

LE DÉ CALÉ



Dossier Spécial :
"La Triche"

Des tests, des news, un
scénario "L'Appel de
Cthulhu", des jeux,
une Murder-Party et
bien d'autres surprises !

Jeu concours pour gagner une broderie faite par Zélie !



*Retrouvez les informations et
conditions p.66...*

Bonne chance !

LE DÉ CALÉ



EDITO

Bonjour à tous.tes, c'est avec plaisir que je vous présente ce troisième numéro du magazine « **Le Dé-Calé** » de l'association *La Bourse à Dés* !

Je commencerai par remercier toute la nouvelle équipe d'avoir donné de son temps pour enrichir ce magazine. Merci également à vous qui le lisez, et qui, grâce à vos retours constructifs, nous donnez la motivation de continuer à vous fournir du contenu de qualité tout en nous améliorant ! Il est décidé que « **Le Dé-Calé** » sera un magazine semi-annuel, dont les numéros, autant que possible, sortiront en hiver et en été. Comme vous pourrez le lire, nous avons décidé de conserver l'écriture inclusive simplifiée, car c'est une véritable volonté de l'équipe de la garder et qu'à la longue, on s'y habitue !

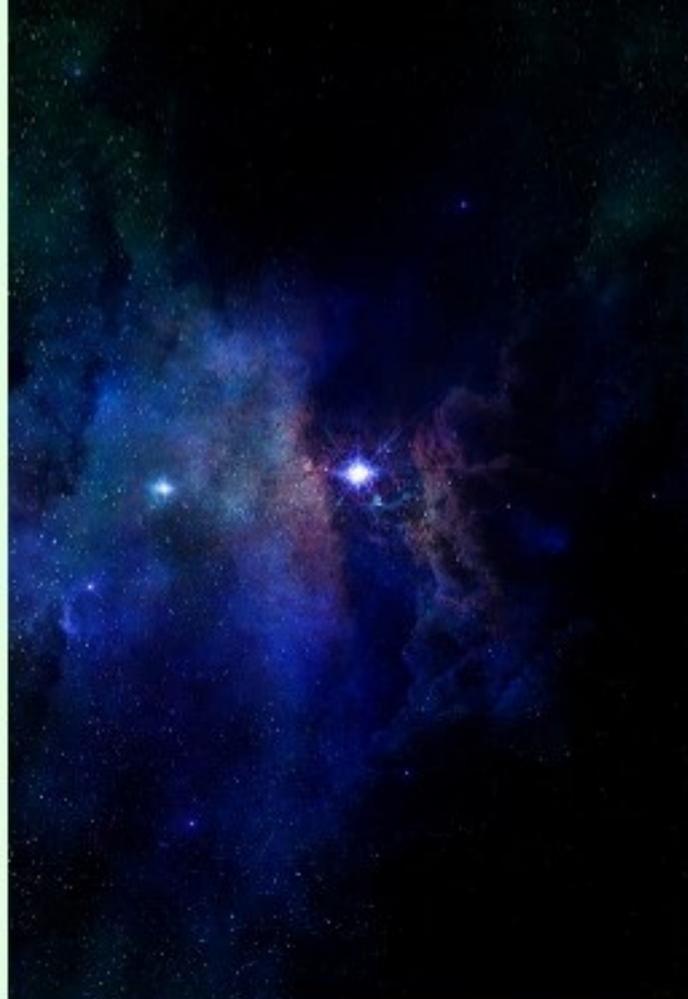
Pour ce nouveau magazine, nous avons choisi le thème de la « **Triche** » ! Un concept intéressant, peu évoqué et pourtant si souvent employé. Si vous pensiez qu'en lisant ce magazine, vous trouveriez des astuces pour mieux tricher ou tout simplement des encouragements pour vous y mettre, et bien vous n'aviez qu'à moitié tort. Mais pour en savoir plus, rendez-vous dans le **Dossier Spécial**. Et si d'aventure le thème ne vous séduit pas plus que ça, rassurez-vous, le magazine ne manque pas de tests, de jeux et de scénarios !

Bonne lecture !

Marina, rédactrice en chef

SOMMAIRE

EDITO.....	3
REMERCIEMENTS.....	4
INFOS.....	5
ACTUALITES LUDIQUES.....	5
SORTIES LUDIQUES.....	12
DOSSIER SPECIAL.....	16
TESTS DE JEUX.....	30
KITCHEN RUSH.....	30
ORIGAMI.....	32
SHAHRAZAD.....	34
CHRONIQUES.....	37
CHRONIQUE GRATUITE.....	37
SCENARIOS.....	38
MURDER-PARTY PIRATES.....	38
SCENARIO L'APPEL DE CTHULHU... 	48
VOIX.....	60
TEMOIGNAGES : LA TRICHE.....	60
JEUX.....	65
JEUX.....	65
TEST DE PERSONNALITE.....	70



REMERCIEMENTS

Rédactrice en Chef : Marina

Chroniqueurs.euses : Benjamin, Estelle, Hadrien, Marina et Zélie

Illustrateurs.trices : Chloé, Hadrien, Loki, Marina et Zélie

Maquettiste : Hadrien

Relecteurs.trices : Antoine, Benjamin, Chloé, Estelle, Léa et Stéphanie

Remerciements spéciaux : Sammy

Contact : Pour contacter l'équipe du Dé-Calé, envoyez-nous un message via les supports de l'association La Bourse à Dés :

Mail :  bourse.des@gmail.com

Facebook :  [/labourseades](https://www.facebook.com/labourseades)

Twitter :  [@BourseADes](https://twitter.com/BourseADes)

Actualités ludiques

Vacances de joueurs

Quand on est joueur.euse et qu'on veut partir en vacances, c'est toujours le même dilemme : Il faut vraiment prévoir des vêtements chauds ? Il y aurait la place pour Carcassonne sinon. Est-ce que ce sera facile de jouer à Catane sur la plage ? Mais sachez qu'il existe des vacances taillées sur mesure pour les geeks !

Croisière ludique

On commence fort avec Capitaine Meeple, la première croisière francophone pour joueurs.euses ! Elle passera par Barcelone, Palme, Palerme, Rome et Savone, avec un départ et une arrivée à Marseille. La promenade maritime se déroulera du 17 au 24 mars. Outre ces 7 jours de navigation, le paquebot propose de très nombreuses activités de jeux. Durant les escales vous pourrez aussi profiter d'escape game et de jeux de piste.



En revanche comptez minimum 2000 euros pour 2 pour pouvoir monter à bord du bateau, manger des sandwiches et disposer d'une couchette. Les restaurants, certains espaces de jeux, la connexion internet complète et les activités à terre sont en supplément. Difficile également de concilier jeux de société de salon et croisière au soleil, quoi que la météo de mars pourrait vous convaincre de rester au chaud. L'aventure vend du rêve mais n'a peut-être pas un très bon rapport qualité-prix : à se faire offrir peut-être ?

www.capitainemeeple.com





Gîtes pour geek

Pour un voyage moins lointain et un budget plus raisonnable, il existe A Place To Geek. Il s'agit d'un séjour en gîtes situé en Charentes qui aura lieu du 5 au 12 juillet 2019. Comptez 390 euros par personne pour une place en gîte. Il faut prévoir la nourriture mais il est possible de faire venir les courses jusqu'à votre porte, pratique. Le séjour propose un cadre champêtre mais confortable, et l'accès à une piscine.

Il s'agit bel et bien de vacances geek puisque des sessions de jeux de rôle, de jeux de société, de réalité virtuelle et des murder party sont proposées au long du séjour. Le Grandeur Nature (GN) est le point-fort du séjour puisqu'il dure toute la semaine ! Il n'y a pas de limite dans vos choix puisqu'il s'agit d'un multivers.

Le concept de cette année vous transporte dans un vaisseau spatial voyageant de planète en planète pour rencontrer de nombreuses civilisations différentes. Le séjour s'avère donc assez prometteur et permet à la fois un repos dans un cadre agréable, car les activités ne sont pas obligatoires, et une imagination en ébullition au milieu de tous ces vacanciers en costume.

www.aplacetogeek.com



© bina Holmes

Crédit photo : Bina Holmes, photographe, poi-master et Dieu

Séjour de Hobbit

Si vous cherchez avant tout l'évasion, il existe un lieu en Bourgogne qui propose de se plonger dans l'univers de la Terre du Milieu. En effet, les bâtiments qui y ont été créés ressemblent à s'y méprendre à des trous de Hobbits ! Une cabane de magicien tout confort (baignoire et cheminée!) peut également être louée ainsi que des tipis ou des yourtes. Comptez environs 170 euros de la nuit pour passer du temps dans ce beau domaine.

L'endroit est très isolé et permet une quiétude difficile à trouver de nos jours, au milieu du parc naturel du Morvan.



La chaumière de Merwind le magicien, 3 à 5 places.



Le domaine propose des trous de Hobbits, mais aussi des tipis, des yourtes ou des terres inuit.

Si isolé d'ailleurs, qu'un accès en voiture est indispensable. L'endroit reste assez rustique et, par exemple, les sanitaires sont centralisés à l'accueil du site, bien que certains gîtes disposent d'une baignoire. De même, si vous comptez vous restaurer, il faudra compter sur le feu de cheminée, le barbecue ou les sandwiches (non fournis). Le domaine a tenté de s'améliorer avec de nouveaux logements et peut-être même une taverne par une campagne de financement participatif sur Ulule. On leur souhaite plein de réussite !

<https://fr.ulule.com/village-fantastique-pierre-ronde/>

"Les trous de Hobbits n'existent pas que dans la Comté. On peut en trouver en Bourgogne, dans le Morvan."



Exploration spatiale

L'exploration spatiale paraît souvent nébuleuse (hihi) à qui ne s'y intéresse pas trop, elle est pourtant indispensable. Pour faire simple, sans conquête de l'espace il n'y aurait pas eu de GPS, de téflon, de couches-culottes, de matériaux à mémoire de forme, de pompes d'assistance cardiaque, d'airbag, de couvertures de survie et la liste est encore longue !

"L'exploration de Mars permet de comprendre qu'explorer une région entièrement inconnue revient à sonder l'océan avec un verre d'eau."

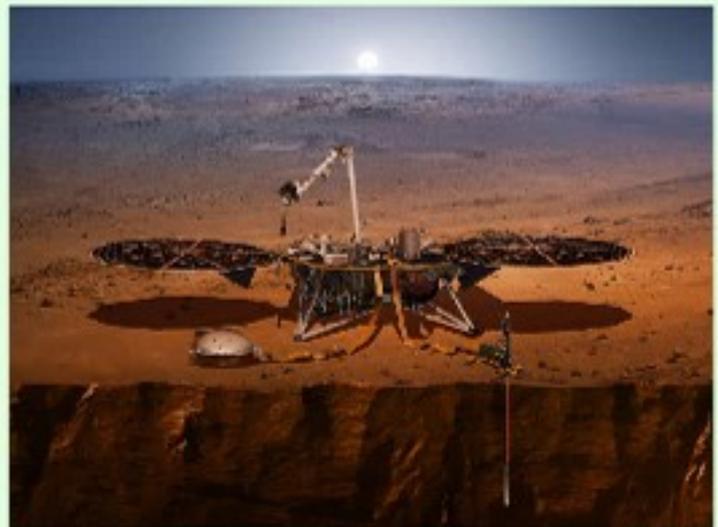


Cratère Korolev, Mars.

Autant de progrès que d'étoiles

Ces dernières années n'ont pas été pauvres en découvertes spatiales. La sonde New Horizons a envoyé de superbes clichés de Pluton, qui apparaît avoir une atmosphère légèrement bleue et des bancs de brumes matinaux, mais pas que. Tout cela ne vous fait-il pas penser à une autre planète ?

<https://www.nationalgeographic.fr/espace/pluton-au-crepuscule-une-ressemblance-troublante-avec-la-terre>



L'appareil au sol InSight.

On a également posé un sismomètre sur Mars pour étudier sa composition interne. La sonde qui a amené InSight sera d'ailleurs volontairement écrasée à la surface de la planète rouge afin de créer un séisme artificiel pour tester le sismomètre. En parlant de Mars, son pôle sud a récemment révélé un cratère entièrement rempli de glace d'eau.

Le cratère Korolev (nommé en l'hommage à l'ingénieur à l'origine de la science spatiale russe) est rempli par 2km d'eau gelée. La glace présente crée un piège à froid au sein du cratère, les gaz qui s'y accumulent refroidissent, s'alourdissent et forment une chape froide au-dessus de la glace qui la préserve des attaques du Soleil.



Il y a plusieurs façons de surprendre vos joueurs.euses par le biais de scénarios d'exploration. Leur faire découvrir des similitudes entre les lieux exotiques qu'ils.elles découvrent et leurs régions bien connues peut leur permettre de redécouvrir la magie de leur foyer. L'exploration de Mars permet de comprendre qu'explorer une région entièrement inconnue revient à sonder un océan avec un verre d'eau. On découvre toujours des choses improbables. Convincez vos joueurs.euses de l'impossibilité de quelque chose juste avant de leur faire découvrir pour retourner la situation !

Difficile quête de vie dans le système solaire

L'exploration spatiale cherche à répondre à de nombreuses questions, mais la principale reste la quête de la vie. Il faut dire que l'on n'est pas loin d'en trouver. Les geysers d'Enceladus, la glace de Mars et les volcans d'Io peuvent tous constituer des milieux favorables. On se plaît également à envisager la colonisation voir la terraformation de Mars. Désolé de briser vos rêves, mais terraformer Mars est impossible. Avec un peu (énormément) d'efforts, on pourrait commencer à créer un bout d'atmosphère. Mais tout serait soufflé par la première petite tempête solaire venue car le cœur de Mars ne tourne plus et ne crée donc plus de champ magnétique. Créer des champs magnétiques à l'échelle d'une planète à l'heure actuelle, on ne l'a même pas vu en science-fiction.

Coloniser alors ? À condition d'envoyer de nouveaux colons sans interruption, oui ! N'espérez pas voir des petits bébés martiens en revanche, les récentes études ont montré que la nidification et le développement de l'oreille interne étaient très perturbés, voire impossibles, dans des milieux à la pesanteur modifiée.

<https://www.nationalgeographic.fr/espace/avoir-des-enfants-sur-mars-pourrait-etre-plus-complique-quon-ne-le-pense>

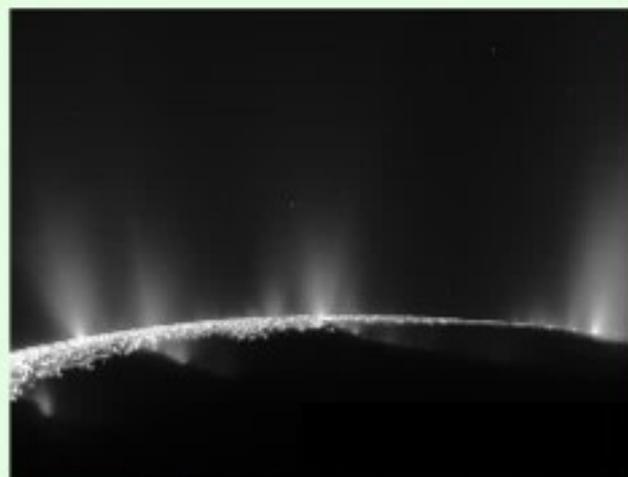


Relancer le cœur mort d'une planète peut s'avérer une sacrée entreprise ! De même, on s'interroge assez peu sur les effets du vide spatial sur le développement des êtres humains, et les gens ayant l'habitude de vivre en apesanteur ou sur des vaisseaux pourraient éprouver de véritables difficultés à mettre les pieds sur le plancher des vaches.

