

## Qui sont les Gratteurs de Lune ?

Une interview menée par Jean-Luc

Dans le prolongement du scénario *Rêve de Dragon*, « l'Omelette » publié dans ce même numéro, le moment est venu de s'intéresser à ses créateurs. Les Gratteurs de Lune proposent en version papier de très utiles Grimoires pour les passionnés de l'univers créé par Denis Gerfaud. Pourquoi, comment et par quel miracle cette aventure a-t-elle été menée à bien ? Vous l'apprendrez en poursuivant le fil de votre lecture.

### Quel est le point de départ de votre aventure ?

L'équipage des **Gratteurs de Lune**, c'est celle de la rencontre imprévue entre un libraire, un banquier et un « autres professions ». C'était à la pâques 1999. Le libraire savait maquetter et illustrer, le banquier avait des ressources, des idées et la flemme d'écrire, l'autre aimait écrire et piquer les idées des autres. Tous aimaient *Rêve de Dragon* à perte de sonde. Dans la passion du moment, ils décidèrent d'utiliser leur mine de scénars vieilliss au fou pour les publier. Mensuellement, dit celui qui aimait écrire. On verra, dit le libraire. Le banquier ne disait rien, il faisait un chèque pour acheter la galère... Quant à celui qui aimait écrire, il était tellement plein d'enthousiasme que le malheureux fut nommé sur-le-champ capitaine. C'est ainsi que nous larguâmes les amarres.



### Comment votre collaboration s'est-elle traduite ?

Les **Grimoires** des Gratteurs de Lune sont devenus une publication à caractère chronique. Il y a eu neuf numéros à ce jour ([voir notre site](#)), toujours sur le même modèle : un ou plusieurs scénarios à caractère littéraire, souvent des bases de campagnes, suivis d'aides de jeux plus axées sur les trésors d'idées que sur les règles (même s'il y a eu des exceptions, dont nos célèbres règles de sexe, dans le tome 8).

Après cinq années à ramer, les Grimoires ont accueilli divers renforts, un médecin et un prof, tous deux donneurs d'idées et de leçons. À partir du tome 7, l'équipage a accueilli nombre d'illustrateurs attirés par notre renommée et venus de tous les horizons, même de Québécoise, pour embellir nos pages de divers tons et traits. En ce qui concerne les rédacteurs, il n'y en a pratiquement eu qu'un seul, le capitaine, grand amateur d'adverbes et bouffeur d'adjectifs, pour le pire et le meilleur... À l'exception du tome 8, « *Ô Groins !* », où la bande du fanzine « **Le Groin et la Pucelle** » a été en toute logique invitée à s'en payer une tranche avec nous.

L'équipage des Gratteurs n'a jamais eu d'autre désir que de proposer du matériel pour **Rêve de Dragon**, étant donnée la rareté puis l'absence de publications. L'éditeur de l'époque, Multisim, a du reste approuvé et soutenu notre projet. Le défaut majeur est venu du manque de rédacteurs : même si le capitaine-forçat plumitif puisait à plusieurs cerveaux, il n'y avait qu'un ton, ce qui rappelait à force une des caractéristiques du jeu, celle de l'unicité de son auteur – faillible et usable comme tout un chacun...



### Quel est votre point de vue sur l'univers *Rêve de Dragon* ?

Notre vision de *Rêve de Dragon* est plus proche de ce qu'était l'univers dans la première édition que dans la seconde. Plutôt que des rêves jetables dans une mer de gris rêve, nous soutenons une semi-cohérence géographique voire historique, un onirisme à éclipses plutôt qu'une fragilité permanente de la conscience des voyageurs, une continuité dans le background qui permet de jouer en campagne et de voir évoluer des personnages – ce qui n'est pas une profession de foi mais correspond tout simplement à notre style de jeu...

