

E2M

N° 5 - Février / Juin 2006

Au commencement était l'admin...

Retour sur une année riche en évolutions

Démonologie entre amis !

Etude de Juliane sur les démons de l'E2M

La Fondation Poltergeist

Mention très bien !

L'Entre-Deux-Mondes noté sur 20

Divers

Entrées, sorties, recettes, jeux, etc. ...

Au commencement était l'Admin...

Un article proposé par le premier joueur à s'être inscrit sur l'Entre-Deux-Mondes : Rory.

Janvier 2005

Venez sur l'Entre-Deux-Mondes, qu'elle avait dit !

J'y suis allé par curiosité. Et parce que la perspective de jouer dans un vrai jeu de rôle m'attirait terriblement. Architecture minimaliste, quelques règles, quelques décors. Le plus achevé était la ville de Tull. Une paire de directives pour créer un perso, que j'ai essayé de suivre, j'ai la manie de ne pas lire les règles. Un Narrateur, quelques PNJ (voilà que je cause à Jubal Kennerly et Alice !!) et une petite histoire "pour rôder le truc". OK.

Je m'y sentais bien seul. Heureusement que sont arrivés Jeremiah, puis Raphaëlle. Tandis qu'on jouait tous les trois, on sentait que l'histoire s'étoffait, les règles prenaient corps. Avec l'arrivée de MJ1, tout s'est accéléré. Il avait une petite idée de scénario, et le temps qu'il le mette en place ont débarqué Althéa et Pat. Dans la foulée, j'ai pris le perso de Roland. Althéa nous a créé l'Ordre du Lys Blanc. C'était bel et bon tout cela. Surtout qu'avec l'arrivée de Mac, l'Ordre a pris de la consistance. Mais ça manquait de méchants. Désespérément.

En fait, le gros événement du forum fut la création de la Confrérie des Ombres (Culte de la Lune Pourpre à ses débuts), accompagnant l'arrivée des jumeaux maudits. Une guilde pour méchants, une pour gentils, Jeremiah créait celle des neutres, histoire d'équilibrer les choses.

Pendant ce temps, l'Admin affutait ses règles, créait le Médicentre sur l'initiative de Pat, plantait les décors des quatre premiers tomes et créait quantité de PNJ. C'était incroyable. A l'époque, moi je n'avais qu'un misérable modém 56Ko et chaque fois que je me connectais, il y avait de nouveaux PNJ, tous avec des gueules plus vraies que nature. Celui qui m'a le plus marqué, c'est Steven Deschain parce que c'est totalement ainsi que je le voyais dans le livre. Dans le genre, Alain n'était pas mal non plus.

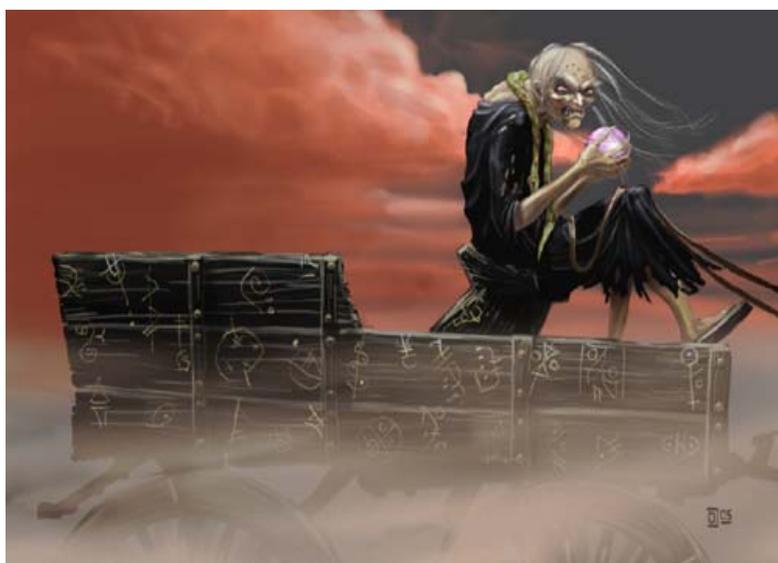
Calendrier, Légends première mouture (ça s'appelait le Chicken Talk, j'avais créé ça pour causer en hors-jeu avec Eddie et tout le monde y a débarqué, c'était bien), ça prenait de la consistance. Evidemment, au fur et à mesure que le forum accueillait du monde, il y avait quelques frotages entre persos. Je me souviens d'un échange de mots doux entre Raphaëlle et Jorian, plus tard d'une terrible colère de l'Admin contre ceRaf1 et moi (on avait mis Morpion dans la flotte sans lui demander son avis, transgressant en trois posts la moitié des règles !).

