



Sanctum Atorgael présente : Le S-Zine

L'édito par Atorgael

Le site Sanctum Atorgael se lance dans l'aventure du fanzine. Le S-Zine est né.

Pourquoi faire un zine ? D'abord pour le plaisir, c'est de loin la première motivation de tous. Ensuite parce que nous avons trouvé intéressant de changer de support et de cadre pour tout ce que nous avons à dire et à présenter. Le numérique et internet ont des avantages mais aussi des limites que nous allons tenté de franchir avec le zine en tentant d'avoir une approche différente de ce qu'on va vous raconter.

Dans les prochains numéros, nous vous devrions vous parler d'une campagne que nous allons tenter de mettre en place. Nous continuerons le récit qui commence avec ce premier magazine et sans doute en présenterons de nouveaux ainsi que tout un tas d'articles que nous sommes déjà en train d'écrire.

La tentative est-elle un succès, avez-vous trouvé dans ces quelques pages au moins une chose qui a retenu votre attention, dites-le nous par mails, courriers ou messages sur les forums, vos réflexions et vos attentes ne peuvent qu'améliorer ce magazine.

Attendez-vous également à quelques changements pour les prochains numéros, celui que vous avez actuellement sous les yeux (voire entre les mains) n'est qu'un essai, un N°0 en somme.

Si vous aussi vous voulez participer, rien de plus simple, venez nous retrouver sur le forum ou envoyez vos articles, vos idées, vos suggestions par mail.

Dès votre première participation conséquente et/ou constructive, vous aurez accès, sur les forums du site, aux espaces réservés aux collaborateurs du zine, communément appelés les Zineurs.

Nous travaillons déjà aux prochains numéros et toutes les bonnes volontés et idées nouvelles sont les bienvenues. Le rédac' chef et son équipe vous en remercie d'avance.

En parlant de l'équipe, je tiens à saluer tous ceux qui se sont lancés et investis dans cette aventure, vous en découvrirez les noms au fil du zine.

Et je finirai cet éditto en vous souhaitant tout ce que cette année 2008 peut vous apporter de joie de bonheur pour vous et vos familles.

Atorgael - Janvier 2008

! ATTENTION !

Le S-Zine est un magazine à périodicité aléatoire et ne saurait prétendre à aucune constance sur ce point ni sur aucun autre.

Par ailleurs, tous nos articles sont «bio» et respectent la couche d'ozone.

Dans de ce numéro

- 1 Edito
- 2 Sommaire
- 3 Le grand jeu du S-Zine
- 4 Du papier à la pellicule
- 5 A long time ago...
- 7 Le Rendarthon
- 8 Vous connaissez la VZ ?
- 10 Scénario Warhammer
battle:Première partie
- 12 Herfy, chapitre 1
- 15 Les challenges d'écriture
- 16 Deux textes des challenges
- 19 Les concours de figurines
- 20 Alkemy
- 26 Le coin des scribes

Ils ont participé

Atorgael, Takashi, Rendar, Skritt, MFT, Baal-Moloch, Mephisto, Waxfrance et tous les Zineurs du forum.

Droits et copyrights

Textes et articles sont la propriétés de leurs auteurs, images et photos originales sont la propriété du site atorgael.com. Les images Alkemy sont la propriété de la société Kraken Editions.

Les couvertures des livres ou affiches de films sont la propriété de leurs éditeurs, producteurs et auteurs et ne sont reprises ici que dans un objectif de clarté.

Warhammer et Wharhammer 40.000 sont des jeux édités par Games Workshop.

Espace
publicitaire
à louer

pas cher !

NOUS JOINDRE

Vous avez envie d'en savoir plus sur l'équipe, sur la manière dont ce zine a vu le jour, sur la couleur des pinces de Rendar, toutes ces réponses et bien d'autre encore sont sur le site :

<http://www.atorgael.com>

Vous voulez dialoguer avec les auteurs, apporter votre point de vue, reconstruire de nouveaux amis, là, c'est sur le forum qu'il vous faut aller :

<http://forums.atorgael.com>

Sinon vous avez peut-être des tas de choses ne pouvant souffrir d'attendre à dire au rédacteur en chef de ce numéro et des prochains, c'est pas mail que vos messages arriveront le plus rapidement :

s-zine@atorgael.com

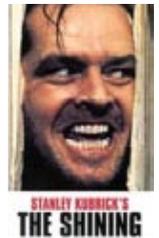
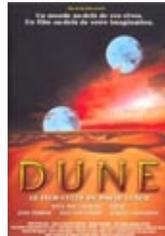
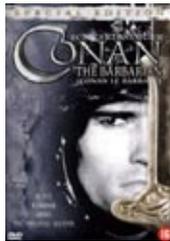
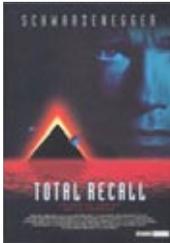
Le grand jeu du S-Zine

Rien à gagner, juste le plaisir de participer, voici le premier grand jeu du S-Zine. Le thème en fut inspiré par l'article de Rendar dans les pages suivantes.

Voici une liste de films, tous adaptés d'un livre :

- Blade Runner** (Ridley Scott-1982);
- Total Recall** (Paul Verhoeven - 1990);
- Conan** (John Milius-1981-82);
- Starship Trooper** (Paul Verhoeven - 1997);
- I-Robot** (Alex Proyas - 2004);
- Dune** (David Lynch-1984);
- Le seigneur des anneaux** (Peter Jackson - 2001, 2002, 2003);
- Shining** (Stanley Kubrick - 1980).

Seriez-vous capable de retrouver le nom des auteurs des livres originaux ?



Les réponses en page 10...

Du papier à la pellicule

par Rendar

Lequel d'entre nous n'a jamais frissonné en lisant le passage d'un livre particulièrement prenant où l'action, l'histoire, le contexte, se prêtent à mille et une imaginations et où l'on se dit que sur grand écran le spectacle devrait être fabuleux?

Les producteurs de cinéma ont eu le même genre de sentiments et n'ont pas tardé à nous livrer, dans nos salles obscures, des adaptations en image de nos romans de papier.

Da Vinci code, Jurassic Park, Le parfum, Le seigneur des anneaux, Eragon, Shinning, Harry Potter, Le monde de Narnia La firme, The game, Entretien avec un vampire, autant de titres, non exhaustifs qui, avant d'avoir été des succès du grand écran ont tout d'abord, été couronnés sur papier.

Le hic c'est que, de manière générale, le film n'est pas à l'avantage du livre et une production que l'on attendait fébrilement peut se transformer en immense déception.

Les acteurs ne ressemblent pas à ce qu'on s'était imaginé, l'histoire a été retravaillée à coup de hachoir dans des parties importantes pour que le film fasse la durée requise, les effets spéciaux ne sont pas à la hauteur de la majesté décrite dans l'ouvrage initial. Bref, une phrase revenant comme un leitmotiv à ce sujet est «Si tu as lu le livre tu seras déçu du film» ou encore «J'ai lu le livre après avoir vu le film et j'ai préféré le livre».

Comment expliquer cet engouement des producteurs à faire

d'un ouvrage écrit un film? Pensent-ils que le simple fait qu'un livre ait eu du succès suffira à garantir la réussite du film? L'industrie cinématographique se

«...Le hic c'est que, de manière générale, le film n'est pas à l'avantage du livre...»

soucie-t-elle des «fans» qui chérissent l'univers de leurs romans et pleurent de les voir dénaturés au cinéma?

Les réponses à ces questions dépendent des points de vue et, comme pour tout, il est question d'appréciation personnelle. Pour ma part, même si j'ai souvent été déçu, j'ai parfois également été agréablement surpris et je ne rate pas une occasion d'aller voir, au cinéma, une adaptation d'un livre que j'ai déjà lu. Certes, cela change parfois ma vision ou mon opinion du livre mais j'expérimente ainsi une autre façon de lire, de voir et de sentir un auteur.

