



# Edito

Voici le numéro 4 de notre Fanzine de l'ALAB bimensuel. Ce fanzine a pris un peu de retard de la sortie à cause de soucis informatiques. Pour ce numéro, la même équipe de rédaction a travaillé d'arrache pied pour vous satisfaire. Ce numéro sera disponible comme le numéro précédent sous format pdf sur le net. Ce numéro présente des avis sur différents films dont l'atmosphère pourrait convenir à un univers de jeu de rôle. Notre journaliste Traquemort a lancé un appel pour une personne éventuellement intéressé pour faire des articles sur les figurinistes. Sachez que toute fois, si vous rejoignez l'équipe, il vous faudra remplir les engagements et les délais. 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
La fin du monde	p 11	par Traquemort
Poésie	p 12	par Xav
Nouvelle : When I was a child	p 13	par Karnos
Apparté musicale	p 14	par Traquemort
Midnight : Histoire à suivre	p 15	par Waldham
Jeu de Rôle et Musique	p 20	par Mohic
Les Inspis bouquin d'Oncle Traquemort	p 21	par Traquemort
Tests	p 22	par Mohic
Aide de jeu : fiche technique	p 23	par Waldham
Recette médiévale	p 24	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**

## **Echange de bons procédés**

Cela faisait un petit moment qu'on en parlait, par un beau soir d'hiver, il est arrivé avec plein de jeux sur son dos... Non ce n'est pas le Père Noël, mais notre cher JPG qui nous a amené en décembre tout un lot de jeux (et de confiseries, comme d'habitude). Un échange a été fait avec quelques jeux achetés spécialement pour l'occasion. Nous disposons depuis d'une douzaine de "références" ludiques plus ou moins récentes dont la réédition de Diplomacy qui a déjà fait des heureux. Alors n'hésitez pas à fouiner dans les armoires à la recherche de plateaux inconnus...

## **Une Descent à l'ALAB ?**

On l'a attendu, attendu, elle n'est jamais venue... cette fameuse boîte immense ! JPG devait nous le procurer, mais il n'a pas pu trouver le jeu tant convoité !

Et pour cause, le jeu, victime de son succès est en rupture de stock chez le distributeur. En attendant une réimpression pour le mois de Mai (en principe).

Sinon, l'achat de Descent devrait rester prévu, puisque ni le budget, ni la liste établie par les membres n'ont été épuisés.

Au rythme où ça va, on pourra peut-être acheter en même temps l'extension "Le puits des ténèbres", qui sortira cet été.



# **ALORS,**

## **Assemblée générale extraordinaire**

## **Assemblée générale ordinaire 2007**

Elles auront lieu le Dimanche 11 Février 2007 à partir de 15h au local de l'association. Sont invités à y participer tous les membres de l'ALAB.

Pour qu'une Assemblée Générale soit valide, il faut que le quorum (nombre minimum de membres présents) soit atteint. Pour l'ALAB, le quorum est fixé à un tiers des adhérents soit environ 35 personnes présentes ou représentées.

Nous sommes actuellement 65 membres habitant dans le boulonnais, alors,

### **VENEZ NOMBREUX**

Si la modification des statuts prévus lors de l'Assemblée Générale Extraordinaire est votée, il y aura six postes à pourvoir pour composer le Conseil d'Administration.

N'hésitez pas à faire part de votre candidature sur le forum :

<http://alabasso.monforum.fr>

Rappel : il faut être à jour d'adhésion pour pouvoir voter lors d'une AG.



## Great **Blood Bowl** Exhibition *Katrième kar-tamps*

Dimanche 4 Février 2007

Les **Sewer Skavengers** dont nous vous avons déjà parlé vont enfin pouvoir montrer ce qu'ils ont dans les pattes. Le très célèbre Quater-Back **Moror'Ha** leur a d'ailleurs souhaité une bonne saison : "*Cours Sewer, cours !*"

### Malheur Vœux

Ils ont été les premiers à l'avoir fait : les **Rotten Dead Knights** ont souhaité leurs vœux pour l'année 2007, sur le Blog :

<http://bloodbowl.canalblog.com>

Par contre la rumeur d'un calendrier des joueurs mort-vivants nu et en chair et en os, n'a pas été confirmée...



# QUOI DE NEUF

## Pour le retour des Tyrani(d)es

Suite à la série de victoire de l'équipe de capitaines des Tyranides, j'avais écrit un article sur leur supériorité indéfectible, intitulé "Halte aux Tyrani(d)es".

Malheureusement, cette article a été rattrapé par l'actualité de la campagne Warhammer 40 000 : première défaite des Tyranides, engueulade, contestation des règles appliquées, et finalement départ de Bertrand et Philippe.

Alors espérons que les différents joueurs réussiront à se retrouver derrière une même passion et pourront se retrouver autour d'une table de négociation en vue d'une reprise des combats.

Qui plus est, de nouveaux joueurs rejoignent la campagne, la rendant encore plus riche et variée.



## Banque de prêt : c'est parti !

Les subventions avaient été accordées en 2006, mais n'avaient toujours pas été versées. C'est chose faite, aussi le CA a confié aux animateurs bénévoles la mise en place de la banque de prêt. Un local prêté par le Centre Social CAF a été aménagé avec plusieurs étagères, et des commandes sont parties chez les éditeurs.

L'ALAB devrait donc s'enrichir d'environ 550 jeux pour des joueurs de 6 mois à 99 ans, avec la présence d'une vingtaine de jeux surdimensionnés.

Il restera aux animateurs bénévoles à recevoir, inventorier et enregistrer dans un logiciel de gestion de prêt de jeux tout ce matériel, avant que la banque de prêt ne puisse effectivement fonctionner.

Si ces jeux s'adressent en premier aux structures, les membres physiques de l'ALAB pourront eux aussi en bénéficier.

Les modalités de prêt ou de mise à disposition restent à fixer par le Conseil d'Administration.

## Adhésions

L'ALAB est désormais adhérente de l'Association des Ludothèques de France (ALF) et de la FFJDR (Fédé de Jeu de Rôle), et ne devrait plus tarder à adhérer à la Fédé GN.

## Logo corrigé

Merci à Etienne d'avoir corrigé notre logo qui compte désormais deux "n" à boulonnaise.

# DANS LE BOCAL ?

## Coup de pouce : Time is Money !

*Une rubrique pour découvrir ou redécouvrir certain jeux de l'asso.*

Avis aux amateurs de jeu rapides et énergiques, vous allez aimez !

Le but de Time is Money est d'être le plus riche à la fin de la partie.

La partie se déroule en 3 manches par joueurs de 10, 20 et 30 secondes.

Durant une manche le joueur doit tirer plusieurs fois les dés, qui lui indiquent quels billets il doit prendre (de 10, 20, 30, 40, 50 ou 60 millions). Si plusieurs dés indique la même valeur, il ne faut alors pas prendre ce billet.

La face + des dés ajoute 5 secondes au temps de la manche, et le ou les dés sont écartés et ne sont pas relancés.

On peut choisir de ne pas ramasser les petites valeurs pour relancer plus vite, et de ne pas garder les +, mais dans ce cas, le bonus de temps est perdu.

Quand le joueur pense avoir atteint la limite de temps, il termine son tour en disant Stop, pour qu'on arrête le chrono.

On calcule alors le temps de la manche avec les bonus s'il y en a.

- Si le joueur s'est arrêté à la seconde près, il gagne une récompense de 60 millions.
- Pour chaque seconde au dessus de la limite, il paie une amende de 20 millions.
- Pour chaque seconde en dessous de la limite, il paie une amende de 10 millions.

**A vous de devenir riche !**

## Bande Dessinée Allo... papa ?



Papa, Je viens d'apprendre que tu n'étais pas mort. Aussi vais-je tout faire pour partir à ta recherche. Même si je dois pour cela traverser les galaxies et plus encore. Je veux que l'on se retrouve. Enfin... De Vastra et Ozanam. "Au-delà"; tome 1.

## Cinéma Squelette à tout prix

Le Muséum d'Histoire Naturelle renferme dans ses murs un secret mystérieux et stupéfiant que Larry, nouveau gardien de sécurité, ne va pas tarder à découvrir avec affolement : la nuit, toutes les expositions prennent vie ! sortie le 7/02 de Shawn Levy avec Ben Stiller, durée 1h48.



## Roman Histoires de famille

**Frères d'ombre et de Lumière.** Les Terres connues sont à deux doigts de basculer dans une guerre totale. Des alliances ont été conclues, des armées mobilisées, et plus d'une loyauté réputée éternelle brisées.

Devenue veuve le jour même de son mariage avec le duc de Brennes, assassiné par les sbires du chancelier Baralis, Melliandra ne doit la vie qu'à l'intervention de Taol, le chevalier déchu. Tous deux doivent s'enfuir, accusés à tort d'avoir fomenté un meurtre qui ne profite en fait qu'à Baralis et à Kylock, son fils dément possesseur d'une immense puissance magique.

Tome 3; de J.V. Jones; sortie janvier.



# PAR ICI



## Figurines

### Confrontation pour les Newbies

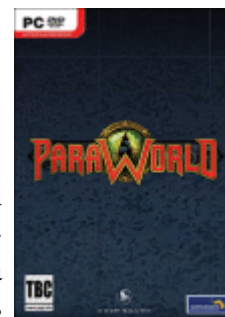
La première boîte de jeu Confrontation prête à jouer pour séduire les nouveaux joueurs. La boîte comprend 1 livre de règles confrontation III, 1 livret d'initiation, 6 dés à 6 faces, des pions et des cartes, 1 livret inédit proposant des scénarios adaptés aux combattants de ce set d'initiation, sentinelles de Danakil ( 5 figurines), Prédateurs sanglants (4 figurines). **Rackham Confrontation ; initiation set**

## Jeu Vidéo

### Entrez dans les mondes parallèles

Voilà un jeu de stratégie qui se démarque du lot habituel des jeux historiques. Au XIXe siècle, trois savants découvrent que la Société des études alternatives scientifiques a mis au point une technologie permettant d'accéder à des univers parallèles. La Seas, peu encline à partager son secret, propulse les trois chercheurs dans l'un de ces mondes.