L'arrivée de Morpion donna une autre dimension. Ivre et vomissant chez les méchants au Dark Corner (ex-nom du Hammam Café), jouant formidablement un mec totalement largué dans sa tête, schizophrène au dernier degré, n'ayant pas peur des mots les plus obscènes, il nous a tous secoués, je crois. Je ne sais pas vous, mais il m'est arrivé de pleurer de rire devant ses posts. Le vrai méchant, sale, puant, sans aucun scrupule.

Juin 2006

Le forum compte à présent quatre guildes. Jeremiah et sa Compañia del Sol Rojo nous ont quittés mais Jorian a créé la Fondation Poltergeist pour enquêter sur les phénomènes surnaturels. Je ne pense pas qu'ils aient à redouter le chômage. Roland faisait originellement partie de l'Ordre du Lys Blanc, mais il se heurtait trop souvent à Althéa et ne se sentait pas à l'aise dans une position subalterne. Il a donc choisi d'en partir et de créer le Tet de la Tour Sombre.

Armand a décidé de s'occuper de la santé des méchants, et Pat a eu la collaboration de Camille (qui nous a quittés) puis de Jessie. Un troisième MJ est venu rejoindre le Staff, pour coacher tout cela, mais n'a pas pu rester. Il est amusant de constater que les plus vieux sont toujours là, alors que d'autres n'ont fait que passer (parfois sans dire au-revoir). Chacun a ramené ses amis, certains n'ont pu résister au plaisir de multiplier les comptes, parce que c'est sacrément bon de jouer là-dessus.



Parallèlement aux quêtes et missions qui se succèdent, les joueurs font évoluer leur personnage, certains découvrent l'amour, son côté plaisant ou cuisant, d'autres développent de solides inimitiés, des rancunes tenaces ou des amitiés franches. Je ne citerai pas de nom, les intéressés se reconnaîtront.

Quand je suis arrivé, j'avais l'impression que mes pas résonnaient dans le vide. A présent, on entend des cris, des rires, des coups de feu et des baisers. C'est incroyablement vivant !

Il y a aussi des drames, comme la mort de Falko (heureusement ressuscité par la grâce de Gabrielle Deschain et la magnanimité du Narrateur) ou celle d'Eddie en mission (à la grande satisfaction d'Armand). Mais Jorian a repris le perso, et Eddie nous est revenu, au grand soulagement des membres du Tet...

Au commencement était l'Admin... (suite 1)

A l'heure actuelle, l'intégralité des lieux de la série est en ligne, et une bonne partie des personnages les plus importants. J'avoue que le jour où l'admin a posté la description de la Tour, j'ai ressenti un certain sentiment d'accomplissement, à l'idée que l'univers de mon perso était à présent terminé. L'Admin a externalisé les règles sur un vrai site. Elles sont accessibles à tous ceux qui auraient envie de nous rejoindre.

Au chapitre des événements récents, il faut noter :

- Le 1er inter-mission qui s'est terminé il y a peu. Après quelques tâtonnements et hésitations, les joueurs ont tissé eux mêmes quelques mini-scénarios et ont fait avancer leur perso. Expérience intéressante puisque cela s'est joué sans MJ.
 - La grossesse de BLinda, fruit de ses amours avec Roland. Mordred la torture et semble bien pressé de venir au monde.
 - Le ka-tet de 19 est au complet puisque nous avons enfin une Susannah, pour le plus grand bonheur d'Eddie.
- Quelques mystères, enfin. Morpion ne donne plus de ses nouvelles. Ce n'était pas son genre. J'espère qu'il ne lui est rien arrivé de grave. L'émulateur de dé a ses humeurs, et nous fait tour à tour passer pour des imbéciles et des incapables. C'est notre bête noire à tous, ce truc. Je sais que l'Admin n'y peut rien, mais des fois...

Ce que je trouve bien, c'est qu'au-delà de nos persos, cela nous a permis de nouer des amitiés entre gens partageant une même passion. En tant que joueur, j'aime bien envoyer des messages privés à mes compagnons pour parler de choses et d'autres concernant la mission en route et souvent, cela débouche sur une rencontre MSN. Parfois même, ça finit IRL... En tant que mari de MJ1, j'ai l'insigne privilège d'avoir dîné avec notre chère Admin qui, après m'avoir roué de coups comme à son habitude, s'est révélée à peu près fréquentable. Non, je plaisante ! Mes gosses sont copains avec le sien, alors...

Nous sommes aujourd'hui, 6 Mai 2006, 27 joueurs actifs, sans compter ceux qui sont provisoirement, espérons-le, hors-jeu. C'est un petit nombre bien sympathique. J'ai vu des forums où il y a plus d'une centaine de personnages, et on s'y perd un peu, comme dans une grande ville. Là, c'est l'ambiance village, tout le monde se connaît et je trouve cela fort agréable.

