

LE DÉCALÉ

**Cats ! La
mascarade**
Scénario complet et
fiches de person-
nages

Test de jeu
Star Wars, Yedo,
Crossing...

**Le festival
Ultavia**
Bientôt plus
célèbre que le
monopoly?

**Chronique de
la gratuité**
ou « comment jouer
quand on est pauvre
mais motivé.ee »





シ
子
シ

井
西

KURO

Actuellement en cours un lundi sur deux

SOMMAIRE

Infos	
News	page 2
Sorties	page 3
Dossier spécial	
Ultavia, c'est quoi ?	page 4
Les interviews	page 6
Enquête	page 8
Tests de jeux	
Star Wars : Force & Destinée	page 9
Crossing	page 10
Yedo	page 11
Citadelles	page 12
Cats	page 13
Chroniques	
Gratuité	page 14
Aide à la création de scénario	page 15
Scénario	
Cats ! La mascarade	page 17
Voix	
Compte rendu de partie : Krystal	page 31
Compte rendu de partie : Into the ODD	page 32
Jeux	page 34
Agenda	page 37

Remerciements

Nous souhaiterions remercier les personnes ayant contribué à la création de ce tout nouveau magazine, en apportant leurs savoir-faire, motivation, énergie, bonne et mauvaise humeur, mais surtout l'enthousiasme et le temps nécessaires pour cette élaboration. Les réunions furent tour à tour joyeuses, stressantes, ouvertes, mais encore plus enrichissantes de par les dialogues et les rencontres. Merci à tous nos chroniqueurs « du Dimanche », guidés par leur passion commune du jeu, du temps consacré à la création de cette première édition :

Benjamin, Camille, Chloé, Hadrien, Loki, Marina, Stéphanie, Thibault.

C'est quoi le Dé-Calé ?

Le Dé-Calé, c'est un magazine amateur. Le Dé-Calé, c'est un désir de partage, un partage de notre expérience dans le milieu du jeu de rôle, du jeu de figurines et du jeu de société. C'est un magazine qui peut avoir des aspects différents selon les chroniques ou les articles, parce que chacun.e y laisse sa marque. Le monde du jeu n'est pas uniforme, et nous ne le sommes pas non plus, alors ce magazine ne le sera pas. Vous allez pouvoir y trouver de nouveaux jeux à tester, des conseils étranges ou avertis, des chroniques sérieuses et loufoques mais aussi les news sur ce qui se passe dans le coin en termes de jeux...

En tout cas, que vous soyez ou non un.e connaisseur.euse dans le domaine du jeu de rôle, du jeu de société, du jeu de plateau ou autres, ouvrez ce magazine, lisez quelques articles, et découvrez, ou redécouvrez ce monde fantastique qu'est le jeu. Bonne lecture à tous, j'espère que ce magazine vous plaira.

Camille, Rédactrice en chef



Découvertes inspirantes

Voici quelques découvertes scientifiques qui repoussent les frontières connues et pourraient bien vous servir d'inspiration pour des aventures de jeu de rôle !

Grotte sur la Lune

L'agence spatiale Japonaise a récemment repéré une grotte aux proportions gigantesque sur la Lune. Elle mesure en effet 50 kilomètres de long pour une centaine de mètres de large. Selon les chercheur.euse.s, elle pourrait constituer un lieu idéal pour implanter une base lunaire. En effet, la grotte en elle-même est protégée des radiations cosmiques et des variations de températures de plus de 50 degrés Celsius à la surface du satellite terrien. L'absence d'atmosphère serait ainsi compensée par la profondeur de la cavité et sa faible exposition au Soleil. Les instruments et surtout les astronautes y seraient donc protégés. Les scientifiques envisagent aussi que la cavité pourrait renfermer de l'eau sous forme de glace qui ne se serait pas évaporée. Elle pourrait ainsi être utilisée comme carburant pour des piles à combustible et fournir de l'énergie à une éventuelle base lunaire.

On peut donc facilement imaginer la nouvelle base des joueur.euse.s, ou de l'antagoniste, bien à l'abri sur la Lune dans un jeu pulp, steampunk ou fantastique. Installer une base lunaire peut aussi constituer une aventure pour un scénario de Science-Fiction, si les joueurs veulent quitter (ou observer à bonne distance) une planète trop hostile. Enfin, on salue toutes les races extra-terrestres ou Grands Anciens des univers Fantastiques qui ont d'ors et déjà leur pied à terre (à Lune?) sur Séléné.

<http://www.cite-espace.com/actualites-spatiales/decouverte-dune-grotte-sur-la-lune/>

Cité en Micronésie

Années après années, les préjugés occidentaux sur les autres civilisations s'effacent. Cette année, on a fait une découverte de taille en Micronésie. Petit point géographique : le Micronésie est située au beau milieu de l'océan Pacifique, à 2500 kilomètres de l'Australie et 4000 de l'Amérique du Nord. Pourtant, les chercheur.euse.s y ont découvert les traces d'une ville d'importance. Baptisée Nan Madol, elle aurait été habitée jusqu'en l'an 1500 et ce depuis le deuxième siècle d'après la datation au Carbone 14. Cette « Atlantide » du Pacifique était développée, dotée de nombreux bâtiments et même d'un mur d'enceinte qui a très bien résisté aux siècles et est encore en partie visible. Une grande partie des ruines est aujourd'hui immergée à cause de l'activité géologique, mais on ne sait même pas d'où pourrait provenir les pierres de construction...

Vos joueur.euse.s sont peut-être blasé.e.s par les cités perdues, mais ils n'en ont sûrement jamais vu dans un archipel tropical ! Pourquoi cette ville a-t-elle été construite ? Comment a-t-elle prospéré loin de toute autre civilisation ? Les Humains sont-ils bien à l'origine de ce fief ou sont-ce les Atlantes de Chevaliers du Zodiaque, les Anciens de Stargate ou les Généticiens de Polaris ?

<http://mashable.france24.com/monde/20171108-science-channel-nan-madol-cite-perdue-pacifique>

Cavité dans la pyramide de Kheops

L'Égypte Antique est encore aujourd'hui un grand mystère. Malgré les nombreuses recherches et découvertes au sujet du royaume des Pharaon, ils reste encore de nombreuses choses à trouver, même en des endroits que l'on a déjà fouillé de toutes les façons possibles.

C'est ainsi que dans la pyramide de Kheops, les chercheur.euse.s ont identifié une toute nouvelle cavité, apparemment séparée du réseau principal. Elle serait à peu près parallèle à la galerie principale et située juste au dessus. Il est impossible de savoir à quoi sert cet espace actuellement, mais il mesure près de 30 mètres de long ! Sachant qu'il est désormais interdit de creuser la pyramide, les scientifiques auront du mal à jeter un œil directement dans cette galerie, mais des prototypes de micro-robots sont déjà à l'étude. Le caractère impressionnant de cette découverte tient aussi aux outils de mesure utilisés. En effet, il s'agit de détecteurs aux Muons, qui sont des particules issues de l'énergie cosmique qui frappe chaque jour notre atmosphère. Nous qui sommes très fan du jeu Cats!La Mascarade voyons immédiatement une mine d'or pour des scénarios d'enquête pour découvrir ce que les chats d'Égypte ont pu laisser dans cette chambre. Les agents félins peuvent aussi devoir étouffer l'affaire pour ne pas mettre en danger la Mascarade. Du côté de scénarios plus classiques, une nouvelle chasse au trésor peut ramener un groupe d'aventurier.ère.s chevronnés en Égypte grâce aux progrès de la technologie. Cette dernière d'ailleurs, très liée aux étoiles, peut encore une fois brouiller la frontière entre magie, fantastique et science-fiction.

<http://www.futurasciences.com/sciences/actualites/homme-pyramide-kheops-grande-cavite-decouverte-interieur-64818/>



NOUVEAUTÉS LUDIQUES :

[Symboles Cartes, Dé, Meeple, Figurine]

Jeu de cartes Extension humoristique Magic Unstable – 08 Décembre – Wizard of The Coast

Le jeu de cartes à collectionner de référence s'offre une nouvelle version humoristique ! Les éditions Unglued et Unhinged de 1998 et de 2004 commençaient à dater alors voici Unstable ! Cette extension promet de créer des monstres en superposant deux cartes créatures ou de jouer littéralement avec la main de cartes de votre adversaire. Planeswalker, amusez-vous bien !



Module pour le jeu de rôle Coureur d'Orange – Janvier 2018 – Editions Chibi

Le Grümph, à qui on doit de superbes jeux de rôle en version poche, annonce développer la gamme de Coureur d'Orange. Peu de produits Chibi avaient bénéficié d'un suivi de gamme à l'exception de Dragon de Poche (un D&D petit format très accessible et très immersif) alors n'hésitez pas à jeter un œil à Coureur d'Orange. Pour rappel, il s'agit d'un jeu d'aventure plus épique et sombre à la fois.

Jeu de rôle Tschai de Jack Vance – Février 2018 – 500 Nuances de Geek

Financée par la foule il y a peu, la grande saga littéraire Tschai va bénéficier de son adaptation en jeu de rôle ! Il s'agit d'un univers de science-fiction très typé et riche, qui devrait donc offrir de bons moments aux joueurs.euses et narrateurs.rices.



Le jeu n'arrivera pas tout seul puisque pas moins de 4 autres ouvrages ont été financés dans le même projet, dont un où l'on peut incarner des Kobolds, de petits dragons maigrichons, souvent des victimes, devenus ici les protagonistes.

Jeu de société Ephyran – 1 Février 2018 – Elements Editions

Ce jeu de société très simple nous plonge dans la mythologie Grecque. Chaque joueur.euses doit bâtir la cité idéale pour Athéna et pourra s'aider des autres Dieux du panthéon pour y parvenir.

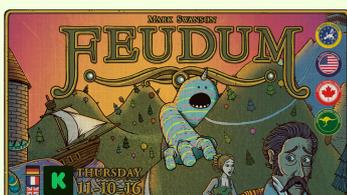
Jeu de société Kontour – 15 Février 2018 - Gigamic

Le jeu est simpliste mais poétique. A l'aide de petits bâtonnets, il faudra faire deviner une forme, un mot ou un personnage en seulement trente secondes. Le jeu se situe dans la suite d'Imagine ou de Concept mais apporte une patte artistique à ses devinettes.



Jeu de société Fairy Tile – 23 Février 2018 - Iello

On commence par un joli jeu de mot;) Ensuite, Fairy Tile est un jeu de placement où les joueurs.euses font évoluer les 3 protagonistes classiques du conte de fée ; la princesse, le dragon et le chevalier. Le plateau se construit avec des tuiles à la façon de Carcassonne.



Jeu de société Feudum – 28 Février 2018 - Odd Bird Games

Un jeu pas encore sorti qui possède déjà 4 extensions ! Feudum, qui veut dire Fief en latin, vous invite à gérer un royaume médiéval fantastique. On retrouve un petit côté Dominion puisque cette organisation passera essentiellement par votre main de cartes et le bon usage de vos ressources.

Le week-end du 22 au 24 septembre fut chargé en animations à la Maison des Étudiants ! En effet cette année s'y déroulait la troisième édition du Festival **Ultavia**, organisée par l'association de *La Bourse à Dés*.

Qu'est-ce que la Bourse à Dés ?

La Bourse à Dés est une association fondée il y a de cela 3 ans avec pour but de faire découvrir le jeu tout au long de l'année mais aussi au cours d'un grand événement annuel : le festival **Ultavia**.

Cette association propose des permanences de jeux de rôle et de jeux de société et est exclusivement gérée par des bénévoles. Tout au long de l'année nous participons à des événements dans et autour de Poitiers sur le thème du jeu afin de partager notre passion.

Ultavia c'est quoi ?

Ultavia c'est un festival de jeu, gratuit et ouvert à tous, organisé chaque année et ce depuis trois ans sur Poitiers, à la Maison des Étudiants. Ce festival a pour but de partager la passion du jeu au travers d'un week-end complet. Et oui, complet ! En effet le festival se poursuit non-stop pendant les trois jours. Vous pouvez donc y trouver des bénévoles prêts à vous accueillir quelle que soit l'heure de la journée à laquelle vous venez.



Ultavia c'est un festival qui propose des animations de jeux de société et met des jeux à disposition du public, mais aussi des parties de jeu de rôle animées par les bénévoles et par de véritables auteur.e.s de jeux de rôles publiés qui font le déplacement jusqu'à Poitiers parfois de très loin pour participer. Ainsi, si vous n'avez pas beaucoup de temps vous

pouvez venir faire une partie de jeu de plateau et si vous aimez ou voulez découvrir le jeu de rôle vous pouvez passer une soirée ou une après-midi entière à faire un scénario.

Ultavia c'est aussi beaucoup de partenaires comme d'autres associations qui peuvent y avoir des stands et aussi des commerçant.e.s ou animateur.rice.s qui viennent vendre leurs produits ou montrer leur savoir-faire.

Ultavia c'est somme toute un festival géré par des bénévoles survolté.e.s et sur tous les fronts, que ce soit pour tenir la buvette, animer des parties de jeux de société, accueillir les intervenant.e.s, faire une partie de jeu de rôle ou présenter le festival au public, les bénévoles sont toujours là, souriants et prêts à vous faire vivre à fond leur festival.

Mais Ultavia 2017 c'était quoi ?

Ultavia III en général :

Cette année le festival a démarré en grande pompe avec un vendredi soir sur le thème **Steampunk**.

Pour celles et ceux qui ne connaissent pas le Steampunk, c'est un genre de mouvement littéraire issu de la science-fiction avec un style très porté sur le XIX^{ème} siècle dominé par les machines à vapeur et au charbon, ce qui donne quelque chose d'à la fois futuriste et ancien.

Deux parties de jeu de rôle furent prévues pour cette soirée, avec des références à l'univers Steampunk dans chacune pour pouvoir immerger les joueur.euse.s dans le thème. La première était une partie de **D-Day**, présentée par son auteur **Vincent**

Mathieu, aussi connu pour avoir créé le jeu de rôle **Cats la mascarade**. Le second scénario « *Mais on avait dit pas d'IA, qui a grugé ?!* » était celui d'un jeu de rôle amateur : **Les Sept univers** créé par une bénévole. Beaucoup de parties de jeux de société furent proposées et cette soirée a lancé le festival pour un week-end exaltant et riche en émotions.



Le deuxième jour fût consacré au thème **grand nord** et vit se faire de très nombreuses parties de jeux que ce soit jeux de



rôle et jeux de société, car nombreux auteur.e.s et intervenant.e.s sont aussi arrivés le samedi et ont pu faire découvrir leur passion. La soirée du samedi fût aussi le théâtre d'un concert des plus atypiques, celui de **Fóstbræðra** ou les frères jurés. Toutes les parties se sont mises en pause afin d'écouter ce groupe qui nous a présenté un concert de musiques et de contes nordiques, inspirés par les bardes vikings et leur mythologie. En costumes et avec des instruments reprenant des instruments vikings traditionnels ils nous ont fait voyager à travers le temps pour écouter les histoires des géants, de Loki et de Thor mais aussi des musiques de leur composition et leur propre histoire, celle des frères jurés. Le spectacle fut magique et riche en découvertes à la fois musicales et culturelles.





On vit aussi, tout comme durant tout le week-end, une animation de l'association *La Marche des Xenos*, association de jeux de figurines qui est venue présenter le jeu de figurines et faire des ateliers de peinture de figurines. Ils ont organisé des parties d'initiation au jeu *X-Wing*, un jeu basé sur l'univers de *Star Wars* avec différents joueur.euse.s novices et qui ont duré entre une heure et une heure et demie avec en parallèle l'atelier de peinture qui présentait les différentes méthodes de modélisme pouvant accueillir jusqu'à six personnes.

Le troisième jour avait pour thème **les malfrats** et l'on y vit encore un bon public et un grand nombre de parties et d'intervenant.e.s ainsi que six parties de jeux de rôle et une animation de création DIY (Do It Yourself) de porte-cartes par **Céline Bardaroux**. On pût par exemple assister à une démonstration de combat viking par *Les Ours d'Alfadir*. Cette démonstration s'accompagnait d'une petite présentation culturelle afin d'expliquer le rôle de chaque arme dans la société viking et du mode de vie viking en général.

Ce week-end prit fin le dimanche après-midi, laissant le soin aux bénévoles de décompresser après un tel événement.

Qui était présent à Ultavia?

Un nombre impressionnant d'intervenant.e.s et d'auteurs se sont présenté.e.s à **Ultavia** cette année, chacun et chacune apportant sa pierre à l'édifice pour rendre cet événement magique.

