

# Le Hashtag

# 14

Gazette lycéenne valentinoise  
Printemps 2023 - Gratuit



Numero  
special  
Fantasy

START

# Sommaire

## 1 - #La Une

par Toscane PIARD

## 2-3 - #Sommaire, ours, édito

## 4 - #LeCourrierdesLecteurs

## 5 - #1Info\_1Dessin

- *L'actu en dessin* par Mélanie HUGUET et Ambre ROUMEZIN

## 6-13 - #DansTonMonde

- *Légendes et cinéma : retour aux sources* par Léa CLUZEL
- *Le monde du linguiste* par Clément PROHIN
- *La fascinante légende de la bête du Gévaudan* par Lucie VAVRILLE
- *Le multiverse* par Kellian MANES

## 14-15 - #ÇaTourne

- *Mercredi* par Mélanie HUGUET
- *Le Chat Potté* par Thidaud CELISSE
- *Avatar, un monde noir dépeint de bleu* par Lalie MAGNAT

## 16 - #GameOver

- *L'insecte à l'épée* par Thibaud CELISSE

## 17-20 - #Posters

par Mélany CZUKOR et Marina MAWETE

## 21 - #UnePageAprès'Autre

- *Ellana* par Solène MICHEL

## 22-30 - #VuedechezNous

- *Reportage photo dont vous êtes le héros* par Marina MAWETE

## 31 - #Fiction

- *Confusions* par Ambre CAPON

## 32-36 - #TaVie

- *DIY : comment faire un cosplay ?* par Léa CLUZEL
- *Test de personnalité : quel personnage de fantasy es-tu ?* par Clément PROHIN
- *Horoscope* par Ambre ROUMEZIN et Margot WEBER
- *Pertes de profs, perles d'élèves*

## 37-43 #BD

par Yasmine KHALIFA et Léane MARTINEZ, Margot WEBER, Noam VANNIEUWENHUYSE, Solène MICHEL et Toscane PIARD

## 44 - #4<sup>e</sup> de couv'

- *Barbie, fée minceur* par Marina MAWETE



## Le Hashtag

Numéro 14, mars 2023 - Parution trimestrielle  
Lycée professionnel et technologique Montplaisir,  
75 rue Montplaisir, 26000 Valence

### Directrice de publication :

Mélany CZUKOR, Tle CVPM

### Rédacteur en chef :

Thibaud CELISSE, Tle STMGA

### Animateur :

Jérôme NOUREUX, professeur-documentaliste

### L'équipe du Hashtag :

Ambre CAPON, Tle DESB - Thibaud CELISSE, Tle STMGA - Léa CLUZEL, 1<sup>er</sup> DESB - Mélany CZUKOR, Tle CVPM - Juliette DEN HERDER, 1<sup>er</sup> DESB - Mélanie HUGUET, 1<sup>er</sup> DESB - Yasmine KHALIFA, 2<sup>de</sup> GT4 - Lalie MAGNAT, 1<sup>er</sup> DESA - Kellian MANES, 1<sup>er</sup> DESA - Léane MARTINEZ, 2<sup>de</sup> GT4 - Marina MAWETE, Tle STMGB - Solène MICHEL, 1<sup>er</sup> DESB - Toscane PIARD, Tle DESA - Clément PROHIN, Tle ST2SB - Ambre ROUMEZIN, 1<sup>er</sup> DESB - Noam VANNIEUWENHUYSE, 2<sup>de</sup> GT4 - Lucie VAVRILLE, 2<sup>de</sup> GT2

CVPM : Bac Pro Communication Visuelle et Plurimédia

GT : Général et Technologique

DES : Design et Arts Appliqués

STMG : Sciences et Technologies du Management et de la Gestion

ST2S : Sciences et Technologies Santé Social

**Maquette** réalisée avec Adobe InDesign par  
Jérôme NOUREUX et Mélany CZUKOR

**Corrections** : Laurence REVOL, professeure de français

Mascotte du *Hashtag* : Ambre CAPON

Tirage : 200 exemplaires sur imprimerie spéciale  
(imprimante de l'accueil)

Contact :

Tél : 04 75 82 18 16

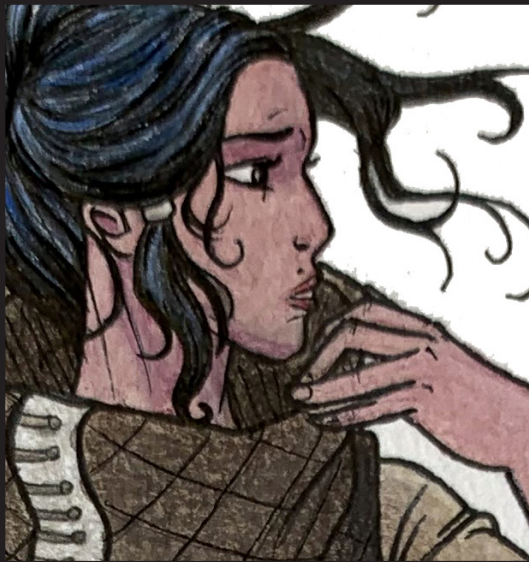
Courriel : [hashtag@ensemble-montplaisir.org](mailto:hashtag@ensemble-montplaisir.org)

<http://hashtag.lycee-technologique-montplaisir.org/>

<https://www.facebook.com/GazetteLeHashtag/>



# Edito



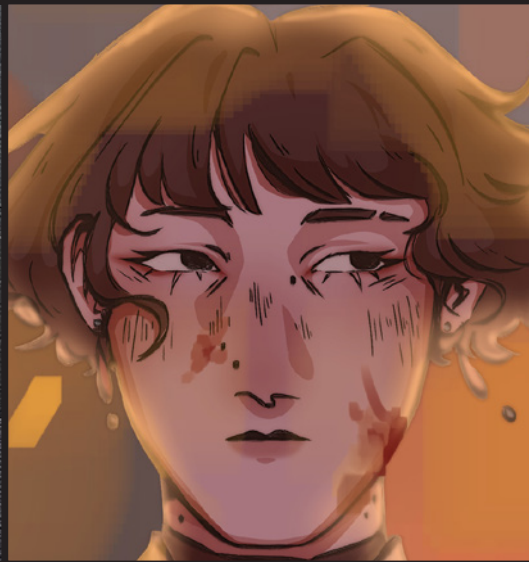
**H**ello ! Nous voilà pour le deuxième *Hashtag* de l'année. Sur le thème cette fois-ci de la fantasy. Vous y trouverez tout un tas de critiques de films, livres ou alors de sujets fous ! Des dessins magnifiques pour votre plus grand plaisir, avec également des posters, un test de personnalité, des perles et plein de BD. En plus de cela, nous vous réservons un petit jeu à la page 18, vous devrez découper des dés et suivre toutes les règles du jeu !

Merci beaucoup pour tous les retours que vous avez faits pour le numéro 13, ainsi que le numéro spécial BD. Vous êtes nombreux à nous soutenir aujourd'hui et cela nous fait très plaisir, et ça nous

donne de la force pour pouvoir continuer nos projets grandioses. Je remercie également toute l'équipe du *Hashtag* qui a fait preuve de sérieux et d'implication dans ce merveilleux journal. Bonne lecture !

Ah oui au fait, vous pourrez nous retrouver au festival Hibouge à Etoile-sur-Rhône le week-end du 29 et 30 avril. Viens donc !!!!

Mélany CZUKOR,  
directrice de publication





# VOUS NOUS AVEZ ÉCRIT

**D**urant les vacances d'automne 2022, nous avons réalisé un nouveau hors-série du *Hashtag*. Chaque élève de 2<sup>de</sup> GT4 et 2<sup>de</sup> GT5, (filière arts appliqués et design) a emprunté une bande dessinée au CDI, l'a lue et a reproduit la couverture ou une case. Pour prolonger ce projet, une communication a été réalisée auprès d'auteurs présents dans ce numéro hors séries. Voici leurs réactions...

**Jaouen Salaün**, *Asphalt Blues* : « Superbe merci. C'est très sympa. Merci pour ce travail remarquable, et bravo à toute l'équipe. Je suis admiratif, c'est un sacré boulot que vous faites »

**Anlor**, *Ladies with guns, t. 01, Les Innocents coupables* : « Chouette de voir les réalisations dessinées des lycéens en réponse aux images des bd présentées ! Bravo à elles/eux et bonne continuation ! »

**Olivier Bocquet**, *Ladies with guns, t. 01* : « Un très beau travail de tout le monde ! Il y a quelques petites pépites, des vrais talents. Et c'est souvent intéressant de voir quels albums ont été choisis, et ce que les élèves en disent. C'est une très belle initiative et je suis heureux d'en faire partie ! »

**David Sala**, *Le Coffre Enchanté, Le Poids des Héros* : « Bravo ! Beau travail... »

**Arnü West** : « Bonjour, c'est toujours aussi bien ! Merci beaucoup pour l'envoi. C'est un joli travail de dessin et de rédaction de la part des élèves. Félicitations ! »

**Alexandre Clérisse**, *L'été Diabolik* : « Bravo pour cette revue, c'est vraiment de très grand niveau !! Il y a vraiment des talents et c'est génial de découvrir toutes ces réinterprétations graphiques, ce que les élèves ont choisi de mettre avant ! Dans ce numéro, j'aime beaucoup le mélange des genres, illustrations, noir et blanc,

textes, BD. On voit que chaque élève a sa personnalité et ce qui est fort, c'est que tous maîtrisent ! J'espère que certains auront envie de continuer à dessiner dans la suite de leurs études. Bravo encore et bon courage pour la suite !! Bonne soirée ! Amicalement »

**Aurélien Maury**, *Le dernier cosmonaute* : « Merci pour ce nouveau numéro du # ! Merci à Aurélien d'avoir choisi

*Le dernier cosmonaute*. Le personnage c'est pas encore ça effectivement. Mais le fond étoilé n'est pas si mal rendu. Un exercice pas évident mais très intéressant que de reprendre une case / page en essayant de reprendre le style d'un auteur. Certaines participations sont assez étonnantes (audacieux de reprendre *Akira* par exemple, ou Mathieu Bablet ou David Sala et pourtant, le résultat est à la hauteur, je trouve). Bref, longue vie à ce journal et bravo aux élèves ! »

**Fred Bernard** : « Eh ben dis donc, chapeau, c'est du lourd ! Quelle chance ils ont d'avoir accès à toutes ces perles ! »

**Florent Chavouet**, *Touiller le miso* : « Bonjour, c'est une chouette revue, avec un très beau panel de références !

Bravo à vous et à Apolline pour son choix judicieux ! »

**Claire Fauvel**, *La nuit est mon royaume* : « Super, bonne continuation au *Hashtag* ! et meilleurs vœux ! »

**Léa Mazé**, *Les Croques* : « Bonjour, merci de m'avoir partagé votre journal ! Cela fait toujours chaud au coeur de voir ses livres vivre leur vie et des élèves se les approprier. Merci pour ce que vous faites, et mille braves aux élèves ! Au plaisir ! »