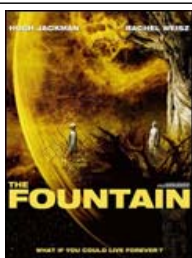
À vous de les aider à se sortir de ce mauvais pas. Vous découvrirez vite que l'univers dans lequel ils ont atterri est hostile et peuplé de dinosaures. Sur place, trois tribus vous apporteront leur aide et leurs connaissances. Chacune a sa spécialité : les Hommes du Nord sont de robustes guerriers qui maîtrisent l'art des fortifications ; les Cavaliers de la poussière sont des nomades aux unités de combats particulièrement mobiles ; enfin, le Clan du dragon dispose d'attributs de chasseurs et peut poser des pièges.





**Cinéma****C'est beau mais c'est long...**

"The Fountain" raconte le combat à travers les âges d'un homme pour sauver la femme qu'il aime...Euh oui, heureusement qu'Allo ciné nous le dit. On comprend l'idée du film, qui est très poétique, tout en subtilité mais le problème c'est que c'est tellement en subtilité que l'on ne comprend pas tout...dommage! Sortie le 27/12 de Daren Aronofsky, durée 1h36 (ah bon j'aurais plutôt dit 2h36).

**Roman****Résiste !**

À la fois proche de l'univers de la désormais célèbre *Compagnie noire* (sorcières, nécromants, guerriers féroces ou fourbus, stratèges rusés et complots diaboliques) et éloigné de cette saga par le cadre où se déroule son récit, *Qushmarrah* n'est pas sans évoquer quelque fantasmagorique guerre Punique dans laquelle Qushmarrah jouerait le rôle de Carthage et Hérode celui de Rome. D'une Rome tout aussi cruelle, dominatrice et impérialiste que la moderne Amérique. Car le sujet est cette ville conquise par trahison et occupée depuis six ans par



les Hérodiens, une ville résistante, hantée par le retour possible de son maître assassiné, Nakar, prêtre-sorcier de l'ancien dieu sanguinaire de Qushmarrah. Une ville aux nerfs portés à vif par les enlèvements réguliers d'enfants de six ans, mais une ville qui cherche aussi à mener de nouveau une vie normale. De multiples factions animées par des personnages sincères et touchants illustrent magistralement les ambiguïtés et les dérapages qui attendent toute résistance...De Glen Cook, paru en janvier.

# LES SORTIES

**Jeu Vidéo****Wah, le nouveau WOW !!!**

Extension de World of Warcraft, **The Burning Crusade** vous amènera dans un nouvel univers d'aventures et d'intrigues. Vous pourrez ainsi continuer l'exploration d'Azeroth et des régions au delà. De nouvelles races jouables, de nouveaux territoires à explorer et une nouvelle limite de niveaux à atteindre pour les personnages déjà existants. Attention, vous devez posséder World of Warcraft pour jouer à The Burning Crusade! (nan mais c'est important de préciser, on ne sait jamais!).

**Bande Dessinée****Y sont cons ces Gobs...****"Bêtes et Méchants" Goblin's tome 1**

Ils seraient parfaits pour votre dîner de cons du mercredi, pour faire cibles vivantes à l'anniversaire de votre fils, ou comme sujet d'étude pour votre théorie sur les rapports entre malchance et stupidité. Ils sont petits, verts, nombreux, et il n'y en a pas un pour rattraper l'autre... Agressifs, stupides, mais pleins de bonne volonté et d'idées, ce sont les bizuths de l'héroïque fantaisie : cibles d'entraînement pour aventuriers débutants, jouets des enfants trolls et cure-dents pour les dragons. Ils devront déployer des stratégies toujours plus loufoques pour tenter de survivre au funeste destin qui les attend à chaque page. Autant le dire, ce n'est pas gagné ! Martinage, Roulot

**Cinéma****A l'abordage !**

Au XVIIIe siècle, une bande d'individus venus d'horizons différents entament un périple en bateau avec pour chacun l'ambition secrète de s'emparer d'un trésor.

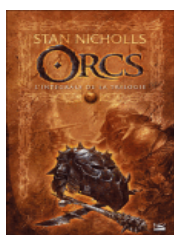
## Bande Dessinée

### **Couché le dragon, couché j'ai dit !**



Illustré par Dohae, une star de la bd coréenne, cette aventure des chevaliers dragons est une variation flamboyante autour de la série créée par ange !

**Mot de l'éditeur :** Une mystérieuse épidémie ravage la capitale du petit archipel. Les gens bavent, se contorsionnent, s'entretenant. Pour enrayer toute contagion, les prêtres décident de purifier toutes les victimes dans de gigantesques brasiers. Mais s'agit-il réellement d'une épidémie ? Alatea se souvient des histoires que lui contait jadis sa grand-mère : comment les dragons sont apparus, comment ils ont engendré la folie, et comment des chevaliers les ont combattus, parfois jusqu'à la mort. Cette folie, sa grand-mère, l'appelait le "Veill". Aujourd'hui, tout coïncide ! Mais personne ne semble croire Alatea. Pourtant, elle en est persuadée, un dragon pourrait bien être à l'origine de la folie qui déferle sur l'archipel. **LA geste des Chevaliers Dragons, hors série**



## Roman

### **Dans la peau d'un orque**

de prêter l'oreille à la bête. Et de savoir qu'elle vit aussi en vous. Vous me craignez, mais je mérite votre respect. Ecoutez mon histoire. Regardez couler mon sang et remerciez les dieux que ce soit moi et pas vous qui doive manier l'épée. Remerciez les orcs nés pour se battre et destinés à ramener la paix ! de Stan Nicholls, sortie en janvier

Vous me considérez comme un monstre, un prédateur des ténèbres, un démon dont vous parlez pour effrayer vos enfants. Le moment est venu

pour effrayer vos enfants. Le moment est venu de prêter l'oreille à la bête. Et de savoir qu'elle vit aussi en vous. Vous me craignez, mais je mérite votre respect. Ecoutez mon histoire. Regardez couler mon sang et remerciez les dieux que ce soit moi et pas vous qui doive manier l'épée. Remerciez les orcs nés pour se

# PAR ICI

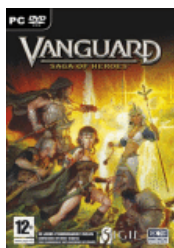
## Cinéma

### **Minimoi ou Minitoi ?**



Du haut de ses dix ans, Arthur est décidé à suivre les indices laissés par son grand-père disparu pour passer dans l'autre monde, celui des Minimoy, et découvrir les sept terres qui constituent leur royaume... sortie le 13/12. animation 1h43

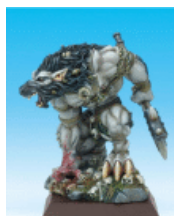
Très joli film d'animation adapté des excellents romans de Luc Besson par lui-même... à voir



## Jeu Vidéo

### **Un RPG de plus, un...**

Un monde vaste et antique de magie, d'intrigues et d'aventures. Dans un monde déchiré par la guerre, les différents peuples luttent pour rebâtir leurs grandes civilisations déchues. Une alliance fragile a été conclue, les terres ayant été envahies par des forces hostiles, et les races se sont unies pour survivre. Au nord, les vertes collines de Thestra sont la proie de hordes de mortsvivants. Au sud, les déserts de Qalia sont assiégés par des élémentaires surgis des profondeurs de la terre, et à l'est, les habitants des jungles de Kojan combattent avec ardeur des ennemis qui ne sont pas de ce monde. Telon a désespérément besoin de héros. Créez et personnalisez votre personnage en sélectionnant parmi 19 races et 15 professions. Affrontez de terribles adversaires avec un système de combats dynamiques révolutionnaire qui vous oblige à réagir aux actions de vos adversaires en lançant de puissantes attaques combinées.



## Figurines

### **Au loup !**

Figurine limitée pour le jeu Confrontation - Troisième Edition  
RAKHAM VARGHAR



## Cinéma

### **Loana ? Ha non...**

Reiko, une romancière à succès, n'arrive plus à écrire et décide de s'installer à la campagne, loin de l'agitation urbaine. Elle y rencontre un archéologue victime d'étranges malaises depuis qu'il a déterré une momie vieille de mille ans.. (Eh non, ce n'est pas une version fantastique du Loft avec le fantôme de Bourriquet qui vient hanter Steevy , dommage ça aurait pu être drôle mais bon voici une critique qui devrait vous donner envie de le voir quand même:

*Loft, c'est la nouvelle vague du fantastique. Un fantastique sobre, dénué de connotations parareligieuses (...), où la peur naît essentiellement de la suggestion, de la lumière (réduite) et des mouvements de caméra (fluides) (...). Splendide et subtil.*

Sortie le 3/01, de K. Kurosawa; durée 1h51



## Roman

### **Fallait écouter...**

**La Foi des réprouvés.** Kahlan est aux portes de la mort.

Richard qui, plus que quiconque, se méfie des prophéties, a soudain une vision : il doit emmener Kahlan à l'écart de l'armée qui les protège et abandonner son peuple à son funeste destin. Kahlan refuse cependant d'abandonner la cause des Contrées du Milieu. Elle viole la prophétie et rompt le dernier serment qu'elle avait fait à Richard.

Au bout du compte, elle se retrouvera face à l'architecte de la terreur qui balaie le pays : l'empereur fou, Jagang, Celui qui marche dans les rêves, qui a juré de déverser sa rage sur le Nouveau Monde Tome 6 de Terry Goodkind; sortie janvier



## News

# LES SORTIES

## Bande Dessinée

### **A qui tu parles, petit ?**



Dutch Schultz fait fortune pendant la Prohibition grâce au trafic illégal d'alcool à Harlem. Les affaires marchent bien... Dès lors, le problème de la concurrence se pose rapidement. En prenant le contrôle du racket à Harlem,

Schultz marche sur les platesbandes du célèbre Jack Diamond et se met à dos les frères Coll. La guerre est inévitable et elle sera sans merci...

## Cinéma

### **Elle est mimi la dragonne**



L'incroyable voyage d'un jeune garçon et de son dragon Saphira dans le monde d'Alagaësia. Devenu Dragonnier, Eragon doit quitter les siens pour combattre la tyrannie des Urgals et des Ombres. Le destin de l'empire est entre ses mains.

