



SOMMAIRE

- La une
- Les News
- Rôle's Strip
- Au coin du feu
- Aides de jeux
- Manuscrits
- Critiques
- P.M.T
- Projets de la Boutique
- Un regard sur...
- Rayonnages de la Boutique
- Evénements

JDR : COPS

Siroz production et Asmodée nous ont offert au cours de l'année dernière une petite merveille du monde Rolistique. Après pas mal de temps sans vrai mouvement dans le JDR à la française, voilà que la Siroz Team nous offre une nouvelle donne, un nouveau moyen de nous fédérer tous autour d'une table et de passer des soirées entières à se raconter des histoires...

JOL : SGC

Encore un petit nouveau dans l'actualité des mmporg, mais celui-ci n'est pas des moindres, Lucas Arts nous livre un petit bijou tiré de la saga culte, et là, c'est le miracle.

Le messie du space opéra, Monsieur Lucas, offre au monde entier de parcourir les terres mythiques tirées de son œuvre. Alors vous me direz encore un gros coup de pub...



Et oui vous ne vous trompez pas. Vous avez bien devant vous, la première Webzine de Chez RAT...

Vous allez me dire, mais...mais qu'est-ce qu'une Webzine ??

Et je vous répondrai ah ah !! Pourtant ce n'est pas si dur, car comme son nom l'indique, Webzine est en fait un magazine du net, la plupart du temps créé par des fans d'un sujet en particulier, comme les motos, les écureuils préhistoriques, les poulpes géants des ports Aethyrien ou les marmottes en chocolats.

De notre coté même si nous appartenons au Club des Poulpes Tarés et à l'association de protection des Marmottes en Chocolat (car elles sont spoliées les marmottes !!), nous n'allons pas nous lancer sur des sujets aussi intéressants. C'est pour cela que nous avons beaucoup plus travaillé sur une Webzine, en rapport à notre passion commune à tous, j'ai nommé les JDR (JDR= Jeux de Rôles, si vous ne le savez pas c'est que ce n'est pas encore votre passion, mais ça ne devrait pas tarder) et les Jeux Onlines. Et voilà donc Média Phoenix !!

Mais si nous commençons par le commencement en vous expliquant d'où vient l'idée d'une Webzine ? Du pourquoi une Webzine ? Et surtout, car je suis sûr que beaucoup se posent la question, pourquoi la Webzine d'un site se nommant Chez RAT s'appelle-t-elle Média Phoenix ?



Et oui vous ne vous trompez pas. Vous avez bien devant vous, la première Webzine de Chez RAT...
Vous allez me dire, mais...mais qu'est-ce qu'une Webzine ??

Et je vous répondrai ah ah !! Pourtant ce n'est pas si dur, car comme son nom l'indique, Webzine est en fait un magazine du net, la plupart du temps créé par des fans d'un sujet en particulier, comme les motos, les écureuils préhistoriques, les poulpes géants des ports Aethyrien ou les marmottes en chocolats.

De notre côté même si nous appartenons au Club des Poulpes Tarés et à l'association de protection des Marmottes en Chocolat (car elles sont spoliées les marmottes !!), nous n'allons pas nous lancer sur des sujets aussi intéressants. C'est pour cela que nous avons beaucoup plus travaillé sur une Webzine, en rapport à notre passion commune à tous, j'ai nommé les JDR (JDR= Jeux de Rôles, si vous ne le savez pas c'est que ce n'est pas encore votre passion, mais ça ne devrait pas tarder) et les Jeux Onlines. Et voilà donc Média Phoenix !!

Mais si nous commençons par le commencement en vous expliquant d'où vient l'idée d'une Webzine ? Du pourquoi une Webzine ? Et surtout, car je suis sûr que beaucoup se posent la question, pourquoi la Webzine d'un site se nommant Chez RAT s'appelle-t-elle Média Phoenix ?

Genèse de Média Phoenix :

Alors au début, il y avait le monde ... Puis vinrent les Dinosaures...heu non là, je pense que je me trompe de genèse. Hum, bon voilà, revenons à nos moutons, et recommençons depuis le début. Donc...

Média Phoenix est tout simplement le résultat de la folie d'un groupe de 4 amis au départ, puis comme d'habitude tout autour de ces curieux aventuriers sont venus se greffer toutes sortes d'autres personnes. Un soir dans le CDP, les amis étaient donc tous réunis autour d'une bonne chopine d'une liquide noir, bullé et sucré que nous ne nommerons pas afin de ne pas faire de publicité. Comme à chaque retrouvaille de ces aventuriers modernes, la discussion était animée et pleine d'entrain, de nombreux sujets étaient lancés dans tous les sens...et pas toujours écoutés. Puis à un moment, le cerveau d'un de ces quatre dignes héros, se mit en marche (chose sûrement fort rare chez cet individu, vu la tête qu'il fit quand il sentit la réflexion s'installer). Il se retourna vers ses camarades, les regarda droit dans les yeux et leurs dit d'une voix hantée comme possédée : Et si nous faisons un magazine pour Chez RAT ?

Et voilà, depuis ce fameux soir, l'idée nous a pas mal trotté dans la tête et puis nous nous sommes lancés. Au début, nous ne savions pas trop ce que nous allions mettre dedans et puis les idées sont venues de plus en plus. Pour le moment vous avez donc en face de vous, le premier Numéro de cette Zine, que nous espérons continuer dans le temps si elle vous plait.

Pour le nom, disons qu'en fait, je comprends très bien qu'il puisse vous surprendre. Media Phoenix, est en fait un nom tiré d'une partie de JDR. Vous allez me dire que l'on ne fait que ça et je vous répondrai heuuu ben assez souvent oui, mais on a qu'en même une vie sociale à côté. Dans Meta baron, un JDR basé sur les œuvres dessinées de Jodorowski (JDR dont je vous parlerai très bientôt je pense dans une critique complète de la gamme), l'un de mes joueurs (le grand Groovybaby) c'est tout simplement créé un Reporter travaillant pour le Magazine : « Media Phoenix, La Renaissance de l'Info. »

Le titre étant très accrocheur, et complètement dans l'idée que nous avons de notre futur Zine, nous avons donc tout naturellement décidé de prendre ce dernier pour le Magazine de Chez RAT. Et voilà Media Phoenix, était né...

Ce que vous y trouverez...

Comme premier numéro, nous avons décidé d'abord de vous parler de la Zine, de Chez RAT, de toute l'Equipe et de ce que nous voulions faire au plus profond de nous. Vous trouverez donc dans ce Numéro 1 – Spécial Noël, plein de surprises, des explications sur nous et sur ce que l'on aimerait faire et les premiers articles de la Zine : Comme une grosse Critique du Jeu du moment : COPS.

Vous aurez aussi le droit au premier essai de Strip d'un des membres de la Boutique, j'ai nommé Taern. Et pour un premier essai, je trouve personnellement que c'est plutôt bien réussi mais vous verrez par vous-même. Et puis comme c'est le Numéro 1, ce cher Taern nous en a gratifié d'un deuxième. Il y aura aussi des critiques sur deux des plus grands MMPORG du moment, j'ai nommé StarWars Galaxies et Neverwinter Night, une description complète d'un très grand groupe de Musique : Muse. Mais aussi, le premier Porte Monstre Trésor (une Bande dessinée spécial Chez RAT, faite par votre serviteur), une petite nouvelle et encore plein d'autres choses que je vous laisse découvrir petit à petit au rythme de votre lecture.

Vous avez donc devant vous, notre premier petit Media Phoenix, qui vous regarde de ses jolis yeux de nouveau né. Nous vous demandons un maximum d'indulgence, car c'est notre tout premier essai. Mais nous espérons sincèrement que ce dernier sera transformé et que vous y trouverez autant de plaisir à le parcourir que nous à l'écrire. En attendant le prochain numéro, je vous dis bonne lecture...

Prêtre, Deuxième Webmaster de Chez RAT
Et toute l'Equipe de Chez RAT.



« Un Regard sur... » est la zone dans laquelle nous vous parlerons de toutes les dernières sortie de JDR, Jeux Online ou autres qui semblent importantes pour le monde Rôlistique. La période de Noël étant assez productive nous allons essayer de vous présenter un petit Topo de toutes les dernières sorties.

Rolistiquement Votre...

Orpheus :

Le nouveau JDR de la White Wolf compagnie va bientôt toucher le monde rôlistique français. Sa traduction est en court, et il semblerait qu'il sera dans nos rayonnages pour Janvier 2004. Pour ceux qui auraient dormi pendant plusieurs mois (ou peut être siècles pour certains...), je me permets de vous redécrire rapidement ce petit bijoux : Orpheus propose d'incarner des personnages ayant fait l'expérience de la mort, que ce soit la mort clinique, mort imminente, ou qu'ils aient un rapport particulier à la mort (je vois des gens qui sont morts...*crache de la buée en parlant*). Ces personnes sont tellement différentes du commun, touchées par leur expérience propre, qu'une « société secrète » (mais non c'est pas le Talamasca) les a remarquées et intégrées à ses rangs.

L'intérêt d'Orpheus est que c'est un jeu qui ne tiendra qu'en un nombre précis de suppléments, cinq pour être exact. La gamme sera donc déclinée sur simplement 5 livres, pas plus, pas moins. Donnant la possibilité de développer une Storyline intéressante et qui ne risque pas de s'étouffer ou de voir apparaître des incohérences dans son BG. Après COPS et ses 4 ans de Storyline prévus, voilà Orphéus et ses 5 suppléments. Pour beaucoup c'est un nouveau genre de JDR qui se crée devant nous et à mon avis une très bonne manière d'intéresser les joueurs sans les essouffler.



Fading Sun :

Pour tous ceux qui suite à la disparition de Multisim, ont cru voir la Gamme de Fading Sun disparaître, j'ai l'honneur de vous dire que tous n'est pas perdu, et que la Gamme Fading Sun n'est pas au bout de sa course. C'est donc la Société Millenium (véritable propriétaire de la licence Française) qui reprend la course et qui va tenter de mener Fading Sun, le plus loin possible. Alors souhaitons leur bonne chance, et que la lumière des Soleils nous éclaire encore longtemps.



C.O.P.S 2ème Saison :

Vous trouverez un peu plus loin dans la Zine, un article complet sur ce grand jeu qu'est COPS. En attendant j'ai l'insigne honneur de vous dire, que COPS arrive maintenant au début de sa deuxième Saison. Après une première saison pleine de surprise et mouvementée au possible, nous arrivons de plein pied dans un nouvel Opus qui au dire des créateurs du Jeu, va nous apporter encore beaucoup de plaisir et un max de surprises. Déjà pour beaucoup, le Grand secret du Monde de COPS commence à lever le voile (surtout pour les aficionados de la FAQ, qui en savent plus que certains créateurs du Jeu, d'après les dires de notre bon vieux Geof) et l'ambiance qui en ressort est vraiment très agréable. Alors espérons sincèrement que la deuxième saison sera aussi bonne que la première. Il paraît que les suppléments seront un peu plus fins et à un rythme moins soutenu, afin de ne pas essouffler une Storyline pleine de peps et surtout de permettre aux joueurs de finir la lecture de la première Saison... Car COPS est le premier JDR connu, qui possède des joueurs demandant à ce que l'on sorte moins de suppléments car tout est trop bien et trop intéressant. Si ça ce n'est pas du succès ;)



Stargate SG-1 :

Stargate SG-1 n'est autre que l'adaptation JDR, de la fameuse série télévisée qui a envahi nos écrans depuis maintenant 5 saisons. Pour les aficionados de cette série, AEG se lance et nous a préparé un jeu qui nous semble bien complet, possédant sa propre autonomie et s'inspirant plutôt bien du monde de Stargate. Il semble que l'ambiance soit bien rendue. Pour ce qui est du système de jeu, AEG a décidé d'employer sa propre version du D20 System, est Stargate Sg-1 est donc le premier JDR d'AEG a arboré fièrement le logo « Powered by Spycraft »



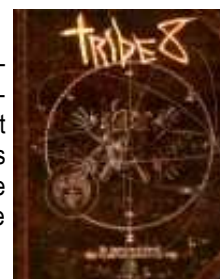
Aquelarre :

Et oui vous avez bien vu, le Vieux Aquelarre fait peau neuve et rejoint les rayonnages de notre cher ami Hexagonal. Ce jeu Historico-fantastique de création espagnol arrive enfin dans nos bacs. Pour vous remettre un peu dans le bain, Aquelarre est un jeu qui a été créé dans les années 90. Il permet de se plonger dans l'obscurantisme de la péninsule Ibérique de 1350 à 1450. Divisé en plusieurs royaumes, la Péninsule voit cohabiter le christianisme, l'Islam et le Judaïsme en un même endroit, Aquelarre est donc fortement marqué par le thème de la Religion. Vous incarnez donc des personnages qui tentent de survivre et de vivre dans un monde aussi marqué et qui se déchire, ajoutez à ces problèmes religieux la magie très présente et le fantastique et vous possédez un Cocktail plutôt explosif, pour des soirées à l'ambiance souffrée et inquisitrice.



Tribe 8 :

Tribe 8 est un jeu Post-Apocalyptique, genre très apprécié des Rôlistes mais malheureusement pas toujours employé. Tribe 8, touche aussi au mystique et se rapproche du genre Obsidian de part son BG et son cotés désespéré. Imaginez notre monde envahi par des démons, incarnant les pires pulsions humaines. Imaginez une humanité désespérée et asservie dans des camps. Imaginez quelle retrouve une spiritualité et que ses prières trouvent une réponse dans les astres divins. Imaginez que la Déesse envoie sur Terre huit avatars pour aider l'espèce Humaine. Imaginez qu'au terme d'une guerre sanglante et longue, l'Humanité puisse se recréer un havre de paix...Un nouveau départ...Vous êtes dans le monde de Tribe 8.



Dying Earth :

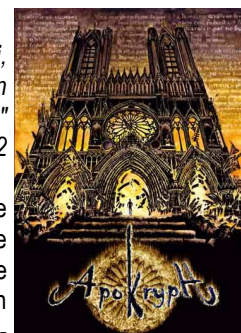
Dying Earth est en fait la traduction très bien orchestrée par Oriflam, du JDR du même nom basé sur le monde mourant et sombre de Jack Vance. Pour les connaisseurs de cette série de Romans, Dying Earth est une très bonne production et un JDR qui sort du commun. Car dans celui là, il ne vous est pas demandé de jouer des Héros, mais tout le contraire...des sortes d'anti-héros vivant dans un monde qui se meurt. Pour les non connaisseurs Dying Earth est du tout bon, mais le seul souci et qu'il vous faudra quand même une bonne connaissance des écrits de Jack Vance.



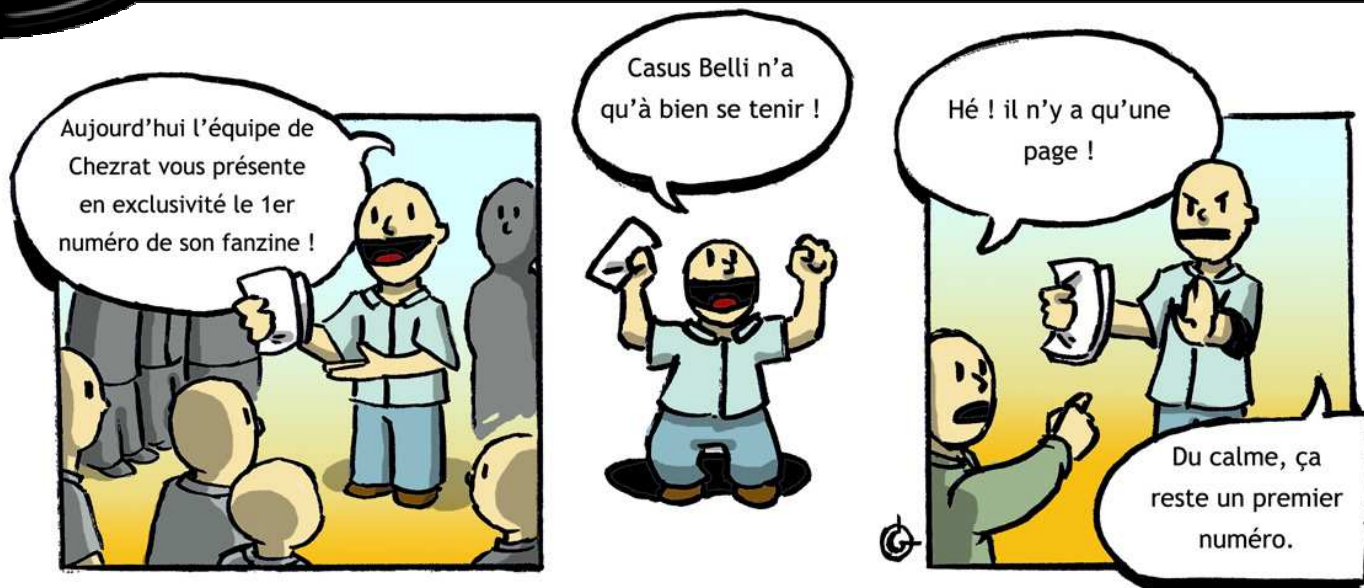
Apokryph :

"Dieu, après avoir achevé son œuvre, se reposa le septième jour de tout son travail. Il fit de ce septième jour un jour béni, un jour qui lui est réservé, car il s'y reposa de tout son travail de créateur. Et au soir du septième jour il s'aperçut de son erreur."
Genèse, 2-2

Apokryph vous permet de jouer des agents de l'Eglise Catholique qui lutte contre le mal, dans la sempiternelle Guerre des tendances au cours du deuxième Millénaire. Le Vatican est devenu une société Tentaculaire qui s'installe de plus en plus sur le monde, envoyant au quatre coin du globe ses agents à la recherche d'informations ou de moyen de gagner la guerre qui se prépare...Car la venu de l'Antychrist approche...Il sera bientôt là et seule la Foi pourra vous en protéger. JDR créé par des amateurs, mais qui semble de grande qualité est digne de figurer dans la Bibliothèque de n'importe quel collectionneur de JDR. Il méritait au moins votre regard, si ce n'est votre appui, car à une époque le monde du JDR est en plein changement et où les grands du monde Rôlistique disparaissent de plus en plus, je trouve qu'il est courageux de se lancer dans la création de son propre jeu. Alors je souhaite beaucoup de courage à ces jeunes créateurs et je leur donne mon soutien. En attendant, je vous conseille d'aller visiter leur site sur <http://apokryph.free.fr> et peut être y découvrirez vous une nouvelle passion pour un monde de JDR qui sort un peu du commun.



ROLE'S STRIP



JOL : NEVERWINTER NIEHT

A l'heure où le second add-on vient de sortir en VO partout dans le monde, il est temps de faire un petit tour d'horizon sur un jeu pas comme les autres. Alors on commence par se débarrasser des trucs inintéressants : la campagne solo de base est très loin du niveau de celle d'un BG2, heureusement celle du premier add-on rattrape le coup et celle du second s'annonce tout aussi bien. Je ne vais pas faire du grand blabla pour vous parler des caractéristiques du jeu cela fait plus d'un an qu'il est sorti et parler de son mode solo aujourd'hui serait un peu ridicule.

Allons donc au plus passionnant : le multijoueur ! Et oui NWN a avant tout été conçu pour être joué en multijoueur, que ce soit sur un monde persistant avec une communauté de joueurs bien particulières ou sur un scénario entre potes ouvert pour l'occasion un peu comme une partie de jdr sur table. Car c'est bien de cela que l'on parle, nwn a été conçu pour se rapprocher du jdr sur table; ainsi, un ou plusieurs joueurs peuvent incarner des Maîtres du Jeu et animer leur module en faisant à peu près ce qu'ils veulent : Prendre possession d'un monstre qu'ils viennent de créer, espionner les joueurs sans que ceci s'en aperçoivent (niark), les kicker, les bannir euh... désolé mes vieux plaisirs de MJ me reprennent (comment ça j'aime pas mes joueurs ? Si si surtout une fois transformer en pingouin...). Mais un MJ c'est bien mais si il n'y a pas d'univers c'est nul !

