

JDR - BELGIQUE

Newsletter n° 6

Editorial

Oups... Avec le dernier numéro qui date de mars 2004, nous avons pris un certain retard, et quelque peu manqué à notre devoir d'annonceur. Heureusement, pendant cette période, le site web était quant à lui bien à jour et tous ceux d'entre vous qui ont accès à Internet ont pu continuer à nous lire.

Nous sommes déjà au milieu de l'été et déjà deux 24 heures sont passés. Le premier, organisé à Grand-Marchin par l'ASBL Amnesia au tout début de l'été, et le très classique et quasiment incontournable 24 heures de la Guilde de l'Opale Noire, toujours aussi sympathique et efficace.

Les mois d'août et de septembre s'annoncent également fort actifs. La Crypte renaît de ses cendres pour organiser une nouvelle édition de ses 24 heures, avec au menu D&D, Vampire, mais aussi In Nomine Satanis.

Sommaire

- Ludika 2004 - Débriefing
- La Mort vous va si bien
- La Conférence d'Eriadu (Star Wars)
- D&D3 - Miniatures
- En direct de la FBJS

Prochaines manifestations

Samedi le 7 Août 2004: Tournoi 24h jdr de la Crypte

La nouvelle édition des 24 heures de Jeu de Rôle aura lieu, cette année le week-end des 7 & 8 Août 2004 à l'Ecole Communale de Jambes (près de la gare et de l'Acinapolis, juste en face de L'espace Laloux.). Le tournoi est ouvert aux joueur(se)s et aux meneur(se)s de jeu. L'aventure débute le samedi 7 dès 11 heures avec les attributions des tables, et se terminera le lendemain, dimanche 8 août à la même heure, avec les proclamations.

Dimanche le 12 Septembre 2004: Le Monde en Jeux

La maison pour associations et l'ULB organisent pour la deuxième fois sur le campus de Parentville (Couillet - Charleroi) le Monde en Jeux. La FBJS, la Guilde de l'Opale Noire et JDR-Belgique seront sur place pour animer des démonstrations de jeux de rôles et de jeux de plateaux originaux.

Dimanche 26 Septembre 2004: Flénusiades

Le club des Chevaliers de la Lande des Brumes organise une journée porte ouverte dans leur local de Flénu. L'adresse du jour: 12 Place Dooms, 7012 Flénu (au sud de Mons).

Crédits

Rédaction : Benjamin Anciaux, Stéphane Gobert, Etienne Goos, Eric Stevens, Fabrice Wiels
Mise en page : Ulrick Wery, Chedya Larbi

Visitez notre site web : <http://www.jdr-belgique.com>

Contact : sherinford@jdr-belgique.com

Ludika 2004: Débriefing

Pour notre première participation à LUDIKA, nous avons réuni une équipe d'intrépides experts du jeu de rôle, avec au programme des parties d'Aquelarre, d'Arkeos, de Buffy, d'INS/MV, de Pendragon, de Psychonautes 2027 et de Vermine... Je savais que ceux-là ne reculeraient devant rien (ou presque) pour faire partager leur enthousiasme aux visiteurs du salon.

Bref, le samedi 3 avril au matin, après avoir placé une caisse pleine de décorations, de nappes en papier, de petits oeufs en chocolat, de jeux de plateaux et de jeux de rôles dans le coffre de notre voiture, nous voilà partis en direction de Ciney... Oui, mais voilà que le premier obstacle se dresse sur notre route, suite à l'oubli de notre carte routière : «c'est où, Ciney?». Je sais, c'est ridicule, mais à cause de ce petit détail, on a fait un fameux détour, pour arriver avec une demi-heure de retard sur place. Soit, mieux vaut tard que jamais, et c'est avec une énergie renouvelée que nous dressons notre stand sur le superbe emplacement qui nous a été réservé par l'organisateur : quatre tables, vingt-quatre chaises, quelques posters plus tard, nous sommes fins prêts à accueillir les rolistes.