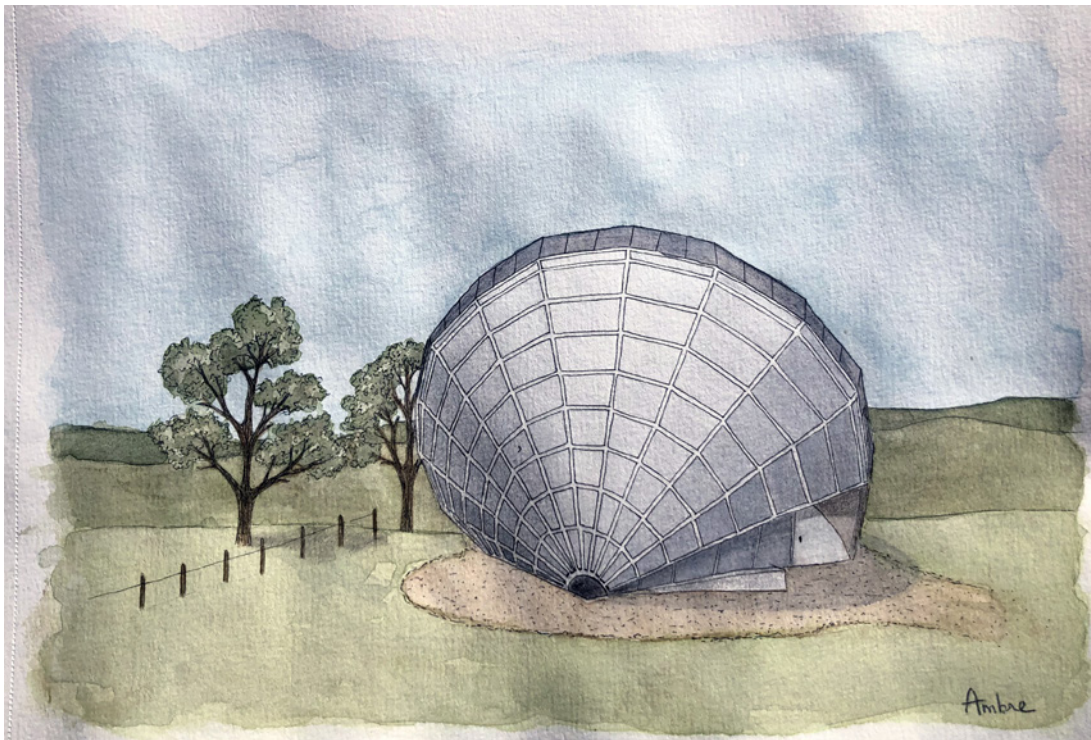
**Isabelle Conseil**, professeure de français : « Un hors série IMPÉRIAL ! »







D'après l'article  
« Un puissant séisme fait des centaines de victimes en Turquie et  
en Syrie », Le Monde, 6 février 2023.  
Dessin : Mélanie HUGUET



D'après l'article  
« Une maison écologique, un rêve à portée de mains », La Croix,  
31 janvier 2023.  
Dessin : Ambre ROUMEZIN

## LÉGENDES ET CINÉMA : RETOUR AUX SOURCES

Les légendes, ces récits populaires où se mêlent réel et merveilleux, s'intéressent aux origines de l'univers, de l'humanité, à la fin du monde, à des questions fondamentales qui prennent place dans la mythologie des cultures du monde entier. Dieux, esprits, héros se retrouvent dans des intrigues souvent complexes qui traversent les époques et nous fascinent encore aujourd'hui, jusqu'à inspirer le cinéma actuel.

### Quetzacoalt et Black Panther Wakanda Forever

Le dieu Quetzacoalt est l'un des dieux les plus importants de MésOAmérique. Il apparaît sous la forme d'un serpent à plumes, mi-quetzal, un oiseau d'Amérique centrale au plumage vert et rouge, mi-serpent. Reconnu comme le créateur du monde et de l'humanité, il est également le dieu du vent et des pluies. Dans la religion Maya, il est plus connu sous le nom de Kukulkan. Les anciens Mexicains attendaient son retour et lorsqu'en 1519 Cortès débarqua en Amérique, les Aztèques ont cru qu'il était Quetzacoalt, revenu pour mener son peuple à la renaissance comme annoncé dans la légende.

Dans le film des Studios Marvel sorti en 2022, *Black Panther Wakanda Forever*, Quetzacoalt inspire le personnage de Namor qui est d'ailleurs appelé Kukulkan par son peuple et porte un imposant masque de serpent à plumes. Comme celui-ci, il a de petites ailes aux chevilles qui lui donnent le pouvoir de voler. Le royaume sous-marin, Talokan, s'inspire du mythique paradis aztèque Tlālōcān.

### Andvaranautr et le Seigneur des Anneaux

Dans la mythologie nordique, une légende raconte que lors d'une expédition sur la terre des hommes, appelée Midgard, Loki tua une loutre endormie avec une pierre au bord d'un ruisseau. Transportant la dépouille de la loutre, Loki, Odin et Hoenir arrivèrent dans une maison et proposèrent de partager la viande de la loutre en échange d'un endroit pour dormir.

Hreidmar, hôte de la maison, voit que la loutre n'est autre que son fils, Otr, et pour lui redonner vie, il impose à Loki la mission de capturer le Nain Andvari pour récupérer son or. C'est ce que fit Loki, en contraignant



le nain Andvari à lui donner toutes ses richesses. Mais, le nain cacha sous son bras un anneau, appelé Andvaranaut. Loki s'en aperçut, réclama l'anneau qu'Andvari lui donne en prononçant une malédiction : « *Cet or-ci que posséda Gustr mènera à la mort deux frères et huit princes à la guerre; de mon or nul ne jouira.* »

De retour chez Hreidmar, Odin versa l'or sur la peau de la loutre mais un poil de la moustache resta découvert. Odin plaça l'anneau pour cacher ce poil. Loki informa Hreidmar du sort qu'Andvari avait jeté mais il n'en tint pas compte et fut tué peu de temps après par ses propres fils, Fafnir et Regin, qui prirent la fuite avec le trésor maudit.

Peter Jackson a adapté ces trilogies au cinéma et cela lui a même permis d'avoir son étoile sur Hollywood Boulevard. Il s'est lui-même inspiré de l'auteur britannique J.R Tolkien qui a pris comme point de départ de son œuvre la légende d'Andvaranaut. Il part de cet anneau maudit pour créer l'anneau unique du Hobbit et du Seigneur des anneaux. Celui-ci est forgé par Sauron et chacun de ses possesseurs devient avide de pouvoir et ne veut plus s'en séparer. Golum est la victime la plus flagrante de cette malédiction.





## Nurarihyon et Demon Slayer

Nurarihyon est un yōkai du folklore japonais, c'est-à-dire une créature surnaturelle représentée sous la forme d'un vieil homme avec une tête en forme de gourde. Dans les légendes, il apparaît le soir dans la maison, quand tout le monde est occupé à préparer le repas et s'installe comme s'il était chez lui en buvant le thé et fumant le tabac. Une fois installé, on ne peut le déloger. Nurarihyon est surtout le créateur et le chef des yōkai. A ce titre, il commande la procession nocturne des cent démons : chaque année, ces yōkai envahissent les rues pendant les nuits d'été et tous ceux qui ont le malheur de les croiser, meurent sur le champ.

Dans la série d'animation japonaise Demon Slayer Kimetsu no Yaiba, basée sur les mangas du même nom et réalisée par Haruo Sotozaki, le principal anti-héros

inspiré de Nurarihyon s'appelle Muzan Kibutsuji : il est le chef des démons, le premier né de leur espèce et le créateur des démons du monde en entier. Il les contrôle et ceux-ci sortent uniquement la nuit et meurent s'ils sont touchés par un rayon de soleil.

Par ailleurs, une autre inspiration du folklore japonais se voit dans le personnage appelé Daki, une des douze lunes démoniaques : elle peut étendre son cou comme Rokurokubi. C'est une personne qui a le pouvoir d'allonger son cou, permettant à sa tête de se promener en espionnant et effrayant les personnes rencontrées la nuit.

Léa CLUZEL,  
texte et dessins à l'aquarelle

# Le monde du linguiste

Cela fera 50 ans, le 2 septembre, que le regretté John Ronald Reuel Tolkien aura rejoint les cavernes de Mendos. C'était un professeur de linguistique à l'université d'Oxford, mais sa renommée est plutôt due au fait qu'il ait écrit la trilogie du « Seigneur des anneaux », brillamment adaptée au cinéma, même si le support écran reste moins riche que le support écrit ; il a aussi écrit le conte pour enfant « Le Hobbit », saccagé au cinéma, malgré un effort considérable ; et récemment, une de ses nouvelles a été adaptée en série : « les anneaux de pouvoirs ». (je me tairais sur ce sujet afin d'éviter toute grossièreté). Les ouvrages narrant l'histoire de Bilbo (oui, je parlerai toujours de Bilbo Baggins et non de Bilbon Sacquet) et de la quête de l'anneau ont été édités du vivant de l'auteur. Ces derniers citaient des lieux, des personnages et des événements anciens, tout en se taisant assez pour que les lecteurs s'intriguent : « *[Les épées] ont été forgées à Gondolin à l'époque des Grandes Guerres contre les gobelins.* » (Le Hobbit, Chapitre III), « *D'un nom elfique, il l'appela : Tinúviel ! Tinúviel ! Alors elle entendit sa voix qui dans le sous-bois résonnait. Lors s'arrêta Tinúviel ; Beren accourant l'enlaça, et le destin fondit sur elle, qui, dans ses bras, s'abandonnait.* » (strophe de la chanson de Beren et Lúthien ; La communauté de l'anneau, Livre I, Chapitre 11), « *Ô beau et merveilleux Kheled-zâram ! Dit Gimli. Ci-gît la Couronne de Durin [...]* » (La Communauté de l'Anneau, Livre II, Chapitre 6), etc. Heureusement pour les lecteurs avides de connaissance, de nombreuses notes ont été laissées par l'auteur dans un prologue de 4 chapitres, ainsi que dans 6 Appendices et 2 Index présents dans le « Seigneur des Anneaux » (oui, c'est beaucoup). De plus, J.R.R. Tolkien écrivit, sans les éditer, des nouvelles relatant de nombreux événements sur l'histoire de son monde : Eä. Ces nouvelles furent rassemblées tant bien que mal par Christopher, son fils, qui fit un énorme travail de relecture, d'assemblage et de tapage à la machine afin de sortir des recueils appréciés des fans tel que « Le Silmarillion », la trilogie des « Contes et Légendes Inachevés » (disponibles au CDI), « les aventures de Tom Bombadil »... etc. Un monde si vaste, si riche et pourtant imaginaire se doit d'avoir des inspirations qui en vaillent la peine.

## Inspiration

Il n'est un secret pour personne que l'univers inventé par Tolkien est un monde d'heroic fantasy. Il en est d'ailleurs l'un des précurseurs après l'univers de Robert E. Howard (l'auteur ayant donné vie à Conan le Barbare) ; et comme tout monde d'heroic fantasy qui se respecte, certaines créatures sont issues de la mythologie et d'autres des contes arthuriens. Contrairement à ce que va faire son ami C.S. Lewis dans ses Chroniques de Narnia, J.R.R. Tolkien ne va pas prendre les créatures de la mythologie grecque, mais ceux de la mythologie nordique (Howard va s'inspirer des deux). C'est ainsi que la Terre du Milieu va être infestée par des trolls, peuplée par les nains, les géants de pierre accompagnés des inévitables dragons, présents dans presque toutes les cultures. Mais il était aussi et surtout profondément catholique et la Bible l'a beaucoup influencé dans son œuvre (si vous voulez comprendre ce qu'un homme aussi cultivé et bouillant d'imagination pouvait bien trouver d'intéressant dans la Bible, venez au Groupe Biblique Lycée, pendant l'heure bleu à la MDL). Bien qu'il n'aimait pas les analogies et les autobiographies, Tolkien ne se cachait pas d'avoir fait une œuvre catholique et personnelle, où il se voyait avec sa femme dans les rôles de Beren et Lúthien (à sa demande, ils furent nommés ainsi sur leur pierre tombale). A l'origine, il mit son inspiration au service d'histoires pour ses enfants et surtout au service de ses langues : si Tolkien travaillait en tant que professeur de linguistique, c'est qu'il aimait ça et qu'il appréciait créer des langues avec des étymologies complexes ; et comme une langue évolue avec son histoire, il lui fallait un monde et une histoire.

Petite anecdote utile et cocasse : Tolkien utilisa la créature connue qu'est le goblin pour désigner des antagonistes dans « Le Hobbit ». Cependant, il vit très vite que le goblin, dans l'imaginaire collectif, désignait un être petit et assez vulnérable. Lors de l'écriture du « Seigneur des anneaux », il changea les gobelins de la Terre du Milieu par une race brièvement mentionnée dans le conte nordique de « Beowulf » à laquelle il donna les caractéristiques qu'il désirait ; l'orc, l'une des créatures les plus iconiques de la fantasy, est né.





Latie MAGNAT

## Guide de survie face à un fan

Maintenant que vous savez comment est né cet univers et quelles sont ses influences, voici un guide pour tenir une discussion saine avec un fan de Tolkien si vous osez aborder ce sujet sensible avec lui.