Mais malgré tout, je ne peux que souhaiter une chose; c'est que les livres, autant que les films, continuent de nous faire rêver.

...In a galaxy far far away...

par Rendar

Tout le monde connaît cette célèbre phrase d'introduction prélude aux films d'une saga au succès planétaire. Les films de «Star Wars» ont marqué les esprits entraînant une frénésie de jouets, de jeux vidéo, de bande dessinées et de romans.

En effet, la licence

«...L'ensemble de la collection est néanmoins une réussite...»

Star Wars a été exploitée par de nombreux écrivains et l'univers créé par Georges Lucas a considérablement été développé au fil des années.

Aujourd'hui, grâce à plus de 50 ouvrages, l'amateur peut voyager entre la grande guerre de la Sith (la guerre des clones, après la mort de l'Empereur) ou bien plus loin encore, près de 30 ans au-delà du premier épisode sorti au cinéma.

De nombreux auteurs se partagent le droit de jouer dans ce vaste univers de science-fiction

et, je dois l'admettre, on vogue entre du bon, de très bon et du carrément mauvais. En effet, désireux de toucher un public le plus large possible, certains écrits sont parfois ciblés pour des lecteurs adolescents, enfants ou féminins (sans vouloir porter de jugement sur ces catégories de lecteurs bien entendu) ce qui entraîne certaines incohérences ou situations cocasses dont on se serait fort bien passé.

L'ensemble de la collection est néanmoins une réussite dont la lecture nous fait virevolter dans des champs d'astéroïdes, prendre part à des intrigues politiques au sein du sénat galactique, manier un véritable sabre laser ou commander un vaisseau long de plusieurs kilomètres.

Trois éditeurs se partagent les traductions françaises. Presses de la cité, Pocket et Fleuve noir.

D'ailleurs, en parlant des traductions, c'est navrant de voir certains noms de vaisseaux ou de personnages traduits différemment d'un roman à l'autre, il est parfois difficile de s'y retrouver.

Au cas où vous seriez tenter de vous plonger dans l'un ou l'autre de ces ouvrages, voici, ci-dessous, ma petite sélection histoire de vous guider au mieux vers les meilleures productions.

Star Wars c'est ...

Les films :

- 2000, «La menace fantôme»
- 2001, «L'attaque des clones»
- 2002, «La revanche des Sith»
- 1977, «La guerre des étoiles»
- 1979, «L'empire contre attaque»
- 1980, «Le retour du Jedi»

Des livres

- (1) - «L'héritier de l'Empire», «La bataille des Jedi», «L'ultime commandement»
- (2) - «Le spectre du passé», «Vision du futur»

Une vaste collection chez Fleuve noir et Pocket jeunesse(*).

Des jeux

- Jeux de cartes à collectionner dont le dernier sorti : «Star Wars PocketModel»
 - Des jeux sur PC à foison depuis des années.
 - Des jeux de société estampillés Star Wars.
 - Des jeux de rôles
 - Beaucoup de merchandising
- ...

Mais c'est surtout tout un imaginaire que chacun peut s'approprier facilement, une des références de la SF d'aujourd'hui.

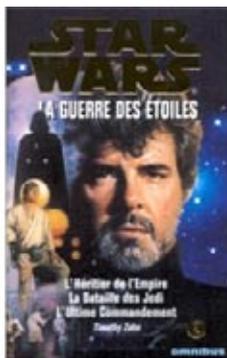
(*)

<http://www.fleuve noir.fr>

<http://www.pocketjeunesse.fr>

La trilogie de Thrawn

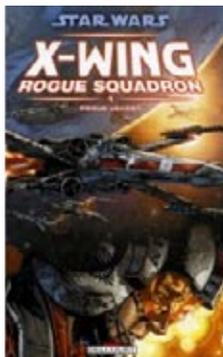
(1)



Timothy Zahn nous raconte l'émergence d'un nouveau leader. Issu des vestiges de l'ancien Empire, il va unifier les chefs de guerre pour harceler la nouvelle et fragile république d'attaques meurtrières. Pour moi, ce sont les meilleurs livres jamais écrits pour Star Wars.

Le même auteur récidive un coup de maître avec une suite en deux volumes⁽²⁾ tout aussi haletants.

La saga X-wings



Cette saga regroupe huit ouvrages d'auteurs différents qui nous plongent dans la vie d'un escadron de pilotes d'élites: le fameux escadron Rogue.

Mené par Wedge Antilles, ces recrues vont virevolter de batailles spatiales en assauts au sol, le tout lié par une trame relationnelle intéressante, des héros attachants et de l'action surboostée. A ne pas manquer.

Les Ombres de l'Empire



Écrit par Steve Perry, ce roman se glisse entre les films «L'Empire contre attaque» et «Le retour du Jedi». Han Solo est plongé en stase dans de la carbonite et ses amis vont tout faire pour le délivrer, allant même jusqu'à s'allier avec le Soleil noir, la pire organisation criminelle de la galaxie. Tout est là, suspense, action, ...

Vous y retrouverez également un personnage du nom de... Rendar.

Voilà en quelques mots rapides mes conseils, si vous avez des réactions, des critiques sur l'un et l'autre ouvrage traitant de la guerre des étoiles voire des compléments à apporter, le mail du S-Zine est à votre disposition et ...

«Que la Force soit avec vous !»

Le Rendarthon

par Rendar

Début janvier 2005, je lançais, sur Résurrection 40k, l'idée d'un cadeau d'anniversaire un peu spécial.

Ayant créé mon propre chapitre space marine et ayant de très bons amis sur ce forum, je proposais aux membres intéressés de peindre une figurine aux couleurs de mon chapitre et de me l'envoyer par la poste.

Je m'attendais tout au plus à une poignée de figurines, c'était juste

un clin d'œil sympa mais l'idée a plu. Ainsi naquit le Rendarthon (qui déboucha ensuite sur la création d'un site web), la découverte de nombreuses personnes et aujourd'hui, une vingtaine de figurines peintes par des joueurs français, belges, suisses ou canadiens ornent une vitrine de mon salon.

Toutes ces réalisations ont été peintes avec soin et application et ce fut un vrai plaisir de recevoir de tels présents.

Qu'importe le niveau du peintre, l'important c'est le symbole que chaque figurine représente: un témoin d'une communauté internationale autour d'une même passion.

Je vous invite à partager, au travers de ce site, les photos des figurines reçues ainsi que les nouvelles écrites par mes soins à chaque participant pour le remercier de sa gentillesse.

Rendar est un auteur prolifique de textes forts agréables à lire. Vous trouverez tous ses textes récents et anciens sur le site de Sanctum Atorgael, toute un espace lui est consacré.

Vous l'aurez sans doute remarqué, il et également très fan de Star Wars et de son univers..

Pour l'avoir rencontré à plusieurs reprises chez lui, en Belgique, je peux vous assurer que c'est quelqu'un de fort agréable à cotoyer.

Pour tout voir et savoir sur le Rendarthon, rendez-vous sur le site : <http://www.atorgael.com/rendar/index.php>



Libre parole à : La VortexZone

par Waxfrance

Pour ceux qui ne nous connaissent pas encore, la VortexZone (ou VZ pour les intimes) est une petite communauté de joueurs qui aiment par-dessus tout l'esprit du jeu et le fluff de 40k.



La VZ a été créée par deux joueurs qui ont souhaités réaliser un site à leur image: convivial, intéressant, sans pour autant se prendre au sérieux.

Destinée à la base à réunir un groupe de joueurs qui se connaissaient bien, la VZ a évolué et s'est transformée au fil des mois, avec l'arrivée de nouveaux membres.

La VZ c'est la réunion de joueur de tout âge, provenant d'un peu partout, et le tout, dans une bonne ambiance.

Tout nouvel inscrit passe par une période d'intégration

avant de devenir membre. Cela permet de se faire connaître et d'apprécier des autres membres et de se faire une véritable idée de ce qu'est la VZ.