Vous pourriez faire de la rétro-anticipation en faisant incarner le peuple martien confronté à l'arrêt du cœur de son monde à vos joueurs.euses. Et si la solution consistait à coloniser ou envoyer des bribes de vie sur une petite planète bleue, pour la développer par la suite ?



Un meme de James Miller, A Small Factory, illustré par The Oatmeal.

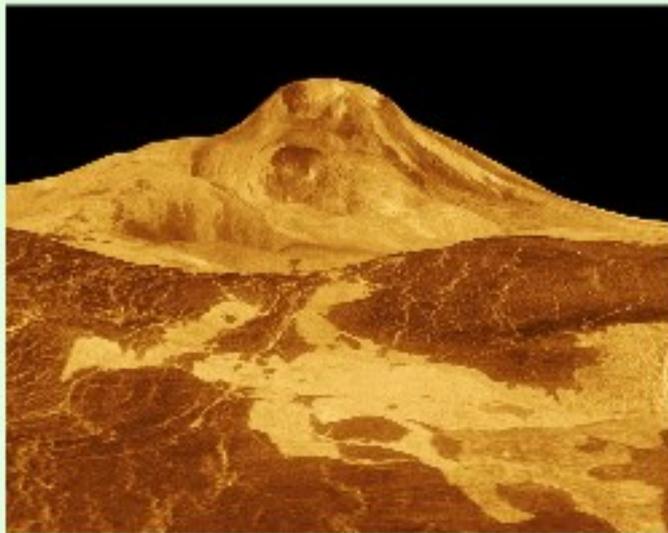


Vision de la surface d'Encelade, satellite de Saturne.



Retour vers la « Terre maudite »

On l'aura compris, Mars est une planète « morte ». Mais il existe une planète plus clémente, où il fait 470°C et 92 bars à la surface, Vénus ! A titre de comparaison, la pression atmosphérique confortable sur Terre est de ... 1 bar. On s'est longtemps convaincu que Vénus n'avait pas vraiment d'intérêt tant elle paraissait hostile. Il faut dire que les sondes envoyées sur Vénus n'avaient survécu que quelques heures seulement avant de fondre, brûler ou de s'effondrer.



Représentation de la surface de Vénus, avec son volcan le plus élevé, Maat Mons.



De nouveaux projets envisagent d'étudier la haute atmosphère de Vénus (30 à 60°C seulement) susceptible d'abriter la vie. Des sondes gonflables, des stations volantes voire des dirigeables sont envisagés pour ce nouveau milieu.

https://www.sciencesetavenir.fr/espace/systeme-solaire/il-y-a-de-nouveaux-projets-pour-explorer-la-planete-venus_130444

 Des explorations en haute altitude peuvent s'avérer très originales, surtout si la chute implique de plonger dans un bain d'acide à 500°C. Quel genre d'organisme peut se développer dans une atmosphère constituée de dioxyde de carbone chaud, constamment agitée de tempêtes ? Des formes de vie entièrement gazeuses ? Ou des créatures gigantesques qui « flottent » dans les gaz chauds ?



Modèle de sonde haute atmosphère pour Vénus, par Ron Miller.



Plancher biographique

Qu'est-ce que vous feriez si on vous disait que vous pouvez enfermer votre biographie dans une capsule temporelle qui ne sera ouverte que dans 120 ans ? Probablement la même chose que Joachim Martin, menuisier de son état qui avait été engagé en 1880 pour changer le parquet du château de Picomtal, dans les Alpes françaises. Il en a profité pour écrire ses pensées et ses avis au dos des lattes, et il s'est lâché ! Le témoignage est plein d'anecdotes, de révélation sur les mœurs (essentiellement adultérines) de ses concitoyens et de conseils de vie.

Les historiens se réjouissent de cette trouvaille puisqu'elle fournit des éléments très concrets sur la vie d'un petit village français du XIXème siècle. Le plancher de Joachim, écrit par Joachim Martin, mis en page par le professeur d'histoire Jacques-Olivier Boudon, est disponible aux éditions Belin si vous voulez en lire d'avantage à propos de cet essai sur bois.



Sauron était avant tout un forgeron. Il mis tant de lui-même dans l'Anneau Unique que sa vie dépendait du destin de l'objet.



Les peintures vivantes ont inspiré le scénario de Pathfinder "Les tableaux maléfiques".

🎲 Côté jeu de rôle, plusieurs pistes peuvent être exploitées. L'œuvre d'un artisan pourrait contenir des informations sur un passé qui ne se trouverait pas dans les sources classiques. À l'inverse, vos joueurs.euses ayant des compétences d'artisanat pourraient laisser des messages ou dissimuler des informations.

Et si les peintures d'un des joueurs.euses se mettaient à s'animer à cause de cristaux magiques dissimulés jadis dans les cadres ? Si ces cristaux enfermaient l'âme d'un démon, le dilemme serait de libérer la bête ou laisser des peintures maléfiques causer des troubles. <https://www.nouvelobs.com/rue89/nos-vies-intimes/20180406.OBS4734/qu-on-le-pende-ce-cochon-le-menuisier-a-tout-deballe-sous-le-plancher-du-chateau.html>



Sorties ludiques



Extension jeu de société Dice Forge : Rébellion – 20 Février 2019

Les éditions poitevines Libellud sortent une extension pour le jeu Dice Forge, qui consiste à lancer des dés aux faces modulables pour remporter la victoire. Bien qu'ils nous aient habitués à beaucoup d'extension graphiques, celle-ci est particulièrement dense ! Comptez donc près de 3 nouveaux modes de jeu, avec de nouveaux pouvoirs, de nouvelles mécaniques et des faces de dés encore plus puissantes.



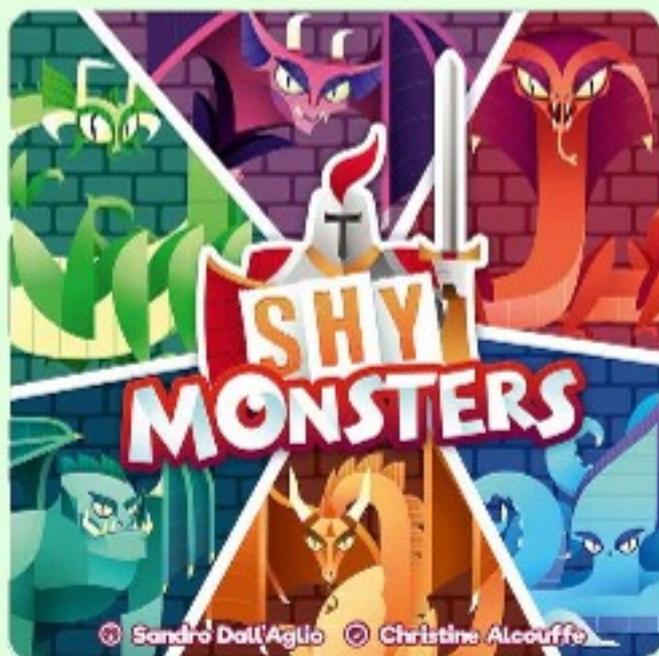
Nous avons eu la chance de tester l'extension Labyrinthe au Festival Ludique International de Parthenay 2018, vous pouvez retrouver le test sur notre site internet www.labourseades.fr.
<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/dice-forge-rebellion>



Jeu de société Shy monsters – 1er Mars 2019

Ce petit jeu de société se joue à deux en duel. Si vous avez la nostalgie des vieux jeux Donjons&Dragons, sachez qu'il s'agit ici d'une très bonne revisite. L'un des joueurs incarne le maître du donjon et fabrique une oubliette remplie de monstres. L'autre joueur est un aventurier qui doit en ressortir vivant. Les monstres doivent être placés à des endroits précis, donc l'aventurier a ses chances dans ce jeu de bluff. Le jeu est minimaliste et tiendra dans une toute petite boîte. Un bon jeu de voyage en prévision.

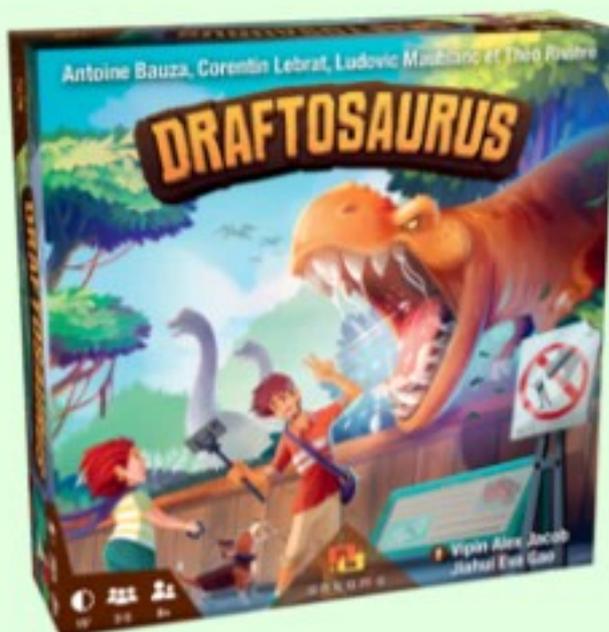
<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/shy-monsters>



Jeu de société Draftosaurus – 22 Février 2019

Voici un produit Ankama (ça promet d'être mignon) et co-créé par l'auteur poitevin Théo Rivière (ça promet d'être bien !) qui reprend le concept de Jurassic Park. On incarne des directeurs de parcs d'attraction de dinosaures qui doivent proposer le parc le plus fun. Le jeu consiste en un draft (on choisit ses animaux parmi un paquet qui tourne entre les joueurs) mais chaque tour impose des contraintes de placement. Attention donc à ne pas laisser un T-Rex dans le même enclos qu'un Iguanodon, ou vous aurez du tartare de dino.

<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/draftosaurus>



Jeu de rôle Abstract Dungeon – Avril 2019

Les XII Singes ont décidé de traduire ce concept de jeu de rôle très original. Le jeu en lui-même semble classique dans sa proposition ludique, les héros affrontent des défis et vont devoir réaliser des jets de dés pour les surmonter. Toutefois, tous les jets de dés sont réalisés AVANT le début de l'aventure. L'enjeu est donc de choisir quel résultat doit être affecté à quelle épreuve et comment développer une description adaptée au résultat choisi. Les XII Singes ne se sont pas contentés d'une traduction puisque le jeu va être disponible avec de très nombreux scénarios et autres cadres de jeux, pour sortir du Med-Fan.

<https://www.gameontabletop.com/crowdfunding-139.html>

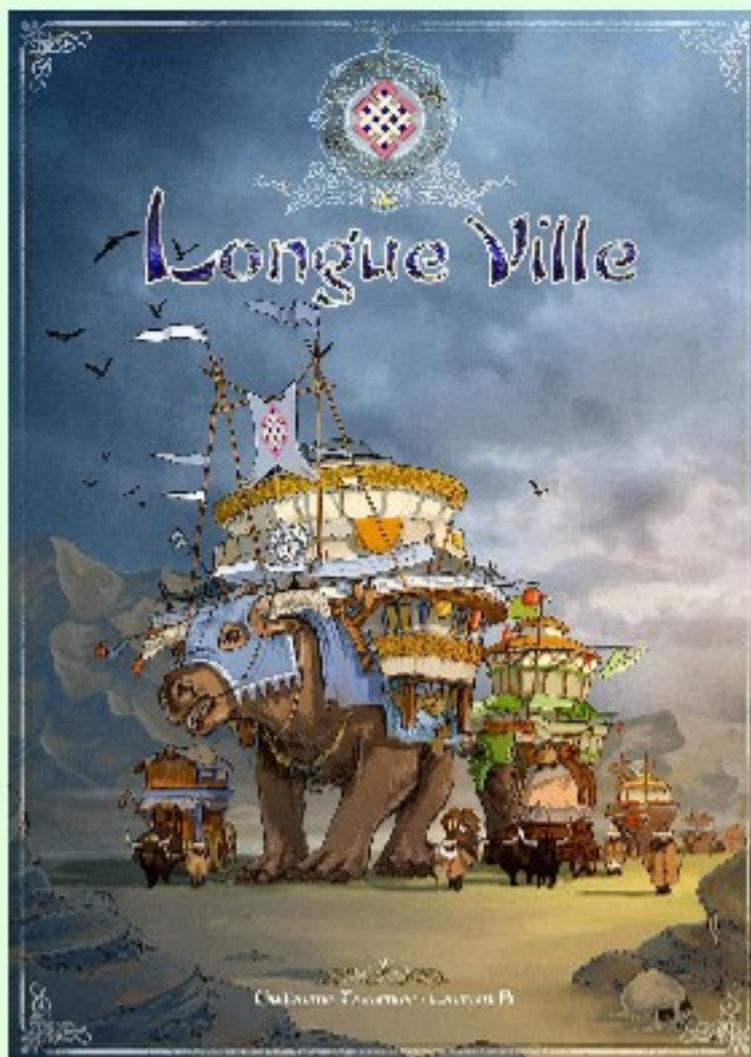


Cadre de jeu Longue-Ville – Mars 2019

Les éditions De Architecturart nous offrent des contextes de jeu sans règles. Ce sont de magnifiques univers, très fouillés et surtout richement dotés en illustrations dont Guillaume Tavernier a le secret. Après une baronnie et une cité insulaire, Longue-Ville est une ville bâtie... sur une caravane mobile ! De gigantesques animaux constituent les fondations des bâtiments les plus gros et des véhicules plus classiques suivent et forment les petits commerces, par exemple.

En plus du concept très original, l'autre force du contexte est que comme la caravane est mobile, de nombreux lieux et étapes sont décrits dans l'œuvre.

<https://www.gameontabletop.com/crowdfunding-145.html>





Jeu de rôle Coriolis – Mai 2019

Coriolis est un jeu de rôle scandinave qui promet « les 1001 nuits dans l'espace ». On cherche depuis longtemps un super space opera, et Coriolis est probablement l'élu ! En prime, son contexte propose des choses très originales. Pour commencer, la culture majoritairement orientale promet un cadre de jeu exotique et riche en découverte.



L'univers est traité sous de nombreux angles (religion, société, technologie, art) et met même en opposition des « vieux » colons arrivés par cryogénéisation qui débarquent dans un système colonisé après leur départ grâce à de nouvelles technologies. Enfin, l'univers est enrichi grâce à des romans, une dizaine de scénarios et une nouvelle. On a hâte !
<https://www.gameontabletop.com/crowdfunding-99.html>



Dossier spécial - La Triche

Définition et historique de la triche

Abuser, baratiner, berner, falsifier, piper, trander, filouter... Que des mots qui signifient la même chose : tricher. Aux jeux comme dans l'Histoire, les cas de triche sont si nombreux qu'il est très difficile de tous les répertorier. D'après Le Robert, le mot « tricher » désigne trois choses :

Enfreindre les règles d'un jeu en vue de gagner, ou enfreindre une règle, un usage en affectant de les respecter, ou dissimuler un défaut dans la confection d'un ouvrage matériel

Ce mot, « tricher », c'est l'arrière petit-enfant du latin *tricare*, lui-même dérivé du nom *tricae* signifiant le tracas. Tricher est en effet parfois une plaie pour les joueuses et joueurs.