J'ai à peine le temps d'accueillir les animateurs de la journée et de faire un petit tour par le stand des jeux d'occasions avant de lancer la première partie de jeu de rôle du samedi, à savoir un petit Buffy the Vampire Slayer. Très rapidement, une deuxième table s'installe pour jouer à Pendragon. Le temps passe vite quand on s'amuse, et nous voilà déjà au début de l'après-midi. Grâce aux efforts de Laurence, des réservations sont prises pour l'après-midi : une deuxième partie de Pendragon, une partie d'Aquelarre et une partie de Psychonautes sont ainsi lancées à partir de 15h00. Attirés par un concert Naheulbeuk qui ne doit commencer qu'à

20h00, quelques jeunes joueurs de Confrontation viennent me demander s'il reste de la place. Afin de répondre à leur demande, je convertis ma table pleine de prospectus divers en table de jeu, afin de leur faire découvrir Arkeos. Pour des personnes qui n'ont jamais joué au jeu de rôle, ils se débrouillent pas mal du tout... A 19h00, on lève le camp pour ne revenir que le lendemain matin.

Dimanche matin, on trouvera plus facilement le chemin de la convention, mais on se demande vraiment si on est les seuls... Apparemment, c'est la journée des tartes et de la visite à grand-maman, et rares seront les joueurs qui s'assièront à nos côtés. Vu la faible demande pour les jeux de rôles, on finit par s'adapter et par proposer quelques démonstrations de petits jeux de plateaux divers et variés : Citadelles, Pierres des Dragons, Spooks et Jungle Speed. Tout n'est cependant pas perdu. Laurence parviendra à former une table d'Aquelarre, et on en profitera également pour faire la connaissance avec les membres de la Fumble Power Force et de la Caverne du Dragon Blanc, les deux seuls clubs de jeux de rôles à avoir fait le déplacement (bravo, et merci à eux).

Pour terminer, je souhaite remercier tous ceux qui sont venus animer sur le stand du GROG et de JDR-Belgique : Alain, Denis, Etienne et Laurence, ainsi que Xavier Postelmans et tous les organisateurs de LUDIKA. Tous mes remerciements également à tous ceux qui sont venus nous rendre visite, et que l'on croise régulièrement aux détours des différentes manifestations du pays. Enfin, merci à Stéphane Vandevuer de la FBJS pour son soutien et les plaquettes d'explications sur le jeu de rôle, qui nous ont bien servi tout au long de cette manifestation.



La Mort vous va si bien...

Salut à toi, mortel. Je suis de mauvais poil, alors assieds-toi et écoute. Lors de nos deux premières rencontres, nous avons discuté de la mort des personnages lors de tes parties de jeu de rôle. Aujourd'hui, je vais te parler d'un phénomène qui arrive dans le vrai monde, pas seulement dans tes univers magiques peuplés de Stormtroopers, de trolls et de Selenim. As-tu déjà entendu parler des NDE, les «Near Death Experiences»? Non? Ca tombe bien, ouvre grand tes oreilles, je vais te mettre au parfum.

Electro-encéphalogramme plat, pupilles fixes et dilatées, absence de réflexe de Gag*, vous êtes cliniquement mort. Dans la chambre d'opération, on n'entend qu'un signal sonore continu émit par les appareils reliés à votre carcasse. Le chirurgien s'évertue à vous ranimer à l'aide du défibrillateur. Mais vous êtes déjà ailleurs. Votre conscience a quitté votre corps, il vous semble que vous flottez au-dessus de la scène. Vous voyez et entendez tout. Le médecin qui demande de «charger à 300», la jeune infirmière un peu paniquée qui augmente la dose d'adrénaline, et votre corps, inerte, sur la table, avec des morceaux de voiture piégée un peu partout dans l'abdomen. Soudain tout disparaît, et vous entrez dans un tunnel sombre. Vous flottez toujours, il ne fait ni chaud, ni froid. Vous ne ressentez plus aucune douleur, vous vous sentez bien. Vous avancez dans ce tunnel, et la lumière dorée, au bout, grandit, et grandit encore. Cette lumière vous attire, elle vous semble si douce. Enfin vous l'atteignez, et la béatitude vous envahit. Vous êtes plus heureux que les mots ne peuvent le décrire, vous êtes au-delà du bonheur. Puis une silhouette apparaît, et de sa voix claire, elle vous dit «Ton heure n'est pas encore venue». La seconde suivante, la douleur est revenue. Vous sentez votre corps comme secoué par un spasme. Et l'infirmière s'écrie «Pouls systolique, il est revenu».

