



Edito

Voici le numéro 3 de notre Fanzine de l'ALAB bimensuel. Nous espérons avoir pris en compte les remarques que vous nous aviez glissé aussi bien qu'au niveau de la police et de la diversité. Pour ce numéro, Traquemort a pu nous écrire quelques articles. De plus, Mohic a rejoint l'équipe dans l'écriture des articles, il était déjà chargé de la mise en page du précédent numéro. Ce numéro sera disponible aussi sous format pdf sur le net. Je vous invite donc à lire ce nouveau numéro en espérant qu'il vous plaira. Sachez que nous sommes toujours ouvert aux nouvelles suggestions que vous pourriez nous faire sur le contenu et la présentation.

Waldham



Le fanzine « terra ludi » est gratuit.

Site de l'ALAB : <http://www.alab-asso.org>

Tel : 06-89-71-04-55

e-mail : contact@alab-asso.org

Rédacteur en chef : Waldham

Equipe de rédaction : SmilyDwitch, Iori, Traquemort, Mohic, Waldham

Illustrateur de la couverture du Fanzine : Tchou

Sommaire

Edito, Sommaire	p 2	par Waldham
Annonce Essen 2006	p 2	par Traquemort
Le Bocal	p 3	par Mohic
Les Sorties	p 6	par Iori
Le Fils de Crôm	p 8	par Traquemort
Les Sorties Ludiques du Mois	p 10	par Traquemort
Les Inspis Bouquin d'Oncle Traquemort	p 10	par Traquemort
Made in Japan	p 11	par SmilyDwitch
Test : Quel joueur êtes vous ?	p 12	par Cyrus
Midnight : Histoire à suivre	p 15	par Waldham
Rétro : Salon du jeu	p 20	par Iori
Tests	p 21	par Mohic
Interviews	p 22	par Iori et Waldham
Recette Médiavale	p 24	par Iori

Annnonce : Essen 2006

Le 19 Octobre , c'est l'ouverture du salon d'ESSEN, en Allemagne ; le plus gros salon du jeu de société d'Europe, et l'un des plus important du monde , une véritable institution !!!

Et c'est là bas que tout va se jouer pour les futurs « hits » ludiques qui vont envahir nos tables de jeu dès cet hiver !

Notre équipe va suivre pour vous le déroulement de ce salon et vous tiendra au courant dès le prochain numéro des futurs « bombes » qui creuseront d'incommensurables cratères dans nos portemonnaie pour les mois à venir ...

D'ores et déjà nous accueillons une nouvelle extension **USA** pour les **AVENTURIERS du RAIL** chez Days of Wonder, pour les fans ...

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

Grandeur Nature : la suite arrive...

Les 9 et 10 Septembre derniers a eu lieu le premier GN de l'ALAB, pour une quarantaine de joueurs et une douzaine d'organiseurs. Tout le monde semble avoir pris beaucoup de plaisir et d'amusement pendant ce week-end riche en émotions, courses-poursuites, délires (castel farfadet !), combats et rituels magiques. Nombreux sont les joueurs qui souhaitent renouveler l'expérience.

Les organisateurs se sont réunis dernièrement pour faire le bilan de cette événement : il en ressort malgré, quelques soucis d'organisations liés à une première fois, l'envie de recommencer pour l'année 2007, mais avec un peu plus de moyens humains.



Le Groupe d'Orgas GN est donc à la recherche de nouvelles recrues pour participer à cette manifestation.

Pour toutes informations, contactez le Coordinateur en Chef :
Thibault, alias GGB



ALORS,

Achats de jeux : Et pour vous qu'est ce que ce sera ?

Depuis plusieurs mois, le Conseil d'Administration a voté un budget de 200 € environ pour l'achat de nouveaux jeux. Une liste devait être établie à partir d'un questionnaire ouvert posté sur le forum. Malheureusement, les réponses n'ont pas permis de dresser une liste.
Pour faire part de vos préférences, postez sur le forum ou dans la boîte à idée du local.

La Campagne Warhammer 40 000 : ils l'ont dit !

**Manger.....*, Prince Tyrannide.*

"Nous allons sauver notre honneur", Maître Misraïm.

"On a des nouvelles troupes, et cette fois on va essayer de pas se faire exploser", Arktaruss.

"Infiltration. Éradication." Grand Prophète Panshir.

"Mort à l'hérétique", Grand Maître Taranis.

Toutes les infos et le suivi de la campagne sont à retrouver sur le blog :

<http://campagnecity.canalblog.com/>



Pour ceux qui ne le sauraient pas (encore), nous travaillons en partenariat avec la société **Gigamic**, qui en échange nous offre occasionnellement des jeux. Et voici les petits derniers arrivés pour la Nuit du Jeu 2006 :



Bamboléo, un jeu où il faut enlever des pièces sur un plateau en équilibre.

Le poste d'animateur

L'ALAB ne compte plus d'animateur salarié depuis le 30 Septembre... Malgré tout, Laurent reste animateur bénévole, et il a été rejoint par Walter pour continuer une prestation d'animation. Des recherches de financement sont en cours notamment avec une demande de subvention à la CAB pour la prise en charge d'un poste d'animateur pour la gestion et l'animation de la banque intercommunale de prêt de jeux.



Xe Queo, un jeu de déplacement et de bluff pour deux.



Niagara, ou comment remplir son canoë de pierres précieuses sans tomber à l'eau.



Dao, un très beau matériel en bambou et pierre pour un jeu de déplacement pour deux.



Brin de jasette, un petit jeu de question pour papoter à plusieurs.

QUOI DE NEUF

Nuit du Jeu : un succès !

Avec environ 100 personnes présentes, la Nuit du Jeu 2006 a tenu ses promesses, grâce à la présence de nombreux bénévoles et membres de l'ALAB. Quelques photos pour se souvenir...



Great Blood Bowl Exhibition
Trouazième kar-tamps

Dimanche 3 décembre 2006

Toutes les infos sur :
<http://bloodbowl.canalblog.com/>



Un nouveau venu
dans la ligue :

L'entraîneur orque des **Red Kustomz** a décidé de larguer ses crétins de joueurs. Il semble qu'il se soit mis au service d'une équipe de skaven, les **Sewer Skavengers**. Souhaitons lui bon courage !

Projet : Banque de prêt

Le projet avance à grands pas ! Plusieurs accords de subvention nous ont déjà été donnés pour un montant total de 15 500 €

Ce projet ne verra pourtant pas le jour si l'ALAB ne dispose pas d'un poste d'animateur permanent pour s'en occuper.

Des démarches sont donc faites en ce sens en ce moment auprès des maires des communes de la CAB, afin que l'animation de la banque de prêt soit subventionnée à 100% par la Communauté d'Agglomération.

Affaire à suivre...

DANS LE BOCAL ?

Coup de pouce : Brin de Jasette

Une nouvelle rubrique pour permettre aux adhérents de l'asso de découvrir toutes les richesses de l'ALAB : certains jeux sont trop rarement sortis de l'armoire simplement parce qu'on ne les connaît pas assez. Alors nous allons remédier à ça avec une des dernières nouveautés, histoire qu'elle ne prenne pas trop vite la poussière.



L'idée est toute simple, on va jaser !

Pour commencer trouvez de 2 à 8 joueurs (je vous conseille d'être au moins 4). On en désigne un premier qui va avoir à choisir une carte entre 4 thèmes : Brise-glace, Ce Cher Ego, A Cœur Ouvert, et Croit au But. Sur la carte, le joueur choisit une des 3 questions qu'il pose à tout les joueurs, lui compris. Il détermine ensuite qu'elle est sa réponse favorite (la plus drôle, touchante, sincère, insolite,...) et donne une pierre à ce joueur. On passe ensuite au joueur suivant qui choisit une carte. Lorsque toutes les pierres ont été distribuées, celui qui en a le plus est déclaré "Personnalité du jour".

Voici quelques questions pour vous donner une idée (dans le même ordre que les rubriques ci-dessus :

"De quel aliment ne pourriez-vous plus vous passer ?"

"Avec quelle vedette changeriez-vous votre vie ?"

"Si vous ne pouviez changer qu'une chose dans votre vie, que changeriez-vous ?"

"Quel petit truc romantique avez-vous déjà utilisé pour séduire ?"



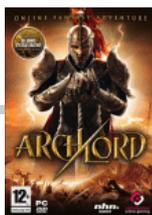
Jeu Vidéo **Le choc des Titans**

TitanQuest : en pleine mythologie, menez des combats épiques dans ce jeu d'action et de stratégie en temps réel. A vous de renvoyer les

Titans dans leur prison afin qu'ils ne puissent à nouveau régner.

Jeu Vidéo **Archlord**

Ce jeu révolutionne le genre des jeux de rôle massivement multijoueurs (MMORPG) en donnant au joueur l'opportunité de devenir le seul et unique maître du monde du jeu. Archlord est une aventure épique dans laquelle les joueurs se liguent pour partir en quête d'anciennes reliques des Archons.



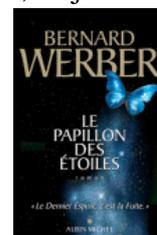
Roman

Après la Fourmi, le Papillon

Le Papillon des étoiles.

Décidant d'aller voir si l'aventure humaine peut recommencer ailleurs, un jeune ingénieur en aéronautique conçoit et fabrique alors un gigantesque " papillon céleste ", capable de se propulser dans le vide interstellaire.

A bord du vaisseau, des humains et tout un matériel biologique, animal et végétal, nécessaire à la survie de plusieurs générations. Mais à peine dépassé le système solaire, l'intempérance, la nostalgie, la jalousie, la haine détruisent le beau rêve de ce voyage. Quand le vaisseau arrive à destination, ils sont encore six à bord alors que la navette nodule prévue pour descendre sur la nouvelle Terre ne contient que deux places



PAR ICI



Bande Dessinée **La légende de la femme au masque continue**

Depuis les terribles épreuves vécues de « l'Autre Côté », Marlysa voyage à travers le monde pour participer à des joutes de duellistes. Une nouvelle aventure commence...

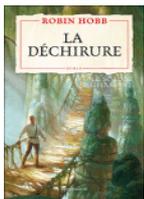
Piégée par le puissant Seigneur de Faradya, Marlysa doit s'emparer d'une dague aux pouvoirs extraordinaires, détenue par un rival : le Seigneur Dormunt. Cette arme a jadis scellé la paix avec les Amazones, si elle tombait aujourd'hui entre de mauvaises mains, les conséquences pourraient être terribles... Danard, Gaudin

Jeu Vidéo

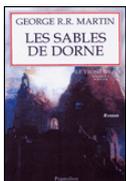
Guild Wars : on prend les mêmes et on recommence... ailleurs !