Il faut en premier lieu éviter de dire n'importe quoi, comme par exemple que « Le Seigneur des Anneaux » n'est qu'une saga de films écrite par un dénommé Gollum (Ne riez pas, j'ai vraiment entendu ça au collège).

Il faut aussi éviter de dire que Gandalf est un magicien qui utilise la magie car, Gandalf est un être fantastique de la race des Maiar (qui sont de nature angélique) ; il a donc des pouvoirs qui lui sont propres et dire qu'il utilise la magie revient à dire que Superman est un sorcier .

Je vous conseille également d'éviter de dire que « Le Seigneur des Anneaux » est une œuvre violente car il pourrait alors se lancer dans l'énumération des massacres commis dans le « Silmarillon » (« Game of Throne » a trouvé son concurrent).

Surtout, SURTOUT, ne dites jamais que Tolkien était raciste. C'est vrai que les seuls personnes de couleur que l'on voit dans « Le Seigneur des Anneaux » sont les Suderons qui sont soumis à Sauron, mais voyez cette réflexion de Sam : « *C'était la première fois qu'il voyait des Hommes se battre contre des Hommes et il n'y trouva rien d'agréable. [...] Il se demandait quel était son nom, (le nom du Suderon qui venait de mourir à ses pieds) et d'où il venait ; s'il avait vraiment le cœur mauvais, ou quels mensonges ou menaces l'avaient conduit dans cette longue marche depuis son foyer ; et s'il*

*n'aurait pas plutôt préféré y demeurer en paix.* » Tolkien n'est non seulement pas raciste, mais il est même en avance sur son temps au niveau des tolérances quand on sait qu'au même moment, son pays était en pleine haine raciale due à une mauvaise appréciation de la décolonisation).

Il est enfin conseillé de ne pas parler d'« Harry Potter » au fan de Tolkien : mieux vaut prôner l'extrême droite devant un communiste.

Voilà, vous savez l'essentiel au sujet des livres de John Ronald Reuel et vous pouvez tenir une discussion saine avec un de ses fans. Maintenant, il me reste juste à vous dire bonne lecture et bonne journée, « *que ce soit parce que je vous souhaite une bonne journée, parce que cette journée sera bonne que vous le vouliez ou non, parce que je suis en bonne forme aujourd'hui, ou encore parce que c'est une journée où l'on doit être bon. Et une bien belle journée pour fumer une pipe en plein air, qui plus est.* » (des amis)

Clément PROHIN,  
fils de David,  
descendant de Clément GIBERT,  
détenteur d'aucune épée brisée,  
héritier du trône de rien du tout,  
pas appelé « l'arpenteur » dans l'Ouest,  
chef d'aucune guilde de héros du Nord  
(je sais, je n'ai rien d'Aragorn).

# La fascinante légende de la bête du Gévaudan

*Animal fantastique ou simple loup ?*

*La bête est une mystérieuse créature qui a causé plus d'une centaine de morts dans les années 1760.*

Tout commence en 1764 en France. De nombreuses personnes sont attaquées par une « bête ». La terreur commence à régner, les attaques sont violentes et de plus en plus nombreuses. Le problème, personne ne connaît exactement l'origine de ces attaques. Jusqu'au jour où une femme échappe pour la première fois à l'attaque de la bête, et donne des descriptions physiques de la créature. La légende est née. La bête inquiète énormément la population, les habitants font donc appel au gouverneur militaire de la province pour la tuer. Le gouverneur est persuadé que la bête est un loup, il tue alors le plus possible de loups en espérant tuer dans le lot la bête. Mais malheureusement les attaques continuent. Le 30 septembre une battue est organisée. La bête est abattue de 3 coups de fusil, mais quand les soldats s'approchent, elle se relève et part dans la forêt sans que quiconque n'ait le temps de la rattraper. Le choc est total pour le gouverneur militaire et ses coéquipiers. Pendant trois semaines, aucune attaque n'a lieu. Puis les attaques reprennent de plus belle, la bête se montre plus féroce, plus sanglante. Elle attaque directement dans les villages dorénavant. De nombreux témoignages apparaissent. La bête est décrite comme ayant une grande gueule, un trait noir au dessus du pelage, plus grosse qu'un loup, avec une grosse tête et d'imposantes griffes. Des affiches sont placardées dans les villages et les illustrations paraissent dans les journaux. Le gouverneur militaire essaye donc une nouvelle technique, celle de l'embuscade. Il décide de placer un cadavre décapité près de la rivière ce qui servira d'appât pour la bête. Ils attendent toute la nuit mais elle ne se montre pas. Au début de l'année 1765, les meurtres sont quotidiens, la bête se déchaîne en l'absence des soldats. Le gouverneur militaire a une nouvelle stratégie vu que la bête est sur un territoire restreint de la forêt de Tenezère. La tactique est de pousser la bête à se replier sur les rives de la rivière et de la soumettre à un feu ensuite. Pour cette opération gigantesque, il mobilise plus de 30 000 hommes. Mais encore une fois le plan échoue. Début mai, la bête est touchée par les frères La Chaumette, à deux reprises. Mais encore une fois le fauve se relève et s'échappe. C'était comme si les balles

ne l'impactaient pas. Moins d'un jour après, la bête, qu'on pensait agonisante, attaque une jeune femme. Une nouvelle personne est envoyée pour en finir une fois pour toutes, le porte-arquebuse et ami du roi Louis XV, François-Antoine. Ce dernier est persuadé que la bête est un loup après avoir retrouvé une trace de patte d'un gros loup près de l'une des victimes. Une jeune domestique participe grandement dans la quête contre la bête du Gévaudan car alors qu'elle allait se faire attaquer, elle brandit un couteau et lui cause une blessure très profonde. Pendant plus d'un mois il n'y a pas eu d'attaque mais la bête revient encore une fois. La bête est capturée et tuée par François-Antoine puis envoyée à la cour du Roi pour être montrée. Mais l'histoire montre quelques incohérences : tout d'abord le lieu où la bête a été trouvée qui n'était pas du tout son lieu de prédilection, le fait aussi que la bête montre des traces d'une capture par un piège à la patte, trahissant une capture récente. La supercherie a donc été planifiée et parfaitement exécutée. Toute l'année 1766, les attaques continuent. A l'automne 1766, la bête semble avoir disparu. Mais encore une fois elle réapparaît et attaque. Tout cela prend fin en juin 1767 quand la bête est tuée par le garde forestier de la forêt où la bête a été la plus aperçue.

Dans ce récit, il existe plusieurs théories/explications. Tout le monde avait son idée ou son opinion sur ce qu'était la bête. Pour l'Église, la bête était là à cause des péchés des hommes, c'est une punition divine. Pour certains historiens, la bête était une arme de guerre, cela serait un loup conditionné pour attaquer les être humains. Et même si le dresseur n'était pas présent lors des attaques, cela aurait été facile à entreprendre. Pour d'autres, ce serait un chien revenu à l'état sauvage car il n'a pas peur des être humains contrairement au loup. Et aussi comme le dit Sylvain Macchi actuellement guide au Parc du Gévaudan: « *les loups cherchent la facilité* », ils n'attaquent donc pas les hommes. Ils existent aussi certaines explications sur le fait que la bête du Gévaudan aurait réussi à se relever à deux reprises après avoir été touchée par des balles : dans le premier cas, les balles auraient pu être en plomb ce qui n'aurait pas blessé la bête, même si les historiens pensent





cela peu probable. Une explication aurait pu être aussi que la bête possédait une cuirasse qui protège des balles au niveau du bassin, mais elle n'aurait pas eu la mobilité qu'elle a eu pour s'échapper.

D'autres pensent que la bête était accompagnée d'un homme car certaines des victimes étaient retrouvées égorgées ou déshabillées ce qu'une bête n'aurait jamais pu faire. Mais on n'a jamais retrouvé aucune trace de cela. Enfin, sur un aspect scientifique, des notes sur les dépouilles de la bête ont été confiées au Musée d'Histoire Naturelle de Paris. Il a donc été conclu grâce à sa formule dentaire que la bête serait soit un chien soit un loup. La bête pesait le poids normal d'un loup mais son museau était plus

court qu'un loup et sa tête plus large. L'arrière du corps était proche de celui d'un loup et l'avant ressemble principalement à celui d'un chien. La bête du Gévaudan serait donc un hybride entre un chien et un loup.

La bête du Gévaudan a fasciné et terrorisé de nombreuses générations. Cela reste une des plus grandes légendes urbaines de France car certaines questions n'auront jamais de réponses.

Lucie.V

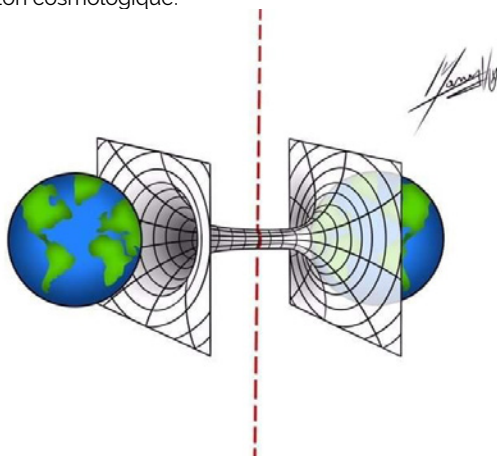
Illustration : Juliette DEN HERDER

## The Multiverse



### Le multivers de niveau 1

Ce niveau de multivers est plutôt simple, il stipule qu'au sein même d'un univers, on peut légitimement croire à l'existence d'une multitude de mini univers. En effet, notre vision terrestre est limitée à ce qu'on appelle l'univers observable parce qu'au delà de cette limite, on ne peut percevoir aucun signal. Donc pour nous, rien existe. Mais, au delà de cet horizon cosmologique, il est tout à fait possible que d'autres fragments d'univers observables semblables au notre existe et que ces derniers soient eux même limités par leur propre horizon cosmologique.



### Le multivers de niveau 2

Ces multivers seraient donc issus de plusieurs Big-Bang différents. Et donc dans cette théorie, les multivers co-existants seraient en quelque sorte nés de leur propre Big-Bang. Oui, avec cette théorie on va oublier le Big-Bang et l'inflation cos-

mique tels qu'on les connaît puisque ici, tout part d'une sorte de vide bouillonnant qui donnerait naissance à diverses bulles se formant dans l'espace. Et chacune de ces bulles étant alors un multivers parmi tant d'autres. Ces bulles pourraient donc théoriquement interagir et disparaître comme dans une coupe de champagne. Mais surtout avec cette théorie, à chacun des univers ainsi créés, pourraient avoir des propriétés physiques fondamentales légèrement différentes.



Ce phénomène s'est produit avec plusieurs Spider-man légèrement différent et aussi avec Rick qui lui aussi a plusieurs versions de lui-même.

### Le multivers de niveau 3

Destin/Volonté, Déterminisme/Libre arbitre. Selon cette théorie, l'intérêt du multivers réside dans ce questionnement philosophique et pour la suite de l'article, la théorie va développer cette idée au cœur de la création des multivers. Cette idée est que ce serait nos choix qui, en créant de nouveaux embranchements de réalité, créeraient de nouveaux univers parallèles.

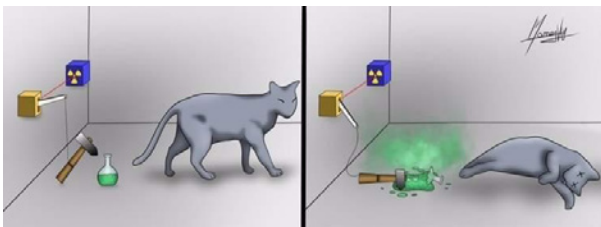


Voici un exemple, l'expérience du chat de Schrödinger, dans ce test, il faut :

- une boîte fermée avec le chat à l'intérieur.
- un dispositif sournois composé de deux éléments : un atome radioactif isolé qui peut se désintégrer ou non à tout moment.
- et un détecteur de rayonnement qui libère du poison dans la boîte si jamais l'atome s'est désintégré.