Pour ce qui est des auteur.e.s de jeux de rôles **Ultavia** a eu le plaisir d'accueillir six auteurs de jeux de rôles. Ainsi nous avons accueilli **Bruno Guérin**, l'auteur des jeux de rôles **Antika** et **Normazone** qui a accepté de nous accorder une interview (voir plus loin) de même que **Vincent Mathieu**, auteur de **Cat's La Mascarade**, un jeu que vous pourrez retrouver plus en détails dans la section tests mais aussi de **D-Day**. **Gaël Sacré** est aussi intervenu sur **Ultavia** à partir du samedi, où il a fait jouer son jeu **Happy Together**, un jeu très original car assez contemplatif. Si vous voulez l'essayer un jour, un conseil : mettez-vous au calme sinon cela nuira à votre partie.

Nous avons aussi été les hôtes des **Hécatonchires**, qui sont les co-auteurs de **Les 7 Rois et de Calliopée**, de **Vivien Féasson**, auteur de **Libreté** et d'**Eric Dubourg**, auteur de **Chtulhu Byzance**. Ainsi de nombreux fans ont pu rencontrer les auteurs de leurs jeux favoris discuter et même jouer avec eux en tant que MJ !



Mais **Ultavia** n'accueille pas seulement des auteurs mais aussi différent.e.s intervenant.e.s qui ont eu des stands tout au long du festival. Certains, comme **Christophe Dénouveaux** de *La Loutre Rôliste*, sont venus afin de proposer des stands où vendre leurs produits. En l'occurrence pour *La Loutre* il s'agissait d'accessoires de JDR, des dés, des bijoux fantaisies, des bourses, mais aussi des jeux de rôles puisque *La Loutre* en édite soit **Black Sad** et **Petits détectives de Monstres**. Il en va de même pour **Laura P'tit Fauve** qui est venue le dimanche vendre ses créations originales, des porte-clefs et des tableaux qu'elle avait faits.



Nous avons aussi eu droit à des animations originales comme des duels de thé, organisés par la Fédération Française de duels de thé, qui sont un moyen de régler offenses et conflits pacifiquement et officiellement. Et beaucoup de ces duels ont eu lieu durant le week-end.

Nous avons aussi eu le plaisir de voir **Céline Badaroux**, venue vendre ses créations de couture mais aussi de cartes **Magic** altérées. Elle a aussi montré pendant tout le week-end comment elle altérait ses cartes et a organisé un atelier de DIY pour créer son propre porte-carte personnalisé avec des motifs variés allant de personnages de l'univers **Miyazaki** jusqu'à **Captain America** en passant par **Sherlock**. Cet atelier a eu beaucoup de succès et tous les porte-cartes ont été faits.



LES INTERVIEWS D'ULTAVIA

Nous avons eu l'occasion d'interviewer plusieurs des auteur.e.s et animateur.rice.s présent.e.s sur le festival, afin de pouvoir parler de leur parcours et de ce qu'ils ont pensé du festival **Ultavia** en général.

BRUNO GUÉRIN

Qui est Bruno Guérin ?

Bruno Guérin est l'auteur du jeu de rôle **Antika**, un jeu de rôle qui parle de mythologie grecque. « *Les joueurs vont incarner des personnages qui sont des descendants des divinités grecques et partir sur des aventures, sur des quêtes comme la quête de la toison d'or, ou bien partir sur d'autres aventures comme la gestion d'une cité, former une cité.* ». C'est un jeu de rôle très ouvert aux choix des joueur.euse.s et des maîtres du jeu qui permet de multiples possibilités de jeu.

L'idée lui est venue de faire ce jeu parce qu'il trouvait la mythologie sous exploitée en tant que tel dans les jeux de rôle. « *On trouvait beaucoup de jeux de rôle de science-fiction, médiéval-fantastique etc ... Et la mythologie grecque, hormis le fait de gonfler les bestiaires des différents autres univers, n'était pas exploitée. Donc j'avais commencé déjà à travailler, début 2000, sur une version où on jouait à cette époque-là mais avec un système de jeu que tout le monde connaît qui est le système de **Donjons et Dragons**, et puis l'idée a mûri, a mûri et petit à petit, grâce à internet aussi, je me suis lancé sur l'écriture de cet univers.* ».

Après l'avoir présenté à différents éditeurs, un a répondu favorablement. Cela a mis un peu de temps à voir le jour mais il a été commercialisé il y a de cela deux ans et demi de ça. Il y a une petite communauté à présent, avec pas mal de fans. Dans la vie, en dehors du jeu de rôle, **Bruno Guérin** a fait des études scientifiques et est actuellement responsable qualité dans une entreprise de charcuterie, mais il reste un passionné de jeu de rôle. Il a fait jouer plein d'univers étant jeune, mais l'âge faisant, son groupe d'amis s'est dispersé et il a continué le jeu de rôle « *en l'écrivant* ».



Que pense-t-il d'Ultavia ?

Il aime beaucoup l'idée de pouvoir rencontrer ses joueur.euse.s sur de festivals comme **Ultavia**, parce qu'il considère avoir créé son jeu pour le public, et pouvoir en parler avec eux pendant un festival est pour lui « *un petit bain de jouvence* ». Il vient à **Ultavia** depuis la toute première édition pendant laquelle le contact était bien passé avec les bénévoles. Pour ce qui est de l'ambiance du festival il la trouve « *sympathique, ça me rajeunit !* » Il trouve que la renommée du festival commence à se répandre, qu'on en entend parler de plus en plus loin et il trouve cela très positif.

CÉLINE BADAROUX

Qui est Céline Badaroux ?

Céline Badaroux est l'une des intervenant.e.s du festival, venue vendre ses produits, montrer l'altération de cartes **Magic** et organiser un atelier créatif. Elle est venue au festival après avoir fait la connaissance de **Hadrien** et **Marina**, membres de *La Bourse à Dés*, sur un autre festival, avec qui le courant est bien passé. « *J'avais vraiment envie de découvrir l'asso déjà, d'en faire partie maintenant et de découvrir le festival qu'ils organisaient* ».

Elle décrit son parcours comme très chaotique, elle a appris la couture par le biais de sa mère, elle a fait une formation artistique, s'est « *retrouvée à jouer à **Magic*** » par son compagnon et l'altération de cartes lui est venue naturellement. « *Jouer à **Magic**, faire de la peinture, pourquoi pas les deux ensembles ?* ». Les cartes altérées sont des cartes dont on a modifié l'apparence, l'illustration... Certaines de ses cartes sont utilisables en tournois mais pas toutes. « *on doit pouvoir en tournois, identifier les cartes* ». Les techniques d'altération sont diverses et variées, mais **Céline Badaroux**, elle, peint chacune de ses cartes à la main. Dans la vie, elle travaille en tant que coloriste BD mais aussi en tant que professeure de dessin et d'anglais dans une école de jeux vidéos. « *Je déteste m'ennuyer* » déclare-t-elle quant au nombre impressionnant d'activités qu'elle pratique, de ses nombreuses passions...

Que pense-t-elle d'Ultavia ?

« *J'ai trouvé ça super sympa* », elle a aimé le fait de découvrir des jeux, des gens, d'être invitée à jouer par des inconnus. Elle a vraiment passé un bon moment et espère pouvoir revenir aux autres éditions. Par rapport aux animations du festival nous avons parlé du concert du samedi soir qu'elle a adoré « *j'ai beaucoup aimé le mélange contes et musiques* », elle a aimé ces découvertes. En conclusion elle déclare « *faut venir, faut pas rater la prochaine édition* ».



Qui est Christophe Dénoveau ?

Christophe Dénoveau est *La Loutre Rôliste*, une maison d'édition de jeux de rôle et une boutique. Son arrivée à l'improviste nous a réchauffé le cœur « *Une grosse loutre qui débarque sur Poitiers* ». Sur son stand il propose des peluches « *de bébé loutres à adopter* », mais surtout des dés, des accessoires de jeux de rôles, des bijoux... Mais aussi les jeux de rôles édités par *La Loutre*, comme **Black Sad** ou *Petits détectives de Monstres*, sa grande fierté puisqu'il permet de faire jouer de jeunes enfants. Il parcourt les conventions toute l'année afin de rencontrer et d'être proche des personnes qui font vivre le jeu de rôle.

Son parcours est celui d'un ancien professeur des écoles qui a « *tout plaqué* » pour poursuivre son rêve d'éditer des jeux de rôles, étant fan des JDR. Il aime aller en conventions parce qu'il « *tisse quelque-chose qui peut s'apparenter à la famille* », il peut faire de ses clients ses amis. On peut contacter *La Loutre* via leur site internet, les réseaux sociaux ou en « *interceptant* » *La Loutre* sur les conventions. Il aime être proche des rôlistes en discutant avec eux.


LA LOUTRE RÔLISTE

Que pense-t-il d'Ultavia ?

Il est « *très content d'être là, parce qu'on a passé un très bon week-end* ». Il trouve qu'entre les jeux de plateaux, les jeux de rôles, les « *fous furieux* » qui jouent toute la nuit, l'ambiance est sympathique et bon-enfant. Heureux d'avoir découvert Poitiers, il espère revenir car il trouve tout cela « *très sympa* ».

Pourquoi la loutre ?

« *Tu me demandes de révéler... Des secrets qui risqueraient de perturber l'équilibre cosmique ! Donc pourquoi la loutre ? Bah parce que j'adore les petites bêtes, alors en plus si elles ont des poils alors là... On en parle pas.* »

VINCENT MATHIEU

Qui est Vincent Mathieu ?

Vincent Mathieu est l'auteur des jeux **Cat's la Mascarade** et **D-Day**. **Cat's** est un jeu sorti en novembre 2010 aux éditions *Icare*, éditions qui ont malheureusement mis la clef sous la porte, donc on ne peut plus le trouver actuellement. Mais il va être réédité « *à une date que je ne connais pas encore, parce que ce n'est pas décidé, mais à priori ça va être repris par Black Book Edition.* ». **Cat's** c'est donc un jeu de rôle humoristique avant tout qui part d'une idée de base : l'homme n'est pas la seule intelligence sur terre, il y a le chat. « *En plus il est arrivé en deuxième (l'homme)* ». Ainsi les chats dirigent le monde en secret en se cachant des humains parce que « *c'est vachement plus amusant.* ». Tout le challenge pour les joueurs c'est que les chats ne comprennent pas forcément le monde des humains mais aussi qu'ils n'ont pas de pouces ! En effet ils doivent se déplacer à quatre pattes pour avoir ce qu'ils veulent.

Cette idée lui est venue du fait qu'il adore les chats, ce depuis la maternelle où il avait adopté un chat que sa maîtresse devait « *caser* » et qui « *avait trouvé le bon plan en présentant le chat aux enfants et en expliquant comment c'était un chat, surtout en ajoutant à la fin que "si vous voulez l'adopter c'est ok"* ». Donc il était fasciné par « *cette bestiole* ». Le comparant au chien, toujours très affectueux, le chat est très distant « *donc il fallait déployer des trésors d'ingéniosité pour attirer l'attention du chat* » ce que **Vincent Mathieu** trouvait génial. Il a réussi à négocier l'adoption de l'animal avec ses parents en étant premier de sa classe et a ainsi eu son premier chat. « *Leçon numéro un pour les parents, si les enfants sont motivés ils font ce que vous demandez !* », et **Vincent Mathieu** était très motivé pour avoir ce chat. Ainsi se poursuit une belle histoire d'amour avec les chats. On en arrive ainsi au moment où rôliste trentenaire, papa, ne fréquentant plus les clubs de jeux faute de temps mais jouant de temps en temps avec ses amis, il décide de sortir ce jeu pour ses amis afin de parodier le très connu *Vampire la mascarade*. Il a choisi un univers simple et des règles très faciles à maîtriser pour coller à son format de l'époque, des parties courtes « *parce que derrière il y avait les bébés à s'occuper.* »



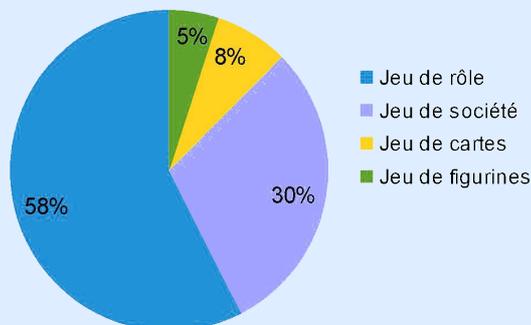
Que pense-t-il d'Ultavia ?

Marina, fan absolue des chats a d'abord contacté **Vincent Mathieu** « *en me disant que ce serait trop kawaii si je pouvais venir pour faire jouer les jeux sur les chats* ». Comme il ne connaissait pas Poitiers c'était l'occasion, il a donc fêté ses cinquante ans l'année dernière au festival, au milieu des étudiants. Ayant été très bien accueilli, d'après lui, il a décidé de revenir. Il aime **Ultavia** parce que le côté petite convention permet de rencontrer des gens, surtout grâce au côté patchwork, puisqu'il n'y a pas que des JDR. Ainsi des familles peuvent venir, les plus grands faisant des jeux de rôles pendant que les plus jeunes font des jeux de cartes ou de plateau... Il aime aussi beaucoup l'idée des activités annexes comme le concert qu'il a regardé de loin mais avec plaisir. Il était cependant triste de ne pas avoir pu faire autre chose que son propre jeu, mais heureux d'avoir pu voir beaucoup de choses se faire « *j'ai vu une partie endiablée de mikados* ». Il déclare avoir beaucoup ri quand même et s'être amusé, et pense revenir l'année prochaine.

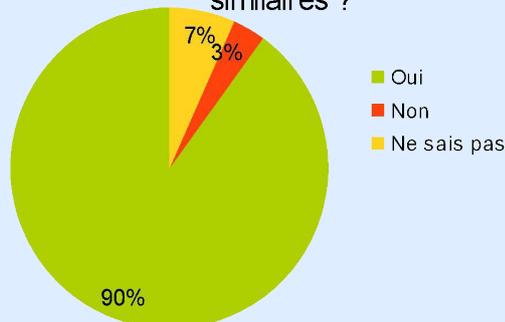
Voilà maintenant vous savez tout ou presque sur **Ultavia**, qui est venu et compte revenir, ce qu'ont pensé les intervenant.e.s... Bref un vaste panorama sur le festival alors n'hésitez pas !

Si cela ne suffit pas à vous convaincre, voici l'enquête de satisfaction qui a été passée au public tout le long du festival et leurs réponses.

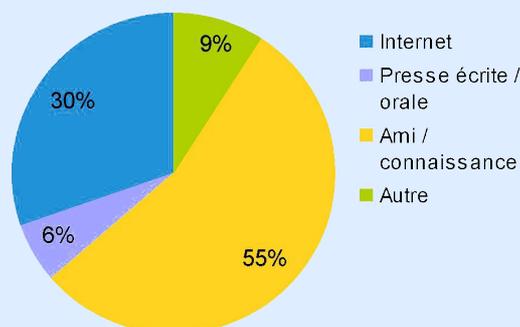
À quelles activités avez-vous participé ?



Participerez-vous à d'autres événements similaires ?



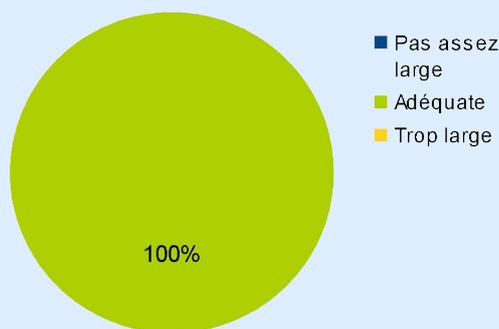
Comment avez-vous entendu parler d'Ultavia ?



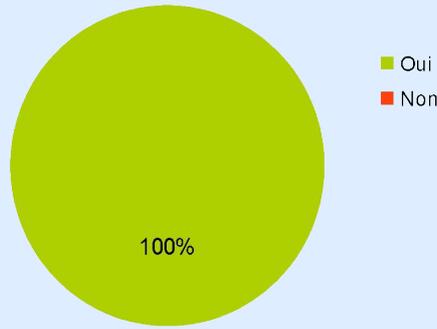
Que pensez-vous de la qualité des activités ?



Comment était l'offre d'activités ?



Participerez-vous à une nouvelle édition ?



Au vu de celle-ci une conclusion s'impose : à l'année prochaine !