Les prophéties du Chercheur de la Flamme se sont réalisées. Vous devez désormais voyager jusqu'au sud de Cantha, un empire ravagé par de violentes guerres intestines opposant deux nations. Retrouvez de vieux amis et affrontez de nouveaux ennemis lors de votre périple dans un monde de tous les dangers gangrené par un terrible fléau. Guild Wars Factions est le second volet indépendant de la saga Guild Wars. Rejoignez plus d'un million d'aventuriers venant du monde entier à la découverte d'une toute nouvelle intrigue, explorez de nouvelles terres et maîtrisez de nombreuses compétences inédites...



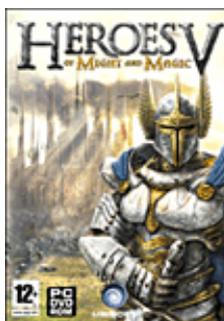
Roman**Chamane, quand tu nous tiens.**

Dans une société aux codes stricts, Nevare, 15 ans, est confié par son père à un guerrier nomade. Grâce à des drogues et une transe chamanique ce dernier projette le jeune homme dans un autre monde où une femme-arbre s'empare de son esprit. A son retour Nevare est devenu très sensible à la destruction des arbres et de la nature...

Roman**Un nain a encore frappé. Aie...**

Le royaume de Sept Couronnes sombre dans la guerre civile. L'assassin présumé de lord Tywin Lannister, le nain Tyrion est en fuite, et la rumeur de la mort de lord Jast et des Freys se répand. A Braavos,

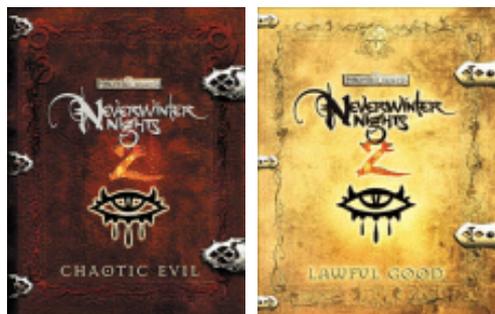
Arya se prépare à son initiation de servante du dieu Multiface, pendant que les états généraux de la royauté tournent à l'affrontement...

Jeu Vidéo**Encore des Héros**

Après 4 épisodes couronnés de succès, le jeu de stratégie au tour par tour Heros of Might and Magic atteint une nouvelle dimension grâce à ses graphismes en 3D, ses combats stratégiques originaux, et surtout ses modes de

jeu multijoueur novateurs. Les éléments de jeu de rôle sont bien présents et renforcent encore l'univers. Partez à la conquête de nouveaux territoires, gérez vos villes, recrutez vos armées, créez et développez vos héros

LES SORTIES

Jeu Vidéo**Chaotique Mauvais ou Loyal Bon à Padhiver ?**

Bien des années se sont écoulées depuis la guerre entre Luskan et Neverwinter, mais cette trêve passagère arrive malheureusement à terme. Les tensions croissantes entre les puissantes villes-Etats menacent de se métamorphoser en affrontement armé. Explorez le monde des Royaumes Oubliés dans une splendeur graphique inégalée, grâce à un tout nouveau moteur graphique dernière génération. Utilisez de nouveaux sorts, caractéristiques et classes de prestige avancées basées sur les règles améliorées de Dungeons & Dragons 3.5. Recrutez jusqu'à trois compagnons pour vous assister dans votre quête...

Disponible en deux versions : soit vous jouez les gentils ou bien les méchants. Schizophrène s'abstenir...

Bande Dessinée**Empereur Wismerhill: échec et mat ?**

Wismerhill a enfin ouvert les yeux et compris qu'il n'était qu'un empereur fantoche, simple pion dans un jeu à échelle cosmique. Mais parfois le pion se fait fou pour mieux redevenir roi... Refusant d'être le jouet d'Haazeel Thorn, il a mis un terme à son plan diabolique et empêché une invasion de démons. Le fils de Lucifer compte bien laver l'affront dans le sang.

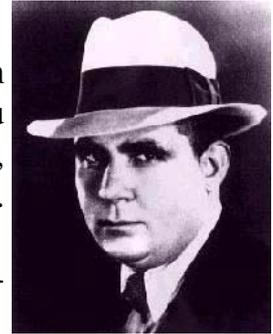


LE FILS DE CRÔM

Robert E. Howard

Grand ami de Howard Philip Lovecraft (qui le surnommait Two-Gun Bob en référence au Texas) Robert E. Howard est né en 1906 au Texas, où il vécut toute sa vie. Il commença à écrire à l'âge de 15 ans, et en 1932 publia dans *Weird Tales* sa première aventure de Conan. Puis, jusqu'en 1936, il publie 17 histoires.

Howard se suicida en apprenant que sa mère entraînait dans un coma terminal.



Avant d'être le Blockbuster que l'on connaît sur grand écran, CONAN c'est surtout une saga littéraire flamboyante, un monde sauvage et barbare, où les civilisations déclinantes laissent place aux hordes de barbares dont Conan incarne toute la symbolique ...

La plume d'Howard fait merveille quand il s'agit de décrire un palais en ruine, une cité oubliée au cœur du désert, des princes décadents, des femmes aussi plantureuses que dangereuses et surtout des combats épiques ; oui..... jamais le terme d'**épi**que n'aura été aussi bien associé à un style littéraire fantastique que celui d'HOWARD comme par exemple au travers des descriptions cinématographiques des duels meurtriers et sanglants que son héros doit affronter ...

Le personnage de CONAN, n'est pas un enfant de cœur, point d'Aragorn ou de Chevalier Lancelot ici, Conan tue et pille, pour sa survie, certes, mais aussi pour son plaisir, c'est un nihiliste et surtout un Barbare ... Howard lui même ne lui accorde pas une « intelligence » supérieure, mais plutôt une ruse « animale » et un instinct de survie hors du commun ; Conan est un monstre physique, mais c'est aussi une bête sauvage, parfois naïve mais à la vengeance implacable !!!

Il n'est jamais trop tard pour découvrir le style inimitable d'HOWARD à travers la vaste Saga barbare de CONAN le Cimmérien, cependant je vous recommanderais de ne lire que les ouvrages écrits par Howard lui même, en effet, de nombreux auteurs ont voulu apporter de nouveaux épisodes à la saga mais ils restent en général bien en dessous de ce que le père de Conan a écrit .

D'autres ouvrages d'Howard méritent le détour et je ne saurais trop vous conseiller la lecture des aventures de **Bran Mac Morn** (Chef picte affrontant l'Empire romain aux premiers siècles de notre ère) et de **Cor-mac Mac Art** (Pirate gaël dont les aventures se situent aux alentours du Ve siècle de notre ère) deux chefs-d'œuvres incontournables ...

Dans un autre style les aventures de **Solomon Kane** (Anglais puritain de la fin du XVI^e siècle) chasseur de sorcières et de sorcelleries en tout genre, un régal ...

1982 CONAN, le Barbare, **le film** ...

Conan est le film culte ,de **John Milius** avec **Arnold Schwarzenegger** et Earl Jones. Considéré par les fans comme un chef d'œuvre de l'héroic fantasy ; combats épiques, magie, effets spéciaux , rien ne manque.

Comment ne pas se souvenir de ceci :

Tout d'abord, la voix d'un vieillard qui déclame ces paroles :

Le Narrateur

Entre l'époque où les océans ont englouti l'Atlantide et l'avènement des fils d'Arius, il y eut une période de l'histoire fort peu connue dans laquelle vécut Conan, destiné à poser la couronne d'Aquilonia ornée de pierres précieuses sur un front troublé. C'est moi son chroniqueur qui seul peux raconter son épopée.

Laissez-moi vous narrer ces jours de grandes aventures...

S'en suit la sublime musique de Pouledouris, des percussions antiques, des cuivres rugissants, des clochettes aux sons orientaux

Rhhhhaaaaaa, lovely

Puis les premières paroles du film , un père à son fils :

Le Père de Conan

Le feu et le vent viennent du ciel, des dieux du ciel.

Mais Crôm est notre dieu.

Crôm..... et il vit dans la terre !!!

Aujourd'hui CONAN est une référence incontournable , on adore, on déteste ; mais on ne saurait rester indifférent face à cette œuvre magistrale, sans CONAN, D&D n'aurait pas eut autant d'impacte dans l'univers du Jeu de Rôles ... Car ce sont bien plus les aventures du Cimmérien qui ont inspiré Gary Gygax quand il a créé Donjon & Dragons que les écrits de Tolkien ...

Et oui, car je vous rappelle que TSR (la première maison d'édition de D&D) a publié une boîte de jeu intitulée CONAN dès 1985 !!!!

La classe même du BARBARE dans D&D fut crée sur le modèle de CONAN ...

Qui en réalité est plutôt tri-classé Guerrier-Barbare-Voleur , bien sûr ...

Les films suivants n'auront malheureusement pas la même classe ; Conan le Destructeur en 1985 et tous les dérivés comme Kalidor etc

Côté BO (musiques) si celle de Conan le Barbare est un chef d'œuvre (fortement inspiré des Chants Profanes de Karl Orff – Carmina Burana-), la suivante s'écoute avec plaisir ; tout en restant assez proche du premier opus .

Enfin, abordons une autre déclinaison qui nous intéresse particulièrement à l'ALAB , les aventures de CONAN au pays des Jeux de Rôles :

Comme je l'ai signalé plus haut, tout commença par une adaptation dans les années 80 par TSR, puis vint le fameux GURPS CONAN en 1989 (accompagné de quelques suppléments) et qui ne sera traduit en français qu'en 1994 ...

Et puis vint une longue période d'absence cruelle sur les tables des rôlistes du monde entier, jusqu'à ce jour divin en 2004 où cette géniale maison d'édition américaine , MONGOOSE PUBLISHING, se décida à lancer une nouvelle gamme de JDR basée sur la licence CONAN en utilisant la dernière mouture du D20 System , la fameuse licence OGL !!!

Et là ils ont frappé fort les amerloques, des suppléments en veux-tu en voilà, du papier glacé, de la couleur partout..... le jeu fit un carton dès sa sortie 20 suppléments sortis à ce jour, une deuxième édition des règles encore toutes chaudes et surtout, surtout Une fidélité presque sans failles aux ouvrages d'Howard : UN REGAL !!!

Et la bonne nouvelle ??? Conan D20 sort en français d'ici Noël chez UBIK-Editions !!!

Et en 2007 sortie de AGE of CONAN , le 1^{er} MMORPG dans l'univers de CONAN , il semblerait que la spécificité de l'univers ait été respectée, un jeu « adulte », sanglant, sombre et barbare , maintenant la technique et le plaisir de jeu suivront-ils ??? à voir ...

