rarissime des oeuvres de Poe. Il en a profité pour repérer les lieux, afin de faciliter le travail des goules. Il leur a d'ailleurs demandé de faire disparaître toute trace de son passage, mais, si elles ont ramené le livre, elles ont oublié la facture. Il craint d'être interrogé et cela le rend très nerveux. Si on commence à le questionner à propos de sa voiture, il essaie de donner une explication plausible (« *On me l'a volée !* »), mais finit par craquer si les Investigateurs le pressent un peu trop (*Discussion*, *Eloquence*).

Après tout, c'est une victime lui aussi. Les goules le font chanter. Il y a quelques temps, il arrondissait ses fins de mois en récupérant bijoux, dents en or et autres babioles en fouillant de vieilles tombes. Une nuit, quelqu'un lui a tapé sur l'épaule... et il s'est retrouvé face à deux monstres. Il a ac-

toire, est dissimulé dans son appartement, au dessus de la librairie.

● **Le garage d'Harold Street.** La voiture est garée dans le dernier sous-sol. On trouve (T.O.C.) des traces de terre et un flacon de chloroforme à l'intérieur du coffre. Si on cherche à proximité du véhicule, on finit par découvrir un tunnel grossièrement creusé dans le sol qui rejoint les égouts. (Et de là le cimetière de Federal Hill, mais si les joueurs l'empruntent, il est probable qu'ils se perdent et soient sauvés de justesse par une équipe d'égoutiers).

Sous le cimetière

Très vaste, avec certaines sections vieilles de plusieurs siècles, le cimetière de Federal Hill est entouré d'une impressionnante grille de fer forgé (dangereuse ! En cas d'escalade, sur un résultat de 96 ou plus, un Investigateur s'empale sur des pointes pas si décoratives que ça et prend 1D10 points de dommages. 1D6 seulement en cas d'échec ordinaire, dans ce cas, déterminez au hasard de quel côté de la grille retombe le personnage). Le gardien est un vieux type très sourd, qui semble lui-même au bord de la tombe. Mais il est loin d'être idiot, et s'il voit les Investigateurs faire quoi que ce soit d'anormal, il téléphone à la police. Pris dans le sens du poil (un petit verre, un peu d'argent), il s'embarque dans d'interminables histoires, allant des crises d'hystérie de certains visiteurs,

son score en *Mécanique* permet de l'ouvrir.

Une fois la porte ouverte, dans un effroyable grincement, on entre dans une petite pièce où une dalle ouverte révèle une échelle s'enfonçant dans le caveau obscur et rempli de toiles d'araignées. Là, on trouve des plaques scellées dans le mur, portant pour la plupart le nom de « Wilmarth ». Un T.O.C. réussi permet alors de remarquer qu'il y a moins de poussière devant la tombe de Winthorpe Wilmarth (le défunt le plus récent, mort en 1827). La plaque pivote sans difficulté, et met à jour un tunnel étroit et obscur dans lequel on ne peut s'engager qu'en rampant un par un. Après avoir parcouru une vingtaine de mètres en ligne droite, et avoir notamment littéralement « traversé » un ceruciel contenant les restes de son occupant (jet de SAN, perte de 1D4 points en cas d'échec), on se retrouve dans une petite salle où s'amorce un escalier en spirale qui s'enfonce dans la terre. Si les Investigateurs s'y engagent, ils ont l'impression de descendre pendant des heures et des heures, dans une ambiance digne des pires cauchemars. Bientôt, les piles des lampes électriques rendent leur dernier soupir. L'air est de plus en plus frais, tandis qu'une sorte de chant murmuré (*Ecouter*) retentit au plus profond de la nuit souterraine. S'ils continuent à descendre, les personnages aperçoivent soudain une vague lueur provenant de la paroi devant eux. Une meurtrière !

Ceux qui regardent par cette meurtrière contemplent alors un paysage à couper le souffle. En dessous d'eux s'étend la masse colossale d'un palais délirant : du gothique, mâtiné

de précolombien revu par Druillet. Les angles de la construction paraissent se déformer dans une ondulation permanente. Au delà du château s'étend une forêt d'arbres noirs et sinistres qui s'éloigne à l'infini. Une leur crépusculaire tombe du « ciel ». Les spectateurs qui manquent leur jet de SAN perdent 1D10 points de cette caractéristique. Finissant leur longue descente, les personnages arrivent dans le palais. Son architecture n'étant pas réellement « fixe », aucun plan n'est nécessaire. Il est constitué par une interminable enfilade de salles au mobilier étrange. Dans certaines pièces, des voix inhumaines murmurent des choses hideuses dans des langues oubliées. Les murs sont couverts de trophées, des têtes de créatures monstrueusement difformes. Il y a, ça et là, des

rangées d'armures conçues pour des êtres inhumains, frappées d'un indescriptible emblème jaune, etc...

Note. Selon votre imagination et votre fantaisie, faites errer vos joueurs dans toute une série de pièces en usant et abusant des caprices du bâtiment (« Bon, on repasse la porte. » « Quelle porte ? » « Ben, celle par laquelle nous sommes entrés... » « Elle n'existe plus. »). Leur faisant ainsi rencontrer quelques effroyables abominations sourdes et aveugles qui rampent le long de couloirs interminables, ou en les faisant tomber aux mains des goules (qui décideront, après discussion, de les conduire jusqu'au « Maître »). A moins qu'ils ne tombent sur « Celui d'En-Bas » au détour d'un couloir, ou sur les deux écrivains enlevés. A vous de doser vos effets...

Le prisonnier de l'Enfer

Lovecraft est victime d'une plaisanterie cosmique. Il est souvent seul, comme il aimait tant l'être, et n'a plus à se préoccuper de gagner sa vie... mais il est absolument incapable d'écrire une ligne. Sa forme physique est un concentré de tout ce qu'il y a de plus abominable, pourtant il ne peut pas se suicider pour s'en débarrasser, car s'il le faisait, Nyarlathotep le réincarnerait instantanément. Récit qu'il en soit, il est extrêmement désireux de communiquer avec des êtres humains, mais :

1) Son apparence actuelle n'a pas arrangé sa timidité naturelle et il restera caché le plus longtemps possible. Une fois décidé à se montrer, il se dissimulera

derrière un écran de mots ronflants. (Parodiez les passages de sa première manière « enflée » : « Fous que vous êtes ! Méprisables inconscients ! Vous n'avez donc encore rien compris ! Je suis le Maudit, le Dammé, le Banni Eternel ! Je suis Howard Philip Lovecraft ! »)

2) Il n'a pas réussi à se débarrasser de ses préjugés et éprouve une certaine méfiance envers tout ce qui n'est pas britannique ou originaire de la Nouvelle Angleterre. Il ne deviendra cordial qu'au prix de quelques efforts, se révélant un hôte prévenant, bon et chaleureux. Il essaye autant que possible d'éviter les goules.

Note. Souvenez-vous qu'il s'agit d'un personnage pathétique, qui vient de passer plus d'un demi-siècle dans la plus terrible des prisons et qui est conscient qu'il risque d'y rester pour l'éternité. Faites d'abord tout pour que vos joueurs croient être sur la piste d'une horreur inhumaine, une impression que le premier contact visuel avec HPL ne pourra que conforter. La révélation de son identité devrait les laisser « sonnés ».

HUMAINS, INHUMAINS ET MONSTRES



Les personnages non-joueurs présentés ci-dessous vous permettront de donner du « corps » à l'aventure, en brouillant les pistes et en donnant à vos joueurs l'occasion de déployer leurs talents de comédiens.

1) La police.

Représentée par le Lt Mills, un petit flic trapu et désagréable. Il s'est élevé à son poste actuel à la force du poignet, sans avoir le temps de penser à autre chose qu'à sa carrière, aussi est-il bourré de préjugés. Dans un premier temps, il est persuadé qu'il a affaire à des meurtres rituels commis par des adorateurs du Diable (qui pullulent parmi les amateurs de Fantastique, c'est bien connu...). Puis, une fois en possession des résultats de l'analyse du sang retrouvé chez Blake, il croira à un « coup de pub ». Il est très probable qu'il retrouve la trace de Stuart.

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 13 POU 12 DEX 13 APP 10 EDU 12 SAN 55 PdV 13

Compétences : Psychologie 45 %, Droit 35 %, Discrétion 50 %, Suivre une Piste 35 %, T.O.C. 50 %, Revolver cal. 45 60 %, Poings 65 %.

2) Les autres participants à la convention.

Tout un petit monde va se lancer dans l'enquête, créant un chaos total, tombant sans arrêt sur les Investigateurs, les aiguillant sur des fausses pistes, embrouillant les choses les plus simples et fournissant, parfois, une aide précieuse. Voici quelques exemples de personnalités « intéressantes » :

— **Robert « Bob » Horner.** Ressemble au fils de Rambo et de King Kong et possède des caractéristiques en rapport (FOR 18, TAI 17, DEX 14, INT 10). Se console comme il peut de ne pas avoir fait le Viêt-Nam en lisant toutes les « conneries » qui lui tombent sous la main et en pratiquant l'auto-défense (Lutte 40 %, Poings 70 %, Pistolet 50 %). Il a dix ans d'âge mental et un comportement de

caïd de cour de récréation : il aime tordre les bras des plus petits que lui, ce genre de choses... Confronté à une menace un peu sérieuse, il se mettra à courir pour ne s'arrêter qu'à la frontière de son Texas natal, dont il a conservé un accent à couper au couteau. « Ze » Gros Bill.

— **Paul Barns.** Jeune homme souffrant d'un sévère problème d'acnée. Fan convaincu de Lovecraft et de « Call of Cthulhu ». (Suggestion de rencontre : une nuit à l'hôtel, les personnages entendent des incantations effroyables clamées dans la chambre voisine ; pistolet au poing, ils enfoncent la porte... et interrompent une partie mouvementée). Paul empoisonne le monde avec des questions incessantes et émet des hypothèses délirantes : culte fanatique, extra-terrestres avides de cerveaux, tout le catalogue.

— **Theo Stein.** 32 ans, ex-vendeur, ex-sportif, « ex » de trois épouses après au gain. Ce qu'il gagne en tant que pigiste d'une gazette de base-ball ne lui suffit plus à payer ses pensions alimentaires. Il a donc décidé de se reconvertir dans le roman d'épouvante. Manque, hélas, d'imagination. Tente d'en trouver dans ses cauchemars. Se goinfre de hamburgers froids pour en avoir (« Dracula a été conçu à cause d'une indigestion. Pourquoi cela ne marcherait-il pas pour moi ? »). A tendance à faire des plaisanteries idiotes, surtout dans les moments de tension. Assez cynique, mais, dans le fond, un brave homme.

— **Jane Kapper.** Ex-routarde de 42 ans, reconvertie dans l'aide aux défavorisés. Apprécie la fantasy « soft » et écologique (Tolkien). Croit avoir assisté à une lévitation à Katmandou (le yogi s'est peut-être élevé de quelques centimètres, peut-être pas). Non violente et romantique, elle est apte à passer dans les Contrées du Rêve. Elle croit au surnaturel, mais n'a pas d'idées préconçues sur ce qui se passe. Si besoin est, faites la

assassiner horriblement par les goules, ça motivera vos joueurs.

3) Les opposants.

— **J.T. Stuart,** méchant malgré lui.

FOR 11 CON 3 INT 12 POU 9 DEX 13 APP 9 EDU 15 TAI 10 SAN 35 PdV 11

Compétences : Histoire 55 %, Allemand L-E/P 60/30 %, Pistolet cal 38 30 % (n'hésitera pas à s'en servir contre des Investigateurs qui s'introduiraient chez lui).

— **Gharrakh,** goule.

FOR 16 CON 15 TAI 17 INT 17 POU 14 DEX 12 PdV 16

Compétences : Griffes 50 %, Morsure 30 %, Revolver 30 %, Conduire Auto 50 %, Se Cacher 80 %, Parler Anglais 60 %.

— **Nzruftt,** goule.

FOR 17 CON 18 TAI 14 INT 15 POU 13 DEX 16 PdV 16

Compétences : Griffes 50 %, Morsure 60 %, Revolvers 55 %, Cuisiner 45 %, Se Cacher 75 %, Parler Anglais 50 %.

Note. Avec des complets-veston, des lunettes noires, des perruques et une obscurité propice, elles peuvent passer pour humaines. Elles ont chacune un revolver cal 38. Elles traitent leur captif avec toute la bonté dont elles sont capables, mais elles ne le laisseront certainement pas s'évader. Elles craignent que Nyarlathotep découvre ce qu'elles ont fait et presseront les visiteurs à repartir. Si les Investigateurs s'éternisent, ils pourraient très bien finir en ragoût sur la table d'HPL.

4) Celui d'En-Bas

FOR 6 CON 16 TAI 15 INT 18 POU 30 DEX 10 EDU 18 SAN ? APP 0 PdV 15

Compétences : Toutes les compétences universitaires à au moins 30 %, Latin et Grec 55 %, la plupart des langues européennes à des pourcentages allant de 10 à 60 %.