Pour finir, un petit tour d'horizon des petites histoires de tout un chacun, pour que les nouveaux s'y retrouvent dans les relations « je t'aime-moi non plus ».

- Althéa, ravissante ensorceleuse, elle ressent un gros penchant pour le beau et courageux Jorian. Il semblerait bien que ce soit réciproque. Mac aime Althéa en secret, sans espoir mais sans se plaindre. C'est mon meilleur ami, Mac. Je donnerai ma vie pour lui.
- Annie est un phénomène unique. Elle aime les filles et a ressenti comme une attirance vers les boucles rousses de Juliane.
- BLinda aime Roland, qui le lui rend bien. De ses amours fut engendré Mordred. C'est l'amie d'Althéa mais... son comportement est un peu étrange, depuis que Mordred loge dans ses entrailles.
- Eïla, belle et ténébreuse, est aimée d'Armand, qui a quitté son clan moribond de New York pour elle. Elle règne sans partage sur la Confrérie des Ombres. Elle est capable de détourner les hommes les plus indomptables de leur devoir.
- Jessie aurait un petit faible pour Mac.
- Juliane fond pour le beau Killian, notre loup-garou national, tiraillé entre sa nouvelle condition de lycanthrope et sa nature humaine heureuse et enthousiaste.
- Norma la vipère a un cœur qui ne bat que pour un seul homme, même si elle passe son temps à affoler tous les autres. L'heureux élu est Falko. C'est la meilleure amie d'Eïla et la pire ennemie de Raphaëlle.
- Raphaëlle... Après avoir cru aimer Jeremiah, elle a réalisé qu'elle aimait Rory. Ce dernier est devenu amnésique mais se sent diablement attiré par ses jolis yeux bleus.
- Susannah vient d'arriver, mais je gage qu'elle aime toujours très fort son Eddie qui était au désespoir de ne pas l'avoir près de lui.

Au rayon des cœurs à prendre :

- Caim, vampire muet, sournois et méfiant. Il n'aime personne et déteste tout ce qui n'est pas membre de sa Confrérie. Au moins, il n'y a pas de jaloux !
- Ceraf1, le plus ancien des Grands Anciens, vit pour se venger de l'homme en noir qui s'est joué de lui.
- Leicka, l'aventurière, est toujours un peu froide et distante envers qui s'en approche. Qui saura traverser son armure ?
- Lucille, vampire secrète et presque recluse, elle réapprend à vivre au contact des humains
- Manille, jolie jeune fille gracieuse et légère. Elle fait tourner les têtes sans méchanceté.





Au commencement était l'Admin... (suite 2)

- Pat, le toubib, a voué sa vie à Althéa, qu'il admire et vénère un peu comme une icône intouchable.
- Zenon plane au-dessus de la mêlée, hautain, attendant de satisfaire son bon plaisir. Son cœur serait-il trop noir pour aimer ? Avec Josselyn et Lylee, ils sont nouveaux et Cupidon ne s'est pas encore penché sur leur cas.

Il nous reste Jake, mais du haut de ses 11 ans, il n'a que faire des histoires d'amour. Son cœur bat pour Roland et son Tet.

Longue vie à notre petit univers !

Les recettes de l'apothicaire

Une idée de rubrique de notre petite Manille, qui rend à César ce qui appartient à César, en nous avouant avoir emprunté cette recette sur le site d'Eastenwest.

La potion de Courage

Cette recette, qui vient de la nuit des temps, est très utile pour le guerrier, avant un combat désespéré, pour le prêtre avant la prière pour son dieu, pour le mage avant de réaliser son plus puissant sortilège, pour le fermier avant une journée de lourds travaux (ou pour annoncer à sa femme que la récolte sera mauvaise), pour le serviteur avant de devoir être puni par son maître, pour l'amoureux avant de faire sa déclaration, pour la femme avant de faire naître son enfant... En bref, c'est la potion à boire pour avoir du courage toute la journée !

Les ingrédients & ustensiles :

Un pot en terre, un petit pot en bois de chêne, un pot en grès, une passoire, une bouilloire en cuivre, un galet noir, trois flasques de verre, trois bouchons de liège pour les flasques, vingt feuilles d'aubépine séchées et finement coupées le soir de la St-Jean, dix fleurs de lavande cueillies le matin à la rosée, deux tiges de réglisse, vingt-quatre fleurs de sureau, une racine de valériane arrachée un soir de pleine lune, onze feuilles de menthe fraîche, un litre de vin, dix centilitres d'eau de vie.

La recette :

Dans le pot en terre, faire infuser les feuilles d'aubépine dans le litre de vin pendant 3 jours.

Ajouter à la fin du premier jour les fleurs de lavande.

Ajouter le matin du dernier jour les fleurs de sureau et râper les tiges de réglisse.