Des **liens incontournables** pour enrichir cet article :

Généralistes :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Robert_E._Howard

<http://www.elbakin.net/fantasy/romans/conan.htm>

http://www.sden.org/spip.php?page=mj_article&id_article=4100

<http://conanlebarbare.free.fr>

En anglais :

<http://www.conan.com/>

Conan JDR :

GROG : <http://www.roliste.com/jeu.jsp?id=2331>

MMORPG : <http://conan.mmorpgs.info/index.html>



Elle est pas belle la vie ? Par Crôm !!!!

Les sorties ludiques du mois, à ne pas rater !!!!

A signaler : la réédition du jeu : **COLONS DE CATANE**, « Jeu de cartes » pour 2 joueurs chez **Asmodée**, vraiment sympathique, bien que je lui préfère dans le même style **ROMA** (appelé aussi **Revolt in Rome**) chez Queen Games (règles en français) .

Enfin, la grosse sortie de ce mois d'Octobre reste inévitablement : **DESCENT** en français chez **UBIK**, si vous étiez fan de **HERO QUEST**, **SPACE HULK** et **DOOM** (comme moi) alors essayez Descent, le meilleur jeu du genre, un matériel pléthorique et magnifique, une boîte gigantesque et un prix relativement abordable en regards de la qualité du produit **Descent** vous permettra de jouer de bons vieux Donjons à l'ancienne pour des soirées inoubliables ... Mohic vous en reparle dans son test.



A venir :

Le meilleur jeu du mois de **novembre** sera sans nuls doutes **BATTLELORE**, chez **Days of Wonder** (à qui l'on doit, Les Chevaliers de la Table Ronde, Les Aventuriers du Rail et la Crique des Pirates...) , sur le même principe de règles que Mémoire 44, voici un jeu de batailles fantastiques mêlant Elfes, Nains, Orks et Chevaliers dans une version Uchronique et revisitée de la Guerre de Cent Ans !!!

Encore une grosse boîte pleine de figurines plastiques, de cartes spéciales etc ... Une sorte de Warhammer Light Moi, j'aime déjà !!!

Et bien sûr la sortie du jeu de cartes à collectionner : **WORLD OF WARCRAFT** en français, s'il vous plait !!!! Pour les fans, bien sûr...

Le Principe : on a un personnage principal que l'on équipe et à qui l'on adjoint des suivants pour combattre le personnage du joueur adverse .

Mais une fois de plus, dans la même veine, je vous conseillerais plutôt le jeu de cartes à collectionner **CONAN** , c'est récent, en anglais, avec un système de règles très proche de WoW JCC, mais surtout un background autrement plus ... Poilu !!!

Les Inspis Bouquins d'Oncle Traquemort

Tout d'abord, dans le registre , « c'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleur soupe », je ne saurais trop vous recommander la réédition du Chef-d'œuvre de **Fritz Leiber** chez Bragelonne : **Le Cycle des épées !!!**

Les 3 premiers volumes sont déjà disponibles et c'est une pure merveille , 2 brigands mercenaires , Fahrd le bretteur et le Souricier Gris vivent des aventures périlleuses dans la cité des voleurs de Lankhmar , où survivre est une question de priorité et où les mages assez puissant pour survivre sont de viles prédateurs ...

Ce fut en son temps d'ailleurs, un superbe cadre de campagne pour Donjons & Dragons , aussi mortel que dans la série romanesque ...

C'est grand classique, remis au goût du jour par une nouvelle traduction plus dynamique encore ; à ne rater sous aucun prétexte !!!!



Pour les budgets « livres de poche » je vous recommande une trilogie sympathique dont le premier tome est sorti cette année Chez Pocket Fantasy : **Des Tyrans et des Rois T1 : Le Chacal de NAR** , de **John Marco** , c'est une série très attachante se déroulant dans un univers médiéval / Renaissance, emprunt d'un début de technologie (artillerie ...) où le héros est un stratège militaire de renom Je ne vous en dirais pas plus, lisez les yeux fermés Celle est bonne celle là ...).

MADE IN JAPAN

<p>L'infirmier après les cours Format: Manga Fr Editeur: Asuka Auteur: Mizushiro Setona (S, X Day)</p>								<p>Ceux qui ont des ailes Format: Manga Fr Editeur: Akata/Delcourt Auteur: Takaya Natsuki (Fruits Basket)</p>							
<p>C'est histoire de Mashiro Ichijo, un lycéen qui rêve d'avoir une vie normale, pas facile quand le haut de son corps est celui d'un homme et le bas celui d'une femme. Mais quel est l'intérêt avec le jeu me direz vous, cela viens avec la suite de l'histoire. Dans ce lycée hors norme, il n'y a pas un examen de passage à proprement parler. Quand ils sont prêts, une jeune infirmière vient les chercher pour les introduire à un nouveau « cours », qui permettra leur passage. Dans ce cours ils sont plongés dans un rêve commun ou le but est simple, trouver la seule clef pour sortir. Un jeu ou tout les coups, qu'ils soient psychologiques ou physiques, sont permis, afin d'évincer les autres participants au cours.</p> <p>Je trouve se contexte intéressant pour un jeu de rôle amateur, comme lycéenne, surtout si on trouve la version de base trop « Lolita », il y a moyen de faire angoisser plus d'un joueurs avec la véritable apparence des personnages qui l'entourent.</p> <p>Un dessin assez agréable quoique l'on retrouve des traits récurants, et une lecture assez fluide, la série est toujours en cours au Japon avec 8 tomes de sortis, contre 3 en France.</p>								<p>Quelle découverte! Un Shoyo Post-Apo, de quoi réconcilier les plus récalcitrantes avec cet univers! Moi la première d'ailleurs. Il est vrai que l'histoire d'une ancienne voleuse qui recherche les « ailes », qui permettrait à quiconque de réaliser ses vœux, n'est que peut intéressant pour un joueur. Mais le background de ce manga est assez riche, surtout du point de vue « terres dévastées et déchirées par les guerres ». Petits avantages à ce manga, en plus d'être édité chez Akata/Delcourt, c'est une série courte, qui ne comporte que 8 tomes, de plus les dessins ne sont pas trop surchargés ni trop épurés. On pourrait regretter le dessin un peu simpliste de Takaya Natsuki, mais par expérience avec Fruits Basket, elle sait trouver le petit détail qui va faire accrocher le lecteur, même si celui-ci met un certain temps à arriver. La série comporte actuellement en France 4 tomes, mais les sorties sont régulière.</p>							
Graphisme 3/5		Histoire 4/5		Jeu 2/5		Qualité 3,5/5		Graphisme 2/5		Histoire 3/5		Jeu 3/5		Qualité 3,5/5	
<p>Kagen no Tsuki (Last Quarter) Format: Film/Manga Jap Auteur: Ai Yazawa Style: Seinen</p>								<p>Moon Child Format: Film Jap Réalisateur: Takahisa Zeze Style: Seinen</p>							
<p>Ce que nos amis japonais ont et que nous n'avons pas, une série ultra courte sortie en trois tomes et qui devrait arriver en France dans le courant 2007, édité par Tonkam. Le dessin est assez léger et l'histoire, au début, un peu bancal, j'ai du mal à concevoir une gamine de 5 ans qui essaie de comprendre pourquoi l'âme d'une jeune fille, dans le coma, ne retourne pas dans son corps d'origine. Ce petit détail a été corrigé dans le film, la gamine étant remplacée par une lycéenne. C'est une histoire bien tirée par les cheveux qui pourrait inspiré un scénario dans le « Monde des Ténèbres » ou encore « Sorcellerie ». Les acteurs ne sont pas mauvais, on dira juste que la trame du film est longue, mais ça reste à voir.</p> <p>Pour vous procurer ce film c'est tout une histoire, il n'existe pas de version sous-titrée française, mais il est trouvable en format DVD sous-titré anglais via torrent.</p>								<p>Et oui pour une fois je vais vous parler d'un film qui n'a strictement rien à voir avec le monde du manga! Mais je le trouve très intéressant du point de vue de l'humanité, je parle bien sûr des sentiments dit « humain » dans « Vampire, la Mascarade ». Même si l'histoire se passe dans un hypothétique futur, relativement proche, le fond du film retranscrit bien le monde de la nuit des bas quartiers contemporain, avec ses problèmes et ses secrets. De quoi ravir les joueurs du « Monde des Ténèbres ».</p> <p>Ce qu'on retiens du film? Sa bande son excellente et très prenante, écrite par les deux acteurs principaux. Tout comme Kagen no Tsuki, ce film ne dispose par de version sous-titrée française, mais le film en format DVD sous-titré anglais est disponible via torrent, sur le même tracker où vous trouverez Kagen no Tsuki.</p>							
Graphisme 3,5/5		Histoire 2,5/5		Jeu 2/5		Disponibilité 2,5/5		Graphisme 4/5		Histoire 3,5/5		Jeu 3/5		Disponibilité 1,5/5	

Test : Quel joueur êtes vous ?

Ce test est issu de la pointe en matière de recherche psychologique et sociologique. Ce test va vous permettre de mieux vous connaître en seulement 15 questions !!!

Attention tout de même, compte tenu de l'état de la recherche française, ce test est le produit d'une équipe de stagiaire sous payé et sous considéré ayant pris pour objet d'études des jeunes diplômés au chômage. Aussi, ce test demeure fort subjectif et à but humoristique (sacré stagiaire, pas les derniers à blaguer !).

• Le matin vous :

- A) Vous réveillez tranquillement, prenez une douche, prenez vos affaires préparez la veille pour aller en cours, ou au boulot.
- B) Contrôlez les forums Casus, Elfe Noir et ALAB afin de répondre aux messages arrivés durant votre nuit.
- C) Restez 10 minutes de plus dans votre lit à songer à ce que votre perso pourrait faire ce soir lors de la partie de jdr.
- D) Vous levez en urgence, puis contrôlé votre emploi du temps et prenez conscience que vous auriez pu faire une bonne grasse matinée.

• On vous propose de jouer une partie de Donj, et il va falloir créer un perso :

- A) Vous demandez au MJ si cela ne le dérange que vous jouiez un mage, cela fait longtemps que vous n'en aviez pas joué.
- B) Vous demandez dans quels univers et à quel époque exacte se déroule la partie. Puis vous prenez 3 à 4h au MJ afin d'optimiser votre perso, qui possède un historique en béton armé. Tellement armé d'ailleurs qu'il ne s'intégrera qu'avec difficulté dans un groupe qui de toute façon devra servir ses intérêts.
- C) Vous faite une fois de plus un perso sombre, potentiellement traître et fortement opportuniste.
- D) Vous demandez si un Demi hobbit/Demi orque étant Mage/Guerrier est jouable !

• Vous lancez les dès, et faites un formidable échec critique :

- A) Tant pis, ça arrive. Et ça apporte du piment à la partie.
- B) Vous reprenez le MJ quand à l'ampleur des conséquences d'un échec critique dans les règles B&B version 1.664 (le top jeu moumoute de Bières et Bretzels, dont vous connaissez trop bien les règles).
- C) Cet échec vous retourne intérieurement, ça cogite sec dans votre esprit afin de tirer profit de cette bévue.
- D) Vous êtes déjà plier en deux, pris de convulsion de rire, à l'idée des conséquences pour tout à chacun de votre échec héroïque.