L'idée principale de la VortexZone est d'être un lieu dans lequel les joueurs peuvent se reconnaître et s'amuser. C'est un lien qui, sous le couvert d'un prétexte aussi sournois qu'il est habile, permet de réunir une bande d'allumés aujourd'hui dispersée aux quatre coins de l'Europe et de partager une passion commune: Warhammer 40,000.

Tous les mois, une mise à jour est réalisée sous la forme d'un magazine en ligne : Warehouse.



Plusieurs articles traitant de sujets divers et variés sont proposés aux lecteurs de la VZ, comme des news, des aides de jeu, des conseils

de modélisme et même des rapports de bataille.

«...Fans de la première heure, l'équipe de la VortexZone concilie la nouvelle édition de Warhammer 40,000 et l'esprit du Rogue Trader...»



Nous proposons également un Concours de Peinture mensuel ainsi qu'une section Critiques sur les impressions de membres sur les publications de la Bibliothèque Interdite.

La VZ propose également une Campagne

Historique, Europa Incident, qui permet aux joueurs de créer leur armée, avec ses propres personnages, et de participer à

l'évolution du Quadrant Europa, grande Zone de Campagne dont l'avenir dépendra uniquement des joueurs.

Fans de la première heure, l'équipe de la VortexZone concilie la nouvelle édition de Warhammer 40,000 et l'esprit du Rogue Trader.



Waxfrance est le créateur et l'administrateur de la Vortexzone, avec son compère Hobby One, ils ont réussi à faire un site original avec une ligne directrice claire : le plaisir de jouer d'abord. Le site est très bien suivi et tenu depuis des années et la sortie du Warehouse en est la dernière évolution.

Ce magazine en ligne se veut dans la droite ligne des anciens numéros du White Dwarf quand on y trouvait des pléiades d'articles intéressants.

Retrouvez le site sur : <http://www.vortexzone.com/>

La VortexZone dispose également d'un forum qui vient de subir quelques modifications. Appelé l'Annexe, il se veut être un relai avec Warehouse et les auteurs des articles du magazine. Conseils et bonne ambiance y sont de rigueur.

« A coeur ouvert », un scénario pour Warhammer, le jeu de rôle

par Skritt

Ce synopsis est une base que vous pourrez compléter à votre guise dans le cadre de votre campagne. L'intrigue se déroule à Altdorf, la capitale impériale. Les personnages vont être menés à enquêter sur un tueur en série.

PROLOGUE

Un noble de la ville est tué chez lui, alors que tous les accès de son domicile étaient fermés.

Lorsque les gardes de la ville arrivent sur les lieux, ils ont constaté que les portes et les fenêtres n'avaient pas été forcés. La victime a été sauvagement agressée et son thorax est grand ouvert.

Les personnages sont demandés à la rescousse par le guet pour aider les enquêteurs à retrouver le meurtrier. Le commandant du guet leur explique alors que la victime retrouvée le matin même est en réalité la troisième victime d'un tueur en série.

Il opère de la même manière depuis quatre semaines. Il choisit des nobles, et les tue la nuit. Le coeur de chacune des victimes a été arraché à main nue. De plus, d'après le médecin légiste qui s'est occupé à chaque fois de l'autopsie, les victimes, d'âge moyen, étaient en excellente santé. Le seul problème, c'est que les accès, fermés de l'intérieur, ne sont jamais forcés.

SUR LES LIEUX

Après une enquête approfondie des lieux, les personnages rejoindront l'avis des précédents enquêteurs mais un détail troublant devrait leur apparaître : le conduit de la cheminée a été nettoyé.

LES INDICES

Les victimes

En enquêtant sur les victimes, les personnages ne découvriront aucun lien entre elles, hormis le fait qu'elles étaient en excellente santé.

En revenant sur les lieux du dernier crime, ils surprendront une personne en train de sortir du conduit de la cheminée sur le toit de la maison. L'homme se fera arrêter sans aucune résistance et les personnages pourront le mener dans les bureaux du guet pour l'interroger.

L'interrogatoire ne donnera rien malgré tous les efforts employés par les personnages ou par les hommes du guet. Cet homme, du nom Diebold Kummer, est ramoneur et prétend avoir été payé pour ramoner la cheminée de la victime. D'ailleurs, les personnages pourront retrouver un reçu dans les papiers de celle-ci.

Diebold est alors libéré par le guet et un nouveau meurtre est commis la nuit même.

Les registres du guet

Les personnages pourront tenter de rechercher dans les registres du guet. Cela leur prendra une nuit complète ainsi qu'une partie de la journée mais les résultats seront surprenants.

Des crimes similaires se sont déroulés il y a quarante ans. Les noms

des enquêteurs figurent toujours sur les documents et ils pourront remonter de cette manière jusqu'à un ancien enquêteur.

Le vieil enquêteur

D'après les noms figurant sur les rapports, les personnages pourront remonter jusqu'à ce vieil enquêteur âgé d'une soixantaine d'années. Il est vieux et épuisé mais il se rappelle bien de ces crimes mystérieux; il venait de rentrer dans le guet et c'était sa première affaire.

Il y a eu cinq victimes à l'époque, et il ajoutera que les cinq meurtres, quarante ans plutôt avaient été commis de la même manière.

De plus, il a gardé un dossier officieux sur l'enquête qu'il a mené il y a quarante ans. Dans son dossier, il y a des documents de l'enquête menée par le guet.

Après avoir consulté ce dossier, il en ressort qu'une adresse d'un suspect d'alors est la même que celle donnée par Diebold Kummer. De plus, d'après ce même dossier, un certain Herr Kummer avait déjà été soupçonné. Une esquisse du suspect de l'époque ressemble étrangement au suspect actuel.

L'adresse de Diebold Kummer

L'adresse fourni par Herr Kummer correspond à une vieille bâtisse délabrée dans les quartiers pauvres.

Il ne fait aucun doute que personne n'habite dans les lieux et ce, depuis longtemps.

A l'intérieur du bâtiment, une forte odeur nauséabonde émane du sous-sol. Après une recherche, ils tomberont sur l'accès aux sous-sol où ils trouveront un petit autel sur lequel sont posés des objets des victimes, objets qui avaient été déclarés disparus par les proches.

L'odeur est très forte dans le sous-sol et la source est une sorte de tanière qu'un animal est apparemment en train de se bâtir.

L'arrestation

Les joueurs vont sûrement décider d'attendre Herr Kummer pour l'appréhender.

La meilleure manière est d'établir une garde alternée. Le premier groupe attendra pendant plusieurs heures sans rien remarquer jusqu'à la prochaine relève. Les personnages de la relève ne remarqueront rien non plus jusqu'à ce que l'un d'eux prennent l'initiative d'aller faire un tour dans les sous-sol. C'est à moment qu'il prêtera attention à un détail embarrassant. Sur l'autel figure un objet familier, le bijou de l'un des personnages du premier tour de garde.

Pendant ce temps, Herr Kummer a en effet pénétré dans la chambre de l'auberge où réside le personnage dont le bijou a été volé et qui se retrouve maintenant sur l'autel. Herr Kummer tentera de tuer l'importun à mains nues. Herr Kummer est extrêmement agile et fort. mais il ne doit pas mourir et le personnage ne pourra s'en sortir qu'avec l'aide de ses compagnons venus le secourir.

Skritt est l'administrateur et le créateur du site entièrement consacré au vieux monde Warhammer.

Retrouvez le site sur <http://www>.

LES AVENTURES DE HERFY

Chapitre 1 : Herfy traque le sorcier

par Atorgael

«Je ne comprends pas; il était là devant moi et soudain il a disparu.

- Je crois que je vais avoir du mal avec toi.

- Pourquoi tu dis ça?

- Je vais te poser trois questions, tu te rappelles de mon nom?

- Bah oui, Rentim.

- Et tu connais ma spécialité?

- Oui, c'est ... chasseur, mais je sais plus trop de quoi en fait.

