



Avant-propos

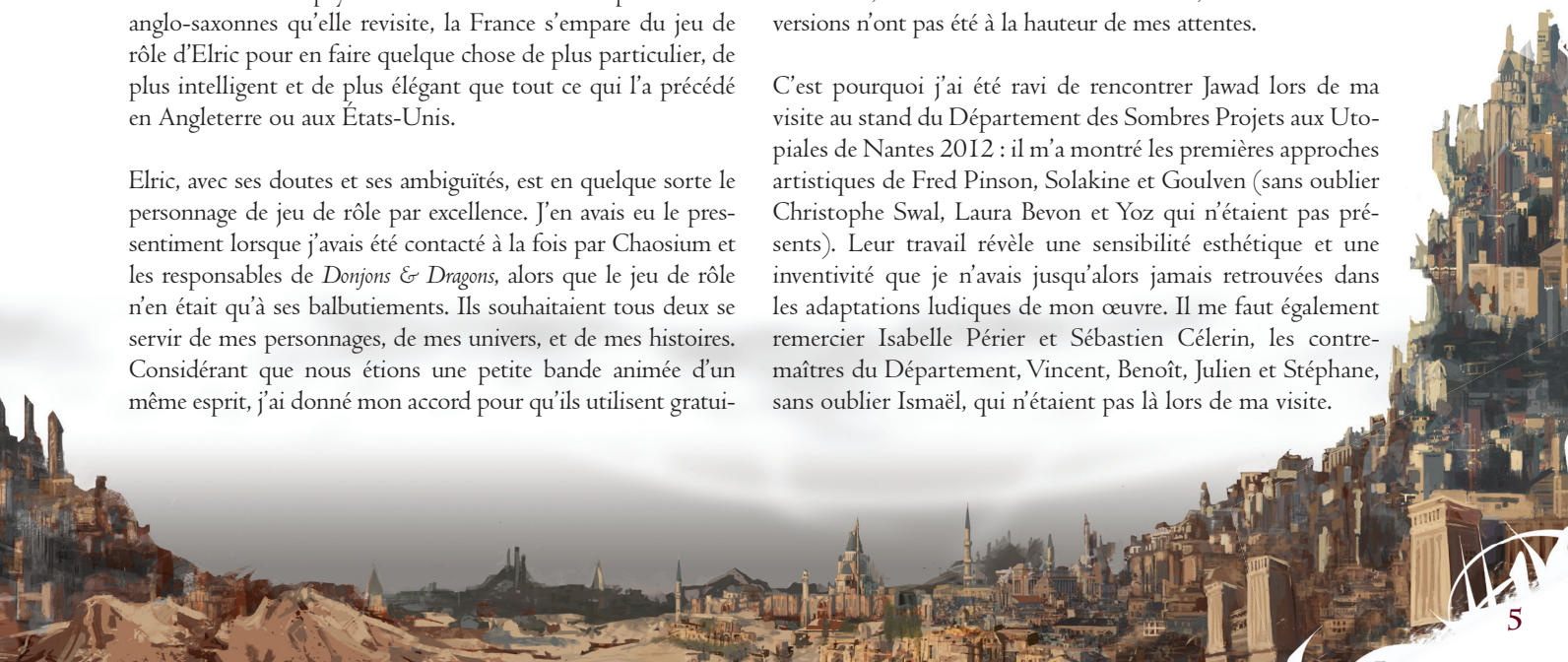
PAR MICHAEL MOORCOCK

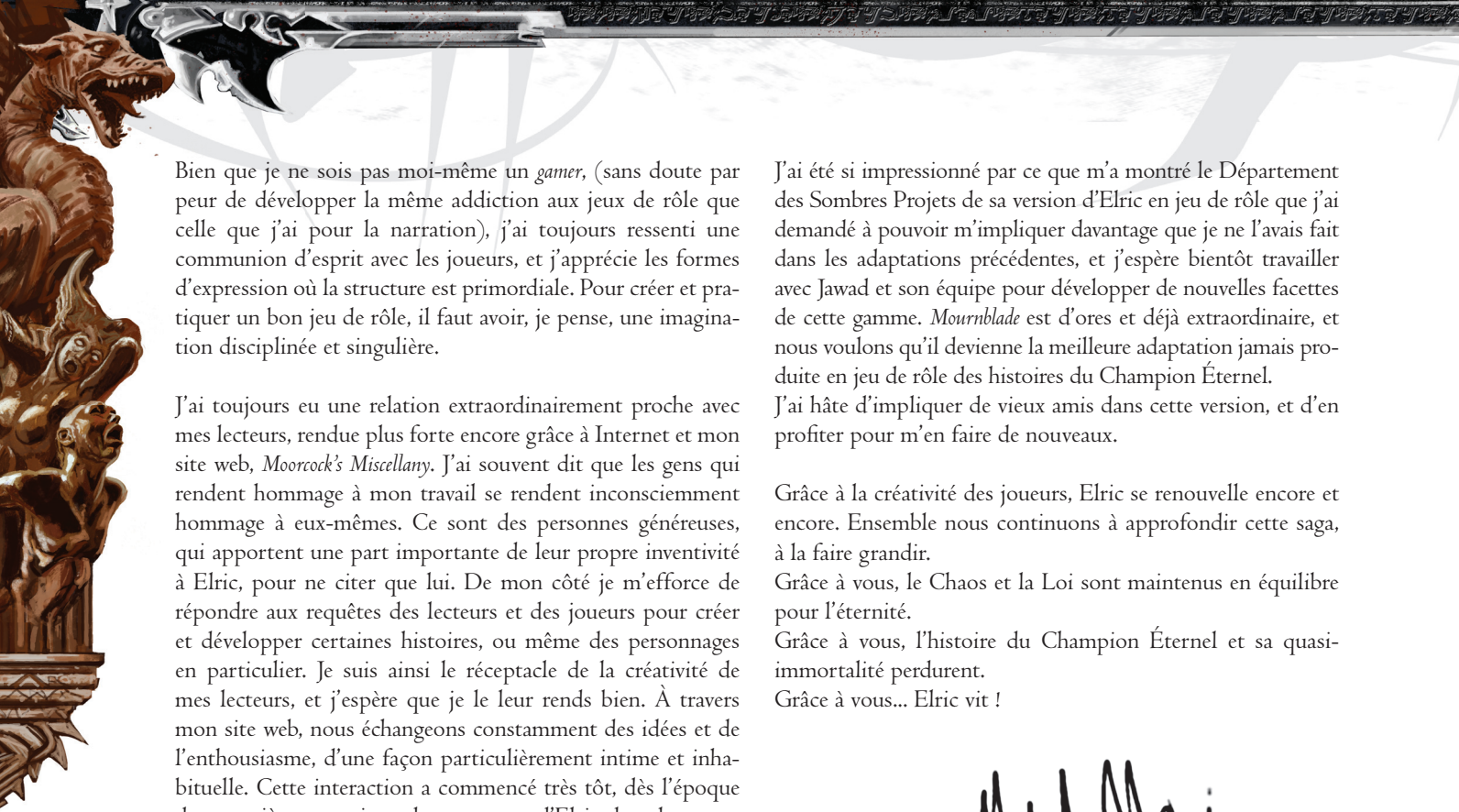
Depuis ce jour des années 60 où Philippe Druillet dessina son étonnante version d'Elric, j'ai pu jouir avec mes lecteurs français d'une relation plus longue et plus intense que dans tout autre pays où mon œuvre est traduite. J'ai pris l'habitude d'attendre de ce lectorat d'excellentes visions de mes personnages, et d'Elric en particulier. Les artistes et les écrivains français ont ainsi beaucoup apporté à la saga. Récemment encore, j'ai écrit un roman d'Elric avec mon ami Fabrice Colin, qui fut publié en avant-première en France. Et à présent, il semble bien que grâce à Jawad et compagnie, un jeu de rôle soit en train de voir le jour en exclusivité dans ce pays. Comme souvent avec les productions anglo-saxonnes qu'elle revisite, la France s'empare du jeu de rôle d'Elric pour en faire quelque chose de plus particulier, de plus intelligent et de plus élégant que tout ce qui l'a précédé en Angleterre ou aux États-Unis.