REMERCIEMENTS

Nous avons reçu des associations ludiques pleines de joie et d'animations! *La Marche des Xenos* a fait découvrir les jeux de figurines, la peinture et le modélisme. *La Table des Héros* a proposé une table du jeu de rôle **Blacksad**. *La Guilde* a proposé un jeu de rôle conçu par ses membres, **Eventia**. Enfin, remportant le prix de la longévité/insomnie les animateurs de jeux de société du **MIPEUL** ont assuré l'animation trois jours durant !

Nous tenons à remercier tout particulièrement nos partenaires institutionnels sans lesquels nous n'aurions eu ni local ni soutiens financiers. Merci donc aux membres du **FSDIE**, la **Ville de Poitiers**, le **CROUS** et l'**Université de Poitiers**. Merci également au **collectif API Jeunes** et à **Animafac** pour leurs précieux conseils !





Qui dit metal et espace dit forcément Ziltoid: The Omniscient de l'incontournable Devin Townsend. Si le grand-guignolesque de l'œuvre peut rebuter les MJs désireux d'une ambiance plus sérieuse, les plages atmosphériques et plus posées de Hyperdrive ou Solar Winds sauront mettre tout le monde d'accord. Cela dit, ceux souhaitant installer une ambiance plus lourde et poisseuse trouveront sans doute mieux leur compte dans le stoner psychédélique et spatial de Mars Red Sky, que les bordelais déploient sous sa forme la plus mature et la plus aboutie sur leur dernier album : Apex III.

Difficulté : Intermédiaire

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs. ses + 1 narrateur. rice

Format de jeu : Scénarii one-shot, possibilité de faire des campagnes longues, compatible avec les jeux *Star Wars Aux Confins de l'Empire* et *Star Wars l'Ère de la Rébellion*.

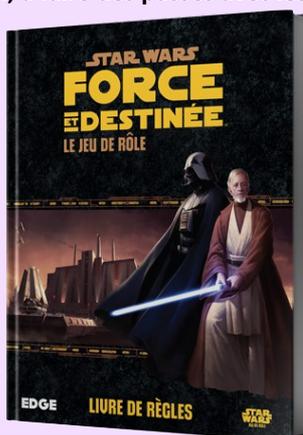
Que la Force soit avec vous

Star Wars Force & Destinée est un jeu de rôle sorti en juin 2015 aux États-Unis par Fantasy Flight Games et traduit par Edge Entertainment en mars 2016. Ici, on joue des personnes sensibles à la Force, des arbres de talents y sont dédiés. Les pouvoirs de la Force (Déplacement, Détection, Guérison/Blessure, Influence, Méditation de bataille, Mystification, Prédiction, Protection/Déchaînement, Renforcement, Saisie, Trouvaille) fonctionnent sur le même modèle que les talents (des arbres de pouvoirs) qui permettent de réaliser des prouesses connues des Jedi.

Star Wars Force & Destinée est basé sur les épisodes IV, V & VI de Star Wars, c'est à dire après l'avènement de l'Empire. Cette sous gamme se veut complémentaire aux autres par la possibilité d'intégrer le système de moralité (i.e. la dualité Côté Lumineux et Côté Obscur de la Force) dans des scénarii ou campagnes.

Non mais tu te prends pour un Jedi, ou quoi, à faire des passes avec les mains comme ça ?

Force & Destinée est composé d'un kit d'initiation, d'un livre de base, d'un écran et d'un livret de campagne au format A4 en couverture rigide. Le kit d'initiation dispose de tous les éléments pour faire jouer jusqu'à 4 joueur.euse.s (6 si vous téléchargez gratuitement les deux autres personnages sur le site de l'éditeur), des livrets de personnages évolutifs et très didactiques, des dés spéciaux (vous les trouvez pour 18€ dans le commerce), un scénario d'environ 8h, très linéaire et des aides de jeu. Le tout est très joli, on ne s'attend pas à moins pour 38€ le kit... Ensuite le livre de base avec lequel il est possible de créer son personnage (l'historique des personnages, choix une moralité (obscur ou lumineux), sélection d'une espèce (Céréenne, Humaine, Kel dor, Mirialan, Nautolan, Togruta, Twi'lek ou Zabrak), etc. Il y a toute la liste des compétences et des talents utilisables en fonction de son expérience, une liste de matériel de combat, une description des véhicules terrestres et spatiaux, des aides de jeu pour le maître du jeu, une description de la galaxie et une description de la relation entre les Sith et les Jedi. A la toute fin, vous trouverez une aventure scénarisée. Il y a beaucoup d'informations, cependant que l'on retrouve dans les autres sous gammes du jeu. L'écran est magnifique, rigide et bien fourni, doté d'un autre scénario. Enfin, le dernier élément de la sous gamme, le module



d'aventure, une longue campagne découpée en 3 parties ayant pour but de retrouver un holocron dans un temple Jedi, parfaite pour être intégrée dans une autre campagne.

Non, n'essaie pas ! Fais-le, ou ne le fais pas ! Il n'y a pas d'essai.

Que dire de ce jeu ? Vous avez beaucoup d'argent à donner à une licence pleine aux as ? Ce jeu est fait pour vous. Cette sous gamme complète ne coûte pas moins de 100€. Les illustrations sont magnifiques, le jeu plutôt complet, très rejouable avec une banque de scénarii sur internet fournie. Ce jeu n'est à pas louper si vous êtes un.e fan de Star Wars, vous permettant d'interpréter du pire des Sith jusqu'au meilleur des Jedi.

Notes :

Graphismes : 4 / 4

Immersion : 3 / 4

Rejouabilité : 3 / 4

Accessibilité : 1 / 4

Fun : 3 / 4

Note globale : 14 / 20

Le contre avis du réac' chef

Un jeu pour le prix de 3 qui en plus aurait dû être un supplément. C'est une gamme pour riche trentenaire. Les dés copyrightés sont en supplément. Enfin, le kit d'initiation est un vrai diamant : aussi cher que joli.



Crossing est un jeu relativement court puisque une partie dure en moyenne 15min. Il a été créé par Yoshiteru Shinohara. C'est un petit jeu très simple et sympathique pouvant se jouer de 3 à 6 joueurs et se déroulant dans un univers féérique.

Matériel

Vous pourrez trouver 6 cartons représentant 6 personnages de peuples différents tels que les humains, des elfes, des gobelins etc... Vous y trouverez également 5 tuiles rondes représentant des champignons. Mais également des pierres précieuses de couleurs rouges, jaunes, bleues et blanches ainsi qu'un sac pour mettre ces pierres.

But du jeu

Les joueurs devront récupérer un maximum de pierres précieuses qui vont leur rapporter des points en fin de partie de cette manière :

- Une combinaison de trois pierres de couleurs différentes (rouge, jaune, bleue) rapporte 5 points.
- Une pierre blanche à l'unité rapporte 2 points.
- Chaque pierre de couleur isolée rapporte 1 point.

Mise en place

Chaque joueur choisit un carton représentant un personnage qu'il place devant soi. Ensuite, en fonction du nombre de joueurs, des champignons vont être placés au centre de la table. Pour 6 joueurs il y aura 5 champignons, pour 5 joueurs il y aura 4 champignons et ainsi de suite.

Déroulement de la partie



Un des joueurs va prendre le sac qui contient les pierres précieuses et va, à l'aveugle, placer 3 pierres sur chaque champignon vide. Ce dernier va compter jusqu'à 3 et toutes les personnes vont pointer du doigt le champignon de leur choix. Si une personne est la seule à avoir pointer un champignon, alors elle récupère les pierres positionnées sur le champignon et va les mettre sur le carton de son personnage. Si plusieurs joueurs ont pointé le même champignon alors personne ne récupère les pierres. À partir du 2ème tour, la personne avec le sac va remettre 3 pierres sur les champignons vides et ajouter 1 pierre sur les champignons où il y a encore des pierres. On répète de nouveau le processus mais désormais les joueurs vont avoir la possibilité de pointer le doigt vers le carton d'un autre joueur qui contient des pierres. Mais un joueur qui possède des pierres précieuses à également la possibilité de protéger ses pierres en plaçant sa main sur son carton. Cette joueur va donc mettre ses pierres sur le côté, qui ne pourront plus être volées, mais devra passer un tour en retournant son carton. Au prochain tour cette personne pourra de nouveau retourner son carton et jouer normalement.

Fin du jeu

Le jeu prend fin quand il n'y a plus de pierres dans le sac. Les joueurs vont alors pouvoir compter leur points de la manière expliquée plus tôt. Le joueur qui aura marqué le plus de points remporte la partie.

En résumé

Crossing est un jeu très sympathique au design très coloré avec pour thème le monde féérique. Amusez-vous à raconter une petite histoire d'introduction avant de commencer le jeu si le cœur vous en dit. Son format permet de l'amener partout avec soi. Ses règles simples et sa durée courte en font un jeu très accessible qui permettra d'embellir toutes vos soirées. Il vous permettra également de montrer à vos amis si vous êtes un grand stratège ou non.

Cependant, vous pouvez parfois vous sentir frustré si jamais votre camarade décide de s'acharner sur vous mais vous pouvez toujours lui rendre la monnaie de sa pièce.

Notes

Graphisme : 4/4
Immersion : 2/4
Rejouabilité : 3/4
Accessibilité : 3/4
Fun/Amusement : 3/4
Note globale : 15/20

Le contre avis du réac' chef

Voilà un jeu casse-tête. Casse-tête car vous voudrez fracasser le crâne de cette maudite joueur.se qui choisit toujours VOTRE champignon ! Les autres se gaveront toujours plus que vous et vous perdrez vos tours à cacher 3 pauvres gemmes de même couleur.



LE CONSEIL DU MÉTALLEUX

Goblines, nains et autres créatures merveilleuses forment le bestiaire de Crossing, le tout basé sur un village dans la forêt. Quoique ce soit d'autre que du pagan black et vous êtes hors sujet. Et pour ceux qui se demandent, non, Finnroll n'est pas une alternative valable. Pourquoi me demanderez-vous ? Hé bien parce que la seule utilité que j'ai jamais trouvée à ce groupe est comme musique de fond pour se mettre des bourre-pifs en buvant une bière (observation vraie pour 95% des groupes de folk). Pour Crossing, préférez donc plutôt un groupe comme Arkona, dont les sonorités ne manqueront pas de vous rappeler tout le folklore, l'histoire et la mythologie à l'origine des créatures et de l'univers dans lequel vous êtes en train de jouer.

YEDO

Description :

Difficulté : Difficile (16 ans et +)

Durée : 2 à 3 heures

Nombre de joueur.euse.s : 2 à 5 joueur.euse.s



Avis :

Yedo est un jeu créé par Thomas Vande Ginste et Wolf Plancke, sorti en 2012. C'est un gros jeu de plateau comme on les aime après avoir longuement joué à des jeux plus courts et moins stratégiques. C'est un jeu de placement de pions avec des cartes et des gains de prestige. Le contexte du jeu se déroule dans le Japon médiéval, alors que le Shogun (général des armées) règne dans la capitale, Yedo. Cinq clans luttent quotidiennement pour s'offrir ses faveurs en accomplissant des missions et en gagnant du prestige, qui va s'accumuler durant les 11 tours de jeu, en fonction de la stratégie employée. À la fin, le clan le plus glorieux remportera la partie.

Le plateau de jeu représente la ville de Yedo, divisée en 7 quartiers : le marché, le temple, le port, le château, les portes, les tavernes et les lanternes rouges. Chaque joueur.se va recevoir des missions à accomplir pendant la partie. Elles requièrent toutes au moins une condition à remplir pour valider sa mission, dont la difficulté augmentera proportionnellement à la récompense reçue.

LE CONSEIL DU MÉTALLEUX

Si pour certains, Japon et metal évoque Maximum the Hormones, Dir en Grey ou X Japan, je conseillerai beaucoup plus volontiers le rock/jazz/metal/prog/machin-chose de OniZ, fier groupe Pictavien indéfinissable tant sa personnalité est forte et présente. Les influences japonaises en tout genre sont indéniables, que ça soit pour les chansons Yuki ou Forbidden Love, toutes deux chantées en japonais, ou pour les costumes dont s'affublent les musiciens sur certains de leurs concerts. Bien que leur EP « Free They Go » regorge de génie musical, c'est sur leur prestation live au Camji, entièrement disponible sur la chaîne youtube du guitariste/chanteur du groupe, que je vous orienterais.

Un tour de jeu se déroule ainsi : D'abord, il y a une phase d'enchères où chaque Clan, dans l'ordre du tour, se procurera un accessoire (arme, carte action, annexe, geisha, serviteur, etc.). Ensuite, un événement surgit à Yedo, parfois bénéfique, souvent destructeur. Puis, chaque Clan envoie ses serviteurs dans les différents districts pour leur permettre de faire des affaires avec les autres Clans et acheter ce dont ils ont besoin pour remplir leurs missions. Enfin, toujours dans l'ordre du jour, les serviteurs sont activés un par un pour faire leur action du tour, puis retournent dans leur Clan qui se prépare à la prochaine phase d'enchères.

Tout ceci offre un très vaste choix de possibilités, et les premières parties sont faites pour apprendre quelles actions sont utiles et à quels moments. Plus on joue, plus les stratégies se multiplient, les mécaniques de jeu se révèlent, et c'est ce qui permet de s'amuser encore après la phase de découverte. Dans ce jeu, il ne faut surtout pas négliger les interactions entre les joueurs.ses qui permettent tantôt de s'entraider, tantôt de léser un.e adversaire.

Une partie de Yedo se termine en principe au 11ème tour, car il existe une mission difficile consistant à « assassiner le Shogun » de la ville. Si un Clan y parvient, il prend la direction de la ville et met fin à la partie, ce qui ne signifie pas qu'il la remporte.

En effet, chaque Clan pourra récolter jusqu'à deux cartes spéciales pendant le jeu permettant de gagner des points de victoire en fin de partie si les conditions sont remplies. Il ne faut jamais négliger ces cartes qui pourront mener les joueurs.ses à la victoire.

En résumé :

Yedo est un jeu riche aux stratégies multiples. Une partie n'est jamais perdue ou gagnée avant sa toute fin. L'interaction entre les joueurs.ses est fortement conseillée, car elle permet d'accomplir ses quêtes plus rapidement et de pousser le potentiel du jeu plus loin. Comme c'est un jeu de placement, il faut calculer ses actions puisque les places disponibles dans chaque district sont limitées. Visuellement, le plateau de jeu est superbe et le matériel est de très bonne qualité. Il vaut mieux jouer quand on est en forme, sinon les 11 tours peuvent devenir répétitifs. Et enfin pour la première partie, il vaut mieux la jouer avec une personne qui connaît déjà les règles, sinon la partie risque de s'éterniser. En revanche, une fois les

règles assimilées, tout est résumé sur le plateau de jeu et la fiche de Clan, donc il n'y a même plus besoin de revenir aux règles pour jouer !

Notes :

Graphismes : 4/4

Immersion : 3/4

Rejouabilité : 3/4

Accessibilité : 2/4

Fun : 2/4

Note globale : 14/20

Le contre avis du réac' chef

Rome ne s'est pas faite en un jour, et Yedo non plus... Des heures de jeu à essayer d'empêcher les autres joueurs.ses de vous piquer vos places au marché ou d'assassiner le Shogun. Tout ça pour perdre parce que vos cartes bonus sont bidons ...



Infos pratiques :

Jeu de cartes

2 à 7 jou.eur.euse.s

Âge : à partir de dix ans

Durée moyenne : moins d'une heure

**LE CONSEIL DU MÉTALLEUX**

Pour agrémenter vos parties de ce jeu à l'univers médiéval, que vous proposer d'autre que le formidable black/death symphonique de Sangdragon ? Leur musique, copieusement agrémentée d'instruments d'époque, de montées de tension et de résolutions saura, à coup sûr, créer une ambiance incomparable à votre table. Si les chants gutturaux peuvent en rebuter certains, l'atmosphère que ce groupe réussit à créer grâce à ces polyphonies vocales et ses arrangements aidera sans doute la grande majorité des joueuses à passer outre ces quelques vocalises, malheureusement trop souvent dénigrées, et loin d'être appréciées à leur juste valeur.

Le but :

Citadelles est un jeu de cartes dans lequel chaque jou.eur.euse.s a pour but de construire une cité en incarnant différents personnages au fil de la partie. L'objectif y est de construire le plus rapidement possible la cité la plus prestigieuse. Pour cela il faut construire des quartiers de différents types qui rapportent plus de points, des quartiers à prix élevés, ou des quartiers spéciaux.

Comment jouer ?