SAN : 1 si réussi, sinon 1D8. Se présente sous la forme humaine la plus hideuse que vous pourrez imaginer.

Note. Peut-être tué, mais est aussitôt ressuscité par Nyarlathotep.

Le final

Il ne devrait pas être trop difficile de convaincre Celui d'En-Bas de laisser repartir ses « invités », qui ne sont d'ailleurs pas pressés outre-mesure de revenir à l'Extérieur. Même si les joueurs échouent dans leur aventure, les écrivains réapparaîtront au bout de quelques mois, et se prétendent incapables de se souvenir de ce qui leur est arrivé. Il est également possible que Nyarlathotep découvre ce qui s'est passé, auquel cas il fera disparaître l'accès utilisé par les joueurs pour arriver jusqu'au palais. D'un autre côté, ce scénario peut très bien servir d'introduction à une vaste quête dans les Contrées du Rêve, au cours de laquelle les Investigateurs tenteront de libérer l'âme d'HPL. La solution la plus simple (?) consistera peut-être alors à se rendre à Kadath pour y négocier directement avec le Chaos Rampant. Bon courage !



Scénario
Tristan Lhomme
Illustration
Eric Larnoy

Annexe 4

Second scénario de Tristan Lhomme publié dans *Casus Belli*.
C'était dans le n°42 (décembre 1987).



nes parties sont très anciennes. Il n'est pas trop difficile de trouver la chambre de Louis. Vu son état, il a la chance de ne pas avoir été installé dans une salle commune. Si les personnages demandent à parler au médecin qui s'occupe du jeune poète, il leur délivrera quelques informations techniques, qui traduites de façon compréhensible par le profane, se résument à ceci : violents coups sur la tête assésés par à un instrument contondant ; le cuir chevelu a été entamé, ce qui a provoqué une perte de sang sans gravité, mais le patient montre également des signes de faiblesse dus sans doute à un manque de sommeil et à la malnutrition ; néanmoins, il devrait être sur pied d'ici quelques jours.

Quand les personnages arrivent devant la chambre de Louis, ils entendent un bruit de conversation venant de l'intérieur (Jet de Perception +1). S'ils tendent l'oreille, voici ce qu'ils saisissent du dialogue :

-(Louis - voix légèrement irritée) *Oui, je te l'ai déjà dit, je les ai laissés tomber. J'ai découvert quelque chose de bien plus extraordinaire.*

-*Tant mieux. Mais tu ne crois pas que tu risques des ennuis ?*
-*Mais non. Je sais ce que je fais...*

Lorsque les personnages décident d'entrer, ils se retrouvent confrontés à deux personnes. Louis - un garçon d'une vingtaine d'années, maigre et pâle, avec un regard fiévreux - est couché dans un petit lit métallique avec un épais bandage autour du crâne. Son visiteur est un jeune homme blond dégingandé, qui affecte un genre « artiste » exagéré (lavallière, veste de velours élimée, cheveux longs...). Le convalescent le présente d'une voix lasse comme « *Henri, mon meilleur ami* ». A moins que les joueurs ne lui demandent expressément de sortir, il restera là.

Louis est aimable avec ses parents et amis et écoute sans broncher d'éventuelles remontrances. Questionné sur les circonstances de son agression, il explique qu'il se promenait au hasard des rues, en quête d'inspiration. Soudain, tout est devenu noir. Il n'a rien vu, ne sait rien, etc... (à ce moment là, quiconque réussit un jet de Perception devine un doute intense sur le visage d'Henri). Il a décidé de ne pas porter plainte (« *A quoi bon ? De toute façon je n'avais presque pas d'argent sur moi* »). En fait, il a peur que la police n'émette des réserves sur les raisons de sa promenade nocturne. Si c'est ce que font

30

Exposé des faits et introduction

Louis Vandoeuvre, jeune poète très prometteur, a été amené à l'hôpital, suite à une agression. Des passants l'ont découvert inanimé rue de la Roquette, vers six heures du matin. Il semble avoir été attaqué par des rôdeurs qui l'ont sévèrement rossé et dévalisé. Si son état n'inspire aucune inquiétude pour l'instant, le poète trahit des signes d'épuisement inexplicables...

Comment intéresser les personnages à un fait divers aussi banal ? Voici trois suggestions, à vous de choisir celle qui s'accorde le mieux avec vos joueurs.

- S'ils incarnent des gens de bon sens et d'un certain âge, ils peuvent être des amis de la famille à qui les parents de Louis (qui habitent Lyon) ont demandé de prendre des nouvelles de leur fils, et accessoirement de tenter de remettre le jeune homme sur le droit chemin. Ce n'est pas parce qu'on a publié quelques mauvais vers, qu'on doit se conduire comme François Villon, et toutes ces sortes de choses...

- S'ils sont plus jeunes et/ou issus d'un milieu « bohème », ils peuvent déjà connaître Louis et venir prendre des nouvelles de sa santé.

- S'ils viennent d'un milieu modeste (ouvriers, employés de bureau), ou mènent une existence de noctambules, ils peuvent tout simplement être les

« bons anges » qui ont ramassé notre poète dans la rue au cours de la nuit.

Quoi qu'il en soit, évitez les panachages. Le groupe doit avoir un minimum de cohérence. Par contre, si cela est possible, il peut être très amusant de faire jouer deux groupes de joueurs en parallèle ; ils agiront certainement l'un contre l'autre, de telle sorte que, très vite, personne n'y comprendra plus rien, ce qui est l'idéal.

L'hôpital Saint Louis

Construit un peu au nord de la Place de la République, cet établissement est constitué d'un bâtiment immense, dont certai-

Cette aventure romantique est prévue pour 3-4 personnages parisiens. Destinée à être jouée par des joueurs expérimentés, elle est essentiellement axée sur le role-playing et comporte peu de dangers « physiques ».

Rendez-vous avec une ombre

les personnages, il appelle l'infirmière (un dragon !) et lui demande de faire sortir tout le monde, prétextant qu'il est fatigué.

Henri Guérin

Un jeune homme assez insignifiant, qui pratique la peinture, sans grand talent d'ailleurs. Il affirme être le meilleur ami de Louis. Si on l'interroge au sujet de ce dernier, il élude les questions en se lançant dans des généralités sur les talents artistiques de son ami. Serré d'un peu plus près, il finit par mentionner que Louis s'est lié récemment à une association d'occultistes dont il ignore le nom. Il sait juste qu'il s'agit d'un groupe de spirites excentriques inspiré par les rituels druidiques et il croit savoir qu'ils portent un grand intérêt aux cimetières. Il y a quelques jours, Louis lui a déclaré que ces gens « n'étaient pas ce qu'ils paraissaient » (note : c'est exact. Louis espérait des chercheurs sérieux, il est tombé sur des guignols). Il a peur que ces gens soient responsables de ce qui est arrivé à Louis. Il lui semble se souvenir du président de cette société (« René Ronin... ou quelque chose comme ça... »). Il possède une clé de la chambre de Louis, mais répugne à aller la visiter tant que son ami est à l'hôpital (il a raison, remarquez...). Il est néanmoins possible de le convaincre, mais ce ne

sera pas facile. En outre, il peut vite se transformer en une espèce de « Watson » maladroit, collant et moralisateur.

Chez Louis

Une chambre de bonne au cinquième étage d'un immeuble sans traits distinctifs, quelque part dans le Quartier Latin. La concierge, Mme Dermas, est une brave femme. Elle connaît bien Henri et insiste pour accompagner quiconque veut monter. Elle a une clé qui lui vient du locataire précédent. Elle parle abondamment de la hausse des prix, de ses rhumatismes, de tout et de n'importe quoi. Si on lui pose des questions sur Louis, elle répond que c'est un jeune homme très poli et très gentil, mais un peu bizarre. Il ne sortait plus que la nuit ces temps derniers... (depuis une dizaine de jours, si on lui demande des précisions). Mme Dermas a une tendance prononcée à s'écarter du sujet pour en revenir aux choses importantes (ses rhumatismes...). La chambrette mansardée est dans un désordre total. Son ameublement se compose d'un lit (défait), d'un bureau (croulant sous les papiers), d'une commode et d'une penderie en plein chaos. On trouve sur le bureau une pile de revues « Avant-Garde », une publication artistico-anarchiste prisée par les artistes. Chaque numéro

contient un poème de Louis. De courtes (c'est leur seule qualité, disent les esprits conservateurs) pièces en vers, décadentes à souhait. Sur le dessus de la pile, il y a une feuille manuscrite et couverte de ratures. C'est un sonnet dédié à une certaine « Jacqueline », de facture beaucoup plus classique que les autres poèmes. Dans un carton à dessins, près du bureau, on peut découvrir trois

esquisses au fusain représentant une jeune fille merveilleusement belle, dans le genre diaphane et éthéré. Elle porte une robe blanche très simple (le linceul...) et ses cheveux sont coiffés en bandeaux, comme c'était la mode il y a cinquante ans.

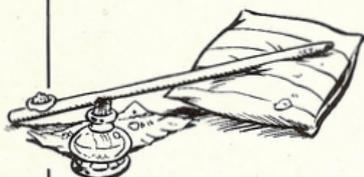
Parmi les papiers chiffonnés de la corbeille, on trouve une enveloppe ouverte et froissée qui contient encore une lettre.

Mon garçon, vous vous méprenez sur notre compte. Je vous assure que nous allons accomplir de grandes choses et qu'il serait absurde que vous ne soyez pas des nôtres. Et même si vous persistez à vouloir nous quitter, faites au moins en sorte que nous nous séparions en bons termes : rendez-la nous !
Vous savez que sans elle, nous ne pouvons rien faire. Il serait stupide, voire dangereux, de contrarier les esprits en gênant nos expériences. Je compte sur votre prochaine visite, donc. Vous me la remettrez et nous oublierons tout. D'accord ?

Astralemment vôtre

Robin

L'adresse de l'expéditeur est notée au dos de l'enveloppe : « Mr Robert Robin, 9, rue de Madrid, Paris 8ème arrondissement ». (cf Annexe). Sous le lit, il y a un nécessaire de fumeur d'opium. Il est vide.



Les Amis des Morts

Le 9, rue de Madrid est un immeuble cossu et moderne, construit à proximité de la gare St-Lazare, parfait exemple des goûts architecturaux tarabiscotés de l'époque : cariatides, médaillons, feuillages sculptés, etc... Mr Robin habite au troisième étage. Ses visiteurs sont accueillis par un valet de pied en livrée impeccable, qui va prévenir son maître, les laissant dans un salon élégamment meublé, sans rien de mystérieux.

Mr Robin fait son apparition quelques instants plus tard. C'est un septuagénaire ratatiné, qui ressemble un peu à un chimpanzé. Il se montre aimable et curieux de savoir ce qui amène les personnages. Il admet bien volontiers qu'il dirige les « Amis des Morts » et se lance sur le champ dans un exposé sur les croyances cultivées par sa société : du spiritisme mêlé à un fatras occulte où se débattent Isis et le druidisme, le tout saupoudré d'un soupçon d'astrologie. Il croit, entre autres, que les barrières

qui nous séparent du monde des morts sont plus perméables certaines nuits (les « festivals », selon les phases de la Lune, les équinoxes, etc...). Il affirme avoir déjà obtenu des résultats « surprenants ». Si les personnages semblent un tant soit peu intéressés, il les convie à assister à la célébration qui se déroulera chez lui, le soir-même. Robin ne parle généralement pas des séances dans les cimetières, qui sont illégales. Mais si l'un des personnages est un occultiste, et paraît « au dessus de toutes ces bêtises légales », il fera peut-être une exception. Il n'est pas au courant de l'état de Louis et est surpris d'apprendre qu'il est à l'hôpital. Il explique alors « en confidence » qu'il s'est aperçu qu'un objet très important, une clé (celle du Père-Lachaise), avait disparu il y a dix jours de chez lui, après que Louis lui ait rendu visite. Si on lui demande à quoi correspond cette clé, il improvise rapidement quelque chose, par exemple : c'est la clé d'un cachot qu'a occupé Marie-Antoinette à la Conciergerie et il en a besoin pour invoquer l'esprit de la reine. Ce n'est qu'un vieillard névrosé, mais les joueurs pourraient bien le trouver suspect et inquiétant.

Si les personnages assistent à la séance de spiritisme qui se déroule le soir chez Robin, ils font la connaissance des autres membres de l'association, une dizaine de petits vieux, et de leur médium : la « somptueuse » comtesse Petrosky (qui n'est ni comtesse, ni médium. C'est une ancienne demi-mondaine qui s'est recyclée à l'approche de la quarantaine). La séance n'est qu'une longue suite de trucages (Jets

de *Perception* pour en détecter quelques-uns).

Le rôle des Amis des Morts dans la suite du scénario

Ils ne veulent qu'une chose : leur clé ! Si les personnages apprennent à Robin que Louis est à l'hôpital, il tentera de s'introduire chez lui, au risque de se faire repérer par cette bonne madame Dermas, la concierge. Il n'en sera pas plus avancé pour autant et se rendra ensuite au Père-Lachaise pour tenter de racheter une clé au gardien malhonnête. S'il l'obtient, les « Amis des Morts » tiendront une réunion quelques nuits plus tard, sur la tombe de Victor Hugo. Selon les circonstances, les personnages pourront peut-être les surprendre à cette occasion.