C'est là qu'intervient le fameux éditeur Aurora qui va permettre au concepteur en herbe de créer le monde de leur rêve pour peu qu'il décide de plonger les mains dans le cambouis. Car l'éditeur est simple et chacun pourra faire quelque chose d'un niveau assez correct avec un peu de patience et de volonté. Enfin tant que l'on utilise les fonctions de base... Car dès que l'on commence à plonger dans les profondeurs attention à la noyade ! En effet, NWN possède son propre langage de script le nwscript, chaque objet (portes, créatures jusqu'au module lui-même) a ainsi un gestionnaire d'événements permettant de gérer ses scripts, l'éditeur de scripts lui-même est quand à lui intégré à Aurora. De plus les graphistes peuvent s'en donner à cœur joie en créant de nouveaux tilesets (les environnements de jeu comme les forêts, la ville ect...) ou placables sur 3DS/G Max et de mettre le tout dans un hak pack (ajouts au jeu original mais valable uniquement chez soi).

Ces possibilités de personnalisation du jeu ont permis à de nombreux créateurs de se lancer et ainsi à de nombreux modules d'avoir vu le jour sur Gamespy, qu'ils soient solo ou multi il y en a pour tous les goûts et c'est bien ça la force de nwn : c'est de créer son propre jeu.

PP à vous les studios (j'ai toujours rêvé de dire ça)

*Ecrit par Florin Keldon
Membre de la Boutique*

JOL : ΣΤΑΡΒΑΡΣ ΓΑΛΑΞΙΕΣ

Encore un petit nouveau dans l'actualité des mmporg, mais celui-ci n'est pas des moindres, Lucas Arts nous livre un petit bijou tirée de la saga culte, et là, c'est le miracle.

Le messie du space opéra, Monsieur Lucas, offre au monde entier de parcourir les terres mythiques tirées de son œuvre. Alors vous me direz encore un gros coup de pub pour relancer l'engouement un peu perdu des trois premiers volets des films? Et bien il semblerai malheureusement que oui, pour beaucoup de joueurs et fans, le jeux s'il ne s'appelait pas Star Wars mais « Aventures dans l'espace » serait tout autant appréciable; pour d'autres c'est la consécration, les Jedis, maîtres de la force sont là juste devant vous sur votre pc. Et l'ennemi où se terre t-il???



Et bien c'est une question qu'il est bon de se poser, les serveurs de jeu ne semblent pas très sombres, la force noir n'est que très peu représentée. Et que font les gens lorsqu'ils ne sont pas « fliqués » hein? Je vous le demande, hé bien ils en profitent. Pour pouvoir survivre à un ennemi vous aurez intérêt à user de techniques similaires à tous, apprivoiser le plus de monstres et les lancer sur votre adversaire le premier, c'est triste mais le jeu étant encore jeune, je pense qu'il est normal de trouver ce genre de gameplay sur les serveur. Les personnages role play ne sont pas des masses, à croire qu'il y a la guilde RP...

Passé ce gros problème, le jeu reste magnifique, et ne vous oblige pas à avoir les derniers composants sortis pour PC pour y jouer convenablement, la prise en main semble facile, les possibilités de création de personnages semblent sans fin et vous offrent de jouer des personnages divers et variés, hauts en couleur comme dans la série, les métiers sont nombreux et dans des classes diversifiées (marchands, guerrier...), la possibilité de jouer un jedi de la force est donnée suite à un roleplay allant dans ce sens, pour les jedis noirs, il vous faudra d'abord devenir un jedi de la force pour y parvenir , ce qui semble logique...Ha oui j'ai failli oublier un morceau de choix, pour pouvoir jouer a SWG, il vous faudra vous inscrire sur un serveur, et déboursier la modique somme de 15.20€ par mois pour un minimum de 6 mois... Les finances de M. Lucas serai t'elle dans le rouge? En tout cas les notres tiennent à le devenir.

SWG reste quand même un bon mmporg, offrant le même gameplay qu'Ultima Online avec les capacités graphiques de dernière génération, les animations sont plus que correctes, les possibilités de jeux sont immenses, l'aventure vous tend la main et c'est vous qui ferez vivre le serveur que vous aurez choisi, à vous de vous imprégner de l'ambiance du jeu et de son environnement, les animateurs ne sont pas omniprésents, les bogues (minimes pour un jeu aussi jeune) retenant pour le moment leur attention.

En conclusion je dirai que SWG est un très bon jeu, qui a contre lui le fait d'être encore jeune et doit se trouver une communauté motivée et un intérêt en incluant sûrement un peu plus le mal qui grouille dans l'univers. C'est un jeu qui ravira les novices des mmporg et qui je pense, séduira avec le temps les habitués de ce type de jeux.



Groovybaby,
Reporter hors de l'Espace et hors du Temps



Les Débuts:

Teighmouth, une petite station balnéaire anglaise dans le Devon, abritant 15 000 âmes. Nous sommes en 1996 et comme chaque année à la même époque, le concours «Battle Of The Bands » a lieu. La petite station a plutôt l'habitude des groupes de funk rythmant leur petite vie tranquille; Mais trois têtes brûlées aux rythmes plus agressifs leur font une démonstration de la « rock attitude » qui les habitent. C'est lancé, premier concours et première gloire pour les Rocket Baby Dolls...

Mais revenons un peu en arrière si vous voulez bien. Les Gothic Plague, forment LE groupe de l'école, en leur sein Dominic James Howard 12 ans (le batteur) né le 07 décembre 1977 à Manchester et Matthew James Bellamy 13 ans (au chant et à la guitare) né le 09 juin 1978 à Cambridge, vivent au rythme des changements de personnels dans leur groupe. L'équilibre est trouvé avec l'arrivée de Christopher Tony Wolstenholme 13 ans (le bassiste) né le 02 décembre 1978 à Rotherham. Cette arrivée scellera à jamais l'histoire du groupe...

Le groupe passe les années, les Gothic Prague deviennent les Fixed Reality puis les Rocket Baby Dolls avant de devenir en 1997 Muse. À l'époque, les RBD, ont fait bouger les têtes le temps d'un concours, mais par la suite ils ne rencontrèrent plus guère de succès. Mais cela ne changea en rien les ambitions des trois larrons, la musique était devenue pour eux plus qu'une passion et les critiques les renforçaient. Se forçant à arrêter les reprises des vieux tubes de leurs mentors (Primus, Sonic Youth, Nirvana, Radiohead auxquels ils furent souvent comparés,...), ils se mirent à écrire leur textes et partitions.

Ils passent de plus en plus de temps en studio, jouent souvent dans des petites salles, les bars du coin faisant l'affaire. Quand les autres jeunes vont à l'université, Dom fait de l'intérim dans le bâtiment, Matt bosse dans le ravalement d'intérieur et Chris aide à tenir un magasin de grattes; c'est là que ce dernier rencontre Denis Smith, le patron d'un studio (Sawmills, un vieux moulin reconverti en boîte à tubes des Oasis et autres Robert Plant) en Cornouailles. Se sont les débuts de Muse.



La Déferlante Muse:

1998, Smith conclut un engagement avec Muse, un studio rien que pour eux, remboursable au premier contrat. Le premier EP « Muse » sort sous le label Sawmills, Dangerous Records, à 999 exemplaires contenant Overdue, Coma, Cave et escape.



C'est avec leur second EP qu'ils finissent de planter le décor de Muse, Muscle Museum arrive dans les bacs, et là, Steve Lamacq, DJ et journaliste est le premier à passer leurs titres sur les ondes internationales. NME (New Musical Express), l'hebdo musical anglais de référence fait leur éloge.

De son côté Smith s'allie avec la société JSP et crée Taste Media spécialement pour Muse, offrant ainsi au groupe une autonomie totale dès les prémices d'une carrière qui s'annonce fructueuse. Sûrement dû à leur musique hors normes, le phénomène Muse ne trouve pas de label anglais. Ils décident alors de s'exporter aux Etats-Unis. C'est Guy Oseary, de Maverick Records qui sauta sur l'opportunité et fin 98 le groupe signe sous le label de Madonna.

« Taste Media » s'entoure alors des plus grands, « Naïve » pour la France, « Mushroom » pour l'Angleterre, l'Irlande et l'Australie et « Motor/Universal » pour l'Allemagne. De cette alliance sort le premier album : « Showbiz », le 6 septembre 1999 en France et un peu plus tard pour les autres pays. Ils partent tourner aux USA avec les plus grands, les Red Hot, les Foo Fighters et faces à eux plus de 20 000 personnes chaque soir. C'est pourtant en France qu'ils vendent le plus d'albums (150.000 ex.), ils jouent au New Morning et au MCM café pour finir cette année.

Second Opus:

« Notre premier disque était celui d'un groupe à la recherche de son identité, le second nous montrera plus comme un groupe en train d'installer cette identité. » (M.Bellamy)

Comment innover un style sans trop s'en éloigner? La réponse fut donnée en juin 2001. Toujours sur une base rock, Origin Of Symmetry (avec Uno, Unintended, , mêle des orgues de cathédrale, des rythmes classiques et de l'électro. Le lancement de l'album place Muse en tête des charts anglais et au dix-neuvième rang international. En Deux semaines, les ventes égalent celles de « Showbiz » grâce à un export fructueux. Qui dit nouvel Album dit concert, et surtout une tournée qui les menera jusqu'au Japon où ils sont très appréciés.



Quel avenir pour Muse?

Muse a su conquérir son public, mêlant un bon son à un jeu de scène psychédélique, mais un son parfois plus intimiste sur certaines chansons (Unintended, I love you par ex.), de quoi combler les salles d'un publique ravi d'avance.

Leur dernière tournée a donné lieu à un album live, Hullaballo, ainsi qu'à un DVD enregistré lors d'un concert au Zénith de Paris. On découvre alors tout le talent du groupe en concert, l'énergie qu'ils transmettent au publique, et puis rien ne vaut un bon concert pour mettre à l'épreuve un groupe...Mission réussie.

Mais Muse ne saurait s'arrêter là, « Absolution » arrive dans les bacs chez Est-West Records le 22 septembre 2003. Le groupe s'est beaucoup basé sur les bandes originales de films et beaucoup de morceaux s'en ressentent, les mélodies sont ravageuses (sing for absolution, Thoughts of a Dying Atheist...), d'autres morceaux sont des riffs infernaux (Stockholm Syndrome, Hysteria...). En bref le dernier opus du groupe est une réussite totale, à peine écouté déjà conquis.

On attend la suite avec impatience et surtout la venue en novembre du groupe sur nos terres, messieurs, faites nous encore partir aussi loin que votre originalité vous guidera.

Le concert:

Mardi 18 novembre, l'église sonne les vingt coups, mais ne se doute pas que la grande messe de Muse se prépare, les rues de Paris semble bondées (comment ça cela va de soi?), chaque voiture recèle de fans, au fil du temps le Palais Omnisports de Paris Bercy nous fait montre de ses formes généreuses et remplies par la foule.

L'ambiance s'électrise, un petit problème de mise en route et une demi-heure de grogne pour ces fans venus en masse écouter le doux sermon. La salle est blindée, la faune de jeunes et de moins jeunes est partagé entre le stress de l'attente et les odeurs des personnes qui attendent depuis longtemps au chaud...



Là, les lumières s'éteignent, une voix se fait vaguement entendre, « Bonjours Parisse » (avec l'accent s'il vous plaît), sous les hurra de la fosse. L'avant première est tenue par Cave In, un groupe rock plus ou moins hard, sympa mais un peut longuet, surtout la reprise de Led Zeppelin, les fans huent le groupe qui part quand même en ayant rempli sont rôle de chauffeur de salle.

MEDIAPHOENIX - BIMERISUEL NUMERO 1

Dix minutes plus tard, les petites fourmis de l'intermittence finisse d'installer le matos du groupe. A nouveau un noir et là c'est la furie dans la fosse et dans les gradins, applaudissements, cris et autres ustensiles permettant de faire du bruit font résonner les murs du POPB...

Musique maestro, les premiers accords se font entendre, le show commence, la petite troupe se secoue sur scène pour nous faire partager son art. Les chansons se succèdent, du dernier album et des précédents opus, Butterflies and Hurricanes, Stockholm Syndrome, Tsp, endlessly, Plugin Baby, Megalomania, Hyper Music mais pas Unintended au grand dame de Pretre. Le show comme a l'habitude du groupe rend hystérique tout le monde, le groupe jouera sans interruptions pendant près de deux heures, les messages au public ne sont pas omniprésents se qui ne gâche ainsi rien du spectacle.

Les néons profitent de la fin du spectacle pour se calmer un peu jusqu'au noir complet de la salle réclament son rappel. Le groupe se fait un peu attendre mais revient pour un rappel de trois morceaux réveillant un peu les personnes croyant le show fini, le troisième morceau s'achève dans un tonnerre d'applaudissements, la fin est sonnée et les spectateurs commencent à vider les lieux, la fin de soirée ne sera que résonances de sons divers et de flashes d'instant passés à admirer les trois troublions sauteurs qui forment ce groupe.

En bref, Muse a su tenir ses promesses et divertir tout ses fans, le groupe aura encore marqué Paris de son empreinte qui a force deviendra indélébile, une seule question se pose, quand reviendront-ils nous réveiller de cette torpeur parisienne?

Un dvd tiré de différents concerts de la tournée devrai normalement sortir après les fêtes, en attendant ça, je ne saurais que trop vous presser d'acquérir « Absolution », vous y trouverez la plupart des morceaux du concert.

A bon entendeur...

Ecrit par Groovybaby
pour MEDIAPHOENIX



ROLE'S STRIP





Siroz production et Asmodée nous ont offert au cours de l'année dernière une petite merveille du monde Rolistique. Après pas mal de temps sans vrai mouvement dans le JDR à la française, voilà que la Siroz Team nous offre une nouvelle donne, un nouveau moyen de nous fédérer tous autour d'une table et de passer des soirées entières à se raconter des histoires...

Jamais nous n'avons été aussi proche que du jeu de notre jeunesse : « Le Gendarme et le Voleur ». Et c'est avec un plaisir non feint que tous mes joueurs se retrouvent au minimum deux fois par mois autour de la table, avec leur beignet à la main et une tasse de café bien noir dans l'autre.

Beaucoup de magazines, de site ou de forum vous ont parlé de COPS, de ce qu'il apporte de nouveau et je pense que pour beaucoup il ne vous est pas inconnu. Mais ici nous n'allons pas vous en parler de la même manière, nous allons tenter de vous faire vivre notre passion simplement en vous disant ce que nous en avons perçu et comment nous vivons nos soirées COPS...

Joueurs de JDR depuis maintenant plus de 18 ans pour les plus vieux rôlistes (dont je fais partie), nous avons touché à de nombreux styles de jeux et nos dès ont porté les actions d'un nombre incommensurable de personnages. De L'œil Noir à Retro Futur, en passant par des jeux comme Bitume, Animonde, INS/MV, ADD, DD3, Shadowrun et beaucoup d'autres, je peux dire que nous avons su voyager parmi un grand nombre de contrés différentes et que nous sommes aptes à pouvoir parler d'un grand nombre de systèmes de jeux différents, tout comme de toutes sortes d'ambiance ou de style de jeux.

Tous passionnés de JDR depuis très longtemps, nous avons tous une spécialité dans le jeu et dans la maîtrise mais une des choses qui nous fédère tous, c'est notre aptitude à toujours connaître les jeux que nous maîtrisons au maximum de leurs possibilités....

Et je peux vous dire que nous en avons essayé des systèmes de Jeux, et même plus d'un. Certains même n'existant plus maintenant depuis des années...

Mais revenons maintenant à ce qui nous réunit : COPS. Pourquoi vous avoir parlé de nous ? Et bien simplement pour vous dire que nous ne sommes pas des jeunes joueurs sortis de derrière une boîte de DD3 et nous ne sommes pas non plus de vieux papis coincés dans un système de jeux à la D20 ou autre et incapables d'apprécier les nouveautés et les évolutions. Et COPS en possède un grand nombre. Mais avant de vous donner notre vision de ce jeu et de vous parler un peu de ce que nous en pensons, voyons simplement ce que les textes officiels disent de lui afin que nous sachions bien tous de quoi nous parlons :

« **COPS** va vous emmener pour un long voyage vers **Los Angeles en 2030**. Vous allez pouvoir incarner un membre du COPS, l'une des plus prestigieuses unités du LAPD, la police de L.A. Une ville dure, une société violente et crépusculaire vous attendent. À vous de créer et d'entretenir l'espoir, de faire respecter la loi, au milieu d'une jungle urbaine qui file à une vitesse vertigineuse vers le néant!

La Californie a obtenu son indépendance du reste des USA, et le jeune état cherche maintenant sa voie. Pour contenir les soubresauts de sa jeunesse, il faut une police forte, qui sache faire respecter la loi, en gardant à l'esprit que posséder un insigne et une arme ne vaut pas comme sauf-conduit pour faire n'importe quoi. La Californie est un état jeune et pétri d'idéaux humanistes et démocratiques, elle cherche des hommes pour bâtir cet édifice. Entrez dans ce grand projet, engagez-vous dans la police !

Los Angeles- République de Californie- 2030

La nuit et la rue n'ont de cesse d'engloutir les âmes humaines. Comme prise de folie, la cité roule à tombeau ouvert vers le néant. Seuls quelques hommes déterminés, courageux et intègres peuvent endiguer sa course démente. Ces hommes, leur nom tient en quatre petites lettres qui claquent au vent comme le dernier rempart de la civilisation contre l'obscurité. Ce sont les COPS, vous allez en faire partie!

COPS est un jeu de rôle futuriste et crépusculaire, qui vous permettra d'incarner un flic de la police de Los Angeles en 2030. Vous rejoindrez le COPS, une unité d'élite du LAPD, et lutterez sur tous les fronts contre la criminalité et pour la justice et le respect de la loi. Ce livre de base de 288 pages contient tout le nécessaire pour commencer à jouer. Un système de jeu entièrement original et spécialement développé pour COPS; un background riche et détaillé qui vous permettra de créer des scénarios en un tour de main et de nombreuses informations sur le fonctionnement de la police de Los Angeles. »

COPS vu par l'Equipe de Chez RAT :

Et bien maintenant que nous savons tous de quoi COPS est fait, et ce qu'il est réellement, voyons ce que nous en pensons et comment il est perçu par une équipe de Rôlistes...

La première fois que je me suis ramené avec le Livre des règles chez notre hôte de parties, ils ont tous pensé qu'un jeu de Flic pourrait être innovant et simpatoche mais le temps d'une soirée. Car ils pensaient vraiment qu'il serait le genre de jeu auquel on joue pour se détendre et se sortir des Campagne habituelles...c'était sans compter le deuxième effet Kiscool que produisent tous les jeux de la Siroz Team. Très rapidement nous nous sommes tous installés afin de voir ensemble le système de création de personnages, pour commencer la création d'une équipe de Flics digne de ce nom. Et voilà mes joueurs qui se mettent tous à parler ensemble, afin de pouvoir échanger leurs idées et voir comment réaliser un groupe intéressant et aux affinités de compétences utiles. Le livre passe de mains en mains et rapidement, les premières esquisses mentales de personnages se dessinent...

Une fois que tout le monde a pu y réfléchir, nous voilà en train de créer les fiches. Le système de création est rapide, je dirais même très rapide et particulièrement intuitif. Il permet de pouvoir prestement ce donner une idée de son personnage et tous les choix de vies, de passés, d'études possibles laissent une grande manœuvre de création et permet de véritables patchworks. La seule critique que je ferais et qu'il est assez (je dirais même trop) intéressant de se faire un personnage d'origine Gosse de Riche, car les 10.000 \$ par mois semble être quand même plus intéressant de prime abord que le LAW offert aux gosses des rues. Mais bon ce n'est qu'une petite ombre sur le grand tableau de COPS...

Les caractéristiques sont plutôt bien employées et je trouve personnellement que le système employant autant les caractéristiques dans la réussite d'une action est pour moi très bien pensé. Ce que j'apprécie beaucoup c'est que les compétences et les caractéristiques semblent vraiment liées les unes aux autres, et l'on a véritablement l'impression que les acquis du personnage sont aussi importants que ses atouts innés. Les mystérieux 10 points de vie supplémentaires pour les COPS vis-à-vis des autres personnes du monde normal ne sont pas tellement expliqués mais ne me choquent pas outre mesure, car je pars du principe que l'entraînement des COPS ajouté à la chance légendaire des Flics semblent être des raisons normales de mon point de vue. De plus je pense que les joueurs sont des héros même si ce n'est pas tellement le but de COPS (qui est beaucoup plus dans l'état d'esprit les joueurs sont des gens comme tout le monde, qui saignent, mangent et crèvent comme n'importe quel quidam), et que vue les dommages d'un flingue 10 points de vie de plus ou de moins ne font pas grande différence mais suffisent quand même à empêcher que les personnages aillent manger les pissenlits par la racine trop vite.