Fraude, la déesse de la tricherie romaine, est représentée par une créature au visage avenant d'une jeune fille, au buste de serpent et, à la place des jambes, se trouve le dard d'un scorpion. Son équivalent grecque, *Apate*, a pour compagnon le dieu du mensonge, *Pseudologoi*. Étonnant, n'est-ce pas ? Le mensonge, c'est un peu la triche des mots. Mais il y a plusieurs moyens d'exécuter une triche, des moyens testés et étudiés depuis des années voire même depuis des décennies.

Historiquement, le dé a été le premier outil de triche découvert. Il y a plus de deux-mille ans, le poète Martial disait déjà à propos des voleurs : « *Quae scit compositos manus improba mittera talos* » c'est-à-dire « tel fripon sait amener avec la main les points qui lui plaisent. »

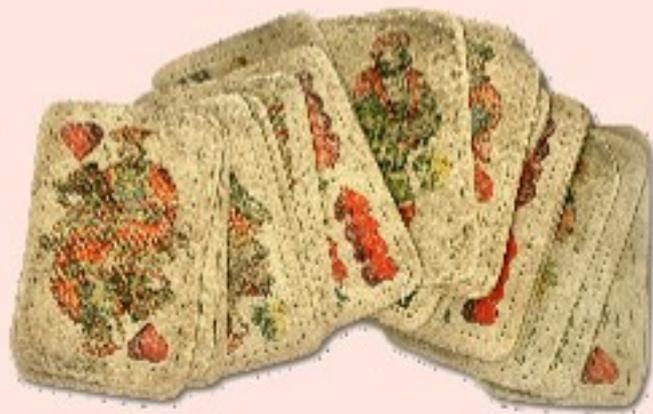
"Historiquement, le dé a été le premier outil de triche découvert."

Les romains étant de grands joueurs (à l'époque, à vrai dire, il n'y avait pas encore Netflix pour combler son ennui et renforcer sa procrastination), ils ont mis tout un tas de tactiques en œuvre pour faire tourner la chance en sa faveur : ponçage, trouage, colmatage... Tous les moyens étaient bons !

Bien sûr, des types – probablement Martial – ont sûrement fini par en avoir marre de perdre et ont posé un outil révolutionnaire sur la table : la tour à dés. La *turricula* (ou *pyrgus*, son « y » impliquant sûrement une « inspiration » grecque – comme d'habitude) est un dispositif simple, bien pratique : en son intérieur se trouve des plaques arrangées de telle sorte que le dé roule dessus. Pour les plus chics d'entre nous, les historiens ont retrouvé un modèle datant des années 380 de notre ère, dont la sortie est décorée de grelots signalant l'arrivée des dés.

La *turricula* empêche donc plusieurs triches différentes : le fameux "jeté-posé" du dé et le pipage du dé, ses rebonds dans le dispositif rééquilibrant délicatement l'objet. (Délicatement, car des gens très forts en maths ont noté que le côté pipé tombe toujours majoritairement mais laisse une plus grande chance aux autres.) Si posséder votre propre *turricula* vous intéresse, il est possible de le fabriquer soi-même grâce à tout un tas de vidéos ludiques et pédagogiques qui pullulent sur le net !





Et puis à côté des dés, il y a les cartes... Les cartes, niveau triche, c'est comme les dés mais en pire. En effet, au commencement, le dos des cartes était uni et de couleur blanche. Avec l'usure et les taches, il était donc facile de voir quelle carte était tirée dès lors que l'on connaissait le jeu. Ne vous inquiétez pas : à la fin du XVIIIème siècle, les cartes des jeux de cartes sont passés dans le coin et maintenant, toutes les cartes de jeux officiels doivent avoir un dos imprimé et les coins arrondis pour éviter le cornage autant que possible.

La vie semble dure pour les tricheurs et les tricheuses, il faut toujours redoubler d'astuces pour parvenir à ses fins. Mais pourquoi ces personnes trichent-elles ? D'un point de vue extérieur, la triche est coûteuse en efforts, sans pour autant être toujours réussie. Certains tricheurs risquent leur vie en essayant d'intégrer une carte pipée dans leur jeu, en essayant de jeter un coup d'œil à la copie du voisin. Compter les cartes dans un casino peut par exemple vous bannir définitivement de celui-ci (et voir de tout ceux du territoire s'ils tiennent une liste noire).

Alors quel est son intérêt ? La thune, pardi ! Certains grands cas de triches ont été motivés par une seule chose, connue de toutes et tous : l'appât du gain. Gagner au casino, cela ne vous apporte pas qu'une vague reconnaissance de mamie, vous pouvez gagner plus d'un SMIC en pariant sur le bon chiffre ou en posant la bonne carte sur le tapis. En 2011, trois italiens ont gagné plus de 40.000€ en une soirée dans un casino cannois en jouant au poker. Cette gagne a alerté les autorités et à leur second passage – où ils gagnèrent près de 20.000€ - ils furent cueillis par la police.

Pas question de bonne étoile pour ces trois lurons, ils avaient mis au point une tactique très high-tech : à l'aide de deux employés complices, ils ont fait entrer un jeu de carte dont, sur les dos, ont été marqué le chiffre de la carte. Ces chiffres ne pouvaient être lu qu'à l'aide de lentilles infrarouges. La triche s'organise, ces trois hommes faisaient en effet parti d'un réseau criminel assez vaste qui s'intéresse au monde du jeu.

Mais tout n'est pas question d'argent, surtout lorsque c'est ton oncle José qui avance son pion d'une case de trop. José, il veut gagner, même quand son tirage au dé est nul et sa main aux cartes pas top. Ce n'est pas l'appât du gain qui l'intéresse, ce sont les lauriers et les projecteurs. Il veut être le premier, il veut qu'on sache qu'il est premier ou, à défaut, il ne veut pas être le dernier. Tricher, quels que soient ses formes et ses aboutissants, montre ô combien la gagne est importante dans notre société. Qu'importe les moyens : il faut réussir. Qu'importe les sacrifices : il faut réussir. Qu'importe le coût : il faut réussir. Il faut réussir, qu'on nous martèle depuis notre tendre enfance, il faut être meilleur.e que notre voisin.e.

Les jeux sont souvent une très bonne image de la société dans laquelle nous évoluons. Notre entourage est fait de mauvais.es gagnants.es, de mauvais.es perdants.es : il faut gagner pour ne pas être moqué.e ; il ne faut pas perdre pour être valorisé.e. La triche a existé en tout temps, dans tous les secteurs possibles.



La triche dans les jeux de rôle

Maintenant que l'on sait un peu plus ce qu'est la triche en général, voyons voir ce que ça donne dans le domaine du jeu de rôle (le jeu de société arrive dans quelques pages). Pour rappel, le jeu de rôle est un type de jeu un peu à la frontière entre le théâtre et le jeu de société. La plupart du temps, les participant.tes jouent à « inventer une histoire ». Certains.nes incarnent les protagonistes de l'histoire, qu'on appelle Personnages-Joueurs.euses. Ils.elles agissent et parlent comme le ferait leur personnage en essayant de s'immerger de manière crédible dans l'intrigue. Un ou une autre a un rôle particulier, celui de Maître.esse du Jeu. Le.a MJ est chargé.e de gérer l'intrigue, les antagonistes et les Personnages-Non-Joueurs.euses. Il.elle décrit également les décors et présente les défis aux autres sous la forme de tests et de jets de dés.

Ainsi, le gameplay du jeu de rôle est asymétrique, tout le monde ne joue pas de la même façon. On parle ici des jeux de rôle plutôt classiques, des versions plus récentes n'ayant pas forcément de MJ, ou partageant la narration et le rôle de MJ entre tous.tes les participants.tes. Les propos qui vont suivre resteront pertinents puisqu'il y a toujours des joueurs.euses et/ou des MJ à la table.

Une telle distinction de principe entre les joueurs.euses et le.a MJ semble créer une sorte de compétition. Cela aurait donc tendance à exacerber les volontés de tricherie.



"Il ne faut pas prendre la distinction de fonction entre les joueurs.euses et le.a MJ comme une opposition, mais comme une complémentarité."

Toutefois, il ne faut pas prendre la distinction de fonction entre les joueurs.euses et le.a MJ comme une opposition, mais comme une complémentarité. La persistance d'une telle confusion est historique. Le jeu de rôle est un type de jeu particulier qui s'est développé dans les années 1970 par Gary Gygax et Dave Arneson. Donjons & Dragons, le tout premier du genre, était issu des wargames, des jeux d'affrontement de figurines et d'armées. Par essence donc, le jeu de rôle partait d'un jeu d'opposition et le.a Maître.esse du Jeu de D&D était présenté le plus souvent comme l'antagoniste.

Désormais, la narration étant davantage mise en avant, le.a MJ gère les antagonistes mais cherche avant tout à braquer les projecteurs sur les personnages incarnés. Il.elle les amène à se dépasser et les grandit, parfois dans l'adversité, souvent avec des défis.

L'écran de jeu, un accessoire qui sert au MJ à cacher ses feuilles de notes pour que les joueurs.euses ne découvrent pas l'intrigue par ce biais, n'est plus une ligne de démarcation mais juste un bon moyen de flatter leur rétine (il y a de belles illustrations devant en général) et de servir de pense-bête au MJ (il y a les règles résumées derrière, en général).

Mais que se passe-t-il lorsque, malgré tout, la triche s'invite dans la partie ? C'est un peu vieux jeu, mais nous allons décortiquer le phénomène de part et d'autre de l'écran, puisqu'au moins en apparence, les motivations ne sont pas les mêmes.



Vous pouvez ne pas être d'accord avec ces assertions, et nous vous invitons à en discuter avec nous et à réagir sur les réseaux sociaux (FB, Twitter) en nous envoyant des messages ou par mail, nous sommes ouverts.tes à la discussion.

D'abord, le.a MJ prépare une intrigue et va la présenter comme une histoire aux joueurs.euses ; l'histoire doit avoir un but, un début et une fin idéalement. Cette définition n'exclut pas les jeux bac-à-sable ni les jeux d'improvisation. Ensuite, le.a MJ présente des défis que les autres participant.tes doivent résoudre, la plupart du temps en décrivant comment leur personnage s'y essaie. Lorsqu'un doute existe sur la réussite ou l'échec de l'action d'un personnage, on utilise un système de hasard pour trancher, le plus souvent un jet de dés, effectué par la personne qui tente l'action.



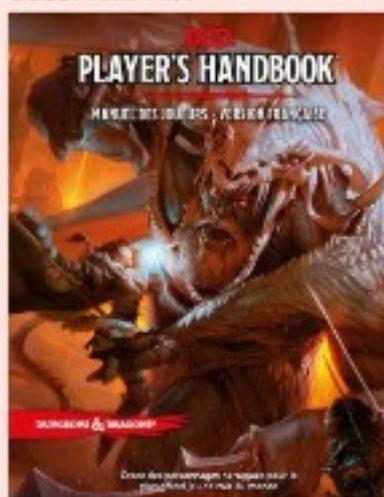
La triche du côté des Joueurs.euses

Pour savoir ce qui peut constituer de la triche du côté des joueurs.euses de jeu de rôle, encore faut-il connaître les règles ! Car pour résumer la triche grossièrement, c'est bien de s'affranchir d'une manière ou d'une autre des règles du jeu. Quelles sont les règles du jeu de rôle donc ? C'est là qu'on commence à se faire chauffer le cerveau, puisque tous les rôlistes ne sont pas d'accord sur la définition exacte, et qu'elle peut changer en fonction du jeu auquel on joue. Il existe quelques grands axes cependant, et nous nous baserons sur ceux-ci ainsi que quelques extrapolations pour les propos futurs.

On utilise le hasard car il est considéré comme « impartial », même si il peut être influencé par des bonus ou des malus et dépendre du score à battre pour réussir l'action, le plus souvent décidé par le.a MJ. Enfin, il est acquis que les joueurs.euses vont incarner des personnages fictifs et devront penser et réagir comme eux de façon à retranscrire l'ambiance, l'immersion et la cohérence de l'univers dans lequel tout le monde joue.



Il y a trois grandes catégories de triche qui peuvent regrouper l'ensemble des petits méfaits que les joueurs.euses peuvent accomplir pour contourner les règles du jeu. Ils.elles peuvent tenter de connaître l'issue du scénario avant la fin de la partie, en épiant les notes prises par le.a MJ, se procurant le scénario s'il est disponible ou en tirant les vers du nez de ce.cette dernier.ère. Il est presque toujours possible de tricher sur les résultats des jets de dés ou les capacités de son personnage. Sinon ils.elles peuvent utiliser le méta-jeu, c'est-à-dire faire usage de connaissances personnelles que leur personnage n'est pas censé avoir. Pour le méta-jeu, c'est un sacré morceau alors on en parlera un peu plus loin, d'autant qu'il concerne aussi le.a MJ.



Obtenir les clés du scénario en avance ou jeter un œil derrière l'écran est assez rare. La culture série du XXIème siècle nous a bien aidé à intégrer les désavantages du divulgâchage (« spoil » dans la langue de Shakespeare) et bien peu s'y risquent. La tentation est un peu plus grande pour les histoires d'enquête ou d'intrigue, car certains.nes aimeraient bien connaître le.la coupable avant tout le monde, mais là encore il est rare de voir une majorité de la table désirer connaître la fin, ce qui écourterait la partie et donc le temps de loisir. Si une telle chose devait arriver, le.a MJ pourrait rebondir en changeant la fin à la volée, enchaîner sur une autre intrigue ou terminer la partie de manière abrupte pour signifier aux joueurs.euses que l'important n'était pas la destination, mais le voyage. Tricher sur un jet de dés ou arranger les caractéristiques du personnage sont les deux grandes méthodes de triche « mécanique ».



Celles et ceux qui pratiquent cela sont souvent en recherche de puissance ou de confiance et ne veulent pas s'en remettre au hasard qu'ils estiment injuste. Il y a de nombreuses méthodes de triche. On peut imaginer un.e joueur.euse qui lance son test d'attaque en même temps que ses jets de dégâts pour officiellement gagner du temps tout en brouillant les pistes. Il y a des joueurs.euses qui effectuent leurs jets et demandent immédiatement une précision sur un point de règle pour pouvoir refaire le jet car il n'est pas juste sinon, surtout si le résultat ne leur convient pas. Il y a des joueurs.euses qui utilisent des dés tellement usés que seuls eux.elles parviennent encore à lire les résultats. Il y a des joueurs.euses qui font leur jet et prennent leur dés en main pour mieux lire le résultat, et changer la face au passage. La liste serait longue et il ne s'agit pas de faire une encyclopédie, d'autant que certains.nes éditeurs.trices commercialisent désormais directement des dés Donjons & Dragons Version 5 pipés pour obtenir de meilleurs résultats.

