

Brève histoire officielle du Goblines Wildlife Fund - Sauvez les Gobelins (GWF) et du fanzine l'Arkenstone

Tout a commencé un samedi après-midi d'automne, au début des années 90, quand six membres éminents de la **Guilde de Bretagne de jeux de simulation** se sont réunis dans un café dans la cité intra-muros de Saint-Malo. L'organisateur de cette assemblée proposa de créer une association collatérale pour pouvoir organiser des activités ludiques sans passer obligatoirement par la structure associative de la Guilde.

La nouvelle association fut nommée : **GWF – Sauvez les Gobelins**. A l'origine elle n'était pas destinée à durer plus d'une année, cela était évident à la lecture de ses statuts : la vocation de ses participants était uniquement de *distraindre leurs contemporains* et son président fut élu à vie à l'unanimité des voix (il faut préciser que **Junta** était un jeu de plateau à la mode à l'époque) !

Même si son existence officielle fut éphémère, le titre de cette association fut utilisé comme une sorte de *logo publicitaire* pour différentes activités durant les années suivantes, en particulier pour des soirées enquête et des GN (dont un mémorable GN "Paranoïa" à Rennes). Deux fanzines furent également créés par une partie des fondateurs du GWF : **L'Organe du Gobelin** (petite production à vocation humoristique qui connut trois numéros) et l'**Arkenstone** (qui, sans vouloir se prendre trop au sérieux, avait un objectif plus sérieux que celui de son prédécesseur).

Après une parution très irrégulière pendant une quinzaine d'années (les différents contributeurs des premiers numéros étaient bien connus pour être de redoutables serviteurs d'Arioch) l'Arkenstone a finalement maintenu son existence (en particulier grâce au soutien permanent de l'honorable **Gilbert Chevelu**). La fabrication de ce fanzine littéraire et ludique reste entièrement soumise aux décisions arbitraires des dieux du chaos, mais le soutien de nouveaux rédacteurs (en particulier **Thomas Munier** et **Etienne Bar**, que je tiens à remercier ici) lui assurent une nouvelle pérennité.

Le titre de l'**Arkenstone** fut proposé par son principal contributeur : **Finrod** (qui, comme vous pouvez vous en douter, est un fan achevé de l'œuvre de **JRR Tolkien**). Au fil du temps - et des désertions - il est resté le seul rédacteur régulier du fanzine (au point d'être l'auteur de 90% des articles). Mais l'avenir est toujours en mouvement et il y reste de la place pour les *petits nouveaux* qui voudraient prendre la fusée en marche.

Pour information, les principaux jeux qui ont eu la faveur des rédacteurs de l'Arkenstone pendant longtemps sont : **Rêve de Dragon** (avec au moins un scénario et une aide de jeu ou une nouvelle dans chaque numéro), **Lyonesse**, **Ambre** et **Skyrealms of Jorune**. Ces *fondamentaux* ont été progressivement remplacés par une série de traductions de jeux (La Pagode, G.E.M., Dark Spell, Ghost/Eco...) et une place de plus en plus importante a été accordée depuis 2010 à des jeux récents : **Exil**, le **DK System** ou les **Mille-marches** - et à présent les **Folandés** et les différentes déclinaisons de **Millevaux**.

Je vous souhaite un agréable cycle diurne.

Pour la rédaction,

Billy Windle