Les Stages de départ sont pas mal, et même plutôt bien ficelés, même si beaucoup trouvent qu'il en manque un peu et que l'on a vite fait de tourner en rond dans leur choix. Fort heureusement chaque nouveau supplément de COPS nous en a apporté de nouveaux et donc par la même occasion de nouvelles possibilités de choix. Pour la suite, la création est très rapide et permet vraiment des possibilités d'unicité de personnage.

Enfin quoi qu'il en soit, me voilà au bout d'à peine 1 heure avec une équipe composée de personnage tous plus bigarrés les uns que les autres :

- Retro et Longshot, deux Cousins gosses de riches d'origine Irlandaise avec quelques affinités avec l'IRA. L'un ancien des Navy Seals et l'autre ancien de l'ATF. Vous allez me dire, ils ne sont pas bien vus dans leur commissariat ces deux là et ne sont pas près de se faire des amis. Et je vous répondrais, ben vous avez pas tort. Surtout que ce sont deux vraies têtes brûlées au caractère hummm... Disons avec du caractère...
- Junke, une ancienne de la NADIV qui s'occupe toujours en priorité des missions touchant aux trafiquants.
- Prof, un spécialiste des stages pot de fleur et du Cirage de pompe ancien de la DST française
- Tokyo, un spécialiste de l'enquête d'origine asiatique qui à un but dans la vie, devenir The Profiler !
- Ying Yang, un envoyé du Japon spécialiste dans les relations Triadesques et Yakuza
- Et pour finir Samba, un Flic spécialiste de la non amabilité, d'origine Brésilienne surnommé Paillette par ses collègues.

Je ne me doutais pas du tout en voyant toutes ces fiches posées devant moi que j'allais passer tant d'heures à leur faire vivre des aventures toutes plus sombres ou angoissantes les une que les autres. En tout cas, notre première partie fut mémorable, et malgré quelques balles tirées dans l'intro du Scénarios, ce fut surtout de magnifiques séances de RP auquel j'eu le droit. Mes joueurs sont tous sortis de là avec une seule envie, celle de continuer et de se retrouver le plus vite possible pour cela. Très rapidement au vue de la soirée que nous avons passée et du désir de mes joueurs de continuer, je me suis mis à préparer les scénarios suivant et j'ai pris la décision de suivre la Storyline du Jeu aussi précisément que possible. Il faut dire que COPS a été particulièrement bien réfléchi de ce coté là.

En fait tout le développement du jeu est prévu sur une période de 4 ans, au cours de laquelle nous allons voir le monde évoluer et les PNJs vivre et ce sous les actions des joueurs. Aucune maison d'édition de JDR n'avait pour le moment pensé à ce genre de relation créateur de JDR/joueurs et aucune n'avait eu l'idée de permettre autant d'interactions. Sur 4 ans réels nous allons donc voir le monde de COPS évoluer, au gré de ses créateurs mais aussi et surtout au gré des décisions et des actions de joueurs qui désirent s'investir dans ces possibilités. Pour cela nous avons plusieurs outils à notre disposition : Le Ground Zero qui est en fait un magazine bimensuel présenté comme un périodique auquel les joueurs peuvent s'inscrire pour la modique somme de 9 euros. Ce périodique est très bien fait, et raconte les faits divers du monde de COPS comme le ferait un véritable journal. Mais le plus important c'est que les joueurs peuvent proposer leurs propres articles et ainsi agir à travers cela sur le monde.

ΜΕΣΙΔΡΗΘΕΡΙΧ - ΒΙΜΕΡΣΥΕΛ ΝΟΜΕΡΟ Ι

Il y a aussi la FAQ de COPS qui se trouve sur le site officiel à cette adresse : <http://www.siroz.com/jeux-de-roles/cops/faq/index.htm?HK=078b86f6d6f870de0b6af89ecda586f8&FAQS=105&FAQM=L> .

On y est particulièrement bien reçus et toutes les questions y trouvent rapidement une réponse. J'en profite pour remercier Geof de sa gentillesse et sa patience. Car il n'est pas toujours simple de s'occuper d'une FAQ surtout quand on voit certains zigotos et je trouve sincèrement que la FAQ de COPS est d'une rare qualité. Donc Geof merci à toi et continue comme cela...

Et pour terminer il y a aussi la possibilité d'envoyer à la Siroz Team les résultats de certains des scénarios officiels ou de participer aux votes proposés (comme les élections de la Mairie de LA) ; afin de faire évoluer le monde à travers nos choix et nos actions.

Pour ma part, je n'ai jamais vu une aussi grande interaction entre les joueurs et les créateurs d'un JDR et là je dis chapeau bas les gars car vous avez vraiment assuré sur ce coup là. J'espère que ça va continuer comme cela et que COPS deviendra vraiment à travers cela le résultat d'une communauté et non plus simplement de créateurs...

Vous l'aurez compris à la lecture de cet article, COPS a vraiment fait sensation dans mon groupe de joueur, car il a su apporter une fraîcheur au JDR, fraîcheur qu'il avait perdu depuis quelques temps. Nous n'avons pas énormément de créations françaises (à part depuis quelques années), mais quand je vois des petits bijoux comme COPS, Agone, Rêve de Dragon, INS/MV je me dis que nous ne sommes pas les derniers dans la création de l'imaginaire et je suis heureux d'appartenir au monde rolistique français. COPS a su redonner de l'énergie et booster le petit monde du JDR, surtout à une période où notre passion connaît plus de bas que de haut. Quand on voit la fermeture de géant comme Multisim (et ça franchement c'est un coup terrible), j'en profite pour remercier cette boîte d'édition de toutes les heures de rêves et de jeux qu'elle nous a offert, on peut sincèrement se poser des questions, légitimes de surcroît, sur l'avenir du JDR en France... Mais quand je vois l'investissement mis dans un jeu comme COPS et toutes les idées qui sortent de la part de tous ces courageux inventeurs, et bien je me dis qu'il y a toujours un espoir et que rien n'est fini tant qu'on y croit. Nous sommes des personnes pour qui le rêve et la notion de croyance et d'espoir est très développée, alors ne baissons pas les bras et au lieu de se dire que le monde Rolistique va mal, faisons comme la Siroz Team, comme tous ces créateurs amateurs sur le net, des gens comme Usher par exemple (créateur de Tiers Ages et Te deum pour un massacre que je salue au passage), ayons le courage de nous lancer et donnons corps à nos rêves...

Pour finir cet Article nous allons faire un petit tour des suppléments sortis pour COPS afin que vous puissiez vous faire un avis, et que vous puissiez plus facilement les acheter en connaissance de cause (comment cela vous ne les avez pas déjà ??! Mais c'est un Crime très grave... Vous avez le droit de garder le silence, tout ce que vous pourrez...)

L'Écran :

Et bien voilà notre très joli ami cartonné, le fameux protecteur des lancements de dés, le grand manitou des résumés de règles...

Sur le côté joueur, nous pouvons voir une magnifique illustration d'Aleksi Briclot, qui a réussi à dépeindre parfaitement l'ambiance et l'idée que l'on peut se faire du monde de COPS. A un point que mes joueurs emploient souvent cette illustration pour se faire une idée du monde, et construire leurs images mentales. Coté qualité technique, il y a rien à dire, pour moi c'est un très bon illustrateur, et je lui dis chapeau bas...

Cotés MJ, nous avons le droit à des tableaux très bien faits, et rangés dans un ordre bien précis. Ce qui fait que retrouver un point de règles est rapide et sans douleur. Ainsi cela ne gêne pas les actions, courses poursuites, etc. Quand on a malheureusement un petit trou de mémoire.

Le livret lui est vraiment très intéressant, avec un scénario de Benoit Attinost très bien ficelé, et avec un jeu sur les différentes ambiances de LA très intéressant, faisant passer les joueurs de manière permanente du monde de la Rue au monde de la Haute, avec en arrière plan une conspiration comme on les aime...

L'article sur les Procédures Judiciaires est plutôt bienvenu et permet de palier à un manque que certains MJ pouvaient avoir à la lecture du livre de base.

Light, Camera, Révolution :

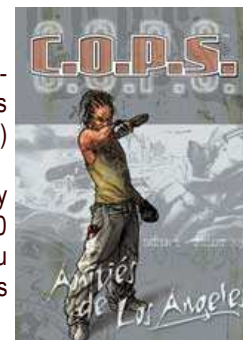
C'est si je peux me permettre c'est un petit bijou tant de marketing, que d'écriture. Roman écrit par Charlotte Bousquet, il nous propulse en plein dans le monde de COPS et nous permet ainsi de vivre le quotidien de deux flics auxquels on s'attache très rapidement. Sorti en parallèle au livre de base (en fait quelques jours auparavant) il permet de se faire une idée du monde et de l'ambiance de COPS pour la modique somme de 1 Euro. Ainsi n'importe quel joueur peut pour presque rien voir si oui ou non le monde de COPS est fait pour lui. Et si en fait, il préfère ne pas continuer l'aventure, il a quand même passé un bon moment en lisant cette aventure angoissante et rythmée. Beaucoup sur la Mailing liste ont critiqué l'écriture de Charlotte, et bien si je peux me permettre, je pense sincèrement que même si ce n'est pas un Best seller, ce roman est un petit bijoux d'ambiance et scénaristique. J'ai vraiment passé un très bon moment de lecture, et je suis ressorti de la lecture avec qu'une seule envie...une suite. Alors Charlotte si tu nous entends et bien pense y :D



Amitié de Los Angeles :

Ce supplément sorti en parallèle lui aussi à la sortie du livre de base est un des suppléments les plus nécessaires à la maîtrise du monde COPS, car il décrit complètement la belle et magnifique (vous n'emploierez peut être plus ces adjectifs à la fin de la lecture vu l'enfer qu'elle est réellement, mais bon faut quand même vous donner envie de lire :p) cité des Anges...

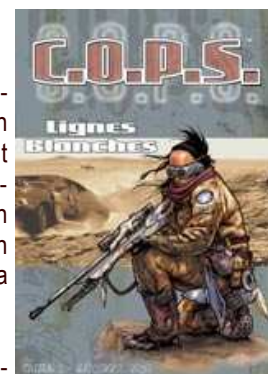
Vous y découvrirez tous les quartiers les plus intéressants et décrits de manière à vous permettre de vous y immerger profondément. Je suis ressorti de la lecture de ce bouquin, avec une très bonne image mentale du LA de 2030 et des idées de scénars à gogo. Je pense qu'avec un tel résultat, ce supplément devient donc l'un des meilleur amis du MJ de COPS. Preuve en est qu'il ne me quitte jamais et que je puise souvent des idées, exemples ou descriptions dans ces lignes...



Des différents Gangs, au plus dangereux tueurs en séries en passant par tout un panaché de criminels tous plus décrits les un que les autres, vous trouverez dans ce supplément un véritable cheptel de PNJs à faire rencontrer à vos joueurs, et un puissant moteur de création.

Lignes Blanches :

Vous l'attendiez et enfin le voilà ! Le supplément utile à la création de toutes les histoires de trafiquants de drogues, contrebandes et trafic en tous genres. Dans ses blanches pages, ce supplément réussit à vous donner une vision quasi complète de tous les trafiques les plus importants et intéressants du monde de 2030. Plus que cela, il vous décrit aussi les forces gouvernementales ou de la police créées spécialement pour combattre une si tentaculaire action criminelle. Vous aurez donc le droit à la description du NADIV, et de ses nombreuses possibilités, mais aussi la description complète des forces frontalières. Beaucoup peuvent penser qu'un chapitre sur les frontières canadiennes n'a aucun intérêt pour des Cops de LA, et bien je leur répondrai simplement: lisez ce supplément et ensuite je vous reposerai la question. Tout cela est tellement bien orchestré et décrit que les idées de scénars foisonnent à merveille.



Un grand nombre de nouveaux stages font leur apparition, ce qui est plus qu'intéressant. Je critiquerai simplement le fait qu'ils sont souvent trop en rapport à une spécialité comme le NADIV ou la DEA, ce qui fait que pour posséder ces stages, il est presque nécessaire d'avoir un historique en rapport à ces organisations. Il aurait été très intéressant d'avoir aussi une vision plus flic des rues, de la connaissance des drogues.

Deux très bons scénarios terminent ce supplément donc un qui réussit le challenge de réunir en lui toutes les bonnes informations apprises au cours de la lecture de ce gros livre. En plus il est d'une rare perfidie, et allie infiltration, contact à l'étranger et conspiration...Un must du genre !!

Les Affranchis :

Ahh !! Le supplément sur les familles criminelles du monde de COPS ! Un fameux pavé d'histoires toutes plus sordides les unes que les autres, avec la genèse de toutes ces grandes familles qui contrôlent le monde, dissimulées dans l'ombre du Crime et de la Société. Sont passées en revue : la Mafia Irlandaise, les Yakuza, La Cosa Nostra, la Triade, Les pontes du Crime organisé, les familles Jamaïcaines et encore plein d'autres surprises. Je peux vous dire qu'encore une fois, les reporters de la Siroz Team ont vraiment assuré et nous ont rapporté des infos bien chaudes de tout ce beau monde. Ainsi les scénarios de grande conspiration ou à grande échelle, ou même les scénarios dans le style du Parrain sont beaucoup plus simples à orchestrer. Pour moi ce supplément fait partie des obligatoires de la gamme. (Comme si pour moi ils n'étaient pas tous obligatoires :p)



Les deux scénarios qui suivent sont d'un très bon niveau et permettent encore plus de comprendre le monde de COPS et tous les rouages du crime à travers les ombres et les malversations de la Société. On plonge même encore plus profondément dans les ténèbres de l'espèce humaine, en se demandant quand est-ce que ça s'arrêtera. Car une chose est sûre plus on avance dans les suppléments de COPS, plus l'on se dit qu'il vaut mieux des fois être ignorant de ce que les hommes sont capables de faire pour avoir le pouvoir et l'argent...

Gangsta Paradise :

Ici nous avons la suite de Amitié à Los Angeles, car dans ce dernier les gangs étaient à l'honneur mais un peu survolés tellement il fallait que la Siroz team nous donne d'info tant sur les gangs locaux que sur LA. Là maintenant nous avons un supplément qui se spécialise sur les Gangs et sur leur apport à la Société Angelos de 2030. Ainsi nous découvrons encore plus d'infos sur les Bloods, les Posses, les Crips, et tous les fameux Gangs de Skidrow à Norwalk en passant par Venise Beach.

Il ne faut pas oublier que les Gangs sont quand même le Nerfs du crime dans une ville, surtout dans une ville comme LA. Et que se sont aussi les adversaires les plus courant de Flics des Rues. Ainsi il est très intéressant d'en apprendre plus sur leurs habitudes, planques, style de combat, ou de Deal afin de pouvoir dépeindre un environnement réaliste à nos joueurs. Je sais que depuis Gangsta Paradise, Skidrow et les autres lieux du genre, n'ont plus du tout la même image dans l'esprit inquiet de mes joueurs (déjà qu'avec Amitié à Los Angeles, ils avaient tendance à vouloir un peu éviter certaines zones, maintenant ...). Je ne saurais trop vous conseiller ce supplément qui pour ma part apporte beaucoup aux missions courantes des joueurs et apporte une importance capitale aux descriptions du monde. C'est un véritable créateur de Scénarios pour les missions du Genre Flic des rues...



Hitek Lotek :

A l'heure qu'il est je viens tout juste d'avoir ce supplément et je ne saurais donc vous en faire une description, ni même vous donner mon avis. Donc en attendant la lecture de tant attendu supplément sur les technologies de 2030, je vous laisse le découvrir à travers la description officiel tirée du site d'Asmodée : <http://www.siroz.com/jeux-de-roles/cops/produits/hitek-lotek.htm>



« Le progrès ne vaut que s'il est partagé par tous

Ce supplément va vous faire découvrir tous les secrets technologiques de COPS. À vous les merveilles développées par les meilleurs compagnies. À vous toutes les améliorations qui pourront faire avancer l'humanité et favoriser le progrès social! À vous les splendides créations qui vous permettront de vous épanouir dans la technologie de pointe! Non content de s'intéresser aux aspects technologiques de la vie quotidienne Hitek Lotek va vous fournir de nombreuses informations sur l'urbanisme délirant de LA, sur la Grey Plague, la Goblinisation, bref, tout ce qui fait que la vie dans les années 2030 est inimitable.

Et parce que la vie passe aussi par le travail, vous y trouverez quatre exemples de corporations, modèles du capitalisme à la Californienne.

La plus grosse partie du supplément est consacrée au matériel. Point d'armes et d'armures, ici, mais une profusion d'équipement, utilisés dans la vie de tous les jours ou par des flics. Vous trouverez toute la modélisation en terme de règle de ces équipements qui vous permettront de tirer grand parti du meilleur de la technologie des années 2030. »

Helter Skelter :

Comme pour Kitek Lotek, je n'ai pas pour le moment eu la possibilité de lire ce supplément, donc pour ne pas dire de bêtise, je préfère laisser la parole à ses créateurs. Ce qui à mon avis est quand même beaucoup plus normal ☺

Texte tiré du Site Asmodée : <http://www.siroz.com/jeux-de-roles/cops/produits/helter-skelter.htm>

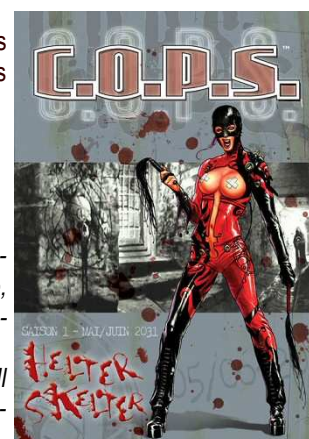
« Magical Mystery Tour

Si les suppléments COPS se mettent à reprendre des chansons des Beatles, où va-t-on ? Bientôt un supplément appelé « Strawberry Fields Forever » ou « Get Back » avec Ringo Starr en couverture ? Pas de panique, ce nouvel opus pour COPS n'a rien d'un tribut versé aux quatre gars de Liverpool, mais plutôt aux tueurs en série, aux adeptes de satan, de Quetzalcoatl ou du Baron Samedi.

Helter Skelter, n'est pas un hommage émouvant au blouson en moumoute véritable de John Lennon. Il s'agit simplement des quelques mots écrits par les séides de Charles Manson sur les murs de la maison de Sharon Tate, une fois le funeste massacre accompli. Le titre idéal pour un supplément de Noël !

Au menu donc, entre la dinde et la bûche, vous pourrez découvrir tout ce qui se fait de mieux en déviances sexuelles (scato, sado, maso, nécro, féticho, uro, etc.) et en sectes et cultes aux croyances parfois innommables.

On trouve de tout à Los Angeles : des disciples de Moon, des elohims Raéliens, des membres de la Soka Gakkai, mais aussi des Cathares, de vieux rabbi kabbalistes, quelques nervis de l'Opus Dei, des satanistes de tous poils, des latinos imprégnés de croyances Précolombiennes, des adeptes du vaudou... Certains sont de gentils doux-dingues, un peu folkloriques, d'autres sont extrêmement dangereux pour la société Californienne et donneront du fil à retordre aux COPS. Tous sont animés d'une foi réelle, d'une croyance dans les choses de l'au-delà, et pour la plupart d'un souffle mystique qui dépasse l'entendement du commun des mortels.



ΜΕΔΙΑΦΩΦΕΡΙΧ - ΒΙΜΕΡΣΥΕΛ ΝΥΜΕΡΟ Ι

Outre ces organisations habitées par des motifs religieux ou mystiques, il existe aussi quelques individus solitaires, des loups des steppes qui frappent au hasard et sans pitié. COPS n'avait pas encore abordé en profondeur le douloureux chapitre des tueurs en série et autres meurtriers asociaux. Le mal est réparé, avec un gros chapitre explicatif sur les différents types de pathologies, la manière dont elles se manifestent, les méthodes pour les soigner (et pour attraper ceux qui en sont atteints).