• On vous propose un jungle speed en attendant le MJ :

- A) Riche idée que celle là ! Avec plaisir.
- B) D'accord mais on joue avec les règles pas trop violente (certains diront règle pour faible/femme/enfant/myopathe).
- C) Non merci, ce n'est pas trop votre tasse de thé.
- D) Ouais ! On mélange toutes les éditions et on prend le totem avec option verre pilé?

• Pour vous, les règles sont :

- A) Utiles, et se doivent d'être claires afin de pouvoir aisément prendre des libertés avec.
- B) Essentiel, hors du respect des règles il n'est pas de plaisir ludique.
- C) Importante, elles sont votre outil dans votre quête personnelle.
- D) A interpréter, certes sans ces dernières pas de jeu, mais dès qu'il y en a trop, ça ne vous amuse plus.

• Pour vous les jeux de figurines c'est :

- A) Sympa à regarder, pourquoi ne pas essayer plus tard.
- B) Une occasion d'exprimer son intelligence tactique dans le cadre de bataille encadrée par de strictes règles.
- C) Intéressant
- D) Sympa à regarder 5 minutes, mais trop compliqué. De toutes façons vous avez déjà essayé et perdiez tout le temps : pas marrant du tout.

- **Pour vous, Final Fantasy XII, c'est :**
 - A) Un bon jeu vidéo
 - B) Un over bon jeu d'aventure sur console.
 - C) Le meilleur jeu de rôle sur console qui existe
 - D) Un bon jeu (c'est ce que l'on vous a dit), mais qui ressemble beaucoup à un PMT (Porte/Monstre/trésor) de luxe.
- **Pour vous Time's up c'est :**
 - A) Trop bon !
 - B) Trop cool !
 - C) Super bien !
 - D) Presque meilleurs que Kylie Minogue ! Heu non, c'est top !
- **On propose d'organiser un « Maillon faible » à l'ALAB, mais on cherche toujours une personne pour interpréter Laurence Boccolini :**
 - A) Ben, n'ayant ni la carrure, ni la teinte. Vous ne pouvez pas vraiment aider dans cette affaire.
 - B) Tout de suite, vous pensez à grimer Grun en Laurence Boccolini. Et envisagez même d'amener un bouteille d'Helium afin qu'il ait un voie plus féminine.
 - C) Ben... Laurent n'a qu'à se déguiser ?
 - D) Vous pensez à Sarah, emballez dans une robe de grossesse, elle colle carrément au personnage péremptoire de cette présentatrice télé.
- **Vous écoutez :**
 - A) La radio en général.
 - B) Les BO du seigneur des anneaux, de Gladiator et autres films épiques.
 - C) Tout la musique que vous aimez. (Vous êtes ici sensé chanter dans votre tête cette réponse)
 - D) De tout et de n'importe quoi. Des Daft Punk à l'époque de leur début sur le label irlandais Soma, aux MC Warriors produit par Snoop Scratchy Scratch.
- **Vous vous habillez comme :**
 - A) Vous le voulez, vous faites les magasins et vos choix tout seul ; voir avec votre moitié afin de lui faire regretter le temps perdu avec elle à lui donner votre avis sur tout ce qu'elle essaye.
 - B) Le veut le code vestimentaire des rôlistes. C'est-à-dire pas trop soigné, pas trop propre et dont les tons principaux sont le noir, le noir profond et le noir ébène.
 - C) Votre mère le décide. Trop chiant d'aller s'acheter ses fringues.
 - D) Votre improbable goût douteux vous le dicte.
- **Dans une boutique de jeux, vous :**
 - A) Discutez 5 minutes avec le vendeur afin d'avoir de plus ample renseignement sur un jeu qui vous intéresse.
 - B) Bassinez des heures le pauvre vendeur, juste pour assurer que vous êtes toujours à la pointe de l'information au niveau des produits. (Pourquoi n'êtes vous pas vendeur d'ailleurs ?)
 - C) N'allez pas dans les boutiques, c'est chiant. Vous préférez commandez sur Internet.
 - D) Vous achetez un jeu et revenez un quart d'heure plus après vous être aperçu que ce n'est pas le bon jeu.
- **Lors des convention, vous :**
 - A) Aimez découvrir des jeux que vous ne connaissiez pas avec des nouveaux joueurs. D'ailleurs, vous n'y allez pas autant que vous aimeriez.
 - B) Y allez systématiquement. Vous dites bonjour à tout le monde et prenez des nouvelles des gens que vous fréquentez en convention depuis des années.
 - C) N'y allez pas
 - D) Y allez, et vous amusez à faire du bruit, à courir dans les couloir et à kidnapper puis scotcher un des organisateur. Que vous exhibez ensuite comme un trophée. Pour enfin le rançonner contre des Jupis !
- **Les magazines de jeux, vous :**
 - A) Les achetez de temps en temps.
 - B) Y êtes abonnez.
 - C) Ne les achetez pas.
 - D) Les empruntez à vos potes.



Test : Quel joueur êtes vous ? (suite et fin)

- **Les gars qui lisent dans les rayonnages de manga chez les libraires, sont :**
 - A) Des personnes désolantes
 - B) Des personnes désolantes et n'ayant aucun respect pour le métier de libraire.
 - C) Des gens presque aussi égoïste que vous
 - D) Des bâtards ! D'ailleurs, vous faites exprès de les bousculer dans les rayons en leur donnant un vigoureux « Pardon ».

Majorité de A

Vous êtes un joueur normal (dans la mesure où vous êtes arrivé à ce stade du test dans le cadre du journal de l'ALAB). En somme, vous êtes une personne équilibrée qui sait gérer ses priorités ludiques.

Vous jouez pour vous amuser tout simplement. Ce que vous préférez dans le jeu c'est le partage avec autrui, les franche rigolade qui font date... (ça foune toujours autant à l'ALAB ? Demandez à Christophe !).

Pour les règles, vous ne vous prenez pas la tête avec force détails et autres pinaillage.

Votre idole est qui vous voulez, bien que seriez fort avisé de choisir Kylie Minogue, mais je m'égare là !

Majorité de B

Vous êtes un joueur accro. Votre vie est structurée autour des jeux. Vous avez toujours sur vous de quoi faire un jet de sauvegarde au cas où le MJ vous passe un coup de fil afin de vous faire jouer en solo.

Le jeu est un art, presque un sport intellectuel, pour vous. Aussi, vous prenez garde et ne jouez qu'avec des joueurs confirmés que vous avez jugé assez bon pour vous fréquenter. En sachant que la bonne façon de jouer est nécessairement la votre.

C'est pourquoi vous êtes intraitable concernant les règles de C&C (le tout dernier produit top super bien : Combat et Castagne) et sur les bug du UNO en édition braille à destination du marché des non voyants. Par ailleurs, vous éprouvez le besoin de montrer que vous êtes le meilleurs expert en la matière, tant que vous trouvez quelqu'un pour vous écouter.

Vos idoles sont Robocop (car il ne dort jamais et peu potentiellement jouer 24h/24) et Gary Gigax car c'est une convenance dans le monde du jeu d'aduler ce type.

Attention, vous oubliez régulièrement de mettre à jour vos règles de copine RPG et vie social Adventure.

Majorité de C

Vous êtes un joueur solo. Vous êtes une personne qui ressemble à Monsieur tout le monde. Vous avez toutes les apparences de la normalité, vous pourriez même être confondu avec un joueur « Normal ».

Le jeu pour vous est un plaisir personnel. C'est-à-dire que vous tirez satisfaction de cette activité dans la réalisation d'objectif personnel. Cela se voit beaucoup dans le cadre du jeu de rôle. Car dans cette optique vous êtes plutôt spectateur de votre personnage plutôt qu'acteur, vos interactions avec les autres joueurs sont faibles et ces derniers ne saisissent pas toujours les raisons de vos saillies drolatiques. Bref, vous jouez un peu comme dans un jeu d'aventure type Final Fantasy. Sinon, c'est un plaisir de jouer avec vous à des petits jeux, car vous êtes vous-même alors.

Vos idoles sont souvent vous-même à travers vos personnages. Vos pulsions narcissiques risquent de vous jouer de mauvais tour. Vos idoles sont Nietzsche, Husserl et Heidegger. Sinon vous pouvez toujours prendre Kylie Minogue comme idole...

Majorité de D

Vous êtes le joueur brouillon. Vous êtes un joyeux drille et un blagueur notoire. Vous pourriez vendre l'enfant avec l'eau du bain pour une bonne blague. C'est pourquoi vous aimez beaucoup jouer car cela donne une mine d'occasion de faire de bonne blague. Vous pratiquez avec plaisir les petits jeux qui vont bien (Jungle speed et consort).

Vous êtes connu pour cela, et faites souvent des personnages similaires. On sait à quoi s'attendre avec vous, et même si les accros ruminent parfois car vous ruinez prétendument l'ambiance de la partie. Ils apprécient votre personne tout de même.

Sinon, vous n'avez jamais oublié la tentative ratée de création de jeu de rôle : Blague World of the Foune. Vous aviez même envisagé des suppléments en ch'ti (Clan Book of the Binouze), en catalan (Clan Book ETA) et un opus explosif en corse (Corsica Nazione Book of the Clan). Mais vous avez fait face à l'incompréhension de tous sur ce projet.

Vos idoles sont Danny Boon, Pierre Palmade, Desproges... voir Kylie Minogue.

MIDNIGHT : HISTOIRE À SUIVRE

« Quel est ton nom ? » dit-il à l'homme qu'il menaçait de son épée dans la maison supposée hantée. « On m'appelle John neuf doigts. » répondit-il exhibant une main où il manquait l'annulaire. « Bien, je te laisse la vie sauve, mais en contrepartie, tu dois arrêter ce petit manège et me rendre service lorsque j'en aurais besoin. As-tu des contacts quelque part ? » ajouta Waldham. « Oui, à Blanche-Ecluse, il vous faudra faire un signe de reconnaissance pour prendre contact. » répondit John. « Bien, montre-moi ça. » rétorqua notre héros. John montra ce qu'il fallait faire. « Bien, maintenant, déguerpis ! Ne t'inquiète pas, je saurais te retrouver en temps utile. » Waldham alla se coucher et décida qu'à l'aube, il prendrait la route pour aller à Blanche-Ecluse qui se trouvait sur le chemin menant à la fameuse tour indiqué par la carte qu'il avait trouvée.

Blanche-Ecluse est en vue, cette cité se composait d'une soixantaine de familles environ d'après le nombre d'habitations, soit à peu près 350 habitants, la plupart d'entre elles étaient originaires de cette communauté de la Baie de la Tortue. Les habitants semblaient vivre dans des styles de vie plutôt monotones.