Peler la racine de valériane, l'enrouler dans les feuilles de menthe puis la faire mariner dans l'eau de vie.

Lors du soir du 3ème jour, réunir dans le pot en grès l'infusion et la marinade.

Les laisser ensemble pendant la nuit.

Jeter la préparation si un orage s'est fait entendre dans la nuit, les vertus de la potion seraient inversées.

Au matin, avec les premiers rayons du soleil, filtrer le contenu du pot en grès avec la passoire dans la bouilloire.

Attendre le soleil de midi pour porter le liquide à ébullition en y ajoutant le galet.

Verser la préparation encore bouillante dans les flasques et attendre les derniers rayons du soleil pour fermer les flasques.

Si dans cette dernière journée il n'y a pas de soleil, attendre la journée suivante, vous pouvez attendre trois jours avant de jeter la mixture...

Si le temps change dans la journée, attendre le lendemain au même moment pour reprendre, les coupures peuvent durer sept jours maximum ou il faut jeter la préparation.

Vous pouvez utiliser cette potion, il faut tout de même lui laisser le temps d'agir, douze minutes après avoir bu la dernière goutte du breuvage vous aurez le courage d'un ours ou d'un dragon... Il faut prendre quarante fortes inspirations avant de boire la potion. Ensuite pendant les douze minutes il faut toujours faire de fortes inspirations...

Qui se sent le courage d'essayer pour nous tenir au courant ?

La Fondation Poltergeist

Présentation de la dernière née des guildes de l'Entre-Deux-Mondes.

Histoire de la Fondation :

Elle est extrêmement courte, Poltergeist étant une fondation tout juste née !

Bruits mystérieux, craquements sinistres, courants d'air glacés, odeurs infectes, objets volant en d'involontaires lévitations, disparitions... Les "esprits frappeurs" ont une imagination féconde quand ils veulent manifester leur présence. Depuis la nuit des temps, l'humanité oscille entre le monde de la lumière et celui des ténèbres.

Notre société secrète existe pourtant depuis peu. Pour mener à bien certaines activités à la limite de la légalité, voire hors limite même, dans le passé, moi, Jorian, j'ai été amené à cotoyer toutes sortes de créatures, des crapules en manteau jaune aux ignobles du Roi Cramoisi. Et suite à d'étranges manifestations surnaturelles dans la Baronnie de Méjis, moi, Jorian, j'ai décidé de fonder une organisation vouée à explorer tous les mystères des phénomènes paranormaux observés dans l'Entre-Deux-Mondes.

Basée à New York dans une tour en verre au sud de Manhattan, notre équipe recrute toutes sortes de gens : anthropologues, scientifiques, psychiatres, experts en écritures anciennes et démonologie ou tout simplement curieux pleins de bonne volonté et désireux de comprendre (voire combattre) ces manifestations surnaturelles.



Objectifs de la Fondation :

Comprendre... Tel est l'objectif de la fondation. Et combattre, éventuellement, dans certaines circonstances, tous les phénomènes paranormaux. En amassant objets et connaissances, en enquêtant sur les histoires étranges qu'on nous rapporte, en approchant au plus près ces esprits frappeurs qui se manifestent à nous.

Recrutement :

Sur dossier et entretien auprès d'une commission, sans discrimination de race, de sexe ou autre. Tout le monde peut postuler, et devenir membre de la fondation après avoir fait ses preuves.

Les membres de la Fondation :

Ils portent autour du cou une petite croix en or, dont les deux branches se rejoignent sur un rubis. Ceci non pas parce qu'ils croient en l'Homme Jésus, mais parce qu'ils ont constaté que ce puissant artefact les protège d'un certain nombre de créatures paranormales.

- Jorian : fondateur/président de la Fondation.
- Annie Oakley : agent de la Fondation.
- Jessie : agent de la Fondation.
- Josselyn Lebreton : agent de la Fondation.



Histoire des histoires du forum

Encore une histoire de notre fileur, Rory !

Tandis que les premiers arrivants du forum cherchaient Mme Kennerly, Roland était victime d'une manœuvre de l'homme en noir dont il fallut le délivrer. Ayant mené ces deux premières missions à bien, les habitants de l'Entre-Deux-Mondes pensèrent se délasser lors du bal des Semailles mais celui-ci fut marqué par une tragédie. Dame Gabrielle avait disparue et un groupe de courageux partit à sa recherche. D'autres se lancèrent à la rescousse d'un Manni, prisonnier de Ginelli, à New York. C'était une manœuvre pour s'emparer d'Eddie, et elle réussit à merveille puisque ce dernier trouva la mort.

