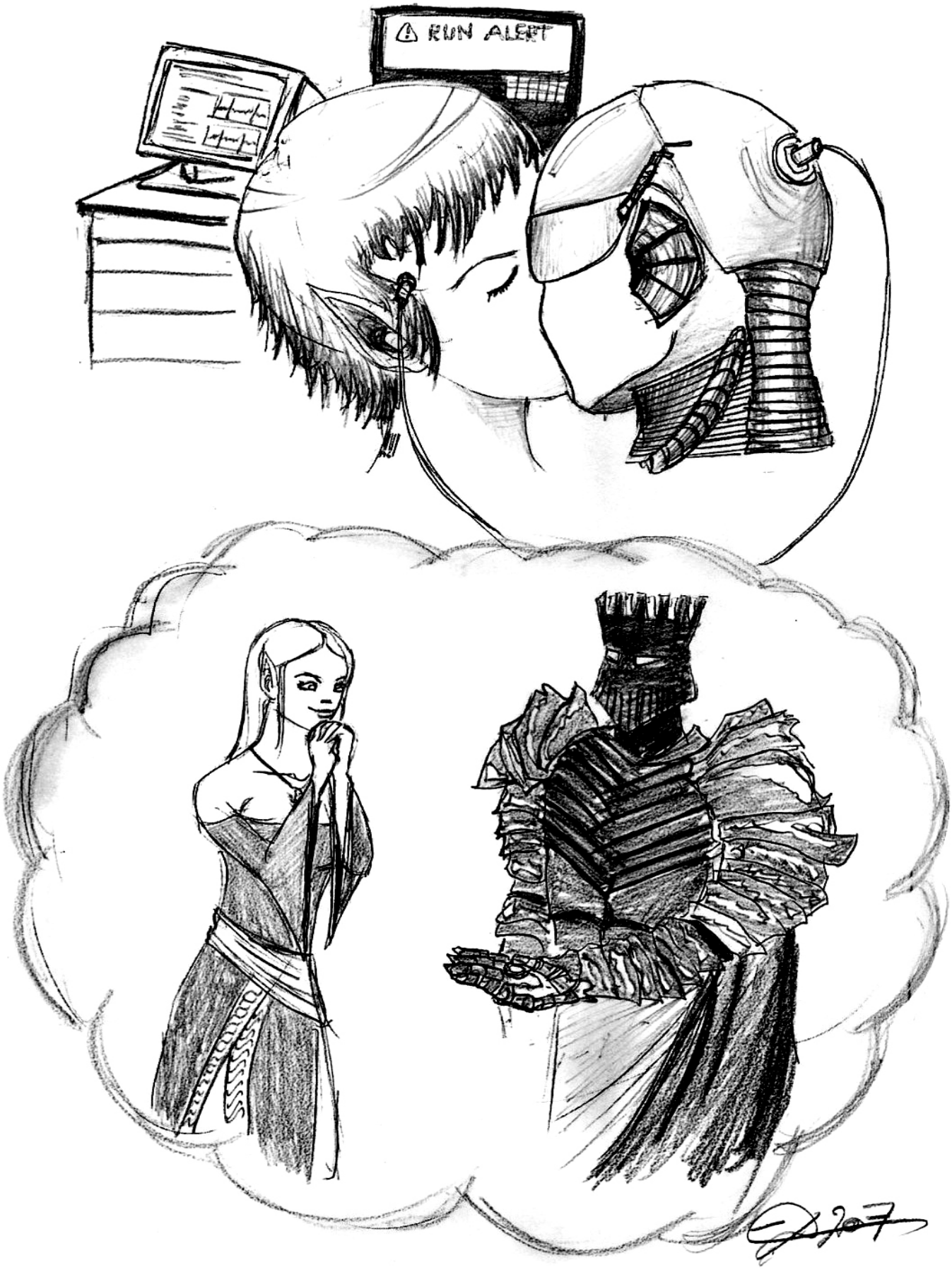
TERRA LUDI

Numéro 5 Mars 2007 Bimensuel



Edito

Le numéro 5 de notre Fanzine bimensuel de l'ALAB a été placé sous le signe de la Saint Valentin. Nous espérons que son contenu vous ravira autant que les précédents. Un élément à signaler est que ce fanzine présentera sa dernière histoire de midnight. Mais vous pourrez suivrez des extraits de la vie de Kharnos sous forme de nouvelle d'une page. Le contenu restera le même, l'histoire de midnight sera remplacé par des aides de jeu supplémentaires. En espérant que ce nouveau numéro vous ravira, je vous souhaite une bonne lecture.

Sommaire

Edito	p 2	par Waldham
Sommaire, Publicité	p 2	Par Mohic
Le Bocal	p 3	par Mohic
Les Sorties	p 6	par Iori
Made in Japan	p 10	par Smily Dwitch
Annonce : Les Croisades d'Unnord	p 11	par Mohic
Nouvelle : INS	p 12	par Karnos
Wagic	p 13	par Mohic
Midnight : Histoire à suivre	p 14	par Waldham
Tests	p 19	par Mohic
Annonce : le Printemps du Conte	p 20	par Iori

B·A·Z·A·R

D·U B·I·Z·A·R·R·E

10 RUE FÉLIX ADAM
BOULOGNE SUR MER
TÉL : 03 21 92 67 01

MANGA
COMICS
JDR
FIGURINES
CINÉMA

CARTE À JOUER
JEUX
DÉRIVÉS
MANGA
FANTASTIQUES

Le bocal, c'est toute l'actualité de l'ALAB, les petites comme les grandes choses.

News

Terra Ludis© et *Terra Ludi*

Certains parmi nos lecteurs les plus éloignés auront pu être étonné par la proximité du nom de notre fanzine avec celui d'une célèbre association de Montpellier. La raison en est simple pourtant, un des membres de l'équipe de rédaction est un ancien membre de Terra Ludis, et ce nom lui est venu à l'esprit lors de la réalisation du premier numéro du fanzine de l'ALAB.
A l'époque l'idée que notre petit fanzine associatif fasse autant parler de lui ne nous est pas venu à l'esprit.
Alors désolé du qui pro quo qui a pu gêner certaines personnes.
Et bonjour à tous les membres de **Terra Ludis** et bonne continuation ludique.

C'est par où la Moria ?

Aussitôt dit, aussitôt fait !
Les salles des locaux de l'ALAB ont été nommées selon les lieux mythiques du Seigneur des Anneaux. Vous aurez donc le choix de réserver Minas Tirith, la forteresse du Gondor , Rivendell, la cité elfe, le Mordor, les terres de Sauron, ou la Moria, la mine des seigneurs nains. Attention, nous ne fournissons pas le Balrog, !

ALORS,

Banque de prêt : très bientôt en fonctionnement !

C'est la dernière ligne droite pour les animateurs bénévoles !
Un premier volet d'achat ayant été réalisé, c'est presque 300 jeux que vient d'acquérir l'ALAB. Une grande partie (environ 200) est déjà préparée pour le prêt. La prochaine phase est de contacter toutes les collectivités afin de leur présenter la banque de prêt et son fonctionnement. Nos deux animateurs de chocs travaillent à l'édition d'une plaquette de présentation et le Conseil d'Administration devrait fixer prochainement les modalités de prêt pour les membres collectivité de l'ALAB.
Alors surveillez l'armoire, des nouveautés ne devraient pas tarder à apparaître.
Et en exclusivité, un aperçu de quelques jeux déjà dans la banque de prêt :

BANZAÏ !	MARRAKESCH
CANARDAGE	MEDECI
CLEOPATRE	MUNCHKIN
COLOSSUS ARENA	MYSTERE A L'ABBAYE
CRIQUE DES PIRATES	OUTRE-TROMBE
GARGON	PLANETE ROUGE
L ILE DES DRAGONS	POMPEI
LES MORTS AUX TROUSSES	SICILIANOS
LES RIBAUDS	UN MOUTON A LA MER
MAHARAJA	

News

Ligue Blood Bowl : prochaine session

Great Blood Bowl Exhibition
dimanche 8 avril
~ 5ème édition de la GBBE ~
C'est la fête ! Ca va saigner...

Lors de la dernière journée de match, de nombreux spectateurs se sont massés autour des deux stades qui ouvraient ce jour : Le Caveau des Rotten Dead Knigths et Le Jardin Fleuri de l'Assemblée du Haut Hermitage avaient prévu des matchs d'exhibition avec des équipes amateurs candidates à l'entrée en ligue.
C'est donc une équipe de Skavens audacieux qui s'est confronté aux Morts-Vivants. Malgré quelques belles tentatives de courses, les rats n'ont pas réussi à s'imposer au terme d'une mi-temps mouvementée.
Un groupe d'humain a défié les Hauts Elfes. L'équipe challenger a d'ailleurs annoncé tout de suite la couleur avec un jeu viril et basé sur la course. Malheureusement pour eux les humains ont eu d'énormes difficultés à ramasser le ballon après les kick off successifs. Une erreur que les Hauts Elfes n'ont pas laissé passer...