Il y a donc deux issues possibles avant d'ouvrir la boîte :

- soit l'atome ne s'est pas désintégré, donc le détecteur n'a rien perçu donc le chat reste en vie.
- soit l'atome s'est désintégré, donc le détecteur a aperçu le rayonnement, libéré le poison, ce qui conduit à la mort du chat.



Tout ça, c'est bien beau mais avant de regarder dans la boîte, l'atome radioactif est censé être dans une super-position d'état, tout ce passe donc comme s'il était à la fois désintégré et non désintégré. Or, cet atome est lié avec le détecteur, il est lui aussi dans une super-position d'état. Et enfin par suite logique, cette super-position vient s'appliquer au chat qui est à la fois mort et vivant. Ce que nous dit cette expérience, c'est qu'avant d'ouvrir cette boîte, le chat est à la fois mort et vivant, ce qui paraît inconcevable et justement pour répondre à ce problème, une des hypothèses mise en avant, est celle des mondes multiples qui est la source du multivers de niveau 3.

L'idée, c'est de ce dire que dans cette situation, tous les scénarios sont possibles, c'est-à-dire qu'au moment de l'expérience, l'univers se sépare en plusieurs branches ou les divers probabilités se réalisent. La rupture entre les deux univers se fait quand on décide d'ouvrir la boîte.

Pour voir plus large avec cette interprétation, tout ce passe un peu comme si on avait l'univers dans une super-position

d'état. Comme si on figeait dans plusieurs états distincts à chaque choix. Comme si continuellement, plusieurs « timeline » se créent ou toutes les éventualités existent. Et si c'était



le cas, on ne s'en rendrait pas compte car de toute façon, on vivrait que dans l'une de ces « timeline ». Ne s'est on jamais demandé ce qui se serait passé si on avait fait différemment ? Quand on avait le choix, pourquoi avoir fait celui-ci et pas un autre ?

Mais ayant vu à quel point le multivers est impressionnant, la question que l'on peut se poser est : **qui sommes nous dans ce vaste multivers ?**

texte et illustrations : Kellian MANES

# Mercredi

*Une série qui va vous retourner le cerveau !*

**V**ous avez très certainement entendu parlé d'une série Netflix qui fait le buzz. Nous suivons la jeune Mercredi Addams, lors de son arrivée au lycée Katmer car elle ne trouve pas sa place, en ayant des facultés que d'autres non pas. Alors que, ce lycée possède quelque chose en plus des autres. Ses prochaines rencontres l'amèneront à élucider une enquête avec une plus grande ampleur que ce qu'on pensait. Va-t-elle réussir ?

Texte et illustration : Mélanie HUGUET



# Le Chat Potté

**U**n chat, des bottes et une épée, ça y est on parle du même ? Que l'ont soit d'accord, le Chat Potté est sûrement l'un des chats roux les plus connus de nos jours, et le dernier film à son effigie n'a fait qu'améliorer sa situation. En effet, ce nouveau film est très beau visuellement, mais aussi au niveau de son scénario prenant plusieurs chemins se rencontrant tous à la fin de celui-ci. Les couleurs sont vives et les musiques sont envoiées, tout est assez rapide et ne laisse aucun instant pour s'ennuyer. Intéressant pour tout type de public, ce film est d'après moi simplement incroyable.

Thibaud CELISSE  
Illustration : Mélanie CZUKOR



# Avatar

## un monde noir dépeint de bleu

*Le nouveau film Avatar 2, réalisé par James Cameron est arrivé récemment dans les salles, suite tant attendue d'un des plus gros blockbusters du box office, le film se trouve encore, tel le précédent, loin du schéma du film singulier des films sans combats. Le réalisateur à succès est encore une fois titulaire d'un film engagé, dénonçant et abordant différents thèmes tout aussi intéressants et actuels les uns que les autres.*



**D**ans ce nouveau film tant attendu, James Cameron aborde tout un panel de thèmes divers et d'actualité comme :

- L'environnement et la nature : le film met en avant la beauté de la nature de Pandora, ainsi que la nécessité de la préserver. Il montre également les conséquences désastreuses de la destruction de l'environnement dont nous parleront plus tard.

- La culture et les traditions : le peuple Na'vi, présent sur Pandora, possède une culture riche en traditions ancestrales qui est mise en avant dans le film, mais les clans sont assez réticents vis à vis du fait d'accueillir des réfugiés, et ces derniers sont victimes de la discrimination...

- La technologie et l'avancée scientifique : le film aborde la question de l'utilisation de la technologie et de son impact sur l'environnement et les habitants de Pandora.

Ces thèmes sont traités avec brio dans Avatar 2, et permettent non seulement de divertir le public, mais également de sensibiliser les spectateurs à des sujets importants pour notre société, mais le thème le plus

fait parler de lui dans le contexte actuel de notre société était celui de la déforestation. En effet, James Cameron souligne l'urgence de prendre des mesures pour protéger notre environnement. L'histoire se déroule sur une planète dont la végétation est menacée par une entreprise d'exploitation minière, devenant victime de la déforestation. Les personnages principaux sont obligés de s'opposer aux intérêts de cette entreprise pour sauver leur habitat naturel mais cela ne se fera pas sans peine et sacrifices. Pour conclure, dans ce deuxième volet de la saga, on sent vraiment que le message du réalisateur est clair : la destruction de la nature a des conséquences désastreuses sur notre planète. La déforestation, qui implique la coupe massive des arbres dans les forêts, peut entraîner la disparition de nombreuses espèces animales et végétales, en plus de bouleverser les cycles de l'eau ainsi que le climat.

Lalie MAGNAT  
Illustration : Ambre ROUMEZIN

# L'insecte à l'épée



C'est soit tout blanc, soit tout noir, ou alors 50/50 avec Hollow Knight. Ce jeu qui peut se percevoir très simple par ses graphismes ou encore ses commandes très peu nombreuses. En réalité, c'est tout autre chose, ce jeu très connu pour ses boss et terrains de grande difficulté, vous demandera une précision dans vos mouvements et des attaques très puissantes et rapides. Mais après tout, peut-être que sauver des limaces de leur terrible futur sort pourrait vous motiver à continuer encore et encore. Avec une musique douce et belle, ce jeu fait réellement voyager dans un monde différent le temps d'une partie.

Thibaud CELISSE  
Illustration : Juliette DEN HERDEN





## Ellana

« Ellana » est une BD d'aventure écrite par le célèbre écrivain Pierre Bottéro, scénarisée par Lylian et dessinée par Martin Montse aux éditions Glénat. Cette BD d'aventure se déroule dans un monde parallèle ou du moins alternatif. Il existe 6 tomes suivis d'une série secondaire, « La Quête d'Ewilan », dans laquelle on retrouve l'héroïne Ellana. Celle-ci va s'engager dans des aventures et des rencontres qui la bouleverseront. J'ai beaucoup aimé cette BD pour plusieurs raisons. Tout d'abord, c'est la façon dont nous suivons l'héroïne tout au cours de sa vie passant par ses événements marquants tel que son enterrement...Ce récit est composé de retournements de situations et de montagnes russes émotionnels qui vous laisseront en haleine!

A lire absolument ;)

Lyra BERRY  
Illustration : Ambre ROUMEZIN

## REPORTAGE PHOTO DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

*Jeune aventurier, avec ce reportage photo, vous avez la possibilité de devenir un héros triomphant ou déshonoré. Mais seulement si vous faites le bon choix. En effet, ce document est un reportage-jeu qui vous offre une expérience de jeu de rôle unique. Dans un instant, vous allez être transportés dans un monde fantastique où vous devez naviguer à travers des choix complexes et des événements périlleux. Vous êtes le héros de votre propre histoire, où chaque décision compte et où vous devrez trouver de nouvelles façons de vous battre pour survivre. Alors ? Êtes-vous prêts ?*

Texte et photos par Marina MAWETE



### Règles du jeu

Avant toute chose, il vous faut vous munir de plusieurs matériaux qui vous aideront à travers votre aventure : une feuille de papier, un crayon et une paire de dés à 6 faces (fournis gracieusement par *Le Hashtag*).

Les dés vous permettront de définir vos points d'endurance, de chance et d'habilité.

Les points d'habilités correspondent à votre degré de capacité à exécuter une action avec adresse et compétence.

Tandis que les points de chance se rapportent à votre faculté à vous trouver face à une circonstance favorable.

Les points d'endurance, quant à eux,

désignent votre aptitude à résister à la fatigue, à la souffrance.

Pour définir vos points de chance, il vous suffira de lancer une fois un dé et d'ajouter 6 à ce chiffre. Concernant vos points d'habilités, il vous sera nécessaire de lancer une fois un dé et d'ajouter 3 à ce chiffre. Enfin, pour les points d'endurance, il vous faudra simplement lancer une paire de dés et ajouter 6 à ce nombre.

N'oubliez pas d'inscrire vos points sur une feuille au cours de votre aventure, il est impératif de connaître leurs nombres exacts.



## RUMEUR...

**D**epuis plusieurs mois, une rumeur se répand à travers le pays. Nul ne sait d'où elle provient, mais une chose est claire, elle promet une immense richesse.

Cette après-midi-là, vous vous rendez au château après avoir reçu une lettre sollicitant vos services. À votre grande surprise, un comité vous y attend. Parmi eux, trois hommes et une femme à l'apparence héroïque. Avant que vous n'ayez le temps de les saluer, le Roi Saraël prend la parole.

Il confesse l'existence d'un trésor perdu des siècles auparavant, vous implorant de partir à sa recherche. Ce n'est certainement pas une tâche facile.

Le Roi continue : « *Il vous faudra trouver des indices, des pistes, résoudre des énigmes, et affronter des dangers. De plus, nombreux sont ceux qui ont essayé avant vous, sans succès.* »

Les quatre aventuriers et vous échangez un regard, vous demandant si vous deviez vous joindre à cette aventure. Finalement, le Roi vous persuade et vous fournit un grand navire pour que vous puissiez voyager, en plus de provisions pour le

voyage. Vous vous mettez donc en route, et passez la nuit à préparer vos affaires.

Dans un large sac en toile, procuré par le Roi, vous rangez des provisions, une lampe torche, une carte, ainsi que plusieurs fioles de potions qui vous serviront au cours de votre aventure : une potion d'adresse qui vous permet de récupérer vos points d'habileté. Une potion d'endurance qui vous rend vos points d'endurance. Une potion de Bonne Fortune qui vous fait regagner vos points de chance.

Cette nuit-là, vous faites la connaissance de vos nouveaux coéquipiers. Il y a **Faniry**, une elfe des bois, **Klemuns**, un homme svelte habillé d'une cape, **Khristos**, un vieil homme à la longue barbe blanche et **Alexein**, un homme mi-géant à la taille imposante.

Le lendemain matin, vous vous dirigez ensemble vers la montagne, vêtus d'une armure de cuir, chacun armé d'une épée et muni de son équipement.

Photo 1



Il vous faut deux jours pour atteindre la crête de la montagne. Epuisés, vous finissez par vous effondrer sur une paroi rocheuse. Durant les heures qui suivent, vous décidez d'installer un campement pour regagner quelques forces avant de repartir au crépuscule. La quête n'avait même pas encore réellement commencé, mais plus les heures passaient, plus vous sentiez l'anxiété croître.

La nuit tombée, les quatre aventuriers et vous commencez votre ascension. Les parois de la montagne sont escarpées et vous devez maintenir votre équilibre à chaque pas. Des rochers se détachent et s'écrasent contre les falaises, alors même que la lune illumine la montagne.

Puis, soudain, un bruit résonne à travers les parois de la montagne.

Les quatre aventuriers et vous vous arrêtez et scrutez les alentours. Y'a-il un monstre caché dans les parois de la

montagne ? Vous n'osez pas continuer votre périple et décidez de retourner à votre campement. Mais le bruit résonne de nouveau et vous comprenez que vous devez vous lancer à sa recherche.

Ensemble, vous vous empresses vers l'endroit d'où le bruit provient. Quand vous arrivez à proximité, une immense avalanche de pierres se déclenche et envahit vos pieds. Vous essayez de vous enfuir, mais les murs de la montagne vous encerclent de tous les côtés.