Mais au final, pourquoi les joueurs et les joueuses trichent en jeu de rôle ? On l'a vu un peu plus haut, souvent il s'agit d'un comportement qui caractérise l'insécurité ou le manque de confiance en soi. On a également dit au début de ce dossier qu'il peut s'agir d'une pression sociale, d'être catégorisé.e comme un.e gagnant.e ou un.e chanceux.euse. Le sentiment de puissance et la récompense psychique de la réussite sont également une motivation. Pourquoi ne pas tricher dans ce cas ? On obtient le résultat et la satisfaction plus vite, en effet, mais au détriment d'une satisfaction future plus grande et surtout du plaisir de jeu des autres participants.tes de la table. La triche est un comportement profondément égoïste dans le cas des joueurs.euses si elle ne sert qu'à grandir son personnage ou atteindre sa satisfaction personnelle.



Il existe toutefois des cas où tricher permet à l'intrigue de progresser, d'être relancée ou d'offrir une scène intéressante à jouer. Certains.nes s'essaient à ce type de triche, pour l'intérêt général. Ce sont un peu des Robin des Bois de la triche, et on peut les saluer, tant qu'ils.elles ne se font pas prendre puisqu'il est admis en jeu de rôle que la triche n'est pas autorisée.

Tricher n'est pas jouer, mais n'est-ce pas maîtriser une partie de jeu de rôle ? On raconte que les plus grands.es tricheurs.euses sont les MJ qui, lançant les dés derrière leur écran, n'ont que leur bonne conscience pour témoin.



La triche du côté du.de la Maître.sse du Jeu

« Les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran » comme le disait Gary Gygax. Le principal intérêt du MJ est que l'intrigue progresse et puisse être résolue. Après tout, si vous avez passé des heures à préparer une enquête digne de Sherlock Holmes, voudriez-vous que les détectives se retrouvent bloqués.ées parce que le.la complice qu'ils.elles devaient attraper pour obtenir des informations s'est enfuit.e, tout cela à cause d'une réussite critique derrière votre écran ? La réponse est non. Le.la complice doit être attrapé.e donc il ou elle se fait attraper. Y avait-il vraiment besoin d'un jet de dés au final ? Oui, car les joueurs.euses ont des oreilles, et savent qu'il se passe quelque chose derrière l'écran, que l'intrigue progresse, lorsque le roulement des dés retentit. Le résultat en revanche n'avait pas d'importance. C'est ça que voulait dire Gary Gygax.

Il ne faut pas pour autant toujours offrir la réussite aux joueurs.euses, d'autant que certains.nes risquent de flairer ce qui se trame derrière l'écran. Cela peut transformer la partie en jeu de dupe et réduire à néant l'enjeu puisqu'ils.elles auront le sentiment de ne jamais être en danger. Une bonne solution consiste alors pour certains.nes MJ à pratiquer le « jet ouvert ».

Il s'agit d'annoncer les enjeux d'une réussite ou d'un échec, le test avec ses malus et ses bonus et le score à atteindre. Ensuite, le.a MJ jette le dé de l'autre côté de l'écran pour que tout le monde puisse consulter le résultat. Retirer le filet de sécurité que représente l'écran a tendance à créer du stress chez les joueurs.euses. Il existe même des MJ qui abattent leur écran pour déclencher une phase où ils.elles ne feront que des jets ouverts, il s'agit de moments de tensions importants.

Les MJ peuvent souvent être tentés.ées de sauver les PJs. Un coup malheureux peut avoir raison de nombreuses heures investies dans un personnage et certains.nes joueurs.euses se remettent mal de leur perte. Mais sauver systématiquement les personnages peut les conduire au suicide. En effet, si les participant.tes commencent à croire que tous les combats ne mèneront pas à la mort de leur personnage, ils.elles vont prendre des risques inconsidérés, voir se jeter d'office contre plus fort qu'eux.elles. Le.a MJ aura beau présenter tous les arguments possibles dans l'univers de jeu, les joueurs.euses débutants.tes finiront par vouloir s'attaquer à des dragons ou des dieux parce-qu'ils.elles ont le sentiment d'être invulnérables. Cette escalade risque donc de les conduire à se faire écraser comme des fourmis et de mettre un terme abrupt à l'intrigue.

Enfin, il y a aussi des MJ qui ont tendance à ne pas vouloir avoir tort. Pour ces MJ, l'intrigue est souvent claire dans leur tête, certains PNJ (personnages non-joueurs) leur tiennent à cœur et ils ne veulent pas les voir mourir.



Les autres participant.tes auront donc tout le mal du monde à progresser dans un sens autre que celui défini par avance ou à affronter certains PNJ. Il s'agit ici d'un problème puisque comme nous l'avons dit plus haut, les joueurs.euses doivent pouvoir faire preuve de spontanéité et ils.elles doivent également pouvoir influencer l'intrigue, sinon à quoi bon jouer un rôle ? Si les autres triches du MJ évoquées plus haut pouvaient être considérées comme acceptables, celle évoquée précédemment gâche le plaisir de jeu de tout le monde. On peut se retrouver dans des situations ubuesques où, alors que dans une course-poursuite un.e joueur.euse a fait une réussite critique pour arrêter sa cible, le.a MJ lui explique : « Tu essayes, mais en fait cela te fait ralentir. Ils vous dépassent et vous perdez leur piste. ». Il va sans dire qu'avec une telle interprétation du résultat du jet du.de la joueur.euse, la confiance entre les joueurs.euses et le.a MJ est sérieusement entamée. C'est donc une méthode à proscrire.

"N'hésitez pas à poser des questions aux autres participants.tes sur la manière adéquate de jouer, cela évitera des conflits"

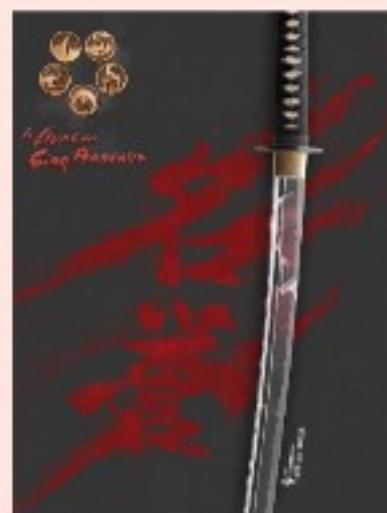
Un peu de méta

Est-ce qu'il n'apparaît pas que dans toutes ces histoires de triche, la racine du problème est l'absence de confiance en soi ou envers les autres ? Ce manque de confiance provient le plus souvent des quelques bribes compétitives qui persistent dans la pratique du jeu de rôle, tantôt associé au wargame ou au jeu de société compétitif, mais aussi et surtout d'une absence de dialogue entre les joueurs.euses et le.a MJ. Cela vient du fait que les règles des jeux de rôle abordent, le plus souvent, les moyens de résoudre une action ou de créer un personnage, mais plus rarement les relations à la table de jeu et le but de l'activité jeu de rôle elle-même.

Ces règles implicites, que l'on peut retrouver sous d'autres formes dans d'autres activités, sont appelées le contrat social.

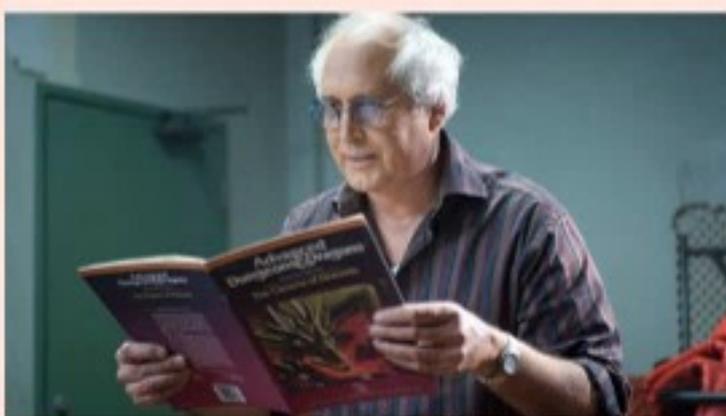
Vous viendrait-il à l'idée, en pleine séance de cinéma, de regarder le film debout et en parlant à voix haute avec votre voisin.ine ? Vous ne le feriez assurément pas parce que vous avez le sentiment que c'est interdit et qu'un jugement social vous frapperait alors. On ne rappelle jamais cette règle avant une séance de cinéma et pourtant elle est toujours appliquée. C'est ça, le contrat social.

Il ne s'agit pas ici de clouer au pilori certains comportements. L'important est de rappeler les règles du contrat social et d'établir le dialogue. En général, il rassemblent les règles énumérées plus haut dans « la triche du côté des joueurs.euses ». Mais les règles du contrat social peuvent être discutées, changées et clarifiées. Elles ne sont pas gravées dans le marbre. Il est tout à fait acceptable d'autoriser la triche à une table de jeu de rôle, du moment que tout le monde le sait et est d'accord avec cela. Ce peut même être un ressort intéressant, celles et ceux se faisant pincer étant considérés.ées comme échouant automatiquement leur action par exemple. Il peut être admis que les joueurs.euses peuvent demander au MJ, par une majorité des voix, un jet automatiquement « ouvert » fait devant eux.elles pour certains tests, etc. Le jeu de rôle est avant tout une affaire de dialogue, alors n'hésitez pas à poser des questions aux autres participants.tes sur la manière adéquate de jouer, cela évitera des conflits et préservera le plaisir de jeu de chacun.e. Il est important d'arriver à un consensus également, pour ne pas brimer toujours les mêmes envies et désirs. Si ces derniers gâchent cependant automatiquement le plaisir de jeu, il ne faut pas non plus hésiter à changer de groupe de jeu.



Il est temps maintenant de parler d'un OLN (Objet Ludique Non Identifié): le méta-jeu. On sait assez bien le définir, il s'agit pour un.e joueur.euse notamment d'utiliser ses connaissances ou ses capacités personnelles pour agir en jeu alors que son personnage n'en est pas doté. On peut imaginer un aventurier de niveau 1 joué par un.e joueur.euse très expérimenté.e qui pourrait sortir les pouvoirs détaillés et la stratégie pour battre n'importe quel monstre. Cela peut aussi être Grouk, le Barbare Orc avec un score de 3 en Charisme qui parvient à convaincre son adversaire de se rendre grâce à une interprétation et des arguments convaincants fournis par le.a joueur.euse charismatique qui l'incarne. Il est difficile de distinguer le méta-jeu de l'ingéniosité et du roleplay. Est-ce qu'une bonne idée est du méta-jeu ou pas ? Par exemple, doit-on se méfier systématiquement de son employeur.euse puisqu'il.elle nous propose une mission « sans risques » ? Doit-on vérifier une zone précise du donjon parce que la description du MJ s'y est attardée ou parce-qu'il l'a volontairement survolé ?

Le meilleur moyen de s'y retrouver avec le méta-jeu est encore de l'évaluer à l'aune du roleplay. Est-ce que l'utilisation de cette information par le.a joueur.euse est cohérente dans l'univers ? Est-ce que ce comportement du personnage peut se justifier dans l'intrigue ou dans son historique personnel ? Si la réponse est oui, alors on a tendance à parler de méta-jeu « sain ». Il peut s'agir par exemple de joueurs.euses qui choisissent volontairement de suivre une intrigue, malgré le fait qu'elle semble receler une trahison, parce-que leur MJ leur a présenté et en a donc probablement besoin pour la suite du scénario. Il ne doit toutefois pas être utilisé à outrance ou comme une béquille à l'intrigue, mais on reviendra sur l'intrigue en général une prochaine fois, d'accord ?



Scène de triche célèbre dans la série Community

Le Vide Fertile

Dans une partie de jeu de rôle classique, le scénario doit être construit tout en laissant une part d'imprévu, puisque les joueurs.euses aiment bien aller là où ils.elles ne sont pas forcément attendus.ues, ou bien faire des actions qui n'avaient pas été anticipées par le.a MJ. Le.a MJ oriente les joueurs.euses vers une certaine direction établie à l'avance et peut les inciter à faire certaines actions plutôt que d'autres. C'est le.la conteur.euse ainsi que le.la guide de l'histoire jouée.

Le Vide Fertile est l'ensemble des possibilités libres d'interprétation se trouvant au croisement de toutes les incitations que reçoivent les joueurs.euses de la part du MJ. Ce sont donc les « blancs » qui sont laissés par le système du jeu de rôle. On peut retenir la définition de Frédéric Sintès, créateur de Demiurges et de Prosopopée entre autres, qui est la suivante : « La manière dont l'ensemble des règles, techniques de jeu et de l'éventuelle préparation influent sur la part de liberté de mouvement, de créativité et d'interaction laissée aux participants pendant le jeu ».

Et ce sont ces « blancs » laissés par le système du jeu qui permettent aux joueurs.euses de construire leur histoire, ils sont donc plus propices à l'utilisation du méta-jeu dont nous avons parlé dans l'article précédent. Il serait grossier de dire que le Vide Fertile n'est que méta-jeu mais on ne peut nier que cette « carte blanche » laissée aux joueurs.euses ne peut être influencée par leur expérience dans d'autres jeux.



Gagner, est-ce un besoin ou un caprice ?

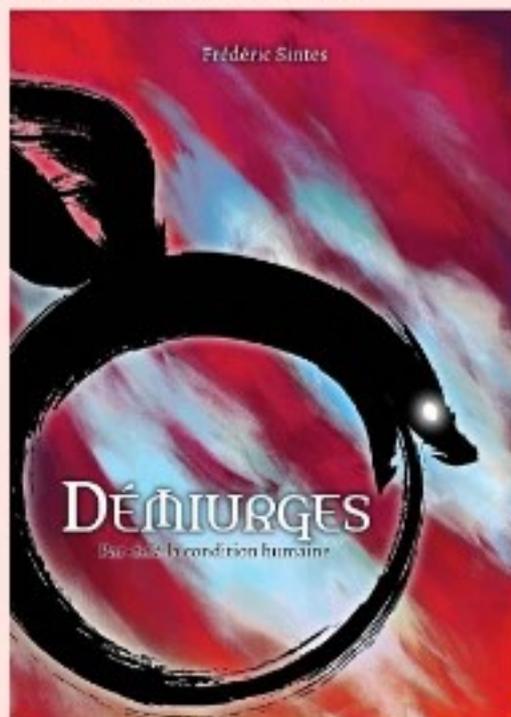
De manière générale, à quoi ça sert de gagner ? Quelles sont les raisons pour lesquelles on en vient à tricher ? Quelle est la différence entre gagner en trichant et gagner sans tricher ? Et qu'en est-il de gagner en trichant involontairement ? Ce sont tant de questions auxquelles nous allons essayer de trouver des réponses.

À quoi ça sert de gagner en trichant ?

En y réfléchissant, plusieurs réactions possibles apparaissent. Tout simplement, gagner peut apporter un sentiment de satisfaction. En effet, cette réaction chimique est provoquée par une molécule dite « dopamine », qui influe directement sur le comportement et donne une sensation de plaisir. Et oui, gagner peut rendre heureux.se, c'est une récompense. Selon l'enjeu, gagner peut même apporter un réel sentiment de fierté et donc augmenter l'estime de soi. Ça donne envie de ressentir tout cela, mais est-ce que c'est le cas si on gagne en trichant ? Et bien tout dépend de la conscience de chacun.e. Pour certains.nes, la fin justifie les moyens, peu importe comment y arriver. Pour d'autres, savoir qu'il a fallu tricher pour gagner peut avoir l'effet inverse et diminuer l'estime de soi.

"Gagner - peu importe comment - est aussi le moyen d'échapper à la honte de perdre."