QUOI DE NEUF

Grandeur Nature : 8 et 9 Septembre 2007

La date a été confirmée par les organisateurs, le second opus du Monde de Naïsso accueillera au maximum 45 joueurs au Château du Désert.
Une dizaine d'organisateurs s'est déjà mis au travail pour préparer au mieux ce rassemblement ludique, même si l'équipe est toujours ouverte à de nouveaux volontaires.
Cette année, un effort sera fait en direction des décors du site de jeux pour répondre aux attentes des joueurs.

Au niveau de l'histoire, c'est la suite du premier opus qui servira de base de départ à l'aventure, mais rien n'oblige les joueurs à avoir participer au premier épisode pour prendre une place dans celui-ci.
Pour rappel, le dernier épisode avait vu la fin du Nécromant Kivar, maître des lieux qui voulait faire des aventuriers sa nouvelle armée de morts-vivants, et l'invocation d'un Démon par un joueur afin qu'il le protège dans les derniers instants de la bataille.

L'ALAB fait peau neuve !

News

Avec l'arrivée d'un nouveau fournisseur d'accès, c'est tous les outils online de l'asso qui ont été revisités :

Le site : http://start10g.ovh.net/~alabasso
Le forum : http://start10g.ovh.net/~alabasso/phpBB2
Le calendrier : http://start10g.ovh.net/~alabasso/xlagenda323/

DANS LE BOCAL ?

Coup de pouce : Ogallala

"Rame, rame,rameur, ramez,.. On avance à rien dans c'canoé"

Le principe est assez simple : construire trois canoës avec les cartes qu'on pioche. Plus l'embarcation sera longue et plus elle pourra rapporter de point à la fin de la partie.

Chaque joueur doit imaginer devant lui un espace de 3 rangées de 14 cartes en longueur. C'est dans cet espace qu'il devra construire ses canoës. A son tour, il pioche dans un des trois tas présents au centre de la table, et recommence jusqu'à piocher une carte qu'il possède déjà, ce qui termine son tour.
Les cartes sont de plusieurs types : les cartes prise représente des points de victoire pour la fin de la partie. Il est à noter que certaines combinaisons de carte peuvent doubler ou tripler leurs valeurs.
Les cartes indiens donnent elles au canoë une valeur guerrière. Car lorsqu'un joueur termine un canoë, il peut attaquer un canoë adverse (complet ou pas) dont la valeur est inférieur à la sienne, et piller ainsi les prises de son adversaire pour les placer dans ses propres canoës incomplets.
On ne peut arrêter la partie que lorsque l'on termine un canoë et si l'on a au moins trois complets.

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans. Durée 45 minutes.

Allez, souquez ferme !

News

Roman

Margot, Mulan : même combat !

Pour retrouver son frère disparu dans la tourmente des conflits frontaliers, Margot se déguise en garçon. Se couper les cheveux et porter un pantalon : facile. Péter et roter en public, marcher comme un primate, ça demande plus d'entraînement. Pour le reste... une paire de chaussettes roulées fera l'affaire.Voici désormais le deuxième classe Barette, enrôlé dans l'armée de la duchesse de Borogravie. Et la guerre fait rage. Car il y a toujours une guerre en chantier. Margot s'y retrouve plongée en compagnie d'une escouade de nouvelles recrues sans formation. Au cœur des rangs ennemis, il leur faudra déployer toutes les ressources du *régiment monstrueux.*
Les Annales du Disque-monde , T29 Le régiment monstrueux, Terry Pratchett

Cinéma

"Spartiates ! Ce soir nous dînons en enfer"

La bataille des Thermopyles est l'un des plus célèbres faits d'armes de l'histoire antique. Le roi grec Léonidas et ses 300 soldats y furent massacrés par les Perses. Selon la légende, leur courage et leur sacrifice encouragèrent le peuple grec à s'unir contre les armées perses et à fonder la démocratie.

Avis : Malgré la petite polémique sur la vision manichéenne du conflit, passez outre : ce film va vous en mettre plein la vue!!

Par ici

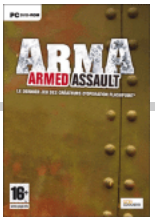
Bande déssinée

Un dico pour les rôlistes

Savez-vous comment volent les Nefs Nispanthes ? Quelle est la hiérarchie des prêtres-soldats de la Lumière ? Quel est le secret des Polophyntes ? Vous voudriez mieux connaître les trente-trois cercles démoniaques ? Toutes ces réponses sont dans Le Codex d'Opale. Dans l'esprit des Encyclopédies de Troy, ce codex s'adresse tant aux amateurs de l'univers, qu'aux rôlistes et/ou aux amoureux du graphisme. Le dessin souple et précis de Philippe Pellet s'exprime à travers un florilège d'illustrations et de textes documentaires imaginaires. Les forêts d'Opale , Hors-série Le codex d'Opale, Pellet, Arleston

Jeu Vidéo

J'vais tout péter !!!!!



La simulation ultime par les créateurs d'Opération Flashpoint, ArmA vous plonge dans l'expérience de combat la plus réaliste jamais obtenue sur PC. Il offre une liberté de mouvement, d'action et de tactique sans précédent, intègre le commandement de troupes et permet de mettre en oeuvre armements et véhicules en immersion totale. Plus de 30 véhicules militaires disponibles ! Une carte de plus de 400 km2. 21 missions de campagne solo et jouez à plus de 100 en mode multi-joueur. Arma - Armed Assault

Cinéma

Terabithia rime avec Narnia

Un garçon de 11 ans se lie d'amitié avec une camarade de classe rejetée par les autres. Ensemble, ils créeront le monde de Terabithia, un royaume imaginaire peuplé de géants, de trolls et d'autres êtres féeriques.

Avis : pas vu mais ça me laisse une idée de "Monde de Narnia" donc pas très innovant mais sympathique et esthétique...pourquoi pas

Cinéma
Boira ou boira pas ?

Chine, Dynastie Tang. De retour à la Cité interdite après une longue absence, l'Empereur découvre qu'un complot se trame au cœur même de son palais. Les dangereuses alliances et les manipulations des conspirateurs n'ont qu'un seul but : prendre le pouvoir du plus grand Empire au monde.
Avis : Des décors sublimes! Une tension palpable mais ne vous attendez pas à un film typique d'action où ça bouge dans tous les sens. Pour les fans, Gong Li est de plus en plus belle (oui, je sais, pas constructif comme remarque mais bon...)

Roman
Squelette à tout prix

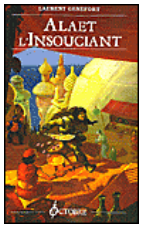
Près de deux ans se sont écoulés depuis la Guerre des Héros qui a ensanglanté l'île de Lodoss. Depuis, Parn et sa compagne Deedlit, la Haute Elfe, traquent sans relâche leur ennemie, qui a pris possession du corps de Woodchuck le voleur.

Note: Acclamés en France sous leurs déclinaisons animée (disponible chez Kaze) et désormais manga (Éditions Kami), les romans formant les Chroniques de la Guerre de Lodoss mêlent à dessein l'exotisme d'une approche littéraire venue d'Asie aux archétypes les plus forts de la fantasy épique occidentale, inspirés des oeuvres de Tolkien et de Donjons & Dragons.
Chroniques de la guerre de Lodoss , T2 Le démon des flammes, Ryô Mizuno

LES SORTIES

Jeu vidéo
Coup de cœur

Au risque de mettre en péril l'équilibre d'Ivalice, le puissant empire Archadien s'apprête à rentrer en guerre contre son ennemi, Rozarria. Incarnez Vaan, un jeune homme qui a perdu sa famille pendant la guerre et qui rêve de liberté... mais la liberté a un prix et, avant de réaliser ses rêves, ce sont les attentes de toute une nation que Vaan devra exaucer. Final Fantasy XII Editeur : Square Enix. Public : 16 ans et plus



Roman
365 x 24h Chrono

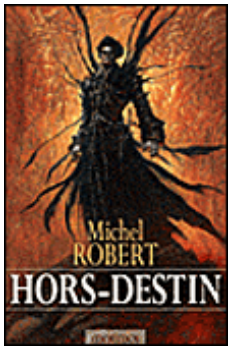
Dans Le Château cannibale, Alaet piégé par la Guilde des Larrons, se retrouve vendu comme esclave au palais de Sar Bouhad. En plus de chercher à s'échapper, le voleur va devoir enquêter sur cette mystérieuse magie qui agrandit le château de jour en jour, et qui menace d'avaler la ville entière... Dans Le Sablier de sang, notre héros subit la malédiction de l'archisorcière Varangas, qui lui laisse un an tout juste pour réunir trois artefacts des plus rares, faute de quoi il mourra. Sombre destinée, surtout quand le premier de ces trésors se révèle détruit à jamais... Alaet l'insouciant, Laurent Genefort.