Ce que vous venez de vivre est une NDE, pour «Near Death Experience» («expérience proche de la mort» pour ceux au fond près du radiateur et les militants d'extrême droite - d'ailleurs qu'est-ce que tu fous là? Casse-toi!). Un phénomène observé de tous temps par les médecins, et aujourd'hui considéré par beaucoup

comme bien réel. La frange la plus sceptique (appelée communément «la fosse») de la communauté scientifique dirait que l'absence d'oxygénation de votre cerveau, la décharge d'endorphine et le stress provoqués par votre mort ont conduit à une hallucination. Oui, mais ce serait faire fi des récentes études qui tendent à montrer que les NDE ne sont ni des rêves, ni des hallucinations, et se mettent ainsi le doigt dans l'oeil jusqu'aux côtes flottantes. Ce que sont ces NDE, on n'en sait rien encore, mais les théories abondent. Une de ces théories émet l'hypothèse que conscience et cerveau ne sont pas liés. Et que la mort du cerveau ne signifie pas pour autant la fin de l'état de conscience, et que cette dernière continuerait d'exister après la mort physique, prouvant ainsi l'existence d'une vie après la mort. C'est peut-être pousser Bobonne dans les orties en lui piquant son porte-monnaie, je vous l'accorde. Alors voyons ce que les scientifiques, les vrais, ont découvert à ce jour sur les NDE.

Après avoir interrogé des centaines de personnes revenues de la mort, une équipe de médecins hollandais (oui, OK, en Hollande on fume de l'herbe et on bouffe du space-cake. Ca n'empêche qu'on peut être à la fois hollandais et bon scientifique) ont découvert que la plupart des NDE estampillées «label rouge» avaient des caractéristiques communes :

- Un détachement de la conscience, qui quitte le corps. L'impression de flotter au-dessus de la scène. La personne peut ensuite décrire cette scène avec moult détails.
- Le déplacement à travers un tunnel.

- Le ressenti d'émotions très fortes, allant de la béatitude à la détresse absolue.
- La rencontre d'une lumière vive, blanche ou dorée, très attirante. (Ceci peut aussi vous arriver si vous percutez le tram 33 en allant manger vos frites chez Eugène).
- La réception d'un message du genre «Ton heure n'est pas venue». (Putain de Rolex à 3 euros, elle avance).
- La rencontre d'autres êtres (proches disparus, entités célestes, etc.)
- Après le retour, ceux qui sont allés chautouiller les orteils de la grande faucheuse sont plus ouverts, parfois un peu naïfs. Ils n'ont plus peur de mourir, et font beaucoup de bien aux personnes proches de la mort en les réconfortant.
- Un sentiment de connaissance et de compréhension des lois de l'univers. (Mais bon, moi ça m'arrive tous les matins entre le pipi et le Nesquik).
- L'approche d'une barrière (falaise, fleuve, frontière) dont le franchissement signifie la mort.
- Le retour est souvent provoqué afin de terminer une tâche sur Terre.

Kèstuveuksamfoute ?

Hé là mon gaillard, mais les NDE, c'est de l'inspi en béton (comme des gencives Tonigencyl) pour tes scénarios ! Il suffit de pousser le bouchon un peu plus loin (comme Maurice), et on obtient vite une bonne recette pour des scénars à la sauce

«Mort qui tue même pas». Et si les PJ voyaient leur conscience projetée vers la mort afin d'en récupérer une autre, ou d'aller chercher un secret ? Ou bien une version «survival», une NDE méga longue. Soit les PJ en reviennent, soit la NDE devient une «Death Experience». Et qu'arriverait-il si plus personne ne pouvait mourir ? Si quelque chose ou quelqu'un renvoyait tout le monde vers son corps comme une balle de Jokari ? On peut avoir là un scénario plein de pseudo-zombies bien dégueus (vous imaginez la tronche d'un gars qui sort vivant de la rencontre inopportune entre sa Fiat 500 et l'international Paris-Milan de 11h17 ?), dont la solution n'est pas dans la chevrolet. Pour renvoyer les morts à leur place, il faut soi-même mourir et découvrir ce qui bloque le passage des âmes vers l'autre monde. Ou encore : un type mégalomane et un peu fou veut récupérer l'âme de quelqu'un mort depuis longtemps afin de la réincarner. Là, ça peut aller dans tous les sens : le Vatican qui veut réincarner Jésus afin de comprendre ce que signifiait cette Rave Party sur le mont Golgotha, ou bien un ex-fan des fourties qui ressuscite Hitler ou Staline, ou encore un dingue de Led Zeppelin qui ramène John Bohnam, ou bien un zozo qui voudrait récupérer l'âme de Jean-Paul II (comment ça il est pas mort ? Il en l'air pourtant), j'en passe et des moins mûres.

