



Juillet 2003

## JEU DE ROLES

Ma seule épreuve en tant qu'observatrice consista à trouver la bonne sonnette pour signaler ma présence aux tourtereaux que sont Claire et Junior. Dans leur petit nid de Philosophie et de Musique, une première chose me surprit : cet appartement du centre lyonnais était peuplé d'un nombre incalculable de peluches , plus grosses et plus colorées les unes que les autres : un tel élevage mérite que l'on signale sa présence dans ce modeste compte-rendu ne serait ce que pour situer l'ambiance « animato ».

Puis, Valérie et Pierre arrivèrent pour nous annoncer ...leur départ prochain à Trois-Rivières ! Papy et Philippe vinrent renforcer les rangs des créateurs de personnages ; tous les participants parvinrent à donner vie à deux nains : un « nain bécile » alias Groupf et un « nain telligent » nommé Bolduc de la Moria. Simultanément, éclot un duo d'elfes : Aliénor l'enchanteresse et Minimoo la maîtresse du savoir. Enfin, comme l'Homme est toujours seul, Sémicolo le guerrier, unique humain, fut tiré du néant. Catherine, retardataire, se métamorphosa en belle blonde aux yeux bleux alias Bilba la Hobбите. Le plus long dans le jeu de rôle consiste à élaborer par les dés et des choix stratégiques, les attributs, les réactions , les capacités raciales ou capacités d'ordre, etc. de chaque personnage. Cela nous prit trois heures au moins !!!

Bien plus étrange, pendant l'apéritif, je sentis une ambiance surnaturelle s'installer (sous l'effet du breuvage Montbasillac peut-être) : du monde réel (les rapports EU- Europe), la discussion glissa vers un monde quasi- surréaliste (la cuisine québécoise et ses haricots au sirop d'érable !) et s'attaqua à un monde inintelligible (les sphères d'attribution à Mensa France !). Après les succulentes pâtes à la carbonara, comme par magie, un jet de dés nous transporta tous à Fontcombe.

Alors, le maître du jeu énonça l'objectif : retrouver un certain Margyl disparu depuis plusieurs mois. Dès lors les questions fusèrent : comment agencer le déplacement dans une forêt profonde où l'on n'avance qu'en file indienne ? Comment lutter contre une

araignée géante ? Comment repousser un loup assoiffé de sang avec des flèches (en plastique) ? Comment vaincre un fantôme qui s'acharne sur un nain ? Avec vaillance et bravoure, le commando riposta, attaqua ou s'enfuit ! En tout cas, la délégation termina son premier scénario au petit matin malgré les innombrables orques ou trolls : attention, Marguyl court toujours...

Je trahirais l'esprit de cette soirée si je n'évoquais pas les jeux de mots graveleux que l'on peut faire avec les termes « bâton », « bourse », « tirer », « se coucher » cependant la bienséance vous préserve ; ainsi je vous tairai également les « je vomis » et les cris d'ours en rut d'un elfe aux cheveux bleus doté d'un œil vert et d'un autre jaune (dont je tairai l'identité par amitié !). Si le cœur vous en dit vous pouvez toujours chercher le sens des mots « nyctalope » et « bolduc » dans une optique plus culturelle...

Pour conclure, la convivialité et l'humour animèrent cette soirée autant que les tacticiens en présence. Il vous faut attendre la suite du scénario si vous voulez avoir des nouvelles de vos héros : notamment si vous voulez savoir comment va la cuisse de Groupmf, transpercée d'une flèche ...

C'est aussi ça Mensa !