- Chasseur de sorciers, Herfy, de sorciers.

- Ah oui, c'est ça, de sorciers.

- Et tu connais la spécialité des sorciers?

- Euh, oui, mais je ne suis plus très sûr.

- Ils lancent des sorts!

- Ouais c'est ça, des sorts.

- Et donc, maintenant, tu devrais pouvoir me dire ce que tu as vu.

- Un sorcier?

- Bien. Et qu'est ce que tu crois qu'il faisait?

- Des sorts?

- Et voilà, tu as tout compris.

- Ah d'accord. Mais pourquoi il a disparu alors?

- Laisse tomber, montre-moi plutôt l'endroit.

- D'accord Rentim, mais tu me diras pourquoi il a disparu.

- Ouais, allez avance.»

Les deux hommes se dirigèrent vers les ruines du temple. Abandonné aux forces de la nature et à la vermine il n'était plus que l'ombre que ce qu'il avait été au temps de sa splendeur. Dédié à une quelconque divinité de la forêt, il

y avait longtemps qu'un prêtre n'y avait pas mit les pieds.

Rentim suivait Herfy. Le jeune trappeur ouvrait le chemin d'un pas sûr et discret. Ses talents étaient la raison principale de sa présence au coté du plus fameux chasseur de sorcier de ce coté de l'Empire.

Le trappeur n'était pas une lumière et, parfois, Rentim devait faire un effort colossal pour ne pas lui fracasser le crâne afin de lui faire entrer directement les concepts les plus simples directement dans la cervelle. Son cerveau était aussi lourd que ces pas étaient légers, un vrai homme des bois.

Issu de la petite noblesse de Marienkorf, Rentim en venait parfois à regretter sa cité natale malgré toutes les bonnes raisons qui l'avaient poussé sur les routes ; sans oublier les quelques maris jaloux et autres avis de recherche, tous infondés et calomnieux bien sûr.

Pour l'heure, les compétences du trappeur lui étaient d'une aide irremplaçable, trouver ce vieux temple lui aurait pris des mois s'il avait dû le chercher seul. Le fait que le trappeur ait pu voir le sorcier n'était rien d'autre que l'assurance d'avoir les Anciens à ses côtés.

Le sorcier était cependant plus qu'un simple gibier, c'était une bête dangereuse passée aux plus formidables ennemis de ce monde : rien moins que le Chaos.

La traque avait été longue et fort délicate. Pour ne pas éveiller les soupçons, Rentim avait dû utiliser toutes

les ruses et ficelles de son métier pour obtenir les informations nécessaires. Tout cela sans que sa proie ne puisse se douter de quoique ce soit. La partie finale de la traque promettait d'être toute aussi délicate mais la prime promise pour la capture ou la mort du renégat avait de quoi motiver. Et Rentim avait bien l'intention de profiter de cette prime.

Il s'assura donc de la présence sur sa poitrine de l'amulette achetée à prix d'or, déboucha une fiole contenant un liquide bleuté et l'avalait avec une grimace éloquente. Protégé et revigoré, il sortit son épée du fourreau et se dirigea vers l'endroit que Herfy, caché derrière un pilier à demi effondré, lui indiquait bras tendu.

«Ohé ! Il y a quelqu'un?» Lança Rentim en s'avancant à découvert.

Une entrée en matière peu académique mais qui avait porté ses fruits par le passé.

Du fond des ruines une lumière blanche jaillit en direction du chasseur, une fraction de seconde plus tard un éclair frappa le chasseur de sorciers en pleine poitrine. Rentim s'effondra sur le sol, des fumeroles s'échappant de son pourpoint de cuir calciné.

Herfy ne bougea pas. Rentim lui avait longuement expliqué le plan et le trappeur avait saisi au moins une chose: même si Rentim était mort, le plan devait être appliqué.

Herfy ne bougea toujours pas quand un homme se matérialisa près du corps de son compagnon, attendant encore un peu avant de se manifester. Parlant pour lui-même, le sorcier se pencha au-dessus du corps de Rentim.

«Qui tu étais, je ne le saurai jamais, mais tu n'aurais pas dû venir te perdre par ici.»

De mépris, le sorcier cracha sur le corps. Il s'apprêta à toucher un anneau de sa main droite quand une espèce d'hurluberlu à moitié hirsute sorti de derrière un pilier presque

effondré, très certainement accompagnait-il sa victime.

Changeant ses intentions, le sorcier commença à incanter pour lancer un nouvel éclair de foudre sur ce second intrus: autant qu'il rejoigne son compagnon dans la mort se dit-il magnanime.

Tout occupé à bien appliquer le plan de Rentim, Herfy ne voyait pas le danger qu'il courrait à cet instant. Il se figea cependant lorsqu'il vit le chasseur lever son épée, prêt à frapper le sorcier. Ce dernier, sentant le danger, voulu se tourner pour changer de cible mais la lame le transperça.

Rentim enfonça son arme dans le flanc gauche du sorcier, poussant si fort que la lame le traversa pour ressortir au niveau de l'épaule droite.

Incrédule, le sorcier tourna la tête, du sang s'échappa de sa bouche entrouverte pour venir souiller sa tunique, il regarda un instant la pointe de la l'épée à quelques pouces de son visage et s'écroula face contre terre, mort.

Rejoignant Rentim, Herfy s'exclama:

«Et bien dis donc, c'était un sacré plan ça!
- Aide-moi à me relever plutôt, ça fait un mal de chien de se prendre un éclair.
- Bien sûr Rentim. Mais comment tu as fait ça?
- Quoi ça ?
- Bah tout quoi, te relever, l'embrocher ...
- La magie, Herfy, parfois c'est bien utile.
- Ah d'accord, j'ai compris.»

Ce serait bien une première se dit Rentim en retira son épée du corps du sorcier. N'écoutant plus les exclamations de joie et d'émerveillement béat de Herfy, Rentim entreprit de débarrasser sa défunte proie des quelques babioles qu'il portait, dont un anneau.

Certainement un anneau d'invisibilité se dit Rentim en le mettant discrètement dans une de ses poches secrètes de sa tenue. Inutile

d'en faire mention devant le trappeur, ce serait une nouvelle série de questions toutes plus stupide les unes que les autres.

Pour finir il se débarrassa de son pourpoint devenu inutilisable et des restes biscornus de l'amulette. Elle avait parfaitement absorbé toute l'énergie du sort mais n'avait pas amorti le choc de l'impact. Rentim en serait quitte pour un joli bleu les prochaines semaines.

«Tiens Herfy, voila ta part.»

Rentim tendit une bourse remplie d'or au trappeur, une toute petite partie de ce qu'il allait gagner grâce au sorcier.

«Merci Rentim, c'est bien de travailler avec toi. On va où maintenant?

- Comment ça on va où? Bah toi tu retournes dans tes forêts et moi je rentre chez moi.

- Ah? Bon. Je pensais t'accompagner un bout de chemin en fait. On s'entend bien non ? Et puis tu ne m'as toujours pas dit comment il a fait le sorcier.

- Fait quoi?

- Bah disparaître, tout à l'heure tu m'as dit que tu m'expliquerais.»

Rentim poussa un soupir las, pourquoi fallait-il tout expliquer à ce lourdaud, cet ours? Il se rappela de l'anneau.

«Comme ça Herfy, comme ça.»

Et joignant le geste à la parole, il passa l'anneau.

Le temple, les bois et tout ce qui l'entourai devinrent troubles et prirent une teinte gris-bleu, signe que la magie d'invisibilité venait de prendre effet. Une étrange sensation, mais il s'y ferait vite. Tout plutôt que de subir encore ce flot de paroles insensées et stupides.

Herfy se mit à tourner en tout sens cherchant son ami.

«Ouah ! C'est formidable Rentim ! Dis, je peux essayer moi aussi ? Rentim, t'es où ? Rentim!»