Petit film fantastique très sympa, sans longueur...pour les incondtionnels du roman d'origine, il y a quelques erreurs d'adaptation (elfe est une humaine par exemple) mais on passe un agréable moment quand même...à voir les suites?

Fantastique 1h45, de Stephen Fangmeier.

## Jeu Vidéo

### **Sniper chez Might & Magic**

Découvrez le jeu d'action à la 1ère personne ancré dans le nouvel univers de Might and Magic, et profitant d'une version améliorée du moteur Source créé par Valve pour Half-Life ! Incarne le jeune Sareth, entraîné aux arts de la magie et de la guerre pour empêcher la prophétie du "Messie de l'Ombre" de se réaliser. Devenez guerrier, mage ou assassin, et disposez d'un arsenal spécifique d'armes blanches et sortilèges pour vous protéger des terribles créatures qui hantent le monde d'Ashan



## News

### Jeu Vidéo

#### **Un 3ème ? Même pas peur**

Les pouvoirs obscurs d'un dieu paria ont été invoqués par un souverain corrompu et un voile funeste s'est abattu sur Elona. Seuls de vaillants héros pourront apporter le salut à ces terres dévastées. Les joueurs aguerris comme les nouveaux venus pourront vivre une aventure héroïque et palpitante dans cette troisième campagne de Guild Wars. 250 quêtes, 55 zones, 20 missions de scénario, 2 nouvelles professions et 3 missions de défis.



Créez votre personnage et un groupe à votre image, participez à des combats PvP avec des joueurs du monde entier et partez à l'aventure dans ce jeu de rôle en ligne sans abonnement qui n'a pas fini de vous surprendre.

### Cinéma

#### **Tu me vois ? Tu me vois plus...**

Vienne, dans les années 1900. Surgit le charismatique et mystérieux illusionniste Eisenheim, qui ne tarda pas à devenir l'homme le plus célèbre de la ville... Mais la gloire d'Eisenheim est intolérable au Prince héritier Leopold... sortie le 17/01 de Neil Burger durée 1h50



### Cartes à collectionner

#### **Azeroth ? C'est din l'Nord, nan ?**



**Warcraft JCC**  
Contient 66 cartes

## ***PAR ICI LES SORTIES***



### Roman

#### **Re vlà Vlad**

"La ville d'Adrilankha, en Blanchecrête. La capitale et la plus vaste cité de l'Empire Draegeran abrite de tout, mais en grande concentration. Les conflits entre les principales Maisons, et quelquefois au sein de l'une d'entre elles, deviennent plus compliqués et plus vicieux dans cette cité. Les Dragonobles se battent pour l'honneur, les nobles lorich pour la justice, les nobles Jherég pour l'argent et les Dzumobles pour le plaisir.

Mais les membres de la Maison Jherég opèrent dans l'illégalité. L'Empire est à la fois indésirable et incapable de faire respecter les règles et les coutumes qui gouvernent cette Maison. Quelquefois, pourtant, ces lois implicites sont bafouées.

C'est là que j'interviens. Je suis un assassin."

Auteur de plus de vingt romans, Steven Brust est né en 1955 et vit à Las Vegas.

La série VLAD TALTOS est devenue aux États-Unis une des sagas de fantasy les plus populaires, et ses titres des best-sellers. Une fantasy de cape et d'épée pleine d'humour et de suspense. Vlad Taltos, vol.3. Sorti en novembre

### Bande dessinée

#### **Draconologue journaliste**

Il fut un temps où les dragons n'étaient pas les créatures maléfiques qu'ils sont devenus lorsque le pays tomba sous la coupe des légions de Sauroctones.

Il fut un temps où les armées d'Arthur et d'Uther gagnaient des batailles sous leur protection et leur bienveillance. Mais Mélar, jeune journaliste au Quimpérois, le sait-il ? Grâce à l'aide précieuse d'un vieux « draconologue » breton et de l'un de ses amis Irlandais, il parviendra à résoudre l'énigme et à comprendre la présence et le langage de ces êtres immémoriaux. De Lemercier et Jigourel



*« La fin du monde, j'vous dis,  
c'est la fin du mooooooooooonde ..... »*

C'est un peu ce que l'on a pu entendre ces derniers temps dans les tavernes mal famées du petit monde rôlistique français ...

De quoi je parle ??? Mais de la fin du JDR en France, pardi !!!

Accroche « provoq » mise à part, c'est vrai que l'on a pu constater la mort de grosses licence du Jeu de rôles dans l'hexagone ces jours-ci :

Pleurons la mort d'**Inomine Satanis, Magna Veritas** qui s'est éteint dans les limbes de l'enfer ...

Meurtrissons-nous à la défunte nouvelle qui nous annonce la fin si proche de **COPS** ... snif

Lamentons-nous de l'abandon du si jeune et si talentueux **VERMINE** !!!

Inquiétons-nous au chevet de grands malades tels que **Pavillon Noir, Exil** (mort né)...

Et quel avenir sombre, mes amis, pour ces petites franchises qui végètent et risquent à tout instant de disparaître dans l'anonymat dont elles proviennent, **Amnesya 2k51, Sovok, Apokryph, Tigres volants, Nightprowler 2, Humanydyne, Crimes, Maléfices 2** ...

Combien seront-elles encore dans un an ???

Même les dinosaures tels que **Légende des 5 Anneaux, Warhammer 2<sup>ème</sup> édition** et **Shadowrun 4<sup>ème</sup> édition** ne sont pas à l'abri d'une épidémie de peste noire ...

Voilà ce que je lis dans les entrailles encore chaudes d'**ORIFLAM**, maison d'édition française moribonde elle aussi ...

Serait-ce la fin d'un monde ? La fin d'une utopie ? La fin d'un rêve ? ? ?

.....shhhhhhhhhhhhhhhhh..... souffle la tempête .....

Mais NON !!! Bande de Nazes !!!

L'histoire n'est qu'un éternel recommencement ...

Des cendres des civilisations perdues renaîtront de nouvelles contrées du rêve, des dépouilles encore fumantes de ces cadavres chéris rejailliront de nouvelles fleurs oniriques ...

De ces épitaphes nous feront des chansons de geste pleines de batailles, de fureur et de gloire !!!

Moi, l'ancien, je peux vous assurer que tout cela je l'ai déjà vécu, à maintes reprises, et que le rôliste est pire que la vermine accrochée au petit peuple, revenant toujours là où l'on ne l'attend pas !!!

Simplement dans certains cas il faut une fin à toute saga ; dans d'autre c'est que le jeu n'avait pas rencontré son public, mais il reviendra plus tard sous une autre forme et fera un tabac, enfin les habitudes des rôlistes changent, comme changent nos habitudes de « consommation » culturelles, aujourd'hui la mode est au renouvellement de la population des joueurs de JDR et pour attirer la jeune génération qui s'est ouverte au fantastique et à l'imaginaire par le truchement **d'Harry Potter**, de **Narnia**, Du **Seigneur des Anneaux** (le film) et tous ses produits dérivés, mais aussi grâce à d'autres jeux (**Magic**, **Warhammer Battle** , **WoW**, **Oblivion**, **NeverWinter-Night** etc ...) , il faut des JDR plus rapidement accessibles, des règles simples, ludiques, des univers proche de la culture d'aujourd'hui (Mangas, Ciné etc), des jeux clés en main , enfin il faut aussi du changement, de la variété , du mouvement...

D'où la multiplicité des petits jeux qui fleurissent aujourd'hui : **Crimes**, **Humanydyne**, **Maléfices 2**, **Annésya 2K51**, **Sovok**, **Apokryph** etc etc .....

Si vous suivez régulièrement le **GROG**, vous pouvez y voir fleurir un nouveau petit JDR presque tous les mois : concept original, règles simples et tout tient dans un bouquin !!!

On y ajoute juste un écran (les français adorent les écrans de MJ) et un suivi sur le net assuré par une petite communauté de fans et HOP , le tour est joué ...

Non, croyez-moi, le JDR en France n'est pas mort ; et puis vous imaginez que des types comme **Croc** (Asmodée) ou **Julien Blondel** vont arrêter de faire du JDR du jour au lendemain comme ça, vous ?

C'est des « malades » ces types là, des psychopathes , ils ne vous lâcheront pas aussi facilement !!!

Et puis 2007 c'est l'arrivée de **Conan D20**, la 2<sup>ème</sup> édition de **Midnight** et l'on parle déjà de traduire la nouvelle édition de **HERO WARS** (Ex Runequest) , alors au lieu de pleurer comme des tafioles d'Elfes Sylvains, vous feriez mieux de faire des économies .

Votre dévoué, Traquemort .

## Extrait de Poésie Archipélienne

Oyez, oyez, mes compagnons et moi,  
Sommes prêts à compter nos exploits  
Je vole, je bondis, je navigue  
Mais toujours, je reviens sur la digue

Même si je vois des dragons  
Je pense toujours à ma maison  
Et bientôt, je serais le libérateur  
De mes frères et sœurs

Thadéus

# Nouvelle "In Nomine Satanis"

## *When I was a child*

Fin des années 70, une classe de maternelle en province. Après quelques exercices de coupage et de collage, les enfants sont dissipés, et c'est maintenant l'heure de détente. Certains dessinent, d'autres jouent avec des jouets playskool dans un coin de la salle de classe. D'autres encore continuent à jouer avec les gommettes, fabriquant des dessins plutôt abstraits. Une ravissante jeune et jolie maîtresse d'école, vêtue d'une robe longue légèrement décolletée, joue avec quelques enfants. Les fenêtres sont grandes ouvertes, et le soleil de ce début de mois de juin chauffe agréablement l'atmosphère.

Parmi ces enfants, un petit garçon et une petite fille semblent discuter. La petite fille, portant une robe à carreaux bleus, et avec de longs cheveux blonds tressés, sourit, mutine, tout en parlant à voix basse avec le petit garçon. Celui-ci, brun, cheveux courts, un doigt dans le nez, semble écouter attentivement, mi absorbé par les paroles enfantines, mi-absorbé par les grands yeux bleus qui lui faisaient face.