Waldham aperçut une grande cabane en rondins de deux étages qui reposait en hauteur au-dessus de la rivière Thadyr et qui faisait office d'auberge locale pour les voyageurs. Le bâtiment robuste était fait de rochers rugueux de granit et encadré par du bois de chêne et de l'érable laqué. L'auberge avait pour enseigne son nom une Aile de Mouette. Dans le grand hall d'entrée, plusieurs tables rondes et des chaises en cèdre reposaient près d'un foyer allumé, dans lequel un pot de ragoût frémissant pouvait être trouvé.

Le propriétaire derrière son comptoir, était un homme grand avec des moustaches cirées.

« J'offre la nuit et un dîner copieux pour cinq pièces d'argent. Le déjeuner coûte une pièce d'argent supplémentaire. » cria-t-il à Waldham à son entrée. Les serveuses s'afféraient entre les tables de façon efficace mais avec un sourire triste sur les lèvres. Waldham se dirigea alors vers une table et s'y assit. Il ouvrit sa bourse et posa lentement sur la table deux pièces de cuivre.

Une jeune femme basanée avec les cheveux noirs flottants et des sourcils épais s'approcha de sa table d'un mouvement fluide. Elle était d'une corpulence légère et devait faire approximativement dans les un mètre soixante. La jeune femme d'un geste adroit et lent déposa deux pièces d'argent sur sa table.

« Deux contre deux est un marché juste ? » lui dit-il.

« Pas quand des pièces de monnaie sont impliquées », lui répondit-elle.

« Voici donc mon contact. » pensa-t-il. « Appelle-moi, Kyma et suis-moi. » dit-elle.

Il lui emboîta le pas et Kyma le mena après être sorti de l'établissement à un égout. Après s'être assuré que personne ne les observait, ils descendirent dans les égouts. Kyma le conduisit à travers un labyrinthe de tunnels qui se termina dans une petite pièce faiblement éclairée. Après une attente courte, une silhouette d'environ un mètre quatre-vingt, sa tête et son corps masqué par un manteau fit son entrée, son visage était caché dans les ombres de son capuchon.

La silhouette encapuchonnée se mit à parler d'une voix chuchotante et râpeuse

« J'ai entendu parler de vos aptitudes et je vous ai choisi spécifiquement pour cette mission spéciale, démêler le mystère du Bandit Aile de Mouette. Une grande récompense vous sera donnée si vous réussissez. Vous devez découvrir qui est Aile de Mouette et m'amener une preuve de cela. Je crois qu'Aile de Mouette est quelqu'un de la guilde d'Haute-Ecluse. »



« Les flatteries ne fonctionnent pas avec moi, néanmoins, nous vivons des temps obscurs, où l'oppression à la main mise. Trouver qui sont ces personnes me permettra d'apporter un peu de lumière dans ces temps sombres. » répondit-il.

« Vous n'êtes pas idiot, c'est déjà cela. La guilde des voleurs travaille à la résistance mais a été forcée de payer des dessous de table énormes pour empêcher le duc d'envoyer des légions de soldats dans Blanche-Ecluse. Pour regagner cette perte d'argent, et pour m'assurer de votre « fidélité », vous devez entreprendre une simple mission de vol. » poursuivit-elle.

« Le vol n'est pas dans ma nature, mais si cela vous permet de prouver ma bonne foi pour par la suite tenter de démasquer ces bandits, je m'y plie. » ajouta-t-il.

« Voici un faux étui diplomatique. » dit-elle en lui tendant l'objet.

« Vous inspecterez le manoir de Melbourne de la Rue Grise, un riche négociant d'Haute-Ecluse, en utilisant les lettres contrefaites d'introduction dans l'étui pour accéder au manoir. Après une inspection soigneuse, vous devrez y retourner et voler autant de petites babioles que vous pouvez, en restant loin des grands objets. Kyma

vous accompagnera pour y aller ainsi que pour le retour. Voici également 20 pièces d'or pour vos dépenses. » poursuivit la silhouette encapuchonnée en lui tendant une petite bourse qu'il prit.

Kyma lui fit signe de le suivre laissant en arrière la silhouette encapuchonnée.

« Je suis très fidèle à la personne à qui vous venez de parler. Je déteste toutes les personnes qui essaient d'obtenir la faveur de cette personne. Je suis un lieutenant au sein de cette organisation et que je n'aime pas l'attention dont on



vous fait preuve. » lui dit Kyma lors de la sortie hors du labyrinthe.

Il se contenta d'hausser les épaules à ces propos.

« La seule voie sûre pour Haute-Ecluse est d'après moi à bord d'un chaland ou d'un grand radeau. Il est certain qu'il y ait des chances que notre embarcation se fasse attaquer par ces bandits, bien que cela ne nous avancera pas à grand chose. » dit-il alors qu'il sillonnait la petite ville. Kyma garda le silence.

Ils se dirigèrent vers une longue jetée qui pouvait être vu depuis le banc de la rivière. Des bateaux et des chalands de toutes les tailles et formes sont à quai ici. Il se dirigea vers le maître des docks.

« Salutations, l'ami, quels sont les prix pour voyager sur le fleuve pour Haute-Ecluse ? » demanda-t-il.

« Je vends le transport sur le fleuve pour six pièces d'argents plus deux pièces de cuivre par sept kilos de cargaison à livrer. Je peux également vous louer un canoë ou un radeau pour deux pièces d'argent pour une semaine avec un dépôt de cinq pièces d'or, qui vous sera remboursé quand l'embarcation sera ramenée. » répondit le maître des docks, un homme barbu aux airs de vieux loup de mer.

Il donna six pièces d'argent au maître des docks. « Embarquez sur ce chaland, il vous mènera à Haute-Ecluse » dit le vieux loup de mer. Le chaland prit le large sur la rivière peu après, manœuvré par son équipage.

Une jeune femme faisait aussi parti du voyage. Elle était mince, de petite taille et portait un luth. Pendant le voyage, elle chanta diverses ballades. Il s'approcha de la ménestrel et dit alors : « Je me présente, Waldham, voyageur itinérant, à qui ai-je l'honneur ? »

« Je suis Luci Janns, je voyage sur les chalands montant et descendant la rivière. » répondit-elle.

« Damoiselle Luci, se fut un plaisir de vous entendre, acceptez ma modeste contribution à votre talent. » ajouta-t-il en lui tendant une pièce d'or.

« Permettez moi de vous raconter une légende. » poursuivit-elle.

« Il y a des années, le souverain d'une terre lointaine a souhaité montrer sa gratitude à un combattant qui avait massacré un grand dragon sur sa terre. Il a fait faire un faucon en platine et l'a fait serrer de gemmes de la tête au pied. Pour cacher sa valeur, le souverain a fait enduire la statuette d'une épaisse couche de porcelaine noire. La tromperie a réussi et le combattant est retourné dans région de la rivière Thadyr, avec le faucon de valeur, indemne. Cependant, dans une incursion dans les collines de l'Aile de Mouette, le combattant a été tué, et le faucon perdu. » raconta-t-elle.

Lors du voyage, l'embarcation fût attaquée par plus de vingt hommes qui dirigèrent avec habiletés leurs barques pour accoster celle-ci. Etrangement, Kyma avait disparu quand les bandits avaient posé pied. Waldham s'abstint de combattre, cela aurait été peine perdue vu le nombre. Après avoir pillé la cargaison, les bandits quittèrent le chaland. Kyma refit son apparition.

« Je vois que je peux compter sur vous. » dit-il. « Je me suis cachée dans la cale du chaland. Un combat aurait été inutile et cela aurait

compromit notre mission. » répondit-elle.

Luci s'approcha et dit à Waldham : « Sur plusieurs voyages, les bandits d'Aile de Mouette ont détourné les chalands sur lesquels j'ai navigué. »

« D'après vous, d'où peuvent-ils venir ? » demanda-t-il.

« D'après mes voyages et quelques conversations discrètes, je pense que les raids ont pour origine le Marais de Garlin. De plus, ces bandits ne font partie d'aucune guilde comme les différentes rumeurs le disent. »

A la fin de la journée, ils arrivèrent en vue de Haute-Ecluse sans autre mauvaise rencontre.

Haute-Ecluse était une petite communauté d'environ 500 habitants. De toutes les villes et les hameaux dans les terres de Garlin, Haute-Ecluse était la plus sauvage et la plus indécente. La plupart des gens du pays venait de la ville morne et froide de Zaraq.

Après avoir débarqué, Kyma prit la parole :

« Je ne t'accompagnerais pas au manoir, je pourrais griller ta couverture, on m'a déjà vu à la taverne de Blanche-Ecluse. J'attendrais ton retour dans un lieu prévu au préalable dans Haute-Ecluse. » Ils se séparèrent devant l'auberge et Waldham prit la direction pour se rendre au manoir qu'elle lui avait indiqué.

A son arrivée au manoir, il montra son étui diplomatique qui lui permit de franchir le portail d'entrée. Après avoir montré ses lettres au garde, celui-ci le guida jusqu'au manoir. Sur sa droite au loin, il put voir un bâtiment de bois, sans doute un baraquement pour les soldats et les quartiers des domestique dans la moitié gauche, des écuries, et un hangar à chariot dans la moitié droite. Entre le mur et l'extérieur de la maison, il y avait les jardins du manoir. En plus des belles fleurs et des arbres exotiques, un certain nombre de faisans rares et de lièvres se déplaçaient rapidement. Hormis les lapins et les oiseaux, plusieurs chiens de garde rôdaient dans le jardin, mais ils semblaient avoir été dressés pour coexister avec la faune dans le jardin. Plusieurs statues de tailles humaines ornaient les jardins. Le manoir était un bâtiment en brique à deux étages. Il pénétra en compagnie du garde dans le vestibule. Cette grande pièce indiquait la splendeur du manoir. Le granit fortement poli des murs étaient recouverts de rideaux en soie fins et de quatre tapisseries de conception et de couleur audacieuses. Au dessus, un lustre en cristal scintillant était allumé. Dans un coin, il y avait une estrade d'orchestre sur quel reposait plusieurs instruments exquis à regarder. Un buste de granit blanc du seigneur Zaraq et du seigneur Garlin se tenaient dans deux autres coins, faisant face au centre de la salle.



Chaque tête avait une paire de gemme lumineux pour les yeux. Le garde prit la porte à gauche de l'entrée du vestibule et le mena dans une étude où Melbourne avait investi dans des ouvrages de référence sur divers anciens artefacts. La richesse de cette pièce était évidente par les panneaux d'acajou laqués. Accroché aux murs il y avait des trophées de chasse de gibiers et de monstres. Plusieurs d'entre eux étaient des petites créatures de la taille d'une main, alors que d'autres monstres faisaient trois mètres de haut et ressemblaient à des ours blancs. Au centre de la salle, il y avait un bureau et des chaises en bois très ancienne. Sur le bureau, il y avait cinq objets d'art en or, en platine, et en mithril. Dix chandeliers en argents ornaient la salle.