Au bout d'une bonne heure, comme Rentim n'était toujours pas réapparu, Herfy se décida enfin à quitter le temple et à rentrer chez lui.

Peut-être était-ce cet endroit qui faisait apparaître et disparaître les gens, un endroit magique ! Voila une bonne histoire pour les copains.

A suivre ...

Les aventures de Herfy continueront lors du prochain n° du S-Zine. Si ce premier chapitre vous a plu, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

A noter que ce texte a évolué depuis la date de mise en page de ce numéro, ne vous étonnez pas de relever quelques différences lorsque la nouvelle sera complète. A force de lire et relire, on voit des fautes nouvelles, des tournures mal placées, des passages pas clairs... et donc forcément, on améliore. En tout cas on essaye.

Les challenges d'écriture du site

par Atorgael

CHALLENGES

Le texte précédent n'est que le début des aventures d'Herfy. Issu d'un challenge d'écriture, il est devenu une partie d'un texte beaucoup plus long. Quelques changements et adaptations ont été nécessaires par rapport au texte présenté au challenge, mais les personnages sont toujours les mêmes.

Découvrez les prochains épisodes dans les futurs numéros du S-Zine.

Ce texte est l'occasion de vous parler des Challenges d'écriture organisé par le site.

En effet, vous avez la possibilité de participer à des exercices d'écriture dont le sujet est imposé.

Le premier du genre est de reprendre une phrase d'introduction et de faire un texte à la suite de cette phrase: une à deux pages suffisent.

L'autre challenge est de rédiger un texte à partir d'une situation en deux ou trois pages. Les textes sont ensuite soumis aux votes des lecteurs par le biais d'un formulaire, un podium est dressé à l'issue du dépouillement des bulletins reçus.

Pour vous montrez ce qu'il est possible de faire, nous vous présentons

en pages suivantes, deux textes sortis tout droit du challenge de septembre 2007 afin d'illustrer la diversité reçue, à partir d'une même phrase d'introduction, voici ce que les participants ont imaginé :

Le premier texte est celui de Métatron et remporta ce challenge. Il est de facture «classique» dans le sens où il raconte une histoire que chacun aurait pu imaginer; enfin presque.

Le second est celui de Rendar et donne une orientation totalement différente, pleine de poésie et de charme, un texte surprenant.

Ils sont tous les deux quasiment les extrêmes de ce qu'il est toujours possible de faire lors de ces challenges. La phrase d'introduction à reprendre était :

«Les étoiles. J'ai toujours été fascinée par ces étincelles dans le ciel».

Et vous, qu'auriez vous écrit ?

AVERTISSEMENT PRÉALABLE :

Les textes présentés ici sont tels qu'ils m'ont été proposés par leurs auteurs, les erreurs et éventuelles fautes sont d'origines et laissées volontairement.

Texte de Métatron

Challenge de septembre 2007

Les étoiles. J'ai toujours été fascinée par ces petites étincelles dans le ciel. Si lointaines, si inaccessibles...

On peut être écrasé par la chaleur du soleil d'été, maudire la pleine lune qui illumine la nuit et empêche les plus sensibles de dormir ou encore être frigorifié par le vent glacial de l'hiver. Mais je n'ai jamais entendu quiconque se plaindre des étoiles. Immuables, elles scintillent, indifférentes à nos vies qui doivent leur paraître ridiculement courte.

S'il y a bien une chose à laquelle je pensais pouvoir me fier, c'est bien les étoiles.

Romantisme que je qualifierai aujourd'hui de ... naïf.

Le premier coup de semonce survint il y a quinze ans de cela. Lorsque les sondes qui officiaient au delà de la planète Pluton relevèrent un accroissement sensible de l'intensité des vents solaires, la communauté scientifique fut plongée dans un profond désarroi. Aucune variation significative n'avait été détectée aux abords du soleil : comment de telles augmentations pouvaient-elles être révélées aux confins de notre système ?

Les télescopes s'activèrent et des théories sur les champs magnétiques, canalisant les protons et les électrons constitutifs du vent solaire furent échafaudées. Il y eut même quelques entrefilets dans les journaux, mais dans l'ensemble, cet émoi se limita au cercle restreint des astronomes avertis.

Malgré les énergies mobilisées, l'explication à ce mystère apparut d'elle-même huit ans plus tard, lorsque la sonde Voyager IV en mission autour d'Uranus releva à son tour une activité anormale du vent solaire.

Pluton, puis Uranus... Cette vague de particules ne venait pas du soleil : au contraire, elle se dirigeait vers lui.

A nouveau, ce fut l'effervescence.

D'où provenait ce vent, qualifié à présent d'interstellaire ? S'agissait-il des restes d'une comète ? De la collision de deux météores ?

Cependant, alors que les plus brillants esprits analysaient et publiaient nombre d'études, un incident éclipsa les débats sur ce phénomène inattendu.

La sonde Voyager IV, dont les émissions se faisaient de plus en plus rares, s'éteignit brusquement, vingt ans avant la fin programmée de son activité. Les compagnies d'assurance durent mettre la main à la poche et leurs actions plongèrent, provoquant des secousses jusque dans l'activité bancaire mondiale.

Il y eut bien quelques esprits chagrins qui relièrent cet incident aux perturbations induites par la vague de particules en provenance de l'espace. Mais rien ne put être prouvé, et l'agence spatiale mondiale préféra toucher le chèque de l'assurance plutôt que de trouver une explication à cet incident.

Cinq ans s'étaient écoulés lorsque le satellite artificiel qui gravitait autour de Jupiter cessa d'émettre à son tour sans explication.

Cette fois, les derniers relevés transmis par les capteurs faisaient état d'une augmentation fantastique de l'intensité du vent solaire. Dans le même temps, Jupiter se mit à luire si fort qu'on se mit à la confondre avec la fameuse étoile du berger. Pointant leurs appareils de mesure vers la géante gazeuse, les observatoires constatèrent l'apparition de gigantesques volutes de gaz à sa surface. Il ne fallut pas longtemps pour comprendre : le vent interstellaire arrachait l'atmosphère supérieure de la planète.

C'est seulement à cet instant que le monde se mit à frissonner. Que se passerait-il lorsque la terre serait prise dans cette

déferlante?

Déjà, les pays scandinaves et le Canada s'inquiétaient de la multiplication des aurores boréales, conséquences de l'entrée de particules chargées aux pôles.

Les politiques s'emparèrent du problème et une mission spéciale fut affrétée. La sonde, baptisée EOLE et spécialement équipée pour résister à des perturbations électriques, devait atteindre le front du vent interstellaire deux ans plus tard, aux alentours de Mars. Deux ans, c'est un gouffre pour l'homme! Mais nous n'eûmes pas l'occasion de nous désintéresser du problème.

Jupiter, à chaque apparition dans notre voute céleste, éclipsait les étoiles par sa terrible luminosité qui présageait le pire. Des aurores boréales furent observées jusqu'à Tokyo et Londres. Des prophètes de pacotilles se mirent à abreuver les foules de sermons enflammés et les sectes se multiplièrent : un souffle de paranoïa parcourut le monde. Les particuliers se mirent à stocker des conserves dans leur cave et les abris anti atomiques furent dépoussiérés, en prévision du pire.

Lorsque EOLE fut proche de son objectif, les médias guettèrent la moindre information sur les mesures et les conclusions des astronomes.

Etonnamment, rien ne filtra, et les savants furent mis au secret. Cela ne fit qu'aggraver la psychose et des manifestations éclatèrent.

Cette période fut le théâtre d'un indescriptible chaos. Les spéculateurs vendirent leurs actions et la bourse plongea. Puis, les guichets des banques furent pris d'assaut par les clients qui souhaitaient récupérer leur argent. Aucune police n'arrivait plus à réfréner les pillages.

Après trois semaines d'anarchie, lors de la traditionnelle nuit des étoiles filantes, un astronome se décida enfin à briser le silence. Interviewé sur une chaîne privée, il présenta les informations transmises par EOLE.