La maîtresse tente patiemment d'apprendre une chanson aux enfants qui l'entourent, une de ces chansons que l'on appuie de gestes simples à retenir pour eux. Une légère brise s'engouffre dans la classe, décollant légèrement les dessins accrochés aux murs.

Une sonnerie retentit alors dans les couloirs. Les enfants, dans des cris de joie, retournent s'asseoir aux tables, attendant l'arrivée du goûter. La maîtresse aide les retardataires à s'installer lorsque qu'une assistante entre dans la salle, poussant un petit chariot, sur lequel repose un plateau rempli de tranches de pain d'épices, et en dessous des petites briquettes de lait. La maîtresse et l'assistante maternelle entament leur tournée, distribuant à chacun son pain d'épices et sa briquette, prenant bien soin de percer elles même les petites ouvertures à l'aide des pailles. Les enfants dans un silence religieux goûtent, certains en émiettant leur goûter un peu partout autour d'eux, d'autres renversant le lait sur la table, voire sur eux.

Ensuite, tandis que la maîtresse et l'assistante débarrassent et nettoient les tables, les enfants reprennent leurs activités ludiques. Retour aux gommettes, aux jouets, aux discussions enfantines innocentes ...

Soudain, la petite fille blonde se met à hurler, un cri entrecoupé de sanglots. La maîtresse s'approche précipitamment de l'origine des hurlements, et se fraie un chemin à travers l'attroupement qui s'est formé autour du duo responsable de l'agitation. La petite fille, toute sanglotant, a une main posée sur son nez, et de grosses larmes roulent sur ses joues. La maîtresse d'une voix affolée demande alors :

"Priscilla ! Qu'est ce qui se passe ?"

"Snirfl ... C'est Walter m'dame ! Il m'a frappé sur le nez ! Bouhouhou ... !"

La maîtresse se tourne alors vers le petit garçon en culotte courte, qui trifouille son nez en regardant la petite fille froidement.



"Walter ! Pourquoi as tu frappé Priscilla ? Il ne faut pas tu sais ! Ce n'est pas la première fois !"

Le petit garçon, sans enlever le doigt de son nez, tourne la tête vers la maîtresse.

"Elle a dit un gros mot. Maman elle m'a dit que les gros mots, c'était mal. Alors je l'ai punie. C'est normal de punir les enfants qui disent des gros mots non ?"

La maîtresse soupire, puis d'une voix lasse :

"Tu connais le chemin ... Tu vas au coin. J'en ai assez ..."

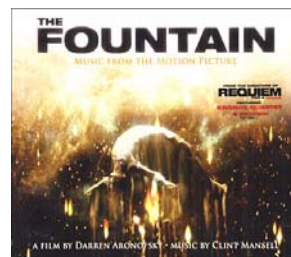
Sans broncher, une main dans la poche, l'autre toujours occupée à trifouiller son nez, Walter se dirige au coin de façon nonchalante, sans oublier de lâcher un "c'est sa faute, c'est pas bien les gros mots". La maîtresse emmène doucement Priscilla à l'infirmerie, tandis que l'assistante surveille le reste de la classe...

Par Karnos

## Apparté musicale :

En cette fin décembre (le 27 pour être précis) un ovni cinématographique va débarquer sur nos écrans , **THE FOUNTAIN** de Darren Aronofsky, avec Hugh Jackman et Rachel Weisz, allez le voir, tout simplement, et vous prendrez une claque, c'est sûr !!!

Tout ça pour vous précisez que la BO de ce film est magistrale, fabuleuse, extraordinaire... La meilleur BO de film de l'année, je vous dis !!!



Et vous ne pouvez pas finir cette année 2006 sans acheter le nouvel album solo de **Lisa Gerrard**, la chanteuse de Dead Can Dance qui sort ce mois-ci : **The Silver Tree**, sans doutes le meilleur de ses albums solos, incontournable !!!

Sur ce, Oncle Traquemort vous souhaite de merveilleuses fêtes de fin d'année et une année 2007 tout aussi enchanteresse ...

Et dans 2007, il y a le 7, chiffre symbolique.... Le chiffre des **Nains** !!!

Bonnes fêtes à tous les nains .... Et aux autres aussi, bien sûr !

Don Diego y Traquemort

# MIDNIGHT : HISTOIRE À SUIVRE

Waldham pénétra dans la chambre de l'auberge où l'attendait Kyma.

« Il est temps de rentrer à Blanche-Ecluse. » dit le jeune homme.

« Allons-y, je croyais bien rentrer seul. » répondit-elle.

Une fois arrivé sur place, ils se rendirent à la cachette pour rencontrer leur commanditaire.

« Il a réussi à repérer et subtiliser ce qu'il fallait dans le manoir. » dit Kyma en maugréant.

« J'ajouterais que j'ai ramené aussi des preuves sur l'identité de notre chef des bandits. » dit-il en tendant les lettres, la chevalière et le sceau pour estampiller au commanditaire.

Kyma se raidit aux paroles prononcées par Waldham.

La silhouette encapuchonnée prit les objets et parcourut les lettres.

« Bien, tu as fait un excellent travail, tu recevras ta récompense. Tu peux rester parmi nous, tu recevras un entraînement pour améliorer tes aptitudes, et tu peux devenir mon bras droit. » dit-elle. Les yeux de Kyma jetèrent des éclairs.

« Pour les enseignements, je ne suis pas contre. Pour la récompense, je préférerais qu'une personne compétente examine certains objets que j'ai trouvés. Pour finir, le poste que vous proposez, ne m'intéresse pas, j'aime agir en toute liberté. Kyma mérite ce poste. Je ne suis pas de nature à me poser. »

« Bien, comme tu le souhaites. » dit-elle en regardant Kyma.

Après quelque temps, alors qu'il s'apprêtait à partir après avoir suivi son entraînement, la mystérieuse silhouette convoqua Waldham et lui dit :

« Je peux t'indiquer un contact pour là où tu te rends. Tallyhoe Orteils Agiles a été s'installer au Nouvel Havre car il était recherché par les autorités dans une autre cité pour des cambriolages. Quand son complice a été capturé et a confessé l'implication de Tallyhoe, l'halfelin a fui pour des régions plus sûres. Le Nouvel Havre est une communauté frontalière établie sur une plaine fertile. Elle était située sur le bord d'une étendue de terres arides, un territoire rugueux et encore inconnu. La majorité des résidents de la communauté sont des fermiers, alors que d'autres sont des négociants et des membres de la milice. Les familles doivent donner une grande partie de leurs récoltes chaque saison comme paiement aux forces d'Izrador. C'est le foyer d'une dizaine de familles cultivatrices, chacune ayant quatre à six enfants qui travaillaient dans les champs avec leurs parents. Un contingent de trente soldats y sont postés ici pour faire régner l'ordre et s'assurer du paiement des récoltes. Il y a également des gens qui font tourner une auberge locale, une épicerie générale, et une forge. Des rumeurs de créatures dangereuses errant dans les terres arides se sont répandues. Il a été ordonné que le territoire soit exploré et cartographié. Les premières expéditions vers ces terres arides ont été un succès, et les soldats ont cartographié certaines des terres en friche et ont tué des douzaines de charognards nuisibles. Mais ces voyages ont tourné bientôt au carnage, d'après ce que m'a écrit dans sa lettre Tallyhoe. »



Waldham arriva en vue du village. Une épaisse forêt encadrait les champs autour du village.

Après être entré dans le village sous l'œil suspicieux de la milice, le jeune homme se rendit à l'auberge appelé le Roc tenue par Tallyhoe. Quand il pénétra dans l'édifice, Waldham constata d'où pouvait venir le nom de l'auberge. En effet, un énorme roc de plus de deux mètres de haut sur 3 mètres de long dominait la salle principale de l'auberge. Le roc portait diverses inscriptions faites par les visiteurs de l'auberge. Il put voir un halfelin affairé derrière

son comptoir vers lequel il se dirigea. Après avoir fait le signe de reconnaissance, Waldham prit la parole :

« Quelles nouvelles dans la région ? »

« Pendant une expédition dans la partie nord des terres arides il y a deux semaines, un groupe d'éclaireur a rencontré une créature hostile qui s'est avéré immunisé contre leurs armes. Le groupe a été rapidement décimé par le monstre soufflant du feu, et seulement un des soldats s'en est échappé vivant. Il se trouve à l'infirmerie de la milice. Un ermite vit au nord de Nouvel Havre dans les terres arides, au nord ouest des champs plus exactement près de la lisière de la forêt. Il erre occasionnellement dans le village, mais n'a pas été vu depuis l'attaque sur les soldats. » répondit Tallyhoe.

« Bien, je prendrais une chambre pour la nuit. » ajouta l'aventurier.

« C'est deux pièces d'argent la nuit, six pièces avec le repas inclus. » rétorqua l'halfelin.

« Cela me convient, même si les temps sont durs. Je vous laisse, je vais aller faire un tour dans le village. » répondit Waldham en faisant glisser six pièces de sa bourse vers le comptoir. Après être sorti, il se mit à la recherche de l'infirmerie de la milice pour interroger le survivant. Une fois dans l'édifice, il découvrit un jeune homme à la tête bandé sur un lit.

Le jeune homme s'éveilla avec difficulté quand Waldham le secoua légèrement aux épaules pour le faire sortir de son inconscience

« Pardon, l'ami de te réveiller, tu ne me connais pas, je suis un voyageur de passage. J'ai appris ta mésaventure et j'aimerais en savoir plus. » dit Waldham.

« Nous avons cartographié la portion nord des terres arides », murmura le jeune homme, « quand ce monstre est apparu de derrière un grand roc. La bête était plus grande qu'Herken le fermier. Elle a souri d'un sourire mauvais, ensuite, elle a ouvert sa gueule et a soufflé du feu sur nous. Nous n'avons pas tous été pris dans le souffle, et Jenkins et moi avons tiré nos épées. »

Prenant un profond souffle, le jeune soldat continua. « Jenkins a atteint la bête le premier, et a frappé d'un coup puissant sur son côté. Quand son épée l'a touché, elle s'est brisée. Jenkins s'est arrêté incrédule, et à ce moment, les griffes de la créatures l'ont retiré lacéré.