Après avoir lu ces quelques pages, serial-killers, spree-killers ou mass-murderers n'auront plus de secrets pour vous !

Sexual Healing

La dernière partie du supplément est consacrée au sexe. De la sexualité « normale » des Californiens, et de leur manière de s'encanailler aux plus sombres des déviances, vous disposerez d'un vaste panorama de la vie sexuelle en Californie. Libérés du carcan pudibond des États-Unis, les Californiens s'éclatent, cherchent de nouvelles expériences, quitte à se trouver parfois en marge de la loi...

Outre ces informations sur les bas-fonds de Los Angeles, vous trouverez deux gros scénarios qui illustreront le propos, « Et un lichen leur montrera la voie », signé Sandy Julien, et « Un homme est mort » écrit par Benoît Attinost. Attention, ce supplément marque aussi le terme de la première saison de COPS, avec un événement d'importance qui sera présenté dans l'un des deux scénarios. L'année, prochaine, rien ne sera plus comme avant !

Le supplément s'achèvera par la traditionnelle partie consacrée à l'évolution du monde de COPS, LAPD Blues. »

Pour Conclure :

Vous l'avez bien compris COPS est un jeu qui vaut vraiment le coup et qui a beaucoup marqué tous les membres de la boutique. Surtout que la Siroz Team a su tenir toutes ses promesses et a su nous tenir en haleine tout le long de sa première saison. Tout ce que nous pouvons espérer c'est que la Saison 2 soit aussi productive et aussi forte en découvertes et en émotions. Mais surtout que la relation joueurs/créateurs ne s'arrêtera pas là et que nous pourrions continuer tous ensemble à bosser pour un jeu en commun, pour un jeu créé par des Joueurs pour des Joueurs !!

Et voilà, le petit tour d'horizon de la Gamme COPS est maintenant terminé mais je pense que je n'en ai pas fini avec vous à ce sujet et que vous retrouverez bientôt un descriptif des derniers suppléments que je n'ai pas lu et un article spécial COPS « Saison 1: maintenant faisons le Compte rendu... »

En attendant, je vous dis à très bientôt et bonne lecture de Media Phoenix...

Fait par Pretre , webmaster de <http://chezrat.nexusjdr.com>

Lodoss est un animé très intéressant et qui se rapproche le plus des jeux de rôles à mon avis. Pourquoi ? Car c'est une série Médieval /

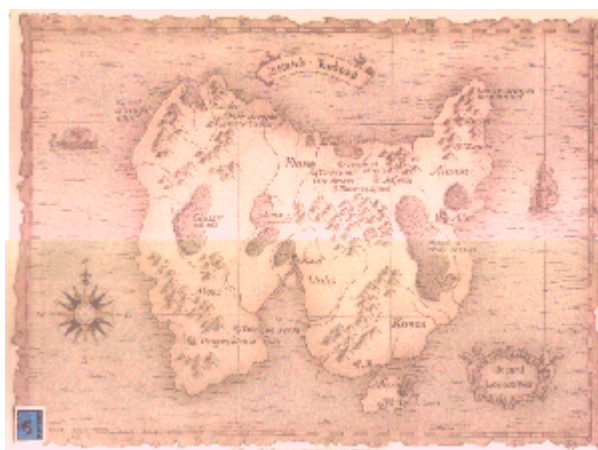


Fantastique avec toutes les races que nous, rôliste, nous arrivons à reconnaître très rapidement. La race Humaine, la race Naine, Elfe, et toutes les races du Chaos. On peut aussi retrouver les barbares, et ceux qui sont possédés par la Rage, la colère ou même la Folie, je veux bien entendu parler des Berserker. Il y a aussi, toutes les plus grandes races Mythologiques comme les Dragons chromatiques, et les dragons métalliques, les dieux maléfiques et bénéfiques. En gros tout pour faire un bon jeu de rôle. Le background du monde, pour ma part, est très bien, nous berçant dans un monde où la croyance est primordiale, offrant ainsi à la moindre parcelle de vie, un espoir et un intérêt de vivre sur cette île. Pour vous en faire une idée, pour toutes les personnes qui ne la connaissent pas, je vais vous la citer :

« L'ère des dieux que l'on croyait éternelle arriva à sa fin lorsque les dieux de la lumière et ceux des ténèbres se livrèrent un combat sans merci.

Cette terrible guerre qui ne vit aucun vainqueur se termina par la confrontation entre Kardis, la maléfique déesse de la destruction et Marfa, la déesse mère de la création, seules survivantes de chaque clan. Atteignant finalement la côte sud du continent Araycrust, elles s'entretenèrent et Kardis dans un dernier souffle jeta une malédiction sur le monde. Marfa détacha la partie du continent déjà affectée par le sortilège, l'éloigna du continent et c'est sur cette terre nouvellement créée qu'elle s'éteint..

Plusieurs siècles plus tard, cette terre fut baptisée par ses habitants Lodoss, l'île maudite. »



ΜΕΔΙΑΡΧΟΕΡΝΙΧ - ΒΙΜΕΡΣΥΕΛ ΡΟΜΕΡΟ Ι

Comme dans tout bon monde médiéval / Fantastique, le monde baigne dans la magie. Faisant naître des personnes dotées de pouvoir surprenant, que cela soit par la magie de la nature, des éléments, de la foi. Toutes ses personnes se retrouvent ainsi vouées à un objectif précis, selon leurs classes ou métiers. Et c'est ainsi que nous pouvons voir, que cela ressemble étrangement à tous les jeux de rôles que nous possédons, ou que nous connaissons comme l'un des plus connus, je veux bien entendu parler de « *Donjons Et Dragon* » que ce soit la première édition, ou la troisième, cela revient au même. Les personnages que nous créons en général sont voués à faire de grandes choses comme devenir des Héros, des êtres de légendes, des êtres de murmures prononcés par toutes les pauvres gentes. Même certains deviendront des personnes bénies et protégées par leurs dieux. D'autres deviendront peut être des Rois, des Empereurs dans leurs continents respectifs et se feront la guerre pour soit ramener la paix ou conquérir le monde, selon les alignements de chaque personnage.

Car oui, comme dans DD, dans *Lodoss*, nous pouvons remarquer assez rapidement les alignements de chacun, donnant et offrant ainsi à toutes les personnes qui regardent, des personnalités bien unique pour chaque héros et chaque personne qui vit dans ce monde. Il ne faut pas oublier qu'avant d'être un animé, *Lodoss* était un jeu de rôle et c'est pour cela que le dessin animé donne cette ambiance rôlistique que peu d'animé ou de film ont pu donner jusqu'à maintenant. Vous allez me dire, il y a tout de même le film « *Donjon et Dragon* » et la trilogie des *Seigneurs des Anneaux* par exemple. Mais si on devait faire un rapide comparatif, je dirai qu'il y a réellement que « *Le Seigneur des Anneaux* » qui ressemble à un vrai jeu de rôle parce que le film de DD a été un grand flop, et à part ridiculiser le monde du jdr, je n'ai pas vu l'intérêt majeur que le film soit produit.



En tout cas, *Lodoss* reste l'animé que je préfère pour représenter le jdr. Et je ne peux que vous conseiller de les voir en les achetant dans des magasins spécialisés. Allez par exemple sur le site : <http://www.mangadistribution.com/> ou sur <http://www.konci.com/>. Vous trouverez tous les animés qu'on peut trouver en France à lors actuel. Mais revenons à nos moutons, et reparlons un peu de cette île maudite.

En effet, toute l'histoire se base, en fait, sur 2 personnes qui restent les personnages principaux des *Chroniques de la guerre de Lodoss*. Il s'agit de Parn le jeune chevalier, et de Deedo l'elfe shaman d'une beauté incommensurable. Parn va devenir au cours des épisodes, une légende sur cette île, pour devenir enfin, Parn le chevalier libre accompagné de sa compagne l'elfe. Mais avant qu'il devienne cette légende, il va passer sur plusieurs étapes. Car au début, Parn, n'est qu'un fils de chevalier qui a été tué au cours d'une mission. Admirant son père, il n'a qu'un seul désir, devenir comme lui. Au début, Parn ne sait pas se battre, mais il possède un courage, une volonté, et surtout une détermination sans faille. Il est prêt à mourir à n'importe quel moment, si on lui lance un défi, ou si on le bloque dans ses objectifs. Même s'il a peur de perdre et de mourir, il ne faillira pas pour ne pas être déshonoré car comme tout jeune chevalier, je dirai même à tendance paladin, il possède un orgueil et une fierté démesurés. Et au cours de l'aventure, tout un groupe va se former autour de lui. Deedo alias Deedlit, bien entendu, une guerrière elfe et une grande shaman, Slayne le magicien, Ghim le nain qui est un très grand guerrier qui va devenir le maître d'arme de Parn et pour terminer, un jeune prêtre du nom de Eto, et un voleur qu'ils rencontrent un peu plus tard Woodchuck. Et ensuite, ils voyageront aussi un peu, avec Sheeris une très jolie mercenaire qui tombera en admiration devant Parn devenant d'une certaine manière amoureuse de ce dernier, et son compagnon Orson le berseker.



ΜΕΔΙΑΦΟΡΕΙΧ - ΒΙΜΕΡΣΥΕΛ ΝΟΜΕΡΟ Ι

Ainsi, on remarque bien que ce groupe est un groupe typiquement rôlistique. Le prêtre, le magicien, une shaman, le guerrier nain, le voleur et bien entendu le paladin. Que cela soit d'un point de vue classe ou race, on remarque bien des personnages totalement archétypaux qu'on retrouve un peu partout dans tous les jeux de rôles. Pour finir de faire un groupe parfait, il ne manque plus qu'un bon Archer.

Pour terminer, je vais vous citer tous les DVD qui existent sur Lodoss, si vous voulez les voir. Et vous donnez l'avis du site de « manga distribution ».

Écrit par Manga distribution :

«

Le jeune guerrier Parn, l'elfe Deedlit, le voleur Woodchuck, le magicien Slayne, le prêtre Eto et le nain Ghim doivent comprendre les troubles ressentis sur l'île de Lodoss. Vers le fort de Valis, les aventuriers tombent sur Karla, la sorcière grise. Alors que la confrontation ultime entre les armées des ténèbres et celles de la lumière va avoir lieu, nos héros retrouvent le vieux sage, Wort. Le sort de l'île repose sur le duel des titans Fawn et Beld, maintenant devenus Rois, à condition que la sorcière grise ne s'en mêle pas...

C'est LA la référence en matière de dessin animé sur le thème de l'Héroïc-Fantasy. Cette série bénéficie de superbes dessins et d'une bande son rarement égalée. Fantastique succès en France, salué unanimement par un public enthousiaste, cette merveilleuse saga est un must dans le monde entier

»

Voici les différents volumes :



Chroniques de la Guerre de Lodoss - Coffret Collector

Description : Sur Lodoss, l'île maudite, la tourmente éclate et dégénère rapidement en guerre générale, tandis que magie et éléments surnaturels se déchaînent...



Chroniques de Lodoss - La Légende du Chevalier Héroïque vol.1

Description : Marfa, déesse-mère de la création, et Kardis, déesse de la destruction, se livrèrent à un combat sans merci. Cette dernière maudit les terres sur lesquelles elle se trouvait et c'est ainsi que le monde de Forceria, au sud du continent, se forma Lodoss, l'île maudite. 5 années se sont écoulées depuis que Parn et ses compagnons ont vaincu l'armée maléfique de Marmo et sauvé Lodoss du chaos. Mais le mal ne renonce jamais...



Chroniques de Lodoss - La Légende du Chevalier Héroïque vol.2

Description : Cinq années se sont écoulées depuis que Parn et ses compagnons ont vaincu l'armée maléfique de Marmo et sauvé Lodoss du chaos. Mais le mal ne renonce jamais...



Chroniques de Lodoss - La Légende du Chevalier Héroïque vol.3

Description : Quand Marfa, déesse-mère de la création, et Kardis, déesse de la destruction, se livrèrent à un combat sans merci. Cette dernière maudit les terres sur lesquelles elle se trouvait et c'est ainsi que sur le monde de Forceira, au sud du continent Araycrust, se forma Lodoss, l'île Maudite.



Chroniques de Lodoss - La Légende du Chevalier Héroïque vol.4



Chroniques de Lodoss - La Légende du Chevalier Héroïque vol.5



Chroniques de Lodoss - La Légende du Chevalier Héroïque vol.6

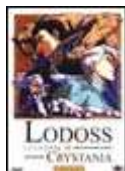
Description: La résurrection de Kardis est imminente...la confrontation ultime entre le bien et le mal s'annonce. Vivez la conclusion de la saga! Spark pourra-t-il sauver l'île de Lodoss ?

Et voici les OAV sur lodoss:

Ecrit par Manga distribution :

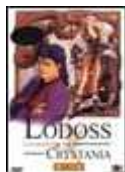
« Après la guerre de Lodoss, Ashram et Pirotess ont fui l'île maudite en quête d'une terre plus hospitalière. A bout de vivres, leur équipage arrive en vue de Crystania, l'île interdite des Dieux. Pour ouvrir un passage et sauver ses hommes, Ashram accepte de se sacrifier en offrant son corps au dieu Barbas. Désormais Pirotess mettra tout en oeuvre pour délivrer son compagnon des griffes du dieu maléfique...

Trois-cent ans plus tard, Redon, un jeune prince de l'île, assiste impuissant à l'assassinat de ses parents dans un complot politique. Guidé par la vengeance et épaulé par Pirotess et un groupe d'aventuriers, son chemin le conduira à franchir la barrière érigée par les dieux pour combattre le dieu Barbas qui menace l'avenir de Crystania... »



Lodoss - La légende de Crystania vol.1

Description: Après la défaite du dieu maléfique Barbas, l'île de Crystania a retrouvé la paix. Mais des forces mystérieuses menacent déjà ce nouvel équilibre. Redon, parti à la recherche de la prêtresse Adelicia, découvre que le monde souterrain n'est plus scellé, laissant toute liberté aux forces maléfiques de se réprendre sur le monde...



Lodoss - La légende de Crystania vol.2

Description: le retour du dieu maléfique Barbas est dévastateur: rien ne semble pouvoir l'arrêter, pas même les autres dieux de Crystania. Pirotess et redon parviennent à libérer l'âme d'Ashram, prisonnière du monde des ténèbres. Ashram représente désormais le dernier espoir de Crystania face au chaos.

Ecrit par RAT webmaster
de CHEZRAT et NEXUSJDR



LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS





PORTE, MONSTRES... TRESORS

PMT: LA RENCONTRE DU 3 EME TYPE...



703



Les Textes qui vont suivre ont été récupéré sur le Forum de Chez RAT tel quel. Aucune correction orthographique ne leur a été prodigué afin de laisser les textes à l'identique et de respecter le travail de leurs auteurs.

Forum Général :

Le top des PC pour aider à nourrir les affamés pendant les fêtes de fin d'année ? Voilà ce que tentent de préparer nVidia, AMD, Falcon Northwest, Logitech, Samsung Semiconductor et d'autres en proposant une bombe atomique aux enchères. Un concept marketing qui fonctionne toujours très bien.

Ce groupe de fabricants proposera, du 26 novembre au 14 décembre 2003, sur eBay une vente aux enchères d'un PC ultra équipé au profit de l'action de lutte contre la faim de la Second Harvest Food Bank. Le but est de récolter 100 000 dollars !

Le PC Ultimate Dream, estimé 16 000 \$US, aura comme spécificités :

- Un boîtier en aluminium avec une peinture personnalisée 10 couches fournie par Falcon Northwest
- Une carte graphique GeForce FX 5950 Ultra overclockée
- Le processeur AMD Athlon 64 FX-51.
- Un écran TFT / TV de 21 pouces SyncMaster 211MP de Samsung.
- Le kit de haut-parleurs Logitech Z-680 Dolby Digital 5.1
- Clavier/souris sans fil MX Logitech, une manette de jeu sans fil, une tablette de jeu sans fil RumblePad et un volant Momo Racing Force Feedback Wheel.
- 4 disques durs Hitachi 7K2 de 250 Go (soit 1 téraoctet)
- Fourni avec les jeux Call of Duty, Command & Conquer: Generals, Halo, Flight Simulator 2004 de Microsoft, Madden NFL 2004, Medal of Honor: Allied Assault, NBA Live 2004, NASCAR Thunder 2004, Star Wars: An Empire Divided, Tiger Woods PGA Tour 2004, Sim City 4 Deluxe Edition, Tomb Raider: l'ange des ténèbres, Tron 2.0, Unreal Tournament 2003, etc...

Il est à espérer que l'offre qui remportera le PC - signée par les présidents respectifs de NVIDIA et AMD, Jen-Hsun Huang et Hector Ruiz - suffira à nourrir plus de 32 000 personnes à l'occasion des prochaines fêtes de fin d'année. Peut-on lire dans le communiqué de presse de nVidia.

Source : <http://www.pcinpact.com/>

Ecrit par : Kraor

Forum JDR :

Venez jouer sur STARWARS:Renaissance, le tout premier mush français sur StarWars. C'est gratuit et sans spam, mode texte temps réel sur Internet.

L'accent est mis sur la description de scènes et réactions de votre personnage et non sur le combat (géré si besoin est ceci dit). Vous incarnez le personnage de vos rêves et vous évoluez dans un environnement interactif (ascenseurs, vaisseaux, droids, etc..). Visitez notre site web pour de plus amples informations (tutoriaux, extraits de jeu, aide..): <http://swjdr.ekaboka.com>.

Les MUSHes sont un type de jeu très répandu dans la communauté anglophone, nous essayons d'intéresser les francophones à découvrir ses mondes riches en possibilités. Un MUSH peut s'apparenter à un 'Livre dont vous êtes le héros' énormément amélioré sur Internet: salles liées décrites assez longuement pour plonger le joueur dans le monde de Georges Lucas.

Bienvenue à tous!

Deneb
Administration SW:Renaissance

Forum HAS – FUTURISTE :

Je vous vois tous écrire comme des malades en ce moment et ça me fait envie !! Alors voilà, le monde ne vient pas d'un JDR mais s'inspire (un peu) de ce que j'ai pu lire. Je n'en suis qu'au début de l'histoire si certains se sentent pour me suivre qu'il n'hésitent pas !!

"ALLEZ !! DEBOUT !! IL EST L'HEURE !! SÔLDAT" aboya l'homme. Virdjenh n'avait pas entendu le son de l'ouverture du sas. Lui qui, d'habitude, restait sur ses gardes, l'esprit endormi mais toujours à l'affût, n'avait même pas réagi au chuintement de la porte. Ces années sur Emyra l'avait pourtant endurci, il avait vraiment vu l'enfer.

Peut être cette torpeur était due à ce futur combat qu'il aurait à mener dans quelques heures, peut être aurait il voulu oublier, tout simplement. Au départ ce devait être une mission ordinaire sur une planète assez calme, le conseil des 12 envoyait des troupes uniquement pour vérifier l'état des relations sur la planète, personne n'aurait pensé à une rébellion. Bien sûr la population d'Emyra, enceinte à la violence par nature, se contrôlait difficilement à certains moments. Mais les alliances avec les Illuminés des grandes Yshmags permettaient de conserver un certain calme depuis quelques décennies. L'arrivée sur la planète verte montra rapidement qu'il en était tout autrement et que de nouvelles factions avaient pris le pouvoir attendant l'opportunité pour déclarer leur guerre.

Virdjenh descendit de son lit. "Toujours aussi confortable les lits de prison" pensa-t-il. Il émergeait, à peine, lorsque le geôlier réapparut.

"A LA DOUCHE !! TRAITRE !! Il faut te faire propre, ça changera de ces derniers mois !! Ah ah ah ah !!" Le regard noir et haineux du gardien en disait long sur ce qu'il pensait !!

Mais qu'est ce qu'il savait, lui, dans sa petite prison de Kalmalyn. Il ne connaissait rien à la guerre, à la douleur, chaque jour renouvelée, de voir tomber les siens sous les coups de l'adversaire, de tuer chaque jour, même les innocents, ce qui vous pousse un peu plus vers la folie. Tout ça parce que c'était les ordres.

Mais qu'est ce qu'il savait, lui, dans son boulot miteux des raisons et des choix qui le poussèrent à renier sa patrie et à se retourner contre ses chefs. "Maudite sois tu, patrie qui m'as fait"

Une décharge électrique le sortit de ses pensées.