En surveillant Mr Robin, on constate qu'il passe l'essentiel de son temps à se promener dans les cimetières parisiens : Passy, Chaillot, Clichy, les Catacombes et le Père-Lachaise. S'il s'aperçoit (jet de *Perception* réussi) qu'il est suivi, il sera persuadé que les joueurs appartiennent à une bande rivale d'occultistes qui veulent lui « arracher les secrets des Amis des Morts ». Il mettra donc sur pied ses propres filatures, et un ou deux vieillards cacochymes s'attacheront aux pas des personnages. Prodigieusement maladroits, ils accumuleront les gaffes et il devrait être enfantin de les repérer (*Perception* avec un bonus de +1).

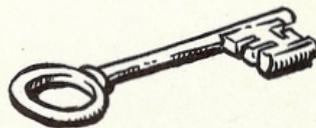
La première nuit

Si les personnages décident de surveiller l'hôpital où se trouve Louis, il leur faut réussir un jet de *Perception* -3 pour le voir sortir vers minuit (le malus s'explique par l'obscurité et les nombreuses issues de l'hôpital). S'ils le suivent, il les entraîne d'abord chez lui, où il ne reste que quelques minutes, avant de ressortir, un carton à dessins sous le bras. Il va ensuite à son rendez-vous quotidien avec une ombre. Il prend une calèche jusqu'à l'entrée du Père-Lachaise, boulevard de Ménilmontant, puis longe le mur. N'ayant plus de clé, il cherche un endroit propice à l'escalade. Bientôt, il grimpe sur le mur et disparaît à la vue de ses suiveurs. Le temps que ceux-ci se lancent sur ses pas (Escalade : AP -3), il a disparu dans le labyrinthe des allées, des tombes et des cyprès. A l'aube, il quitte sa bien-aimée, la tête pleine de rêves. Malheureusement, du fait de sa faiblesse générale, il a une seconde d'inattention en escaladant le mur d'enceinte et tombe en se blessant assez gravement (un personnage qui fait le guet peut éventuellement le voir). Il ne perd cependant pas connaissance tout de suite et a le temps de se traîner dans l'allée principale, avec l'idée de rejoindre l'élue de son cœur pour mourir dans ses bras. Il

s'évanouit avant d'y parvenir. Si les personnages ont passé la nuit dans leurs lits, ils sont réveillés en sursaut vers 7 heures du matin par un commissionnaire. Il porte un billet signé du médecin de Louis, expliquant brièvement que le jeune homme a quitté l'hôpital dans la nuit et qu'il vient d'être retrouvé inanimé au cimetière du Père-Lachaise. Son état est assez sérieux. En se rendant à l'hôpital, ils ont quelques détails supplémentaires sur la santé de Louis (trois fractures ouvertes, plus une blessure due à la grille qui entourait la tombe sur laquelle Louis est retombé). Ils peuvent le voir (il est inconscient), ainsi que le carton à dessins qui a été retrouvé à ses côtés. Dernier détail : il a été retrouvé sur le côté gauche de l'allée principale du cimetière, non loin de la tombe d'Alfred de Musset.

Le Père-Lachaise

C'est le plus grand cimetière parisien. Il a été ouvert en 1804 et pratiquement tout le Paris du XIX^{ème} y repose pour l'éternité. Il y a des hectares et des hectares de chapelles, de pierres tombales, de monuments plus ou moins sobres, des kilomètres d'allées bordées de cyprès qui montent, descendent et serpentent à perte de vue. Si vous en avez l'occasion, allez-y faire un tour avant de jouer ce scénario. L'entrée principale se trouve boulevard de Ménilmontant. Elle s'ouvre sur une large allée qui aboutit à une grande chapelle (remplacée depuis par un monument aux morts). C'est dans la deuxième moitié de cette allée que se trouve la tombe de Musset, près de laquelle on a retrouvé Louis. C'est un imposant monument en marbre blanc, surmonté d'un buste du poète (1810-1857). Le tout est installé à l'ombre d'un saule.



Un personnage qui se promène dans l'allée peut faire un jet de *Perception* (bonus ou malus à calculer selon ce qu'il cherche, ce qu'il a compris et s'il a déjà vu, ou non, les portraits de la jeune fille). S'il le réussit, il remarque une petite tombe mousseuse sur laquelle est érigé un buste de jeune fille en marbre blanc. C'est celle qu'a dessinée Louis. La pierre tombale porte l'inscription suivante : « *Jacqueline de Thiry, 1845-1863. A l'aube de la vie, nous sommes déjà dans la mort.* » Un jet de *Fluide* réussi permet de ressentir comme une « présence ».

En sortant du cimetière, les personnages reconnaissent Mr Robin (s'ils l'ont déjà vu), en grande conversation avec un gardien. En s'approchant discrètement pour écouter, on comprend que Robin cherche à

L'histoire du jeune homme

Louis Vandoeuvre était un jeune homme en proie au spleen. Au lieu d'étudier le droit, comme il l'aurait dû, il préférait s'adonner à la poésie, au dessin et à d'autres vices moins avouables, tel que l'opium. Il se faisait un devoir d'écumer toutes les associations bizarres, dans l'espoir d'en trouver une qui posséderait un authentique « cachet d'étrangeté ». Un jour, sur les conseils d'un de ses amis, il s'adressa aux « Amis des Morts », un groupuscule spirite qui, entre autres particularités, estime que l'on ne doit invoquer les esprits des défunts que dans leur cadre naturel, les cimetières. Comme les autres, cette société finit par décevoir son attente au bout de quelques réunions. Un soir, tandis qu'il errait dans les allées du Père Lachaise, après une séance, il aperçut une jeune fille assise sur une pierre tombale. Regardant mieux, il remarqua qu'elle flottait littéralement au dessus du sol et qu'il pouvait voir à travers elle... Loin d'être effrayé, il s'approcha et engagea la conversation. Elle lui raconta, d'une voix douce comme le vent dans les saules, qu'elle était morte depuis un demi-siècle. Cette considération aussi sottement prosaïque ne les empêcha pas de tomber éperdument amoureux l'un de l'autre. A compter de cette nuit-là, Louis commença à ne plus prendre soin de sa personne et rendit visite tous les soirs à sa bien-aimée, en servant d'une clé du cimetière qu'il avait dérobée aux « Amis des Morts ». Eux-mêmes l'avaient achetée à un gardien malhonnête, qui commença bien vite à s'alarmer des allées et venues incessantes du jeune poète (les « Amis », eux, ne venaient que les nuits de pleine lune, pas tous les jours). Ce gardien fit donc appel à quelques brutes de ses amis, qui attaquèrent Louis un peu après qu'il ait quitté le cimetière. Ils l'assommèrent et le dévalisèrent, en lui volant, bien sûr, la clé.



acheter une clé du cimetière et que le gardien marchande âprement. Si on en parle à Robin par la suite, il inventera une explication quelconque. Le gardien, un certain Foubet, est plus franc. Il affirme que « le petit monsieur » voulait lui acheter une clé, qu'il a, bien entendu, refusé de vendre ! (Air vertueux). Si on demande à lui en acheter une, il reste sur la défensive, puis accepte d'en vendre une pour 50 francs (une grosse somme pour l'époque). Si c'est le cas, il demande à quelques voyous armés de matraques (et de couteaux, en cas de grabuge) d'attendre les personnages à la sortie du cimetière, la nuit. Si par la suite on veut lui racheter une autre clé, il revendra la même (ce dont les

joueurs pourront peut-être s'apercevoir). La clé ouvre une petite porte située à une dizaine de minutes de marche de la tombe qui nous intéresse.

La nuit dans le cimetière

Avec l'obscurité, l'endroit acquiert un charme fantomatique et éthéré. Les monuments funéraires brillent au clair de lune et les arbres nimbés d'argent murmurent doucement dans le vent.

A ce stade des événements, toutes sortes d'actions sont possibles, en voici quelques-unes :

-S'attacher à Robin, sans comprendre qu'il s'agit d'une

fausse piste. Les personnages assisteront éventuellement à une cérémonie lunaire sans grand intérêt.

-Attendre que Louis se réveille pour l'interroger (il refusera de parler !). Il a bien l'intention de quitter l'hôpital au plus tôt, de se faire enfermer dans le cimetière et d'y passer la nuit en tête à tête avec l'ectoplasme de ses rêves.

-Se faire enfermer dans le cimetière et attendre dans l'allée centrale. Vers minuit, une silhouette blanche s'élève de la tombe de Jacqueline de Thiry. Si les personnages se manifestent, elle a peur, mais il suffit de peu de chose pour l'amadouer (dire quelque chose du genre « nous sommes des amis de Louis » devrait suffire). D'un autre côté, si les joueurs se montrent bruyants et brutaux, elle se retire dans la quiétude de son caveau. En supposant qu'on parvienne à ne pas l'effaroucher, elle se lève, fait la révérence et entame une conversation. Selon les moments, elle est plus ou moins transparente et floue (un événement d'Ordre 1 pour la Spiritualité). C'est une toute jeune fille très belle, à la voix mélodieuse et légère. Tout ce qui l'intéresse, c'est d'avoir des nouvelles de Louis, car elle s'inquiète pour lui. Si on la questionne sur l'« Au-Delà », elle répondra juste qu'elle n'a pas l'impression d'être morte. Sa vie n'a été qu'une suite de tragédies : son père, un banquier, s'est suicidé alors qu'elle avait sept ans ; sa mère est morte de chagrin peu après et elle a été élevée dans divers pensionnats et institutions, avant de mourir de la tuberculose à 17 ans. Elle conclut : « je n'ai pas vécu, pourquoi ai-je dû mourir ?... »

Si les personnages décident de laisser aller les choses, se contentant de dire à Louis « mon garçon, vous avez trouvé la femme idéale », avant de s'en laver les mains, il y a de grandes chances pour que le jeune poète ne décide de rejoindre sa bien-aimée de l'« Autre-Côté ». Il se suicidera alors sur la tombe de Jacqueline, laissant un billet où il demande à être enterré avec elle. Il y aura désormais deux spectres qui bavarderont sous la lune en se tenant par la main...

Les personnages ont donc tout intérêt à prendre garde et essayer de discuter avec chacun des amoureux pour leur expliquer que leur passion est sans espoir :

-Louis laissera libre cours à sa colère : « C'est ma vie, après tout ! Mêlez-vous de ce qui vous regarde ! », etc... Si on lui démontre qu'il n'aime pas réellement Jacqueline pour elle-même, mais plutôt à cause de son étrangeté et en tant que source d'inspiration, on pourra peut-être -peut-être !- le décider à vivre, non sans de terribles difficultés.

-Jacqueline exposera en des termes déchirants sa vie inutile, sa mort prématurée, son interminable attente dans la nuit éternelle, et maintenant qu'elle a enfin trouvé Celui qu'elle cherchait, il lui faudrait l'abandonner ? (Si vos joueurs ont la larme à l'œil, vous êtes convaincant !). Néanmoins, elle est disposée à se sacrifier pour lui, non sans l'avoir revu, si on lui fait comprendre que c'est pour le bien de Louis. Elle retournera alors dans les limbes où elle attendra patiemment la venue de l'homme qu'elle aime.

PERSONNAGES

Louis Vandoeuvre

Profession : Poète/Peintre, Age : 25 ans, Constitution : 14/10/5, Aptitudes physiques : 11, Spiritualité : 13, Perception : 14, Ouverture d'esprit : 7, Habileté : 12, Fluide : 6, Culture générale : 10.

Henri Guérin

Profession : Peintre, Age : 23 ans, Constitution : 13, Aptitudes physiques : 10, Spiritualité : 8, Perception : 11, Ouverture d'esprit : 12, Habileté : 12, Fluide : 5, Culture générale : 9.

Robert Robin

Profession : Médecin (retraité), Age : 72 ans, Constitution : 9, Aptitudes physiques : 9, Spiritualité : 9, Perception : 11, Ouverture d'esprit : 11, Habileté : 12, Fluide : 5, Culture générale : 14.

Brutes diverses

Profession : voyou, Age : 25 ans, Constitution : 15, Aptitudes physiques : 14, Spiritualité : 11, Perception : 11, Ouverture d'esprit : 9, Habileté : 12, Fluide : 5, Culture générale : 8.

Jacqueline de Thiry

Profession : Fantôme, Perception : 13, Fluide : 10.

Comment finir ce scénario

Cette histoire est moins anodine qu'il n'y paraît. La vie d'un homme est en danger !