A l'aide de schéma, il expliqua le processus de mort d'une étoile : effondrement du cœur et expulsion des couches supérieures dans l'espace pour former une nébuleuse. Ce qui s'approchait inexorablement de nous, c'était précisément le nuage de gaz émit au moment de l'effondrement: électrons, protons et hélium. Il n'était pas en mesure de préciser quel était l'astre qui en était à l'origine, mais la conclusion ne faisait aucun doute.

Le monde était suspendu à ses lèvres. Ce n'était «que» ça ? Quelles étaient les conséquences pour notre planète ? Les questions pleuvaient, mais je n'en écoutais pas davantage.

J'avais compris la criticité des événements : le nuage n'arrivait pas seul.

Si les particules chargées entraîneraient de terribles perturbations électromagnétiques à leur arrivée dans l'atmosphère, ce ne serait rien à côté de ce qui venait avec : les rayons gamma. Une pluie de radiations allait s'abattre sur la terre. Elles traverseraient tout, irradiant la planète pour les millénaires à venir.

Etourdi par les implications d'une telle catastrophe, je sortis faire quelques pas dans le jardin.

Je levai les yeux pour contempler les étoiles scintillantes.

Pour la première fois, cette vision ne m'apporta aucun réconfort.

Texte de Rendar

Challenge de septembre 2007

Les étoiles. J'ai toujours été fascinée par ces petites étincelles dans le ciel. Minuscules sources de lumière brillante essayant de dispenser à travers l'espace glacial une chaleur réconfortante.

J'en recense des milliers, des millions, plus encore sans doutes mais je n'arrive pas à les compter toutes avant que l'une d'entre elle, par sa couleur, son éclat ou les arabesques qu'elle forme avec ses voisines sur la toile de la voute céleste n'accapare toute mon attention. Oui, je suis comme ça, un peu lunatique, un peu rêveuse, toujours préoccupée mais jamais à propos des mêmes choses.

Depuis toujours j'aime les regarder, imaginer graviter autour d'elles des planètes verdoyantes, me demandant si, de là-bas, une autre conscience regardait vers moi en se posant les mêmes questions. Quelle expérience magnifique que de tourner son regard vers le splendide ballet des trainées ionisées dessinant le ciel. Plonger tout entière dans la vision éthérée d'une nébuleuse colorée. Contempler, à l'abri, la balafre béante laissée par un trou noir telle une plaie ouverte sur le satin soyeux de la peau de l'univers.

Je ne m'étais jamais posée la question mais, aujourd'hui, je crois que si les étoiles m'attirent autant, c'est car elles me rappellent le temps où, moi aussi, j'avais mon étoile. Grande, chaude, lumineuse et aveuglante. Elle chauffait mon corps, me faisait tourner la tête et, dardant ses rayons gonflés d'énergie, m'assurait prospérité et richesse.

Puis elle s'était éteinte. Périclitant petit à petit, cette belle étoile, ce puits de magma en fusion, s'était tarie et le froid était alors arrivé. Mordant, cinglant, m'enrobant de tristesse et d'appréhensions. Toute la vie qui grouillait alors autrefois sur mon corps avait rapidement fini par dépérir et je m'étais retrouvée seule, abandonnée, glacée.

Même ma fille, ma compagne

fidèle qui autrefois me tournait autour avec l'enthousiasme d'un jeune chiot. Elle qui entraînait sur son passage les liquides présents à ma surface dans un cycle perpétuel. Elle qui savait, quand ceux-ci devenaient trop fort, arrêter les rayons du soleil et plonger une partie de moi dans une obscurité temporaire mais réconfortante. Elle qui, percluse de tristesse, s'était écrasée sur mon corps meurtrit, me balafrant et m'arrachant une douleur atroce.

Sur huit, j'étais la seule de mes soeurs à abriter en mon sein la vie mais elles ont soufferts autant que moi de l'extinction. Se mettant à dériver dans l'espace et se laissant mourir de chagrin devant la perte de leur astre radieux. Moi même, sans le vouloir, je me suis mise à m'éloigner de l'endroit où je m'étais trouvée des millénaires durant. Je souffrais tellement de ne plus sentir l'attraction bienveillante de mon étoile, elle qui maintenait la cohésion entre nous.

Je savais pourtant bien que ce jour arriverait, aussi certaine que j'avais déjà vu d'autres étoiles s'éteindre mais, pas si vite, pas maintenant, pas alors que j'avais encore l'impression d'être au balbutiement de ma vie.

Des jours durant, j'avais espéré que ces petits points horriblement distants que je contemplais au loin puissent arriver à m'envoyer un peu de chaleur, un peu de réconfort. Que le coeur qui m'animait autrefois se remette à battre aussi fort qu'aux premiers jours.

Mais tout espoir était vain. Je ne pouvais plus rien faire d'autre que les contempler, remplie d'amertume, de nostalgie et attendant. Attendant la fin qui, j'en étais certaine, ne tarderait pas à venir, me dépouillant de la faible conscience qui m'habitait encore.

Ainsi va la vie, des planètes naissent dans de retentissantes explosions de matières alors que d'autres meurent, oubliées, dérivant

dans l'espace loin de leur gloire passée, n'étant rien d'autre qu'un caillou hors de contrôle. On a beau se dire que c'est le cycle. Que, pour toujours, les choses se passeront de cette manière. Qu'il y a eu un avant mais qu'il y aura également un après. Cela n'éloigne pas la tristesse de se savoir à la fin de sa vie.

Mais je ne devrais pas vous dire ça. Je vous prie de m'excuser, la vue du spectacle étincelant d'un ciel étoilé à toujours provoqué en moi une forte émotion. J'ai du divaguer. Je pense qu'il vaudrait mieux que je m'endorme. Oui, m'endormir. Et ne plus jamais me réveiller.

Les concours de figurines

par Atorgael

On ne peut pas parler des challenges d'écriture du site sans évoquer les concours de figurine. En effet, depuis 4 années, le site organise des concours de photos de figurines.

Tous les mois, un thème est proposé, chaque participant envoie sa photo et ces dernières sont soumises aux votes des visiteurs dès la mise en ligne de toutes les photos participantes. Un classement est établi et le podium est annoncé.

Cela nous donne l'occasion de voir de bien belles réalisations tout au long de l'année.

Chacun peut participer à ces concours sans autre prétention que de présenter une figurine peinte.

À l'occasion du concours de décembre, il est de coutume de faire un «concours des concours».

Les participants représentent leur plus belle figurine de l'année et le vote détermine celle qui remporte ce concours spécial.

Lors du concours spécial de 2006, un lot fut même offert par Jérémie Bonamant qui, avec Allan Carrasco, formèrent le jury de ce concours spécial.

Mais, s'il vous plaît, avant que je ne ferme les yeux, souvenez vous de moi. Rappelez-vous qu'autrefois, il y a des milliards d'années, tournait autour d'une étoile appelée soleil, une planète merveilleuse, vivante, chatoyante de couleurs verte, bleue, ocre et qui avait pour nom... La terre.

Ce fut pour nous l'occasion de rencontrer ces deux grands peintres de figurines et de suivre l'évolution de leur dernier projet. Mais ceci est l'objet d'un autre article que je vous laisserai découvrir dans les pages qui suivent cet article.

Pour le concours spécial du mois de décembre 2007, c'est le thème qui sortit de l'ordinaire. Il s'agissait en effet de réaliser une conversion à partir : soit d'un jouet trouvé dans un Kinder; soit à partir d'un playmobil; soit à partir d'un légo ou de tout autre petit jouet en plastique.

Il n'y a pas de statistique officielle sur la prise de poids des participants à force de chercher une belle pièce dans les oeufs chocolatés, ni sur les drames provoqués quand le playmobil favori du petit frère s'est vu affublé d'une paire d'ailes démoniaques, par contre je suis sûr que tous ceux qui ont essayé de faire quelque chose se sont bien amusés lors de ce concours ... très spécial !