Si cette dernière est déjà très basse, gagner – peu importe comment – est aussi le moyen d'échapper à la honte de perdre. En effet, chez certaines personnes, la sensation d'échec peut arriver inconsciemment ou être provoquée par le regard des autres. Cette honte de perdre peut également se manifester auprès des personnes qui ont une réputation à laquelle elles tiennent, et pour qui l'échec l'entacherait. Malheureusement, cette peur de perdre est néfaste pour le développement personnel et n'encourage pas à tenter des expériences.



Tout du moins pas sans tricher. Il faut donc casser ces idées reçues et accepter le fait que l'on apprend aussi bien de ses réussites que de ses échecs.

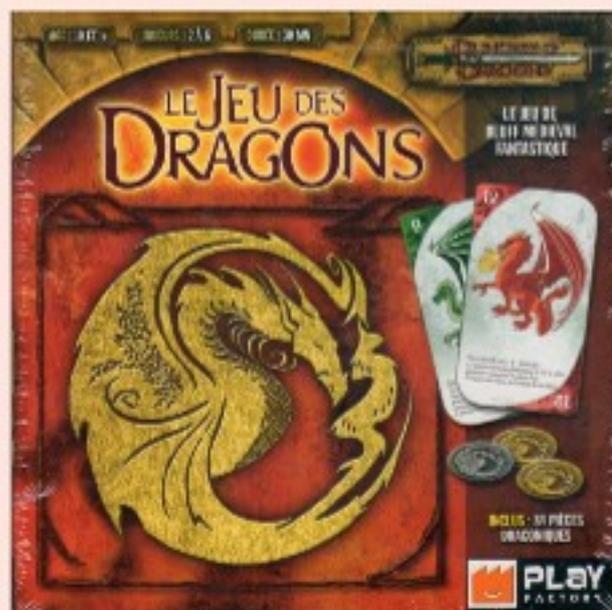
Qu'en est-il de la situation dans laquelle on laisse volontairement quelqu'un d'autre gagner ?

Faire exprès de jouer en dehors de sa stratégie pour permettre à l'autre d'être avantagé.e peut être considéré comme de la triche. Pourquoi agir ainsi ? Les raisons sont nombreuses. Quelques exemples : laisser gagner une personne que l'on vient d'initier à un jeu, pour être sûr.e qu'elle acceptera de réitérer l'expérience ; faire plaisir à la personne qui gagnera malgré elle (cf. les réactions chimiques citées plus haut) ; vouloir conserver une paix sociale, notamment lorsque l'on joue face à un.e mauvais.e perdant.e ; etc.

Mais dans ces cas-là, quid du respect de l'autre ? Est-ce que laisser gagner son adversaire avantage réellement l'une des deux parties ? Bonne question. D'un côté, on a une personne qui va gagner par manipulation, et de l'autre, on a une sorte de sacrifice découlant soit de l'intéressement (espérer quelque chose en retour), soit de la charge émotionnelle (supporter pour deux le poids des effets qu'aurait la défaite de l'autre, donc accepter de se mettre en retrait pour ne pas les subir).

Gagner sans tricher, y a-t-il une réelle différence que de gagner en trichant ?

Le sentiment de victoire doit être totalement différent sans tricher. Il y a d'abord la fierté d'avoir gagné en respectant les règles du jeu. C'est une façon honnête et une marque de respect que d'accepter de se mesurer pleinement à l'autre. Ensuite, gagner « à la loyale » montre qu'on a adopté une stratégie qui fonctionne et permet un véritable fair-play entre les joueurs.euses et une égalité des chances. Et enfin, si on apprend qu'on a gagné parce que l'autre nous a laissé la victoire, est-on vraiment contents.tes de cette victoire ? C'est plutôt une porte vers l'ascenseur émotionnel s'arrêtant sur un léger sentiment d'humiliation. Donc suivre les règles du jeu et ne pas tricher de quelque façon que ce soit, c'est aussi respecter son adversaire.



"Gagner en respectant les règles du jeu, c'est une façon honnête et une marque de respect, accepter de se mesurer pleinement à l'autre."





La triche dans les jeux de société

Comment on l'a vu plus haut, il est beaucoup moins satisfaisant et épanouissant de gagner en trichant. Mais le fait de tricher est un moyen de sortir de sa zone de confort et de pimenter la difficulté d'un jeu. C'est cette zone peu explorée qui est mise en lumière par les jeux de société qui encouragent à tricher et d'autant plus avec ceux qui autorisent la triche.

Quels sont les types de jeux de société qui encouragent la triche ?

Il y a quatre catégories qui se dégagent de cette problématique :

Les jeux de bluff, dont le but est d'afficher un comportement changeant dans le but d'induire ses adversaires en erreur, afin de les pousser à la faute. Parmi eux, on peut citer Koba Yakawa, qui est un jeu de poker japonais et Mafia de Cuba, dans lequel le Parrain doit retrouver qui parmi les joueurs.euses lui a volé ses diamants.

Les jeux à rôles secrets, consistant à cacher sa véritable identité et faire partie de l'un des nombreux camps présents dans le jeu.

C'est le cas dans le célèbre Loups-Garous de Thiercelieux, dont le but des habitants.d'un village est de démasquer qui sont les loups-garous, avant qu'ils.elles ne se fassent tous dévorer, ou encore Katana, dans lequel le Shogun (le chef des armées au Japon médiéval) doit retrouver ses fidèles guerriers.eres, les samourais, parmi les joueurs.euses et mettre en défaite les ninjas, ainsi que le Ronin (personne solitaire et rejetée par la société).

Les jeux à mises cachées et enchères, qui sont des mécaniques de jeu consistant à choisir la somme que l'on va donner, en fonction de ce que vont donner les autres. C'est un pari risqué puisque non-seulement la ressource qui va être donnée (souvent la monnaie du jeu) ne sera pas récupérable, mais en plus la quantité donnée aura une réelle influence sur la suite du jeu et à long terme, sa réussite. Ce système pousse donc la réflexion jusqu'à lire dans le jeu des autres pour savoir quoi donner.

C'est notamment le cas dans La Légende des Cinq Anneaux – le jeu de cartes, dans lequel des clans de samourais plus ou moins honorables se battent pour avoir du pouvoir sur l'Empire, ou encore dans Five Tribes, dont le but est de flirter avec toutes les guildes de la ville, afin d'obtenir l'influence nécessaire pour devenir le nouveau Calife.



Les jeux à récompense, qui peuvent se décomposer en jeux d'argent (tel que le Poker ou le Blackjack), tout ce qui vont être les concours et tournois avec un lot à gagner ou encore n'importe quel jeu qui servira à déterminer qui fera la tâche domestique (comme ce couple de retraités qui joue chaque jour depuis 18 ans à Mario Kart sur Nintendo 64, afin de savoir qui fera le thé du jour, véridique). Même si la triche est interdite dans tous ces types de jeux, elle y est d'autant plus présente que les enjeux sont plus importants que le simple fait de se vanter de sa victoire, mais bien de remporter un prix avec une valeur symbolique, autre que la satisfaction personnelle.

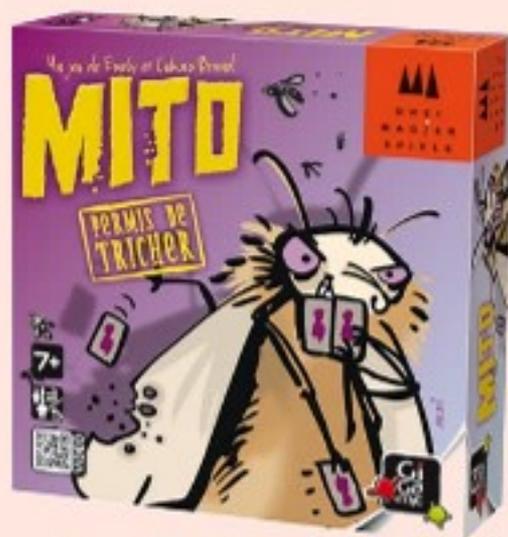
Et quels sont ceux qui vont jusqu'à l'autoriser ?

Il en existe de nombreux, nous en prendrons trois en exemples et ils se basent tous sur le principe du « pas vu, pas pris » :

Mito, dont l'objectif est de se débarrasser de toutes ses cartes, peu importe de quelle façon, tant que « la Punaise » (qui est la personne en charge de la surveillance pendant un tour) ne se rend compte de rien.



Munchkin, l'un des jeux de société modernes les plus connus et qui a été décliné dans de nombreuses versions, toujours sur la base de la parodie. Le principe du jeu est que l'on incarne un aventurier qui va obtenir de l'équipement et des pouvoirs afin de combattre des monstres et de gagner des niveaux.





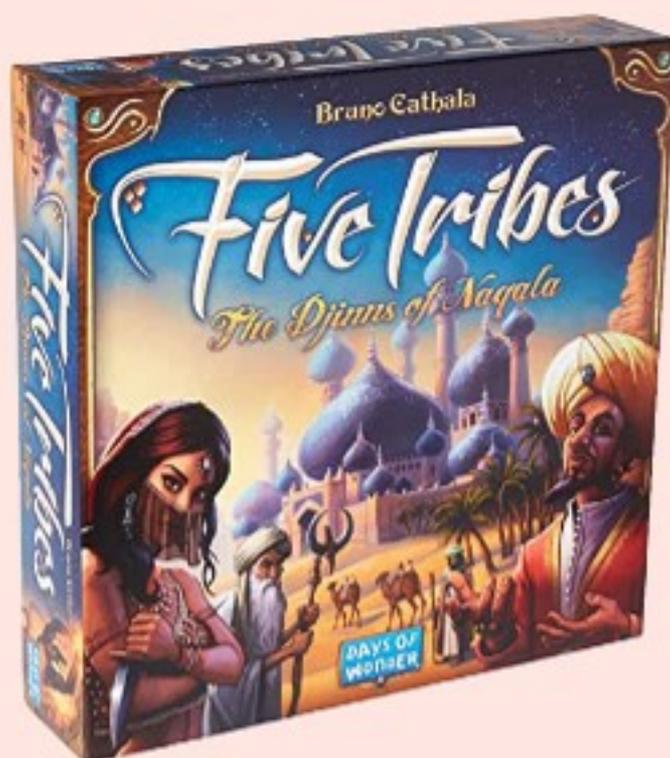
Ce jeu encourage les joueurs.euses à faire des alliances afin de battre les monstres qui seraient trop puissants, sans oublier que les trahisons sont elles aussi encouragées, car : « les promesses n'engagent que ceux qui y croient ».

Le jeu des Dragons, qui est un poker médiéval de bluff et de mise, issu de l'univers de Donjons et Dragons. Le but du jeu est de composer le plus puissant vol de trois dragons, et comme le dit le jeu : « tous les coups sont permis ».

Finalement, autoriser l'interdit en incluant la triche dans les mécanismes est un autre style de jeu avec de nouvelles règles. Son avantage principal est qu'il propose une nouvelle façon de s'amuser en cassant des barrières pourtant bien résistantes et de surcroît, ouvrir de nouvelles possibilités. Autoriser la triche est même le premier argument de vente d'un jeu, et ça fonctionne plutôt deux fois qu'une.

Il reste tout de même une question : y a-t-il des gens qui jouent honnêtement dans les jeux de triche ? Ce qui signifierait qu'ils ne respectent pas les règles du jeu en ne trichant pas ? Et que donc, ne pas respecter les règles du jeu en ne trichant pas serait-il de la triche ? Pour simplifier : est-il possible de tricher dans les jeux de triche ? Non, en fait ça va trop loin, on va s'arrêter là.

En conclusion de ce Dossier Spécial, la triche n'est pas un concept qu'il faut prohiber dans le domaine du jeu. L'important est que chaque joueur.euse joue à armes égales, donc qu'un contrat implicite soit fixé entre eux.elles, afin qu'il y ait une égalité des chances devant la sacro-sainte victoire. En effet, s'il doit y avoir triche, tous.les participants.es doivent avoir le droit de s'en servir. Cela permet de jouer honnêtement même si l'on triche, et de respecter l'autre.





SOIRÉES JEUX DE SOCIÉTÉ

Gratuites et ouvertes à tous

Un mardi soir sur deux, venez jouer de 20H à Minuit au
Bâtiment B de la Résidence Descartes sur le Campus de Poitiers

Pour plus de renseignements, contactez La Bourse à Dés :



06 23 18 97 23



facebook.com/labourseades



bourse.des@gmail.com

Foyer des Etudiants
AERUD





LE CONSEIL AU METALLEUX

Sans grande surprise, il y a plus de groupe de metal qui parlent de cannibalisme que de haute gastronomie. Sur ce thème, l'une de mes chansons préférées est *Unfit for Human Consumption*, du groupe britannique *Carcass*, de leur album *Surgical Steel*. Je le recommande fortement, surtout si vous voulez vous lancer dans le metal extrême, mais que *Napalm Death* et *Morbid Angel* vous font trop peur.

"Le principe est simple : les joueurs.euses incarnent l'équipe d'un grand restaurant qui assure 4 services dans la même soirée !"

Kitchen Rush est un jeu de société créé par Dàvid Turczi et Vangelis Bagiartakis. Il se joue en coopératif et comporte les modes facile, moyen ou difficile. Le principe est simple : les joueurs.euses incarnent l'équipe d'un grand restaurant qui assure 4 services dans la même soirée !

À chaque service, les PJ (Personnages Joueurs.) doivent décider comment se répartir dans le restaurant, afin que chaque tâche soit accomplie pour que la cuisine tourne. Ils vont donc être tantôt maître.esse d'hôtel (accueillir les clients.tes), serveur.euse (prendre les commandes et servir les plats), cuisinier.nière (préparer les plats), plongeur.euse (faire la vaisselle) et gestionnaire (gérer les finances et le réassort des réserves de nourriture).

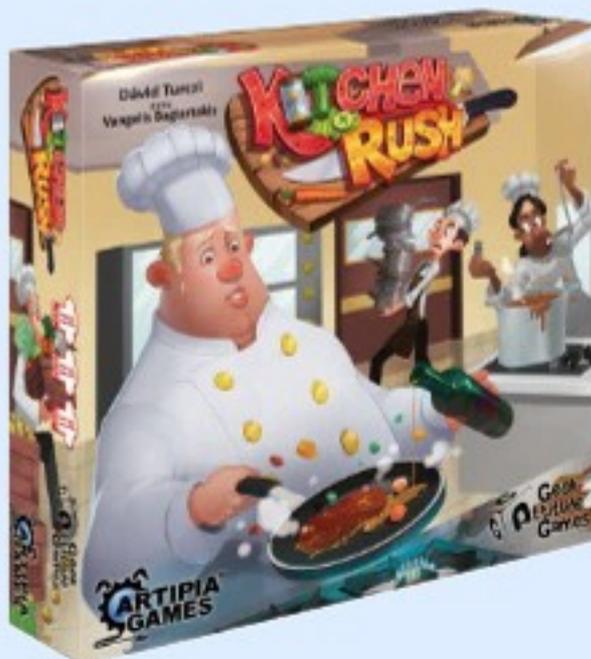
Ces postes sont partagés entre les joueurs.euses et symbolisés par des sabliers qui occupent un espace sur le plateau de jeu. Une fois le temps écoulé, les PJ peuvent reprendre le sablier en main et l'attribuer à un autre poste, et ainsi de suite jusqu'à la fin du service.