Une partie se décompose en différents tours durant lesquels chaque jou.eur.euse.s devra commencer par choisir un personnage qui sera le sien durant ce tour. Chaque personnage a un pouvoir spécifique lié à son statut, Marchand, Voleur, Condottiere, Roi, etc, qui va s'avérer déterminant. En effet le tour se déroule dans l'ordre d'appel des personnages, qui se dévoilent chacun à leur tour. L'astuce est que certains personnages comme l'Assassin, peuvent avoir une influence sur les tours des autres personnages, en l'occurrence tuer un personnage et donc annuler son tour, il faut donc réussir à choisir un personnage sans que les autres jou.eur.euse.s ne sachent qui vous avez choisi. C'est un jeu de manipulation où chacun.e doit deviner ce que veulent

faire les autres et agir en conséquence. Chaque jou.eur.euse va posséder un certain nombre de pièces qu'ils vont utiliser pour construire des quartiers, on a peu de pièces au départ mais il est possible d'en avoir à chaque tour. Un tour commence par le choix des personnages par les jou.eur.euse.s, les cartes personnages sont passées d'un joueur à l'autre et le choix de chacun reste secret ; ensuite les personnages sont appelés. Chaque jou.eur.euse devra donc dévoiler son personnage quand celui-ci est appelé et ensuite jouer son tour. Il ou elle pourra d'abord utiliser ou non le pouvoir de son personnage puis au choix soit prendre deux pièces ou piocher deux cartes quartiers et en garder une, enfin il/elle pourra, si il/elle le souhaite, construire un quartier en utilisant des pièces. Chaque quartier coûte un nombre de pièces indiqué sur sa carte, d'ailleurs le type de quartier est indiqué par une pastille de couleur.

**L'avis de la chroniqueuse**

Citadelles est un jeu que j'apprécie beaucoup pour plusieurs raisons. Tout d'abord c'est un jeu abordable et trouvable très aisément en boutique. Ensuite comme c'est un jeu de manipulation, il ne suffit pas de comprendre les règles pour gagner mais les partenaires de jeu. Ainsi chaque partie va facilement être unique dès que l'on change de partenaires. Les stratégies de jeu sont multiples et permettent d'y jouer un grand nombre de fois sans pour autant que ce soit redondant. De plus, cette manipulation et cette tromperie ambiante permettent une bonne immersion rapide, ce qui donne aussi des soirées très animées et amusantes ! Enfin les règles sont

assez facilement maîtrisables donc les personnes plus jeunes n'auront aucun problème pour jouer, ce qui en fait un jeu pour tous.

Notes :

Graphisme : 4/4

Immersion : 3/4

Rejouabilité : 3/4

Accessibilité : 2/4

Fun : 3/4

Note globale : 15/20**Le contre avis du réac' chef**

C'est la véritable adaptation du Trône de Fer en jeu de société. Parfait pour perdre des amis.es, mais l'étaient-ils.elles vraiment puisqu'ils.elles assassinent toujours vos personnages ? Un conseil : frappez en premier. Dans ce jeu, c'est le ou la plus toxique qui gagne.

CATS ! LA MASCARADE

Difficulté : Facile

Nombre de joueurs.ses : 2 à 4 joueurs.ses + 1 narrateur.rice

Format de jeu : Scénarios one-shot, moins adapté aux longues campagnes

Vivre neuf vies, et plus

Cats ! La Mascarade est un jeu de rôle sorti en novembre 2010 par feu les Éditions Icare. Vous pouvez retrouver la communauté sur un groupe Facebook nommé « Cats! La Mascarade - Groupe de discussion et d'entraide ». Le concept du jeu est simple, incarner des chats psychistes qui dominent le monde en sourdine ! L'auteur s'appelle **Vincent Mathieu**, il travaille désormais à une V2 et sur le projet D-Day, mais on est là pour parler de chats ne commencez pas à détourner le sujet!

Cats ! La Mascarade est un jeu qui reprends notre monde contemporain, à ceci prêt que les humains ont en fait été créés par les chats, race autrement plus évoluée et dotée de pouvoirs psychiques. Devant la débauche de violence de la race humaine (et suite à une légère catastrophe ayant presque exterminé la race féline...) les chats ont décidé de cacher leur véritable nature aux « simiesques », comme ils les appellent. Un écran de fumée a donc été créé à tous les niveaux et des chats courageux (ou qui en doivent une à d'autres chats) sont chargés de préserver cette « Mascarade ». Le clin d'œil à un jeu de rôle traditionnel est assumé.

On dispose donc d'un jeu mêlant intrigues, politique, enquêtes, espionnage avec beaucoup de comique car les chats ne comprennent pas nécessairement le monde des humains. Les narrateurs.rices devront faire attention aux pouvoirs des chats, qui peuvent se téléporter, passer à travers les murs ou contrôler mentalement des humains, mais le jeu reste faisable en enquête car ces pouvoirs ne résolvent pas tout à eux seuls. Par ailleurs, le devoir de discrétion des agents les empêche de jouer aux super-héros. L'univers permet de s'inspirer du moindre fait divers pour en faire un scénario, les possibilités sont donc vastes !

Anatomie féline

Cats ! La Mascarade est composé de trois ouvrages au format A5. Le premier est le livre de base, qui présente l'univers, le système de jeu, les moyens pour créer son chat (mais pas que!) et propose même un petit scénario, ce qui est toujours bienvenue. La couverture est sobre et a son charme et quelques petites illustrations viennent ponctuer l'ouvrage. On peut regretter leur faible nombre. Le coup de crayon de Gilles Etienne ne sera pas apprécié par tout le monde, mais il nous montre des chats faciles à distinguer les uns des autres. Mention spéciales aux bonnes et mauvaises raisons d'acheter le livre écrites au dos du livre, poilant ! (oui, c'est un jeu de mot ...)

Viens ensuite le premier supplément « Pour quelques caresses de plus ». Le début est consacré à un errata du jeu de base. Il y a même toute une foire aux questions où l'auteur explique davantage le jeu ! Cela démontre la volonté des créateurs de ne pas offrir qu'un livre à leur public, mais aussi un dialogue. Un chapitre est consacré aux antagonistes principaux du jeu, pour offrir du défi aux agents félins. Enfin, l'auteur couche sur le papier 3 scénarios testés et approuvés en convention.

On termine enfin avec l'écran du jeu. Côté extérieur, un beau paysage urbain nocturne peut être admiré autant par les joueurs que les chats. Côté intérieur, on a tout ce qu'il faut ! Le combat, un résumé des compétences, des pouvoirs psychiques, et même un point sur le lexique félin qui permettent de laisser le livre de base de côté.

Félin pour l'autre

Pour résumer Cats ! La Mascarade est un petit jeu accessible de par son univers similaire au nôtre et sans prise de tête. On y incarne des personnages très fun, qui peuvent cependant vivre des scénarios qui changeront la face de l'Histoire. Les amoureux.ses des félins y trouveront un monde plein de possibilités. Si vous aimez les jeux d'espions, mais que vous ne voulez pas sombrer dans une ambiance de polar, jouez à Cats !

Notes :

Graphismes : 2 / 4

Pas très fourni en illustrations, il faut aimer le coup de crayon.

Immersion : 4 / 4

Un univers connu, bien nourri côté « Cats » + le plaisir de jouer un chat !

Rejouabilité : 3 / 4

Jeu fourni avec scénario, campagne en supplément accessible, univers facile à scénariser.

Accessibilité : 2 / 4

Une gamme complète au prix d'un livre de base classique ! Mais plus disponible actuellement :(

Fun : 4 / 4

On passe son temps à rigoler et trouver des solutions farfelues, le temps passe vite !

Note globale : 15 / 20

Très bon jeu ! Accessible aux débutants.tes, capable d'amuser n'importe qui ! Une V2 approche !



LE CONSEIL DU METALLEUX

Cats est un jeu à ne prendre au sérieux en aucun cas. Andrew W.K., le chanteur survolté et haut en couleurs se revendiquant comme l'alter ego de Pinkie Pie, et son party metal mâtiné de pop punk et de glam est l'accompagnement tout trouvé pour ce jeu. Pour ceux voulant aller encore plus loin dans l'humour et le n'importe quoi, Ultra Vomit est une option, mais risquée, car mettre des chansons avec des paroles françaises, surtout celles d'Ultra Vomit, en arrière-fond de n'importe quelle activité est le meilleur moyen de perdre le fil.

Le contre avis du réac' chef

Un jeu de complot facile pour briller en société. Les mécaniques sont cassables. Jouer des personnages qui ne foutent rien et croient dominer le monde, j'appelle pas ça un jeu sur les chats. J'appelle ça un jeu sur les ados !



« SCHREIBER... SAUCISSE... GRATUITÉ... »

Tout le monde n'a pas les mêmes moyens et en matière de jeu de rôle il y en a pour tous les budgets. La qualité d'un jeu n'est pas proportionnelle à son prix d'achat. Pour le porte monnaie de tous, on s'est donc penché sur la façon de jouer au jeu de rôle la plus économique tout en optimisant la qualité du jeu.

Pour ceux voulant se lancer dans la maîtrise d'un jeu mais n'ayant ni le jeu, ni le matériel, ni les joueurs, voici quelques conseils pour commencer.



Trouver un jeu ?

Pour maîtriser, il faut tout d'abord un jeu, soit de votre propre création soit un existant. Si vous souhaitez adapter votre univers en jeu de rôle, il existe pléthore de systèmes génériques libres et gratuits. Voici une liste plutôt complète : <http://www.legrog.org/themes/generique>

Parmi cette liste, il y a :

- **BaSIC** : c'est un système de jeu à dés à 100 faces (d100) notamment utilisé pour le jeu L'Appel de Cthulhu.
- **GURPS Lite** : un système à 3 dés à 6 faces (3d6). Son ambition est très simple : fournir un système de règles de jeu simple, logique, modulable, et adaptable à peu près à n'importe quelle situation.
- **DK System** : ici on s'affranchit du d20 pour utiliser directement les caractéristiques comme modificateur (force, intelligence, constitution, etc). De plus, il est introduit des "coups du sort", c'est à dire qu'il existe une réserve de dés permettant d'utiliser un atout ou bien pour ajouter le résultat du dé à un jet. Ces dés, sont appelés "dés de krâsse" ou "dK".

Si vous n'avez pas l'ambition de créer votre propre univers, il existe ce qu'on appelle des Jeux de Rôles Amateurs (JdRA), entièrement gratuit : <http://www.legrog.org/jeux-amateurs/>. Vous pourrez y trouver des jeux dans les univers de Stargate, Star Trek, Mass Effect, Tigres Volants, etc.

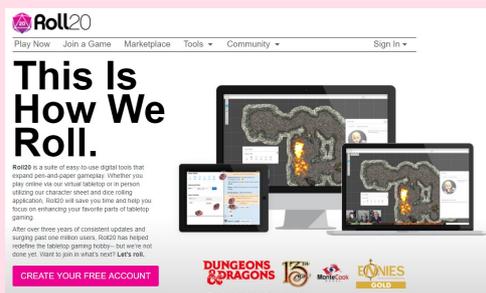
Du contenu pour mon jeu ?

Lorsque vous maîtriserez, il sera nécessaire d'avoir un scénario pour faire jouer les personnages-joueurs.euses (PJ), ainsi que des aides de jeux (cartes, lettres, bestiaires, etc) voir une feuille de personnage ou simplement un simulateur de jets de dés. Il existe des sites rôlistes communautaires où chacun peut importer du contenu afin de le partager aux autres utilisateurs, notamment la Scénariothèque - <http://www.scenariotheque.org/> - et JdRP - <http://www.jdrp.fr/>.



Un lieu pour jouer ?

Il y a plusieurs moyens de jouer au jeu de rôle. Avec un groupe d'ami.e.s, dans le cadre d'une association, sur internet avec des inconnu.e.s, etc. Même si vous êtes cloué.e.s au lit, il existe un moyen de jouer avec ses ami.e.s aux quatre coins du monde. Ce moyen non payant (si vous ne souhaitez pas les services étendus) se nomme Roll20 - <https://roll20.net/>.



Créer un scénario, ça ne s'improvise pas ! Pour en arriver là, quelques points importants sont à réfléchir. Mon conseil pour mener cet atelier création de scénario : commencer par exposer tous les points importants pour poser le « décor » au sens large et finir par créer le pitch d'un scénario pour mettre en application les conseils reçus.

Points importants

- Choisir l'univers et le jeu de rôle
- Choisir le lieu et les Personnages Joueurs (PJ)
- Créer ou reprendre un scénario ?
- Temporalité et fréquence des séances
- Élaborer un scénario
- Travailler les « à côtés »
- Créer un scénario

L'univers et le jeu de rôle :

Avoir joué quelques séances sur un jeu ne suffit pas à connaître bien le jeu en question, son univers, ni son système de jeu. L'important est de choisir un univers avec lequel on est vraiment à l'aise, puis choisir un jeu de rôle de cet univers. L'idéal est d'opter de préférence pour celui qui comporte le système de jeu le plus simple. Cela permet pendant la séance de se concentrer en priorité sur son scénario sans avoir à se prendre la tête avec les nombreux jets et calculs à faire.

Lieu : Maîtriser une partie de jeu de rôle dans un endroit calme et familier permet de se stresser beaucoup moins pendant la partie. Cela permet également de prendre son environnement à son avantage (éclairage spécial, assises confortables, etc.).

PJ : Les « choisir » pour débiter sa maîtrise, ce n'est pas de l'égoïsme, c'est une façon d'avoir les meilleurs retours possibles, à savoir le bon comme le moins bon et l'expliquer à l'occasion d'un débriefing à la fin de la séance pour vous aider à progresser.

Créer un scénario : Il y a plus de travail à fournir puisqu'il faut penser à tout, imaginer ce qu'il peut arriver durant le scénario et réussir à bien l'exposer aux PJ. L'avantage est la sensation d'avoir bien plus la mainmise sur le scénario et les événements qui le font évoluer.

Reprendre un scénario : La grosse majorité du travail est faite, puisque le scénario, les Personnages Non-Joueurs (PNJ) et l'intrigue sont déjà posés. Cependant il est important de se l'approprier pour l'avoir bien en main, c'est-à-dire être certain d'avoir bien saisi l'intrigue principale et rajouter des enjeux ou des intrigues secondaires si c'est trop léger, utiliser ses propres mots pour mieux décrire le cadre et l'action et surtout ne pas hésiter à rajouter ou rendre flous certains indices s'ils sont assez / trop évidents.

Temporalité et fréquence des séances :

En se référant aux parties auxquelles on a déjà joué, il faut estimer le temps que le scénario pourrait prendre : une séance c'est un one-shot, deux à trois séances c'est un scénario, au-delà on rentre dans le cadre d'une campagne.

Rien n'empêche d'imaginer une suite à son scénario s'il a plu, mais commencer par un scénario de trois séances maximum est suffisant pour une première. Le problème est que plus il y a de séances, plus il est difficile d'arriver à réunir tout le monde pour le terminer, et ne pas finir un scénario peut être frustrant.

Élaborer un scénario :

Il faut commencer par travailler le « déroulement » du scénario, c'est-à-dire avoir une introduction / mise en situation, l'élément perturbateur et le cliffhanger.

L'introduction/mise en situation : Il s'agit ici de savoir où et comment les PJ vont entamer leur scénario, sachant que dans l'idéal (à moins que ce ne soit leur quartier général), il est préférable d'éviter la rencontre à la Taverne, car c'est peu original. Si vous souhaitez entrer directement dans le vif du sujet, un « in medias res » est toujours efficace. Il s'agit de commencer le scénario directement dans l'action, ce qui permet d'ambiancer les joueurs et de s'épargner une introduction de Role Play (RP) dès le début alors qu'on n'a pas encore l'interprétation de ses PNJ bien en main. Ce choix reste à la discrétion du Maître du Jeu (MJ).

L'élément perturbateur : C'est lui qui fait l'intrigue ; s'il n'y a pas d'intrigue, il n'y a pas de scénario. Le groupe de PJ doit faire face à un conflit, une quête importante, une enquête à mener, bref quelque chose qui leur donne un objectif à accomplir.

Le cliffhanger : C'est une fin provoquant un suspens chez les PJ. Il n'est pas obligatoire, mais c'est une façon intéressante de clore le scénario en annonçant soit une transition vers une suite ou de faire une révélation aux PJ qui pourraient eux-mêmes les encourager à continuer pour développer leur personnage. Si le scénario est linéaire (c'est-à-dire qu'il n'y a pas vraiment de rebondissements, que les PJ doivent seulement aller d'un point A à un point B), ce n'est pas grave. C'est une façon de tester sa maîtrise sans se prendre la tête.