Mais nul ne meurt jamais tout à fait ici et Eddie retrouva la vie et ses compagnons pour une terrible confrontation avec les membres de la Confrérie des Ombres qui avaient juré leur perte. Pendant ce temps, les autres étaient invités à se détendre à Hambry pour une étrange représentation théâtrale. De voyages vaadasch en manipulations, ils parvinrent à mettre fin à une terrible malédiction. Les divertissements sont empoisonnés dans ce monde. A River Crossing on mit à jour une abominable machination visant à détruire le maire de la ville, un certain Stephen King qui disparut mystérieusement. Que penser du mariage qui se prépare à Gilead ?

Le mal n'a pas de répit dans notre monde. Si les méchants partent en quête d'un ancien manuscrit, ce n'est certainement pas l'amour de la musique qui les motive. D'autres poursuivent des buts plus nobles comme de retrouver un talisman pour rendre la mémoire à un amnésique ou d'aider un homme à fuir le Roi Cramoisi. Mais il se passe de drôles de choses, car même le domaine de la mort ne semble pas impénétrable aux vivants alors que, dans un lieu où le temps à cesser de passer, on continue de recruter pour abattre la Tour. Notre monde va-t-il sombrer dans le chaos ?

Pern, Terre des Dragons

Quand l'Admin nous fait découvrir un autre univers...

Le Background

Sur une planète colonisée par des Terriens, Pern, plus de 1200 ans après la colonisation...

Sur cette planète à l'allure paisible, un drame se produit tous les 200 ans. Une autre planète se rapproche, entraînant dans son orbite une pluie de Fils, des organismes vivants mais privés de conscience. Ils tombent du ciel de Pern et dévorent tout ce qui est vivant sur leur passage.

Pour se protéger de ces Fils, les habitants de la planète ont créé génétiquement une nouvelle espèce animale : le dragon. Ces dragons sont liés, dès la naissance, à un être humain. Ils deviennent inséparables et communiquent télépathiquement. Chevaliers et dragons calcinent les Fils avant qu'ils n'atteignent la surface de la planète. Ils sont les défenseurs de Pern et de toute la population.

Le Jeu

Pas d'émulateur de dé sur Pern, tout n'est que pur role play. Il existe deux types de scénarios, ceux qui sont maîtrisés et ceux qui ne le sont pas.

Par exemple, le vol nuptial d'une reine dragon, la ponte et l'éclosion qui en découlent, sont des événements cruciaux de la société pernaise. Ils font l'objet de grands scénarios coachés par les maîtres de jeux, qui occupent des postes hiérarchiquement haut placés.

Parallèlement à ça, mon perso a lancé un petit scénar lié à un voyage dans le passé (si si, les dragons en sont capables). Nous sommes quatre à jouer dessus et nous débrouillons comme des grands, même si un MJ garde un oeil sur nous ! ^^

A chacun d'intervenir à sa guise la participation de son perso aux scénars maîtrisés et à ceux qui ne le sont pas.

Mes persos sur Pern

- K'lian (nom honorifique contracté de Killian) est chevalier d'un dragon bronze du nom de Mystith, et donc appelé à aller combattre les Fils à leur prochain passage. Les bronzes sont les plus grands dragons de Pern, ceux qui couvrent les reines, et Mystith est sur le point de donner naissance à 27 dragonnets. Le background de K'lian est très sensible à celui du perso du même nom sur l'E2M.

- Mathys a 15 ans et il est candidat à l'éclosion, donc futur chevalier dragon. Sa mère est morte en couches, et il n'a jamais connu son père, bien qu'il le côtoie souvent sans le savoir. Il a été élevé par une mère adoptive, et il a une attirance inavouée pour... ses copains ! Il aura donc sans doute un dragon bleu, ceux qui sont en général associés aux chevaliers bi-sexuels. C'est un perso attachant et très intéressant à jouer.



A noter que la belle Althéa possède également un perso sur Pern, du même nom, avec un background ressemblant également.

Les Entrées, les Sorties

Nous ont quittés depuis notre dernier numéro : Damien Lantinier, Jeremiah et Jean-Baptiste Renard. Bonne continuation à eux. A noter également qu'Alain Johns et Cuthbert Allgood sont repassés aux adoptables, et que sept de nos joueurs sont actuellement HJ.

Annie "Wild" Oakley

De Sylvie, la joueuse et de sa petite vie tranquille vous ne saurez rien. A part peut-être sa passion pour les JdR, les Western, John Wayne et la Tour Sombre, bien évidemment. J'adore les personnages hors-norme, raison pour laquelle j'ai choisi Annie "Wild" Oakley qui a réellement existé dans l'ouest américain et qui est nommée dans le roman de King. J'ai été fort surprise de la trouver dans les adoptables et j'ai craqué. Annie est une fille entière, gouailleuse et pas bêchue pour deux sous. Elle préfère le fusil à la dentelle et les chevaux aux garçons. Ses préférences sexuelles vont aux filles et elle ne s'en cache pas. Un temps elle a cru avoir une attirance pour Juliane mais celle-ci est bien trop paternaliste et collet monté pour elle ! Mais Annie n'est pas une romantique et pour elle une bonne aventure vaudra toujours mieux qu'une partie de jambes en l'air. Elle est sociable et vous dira toujours ce qu'elle pense sans fioriture. Tant pis pour ceux à qui son franc parler ne plaît pas. Elle s'est récemment affiliée à la Fondation Poltergeist autant par désir de comprendre les phénomènes de l'Entre-Deux-Mondes que par besoin de faire partie d'un groupe, comme une seconde famille.

