



**CHANBARA** *Le chanbara, l'art martial des samouraïs, se met à l'heure de l'héroïc fantasy.*

# La fantaisie héroïque

La section chanbara de l'USF étoffe ses scénarios en 16/9<sup>e</sup> et dolby surround. Discipline pour les aspirants samouraïs, elle s'est récemment ouverte au jeu de rôle Grandeur Nature.

**Imagination :** on. Matéo Troianovski, l'un des créateurs de la section parkour de l'USF, a laissé ses baggy de traceur\* au vestiaire pour revêtir un kimono. Il anime depuis quelque temps la section chanbara de l'USF, en lieu et place du chef de clan historique de la discipline en ville, son père, Pablo Troianovski. Nous sommes proches de la fin du cours. À ses petits samouraïs, qui viennent de troquer leurs ersatz en mousse de sabres japonais pour des épées en latex de chevaliers, il dit : « Vous êtes les gardes de l'armée royale. Je suis votre roi. Je vous envoie vaincre un orque bien méchant et bien pas beau... » Le monstre estampillé littérature heroïc fantasy est campé par Cyan Malherbe, en service civique à l'USF. Cyan est un rôliste\*\*, un vrai, auteur au sein du collectif D6maltes, association de gamistes\*\*\* qui se retrouvent régulièrement à la Mai-

son du citoyen. Tout comme Matéo, il a suivi en début de saison une formation d'escrime ludique. Matéo poursuit l'énoncé des règles du jeu : « Je rappelle qu'être touché avec une grande épée provoque un dégât et un recul de trois pas. Vous êtes touchés deux fois, vous êtes morts. Vous attaquez à deux. Vous avez dix secondes pour élaborer une stratégie. » Théo et Alexandre, tous deux 9 ans, avancent à pas de louveteaux. Ils sont sur leurs gardes, à l'approche du monstre... Leur attaque est simultanée : tactique tenaille. La chimère recule devant les petits chevaliers déchaînés...

## Dans l'ADN du GN

« Nous avons décidé de faire évoluer la section chanbara en partageant notre passion pour le GN [NDLR : prononcez GeN], le jeu de rôle Grandeur Nature pour les intimes. C'est

en pleine expansion. En général, il se joue costumé, avec des répliques inoffensives d'armes médiévales, en extérieur, comme au grand rassemblement annuel de Kandorya, qui réunit 1 500 personnes. Le GN recèle une dimension théâtrale. On pratiquait déjà un peu le jeu de rôle au chanbara, mais là, on va au-delà de l'histoire médiévale japonaise, samouraïs contre ninjas, par exemple. On bascule dans Game of Thrones, Donjons et Dragons... » Le voyage dans le rêve. L'aventure à portée de pensée. Cyan : « Dans le GN, il y a une histoire, une narration, plein de paramètres à gérer. Mais on pratique avant tout pour jouer, se faire plaisir. C'est du théâtre. On joue à croiser le fer, on joue un rôle. Et cela reste un loisir sportif. L'escrime artistique permet d'étoffer les techniques de maniement d'armes. » Elias, 13 ans, qui pratique le chanbara depuis la naissance de la section, confirme : « Le chanbara est très codifié. Quand on bascule en GN, on travaille autrement. On apprend de nouvelles coupes, de nouvelles esquives, de nouvelles défenses. » Matéo : « Que ce soit en chanbara ou dans l'escrime artistique dérivée du GN, on travaille la combativité. Cela dit, le GN n'est pas compétitif. Il repose sur la sincérité de

chacun, car on décompte soi-même ses points de vie dans sa tête. La projection dans un imaginaire médiéval, c'est pour le gros délire. » Pour l'heure, le GN

**« C'est du théâtre. [...] Cela reste un loisir sportif »**

(Cyan)

est une récréation dans le cours de chanbara. Mais une grande expédition se fonde dans l'ombre. Cyan : « Nous préparons un GN de trois jours au mois de mai dans un site propice à l'imaginaire, soit en Bretagne, soit à Troyes. Je rédige un scénario, les fiches des personnages. On budgetise pour acheter des costumes, des armes, mais aussi des tentes, car ça va être week-end camping ! » Les imaginations bouillonnent. La fantaisie est dans l'ADN du GN, le jeu où tout le monde est un héros. J. Christophe Jouan

Contact : 06 18 04 36 47.

Salle d'escrime Salvador-Allende,

le mercredi de 17h30 à 18h30 (7 à 11 ans) et de 18h30 à 20h, et le samedi

de 17h à 18h30 (12 ans et plus).

\*Adepté du parkour

\*\* et \*\*\* adeptes du jeu de rôle