Scénario
Tristan Lhomme
Illustration
Didier Guiserix
Plan
Stéphane Truffert

Bibliographie (1) - Travaux originaux

« COM » = Chroniques d'outre-monde, « CB » = Casus Belli, « J&S » = Jeux & Stratégie, « Sup-D » = Supplément Descartes, « HT » = Hermès Trimégiste

		Titre	Type	Jeu	Revue	Remarques
1987	1	Salade de clones sauce laser	Scénario	Paranoïa	COM 9	
1987	2	Celui d'En-bas	Scénario	L'Appel de Cthulhu	CB 41	
1987	3	Rendez-vous avec une ombre	Scénario	Maléfices	CB 42	
1988	4	Le prix de la survie	Scénario	Empire Galactique	CB 44	
1988	5	Cthulhu Now	Tête d'Affiche	L'Appel de Cthulhu	CB 44	
1988	6	Celui qui désintérait dans les ténèbres	Scénario	Paranoïa	CB 45	
1988	7	Empires & Dynasties	Tête d'Affiche	Empires & Dynasties	CB 45	
1988	8	Le Guide des Années folles	Tête d'Affiche	L'Appel de Cthulhu	CB 45	
1988	9	Trauma	Tête d'Affiche	Trauma	CB 45	
1988	10	Le Cas étrange du professeur Sébert	Scénario	Maléfices	CB 47	
1988	11	Hawkmoon	Tête d'Affiche	Hawkmoon	CB 47	
1988	12	Rule Granbretannia !	Aide de jeu	Hawkmoon	Tatou 1	
1988	13	Le Renard dans la roulotte	Scénario	Hawkmoon	CB 48	
1988	14	Hawkmoon	Epreuve du feu	Hawkmoon	CB 48	
1989	15	Les Sociétés secrètes	Aide de jeu	Tous jeux	J&S 55	
1989	16	Profession... paranoïaque	Aide de jeu	Paranoïa	CB 49	
1989	17	Les royaumes Oubliés	Tête d'Affiche	AD&D	CB 49	
1989	18	La Libre Cité	Aide de jeu	Hawkmoon	Tatou 2	
1989	19	L'étudiant Pieg(é)	Scénario	Hawkmoon	Tatou 2	
1989	20	2089, le jeu du Tricentenaire	Jeu de rôle	2089, le jeu du Tricentenaire	J&S 56	
1989	21	Les débuts d'aventure	Jeu de rôle	Tous jeux	J&S 56	
1989	22	Les fous	Jeu de rôle	Tous jeux	J&S 57	
1989	23	Pas de chrysantèmes pour Miss Aomori	Scénario	MultiMondes	CB 50	
1989	24	Manuel Q	Tête d'Affiche	James Bond	CB 50	
1989	25	Les dieux de Glorantha	Tête d'Affiche	RuneQuest	CB 50	
1989	26	Le guide de Star Wars	Tête d'Affiche	Star Warrs	CB 50	
1989	27	Pros de l'impro	Aide de jeu	Tous jeux	J&S 58	
1989	28	Magies & Magiciens	Aide de jeu	Tous jeux	J&S 59	
1989	29	Le dragon aux yeux bridés	Scénario	Hawkmoon	CB 51	
1989	30	Hurléments	Epreuve du feu	Hurléments	CB 51	
1989	31	Laborinthus	Tête d'Affiche	Laborinthus	CB 51	
1989	32	Être en règle	Aide de jeu	Tous jeux	J&S 60	
1989	33	Profession semi-réaliste	Article de fond	Grandeur-nature	CB 52	
1989	34	Prince Vaillant	Tête d'Affiche	Prince Vaillant	CB 52	
1989	35	Paranoïa II	Tête d'Affiche	Paranoïa II	CB 52	
1989	36	Corbeaux et Renards	Aide de jeu	Hawkmoon	Tatou 3	
1989	37	... et autres animaux	Aide de jeu	Hawkmoon	Tatou 3	
1989	38	Léviathan	Scénario	Hawkmoon	Tatou 3	
1989	39	Profession : Maître du futur antérieur	Aide de jeu	Hawkmoon	CB 53	
1989	40	Au-delà des ténèbres	Scénario	Stormbringer	CB 53	
1989	41	Genertela	Tête d'Affiche	Runequest	CB 53	
1989	42	Hurlélune 1	Tête d'Affiche	Hurléments	CB 53	
1989	43	L'horreur du fond des mers	Scénario	Simulacres	CB HS1	
1989	44	La justice	Aide de jeu	Tous jeux	J&S N1	
1989	45	Parthenay	Article de fond	Reportage	J&S N1	
1989	46	Beaucoup d'appelés, peu d'élus	Scénario	Enfer & Damnation	Inconnu	Une de mes rares collaborations à un jeu amateur. <i>Enfer & Damnation</i> était édité par Pierre-Nicolas Lapointe
1989	47	Ars Magica	Epreuve du feu	Ars Magica	CB 54	
1989	48	Marxmen 12.35	Tête d'Affiche	Berlin XVIII	CB 54	
1989	49	Zargos	Tête d'Affiche	Zargos	CB 54	
1989	50	L'art de jouer au Père Noël	Aide de jeu	Tous jeux	J&S N2	
1989	51	Convention de Douai	Article de fond	Reportage	J&S N2	
1989	52	Les Méchants	Aide de jeu	Tous jeux	J&S N3	
1990	53	De Boue et de Lumière	Scénario	Athanor	Masques	Première collaboration à un supplément "pro", pour Athanor.
1990	54	Berlin XVIII 2	Epreuve du feu	Berlin XVIII 2	CB 55	
1990	55	Zargos	Sur un plateau	Zargos	CB 55	
1990	56	Illuminati	Sur un plateau	Illuminati	CB 55	
1990	57	Fief II	Sur un plateau	Fief II	CB 55	
1990	58	Décore et décris !	Aide de jeu	Tous	J&S N4	
1990	59	Inspis Universalis I	Article de fond	N/A	CB 56	
1990	60	Crystal	Tête d'affiche	Crystal	CB 56	
1990	61	La foire aux 6 mortels	Scénario	Paranoïa	CB 56	
1990	62	Gelstat Drug	Scénario	Berlin XVIII	CB 56	
1990	63	Covenants	Tête d'affiche	Ars Magica	CB 57	
1990	64	HeroQuest / Adv. HQ	Sur un plateau	HeroQuest / Adv. HQ	CB 57	
1990	65	Inspis Universalis II	Article de fond	N/A	CB 57	

1990	66	Centenaire HPL	Article de fond	Reportage	CB 58
1990	67	Mimétis	Tête d'affiche	Mimétis	CB 58
1990	68	Torg	Tête d'affiche	Torg	CB 58
1990	69	No Man's Land	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 58
1990	70	Mission d'ambassade	Scénario	Simulacres	CB 58
1990	71	Inspis Universalis III	Article de fond	N/A	CB 58
1990	72	Les Humanistes	Aide de jeu	Hawkmoon	Tatou 3
1990	73	Un petit boulot sans histoires...	Scénario	Hawkmoon	Tatou 3
1990	74	Torg	Epreuve du feu	Torg	CB 59
1990	75	Sylvie, de Charybde...	Scénario	Chill	CB 59
1990	76	Inspis Universalis IV	Article de fond	N/A	CB 59
1990	77	Les fossoyeurs de l'Empire	Aide de jeu	Hawkmoon	Tatou 4
1990	78	La Comedia	Scénario	Hawkmoon	Tatou 4
1990	79	Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales	Jeu de rôle	Simulacres	AE&MI
1990	80	Guide de l'Impérium	Tête d'affiche	La Terre Creuse	CB 60
1990	81	Au nom de Pére	Scénario	Simulacres	CB 60
1990	82	Inspis Universalis V	Article de fond	N/A	CB 60
1990	83	La Piste Dorée	Aide de jeu	Tous méd-fan	CB HS2
1990	84	Le Palais de l'Eau Lustrale	Aide de jeu	Tous méd-fan	CB HS2
1990	85	Un anneau d'or...	Nouvelle	N/A	CB HS2
1991	86	Les Prédateurs	Epreuve du feu	Les Prédateurs	CB 61
1991	87	L'Appel de... l'inconnu	Aide de jeu	L'appel de Cthulhu	CB 61
1991	88	Le Roi Arthur	Sur un plateau	Le Roi Arthur	CB 61
1991	89	Inspis Universalis VI	Article de fond	N/A	CB 61
1991	90	Zines I	Article de fond	N/A	CB 62
1991	91	Watchmen Sourcebook	Tête d'Affiche	DC Heroes	CB 62
1991	92	La Terre Vivante	Tête d'Affiche	Torg	CB 62
1991	93	"Juste un mot..." (I.Universalis VII)	Article de fond	N/A	CB 62
1991	94	Evry : Premier Forum...	Article de fond	Reportage	CB 63
1991	95	Zines II	Article de fond	N/A	CB 63
1991	96	La France	Tête d'Affiche	Hawkmoon	CB 63
1991	97	Cyberpapacy/GodNet	Tête d'Affiche	Torg	CB 63
1991	98	Profession : Inquisiteur	Aide de jeu	Tous	CB 63
1991	99	Inspis Universalis VIII	Article de fond	N/A	CB 63
1991	100	Zines III	Article de fond	N/A	CB 64
1991	101	Nippon Tech	Tête d'Affiche	Torg	CB 64
1991	102	Profession : les gens de parage	Aide de jeu	Tous jeux	CB 64
1991	103	Sale hiver pour les clodos	Scénario	Berlin XVIII	CB 64
1991	104	La ville d'au-delà du désert	Scénario	Stormbringer	CB 64
1991	105	Inspis Universalis IX	Article de fond	N/A	CB 64
1991	106	Zines IV	Article de fond	N/A	CB 65
1991	107	La méthode du Dr Chestel	Tête d'Affiche	La méthode du Dr Chestel	CB 65
1991	108	L'Empire du Nil	Tête d'Affiche	Torg	CB 65
1991	109	Les mystères d'Arkham	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 65
1991	110	Le maître des engoulements	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 65
1991	111	Inspis Universalis X	Article de fond	N/A	CB 65
1991	112	Zines V	Article de fond	N/A	CB 66
1991	113	La méthode du Dr Chestel	Epreuve du feu	La méthode du Dr Chestel	CB 66
1991	114	Bâtisses & Artifices : les véhicules en 1920	Article de fond	Tous jeux	CB 66
1992	115	Zines VI	Article de fond	N/A	CB 67
1992	116	Bâtisses & Artifices : les catastrophes	Article de fond	Tous	CB 67
1992	117	Inondations de Laelith	Scénario	Tous	CB 67
1992	118	Inspis Universalis XII	Article de fond	N/A	CB 67
1992	119	SimAnt	Critique	SimAnt	Tilt 98
1992	120	Sorcerers of Pan Tang	Tête d'Affiche	Stormbringer	CB 68
1992	121	La Kamarg	Tête d'Affiche	Hawkmoon	CB 68
1992	122	A la découverte de l'astéroïde	Nouvelle	N/A	CB 68
1992	123	Vers le Bas...	Nouvelle	N/A	CB 68
1992	124	Inspis Universalis XIII	Article de fond	N/A	CB 68
1992	125	Zines VII	Article de fond	N/A	CB 68
1992	126	La nuit des gladiateurs	Scénario	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	127	Kriminal Kanal	Aide de jeu	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	128	Le Falkampf sifflera 3 fois	Scénario	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	129	Das Rad	Aide de jeu	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	130	Le vengeur fou	Scénario	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	131	Priväat Detektiv	Aide de jeu	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	132	Le jour où Berlin sauta	Scénario	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	133	Quelques vieilles connaissances	Aide de jeu	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	134	Meurtre dans les Marches	Scénario	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	135	Le congrès	Scénario	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	136	Le caissier voleur...	Scénario	Berlin XVIII	Berliner Nacht
1992	137	Préparer son rôle	Article de fond	Grandeur-nature	CB HS4
1992	138	Lionheart	Tête d'Affiche	Tous jeux	CB 69
1992	139	Warhammer Companion	Tête d'Affiche	Warhammer	CB 69
1992	140	Les traîtres	Article de fond	Tous jeux	CB 69
1992	141	Jarandell II (p 1-3)	Nouvelle	N/A	CB 69
1992	142	Des bébés, en veux-tu en voilà !	Scénario	Warhammer	CB 69