Et puis plus simplement, le nombre de fois qu'un PJ meurt et que ce con de joueur annonce «il me reste justement un point de destin». Plutôt que de le mettre simplement à 1 point de vie, décrivez-lui sa NDE avec les éléments présentés plus hauts (ou à gauche enfin, ça dépend de la mise en page). Ça sera du plus bel effet.

Elle est morte Adèle.

Bon, avec tout ça, vous trouverez bien le moyen de faire quelque chose de chouette dans votre prochain scénario. Moi, je n'aurai qu'un conseil : les NDE, c'est top cool, ça me fait kiffer grave, en un mot, c'est trop mortel !

Le coin des culturés

C'est clair, j'suis pas le premier à imaginer écrire des histoires avec le logo «Near Death Experience Inside». Deux exemples :

Flatliners (l'expérience interdite):

Un film de Joël Schumacher (rien à voir avec le vroum vroum en voiture rouge) avec notamment Kevin Bacon, Julia Roberts et Kiefer Sutherland dans lequel quelques jeunes étudiants en médecine décident de percer le mystère de la mort en allant voir directement comment ça se passe de l'autre côté. Le film vaut sur-tout pour sa première partie et sa photographie (toute en orange et bleu), mais vous devriez y jeter un oeil.

Les Thanatonautes:

Ce roman (c'est pour prouver que moi aussi je lis des livres) de Bernard Werber (le papa des fourmis) est également fort intéressant. Des hommes découvrent le moyen de revenir après avoir envoyé leur âme dans la mort. Ça pète un peu les plombs quand on arrive vers la fin, mais ça reste un chouette bouquin.

** Le réflexe de Gag est celui qui vous fait protéger vos voies respiratoires contre toute entrée de matière. Quand vous avalez, il se fait naturellement pour guider le Big-Mac vers l'oesophage. Quand plus tard vous vomissez le Big-Mac, le réflexe se fait de nouveau pour guider le bazar vers les chiottes. Mais si le réflexe est absent (comme dans certains comas), et que vous gerbez sur le dos, le tout retombe dans les poumons et vous vous noyez dedans. C'est pas frais, mais ça arrive (comme à Bon Scott par exemple, qui a pris la première bretelle pour la Highway to Hell).*

La conférence d'Eriadu

Une aide de jeu pour Star Wars

Cette aide de jeu pour Star Wars est le premier article d'une série qui va retracer les événements qui menèrent à l'empire.

Les protagonistes

Les Jedi

Qui-Gon Jinn

Maître Jedi qui fut tour à tour très influent et très exaspérant. Mû par une forte personnalité qui se complaisait dans l'immédiat, sa vision entière se basait sur une croyance philosophique dans la Force vivante, plutôt qu'unificatrice. Peu avant son treizième anniversaire, Qui-Gon fut choisi pour devenir le Padawan de Maître Dooku, un des Jedi les plus forts et des plus respectés. Son enseignement permit au jeune apprenti de grandir dans la Force mais aussi d'explorer des domaines philosophiques généralement décriés. Quand il devint Chevalier Jedi, Qui-Gon avait déjà la réputation d'être un électron libre. Son côté rebelle était incarné par la façon dont il résumait souvent sa vision de la Force : «sens, ne pense pas ; sers-toi de tes instincts.» Parfois sa philosophie Jedi le menait à des intuitions inspirées. A d'autres occasions, sa confiance en lui presque arrogante l'aveuglait et il ne voyait pas ce qui se trouvait sous son nez.