En résumé :

Kitchen Rush est donc un jeu coopératif complet, avec beaucoup de petit matériel de qualité, un plateau de jeu clair et visuellement beau et coloré, un déroulé clair avec une phase de réflexion en équipe, une phase d'action bien orchestrée pour occuper tous les postes et une phase de débriefe entre les services afin de se remettre en place pour le prochain.

C'est donc un jeu très équilibré, avec une grande rejouabilité et un visuel bien ordonné et très coloré.



L'avis du Réac' Chef

Voici un jeu coopératif qui va vous apprendre exactement comment fonctionne une équipe de restaurant. On se gueule dessus et on passe son temps à renverser des trucs. Vous allez comprendre l'expression « vite fait, mal fait ». Vous pouvez oublier la renommée, faites du fric.

Test GIRAF:

Graphismes : 3/4

Immersion : 4/4

Rejouabilité : 3/4

Accessibilité : 2/4

Fun : 4/4

Total : 16/20





"Les mélanges entre certaines familles de cartes entraînent souvent des combinaisons surprenantes !"

Origami est un jeu de cartes créé par Christian Giove. Les joueurs.euses incarnent des artistes origamistes sur le point de s'affronter pour découvrir qui remportera le titre de « Meilleur.e artiste Origamiste ». Pour se faire, il leur faut sélectionner autant de familles d'animaux qu'il y a de joueurs.euses à la table parmi les 5 disponibles : les animaux de la ferme, du ciel, de la mer, de la savane et du jardin. Chaque carte animal jouée va prendre vie grâce à l'art du pliage japonais des artistes origamistes.



LE CONSEIL DU METALLEUX

Du papier et du conflit. Traduit en anglais ça donne « Paper and Strife », qui se trouve aussi être un des titres de Book of Bad Decisions, le dernier album de Clutch, cultissime groupe de stoner aux influences blues et funk. Sans doute l'un des meilleurs albums du groupe, et un incontournable pour tous les fans de stoner.

Ces animaux vont demander un certain nombre de plis pour être fabriqués, qui seront symbolisés par des cartes à défausser. Créer des origamis rapporte des points de victoire aux joueurs.euses qui seront comptabilisés à la fin de la partie. Celui.celle qui en aura accumulé le plus deviendra « Meilleur.e artiste Origamiste ».

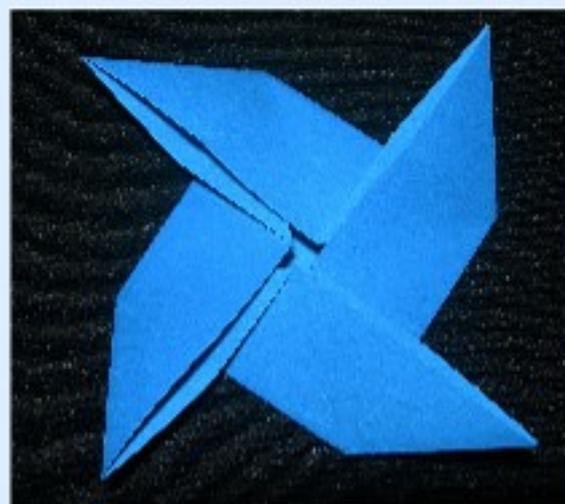


L'avis du Réac' Chef

Ne vous laissez pas abuser par l'emballage mignon, c'est la guerre ! Un pur jeu de calculs et d'agressivité pour experts.tes. Il y a d'ailleurs une feuille à plier fournie dans le jeu, pour bien vous montrer à quel point vous êtes nuls.les en origamis.



Le gros avantage du jeu est que chaque partie ne se ressemble pas. En effet, quand les Personnages Joueurs (PJ) choisissent les familles en début de partie, ils peuvent faire varier leur provenance parmi 5 au choix, permettant ainsi de faire des combinaisons et des stratégies totalement différentes d'une partie à l'autre.



Chaque famille d'animaux a des mécaniques et pouvoirs spécifiques. Les mélanges entre certaines familles de cartes entraînent souvent des combinaisons surprenantes !

En résumé :

Origami est donc un jeu de cartes avec beaucoup de rejouabilité, puisque les parties ne se ressemblent pas. Visuellement, les cartes sont épurées et très jolies : elles représentent toutes un animal fait en origami, ce qui en fait un visuel original. Le petit plus est qu'une feuille de papier origami est jointe à la boîte de jeu, ainsi qu'un modèle pour créer le pion « Premier Joueur » en le pliant soi-même. Le point négatif est que certaines familles n'ont pas des valeurs de plis ni des pouvoirs qui correspondent, ce qui rend les combinaisons difficiles et donc le jeu moins fun. En bref, il faut y jouer pour trouver quelles familles se jouent bien ensemble !

Test GIRAF:

Graphismes : 4/4
Immersion : 2/4
Rejouabilité : 3/4
Accessibilité : 3/4
Fun : 2/4

Total : 14/20



SHAHRAZAD

Shahrazad est un jeu de société sorti en milieu d'année 2018. Il a été conçu par Yuo et illustré par Kotori Neiko. Les éditions Capsicum Games nous livrent une belle petite boîte en version française aux tons mauves doux avec de nombreuses arabesques dorées. Le jeu se situe bien dans les mythes et légendes du monde perse. Pour le paragraphe culturel, Schéhérazade est un personnage de fiction des mythes perses. Il s'agit d'une princesse ingénieuse qui va faire preuve de sagesse pour se départir d'une situation plutôt périlleuse. En effet, le Sultan local, suite à une mésaventure amoureuse, décide d'épouser une jeune femme vierge chaque matin et de la tuer chaque soir pour ne pas être trahi (#MeToo...). Lorsqu'il décide d'épouser sa sœur, Schéhérazade se porte volontaire à sa place (Katniss Everdeen n'avait rien inventé). Pour se sortir de ce mauvais pas et gagner du temps tous les jours, elle met en place un plan. Chaque soir, elle raconte une histoire palpitante à son époux mais ne la termine pas.

L'avis du Réac' Chef

Vous voulez le charme des 1001 nuits ? Prévoyez plutôt des nuits solitaires à essayer de marquer 3 points. Votre assemblage de contes ressemblera plus à un carrelage *Leroy Merlin* qu'aux *Fleurs du Mal* de *Baudelaire*.

Le jeu en lui-même est un petit jeu, par son format et la durée des parties. Ces dernières prennent en moyenne 30 minutes mais peuvent passer à un quart d'heure lorsque les joueurs.euses sont habitués.ées. On joue à Shahrazad seul ou en duo et c'est un jeu coopératif de score. Le but du jeu est de raconter une histoire cohérente en plaçant les tuiles de contes, numérotées de manière logique.



Peinture de Shéhérazade par Sophie Anderson, XIXème siècle

Le sultan, avide de connaître la suite, lui laisse donc la vie sauve. C'est ainsi que chaque jour pendant 1001 jours, Schéhérazade utilise ce stratagème, inventant le Cliff Hanger du cinéma avant l'heure, jusqu'à ce que le Sultan la reconnaisse pour son inventivité et décide de la garder comme épouse. L'histoire de ces nombreux contes s'intitule Les 1001 Nuits. Parmi ces histoires, on peut retrouver les très célèbres Aladin, Ali Baba et Sinbad par exemple. Le personnage et le recueil de contes valent tous les deux le détour et c'est agréable de voir un jeu de société mettre en avant un personnage féminin fort et solitaire.

" C'est agréable de voir un jeu de société mettre en avant un personnage féminin fort et solitaire. "



Il est possible de former autant de colonnes que l'on souhaite mais chacune ne peut contenir que jusqu'à 3 tuiles. Les tuiles d'une colonne à l'autre doivent toujours se suivre par ordre croissant. On obtient également des points bonus en rassemblant des groupes de tuiles de la même couleur (il y en a 5) mais on en perd si certaines tuiles sont mal posées ou s'il y a des trous dans les colonnes. Chaque joueur.euse dispose de deux tuiles de contes dans sa main et en pioche une à chaque début de tour. Les participants.tes doivent taire le score exact et la composition de leur main. Chacun.e à leur tour, ils.elles choisissent une tuile à poser et la révèlent, ils.elles peuvent ensuite discuter du meilleur endroit où poser la tuile à deux.

Comme pour tous les jeux coopératifs, il est assez ardu de faire de bons scores sans avoir fait plusieurs parties pour bien prendre en main les mécaniques. La communication est très importante également et invite donc à beaucoup se parler et discuter du placement des tuiles. Le jeu offre une possibilité de corriger une erreur en remplaçant une tuile déjà posée par une autre. Le tour suivant s'avère alors plus ardu car la personne qui a désormais 3 tuiles en main doit en poser deux à la fois.



LE CONSEIL DU METALLEUX

Beaucoup de groupes de metal originaires du Maghreb, du proche et du Moyen-Orient vous donneront une ambiance adaptée à l'univers du jeu. Par exemple, le groupe de metal progressif tunisien Myrath, particulièrement l'album Tales of the Sand, même si toute leur discographie est appréciable.

Les choses peuvent donc vite dégénérer et sérieusement réduire le score, mais chaque partie s'effectue en deux manches pour réduire les effets du hasard.

Le jeu est également un très bon jeu de voyage puisqu'il est facile à transporter, demande relativement peu de place et a mis en place un ingénieux système pour compter le score qui ne réclame ni papier ni crayons. On peut reprocher à Shahrazad de ne pas disposer d'une grande longévité.





Ses parties courtes et sa prise en main rapide peuvent rapidement lasser les joueurs.euses. Certains.nes trouvent également que l'univers du jeu est assez plaqué sans grand lien avec la mécanique très mathématique de ce jeu de placement.

Personnellement, je tempérerais ces arguments. Trouver un jeu coopératif qui propose un réel défi n'est pas rare. Mais beaucoup le font souvent par le biais de règles difficiles à prendre en main. Les Poilus et Kitchen Rush sont difficiles à aborder par exemple et les parties de découverte font partie intégrante de leur apprentissage. Shahrazad se joue rapidement, mais maîtriser le jeu prend du temps.

C'est un très bon jeu de couple, avec sa prise en main facile et son système axé sur le dialogue, surtout si l'un.e des deux n'est pas très joueur.euse. Pour ce qui est de la cohérence de l'univers avec son système, une bonne histoire est au contraire dépourvue d'incohérences et ordonnées du début à la fin, ce qui convient bien aux suites mathématiques.

Pour conclure, j'aimerais vous parler du point fort du jeu : son univers graphique. En effet Kotori Keiko a effectué un travail splendide sur la boîte, qui forme un véritable écrin, ainsi que sur les cartes et leur visuel. Les cartes de conte constituent de véritables chefs-d'œuvre, d'une beauté très simple mais empruntes de nombreuses références. Il y a au total 22 cartes numérotées de 0 à 21, ce qui correspond aux scores des Atouts des tarots.

Les noms de chaque Arcane du tarot divinatoire de Marseille sont d'ailleurs repris pour nommer les tuiles. On retrouve donc la roue de fortune, l'empereur, l'hiérophante, l'amoureux etc. Enfin, chaque tuile est illustrée avec l'image d'un conte classique. Vous pourrez donc croiser Cendrillon, Pinocchio ou Kaguya-Hime, les contes ne se limitant pas à l'occident. Le travail graphique effectué sur le jeu n'a donc rien de superficiel.

Le jeu dispose de toute la poésie nécessaire pour vous envoûter. Je n'ai plus qu'à vous conseiller de faire comme Schéhérazade et de vous « raconter des histoires » dès que vous en aurez l'occasion.

Hadrien "H" Dominault

Shahrazad :

Auteur : Yuo

Illustrateur : Kotori Neiko

Editeur : Capsicum Games



Chronique gratuite : Board Game Arena



Dans le numéro 1, nous vous proposons des moyens de jouer à des jeux de rôle gratuitement. Il est temps de passer aux jeux de société ! Laissez nous vous présenter **Board Game Arena** !

Board Game Arena (BGA), c'est un site communautaire et participatif qui regroupe pas moins de 151 jeux de société. Vous pouvez y accéder gratuitement afin d'organiser ou de participer à des tables de jeux de société virtuelles en tour par tour ou en temps réel. Le site propose un support multilingue qui vous permettra de jouer avec des participants.es du monde entier. Il suffit d'une connexion internet et de s'inscrire sur le site, qui ne réclame pas d'informations de paiement. Il faudra supporter quelques publicités, le portage « libre » des jeux implique des visuels plutôt perfectibles et les traductions sont parfois hasardeuses mais l'outil est bien conçu ! Il existe un abonnement annuel à 24 euros par an. Il offre l'accès à quelques jeux réservés aux membres payants, comme *7 Wonders* ou *Carcassonne*.

Il permet aussi d'utiliser le tchat audio-vidéo interne du jeu. Il n'a donc rien d'indispensable, si vous avez besoin d'un système de tchat audio-vidéo, vous pouvez compléter BGA grâce à *Discord*, *Skype* ou *Mumble*.

Le site permet également de regarder des parties pour en apprendre plus et découvrir des stratégies. Un tchat par écrit permet de discuter avec les autres joueurs.euses pour échanger autour du jeu de société et du reste. Les règles des jeux sont disponibles sur leurs fiches descriptives, ce qui vous permet de découvrir de nouveaux jeux et d'apprendre les règles avant de vous lancer. La ludothèque du site est très complète et vous offrira tout type d'expériences. BGA dispose d'un système de recherche permettant de localiser les parties libres à rejoindre rapidement. Un autre système de recherche sert à trouver des jeux. Les recherches peuvent se faire grâce à ces critères : nom du jeu, nombre de joueurs.euses, niveau de complexité et durée d'une partie. Board Game Arena propose également des jeux historiques comme le Yahtzee ou la Belote, ce qui peut vous permettre de jouer à distance avec des amis.es qui ne sont pas trop joueurs.euses et de les initier ensuite à d'autres jeux.

Pour résumer, BGA va vous offrir une superbe expérience de jeux de société en ligne, avec un catalogue large et presque entièrement gratuit, sans obligations d'achats ou d'abonnement. N'attendez plus, foncez et si un jeu vous tape dans l'œil, vous pourrez toujours l'acheter un peu plus tard.



Murder-Party Pirates – « Qu'est-il arrivé à Matt le Matelot ? »

Pour 7 PJ (Personnages Joueurs) et 1 MJ (Maître du Jeu) – Durée : environ 2H

Par Marina

Cette murder-party a un scénario original qui se déroule en pleine mer, à bord du bateau de l'un des pirates les plus renommés : le grand Racash-Le-Roush (à incarner par le MJ). À bord vivent les membres d'équipage : **Rico** le Bosco-moine (il est celui qui fait le lien entre l'équipage et le Capitaine) ; **Damien-Charles** le Pilote (il passe son temps à la barre du bâtiment) ; **Taylor** le Coq (le chef cuisinier) ; **Kévin** le Canonnier (gère les canons lors des affrontements) ; **Sam** le Chirurgien (le médecin) ; **Lance** la Vigie (il scrute l'horizon à la recherche de terres et de potentiels ennemis) ; **Talgik** le Panosse (le larbin du navire). Chaque PJ a un pouvoir particulier à utiliser, soit pendant la partie, soit au moment du vote final pour désigner qui passera par la planche.