Elric, avec ses doutes et ses ambiguïtés, est en quelque sorte le personnage de jeu de rôle par excellence. J'en avais eu le pressentiment lorsque j'avais été contacté à la fois par Chaosium et les responsables de *Donjons & Dragons*, alors que le jeu de rôle n'en était qu'à ses balbutiements. Ils souhaitaient tous deux se servir de mes personnages, de mes univers, et de mes histoires. Considérant que nous étions une petite bande animée d'un même esprit, j'ai donné mon accord pour qu'ils utilisent gratui-

tement mes concepts. Je n'avais tout simplement pas l'idée que les jeux de rôle pouvaient déchaîner un tel engouement. Une ou deux années plus tard, j'étais stupéfait de voir que les deux entreprises se traînaient l'une l'autre devant les tribunaux afin de savoir laquelle aurait le droit d'utiliser mon travail ! Aucune de ces deux parties ne m'avait consulté ! C'est pour cette raison qu'on trouve une section consacrée à « Elric and co » dans les premières éditions de *Donjons et Dragons*, et non dans les suivantes. Gary Gygax céda finalement de bonne grâce, et Chaosium sortit vainqueur de la bataille. Cependant je ne fus jamais entièrement satisfait du traitement réservé au Champion par Chaosium, surtout en termes d'illustrations, et de nombreuses versions n'ont pas été à la hauteur de mes attentes.

C'est pourquoi j'ai été ravi de rencontrer Jawad lors de ma visite au stand du Département des Sombres Projets aux Utopiales de Nantes 2012 : il m'a montré les premières approches artistiques de Fred Pinson, Solakine et Goulven (sans oublier Christophe Swal, Laura Bevon et Yoz qui n'étaient pas présents). Leur travail révèle une sensibilité esthétique et une inventivité que je n'avais jusqu'alors jamais retrouvées dans les adaptations ludiques de mon œuvre. Il me faut également remercier Isabelle Périer et Sébastien Célerin, les contre-maîtres du Département, Vincent, Benoît, Julien et Stéphane, sans oublier Ismaël, qui n'étaient pas là lors de ma visite.





Bien que je ne sois pas moi-même un *gamer*, (sans doute par peur de développer la même addiction aux jeux de rôle que celle que j'ai pour la narration), j'ai toujours ressenti une communion d'esprit avec les joueurs, et j'apprécie les formes d'expression où la structure est primordiale. Pour créer et pratiquer un bon jeu de rôle, il faut avoir, je pense, une imagination disciplinée et singulière.

J'ai toujours eu une relation extraordinairement proche avec mes lecteurs, rendue plus forte encore grâce à Internet et mon site web, *Moorcock's Miscellany*. J'ai souvent dit que les gens qui rendent hommage à mon travail se rendent inconsciemment hommage à eux-mêmes. Ce sont des personnes généreuses, qui apportent une part importante de leur propre inventivité à Elric, pour ne citer que lui. De mon côté je m'efforce de répondre aux requêtes des lecteurs et des joueurs pour créer et développer certaines histoires, ou même des personnages en particulier. Je suis ainsi le réceptacle de la créativité de mes lecteurs, et j'espère que je le leur rends bien. À travers mon site web, nous échangeons constamment des idées et de l'enthousiasme, d'une façon particulièrement intime et inhabituelle. Cette interaction a commencé très tôt, dès l'époque des premières parutions des aventures d'Elric dans les pages d'un magazine... il y a cinquante ans !

J'ai été si impressionné par ce que m'a montré le Département des Sombres Projets de sa version d'Elric en jeu de rôle que j'ai demandé à pouvoir m'impliquer davantage que je ne l'avais fait dans les adaptations précédentes, et j'espère bientôt travailler avec Jawad et son équipe pour développer de nouvelles facettes de cette gamme. *Mournblade* est d'ores et déjà extraordinaire, et nous voulons qu'il devienne la meilleure adaptation jamais produite en jeu de rôle des histoires du Champion Éternel. J'ai hâte d'impliquer de vieux amis dans cette version, et d'en profiter pour m'en faire de nouveaux.

Grâce à la créativité des joueurs, Elric se renouvelle encore et encore. Ensemble nous continuons à approfondir cette saga, à la faire grandir.

Grâce à vous, le Chaos et la Loi sont maintenus en équilibre pour l'éternité.

Grâce à vous, l'histoire du Champion Éternel et sa quasi-immortalité perdurent.

Grâce à vous... Elric vit !

LOST PINES, TEXAS / PARIS, FRANCE.
Novembre 2012.

