

Trois décennies au compteur et il sent toujours autant le soufre !

Si cette IIIe République semble toute imprégnée des idées de progrès et de rationalisme, le diable est toujours à l'œuvre au fond des campagnes. Quant à la capitale, on s'y reçoit dans les salons pour s'acquiescer avec quelque spirite faisant tourner les tables ou avec des érudits à la recherche de savoirs sulfureux.

Quant aux éminents membres du Club Pythagore (les joueurs!), ils sont toujours à l'affût d'une affaire mystérieuse qui leur fera connaître à nouveau le frisson de l'étrange...

Un jeu de Michel Gaudo, qui réédité prochainement par Arkhane Asylum, et dont la campagne de foulancement aura lieu sur Ulule ( [fr.ulule.com/maledices](http://fr.ulule.com/maledices) ) du 4 au 30 octobre.

Deux scénarios seront proposés lors de ces 31e Rencontres : un inédit le samedi et un ancien scénario (sans doute « Folies Viennoises ») le dimanche.



Laissez-vous emporter par le souffle de ce jeu de cape et d'épée, mêlant événements et personnages historiques, dans une ambiance d'aventures picaresques, de 1600 jusqu'à la Révolution Française.

Dans cet univers auréolé de complots politiques ou religieux, de découvertes macabres ou fantastiques et de destins prestigieux ou tragiques, les mythes et légendes sont toujours à la lisière de ce qu'on enseigne dans nos livres d'Histoire et de ce que vivront les joueurs, qui auront autant de plaisir à jouer un larron qu'une Marquise cherchant à se faire voir à la Cour.

Exil, tentaculaire ville verticale s'élançant à coup de passerelles et de fer riveté au milieu d'un océan déchaîné recouvrant la lune qui porte son nom. Exil, dernier refuge des humains qui ont renversé au temps jadis les Anciens qui les avaient enlevés de leur terre d'origine pour les asservir. Exil, où se côtoient savants de la vapeur et insurgés contre Administration, bourgeois des beaux quartiers d'en-haut et gavroches des coursives d'en-bas.

L'occasion de redécouvrir ce jeu steampunk, entre Dark City, Kafka et Jules Verne, dans une 2nde édition en préparation.

Un jeu de Emmanuel Gharbi et Le Grümph, prochainement réédité chez John Doe.



*Le monastère amène le groupe d'investigateurs, des laïcs et des religieux (personnages pré tirés), au cœur des Carpates dans un grand monastère où il se passe de drôles de choses durant l'hiver 1912-1913.*

Jusqu'où, face à la mécanique stalinienne la plus horrible et la plus implacable, êtes vous capables d'aller ?

Un scénario survivaliste AdC à réserver à un public averti et mature.

Le second scénario de la campagne CthluhRSS à paraître, joué avec la V7 de l'Appel de Cthulhu

Venez découvrir un jeu porté sur la narration, dans un univers médiéval fantastique, sauvage et dangereux, où l'homme a appris à survivre sans l'aide de puissances supérieures puisque toutes les divinités ont été exilées par le Destin, père de toute chose.

Un lieu de conflits et de diplomatie, un melting pot civilisationnel où, avant d'être exilés, dieux et déesses ont chacun expérimenté leurs goûts et leurs différences en matière de culture et de mœurs.

Un jeu où joueurs et joueuses incarnent des Appelés, agents choisis par le Destin et imprégnés de son pouvoir pour maintenir le monde en permanente évolution.

Avec système original et simple se fondant sur un simple paquet de cartes où chaque tirage sera l'occasion de retournements rocambolesques et de coïncidences folles.



Laelith, la sainte Cité mystique du Casus Belli première génération, renaît de ses cendres et vous propose de la visiter au cours de deux escapades :

« *Je ne me rappelle plus bien mais je crois que le concert fut apprécié.* »

Le premier voyage vous emmènera, au son des fifres et des tambours, dans une petite impasse de la ville.

« *Vous avez soif d'aventure ? Étanchez-la dans le torrent asséché !* »

La seconde échappée, premier opus de la campagne officielle, sera à vivre les pieds dans l'eau.

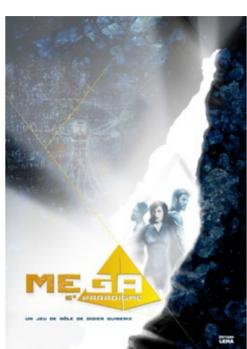
Le tout sera motorisé avec Chroniques Oubliés Fantasy (BBE) pour 5 joueurs/joueuses avec des pré-tirés.

Laelith par Black Book Editions, une renaissance dans une version considérablement augmentée (à paraître).

Hollywood est un jeu permettant de jouer dans l'ambiance des romans et des films du genre Noir ou "Hardboiled" : du "Faucon Maltais" à "L.A. confidential", en passant par les écrits d'Ed Bunker ou de MacBain, ambiance à laquelle Hollywood ajoute une légère touche de fantastique.