Figurines
Eleméntaire d'eau

L'Élémentaire d'Eau est l'incarnation de la nature changeante et mouvante de son Élément. Il est capable de s'insinuer dans les plus petites failles et de rugir comme le plus terrible des torrents. Alliant la souplesse de l'onde à la puissance du raz-de-marée, il déferle sur les champs de bataille au nom des pactes magiques qui lient son Royaume d'origine. Chez Rackham

News

Roman
Road-movie chez les démons



Throgöl, le seigneur des Conquêtes, a tendu un piège mortel à l'Ange du Chaos. Cellendhyll, Estrée, et les membres de l'escadron-Spectre sont projetés dans le plan d'existence du peuple cannibale des Sang-Pitié... Les légions des Ténèbres menées par le légat Leprìn lancent une traque implacable contre les fugitifs. Alors que s'engage une course-poursuite infernale au cœur de la jungle hostile, les alliés de l'Ange ne sont peut-être pas où il le croit...L'agent des ombres , T4 Hors-destin Michel Robert

Cinéma
Une histoire de famille

Les aventures du jeune Arren, prince du royaume d'Enlad, qui va s'allier aux forces du grand magicien Epervier, pour rétablir l'équilibre du monde rompu par une sorcière maléfique. Dans le combat qui s'annonce, Arren et Epervier croiseront la route de Therru, une mystérieuse jeune fille. Ensemble, ils dépasseront leurs peurs et uniront leurs destins pour mener le plus fascinant des voyages.

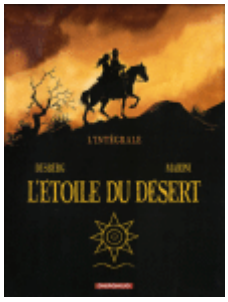
Avis : Un autre Myasaki d'un autre Myasaki. Une jolie histoire, dans un joli manga.

Par ici

Jeu Vidép
Plus tard, je serai Président !

Mission Président - Geo Political Simulator
Dans Mission Président, c'est à vous de prendre le pouvoir en incarnant le chef de l'Etat de votre choix. Avec une totale liberté d'action et un environnement aussi proche que possible de la réalité géopolitique de notre planète, vous allez pouvoir diriger votre pays comme bon vous semble. Le joueur doit remplir un objectif dans un temps imparti (ex: réduire le chômage de moitié...) et certains objectifs ne seront jouables qu'avec les pays directement concernés par la "problématique" (ex: faire rentrer la Turquie dans l'Europe...).

Bande Dessinée
Enquête chez les cow-boys



Washington 1870. Un soir, rentrant du ministère de l'Intérieur dont il est un haut fonctionnaire, Matt Montgomery découvre le corps de sa femme sauvagement mutilé. Lardé de coups de poignard et dénudé, le cadavre de sa fille porte, lui, une curieuse étoile gravée sur une épaule. Qui a commis ce crime horrible et pourquoi ? La recherche de l'assassin conduit Matt Montgomery dans l'Ouest des pionniers et des aventuriers.
Intégrale regroupant les 2 tomes de ce western impitoyable.
L'étoile du désert , Intégrale T1 et T2, Marini, Desberg.

Figurines

Assassins Cadwës et Guerrières songes Daïkini

Cadwallon est la Cité des voleurs, mais également celle des assassins. La nuit tombée, les rues de la ville basse ne sont pas sûres, et il n'est pas une nuit sans que la milice ramasse la dépouille d'un pauvre hère froidement assassiné. Si la guilde des Nochers regroupe les plus professionnels d'entre eux, Cadwallon regorge de

Chez Rackham

Il arrive parfois que les Daïkinees, désespérés par la malédiction de Scaëlin, s'abandonnent à la passion dans les bras des fayes. Cette union donne naissance à des êtres dont la chair et l'âme sont baignées du pouvoir des fayes. Considérés avec circonspection par les elfes, ces enfants rejoignent bien souvent leurs semblables dans des sanctuaires isolés. Après avoir apprivoisé leur énergie féerique, ils deviennent des guerriers des songes et rejoignent les Daïkinees sur les champs de batailles.

LES SORTIES

Roman

Ange et Dragon

Au coeur d'un univers medieval, le mystère plane… Quelle est cette légende de la Reine Spectre, la Reine des Dragons ? Quels sont ces ossements que déterrent les hommes, au fin fond des mers ? De retour d'un long combat, un homme retrouve celle qui l'a attendu, celle qui l'a prié, Hanaé-Rose. Pourtant, la mort menace de les séparer à nouveau… Elle seule connaît le châtiment que la Reine des Dragons s'apprête à réserver aux deux amants…de Lalie, Théty. "Et la mort ne sera que promesse"

Jeu vidéo

Sims - Histoires de vie

Participez à tous les grands moments de la vie de vos Sims, depuis le rendez-vous amoureux, le début d'une carrière professionnelle jusqu'au mariage et à la fondation d'une dynastie. Soyez créatifs tout en restant connecté : utilisez votre messagerie instantanée et envoyez des e-mails tout en jouant. Appréciez une nouvelle façon simple de jouer aux Sims avec le nouveau mode Histoire ou créez votre propre histoire en mode libre.

PS : je sais, rien à voir avec l'univers du Zine mais pourtant, il en faut de l'imagination pour réussir sa vie

DEATH NOTE

Pour une fois, je vais m'attarder sur un seul sujet, Death Note. A peine arrivé un France, ce titre résonne déjà dans plusieurs magazine, et il y a une bonne raison à cela.
Ce manga regroupe déjà, 12 tomes fini au japon, une version anime en cours de diffusion et un premier volet Drama. Pas mal pour un manga qui a vu le jour en 2004!
« Autant de tapage! Mais de quoi ça parle? » , et bien pour une fois je vous fournis un petit résumé avant de vous dire ce que j'en pense...

Ryuuku est un shinigami ordinaire, autrement dit un Dieu de la mort.
Son seul et unique problème actuel est qu'il s'ennuie dans le monde où il est. Alors pour se divertir, il va laisser tomber son "Death Note", autrement dit son carnet de la mort, dans le monde des humains. Sachant que quiconque ramasse le Death Note en devient propriétaire, Ryuuku sait qu'il va s'amuser de cette manière, et il est loin d'imaginer sur quel humain il va tomber!
Le nouveau propriétaire est Yagami Raïto, un jeune lycéen de 17 ans. Raïto est un élève plus que brillant, mais il déteste vivre dans le monde actuel, détruit par l'argent et le pouvoir. En lisant les instructions sur la première page, il découvre que ce cahier offre la possibilité à son propriétaire de tuer n'importe quelle personne sur Terre en disposant simplement de son nom et de son visage : il suffit alors d'écrire son nom sur le cahier. Et c'est avec ce Death Note qu'il décide de façonner un Japon, et même le monde, à sa façon ...
La nouvelle se répand alors dans le monde entier : une entité, baptisée Kira, a le pouvoir de tuer n'importe qui sur Terre à n'importe quel moment. La police ouvre alors une enquête, aidée d'un mystérieux détective, nommé "L". Light, au côté de la présence passive de Ryuuku, va tout faire pour empêcher ce "L" de s'interposer dans ses projets : commence alors un diabolique duel entre deux esprits fins et calculateurs...

Le Manga papier comportera 12 tomes, le premier tome est sortie en janvier et le second en pour février, Kana annonce une sortie rapide de ses 12 tomes. La qualité du tome est supérieur à ce que nous propose Kana habituellement avec les tome de Naruto, Samourai Deeper Kyo ou Prince du tennis, cela dit le portefeuille suit.
L'anime est en cours de diffusion au japon sur NTV, la série compterait une quarantaine d'épisodes. Le graphisme est agréable et l'histoire ne perd pas dans son élan, on ne souffre que trop des épisodes ajouté dans les autres séries. Notons également que le générique de début ainsi que celui de fin ont étaient fait par Nightmare, groupe jap qui commence à percer en France (si, si j'ai vu un de leurs album à Forum!).
Le drama réalisé sur se manga n'est que le premier volet d'un trilogie. On retrouve bien le coté noir du manga, et l'histoire est bien suivie. A noter que l'acteur principale s'est déjà illustré dans Battle Royal, le casting est plutôt bon et ressemblant au manga d'origine.
Ce qui marque le plus dans ce manga est une question, que ferions nous avec un si grand pouvoir dans les mains?
Une histoire bien tordue comme je les aime...

Convention de Jeux de Rôles et de Simulation de la Région Lilloise

La convention pour tous

Les Croisades d'Unnord ont pour but de promouvoir le jeu pour tous, mais il faut bien reconnaître qu'au premier abord le jeu de rôle, les jeux de cartes à collectionner et autres peuvent avoir un côté rebutant pour le néophite.