Pour le contexte, l'équipage est en mer depuis longtemps et, malgré ce que croit le Capitaine, **Matt** le Matelot (alias **Matt-Low**) est détesté de la quasi-totalité des membres d'équipage. Il est imbu de lui-même, agréable seulement quand il est intéressé par quelque chose et est prêt à tout pour arriver à ses fins.

Un soir, alors qu'il se rendait dans la salle de bain du bateau, **Matt-Low** a surpris **K-Boum** sortant du bain et a découvert sa véritable identité : **Kévin** est en réalité une femme et s'appelle Lisa Veil (elle se l'est d'ailleurs tatoué derrière l'épaule gauche pour ne jamais oublier qui elle est). **Matt-Low** prit ses jambes à son cou pour aller alerter le Capitaine du mauvais augure que **K-Boum** allait attirer sur son navire, mais fut pris de court dans les quartiers de l'équipage. **K-Boum** le saisit soudainement par sa jambe de bois qui se détacha et, réagissant à l'instinct, le frappa à plusieurs reprises sur le crâne afin qu'il ne puisse pas hurler. Pour cacher les traces, **K-Boum** passa rapidement la serpillière pour ramasser le sang et dissimula le corps dans un hamac, avec sa jambe revissée à la va-vite.

Si les PJ souhaitent fouiller le navire, c'est à l'appréciation du MJ. Ils peuvent trouver des traces de sang séché entre les lattes du plancher sur le lieu du crime, ainsi que sur la serpillière. Ils peuvent aussi savoir que sa jambe a été revissée à la hâte et voir qu'elle comporte des traces de coups, donc qu'il a dû être tabassé à mort avec. Pour le reste, des éléments peuvent être ajoutés à la fouille par le MJ, en fonction des besoins d'avancement de l'enquête. Pour la fin, une fois que chacun.e s'est fait son opinion quant à l'éventuel coupable, un tour de vote peut être fait. Quoi qu'il arrive, quelqu'un passera par la planche pour laver l'honneur du matelot assassiné.





Pour le Capitaine (alias Racash-Le-Roush) :

Il a passé la soirée dans sa cabine, n'a rien vu ni entendu. Il entretient de bonnes relations avec tout l'équipage, notamment le **Bosco-Rico** et **Matt-Low**, le matelot décédé. Il allait nommer le matelot sous-officier, afin qu'il prenne sa place s'il venait à mourir au combat. Son deuxième choix était le Bosco. S'il souhaitait que ce soit le matelot, c'est parce qu'il est le seul à pouvoir occuper deux postes sans nuire à chacun d'eux.

Chaque suspect a un pouvoir qu'il découvrira une fois les personnages distribués : **Bosco-Rico** (la voix de l'équipage) : à la fin du scénario, au moment du vote, sa voix tranche les égalités ;

Pilote D-C (entretien entre quatre yeux) : il peut choisir à n'importe quel moment de prendre 2 personnes à part pendant 5 minutes, le capitaine devant assister à ces apartés ;

Coq-Tayl (repas empoisonné) : à la fin de la murder, s'il est encore en vie, le Coq-Tayl pourra empoisonner le repas de l'un des membres d'équipage, qui mourra dans les heures qui suivent ;

K-Boum (menace au bout du mousquet) : à n'importe quel moment de la murder, il peut choisir de poser une question à l'un des joueurs qui devra lui dire la vérité ;

Samfémal (visite médicale) : à n'importe quel moment de la murder, en plus du matelot mort, le chirurgien peut « examiner » 2 PJ de son choix et devra obligatoirement donner le résultat d'au moins l'un des 2 aux autres joueurs.euses. **Bosco-Rico** (semble régulièrement ivre, alors que les réserves d'alcool ne sont utilisées que pendant les repas et fêtes) ; **Pilote D-C** (semble avoir un gros manque affectif signifiant que quelqu'un lui manque) ; **Coq-Tayl** (a des traces de poison sur les doigts) ; **K-Boum** (elle a pris un bain) ; **Vigie-Lens** (nymphomanie solitaire empiétant sur sa concentration) ; **Panosse-Talgik** (rongé par le désir de vengeance) ; **Matt-Low** (mort au début de la nuit, a des traces de sang mal nettoyées qui indiquent qu'il a été tué au pied de l'escalier, à côté de la salle de bain et des quartiers d'équipage, mais pas dans son hamac ; la blessure à la tête indique qu'il a bien été tabassé avec sa jambe de bois, qui est légèrement enfoncée ; les coups semblent avoir été donnés à la hâte, ce n'est donc pas un meurtre prémédité).

Vigie-Lens (tout voir et tout entendre) : à n'importe quel moment de la murder, la vigie peut demander au capitaine un détail sur n'importe quel joueur qu'il aura pu voir ou entendre. **Bosco-Rico** (a reçu récemment deux confessions honteuses du Coq-Tayl et de K-Boum) ; **Pilote D-C** (semble avoir entendu des cris le soir du meurtre, mais n'a pas quitté son poste) ; **Coq-Tayl** (cuisinait un poisson étrange le soir du meurtre) ; **K-Boum** (est amoureux du chirurgien) ; **Panosse-Talgik** (avait des doutes sur le fait que le matelot lui ait crevé un œil et envisageait de se venger) ; **Matt-Low** (son amputation n'était probablement pas nécessaire).

Panosse-Talgik (vengeance sanglante) : à la fin de la murder, il peut crever un œil à l'un des membres d'équipage.

Rico le Bosco (alias Bosco-Rico) :
La voix de l'équipage



Son rôle : Le Bosco est chargé des relations sociales entre les pirates et le Capitaine (c'est un porte-parole). Il s'entend très bien avec lui et le respecte ; il espère d'ailleurs être nommé comme son successeur. Rico est également le moine du navire ; il est là pour bénir le sanctuaire qui se trouve au fond de la cale de contrebande, prononcer le bénédicité un repas sur deux, écouter les confessions des pirates (même si elles sont rares) et faire les cérémonies lorsqu'un nouveau membre d'équipage est accepté (notamment en lui trouvant un surnom). Il est vêtu d'une toge de couleur marron, rapiécée et nouée à la taille par une ficelle arrachée à un filet de pêche. Il porte une croix taillée grossièrement dans du bois non-traité autour du cou.

Ce qu'il sait sur le meurtre : Rico aime particulièrement boire et, comme tout bon alcool sur le navire n'appartient qu'au capitaine, profite régulièrement de sa prière au sanctuaire pour piquer un verre ou deux dans la réserve personnelle de Racash-Le-Roush. Lors des très rares confessions de l'équipage, le Coq-Tayl lui a avoué qu'il versait de temps en temps des saletés dans les plats du matelot pour lui faire des farces, parce que « tout le monde le déteste » ; K-Boum le canonnier a reconnu, ivre, que son passé et ses sentiments le rattrapaient tellement qu'il était tombé amoureux de Samfémal le chirurgien et que le matelot mort passait son temps à critiquer les faits et gestes du Capitaine qu'il n'appréciait guère. Le matin de la mort du matelot, le Capitaine a annoncé à Rico en privé qu'il lui fallait préparer une cérémonie tout à fait spéciale pour le lendemain. En effet, il envisageait de faire passer le grade du matelot à sous-officier. Cela lui aurait accordé des privilèges que même le Bosco n'a pas et lui aurait permis d'accéder au poste de Capitaine à sa mort. Jaloux et furieux, Rico a menacé en début de soirée le matelot de dévoiler au Capitaine ses propos injurieux s'il ne quittait pas le navire le soir-même. Mais ce dernier ne s'est pas gêné pour lui confier qu'il avait surpris Rico piquer dans la réserve de boissons du Capitaine et que s'il le trahissait, il n'hésiterait pas à en faire de même. Rico s'est donc résigné et a passé la soirée à vider une bouteille de rhum dans le sanctuaire.



Damien-Charles le Pilote (alias le Pilote D-C) :
Entretien entre quatre yeux



Son rôle : Le Pilote est celui qui se charge de la navigation du bateau, il passe le plus clair de son temps à tenir la barre et à regarder sa vieille et précieuse boussole qui ne le quitte jamais. C'est un homme d'âge mûr, sympathique, au crâne dégarni dissimulé vaguement sous un bandeau avec des têtes de mort, acheté trois doublons au marché noir le jour où il a rejoint les pirates.

Ce qu'il sait sur le meurtre : Il y a quelques années, Damien-Charles a trouvé lors de l'un de ses pillages un coffret contenant dix pièces d'or et ayant appartenu au célèbre pirate anglais, Francis Drake. Il a donc conservé ce trésor inestimable bien caché (puisque les meilleurs trésors vont tous au Capitaine) dans l'espoir de l'offrir à sa femme lorsqu'il la reverrait. Malheureusement, un jour où la fête battait son plein et qu'il avait trop bu, Damien-Charles accepta de parier le coffret aux dés contre du tabac africain et perdit face à Matt-Low. Alors qu'il souhaitait le récupérer de nouveau en jouant, le matelot lui annonça qu'il l'avait déjà échangé sur une île en justifiant que : « ça valait bien une catin ». Récemment et après de nombreuses enquêtes pour trouver de quoi se venger sur le matelot, Damien-Charles a envisagé que le matelot et Vigie-Lens pourraient bien être liés au fait que Panosse-Talgik soit borgne. Le soir du meurtre, Damien-Charles réfléchissait à la barre à un moyen de s'assurer que ses accusations étaient vraies et de faire condamner à la planche le matelot. Alors qu'il imaginait son plan d'action, il entendit d'abord un cri dont la voix semblait efféminée, puis des gémissements étouffés et enfin des bruits de pas lourds sur le plancher, tout ceci provenant de l'intérieur du navire. Mais c'est en voulant se précipiter pour y aller qu'il réalisa que les gémissements étaient ceux du matelot. Sa vengeance s'appliquant immédiatement, il fit mine de ne rien entendre et continua de manœuvrer le bateau, le sourire aux lèvres.





Tayler le Coq (alias le Coq-Tayl) :
Repas empoisonné

Son rôle : Le coq est le cuisinier du navire. Il est là pour mijoter de bons petits plats (autant qu'il soit possible en mer en tout cas) aux pirates. Sa mère est morte à sa naissance et son père est décédé mystérieusement lorsqu'il était très jeune, lors de l'attaque de son village par des militaires. Il a été recueilli par le Capitaine qui l'a dès lors élevé parmi ses membres d'équipage. Démontrant des talents à la découpe des panais bien plus qu'à l'abordage, il est devenu le coq du bateau, c'est-à-dire un élément essentiel ! Il est vêtu d'une blouse de cuisinier noire « Bocuse » qu'il a soi-disant cousue lui-même, d'un vieux short noir rapiécé et d'une toque blanche avec une tête de mort dessus (et de temps en temps un cache-œil pour faire plus classe).

Ce qu'il sait sur le meurtre : Il y a quelques mois, découvrant de fortes ressemblances avec Samfémal le chirurgien, Tayler a découvert qu'ils étaient faux-jumeaux. Une amitié fraternelle s'est installée entre eux, les amenant à s'entraider dans les situations difficiles. C'est devenu leur petit secret. Au fil du temps, Tayler a remarqué une forte réticence de la part de son frère jumeau envers le matelot. Ne sachant pas pourquoi mais ayant désormais une confiance aveugle envers Samfémal, il a commencé à verser de temps à autre des saloperies dans les plats du matelot, le rendant légèrement malade à l'occasion. Mais un jour, alors qu'il allait se faire pincer par Rico le bosco-moine, il s'est rendu compte que ce dernier était ivre. Il tenait caché sous sa toge une excellente bouteille de rhum, ressemblant typiquement à celles de la réserve privée du Capitaine. Il a donc gardé le secret, au cas où. Quelques temps après, le Coq-Tayl a réalisé que la réticence que son frère éprouvait envers le matelot avait un lien avec la mort de leur père, mais il ne sait ni pourquoi, ni comment. Cette sombre révélation l'a enclin à trouver un moyen de venger leur père. C'est pourquoi, le soir du meurtre, le Coq-Tayl s'est enfermé dans la cuisine afin de s'entraîner à préparer un poisson extrêmement difficile à cuisiner, puisqu'il contient une petite poche de poison mortel trop facile à percer, le fugu. Malheureusement pour lui, il n'aura jamais l'occasion de tester sa recette.



Kévin le Canonnier (alias K-Boum) :

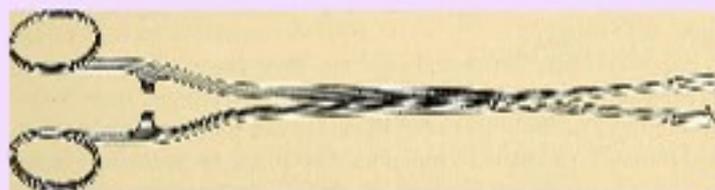
Menace au bout du mousquet

Son rôle : K-Boum est là pour faire couler les vaisseaux ennemis à grands coups d'explosifs ! Il porte un cache-œil, des vêtements d'assez bonne facture et peu usés et cache ses longs cheveux bruns sous un bandeau noir à têtes de mort. Il a été recueilli il y a quelques années et fait un travail excellent depuis (environ 28 navires coulés à son actif). Il a toujours entretenu une très bonne relation avec tout l'équipage, notamment avec Samfémal le chirurgien dont il est amoureux et avec qui il est très ami. Il possède un tatouage très secret derrière son épaule gauche : « Lisa Veil », afin de ne pas oublier qui elle est...

Ce qu'il sait sur le meurtre : Il y a un an, le navire a été attaqué par des militaires. L'un d'eux a touché Matt-Low à la jambe droite, avant qu'il ne lui tranche la jugulaire avec son épée rouillée. Le matelot a tout de suite été conduit auprès du chirurgien par K-Boum afin qu'il le soigne et enlève la balle. Mais K-Boum a remarqué que le chirurgien prenait bien plus de temps que d'habitude pour stériliser son matériel et opérer le matelot. Une fois qu'il commença les soins, Samfémal constata qu'il était trop tard et que sa jambe ne pourrait pas être sauvée. Sans plus de discours, il lui amputa dans la minute qui suivit. Bien que K-Boum n'ait jamais eu de problème avec le matelot, il garda toujours ce secret, craignant pour la vie de son bien-aimé. Le soir du meurtre, K-Boum prenait un bain dans les quartiers de l'équipage. Au moment où il en sortit, le matelot entra par inadvertance et fit face au corps d'une femme à demi-nue. Il prit ses jambes à son cou pour aller alerter le Capitaine du mauvais augure que K-Boum allait attirer sur son navire, mais fut pris de court dans les quartiers de l'équipage. K-Boum le saisit par sa jambe de bois qui se détacha et le frappa avec à plusieurs reprises sur le crâne. Pour cacher rapidement les traces, K-Boum passa la serpillière pour ramasser le sang et dissimula le corps dans un hamac, avec sa jambe. Se tenant juste en-dessous de la barre et sachant que le Pilote D-C s'y trouvait, le doute le rongea quant au fait que ce dernier ait pu entendre les gémissements du matelot et les coups que celui-ci s'est vu asséner. Mais si c'est le cas, il n'a absolument pas réagi et a laissé consciemment mourir un membre de son équipage.