L'action se déroule à Heaven Harbor, une grande ville de la côte ouest des États-Unis, en 1949. Après la victoire en Europe et la démonstration de la puissance atomique américaine, la société américaine entre dans une phase de modernisation et s'invente le rêve américain. En 1942, toutefois, le Jour des Cendres arriva.

Nul n'a trop compris ce qui s'est passé, mais il semble que l'Enfer soit littéralement entré en contact avec la Terre, avec des portes ouvertes dans de nombreuses villes. Heaven Harbor en fit partie. Des golems, des succubes et des démons fuirent leur dimension d'origine pour se réfugier parmi les hommes.



Mega, véritable légende du jeu de rôle français qui a initié toute une génération à ce qui était alors un hobby tout juste naissant, fait son grand retour, 34 ans après sa première parution !

Né en 1984, suivi d'une v2 en 1986 et d'une v3 en 1992, en vacances depuis 2004 sous la forme d'une version amateur en v4, Mega revient donc dans son 5e paradigme, un titre qui traduit des bouleversements importants dans l'univers du jeu.

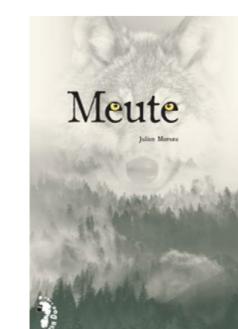
Dans cette nouvelle édition entièrement revue (nouvelles règles et univers considérablement approfondi), Didier Guiserix a laissé libre cours à son imagination pour emmener les joueurs (les fameux Messagers Galactiques, mais pas que...) dans une multitude de mondes originaux et immersifs qui font le charme unique de ce jeu.

Les loups reviennent à Provins !

Tout le folklore qui nous venait des anciens n'avait pas menti : Bisclaveret, Gévaudan, tout était vrai ! En France, de nos jours, les loups-garous existent bel et bien : vous en êtes un, vous êtes un Lycan. Mais, aujourd'hui comme vous, vous n'êtes rien sans votre Meute.

Respectez l'Alpha, protégez votre territoire, affrontez les chasseurs et surtout relevez votre plus grand défi : vivre ensemble.

Un jeu de Julien Moreau, prochainement édité chez John Doe.



Les insectes sont désormais les seuls maîtres de leur planète Entoma. Évolués, se tenant debout, ils ont fondé leur propre civilisation.

Une vingtaine de races cohabitent difficilement : d'un côté les Intres (dérivés des insectes), de l'autre les Araks (araignées), chacune possédant ses propres rites, ses propres ambitions.

Il y a plus de cinq cents cycles, certains firent une découverte aussi étrange que radicale : des dieux gigantesques avaient vécu avant eux. Dès lors, Entoma connut de nombreux bouleversements : nouvelles religions, conflits, maladies étranges...

Un jeu de Florent Moragas, édité par Odonata

Dans la continuité de Louseur, l'auteur de Chestel revient avec un nouveau jeu :

« *Happy End, ça va bien finir, mais avant...* » - Le principe : Pour réussir, il faut souffrir

On plonge donc petit à petit son personnage dans les ennuis jusqu'au cou, on appuie encore un peu, puis on essaie de se sortir de la situation inextricable dans laquelle on s'est fourré. Et on réussit. Ce sera douloureux, mais vous en sortirez tous grandi.

C'est un jeu quasiment sans MJ, centré sur l'évolution émotionnelle.

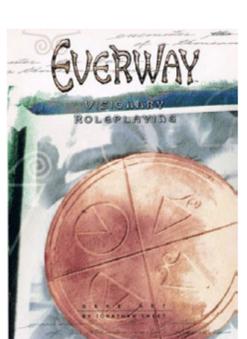
Chaque personnage va suivre un arc narratif qui va l'amener à se dépasser héroïquement, à aller au-delà de ce qu'il pensait pouvoir endurer.

De nombreux gardes fous garantissent la prise de parole et le confort émotionnel, pour une expérience extrême et un final heureux.

Deux parties seront proposées successivement :

Mode comique mariage hobbit puis Mode tragédie grecque

Venez vivre des moments intéressants.



Everway vous propose d'incarner des spherewalkers, qui ont la possibilité de franchir les portes qui séparent les univers.

Personnages et aventures sont façonnés à partir de cartes illustrées représentant des lieux, des personnes ou des événements.

Il y en a plus de 270. De quoi créer une infinité de contes !

Itras By est un JdR où l'action se déroule entre rêve et réalité, dans une ville onirique semblant sortir tout droit de la Belle Époque.

En plus du contexte, les mécanismes ludiques sont eux aussi inspirés par le mouvement surréaliste, de par l'accent mis sur la spontanéité, l'improvisation, la co-création et l'improptu.