C'est pour cela que nous organisons des animations avec l'aide de nos partenaires qui viennent faire jouer les visiteurs. Ces animations ont généralement lieu le samedi après-midi mais il est possible de s'installer pour jouer à un jeu quelconque tout le week-end dans la salle principale. En plus de ces animations, nous organisons depuis deux ans une exposition de dessins, peintures, sculptures, etc, tout au long du week-end.

Le reste de la convention est dédié aux tournois de jeux de rôle (les débutants sont les bienvenus), de jeux de cartes et de figurines. Mais vous pourrez aussi y trouver une non-organisation parallèle de tables sauvages (des tables de jeux de rôles organisées par les participants, pour les participants, sans l'aide des organisateurs officiels des Croisades; fous rires garantis).

Le planning des 07, 08 et 09 avril 2007

Samedi 7 avril 2007

Animations et Spectacles

Démonstrations de Jeux de Cartes

Démonstrations de Jeux de Plateaux

Tournoi de Jeux de Rôles

Dimanche 8 avril 2007

Tournoi Colons de Catane

Tournoi Warhammer (Battle et 40K)

Tournoi Bloodbowl

Tournoi de Jeux de Rôles

Soirée Enquête

Barbecue

Lundi 9 avril 2007

Tournoi L5R 40/40 Lotus

Tournoi Magic l'Assemblée (Type II Etendu)

Tournoi Heroclix

Tournoi de Jeux de Rôles

Nouvelle "In Nomine Satanis"

Le soleil se lève ... Dehors, une petite brise printanière vient secouer les arbres bourgeonnant. Les fleurs ont commencé à percer les champs du village. Ici et là, on entend piailler les oisillons de quelques jours qui réclament inlassablement leur pitance à leurs parents.

Youki, le jeune yorkshire se jette sur le lit de son maître en jappant. L'Archange doucement s'étire, rit doucement.

"Youki ! Sacripon va ... Je t'ai déjà dit de ne pas monter sur le lit ! Tu es vraiment incorrigible ..."

Doucement, il enlève le cache-yeux qu'il porte pour la nuit. Il se lève, défroisse son peignoir de nuit blanc couvert de cœurs roses. D'un pas léger et plein de grâce, il va à la fenêtre, et l'ouvre en grand. La douceur du matin vient terminer de le réveiller, puis il prend une longue inspiration, et d'un large geste enlève son filet à cheveux, libérant ainsi sa longue chevelure soyeuse, qui se place en un mouvement impeccable.

"Youki mon tout beau, je sens que nous allons encore passer une excellente journée"

En réponse, le yorkshire saute sur ses jambes en grattant. Riant, l'Archange se baisse, le prend dans ses bras et commence à lui gratouiller le ventre. D'un pas toujours aussi léger, il se dirige alors dans la salle, et va saluer le couple de canaris dont il a la charge. Ceux-ci piaffent d'excitation à la venue de leur hôte. Puis, l'Archange file à la salle de bain, et après avoir pris un bon bain agrémenté de sels parfumés à la pêche, il se passe un masque de jour sur le visage.

Enfin, il est prêt pour sa journée. Une réunion d'anciens combattants, avec ses frères rédempteurs. C'est excitant !

Il sort de chez lui, prenant bien soin d'emporter Youki sous son bras, et se retourne. Et là ...

Dans les rues du village, c'est l'anarchie. Un tas de gros démons bien moches est venu semer le trouble et la discorde parmi les villageois (et surtout les villageoises). Un énorme démon s'approche alors de lui, le fixant de son regard insoutenable. Le démon ne peut s'empêcher de sourire en remarquant la toge que portait l'Archange. L'être supérieur se tient sur ses gardes, sans quitter le démon des yeux. lorsque celui-ci fait apparaître son épée longue, il fronce les sourcils... Sa jeunesse lui revient, et lentement, il dégaine son arme favorite : son fidèle compagnon, le balai de curling qui l'a suivi dans tant d'aventures palpitantes..

Le combat qui s'ensuit est terrible ... Malgré son expérience du combat et son style bien particulier, l'Archange finit par se retrouver au sol, toujours tenant son petit chien sous l'épaule. C'est à ce moment que l'improbable survient : Le démon est transpercé de toute part par deux Archanges, rayonnantes de joie d'avoir occis cette créature de l'enfer : Androraia et BellDandy. Celles-ci lui sourient, arborant fièrement leur badge "Karnos we love you", et lui tendent la main pour l'aider à se relever. C'est avec une joie non dissimulée qu'il se saisit de la main d'Androraia. Une fois debout, il époussète sa toge, et range son arme. il remercie grandement les deux Archanges, puis regarde sa montre.

C'est alors qu'il s'aperçoit qu'il est très en retard. Il réfléchit quelques instants, puis soudain atteint d'illumination, il bascule la tête en arrière, puis lance d'une voix tonitruante :

"Que l'Amour de Dieu, l'Innocence des Oiseaux et le Pouvoir des Fleurs m'investissent !"

Et l'Archange disparaît dans une explosion colorée de pétales de roses ...

Il réapparaît proche du lieu de rendez vous. Les Rédempteurs sont en train de rire de bon cœur, se remémorant leurs exploits, une sombre histoire de 54 secondes à laquelle Machiavel rit beaucoup de son timbre enfantin. Borg est là, toujours le même, un cigare à la bouche, une bouteille de whisky dans la main. Tous saluent l'entrée de l'Archange :

"Karnos ! Comment va notre vieux frère, l'Archange des Fleurs, des Petits Oiseaux qui chantent et du Pain d'Epice ?"

"Je vais bien mes amis. Paix et Amour sur vous !". Sur ces mots, il sort de son sac à main une poignée de pétales "
de roses, dont il arrose ses anciens collègues.

'HAHA HA, Karnos, toujours aussi farceur hein ?"

Ca me rappelle la fois où Melchior en glissant a étripé un démon ... Y en avait partout de cette saloperie !"

"Oui, ou alors quand je priais pour les âmes de nos ennemis, les enveloppant de mon Amour !" lance alors Karnos, caressant le ventre de son Youki.
...
...
...
GNYAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA....

Karnos se relève, en sueur, les yeux écarquillés par l'horreur.

...AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA...

Borg, fortement agacé d'avoir été réveillé par les hurlements de son frère de beuverie, finit par lui lancer une bouteille de Jack Daniel's vide à la figure.

...AAAAAAAAAAA *paf*

"Putain Borg ... J'ai refait ce putain de cauchemar ... Va vraiment falloir que je consulte ..."

Wagic

Wagic, c'est la dissidence ludique face à la dérive commerciale des jeux de cartes à collectionner. Plus besoin d'acheter de nouvelles cartes, et même vos jeux les plus improbables vous permettront de vous amuser, voire même de gagner.

Voici une des nombreuses variantes de Wagic. Vous pourrez en trouver d'autre sur http://wagic.free.fr

Fais tourner !

Vous en aviez marre de perdre en face de Slivoïdes, de Kamis et d'Esprits,… marre de vous prendre des dégâts directs à la pelle…?
Pour commencer, mettez vous à 3, 4, 5, 6 autour d'une table, et organisez un draft avec suffisamment de cartes pour tout le monde.
Pour évitez que cela dure trois heures, faites tourner plusieurs paquets en même temps.
Ensuite chacun construit le pire paquet qui soit, mais qui doit malgré tout être jouable avec les pré requis suivants :

- de 60 à 80 cartes maximum
- pas plus de 2 couleurs et 1/3 des cartes qui sont des terrains
- 20 créatures au moins
- 1/3 des cartes qui coûtent moins de 3 manas en tout à jouer

Une fois que les paquets sont faits vous passez le deck à votre voisin, et c'est parti.
Vous aurez donc la joie de redécouvrir les cartes que vous n'utilisez jamais, vous rejouerez avec des murs, des terrains qui infligent des dégâts, des créatures 1/1 qui coûtent 4 manas à poser, des enchantements qui vous font défausser,…

Midnight : Histoire à suivre

Après avoir relaté à Tallyhoe, que la créature avait été neutralisé et la présence d'anciennes ruines. L'halfelin prit la parole :
« Je suis particulièrement impressionnée par ce que vous avez accompli. Vos exploits ont démontré que vous êtes destinée à de plus grandes responsabilités. Maintenant, j'ai quelque chose de plus paisible à vous conseiller.
Il y a dix ans, nous avions une base dans un petit village appelé Barlox, mais il a été détruit dans un feu accidentel. Bernard, et sa femme, Hilda, ont péri tragiquement dans les flammes. Il y a deux ans nous avons envoyé notre estimé collègue, Dominique, pour rétablir une base d'opération. Il a reconstruit un petit bâtiment dans le village, mais il a des difficultés à obtenir la coopération des villageois. J'ai besoin que vous alliez à Barlox, rencontrez Dominique, faites connaissance avec les habitants, aidez de toute manière que vous pouvez, et rapportez moi ce que vous croyez être les problèmes et ce que notre organisation devrait faire. »
Waldham répondit : « C'est sur mon chemin, je peux toujours m'y arrêter pour y jeter un œil. Que pouvez vous me dire sur cet endroit ?»
Tallyhoe rétorqua : « Je connais peu de chose de Barlox, excepté qu'il produit les vins les plus fins de la région. Votre éventuel visite à Barlox n'est pas annoncé et cela pourrait surprendre Dominique. »
Le lendemain, notre aventurier prit la route vers sa nouvelle destination.
La région dans laquelle pénétra Waldham était chaude et ensoleillée. Barlox était un petit village niché connu pour ses vignes et établissements vinicoles. Il y avait environ 170 personnes résidant dans cette vallée fertile. Presque toute la populace était aux vignes ou travaillait dans un des quatre établissements vinicoles autour du village. Barlox était loin des frontières des pays voisins. Le seigneur du village, le baron Appleby avait un donjon qui était à cinq jours de cheval. Les vins étaient en quasi totalité pour les serviteurs hauts placés travaillant pour Izrador.