Ensuite, il faut travailler à la fois les **PJ** et les **PNJ** :

PJ : Ils peuvent se faire de deux façons : soit en pré-tirés (créés par le MJ et choisis par les joueurs.ses), soit en création de personnage. Il faut que le MJ sache s'il souhaite ou non que les PJ se connaissent, s'entendent bien ou ont au moins une raison de travailler ensemble. Pour un premier scénario, s'arranger pour avoir des PJ qui se connaissent et ne rechignent pas à travailler ensemble est un bon moyen de s'épargner des petits groupes qui se dispersent.

PNJ : Ce sont eux qui transmettront, pour la plupart, les indices aux PJ. C'est grâce à eux que l'intrigue se dévoilera et qu'ils pourront comprendre la situation pour en apporter la solution. Vous n'êtes pas obligé d'en créer des dizaines avec chacun sa propre feuille de personnage, il suffit d'avoir une façon différente de les interpréter pour que les joueurs.ses les reconnaissent quand ils leur parlent et d'avoir défini ce que chacun pourra apporter au scénario et sous quelles conditions ils donneront ces informations. Ils pourront devenir de précieux alliés ou des antagonistes.

Les PNJ antagonistes : Ils peuvent être amenés à se battre contre les PJ, donc ils auront besoin de caractéristiques (attention à ne pas les rendre invincibles, les PJ restent les héros). De même avoir un écran de MJ n'est pas seulement fait pour décorer, il permet de tricher sur ses jets pour mettre les PJ en difficulté, mais également diminuer l'impact pour ne pas les tuer sur un simple jet. Et enfin, leur donner un côté détestable allant à l'encontre des valeurs et objectifs des PJ fera naître en eux un sentiment naturel de vengeance qui les poussera à se dresser contre eux.

Deux choses importantes dans le déroulement d'un scénario :

Les indices : Un article de Justin Alexander pose la règle des trois indices qui explique que si vous tentez de faire passer une information capitale aux PJ, il faudra vous y prendre par trois fois pour y arriver.

Les façons de résoudre le scénario : Si vous pensez n'avoir qu'une solution à votre scénario, vous serez surpris de voir celle que prendront vos joueurs.ses ! Ils.Elles choisiront presque toujours celle à laquelle vous n'aviez pas pensé. Il est donc capital d'envisager le plus de solutions possibles tout en sachant que vous ne les aurez pas toutes.

Et enfin, il faut absolument prendre en compte le « contrat social » entre le MJ et les joueurs.ses :

Le contrat social : Il implique un échange d'engagements entre le MJ et les PJ : le MJ s'engage à proposer un scénario aux PJ, qui eux s'engagent à le jouer. Certaines conditions en découlent : le MJ ne peut pas faire faire n'importe quoi à ses joueurs.ses, comme leur proposer plusieurs choix si au final il n'y en a qu'un de prévu et les PJ ne peuvent pas s'amuser à faire n'importe quoi, alors que le MJ a fait l'effort de préparer un scénario et de leur maîtriser.

Travailler les « à côtés » :

L'ambiance : Elle comprend l'éclairage et la musique.

Les accessoires : Les livres et l'écran pour le MJ et de quoi jouer pour les PJ (dés, feuilles et crayons). Il est possible pour le MJ de créer des aides de jeu pour accentuer l'immersion.

Les pauses : Elles permettent aux joueurs de se détacher pendant quelques minutes de leur siège et de leur feuille pour discuter et de se concentrer à nouveau.

Vous n'avez plus qu'à terminer cette séance création de scénario par l'élaboration rapide d'une intrigue, en mettant en application tous les conseils donnés précédemment. Bon jeu !



CATS ! LA MASCARADE

« LA CHASSE À L'AMULETTE »

Ce scénario est idéal en one-shot, mais peut tout à fait être le lancement d'une campagne comportant de grands enjeux. Il dure environ 4h et se joue en cinq étapes : l'introduction, le voyage, la rencontre des Personnages Non-Joueurs (PNJ), les énigmes et enfin la conclusion.

L'introduction :

Les Personnages Joueurs (PJ) disséminés dans tout Paris vont être convoqués, que ce soit par télépathie ou par des agents spéciaux, par le Grand Conseil de Paris où ils vont devoir se rendre au plus vite. Ils vont devoir trouver comment se rendre dans le grenier de la Faculté de la Sorbonne en un temps limité et tous les moyens sont bons pour y arriver (téléportation, à pattes, etc.).

C'est l'occasion de leur faire découvrir les différents membres du Conseil et, selon les factions des membres du groupe, faire naître des affinités ou des rivalités avec eux. Le chef du Conseil leur annonce qu'un simiesque (humain) du nom d'Hassan Ma'Heim organise une grande chasse au trésor dans son Riad (demeure typiquement marocaine) à Tarse, en Turquie. Cet événement qu'il répète une fois tous les cinq ans dure un week-end entier et de nombreux convives de choix sont invités à y participer. Cette chasse au trésor a lieu dès demain et les invités doivent se rendre sur place le jour-même. Le principe est simple : les convives participant à cette chasse au trésor devront répondre à de nombreuses énigmes et les plus brillants d'entre eux pourront repartir avec un objet de leur choix provenant directement du coffre-fort personnel de Ma'Heim.

Dans la boîte à images humaine, quelques pièces du trésor ont été montrées. Elles proviennent quasiment toutes de l'héritage de l'ancêtre d'Hassan Ma'Heim : Al Ma'Mun. Ce dernier a mené de nombreux pillages, notamment dans la grande pyramide de Gizeh d'où il a ramené des dizaines d'objets précieux en tout genres. Amoureux du Maroc, il a finit ses jours à Tarse en Turquie dans un Riad qu'il a fait construire là-bas et où son trésor a été conservé.

Le problème est que parmi ces pièces de trésor est apparue une amulette ronde avec une patte de chat gravée dessus. Cela signifie qu'elle peut avoir un intérêt pour la Mascarade. Le Conseil a donc choisit des chats qui peuvent se débrouiller, même s'ils sont loin d'être leurs meilleurs agents. Le Conseil du Caire en Égypte a réussi à infiltrer leur plus fidèle simiesque, Ménès Abdoul. Il sera au service des chats et leur assurera une bonne couverture pendant qu'ils feront leur possible pour gagner cette chasse au trésor.

Le voyage :

La première difficulté pour les PJ est de se rendre à l'aéroport le plus vite possible. Ménès Abdoul faisant la route du Caire jusqu'à Tarse, ils devront se débrouiller pour avoir leur place dans l'avion. À partir de là, tous les moyens sont bons : téléportations multiples, emprunt de voiture, appel de taxi, etc. S'ils négocient bien, le chef du Conseil de Paris pourrait les téléporter tous ensemble et en une fraction de seconde dans un coin sûr de l'aéroport.

Une fois sur place, la deuxième difficulté pour eux est d'aller dans l'avion. Les chats de salon se trouvant parmi les PJ peuvent avoir connaissance des usages puisqu'ils ont déjà pu partir en voyage avec leurs maîtres respectifs. Ils peuvent tenter de se mettre dans des boîtes à chat, manipuler des simiesques pour les forcer à les emmener, etc. Bref, à eux de trouver la combine qui fonctionnera le mieux !

Le voyage devrait durer trois heures en avion. Pendant ce laps de temps, le Maître du Jeu (MJ) pourra leur faire vivre quelques péripéties selon le lieu où ils seront. S'ils sont dans la soute avec les autres animaux, un chien apeuré et agressif pourrait réussir à défoncer la porte de sa cage et chercher à les dévorer. Et qu'ils soient en soute ou en cabine, ils peuvent être malades...

La rencontre des PNJ :

Une fois arrivés à Tarse, Ménès Abdoul les attendra avec une pancarte portant une patte de chat dessinée dessus. Cela lui coûte pas mal de ses forces, mais Ménès Abdoul a appris avec le temps à comprendre ce que lui disent les chats. Il leur répond à voix haute. C'est un homme brun, à la peau basanée, d'une quarantaine d'années, qui boîte légèrement et porte une cicatrice sur la joue droite. Il a loué une voiture pour les emmener au Riad.

La demeure est très grande, de forme rectangulaire et perdue en pleine campagne turque. La chaleur est difficilement supportable pour les chats, mais ils se sentiront soulagés en entrant dans le Riad puisque la piscine du rez-de-chaussée permet de rafraîchir la demeure.

Hassan Ma'Heim viendra de suite à leur rencontre. Il saluera chaleureusement Ménès Abdoul et se précipitera sur les chats pour les accueillir à leur tour. Il n'est pas au courant de la Mascarade mais a un grand faible pour eux ! Il pourra annoncer (ou pas, si le MJ préfère garder la surprise) qu'il possède deux chats et qu'une pièce entière leur est réservée au deuxième étage.

Les convives arriveront au compte-gouttes et le repas sera servit dans la salle à manger. À vous de faire en sorte d'éveiller les sens des PJ en leur décrivant les mets et boissons servis, ainsi que les odeurs qu'ils peuvent flairer et qui pourraient les encourager à réclamer.



Liste des PNJ :

Ménès Abdoul : Allié de la Mascarade, il s'est blessé il y a 15 ans en sauvant un chat important qui allait tomber d'un pont, ce qui a causé son infirmité. Depuis, la Mascarade l'en a remercié officiellement et lui a offert le don de parole aux chats. Il mène régulièrement des missions pour le Conseil du Caire, lors desquelles il a reçu sa cicatrice au visage. Il la porte fièrement et défendra les chats coûte que coûte.

Hassan Ma'Heim : Héritier d'Al Ma'Mun, il aime les chats presque autant que Ménès et souhaite partager ses richesses avec les passionnés d'histoire, d'où les chasses au trésor qu'il organise chez lui. Il est calme, souriant et dévoué à ses invités.

Mi'Wiou (alias Lolipop) : chatte angora blanche, éveillée mais sournoise au point de vouloir tromper la vigilance des PJ. Elle se fait passer pour une non-éveillée en ne leur adressant pas la parole et en agissant bêtement volontairement devant eux. Elle fait partie de la faction des Nihilistes et pourrait envisager de tuer Ménès Abdoul si elle apprend qu'il est au courant de la Mascarade.

Gra'Waou (alias Coconut) : chat maine coon roux, éveillé mais également sournois. Il tentera de ne pas révéler sa véritable identité, mais il est beaucoup moins malin que sa congénère. Il a bien plus de chances d'être percé à jour et si cela devait arriver, il se dévoilera volontiers tant qu'il peut protéger l'identité de Mi'Wiou. C'est un Nihiliste qui obéit à ses ordres.

Jane et Martin : Un couple d'historiens qui viennent pour en apprendre plus sur la vie d'Al Ma'Mun auprès de son descendant. Ils passeront le plus clair de leur temps à discuter au salon de thé et lire les ouvrages de la bibliothèque.

Marc et Olivier : Des collègues journalistes venus officiellement faire un article sur la chasse au trésor. Officieusement, ils portent un symbole que les Nihilistes reconnaîtront sans problème et que les PJ reconnaîtront sur un bon jet : le symbole des Rose Croix. En réalité, ils en profitent pour voir s'ils ne peuvent pas trouver d'information sur un quelconque complot.

Yasmine : Représentante envoyée par le Musée du Caire pour tenter de récupérer le plus de pièces de trésor possible venant d'Égypte. Très intelligente, elle sera une adversaire respectueuse mais de taille.

Marcos : Chasseur de trésor bolivien, de peu de scrupules. Il a réussi à faire sa richesse en revendant des reliques incas qu'il a trouvés. Dans sa jeunesse, son premier but était d'aider son village mais en grandissant il cherche à maintenir sa richesse. Il cache sa véritable nature en faisant de fausses alliances avec le plus de participants possible.

Tendeng : Ami de longue date de Hassan. Il a été invité à participer à la chasse au trésor, mais profitera surtout du Riad et de faire connaissance avec les convives.

Andrei et Iulia : Frère et sœur jumeaux, passionnés d'archéologie et célèbres collectionneurs ukrainiens. Ils sont plus que motivés à gagner des pièces du trésor et seront des adversaires redoutables mais néanmoins fairplay.

Pour ceux qui souhaiteront écouter les conversations, Hassan Ma'Heim va décrire comment se déroulera le séjour. Chaque convive a une chambre au deuxième étage dans laquelle sera apporté un plateau petit-déjeuner le lendemain matin avec un plan du Riad et une carte électronique pour la chasse au trésor. Celle-ci commencera à 9h tapante et se terminera à 16h, pour laisser place à la remise des prix et au départ des convives prévu à 17h. Les convives sont libres d'y participer ou tout simplement de profiter des services du Riad. Pour les règles du jeu, il y a dix salles indiquées sur le plan et dans lesquelles il y a une tablette accrochée au mur. Il suffit de scanner sa carte sur la tablette et l'énigme s'affiche. Chaque convive a une carte nominative avec un droit de deux essais sur chaque énigme, sinon cette dernière devient inaccessible, afin de laisser leur chance à tous. Si une énigme atteint dix réponses fausses, la tablette se bloque et ne sera plus accessible. Et si au contraire une énigme est résolue, la tablette se bloque automatiquement pour ne pas faire perdre de temps aux autres participants. Parmi les dix salles, six énigmes feront gagner un objet du coffre. Si certaines de ces énigmes n'ont pas été résolues et / ou que la tablette s'est bloquée après dix réponses fausses, les objets non-gagnés seront tirés au hasard et offerts au plus grand Musée de son pays d'origine. Précision importante : lorsque les PJ réussissent une énigme, la tablette ne leur indique cependant pas s'ils ont gagné un objet. Cela permet aux PJ d'être motivés à continuer de résoudre les énigmes et non pas d'arrêter le scénario parce-qu'ils ont choisi la bonne énigme et qu'ils y ont répondu de suite.

Chaque fois qu'une énigme est réussie, faites sonner une clochette pour leur faire savoir. N'hésitez pas à bloquer quelques tablettes, soit parce-que l'énigme a été réussie par quelqu'un d'autre, ou à cause de nombreuses réponses fausses. Cela permet d'entretenir une ambiance de compétition.



Les énigmes :

Rez-de-chaussée :

Salle à manger : Il y a un très beau et imposant meuble marocain sur lequel est disposé trois bols contenant des épices. L'énigme : « Quelles sont ces épices ? ». Vous pouvez choisir de leur faire faire un jet : 1) Cumin ; 2) Curry ; 3) Citronnelle / ou leur faire sentir des épices de votre choix afin de rendre le scénario encore plus ludique.

Salon de thé : Il y a un plateau avec des tasses typiquement marocaines. Ils trouveront la carte des thés dont les noms sont des pierres précieuses et semi-précieuses de la couleur du thé correspondant et dont les parfums sont représentés juste à côté du nom (en Annexe). L'énigme : « Buvez le thé aux couleurs de Tarse. Quels sont-ils ? » Ils doivent simplement citer les thés dont le nom commence par les lettres : T-A-R-S-E (Topaze ; Améthyste ; Rubis ; Saphir ; Émeraude). [GAGNANT]

Piscine : Indice bonus. Si les PJ traînent du côté de la piscine, ils pourraient apercevoir un objet brillant au fond de l'eau. Il s'agit d'une clé de casier portant le numéro 4. Elle est à insérer dans le casier correspondant aux vestiaires.

Vestiaires : En insérant la clé dans le casier numéro 4, la clochette retentit immédiatement. [GAGNANT]

Rosace : Sur la droite à l'entrée, il y a une superbe rosace au sol représentant le temple d'Artémis à Éphèse, la 4ème merveille du monde Antique. L'énigme : « Que représente la Rosace ? ».

1er étage :

Salle de sport : Il y a de nombreux accessoires pour faire du sport et des étagères aux murs avec des trophées non-datés représentant des ballons de foot et des altères principalement. L'énigme : « Quel est le sport le plus anciennement apprécié en Turquie ? ». Par déduction ou en cherchant dans un livre, ils pourront savoir que c'était les altères.



Salle de musique : Il y a divers instruments de musique qui peuvent être utilisés par les invités (piano, violon, xylophone, oud, saxophone, flûte, micro, etc.). L'énigme : « Jouez de l'instrument préféré de votre hôte ! ». Il s'agit du violon et ils peuvent soit essayer au hasard au risque de donner deux mauvaises réponses, soit se renseigner auprès de Hassan ou son personnel pour qu'il révèle cette information. [GAGNANT]

2ème étage :

Pacha-radis : C'est une très grande pièce un peu sombre avec une moquette douce qui tapisse autant le sol que les murs sur lequel les chats peuvent faire leurs griffes. Il y a de la nourriture à volonté et de nombreux coins et arbres à chats où jouer et se cacher. Il y a également des coussins un peu partout et 2 litières nettoyées régulièrement. Bref, le paradis des chats ! S'ils observent bien, les PJ pourront trouver une phrase inscrite en tout petit sur l'immense arbre à chat au centre de la pièce : « Le SOLEIL nous met la tête à l'envers ».