Alors que tout espoir semble perdu, Faniry aperçoit deux crevasses opposées, aux extrémités de votre position, assez large pour que vous puissiez tous passer. Mais le temps presse, impossible de réfléchir longtemps, car à chaque seconde vous avez l'impression de vous enfoncer plus profondément dans l'amas de pierre qui vous entoure. Allez-vous vers la crevasse située à votre droite (rendez-vous alors à la **photo 6**) ou vers celle à votre gauche (rendez-vous à la **photo 3**).



## Photo 2



Vous apercevez une crevasse avec une faible lumière à l'intérieur et, supposant qu'elle contenait un trésor, vous vous empressez de l'explorer. Malheureusement, vous êtes déçus : la cause de la lumière n'est rien d'autre qu'une

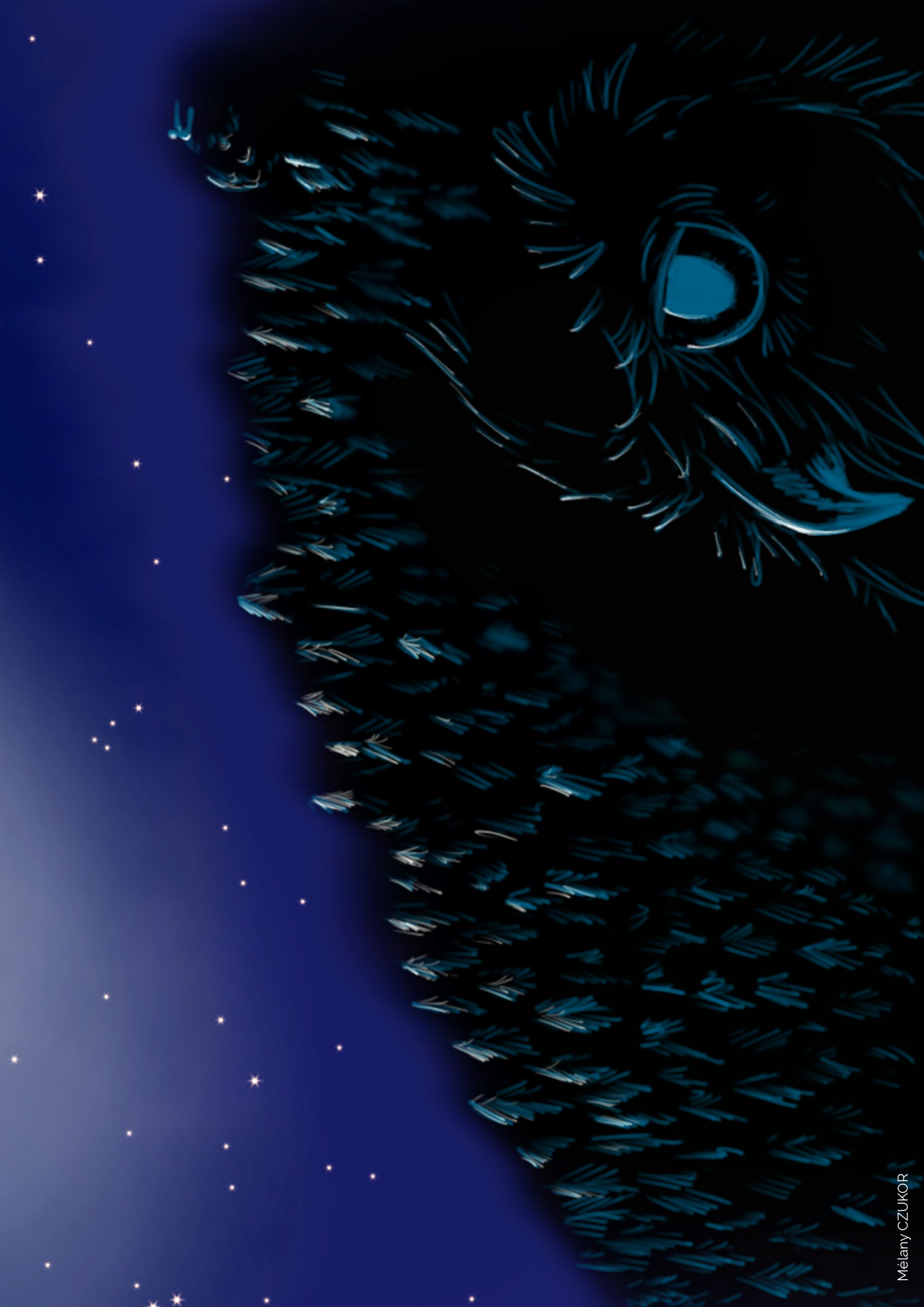
libellule piégée dans un bocal. Comprenant que vos espoirs sont déçus, vous rebroussez tristement chemin (allez à la **photo 8**).

## Photo 3



Le passage mène rapidement à un couloir faiblement éclairé. Pendant que vous marchez, vos yeux s'adaptent rapidement à l'obscurité. Au bout du couloir, il y a une épaisse porte en bois avec d'étranges symboles dorés gravés dessus. Khristos les reconnaît comme étant de l'Omkanyach, une langue autrefois parlée dans les anciennes terres de Mete. Khristos lit l'inscription, le regard malicieux. Il vous explique que le texte

met en garde contre un grand danger au-delà de la porte, un monstre si puissant et terrifiant qu'il est enfermé depuis des siècles. Malgré l'avertissement, vous hésitez car derrière cette porte se cache peut-être le trésor qu'il vous a été demandé de trouver. Allez-vous revenir sur vos pas (**photo 6**), ou franchirez-vous cette porte qui recèle peut-être un grand butin (**photo 8**) ?









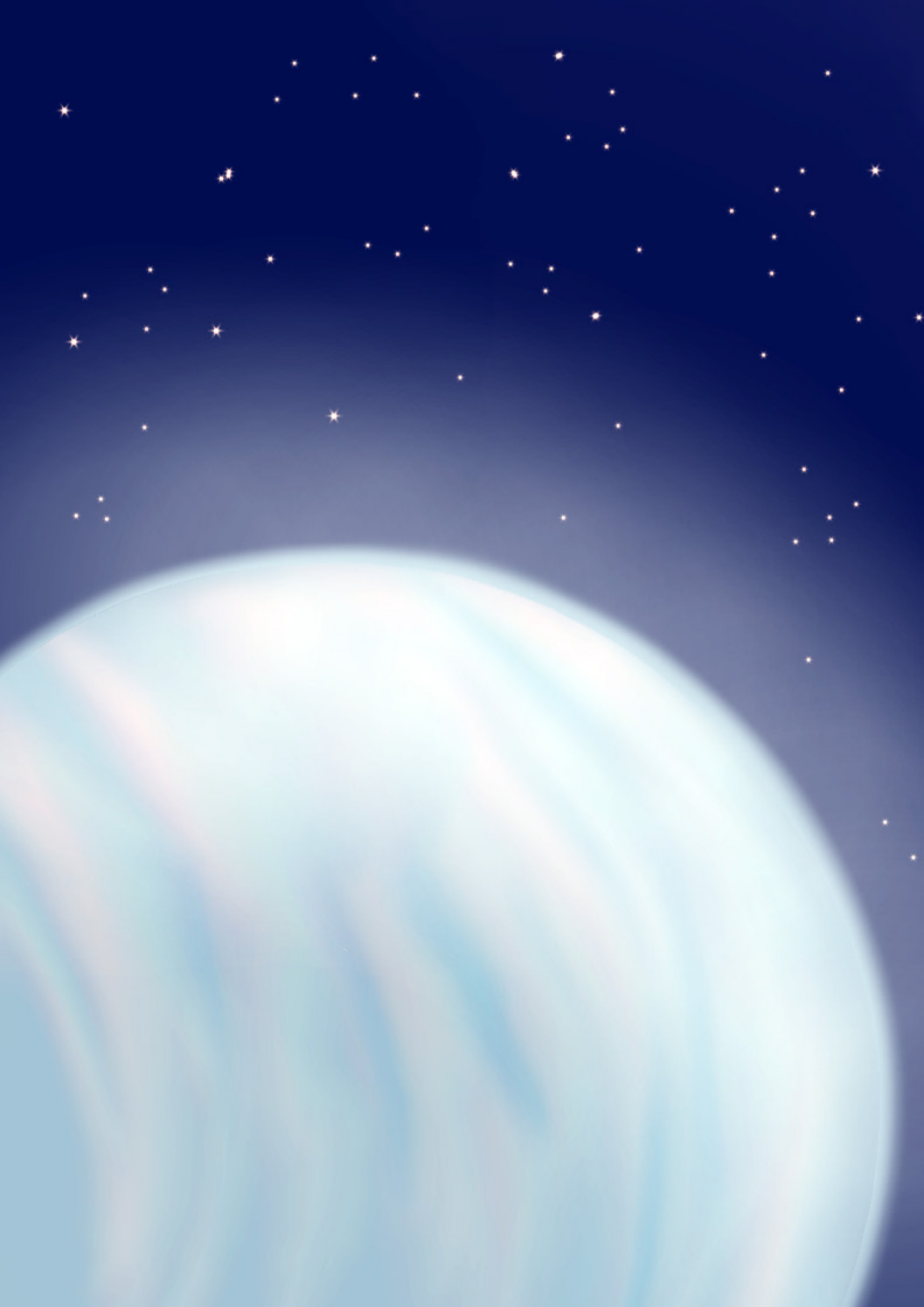


Photo 4



En ce qui ressemble à un dixième de seconde, vous êtes finalement propulsés contre une surface solide, hors du monstre. Vous avez enfin la chance d'apercevoir ce dernier, une énorme masse, mesurant facilement six mètres de long, à la peau recouverte de poils hérissés. Comme si elle sentait votre regard sur lui, la créature ouvre soudainement les yeux et se tourne pour vous faire face. Surpris, vous reculez rapidement alors que la créature bondit et grogne, envoyant une vague de peur à travers le groupe.

**ROI LOUP – HABILITÉ : 35 / ENDURANCE : 42**  
**LA GUILDE DES CINQ - HABILITÉ : ? / ENDURANCE : ? / CHANCE : ?**

Combattez (**photo 10**). Si vous êtes vainqueurs, veuillez-vous rendre à la **photo 9**.

Photo 5



Une force remplit l'air lorsque vous libérez l'épée de son sceau. L'épée commence alors à vibrer et à bourdonner, vous appelant à quelque chose de plus grand. Vous suivez l'appel de l'épée, qui vous mène au plus profond du monstre. Là-bas, une immense caverne vous attend, remplie de mystérieuses reliques et d'étranges artefacts. Heureux de votre découverte, vous vous empressiez de remplir vos sacs de ces objets. Et

c'est avec un sac si lourd que vos épaules grincent sous leur poids, que vous rejoignez la sortie. En examinant d'avantage vos environs, vous apercevez deux chemins dont l'un mène potentiellement vers la gueule de la créature qui vous à avaler, irez-vous à gauche (**photo 7**) ou à droite (**photo 11**) ?



Photo 6



Le passage aboutit bientôt vers un tunnel sombre et étroit. Vous n'avez à peine le temps de vous remettre de vos émotions que, soudain, un long grondement effrayant secoue les parois de la montagne. Le cœur battant, vous vous arrêtez net, la peur au ventre. Tendrant l'oreille, vous distinguez un murmure rauque, comme un ronflement. Éclairant les alentours avec sa torche, Khristos réalise que vous êtes tombé sur un groupe de gobelins endormis. Il se fige, vous indiquant que le moindre mouvement pourrait les réveiller. Mais que font donc tous ces gobelins ici ? Et que risquez-vous s'ils se réveillent ?

Vous vous approchez lentement, effrayés par ce que vous voyez. Vous savez que si aucun d'entre eux ne se réveille, vous seriez en sécurité, mais vous ne pouvez vous empêcher d'avoir peur. Il est certain que si jamais vous réveillez les gobelins, une terrible bataille s'ensuivrait.

Les quatre aventuriers et vous vous tenez loin, tout en essayant de trouver une solution pour vous en sortir. Vous regardez

autour de vous pour trouver une issue, mais il ne semble n'y avoir qu'une seule sortie qui nécessite de traverser le nid de gobelins.