Le voyage se passa sans encombre. Waldham approcha en vue de Barlox quelques heures après le coucher du soleil. Dans la lumière de la lune, il put voir les champs de vignes avec des grappes prêtes à être moissonné. Au loin, il vit les lueurs scintillantes du petit village. Soudainement, trois silhouettes sombres émergèrent des champs de vignes et se dirigèrent vers lui. Ils hurlèrent horriblement le fixant de leurs yeux vides. Alors qu'ils s'approchaient, il put sentir une odeur de vin forte.
L'épée bâtarde tenu à deux mains, Waldham décrit un grand arc de cercle vers l'un de ses assaillants en se portant en avant, puis recula après avoir porter son estocade de quelques mètres. Ce premier coup eut raison du premier zombie. Les deux zombies avancèrent de nouveau dans sa direction comme il s'était mis hors d'atteinte. Les zombies étaient lents dans leurs mouvements, Waldham esquiva sans peine un poing lancé dans sa direction. Il répéta son attaque éclair, en avançant, frappant, puis reculant. Cette manœuvre lui permit d'abattre un second zombie. Le dernier réussit à le toucher, mais son coup fut absorbé par la peau dure du maraudeur. Le maraudeur en profita pour faire appel à la technique de la frappe du chasseur pour abattre son dernier ennemi avec succès.
Après avoir abattu le dernier de ses assaillant, Waldham pénétra dans le village. Soudainement, un homme blême émergea d'une des maisons et se rua vers lui. Il implora Waldham, « Etranger, s'il vous plaît, aidez moi ! Avez vous des aptitudes de guérisseur ? Notre milicien souffre d'une maladie que je ne peux guérir ! »
L'homme faisait dans les 1 m 65, de corpulence moyenne, des yeux et des cheveux marrons, affichant un visage doux, et gentil.
Il mena Waldham dans la maison, où le milicien gisait inconscient dans son lit. Une femme, apparemment l'épouse du milicien, se tenait près de lui, tenant ses mains. Un autre homme, un ami habillé dans un tablier de commerçant essayait de la réconforter.
« Je suis dépassé. Trois des villageois ont disparu. Deux sont des travailleurs de la vigne de Muslich et le troisième est Muler Muggins. Ensuite, le milicien avait découvert la maison des Muggins ouverte, et la femme de Muler, Missy, assise tremblante, avec des yeux remplis d'horreur. Finalement, ce soir, Jason Muslich, meneur de la vigne Muslich, a été kidnappé par un monstre, et le milicien Schuster a été blessé. Je ne sais pas quoi faire. » dit Dominique.
L'examen de Schuster révéla des contusions pourpres sur son cou et la tête. Dominique avait déterminé qu'il s'agissait d'une infection. Waldham inspecta l'homme et confirma ce diagnostic. « J'essaierais de fabriquer une concoction à base d'herbes, mais je ne peux rien vous promettre. » dit le maraudeur.
La femme de Schuster, Marinda, explosa en larmes. Elle n'avait aucune idée de ce que son mari savait, et n'avait aucune information.
L'autre homme était Rollins, le bourgmestre. Rollins tenait une échoppe de fournitures générales. Il était affecté par les disparitions des villageois, et l'apparition d'un monstre dans son village. Le bourgmestre avait envoyé un messager pour demander au liège du seigneur de l'assistance, mais il savait qu'il y avait peu de chance qu'il daigne s'occuper de ce problème.

Waldham demanda au bourgmestre de l'aider à identifier le corps des zombies qui l'avaient attaqué aux limites du village. Après examen, il s'agissait des personnes manquantes que l'on recherchait.

Depuis qu'Izrador est sur ses terres, les âmes des défunts sont piégés dans le royaume mortel, empêchant leur ascension vers le royaume céleste. Depuis ce temps, les vivants ont appris à brûler leurs morts ou sous une lourde dalle de pierre empêchant n'importe quelle personne de revenant d'entre les morts de soulever ou bien encore le mort est décapité et les deux parties sont enterrés en deux endroits séparés. Voici quelques uns des moyens qui sont utilisés pour empêcher les défunts de revenir sous forme d'Affamés.

Le lendemain matin eut lieu les funérailles des disparus. Après que les décédés eurent été mis en terre, un des villageois s'exclama :

« Hé, regardez là ! » Les villageois coururent vers un endroit sur le côté du cimetière. Une tombe avait été ouverte. La pierre tombale disait que c'était la place de repos de Bernard et d'Hilda. Les villageois firent des signes superstitieux et se dépêchèrent de rentrer chez eux.

Dans la matinée, une femme errait dans le village sale et meurtri. Elle s'effondra et Waldham fut convoqué. Patrikia était en état de choc et marmonnait des choses sans sens tel que, « Pourquoi a-t-il fait cela ? Il était toujours gentil. Jason était un bon garçon. Il ne m'a pas blessé. »

Patrikia souffrait de la même maladie que le milicien, et si elle n'était pas traité, elle mourrait. Elle sentait une forte odeur de liqueur. Une heure après que Patrikia soit apparue dans le village, un villageois rapporta sa découverte du corps de Jason Muslich II contre les supports du pont. Il avait été noyé dans la rivière.

Plus tard dans l'après-midi, après que le corps de Jason II ait été trouvé, un des membres du clan Muslich vint chercher Waldham. Il lui dit que tous les ouvriers de Muslich avaient déchiré les emblèmes de leur vêtement et refusaient de travailler. Ils avaient quitté leur travail et étaient retournés chez eux. Il demanda à Waldham de les raisonner.

Waldham apprit que les ouvriers craignaient que l'établissement vinicole et n'importe qui d'affilié à Muslich soit condamné à une mort violente. Ils sont bien conscients du fait que deux de leurs confrères ouvriers aient disparu. Ils ont également entendu l'histoire de la façon dont leur employeur, Jason Muslich, ait été agressé par un monstre affreux. Les nouvelles du corps du jeune Jason baignant dans l'eau près du pont ce matin avaient alarmé les ouvriers. Ils sont convaincus que travailler pour les Muslichs était dangereux. Waldham précisa que le monstre a également pris Muler Muggins, et qu'il n'était pas un membre des employés ou de la famille. Un vieil employé lui cria, « ouais, mais il y a environ 10 ans, il a travaillé dans les domaines de Muslich juste à côté de moi ! » À cette réponse, la foule murmura de colère. Le maraudeur ajouta que le milicien et Patrikia Smedling avaient été également attaqués mais cela s'avéra également inefficace. La foule clama : « On veut avoir l'assurance que vous fassiez tout ce que vous pourrez. » Waldham rétorqua : « J'essaierais dans la mesure de mes moyens de vous aider. »

Le maraudeur parti en quête d'herbes en dehors du village. Il fit infuser les herbes en huile pendant vingt quatre heures, puis travailla la concoction pendant deux heures. Waldham combina l'huile obtenue avec de la cire d'abeille chauffée, et ensuite la refroidit en la submergeant dans l'eau froide de la rivière. Après quatre heures de travail, il obtint le baume qui pourrait sauver le milicien et Patrikia qu'il alla appliquer aux deux malades.

Dans la soirée, Dominique l'invita à dîner à sa maison. Le dîner était constitué de poulet frit, d'haricots verts, et de pommes vapeur, accompagnées d'une bouteille de vin de Tieton. Ils mangèrent dans une petit cottage accolé au nouvel édifice, c'était un repas sombre en vu des évènements. Dominique était perplexe à propos de la situation préoccupante dans Barlox. Missy Muggins, l'épouse de Muler, était toujours sous les soin de son épouse Joanna, et elle s'assis maladroitement à la table. Joanna devait couper sa nourriture et l'alimenter. Après le dîner, tous entrèrent dans le nouvel édifice pour y réfléchir.