" A LA DOUCHE, SAC A MERDES, SINON JE ME FERAI UN PLAISIR DE T'EPILER DE PRET !!" Le prisonnier obtempéra et suivi le chemin des douches.

Arrivé dans la grande pièce de "la laverie en groupe", il ne pu s'empêcher de ralentir. Il repensa à la fraîcheur de l'eau sur son corps qui glissait lentement sur sa peau et relaxait ses muscles. A la douce odeur des crèmes qui lui rappelaient les senteurs enivrantes de tout ces mondes qu'il avait connu, le parfum des kylmadès d'Ymer douces d'abord puis entêtantes, les elimilines au parfum clair et subtil.

Non, là il ne s'agissait pas de rêver, il allait sous un petit canon à ions, qui électrifiait tout son corps, hérissait les poils de la peau, faisant disparaître tout impureté et cette odeur âcre de l'ozone qui vous rappelait l'hôpital lorsque vous êtes proches de la mort.

Ecrit par Mayak

Le contact de l'énergie lonique sur la peau, et cette impression douloureuse de quelque chose glissant le long de soit, en curetant chaque port de la peau... Virdjenh se perdait dans ses souvenirs, dans ses moments de joies, de peines, d'espoir ou de désespoir qu'il avait vécu pendant dans années sur Emyra, quand il sentit une présence à ses cotés. Tournant lentement la tête, il aperçut la silhouette massive de son compagnon de combat, le Sergent Krân. Ce dernier était quelqu'un de musculeux, puissant et volumineux, mais surtout quelqu'un dégageant une aura de bravoure et de respect intense. Beaucoup dans l'unité l'avait surnommé le Lion, tant pour son courage, que pour l'impression quasi léonine qui se dégageait de lui...

D'un simple regard, les deux hommes se saluèrent, et s'indiquèrent que tout aller bien. Virdjenh préférait cela, car il avait entendu de mauvaise rumeur sur le traitement que leurs Geôliers voulaient faire subir à une forte tête comme Krân. Mais au vu des bleus quasi violet et aux yeux injectés de sang du garde derrière eux, il semblait que Krân n'était toujours pas du genre à se laisser faire.

Une fois la douche à ion prise, se qui ne durait jamais plus de quelques secondes, les deux soldats sortirent pour se retrouver simplement en caleçon dans la cours de la prison. Leurs muscles jouaient sous leur peau, gonflait par l'afflux de sang qui cherchait à leur permettre de résister au froid intense du lieu. Ils savaient que cela faisait partie du plan de "Réhabilitation" afin de les réduire à des êtres dociles et malléable. Ils attendaient impassible, le message de retour en salle d'habillement, quand ils entendirent les pas cadencés et rythmés, d'une démarche qu'ils connaissaient que trop bien.

La porte de la salle s'ouvrit sur une silhouette fine et altière, qui déclencha en Virdjenh une haine puissante et violente, une véritable envie de forcer ses fers afin de pouvoir planter ses mains dans le coeur de cet être abject. Leur yeux s'habituaient et ils purent le voir...

Répondu par pretre

ΜΕΣΟΔΡΟΜΕΡΙΧ - ΒΙΗΜΕΡΣΥΕΛ ΝΟΜΕΡΟ Ι

Cet être horrible, ce salopard, cet Antisocial, cette raclure qui a trahit toutes les convictions qu'on s'était faits en s'engageant comme militant. pensa Virdjenh

Cet être avait déjà de la bouteille dans le métier, c'était tout simple, c'était le Commandant. Il n'avait pas une grosse carrure comme Kran, mais il n'en était pas moins tout aussi dangereux. C'était tout l'inverse de Kran. Tout ce que ce dernier avait privilégié dans la force, le Commandant avait préféré privilégier la rapidité.

Ce mec est une arme à lui seul, et je sais très bien que je ne ferai pas le poids seul contre lui. Mais cet enfoiré pourquoi vient il nous narguer. Que veut-il de nous? Quand je pense que c'est lui le Salopard dans l'histoire. C'est lui qui nous a foutu là dedans, car on en savait trop, et il avait surtout besoin de bouc émissaire. C'en est trop, je vais me jeter sur lui, et je vais arracher sa gorge avec mes dents. Bon, bon calme toi, cela ne sert à rien. Enfin Kran, n'est pas mieux, il vient de serrer les poings. Il se contrôle le plus possible, je vois même un filet de sang tomber petit à petit de ses mains, tellement il sert les poings. continua Virdjenh dans ses pensées.

Les deux hommes regardèrent leur ancien Chef. Un long et éternel silence planait dans la salle, comme si tout se passait dans leurs têtes. Ils continuèrent à s'épier, se jauger, se détailler. Après un long moment, le Commandant brisa le silence qui pesait.

"Bien... Comment allez-vous mes braves soldats?"

Un sourire et un rire tonitruant éclata dans la salle. Virdjenh grinça des dents, et ...

Répondu par RAT

Forum HAS- Manuscrit :

Différence

"Je suis assis dans mon fauteuil noir,
Appuyé contre mes accoudoirs,
Je regarde ses enfants jouer
Insouciant du moindre danger.

Je me sens tellement près d'eux,
Que j'ai l'impression de jouer à leurs jeux.
Je me mets souvent à rigoler
De leurs humours, d'un air enjoué.

Cela me donne la sensation de revivre,
C'est un sentiment qui m'enivre.
Je pouvais ainsi faire partager,
Mes rires et mes joies avec ses étrangers.

Oui, cette fois-ci c'est le bon jour,
Il n'y aura plus de mauvais tour.
Je me suis enfin fait accepter
Depuis le temps que j'espérais."

Soudain, l'incessante cloche sonna,
et son cri strident me réveilla.
Me faisant perdre mon sourire rêveur
Pour laisser place à un chagrin destructeur.

J'étais ainsi encore et toujours seul.
Mes pleurs écorchaient ma triste gueule.
Je décidais de retourner en cours.
Pour fuir cette vérité et cette cour.

Je posais mes mains sur chaque roue,
pour faire avancer mon courroux.
Je roulais en direction de mon pénitencier,
Sans ami pour vouloir m'accompagner.

Car j'étais et je serai un handicapé
On avait peur de moi, on me fuyait.
Peu de personne voulait accepter
Cette différence qui les horrifiait.

Personne ne voulait m'entendre,
Pour enfin pouvoir me comprendre.
En contrepartie, ils me rejetaient
Comme si j'étais contaminé.

Je ne suis pourtant pas contagieux.
Tout être vivant est prodigieux.
Je suis un humain avec un coeur, des sens.
Alors Acceptez-moi pour mes différences.

**Fait par RAT/Vifombre.
17/11/2003**

La disparition du Ankou :

Cela remonte à il y a quelques temps maintenant,

Le jour de l'attaque de Miniok par les troupes du Roy de la Ville morte, Han Ankou avait parlé de manière assez énigmatique, à peu près en ces termes :

« Roy de la ville Morte, Han Ankou vient avec toi pour vous protéger au nom de Gaia, contres les mauvais esprits. Mais je ne sais si, Je pourrais en revenir. Mon amante m'appelle je le sens, Ce soir je vais mourir... »

Personne ne semblait avoir fait attention à ses propos, Il faut dire qu'il n'était qu'un simple sauvage aux yeux supérieurs des Arthuriens, donc pourquoi perdraient ils du temps à s'occuper de lui ?? Puis s'en suivit l'Attaque de La ville, dont vous connaissez tous les aboutissants et dont nous ne reviendrons pas dessus. Suite à cela, Eoganan notre Grand Chaman apparut à nos Frères présent leur demandant de venir avec lui pour tenter de faire sortir la princesse Maalia emprisonnée dans les murs de Trinsic la maudites.

La ils s'aperçurent qu'ils ne pouvaient pénétrer les lieux, et O combien la lâcheté des démons était grande, car aucun d'entre eux n'osa sortir pour affronter Quatre représentant de la Race Pictes. Mais ils se mirent à parler avec Merlin, Suite à son arrivée. Han entendit parlé son Chaman et le Chaman Blanc de Sir Lancelot, et du fait que seul sa présence pourrait aider les Défenseurs à Entrer dans la ville pour sauver la Princesse. Sans se faire voir, Han partit donc en direction de son Cercle de méditation...

Une fois Nue, Assit en tailleur au milieu de son cercle, son couteau d'ivoire sortie, Han se mit à se scarifier pour pousser son âme à sortir de son corps et à rejoindre le Plan astral. La lame d'ivoire courrait sur sa peau, tailladant ses chairs avec avidité et désir. Le sang coulant des plaies béantes, glissant le long de sa peau nue, comme voulant le recouvrir d'une nouvelle Mue. Puis d'un seul Coup Han sentit son âme s' échapper et s'envoler en direction du plan des esprits...

Le monde des esprits était la véritable demeure de Han, il ne se sentait vraiment bien, qu'une fois en compagnie des ses frères et des ses sœurs, virevoltant dans les méandres d'un néant infini mais pourtant si emplit d'émotions et de force spirituelle. Han vit des formes fantomatiques venir vers lui, danser autour de lui et le saluer comme un véritable ami et Frère. Puis il commença à chanter pour eux leur demandant de la guider et de le mener jusqu'à l'âme qui pleure, l'âme tirillée par le doute, l'âme du Chevalier Lancelot. Il vola à la vitesse de l'esprit, parcourant les limbes à la recherche de l'âme pure et grande du paladin, mais il ne la trouva point. S'arrêtant au milieu de l'espace Temps, Han se mit à réfléchir et à chercher où pourrait se trouver ce qu'il était venu chercher. Puis lui vint le souvenir de l'Astral bas, l'espace spirituel où se trouvaient tous les esprits perdus, hantés, mauvais et damnés. Il savait que le paladin ne pouvait être là par cruauté ou car il le méritait, mais peut être son doute l'avait fait se perdre dans les méandres des ténèbres guidés par les créatures corruptrices et tentatrices des Sidhes noirs.

Han savait que si il allait en ce lieu, il risquait de ne jamais pouvoir en revenir, mais aillant déjà réussi à se sortir de la mort et ne voulant accepter l'échec, il se laissa d'un seul coup tombé dans l'obscurité profonde de la perfidie. Ce qu'il vécut là bas ne peut être raconté, car notre esprit humain ne pourrait le supporter ni même véritablement le comprendre. Tout ce que nous avons à savoir, c'est que poussé par les forces spirituelles sombres, Han y revécut tous ses plus grand cauchemars, y fut torturé par ses doutes, ses peurs et ses haines. Mais surtout qu'il y vécut maintes et maintes fois sa plus grande peur, sans jamais pouvoir arrêter, et toujours devant s'en sortir. Seul un Homme ayant déjà connu la mort, ou un Grand Chaman comme Maalik ou Eoganan aurait pu se sortir d'un tel piège, d'une telle torture...

Et au bout d'un Temps qui lui parut infini, Han s'approcha enfin d'une silhouette de Lumière et de pureté au milieu des ses lumières mortes et de cette aveuglante Obscurité. Mais tout ce qui se passa ou se dit à ce moment là ne fut pas rapporté à mes oreilles et je ne peux donc vous en faire part. Je sais Combien vous êtes curieux et combien vous désirez en savoir plus mais malheureusement seuls les intéressés pourraient vous en parler.

Quand Han revint dans son corps, mutilé, blessé, à l'article de la mort, plusieurs semaines c'étaient passé. Il lui fallut plusieurs jours de repos, rien que pour pouvoir à nouveau parler ou même se mouvoir légèrement mais il était en vie. A jamais changé par ce qu'il avait vécu, il n'était et ne serait plus jamais le même. Comme si le jour où il avait dit Au Roy des Ridoux : Ce soir je vais mourir, je ne reviendrais pas, avait été plus qu'une prophétie...

Maintenant espérons que le Ankou puissent nous rapporter des nouvelles du Paladin Ridoux disparu il y a maintenant des lustres, Car si nous voulons bouter les engeances démoniaques Hors de nos terres, Il va nous falloir Toutes les forces de la création et même plus encore.

Fait Raconté par Anoumenos, Conteur d'Histoire de Kinoa
Sur la demande de Han Ankou, pour que tous sachent ce qu'il fut et sera...

Ecrit par pretre

Un esprit dérangé :

J'ai longtemps couru, j'ai longtemps fui. Combien de temps ? Depuis combien d'années est ce que cela dure ? Combien en ai-je perdu ? Je pensais m'en être débarrassé, je pensais avoir laissé cette vieille angoisse derrière moi.

J'ai essayé de l'ignorer, de la fuir en changeant de mode de vie. J'ai commencé à sortir, je me suis détaché de la plupart des choses qui comp-
taient pour moi et renoué avec d'autres, avec mes véritables amis notamment. J'ai fait ce que la plupart des jeunes font, j'ai « profité de la vie ».

Mais elle est revenue, cette idée qui me hantait autrefois n'est jamais vraiment parti, elle n'attendait que le bon moment pour refaire surface et maintenant je le sais elle ne me quittera plus. Toutes ces questions qui n'ont toujours pas de réponses ont resurgi. Comment continuer à vivre maintenant alors que j'ignore toujours pourquoi je vis ? On me dit qu'il faut garder espoir mais l'espoir en quoi ? En un être supérieur ? Si il existe je n'ai qu'une question à lui poser : pourquoi ?

Ma tête me fait mal, mes migraines reviennent, maintenant je sais pourquoi, l'esprit humain est peut être capable de résoudre de nombreux problèmes mais il ne sait toujours pas pourquoi il les résout. Mais il devra bien faire un jour face à l'inéluctable et en succomber car il n'aura plus d'autres possibilités.

Mes pensées se brouillent, je vais arrêter là ce texte avant qu'il ne devienne plus incompréhensible qu'il ne l'est déjà. Je ne me relirais pas, j'ai écrit ce que je pensais comme je le pensais, ceux qui partagent mon sentiment le comprendront les autres ne le pourront pas.

Un esprit dérangé Ecrit par Florin Keldon

Il n'y qu'une chose à dire:

"Il y a des moments ou aucun mots ne suffit à exprimer ce que l'on ressent...
Mais pourtant la plume de notre coeur puise dans l'encre de notre âme et cours sur le vélin de notre vie. Car il est une chose que la mort ne nous retirera jamais, c'est la marque indélébile de notre existence sur celle des autres..."

Alors à vous les morts que nous n'oublierons jamais, et à nous les vivants par qui l'oublie perd le sens même de sa vérité"

Je vous salue tous...

Prete

Un adieu :

Il est des Ombres, qui lentement s'installent
Dans notre vie et ses dédales
Doucement mais sûrement, le passage du Temps
A fait son office, en nous détruisant...

Tes doutes, tes peurs ont tout altéré
De notre passion à notre Amitié.
Il n'y a plus rien aujourd'hui qui nous retient
l'un à l'autre...Sans lendemain.

Mais je veux quand même te dire
Que je garderais ces trésors, ces souvenirs
Et qu'à jamais en moi vivra
L'image d'une Ange m'ouvrant les bras

Adieu alors, ma douce, ma fée...
Celui que tu nommes ton Chevalier
Te fait sa dernière révérence
sans même l'espoir d'une dernière danse...

Ecrit par prete

Adios,

Existen sombras que lentamente se instalan
En nuestra vidas y sus lugares perdidos
Suavemente pero segaramente, el paso del tiempo
Hizo su trabajo, destruyendonos...

Tus dudas, y tus miedos lo alteraron todo
De nuestra pasion a nuestra amistad
Hoy no queda nada que nos agarra
El uno al otro...Sin Manana

Pero quisiera aún decirte
Que guardaré aquellos tesoros, aquellos recuerdos
Y que vivirá siempre en mé
La imagen de un angel abriendome sus brazos

Pues adios, mi dulce, mi hada...
El hombre que llamas tu Caballero
Te hace su última reverencia
Sin ni siquiera la esperanza de un ultimo baile...

Escrito por prete

Ode d'un Inspiré

Oh toi ma douce, Ma Muse!
Tu es ma sublime Inspiration
Je pourrai donner fief et bastion
Et vaincre les obstacles par ma ruse.

Si le Destin nous sépare,
Je suis capable de me faire damner
Pour avoir l'un de tes tendres baisers!
Et offrir mon corps comme rempart.

Je suis ton plus fidèle Amant.
J'aime autant ton corps chaloupé
Que ton esprit qui n'est que pureté !
Je serai toujours ton plus beau confident.

Oh, toi ma mie! Ma tendre amie!
Je me battraï pour ta cause
Car tu es ma religion, tu es ma prose.
Pour vaincre ensemble nos ennemis.

Je ne suis pourtant ni Ange ni Démon
Mais j'ai foi en notre Amour!
Et nous serons ensemble pour toujours,
Dans ce monde ou nous vivons.

Destin et entropie :

Dans une Tour nommée Amour, au cœur des Montagnes, ils discutaient : parlaient des erreurs du passé , parlaient des plans a venir, riant d'eux mêmes et de leur Fanatique de vie.

Alors l'un des deux , le plus grand, s'en souvint : il n'y a pas si longtemps, il en avait rêvé : la bas, sur une île au Bout des Mers, ils trouveraient la Porte... celle menant au Domaine des Divinités, celle par laquelle ils devaient s'engager. Le plus frêle rit, de son rire sinistre, noir, énigmatique, puis rabattit sa capuche sur ses fines épaules ; tandis que le guerrier mettait épée au fourreau, poursuivant le rire.

Le voyage serait long , ils le savaient : les cartes furent ainsi étudiées avec soin , les armes emportées, tout comme ce qui serait nécessaire a la pratique de la Sorcellerie. Et ils partirent, s'embarquant dans un immense Navire de Noyer Blanc, appelé par la Magie, et gouverné par la Magie. Cette forteresse aurait pu a elle seule régner sur les océans connus, s'il lui en avait seulement été donné l'occasion : même les grands bateaux des Elfes n'étaient qu'un pale reflet de sa splendeur . Ils écumèrent les flots... longuement... longuement, laissant bientôt l'univers connu dans leur dos , filant de plus en plus vite , et de plus en plus loin : Vers le Destin , qui Souriait.

Puis le changement survint , brusquement, sans aucun signe pour l'avertir, sans aucun indice pour le prévenir : Devant la proue de leur Navire, un rêve mystérieux se matérialisa : Le Ciel était d'un blanc perle, unit, ordonné, a jamais ininterrompue si ce n'est par quelques rares Diamants écarlates, désert propre et lumineux : Le Vide Eternel de la Loi. Devant la proue de leur Navire, la mer n'était plus que noirceur grouillante et suintante, une matière vivante autant que morte, amalgame des sentiments et éléments mouvants de Tenelia : Le Trouble Perpétuel du Chaos. Et entre les deux, entre le changement et la stagnation, une Utopie. Mais grise et terne, séparant l'un de l'autre, ou rien n'a de sens et pourtant gracieuse harmonie : Frontière Eternelle d'entités incompréhensibles... Azeviel , Ombre des Ténèbres, Maudit des Dieux, et Erwinæ, Damné puis Abandonné du Prince Démon Artedar, se trouvaient a la frontière de la Porte, devant le monceau de terre qui avait été rêvé.

Et puis, dans un fracas épouvantable, en une masse de sons dissonants, retentirent des milliers de hurlements : les voix de ceux qui avaient vécus, et celles de ceux qui viendraient a vivre. Alors le Navire sombra, sa blancheur se ternit, sa magie fut rendue aux Créateurs... laissant le couple de compagnons seuls, perdus, troublés. Et enfin, le Destin s'accomplit...

Le Sorcier de la Nuit fut projeté dans le Chaos, tombant, mourrant, souffrant ... de plus en plus douloureux ...et pour la première fois, un cris de Terreur s'échappa de son corps sans âme. Le Chevalier Déchu fut soulevé, maintenu entre l'Ordre et le Chaos : la Frontière des deux devait le garder en son sein... et pour la première fois, un soupir d'extase s'échappa de son être. Puis tout disparut, tout devint silencieux, en un Néant absolue ...

Oh! Ma Cysèle, Ma Douce, Ma Nuence!
Tu redonnes des couleurs à cette nature
Redonnant ainsi forme à cette sculpture
Pour former un tableau rempli de nuances.

