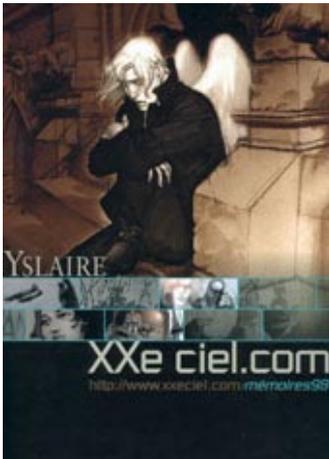


BD

(par Mario Heimburger)

Xxème ciel.com (Yslaïre)



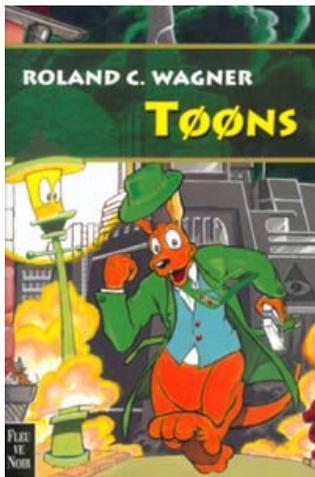
Une des tâches les plus dures pour un maître du jeu est de camper l'ambiance de certains jeux, dont le côté sombre doit souvent être tempéré par la beauté de la tristesse. En quelques dessins, **Yslaïre**, à travers cet ouvrage, nous donne une très bonne leçon pour cela : des dessins ombrés, des clairs-obscur, et surtout, cette magnifique répétition des scènes, augmentées à chaque fois d'un détail nouveau, jusqu'à la révélation finale de cette BD.

Prenant pour prétexte la vie d'une psychanalyste presque centenaire, l'auteur nous fait voyager à travers le siècle, à la poursuite d'un frère jadis disparu. Est-il mort ? Si oui, quand ? Dans quelles conditions ? Et qui est ce mystérieux correspondant, qui envoie par e-mail des images presque historiques, s'il n'y avait pas toujours un détail qui dérangeait. Au final, la bande dessinée oscille entre mélancolie et fantastique, un univers qui pourrait inspirer tout maître du jeu pour peu qu'il se laisse prendre au jeu.

Livre

(par Mario Heimburger)

Toons (Roland C. Wagner)

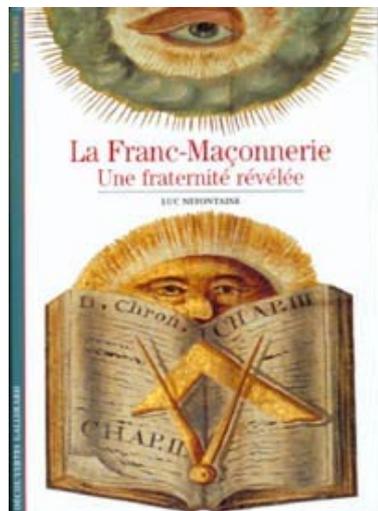


Un univers à 11 dimensions ? Un complot immense mettant en scène des toons dérobant les exemplaires d'un roman de science-fiction ? Un détective ayant le malheur d'être quasiment transparent pour tout le monde ? Tout cela peut sembler absurde, un monstrueux amalgame de toute sorte de choses, et pourtant cela se révèle être un monde intrigant, particulièrement motivant et – aussi curieux que cela puisse paraître – quasiment réaliste !

Roland C. Wagner propose ici une alternative futuriste au cyberpunk, qui peut tel quel servir de cadre à de très nombreux scénarios, pour peu qu'on se prenne le temps d'en isoler les différents composants un peu perdus dans une histoire à la fois simple et complexe. En 2064, la Psychosphère, une sorte d'univers parallèle hébergeant l'ensemble de l'inconscient collectif humain, existe et interagit parfois avec la réalité. Les technotrans (genre de corporations ressemblant fort à des entités vivantes) tentent d'affermir leur position sur un réseau de données planétaire, peuplés de Datazombies et de créatures virtuelles, tandis que des mutants millénaristes aux caractéristiques étranges mais incapables de violence tentent de se faire une place dans une société humaine réorganisée en tribus-sectes. Autant d'éléments qui peuvent interagir en une multitude de possibilités pour tout maître du jeu imaginaire.

Le tout est servi par un sens de l'humour assez mordant, même si les gags toonesques décrits dans le récit passent beaucoup mieux dans leur forme visuelle. Et pour ne rien gâcher, un style limpide et des personnages attachants viennent compléter cet excellent livre que je ne peux que conseiller.

La Franc-Maçonnerie - Une fraternité révélée (Luc NEFONTAINE)



La collection Découvertes Gallimard est une véritable source de connaissance sur de nombreux sujets qui peuvent intéresser les maîtres du jeu. Ce livre sur la Franc-Maçonnerie en est un parfait exemple. Présents dans presque tous les jeux « d'occultisme », cette société est en général très méconnue, que ce soit par les joueurs ou par les créateurs même de ces jeux. La règle du secret, en vigueur dans cette société assez fermée y est certainement pour quelque chose, mais cela a amené de nombreuses spéculations souvent très fantaisistes sur la constitution, les habitudes et les buts des maçons.

Luc Nefontaine historien et docteur en philosophie, dresse dans ce petit livre un portrait de la franc-maçonnerie à travers les âges. Il nous y fait découvrir une " fraternité " vieille de plusieurs siècles sous des angles différents, depuis l'influence politique jusqu'aux crises internes. Le tout est – comme tous les ouvrages de cette collection – richement illustré et enrichi de documents pertinents. Un recueil fort intéressant aussi bien pour la culture générale que pour une utilisation " raisonnable " de la franc-maçonnerie dans des scénarios entre le XVIIème et le XXème siècle.