early Teneprise le plaisir de vous faire jouer

Tenebrae a 5 ans

Tenebrae, l'association francophone des joueurs du Monde des Ténèbres souffle cette année sa 5ème bougie et son 6ème salon du ieu.

Ces années ont eu des hauts et des bas mais les joueurs ont répondu présent au défi lancé en l'an 2000. Cette année, c'est un Tenebrae nouvelle formule qui se dessine avec toujours plus de jeu, d'informations, de discussions et de projets plein la tête ! Mais cette année doit aussi être celle du renouvellement pour le Conseil d'Administration, dont la majeure partie des membres participent aux évènements (vous les connaissez forcément de vue sur un salon ou sur les forums).

Au rythme des projets à venir, les quelques personnes qui font vivre l'association s'essouffleront. Plus que jamais, Tenebrae a besoin de vous!

Voici un court récapitulatif des projets phares menés par Tenebrae. N'hésitez pas à vous manifester si vous souhaitez participer à l'un d'eux.

Le Fanzine

Cette année, le fanzine aborde une nouvelle formule. Encore plus beau, plus de contenu et toujours plus de Monde des Ténèbres 1 et 2 ! Et le meilleur, c'est que chacun peut y participer. Scénariste, graphiste, auteur, n'hésitez pas à contribuer au seul magazine 100% MdT.

Les Nuits Tenebrae

L'association organise régulièrement des soirées de jeu consacrées au Monde des Ténèbres. N'hésitez pas à venir partager une table de jeu avec d'autres et philosopher sur les créatures des ténèbres.

Envie de tester un jeu ? Il est probable qu'un Conteur réponde à votre appel et décide de vous préparer un scénario qui vous mettra dans l'ambiance du jeu. Et le meilleur, c'est que les nuits ne sont pas cantonnées à Paris. Elles ont déjà eu lieu à Rouen et à Bordeaux. Contactez-nous pour une soirée dans votre ville!

Le portail Internet

Retrouver la communauté sur www.mdt-fr.org . Le site est la vitrine de l'association mais avant tout une mine de ressources pour les joueurs du MdT. La nouvelle version vous propose des forums pour chaque jeu des 2 éditions.

D'autres modules sont en cours de développement. Si vous voulez nous aider dans le développement ou dans la vie du site, contactez nous!

Hommages

Ces 5 ans sont l'occasion de remercier tous ceux qui ont fait vivre l'association. Pour n'en citer que quelques-uns : Gwendal, Stéphane, JBeuh, Maxence, Naerleth, Benoit, Ned, Guilhem, et bien sûr l'artiste créateur des mascottes qui nous ont accompagnés depuis 5 ans : Goomi (www.goominet.com)









Tenebrise le la grande de la grande de la grande de vous faire jouer

Calendriers de parution 2005 / 2006

Août 2005 Sortie de Mage : The Awakening
Novembre 2005 Sortie de VTES : Legacies of Blood
Février 2006 Sortie de Vampire : Prince of The City
Février 2006 Sortie de Exaltés 2nd édition
Mai 2006 Sortie de Loup-Garou : les Déchus
Août 2006 Sortie de Promethean : The Created

Août 2006 Annonce de la parution de Changeling pour le Monde des Ténèbres 2



Prometheen : Le Cree

Le dernier jeu de White Wolf est à peine sorti chez votre revendeur favori que nos forumistes l'ont insidieusement décortiqué. Il est le « chouchou » des spécialistes du Monde des Ténèbres 2. De même qu'Orpheus en son temps (élu Grog d'or 2005), il s'agit d'une édition « limitée ». Comprenez par là qu'un nombre défini de suppléments constitueront la gamme (on parle de 6 ou 7 suppléments).