3ème étage :

Salle de jeux : Plusieurs jeux de société et en bois sont rangés dans des étagères. Sur deux tables sont disposés prêts à jouer un « Okey » (Rummikub) et un « Tavla » (backgammond). « Battez vos adversaires au Okey et au Tavla ! ». Pour réussir à remporter cette énigme, il faut jouer un maximum de parties fasse à d'autres. Chaque adversaire scanne sa carte, lance une partie et inscrit à la fin le score. Le plus haut score l'emportera. [GAGNANT]

Bibliothèque : Il y a deux tablettes dans la Bibliothèque. À gauche, l'énigme : « Petit air léger qui nous ravit l'été, sans air elle est très froide car plutôt hivernale. » La réponse est la Brise. À droite, l'énigme : « Un soleil du sud lie l'os nu – Jacques Bens. L'âme des uns jamais n'use de mal – Étienne Pasquier. Esopé reste ici et se repose – Jacques Capelovici. Quel est le rapport entre ces citations ? ». Ce sont des palindromes. [GAGNANT]

Toit :

Terrasse : Le toit est plat et aménagé comme un salon en plein air avec des canapés, des tables et un solarium avec un jacuzzi. Dans la table basse, il y a une tablette avec l'énigme : « Avez-vous visité le Pacha-radis ? ». La particularité de cette énigme est qu'il ne faut pas un mot mais un code à six chiffres. La réponse est liée à la phrase : « Le SOLEIL nous met la tête à l'envers », puisqu'en mettant le mot SOLEIL à l'envers, on obtient les chiffres « 713705 ». [GAGNANT]



La conclusion :

Lorsque le MJ estimera que la journée est écoulée, que les PJ aient réussi à ouvrir un coffre gagnant ou pas, il annoncera la fin de la chasse au trésor avec la clôture automatique des tablettes. Tous les invités se réuniront au rez-de-chaussée pour la cérémonie de fin. Du thé et des pâtisseries orientales ont été préparés et les journalistes sont prêts à filmer la remise des prix.

Hassan Ma'Heim prendra la parole pour remercier les participants et annoncer qui a remporté le droit de partir avec un ou plusieurs objets de son héritage. Si les PJ ont réussi, ils pourront demander à Ménès de leur récupérer l'amulette qui les intéresse et s'ils ont plusieurs objets, ils peuvent les offrir à des PNJ ou récupérer d'autres objets intéressants (une jumelle de la statuette représentant la déesse égyptienne Bastet par exemple).

Les PJ pourront faire leur voyage de retour sans encombres, et rapporter leur butin au Conseil de Paris sans plus tarder (sauf s'ils n'ont pas pu attendre d'examiner l'amulette).

Elle est ronde, légèrement bombée et en or blanc. Au recto, il y a la fameuse patte de chat gravée dessus et au dos, une surprise à laquelle ils ne s'attendaient pas : un trident cuivré sur fond bleu et vert, représentant le symbole de l'Atlantide, l'ancien monde où les chats éveillés vivaient.

Sur le côté droit de l'amulette, il y a un petit trou et sur le côté gauche, il y en a quatre. Il faut qu'un chat mette ses griffes dans les trous pour l'ouvrir.

Dedans, ils trouveront un bout de parchemin imbibé d'huile conservatrice et maculée de sang séché. En la lisant, ils découvriront que c'est un ordre de mission daté de l'Égypte Antique et adressé par le Conseil du Caire à l'un de ses agents :

« À tous les agents de la Mascarade,

Il est devenu évident que la grandeur de notre Civilisation telle que nous la connaissons n'existe plus. Les chats ont longtemps été vénérées en Égypte par les simiesques, mais cette époque n'est plus. Maintenant, les simiesques des autres continents se rient de nous en dressant des monuments à l'effigie d'autres divinités que les Chats. Il est temps pour nous de réagir et leur montrer notre grandeur. Que toutes les merveilles mondiales à l'exception de nos chères Pyramides leur servent d'exemple. Détruisez-les, ainsi ils comprendront.

Longue vie à la Mascarade ! »

Cette révélation sera un choc pour le Conseil de Paris qui va découvrir que si les merveilles mondiales du monde Antique ont disparues, exceptées les Pyramides, c'était du fait des Chats. Le Conseil va remercier les PJ et les renvoyer chez eux pour pouvoir faire passer cette information aux différents conseils. Le MJ a deux possibilités : il peut arrêter le scénario ici en les félicitant d'avoir révélé ceci au monde des chats ou il peut leur faire une ellipse d'un mois au bout duquel ils recevront à leur tour un ordre de mission :

« À tous les agents de la Mascarade,

Nos ancêtres ont su, sans mettre la Mascarade en péril, remettre les simiesques à leur place grâce à leurs actions courageuses. Les Pyramides, symboles de notre grandeur passée ont survécu. Mais les simiesques se rient à nouveau de nous en élisant de nouvelles merveilles mondiales et en n'acceptant plus nos Pyramides en tant que telles. Il est temps pour nous de réagir et leur montrer une nouvelle fois notre grandeur. Que toutes les nouvelles merveilles mondiales leur servent d'exemple. Détruisez-les !

Longue vie à la Mascarade ! »

Ce Cliff hanger permet de lancer une nouvelle campagne dans laquelle les PJ devront faire un choix : détruire ces nouvelles merveilles au péril de leur vie au risque de dévoiler la Mascarade et de tuer bon nombre de simiesques ou s'opposer à ces plans et tenter de les empêcher.



Cats!



La Mascarade

La chasse à l'amulette – Aides de jeu

Carte des thés



Thé améthyste



Thé citrine



Thé émeraude



Thé Grenade



Thé hématite



Thé jade



Thé lapis-lazuli



Thé malachite



Thé quartz rose



Thé rubis



Thé saphir



Thé topaze



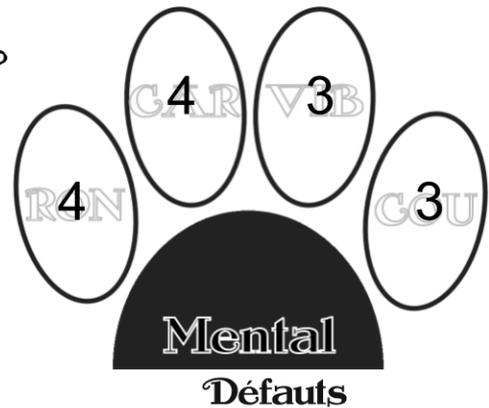
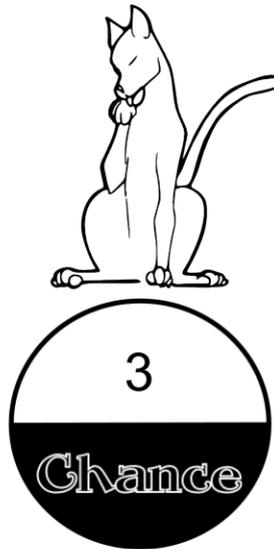
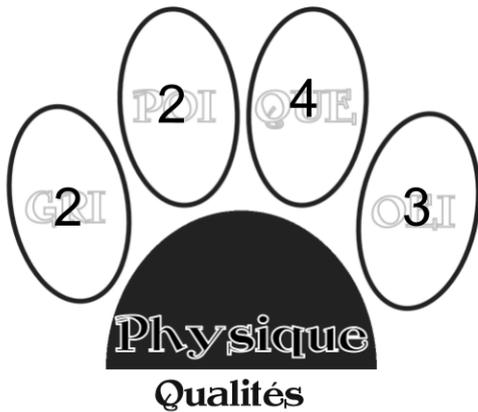
Thé zircon





Feuille de personnage

Nom Marou Description Ragdoll mâle Réputation 7
 Lignée Pattes Blanches Faction Progressiste Conseil Paris



Chouchou du quartier
 Débrouillard en milieu humain

Hydrophile
 Phobie (chapeaux)

Informations personnelles

Surnommé "Minette", les vieilles du quartier s'obstinent à croire que c'est une femelle. Marou est un chat qui n'a pas d'attache précise, il se balade de maison en maison et mange à toutes les fenêtres ! Il sait se débrouiller dans la rue.

Compétences

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Archéologie ^(*)	RON					
Chasse	(QUE+VIB)/2	3				3
Culture Générale	RON	4	2			6
Combat Griffu	(QUE+OED)/2	3				3
Connaissance de la Rue	(RON+COU)/2	3				3
Discrétion	QUE	4	3			7
Escalade	(QUE+GRD)/2	3				3
Irriter les Humains	(CAR+VIB)/2	3	1			4
Jouer des Tours Pendables	(CAR+VIB)/2	3				3
Langage Humain ^(*)	RON	4	2			6
Leadership	CAR	4	2			6
Orientation	VIB	3				3
Persuasion	(CAR+COU)/2	3				3
Psychologie Humaine	RON	4	1			5
Réclamer à Manger	CAR	4				4
Réclamer des Caresses	CAR	4				4
Saut	QUE	4	1			5
Séduire	COU	3				3
Survie	(RON+VIB)/2	3				3
Trouver un Objet Caché	(CAR+VIB)/2	3	3			6
Us & Coutumes Humaines	RON	4	1			5

Critiques

^(*) Ces compétences nécessitent au moins le rang 1 pour être utilisées.



Feuille de personnage

Talents psychiques

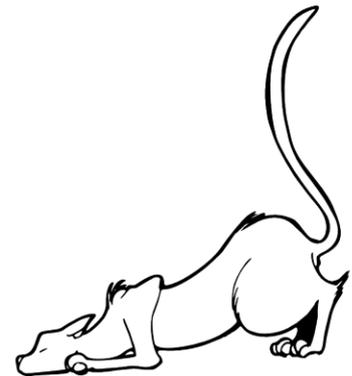
Nom du talent	Rang Max.	Description
Brouilleur électronique	3	Affecte 3 appareils électroniques dans un rayon de 15 mètres pendant 15 minutes
Hypnose	2	Efface les 10 dernières minutes de la mémoire d'un humain OU implante un faux souvenir remontant à 2 jours maximum

Niveaux de talents utilisés

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-4	-5



Niveaux de blessures	Malus
1er niveau	-1
2ème niveau	-2
3ème niveau	-3
4ème niveau	-4
5ème niveau	-5
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



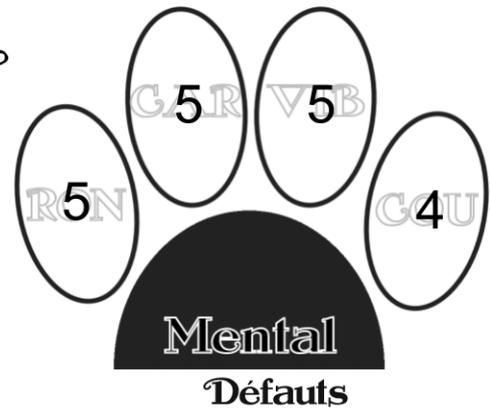
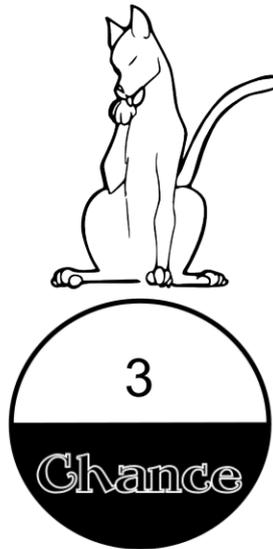
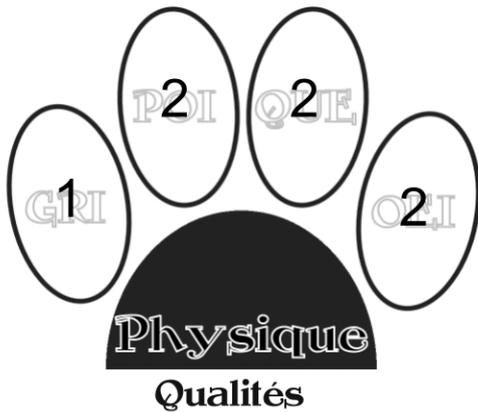
Neuf Vies

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



Feuille de personnage

Nom Meouri Description Chartreuse Femelle Réputation 10
 Lignée Les Majestés Faction Progressiste Conseil Paris



Volonté de fer
 Débrouillard en milieu humain

Voyant
 Gourmand

Informations personnelles

Surnommée "Patoune" par ses maîtres, Meouri est très attachée à eux. Elle est passionnée par les simiesques et passe le plus clair de son temps à les étudier du haut de son fauteuil. Elle les trouve débrouillards et pas tous sournois, et espère bien pouvoir garder ceux qu'elle a à son service le plus longtemps possible !

Compétences

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Archéologie ^(*)	RON	5	1			6
Chasse	(QUE+VIB)/2	3				3
Culture Générale	RON	5	1			6
Combat Griffu	(QUE+OED)/2	2				2
Connaissance de la Rue	(RON+COU)/2	4				4
Discretion	QUE	2			1	1
Escalade	(QUE+GRI)/2	1				1
Irriter les Humains	(CAR+VIB)/2	5	2			7
Jouer des Tours Pendables	(CAR+VIB)/2	5	2			7
Langage Humain ^(*)	RON	5	3			8
Leadership	CAR	5				5
Orientation	VIB	5				5
Persuasion	(CAR+COU)/2	4				4
Psychologie Humaine	RON	5	2			7
Réclamer à Manger	CAR	5	1			6
Réclamer des Caresses	CAR	5	2			7
Saut	QUE	2	1			3
Séduire	COU	4				4
Survie	(RON+VIB)/2	5				5
Trouver un Objet Caché	(CAR+VIB)/2	5	2			7
Us & Coutumes Humaines	RON	5	3			8

Critiques

^(*) Ces compétences nécessitent au moins le rang 1 pour être utilisées.



Feuille de personnage

Talents psychiques

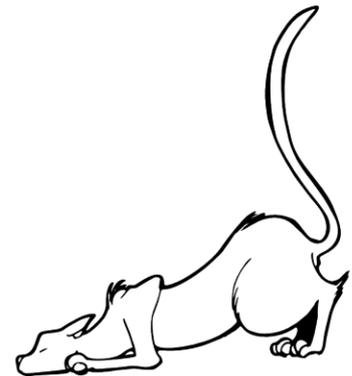
Nom du talent	Rang Max.	Description
Clairaudience	3	Permet d'entendre jusqu'à 60 mètres pendant 15 minutes
Clairvoyance	3	Permet de voir jusqu'à 60 mètres pendant 15 minutes
Contrôle mental	3	Contrôler un humain pendant 15 minutes (jet opposé de CAR réussit à difficulté moyenne)
Téléportation	2	Peut téléporter jusqu'à 2 cibles jusqu'à 40 kilomètres
Sommeil	2	Endort les humains dans un rayon de 2 mètres autour du chat et dure jusqu'à 20 minutes (payer le coût pour activation + 1 point par humain dans la zone)

Niveaux de talents utilisés

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-4	-5



Niveaux de blessures	Malus
1er niveau	-1
2ème niveau	-2
3ème niveau	-3
4ème niveau	-4
5ème niveau	-5
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



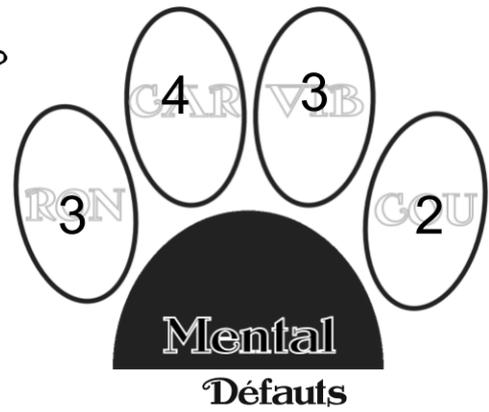
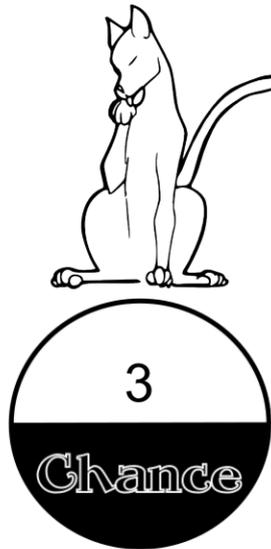
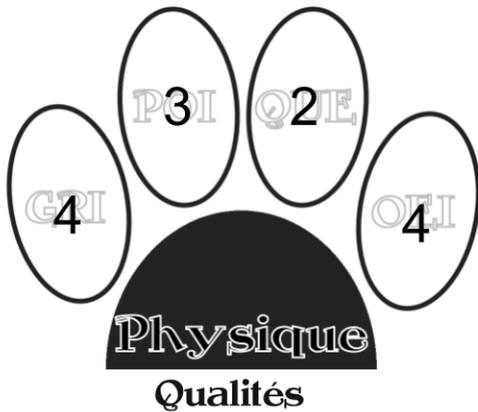
Neuf Vies

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



Feuille de personnage

Nom Mra'Waou Description Somali mâle Réputation 7
 Lignée Coussinets de feu Faction Interventionniste Conseil Paris



Sauteur exceptionnel
 Ennemi juré (papier toilette)

Curieux
 Phobie (noir)

Informations personnelles

Surnommé "Polochon", il est toujours dans l'attente d'un nouveau nom. Il aime fouiller les coins et recoins et aime diriger.