Elle m'a tourné le dos pour tuer Jenkins, et j'ai frappé de mon épée avec toute ma puissance à sa tête. A nouveau la lame s'est brisé, et un morceau m'a frappé à la tête. Je .. j'étais effrayé et blessé, donc j'ai couru. Comme je courrais à travers les terres arides, je pouvais entendre les cris de mes camarades comme la créature les tuait tous.

Je ne me souviens pas comment je suis revenu au Nouvel Havre, mais la seule chose dont je me rappelle est mon réveil ici. »

« Que faisiez vous avant d'être attaqué ? » demanda Waldham.

« Avant d'être attaqué, la patrouille a cartographié une oasis au nord ouest de Nouvel Havre ... » rétorqua le jeune homme avant de sombrer de nouveau dans le coma.

Le jeune homme décida de se rendre à l'auberge pour y passer la nuit. Après s'être restauré, il alla se coucher, Waldham sombra rapidement dans le sommeil après son long voyage.

Waldham se vit marchand dans les rues de Nouvel Havre, se dirigeant dans la direction des terres arides. Alors qu'il marchait dans cette terre rocailleuse, la terre subit une transformation effrayante. Les terres arides se changèrent soudainement en ville prospère. Des tours en pierre énormes s'étendaient à des milles dans toutes les directions, et des gens pouvaient être vu s'affairant comme dans toute autre ville.

Un vieil homme avec une longue barbe blanche et un boitillement prononcé marcha dans sa direction. En regardant Waldham, il sourit, et leva le bras en signe de salutation dans sa direction. Soudainement regardant au ciel, le vieil homme étendit son bras, et permit à un griffon en cristal miniature de se poser sur son bras. Le griffon était baigné de feu, mais semblait inchangé par les flammes. Le vieil homme sourit encore et tendit son bras vers Waldham, lui offrant l'oiseau magique. Le cœur du jeune aventurier s'emballa, celui-ci prit le griffon. Un sentiment de sécurité tomba sur lui tandis qu'il tenait l'oiseau, et quand il regarda à nouveau le vieil homme pour le remercier, il avait disparu. Soudainement, Waldham se réveilla.

Le jeune homme décida de se rendre à la tour de l'ermite à l'aube. Il prit la direction indiqué au nord ouest des champs par l'halfelin au petit matin. Après deux cent mètres de forêts denses, il émergea sur la lisière qui donnait sur les terres arides.

Il put voir que la tour avait deux étages, et que le bâtiment était vieux. La porte de la tour était faite dans du chêne épais. Elle semblait verrouiller et personne ne répondit lorsqu'il frappa à la porte. Des runes étaient gravés autour de la porte. Il y avait des similarités avec une de ses capacités nouvellement acquise, mais cela semblait bien plus complexe. Mais apparemment, elles avaient pour fonction de rendre plus difficile pour une personne d'enfoncer la porte. Il décida d'enfoncer la porte et s'y pris à plusieurs fois. A sa septième tentative, l'épaule endolorie mis en avant, la porte s'abattit avec fracas.

Le sol était fait de bois. Cette pièce était pleine d'outils de mineurs et d'excavation. Du sable et du gravier couvrait le sol. Des pelles, des pioches et des tamis était empilés à droite de l'entrée. Deux candélabres non allumés flanquaient une porte en face de l'entrée et une autre sur sa gauche.

Il emprunta la porte de gauche après avoir pris ses précautions d'usage avant de la franchir. Cette salle contenait un unique lit, un coffre, et un tapis ornémenté sur le sol. Le coffre n'était pas verrouillé, et à l'intérieur, il y avait trois jeux de robe, d'autres vêtements, et une fiole contenant un liquide. Après avoir empoché la fiole, il passa l'autre porte de la pièce précédente. Cette nouvelle pièce avait une table avec des chaises en bois, un fauteuil matelassé et une plus petite table, et un escalier en spirale qui menait à l'étage supérieur. Les restes d'une salade, vieille de plusieurs semaines, restait non touchées sur la table. Une porte se trouvait à l'est de cette pièce, elle donnait sur une salle contenant un bassin et une table. Il y avait des étagères aussi. Des racines et d'autres plantes étaient suspendus au plafond, séchant pour être utilisé comme herbe et épices. Toute la nourriture ici était soit pourri ou trop sèche pour être mangé. Waldham monta avec précaution l'escalier menant à l'étage. L'endroit n'était pas éclairé comme le rez-de-chaussée mais la vision de Waldham lui permettait de s'en accommoder.

Deux larges étagères à livre couvraient la portion circulaire de la pièce, avec une cheminée et un fauteuil entre



les deux. De nombreux livres couvraient des sujets généraux tel que le climat, la vie végétale, et les animaux magiques et communs. L'escalier continuait de monter pour aller jusqu'au toit apparemment. L'aventurier passa la porte se trouvant au sud de la pièce. Deux étagères de livres se trouvaient le long du mur de cette nouvelle pièce, avec un bureau entre eux. Une odeur putride remplissait les narines, de Waldham et celui-ci vit au sol un corps se décomposant au sol. Il semblait que le vieil était mort depuis un moment. Après s'être retenu pour ne pas vomir, son inspection lui dit que le corps était froid et sans vie, son visage putréfié était figé dans une sorte de terreur. Ses mains raides refermaient sur sa poitrine, et il apparut qu'il s'était dirigé vers la porte quand il s'était effondré. L'homme semblait vaguement familier à Waldham. Il y avait un anneau à un doigt de sa main gauche, et une bourse avec cinq pièces d'or à sa ceinture. Il était mort il y a deux semaines et était sévèrement décomposé. Après s'être emparé de son anneau et de ses quelques pièces, il se dirigea vers le bureau. Sur le bureau il y avait une pile de notes incohérentes sur les terres arides, une plume et une fiole d'encre, un journal personnel et un livre restait ouvert. Il referma le livre pour éviter de le lire, on ne savait jamais ce qui pouvait se passer sans un peu de prudence. Il trouva une sorte de livre qui portait le titre de Journal d'Azzmere.

La première note du journal date d'il y a 40 ans et dit :

« Je le savais ! Je savais que la Cité de Neconilis a existé ! Que de merveilles doivent se trouver en dessous de la roche et du sable des terres arides à l'ouest. Une fois que j'aurais réparé cette tour, je commencerais à chercher dans ces terres pour des preuves plus probantes. »

Après plusieurs minutes de lectures sur des choses inintéressantes, Waldham découvrit une note datée d'il y a 15 ans.

« J'ai eu de nombreux doutes pendant des années comme je n'ai pas trouvé la Cité de Neconilis, mes années de labeur ont révélé des reliques lesquelles ne prouvaient rien. Mais aujourd'hui j'ai trouvé quelque chose de significatif \_ des pièces d'or frappées il y a des centaines d'années. Les pièces portent le symbole d'un corbeau perché sur un crâne, un symbole je crois qui a appartenu à Neconilis. Les pièces ont été trouvées près d'une oasis. Je continuerais mes recherches dans cette zone. »

D'autres informations étaient données sans réel utilité, jusqu'à ce qu'une prochaine note datée d'il y a cinq ans apparaisse sur les pages suivantes.

« Après des années de labeur, je pense que j'ai déterré une découverte majeure dans les terres arides. À l'ouest de l'oasis, j'ai trouvé l'évidence de bâtiments similaires à ma tour. Les ruines doivent avoir été découvertes par la tempête de la semaine dernière. Travailler à ce site sera lent, mais je commence à sentir mon âge plus que jamais maintenant.

Une autre pensée ... lors de mon voyage de retour à la tour aujourd'hui j'ai eu le sentiment distinct que j'étais surveillé. Peut-être était-ce mon imagination. »

Sur les quelques années suivantes, l'ermite faisait des douzaines de références au fait d'être suivi alors qu'il voyageait dans les terres arides. Après un moment, il entrevit un aperçu de la créature et la nomma Rupert. Il décrit Rupert comme une créature qui se déplace avec une rapidité surnaturelle.

La dernière note date d'il y a deux semaines.

« Enfin ! Après 40 ans d'exploration de ces terres sableuses, j'ai découvert quelque chose de valeur \_ un ancien tome ! Étrange, je l'ai découvert dans un endroit que je pensais être dépourvu de reliques. Peut-être que je suis finalement devenu sénile. J'ai attendu d'être revenu à ma tour pour ouvrir le livre parce que Rupert me suivait à nouveau. Bien que je ne peux pas le voir, je sais qu'il est là. Peut-être, qu'après avoir fini d'étudier le livre, je chasserais mon ombre évasive une fois pour toute. »

Les livres sur les étagères parlaient des techniques d'excavation.

La porte menant à cette pièce était verrouillée comme la précédente. Après l'avoir enfoncée comme la précédente, il vit six coffres non verrouillés.

Chaque chose dans cette pièce avait été inventoriée dans un registre près de la porte.

Le registre cataloguait 255 pièces d'argent, d'or et de cuivre chacune estampillée avec un corbeau perché sur un crâne, un épée courte rouillée ayant appartenu autrefois à un des soldats de Neconilis, des douzaines de pièces de poterie, de verre brisé, et de morceaux de métal, une broche rubis avec une chaîne d'argent ternie, un bâton en



bois avec en son sommet un griffon en cristal. C'est à ce moment en le prenant que Waldham se rappela du vieil homme et du griffon de cristal. L'homme mort était le vieil homme et cet objet avait sans doute son importance. Après avoir enfoncé la porte en haut de l'escalier, l'aventurier se retrouva sur le toit et regarda dans les vastes étendues de terres arides pour situer la position de l'oasis.

L'oasis se trouvait au sud ouest de la tour, à environ 150 mètres. Il se remit en route sans plus attendre dans cette direction. Une fois sur place, il put constater que l'eau de cet oasis était extrêmement pure. La zone nord de l'eau est bordée de broussailles. Le sol est extrêmement boueux à cet endroit, et des mouches et autres insectes prospéraient dans la boue. Le sable fin ici était différent des terres arides, il ne contenait aucun rocher ou cailloux.