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, les gobelins ne réveillent pas et continuent à ronfler bruyamment. Dans ce cas rendez-vous à la **photo 3**. Si vous êtes malchanceux, rendez-vous à la **photo 10**.

*Pour tenter votre chance, lancez deux dés, si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à vos points de chance, vous avez de la chance et le résultat sera en votre faveur. Si ce nombre est supérieur à vos points de chance, vous n'avez pas de chance et vous serez pénalisé.*

## Photo 7



Vous marchez depuis ce qui semble être des heures et le chemin ne semble toujours pas s'arrêter. Finalement, vous comprenez que rien de bon ne vous attend au bout de ce chemin, et vous décidez alors de rebrousser chemin. Mais lorsque vous vous retournez, vous remarquez que le chemin que vous aviez emprunté a disparu.

Soudain, vous remarquez que le sol commence à se remplir d'un liquide étrange et bientôt vous réalisez qu'il s'agit de venin. Ne sachant pas quoi faire d'autre, vous commencez à

courir aussi vite que vous le pouvez, mais le venin est plus rapide. Il commence à vous brûler la peau et vos oreilles s'emplit des cris de douleur de vos coéquipiers.

À un moment, vous avez l'impression d'entendre un grondement, comme un rire provenant de la créature mystérieuse, vous punissant pour votre intrusion. Vous n'avez d'autre choix que d'accepter votre sort alors que le venin continue à monter et finit par vous engloutir. FIN

## Photo 8



Malgré votre peur, vous avancez, le cœur battant d'anticipation alors que vous vous approchez de la porte. Avec une profonde inspiration, Klemens tend la main et tourne la poignée. Il pousse la porte ouverte, révélant un ancien couloir plongé dans l'obscurité.

Les aventuriers et vous, faites un pas en arrière lorsque vous entendez un grand rugissement qui secoue les murs du couloir. En un instant, une créature colossale apparaît hors de l'ombre, sa fourrure scintillant à la lumière de vos lampes de poche. Sa gueule s'ouvre largement et, avant que vous ne vous en rendez compte, vous êtes tous engloutis à l'intérieur de la créature.

À l'intérieur de la créature, vous vous retrouvez dans une paroi rocheuse humide aux murs qui semblent s'éterniser. De peur de vous démoraliser, vous décidez aussitôt d'explorer ces murs. En les examinant, vous apercevez ce qui semble être la poignée d'une épée enfoncée dans la chair du monstre. À l'opposé, vous apercevez une crevasse éclairée par une feinte lumière.

Allez-vous dégager l'épée (**photo 5**) où allez-vous assouvir votre curiosité grandissante (**photo 2**) ?



Après une longue et difficile bataille, les quatre aventuriers et vous, êtes sortis victorieux de la créature hostile. Le corps du monstre disparaît peu après, ne laissant derrière lui qu'un coffre au trésor. Vous décidez d'ouvrir le coffre avec l'une des clés que vous avez trouvées plus tôt. À l'intérieur, il n'y a rien de plus qu'un miroir modeste sur lequel est gravé : « Trésor du roi Saraël ». Finalement, après l'avoir rapporté au roi Saraël,

vous avez continué votre vie comme si de rien n'était, à l'exception de votre argent supplémentaire et de votre renommée grandissante. Plus tard, un soir d'été, vous avez repensé à ce moment, et vous avez enfin compris pourquoi ce simple miroir ordinaire avait été si chéri par le roi (ou pas, **photo 13** si c'est le cas).

Photo 9

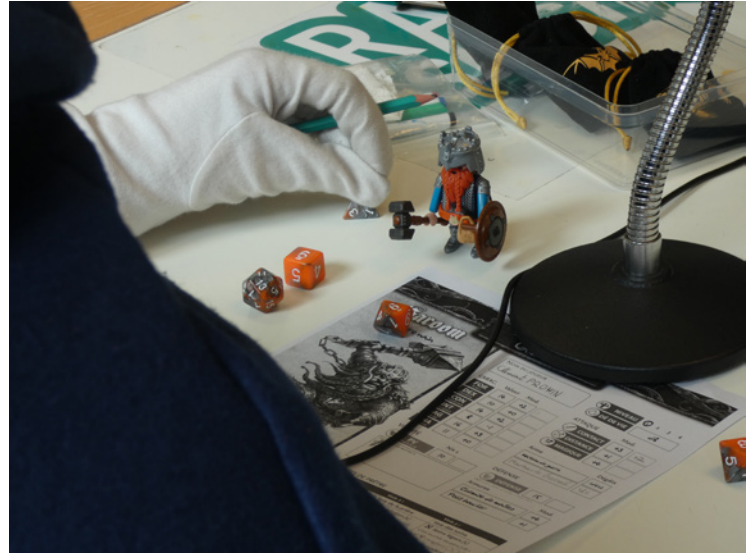
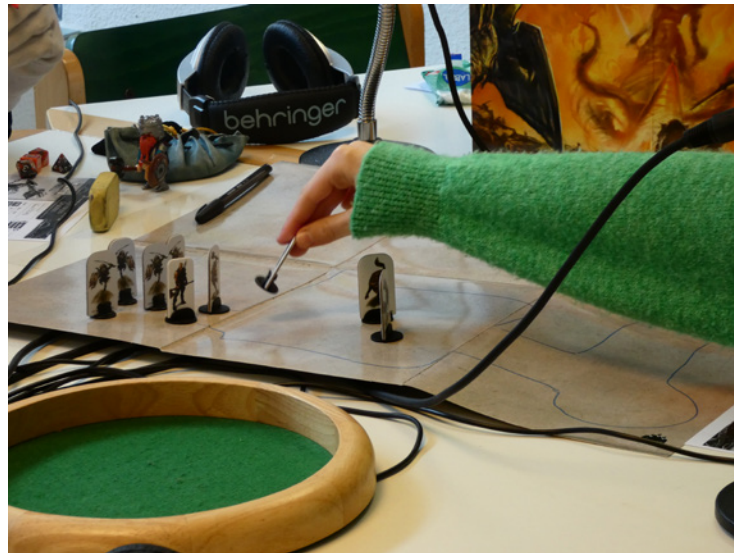


Photo 10



Le bruit que vous faites en marchant réveille l'un d'eux, vous arrêtez de respirer pendant une seconde alors que l'un des gobelins réveille le groupe avec un cri horrible. Vous vous mettez aussitôt en position de combat et dégainez vos épées. Les quatre aventuriers et vous faites face aux monstres et vous voilà prêts à vivre ce qui pourrait bien être votre dernier combat. Les gobelins se précipitent vers vous, brandissant leurs armes et leurs griffes. Vous vous défendez de votre mieux, mais êtes rapidement submergés par le nombre de vos ennemis et leur détermination. Vous êtes forcés de vous battre pour assurer votre survie.

**CLAN DES GOBELINS – HABILITÉ : 100 / ENDURANCE : 87**  
**LES QUATRE AVENTURIERS – HABILITÉ : 44 / ENDURANCE : 66 / CHANCE : 34**  
**LA GUILDE DES CINQ - HABILITÉ : ? / ENDURANCE : ? / CHANCE : ?**

Combattez. Pour combattre, il vous faut suivre les instructions suivantes : tout d'abord, combinez les points d'endurance et d'habilité des quatre aventuriers avec les vôtres et inscrivez les résultats obtenus sous le nom de « la guilde des cinq ». Ensuite, lancez une paire de dés pour le clan goblin et multipliez le nombre obtenu par le nombre de gobelins, ici vingt. Ce total vous donnera la « puissance d'attaque » des créatures. Répétez l'opération pour les quatre aventuriers,

cette fois en multipliant le nombre obtenu par quatre, puis pour vous. Combinez maintenant votre puissance d'attaque avec celle des quatre aventuriers.

Si votre puissance d'attaque est supérieure à la puissance d'attaque de ces créatures, vous les avez blessés. Vous réduisez donc leur endurance de 20 points. Vous pouvez également utiliser votre chance pour les blesser davantage (voir 6). A l'inverse, si la puissance d'attaque du goblin est supérieure à la vôtre, alors ce sont eux qui vous font du mal. Vous retirez alors 8 points des points d'endurance de la guilde des cinq. Vous pouvez également utiliser votre chance (voir photo 6).

Si la puissance d'attaque des deux camps est égale, les deux camps ont évité l'attaque de l'autre camp, relancez l'opération et continuez à vous battre.

Modifiez votre score d'endurance ou celui des créatures selon le cas. Il en va de même pour vos points de chance si vous les avez utilisés.

Lancez la deuxième attaque (suivez les étapes ci-dessus). Vous continuez donc la séquence jusqu'à ce que vos points d'endurance ou les points d'endurance de la créature soient réduits à zéro (mort).

Si vous êtes vainqueurs, vous pouvez continuer votre chemin le long du passage, et vous rendre à la **photo 12**.



## Photo 11



En suivant le chemin, vous vous approchez de plus en plus de la faible lumière émanant des narines du monstre. Alors que vous marchez, l'un de vous, Klemuns, remarque quelques clés gisant par terre et sans hésiter, les saisit et les met dans sa poche. Il ne sait pas à quoi ces clés pouvaient servir, mais il estime qu'il est important de les garder en sécurité. Votre groupe devient de plus en plus inquiet à mesure qu'ils se rapproche du point de lumière et vous réalisez que si vous voulez vous en sortir vivants, vous devez agir vite. Soudain, la créature commence à bouger et les quatre aventuriers et vous savez que c'était votre seule chance de vous échapper.

*Testez votre endurance. Pour vous échapper, vous devez courir vers la lumière le plus rapidement possible. Cependant, les murs sont si collants qu'ils peuvent saisir vos jambes et vous maintenir en place. Si votre niveau d'endurance est faible, il est recommandé de boire des potions d'endurance pour les restaurer (+4 pts). Enfin, si votre endurance personnelle est supérieure ou égale à 12, vous avez réussi à vous échapper du monstre (rendez-vous à la **photo 4**). À l'inverse, si vos points d'endurance tombent en dessous de ce nombre, votre aventure s'arrête là. FIN*

## Photo 12



Vous parvenez à repousser les gobelins, mais ce sont des combats acharnés et deux d'entre vous, Faniry et Klemuns, tombent. Finalement, la bataille touche à sa fin et vous vous en sortez vainqueurs. Exultant, vous découvrez le trésor que le nid de gobelins cachait. Un immense monticule d'or et de pierres précieuses s'offre à votre regard. Vous en restez bouche bée, tellement le trésor est grandiose. Les deux aventuriers restant et vous, vous vous ruez alors vers le trésor et vous vous mettez à le partager. Vous redistribuez le trésor entre vous, partageant les bijoux, les pièces d'or et les pierres précieuses. Chacun reçoit sa part et la montagne

de trésors commence à fondre. Vous vous embrassez, riez et vous étreignez, émerveillés par votre chance et satisfaits de votre victoire. Mais pendant que vous étiez en extase, une forme se matérialise au milieu du trésor désormais éparpillé. C'est un tas de gobelins morts que vous venez de tuer. Avant que vous ne réalisiez ce qui se passe, tout à coup, Khristos ordonne à la balle de cadavre de vous écraser à mort. Vous voilà trahi par un nécromancien. Pas de bol, vous pouvez recommencer le jeu ! FIN

Photo 13



Cher aventurier, avec l'aide de quatre compagnons, vous avez risqué votre vie et affronté de nombreux dangers pour... récupérer un simple miroir ?! Pas d'or, pas d'objets magiques, juste un miroir. Quelle fin pourrie, n'est-ce pas ? Mais ne

soyez pas déçu car cette fin n'est qu'une parmi des milliards d'alternatives, une fin que vous pouvez toujours réécrire. Car cette aventure n'est que la première. BRAVO



Ces photos ont été réalisées lors de quatre parties de jeu de rôles radiophoniques, enregistrées en janvier 2023 avec M. LUCIANI, meneur de jeu et prof. de maths. Fanny, Clément et Alexandre comme joueurs et M. Noueux à la régie. Découvrez leurs aventures sur Radio Slash en suivant ces liens !



Épisode 1



Épisode 2



Épisode 3



Épisode 4



# CONFUSIONS

**S**i seulement j'avais su. Je n'aurais pas eu de regrets à faire ce choix. Maintenant à moi d'avoir l'audace de recommencer, de renaître. Adieu.