Alors que Waldham réfléchissait au moyen de sauver les gens de Barlox de leur calamité, il y eut un bruit de verre brisé et un son mat lourd sur le sol. Une fenêtre avait été brisée, se tenant sur sol un grand homme brun, tordu avec des yeux jaune rougeoyants.

Dominique sortit son arme mais le monstre la lui arracha des mains et la tordit comme une vulgaire pièce de cuivre. Il renversa l'homme contre le mur. La femme de Dominique cria de terreur mais semblait cloué au sol. Missy Muggins semblait inconsciente de ce qui passait.

Le cœur de Waldham était comme broyé comme s'il allait explosé de sa poitrine. Jamais il n'avait senti une telle terreur ! Ses pieds semblaient englué au sol. La créature, laquelle exsudait une arôme forte de spiritueux, le regarde brièvement, mais marcha droit sur Missy Muggins.

Le maraudeur reprit ses esprits, et attaqua la momie, celle-ci l'ignora complètement, et se dirigea vers Missy Muggins.

La créature saisit Missy par le cou et la tira vers un petit bassin et plonge son visage dans l'eau. Waldham entendit le monstre poussait un gargouillement de malade. Il relâcha Missy, qui glissa au sol. Il tenait sa main dissoute fumante. En hurlant, elle sortit par la porte dans la nuit.

Waldham poursuivit la momie parmi les maisons des ouvriers, il entendit alors des cris perçants de terreur, des bruits de combat, et des cris d'appel à l'aide. Puis, un des villageois apparut devant lui avec le front saignant. Il demanda à Waldham de venir parce que certains des villageois avaient acculé « le monstre. » Quand il suivit le villageois, il trouve quatre personne avec des fourches et des gourdins entourant un homme brun. Deux autres des villageois illuminent le secteur avec des torches.

C'était le cadavre animé de Jason Muslich. Il n'attaqua pas Waldham, mais il continuait à combattre les villageois. L'aide des villageois qui maintenaient le zombie à distance avec le zombie, permit au maraudeur d'abattre rapidement la créature. Une fois revenu à l'édifice il trouve le Dominique sévèrement blessé mais non malade. Missy Muggins était vivante, mais infecté. Les contusions pourpres indicatrices apparaissaient sur le dessus de son cou. Elle était toujours dans une sorte de transe sur le plancher.
Waldham repartit en quête d'herbes pour concocter un baume semblable à celui qu'il avait utilisé pour le milicien et Patrikia.
Une fois la maladie traité, elle sembla sortir de son état de choc. À ce moment, elle se rappela comment le mort-vivant avait émergé dans sa maison quand Muler était en train de prendre son bain. Muler l'avait combattu avec un couteau, et le monstre l'avait porté dans la salle de bains, et l'avait noyé dans sa baignoire, et avait marché dehors avec son corps sur son épaule comme un sac de pommes de terre.
Le maraudeur entreprit de se rendre à la demeure de Muler et la fouilla. Il trouva dissimulé dans les latrines un journal tenu par Muller. La première page du journal de Muler Muggins, était daté d'il y a dix ans :
Hé, hé ! Bernard est mort ! Grâce soit rendu à Monsieur Muslich de m'avoir demandé de le faire, et il m'a donné beaucoup d'or ! Ah, avec autant d'or, je n'ai plus à travailler dans les vignes pour quelques pièces de cuivre par jour et pas plus ! Bernard ne donnera plus ses conseils pour les vignes de quelqu'un pendant un long moment maintenant. C'était si facile de le porter et de le laisser tomber avant qu'il se noie. Et son bâtiment à brûlé ! Cela serait intéressant de voir leur réaction quand ils trouveront finalement son corps ! J'aime ce travail, je l'aime beaucoup. Peut être d'autres personnes ont besoin de ce genre de service. Demain, je pense que j'irais à la cité et aviserais. J'ai un bon feeling pour ce genre de chose.

L'après-midi du jour suivant, l'épouse de Dominique appela son mari et Waldham. Elle avait dégagé un secteur pour un potager et en retournant la terre roussie avec une cosse, elle avait frappé quelque chose en chêne solide. Elle avait découvert ce qu'elle avait frappé et avait révélé une trappe épaisse et orné de fer qui n'avait pas brûlé avec le plancher en bois dans les flammes. La femme de Dominique allait ouvrir la trappe quand Waldham arrêta son geste.
« Attendez la trappe est piégé. Je vais desceller la trappe de son support en pierre Reculez vous » dit-il. Il se reculèrent, Waldham plissa le front comme s'il se concentrait ou accomplissait un effort. La terre et la pierre autour de la terre semblèrent se ramollir et se changer en boue. La trappe dégringola et le bruit du piège se déclenchant se fit entendre dans une déflagration sonore. Le trou occupant maintenant la place de la trappe révéla un escalier étroit, couvert de suie, et en pierre menant vers le bas à une porte en bois orné de fer. Après que la porte ait été ouverte, Waldham vit une salle qui était resté non endommagé par le feu, en dépit de l'odeur de fumée. Il y avait un bureau robuste en bois avec une lanterne à capuche, une plume et un encrier reposant dessus. Une confortable chaise matelassée se trouvait derrière le bureau. Près du bureau, il y avait un coffre en chêne avec un grand cadenas.
La lanterne à capuchon fut ouverte pour révéler une lumière surnaturelle sans flamme. L'encrier sur le bureau était à sec.
En cherchant sur le bureau, Waldham trouva un grand livre et une clef. Le livre était un long traité sur les morts-vivants écrits par Bernard. Il cataloguait les squelettes, les zombies, les goules, les blêmes, les ombres, les nécrophages, et les âmes en peine. Un passage final était un essai court sur des morts-vivants rapportés à la vie par des déités maléfiques et les instructions pour leur destruction. Les pages suivantes relataient ceci :
Donc, j'ai décrit des formes horribles de morts-vivants effroyables qui se relèvent, et j'ai discuté de comment ils peuvent être défaits. Cependant, ils semblent qu'il y ait des exceptions à la règle. Des conte de squelettes imbattables sont relatés dans des bibliothèques, des rumeurs de goules qui paralysent même la plupart des elfes au cœur léger et insouciants sont murmurés dans les brasseries.
Je conclus que ces morts-vivants peu commun sont créés non pas à travers les puissances créatives des prêtres maléfiques, ni par les pouvoirs innés des morts-vivants eux-mêmes, mais au lieu de cela par directement sous les pouvoirs des dieux diaboliques pour certains but profane sur ce plan. De telles créatures ne peuvent pas affrontés par des moyens normaux. Une formule spéciale peut être utilisé pour détruire ces abominations. La recherche est la clef pour préparer la formule pour purger le mal. Le mort-vivant emploie un corps qui était vivant. Bien que les morts-vivants soient normalement immunisés aux poisons, les Danisils ont été longtemps familier avec un certain nombre de toxines qui sont efficaces à dissoudre les chairs. Les expérimentations sur les tissus des affamés ont révélés qu'elles étaient efficaces sur les chairs en décomposition des Affamés mais sans danger pour la chair d'être vivant. Si c'est efficace, le mélange commence à fumer.. La formule devient aussi claire que de l'eau pure et sent la menthe. Elle a ce goût aussi, et ne fait aucun mal à n'importe qui la buvant.. Finalement, vous devez trouver la tanière et jeter la solution sur la créature. Après être entré en contact avec la créature, il détruira celle-ci pour toujours.
Mes recherches m'ont accordé cette découverte. J'espère que je n'aurais jamais l'occasion de l'essayer.

La suite indiquait les divers ingrédients nécessaires à la réalisation de l'acide corporel.
La clé déverrouillait apparemment le coffre. Après inspection, Waldham décida de l'ouvrir conseillant à Dominique et sa femme de s'écarter. Malheureusement, il était protégé, une vague de chaleur déferla sur lui. Une partie fut absorbé par le bâton, mais il essuya tout de même de quelques brûlures. À l'intérieur du coffre il y avait une masse ouvragé, une bourse contenant quelques pièces d'or et d'argent, deux fioles avec un liquide, et un parchemin comportant d'obscure inscriptions.
Le maraudeur se mit en recherche dans la région des ingrédients dont il avait besoin pour fabriquer l'acide corporel. Après avoir trouvé les ingrédients nécessaires, il travailla pendant trois heures ininterrompu et réussit à obtenir le mélange final qu'il rangea avec précaution.