Melbourne lut les papiers que lui tendit le garde, qui présentaient Waldham comme un courtier intéressé dans les antiquités, et les lui rendit.

« Venez, je vais vous montrer mes antiquités. » dit Melbourne à son visiteur.

Ils repassèrent tous deux dans le vestibule, et franchirent une autre porte sur leur gauche donnant sur une sorte de petit hall ornait de statues et d'un escalier montant à l'étage. Il y avait deux portes, ils se dirigèrent vers celle de droite.

Sur la porte, une enseigne proclamait en lettres d'or : PRIVÉ AUCUNE ADMISSION. Melbourne déverrouilla la porte après avoir appuyé sur quelque chose. À l'intérieur de la pièce, il y avait des antiquités rares de Rue Grise. Une note particulière était posée sur une table noire de basalte nue de tout objet excepté une petite plaque disant « Faucon noir de Thaltse ». Rue Grise avait également les trésors suivants dans la pièce : une lyre en argent avec une tête de chèvre en or avec une barbe en lapis-lazulite; un char en jouet avec des côtés en mère de perle, la charpente et les roues argentées, trois poneys de turquoise, et un guerrier miniature fait d'ivoire et jade; deux parchemins écrits en runes elfiques sur de la peau traitée prédisant sur les trois cents prochaines années à venir les événements sociaux-économiques principaux; un casque en acier serti de grenat, avec des pièces en argent et une visière magique.

Après cette « excursion », Melbourne le mena à la porte avant de lui faire ses adieux.

Waldham retrouva Kyma et l'informa de ses premières observations en indiquant qu'il avait vu des tapisseries, des instruments et des bustes aux yeux serties de pierre dans le vestibule, des chaises et de la table en bois précieux, des cinq objets d'art et des dix chandeliers vu dans l'étude. Il termina avec la lyre ouvragée et le char en jouet dans la pièce qui servait de musée et qui était verrouillée, tout en indiquant pour chacun les détails d'apparence, ainsi que la difficulté à emporter certaines choses à cause de leur poids.

« Bien sûr, je n'ai pas eu l'opportunité de visiter les autres pièces, ni l'étage, je ne sais pas encore ce qu'elles contiennent. » dit-il à Kyma.

« Bien, nous verrons qui de nous deux est le meilleur voleur. Chacun de nous devra présenter un objet qu'il a dérobé, celui qui aura la plus grande valeur fera gagner son détenteur. En même temps, tu finiras ton exploration pour savoir ce qu'il y a d'autres à voler. » dit-elle agacée.

« Le vol n'est pas ma spécialité tout comme je l'ai dit à votre supérieur, néanmoins, je ferais ce qu'il m'a demandé en rapportant des objets de valeur. » rétorqua Waldham.

A la nuit tombée, ils se mirent en route et se séparèrent lorsqu'ils furent en vue du manoir, chacun partant de son côté.

Waldham s'approcha du mur et parvint à l'escalader, arrivé en haut et allongé sur son sommet, il s'arrêta et scruta les environs. Il put voir quatre gardes patrouillant l'intérieur du mur à intervalles réguliers, avec tout point sans surveillance pas plus de dix minutes. La porte de fer ouvragé était fermé sûrement la nuit. Arrivé en bas du mur, il sortit un bout de viande et le jeta à un des chiens sur son chemin. Il décida de faire le tour du manoir pour voir s'il y avait une autre entrée. Il se trouvait non loin du bâtiment en bois, il vit un pan du mur du manoir pivoté et un cuisinier en sortir. Après que l'homme eut rejoint ses quartiers, Waldham entrebâilla la porte et jeta un œil pour s'assurer qu'il n'y avait personne dans la pièce tout en surveillant ses arrières et en restant caché dans la pénombre. Cette pièce était employée apparemment pour le stockage. Il y avait des barils de produits alimentaires. Des balais, des lavettes, et de vieux habits s'y trouvaient trouvés également. Il franchit l'unique porte de la pièce, et se retrouva dans ce qui était une cuisine bien équipée avec des pots, des casseroles, et de nombreux ustensiles. Là aussi, une seule porte en vue qu'il emprunta en marchant à pas de loups se glissant d'ombres en ombres. C'était un grand hall à manger avec une table luxueuse d'érable avec des chaises pour dix personnes. Les plats étaient en porcelaine fine, peints avec des dessins complexes. Chaque place était ornée de couteaux, les fourchettes, et les cuillères en argent purs qui étaient posées sur des serviettes de soie. Les murs étaient ornés de grandes de fenêtres donnant sur les statues dans le jardin. Waldham s'empara des couverts en argent qu'il glissa dans son sac. Une double porte constituaient la seconde issue de cette pièce et elle donnait sur le vestibule. En pénétrant dans la pièce, Waldham remarqua que les bustes avaient perdus leurs pierres précieuses en guise de yeux. Il décida de passer à l'étude et s'empara des cinq objets d'art qu'il glissa dans son sac. Il y avait deux autres portes dans la pièce. La première donnait sur une salle qui était nue excepté des étagères ornant le mur et une simple table et chaise en bois au centre de la salle. Plusieurs chandeliers de fer sont posés ici et là. L'autre porte donnait sur d'élégantes toilettes, avec le planchers et les murs couvert de tuile mosaïque. Un assortiment de parfums se trouvait sur une étagère près d'un bassin. Waldham décida de se rendre dans le couloir menant à l'escalier. Le musée étant fermé, il n'était pas la peine de s'y rendre, vu qu'il ne savait pas forcer les serrures. L'autre porte sur sa gauche après une inspection prudente était fermée elle aussi. Le jeune homme grimpa avec prudence les marches de l'escalier pour ne pas les faire craquer. Arrivée en haut, il se trouva sur un couloir qui donnait sur deux chambres sur sa droite.

Il ouvrit la première porte qui donnait sur une chambre ne percevant aucune présence grâce à sa vision nocturne. À l'intérieur de la chambre, de grandes chaises antiques de salon capitonné avec des oreillers de satin en plumes d'oie ornent chaque coin de la salle. Au centre il y a un grand lit ovale, épais avec les édredons de fantaisie en soie et en satin brodés de dessins de dragons et de licornes. Il décida de passer à la pièce suivante.

La seconde pièce était modelée comme la précédente. Mis à part qu'il y avait une statuette de la taille d'un buste

représentant une tête de taureau humaine avec des yeux rouges. Waldham entreprit de sortir les pierres précieuses du buste pour les récupérer. Il se rendit au bout du couloir et découvrit une porte qui était faite en bois de fer avec des gonds en mithril, valant plus que le revenu d'une famille en une année à Haute-Ecluse. C'était sans doute la chambre de Melbourne, mieux ne valait-il pas y rentrer. Waldham redescendit à l'étage inférieur reprenant le même chemin pour sortir tout en évitant les patrouilles extérieures en restant dans l'ombre. Il retrouva plus tard Kyma à l'auberge, et ils montrèrent ce qu'ils avaient pris de plus précieux. Ils se montrèrent les pierres précieuses puis Kyma déclama en faisant la moue : « On dira que cela fait un match nul. Nous pouvons repartir, je pense, ramener ceux-ci comme quoi tu es digne de confiance. »

« J'aimerais auparavant explorer les marais. » rétorqua-t-il.

« On peut encore rester, mais il y a une légende qui dit qu'un homme sauvage vit dans le marais et qu'il tuerait les intrus à vue. Et ne compte pas sur moi pour t'y accompagner. » ajouta Kyma.

« Je n'y comptais pas. Tu garderas le butin en attendant mon retour. » dit-il.

Waldham se mit donc en route en direction du marais après que l'aube se soit levé.

Traverser les basses terres était une tâche extrêmement dangereuse. Mis à part les brumes et le marais, la terre est le foyer de nombreux monstres hideux et étranges. D'après les rumeurs, des orques et des gobelins des montagnes faisaient des voyages dans le marais pour attaquer les aventuriers et les marchands. Durant sa recherche, Waldham se dissimula dans les roseaux pour éviter un groupe de quatre kobolds qui erraient dans les marais.



Huit heures plus tard, et toujours rien en vu, il aperçut un homme, une sorte de trappeur qui faisait dans les un mètre quatre vingt de haut pour quatre vingt dix kilos. Il avait une épaisse barbe non taillée, des cheveux ébouriffés sauvagement, et le regard d'un homme sauvage avec un arc ceint dans son dos.

Sur ses gardes, Waldham s'approcha de l'homme et dit :

« Salutations, vous êtes le premier humain que je rencontre dans ce marais. Je m'appelle Waldham. »

Salutations à vous, je suis Trevor Hawks. Il n'est pas recommandé de voyager seul dans ces marais. Qu'est ce qui vous amène ici ? » dit-il d'un ton bourru mais amical.

« Je suis à la recherche d'un endroit particulier. Et vous-même, qu'y faites-vous ? » répondit-t-il à l'intention de Trevor.

« J'y vis, je chasse les bêtes pour leurs peaux et je les vends en ville. Ce qui se passe ailleurs ne m'intéresse pas. » rétorqua le trappeur tout en le fixant comme s'il pouvait le sonder.

« Je vois. Et bien, je suis à la recherche des bandits de l'Aile de Mouette. On m'a dit qu'il y avait des chances que leur repaire s'y trouve. » ajouta Waldham.

« Vous m'avez l'air digne de confiance. Je sais où se trouve leur cachette, je vais vous y conduire mais ce sera tout, je n'aime pas qu'ils envahissent mon marais. » dit Trevor.

« Très bien, je vous suis l'ami. » rétorqua Waldham.

Trevor mena donc Waldham vers la fameuse cachette. La cachette des bandits était le long d'une des petites tributaires qui drainaient les basses terres dans le Thadyr. Elle se trouvait à environ huit kilomètres de la rivière. La nuit était tombée quand ils arrivèrent.

« Bien, c'est ce saule où ils se cachent. Je vous laisse. » dit Trevor.

« Merci de m'y avoir conduit. Je vais tâcher de rester en vie. Au revoir et au plaisir. » rétorqua Waldham.

La cachette était complètement camouflée. L'entrée était cachée dans un large saule sans âge. Malheureusement, la porte était verrouillée. Il ne pensait pas attendre dissimulé le retour d'un bandit pour pénétrer en même temps que lui. Il se dit qu'il devait bien sortir le bateau par un point d'eau. Comme le saule était au bord d'un point d'eau, il décida d'y plonger pour inspecter le fond. Après avoir nagé sous l'eau, il émergea en passant un rideau de végétation dans une sorte de petite crique.