1992	143	Inspis Universalis XIV	Article de fond	N/A	CB 69	
1992	144	Zines VIII	Article de fond	N/A	CB 69	
1992	145	Romans Torg	Tête d'Affiche	Torg	CB 70	
1992	146	GURPS Illuminati/Rome	Tête d'Affiche	GURPS	CB 70	
1992	147	Cthulhu 5e édition	Epreuve du feu	L'appel de Cthulhu	CB 70	
1992	148	Zines IX	Article de fond	N/A	CB 70	
1992	149	Retour à Dunwich	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 71	
1992	150	Alternative 2.1	Tête d'Affiche	Alternative 2.1	CB 71	
1992	151	Aysle/Pixaud	Tête d'Affiche	Torg	CB 71	
1992	152	L'Empire Ténébreux	Tête d'Affiche	Hawkmoon	CB 71	
1992	153	Orrad du Pays des Ours	Scénario	GURPS	CB 71	
1992	154	Inspis Universalis XVI	Article de fond	N/A	CB 71	
1992	155	Zines X	Article de fond	N/A	CB 71	
1992	156	Sea Kings of the Purple Towns	Tête d'Affiche	Stormbringer	CB 72	
1992	157	Scriptorium Veritas	Tête d'Affiche	INS/MV	CB 72	
1992	158	Les Marchands	Article de fond	Tous jeux	CB 72	
1992	159	Pour une place au soleil	Scénario	Mega III	CB 72	
1992	160	Inspis Universalis XVII	Article de fond	N/A	CB 72	
1992	161	Zines XI	Article de fond	N/A	CB 72	
1992	162	Livres qui tuent	Aide de jeu	L'appel de Cthulhu	Sup-D 3	
1992	163	Un coin d'enfer vert	Aide de jeu	L'appel de Cthulhu	Sup-D 3	
1992	164	Quête stellaire	Scénario	Star Wars	Sup-D 3	
1992	165	Sur la Brèche	Scénario & Aide de jeu	Mega III	CB HS6	
1992	166	L'autre Caravane	Scénario & Aide de jeu	Hurllements	CB HS6	
1993	167	Yacht, rafiot et liqueur d'algues	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 73	Premier Grand écran
1993	168	Inspis Universalis XVIII	Article de fond	N/A	CB 73	
1993	169	Zines XII	Article de fond	N/A	CB 73	
1993	170	Mort aux Gardiens du Temple	Article de fond	N/A	Tribune des Vagabonds du Rêve 12	Fanzine
1993	171	Stormbringer et Hawkmoon	Portrait de famille	Stormbringer et Hawkmoon	CB 74	
1993	172	Profession : Inhumain	Article de fond	Tous jeux	CB 74	
1993	173	La Tsovranie	Article de fond	Tous jeux	CB 74	
1993	174	Inspis Universalis XIX	Article de fond	N/A	CB 74	
1993	175	Zines XIII	Article de fond	N/A	CB 74	
1993	176	Heaven & Hell	Tête d'Affiche	In Nomine Satanis / Magna Veritas	CB 75	
1993	177	Hurlelune 6	Tête d'Affiche	Hurllements	CB 75	
1993	178	Escape from Innsmouth	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 75	
1993	179	Nightmare Agency	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 75	
1993	180	L'éventreur d'Uktel	Scénario	Stormbringer	CB 75	
1993	181	Deux villages burgons	Aide de jeu	Tous jeux	CB 75	
1993	182	Inspis Universalis XX	Article de fond	N/A	CB 75	
1993	183	Zines XIV	Article de fond	N/A	CB 75	
1993	184	Derrière les brumes, l'espoir	Scénario	Hawkmoon	CB HS8	
1993	185	<i>L'Orrore in fondo al mare</i>	Scénario	<i>Simulacri</i>	<i>Simulacri</i>	Traduction italienne de 43
1993	186	GURPS Conan	Epreuve du feu	GURPS Conan	CB 76	
1993	187	Le bal des raseurs	Aide de jeu	N/A	CB 76	
1993	188	Théâtre d'Ombres	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 76	
1993	189	Bonus Tristan Lhomme (Inspis Universalis XXI)	Article de fond	N/A	CB 76	
1993	190	Zines XV	Article de fond	N/A	CB 76	
1993	191	Défense de l'air pur et des épées en latex	Article de fond	Grandeur-nature	Tribune des Vagabonds du Rêve 13	Fanzine
1993	192	Une araignée au plafond	Scénario	GURPS Conan	Plasma 10	
1993	193	GURPS Atomic Horror	Tête d'Affiche	Idem	CB 77	
1993	194	Elic !	Tête d'Affiche	Idem	CB 77	
1993	195	Contes & légendes	Tête d'Affiche	Bloodlust	CB 77	
1993	196	The Unspeakable Oath	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 77	
1993	197	For Faerie, Queen and Country	Epreuve du feu	For Faerie, Queen and Country	CB 77	
1993	198	L'Appel de Cthulhu	Portrait de famille	L'Appel de Cthulhu	CB 77	
1993	199	La Flèche et l'Epée	Scénario	GURPS Conan	CB 77	
1993	200	Inspis Universalis XXII	Article de fond	N/A	CB 77	
1993	201	Zines XVI	Article de fond	N/A	CB 77	
1993	202	<i>Kriminal Kanal + das Rad</i>	Aide de jeu	<i>Berlin XVIII</i>	<i>Berlin XVIII 3^e édition</i>	Reprise d'aides de jeu de <i>Berliner Nacht</i>
1993	203	Le voleur d'Ygol	Scénario	Mega III	Mega III	Campagne de la version cartonnée de Jeux Descartes
1993	204	Politik Fiktion	Scénario	Berlin XVIII	Plasma 11	

1993	205	Investigator's Companion	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 78
1993	206	Roi de ses propres mains	Aide de jeu	Tous jeux	CB 78
1993	207	Luisa pleure...	Scénario	Warhammer	CB 78
1993	208	Inspis Universalis XXIII	Article de fond	N/A	CB 78
1993	209	Zines XVII	Article de fond	N/A	CB 78
1993	210	Des loups dans le désert	Scénario	GURPS Conan	Ecran GURPS
1993	211	Etudiants...	Scénario	GURPS Horror	Ecran GURPS
1994	212	INS/MV 2e édition	Tête d'Affiche	INS/MV 2e édition	CB 79
1994	213	Melniboné	Tête d'Affiche	Elric !	CB 79
1994	214	Shan	Tête d'Affiche	Alternative 2.5	CB 79
1994	215	SLA industries	Tête d'Affiche	SLA industries	CB 79
1994	216	Elric !	Epreuve du feu	Elric !	CB 79
1994	217	Les manteaux noirs	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 79
1994	218	Inspis Universalis XXIV	Article de fond	N/A	CB 79
1994	219	Zines XVIII	Article de fond	N/A	CB 79
1994	220	Les portes des étoiles	Article de fond	Simulacres	CB HS10
1994	221	L'écume des étoiles	Scénario	Simulacres	CB HS10
1994	222	Les portes de l'épouvante	Article de fond	Simulacres	CB HS10
1994	223	Repose sans paix !	Scénario	Simulacres	CB HS10
1994	224	La Tsovaranie II	Article de fond	Tous jeux	CB 80
1994	225	Zines XIX	Article de fond	N/A	CB 80
1994	226	Le vilain petit Kanard	Scénario	Berlin XVIII	Plasma 12
1994	227	Une sangsue sachant sucer...	Scénario	Bloodlust	Plasma 12
1994	228	Selenim	Jeu de rôle	Nephilim	Selenim
1994	229	Les frères de la nuit	Tête d'Affiche	Bloodlust	CB 81
1994	230	Investigator's companion II	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 81
1994	231	Maléfices	Portrait de famille	Maléfices	CB 81
1994	232	Les enfants terribles	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 81
1994	233	La Tsovaranie III	Article de fond	Tous jeux	CB 81
1994	234	Inspis Universalis XXVI	Article de fond	N/A	CB 81
1994	235	Zines XX	Article de fond	N/A	CB 81
1994	236	Destination Bouddha	Scénario	Simulacres	CB HS12
1994	237	Les Alliances	Tête d'Affiche	Ars Magica	CB 82
1994	238	Technologie	Tête d'Affiche	Scales	CB 82
1994	239	Stella Incognita	Tête d'Affiche	Stella Inquisitorus	CB 82
1994	240	Nexus	Tête d'Affiche	Grandeur-nature	CB 82
1994	241	Première convention mondiale de jeu de rôle à Nullepart-ville	Scénario	Toon	CB 82
1994	242	Improviser	Article de fond	Tous jeux	CB 82
1994	243	Inspis Universalis XXVII	Article de fond	N/A	CB 82
1994	244	Zines XXI	Article de fond	N/A	CB 82
1994	245	Un petit boulot honnête	Scénario	GURPS Conan	Plasma 14
1994	246	Drugs, Sect...	Scénario	Berlin XVIII	Plasma 14
1994	247	Ecryme	Tête d'Affiche	Ecryme	CB 83
1994	248	Elric	Tête d'Affiche	Elric	CB 83
1994	249	The world of...	Tête d'Affiche	The world of...	CB 83
1994	250	Castle Falkenstein	Tête d'Affiche	Castle Falkenstein	CB 83
1994	251	Lost Souls	Tête d'Affiche	Lost Souls	CB 83
1994	252	Le grimoire du mage	Tête d'Affiche	Ars Magica	CB 83
1994	253	Les lumières du bois	Scénario	Nephilim	CB 83
1994	254	La maison reste ouverte pendant les travaux	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 83
1994	255	Inspis Universalis XXVIII	Article de fond	N/A	CB 83
1994	256	Zines XXII	Article de fond	N/A	CB 83
1994	257	Manuel du Gardien	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 84
1994	258	Bronze grimoire	Tête d'Affiche	Elric	CB 84
1994	259	Ecryme	Epreuve du feu	Ecryme	CB 84
1994	260	La commanderie de New Sorans	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 84
1994	261	Inspis Universalis XXIX	Article de fond	N/A	CB 84
1994	262	Zines XXIII	Article de fond	N/A	CB 84
1994	263	SAD, SAD Life	Scénario	Berlin XVIII	Plasma 15
1994	264	Hodomachi	Scénario	GURPS Japon	Plasma 15
1994	265	L'homme est-il bon ?	Scénario	Bitume	Plasma 15
1995	266	Les voiles du destin	Tête d'Affiche	Bloodlust	CB 85
1995	267	Castle Falkenstein	Epreuve du feu	Castle Falkenstein	CB 85
1995	268	Le fou de Dieu	Scénario	Ars Magica	CB 85
1995	269	Inspis Universalis XXX	Article de fond	N/A	CB 85
1995	270	Zines XXIV	Article de fond	N/A	CB 85
1995	271	Rencontres de voyage	Aide de jeu	Tous med-fan	CB HS14
1995	272	La forge de Gjilmir	Aide de jeu	Tous med-fan	CB HS14
1995	273	Entre le noir et le vert	Scénario	Tous med-fan	CB HS14
1995	274	Encyclopedia Cthulhiana	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 86
1995	275	Chair et métal	Tête d'Affiche	Hawkmooon	CB 86
1995	276	Légendes des Contrées oubliées	Epreuve du feu	Légendes des	CB 86

Année	Numéro	Titre	Type	Auteur	Collection
				Contrées oubliées	
1995	277	L'honneur du clan Ookai	Scénario	GURPS Japon	CB 86
1995	278	L'homme qui voulut être roi	Scénario	Méga	CB 86
1995	279	Inspis Universalis XXXI	Article de fond	N/A	CB 86
1995	280	Zines XXV	Article de fond	N/A	CB 86
1995	281	Derniers mots sur...	Aide de jeu	Selenim	HT 4
1995	282	Le souffle de la Mort	Aide de jeu	Selenim	HT 4
1995	283	Ascension's Right Hand	Tête d'Affiche	Mage	CB 87
1995	284	Macho Women With Guns	Tête d'Affiche	Macho Women With Guns	CB 87
1995	285	Miles Christi	Tête d'Affiche	Miles Christi	CB 87
1995	286	Eole	Tête d'Affiche	Ecryme	CB 87
1995	287	GURPS Cthulhupunk	Tête d'Affiche	GURPS Cthulhupunk	CB 87
1995	288	Steam Age	Tête d'Affiche	Castle Falkenstein	CB 87
1995	289	Thoan	Epreuve du feu	Thoan	CB 87
1995	290	Inspis Universalis XXXII	Article de fond	N/A	CB 87
1995	291	Zines XXVI	Article de fond	N/A	CB 87
1995	292	Un village ordinaire	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB HS15
1995	293	Lune rouge sur Narsiriya	Scénario	Simulacres	CB HS15
1995	294	La voie du sabre	Tête d'Affiche	RuneQuest	CB 88
1995	295	Miskatonic University	Tête d'Affiche	Cthulhu	CB 88
1995	296	Project Twilight	Tête d'Affiche	Werewolf	CB 88
1995	297	The Unknown East	Tête d'Affiche	Elric	CB 88
1995	298	Miles Christi	Epreuve du feu	Miles Christi	CB 88
1995	299	Ne noyez pas mon cognac !	Scénario	Warhammer	CB 88
1995	300	L'abonné absent	Scénario	Nephilim	CB 88
1995	301	Zines XXVII	Article de fond	N/A	CB 88
1995	302	MediASsisT	Aide de jeu	CyberAge	CB HS16
1995	303	Le manuel de l'Investigateur	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 89
1995	304	Les sciences occultes	Tête d'Affiche	Nephilim	CB 89
1995	305	Chevalier d'ombre	Tête d'Affiche	Ambre	CB 89
1995	306	Lycanthropes	Tête d'Affiche	Chill	CB 89
1995	307	Vallée de feu et de cendres	Tête d'Affiche	AD&D/Dark Sun	CB 89
1995	308	The Inquisition/Quick & Dead	Tête d'Affiche	Vampire/Wraith	CB 89
1995	309	Cairo Guidebook	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 89
1995	310	Château Falkenstein	Epreuve du feu	Idem	CB 89
1995	311	Changeling	Epreuve du feu	Idem	CB 89
1995	312	La nuit des cinéphiles	Scénario	Vampire - The Masquerade	CB 89
1995	313	Les situations impossibles	Article de fond	Tous jeux	CB 89
1995	314	Inspis Universalis XXXIV	Article de fond	N/A	CB 89
1995	315	Zines XXVIII	Article de fond	N/A	CB 89
1995	316	Wolfgang Martensen	Aide de jeu	Selenim	Les archives secrètes du duc de Saint-Amand
1995	317	L'Œil de Lumière	Aide de jeu	Nephilim	Les archives secrètes du duc de Saint-Amand
1995	318	Les héritiers	Aide de jeu	Nephilim	Les archives secrètes du duc de Saint-Amand
1995	319	L'entrepôt de maître Sorbier	Aide de jeu	Tous med-fan	CB HS17
1995	320	Deux bêtes pour le prix d'une	Scénario	Tous med-fan	CB HS17
1995	321	La crête des brumes	Tête d'Affiche	Ars Magica	CB 90
1995	322	Nephilim	Portrait de famille	Nephilim	CB 90
1995	323	Quand Annalisa vint à la ville	Scénario	Warhammer	CB 90
1995	324	Inspis Universalis XXXV	Article de fond	N/A	CB 90
1995	325	Zines XXIX	Article de fond	N/A	CB 90
1995	326	Le livre noir	Supplément	Selenim	Le Livre Noir
1996	327	Dark Sun, 2nd edition	Tête d'Affiche	AD&D2	CB 91
1996	328	Taint of Madness	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 91
1996	329	Wraith - Le Néant	Epreuve du feu	Wraith - Le Néant	CB 91
1996	330	Comment expliquer le JdR à sa grand-mère	Article de fond	Tous	CB 91
1996	331	Le jour des lumières	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 91
1996	332	Traque sur Apogée	Scénario	CyberAge	CB 91
1996	333	Inspis Universalis XXXVI	Article de fond	N/A	CB 91
1996	334	Zines XXX	Article de fond	N/A	CB 91
1996	335	Actu des jeux I	Nouveautés	N/A	CB 92
1996	336	Locus Palmarum	Tête d'Affiche	miles Christi	CB 92
1996	337	Toute la lumière sur le Monde des Ténèbres	Article de fond	World of Darkness	CB 92
1996	338	Le bal des Ardents	Scénario	Wraith	CB 92
1996	339	Inspis Universalis XXXVII	Article de fond	N/A	CB 92
1996	340	Zines XXXI	Article de fond	N/A	CB 92
1996	341	Actu des jeux II	Nouveautés	N/A	CB 93