Il y eu très peu de participation à ce concours, seul Katchou osa envoyer son oeuvre, merci à lui. Une rochaine fois peut-être...

Alkemy, préparez vos composants!

par *Atorgael & Takashi*

Alkemy est le prochain jeu de figurines français à sortir. Créé (entre autre) par Allan Carrasco et Jérémie Bonamant Teboul qui se sont chargé de sculpter les figurines, l'occasion était trop belle, à quelques semaines de sa sortie, pour ne pas essayer d'en savoir plus.



I - Ambiance et mise en place.

Arrivé très tôt sur place avec mon petit sac de viennoiseries (il faut



bien les nourrir sinon ils dépérissent), je retrouve nos deux amis en train de travailler (enfin, triturer de la pâte ou tapoter sur un clavier en musique quoi). Ambiance studieuse et appliquée.

Allan est à la sculpture d'une pièce édition spéciale (un très joli gros crapaud pour les Aurloks), pendant que Jérémie est en plein travail d'écriture sur deux articles à sortir pour les magazines Ravage et Figurine.

Au passage j'en profite pour jeter un oeil sur les prochaines sorties Alkemy, la vague deux au complet (ou presque) et quelques pièces de la vague trois. S'il m'est permis de m'exprimer

sur ce que j'ai alors vu, je dirais juste superbe et très alléchant.

Comme d'habitude, d'autres pièces m'offrent leurs formes et couleurs dont un orque en 54 mm qui a déjà fait parlé de lui en d'autres lieux.

La musique est coupée - je vous avais dit qu'il y avait de la musique ? - on se rassemble autour d'un café et d'un thé sur canapé et chaise, l'entretien peut commencer.

II - Alkemy - Naissance

Atorgael - Parlons un peu de la naissance d'un projet comme Akemy...

Jérémie - D'abord Kraken !





Atorgael - L'idée de Kraken est donc venue avant celle d'Alkemy ?

Jérémie - Un coup de fil à Allan, je me souviens très bien, c'était un milieu de la nuit, j'étais à Madrid, on discutait et on s'est posé la question : «Pourquoi continuer à travailler pour des entreprises dont les responsables ne sont jamais les créateurs».

Dans plusieurs entreprises où nous sommes passé Allan ou moi, ça a souvent planté pour des questions de gestion, les gérants n'étant pas des créateurs, juste des gérants. Il y avait donc souvent des conflits entre les différents départements. Même si on avait du plaisir à y travailler, personnellement, mon plaisir était amoindri par le fait d'avoir une certaine frustration. Surtout de voir les conditions de travail parfois.



Atorgael - Et donc l'envie de créer Kraken...

Jérémie - Une envie de vivre de nos figurines avec des personnes qui partagent la même vision de la figurine, la façon de faire pour monter une entreprise, pouvoir en rémunérer ses acteurs et fédérer des gens.

Au début on voulait faire quelque chose de modeste. On s'est dit un truc du genre : «Tiens Allan t'es tout seul là-bas, moi je suis tout seul ici, si on montait quelque chose ? Ouais super !» (*Rires d'Allan*).

Ensuite, il faut se rendre à l'évidence, il faut une structure commerciale pour faire du ... commerce. Au début on pensait avec Allan



: «On sculpte, on peint, on vend des pièces un peu à la débrouillardise, pour le plaisir.»

J'ai contacté Joss que je connaissais et appréciais beaucoup parce qu'il avait une boutique en ligne pour pouvoir y vendre nos figurines et ainsi avoir une structure légale. Et Joss nous dit : « Oui mais vous oubliez que moi je suis un joueur; Allan sculpte, Jérémie peint et moi je fais les règles et la structure commerciale.» C'est réellement avec l'arrivée de Joss que le projet Kraken Editions peut être nommé ainsi.

Par la suite, en s'entourant d'un webmaster, d'illustrateurs, de commerciaux, c'est devenu Kraken. Kraken et Alkemy.

Atorgael - D'où viennent les quatre peuples, quelles en sont les sources d'inspiration ?

Jérémie - En fait, Allan, Joss et moi on s'est réuni autour d'une table pour voir ce qu'on voulait et comment réunir tout ça, voir les



donné les Khalimanés.

On a regardé Allan; ah tient des crapauds (*Rires d'Allan*). Non Allan c'est les Aurloks clairement. Inspiration indienne, chamanisme, un peu de philosophie indienne aussi. Et ces bestiaux gentils proches de la nature, ça nous convenait plutôt bien.

Avalon c'est un peu nous trois en fait, des humains, moyenâgeux, mixés avec une plante, un peu déjanté... c'est original et voilà.

C'est simple finalement, c'est super simple, tu réunis trois potes fans autour d'une table...

III - Alkemy - Et maintenant

compétences de chacun à mettre à profit et quelles étaient les compétences que nous n'avions pas afin de chercher des personnes pouvant le faire.

Concernant Alkemy, nous avions chacun des envies et on a tout mis dans un chapeau, on a secoué et il en est ressortit les peuples qu'on a développé.

Je fais du Kung-fu et la Chine médiévale me plaît bien donc hop, ça fait les Jade. J'aimais le freehand, l'orient, l'Arabie et Joss a dit «Oh, des hommes chats !», ça a



Atorgael - Satisfaits du travail accompli jusqu'à maintenant ?

Allan - Oui, impressionné en fait par toute l'équipe. Je ne pensais pas que si rapidement on aurait un truc si gros, beaucoup de choses de faite, beaucoup de gens qui s'impliquent au-delà des associés de la boîte.

Il y a 10-12 personnes extérieures qui se sont prises au truc et qui écrivent des histoires, font du background ... un ensemble de choses qui avancent.

Atorgael - A un mois et demi de la sortie, vous êtes comment,angoissés ?

Jérémie & Allan - Non, du tout, en attente.

Allan - Je ne pense pas que je vais être angoissé, j'ai envie d'être agréablement surpris.



Il y a un an,
le 25/02/07



Jérémie - Mon bonheur dans la vie ne repose pas sur une réussite professionnelle.

Allan - Et puis on a fait les choses du mieux qu'on le pouvait, c'est maintenant selon l'envie des gens, ça ne repose plus vraiment sur nous.

Il faut accepter aussi ce facteur extérieur qui fait qu'on ne maîtrise pas tout.



Jérémie - Mais comme Allan, je suis impressionné de voir comment avec des gens

motivés et compétents on avance les choses.

Il y a deux ans en arrière, si j'avais vu le projet dans son état actuel, je me serai imaginé une énorme structure derrière, alors qu'on a une équipe relativement réduite de 10-12 personnes, mais très très compétentes, pour avoir fait autant de choses.

Atorgael - On vous compare beaucoup à un autre jeu : Hell Dorado...

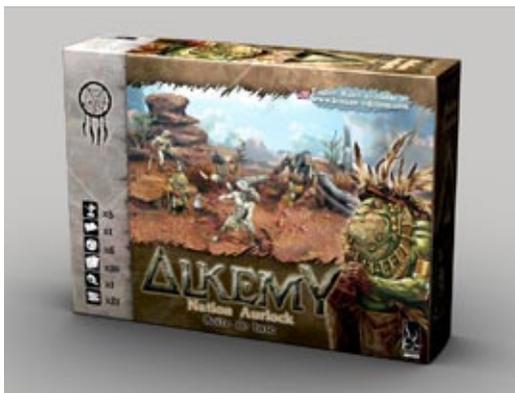
Allan - C'est normal, un peu le même format, un peu les mêmes équipes artistiques qui se sont croisées. A l'époque, j'ai un peu travaillé sur Hell Dorado avec Jérémie, Jacques, Thomas et Bertrand; Bertrand et Jacques travaillent maintenant un peu avec nous.

On a les même courant, les mêmes manières de sculpter, c'est de l'escarmouche, c'est français.