Tu te bats pour ce beau paysage,
Tu apportes de la beauté à cette laideur
Qu'en a fais les hommes, les corrupteurs!
Pour repeindre sur leurs carnages.

Tu es en mon cœur, ma flamme!
Brûlant de mille feux contre l'Ennemi,
Je suis un inspiré, tu es ma vie!
Tu es mon Ode! Tu es Ma Femme!

Vifombre/RAT
24/06/03

Et le Destin Riait.

Une chute... Le Noir Sorcier tombait inexorablement, dans les Abîmes Infinies du Chaos, perdu entre l'espace et le temps, sombrant, oubliant. Maudit par les Seigneurs de la Loi, attiré au sein même de ses Maîtres... dans cet ère d'éternels tourments, vers un fond qui sans doute n'existait pas.

Une agonie... Il hurlait. Corps sans âme ou seul demeure l'esprit, ballotté par les flots changeants d'une matière parcourue d'éclairs surnaturels, originelle de l'Entropie, se mourrant... Suffoquant de n'être que le jouet impuissant, de Dieux Cruels autant que Fous.

Une image... Et dans son épouvante il se le remémora : Majestueusement installé sur son Trône d'Ossements, puissant et effrayant, son allié démoniaque, Zanrhameses, qui lui souriait, sarcastique. C'était la seule chose qu'il lui restait à faire : il devait invoquer cette vieille incantation, celle dont maintes fois il s'était servi, pour assouvir sa soif de Savoir, sa soif de Domination... Pour encore une fois rendre visite à son Hôte Infernal, dans son monde ravagé par la Haine.

Un charme... Ainsi il tissa les éléments de Magie Purs errants autour de lui, psalmodiant et chantant la langue du Démon, et du Chaos naquit le Sortilège, puissant, l'art du Démonisme. Mais ce qui devait arriver arriva, et le désordre s'opposa à son départ, le retenant, le griffant, déchirant son enveloppe charnelle, pour se confondre en elle... n'en laissant qu'un amas sanglant, dépourvue de Vie : pantin désarticulé du Chaos.

Ils avaient réussi! Ils avaient vu le Rêve du Chevalier Déchu! La Puissance des Dieux, et leur demeure impossible. Alors, dans un élan de lucidité il se le promit : jamais ces Êtres capables du Tout ne seraient trahis par lui ; le Mal, la Mort, le Renouveau... avaient fait d'un Sorcier un Esclave Parfait.

A présent il flottait, s'élevait, poussé par les Arcanes à travers la Brèche qu'il avait créé, pur Esprit insubstantiel emmené dans un tunnel transcendant le Cosmos, vers son Diable : qui l'attendait... Des vagues déferlantes de flammes jaunes et pourpres fondirent sur lui et, lorsqu'il les eut traversés, se retrouva en Urtor, sur un sol de chaire, exposé au regard moqueur du seigneur des lieux, qui tranchât d'une voie douce et claire :

-Vous voici enfin, Sorcier. Peu s'en fallut qu'a jamais vous ne sombriez dans l'oubli.

L'esprit d'Azeviel se précipita sur son réceptacle : un fin cristal de sombres Ténèbres veinées de lueurs rougeâtres, puis dans un gémissement d'amertume, se sculpta un corps d'Ombres gigantesque et, haletant, tenta de se relever. Il était las... mais souriait.

-Gardez vos sarcasmes, Zanrhameses, il semble que je sois allé trop loin...

-Nous le savons fort bien, car dans votre folle ignorance avez détruit votre enveloppe humaine et, sans elle... vous resterez chez nous, tant qu'il le faudra... Suivez nous.

D'un mouvement harmonieux le Démon descendit de son Trône et d'un geste plein de Grâce invita le Maudit à le suivre. Ils parcoururent alors Urtor : Lugubre forteresse d'obsidienne ravagée par des millénaires de guerres et d'horreurs indicibles, perdue sous une nuit éternelle, perdue en Enfers... dans d'insondables Limbes désolées par la Colère... Ils y arrivèrent enfin : un escalier Ocre et Argent, contraste éblouissant dans ces terres enfumées, semblait trouver sa fin au cœur des Abysses, dans une chaleur magmatique. Il donnait sur une salle immense, scintillante d'une infinité de gouttelettes de sang semblables à autant de rubis écarlates : Du plafond coulait de maigres filets de sang, au sol des flaques de sang bouillonnaient, tantôt calmement, tantôt éruptant des couleurs perpétuellement autres, et, centrale, une marre mouvante d'Or, parcourue de lentes ondulations...

Spectacle immonde mais fascinant, La Caverne des Mystiques.

-Voyez. Vous autres créations passez vos existences à chercher le savoir trop loin, qui se trouve trop près, à portée de pensées. Mais vous le cherchez ailleurs, guidés par des Dieux que vous ne comprenez pas. Et vous perdez votre temps à essayer de découvrir que vous avez perdu votre temps. Dans cette caverne, Chronos n'existe pas. Méditez... et comprenez...

Il se tourna vers l'Humain et en une mimique mielleuse et sournoise, s'envola, pour disparaître dans les chaudes ténèbres. Créature d'Esprit, Azeviel s'avança au centre et se tint là, seul, sur cette étendue dorée, miroir de la pensée. Longtemps il resta ainsi, immobile, à cogiter et sonder sa conscience troublée, à se demander dans quel but son Mentor avait prononcé de telles paroles. Combien tout ceci dura? Il ne pouvait le dire... mais cela lui parut infini, et pourtant si bref, hors du temps... Seuls résonnaient autour de lui les chants éternels des Déchus.

Alors il comprit... Il comprit qu'il n'était rien avant ce Grand Temple du Chaos, comprit pourquoi Lunepale avait fait de lui sa voix, pour quelle raison Algoric lui avait tout enseigné, comment il avait pu traverser le Monde des Morts et se rendre si souvent en Enfer...

Il le su alors : infime partie d'une matière d'Entropie, né pour engendrer le Chaos, créé par le Chaos : Les Seigneurs l'avaient façonné, pour servir leur Destinée. L'Or se souleva vivement, immense colonne de métal en ébullition, et se fusionna avec le Sang émanant des pores béants de la Caverne, pour former un Vortex vivant, tourbillonnant. Et Artedar, Prince Démon, Seigneur de l'Entropie, Maître des Enfers, parla :

-De la Sagesse d'un Démon tu as acquis le Savoir. Tu connais à présent la réponse à tes questions... tu sais pourquoi tu existe. Retourne dans ton monde, accomplit ta Tache, et obéis à tes Maîtres.

Sur Tenelia, la Nuit a supplanté la clarté du Jour, frappée de raies immatérielles d'énergie pure du Chaos. Puis un vacarme épouvantable, échos de mille voix sorties du passé, vint frapper les Montagnes, et glacer l'échine et la vie des hommes.

Et une entité cria... Pour l'instant Fantôme de Brume, pour toujours Marionnette de Sorcellerie, Azeviel était dans sa tour, nommée Amour.

Écrit par Avariel



Le Fabuleux Destin de Glo'Bull le Beholder...

Et bien...

Bien le bonjour à vous tous, je me présente je suis ... Glo'Bull.

Drôle de nom allez vous dire, mais pas pour les créatures de ma race, car nous possédons des noms des plus particulier. Enfin la plupart des gens, face à un représentant de ma race, ne pensent malheureusement pas à notre nom, mais plutôt au danger que nous représentons paraît il ?

Pour mieux, me décrire à vous, je vais tenter de vous faire une brève description de ma personne, enfin à partir des informations que je connais de moi bien entendu...

Je dois faire approximativement 7 ou 8 pieds de Diamètre, et je possède une carapace d'un magnifique rouge carmin. Mes pédoncules oculaires sont particulièrement bien effilés et attirent souvent les demoiselles de par leur finesse et paraît il la dextérité de leur caresse. Et mon œil central est d'un magnifique vert émeraude d'après ce que mon meilleur ami me dit toujours, enfin si l'on prend sa description, cela ressemble plus à du vert Peau de Gobelins mais bon, je préfère émeraude cela va plus avec l'idée que je me fais de mon Œil.

Je pense que vous avez bien compris que d'après ma description, j'appartiens à la race des Beholder car sinon c'est que vous êtes plus myope que moi...

Myope ai je dis ?? Et oui vous avez bien entendu...

J'ai un grave soucis, et qui cause de nombreux problème à mon existence, je suis un Beholder Myope...Bon me direz vous ce n'est pas grave il lui reste au minimum 10 yeux, mais non là est le problème c'est que ma Myopie les touche tous ! Et que je suis encore plus Myope qu'une taupe...

Fort heureusement pour moi, j'ai un ami un peu chtarbé qui a décidé de trouver un moyen de me soigner ce problème plus qu'incommodant. Mais en attendant, disons que je me sens plutôt mal, quand c'est mon tour de faire le tour de garde dans le Donjon dans lequel j'habite... Et bien entendu personne sauf mon ami ne connaît mon problème.

Comment voulez que je fasse pour aller dire à mon Grand chef, le grand prêtre de SebsokK que je suis malheureusement affublé d'un problème de Myopie m'empêchant de pouvoir ne serait ce qu'atteindre mes adversaires avec mon rayon antimagie ?

Enfin il est vrai que peut d'entre vous peuvent connaître ce problème, surtout qu'à ma connaissance je suis le seul représentant de la race tyran-noeil à connaître ce genre de hummm soucis.

Je vous parlais tout à l'heure du Donjon dans lequel je vie, et vous allez me dire mais de quoi il parle ? Et bien comme tous les monstres de mon monde, nous vivons dans de profond Donjon avec comme seule véritable But dans l'existence : Protéger la Porte qui protège le ... TRESOR !! Je vois que vous faites un regard d'ahuri, peut être que vous ne connaissez pas trop nos coutumes, des fois j'ai l'impression de mettre la Charrue avant les Gorgones...

Je vais peut être avant toute chose vous présenter mon monde...

Au début, y avait le monde mais il était vide ... Puis vinrent les Dinosaures...Heuu ???!! Ah non ça c'est pas la bonne genèse...Désolé.

En fait mon monde porte un nom des plus particulier, mais vous allez sûrement remarquer que nous sommes un peu tous du même genre dans le coin, enfin ... Quoi qu'il en soit mon monde ce nomme Château et Léopard, il a été créé il semble par un vieux Dieu du nom de Papy Jygraxx il y a des siècles et comme tous les mondes, il possède des règles : Ici tous les bons sont bons et les méchants sont ... Méchants et oui vive le Machiavélisme. Toutes les Princesses sont belles, mais ont la fâcheuse manie de se faire enlever avant leur mariage et aiment à se faire délivrer par de preux chevalier. Le problème est que plus le temps passe, plus les Preux Chevaliers qui sont aussi chasseurs de Dragon, se font bouffer avant de partir à la recherche de leur Belle...Ce qui malheureusement, cause de gros problème de surpopulation de Princesse.

De temps en temps, nous sommes donc obligé de faire appelle au service des méchantes belle mère ou des Gentils nains (une drôle de race de petits bonhomme qui vivent sous terre, aime que le travail et vie toujours en nombre de sept représentants), afin qu'ils s'occupent des Princesses pendant un moment...

Nous les monstres, sommes en faite là à la base pour servir de juste Cause aux gentils héros du monde et nous avons pour rôle très important d'empêcher les Héros de réussir leur quête trop facilement ou de protéger les Trésors qui se cachent derrière les Portes. Mais je peux vous jurer que ce n'est pas toujours une mince affaire. Enfin, bon, c'est notre rôle et il nous tient à cœur même si nous avons souvent des problèmes de main d'œuvres...Au moins on est sur de pas avoir de Surpopulation.

Pour ma part je suis venu au monde sous le signe du Trésor, c'est à dire que toute mon existence est vouée à protéger un simple coffre contenant je ne sais même pas quoi. Et j'ai donc pour but ultime de mourir en empêchant un Héros de le prendre. Mais SebsokK doit m'en vouloir, car il m'a fait Myope...Enfin je me dis que c'est pas caché tout au fond de Gobville que je vais rencontrer souvent des grand héros. Je vie donc tranquillement ma vie de Beholder, tentant autant que faire se peut de trouver un moyen de me soigner, aidé de mon plus fidèle ami, un jeune Alchimiste Gobelins créateur de la « Fameuse Machine à Eplucher les Bananes »...



CHEZRAT :

Konichiwa à tous ! 234 Aides de jeux - 06/12/2003 @ 14h30 - Paris

Et voilà !! Vous l'attendiez tous et enfin elle arrive dans votre boîte Email. La nouvelle Shadownews de la Boutique. Vous êtes tous sûrement impatient de savoir ce que l'équipe vous a préparé pour ce début de mois de Décembre, alors je ne vais pas trop vous faire attendre. Commençons par les gros titres:

Tous d'abord je suis très fier et heureux de vous dire que nous arrivons maintenant à un total de 234 Aides de jeux. Cela représente quand même pas mal de boulot et des heures fiévreuses devant nos écrans. J'espère sincèrement que vous trouvez ce que vous désirez chez nous et qu'elles vous apportent beaucoup de plaisir. Bon voyons maintenant qu'elles sont les dernières arrivées sur les Rayonnages de la Boutique.

- On commence en douceur avec l'ajout d'un nouveau portrait de PJ/PNJ dans la Galerie de 1920
- Un grand nombre de nouveaux portraits dans la Galerie Futuriste, dont beaucoup spécialement pour les mondes Cyberpunk.
- 1 Aide de jeux créée par notre cher Troll de service, j'ai nommé Sch'Nuplix - Un Calendrier spécial et très jolie pour tous les joueurs des Royaumes Oubliés.
- La Fiche de Polaris que nous avons sur le site, modifiée et enfin placé en format .pdf afin d'être beaucoup plus facilement consultable.
- Et 5 PNJs pour Shadowrun, qui rejoignent donc la grande famille de tous ces fameux contacts et ennemis des Ombres:
 - Karmen Herson - Une Inspectrice de la Lone Star
 - Le Bouffon - Un Decker plutôt de très bon niveau, qui pourra être très utile
 - Mantis - Une Decker un peu spéciale : Je dirais qu'elle porte bien son Pseudo
 - Mr Johnson - Et oui le Fameux et grand/petit, blond/brun/chatain/roux Mister Johnson
 - Samu - Une Spécialiste du Soins et ancienne de Doc Wagon

Sinon pour continuer dans les bonnes nouvelles, je peux vous dire que l'une de nos surprises du mois de Décembre est en bonne voie de préparation et qu'elle ne devrait plus trop tarder. D'autres aides de jeux sont bien entendu en préparation et je peux vous dire que le Père Noël ne vous oubliera pas :)

Et dernière bonne nouvelle pour les accrocs de Never Winter Night, PAORN le module de la Boutique n'est pas complètement mort et il semble qu'il ait décidé de sortir un peu de son Caveau dernièrement. Serait-ce le Retour ? Serait-ce PAORN 2 ? Peut être...Peut être pas...Mais je vous conseille de rester sur les ondes et de suivre son évolution. Bien entendu, nous vous tiendrons au courant de tout cela... [Plus d'info sur PAORN les Terres de Bourgogne.](#)

Alors en attendant, je vous souhaite un bon début du mois de Décembre et n'oubliez pas de décorer la maison. Noël est une des grandes fêtes de l'année, alors ne la raté pas !!

Prete, Deuxième Webmaster de <http://www.chezrat.nexusjdr.com>

ΜΕΔΙΑΡΧΟΕΡΙΧ - ΒΙΜΕΡΣΥΕΛ ΝΥΜΕΡΟ Ι

MAJ Aides de jeux - 15/11/2003 @ 16h47 - Paris

Comme promis, nous vous mettons la nouvelle MAJ dans la section Aides de jeux.

Cette MAJ ne concerne pas véritablement les aides de jeux sur un jeu spécifique. Mais elle concerne plutôt un agrément supplémentaire pour décorer votre fiche.

Je pense que vous avez bien compris c'est en fait un listing ou une bibliothèque regroupant plein de portraits différents selon des tailles différentes pour que vous puissiez trouver un portrait pour votre personnage favoris.

Les portraits sont répertoriés par Catégorie. Vous trouverez pour l'instant : la période 1920, Médiéval, Dark Age, futur.

Il y en aura d'autres par la suite.

La technique est particulière, et fait intégralement par moi. C'est une technique qui permet de détecter automatiquement selon le répertoire où va l'utilisateur, s'il y a de nouvelle image. Si oui, il enregistre dans une table, et l'affiche.

Un menu d'administration est en train d'être réalisé. Dès qu'il sera terminé, il sera au début utilisé uniquement par les membres de la boutique, mais on pourra peut être voir aussi par les membres du forum plus tard ou donner l'accès au grand public.

Voilà, donc je vous offre le chemin pour que vous trouviez la nouvelle MAJ et que vous profitiez de regarder tous les portraits qu'on vous offre.

Chemin : Dans la section Aides de jeux, puis la catégories JEUX DIVERS, enfin dans la sous catégorie Galeries.

@ Bientôt pour de nouvelles aventures.

RAT Webmaster de <http://www.chezrat.nexusjdr.com>

Newsletter! - 03/11/2003 @ 10h37 - Paris

Venez-vous enregistrer sur la newsletter de CHEZRAT : La ShadowNews. Cela vous permettra de connaître dès qu'il y a une nouvelle MAJ pour les aides et tous les gros événements qu'on peut faire sur CHEZRAT.

@ bientôt

RAT Webmaster de <http://www.chezrat.nexusjdr.com>

Voici la MAJ SPECIAL WARHAMMER - 02/11/2003 @ 18h43 - Paris

Donc comme convenu, avec un petit peu de retard, voici la Mise à jour de nos aides de jeux en créant ainsi une nouvelle catégorie : WARHAMMER.

Il y a en tout 11 aides de jeux fait par pretre qui sont dans 3 sous catégories :

- Aides de jeux comportant : un bestiaire et de nouveaux sorts pour Warhammer.
- De nouvelles races comme le Demi ogre, Demi elfe etc...
- De nouvelles carrières comme le Destructeur de Dragon, le vigilant sylvestre.

Donc venez tous récupérer ses aides de jeux pour pouvoir amplifier votre monde de warhammer.

Remercions Prêtre pour ses aides de jeux très bien faits.

@ bientôt

RAT Webmaster de <http://www.chezrat.nexusjdr.com>



NEXUS: Nouveau Lien : Module NWN Disque Monde

[\[Module\] Disque-Monde](#)

Description: Voilà un site qui parle du Disque-Monde enfin surtout du module qui est sur le net pour le moment. Venez visiter le forum et participer a l'évolution du module Ajouté le: 04-Dec-2003

Merci au nouveau membre d'avoir agrémenté le portail d'un nouveau lien

Transmis par RAT le 05 décembre 2003 à 02:44:23

NEXUS: Nouveau Membre, Nouveau Lien

Bienvenue au nouveau membre Feldrin qui vient de rajouter dans la catégories des liens Web son site Arcadia JDR.

[Arcadia JDR](#)

Description: Ce site est consacré à D&D3 et contient des aides de jeux à la fois consultables en ligne et téléchargeables comme des listes de sorts, des récapitulatifs des feats, armes ou armures de nombreux suppléments d20, etc...Des récits de campagne très détaillés sur Planescape et DragonLance y sont présents avec une section "envers du décor" qui détaille la conception des aventures et les réactions face au comportement des PJ, attendu ou pas. Quelques critiques de suppléments et une mailing list d'information complètent le tout.

J'espère qu'il profitera de tous les outils du Nexusjdr pour faire connaître son site.
@ Bientôt,

Transmis par RAT le 31 octobre 2003 à 12:06:40

NEXUS: Je voudrai rappeler à tous les membres

Je voudrai donc prévenir qu'à tous les nouveaux membres qu'ils viennent de s'inscrire depuis quelque temps qu'ils peuvent compléter sans problème leurs comptes, et qu'ils peuvent aussi utiliser tous les menus réservés aux membres, pour enregistrer leurs sites web, et faire profiter de toutes leurs news en le mettant sur le NEXUSJDR. Cela permettra d'augmenter la réputation de vos sites et de montrer leur évolution. Donc utilisez le menu, il est fait pour ça.