Obi-Wan Kenobi

Obi-Wan naquit environ 57 ans avant la bataille de Yavin et, encore enfant, fut emmené sur Coruscant pour être formé à devenir Chevalier Jedi. Le jeune Obi-Wan était réfléchi et parfois imprudent, accordant souvent peu d'importance aux conséquences de ses actes. Néanmoins, il excella dans sa formation de Jedi et s'avéra un étudiant loyal et zélé. Peu de temps après son treizième anniversaire, âge auquel on attribue un maître à la plupart des apprentis Jedi, Obi-Wan n'avait toujours pas été accepté comme le Padawan de quiconque. Cependant, à ce moment-là, l'avisé Maître Jedi Qui-Gon Jinn visita le temple sur Coruscant dans l'espoir d'y trouver un apprenti. Son dernier Padawan, Xanatos, avait rejoint le côté obscur et Qui-Gon considérait, à contrecœur, l'idée de prendre un nouvel élève. Qui-Gon fut impressionné par les aptitudes d'Obi-Wan mais hésita à se charger de lui, malgré les fortes recommandations de Yoda, puis finalement rejeta l'idée. Sans autre alternative, le Conseil assigna le garçon découragé aux Corps Agricoles. Le hasard réunit bientôt Obi-Wan et Qui-Gon Jinn sur la planète Bandomeer où ils étaient arrivés par le même cargo et où ils combattirent ensemble Xanatos, l'ancien Padawan de Qui-Gon, qui était à tête d'un complot menaçant la planète. Durant ce combat, Qui-Gon Jinn réalisa finalement le potentiel d'Obi-Wan et cela le convainquit d'accepter le jeune homme comme Padawan.

La République

Chancelier Suprême Finis Valorum

Avant-dernier Chancelier Suprême de la République, il était issu de la plus grande dynastie politique qui foula le sol du Sénat Galactique. Au cours de milliers d'années, les Valorum furent constamment présents dans l'arène politique, tout en ayant des intérêts dans les affaires et le commerce dans toute la galaxie. Ils furent aussi des mécènes pendant plusieurs générations. Il fut toujours évident que Finis Valorum suivrait les traces de son père et se tournerait vers la politique. Lorsqu'il fut élu sénateur, personne n'en fut surpris. Mais, si la fortune et les origines de Valorum facilitèrent sa progression, elles lui valurent un certain ressentiment qui lui nuirait pendant toute sa carrière.

Sénateur Palpatine

On sait peu de choses sur ce sénateur... Quand il vint siéger au nom du système souverain de Naboo, les planètes de la Bordure Extérieure qu'il représentait se sentaient souvent exclues des décisions importantes et exploitées par ceux qui pouvaient le mieux manipuler les décrets du sénat à leur avantage. Tout le monde s'attendait à ce que le nouveau sénateur soit le politicien étriqué que sa réputation laissait supposer, que sa voix soit noyée et que les sénateurs plus expérimentés n'en feraient qu'une bouchée. Palpatine montra rapidement sa véritable ardeur, surprenant tout le monde. Il resta calme et réservé, mais se lia vite de nombreuses amitiés et établit de nombreux contacts. Son style de vie calme et autoritaire n'avait rien à envier aux harangues et rotomontades de nombreux membres du Sénat. La capacité de Palpatine à voir tous les aspects d'un conflit et les moyens de le résoudre qui échappaient aux autres lui valut d'être respecté, même au sein du Conseil des Jedi. Au fil des décennies, il commença à se forger une clique de satellites et de parasites, comprenant des gouverneurs régionaux ou planétaires et même le chancelier suprême Finis Valorum.

La fédération du commerce

Vice-roi Nute Gunray

Dans l'univers des Neimoidiens et les rangs de la Fédération du Commerce, Nute Gunray accéda rapidement à une position de force. Il devint souverain grâce à une politique bien réglée mêlant tromperie, manipulation et assassinats commandités. Le destin du Nute Gunray fut scellé dès le jour où l'holoprojection d'une silhouette encapuchonnée, celle du maître Sith Darth Sidious, vint lui proposer de l'aider à accéder aux plus hautes sphères du pouvoir en échange de services ultérieurs, sans aucun compte à rendre. Une fois Nute Gunray devenu vice-roi et membre à vie du Directoire de la Fédération, le Sith le contacta à nouveau et lui révéla qu'il était le véritable artisan de cette ascension fulgurante, le temps de retourner les faveurs du maître Sith était arrivé.