Compétences

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Archéologie ^(*)	RON					
Chasse	(QUE+VIB)/2	2	2			4
Culture Générale	RON	3	1			4
Combat Griffu	(QUE+O2I)/2	3	2			5
Connaissance de la Rue	(RON+COU)/2	2	2			4
Discrétion	QUE	2				2
Escalade	(QUE+GRI)/2	3	1			4
Irriter les Humains	(CAR+VIB)/2	3				3
Jouer des Tours Pendables	(CAR+VIB)/2	3				3
Langage Humain ^(*)	RON	3	1			4
Leadership	CAR	4				4
Orientation	VIB	3	1			4
Persuasion	(CAR+COU)/2	3				3
Psychologie Humaine	RON	3	2			5
Réclamer à Manger	CAR	4				4
Réclamer des Caresses	CAR	4				4
Saut	QUE	2	2	1		5
Séduire	COU	2				2
Survie	(RON+VIB)/2	3	2			5
Trouver un Objet Caché	(CAR+VIB)/2	3	2			5
Us & Coutumes Humaines	RON	3				3

Critiques

^(*) Ces compétences nécessitent au moins le rang 1 pour être utilisées.



Feuille de personnage

Talents psychiques

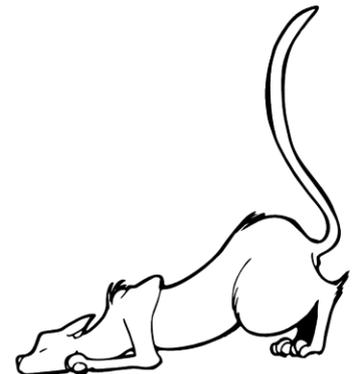
Nom du talent	Rang Max.	Description
Passe-Muraille	3	Passe à travers n'importe quelle matière de moins de 30 cm d'épaisseur
Arrêt temporel	1	Figé le temps pendant 5 secondes
Contrôle mental	1	Contrôle un humain pendant 5 minutes si le jet de CAR opposé difficulté facile est réussi

Niveaux de talents utilisés

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-4	-5



Niveaux de blessures	Malus
1er niveau	-1
2ème niveau	-2
3ème niveau	-3
4ème niveau	-4
5ème niveau	-5
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



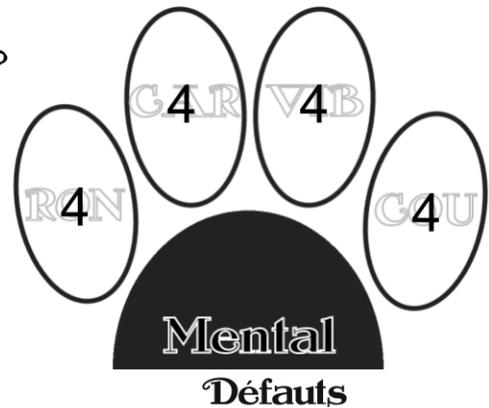
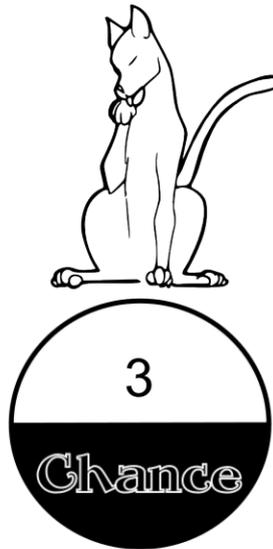
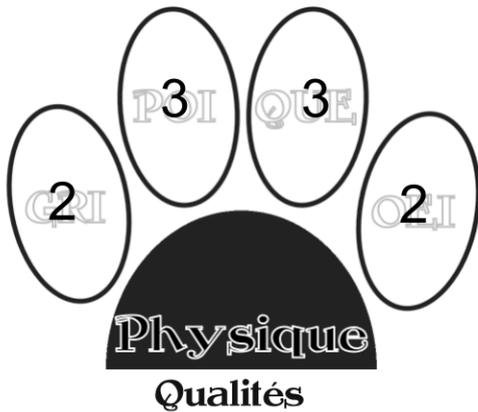
Neuf Vies

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



Feuille de personnage

Nom Graow Description Birman Mâle Réputation 6
 Lignée Les Majestés Faction Interventionniste Conseil Paris



Athlète
Don Juan

Voyant
Mépris des humains

Informations personnelles

Surnommé "Bijoux" par ses simiesques, il les méprise au plus haut point mais les tolère tant qu'ils continuent à le traiter comme un prince !
 Graow a un faible pour les angora et les maine coon.

Compétences

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Archéologie ^(*)	RON	4	2			6
Chasse	(QUE+VIB)/2	3				3
Culture Générale	RON	4	2			6
Combat Griffu	(QUE+OED)/2	2				2
Connaissance de la Rue	(RON+COU)/2	4				4
Discrétion	QUE	3			1	2
Escalade	(QUE+GRI)/2	2				2
Irriter les Humains	(CAR+VIB)/2	4	2			6
Jouer des Tours Pendables	(CAR+VIB)/2	4	1			5
Langage Humain ^(*)	RON	4	2			6
Leadership	CAR	4				4
Orientation	VIB	4				4
Persuasion	(CAR+COU)/2	4	1			5
Psychologie Humaine	RON	4	2			6
Réclamer à Manger	CAR	4	1			5
Réclamer des Caresses	CAR	4	1			5
Saut	QUE	3	1			4
Séduire	COU	4	2			6
Survie	(RON+VIB)/2	4				4
Trouver un Objet Caché	(CAR+VIB)/2	4	2			6
Us & Coutumes Humaines	RON	4	2			6

Critiques

^(*) Ces compétences nécessitent au moins le rang 1 pour être utilisées.



Feuille de personnage

Talents psychiques

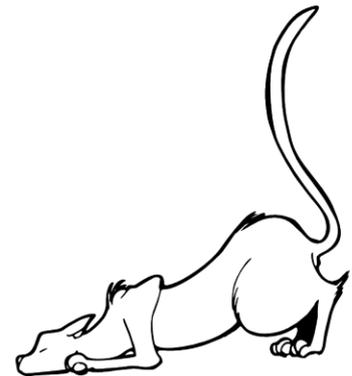
Nom du talent	Rang Max.	Description
Allergène	2	Provoque une forte toux aux humains dans un rayon de 10 mètres pendant 10 minutes
Contrôle mental	2	Contrôler un humain pendant 10 minutes (jet opposé de CAR difficulté moyenne)
Hypnose	2	Provoque une amnésie pendant 10 minutes OU implante un faux souvenir remontant à 2 jours maximum
Télépathie	2	Contacter jusqu'à 2 cibles à 40 kilomètres
Téléportation	2	Peut téléporter jusqu'à 2 cibles sur 40 kilomètres

Niveaux de talents utilisés

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-4	-5



Niveaux de blessures	Malus
1er niveau	-1
2ème niveau	-2
3ème niveau	-3
4ème niveau	-4
5ème niveau	-5
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



Neuf Vies

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Dans une enclave, la révélation d'un.e Héraut est toujours un soulagement et un vent d'espoir. Lorsque plusieurs Hérauts se sont révélés en même temps comme Anxius Wulfano, Archibald Creeple, Chuck Eulatine, Mike Kano et Tim Média, il s'agit là d'un Miracle.

C'est à Carcassonne l'Ardente, en 300 après le Clivage, que ce Miracle est apparu.

Anxius, est né à Stockholm la Glaciale, enclave la plus septentrionale de l'Europe, loin de toutes les technologies retrouvées dans certaines enclaves. Il fait désormais partie de l'équipe dirigeante de Carcassonne depuis son émigration en bas âge.

Archibald, originaire de London, est un initié de l'Ordre Minéral de la Congrégation. L'implantation de la Congrégation prend origine à partir de 144 après le Clivage après le passage du Fondateur Joaquim. Archibald est depuis son arrivée à Carcassonne, initié du 3ème Cercle de son Ordre.

Anxius et Archibald se connaissent, du moins, professionnellement, lors de travaux importants de restauration de la Basilique, siège de l'Ordre Minéral. On y trouve notamment le marché de l'enclave. Archibald, sous l'autorité du Révérend Vincent Thomas, a discuté avec Anxius il y a de cela trois ans afin de réaliser les travaux nécessaires.

Chuck est un combattant faisant partie de la Troupe Narbonnaise, milice locale de Carcassonne s'occupant de la défense de l'enclave, bien qu'originaire de Toulouse la Sage.

Tim est un jeune scientifique originaire de Genève la Paisible, venu à Carcassonne pour participer aux projets de Céline Delmas, responsable scientifique de la ville. Cette dernière est reconnue pour son savoir-faire dans le domaine de la production d'électricité à partir de l'énergie hydraulique.



Tim et Chuck se sont retrouvés il y a quelques mois lors d'un assaut de sangliers-vermine contre les remparts de Carcassonne. Chuck se battait avec ses frères d'armes lorsque qu'un de ses camarades s'est fait violemment assaillir par ces créatures dégoulinantes d'un suc noir et gluant. L'alerte a été donnée, les scientifiques ont été appelés en renfort, c'est ici que Chuck et Tim se sont vus la 1ère fois, lorsque ce dernier a refermé les yeux du garde dévoré.

Enfin, Mike est un simple ouvrier qui a émigré de Monte la Voyageuse pour se rendre à Carcassonne, il y a de cela quelques années pour y trouver du travail.

Lors de leur sommeil, les futurs Hérauts ont été appelés par Mère dans des rêves qui se sont révélés très réalistes. Chacun d'entre eux a pu s'accorder avec une saison. Mike se retrouve à lire un livre très épais dans un fauteuil. Il se sent appelé par l'extérieur, il fait froid, il y a du vent, la neige tombe avec de lourds flocons. Il sort de l'enclave par le rempart sud et trouve une cabane en bois. Il y trouve un livre. Il le lit, et se retourne quand devant un miroir, il voit les traits d'une jeune fille. A ce moment-là, un cristal d'un blanc somptueux vient le transpercer au niveau de la paume de sa main gauche. Il la regarde et y voit un flocon tatoué.

Chacun des Hérauts se retrouve le lendemain, marqué par une saison avec laquelle il été prédestiné. Archibald, avec une feuille représentant l'automne. Anxius, un nuage représentant la mousson. Mike et Chuck, des bourgeons représentant le printemps.

Par la suite, lorsque la Bonne Nouvelle a été répandue en ville, ils ont été conviés à un banquet en leur honneur. Mike a pu y bénir un jeune nourrisson afin de le protéger d'une créature nommée Tarasque.

Bien que cet honneur leur soit fait, ils se sentaient appelés vers le sud de l'enclave, sans doute une Faille, un lieu où la corruption par les hommes de la Nature a été particulièrement forte.

Anxius décida d'aller demander au capitaine de la troupe Narbonnaise le renfort de deux gardes de la troupe, Emile et Louis. C'est ainsi que le lendemain matin, le groupe des cinq Hérauts et des deux gardes partit en direction du Lac du Sentier Vert. Avant de rentrer dans ce qui s'est avérée être une forêt très dense, le groupe s'est arrêté aux ruines du Limoux, où ils ont pu retrouver Emma Lacombe. Seule survivante d'une expédition de la troupe Narbonnaise, elle sera sûrement choquée à vie. Des arachnides de métal ont tué tous ses compagnons. Elle fut donc accompagnée par Emile et Louis jusqu'à Carcassonne, où elle pourra retrouver son fiancé. Les Hérauts, désormais seuls, se reposent donc une dernière nuit avant de pénétrer dans cette forêt, extrêmement dense, humide et dangereuse. Il se rapproche de la Faille où s'est produit un massacre il y a des centaines d'année. Différentes communautés humaines se sont entre déchirées afin de contrôler les ressources en eau du Lac du Sentier vert. Que vont-ils y trouver ? Sans doute les plus mauvais côtés de ce qu'était l'humanité auparavant.

PREMIÈRE MAÎTRISE D'UN MJ : INTO THE ODD

Je joue depuis 3 ans maintenant aux jeux de rôle. Depuis quelque temps, j'entendais parler du manque de Maître du Jeu (MJ pour les intimes), car il est, bien entendu, plus facile de jouer et se laisser guider que d'accompagner. Donc toujours les mêmes MJ en action. Mais eux aussi ont le droit de jouer.

Poussée aux fesses par les copains et copines, ma décision est prise : je me lance. Mais quoi faire qui n'est pas déjà été maîtrisé ?

J'entends parler d'un nouveau jeu de rôle (JDR) adapté en français et en fin de financement participatif : **Into the ODD**.

Je télécharge le kit de démo gratuit (et oui, ils le sont presque toujours !) et je découvre l'univers qui est extrêmement sympa. Et fourni avec un scénario ! Que le monde est beau !

Je dois donc faire un essai avec des personnes de confiance ! J'ai trouvé, ils sont là : Marina, Hadrien et Thibault ! Ça va **c...artonner** !

En tout et pour tout, j'ai maîtrisé ce scénario trois fois, avec un nombre de joueurs différents ! Eh bien, j'ai compris pourquoi les maîtres du jeu ne se lassent pas de faire jouer les mêmes scénarios à des groupes différents : il n'y en a pas un qui réagit pareil !!!!

Premier groupe : trois joueurs (cités plus haut) avec un choix de personnages (plus ou moins imposés, car il y a, dans les pré-tirés, une sœur et un frère un peu à la base de tout le groupe).

Deuxième groupe : un couple, donc deux joueurs hihhi, je les laisse choisir et ils prennent... tadadaaam : le frère et la sœur !

Troisième groupe : 5 pré-tirés pour 5 joueurs ayant fait leur choix après avoir lu les backgrounds (histoires personnelles, antécédents, etc. car pour donner vie à son personnage, il faut pouvoir le comprendre et le connaître).

Et là, tout ce beau monde me fait mourir de rire tout en me désarçonnant en même temps :

Premier groupe :

Ce sont mes potes, ils savent que je me lance pour la première fois (c'est eux qui m'y ont poussée) et ils y vont en douceur, saisissent tous les fils que je leur tends, pardonnent mes erreurs de maîtrise, sont patients quand je cherche les règles que j'ai zappé ou mal comprises !

Enfin, bref, ils ont été adorables (malgré un joueur qui s'endort mais en même temps il est 2 heures du matin !). Et ils ont tout trouvé ! Tout gagné ! Malgré quelques gamelles dans les escaliers, un poing qui fracasse son adversaire mais qui fait bobo au tapeur !

Deuxième groupe :

Première fois où je dois commencer à inventer les situations car ils font ... deux groupes de 1 dès le départ ! Non mais **revenez** : frère et sœur doivent se protéger ! C'est écrit dans le background ! Ah non ? Ça ira plus vite en cherchant chacun de son côté ? Ok ok !

Comment vais-je faire intervenir les PNJ maintenant qu'ils sont chacun à l'autre bout de la ville ? Pas de problème, ils doivent sentir ma perplexité et me disent gentiment que je suis Dieu sur cette table ! Parfait ! Je décide de faire durer le suspense et les envoie boire un verre, discuter avec le forgeron durant une plombe, se croiser et se manquer !

Je comprends doucement que les ficelles trop grosses ne sont pas les meilleures et que je peux leur faire manquer des indices car ils se méfient de ce qui est évident !

Je rebondis et invente un Personnage non Joueur (PNJ) sorti d'on ne sait où pour les ramener dans le droit chemin. Ils arrivent devant la maison que je désespère de leur faire explorer ! Mais pourquoi ne rentrent-ils pas dedans ? La ficelle est trop grosse encore une fois ? Je leur fais deviner du mouvement et, ôhhhh stupeur, **c'est le monsieur que vous cherchez qui bouge à l'intérieur** ! Allez zou ! Ouf, c'était pas gagné !