Manille

Manille, c'est Emma, j'ai 20 ans et j'habite à Caen. Vous n'en saurez pas plus sur ma vie privée, sauf peut-être que je suis en deuxième année de fac de psycho.

Manille, c'est aussi une jeune fille gâtée par ses parents et ses deux frères, qui s'est mise à la peinture en signe de rébellion, et s'est découverte une vraie passion pour ça. C'est ainsi qu'elle quitte un jour Beverly Hills, son producteur de cinéma de père et son actrice de mère, pour partir à l'aventure et découvrir New-York, où elle monte une galerie d'art et un atelier. C'est là qu'elle bascule dans l'E2M où elle découvre une telle lumière et de telles couleurs qu'elle refuse de les quitter !

Elle rejoint un peu par hasard d'Ordre du Lys Blanc. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'elle n'a pas la vocation, ce n'est pas une aventurière, mais avec l'aide de Mac, qu'elle s'est choisi comme protecteur, elle y travaille...



Les Entrées, les Sorties (suite)

Josselyn Lebreton

Josselyn était flic. Un bon flic même, jusqu'à ce que, pour les besoins d'une enquête, il tombe dans l'illégalité en assassinant un tueur d'enfant. Une créature immonde qui avait déjà frappé quatre fois, laissant des corps d'enfants comme cassés en deux, brisés, massacrés, et recouverts de semence.

Car l'assassin était un notable, un homme riche et désœuvré à la recherche de sensations fortes pour tromper son ennui de la vie. Et la justice ne pouvait rien contre cette vermine, elle était corrompue et Josselyn s'était senti le devoir de régler le problème.

Hors-la loi, Josselyn avait alors fui. Jusqu'à New-York, jusqu'à l'Entre-Deux-Mondes, qu'il avait rejoint grâce à la Tet Corporation.

Derrière Joss', c'est Manon, 22 ans, habitant la jolie petite ville de Collioures, étudiante en bio-informatique. Lorsque je suis arrivée sur le forum, on y parlait du Sang du Temps de Maxime Chattam que j'avais lu. De cette histoire est né Josselyn...

Leicka & Caim Furiae

Leicka est une jeune femme qui a beaucoup souffert dans sa vie. Toute sa vie, elle a cru qu'elle était la fille d'un joaillier d'une ville de la côte. Mais quand son père et son frère, Tristan, se firent tuer par une bande d'écumeurs, elle apprit une toute autre vérité. En fait, elle est la fille d'un voleur et l'homme qu'elle croyait être son père l'a recueilli. Après avoir enterré les siens, elle partit pour se remettre de cette épreuve et pour découvrir qui elle était réellement. Comme elle a passé deux ans seule, elle a du mal à relier des liens avec les gens. Alors qu'avant c'était tout le contraire. Aussi, ne vous étonnez pas si elle vous rembarre, ce n'est pas volontaire !

Caim est un vampire muet, ancien pistolero qui a perdu tout ce qu'il avait et tous ceux qu'il aimait. Il erra un temps dans son ancien monde jusqu'au jour où il reçut une "invitation" pour se rendre à New York. C'est là qu'il devint un vampire, car bien évidemment cette invitation était un piège. Mais ce n'est pas là qu'il perdit la voix, ce fut à cause de la sorcière du Coös. Maintenant, il s'est fait à son handicap, mais il lui a fallu un certain temps.

Maintenant, celle qui se cache derrière ces deux personnages, est une jeune femme de 24 ans qui adore l'univers de Stephen King. Que dire de plus? Et bien c'est ce que je suis en train de me demander ! J'aime dessiner et cuisiner ! Même si le dessin, je n'ai plus trop le temps en ce moment. J'aime aussi lire, ça par contre, je prends encore le temps de le faire.



Lylee & Susannah Dean

Salut à tous et merci de votre accueil ! Je m'appelle donc Manue, j'ai 25 ans, je suis étudiante en informatique et bien sûr fan de Stephen King. Mais parlons plutôt de Lylee : elle a grandi dans notre monde puis un beau jour, se rendant à un rendez-vous d'affaire, elle fut catapultée dans l'Entre-Deux-Mondes sans trop savoir pourquoi. Après un temps d'adaptation, elle a fini par mettre à profit ses dons pour le bricolage afin de subvenir à ses besoins. Après avoir longtemps cherché à rentrer chez elle, lorsque l'occasion lui fut offerte, elle se rendit compte que sa vie était devenue dure mais plus agréable que le stress de son ancienne vie, et décida de rester dans l'Entre-Deux-Mondes, où elle vit d'aventures et de petits boulots au gré de ses envies. Quant à Suzie, vous la connaissez tous !