Une vie auparavant.

Jamais quelqu'un ne m'avait porté attention, comme si le monde dans lequel je vivais n'était que le reflet que l'on aperçoit dans une vitre, tard le soir. La mélancolie que je ressentais ne cessait de grandir au fur et à mesure que mon corps grandissait aussi. Les nuits devenaient mes amies, pendant que je fuyais la lumière du jour. Mon nom restait silencieux, au point de devenir inexistant pour quiconque. Lorsque j'étais encore enfant, je rêvais d'autres parts, de terres inexplorées et mystérieuses. On me disait endormie, j'étais pourtant moi-même. Jamais écoutée, le réel devenait illusion, à défaut de mon imagination qui m'appartenait entièrement, et qui constituait ma réalité. L'esprit d'un enfant est si libre, il n'a jamais honte de rêver trop grand, ou de vivre trop petit. Il suit ses propres règles et avance sans se soucier des problèmes quelconques méconnus. C'était pour moi la définition de la vie... mais je m'étais trompée.

Trop éprise de mon imaginaire, isolée du monde, j'avais grandi en ayant seulement l'espoir de devenir un jour, membre à part entière de mon esprit. J'aurais préféré être acceptée, que mon illusion face partie d'une communauté plus grande. Pourtant, personne ne voulait d'elle. Alors j'ai rejeté l'entière de la réalité, ne laissant vivre uniquement mes fantaisies. Elles étaient présentes, et me guidaient vers des ambiances réconfortantes et bienveillantes. La même présence veillait sur moi naturellement toutes les fois où je me réfugie dans mes pensées. Lorsque j'atteins une certaine maturité, certains mots éveillèrent ma curiosité. Comme si je reconnaissais la voix qui m'appelait, j'entendis: « je t'en prie, réveille-toi ».

Je compris. Ce temps passé à être perdue. Ce sentiment de tout voir à travers un brouillard épais. De ne comprendre que ce que j'avais connu... tout s'éclaircit. La lumière que je fuyais venait d'apparaître de son plein gré. Lorsque j'ouvris les yeux, le monde qui n'était qu'illusion est devenu réel. L'aura réconfortante que j'imaginai se trouvait simplement dans mon esprit, résidait dans la chaleur que dégageait la femme bienveillante à mes côtés. Je la connaissais. C'était ma mère. Celle qui se trouvait chaque nuit où j'aspirais me retrouver. Le présence réconfortante n'était autre qu'elle. Et ma solitude n'existait qu'à cause de mon coma.

Je ne m'étais jamais retrouvée seule... j'avais juste besoin de me réveiller, d'avoir l'audace de recommencer, de renaître.

Ambre CAPON ~ Alien  
Illustration : Yasmine KHALIFA





# DIY : Comment faire un cosplay ?

## Qu'est-ce que le cosplay ?

Le cosplay est une pratique qui consiste à se transformer en un personnage fictif issu de la Pop-culture, de mangas, de dessins animés, de jeux vidéos... Le but : lui ressembler de la tête aux pieds !!!

Ce concept est né en 1939, avec l'américain Forrest J. Ackerman, éditeur et scénariste de films de science fiction et d'horreur, qui est venu déguisé en homme du futur lors d'une conférence sur la SF. Dans les années 80, le phénomène est à son apogée avec l'arrivée des films Star Trek et Star Wars : c'est à ce moment là que le terme « cosplay » (contraction de costume playing) est inventé .

Enfin, depuis les années 90, le cosplay connaît un dynamisme très important en Europe.

Les cosplayers apportent une attention particulière à la création des armes et des nombreux accessoires des différents personnages.

J'ai réalisé mon premier cosplay en choisissant le personnage de Sailor Saturn et ce sont les photos de celui-ci que vous verrez dans cet article.

Les étapes pour créer son cosplay :

## ETAPE 1 : réfléchir au cosplay

Tout d'abord, il faut décider du personnage que vous souhaitez cosplayer et trouver des photos sous différents angles pour voir le maximum de détails du costume ainsi que bien connaître son caractère et ses attitudes. Vous pouvez également le dessiner et l'adapter à vos propres goûts en passant le personnage dans un style steampunk par exemple.

Il faut également réfléchir au budget et au temps disponible car faire son propre cosplay peut parfois être coûteux et surtout chronophage.

## ETAPE 2 : fabriquer le costume

Lorsque vous avez votre personnage en tête, il faut dresser une liste de tous les éléments composant le costume (vêtements, accessoires, armes...)

Si vous voulez participer à des concours de cosplay, vous devrez créer votre cosplay de A à Z, tous les éléments le composant doivent être faits par vous. Vous devrez alors chercher des patrons pour coudre faciles à trouver sur Internet ou des tutos pour créer des armures par exemple. Enfin, il faudra acheter le matériel nécessaire : tissus, carton, mousse, thermocollant, boutons ainsi que tout le matériel basique d'activités manuelle (peinture, pistolets à colle, paillettes...).

Si vous créez pour le plaisir sans intention de participer à une compétition, vous pouvez aussi acheter des articles, en seconde main par exemple.

## ETAPE 3 : se coiffer et se maquiller

Pour finir, vous pouvez vous coiffer et vous maquiller comme le personnage de votre choix. Pour la coiffure, si vous êtes prêts à vous coupez les cheveux ou à les colorer, allez-y mais une perruque adaptée fera

également l'affaire. Le maquillage peut vous servir à créer une cicatrice, rendre le teint plus blanc mais aussi à changer la forme du visage avec le contouring. De nombreux livres existent à ce sujet si vous souhaitez l'approfondir.

Maintenant que vous avez toutes les cartes en main pour créer votre cosplay, lancez-vous ! Et pour les plus motivés d'entre vous, vous pouvez participer à des concours de cosplay dans de nombreuses conventions en France. Les conditions de participation sont le plus souvent disponibles en ligne et sachez que déambuler dans une convention en portant votre création est une grande source de bonheur et de fierté.

Texte et photos : Léa CLUZEL







TEST DE PERSONNALITÉ : QUEL PERSONNAGE DE FANTASY, ES-TU ?





# La communauté du Hashtag

La prophétie annonçait l'arrivée du seigneur ténébreux **PARCOORSUP** qui à l'aide de son arme ultime, le *One Isep* (Isep unique en français) va plonger le peuple des Djeunss dans la crainte, ne sachant pas de quoi sera fait leur avenir. Comme vous êtes un vrai héros (non, c'est juste pour la récompense promise) vous allez partir à l'aventure pour pouvoir vaincre le terrible **PARCOORSUP** ; mais avant cela, il faut que vous sachiez quel sera votre rôle dans votre équipe...





## Vous êtes en face d'une porte fermée...

-  - vous cherchez une clef dans votre poche, on sait jamais.
-  - vous prononcez une série de jurons, on sait jamais.
-  - vous frappez la porte pour la détruire, ça marche toujours.
-  - vous toquez et attendez que l'on vous ouvre.





## Vous préférez provoquer...

-  - quelqu'un de plus puissant que vous.
-  - quelqu'un de plus riche que vous.
-  - une discussion.
-  - un combat.





## Vous avez tendance à admirer...

-  - Anne-Sophie Pic.
-  - les hommes politiques.
-  - votre propre reflet.
-  - la nature.

## Pour Noël, vous auriez commandé au Père Noël...

-  - un plat du jour.
-  - qu'il vous file son traîneau.
-  - qu'il vide ses poches.
-  - qu'il vous dise sa dernière volonté





## Au lycée, vous préférez...

-  - la cantine.
-  - la salle de sport.
-  - la cour de récréation.
-  - le CDI.

## Chi Fu Mi !

-  - Pierre !
-  - Feuille !
-  - Ciseaux !
-  - Puits !





## La meilleure technique de défense, c'est...

-  - l'attaque.
-  - la négociation.
-  - ne pas sortir de sa cachette.
-  - la fuite.





## Le meilleur personnage de toute la Fantasy, c'est...





-  - moi.
-  - moi.
-  - lui.
-  - moi.

## Pour vous, les agents d'assurances...

-  - ce sont de sales voleurs !
-  - sont très utiles quand il y a souvent de la casse.
-  - Tu as une bonne assurance vie au moins ?
-  - Les quoi ?

## Quels sont les meilleurs compagnons ?

-  - Les stagiaires.
-  - Ceux qui savent bien combattre.
-  - Quelqu'un voulant faire le bien, même s'il le fait mal, fera bon compagnon.
-  - On n'est jamais mieux accompagné que par soi même ! »

Comptez vos réponses.  
Résultats page suivante...



**Un maximum de Voleur** : bien que les premiers larcins soient difficiles, vous amassez finalement des tonnes d'or au fur et à mesure que votre quête avance. Alors que vous rentrez pour la énième fois dans votre cachette afin de vider vos bourses pleines de pièces, vous décidez que la récompense promise par les Djeunss ne vaut plus le coup et que cela ne vaut plus la peine de piller le donjon de Parcoors'up.



Clément PROHIN



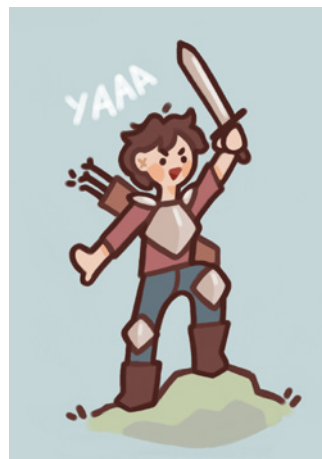
**Un maximum de Magicien** : « *Pour la dernière fois, on ne dit pas magicien, mais Istari !* » hurlez vous en frappant le Djeunss qui vous engageait avant même qu'il ne vous dise ce que vous deviez faire. Cet emportement vous vaut d'être chassé du village sans sou et sans mission. Tant pis, il vous faudra reprendre la route à la recherche d'une autre mission. Vous n'entendrez jamais parler de Parcoors'up et c'est le cadet de vos soucis.



Mélanie HUGUET



**Un maximum de Guerrier** : « *Écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi !* ». Parcoors'up n'a pas de femme pour le pleurer mais cela ne gâche en rien votre victoire écrasante. Désormais, le One Isep et son armée sont à vous et commence une époque de guerre où vous amasserez gloire et fortune.



Juliette DEN HERDER



**Un maximum de Tavernier** : votre importante stature et vos chiens ne vous empêcheront pas de vous faire voler la caisse par un voleur trop rapide, de voir vos clients assommés par un magicien trop pointilleux ou de voir votre taverne détruite tous les mois par des bagarres provoquées par un guerrier trop bourrin. Le pire, c'est que ces idiots disent que ce n'est pas grave car vous êtes de la race des Péhènjis.



Lalio MAGNAT

Clément PROHIN



# Horoscope

## Vierge

Vous ne croyez pas aux horoscopes. Pourquoi continuez-vous à les lire ?

## Scorpion

En proie au stress, vous ne savez plus où donner de la tête. Accordez-vous une pause pour prendre du recul.

## Gémeaux

Arrêtez de ressasser le passé, concentrez-vous plutôt sur l'avenir.

## Cancer

Continuez d'essayer, même lorsque vous n'avez pas l'impression d'y arriver. Votre persévérance portera ses fruits.

## Bélier

La vie est belle, vous avez le temps ! Ralentissez et prenez un moment pour faire le point.

## Taureau

Ne laissez pas vos peurs vous affecter. Vous avez toutes les cartes en main pour réussir.

## Lion

Entourez-vous de personnes qui vous apprécient à votre juste valeur.

## Balance

D'humeur frivole, vous vous laisserez guider par vos rêves et vos envies.

## Sagittaire

Reposez-vous sur vos proches. Cela vous allègera l'esprit.

## Capricorne

Cessez de vous questionner, la réponse est sous vos yeux depuis le début.

## Verseau

Vous allez être confronté à un choix qui sera décisif et aura de lourdes répercussions sur votre avenir...

## Poisson

Projetez-vous dans le futur en l'imaginant heureux. Vous êtes dans le bon état d'esprit afin d'accueillir les choses de la vie.