1996	342	Windriders/Mind Lords	Tête d'Affiche	AD&D2	CB 93	
1996	343	Itinérance	Tête d'Affiche	Ecryme	CB 93	
1996	344	Série noire...	Fiche-jeu	Soirée enquête	CB 93	
1996	345	Vampire	Portrait de famille	Vampire - The Masquerade	CB 93	
1996	346	Le coffre sculpté	Scénario	Elric	CB 93	
1996	347	Inspis Universalis XXXVIII	Article de fond	N/A	CB 93	
1996	348	Zines XXXII	Article de fond	N/A	CB 93	
1996	349	Actu des jeux III	Nouveautés	N/A	CB 94	
1996	350	Le livre du Ver	Tête d'Affiche	Loup-Garou	CB 94	
1996	351	Vampire : The Dark Ages	Fiche-jeu	Vampire – Dark Ages	CB 94	
1996	352	Loup-garou, Mage, Wraith et Changeling	Portrait de famille	World of Darkness	CB 94	
1996	353	Le memento de l'Investigateur	Aide de jeu	L'appel de Cthulhu	CB 94	
1996	354	Enquête & Prétextes	Article de fond	Tous	CB 94	
1996	355	Inspis Universalis XXXIX	Article de fond	N/A	CB 94	
1996	356	Tribune	Article de fond	Tous	CB 94	Sur les fanzines
1996	357	Zines XXXIII	Article de fond	N/A	CB 94	
1996	358	Actu des jeux IV	Nouveautés	N/A	CB 95	
1996	359	Le grimoire	Tête d'Affiche	Légendes des Contrées oubliées	CB 95	
1996	360	Places of Mystery	Tête d'Affiche	GURPS	CB 95	
1996	361	L'Œil du Caza	Aide de jeu	AdC/Guildes/WH	CB 95	Environ 50% des textes.
1996	362	Le livre des Révélations	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 95	
1996	363	Ecrivez des scénarios pour CB !	Article de fond	Tous	CB 95	
1996	364	Inspis Universalis XL	Article de fond	N/A	CB 95	
1996	365	Zines XXXIV	Article de fond	N/A	CB 95	
1996	366	Actu des jeux V	Nouveautés	N/A	CB 96	
1996	367	Axis mundi	Tête d'Affiche	Werewolf/Mage	CB 96	
1996	368	The Golden Dawn	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 96	
1996	369	Gurps Goblins	Tête d'Affiche	Gurps	CB 96	
1996	370	Havresol	Aide de jeu	Tous med-fan	CB 96	
1996	371	Solstice mortel	Scénario	Mage	CB 96	
1996	372	Inspis Universalis XLI	Article de fond	N/A	CB 96	
1996	373	Morceaux de Cave Canem	Inclassable	N/A	CB 96	
1996	374	Zines XXXV	Article de fond	N/A	CB 96	
1996	375	L'oasis mélancolique	Scénario	Guildes	Les Carnets pourpres	
1996	376	Actu des jeux VI	Nouveautés	N/A	CB 97	
1996	377	Atlas of the Young Kingdoms	Tête d'Affiche	Elric !	CB 97	
1996	378	Six-guns & Sorcery	Tête d'Affiche	Castle Falkenstein	CB 97	
1996	379	Samarande	Tête d'Affiche	Nightprowler	CB 97	
1996	380	Dieu est mort	Tête d'Affiche	GN INS/MV	CB 97	
1996	381	Kharne	Tête d'Affiche	Kharne	CB 97	
1996	382	Inspis Universalis XLII	Article de fond	N/A	CB 97	
1996	383	Zines XXXVI	Aide de jeu	N/A	CB 97	
1996	384	Actu des jeux VII	Nouveautés	N/A	CB 98	
1996	385	Marc Miller's Traveller	Tête d'Affiche	Marc Miller's Traveller	CB 98	
1996	386	Fading Suns	Tête d'Affiche	Fading Suns	CB 98	
1996	387	Gurps Alternate Earths	Tête d'Affiche	Gurps Alternate Earths	CB 98	
1996	388	Créer son club	Article de fond	Tous jeux	CB 98	
1996	389	Le noyé du Pont-Neuf	Scénario	Changelin	CB 98	
1996	390	1 ^{er} contact avec un scénario	Aide de jeu	Tous jeux	CB 98	
1996	391	Inspis Universalis XLIII	Article de fond	N/A	CB 98	
1996	392	Zines XXXVII	Aide de jeu	N/A	CB 98	
1996	393	Les Selenim	Aide de jeu	Nephilim	Nephilim 2e édition	
1996	394	Les Venn'dys	Supplément	Guildes	Les Venn'dys	
1996	395	Actu des jeux VIII	Nouveautés	N/A	CB 99	
1996	396	Le nouvel apocryphe	Tête d'Affiche	Warhammer	CB 99	
1996	397	The Book of Crafts	Tête d'Affiche	Mage	CB 99	
1996	398	Midnight circus	Tête d'Affiche	Tous WoD	CB 99	
1996	399	Hawkmoon nouvelle édition	Epreuve du feu	Hawkmoon NE	CB 99	
1996	400	L'homme au masque de soie	Scénario	Hawkmoon NE	CB 99	
1996	401	Inspis Universalis XLIV	Article de fond	N/A	CB 99	
1996	402	Zines XXXVIII	Aide de jeu	N/A	CB 99	
1996	403	Selenim et Apocalypse	Aide de jeu	Nephilim	Ecran Nephilim 2e édition	
1996	404	Actu des jeux IX	Nouveautés	N/A	CB 100	
1996	405	Psonics artifacts of Athas	Tête d'Affiche	AD&D/Dark Sun	CB 100	
1996	406	The book of worlds	Tête d'Affiche	Mage	CB 100	
1996	407	Morceaux de Vade Mecum	Inclassable	N/A	CB 100	
1996	408	La longue vengeance	Scénario	Nephilim	CB 100	

1996	409	Inspis Universalis XLV	Article de fond	N/A	CB 100	
1996	410	Zines XLIX	Aide de jeu	N/A	CB 100	
1997	411	Actu des jeux X	Nouveautés	N/A	CB 101	
1997	412	Mummy 2nd edition	Tête d'Affiche	World of Darkness	CB 101	
1997	413	Constantinople by night	Tête d'Affiche	Vampire – Dark Ages	CB 101	
1997	414	Gurps Vampire	GURPS	Gurps Vampire	CB 101	
1997	415	Maître de l'ambiance	Aide de jeu	Tous	CB 101	
1997	416	Le roi, les comploteurs et l'ingénue	Scénario	Vampire – Dark Ages	CB 101	
1997	417	Inspis Universalis XLVI	Article de fond	N/A	CB 101	
1997	418	Zines XL	Aide de jeu	N/A	CB 101	
1997	419	Actu des jeux XI	Nouveautés	N/A	CB 102	
1997	420	L'ivresse des profondeurs	Tête d'Affiche	Grandeur- nature	CB 102	
1997	421	Ars Magica 4	Tête d'Affiche	Ars Magica 4	CB 102	
1997	422	Montréal by Night	Tête d'Affiche	Vampire - The Masquerade	CB 102	
1997	423	Masks of Nyarlathotep 3	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 102	
1997	424	Liste de courses	Scénario	Elic	CB 102	
1997	425	Inspis Universalis XLVII	Article de fond	N/A	CB 102	
1997	426	Zines XLI	Aide de jeu	N/A	CB 102	
1997	427	Arcane 4 : Le Pape	Supplément	Nephilim	Les Arcanes Majeurs	
1997	428	Actu des jeux XII	Nouveautés	N/A	CB 103	
1997	429	Bastet	Tête d'Affiche	Werewolf : The Apocalypse	CB 103	
1997	430	Le collège des Cendres	Aide de jeu	Tous med-fan	CB 103	
1997	431	Inspis Universalis XLVIII	Article de fond	N/A	CB 103	
1997	432	Zines XLII	Aide de jeu	N/A	CB 103	
1997	433	Arcane 5 : L'empereur	Supplément	Nephilim	Les Arcanes Majeurs	
1997	434	La principauté de Mirol	Aide de jeu	Guildes	Le Requiem des ombres	1er volet de la Campagne du Nouveau monde
1997	435	Le Requiem des ombres	Scénario	Guildes	Le Requiem des ombres	
1997	436	Actu des jeux XIII	Nouveautés	N/A	CB 104	
1997	437	L'agonie du jour	Tête d'Affiche	Warhammer	CB 104	
1997	438	Gurps Warehouse 23	Tête d'Affiche	Warhammer	CB 104	
1997	439	Lords of the Known Worlds	Tête d'Affiche	Fading Suns	CB 104	
1997	440	Unknown Providence	Tête d'Affiche	Chill	CB 104	
1997	441	Delta Green	Epreuve du feu	L'appel de Cthulhu	CB 104	
1997	442	Charnel Houses of Europe	Epreuve du feu	Wraith : The Obivion	CB 104	
1997	443	Inspis Universalis XLIX	Article de fond	N/A	CB 104	
1997	444	Corpus Delicti	Inclassable	N/A	CB 104	
1997	445	2e convention Rhone-Alpes	Article de fond	Reportage	CB 104	
1997	446	Zines XLIII	Aide de jeu	N/A	CB 104	
1997	447	Actu des jeux XIV	Nouveautés	N/A	CB 105	
1997	448	Isle of the Mighty	Tête d'Affiche	Changeling	CB 105	
1997	449	La toile numérique	Tête d'Affiche	Mage - The Ascension	CB 105	
1997	450	Vive l'adrénaline, l'air pur & les épées en latex	Article de fond	GN	CB 105	
1997	451	L'asile Saint-Gilles	Aide de jeu	L'appel de Cthulhu	CB 105	
1997	452	Zines XLIV	Aide de jeu	N/A	CB 105	
1997	453	Backstage (participation)	Article de fond	N/A	CB 105	
1997	454	Actu des jeux XV	Nouveautés	N/A	CB 106	
1997	455	Dark Ages Companion	Tête d'Affiche	Vampire – Dark Ages	CB 106	
1997	456	Cthulhu Live	Epreuve du feu	L'appel de Cthulhu	CB 106	
1997	457	Le 7e Chant de Maldoror	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 106	
1997	458	Inspis Universalis LI	Article de fond	N/A	CB 106	
1997	459	Règles BaSIC	Jeu de rôle	BaSIC	CB HS19	
1997	460	Actu des jeux XVI	Nouveautés	N/A	CB 107	
1997	461	The Book of Mirrors	Tête d'Affiche	Mage - The Ascension	CB 107	
1997	462	Werewolf Wild West	Epreuve du feu	Werewolf - The Wild West	CB 107	
1997	463	Dreamlands 4th edition	Epreuve du feu	L'appel de Cthulhu	CB 107	
1997	464	Kazus Beli	Inclassable	N/A	CB 107	
1997	465	Inspis Universalis LII	Article de fond	N/A	CB 107	
1997	466	Actu des jeux XVII	Nouveautés	N/A	CB 108	
1997	467	Les salauds se cachent pour mourir	Tête d'Affiche	Soirée- enquête	CB 108	
1997	468	Le livre des secrets du Conteur	Tête d'Affiche	Vampire – Dark Ages	CB 108	
1997	469	Atlas des Jeunes Royaumes	Tête d'Affiche	Elic	CB 108	
1997	470	New Orleans Guidebook & The Dreaming Stone	Tête d'Affiche	L'appel de	CB 108	

Dernière rubrique fanzines pour moi.