Cette grande caverne était le hall de rassemblement où les bandits et leur chef Aile de Mouette stockaient leurs provisions et mettaient à quai les bateaux qu'ils utilisaient pour piller le trafic de la rivière. Divers barils étaient stockés dans la caverne. Après s'être séché à l'abri des regards, Waldham avança à pas mesurés dans la pénombre. Deux bandits groggy montaient la garde aux portes menant hors du hall d'entrée. Les deux étaient ivres et endormis. Après avoir passé les gardes endormis, il émergea dans une salle qui servait à stocker des épées, des arcs, des pics, et des cottes de mailles, boucliers et heaumes. Dans plusieurs caisses des chemises et des tabards portant une armoiries peu familière s'y trouvaient. Il poursuivit son exploration en franchissant une nouvelle porte après avoir écouté à celle-ci et entrebâillait pour y voir si quelqu'un y était présent. Cette salle apparaissait être un hall où les bandits s'entraînaient à l'utilisation d'arc et d'épée. Il y avait un grand nombre de mannequins cibles, percés de flèches et de carreaux d'arbalètes. Le long de la salle il y avait des mannequins habillés dans les tabards portant les armoiries déjà vues auparavant.

En entrebâillant la porte suivant, Waldham vit une grande salle qui contenait quatre longues tables et une soixantaine de chaises. Des assiettes et des tasses en étain étaient empilés sur les tables. Deux bandits montaient la garde à une autre porte, il était impossible d'entrer dans cette pièce sans se faire repérer. Cela devait être leur cantine et il devait s'approcher des cuisines et de leur dortoir. Waldham décida de retourner à la caverne où il avait vu un escalier qui montait à la surface sans doute vers le saule et un autre plus loin qui descendait. Il décida d'emprunter le second.

L'escalier menait à un hall particulier dans le fait qu'il y avait un piège évident dans le centre de la pièce, une fosse non couverte, de six mètres de profondeur sur 3 mètres de large. Le fond de la fosse était couvert de pieux aiguisés. La fosse barrait le chemin dans la largeur de la pièce. Waldham prit son élan et sauta la fosse pour atterrir de l'autre côté. La porte qui se trouvait de l'autre côté était verrouillée. Waldham décida d'employer les grands moyens, il ouvrit son sac et en sortit une fiole. Il la déboucha et versa son contenu sur la serrure qui grésilla au contact du liquide qui agissait comme un acide tout en surveillant ses arrières. Une fois ceci fait, il put ouvrir la porte et il vit que les plus fins trésors de nombreux raids ornaient cette chambre. Soie et satin couvraient avec grâce les murs froids de pierre. Les peintures d'une douzaine d'artistes décoraient les murs. Une peinture dépeignait un homme portant une cotte de maille elfique ouvragée et tenant une épée rougeoyante. Le sol était serti de milliers de tuiles, chacune portant des reflets de diamants, de saphir, et de rubis. Le lit semblait être un étang de douceur duveteuse. Proche du lit, il y avait une petite table de nuit supportant une boîte. Sous le lit se trouvait un coffre qu'il ouvrit le coffre en s'aidant de son épée, n'ayant rien remarqué de suspect. Celui-ci contenait diverses fioles non étiquetées. Waldham trouva trois coffres contenant trois mille pièces d'argent chacun mais il était difficile de les emmener à cause de leur poids sans risquer de faire du bruit. Il inspecta la petite boîte qui était fermé et apparemment piégé mais il était dans l'incapacité de le désamorcer. Il s'agissait d'un piège avec une aiguille à poison. Il réitéra sa manœuvre pour forcer la serrure comme pour la porte. Néanmoins, il fut piqué par l'aiguille mais résista au poison. De toute façon, si cela aurait mal tourné, il avait de quoi fabriquer un antidote avec ce qu'il avait trouvé dans les fioles. Dans la boîte, il trouva une chevalière et une estampille d'argent portant le même emblème que la chevalière. De la cire, une plume, de l'encre et du papier étaient aussi dans la boîte ainsi que deux lettres, toutes deux scellées et estampillées.

Après les avoir ouverts, il put voir que les lettres étaient dans un langage commun qu'il connaissait. Une des lettres autorisait Kon Bardiche d'être le nouveau commandant de la garnison d'Haute-Ecluse et demandait l'exécution de Mav Lakorak.

L'autre était une proclamation aux marchands et au peuple que le porteur de la chevalière était l'héritier du trône de Zaraq et le dirigeant légitime des terres de Garlin.

Il rangea les lettres dans un étui à parchemin étanche, et prit la chevalière et l'estampille. Il décida de ressortir par

le même chemin en nageant sous l'eau. Une fois dehors et à l'air libre, il décida de prendre quelques distances pour dormir dissimuler et revenir en ville à l'aube. Il retrouva son chemin sans peine, se déplacer en pleine nature n'était pas un problème pour lui. En allant vers l'auberge, il vit un homme, une sorte de mendiant, d'ivrogne faisant dans les un mètre soixante cinq pour quatre vingt kilos quémander quelques pièces pour boire. L'ivrogne portait des gants en tissu déchirés. Il se trouvait non loin d'une taverne à deux étages en bois portant l'enseigne d'un griffon gris.

« Bonjour, je suis Lyke, vous n'auriez pas une petite pièce. Qu'est ce qui vous amène ici ? » dit l'homme à l'haleine chargée. « Rien de palpitant, je ne suis que de passage. » répondit Waldham tout en se disant que cet homme avait des traits communs avec le tableau qu'il



avait vu dans la cachette des bandits. « Tiens, une pièce de cuivre. Je dois te laisser. » ajouta Waldham tout en posant la pièce dans la main gantée de l'ivrogne. Tout en faisant ce geste, il remarqua une chevalière dépassant du gant en lambeau apparemment semblable à celle qu'il avait dérobé à la cachette des bandits. « Hum, cet homme serait-il le chef de ces bandits qui se ferait passer pour un ivrogne pour collecter des infos. » pensa-t-il. « C'est tout à fait plausible. » se dit-il à lui-même. Waldham poursuivit sa route et retrouva Kyma à l'auberge.

Questions :

- a) Waldham va-t-il dire qu'il a trouvé la cachette des bandits et des preuves ?
Waldham ne dit rien de ses trouvailles et retourne avec Kyma à Blanche-Ecluse voir son employeur.
Autre proposition à faire de votre part ?
- b) Waldham va-t-il rester auprès de son employeur ?
reprenre la route ?
Autre proposition à faire de votre part ?

RÉTRO : SALON DU JEU

La nouvelle édition du célèbre Salon du Jeu a eu lieu cette année à la porte de Versailles du 15 au 18 septembre. Votre reporter Iori y était pour vous.

Le lieu était assez grand pour accueillir des tas de nouveautés et un large public! Il y en avait pour tous les goûts, du JDCC aux mangas, en passant par le JDR, les figurines, et toutes sortes de jeux de plateau. Petit clin d'œil à la Fédé GN qui était passé faire une petite démo. Mais les images parleront mieux alors en voici quelques-unes et régalez-vous !!



Le stand de la Fédé GN



Un détail de l'énorme table Games Workshop



Un des nombreux stand manga.



Démo de dans en rythme pour jeu console. Bluffant !



20 Un personnage taille réelle pour WOW jeu de cartes.



Une "petite" figurine de chez Rackham.

TESTS

DESCENT



La première impression :

C'est du lourd ! Au niveau de la boîte déjà qui prendra de la place dans votre ludothèque, et du matériel aussi : une bonne trentaine de figurines de monstre, vingt pour les héros, et des cartes, des portes, des dés et un plateau modulable. Pour les règles, la seule complexité est de tout retenir.

Le principe :

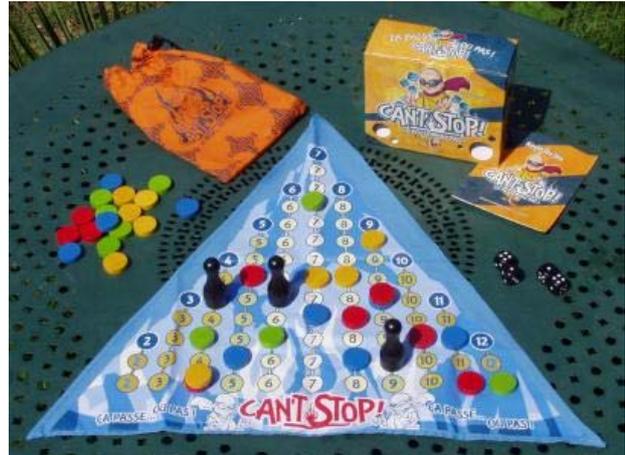
Porte, monstre, trésor ! Les joueurs forment une équipe d'aventurier embarqué dans une des neuf quêtes mise en scène par le Meneur de jeu. Les explorateurs de donjons pourront s'en donner à cœur joie, car si le jeu est plaisant, il n'est pas révolutionnaire. Il a même une sérieuse ressemblance avec un Héroquest (pour les moins jeunes d'entre nous), si on y rajoute un choix de personnage beaucoup plus grand, et un tirage de carte qui donne à chacun trois compétences ou pouvoir. Ajoutez à ça des équipements achetés en début de partie ou gagnés dans les trésors. A noter que le Meneur peut lui aussi s'amuser grâce à son paquet de cartes qui lui permet de pimenter le scénario.

Ah ben oui mais bon :

Un jeu sympa, très proche du jeu de rôle dans son univers, qui vous demandera entre deux et quatre heures. Un jeu certes pas super original, mais suffisamment remanié et étoffé pour les froides soirées d'hiver...

Ma note : 7/10

CAN'T STOP



La première impression :

Ça doit être un jeu de réflexes mais en plus philosophiques ! Ben le sac est orange et rappelle celui du Jungle Speed, mais y a des moines bouddhistes dessus... Et ben non. En fait le design est un peu plaqué pour ce jeu au matériel minimaliste pour être transportable.

Le principe :

Encore un jeu de Stop & Go (t'arrêtes ou t'r'comminches ? en ch'ti). Le plateau représente une montagne avec des voies d'escalades numérotées de 2 à 12. Chacun a des pions de sa couleur, et quand il joue se voit confier 4 dés et 3 bonzes (ha les voilà !) qui sont en fait alpinistes (oui, je sais, c'est pas terrible comme thème). Le but est d'arriver en haut de la voie (voir photo) en faisant des paires avec les dés. A chaque tirage, on peut ignorer une paire, mais si lors d'un tirage on ne peut plus avancer de bonze, on ne pose aucun pion. Il faut donc décider de s'arrêter pour placer ses pions. Ajouter à ça que lorsqu'on monte, on part toujours juste après le dernier pion posé, et vous voilà parfois pris dans de sérieux dilemmes du genre "si je m'arrêtes, je leur laisse la possibilité de gagner, mais si je continue je risque de tout perdre..."

