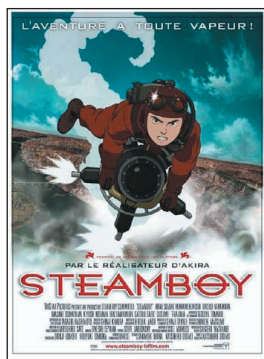


Inspirations

Steamboy



Katsuhiro Otomo
Dvd columbia tristar

Manchester fin XIXe siècle. Le jeune James Ray Steen, petit dernier d'une grande famille d'inventeurs, reçoit de son grand-père par colis, une de ses inventions qu'il doit protéger pour qu'elle ne tombe pas entre de mauvaises mains. Il s'agit là en

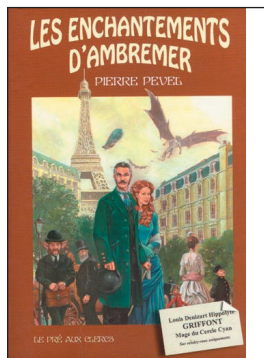
l'occurrence de la fondation O'hara. Cette trouvaille, qui est une source d'énergie ultra puissante, peut être utilisée comme carburant pour de nouvelles armes. S'ensuit une course-poursuite haletante et des retournements de situations.

Ce dessin animé est un pur chef d'œuvre, que ce soit au niveau de l'animation comme du scénario. Otomo nous livre aussi une réflexion sur l'utilisation de la science dans notre société par tous ses prophètes scientifiques qui ne voient pas plus loin que le bout de leurs éprouvettes, ou des industries qui n'œuvrent que pour le bien de leur portefeuille.

Sinon, il est excellent pour tous jeux dans une ambiance steampunk.

Armand Buckel

Les Enchantements d'Ambremer



Pierre Pevel
Le pré aux clercs

Paris fin dix-neuvième, début vingtième siècle ; le royaume des fées est bien présent dans le quotidien de nos héros. L'outremonde, le pays dirigé par la reine des fées, est en contact, tant physique que magique, avec le monde que nous connaissons. La Tour Eiffel est construite avec du bois, les farfadets sont d'un commun, les saules rieurs égayent les bords de seine, les chênes sont d'une grande sagesse. Les mages se rencontrent dans des clubs dédiés à leurs cercles spécifiques.

Et c'est précisément dans cette catégorie que nous retrouvons notre héros. Je vous entends déjà dire : « Vousais un mage, il suffit de faire du donjon pour en trouver, et puis c'est d'un banal dans ce type d'histoire. »

Eh ben non ! L'auteur a réussi là à renouveler le genre dans ce Paris de la belle époque.

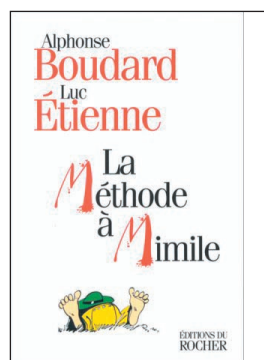
Notre héros, Louis Denizart Hippolyte Griffont mage du cercle cyan, va se retrouver mêlé dans une aventure digne d'un feuilleton d'Arsène Lupin ou de Fantômas.

Tous les ingrédients pour faire une bonne cuisine aventuresque s'y trouvent.

La lecture, forte agréable aux demeurant, serait très utile pour tout joueurs ou maître de jeux d'ambiance steampunk ou pour des jeux du type à Maléfices. Et puis même, ne boudez pas le plaisir de lire un bon roman qui vous fera passer un bon moment.

Armand Buckel

La méthode à mimile



de Alphonse Boudard et Luc Etienne
Editions du rocher

« Après avoir minouché ma bourgeoise, j'ai enfin pu lui faire voir milord pour qu'il puisse mettre à jour les tempéraments. »

Non, je ne vous présente pas un manuel du chiffre. Cette introduction un brin fleuri, nous emmenons à notre sujet du bouquin : apprendre l'argot.

Eh oui ! Ceci est la méthode Assimil pour apprendre l'argot en cent leçons. .

Les auteurs, sont de grands connaisseurs de ce langage des rues de France qui a toujours bravé l'honnêteté et les autorités. Luc Etienne est un grand spécialiste de la contrepèterie et Alphonse Boudard est un grand écrivain de polars.

Tout y est, la structure des leçons Assimil est respectée avec les dessins et les exercices à faire.

Pour nous, joueurs, cet ouvrage peut nous être utile pour vraiment prendre connaissances d'un langage qui s'est développé dans la rue chez les malfrats. Le savoir ne s'est vraiment pas transmis dans une école bien rigide mais bel et bien hors la loi.

Les jeux pour lesquels on peut utiliser ce langage sont multiples. En tout cas, il donne une certaine crédibilité à ceux qui veulent jouer un malfaiteur.

Pour ceux qui veulent approfondir les leçons, je ne peux que conseiller chaudement les dictionnaires suivants :

- **le dictionnaire San-Antonio** chez Fleuve Noir ;
- **le petit Perret illustré par l'exemple** chez Lattes ;
- **le dictionnaire argot-français** de Vidocq qui suit ses mémoires aux éditions Robert Laffont collection bouquins

Armand Buckel