Abelina, Ace, Elise, et Jason dans le n°6.



Photo de famille

Par un Rory décidément déchaîné !



Enquête de satisfaction : 88/100 ou 17,6/20 !

Les résultats de la petite enquête que nous a proposée l'Admin au mois de Mai, réalisée sur un total de 27 joueurs (multi-comptes inclus). Les chiffres sont arrondis à un chiffre après la virgule.

Impression globale :

- Points positifs : Site et forum beaux et soignés. Originalité du sujet, clarté et animation, bonne ambiance. Role Play.
- Points négatifs : Manque de joueurs.

Background (13,7/15)

- Pour l'originalité de l'histoire, l'accroche, l'idée développée : 9,7/10

C'est le background de La Tour Sombre de Stephen King, un univers riche et réellement original, idéal pour un jeu de rôle puisque les possibilités de background pour les personnages sont quasiment infinies.

- Pour la clarté de l'explication de l'histoire et la facilité à s'immerger dans cet univers : 4,1/5

Un univers complexe, mais tout ce que l'on a besoin de savoir pour jouer se trouve dans le background... si l'on prend la peine de le lire en entier ! On y trouve même plus que nécessaire, ce qui pourrait avoir tendance à complexifier les choses, attention.

Règles du jeu (17,7/20)

- Pour la longueur : 4,5/5

C'est long, mais il faut ça, les jeux de rôle dont les règles sont courtes sont plutôt rares !

- Pour la compréhension : 4,2/5

Plutôt clair, même si les paliers de jets de dé pour les sorts et compétences ne sont pas toujours facile à mémoriser.

- Pour l'élaboration : 8,8/10

Système plutôt bien conçu, bien cadré et bien présenté (séparé en plusieurs parties distinctes). Pas de prise de tête avec les effets décalés ou les jets de dé qui interagissent les uns avec les autres. Mais quelques bémols quand même : il est un peu trop long d'acquiescer une compétence ou un sortilège, l'impact des caractéristiques n'est pas clairement défini et ne peut être adapté en fonction du background d'un personnage.

Maîtrise (27,1/30)

- Pour la modération (présence des admin et/ou MJ) : 9,8/10

Parfait ! Admin extrêmement présente, et passage des MJ chaque jour ou presque. Tout le staff fait preuve d'une disponibilité incomparable.

- Pour les animations, missions et quêtes proposées : 8,5/10

Missions et quêtes animées, et bien adaptées à l'univers de La Tour Sombre. Prévoir quelques temps morts (en semaine) pour les évolutions de persos. Dernières animations râtées à cause de leur durée limitée à deux semaines et du manque de motivation de certains joueurs.

- Pour l'activité (fréquence des posts, news fréquentes, mises à jours) : 4,8/5

Les non affiliés s'ennuient pendant les réunions de guildes !

- Pour l'orthographe : 3,9/5

Le staff prête une grande attention à l'orthographe, et reprend les joueurs qui font trop de fautes. Pas mal de RP. Ça donne quelque-chose de très agréable à lire.

Ambiance (8,5/10)

- Pour le fun, la rigolade, la bonne ambiance : 3,9/5

Dans l'ensemble, chacun fait bien la différence entre la section RPG et la section HJ. Très bonne ambiance, entraide. En règle générale, ceux qui n'ont pas l'état d'esprit adéquat et font preuve de j'm'en foutisme aigü finissent par s'en aller !

- Pour l'intégration des nouveaux joueurs par le staff ou les autres joueurs : 4,6/5

Jamais vu un accueil pareil ailleurs ! Accueil du staff et de tous les joueurs, assistance pour entrer en jeu et parrainage d'un joueur d'expérience : chapeau bas ! Les nouveaux joueurs ont toutes les cartes en main.

Forme (11,9/15)

- Pour le design (graphisme, couleurs etc...) : 8,3/10

Il y avait un bémol sur le thème "E2M_Black" du forum, souvent jugé trop sombre et lugubre. Le nouveau thème à l'image du site a tout changé ! C'est maintenant parfait, ça fait classe, ça fait pro.

- Pour la facilité de trouver l'E2M sur les différents forums de jeux : 3,6/5

Peut sans doute mieux faire vu le manque de nouveaux joueurs. Message de l'Admin : il ne tient qu'à vous d'aller cliquer sur les bannières de nos partenaires pour faire remonter le site dans les tops !