Après minuit, Waldham fut réveillé par les villageois. Ils aveint entendu un bruit d'éclat et un cri perçant à la maison du vieil homme Riggins. Quand ils ont regardé dehors, ils ont vu le monstre-homme brun s'éloignant dans les ombres. Ils avaient eu peur d'entrer dans la maison de Riggins, et priaient Waldham d'enquêter. Quand il arriva, il trouva la porte cassée comme chez Muggins et Muslich. Riggins était mort dans son lit, habillé seulement de sa chemise de nuit et de son bonnet de nuit. Son visage était figé dans la terreur. L'examen du corps indiquait la présence des tâches brunes sentant le vin sur le devant de sa chemise de nuit, juste au-dessus du cœur, et sur un de ses poignets. Waldham réfléchit à la présence étrange de ses tâches à ces endroits précis. C'était comme si le monstre avait posé son oreille sur cœur de Riggins pour voir s'il battait encore. L'humidité sur le poignet était comme si le monstre avait voulu prendre le pou de Riggins. Le mort-vivant n'avait pas pris le corps de Riggins. Le vieil homme avait une jambe manquante, une infirmité dû à la guerre.
Waldham fouilla dans la maison, et trouva dans une lettre que Riggins avait rédigée il y a quelques années. Elle était datée d'il y a 9 ans.

Village de Barlox
Sir :
Je suis un vieil homme idiot qui a servi il y a longtemps dans l'Armée du Roi. J'ai perdu une jambe dans les Grandes Guerres orques et j'ai reçu une bonne pension, mais ma vie est ruinée.
Honteusement, j'étais amer de ma perte et je me suis noyé dans les bouteilles de vin chaque jour.
Le peu que j'avais gagné dans ma vie : une maison misérable et un chat, Sasha, qui me tient compagnie. Quand vos hommes viendront pour moi, s'il vous plaît assurez vous que Sasha obtienne une bonne maison.
Oui, Sir, vos hommes devront m'appréhender car il y a un an, j'ai été le complice d'un horrible crime sur lequel vous avez déjà enquêté. Vous pouvez vous rappeler que juste après avoir jugé le meilleur vin l'année dernière, que le bâtiment ait brûlé et que Bernard ait été présumé mort dans ses ruines. Je sais ce qui s'est passé.
La nuit où elle a brûlé, j'avais épuisé ma pension pour ce mois et errer dans les rues. J'ai espéré que quelqu'un puisse prendre pitié d'un vétéran de la guerre et me paie une bouteille pour réchauffer une nuit froide et solitaire. Muler Muggns, et un ouvrier de la Vigne Muslich, m'ont approché et m'ont demandé si j'aimé Père Bernadette. J'ai dit que non parce que le prêtre était toujours en train d'essayer que j'arrête de boire. Muler m'a ensuite demandé si j'étais prêt à gagner assez pour plusieurs bouteilles de vin. Bien sûr, désespéré pour avoir une boisson, j'ai été d'accord.
Il m'a conduit au chemin qui mène à la Vigne Tieton et m'a dit que tout ce que j'avais à faire était d'attendre que Bernard passe. Quand il arriverait, je m'approcherais de lui et mendierait quelques pièces d'argent. Muler a disparu dans les vignes et a attendu. Bien sûr, le prêtre est passé et j'ai fait ce que Muler m'avait demandé. Bernard a commencé à me gronder à propos de la boisson (si seulement je l'avais écouté), Muler est sorti furtivement des vignes et a assommé l'herboriste par derrière.
Muler m'a jeté une bourse de 5 pièces d'or, m'a remercié, et m'a dit de ne jamais, jamais dire ce qui s'est passé si je savais que c'était bon pour moi. Ensuite, il a jeté le corps inconscient sur ses épaules raides et est parti me laissant là.
J'ai tremblé de joie à l'idée que je pourrais avoir finalement à boire. Je suis revenu au village et j'ai acheté plusieurs bouteilles. Je me suis reposé sur les bancs de la rivière et me suis amusé. Après deux bouteilles, j'ai fait ce qui est un court somme, quand plus tard quand j'ai été éveillé par des cris de « Au feu ! » J'ai surveillé comme les villageois essayaient de leur mieux d'éteindre un feu qui consumait l'église, mais j'étais incapable d'aider, me sentant un peu faible sur ce point.
Plus tard, j'ai entendu que Bernard et sa femme avaient péri dans les flammes. J'ai approché Muler à ce sujet, et lui ai dit que je n'avais aucune idée qu'il était allé brûlé l'église, mais il m'a juste regardé et m'a traité de vieil ivrogne idiot (lequel je suis). Il m'a aussi dit que si je répandais ces histoires folles autour de moi, je ne vivrais pas pour le regretter. Il m'a tapoté de la pointe d'une dague nouvellement acheté qu'il portait.
Dans l'année depuis l'incendie, Muler n'a pas travaillé un jour pour les Musclich, et il a construit une belle maison pour lui et cette faible d'esprit qu'il a épousé. Je sens qu'il est apte à faire plus d'une sottise.
Longtemps j'ai imaginé ce qui s'est passé cette nuit là, et je ne peux pas vivre plus longtemps avec ceci sur ma conscience. Envoyez vos chevaliers pour m'emmener sous bonne garde, avec Muler Muggins, parce que nous avons causé le feu l'année dernière qui a tué Bernard et sa femme.

Votre humble servant,

Homer Riggin

Davantage de recherche de la pièce permit de trouver le vieux chat terrifié que Riggins mentionné, il s'était recroquevillé sous le lit.

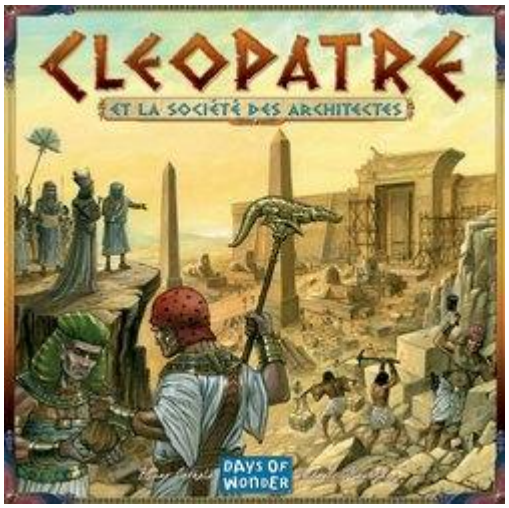
Sur la quatrième nuit de sa visite à Barlox, Rolando Depardo et ses deux frères vinrent voir Waldham et exigent de lui son aide immédiate. Le monstre a pris deux de ses précieux chiens !
Rolando relata que quelque chose a pris ses chiens et lui demandent d'enquêter. Il avait entendu le son aigu de douleur émis par ses chiens de douleur. Il avait couru dehors juste à temps pour voir un grand homme avec un chien sur chaque épaule disparaissant dans les vignes à l'est.
Rolando avait trouvé ses deux autres chiens tapis derrière la grange après que lui et ses deux frères se furent habillés et se furent armé de fourches. Il a essayé d'obtenir des deux autres chiens de pister la bête mais elle refusent de bouger de la propriété. Rolando demanda : « S'il vous plaît, faites quelque chose ! J'aiderai à attraper cette chose, parce qu'il a pris le Vieux Bleu et Vibreur, et il va payer - il est grand temps ! » Ses deux frères sinistrement inclinèrent la tête d'accord et dirent : « Tu as raison, Rolando !»
Waldham réussit à apaiser les deux chiens restants. Accompagné de Rolando et de ses frères, Waldham pistèrent à l'aide du chien les traces laissées par le monstre. Les traces traversaient le fleuve, les chiens réussirent à garder la piste, puisqu'elle était si piquante par son odeur. Ils arrivèrent à suivre l'odeur jusqu'à l'établissement vinicole des Smedling. Une traînée se dirigeant directement vers l'établissement vinicole de Smedling semblait confirmer cette piste.