Là encore, après quelques gamelles avec les tabourets et les chaises et un PJ qui fait un strike avec les PNJ en dévalant des escaliers sur les fesses, ils délivrent le Monsieur !

Troisième groupe :

Je connais le scénario par cœur, les noms des PNJ, et les règles n'ont plus aucun secret pour moi car j'ai fait la fiche technique du jeu pour les besoins de l'asso ! (Nota Bene : Penser à le faire avant pour les prochains jeux !) Je suis prête ! Je vais même être obligée d'apprendre à gérer le temps car je fais jouer dans le cadre de mon association de jeux, et nous commençons à 20h30 pour finir à 00h00. Autant vous dire que le temps nous est compté !

Mais là, c'est le drame pour le scénario ! Guillaume, clairement le joueur le plus expérimenté de la table, s'amuse à me faire balader tout ce petit monde dans le centre-ville pour faire un peu de « shopping » ! Et vas-y qu'on va faire sa petite enquête à la taverne, d'aucun avec sa petite bière.

On en arrive même à la découverte d'une alcôve interdite aux moins de 18 ans ! Je m'amuse à inventer les lieux au fur et à mesure, à essayer de les rendre mal à l'aise pour les faire rebrousser chemin ! Mais je sens de plus en plus que mes joueurs me poussent pour voir jusqu'où ils peuvent aller avant de rentrer dans le vif du sujet ! Le Rôle Play (RP) est en pleine expansion, on sent la synergie des joueurs avec leurs PJs respectifs ! Enfin il y a quelques loupés quand même !

Mais le temps passe et je dois reprendre le contrôle de la trame ! Je réussis à glisser à l'un des membres l'info de leur destination... **qui part en courant sans avertir le groupe**, en train de boire un grog, de sa destination ! Temps mort : vous êtes une entité entière et complète et ne partez jamais sans une sécurité ou une escorte ou un message. Et puis nous ne sommes pas là pour jouer perso ! Et ton PJ est un peu la grande sœur d'un des membres, donc, au moins, reviens chercher ton frère !

Rebelote une heure plus tard, notre charmant groupe de copains se dirige vers un lieu mystérieux mais se fait attaquer en chemin. Le leader et grande sœur pique un sprint vers leur destination, en jetant de temps à autre un œil par-dessus son épaule pour voir si son frère va « bien » et se tient « prête » à intervenir en cas de besoin. En même temps, il serait en danger immédiat que tu aurais à courir deux cents mètres dans l'autre direction pour le sauver ! Autant te dire qu'il a largement le temps de se faire taillader ! **Merci le RP !**

Bon, il a compris, il fait demi... ah non, il continue ! Il veut être le premier arrivé ! Pas de problème ! Mais autant te dire que les membres de ton groupe risquent de t'en vouloir.

Pendant ce temps, Yanis, qui incarne un des membres, rencontre une jeune fille qui le présente à son père, un bohémien... S'ensuit une cérémonie un peu bizarre, bizarre... Euh là, tu peux courir : il est en train de te fiancer à sa fille ! Tes compagnons te font des grands signes : casse-toi !!! Et il reste ! Il finit même par **l'épouser et la soustraire à l'influence d'une famille abusive !**

Bon, euh, là, je n'en peux plus tellement je rigole ! Ils continuent à avancer en zigzag et je découvre que j'ai de plus en plus de facilité à inventer des rebondissements, des situations fâcheuses, des moments impérissables...

Et quand je vois que mes joueurs sursautent en voyant l'heure passée, je comprends que j'ai gagné le pari et qu'ils en ont même oublié le temps qui passe !



Il est temps de tester vos connaissances des jeux de société et de rôle dans cette double page de jeux créés spécialement pour vous ! Si vous avez la flemme de réfléchir, vous pouvez aller directement regarder les solutions. Dans le cas contraire, bonne chance !

N'hésitez pas à compter vos points pour avoir une note sur 20 à l'issue de ces jeux...

Quête n°1 [1 point]

Charade

Mon premier est l'endroit où je dors

Mon deuxième est l'onomatopée que je prononce quand j'ai froid

Mon troisième est une boisson chaude

Mon tout forme le nom d'un jeu de rôle français sorti en 2017

Qui suis-je ?

Quête n°2 [10 points]

Retrouvez-les tous !

Ces pions se sont égarés... Aidez-les à retrouver leur jeu de société d'origine



Quête n°3 [6 points]

Tout est lié

Ces jeux de rôle sont à la recherche de leur système de jeu et inversement. Rassemblez-les !

- 1 L'Anneau Unique
- 2 Cats ! La Mascarade
- 3 Les Lames du Cardinal
- 4 Donjons et Dragons
- 5 Rogue Trader
- 6 La Brigade Chimérique

A Dé à 100 faces

B Dé à 6 faces + 1 dé chimérique

C Dé à 12 faces + dés à 6 faces

D Jeu de Tarot

E Dé à 10 faces

F Dé à 20 faces

Quête n°4 [3 points]

Nommez-les toutes !

Ces boîtes de jeu de société se présentent sous leur meilleur angle pour que vous les aidiez à retrouver leur nom... Alors faites !



Vous avez fait l'effort de faire les jeux ? Oui ? Non ? Peu importe !

Voilà les solutions tant... Attendues ? Redoutées ? Une fois de plus, peu importe !

Quête n°1 [1 point]

Charade

Réponse : Je suis « Libreté » (lit-brrr-thé), jeu de rôle créé par Vivien Féasson et édité chez Sycko, suite à mon financement participatif sur Ulule.

Libreté se situe dans un univers post-apocalyptique avec une ambiance horrifique, dans lequel les joueurs.sees incarnent des enfants se retrouvant du jour au lendemain dans une ville en ruine et désertée par les adultes. Livrés à eux-même, ils vont devoir apprendre à se débrouiller seuls et surtout à se défendre contre le phénomène naturel à l'origine du plus grand danger du jeu : la pluie... Je n'en dirai pas plus, mais les secrets du jeu sont nombreux et c'est bien plus grisant de les découvrir en jouant !

Quête n°2 [10 points]

Retrouvez-les tous !

1 : « Pingo-Pingo », partez à la chasse aux pingouins cannibales sur une île infestée de pièges... Et de reliques !

2 : « Jungle Speed », attrapez le totem quand votre symbole apparaît dans la pile de jeu, et avant vos adversaires.

3 : « 7 Wonders Duel », en duel, construisez stratégiquement vos Merveilles Mondiales antiques et battez-vous pour obtenir la victoire scientifique, militaire ou celle du plus prestigieux.

4 : « Dixit », jeu de cartes poitevin où la perception visuelle et l'imagination seront votre force !

5 : « Crossing », partez à la chasse aux pierres précieuses dans une forêt de champignons et devenez le plus riche.

6 : « Medieval Academy », en tant qu'apprenti chevalier, il vous faudra être le meilleur tant au combat qu'en érudition.

7 : « Bazar Bizarre », encore un jeu de rapidité où il vous faudra attraper des objets avant les autres !

8 : « Colt Express », dans une ambiance Western, embarquez à bord d'un train et devenez plus riche que vos concurrents en braquant le plus de passagers possible... Mais attention au Shérif !

9 : « Cash&Guns », vous avez participé au braquage du siècle et il est temps de vous partager les richesses obtenues entre les membres de la Mafia. Veillez à en récupérer la plus grosse part...

10 : « Splendor », en tant que marchand de bijoux, devenez le plus célèbre et attirez des nobles jusqu'à votre boutique afin de faire montrer votre prestige.

Quête n°3 [6 points]

Tout est lié

1 : C, incarnez l'une des races jouables sortie tout droit de l'univers de Tolkien et parcourez la forêt noire...

2 : E, des chats qui veulent prendre le contrôle du monde, c'est possible ! Devenez-en un !

3 : D, un jeu de capes et d'épées avec une pointe de Fantastique, et un système de jeu hors du commun !

4 : F, le tout premier jeu de rôle issu du Wargame ! Son nom en dit à la fois beaucoup et peu.

5 : A, entrez dans le monde des prestigieux explorateurs de Warhammer 40.000 et bonne chance !

6 : B, contredisez ce cher Daniel, et soyez fiers de clamer haut et fort : « Je suis un héros » !

Quête n°4 [3 points]

Nommez-les toutes !

1 : « Imagine », faites deviner des mots à vos adversaires en superposant des cartes transparentes garnies de petits objets ou symboles.

2 : « Le petit chaperon rouge », revivez le grand Conte en escortant le petit Chaperon Rouge jusqu'à chez sa Mère-Grand, et démasquez le loup pour vous en débarrasser !

3 : « Patchwork », l'hiver est là, il est temps de fabriquer votre couverture avec un stock de bouts de tissus aux formes très tétrissiennes !

La semaine ludique :

Voici une présentation jour après jour des nombreuses activités ludiques auxquelles vous pouvez participer aux alentours de Poitiers. Il n'y a pas un seul jour de la semaine dépourvu d'activités alors profitez-en ! Sauf mention contraire, tous ces événements sont gratuits !

Lundi :

- Permanences Jeux de Rôle par La Bourse à Dés au Bâtiment B de la Résidence Universitaire Descartes à Poitiers dès 20h30. Inscription via le Facebook /labourseades
- Ateliers Couture par Hors-Cadre au Centre d'Animation des Couronneries à Poitiers de 15h à 23h. Plus d'informations au 0604488729.

Mardi :

- Permanence Jeux de Société par La Bourse à Dés au Bâtiment B de la Résidence Universitaire Descartes à Poitiers dès 20h30. Inscription via le Facebook /labourseades
- Permanence Jeux de Rôle par l'Ordalie à la MCL Le Local à Poitiers dès 20h.
- Animation Jeux de Société par Zeplin D'Jeux au Palais de la Bière à Poitiers de 19h à 00h.
- Une semaine sur deux Animation Jeux de Société par les Nomades Ludiques à la Taverne du Geek à Poitiers de 21h à 01h.

Mercredi :

- Permanence Jeux de Cartes par Damoclès à la Maison des Projets de Buxerolles dès 20h.
- Permanence Jeux de Société par le MIPEUL au Centre d'Animation des Couronneries de Poitiers dès 19h
- Deux mercredis par mois Permanence Jeux de Figurines par la Marche des Xenos au Bâtiment B de la Résidence Universitaire Descartes de Poitiers dès 20h. Renseignements sur le Facebook /marchedesxenos
- Animation Jeux de Société par Zeplin D'Jeux Chez Alphonse à Poitiers de 19h à 22h.
- Permanence Jeux de Société par l'Etable des Jeux à la Maison des association à Vouneuil sous Biard dès 20h30

Jeudi :

- Permanence Jeux de Rôle par l'Ordalie à la Maison des Projets de Buxerolles dès 20h.
- Permanence Jeux de Figurines par Les Trollistes à la salle communale de Fontaine-Le-Comte dès 21h. Inscription sur leur forum.

Vendredi :

- Permanence Jeux de Société par A Qui le Tour au 23 Rue Maurice Aguillon à Mirebeau de 17h30 à 00h.
- Permanence Jeux de Rôle par La Guilde au Foyer du Porteau à Poitiers dès 20h. Inscription via leur forum.
- Tournoi FridayNightMagic au Labo de Merlin de 14h30 à 21h30. Construit libre et ligue l'après-midi, booster draft à 18h30 précise.

Samedi :

- Chaque premier samedi du mois : Soirée Plateau Jeu Plateau Repas avec A Qui le tour ? au restaurant Ludique La Bonne Carte sur réservation au 06 16 99 69 59 à Mirebeau dès 20h
- Permanence Jeux de Figurines par Les Trollistes à la salle communale de Fontaine-Le-Comte dès 14h. Inscription sur leur forum.

Dimanche :

Il faut bien se reposer le dimanche quand même ;)



Programme Hiver :

[symboles : ☺ = Ludique 📖 = Culturel 🖐 = Associatif 📻 = Radio]

Quelques sorties originales, pas forcément ludiques, mais toujours enrichissantes ! Sauf mention contraire, tous ces événements sont gratuits !

Décembre :

- [📻] Dimanche 3 Décembre : Emission des Plaisirs Ludiques sur Radio Pulsar 17h-18h, sujet Russie
- [🖐] Lundi 4 Décembre : Pendaïson de crémaillère à la Maison des Étudiants de Poitiers dès 19h, animations jeux, associations et raclette participative !
- [☺] Dimanche 10 Décembre : Tournois Magic de Noël au Labo de Merlin dès 14h30. Format Troll à deux têtes en édition Unstable 14 euros de PAF dotation incluse.
- [📻] Dimanche 10 Décembre : Emission des Plaisirs Ludiques sur Radio Pulsar 17h-18h, sujet Noël
- [📖] Jeudi 14 Décembre : Spectacle musical de la Chorale et de l'Orchestre de l'Université de Poitiers à la Maison des Étudiants 19h30-21h30. Chants et musiques inspirées des jeux-vidéos, films et animés.
- [☺] Dimanche 17 Décembre : Tournois Yu-Gi-Oh à 14h30 au format Classique au Labo de Merlin. 7 euros de PAF, dotation incluse.
- [📻] Dimanche 17 Décembre : Emission des Plaisirs Ludiques sur Radio Pulsar 17h-18h, sujet Star Wars
- [☺] Mercredi 20 Décembre : Animation jeux de société à la Maison des Étudiants de Poitiers dès 19h30 par La Bourse à Dés.
- [📻] Dimanche 24 Décembre : Emission des Plaisirs Ludiques sur Radio Pulsar 17h-18h, 1 heure d'immersion en direct !

Janvier :

- [📖] Vendredi 12 Janvier : Présentation du programme trimestriel du cinéma Le Dietrich à Poitiers. Entrée libre dès 20h30.
- [☺] Du Samedi 13 Janvier au Dimanche 14 Janvier : Gamers League Party au Bâtiment A de la résidence Universitaire Descartes à Poitiers par la Gamers League. 24H de LAN ouvertes à tous, jeux PC et consoles.
- [☺] Mercredi 24 Janvier : Animation jeux de société à la Maison des Étudiants de Poitiers dès 19h30 par La Bourse à Dés.
- [📖] Du Mercredi 24 au Mardi 30 Janvier : Festival Télérama au Dietrich de Poitiers. Projection des films Blade Runner 2049, Logan Lucky, The Lost City of Z et Patients.
- [☺] Du Samedi 27 au Dimanche 28 Janvier : Week-end jeux organisé par l'Ordalie. Dès 14h animations autour des jeux français et raclette participative.
- [📖] Mardi 30 Janvier : Concert sur le thème de Star Wars au Théâtre Auditorium de Poitiers à 19h30. Place à 9 euros.

Février :

- [☺] Du Samedi 17 Février au Dimanche 18 Février : Gamers League Party au Bâtiment A de la résidence Universitaire Descartes à Poitiers par la Gamers League. 24H de LAN ouvertes à tous, jeux PC et consoles.
- [☺] Mercredi 21 Février : Animation jeux de société à la Maison des Étudiants de Poitiers dès 19h30 par La Bourse à Dés.
- [☺] Du Samedi 24 au Dimanche 25 Février : Week-end jeux organisé par l'Ordalie. Dès 14h animations autour des figurines dans les jeux et crêpes à volonté.

Saveurs exotiques :

Sont regroupés ici les événements qui nous plaisent mais qui sont loin. Qu'à cela ne tienne ! Sauf mention contraire, tous ces événements sont gratuits !

Du 15 Octobre 2017 au 21 Janvier 2018 : Exposition l'abbaye Royale des Châtelliers, Musée d'Art et d'Histoire - Parthenay. L'exposition redonne vie à l'un des plus puissants monastères médiévaux du Poitou

Du 18 Décembre 2017 au 2 Janvier 2018 : Exposition Star Marx au Dernier Bar Avant la Fin du Monde – Paris. Rencontre avec l'auteur le 18 Décembre et exposition de l'oeuvre ludique.

Le Jeudi 21 Décembre 2017 : Apérobot 74.0 au Dernier Bar Avant la Fin du Monde – Paris de 19h à 22h. Discussions avec l'association Caliban autour de la robotique et de la programmation.

Du Samedi 24 au Dimanche 25 Février : Rencontres Ludiques à Egletons. Animations jeux de société, de rôle et tournois de cartes Magic dans un cadre convivial. Partenariat logement avec l'hôtel Colorado proche.

**Aucun dé n'est semblable à un autre.
Ils sont tous différents.**

**Mais chacun d'eux à le pouvoir de changer le cours de la
partie de manière grandiose et unique.**



Il suffit juste de les lancer !

