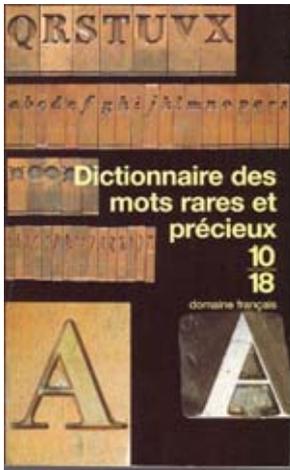


## DICTIONNAIRE DES MOTS RARES ET PRECIEUX

**Type :** documentaire

**Edition :** 10/18



Savez vous ce qu'est un pompier chez les tailleurs ?

Savez vous ce qu'est le youfte ?

Pour le savoir, jetez un coup d'œil dans ce dictionnaire. Non, ce n'est pas pour faire le jeu des Mille Euros, mais dans le jeu de rôle les mots ont aussi leurs importances. Il y a beaucoup de mots qui sont de nos jours plutôt inusités, mais c'est aussi le reflet d'une richesse et de l'évolution de la langue française. Dans le cadre de jeux, il peut servir aussi à une préparation plus «croustillante » de nos personnages que ce soit en grandeur nature ou autour d'une table.

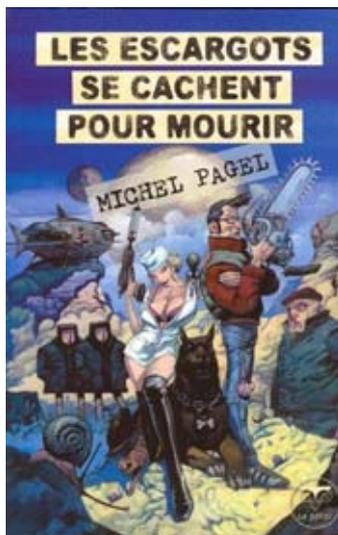
*(par Armand Buckel)*

## LES ESCARGOTS SE CACHENT POUR MOURIR

**Auteur :** Michel Pagel

**Type :** science-fiction

**Edition :** le Béal



Sous ce titre, l'auteur a réédité deux de ses romans les plus délirants, et qui n'ont rien à voir entre eux.

« Pour une poignée d'hélix pomatias », le premier d'entre eux, raconte l'histoire d'un agent secret un peu particulier, Chris Malet. Il est immortel et il lui est possible de se projeter physiquement dans un livre et d'en changer la trame narrative en fonction de la mission à accomplir. Et là, l'honneur de la France est en jeu ; une jeune femme va mourir d'une intoxication alimentaire aux escargot de Bourgogne dans un romans gore bon marché. Va-t-il y arriver ? Lisez-le pour le savoir.

Honnêtement le roman vaut le détour, c'est agréable à lire, rapide, une excellente détente et une fabuleuse mine d'idée pour des jeux à univers décalés comme Hystoire de fous ou Toons.

« Le cimetière des astronefs »est un space-opéra digne des Nuls avec une histoire en plus.

En tout cas, ça raconte l'histoire de Gaba le contrebandiers qui, aux commandes de betty son vaisseau choyé, est à la recherche du fameux cimetière des astronefs Stargrave pour le compte du multimilliardaire Aykip D. Foot.

Pareil que pour le premier roman, c'est franchement bien écrit, agréable et tout et tout et tout. Là en plus, il y a un humour avec pleins de calembours comme j'aime et c'est ultra référencé à pleins d'autres œuvres. Pareil que pour le premier pour les inspirations dans un jeu, mais là en plus je mettrai tout jeu de space op' qui ne se prend pas au sérieux.

Pour conclure, c'est un recueil de deux romans différents dans leurs formes mais putains qu'est-ce que ça fait du bien de se marrer dans une telle lecture jubilatoire. Alors même si vous n'en avez pas l'utilité pour vos parties, lisez-le. C'est tellement rare de passer un bon moment devant un bouquin.

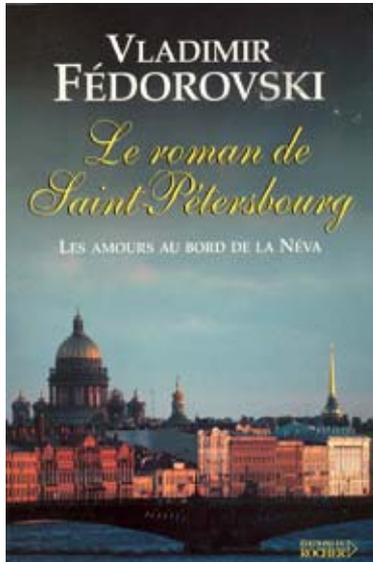
*(par Armand Buckel )*

## LE ROMAN DE SAINT-PETERSBOURG

**Auteur :** Vladimir Fédorovski

**Type :** roman historique

**Edition :** Du Rocher



Fascination d'une ville magique et pleine d'histoire qui vient de fêter son tricentenaire. Vladimir Fédorovski nous fait le roman d'une capitale de passion culturelle et amoureuse. L'auteur a une faconde pour nous faire ressentir cette ambiance de séduction que la ville a toujours depuis sa création. Partis de rien, ou presque, nous vivons les règnes des grands empires russes de Pierre le Grand jusqu'au siège meurtrier de l'armée allemande.

Il y a aussi la galerie de portraits d'artistes russes, comme français d'ailleurs, que nous revivons avec la passion qu'ils avaient pour vivre et mourir.

Je me suis laissé prendre dans la lecture de cet ouvrage avec grand plaisir, lu quasiment d'une traite.

C'est un ouvrage pour tous les joueurs qui veulent, non pas faire de l'historique pur, mais de l'ambiance de palais, de faste, de grandeur, de passion humaine. La description des salons du début du vingtième siècle vaut le détour pour Maléfices et d'autres jeux sur la belle époque.

Mais même, lisez-le. Le style n'est pas pompeusement universitaire et est accessible à tous.

*(par Armand Buckel)*