Appréciation personnelle (9,1/10)

Pas mal de RP, des missions prenantes, bonne ambiance. La longévité du jeu parle d'elle-même !

Démonologie entre amis...

De notre reporter spécial :Juliane !

Les éléments issus de La Tour Sombre

Selon Stephen King, l'Entre-Deux-Mondes est représenté sous la forme d'une roue traversée par six rayons. Au centre de cet univers se dresse la Tour Sombre. Chaque rayon possède deux gardiens, servant le Blanc, mais est également dominé par un démon élémentaire servant, lui, le côté obscur. Cependant, de la même manière qu'il existe douze gardiens pour les six rayons, il y a douze aspects démoniaques, puisque chaque démon élémentaire est à la fois mâle et femelle. Les démons élémentaires sont hermaphrodites et par conséquent stériles.

Les gardiens veillent sur le monde des mortels, tandis que les démons élémentaires veillent sur le monde invisible, et sur les entités ayant survécu à la vague du Prim : les démons mineurs. Ces derniers sont constitués d'une multitude de démons, oracles et succubes. On trouve par exemple le démon du manoir de Dutch Hill, affronté par le jeune Jake Chambers. Ce démon est un "portier" chargé de surveiller l'un des portails mineurs entre notre monde et l'Entre-Deux-Mondes.

C'est un démon élémentaire, ayant pris l'apparence de l'oracle des montagnes, qui a piégé Roland dans Le Pistoléro. En échange de sa prophétie, l'aspect femelle du démon contraint Roland à une relation sexuelle, et récolte ainsi sa semence. C'est le même démon élémentaire, sous sa forme mâle cette fois-ci, qui piège Susannah. Prenant l'identité du démon de l'anneau de parole, il la féconde avec le sperme de Roland, probablement conservé tout ce temps grâce à la technologie des Grands Anciens.

Quelques exemples de démons mineurs maintenant, croisés dans les aventures de Roland Deschain et de son Têt :

- Dandelo, insecte géant qui se nourrit des émotions humaines ;
- le démon du manoir du Dutch Hill, précédemment cité ;
- Mia, à l'origine esprit désincarné abandonné par le Prim, vampire sexuel sous sa forme spectrale ;
- Mordred, fils de deux pères et de deux mères, enfant de l'inceste ;
- les monstres de l'Abyesse, qui sont des démons télépathes issus de l'espace Vaadasch, vivant sous le Dogan de Fédic et le Château Discordia : monstre Mille-Pattes, monstre qui frappe, monstre qui mastique.

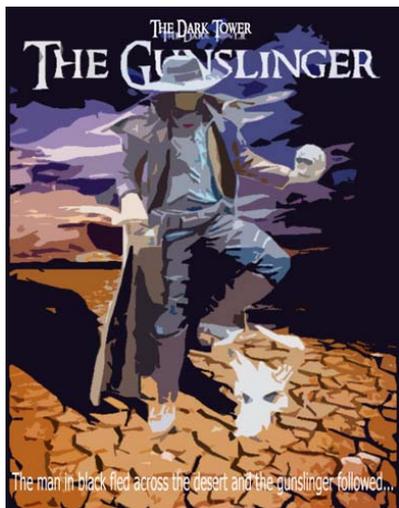
Les démons sur l'Entre-Deux-Mondes, le site RPG

✘ Les démons immatériels ou élémentaires :

Sous leur forme élémentaire, ils sont immortels, mais enfermés dans un espace réduit. Hermaphrodites, ils peuvent attirer leurs victimes dans leur cercle mais ne peuvent les poursuivre au-delà. Ils ont cependant la capacité de prendre possession d'un corps humain, comme pour Mia par exemple, mais deviennent dans ce cas mortels, et par conséquent soumis aux mêmes contingences que les mortels : la faim, la soif, le désir ou la souffrance... Un conflit peut alors survenir entre la personne possédée et le démon envahisseur.

✘ Les démons matériels ou mineurs :

Ce sont des êtres à l'apparence humaine, pas réellement soumis aux notions de Bien et de Mal, ces concepts émanant en général de la nature humaine, mais tout de même portés par leur essence démoniaque à faire le mal. Ils ne possèdent pas de sens surdéveloppés, ils n'ont pas la finesse des vampires par exemple, et ne les détectent pas, mais sont dotés d'une force hors du commun, et peuvent faire preuve d'une grande puissance destructrice. Ils sont souvent sensibles à la magie des objets et des lieux, et ne sont a priori pas détectables, par aucune race pas même la leur. Mais les vampires, de part leurs sens affinis, sentent quand même une partie de la puissance qu'ils dégagent, sans la reconnaître pour ce qu'elle est.



Les Jeux de Leicka !

Trouver le ou les mots cachés derrière ces images :



Date du prochain numéro : Indéterminée !