Dans ce jeu à contre-courant des autres productions de White Wolf, vous incarnez un Prométhéen, monstre créé par un autre monstre, et généralement célèbre par sa légende mondiale. Frankenstein, Galatée, Osiris, etc. sont les créateurs d'une race de corps sans âme qui ont été démembrés, reconstitués puis animés par une cruelle imitation de la vie : Le Feu Divin. A la différence des autres jeux du Monde des Ténèbres, votre personnage cherche à devenir un être humain, cet état naturel qui lui a été refusé à sa création. C'est donc dans un débat philosophique de la condition humaine que vous invite White Wolf avec ce jeu. A la différence des autres jeux du Monde des Ténèbres laissant un flou artistique sur la probabilité de réussir similaire entreprise, votre personnage a réellement l'opportunité de devenir humain.

Ce jeu a tellement impressionné Gilles qu'il proposera une partie de Promethean à la nuit Tenebrae du salon du jeu!

Nous avons également prévu, comme d'habitude, la création d'un kit d'introduction à Prométhéen pour les anglophobes impatients.





initiatives !!!

Nous vous présentons tout au long de ce Tenebrae Yearly des initiatives de fans du Mondes des Ténèbres qui nous ont interpellés. N'hésitez pas à participer à ces projets!

Et si, comme eux, vous avez des projets sérieux pleins la tête en ce qui concerne le Monde des Ténèbres, n'hésitez pas à contacter Tenebrae! Nous nous ferons un plaisir de communiquer vos projets auprès de la communauté de joueurs et de vous aider à trouver des contributeurs!



Baton Rouge By Night! http://galthrandarkwand.free.fr/Vampire

Ce site vous propose, selon la formule consacrée, de jouer une campagne dans la ville de Bâton Rouge en Louisiane. Il est une source d'informations sur cette ville et les créatures des ténèbres qui la peuplent ! Campagne isolée oblige, certaines informations sont inaccessibles de premier abord. N'hésitez donc pas à contacter son auteur si vous désirez plus de renseignements sur la ville.



http://litanies.dyndns.org/ bindu2@caramail.com

But : démasquer l'organisation "White-Wolf", dire la vérité sur les créatures surnaturelles qu'ils tentent de faire passer pour fausses.

Accessibilité : totale, tout le monde doit être au courant!

Etat actuel : plusieurs milliers de créatures soit disant fictives décrites par l'organisation "White-Wolf" sont recensées. Plusieurs centaines ont leur vie, leurs relations, les lieux où on les a vu, dévoilés. Des synthèses ont été réalisées pour qu'on sache ce qu'ils complotent.

Rejoignez nous! Devenez un informateur des Litanies de Sang, comme plusieurs dizaines d'autres personnes!

Les Litanies de Sang compilent des informations éparpillées dans les centaines d'ouvrages édités par White-Wolf. Nous recensons des pouvoirs, des personnages (plusieurs milliers de personnages officiels à ce jour, mais au background incomplet), des informations liant l'histoire du Mdt à l'histoire réelle, et faisons des synthèses sur les différents groupes et organisations. Et nous proposons aux créateurs de mettre en ligne leurs propres aides de jeu. Contactez nous si vous désirez nous aider, comme plusieurs dizaines de personnes déjà auparavant.



http://wraithbloodofrenegad.superforum.fr

Revivez la grande Epoque de la Piraterie et rejoignez le Storm Destroyer! Les Pjs incarneront des Wraith pendant la grande époque de la piraterie, poursuivant leur lutte même à travers la mort.

Les aventures peuvent être nombreuses que ce soit à la recherche d'ancien trésor, traverser la Tempête qui balaye le reflet des mers des Caraïbes, participer à la guerre des Hérétiques contre le Royaume d'Obsidienne ou faire couler les bateaux de l'Empire de Jade!

Et les luttes entre Nations ne sont pas obligées de prendre fin avec la mort.

http://wraithbloodofrenegad.superforum.fr

Djinn spirit of Sand

http://rp-perso-lamascarade.ephpbb.com/ftopic82.Djinn-Spirit-of-Sand.htm

Les Djinns sont des esprits (donc immatériels) de la nature créée par Dieu, née des éléments de la nature eux-mêmes. Leur rôle était celui de berger de l'humanité. Ils devaient l'aimer et l'éduquer mais aussi rappeler le courroux de dieu, mais les Djinns se sont corrompus et ont détourné ce rôle. Ils sont devenus arrogants et décadents. De gardiens, ils devinrent tyrans.