1997	471	Legend of the Five Rings	Epreuve du feu	Cthulhu Legend of the Five Rings	CB 108	
1997	472	Rouge banlieue	Scénario	Vampire - The Masquerade	CB 108	
1997	473	Inspis Universalis LIII	Article de fond	N/A	CB 108	
1997	474	30e GenCon	Article de fond	Reportage	CB 108	
1997	475	L'empire de la Pierre de Vie	Aide de jeu	Guildes	Atlas du Continent II	
1997	476	Actu des jeux XVIII	Nouveautés	N/A	CB 109	
1997	477	Le guide de Londres	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 109	
1997	478	Changeling 2nd edition	Tête d'Affiche	Changeling - The Dreaming	CB 109	
1997	479	Mediums	Tête d'Affiche	Wraith - The Oblivion	CB 109	
1997	480	Warhammer	Portrait de famille	Warhammer	CB 109	
1997	481	Le centre Sélène	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 109	
1997	482	Deux MJ aux commandes	Aide de jeu	Tous jeux	CB 109	
1997	483	Inspis Universalis LIV	Article de fond	N/A	CB 109	
1997	484	Actu des jeux XIX	Nouveautés	N/A	CB 110	
1997	485	Way of the Dragon	Tête d'Affiche	Legend of the Five Rings	CB 110	
1997	486	Transylvania by Night	Tête d'Affiche	Vampire – Dark Ages	CB 110	
1997	487	WoD : Sorceror	Tête d'Affiche	World of Darkness	CB 110	
1997	488	Whaou Hawkmoon	Article de fond	Hawkmoon	CB 110	
1997	489	Les forges de Galgatan	Aide de jeu	AD&D et BaSIC	CB 110	
1997	490	Ward & Blackmoor	Aide de jeu	BaSIC/Enigma	CB 110	
1997	491	Interview Weiss & Hickman	Article de fond	AD&D	CB 110	
1997	492	Arcane 13 : la Mort	Supplément	Selenim	Les Arcanes Majeurs	
1997	493	Actu des jeux XX	Nouveautés	N/A	CB 111	
1997	494	Gurps Black Ops	Tête d'Affiche	Gurps	CB 111	
1997	495	Land of the Snakes	Tête d'Affiche	Heavy Gear	CB 111	
1997	496	Soirées enquêtes	Portrait de famille	Grandeur-nature	CB 111	
1997	497	Le satyre des Batignolles	Scénario	Changeling - The Dreaming	CB 111	
1997	498	Inspis Universalis LV	Article de fond	N/A	CB 111	
1998	499	L'aube des prophète bleus	Scénario	Guildes	L'aube des prophète bleus	2e volet de la Campagne du Nouveau monde
1998	500	Actu des jeux XXI	Nouveautés	N/A	CB 112	
1998	501	Three Pillars	Tête d'Affiche	Vampire – Dark Ages	CB 112	
1998	502	The book of Legions	Tête d'Affiche	Wraith - The Oblivion	CB 112	
1998	503	L'appel de Cthulhu	Portrait de famille	L'appel de Cthulhu	CB 112	
1998	504	Inspis Universalis LVI	Article de fond	N/A	CB 112	
1998	505	Le seigneur des roses	Scénario	Elic	CB HS20	
1998	506	Descente aux enfers	Inclassable	Grandeur-nature	Ar-Nendor 1	
1998	507	Actu des jeux XXII	Nouveautés	N/A	CB 113	
1998	508	Kindred of the East	Fiche-jeu	Vampire - The Masquerade	CB 113	
1998	509	Son et lumière à Chenonceaux	Scénario	Vampire - The Masquerade	CB 113	100e scénario !
1998	510	Mousquetaires & Sorcellerie	Aide de jeu	BaSIC	CB HS21	
1998	511	Le diable de Loudun	Scénario	BaSIC Mousquetaires & Sorcellerie	CB HS21	
1998	512	Actu des jeux XXIII	Nouveautés	N/A	CB 114	
1998	513	The Everlasting	Tête d'Affiche	The Everlasting	CB 114	
1998	514	The Book of the Shadowlands	Tête d'Affiche	Legend of the Five Rings	CB 114	
1998	515	WoD : Hong Kong	Tête d'Affiche	World of Darkness	CB 114	
1998	516	Mage : The Sorcerers Crusade	Epreuve du feu	Mage : The Sorcerers Crusade	CB 114	
1998	517	Dans les griffes de la Flamme verte	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 114	
1998	518	Inspis Universalis LVIII	Article de fond	N/A	CB 114	
1998	519	Les Ashragors	Supplément	Guildes	Les Ashragors	
1998	520	Danse macabre	Scénario	Vampire - The Masquerade	CB HS22	
1998	521	Actu des jeux XXIV	Nouveautés	N/A	CB 115	
1998	522	L'Aube Dorée	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 115	
1998	523	Call of Cthulhu 5.5	Tête d'Affiche	L'appel de	CB 115	

1998	524	De cendres et d'espoir	Scénario	Cthulhu Trinity	CB 115	
1998	525	Gurps Discworld	Epreuve du feu	Gurps	CB 115	
1998	526	Trinity/Fading Suns	Epreuve du feu	Jeux de SF	CB 115	
1998	527	Inspis Universalis LIX	Article de fond	N/A	CB 115	
1998	528	Actu des jeux XXV	Nouveautés	N/A	CB 116	
1998	529	The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen	Tête d'Affiche	The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen	CB 116	
1998	530	Unknown Armies	Tête d'Affiche	Unknown Armies	CB 116	
1998	531	Hengeyokai	Tête d'Affiche	Werewolf - The Apocalypse	CB 116	
1998	532	The Bygone Bestiary	Tête d'Affiche	Mage - Sorcerer's Crusade	CB 116	
1998	533	Mortal Coils	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 116	
1998	534	Vampire 3rd edition	Epreuve du feu	Vampire - The Masquerade	CB 116	
1998	535	Guerre froide	Scénario	Vampire - Dark Ages	CB 116	
1998	536	Livre I : L'embarquement	Aide de jeu	Guildes	L'aventurier CB HS23	
1998	537	Deux villages burgons	Aide de jeu	Tous med-fan	CB HS23	Reprise de 181
1998	538	La Tsovranie	Aide de jeu	Tous med-fan	CB HS23	Reprise partielle de 173, 224 et 233
1998	539	L'Unique Empire	Aide de jeu	Tous med-fan	CB HS23	
1998	540	Les déserts	Aide de jeu	Dark Earth	Les Carnets de l'Obscur	
1998	541	Les souterrains	Aide de jeu	Dark Earth	Les Carnets de l'Obscur	
1998	542	Actu des jeux XXVI	Nouveautés	N/A	CB 117	
1998	543	Les mers du destin	Tête d'Affiche	Elic	CB 117	
1998	544	Book of the Wyrn 2nd	Tête d'Affiche	Werewolf - The Apocalypse	CB 117	
1998	545	Te Deum pour un massacre	Tête d'Affiche	Te Deum pour un massacre	CB 117	
1998	546	Les Masques de Nyarlathotep contre La nuit des profondeurs	Epreuve du feu	L'appel de Cthulhu & AD&D	CB 117	
1998	547	Courtisans	Epreuve du feu	Courtisans	CB 117	Jeu de plateau
1998	548	Du prototype à la vitrine	Article de fond	Tous jeux	CB 117	Participation
1998	549	Inspis Universalis LX	Article de fond	N/A	CB 117	Dernières Inspis Universalis !
1998	550	Deux Kheyzas	Aide de jeu	Guildes	Les Kheyzas	Mini-participation de 2000 signes
1999	551	Singeries	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 118	
1999	552	Actus des jeux XXVII	Nouveautés	N/A	CB 118	
1999	553	La voie de la Licorne	Tête d'Affiche	Legend of the Five Rings	CB 118	
1999	554	Le voile de l'honneur	Tête d'Affiche	Legend of the Five Rings	CB 118	
1999	555	Wolves of the Sea	Tête d'Affiche	Vampire - Dark Ages	CB 118	
1999	556	Paris by Night	Aide de jeu	Vampire - The Masquerade	CB HS24	
1999	557	Ethor bedi zure erresuma	Scénario	L'appel de Cthulhu	CB 119	Co-écrit avec Philippe Rat et une participation de Mehdi Sahmi
1999	558	Guides Camarilla/Sabbat	Fiche-jeu	Vampire - The Masquerade	CB 119	
1999	559	Actus des jeux XXVIII	Nouveautés	N/A	CB 119	
1999	560	Disséquer un background	Aide de jeu	Tous	CB HS25	
1999	561	Improviser en cours de scénario	Aide de jeu	Tous	CB HS25	Reprise de 242
1999	562	Comment sauver un scénario	Aide de jeu	Tous	CB HS25	Reprise de 313
1999	563	Carnet de bord	Aide de jeu	Tous	CB HS25	
1999	564	Actus des jeux XXIX	Nouveautés	N/A	CB 120	
1999	565	Merchant's Guide to Rokugan	Tête d'Affiche	Legend of the Five Rings	CB 120	
1999	566	Kindred of the East Comp.	Tête d'Affiche	Vampire - The Masquerade	CB 120	
1999	567	Wraith : The Great War	Tête d'Affiche	Wraith - The Oblivion	CB 120	
1999	568	Heaven & Earth	Tête d'Affiche	Heaven & Earth	CB 120	
1999	569	Théâtre, acteurs et baladins	Aide de jeu	Tous méd-fan	CB 121	
1999	570	Des seconds rôles... (théâtre)	Aide de jeu	Tous méd-fan	CB 121	
1999	571	Histoire d'os	Scénario	Vampire - Dark Ages	CB 121	
1999	572	Aberrant	Epreuve du feu	Aberrant	CB 121	
1999	573	Actus des jeux XXX	Nouveautés	N/A	CB 121	
1999	574	Les Contrées du Rêve	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	CB 121	
1999	575	The Giovanni Chronicles	Tête d'Affiche	Vampire - The Masquerade	CB 121	
1999	576	Werewolf : The Dark Ages	Tête d'Affiche	Werewolf - The	CB 121	