32 avant la bataille de Yavin

La conférence d'Eriadu : prologue

En 32 avant la bataille de Yavin, la Fédération du Commerce exploite les zones de libre échange des systèmes de la Bordure Extérieure depuis plusieurs années. Ayant conduit la plupart des ses rivaux à la faillite, elle exerce un quasi-monopole. Depuis quelques années, les peuples de la Bordure Extérieure se plaignent de cette situation auprès de Sénat de la République sur Coruscant, sans aucun résultat. Le Front Nebula, dont l'activisme s'accroît avec la frustration, commence à frapper la Fédération du Commerce. Initialement, leurs actions sont plus nuisibles que dangereuses jusqu'à ce qu'un cargo de la Fédération du Commerce ne soit détruit et son chargement volé ou perdu. Les actions du Front Nebula et d'autres groupes pirates poussent la Fédération du Commerce à demander la permission d'augmenter les capacités défensives de leurs vaisseaux. A première vue, la demande semble raisonnable. Cependant, les membres neimoidiens de la Fédération du Commerce, sous la gouverne de Nute Gunray, ont l'intention d'utiliser ces autorisations pour cacher la construction d'une colossale armée de droïdes.

Le chancelier suprême Valorum, conseillé par Palpatine, alors sénateur de Naboo, examine alors les façons de résoudre au mieux le problème de la Fédération du Commerce. Valorum finit par décréter que la Fédération du Commerce aura le droit de se défendre de façon plus efficace. Il est aussi décidé que les zones de libre échange seront supprimées et que ces routes seront taxées au même niveau que toutes les autres de la galaxie. La fureur qui en résulte était prévisible et les débats, discussions, requêtes et plaintes fusent de tous côtés. Par contre, l'attentat contre la vie du chancelier Valorum n'est pas prévisible. Seule l'intervention de deux Jedi sauve la vie du chancelier suprême. Mais, les Jedi sentent que la situation est plus grave qu'elle n'en a l'air. Valorum sait que ses mesures fiscales sont controversées. Suivant les conseils du sénateur Palpatine et afin de modérer l'impact des taxes sur les systèmes de la Bordure Extérieure, Valorum propose d'organiser une conférence où les systèmes membres de la Fédération du Commerce sont de nouveau encouragés à envoyer leurs propres délégués au Sénat plutôt que de se reposer sur le seul délégué de la Fédération du Commerce comme l'exige leur contrat d'affiliation.

La conférence d'Eriadu : les événements

Valorum est déterminé à mener à bien la conférence qui doit avoir lieu sur Eriadu, malgré la menace que pose le Front Nebula. Le Jedi Qui-Gon Jin est convaincu qu'un certain capitaine Cohl est la clé de tous les événements. Allant à l'encontre des ordres du Conseil des Jedi, Qui-Gon poursuit Cohl. En secret, Cohl est lui-même contrôlé par le chef du Front Nebula, un humain prénommé Havak. Havak est à son tour conseillé par le manipulateur de l'ombre qui pousse Nute Gunray et la Fédération du Commerce à d'autres excès. Finalement, il s'avère que Qui-Gon a raison. Cohl est à l'origine des événements. Le Front Nebula pense alors pouvoir assassiner Valorum pendant la conférence sur Eriadu. Ils voient en lui un soutien de la Fédération du Commerce. Cohl est ensuite trahi par Havak. Mortellement blessé, il mène Qui-Gon Jinn et les Jedi à Havak, juste à temps pour sauver le chancelier suprême Valorum. Mais, Valorum n'est pas la véritable cible. C'est la délégation de la Fédération du Commerce qui est visée et la tentative d'assassinat est, en fait, couronnée de succès.

La conférence d'Eriadu : les conséquences

Les conséquences de l'incident sur Eriadu sont d'une portée difficile à concevoir. Le Sénat ratifie les réformes fiscales du chancelier Valorum. Même si elle reçoit l'autorisation de mieux s'armer contre les incursions de pirates, la Fédération du Commerce reste furieuse. Les systèmes éloignés de la République sont mécontents de ne jamais avoir leur mot à dire et le chancelier suprême

n'est pas en mesure de demander de plus amples réformes. Presque aussitôt après la ratification des réformes, Valorum est appelé à s'expliquer sur de présumées irrégularités financières. Selon des données non corroborées, le chancelier aurait en effet investi de grosses sommes d'argent, versées par la Fédération du Commerce, dans des entreprises de fret appartenant à sa famille sur Eriadu. Par peur, le vice-roi Nute Gunray consent aux plans imposés par Darth Sidious, son conseiller de l'ombre. Sa peur s'est accrue depuis la mort inexplicable de Hath Monchar, un de ses anciens partenaires de complot après avoir trahi et tenté de vendre des informations concernant le blocus imminent.