Ah ben ouais mais bon :

Un petit jeu basé sur les probabilités, ou la chance diront certains... Le thème est vraiment plaqué, mais ça ne gêne pas vraiment la jouabilité. Sinon, le jeu manque un peu de fun et de rythme à mon goût.

Ma note : 6/10

Interviews

Sophie Quivrin



Présentation du jeu Touch'moi

But du jeu: reconstituer les 12 paires de sachets qui vont ensemble en utilisant uniquement le sens du toucher.

Au début, Sophie avait créé 24 paires de sachets à reconstituer, mais devant la complexité du jeu (trop de combinaisons possibles), elle a préféré passer à 12 paires. Ces sachets contiennent des graines, toutes les denrées qui les composent se trouvent dans n'importe quelle cuisine. Les règles du jeu sont assez libres (limite de temps ou pas, reconnaître les paires et/ou identifier les sachets), le but étant d'être ludique, méditatif. Il a été créé en 97, mais finalisé en 2000. 1000 exemplaires ont été produits. D'autres types de composants pour remplir les sachets, sur d'autres thèmes que la cuisine, restent en sommeil.

Olivier Noisier



Créateur d'un jeu de rôle appelé Terres de Sang, décliné sur une longue période historique, Olivier est de plus créateur de jeux de cartes, et de jeux de plateaux, certains étant liés à son univers, mais ce n'est pas le cas de tous.

Terra Ludi - Qu'est ce qui vous a poussé à vous lancer dans la création de jeux ? le hasard ? une envie dès le départ ?

Sophie Quivrin - "Ce sont mes quatre fils et non un hasard. En effets, ils avaient un sens artistique développé (musique, peinture donc des arts basés sur l'auditif et le visuel). J'avais envie de développer leur toucher, un sens qui n'était pas sollicité".

Olivier Noisier - "J'ai beaucoup joué étant enfant et j'ai découvert le jeu de rôle à la fac. J'ai fait jouer à des amis ce jeu de rôle, et ils ont finalement participé à sa création."

TL - Avez vous suivi une formation particulière pour devenir créateur de jeux ?

SQ - "Je suis créatrice dans l'âme, sans formation".

ON - "Aucune formation."

TL - En avez-vous fait votre profession à plein temps?

SQ - "Ce n'est pas ma profession à temps plein, je ne peux pas en vivre. J'ai vendu quelques exemplaires de Touch'moi à mes amis, dans les marchés de Noël. J'exerce toujours ma profession à côté."

ON - "J'espère vivre un jour de mes créations mais j'exerce actuellement une autre profession."

TL - Nous avons pu voir que ce jeu était en auto-édition. Est ce une volonté de rester indépendante ?

SQ - "Non pas vraiment. Je me suis retrouvée sans éditeur de jeux, car la conception de jeu leur paraissait trop délicate. Le jeu de par sa conception ne pouvait pas être produit en masse. J'ai eu des contacts en Allemagne mais j'ai refusé car ils proposaient une production en Asie, et je voulais garder l'idée d'un jeu européen".

TL - Avez-vous sollicité les maisons d'édition ou ce sont elles qui sont venues à vous?

ON - Un éditeur de jeux est venu me voir lors d'un salon. C'est la publicité autour du jeu, et mon site qui l'ont amené à être sollicité."

TL - D'où est venue l'inspiration ?

ON - "D'un peu partout...Pour le jeu "Quai des orfèvres" qui est un jeu basé sur le concept de "gendarmes-voleurs", l'inspiration est venu en voyant une voiture de police passer."

Interviews

TL - Avez vous créer ou participer à la création d'autres jeux ? Si, oui lesquels ?

SQ - "Non, c'est mon premier et unique jeu."

TL - Combien de temps, cela vous a t il pris pour créer Touch'moi ?

SQ - "Le produit fini a été obtenu il y a 3 ans. Ma première idée était de faire un jeu pour les enfants avec beaucoup de couleurs mais le problème était qu'ils repéraient les différences de sachets par les couleurs (visuel) et non uniquement par le toucher."

TL - Quel(s) conseils donneriez vous à quelqu'un qui voudrait se lancer dans la création de jeu ?

SQ - "Être patient et tenace, car c'est difficile de trouver des contacts. Les maisons de jeu sont assez peu à l'écoute: c'est une véritable jungle! On a toujours la crainte de se faire piquer son concept d'où l'importance de faire protéger ses idées."

TL - Quelles sont les démarches à suivre ?

SQ - "Patenter le jeu : déposer le nom et l'idée mais le problème, c'est que c'est très onéreux. "

TL - Autres remarques ?

SQ - " Pour moi, c'est un réel plaisir de regarder les gens jouer: il n'y a pas de prise de tête, c'est une réflexion par le toucher, ce qui amène la détente. Les adultes et les enfants n'ont pas du tout la même approche: les adultes ont tendance à vouloir deviner ce que c'est en premier lieu, au lieu d'uniquement chercher les paires similaires par le toucher, contrairement aux enfants. Ce jeu apporte un réel bien-être!"

Anecdote : un homme a arrêté de fumer après avoir installé le jeu dans son bureau. Il fumait beaucoup lorsqu'il devait réfléchir pour son travail, et à la place, il a commencé à jouer avec les sachets...petit à petit, cela a remplacé sa cigarette.



TL - Votre système de jeu sera-t-il différent du classique système d20 ?

ON - "C'est un système "d100".Sinon, les joueurs ont plus de liberté, il y a une base mais ils peuvent tout créer (par justification et accord du MJ) comme des compétences, des sorts. Le système de gestion de blessures se veut différent et réaliste (1 seul jet de dé), pour préserver la dynamique du jeu.

TL - Avez vous créer ou participer à la création d'autres jeux ? Si, oui lesquels ?

ON - "Jeux de carte, jeu de société, wargames".

TL - Est il évident de créer un jeu ?

ON - "La difficulté est de rendre le jeu jouable. Les règles sont assez faciles à imaginer mais nécessitent beaucoup de tests."

TL - Combien de temps, cela vous prend-il de temps en moyenne pour créer un jeu de rôle, de carte, de société ?

ON - "Pour créer un jeu de société, cela prend une heure en moyenne. Pour mon jeu de rôle, c'est en création constante."(par exemple, pour les légendes Bedoriennes, cela fait 3 ans de travail)

TL - Vous semblez créer des jeux annexes autour du monde de Terre de Sang . C'est dans une volonté de développer d'autres gammes, ou de faire de la publicité en déclinant des jeux basés sur le même univers ?

ON - "C'est une volonté de développer des jeux dans le contexte « terres de sang », tout simplement"

TL - Il y a aussi apparemment une volonté de décliner Terre de Sang sur différentes époques : le crépuscule de l'humanité (4500), les dossiers de l'étrange (1990), prélude aux ténèbres (XLV^e siècle). Est ce pour toucher un plus large éventail de joueurs ou de joueuses qui ont des époques de prédilection ?

ON - "Ce n'est pas du tout dans la volonté de toucher un large éventail de joueurs. Je voulais un historique qui court sur 3 mondes avec 6000 ans d'histoire, et donc exploiter un maximum la diversité des univers.

TL - Il y a plusieurs types de magie : prêtre, barde, magie blanche, sorcellerie... Les différentes magies ne risquent-elles pas de prêter à confusion par leur similarité ?

ON - "Je voulais des magies qui se recoupent, des façons diverses d'arriver à un même effet. Par exemple il y a des magies qui agissent sur la

Commentaires persos :

Nous avons pu tester ce petit jeu: il a en effet un concept très original car il sollicite un sens très peu utilisé en jeu, le toucher! Il a de plus l'avantage de réellement détendre, on se prend très facilement au jeu de vouloir identifier le contenu des sachets et reconstituer les paires. Ce jeu est moins simple qu'il n'y paraît, les sensations sont parfois très proches, et à notre avis il serait très facile de corser encore plus la difficulté.

D'accord avec Sophie, nous pensons qu'il trouverait tout naturellement sa place dans les maternelles et écoles primaires, les centres de thérapies. A ce sujet, Sophie a eu l'occasion de le faire tester dans un centre à des personnes non-voyantes qui ont été très réceptives à ce jeu. Alors à quand un coup de pouce des municipalités ?

Merci à nos deux créateurs pour leur gentillesse et leur disponibilité.

psychologie, d'autres directement sur le corps pour un même effet de boost."

TL - Quels sont vos projets en cours?

ON - "Je n'ai pas l'intention d'élargir encore l'étendu historique de Terre de Sang, qui commence à la Préhistoire ("Origines") sauf éventuellement dans l'intérêt de me lancer dans un Space Opéra pour l'univers futuriste. Cependant, le développement de Terre de Sang fera peut-être des émules qui pourront proposer d'autres projets auxquels je pourrais envisager de travailler comme co-auteur."

TL - Qui se chargent des illustrations?

ON - "J'ai fait la plupart des illustrations au début. Maintenant je fournis un projet et je fais des démarches auprès des éditeurs, je vois qui correspond au style. J'ai déjà fait appel à un illustrateur de Magic. Il faut que l'illustrateur sache aussi accepter les critiques."

Remarques persos:

Nous avons pu tester en avant-première un petit jeu (encore un prototype) créé par Olivier:

"Donjon Star"

Sur l'univers du médiéval fantastique, le joueur doit sélectionner l'équipe idéale qui ira le représenter face aux médias (de manière brillante ou parfaitement ridicule) dans un donjon qui offre épreuves de force, endurance, magie, intelligence, arts. Petit jeu sympa, original...à découvrir!

Recette médiévale

Recette du *Ménagier de Paris* - (édition Pichon - Paris 1847)

"Ypocras. Pour faire pouldre d'ypocras, prenez un quarteron de très fine cannelle triée à la dent, et demy quarteron de fleur de cannelle fine, une once de gingembre de mesche trié fin blanc et une once de graine de paradis, un sizain de noix muguettes et de garingal ensemble, et faites tout battre ensemble. et quant vous voudrez faire l'ypocras, prenez demye once largement et sur le plus de ceste pouldre et deux quarterons de sucre, et les meslez ensemble, et une quarte de vin à la mesure de Paris."

Nous avons donc les quantités suivantes :

- 120 gr de Cannelle
- 60 gr de Fleur de cannelle
- 30 gr de Gingembre
- 30 gr de Graine de paradis (ou Maniguette, qu'on peut remplacer par du poivre)
- 3 pièces de Noix de muscade
- 3 pièces de Garingal (épice proche du Gingembre)
- 250 gr de Sucre
- 1 litre de Vin rouge

Recette

- Tout d'abord, réduire en poudre fine la cannelle, la fleur de cannelle, le gingembre, la graine de paradis, la noix de muscade et le garingal.
- Puis lorsqu'on souhaite faire de l'ypocras, on prend environ 15 Gr de ce mélange (dont le total fait environ 270 grammes) auquel on ajoute le sucre et le litre de vin. On laisse macérer quelques heures, puis on filtre.

