

Auteur : PIPO\_LE\_FLAMBOYANT\_D

Source : <http://www.ebook-fr.com> ou <http://www.ebook-gratuit.org>

Elémentum - Préface

Ces nouvelles forment le premier tome d'une vaste saga relatant les aventures chaotiques et délirantes d'Eghon et Khaleb, deux héros au destin très particulier. D'emblée, il est nécessaire de vous mettre au parfum : Eghon et Khaleb sont des personnages de jeu de rôle, et leurs aventures le récit de centaines d'heures passées autour d'une table. Pratiquant ce "sport cérébral" depuis l'adolescence, j'ai eu l'occasion de participer à de nombreuses sessions de jeu au cours desquelles les joueurs vivaient des aventures imaginaires hors du commun à travers leurs personnages, posant des actes tantôt héroïques, tantôt incroyablement démoniaques et lucifériens.

Le jeu de rôle est un outil formidable de connaissance de soi et des autres mais aussi un moyen d'évasion très économique et un bon prétexte à assouvir ses envies les plus profondes - se fondre dans la peau d'un super-héros est quelque chose de très valorisant. Mais je ne m'étendrai pas sur le sujet, d'autres le feront mieux que moi et puis ce n'est pas le lieu d'un débat.

C'est donc lors de la dernière décennie du siècle passé que Eghon et Khaleb virent le jour. En tant que personnages-joueurs, pour utiliser le jargon du rôliste, ils étaient destinés à vivre et à faire des exploits hors du commun - même pour des héros - pour arriver à dominer l'entièreté des vastes contrées continentales et océaniques de la planète Flonaria, un monde lui aussi imaginaire. Ce monde fictif a ceci d'exceptionnel qu'il est totalement à la merci de notre imagination. Pendant des années, nous en avons modelé et remodelé les contours, la politique humaine et non-humaine et la destinée de milliards d'individus et d'êtres fictifs. Les contrées des Territoires Interdits en particulier, furent le terrain d'entraînement d'une lutte opposant la Loi et le Chaos qui allait aboutir à la domination totale de ce dernier et préfigurer le III<sup>ème</sup> Âge et la fin de la planète.

Et oui, dans cette saga, c'est le Chaos qui gagne. Je dis bien le Chaos. En effet, il y a une différence fondamentale entre le Mal et le Chaos - à l'instar du Bien et de la Loi. Le Mal veut simplement la destruction de toute forme de vie, le Chaos, lui, est une sorte d'ultra créativité constante et changeante où la vie a une place évidente et essentielle, car sans la vie, il n'y a rien, donc pas de Chaos. La Loi est dangereuse car, au stade final, elle fige les choses une fois celles-ci réglées et parfaites. Elle nous promet donc une belle et parfaite image froide et figée : la mort. Certain l'auront compris à la lumière de ce petit exposé, mes sources d'inspiration sont, bien entendu, l'heroic-fantasy.

Vous ne serez pas étonnés de trouver dans ces pages de fréquentes et innombrables références à des auteurs comme Lieber, Tolkien, Lovecraft, Moorcock, Howard et beaucoup d'autres trop long à citer ici mais qui ont très largement influencé la construction et le développement du monde de Flonaria. Un monde-puzzle fabriqué d'idées et de concepts originaux mais aussi avec les pièces glanées parmi la vastitude des mondes des jeux de rôles et des magazines spécialisés - je pense notamment à Casus Belli -, inspiré aussi de l'histoire humaine, notre histoire, la vraie, une source inépuisable.

Gageons que cette soupe onirique réussira sa mission : vous divertir. Seul et unique but de ces histoires.

Bonne aventure.

Jean-François Demoulin,  
Janvier 2001.

**Cet ebook de Fantasy est gratuit.**

[Faites un commentaire qui sera envoyé à l'auteur, Cliquez ici](#)