Mais comme toute chose, leur règne devait prendre fin car Dieu l'avait décidé durant la terrible guerre que les mortels appelèrent Guerre des 10000 Djinns.

La grande majorité d'entre eux fut emprisonnée sous le pouvoir des mortels dans diverses babioles et autres. Les puissants sorciers sources de leur chute mirent au point un terrible sortilège les incarnant dans des mortels. Ainsi, les Djinn survivants furent bannis et envoyés dans le désert pour y mourir.

Mais leur destin fût tout autre. En mimant le sortilège des sorciers, ils mirent au point ce qu'on appelle désormais le Rituel. En liant l'esprit des Djinns à un mortel, ils bravaient déjà la plus grande malédiction de leur race, la mortalité. Les Djinns ont survécu jusqu'à nos jours, leur société se développant, les guerres d'antan étant remplacées par les jeux politiques. Les Djinns sont enfin prêts à prendre leur place dans le monde déjà torturé du Monde des Ténèbres.

White Wolf Worlds

http://daviso.free.fr/

White Wolf World est un logiciel créé pour gérer les campagnes du Monde des Ténèbres, que ce soit à des époques modernes ou plus anciennes. Les fiches de personnages créées peuvent être imprimées directement, ou être exportées sous un format HTML, visible avec Internet Explorer ou tout autre navigateur internet. Le logiciel vous permet même de publier les fiches sur Internet!



Depuis plus de 10 ans, l'univers de jeu 'Monde des Ténèbres' a passionné de nombreuses personnes à travers le monde. L'engouement a inspiré de nombreuses créations éparses mais sans lendemain pour la plupart. Il nous a donc paru essentiel de pouvoir fédérer les gens autour de cette passion. L'association Tenebrae a donc vu le jour. Depuis la mise en ligne de son site, une réelle communauté a vu le jour.

Actuellement, l'association présente divers pôles :

- Un portail communautaire formant le noyau dur de la communauté : http://forum.tenebrae-mundis.com
 Un fanzine dédié exclusivement au Monde des Ténèbres I & II et à Exaltés I & II
 - Des parties de jeux de rôles autour du Monde des Ténèbres I & II et Exaltés I & II en partenariat avec l'Epita
 Des conclaves (rencontres autour d'un verre).

Actuellement centrée sur Paris, nous attendons que vous pour nous propager en France, voire plus loin.

De plus, l'Association Tenebrae revient en force cette année avec une nouvelle organisation, un nouveau fanzine, un nouveau forum et... bientôt... un nouveau portail éditorial et des nouveaux goodies (t-shirts, lithographies, ...).

N'oubliez pas que l'Association Tenebrae a aussi vocation à soutenir vos projets.

Vous souhaitez participer à ces projets, obtenir du soutien pour une autre idée ou simplement soutenir l'association ?

> N'hésitez pas à adhérer ou à nous écrire à : infos@tenebrae-mundis.com.

NOM	ŧ	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
PRÉNOM	:	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
PSEUDO	:	_	_	_				_	_	_	_
DATE DE NAISSANCE	:			_	_						
ADRESSE		_	_	_	_	_	_	_	_	_	_

Dès que votre adhésion, ou ré-adhésion, sera prise en compte, vous recevrez un mail de confirmation avec les dates de début et de fin de votre adhésion.

VILLE : ______

CODE POSTAL : _____

TÉLÉPHONE : _____

EMAIL:_____

Date et signature du responsable légal pour les mineurs.

adhesion

□PI	REM	1IER	EΑ	DH	ESI	ON	

□ RÉ-ADHÉSION / N° ADHÉRENT :

□ SANS FANZINE

□ AVEC LE FANZINE : TENEBRAE CLASSIC #4
□ AVEC LE FANZINE : TENEBRAE CLASSIC #5

AVEC LE FANZINE : LE VEILLEUR #1

ASSOCIATION TENEBRAE

C/O Alec Dubois

responsable adhésions 10, avenue Jean-françois Mouret escalier C - 78520 Limay