Jérémie - Allan a été formé à la sculpture par Jacques et Thomas, moi j'ai été formé à la peinture par Thomas et Jacques. Nous sommes concurrents mais d'un point de vue commercial, et tout le monde ne peut pas acheter les deux jeux, même s'il travaille plus pour gagner plus. *(Rires de Jérémie & Allan)*

Donc nous sommes concurrents mais, et je parle pour moi et Allan, on a pas monté Kraken juste dans un but commercial, on a pas envie de perdre des sous mais on a un objectif de plaisir, de création et de rencontre des communautés et de jeux. Et à mon avis,



les deux jeux ont largement leur place. Surtout dans le cœur des joueurs.

Allan - Pour bien plus, pour beaucoup de jeux en fait.

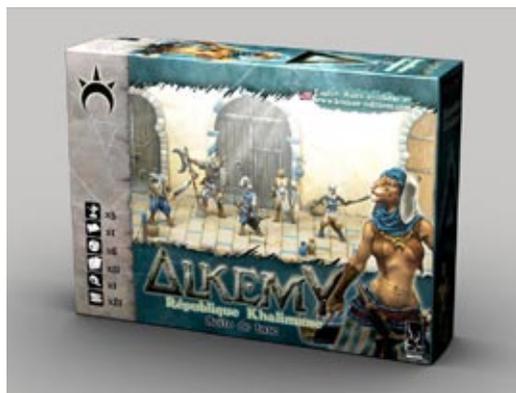
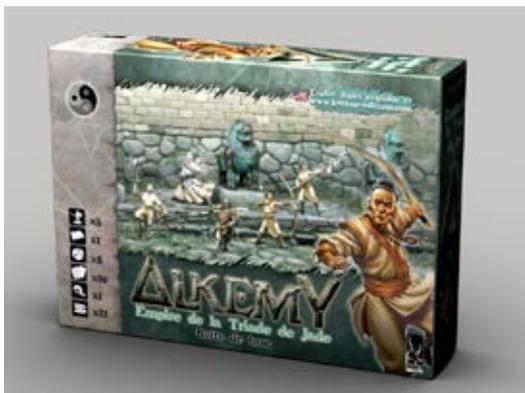
Jérémie - Je préfère qu'il y ait 50 boîtes qui arrivent à en vivre plutôt qu'il y ait une qui arrive à très bien en vivre et 49 qui rament.

Allan - ... une qui les écrase.

Jérémie - Je ne suis pas un militant des grosses structures mais des petites structures viables à petite échelle, moins il y aura de gros, plus il y aura des petits, mieux c'est. Plus de créativité, plus de personnes impliquées, moins de déséquilibre.

On fait un jeu, pas uniquement pour nous, pour une communauté qui, plus elle aura

de jeux à sa disposition, mieux ce sera. C'est comme ça que je vois les choses.



Ceci clôt notre premier entretien avec Jérémie et Allan sur Alkemy, gageons qu'il y en aura d'autre au cours des prochains mois.

Interview réalisée le 11 décembre 2007 à Lyon.

Artefactory : Tout ce qu'il n'y aura pas pour Alkemy, mais qu'on aurait pu avoir ...



Carlos

Le Furgol

L'empereur ?



Takashi et moi, nous avons eu la chance de voir ce projet évoluer depuis de longs mois, les figurines ont pris formes, les couleurs se sont posées doucement, le monde est apparu, Takashi est avec Allan Carrasco l'auteur de la carte du monde.

Nous nous sommes pris «d'affection» pour ce jeu et nous lui souhaitons toute la réussite qu'il mérite. Nous remercions d'ailleurs à cette occasion, Jérémie et Allan pour leur accueil et pour nous avoir montré tout cela, ce fut à chaque fois une joie immense de les rencontrer et de parler avec eux en toute simplicité.

Les rendez-vous sont pris pour vous tenir au courant des suites...

Photos aimablement fournies par Allan et Jérémie

Fiches de lecture

Les membres du Sanctum écrivent quelques lignes de temps en temps. Quand ils arrêtent, ils lisent.

Voici quelques livres que nous avons lu et pour lesquels nous vous faisons part de nos commentaires. Ils ne valent que ce que vous en souhaitez et n'engagent que nous. Tout avis éclairé est toujours le bienvenu.

Dans ce numéro, trois livres très différents les uns des autres.

Le premier est un livre issu de la série éditée par la bibliothèque interdite, éditeur présentant des textes dans l'univers de Warhammer 40.000 et Warhammer Battle, jeux sous licence Games Workshop (c).

Le second livre est une histoire de Vivianne Moore et de son fameux chevalier détective alors que le dernier livre est assez ancien et présente le ythe arthurien d'une manière bien différente de celle proposée par Kaamelot, la série télédiffusée actuellement.

Déluge d'acier par Baal-Moloch

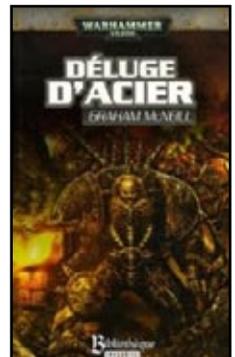
Graham McNEILL le dit lui-même en intro, c'est un grand fan des châteaux forts et des guerres (ça se voit d'ailleurs dans le nom de plusieurs persos) et il a su retranscrire cela avec brio dans l'univers 40k. Moi qui me suis toujours demandé comment pouvais fonctionner un siège, j'ai été servi !

L'histoire est prenante et bien décrite, une bonne alternance entre différents persos avec leur personnalité propre et une narration très visuelle, il y a des scènes qui se sont tout naturellement imprimées dans ma rétine tellement elles étaient bien rendues: le Dies Irae surgissant des de la

fumée, le Maître de Forge, la mort de...

Seul bémol : la traduction ! pas toujours à la hauteur avec des répétitions parfois lourdes et facile à éviter. quand vous trouver un mot aussi peu usité que «gargantuesque» deux fois dans la même page, on se dit qu'un dictionnaire des synonymes n'est pas un luxe...

Mais bon, je vous le recommande tout de même et j'espère revoir bientôt Honsou... (la fin le laisse présager en tout cas).



G. Mac Neil
Bibliothèque interdite

Fauve

par Atorgael

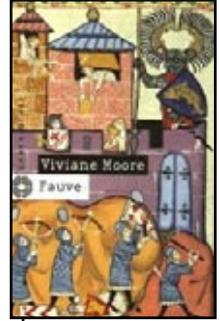
Voilà un livre dévoré en 3-4 sessions de lecture. C'est magnifique de découvrir comment Viviane Moore connaît son sujet, les temps médiévaux, les lieux, les coutumes et façons de vivre. On imagine la somme de travail préparatoire, en tout cas on est dedans du début à la fin.

Décrivant une région qui m'est chère, les aventures de Galeran de Lesneven nous entraîne à La

Rochelle au tout début de sa création.

Meurtres violents, secrets de famille, enquêtes rebondissements, tout y est pour nous donner un magnifique thriller médiéval.

Si vous voulez en lire plus, je vous invite à découvrir les «romans colorés» de cette auteur. (blanc chemin, rouge sang ...), vous ne le regretterez pas



V. Moore
Fleuve noir

Les Dames du Lac

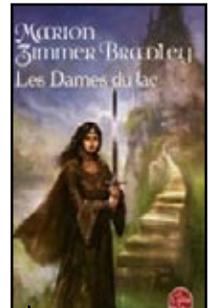
par Mephisto

Beaucoup de versions du mythe d'Arthur et des chevaliers de la table ronde existent, depuis le très ancien texte de Chrétien de Troyes jusqu'à Kaamelott, la série diffusée sur M6.

Cette sympathique version du célèbre mythe d'Arthur est vue par les

femmes cette fois-ci. On y découvre le déclin des croyances païennes de Grande-Bretagne et la montée d'une nouvelle religion.

Une version à lire, ne serait-ce que pour être encore plus au point sur ce vaste sujet.



M.Z. Bradley
Livre de poche