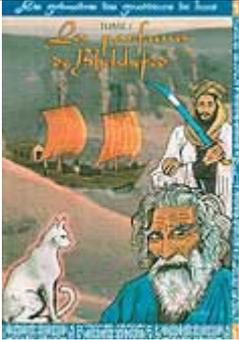
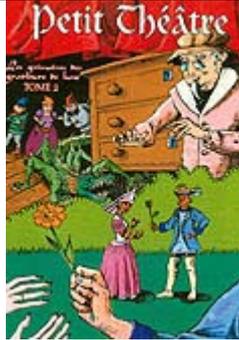
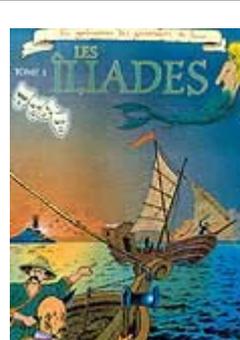
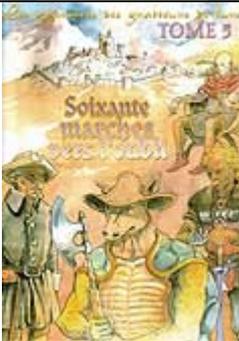
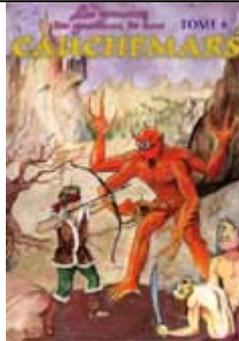
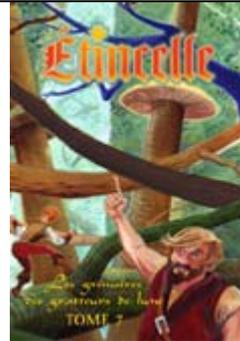
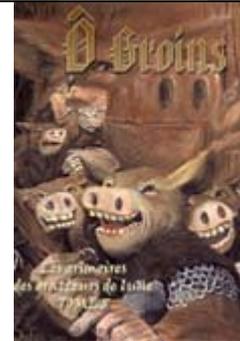
Ainsi, le tome 9, « *Le Voyageur qui voulut être Roi* », 140 pages, comprend une campagne fort ambitieuse, la description de deux cités et divers articles, tous en lien avec... le tome 1 des Grimoires, où ce même bout de rêve « à la mille et une nuits » était visité. L'autre aspect de notre façon de jouer est qu'aucun principe onirologique ni moral n'est jamais acquis. Rien ne permet jamais aux voyageurs d'être bien certains qu'ils vivent dans un rêve : l'archétype n'est pas une règle mais une croyance, le haut-rêve garde son mystère et bien entendu, Thanatos n'est pas nécessairement l'horrible voie sado-masochiste que l'on croit, ni ce méchant prétendument indispensable de l'affaire.

Notons en passant que les règles du jeu, qui hypnotisent tant de pratiquants pour elles-mêmes et pour la résonance qu'elles trouvent avec l'univers, n'ont jamais fasciné grand monde aux Grimoires. Quand nous jouons, actuellement, nous avons tendance à utiliser un système conçu au fil des années, qui colle au fond des casseroles et fleure bon la maison.

### Des projets pour l'avenir ?

Les Grimoires publieront un tome 10, « *Les Livres bleus* », dans le courant de l'année. De même que le tome 8 était obsédé des groins, celui-ci sera une traversée de l'âme des cyans. Pour la première fois, ce sera une collaboration entre trois rédacteurs... Hélas, ce tome devrait être le dernier. Les frais de galère bien pesants, les crânes qui se dégarnissent et les tables de jeu traversées par le seul vent du désert ont fini par avoir raison de l'équipage. Quant à son capitaine, ce n'est plus qu'une ruine qui parle aux lattes du plancher et cherche à leur faire jeter des dés à huit faces, moins un.

Ah, un dernier aspect, absolument crucial : il faut préciser une fois de plus qu'il n'y a jamais eu aucun lien entre les **Grimoires des Gratteurs de Lune** et l'**Université Inter-Onirique de Thanatologie de Scholomance**.

 <p>Tome 1 — <a href="#">Les Parfums de Bhelshefed</a></p>	 <p>Tome 2 — <a href="#">Petit Théâtre</a></p>	 <p>Tome 3 — <a href="#">Les Iliades</a></p>	 <p>Tome 4 — <a href="#">La Geste des Sancouleurs</a></p>
 <p>Tome 5 — <a href="#">Soixante MARCHES vers l'Oubli</a></p>	 <p>Tome 6 — <a href="#">Cauchemars</a></p>	 <p>Tome 7 — <a href="#">Etincelle</a></p>	 <p>Tome 8 — <a href="#">Ô Groin</a></p>