Au premier regard, ceci apparaissait juste être un autre grand roc comme les autres dans les terres arides. Cependant, un examen plus proche révéla que c'était autrefois une pierre qui devait avoir été une immense structure. Waldham commença à inspecter les environs proches.

Les premiers mètres dans l'eau de l'oasis étaient peu profonds. Au delà, l'eau gagnait en profondeur. Dans le centre et au fond du bassin il aperçut un passage sous l'eau à travers l'eau claire. Il prit une profonde inspiration et plongea. Après avoir nagé une trentaine de secondes en retenant sa respiration, il émergea dans une caverne à la température fraîche baignée dans les ténèbres mais cela ne le gêna pas le moins du monde. Au dessous de la ligne d'eau il y avait plusieurs espèces de champignons qui gardaient l'air frais, mais ne donnant aucune lumière. Il y avait un petit rebord sur lequel Waldham put grimper pour se hisser dans la caverne. Un mince tunnel menait dans les ténèbres. Le passage à travers ce tunnel est entravé par des stalagmites et des stalactites, jusqu'à ce qu'une petite ouverture soit atteinte. Du sable fin de la surface était passé à travers les craquelures dans la terre sur des années, et bloquait maintenant le tunnel. Waldham se mit à l'ouvrage en dégageant le passage.

Déplaçant le dernier monceau de sable derrière, le passage s'ouvrait dans une plus grande caverne. Elle contenait divers éboulements de sections de bâtiments de pierre. Des rocs, du sable, et du mortier écrasé couvraient le sol de cette structure effondrée. Des pièces de poterie brisée, des vêtements en haillons, et du bois pourri pouvaient être vus à travers les débris. Une vague de nausée submergea soudainement Waldham, l'obligeant à poser un genou à terre. Alors que notre jeune héros haletait pour respirer, un squelette s'extirpa des débris, ses yeux brûlant d'une lueur rouge alors qu'il boitillait vers Waldham. Il se jeta en avant l'épée bâtarde levée, l'abattant à l'aide de ses deux mains, bien que le coup traversa en partie les os, et que l'effet escompté fut amoindri et le squelette s'effondra. Il avait été blessé par une sorte de magie qui avait commencé à drainer sa force vitale, mais cela ne s'était pas poursuivi une fois que le squelette avait été abattu.

Dans la petite chambre adjoignant à la salle principale, une boîte en bois se trouvait parmi les rochers et le sable, et elle s'effrita quand il l'ouvrit. La boîte contenait deux amulettes et cinq pièces d'or en parfaite condition. Une fois empoché, il décida de remonter à la surface. La prochaine étape était de trouver le site d'embuscade et les fameuses ruines dont parlait l'ermite dans son journal.

Il se dirigea à deux cents à l'ouest de l'oasis marchant à l'aide du bâton surmonté du griffon de cristal. Après avoir contourné un rocher plutôt large, une bande effrayée de vautours prit soudain son envol dans le ciel. Avec ses charognards emplumés tournant en cerclant au dessus de sa tête, les yeux de Waldham se tournèrent vers le sol et il découvrit les restes de soldats perdus.

Les carcasses des soldats avaient été picorées par les charognards des terres arides pendant plusieurs jours et ils ne restaient plus grand chose.

Les soldats avaient été soit brûlés, soit déchirés par des griffes. Des marques de brûlures pouvaient être trouvées sur les rochers environnants et sur le sable près des corps. Des restes d'épées brisées étaient éparpillées à travers la zone. Waldham constata que ces épées étaient de bonne qualité et qu'elles avaient pourtant été brisées. Après une inspection du sol, Waldham repéra au sol des traces étranges à travers la zone. Ces empreintes étaient pourvues de deux orteils et de taille plus petite que celles laissées par un humain. Les traces disparaissaient au delà de cette zone. Reprenant la route, après quelques recherches, Waldham trouva une centaine de mètres du site de l'embuscade des ruines.

L'extérieur des murs des ruines était constitué de blocs de pierre de trois mètres sur trois mètres. Le sable qui couvrait le sol devant l'entrée principale ressemblait au sable fin trouvé à l'oasis. Alors qu'il s'apprêtait à aller plus en avant, Waldham entendit une voix au loin qui marmonnait. Il se dirigea vers la direction de cette voix d'où semblait provenir, et au fur et à mesure qu'il avançait, elle semblait toujours être à la même distance de lui. Il était maintenant au moins à cinq cents mètres. Il scruta les environs mais ne vit personne aux alentours. Il continua à avancer vers la fameuse voix, et la distance entre elle et lui ne changeait pas. Il décida de retourner sur ses pas. Devant l'entrée de la ruine, il inspecta le sol et trouva ici et là des traces disséminées d'une créature à deux orteils. Regardant aux alentours, il ne vit toujours rien et décida de faire le tour du bâtiment. Un moment alors qu'il passait entre les rochers, il aperçut un bref instant une créature humanoïde se déplaçant avec une vitesse éclair. Peut-être était-ce la créature dont parlait l'ermite dans son journal. Il tenta de semer son poursuivant en se servant des rochers, en se dissimulant et en utilisant la magie de ses bottes pour laisser des empreintes d'animaux dans son sillage. Après avoir fait le tour des ruines, il se glissa à l'intérieur par l'entrée.

La pièce contenait un trône de pierre sculpté de la même roche que l'édifice dominant la portion nord de l'édifice. Une plus grande version du symbole de Neconilis était sculptée dans la pierre au dessus du trône. Après inspection du trône qui était simple dans sa conception, il vit que quelque chose était gravé au dos mais il était dans l'impossibilité de comprendre ce que c'était. Des images étaient sculptées dans les murs de cette salle. Un mur







montrait une armée de mort-vivant conquérant les terres avec un mage devant eux. Un autre mur montrait les terres du mage avec un corbeau perché sur un crâne ressemblant au soleil. Une scène finale montrait le mage repoussant les forces du bien, tuant leur leader avec une puissante magie. Le mur effondré à l'est et ses gravures étaient malheureusement perdus. Des empreintes couvraient aussi à quelques rares endroits cette pièce et menait à la chambre au nord-est. Il décida d'inspecter les autres pièces auparavant. Celle à l'ouest, était couverte d'une épaisse couche de poussière qui était tombé du plafond pendant des années. Une table en bois émietté et deux bancs occupaient l'alcôve nord. La pièce au sud de celle-ci avait autrefois contenu un escalier menant au niveau supérieur. Le second niveau s'était écroulé ici. Un squelette se trouvait parmi les débris. Waldham s'approcha avec prudence au cas où il s'animerait mais celui-ci resta inerte. Le crâne du mort avait été fracassé par la chute d'un rocher, mais une amulette bosselée pendait encore autour de son cou. Cette amulette était de la même facture et portait le même symbole que celles qu'il avait trouvé sous l'oasis, à savoir un corbeau perché sur un crâne. Il décida de se rendre dans la chambre nord-est, là où semblait aller les empreintes. Des débris couvrent le coin éloigné de cette pièce, ainsi qu'une épaisse couche de sable. Des empreintes sont apparentes dans cette salle, mais elles étaient

trop éparées pour savoir où aller. Cette pièce n'avait pas d'autre issue, donc la créature devait bien passer quelque part. Alors qu'il s'apprêtait à aller vers les débris pour le fouiller, Waldham sentit un déplacement d'air. Alors qu'il se retourna, il vit l'horrible créature ouvrir sa gueule devant lui et lâcher un jet de flammes vers son visage. Croyant son heure venue, il constata avec surprise que les flammes le léchèrent sans lui faire le moindre mal. Profitant de cette aubaine, il frappa à demain la créature du bâton surmonté du griffon de cristal. Il eut la nouvelle surprise que le bâton ne se brisa pas à l'impact. Le coup eut pour effet de blesser la créature qui recula devant le bâton écarquillant ses yeux grotesques. Brandissant de nouveau le bâton, la créature recula comme si elle en avait peur et prit la fuite. S'approchant des débris et surveillant ses arrières, Waldham entrevit un passage parmi eux. Après être descendu dans la caverne en dessous, il emprunta un long tunnel qui donnait sur une caverne effondré dans laquelle il avança. Il reçut une violente décharge électrique après avoir passé une sorte de résistance invisible. Waldham blessé reprit son souffle scrutant les alentours. Apparemment, il n'y avait rien que des rochers, du sable, et d'autres débris. Une recherche méticuleuse de la zone révéla un grimoire caché dans une niche près du plafond de la caverne. En plus du grimoire, la niche contenait un anneau couvert de runes, une robe de bonne qualité, un sac, et quarante trois pièces d'or de temps ancien, et un collier serti d'une pierre rouge. Il fourra l'ensemble dans son sac. Waldham décida de passer une des amulettes trouvés pour repasser cette résistance invisible espérant que cela le protégerait. Il prit son courage à deux mains et refit le chemin en sens inverse. Serrant les dents en vue d'une future douleur, il constata que rien ne se passait. Il émergea des débris avec prudence. Un hurlement de rage se fit entendre, la bête réapparut alors qu'il prenait la fuite, portant cette fois-ci une amulette semblable à la sienne.

La créature était sur ses talons. Alors qu'il sortait des ruines, la créature hurla sauvagement et pleura. Haletant, Waldham courait en direction inverse du chemin qu'il avait prit pour quitter le village. Il dépassa l'oasis, la créature s'approchant de plus en plus de lui et arriva en vue de la tour et de la lisière de la forêt. N'étant pas au meilleur de sa forme, Waldham poursuivit sa course pour rallier le village. Il pénétra dans la forêt. La créature poussait des hurlements surnaturels de douleur depuis qu'il était entré dans les bois. Après deux cent mètres, il fut en vue des champs. Jetant un œil derrière lui, Waldham vit que la créature semblait être en train de dépérir. Arrivé dans les champs, il fit volte-face le bâton prêt à frapper. La créature arriva et ne semblait pas au mieux de sa forme et même à l'agonie, Waldham en profita pour attaquer. Le coup qu'il donna sembla suffire et elle s'effondra sous les yeux étonnés de notre jeune héros qui croyait sa dernière heure arrivée, et d'avoir triomphé si vite.



### Questions

Que va faire Waldham ?