Transmis par RAT le 25 octobre 2003 à 13:35:12





Le CDP, alias le Café de Paris, est le lieu où la plupart des projets se sont créés ou bien développés. Ce petit café semble propice à la réflexion pour Pretre, Rat, Pénombre et moi-même, même si souvent la clientèle et le personnel féminin nous enlèvent cette concentration et nous perd dans cette folie humaine qu'est le bonheur des yeux...L'ambiance est chaleureuse, grâce à une équipe joviale qui sait ce que bon rapport avec sa clientèle veut dire.

Enfin, dans cette section vous trouverez les avancements des projets en cours, les webzines à venir, les nouvelles de notre serveur Paorn...Tout ce qui fait vivre les sites de Chezrat en passant pas Nexus et sans oublier Paorn, toutes les actualités de ces sites vous seront décrites dans cet article.

L'actualité principale de cette parution est bien sur le premier volet d'une suite qu'on espère tous longue, j'ai nommé Média Phoenix, la webzine de Chezrat, nous voulons cette zine ludique et ouverte à tous ceux désirant écrire un article sur un sujet qui lui semble intéressant, nous nous réservons bien sûr sur la parutions des articles qui n'auraient aucun intérêt, qui seraient porté sur une quelconque croyance, qui offriraient un avis politique ou portant sur des sujets tendancieux. Tous les autres sujets on leur chance de paraître, et nous nous feront un plaisir de le faire. Pour la première zine nous nous sommes peut être laissé emporté par notre envie de bien faire, la quantité de page de la zine sera variable, je ne pense pas que nous tiendrons les cinquante pages à chaque parution.

En tous cas notre plus grand souhait est que la zine vous offre autant de plaisir à lire que nous avons eu à l'écrire, je vous souhaite une bonne lecture et vous dis à bientôt pour de prochaine brèves du CDP.

Ecrit par Groovybaby



[Bienvenue sur PAORN!](#)

Qu'il arrive sans prévenir par un beau Matin,
Ou que, d'aussi loin que remonte la mémoire, on l'ait toujours senti,
L'Appel de l'Aventure est un cri impérieux qu'on ne saurait faire taire.
Les limites du comté, pourtant vaste, sont alors comme une barrière
Qu'il faut franchir pour se sentir libre ;
Libre de découvrir l'Empire oriental, la puissante Burgonnie,
Libre de s'y tailler richesse et gloire,
Libre de pousser plus avant pour vérifier les légendes
Concernant les fabuleux empires voisins
Qui se partagent le monde des Terres très anciennes : Paorn ...

Bienvenue chez toi, voyageur, toi qui as enfin eu le courage de sortir des limites de ta vie pour partir en aventure. Tu es ici sur les Terres très anciennes, lieu de merveilles et de légendes. Tu pourras très bientôt y tracer la tienne en lettre de feu, de sang ou de magie... mais avant, il te faudra apprendre comment y vivre et surtout comment y survivre...Alors lis, apprend et découvre ... Un jour peut être seras tu celui qui accueillera les prochains arrivants et qui leur prodiguera les même conseils. Bienvenue chez toi, bienvenue sur PAORN



Paorn ... Un mot qui pour une grande partie de la communauté rôliste habituée à lire Casus Belli, doit avoir plus qu'un sens. Paorn est un monde créé par Casus Belli, il y a maintenant des années, et c'est aussi et à mon avis pour très longtemps mon monde de Campagne. Toutes les aides de jeux pour DD3 que vous pourrez trouver dans les rayonnages de la Boutique, ont été spécialement créées pour ce monde. Il faut dire qu'il a marqué beaucoup de mes joueurs, surtout avec sa grande et puissante campagne des « Chroniques du Chaos » (Grand Ecran Casus Belli sur 3 numéros). Mais pour nous, pour l'Equipe de Chez RAT, Paorn a aussi un autre sens. Paorn est un projet qui nous anime depuis maintenant plus d'1 an. Paorn est en fait la concrétisation de notre désir de monter notre propre serveur de MMPORG...

Ayant connu nos première expérience de MMPORG sur T4C, nous avons rapidement viré vers un jeu encore plus abouti sur un point de vu technique. Et là, nous avons passé 10

mois de notre existence à parcourir les Terres d'Aethyr, Server bien connu des joueurs de Ultima Online. Nous avons su y faire notre place, en tant que joueurs, en tant que Guilde la plus puissante du Server et pour certains (dont je fais partie) en tant que GM. Nous y avons appris beaucoup de chose, tant sur le Gameplay, que sur la nature humaine, mais surtout nous y avons découvert la passion d'animer un serveur, de gérer un monde dans lequel des joueurs viennent pour rêver un peu, et se sortir du commun. Nous y avons appris à prendre plaisir à créer des histoires. En fait nous y avons découvert tous les plaisirs du JDR papier (avec quelque chose en moins mais ça personne ne pourra jamais le copier : l'ambiance qui règne autour d'une table).

Par la suite, Aethyr a été obligé de fermer, laissant derrière lui un grand nombre de joueurs un peu dégoûtés et ayant besoin d'encore plus de rêve. Et c'est pour cela que sur une idée de RAT et avec l'aide de l'Admin et du Coordinateur d'Aethyr à l'époque, nous avons eu l'idée de créer une Server de MMPORG basé sur un JDR papier, afin que la cohérence du monde papier et surtout la puissance de ce dernier, se retrouve projeté sur les Pixels par le travail d'une équipe... Augure était né (Shard UO basé sur le monde de Prophecy). Malheureusement, la nature humaine est telle que même les meilleurs projets n'empêchent pas les problèmes relationnels et la mesquinerie. Et nous avons été obligé de quitter le navire, dégoûté du résultat et laissant le monde d'Augure à ses parents adoptifs...

Plusieurs mois ce sont passés, sans qu'aucun d'entre nous ne décide de se relancer sur un monde MMPORG, puis nous nous sommes quand même lancés sur Never Winter Night. Il faut dire que nous devons quand même voir, ce que pouvait bien donner un Jeu aussi poussé et qui se disait capable de presque remplacer le rôle d'un JDR papier et d'un MJ. Et malgré pas mal de problèmes, qui montrent bien que le JDR papier, le vrai de vrai, n'est pas arrivé à sa fin, nous avons été fortement impressionné par les possibilités techniques du Jeu et surtout par sa beauté. Cela nous changé pas mal de UO et de ses graphismes certes agréables, mais un peu pauvres.

C'est ainsi que nous nous sommes décidés à partir à nouveau à l'aventure. Depuis déjà quelque temps nous pensions retenter l'aventure de créer un MMPORG à partir d'un JDR papier, et nous avons cherché différents mondes possibles. Beaucoup nous plaisaient, mais certains avaient des problèmes techniques ingérables même avec une plateforme comme celle de NWN. C'est sur une idée commune de RAT et de moi-même, que notre choix c'est porté sur le monde de PAORN. Ce dernier était déjà notre monde de campagne depuis des années, nous le connaissions par cœur, et surtout nous avons tellement apporté de pierre à son édifices, que nous en avons un peu fait notre propre monde. Ainsi nous lui rendions hommage, en l'employant pour créer un monde Online.

C'est ainsi que nous nous sommes lancés et que nous avons décidé de laisser notre imagination donner corps à un monde qui nous a tant apporté en partie papier. Nous avons dans nos mains, un jeu aux possibilités techniques hallucinantes, aidés par une communauté de scripteurs et de mappers de très bon niveau et toujours aimable (j'en profite pour passer le coucou à tous les gens de JOL qui nous ont toujours aidé et surtout à eMRaistlin, Elmo, Jaha, Skanzo, Gadjio et le Grand Azrael07), un scripteur de très bon niveau qui n'est autre que RAT et les qualités d'animations et de Roleplay que nous avons développés au cours de notre temps passé sur UO.

Voilà un peu la Genèse de PAORN... Dans le prochain numéro de Media Phoenix, je vous expliquerais comment c'est déroulé le travail, sur quelle base nous sommes partie et quels ont été les différents obstacles que nous avons rencontrés. En attendant donc une suite pour bientôt je souhaite à tous les joueurs de PAORN, beaucoup de plaisir et d'heures de jeux. Et à tous ceux qui ne sont pas encore venu sur PAORN, venez donc essayer vous y découvrirez sûrement beaucoup de plaisir.

Templier/Prete
Administrateur RP de PAORN



ΑΙΔΕΣ ΔΕ ΙΕΥΧ : ΣΤΑΡΒΑΡΣ

ΝΟΥΒΕΛΛΕΣ ΡΑΕΕΣ :

ΑΤΑΡΑΝΝ

Les Ataranns sont des êtres assez particuliers. Race ancienne et insectoïdes de la planète Arakal, ils existent depuis des millénaires. Leur corps est couvert d'une chitine épaisse qui les protège de toutes les attaques extérieures et des intempéries courant sur leur monde. Leurs chevelures est toujours longue et épaisse, souvent bicolore. Les Ataranns sont capable de voir en Thermographie de part leurs yeux habitués à voir dans les ténèbres.

Les Ataranns sont des guerriers puissants et dangereux, mais au sens de l'honneur assez développé. Pour devenir un membre adulte de la communauté Atarann, il faut que le jeune guerrier parte seul dans une quête de combat et d'honneur. Juste au moment de leur passage à l'âge adulte, les jeunes Ataranns passent une nuit entière en prière dans le Temple du Kaal (la Foi guerrière de leur peuple très proche de la Foi de la Force, leur Grand Prêtre sont même souvent des Jedis qui l'ignorent), là ils prennent une drogue particulière qui leur donne une vision de l'objectif de leur quête. Une fois leur objectif connu, qui peut être de toute sorte, sur leur planète ou non, les jeunes Ataranns partent avec comme seul équipement leurs vêtements et leurs Gants de combat et ne pourront revenir sur leur monde et dans leur Ville qu'une fois leur quête achevée. L'espérance de vie d'un Atarann est d'environ 250 ans et leur âge de raison est à 20 ans.

Les Ataranns communiquent par une sorte de télépathie empathique et par leur langage insectoïde qui est une série de cliquetis de mandibules et de claquement. Ce sont des êtres toujours très calme et sage, qui aiment à toujours réfléchir à leurs actes afin que ces derniers n'influent pas sur l'équilibre fragile de la nature et de l'Harmonie...

CARACTERISTIQUES

| Dés d'Attributs | 12D | |
|-----------------|-------------|------|
| DEXTERITE | 2D | 5D |
| SAVOIR | 2D | 5D |
| MECANIQUE | 1D | 3D+2 |
| PERCEPTION | 1D | 4D |
| VIGUEUR | 1D | 4D |
| TECHNIQUE | 1D | 3D |
| Déplacement | 10 | 12 |
| Taille | 2.00 à 2.30 | |

Facteur Narratif

Les Ataranns sont des combattants qui même s'ils ne sont pas Jedi respectent toujours le Code de la Force. Ainsi, il est pour eux beaucoup plus dangereux de commettre des actes tendancieux ou pouvant mener du côté obscur de la Force. Ainsi, un Atarann Jedi gagnera le double de points du Côté Obscur en cas d'acte maléfique et un non Jedi en Gagnera 1 rapidement. Tout Atarann ayant plus de point du Côté Obscur que de points lumineux, deviendra un Atarann Noir, une race honnie et Dangereuse ...(et donc un PNJ)



Compétences Spéciales

De part leur nature guerrière et les aptitudes de leur peuple, les Ataranns doublent les dés alloués en Combat à mains nues, armes

Talents Spéciaux

Vision Thermographique :

Les Ataranns voient dans le noir complet en vision Thermographique, ils sont donc capable de percevoir les chaleurs corporelles et ne subissent pas de malus dans le noir sauf dans des zones à température extrême (trop froide ou trop chaude) où là ils sont complètement aveuglés.

Carapace Chitineuse :

Les Ataranns sont recouvert d'une carapace de chitine qui les protège des intempéries et des dommages de toutes sortes. Elle donne un bonus de +1D pour résister aux dommages physiques, et énergétiques. Mais ils ne peuvent pas porter d'armure autre en contrepartie, car cela pourrait gêner leurs mouvements.

Gants de Combat Atarann :

Tous les Ataranns possèdent des Gants de combat. Ces derniers sont en fait une merveille technologique de leur peuple et un peu leur arme fétiche. Tous les Ataranns apprennent à combattre avec dès leur plus jeune age. Ce sont en fait des gants capables de produire une énergie destructrice. Cette dernière entoure les mains du combattant ou peut être projetée jusqu'à une distance de 10 mètres maximum en un rayon puissant et concentré, utilisable 5 fois avant que les gants deviennent inertes (même pour le combat au corps à corps) et doivent être rechargés.

| Nom de l'Arme | Dégâts | Portée | Dégâts à distance | Charge |
|-----------------|-----------------|--------------|-------------------|--------|
| Gants de Combat | Vig + 2D+2 (6D) | 0 -10 mètres | 5D | 5 |

GRISON

Surnommés les Grays ou petits gris par les autres, ils sont un peuple très évolué, mais aussi peu aimé. Leur empire ne s'étend qu'à 3 planètes, mais en contrepartie, ils disposent d'une technologie très avancée : les Grisons sont des savants avant tout. Leur soif de découverte est très grande, les amenant souvent à explorer des secteurs inconnus et à faire des expériences sur la faune des planètes rencontrées. Les Humains ont particulièrement fait les frais de ce désir de découverte et ils se souviennent encore des expériences atroces, d'un point de vue physique et psychologique, réalisées à l'encontre des populations terriennes. L'espérance de vie d'un Grison est d'environ 300 ans et leur age de raison est à 25 ans.

La société Grison est dirigée par un Conseil de savants. Leur armée est l'une des moins importantes de l'Espace Connu, mais elle dispose d'équipements et de vaisseaux très performants. Les Grisons sont asexués et ne se reproduisent que par clonage. Ils ont été obligé d'adhérer à l'Empire afin d'être du cotés de celui qui détient le pouvoir et surtout de profiter de l'avènement de l'Empire et de son contrôle sur les planètes pour avoir une réserve de cobaye immense et presque illimité. Il existe cependant un regroupement de Grison qui refusent le chemin qu'à prit leur peuple et qui au contraire de lui, essayent d'aider les races des galaxies connues et emploient leur compétence et Grandes facultés technologiques pour apporter à tous les peuples qui n'en ont pas les moyens les nouvelles technologies. Ces derniers sont de grands ennemis de l'Empire et beaucoup ont rejoint l'Alliance Rebelle afin de combattre leurs frères de sang...

CARACTERISTIQUES

| Dés d'Attributs | 11D | |
|-----------------|-------------|----|
| DEXTERITE | 1D | 3D |
| SAVOIR | 2D | 6D |
| MECANIQUE | 1D | 4D |
| PERCEPTION | 1D | 4D |
| VIGUEUR | 1D | 3D |
| TECHNIQUE | 2D | 5D |
| Déplacement | 8 | 10 |
| Taille | 1.00 à 1.30 | |



ΜΕΤΑΔΡΟΕΡΙΧ - ΒΙΜΕΡΣΥΕΛ ΡΟΜΕΡΟ Ι

Facteur Narratif

Les Grison étant un peuple très peu apprécié pour les expériences qu'il fait sur les autres races et reconnu comme travaillant avec l'Empire, il possède un malus de -1D à toutes ses compétences sociales en rapport au marchandage, ou relationnel.

C'est un gros problème pour les Grisons renégats qui essayent de se faire reconnaître comme amicales et se retrouvent souvent face à des portes fermées ou pires des canons de blaster...

Compétences Spéciales

Les Grisons doublent les dés alloués en Races extraterrestre, culture, érudition et système planétaire.

Talents Spéciaux

Empathie Technologiques :

Les grisons sont capables d'entrer en relations avec les machines et les ordinateurs, par une sorte d'empathie. Ils sont donc capables de les comprendre et de les réparer plus facilement recevant un bonus de +1D en Programmation/Réparation d'ordinateur et en Programmation de Droids.

URKIEN

Les Urkiens sont une race d'alien aux caractéristiques animales visibles. Se sont en faites des Humanoïdes au corps puissamment bâtie et avec une tête proche de celle d'un chien, en tout cas d'un animal canin. Leur fourrure très fine presque comme du velours peut être de n'importe quelles couleurs, allant du noir le plus sombre au blanc le plus lumineux. Ils sont souvent tigrés d'une couleur contrastée. Leurs yeux sont verts, jaunes, blancs ou d'un bleu presque glacé. Leur espérance de vie est d'environ 150 ans et leur âge de raison est à 15 ans.

Le peuple des Urkiens est un peuple de combattants et de guerriers vivant sur la planète Urkar. Ils sont habitués dès très hautes technologies et sont de formidables pilotes. C'est même dans le cockpit d'un vaisseau, qu'ils se sentent le plus vivre. On ne sait pas pourquoi, mais ils possèdent une forte affinité avec le pilotage de toutes sortes de véhicules et peu de pilotes sont capables de dire arriver à la cheville d'un Pilote Urkien. La planète Urkar c'est rapidement mise contre l'empire et porte haut et fort l'étendard Anti-Empereur. Tous les Urkiens sont donc recherchés et quiconque est capable d'apporter un Urkien à l'empire recevra une prime de 10.000 crédits. La Planète Urkar est donc sous la coupe de l'Empire et des poches de résistances Urkar se sont installées un peu partout afin de tenter de libérer le pouvoir central. L'Empereur détient pour le moment la Fille de la Reine Urkar en otage, est elle est la seule descendante légitime du Trône. Il faut savoir que le peuple Urkar est un peuple Matriarcale, et le pouvoir est détenu par une famille royale dites divine. Seules les descendants de cette famille peuvent donc récupérer le pouvoir de la planète. L'Empereur sait que cette jeune Urkienne est importante mais ne sait pas que sans elle, le peuple Urkien ne serait plus rien...

CARACTERISTIQUES

| Dés d'Attributs | 12D | |
|-----------------|-------------|----|
| DEXTERITE | 1D | 4D |
| SAVOIR | 1D | 3D |
| MECANIQUE | 2D | 5D |
| PERCEPTION | 1D | 4D |
| VIGUEUR | 1D | 4D |
| TECHNIQUE | 2D | 4D |
| Déplacement | 10 | 15 |
| Taille | 2.30 à 2.60 | |

Facteur Narratif

Les Urkiens sont donc une race à caractère matriarcale, ce qu'il fait qu'ils acceptent beaucoup plus facilement les ordres des Femmes de toutes races. Ils ne comprendront pas si quelqu'un d'autre fait preuve de misogynie et pourraient même considérer cela comme une insulte envers la femme qui les commande ou envers une représentante féminine. Les Urkiens vouent une haine féroce à l'Empire et à tout ce qu'il représente, mais savent qu'ils ne peuvent pas être trop virulents, en tout cas de manière trop visible car la vie de leur future Reine est entre les mains de l'Empereur.



Compétences Spéciales

Les Urkiens doublent les dés de compétence qu'ils mettent dans les compétences de Pilotages de toutes sortes et dans la compétence Astro-gation.

Talents Spéciaux

Sens très développés :

En vertu de l'odorat surdéveloppé des Urkiens, ils possèdent un bonus de +2D en chercher quand leur odorat peut être utile.

Réflexes de Pilotes :

Les urkiens sont si expert en pilotage, et de manière tellement inné, qu'ils possèdent un bonus de +1D en initiative dès qu'ils rentrent en combat spacial.

RORR'IAN

Les Rorr'ians sont une race de Félines humanoïdes, anciens habitants d'une planète maintenant détruite des Bordures extérieures. Il y a maintenant plus d'une vingtaines d'années ; leur race à faillit être exterminées sur la demande de l'Empereur. La Race des Rorr'ians est une race de guerriers honorables et presque fanatiques. Ils ne vivent que pour et part l'honneur, cultivant une culture guerrière presque chevaleresque. C'est pour cela, que leur planète était l'une de celle qui détenait un des Monastères Jedi les plus imposant. Quand l'empereur a commencé sa quête de destruction de l'ancien Ordre, il s'est normalement rendu sur Rorr'iax la planète d'origine afin de détruire le monastère et donc le danger qu'il représentait. Les Rorr'ians ne voulurent bien entendu pas se laisser faire, et se révoltèrent rapidement, ce qui mit l'Empereur hors de lui. Personne ne sait ce qu'il s'est vraiment passé sur cette planète, mais tout ce que l'on sait c'est qu'elle est maintenant plus qu'un champ de ruines stérile et cendreuse et que la race des Rorr'ians est devenue tout comme celle des Wookies une race recherchée dans tout le secteur galactique.