Texte : Ambre ROUMEZIN et Margot WEBER

Illustration : Ambre ROUMEZIN

## PERLES DE PROFS

## PERLES D'ÉLÈVES

Un prof : « Des espaces dynamiques comme la Silicon Valley par exemple, vous en connaissez d'autres ? »

Une élève : « Ah oui ! La silicon carné !!! »

Une prof : « Quelles sont les voies de transmission du VIH-SIDA ? »

Un élève : « La voie affective ? »

Un élève : « On peut fermer la fenêtre il fait froid ? »

Le prof : « Ah j'ai pas révisé mon cours, hmmm, j'imagine que oui »

Deux minutes plus tard, le même élève : « Monsieur... »

Le prof : « Quoi ! ? Si tu veux fermer les volets, il n'y en a pas ! »

L'élève : « Mais, mais ! »

Pendant un cours sur Napoléon

Le prof : « Je vais vous donner un exemple personnel, dès que je rentre chez moi, je fais le ménage. Bien entendu... »

La classe : « Ah ah ! »

Le prof : « Quand elle rentre, elle regarde sous le lit mais il y a de la poussière. ce qu'il faut retenir, c'est qu'il y aura toujours une épine sous le pied. »

Un prof : « Bagdad en français, ça se dit mon sac papa »

La classe : « Ah ah ! »

Une porte qui grince

Le prof : « C'est le cassoulet d'hier »

Un prof : « Bien entendu que je suis un lion »

Un élève : « c'est grâce à votre crinière ! »

Pendant un cours :

Le prof : « ...Ils sont tous » \*toussé\*



# Le secret des Licornes



Aller, c'est  
le grand  
jour !

TOK  
TOK  
TOK

Professeur  
Cornelius,  
Pour vous  
servir

Incroyable  
vous êtes  
une vraie  
licorne



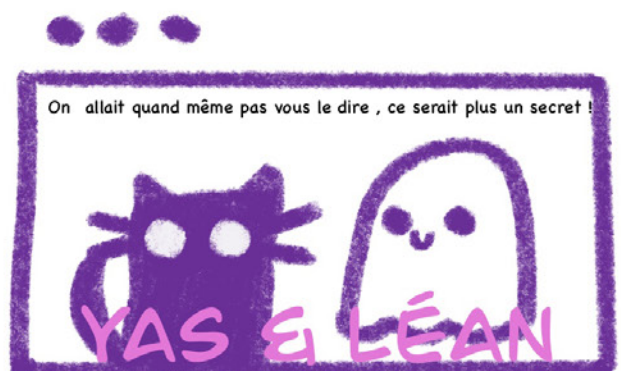
En chair  
et en os

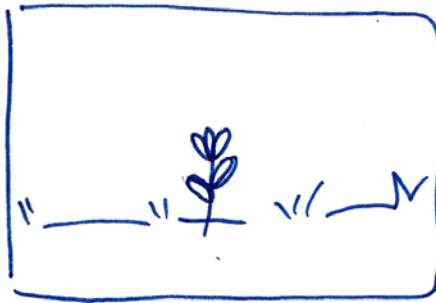
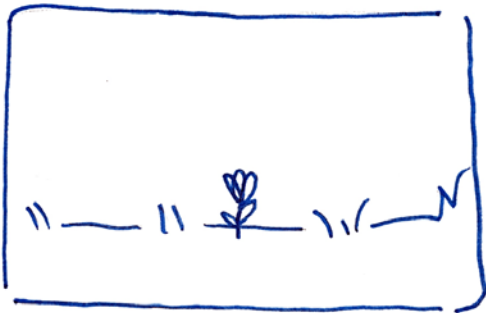
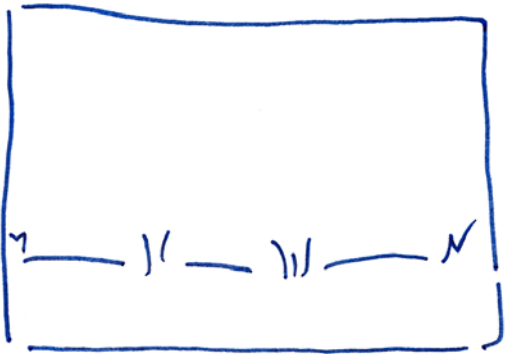






Es-tu prêt à entendre le secret pour devenir une vraie licorne ?





fin

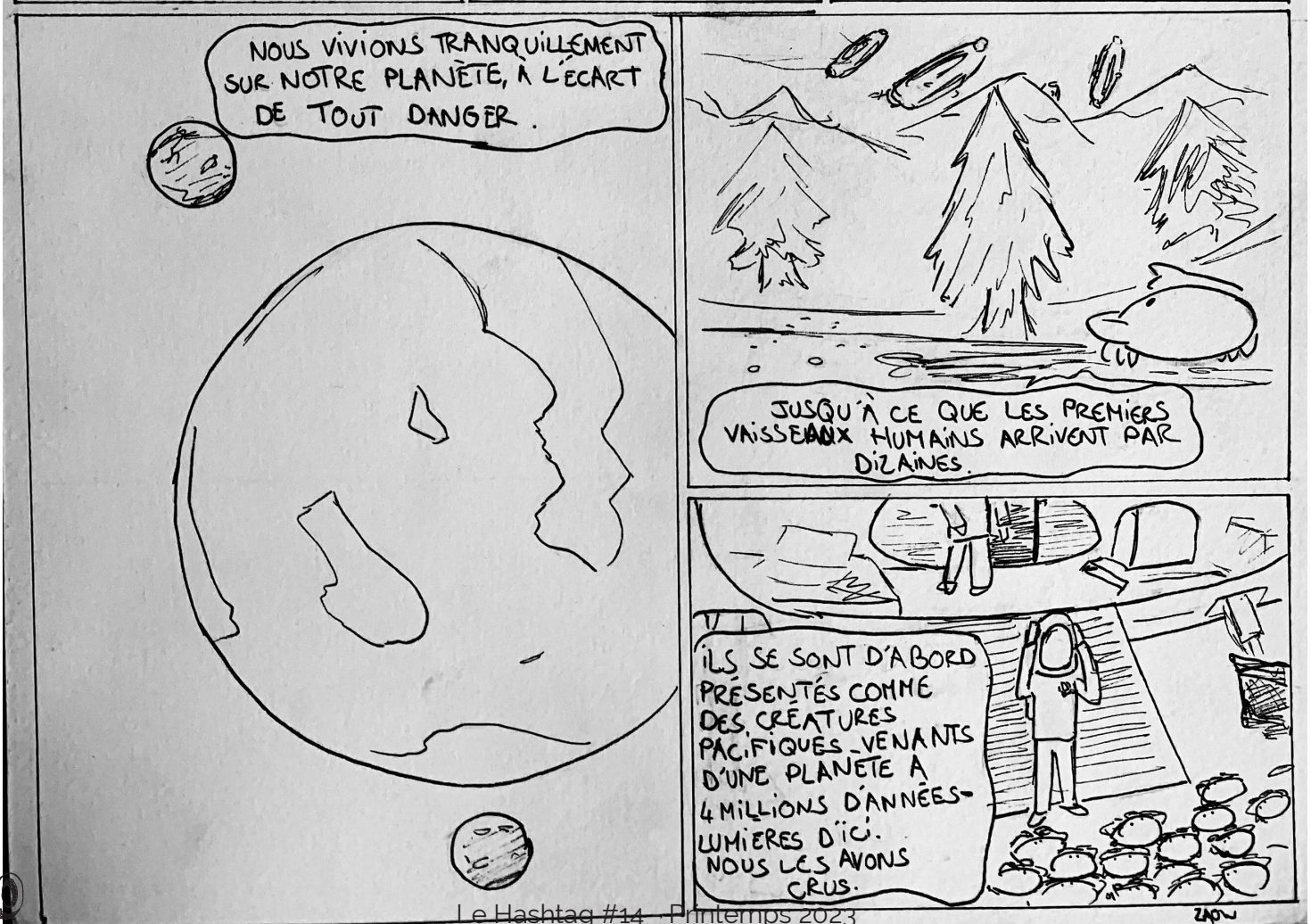
hè hè

Margot WEBER



# SURIMI TEAM

par Noam VANNIEUWENHUYSE







NOUS AVONS FACILEMENT APPRIS A COMMUNIQUER ...

... NOUS NOUS SOMMES PARTAGÉS CERTAINES DE NOS TECHNOLOGIES ...



... ET ILS SE SONT INSTALLÉS DOUCEMENT MAIS SÛREMENT!



ÇA NE NOUS DÉRANGEAIT PAS, SACHANT QUE NOUS VIVONS SUR L'EAU ET EUX SUR LA TERRE FERME.



MAIS DE PLUS EN PLUS, ILS PRODUISAIENT DES DÉCHETS. ET DE PLUS EN PLUS, ILS EN JETAIENT DANS LA MER. NOTRE MER.



DE PLUS EN PLUS, NOUS SUFFOQUIONS. CE N'ÉTAIT PLUS UNE SITUATION VIVABLE.



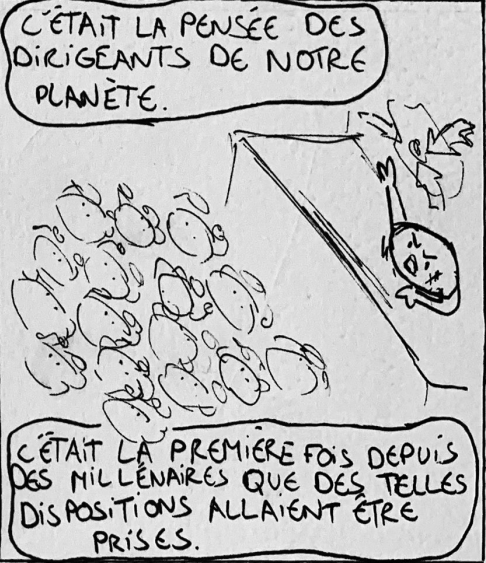
IL FALLAIT TROUVER UNE SOLUTION, ET VITE.

DES DISCUSSIONS, DES RÉGOCIATIONS ONT EU LIEU, MAIS AUCUNE N'A ABOUTI.



DES PARLEMENTS, DÉBATS, PROCÈS SE SONT DÉROULÉS, À CHAQUE FOIS SANS EFFET.

"SI ILS NE VEULENT PAS COOPÉRER, LA FORCE SERA NÉCESSAIRE"

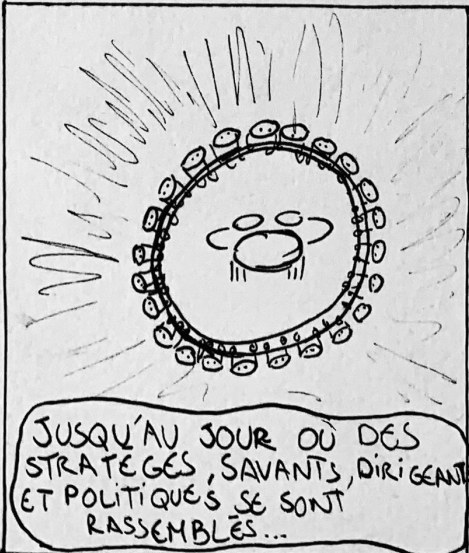


C'ÉTAIT LA PENSÉE DES DIRIGEANTS DE NOTRE PLANÈTE.

C'ÉTAIT LA PREMIÈRE FOIS DEPUIS DES MILLÉNAIRES QUE DES TELLES DISPOSITIONS ALLAIENT ÊTRE PRISES.



PLUSIEURS PLANS ONT ÉTÉS EXÉCUTÉS, AUCUN D'ENTRE EUX, N'A RÉUSSI.



JUSQU'AU JOUR OÙ DES STRATÉGES, SAVANTS, DIRIGEANTS ET POLITIQUES SE SONT RASSEMBLÉS...



POUR FINALEMENT CONCEVOIR CE PLAN-LÀ.



# LE PÊCHEUR ET LA BALEINE

par Lyra BERRY







Toscane PIARD



ÉDITION LIMITÉE



Barbie  
fée minceur



TU PEUX ÊTRE

~~TOUT CE QUE TU VEUX~~  
MINCE