Expliquer la situation en détail et dire ce qu'il a compris.

Dire simplement qu'il a tué la bête et ne pas parler du grimoire et des livres trouvés (sachant que la magie est interdite sous le règne d'Izrador).

Waldham va-t-il faire son rapport à Tallyhoe ?

Oui

Non

Waldham reprend la route vers la fameuse tour ?

Oui

Non

Autres suggestions ?

# Jeu de rôle et musique

## A VOS CLASSIQUES

Je n'aurai pas la prétention de vous faire un cours sur la richesse de la musique classique en terme d'ambiance. Le meilleur moyen de vous en convaincre est d'emprunter dans une médiathèque quelques compilations. Vous y trouverez des musiques qui peuvent s'adapter à n'importe quel univers de jeu et à presque n'importe quelle situation. La musique classique contemporaine ou récente est à ne pas délaissier. *Satie*, notamment, vous permettra d'agrémenter les moments de désespoir de vos chers joueurs.

Les grands classiques ont de plus l'avantage d'être identifiés par vos joueurs, les renvoyant instantanément à une atmosphère, un sentiment.

Essayez donc *La chevauchée des Valkyries* pour accompagner la charge d'une ordre de barbares... effet garanti !

## MAÎTRISE EN MUSIQUE... BOF !

Les premières références qui viennent d'abord au meneur avisé sont bien sur les Bandes Originales de Film. Et là, le choix est large. En effet peut importe l'univers dans lequel évoluent les joueurs, il y a un film qui est déjà passé par là :

- De *Blade Runner* à *Matrix* en passant par *IA*, *Aliens*, ou *Matrix*, la Science-fiction est largement présente dans les films, mais avec des qualités de BO pas toujours égales. Vous trouverez beaucoup de musiques musclées que ce soit version rock et hard rock ou version électronique.
- Pour des époques plus contemporaines, vous avez largement le choix aussi. Si utilisez des chansons ne vous gênez pas, vous pouvez vous jeter sur la première BO qui passe, mais je déconseille les paroles en français ou les choses trop identifiées, au risque de voir vos joueurs chanter au lieu de vous écouter...
- Si vous évoluez dans un univers médiéval fantastique, là encore le cinéma est friand de ce genre, est même les films très moyens tels que *Donjons et Dragons* peuvent réserver de bonnes surprises en terme de musique. Par contre n'hésitez pas à varier vos sources, histoire que vos joueurs n'aient pas l'impression de vivre chaque aventure dans les terres du milieu (les BOF de la trilogie du *Seigneur des anneaux* reprennent les mêmes thèmes sur les  $\frac{3}{4}$  des morceaux).
- Pour les univers plus sombres, faites un tour du côté des films de suspens ou d'horreur. Même les films au scénario discutable sont généralement dotés d'une musique angoissante. Mais n'oubliez pas non plus quelques références du style *Le nom de la rose*.

## ON CONNAÎT LA CHANSON

Si vous souhaitez sortir des sentiers battus, vous pouvez aussi aller chercher dans d'autres albums de quoi sonoriser vos parties. Les musiques traditionnelles ou typées peuvent vous permettre de "poser" une ambiance : flamenco, musique tzigane, russe, grecque, orientale... tout cela peut donner une couleur à vos descriptions.

Les chansons peuvent aussi être l'opportunité de faire passer à vos joueurs de petits messages plus ou moins subtils. Un titre de chanson peut-être particulièrement pertinent pour leur prédire la suite des événements :

- *There's a storm coming* de *Joe Cocker*, au moment où vos joueurs apprennent l'organisation d'un complot infâme des méchants de votre campagne.
- *Stayng Alive* des *BeeGees* pendant une scène de combat particulièrement musclée où les joueurs ne sont pas sur de faire survivre leur personnage.
- *I've got to see you again* de *Norah Jones*, lorsque les joueurs font des adieux à un PNJ qui reviendra en fait un plus tard dans votre campagne

## OSEZ LE "DÉCALÉ"

Vous pouvez aussi vous essayer au mélange des genres, ce qui ne manquera pas de surprendre les joueurs. Un morceau de *Rage against the machine* peut très bien accompagner un combat médiéval. *La Messe pour le temps présent* de *Pierre Henry* peut vous donner une ambiance métallique et psychédélique pour l'ancre d'un dragon ou la salle de contrôle d'un univers à la *Brazil*.

Les ambiances naturelles (forêt, jungle, mer) et les disques de bruitages peuvent aussi vous permettre de varier les atmosphères.

Évitez quand même la *Danse des canards* à moins d'avoir un goût prononcé pour le second degré et une table de joueurs très concentrés !

Vous l'aurez certainement compris, je suis un farouche partisan des parties en musique pour les ambiances qu'elles peuvent amener dans les descriptions, les tensions qu'elles peuvent exacerber dans des moments de stress, sans parler des moments d'allégresse ou de final grandiose que j'accompagne habituellement de chœurs puissants.

Alors, à vous de jouer...

# Les Inspis Bouquins d'Oncle Traquemort ...

Aujourd'hui je tiens à vous présenter un superbe cycle de littérature médiévale fantastique, j'ai nommé :

**Les Royaumes d'Épines et d'Os** de Gregory Keyes aux éditions Fleuve Noir ...

Ce cycle comprend pour le moment 3 volumes, dont le dernier vient juste de paraître :

Vol 1 **Le Roi de Bruyère** , pose l'intrigue de départ, après une introduction sombre et furieuse qui rappellera à certains **La Compagnie Noire** , nous voilà plongé dans un royaume médiéval plein de jolies princesses insouciantes, de roi sage et de vaillants chevaliers ... Mais tout cela n'est qu'apparence trompeuse et nous sommes vite plongés dans des méandres de plus en plus glauques, des complots sordides, un mal ancien qui ressurgit ... Et la venue du Roi de Bruyère ...

Ce premier volume démarre en douceur et devient haletant au fur et à mesure où les personnages se réveillent à la dure réalité de cette époque troublée ... Les héros, justement, parlons-en ; tout d'abord **Aspar White** , le Forestier du Roi , une sorte de « Ranger » à la Sean Connery survitaminé pour son âge, qui seul fait régner la justice du roi de Crothyen dans les Forêts du royaume . c'est le casse cou de première, rhumatisant, inarrêtable , toujours vert et au passé troublant ...

Le jeune **Stephane Darrige**, un jeune fils de marchand (bourgeois) qui vient de rentrer dans les ordres monastiques et qui va démontrer que la connaissance est une arme redoutable ...

**Sir Nail** , un jeune chevalier nordique, fougueux, naïf et redoutable combattant , au service de la Reine Murielle de Crothyen .

Dans le 2<sup>ème</sup> volume, **Le Prince Charnel**, dont je ne vous dévoilerais pas l'intrigue, bien sûr, les évènements se précipitent, les forces en présence avancent leurs pions et les bouleversements se multiplient ... On devient de plus en plus accro à la lecture de cette saga et l'on en décroche plus !

De nouveaux personnages font leur apparition ; **Léof Ackenzal** , le compositeur prodige, qui va composer un opéra qui fera trembler le royaume ... **Cazio**, le jeune bretteur du sud , originaire d'un petit royaume qui nous rappelle la Toscane , arrogant, charmeur et fine lame , un as de la Destrata (escrime) , il va croiser la route de la fille de la reine Murielle, **Anne** et de sa servante et fidèle confidente **Austra**, parties toutes deux dans un austère couvent où l'on apprend plus de choses concernant les différentes manières d'envoyer son prochain ad patres que les bonnes manières qui siées à de gentes dames ...

Dans le 3<sup>ème</sup> volume, **Le Chevalier de Sang** , que je suis en train de dévorer, l'intrigue devient passionnante au point où l'on ne peut plus poser le livre avant épuisement , chaque fin de chapitre reste en suspend et l'on se prend à sauter quelques pages pour connaître vite le dénouement de la scène précédente ...

Tout cela me rappelle l'engouement que j'avais pour les premiers volumes du **Trône de Fer de GRR Martin** ...

Jetez-vous sur ce cycle, vous ne le regretterez pas , les personnages sont friables, les ennemis implacables, une fois de plus point de manichéisme ici, point d'Elfes éthérés et de nains plein de bière, mais des Sefry et des Greyfinns , des Vaer et des Etans tous droits sortis de la bouche des enfers ...

Du même auteur, mais dans un autre style, une tétralogie qui va sortir en Poche très bientôt : L'Empire de la Dérison, ici point de chevaliers, ni de ménestrels, mais une uchronie qui démarre au 17<sup>ème</sup> siècle à la veille de la mort de Louis XIV ... les héros s'appellent Benjamin franklin et Isaac Newton, entre autre, un guerrier Shaman Indien les accompagne, en France une jeune courtisane pleine de ressource et ses compagnons fuient devant les étranges démons du roi Soleil .... Tout ce petit monde traversera l'Europe pour un final au cœur des terres de l'Ouest sauvage du Nouveau Monde, sorcellerie, anges, démons, technologie mystérieuse rythmeront les débats, et l'on croisera le roi de Suède, le tzar de Russie, et Barbe Noire, rien que ça ; déroutant et passionnant à la foi, à lire les yeux grands ouverts .....

Spéciale dédicace à Iori et Mohic ; ils y trouveront chacun leur compte ...

# TESTS

## DAEMONIBUS



### La première impression :

Un plateau modulable, des cases, des runes, des nains (dont un nommé Nancy), des cartes monstres et alliés, un gros démon,... chouette un nouveau porte/monstre/trésor.

### Le principe :

Bon, alors vous allez être un nain (même si mon s'appelle Nancy ?...). Les autres joueurs aussi. Le plateau se compose de couloirs et de cryptes. Une seule crypte est ouverte à la fois et c'est le premier à y entrer qui va pouvoir découvrir ce qui s'y cache (cours Nancy, cours). On tire donc trois cartes : si ce sont des alliés, on peut les prendre avec soi si ils sont du même clan que vous, si ce sont des monstres, il faut les combattre en additionnant 2 dés 6 avec son score d'attaque et celui de ses alliés. Et là les calculs reprennent puisque si on perd de pas beaucoup, on peut renverser le combat en ajoutant ses points de vie... Si on perd malgré tout (attention Nancy !), on est maudit et on se transforme en monstre, perdant tous ses alliés... Il ne reste plus alors qu'à courir après les autres joueurs afin de le combattre et les vaincre pour leur refiler la malédiction (Nancy, viens par ici, j'ai un truc à te dire...). Dès qu'on a gagné trois alliés de son clan, on peut aller défier le gros démon pour remporter la partie.