Les Rorr'ians sont maintenant très peu et beaucoup se dissimulent tentant vainement de pouvoir reconstruire leur civilisation ailleurs. Mais beaucoup n'ont pas oublié et parcourt les galaxies afin de venger l'affront fait à leur race et à leur monde. Que se soit dans la rébellion, dans des unités de mercenaire ou dans la Piraterie, ils sont toujours en première ligne et attendent patiemment le moment où la Vengeance Rorr'ian sonnera...

Physiquement les Rorr'ians ressemblent à des hommes ou des femmes chats, aux longues oreilles pointues et au corps couvert d'une fourrure douce, presque comme du velours. Ils sont puissamment bâtie et ont des griffes acérées qu'ils aiment employer au combat. Leur couleur de fourrure connaît presque toutes les teintes, d'unie à tigré, de noir à fauve. Leur espérance de vie est d'environ 400 ans et leur age de raison est à 20 ans. Mais vu leur code de l'honneur exacerbé les poussant à ne pas fuir le combat, ils vivent rarement vieux

CARACTERISTIQUES

| | | |
|------------------------|-------------|------|
| Dés d'Attributs | 11D | |
| DEXTERITE | 2D | 5D |
| SAVOIR | 1D | 4D |
| MECANIQUE | 1D+2 | 4D |
| PERCEPTION | 1D | 4D |
| VIGUEUR | 1D | 4D |
| TECHNIQUE | 1D | 3D+2 |
| Déplacement | 10 | 12 |
| Taille | 1.60 à 2.15 | |

Facteur Narratif

Les Rorr'ians sont une race de guerriers honorables, au sens de l'honneur sur développé. Ils sont donc incapables de mentir, et ne supportent pas de devoir se dissimuler ou d'attaquer par surprise. Ainsi ils subissent un malus de -1D à toutes les compétences de discrétions, et doivent réussir un jet de volonté (moyen) afin de rester calme et de ne pas se rendre face à leur adversaire comme le devrait un honorable combattant.



Compétences Spéciales

Aucune de particulières

Talents Spéciaux

Griffe :

Les Rorr'ian possèdent des Griffes acérées qui leur permettent de pouvoir grimper plus facilement +1D en escalade, mais aussi de pouvoir se battre ou se défendre Dgts : Vig + 2. se sont des griffes retractibles tout comme les Chats qui semblent être une race aux origines communes à l'espèce des Rorr'ians.

Sens Exacerbés :

Les Rorr'ians ont des sens supérieurs à la moyenne leur donnant un bonus de +1D en recherche, car leur odorat et leur ouïe sont très développés.

LUMIENAL

Les Lumienals sont les représentants d'une Race alien très peu connue. Les premiers représentants de cette race ont été vu pour la première fois, il y a seulement une dizaine d'années. Pendant très longtemps les explorateurs ayant visité Luma, leur planète d'origine, croyaient sincèrement que c'était une planète ne possédant aucune forme de vie intelligente, et donc aucune civilisation. Mais ils se trompaient. Vivant profondément dissimulé dans les cavernes cristallines de cette planète, les Lumienals vivaient en paix et en parfaite harmonie avec les créatures lumineuses ou élémentaires de leur planète, jusqu'à ce que des humains avides de la fortune que pouvait leur donner le cristal naturel de cette planète, vinrent pour s'installer. Ils se mirent à creuser de plus en plus profondément, détruisant sans vergogne les masses cristallines et dérégulant ainsi le fragile équilibre lumineux et minéral de la planète. En faisant cela, ils empêchaient les Lumienals de pouvoir apporter la lumière nécessaire à leur survie dans les profondeurs de leur monde, car c'est une race se nourrissant par photosynthèse, et par absorptions de matières minérales cristallines.

Au bout d'un moment les Lumienals furent obligés de se faire connaître des humains, afin de pouvoir pacifiquement leur demander d'arrêter. Mais ces derniers ne virent pas l'intérêt, et leur avidité les poussa à vouloir débarrasser cette planète de ces empêcheurs de miner en rond... C'est ainsi qu'ils engagèrent des mercenaires, afin que ces derniers vinrent leur retirer cette épine du pied. Un massacre ignoble se déroula sur la planète, car la race des Lumienals qui ne connaissait pas la guerre, ni la violence et qui vivait donc sans arme, apprit rapidement ce que souffrir voulait dire. De nombreuses années se sont passées depuis, et la planète de Luma est maintenant recouverte de bases humaines, aliens, ou autres et les Lumienals ont soit été réduit en esclavage, soit sont obligés de vivre dissimulés dans des grottes loin des zones aux mains des humains.

Les Lumienals sont des êtres à la peau transparente et lumineuse, qui dégage de manière permanente une forte aura. Il ne possède pas d'yeux ou de bouche visible mais sont capables de voir et de parler sans aucun problème. Leur Langue est une sorte de vrombissement rappelant un peu le son d'un Sabre Laser. Mais ils sont aussi capables de parler le Commun. Ils se nourrissent donc par photosynthèse et par absorption de cristal. Il existe des hommes et des femmes parmi leur race et ils sont hétérosexuels. Mais personne n'a jamais vu leur technique de reproduction, et ces derniers ne veulent pas en parler expliquant simplement que c'est un balai de danse et de lumière, un rituel particulier et magnifique. Leur espérance de Vie est d'approximativement 500 ans, et leur âge de raison est à 50 ans.

CARACTERISTIQUES

| | | |
|------------------------|-------------|----|
| Dés d'Attributs | 12D | |
| DEXTERITE | 1D | 4D |
| SAVOIR | 2D | 5D |
| MECANIQUE | 1D | 4D |
| PERCEPTION | 2D | 5D |
| VIGUEUR | 1D | 3D |
| TECHNIQUE | 1D | 4D |
| Déplacement | 10 | 12 |
| Taille | 1.50 à 2.20 | |

Facteur Narratif

Les Lumienals sont des êtres de lumière ne pouvant se nourrir que par Photosynthèse ou par absorption de cristal. Il est donc très difficile pour eux de se passer de lumière. Pour chaque jour passé loin d'une source lumineuse, ils subissent un malus de -1D à toutes leurs compétences et caractéristiques. A partir du moment où une caractéristique physique arrive à son négatif (donc -2D pour une caractéristique à 2D), le Lumienal se disperse dans l'air et disparaît à jamais laissant en ce lieu un feu follet qui jamais ne se tarira. Si c'est une caractéristique mentale qui arrive à 0 en premier, le Lumienal devient apathique et ne peut plus rien faire d'autre qu'attendre la dispersion de son être...



Compétences Spéciales

Les Lumienals n'étant pas des combattants, ils ont un malus de -1D à toutes les compétences de combat. (Mais pas esquive ou parade)

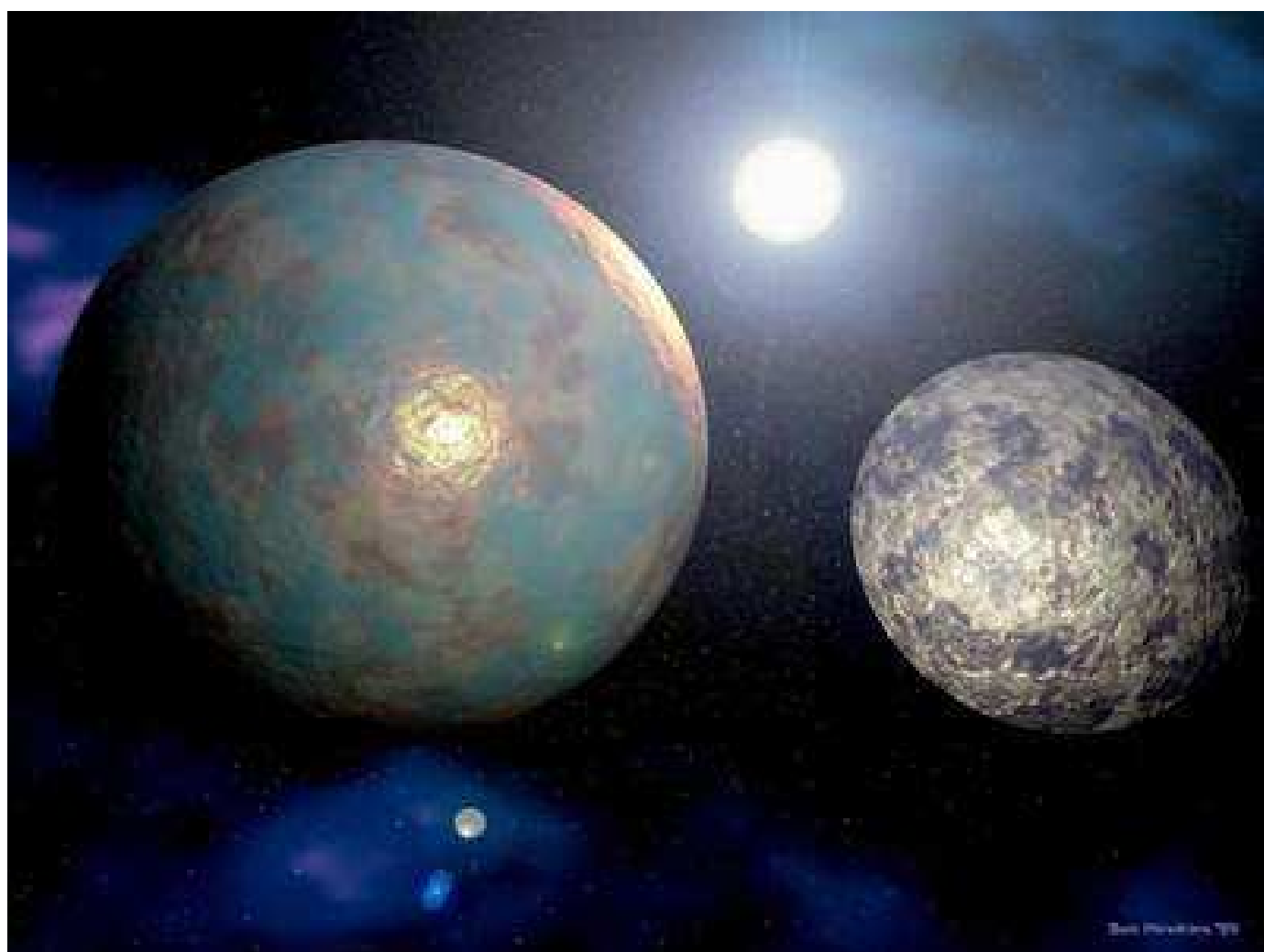
Talents Spéciaux

Corps de lumière :

Les Lumienals sont capable de jouer sur la lumière qu'ils dégagent afin d'éclairer une zone de 3 mètres autour d'eux ou au contraire de repousser les rayons lumineux de leur corps afin de se rendre quasi invisible. Cela leur donne un bonus de +2D à la discrétion.

Flash de lumière :

Un Lumienal peut envoyer d'un seul coup un puissant Flash lumineux qui aura pour effet d'étourdir ses adversaires autour de lui, produisant des dommages étourdissant égal à sa vigueur. Mais la dépense d'énergie est telle que se trouvera fortement fatigué pour 3 round ayant un malus de -2D à toutes ses actions.





| CATEGORIE | SOUS CATEGORIES | AIDES DE JEUX | CATEGORIE | SOUS CATEGORIES | AIDES DE JEUX | |
|---------------|----------------------------|----------------------------------|---------------------|-----------------|--|------------------|
| ADD2 | Fiches | fiche pour les Royaumes Oubliés | AGONE | Rumeur | Emenates (nouvelle race) | |
| | | Fiche v2 | | | Historique | |
| | | Fiche de sort | | | La magie de l'ombre | |
| | | Fiche v1 | | | | |
| AGONE | Races | Animorphe | COPS | Aides de jeux | Rapport Enquête | |
| | Accord | Les oeuvres d'Abd Kalim d'Ubster | | | Fiche de Casier | |
| | | Viole | Playlist | | | |
| | | Harpe | DARK EARTH | Aides de jeux | Quartier et Connaissance | |
| | | Flûte | | | Fiche | Fiche Dark Earth |
| | | Cystre | DD3 | Aides de jeu | Le rite des Templiers de l'Ancien Code | |
| | | Aides de jeu | | | Artefacts | Aube Nouvelle |
| | | La réputation de metier | | | La religion celte | |
| | | Le calendrier pour Agone | | | Netheril Shade | |
| | | La réputation dans Agone | | | Liste de gemmes | |
| | | Decorum | | | Printemps | Métaux Paorn |
| | | | | | Nouveaux sorts | Armement Kender |
| Hiver | Mythologie d'Ysengard | | | | | |
| Automne | Classes de personnage | | | | Scalde | |
| Emprise | Nouveaux sorts | Obscurantiste | | | Forgeron du pouvoir | |
| | | Eclipsistes | | | Adepte du Ki | |
| | | Jorniste | Shaman | | | |
| | | | Archer | | | |
| Geste et Cyse | Sorts d'Abd Kalim d'Ubster | Sorts de Salouk | Telluriste | | | |
| | | Cyse | Cristallomancien | | | |
| | | Geste | Chevalier de la Loi | | | |
| | | | Caller | | | |
| | | | Banni | | | |
| Rumeur | La Neutralité | Religion | Hourie | | | |
| | | | Courtisane | | | |
| | | | Samourai | | | |

ΜΕΔΙΑΦΟΡΕΪΧ - ΒΙΜΕΡΣΥΕΛ ΝΟΜΕΡΟ Ι

| CATEGORIE | SOUS CATEGORIES | AIDES DE JEUX | CATEGORIE | SOUS CATEGORIES | AIDES DE JEUX | |
|-----------|-----------------------|----------------------------|--------------|----------------------|------------------|--------------------|
| DD3 | Classes de personnage | Chevalier Dragon | EARTHDAWN | Sorts | Sorcier | |
| | | Antipaladin | | | Elementaliste | |
| | Classes de prestige | Chevalier de l'ancien code | FENGSHUI | Archetype | Maître d'Arme | |
| | | Naradehyne | | | Guerrier Tribal | |
| | | Fils du vent | | | Bottes secrètes | |
| | | Dracomancien | | | Archétype | |
| | | Lumineux | | | | |
| | Fiches | Fiche générale (version 1) | JEUX DIVERS | 7 sea | Fiche | |
| | | Fiche fait par Sh'Nuplix | | | Aides Génériques | Noms Génériques |
| | | Fiche générale (version 2) | | | Berlin 18 | Fiche |
| | Races | Korrigan | Galleries | Médiéval | 1920 | |
| | | Wolfers | | | Contemporain | |
| | | Felis | | | Dark Age | |
| | | Shastaacks | | | Futur | |
| | | Furtif | | | Legende Celtique | Fiche |
| | | Kender | | | Marvel | Fiche Homme 3 |
| | | Animorphe | | | | Fiche Homme 2 |
| | | Elfings | | | | Fiche Homme 1 |
| | | Demi-dragons | | | | Fiche pour femme 2 |
| | | | | | | |
| DEADLANDS | Aides de jeux | Playlist Général | Metabaron | Fiche | | |
| | | Résumé Des Règles | Mousquetaire | Fiche | | |
| EARTHDAWN | Aides de jeu | Règles sur les familiers | Nobilis | Fiche | | |
| | | Familiers | Polaris | Fiche de Polaris | | |
| | | Table de réussite | Runequest | Fiche | | |
| | | Résistances des armures | StarWars | Fiche | | |
| | | Table des différents dés | Table Ronde | Fiche | | |
| | | Option de combat | Tiers Ages | Fiche recto | | |
| | | Liste des sorts | | Listes d'équipements | | |
| | Classes de personnage | Cartomancien | | Fiche Verso | | |
| | Fiches | fiche v1 | | | | |



| CATEGORIE | SOUS CATEGORIES | AIDES DE JEUX |
|-------------------------|-----------------|-------------------------------------|
| LE SEIGNEUR DES ANNEAUX | Aides de jeux | Description de la terre des milieux |
| | | Equipement |
| | | La Chronologie |
| | Fiches | Fiche partie 2 |
| | | Fiche partie 1 |
| NEPHILIM | Races | Nains et Hobbits |
| | | Humains |
| | | Elfes |
| | | Créatures de saurons |
| | | Le Troll |
| | | Le Sphinx |
| | | Le Spectre |
| | | Le Nain |
| | | Le Griffon |
| | | Le Dragon |
| | | La Gargouille |
| NIGHTPROWLER | Aides de jeux | Nouvelles règles |
| | | Situation et milieu |

| CATEGORIE | SOUS CATEGORIES | AIDES DE JEUX | |
|--------------|-----------------|---------------------------|--------------------------|
| NIGHTPROWLER | Aides de jeux | Difficultés des pièges | |
| | | Backstab | |
| | Fiches | Groupe | |
| OBSIDIAN | Aides de jeux | Corpo | |
| | | Cyberware | |
| | | | Tête et torse |
| | | | Cyber Bras |
| | | Occulies | |
| | Sorts du jeu | Sorts des visionnaires | |
| | | Sorts des alterateurs | |
| PROPHECY | Aides de jeux | La Chronologie | |
| | | Les Ordres Noirs | |
| | | Les Interdits draconiques | |
| | Les Castes | La caste des érudits | |
| | | | La Caste des Protecteurs |
| | | | La Caste des Mages |
| | | | La Caste des Combattants |
| | | | La Caste des Artisans |
| | | | La Caste des Prodiges |
| | | | La caste des Voyageurs |
| | Les villes | kern | |
| | | Havre | |
| | | Temeth | |
| | | Dungard la Cité du Métal | |
| | | Ankar | |
| | | Onyr | |
| | | Oforia la Cité | |
| | | Nadjar | |
| SHADOWRUN | Aides de jeux | Ubargo | |
| | | Sort pour Shamans | |
| | Archetype | Les règles du démiurges | |
| | | | Demiurge |
| | | | Shadowhunter |
| | | | Physad |
| | | Flic | |

MEDIAPHOENIX - Bimensuel numero 1

| CATEGORIE | SOUS CATEGORIES | AIDES DE JEUX | |
|-----------|-------------------|-----------------------|-------------------------------|
| SHADOWRUN | Fiches | Groupe | |
| | | Mage | |
| | | Interfacé | |
| | | Cyberdeck | |
| | | PNJ | Karl Greerson |
| | | | Succube |
| | | | Jenna starfire |
| | | | Grumphar |
| | | | Destroy |
| | | | El Don Ferreri |
| | | | Ngjo |
| | | | Daemon |
| | Predateur | | |
| | Celestia | | |
| | Bastion | | |
| | Adolpher Hiler | | |
| | Kaeplin | | |
| | Victor | | |
| | Farmer | | |
| | Erkardrill Turall | | |
| | Cambui | | |
| | Red | | |
| | Oncle Tom | | |
| | Ripper | | |
| | Kristen Foenders | | |
| | Josh Mac Ferson | | |
| | Technologie | Cyberware | |
| | | Gunblade | |
| | TORG | Aides de jeux | Aide Mémoire pour les joueurs |
| | | | Aide Mémoire pour MJ |
| | | Fiches | Fiche de sort |
| | | | Fiche de prière |
| | | Feuille de personnage | |

| CATEGORIE | SOUS CATEGORIES | AIDES DE JEUX | |
|-----------|-----------------|--------------------|----------------------|
| WARHAMMER | Aides de jeux | Magie de Warhammer | |
| | | Bestiaire | |
| | | Carrières | Vigilant Sylvestre |
| | | Tueur de Dragon | |
| | | | Destructeur de Demon |
| | Fiches | Fiche | |
| | | Races | Demi-Ogre |
| | Haut Elfe | | |
| | Gnome | | |
| | Elfe Noir | | |
| | Elfe Lunaire | | |
| | Demi-Elfe | | |



MEDIAPHOENIX

- <http://chezrat.nexusjdr.com>
- <http://www.nexusjdr.com>

CREATEURS DE MEDIAPHOENIX :

- RAT
- Pretre
- Salouk

REPORTERS:

- RAT
- Pretre
- Salouk
- Florin Keldon
- Pénombre

DESSINATEURS:

- Pretre (PMT/Illustrations)
- Assra (Role's Strip)

DESIGN DE MEDIAPHOENIX:

- Salouk

MISE EN PAGE:

- RAT

WEBMASTER :

- RAT