1999	577	Le plan de la rédaction	Inclassable	Dark Ages	N/A	CB 122	
1999	578	Vulerant Omnes, Ultima Necat	Inclassable	N/A	N/A	CB 122	Ma participation à l'article des adieux
1999	579	Lyonesse	Epreuve du feu	Lyonesse	Lyonesse	CB 122	
1999	580	Beyond the Mountains of Madness	Epreuve du feu	L'appel de Cthulhu	L'appel de Cthulhu	CB 122	
1999	581	Tempus fugit	Scénario	L'appel de Cthulhu	L'appel de Cthulhu	CB 122	
1999	582	Actu des jeux XXXI	Nouveautés	N/A	N/A	CB 122	Dernière Actu des jeux
1999	583	Marienburg	Tête d'Affiche	Warhammer	Warhammer	CB 122	
1999	584	La voie de la Grue	Tête d'Affiche	Legend of the Five Rings	Legend of the Five Rings	CB 122	
1999	585	Countdown	Tête d'Affiche	L'appel de Cthulhu	L'appel de Cthulhu	CB 122	
1999	586	Selenim 2e édition	Supplément	Nephilim	Nephilim	Selenim 2e édition	Reprise partielle des textes de 228
2000	587	Les applications de la vapeur	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	La Vapeur	
2000	588	La compagnie de la Nuit-horizon	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	La Vapeur	
2000	589	La compagnie du flambeau	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	La Vapeur	
2000	590	La compagnie Gdanz	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	La Vapeur	
2000	591	La compagnie des semeurs	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	La Vapeur	
2000	592	Le Cloaque	Aide de jeu	Tous med-fan	Tous med-fan	CB NHS1	
2001	593	Les éclaireurs de Gaïa	Supplément	Dark Earth 2	Dark Earth 2	Les éclaireurs de Gaïa	Avec Gaël Oizel et David Girardey
2001	594	Dans l'ombre du monstre	Aide de jeu	Tous med-fan	Tous med-fan	CB N7	
2001	595	Unseen Masters	Tête d'Affiche	Cthulhu	Cthulhu	CB N7	
2001	596	Mummy	Epreuve du feu	Idem	Idem	CB N8	
2001	597	L'art prophétique	Supplément	Guildes 2	Guildes 2	L'Art étrange	
2001	598	Portail	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	Les Secrets de l'Obscur	
2001	599	La forteresse du gaz-soleil	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	Les Secrets de l'Obscur	
2001	600	La nouvelle Légion des Damnés	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	Les Secrets de l'Obscur	
2001	601	La ferme Ertensen	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	Les Secrets de l'Obscur	
2001	602	Fading Suns	Actu	Fading Suns	Fading Suns	CB N9	
2001	603	Des dangers de l'inspiration	Aide de jeu	Tous jeux	Tous jeux	CB N9	
2001	604	Livre du clan Assamite	Tête d'Affiche	Vampire - The Masquerade	Vampire - The Masquerade	CB N9	
2001	605	Veil of Night	Tête d'Affiche	Vampire - Dark Ages	Vampire - Dark Ages	CB N9	
2001	606	Exalted	Epreuve du feu	Exalted	Exalted	CB N10	
2001	607	Heart of Chaos	Tête d'affiche	Warhammer	Warhammer	CB N10	
2001	608	Bervery Place	Tête d'affiche	Grandeur-nature	Grandeur-nature	CB N10	
2001	609	BaSIC	Jeu de rôle	BaSIC	BaSIC	CB N10	Reprise de 459
2002	610	Little Fears	Epreuve du feu	Little Fears	Little Fears	CB N12	
2002	611	Iberia by Night	Tête d'Affiche	Vampire - Dark Ages	Vampire - Dark Ages	CB N12	
2002	612	New York by Night	Tête d'Affiche	Vampire - The Masquerade	Vampire - The Masquerade	CB N12	
2002	613	Séquençage et montage	Article de fond	Tous jeux	Tous jeux	CB N12	
2002	614	Les antéquaires	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	L'Avant	Pas sûr ??
2002	615	La station spatiale Goa-Miyazaki	Aide de jeu	Dark Earth 2	Dark Earth 2	L'Avant	
2002	616	Diverses news	Actu	N/A	N/A	CB N13	
2002	617	Le jeu de rôle en Europe	Article de fond	N/A	N/A	CB N13	
2002	618	Atlas Germanique	Tête d'Affiche	Hawkmoon	Hawkmoon	CB N13	
2002	619	Fantasy Business	Tête d'Affiche	Fantasy Business	Fantasy Business	CB N13	
2002	620	Les seigneurs des Mondes Connus	Tête d'Affiche	Fading Suns	Fading Suns	CB N13	
2002	621	Entetien avec... Mehdi Sahmi	Interview	N/A	N/A	CB N13	
2002	622	Campagnes cultes : La Campagne impériale	Article de fond	Warhammer	Warhammer	CB N14	Partie d'un article sur les Campagnes cultes
2002	623	Campagnes cultes : Les Masques de Nyarlathotep	Article de fond	L'appel de Cthulhu	L'appel de Cthulhu	CB N14	Partie d'un article sur les Campagnes cultes
2002	624	Chroniques germaniques	Tête d'affiche	Hawkmoon	Hawkmoon	CB N14	
2002	625	Les sables de la Foi	Supplément	Fading Suns	Fading Suns	Les Sables de la foi	Avec Gaël Oizel
2002	626	Fantasy Art	Magazine	N/A	N/A	Séries TV Hors-série	Portfolio 8 - Les plus grands illustrateurs de fantasy
2002	627	Dumas : l'usine à héros	Article de fond	Tous jeux	Tous jeux	CB N15	
2002	628	Dumas : l'usine à héros, partie technique	Aide de jeu	Tous jeux	Tous jeux	CB N15	
2002	629	RétroFutur	Jeu de rôle	RétroFutur	RétroFutur	RétroFutur	Incapable de dire ce qui est de moi et ce qui ne l'est pas
2002	630	Il ruolo d'Oltralpe - Intervista a Tristan Lhomme	Interview	N/A	N/A	Kaos 75	Interview par le magazine+G657
2002	631	Film et roman	Article de fond	N/A	N/A	Cinéfilm(s) 5	Numéro spécial <i>Les deux tours</i>
2002	632	Dans la tête de Peter Jackson	Article de fond	N/A	N/A	Cinéfilm(s) 5	
2002	633	Epées, sorciers et caméras	Article de fond	N/A	N/A	Cinéfilm(s) 5	
2002	634	Le grand bazar des Terres du milieu	Article de fond	N/A	N/A	Cinéfilm(s) 5	
2003	635	La communauté de l'anneau version longue 4 DVD	Critique	N/A	N/A	Cinéfilm(s) 6	
2003	636	Opération Utopie	Roman	RétroFutur	RétroFutur	Opération Utopie	
2003	637	La métamorphose	Interview	N/A	N/A	CB N18	Didier Guiserix m'interviewe
2003	638	Demon - The Fallen	Epreuve du feu	Demon - The Fallen	Demon - The Fallen	CB N18	

2003	639	Atlas scandin	Tête d'affiche	Hawkmoon	CB N18	
2003	640	Les dossiers de la Résistance : réseau Nemo	Supplément	Rétrofutur	Les dossiers de la Résistance : réseau Nemo	
2003	641	« Je vous jure, j'ai tout vu... »	Aide de jeu	Tous jeux	CB N19	
2003	642	Une vie administrée	Aide de jeu	Rétrofutur	Les agences	Moins "Le manuel de l'agent enquêteur"
2003	643	Note de service	Aide de jeu	Rétrofutur	Les agences	
2003	644	Tables de bureaucratie	Aide de jeu	Rétrofutur	Les agences	
2003	645	Grille des rangs	Aide de jeu	Rétrofutur	Les agences	
2003	646	Générateur de langue de béton	Aide de jeu	Rétrofutur	Les agences	
2003	647	Les deux tours, bilan du film	Article de fond	N/A	Cinéma(s) HS5	
2003	648	Du livre au film, le jeu des 6 différences	Article de fond	N/A	Cinéma(s) HS5	
2003	649	Kindred of the Ebony Kingdom	Fiche-jeu	Vampire - The Masquerade	CB N21	
2003	650	Le totalitarisme	Aide de jeu	Tous jeux	CB N22	
2003	651	Mon royaume pré-totalitaire	Aide de jeu	Tous jeux	CB N22	
2004	652	Tolkien & Jackson, les faiseurs de mondes	Article de fond	N/A	Cinéma(s) HS6	
2004	653	Le Mordor, l'empire du mal	Article de fond	N/A	Cinéma(s) HS6	
2004	654	Danse Macabre	Tête d'affiche	Maléfices	Vox Ludi 2	
2004	655	Orpheus	Tête d'affiche	Orpheus	Vox Ludi 2	
2004	656	Grains de sable	Aide de jeu	Tous jeux	Vox Ludi 2	
2004	657	Devenez un athlète complet en lançant un dé de trois grammes	Aide de jeu	Tous jeux	Vox Ludi 3	
2004	658	Génération Seigneur des anneaux	Article de fond	N/A	Cinéma(s) HS8	
2004	659	Au cœur du Seigneur des anneaux	Article de fond	N/A	Cinéma(s) HS8	
2004	660	Adapter le Retour du roi	Article de fond	N/A	Cinéma(s) HS8	
2004	661	Après la Guerre de l'Anneau	Article de fond	N/A	Cinéma(s) HS8	
2005	662	Brève de comptoir	Nouvelle	N/A	Emblème 14	

Bibliographie (2) - Traductions

Titre	Nature	Jeu	Nbre de pages	Publié par...	Notes
Kingsport, cité des brumes	Supplément	L'appel de Cthulhu	118	Jeux Descartes	Attribué par erreur dans les crédits à Nathalie Achard
GURPS Cyberpunk	Supplément	GURPS	128	Idéojeux	
GURPS Japon	Supplément	GURPS	128	Idéojeux	
GURPS Western	Supplément	GURPS	128	Idéojeux	Avec Bertrand Caillé
GURPS Espace	Supplément	GURPS	144	Idéojeux	
GURPS Peuples Imaginaires	Supplément	GURPS	144	Idéojeux	
Toon	Jeu de rôle	Toon	128	Halloween Concept	
Ecran de Toon	Supplément	Toon	64	Halloween Concept	
Conspirations	Jeu de rôle	Conspirations	160	Halloween Concept	
Al-Amarja	Supplément	Conspirations		Halloween Concept	
Risus, le jeu de rôle de tout	Jeu de rôle	Risus	8	http://www.222.pair.com/sjohn/risus-fr.htm	
Baldur's Gate II	Jeu vidéo	Baldur's Gate II	N/A	nc	200 000 signes dans les dialogues
Guide de stratégie de Civilization – Call to Power	Jeu vidéo	Civilization - Call to Power	213	Multisim	2 chapitres
Guide de stratégie de Spider-man	Jeu vidéo	Spider-Man	159	Multisim	1 chapitre + coordination
Guide de stratégie de Soldier of Fortune II	Jeu vidéo	Soldier of Fortune II	174	Multisim	3 chapitres
Le manuel du parfait joueur de Magic	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	200	Wizards of the Coast	
Magic : L'assemblée, version simplifiée	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	192	Wizards of the Coast	2 livrets de 96 pages
Cinquième édition	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	65	Wizards of the Coast	Livret de règles
Tempête	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	32	Wizards of the Coast	Livret de règles
Forteresse	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	32	Wizards of the Coast	Livret de règles
L'assemblée, Portal 2	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	32	Wizards of the Coast	Livret de règles
L'Héritage d'Urza	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	32	Wizards of the Coast	Livret de règles
6e édition	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	64	Wizards of the Coast	Livret de règles
Les masques de Mercadia	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	32	Wizards of the Coast	Livret de règles
Némésis	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	32	Wizards of the Coast	Livret de règles
CD-Rom d'initiation	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	N/A	Wizards of the Coast	Textes du CD-Rom
7e édition	Jeu de cartes à collectionner	Magic - L'Assemblée	N/A	Wizards of the Coast	Règles + une partie des textes du CD-Rom
Fading Suns	Jeu de rôle	Fading Suns	320	MultiSim	3 chapitres pour environ 200 000 signes
Les Seigneurs des Mondes Connus	Jeu de rôle	Fading Suns	144	MultiSim	Quelques pages + relecture
Les Prêtres du Soleil Universel	Jeu de rôle	Fading Suns	144	MultiSim	Quelques pages + relecture
Les Marchands du Réseau Stellaire	Jeu de rôle	Fading Suns	144	MultiSim	Quelques pages + relecture
Byzantium Secundus	Jeu de rôle	Fading Suns	126	MultiSim	Quelques pages + relecture
Atlas stellaire : les fiés décados	Jeu de rôle	Fading Suns	64	MultiSim	
Le jeu de rôle du Disque-monde	Jeu de rôle	GURPS	256	UbIK	

Bibliographie (3) - Coordination

Année	Ordre	Titre	Nature	Jeu	Nbre de pages	Publié par...	Notes
1997	janvier	L'atlas du Continent	Supplément	Guildes		MultiSim	
1999	janvier (?)	L'atlas du Continent, volume 2	Supplément	Guildes		MultiSim	Coordination partielle : changement de chargé de gamme en cours de route
1997	jan	Le requiem des ombres	Campagne	Guildes		MultiSim	
1997	juin	BaSIC	Jeu de rôle	BaSIC		CB	Numéro hors-série 19 de CB
1998	jan	L'aube des prophètes bleus	Campagne	Guildes		MultiSim	
		L'aventurier	Supplément	Guildes		MultiSim	
2001	janvier	AGONE	Jeu de rôle	Agone		MultiSim	Version anglaise du jdr du même nom
2001	février	AGONE Gamemaster Pack	Supplément	Agone		MultiSim	Écran + carte
2001	mars	King of Spring	Supplément	Agone		MultiSim	Version anglaise du <i>Monarque des Jonquilles</i>
2001	mai	The Gray Papers	Supplément	Agone		MultiSim	Version anglaise des <i>Cahiers Gris</i>
2001	juillet	The Grimoire, volume 1	Supplément	Agone		MultiSim	Version anglaise de <i>L'art de la magie</i>
2001		The Bestiary	Supplément	Agone		MultiSim	Version anglaise du <i>Bestiaire</i> . Probablement jamais sorti, mais traduit
2002	janvier	Fading Suns	Jeu de rôle	Fading Suns	320	MultiSim	Voir aussi à Traduction
2002	février	Ecran de Fading Suns	Supplément	Fading Suns	16	MultiSim	Voir aussi à Traduction
2002	avril	Les seigneurs des Mondes Connus	Supplément	Fading Suns	144	MultiSim	Voir aussi à Traduction
2002	juin	Les prêtres du Soleil universel	Supplément	Fading Suns	144	MultiSim	Voir aussi à Traduction