DD3 Miniatures - Les monstres ont la cote

D'une manière toute discrète, ce qui est inhabituel venant de WoC, un nouveau jeu de figurines a fait son apparition sur certains états.

Miniatures propose une série de figurines en plastique rigide, pré-peintes avec des fortunes diverses, décliné à la mode Magic, à savoir des Starters pour commencer à jouer (24 € prix conseillé) et ensuite des Boosters (12 euros prix conseillé) pour agrandir votre collection.

Actuellement, 200 figurines sont disponibles, divisées en 3 catégories (rare, peu communes et communes) précisant globalement la chance de les trouver dans les Boosters et ainsi compléter votre collection. Le jeu en lui-même correspond à un mixe entre Hero Quest et Magic, pour le côté exploration de donjon et créature à collectionner de manière aléatoire. Le but de la partie étant d'exploser le(s) groupe(s) en face (jusque 4 joueurs dans les règles de base) à grand coup de hache, de sorts et de pouvoirs divers.

Muni de vos premières figurines (16 dans le Starter, 8 dans les Boosters), vous pourrez lire les règles simples (en anglais) et démarrer votre première partie sur le plateau de jeu modulable fourni. Eventuellement, le nombre de figurines aidant (extraites du jeu ou récupérées dans votre stock personnel et adaptées aux règles), une fois muni du manuel «Miniatures Handbook», vous pourrez faire des combats de masse (Warhammer Battle Like) ou des campagnes avec vos amis (s'il vous en reste qui ne bavent pas devant votre beau Dragon d'Argent).

Vous me direz «Rien à foutre des jeux de Figurines à Collectionner, moi, je fais du JdR, pas du JdF !». Et je vous répondrais «T'as bien raison mon gars !». En effet, l'intérêt majeur du jeu pour un rôliste est dans le rapport qualité / prix des figurines accessibles. En comparaison, pour 12 euros on a 8 Figurines, même aléatoires, comprenant des Figs de «tous les jours» (Orcs, Gobs, Persos joueurs,...) extraits du manuel de base, ainsi que des Figs «qu'on aimerait avoir, mais que pffff» (Dragon, Elemental, Kobold,...). Si vous devez acheter des figs en plomb (de votre choix il est vrai), le matos pour les peindre et le temps nécessaire à tout cela, vous verrez, comme moi, la note se multiplier par au moins 3, et ne les aurez sans doute pas terminée avant la St Glinglin. Sans parler de l'aspect «durée de vie» du produit fini (on peut enfin coucher sa figurine sans voir des éclats de couleur apparaître).

Aussi, si vous avez la chance que votre magasin préféré ait fait l'acquisition de la gamme et dispose encore de quelques Starters et Boosters (chose rare), vous pourrez les lui prendre avant les autres et avoir le plaisir de placer devant votre écran un beau dragon rouge, qui stressera toute la soirée vos PJ. Le dragon n'est beau que dans l'absolu, pas quand on le regarde depuis son estomac.

En direct de la FBJS

Concours scénarios pour Francorôles

La Fédération Belge de Jeux de Simulation (<http://www.fbjs.be>), recherche pour sa convention annuelle jeux de rôles «Francorôles» des scénarios de tournois.

Ceux-ci doivent être originaux (jamais publiés) et adaptés à deux manches de 3 heures pour 6 joueurs (pré-tirés). Les jdr joués seront **Donjons & Dragons (3ème Ed.)**, **Vampire la Mascarade** et **Légendes des 5 Anneaux**.

Les scénarios doivent nous parvenir pour le 15 novembre 2004 au plus tard.

L'idéal étant de les envoyer par e-mail (jdr@fbjs.be) ou de contacter Benjamin Anciaux au +00 32 (0)2/736.83.72.

Le scénario retenu pour chacun des jeux sera récompensé par un lot et la gloire !