Une fois sur place les Smedlings ne s'opposèrent pas à la présence de Waldham. Ils étaient impatients de prouver leur innocence et lui donnèrent même une excursion guidée. Les chiens ne pouvaient pas pister à l'intérieur de l'établissement vinicole. Il y avait trop d'odeurs de l'établissement vinicole qui oblitèrent l'odeur distincte du monstre.
Au rez-de-chaussée, environ une douzaine d'ouvriers travaillaient ici. Des raisins étaient vidés dans de grandes cuves, où les ouvriers frappaient du pied sur elles pour en extraire le jus. Il traversait des tamis et descendait par des tubes au fond des cuves vers le sous-sol. Un Smelding donna des explications sur les lieux : « À ce niveau, les ouvriers déplacent les tubes pour verser le jus dans des tonneaux, où il fermente en vin. Après vieillissement, le vin est versé des tonneaux énormes dans de plus petits barils et transportés vers le haut par un ascenseur de cordes et de poulies. Il est alors solidement bouché dans des bouteilles de tables sur les extrémités méridionales et occidentales du bâtiment. Sur l'extrémité nord du rez-de-chaussée il y a des caisses contenant des fioles d'épices pour les vins, des bouteilles, et d'autres approvisionnements. Il y a également quelques petits chariots pour les barils à déplacer et des approvisionnements. Les portes sont fermées avec des cadenas la nuit. » Après un examen soigneux des issues, Waldham sur cette extrémité du bâtiment remarqua une fenêtre avec un verrou ouvert et la présence de tâches brunâtres, sèches sur le cadre et sur les caisses sous elle.
Un escalier menait vers le bas au sous-sol.
Un Smedlings avertit Waldham et ses alliés de faire attention avec des torches et d'autres sources du feu ici. Un des tonneaux de stockage avait une teneur en alcool élevée et était extrêmement inflammable. Waldham sortit la lanterne magique qu'il avait pris dans les ruines. À ce niveau il y avait des énormes tonneaux en bois d'environ 4 m 50 de haut et d'environ 2 m 40 de diamètre. Les tubes sortaient du plafond des cuves venant du plancher supérieur pouvant être guidés dans les tonneaux du sous-sol. Chaque tonneau avait un robinet au fond et avait une étiquette indiquant le type de vin, quand il a été mis en cuve, et quand il doit d'être mis en bouteille. Il y avait plusieurs échelles que les ouvriers de l'établissement vinicole employaient pour guider les tuyaux dans les tonneaux et pour déceler des dommages. Le tonneau dans le coin du nord-ouest avait une étiquette qui indiquait que ce n'était pas du vin, mais une eau-de-vie de qualité. Il avait été mis en tonneau il y a environ 12 ans et devait être ouvert dans trois ans. Un Smedling expliqua qu'ils avaient trouvé la recette il y a bien longtemps et que c'était une expérience. Si elle réussissait, ils seraient riches. Personne dans le secteur ne produisait cette boisson encore.
« Je peux vous en faire goûter un peu si vous voulez » dit Smelding . Il ouvrit le robinet libérant l'eau-de-vie de qualité dans une chope, celui-ci émit un parfum familier piquant pour Waldham. « Attendez, on dirait l'odeur qui flotte autour du passage du monstre. Je vais inspecter ce tonneau.» dit Waldham. Le maraudeur s'apprêta à monter l'échelle pour surplomber le sommet du tonneau.
Soudainement, un cliquetis se fait entendre autour de l'énorme tonneau. Waldham vit un squelette aux os noircis avancé rapidement vers lui. Au dessus, Waldham entendit le grincement du bois, comme si quelque chose soulevait le couvercle du tonneau de l'intérieur !

Le maraudeur prit la masse qu'il avait trouvé dans les ruines au lieu de son épée suite à ce qu'il avait lu dans les écrits de Bernard, sur l'efficacité réduite des armes tranchantes et perforantes sur les squelettes. Il fracassa le crâne du squelette qui s'écroula sous l'impact.
Une sorte de momie émergea du tonneau suivi par les deux chiens morts de Rolando.
Waldham s'empara de la mixture préparée sur les conseils écrits de Bernard et jeta la préparation spéciale vers la momie, la fiole explosa à l'impact aspergeant la momie qui commença à pousser des cris perçants alors qu'elle fumait et grésillait d'agonie. La momie tentait vainement de se débarrasser de ce qui lui ronger les chairs, avec ses mains mais sans succès. Waldham demanda aux villageois de maintenir les chiens zombies à distance pendant qu'il s'occupait de la momie. Celle-ci semblait vouloir se plonger dans le tonneau pour tenter de laver l'acide qui la rongeait. Waldham frappa de sa masse la momie pour la maintenir à distance du tonneau par des attaques éclairs et éviter d'être touché par le contact de la momie. L'acide et les attaques répétés de Waldham eurent raison de la momie. Quand la momie périt, les yeux des deux chiens s'éteignirent la non vie les quittant.
Le maraudeur inspecta le cadavre avec précaution et découvrit un anneau au doigt de ce qui restait du corps de la momie. Après s'être renseigné, Dominique lui apprit que c'était celui de Bernard. Apparemment, Bernard et la momie n'était qu'une seule et même personne.
Comment est il devenu cette créature, restait un mystère encore non élucidé ?

Tests

CLÉOPÂTRE



La première impression :
Des cartes, des éléments d'architectures, des tuiles de mosaïques, et une boite à retourner pour donner une base au palais… sors ton casque, il va falloir construire.

Le principe :
Chaque joueur est un architecte qui doit s'enrichir lors de la construction du palais de Cléopâtre. A chaque tour, le joueur peut aller au marché pour y prendre des ressources ou au chantier pour y construire un ou plusieurs éléments. Les ressources du marché sont disposés en 3 étals,où une carte sur deux est cachée. Chaque type d'élément à construire nécessite une combinaison de ressources et rapporte plus ou moins. Construire plusieurs éléments en même temps rapporte une prime, mais le nombre de cartes que l'on peut avoir est limité. Certaines ressources ou cartes spéciales permettent de se passer d'une ressource ou d'en avoir le double, mais apportent des points de corruption. Et c'est là que ça se complique, car celui qui est le plus corrompu à la fin de la partie est éliminé, même s'il est le plus riche. Dès que 5 des 6 types d'éléments sont construits le jeu s'arrête.

Ah ben ouais mais bon :
Le seul bémol de ce jeu, est qu'il repose sur le choix de cartes dont la moitié est cachée. Ce qui laisse donc une place au hasard, et si vous êtes malchanceux, vous pouvez attendre longtemps la ressources qui vous manque. Sinon, le système est simple et rapide, avec un suspens du aux points de corruption qui tient jusqu'à la fin.

Ma note : 7/10

PIPO

A l'occasion de sa réédition par Amigo dans une jolie boite en métal, voici une re-nouveauté.

La première impression
Une boite en fer et des cartes avec des animaux en couleur. Oui, ben on va laisser ça aux petits...

Le principe :
Pippo le fermier a perdu ses animaux, à toi de l'aider à des retrouver. Il y a six animaux dans la ferme, et six couleurs. La moitié des cartes représentent 5 animaux en couleur. Il faut donc retrouver l'animal manquant dans la couleur manquante qui se trouve sur une des cartes étalées en cercle sur la table. Le premier à mettre le doigt sur la bonne carte la gagne. A la fin de la partie, celui qui a le plus de carte gagne.

Ah ben ouais mais bon :
Vous êtes en train de vous demander si ce que je viens de vous décrire est bien pour vous. Et bien oui. Malgré que le jeu soit accessible à partir de 6 ans, cela reste un très bon jeu d'analyse visuel et de rapidité qui permet un peu plus de joueurs que pour Speed. Qui plus est, il est familial, et vu son prix (moins de 10 €) et sa boite en métal, vous devriez pouvoir l'emmener partout !

Ma note : 8/10

Le Printemps du Conte

Du Mercredi 21 au Samedi 31 Mars 2007

.....

Pour celles et ceux qui apprécient de se régaler de bons mots, de bons accords et de bons mets, quelques gourmands disent.

S.24 mars - 20h
Cocktail's gourmandises par le Cattleya
Un cocktail pétillant d'excès en tous genres où la poèsie, les contes, les nouvelles croquent avec les notes de musique.
Auditorium de l'ENMD, rue Charles Peron (entrée libre)

D.25 mars - 15h et 17h(tout public à partir de 12 ans)
Les gourmands disent par Héliotrope
Théâtre
Petite forme ludico/humoristico/poétique sur le bonheur des papilles…
Textes lus, chansons (accompagnement piano)
Salon de Thé « les petits plaisirs, 40 grande rue (réservation au 03 21 87 37 15, jauge limitée)

L.26 mars - 18h30(tout public à partir de 7 ans)
Le jardin des délices par la conteuse Annie Kiss
Librairie l'Horizon, 8 boulevard Clocheville (réservation au 03 21 33 25 87)

Ma.27 mars - 19h30(tout public à partir de 12 ans)
Gourmandises par la conteuse Françoise Barret et le flûtiste Jean Cohen Solal.
Contes, musique et menu-dégustation. Soirée organisée avec le CFA du Lycée Cazin.
Espace de la Faïencerie, av. John Kennedy (Réservations au 03 21 87 37 15 / Tarif : 4€, jauge limitée)

V.30 mars - 20h
Dire pour rêver
par les adultes et les adolescents qui ont suivi la formation à l'art de conter animée par Isabelle Beaux, artiste de l'oralité.
"Chez moi, si on venait à manquer de l'essentiel, on se nourrissait toujours du superficiel : salade d'anecdotes, histoires gratinées et crèmes de souvenirs"
Bibliothèque des annonciades (renseignements au 03 21 87 73 21)

S.31 mars - 20h30 - (tout public à partir de 12 ans)
La vie inestimable du grand Gargantua d'après Rabelais
Par la conteuse Sylvie Delom et le guitariste Patrick Chamot
Veillée à boire et à manger
Espace de la Faïencerie, av. John Kennedy (Réservations au 03 21 87 37 15 Tarif : 3€)