### Ah ben ouais mais bon :

Heu... comment dire quelque chose de ce jeu qui ne fonctionne pas du tout... L'auteur en a même sorti un autre dans le même genre... Ah si, il y a un pion jaune avec un nain qui s'appelle Nancy !

## GARDEN PARTY



### La première impression

Le plateau, comme la boîte, est très coloré avec des illustrations très riches et variées, représentant plusieurs serres. Des jetons fleurs, des pions en forme de fleurs, quatre jeux de cartes... va falloir avoir la main verte, semble-t-il.

### Le principe :

Il faut cultiver son jardin. C'est un concours de celui qui aura les plus belles plantes dans sa serre, en jouant sur les combinaisons et la rareté des 9 fleurs présentes. Les graines sont distribuées au hasard et chacun découvre au fur et à mesure ce qui est dans sa serre. Pour faire pousser sa plante, il faut l'arroser, et donc sortir de sa serre pour aller chercher de l'eau à la fontaine (donc bien gérer ses déplacements). Et pendant que vous êtes absent, les autres joueurs peuvent venir pour voler ou échanger vos fleurs. Mais attention à ne pas se faire prendre par l'arbitre qui veille et qui vous défiera si jamais il vous surprend. Ajouter à ça des cartes à piocher à la fontaine qui vous permettront de garder votre serre en cas d'absence, de changer la couleur de votre fleur, ou de la faire fleurir avec une seule goutte d'eau. Pour les cartes, chaque joueur a une spécialité qui lui permet de piocher plus dans certaines catégories que d'autres. Sans oublier des objets spéciaux intéressants.

### Ah ben ouais mais bon :

Un très bon jeu, au thème vraiment adapté au système de jeu. Des règles simples et agrémentées d'anecdotes humoristiques. Le jardinage s'avère assez stratégique, les cartes équilibrées et variées, et le suspens tient jusqu'à la fin de la partie.

### Ma note : 8/10



# Aide de Jeu : Fiche Technique

## Golem de Siège

La terre tremble alors qu'un énorme objet de bois et de métal à quatre jambes avance lourdement, deux grands bras chargent la grande catapulte sur son dos.

### Golem de siège FP 12

N Créature artificielle Gigantesque

**Init** +1; **Sens** vision dans le noir 20 m, vision nocturne

**CA** 26 (-4 taille, +1 Dex, +19 naturelle), au toucher 7, pris au dépourvu 25

**pv** 148 (16 DV);

**Déplacement** 9 m (6 carrés)

**Mêlée** 2 poings +18 (4d8+10)

**Espace occupé** 6 m; **Allonge** 4 m 50

**Base d'At** +12; **Lutte** +34

**Options d'At** rocher (6d6+10), piétinement (4d8+15)

**QS** traits de créature artificielle, immunité à la magie

**RD** 10/adamantine

**Faiblesses** porte de phase, éloignement du bois, distorsion du bois, façonnage du bois

**Vig** +5, **Ref** +6, **Vol** +5

**Caractéristiques** For 30, Dex 12, Con --, Int --, Sag 11, Cha 1

**Rocher (Ex)** Un golem de siège peut lancer un rocher de la catapulte sur son dos, en faisant des dégâts égal à 6d6 points + le modificateur de Force (souvent 10). Ceci ne se qualifie pas comme une attaque à distance standard, mais à la place utilise les règles pour les engins de siège (*GdM* p.99). Le golem doit réussir un jet de 1d20 + son bonus de base d'attaque (souvent 12) contre une DD de 15. Le rocher a un facteur de portée de 60 mètres, et les pénalités de portée s'appliquent normalement.

Si le jet réussit, le rocher touche le carré ciblé, faisant des dégâts à toutes les créatures ou objets dans ce carré (Réflexes DD 15 pour la moitié). Si le jet échoue, déterminer la direction du manqué comme décrit sur le *GdM* p.100.

Cela prend au golem deux actions de mouvement pour recharger la catapulte à partir d'un stockage de rochers qu'il garde hissé sous son côté, donc il peut tirer chaque round s'il ne fait rien d'autre, ou moins fréquemment s'il se déplace ou fait d'autres actions. Le golem de siège moyen porte 3d4 rochers.

**Immunité à la Magie (Ex)** Un golem de siège est immunisé à tout sort ou habileté de sort qui permet une résistance aux sorts. En plus, certains sorts et effets fonctionnent différemment contre la créature, comme noté en dessous.

Un sort de *distorsion du bois* ou de *façonnage du bois* ralentit le golem (comme le sort *lenteur*) pendant 1d6 rounds. Un sort *éloignement du bois* repousse le golem de 36 mètres et fait 3d12 points de dégâts. Un sort *porte de phase* lancé directement sur un golem de siège annule sa réduction des dégâts et son immunité à la magie pendant 1d3 rounds. Le golem n'obtient aucune sauvegarde contre tous ces effets.

**Piétinement (Ex)** Réflexes DD 26 pour la moitié. LA DD de sauvegarde est basée sur la Force. Les golems de siège sont d'énormes machines de guerre. Bien que certainement capable de poser une menace à un groupe d'aventuriers, ils sont construits pour faire le siège de cités entières.

### Stratégies et Tactiques

Les golems de siège sont plus fréquemment utilisés comme un élément d'une plus grande force militaire. Ils pourraient être déployés en groupes, et sont souvent accompagnés par d'autres créatures qui les défendent d'attaques, leur permettant de se focaliser sur les murs.

Comme avec tous les golems, les golems de siège sont sans esprit, et suivant les ordres de leurs créateurs de la manière la plus simple possible.

### Ecologie

Les golems de siège n'ont aucun besoin biologique.

**Environnement:** Les golems de siège peuvent fonctionner dans presque tout environnement. Ils sont plus fréquemment utilisés sur des plaines, des champs, des déserts, ou des tundra, parce que leur taille les rend difficile à se déplacer à travers des passes de montagne, des cavernes, ou des épaisses forêts.





**Caractéristiques Physiques Typiques:** L'apparence du golem de siège varie, mais le besoin de fonctionner comme une plate-forme de bataille mobile signifie qu'ils ont des traits en commun. Ils sont construits principalement de bois, avec certaines parties en métal et en cuir. Un golem de siège fait environ 3 mètres en hauteur, 6 mètres de long, et 4 m 50 large. Il pèse jusqu'à 10000 kilos.

Le corps d'un golem de siège est relativement plat, ressemblant à un scorpion à quatre jambes sans tête. Il a une lourde catapulte au sommet de son corps, et une paire de grands bras capable de charger cette arme ou frapper quelque chose à proximité. Ils portent leur munition hissée en dessous d'eux ou dans un compartiment spécial construit dans leur structure.

### **Golems de Siège Améliorés**

Dans certaines occasions, une puissance militaire pourrait souhaiter de plus grands et plus puissants golems pour ses forces. Un golem de siège jusqu'à 30 Dés de Vie reste Gigantesque, alors qu'un golem de siège de 31 à 49 Dés de Vie devient Colossal. Si le golem augmente en taille, son rocher fait 6d8 de dégâts de base.

### **Pour les PJs**

Le corps d'un golem de siège doit être réalisé à partir d'une énorme quantité de bois durs de haute qualité, avec des articulations en fer et des raccords en cuir, coûtant un total de 3000 po. Les catapultes requièrent une connaissance de maître de l'artisanat. Le corps doit être gravé avec des sigles mystiques, et traité avec de rares teintures valant 3000 po supplémentaires. Assembler le corps requiert un jet d'Artisanat (charpenterie) d'une DD de 15.

NLS 14ème; Création de créature artificielle, *quête, fabrication, souhait limité*, le lanceur doit être au moins de 14ème niveau; Prix 100000 po; Coût 56000 po + 4000 XP.

### **Connaissance sur le Golem de Siège**

Des personnages avec des degrés de maîtrise en Connaissances (Mystères) peuvent en apprendre plus au sujet des golems de siège. Quand un personnage réussit un jet de compétence, la connaissance suivante est révélée, incluant les informations des DDs inférieurs. Optionnellement, si les golems de siège ont été vu dans un usage militaire précédent dans la région, un personnage peut y substituer un jet de Connaissances (histoire).

### **Connaissances (Mystères)**

#### **DD Résultat**

26 Un golem de siège est une énorme machine de guerre, construit pour détruire des cités. Il porte une massive catapulte sur son dos. Ce résultat révèle aussi les traits de créature artificielle standard.

31 Un golem de siège est vulnérable à certaines magies. Ce résultat révèle les sorts pour lesquels il est vulnérable, mais pas leurs effets précis.

36 Ce résultat révèle exactement ce que chacun de ces sorts fait à un golem de siège.

## **Recette Médiévale**

### **Recette de la Porée Blanche**

#### **Ingrédients :**

- . 2 bottes de poireaux
- . 1 kg d'oignons
- . 200 grammes de lard salé
- . 1 litre de lait (en période de carême, vous devez servir du lait d'amandes)
- . huile
- . sel

#### **Préparation :**

Laver les poireaux à grande eau et ne garder que les blancs.

Couper les poireaux en fines lamelles, éplucher puis couper les oignons en petits morceaux.

Faire tremper le pain dans de l'eau pour le ramollir puis le mettre dans un linge et l'essorer.

Mettre cuire le lard, les oignons, les poireaux durant dix minutes dans de l'eau bouillante.

Faire frire pendant 4 à 5 minutes les oignons (à feu doux), ajouter les poireaux et laisser cuire 5 minutes (sans que les oignons noircissent !).

Egoutter, puis mettre l'ensemble dans le lait, ajouter le pain émietté, laisser cuire 30 minutes à feu doux. Ajouter sel et poivre selon le goût.

A déguster chaud.