Sam le Chirurgien (alias Samfémal) :
Visite médicale



Son rôle : Il est là pour faire en sorte que les membres d'équipage restent en vie le plus longtemps possible. Il est vêtu d'un fin pantalon noir et d'une chemise blanche légèrement ouverte en haut du torse, tachée de giclées de sang devenues indélébiles avec le temps. Sa mère est morte à la naissance de son faux jumeau et il n'a que de vagues souvenirs de son père. Un jour, alors qu'il était petit, il se promenait sur la plage et réussit à se faufiler à bord d'un canoë. Le Capitaine le découvrit et le recueillit, faisant de lui l'un des meilleurs pirates qu'il n'ait jamais eu dans son équipage. Quelques années plus tard, Samfémal réussit à négocier une fausse attaque surprise sur l'île d'où il venait, pour retrouver sa famille. Mais il ne s'attendait pas à ce que l'attaque dégénère et lorsqu'il arriva, il découvrit Tayler dévasté, sur le cadavre encore frais de leur père. Il réussit à le convaincre de partir avec lui, sans pour autant lui révéler son identité, lui faisant croire que l'attaque avait été menée par des militaires et non par des pirates et à sa demande. Tayler réussit à se faire accepter et s'intégra en devenant coq.

Ce qu'il sait sur le meurtre : Constatant les richesses que l'équipage réussit à amasser suite à l'attaque de l'île, Samfémal découvrit que le matelot avait dérobé une montre appartenant à son père. Il jura de les venger, lui et son frère jumeau, dès qu'il en aurait l'occasion. Et celle-ci se présenta lorsque le navire fut attaqué par des militaires. Matt-Low prit une balle dans la jambe droite et fut amené devant Samfémal par K-Boum. Samfémal savoura sa vengeance en prenant tout son temps pour stériliser les instruments et le laissa à l'agonie pendant de longues minutes. Une fois qu'il fut prêt à extraire la balle, il était « bien trop tard » pour l'enlever, il fallait l'amputer. Samfémal n'attendit pas l'accord du matelot et lui scia la jambe d'un coup sec. Mais sa haine envers le matelot ne s'estompa pas, car la peur de voir son frère subir le même sort le hantait. Sachant que le Coq-Tayl s'amusait, pour des raisons obscures, à verser diverses choses dans les plats du matelot, Sam réussit à le convaincre d'apprendre à cuisiner du fugu (un poisson japonais mortel s'il est mal cuisiné). Afin de donner une infime part de poison au matelot, il souhaitait réussir à créer un liquide rendant le poison indétectable. À l'aube de cette découverte qui allait enfin le délivrer de sa hantise, il n'aura malheureusement jamais l'occasion de la mettre en pratique.



Talgik le Panosse (alias
Panosse-Talgik) :
Vengeance sanglante



Son rôle : Le panosse est un membre facultatif d'équipage, mais très pratique ! En général, c'est un pirate estropié à qui il manque une jambe, un œil ou s'il n'a pas de bol, les deux. Il ne participe pas aux combats, mais il nettoie le navire et fait les tâches ingrates. Talgik n'est pas panosse depuis bien longtemps. En effet, il y a encore quelques mois, il était vigie. Ce poste lui plaisait énormément et lui convenait à merveille. Vigie-Lens, quant à lui, était matelot. Malheureusement, le navire a été attaqué et, alors que Panosse-Talgik descendait du mât pour venir prêter main forte à ses compagnons, il fut attaqué lâchement par un ennemi qui se glissa derrière lui et lui planta un poignard dans l'œil gauche. Tout ce dont il se souvient, c'est que le poignard comportait des rubis à la garde. Samfémal le chirurgien réussit à le soigner de peu, mais il était désormais aveugle d'un œil et dut être remplacé en tant que vigie. C'est le matelot Lance qui fut proposé pour ce poste. Quant à lui, Talgik est devenu panosse puisqu'il ne voyait plus grand chose et ne savait pas se battre.

Ce qu'il sait sur le meurtre : Quelques temps après sa dégradation, Panosse-Talgik a commencé à avoir des soupçons sur le véritable ennemi qui l'a rendu aveugle d'un œil. Ceux-ci se portèrent automatiquement sur Vigie-Lens. Mais après une enquête menée par ses soins, consistant surtout en la fouille intégrale de ses effets personnels, Panosse-Talgik n'a jamais découvert le poignard serti de rubis qui l'avait agressé. Peut-être est-il caché tout en haut du mât, où seul Vigie-Lens se rend. Tout ce qu'il a vu ce triste jour, c'est K-Boum le canonier, en débardeur, rapiécer une de ses chemises, abîmée lors d'un combat, et laissant paraître un tatouage avec le nom de : « Lisa Veil » sur l'arrière de son épaule gauche. Ce n'est qu'il y a deux semaines que ce poignard est réapparu, dans la main du matelot. Panosse-Talgik n'avait absolument aucune idée de pourquoi le matelot lui avait fait ça, mais il comptait bien l'interroger par la force tôt ou tard et lui faire payer au centuple ce qu'il lui avait fait. Malheureusement pour lui, il a raté l'occasion de se venger, puisqu'il devait une fois de plus récurer le pont et la cuisine à la brosse, et tout ce qu'il a entendu ce soir-là, ce sont les petits gémissements douteux qu'émettait Vigie-Lens, seul, en haut de son mât.

Lance la Vigie (alias Vigie-Lens) :
Tout voir et tout entendre



Son rôle : La vigie est là pour observer les flots du haut du mât, afin de détecter toute trace de navire ennemi ou d'île en vue. Il est vêtu d'un pantalon blanc très large, d'une chemise verte et d'un long manteau marron pour les nuits fraîches. Lance n'est vigie que depuis quelques mois. Auparavant, il était matelot. Mais, souhaitant prendre le poste de la précédente vigie, il engagea le seul autre pirate avec qui il s'entendait à merveille, le second matelot, afin qu'il s'arrange pour qu'il perde son poste. Le second matelot profita d'une attaque de navire pour se glisser derrière la vigie et lui planter son poignard dans l'œil gauche. Pour lui prouver son amitié, Matt-Low offrit son poignard serti de rubis à la garde à Vigie-Lens (même s'il lui arrivait de monter en haut du mât pour l'emprunter à l'occasion). C'est à la suite de cette agression que la précédente vigie est devenue panosse, nommé maintenant Panosse-Talgik.

Ce qu'il sait sur le meurtre : Depuis cet arrangement, Vigie-Lens s'est toujours débrouillé pour couvrir le matelot. C'est surtout arrivé la fois où le Pilote D-C, complètement bourré, a joué un objet de grande valeur aux dés face au matelot. Le pilote ne s'est rendu compte qu'il avait perdu son bien que le lendemain, alors que le matelot l'avait déjà échangé contre autre chose. Le Pilote D-C a juré sa mort s'il n'arrivait pas à retrouver son trésor. Quant au panosse, le matelot ne lui a jamais dévoilé qu'il avait été engagé par Vigie-Lens pour lui crever un œil. Cependant, le panosse savait que c'était le matelot qui lui avait fait ça et il projetait de le tuer pour se venger. Le soir du meurtre, Vigie-Lens n'a rien vu, rien entendu. Il était comme toujours à son poste mais la mer étant calme. Il a préféré s'accorder un peu de bon temps seul en pensant plutôt aux formes courbées et sensuelles de K-Boom, le canonier. Peut-être que s'il avait été plus attentif à ce qu'il se passait en-dessous, il aurait pu sauver son meilleur ami.

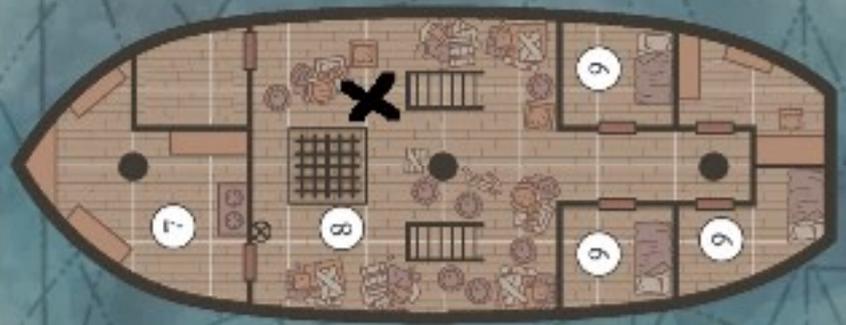
Murder- Party Pirates

- 1 Barre
- 2 Mât de la Vigie
- 3 Cuisine
- 4 Salle à manger
- 5 Pont principal
- 6 Cabine du Capitaine
- 7 Salle de bain
- 8 Lieu du crime, cartons
- 9 Quartiers de l'équipage
- 10 Réserve
- 11 Cale de contrebarde
- 12 Sanchnaire du Bosco

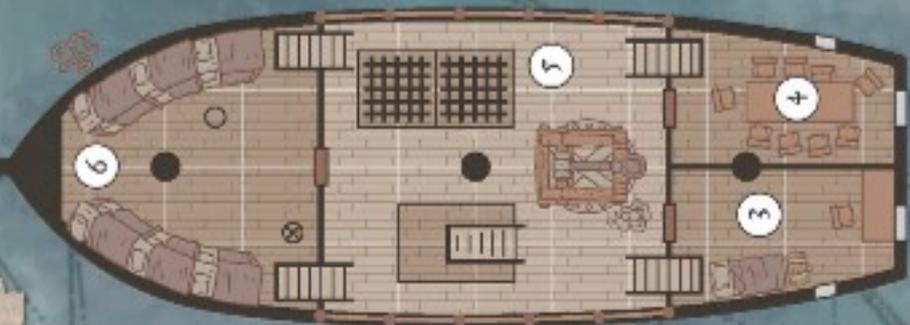
"Qu'est-il arrivé à
Matt le Matelot ?"



CALE



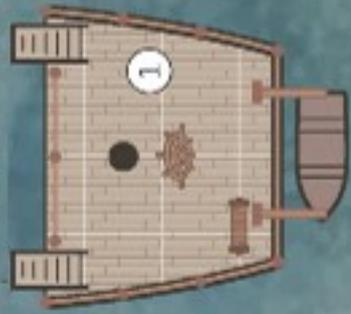
PONT SECONDAIRE



PONT PRINCIPAL



PROUE



POUPE



L'Appel de Cthulhu- La dernière ligne droite

Ce scénario se joue avec 4 joueurs.euses et dure environ 4h. Il peut s'adapter tant aux néophytes qu'aux connaisseurs.sseuses de l'univers de Lovecraft.

Pavla Iaroslav : Militaire-bureaucrate russe, 35 ans, narcissique, aisé, 12 PV (seuil 6), 40 SAN. Prend le train de Moscou à Vladivostok pour la 15ème session du parti communiste (étrange que ce soit là-bas). Billet de dernière minute, 2ème classe, on lui assure tout de même qu'il sera seul dans sa cabine.

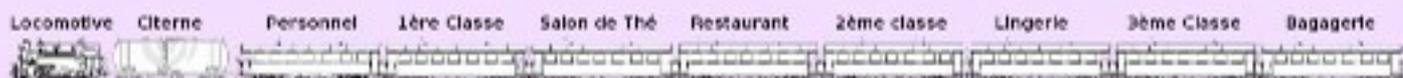
Dorofeïa Anouchka : Artiste-écrivain russe, 38 ans, flegmatique, aisée, 11 PV (seuil 5), 50 SAN. Prend le train de Vyatka à Vladivostok pour rejoindre son mari, l'Amiral Andropov Dorofeïa. Voyageant seule, elle préfère prendre la 2ème classe pour éviter les potentiels mauvais traitements psychologiques des hommes fortunés. Elle en profite pour écrire son 15ème roman, un drame.

Ludiov Alexeïï : Baroudeur-mécano ukrainien, 15 ans, timide, pauvre, 12 PV (seuil 6), 40 SAN. Prend le train de Perm à Vladivostok parce qu'il est convoqué pour aller travailler dans une mine avec son frère, Dimitri Ludiov. Il s'est fait offrir son billet, sinon il n'aurait même pas eu de quoi aller en 3ème classe.

Topoiesky Andreï : Universitaire-professeur ukrainien, 48 ans, tatillon, classe moyenne, 11 PV (seuil 5), 85 SAN. Prend le train de Yekaterinburg à Vladivostok pour se rendre à la bibliothèque de la ville dans la 15ème avenue. Il souhaite consulter le dernier ouvrage du célèbre historien, Solestyne Alexander, portant sur les enjeux économiques, sociologiques et politiques que comporte la ligne du Transsibérien à l'occasion de ses 50 ans.

Les Personnages Joueurs (PJ) se retrouvent tous dans le train, dans la même cabine. Leur billet est marqué pour attester de leur présence à la bonne gare. Le compartiment contient 4 lits et de quoi ranger les affaires basiques de toilette et de recharge pour la durée du voyage. Il reste néanmoins étroit pour autant de personnes, si elles circulent dans la cabine toutes en même temps. Ils sont à bord du Rossyia sur la ligne ferrée du Transsibérien, pour encore une semaine de voyage. L'histoire commence le 16 octobre 1966 en après-midi, l'année de la fête des 50 ans de la ligne. Le climat est froid, avec tantôt de la neige et tantôt du brouillard. Le scénario prend place en Russie, dans un contexte xénophobe envers toutes les personnes hors URSS. Ils sont en gare de Yekaterinburg pour leur premier ravitaillement, il y en aura un tous les deux jours (arrêt de 15 minutes).





1er jour :

Les PJ peuvent visiter le train. C'est un endroit magnifique, spacieux et luxueux. Il y règne un climat calme, chaleureux, avec une douce musique de Vivaldi. Le train semble neuf et pour cause, il a été totalement rénové à l'occasion de ses 50 ans. En 1ère et 2ème classe, le sol est recouvert d'une moquette rouge et les parois intérieures du train sont en bois, avec de nombreuses dorures. Les serveurs et serveuses sont les mêmes (un jeune homme au wagon restaurant et une jeune femme au salon de thé, que le Maître du Jeu (MJ) peut intervertir régulièrement), ainsi qu'une jeune femme blonde dans la lingerie et un jeune homme brun dans le wagon du personnel. Hormis le serveur et la serveuse qui disparaissent la nuit, les autres membres du personnel restent dans leur wagon en continu. Si les PJ demandent à parler au « Chef de gare », celui-ci ne se trouvera qu'en gare et restera vague dans ses paroles.

Les membres du personnel sont à interpréter très souriants, à l'écoute et un peu comme des robots, avec un sourire dérangeant ininterrompu. Ils répondront systématiquement aux questions des PJ de façon rapide, concise et répétée. Et s'il arrive que les PJ mettent en lumière des incohérences (par exemple le fait que le temps s'écoule différemment dans le train), ils auront un mouvement de tête semblable à un bug et reprendront leurs activités le plus naturellement possible.

L'arrivée des PJ se fait l'une après l'autre dans le train et ils se retrouvent à 4 dans la même cabine en 2ème classe. Ils ne se connaissent pas et ont des caractères et objectifs différents.

Les activités dans le train restent sommaires : lire, écrire, jouer aux échecs, boire du thé et de l'alcool, discuter. Les arrêts en gare se succèdent et le climat est étrange. À chaque fois que les PJ sortiront du train, il y aura du brouillard et dès qu'ils remonteront dans le train, la neige recommencera à tomber.

Iaroslav étant le premier à être monté dans le train, il est aussi le premier à perdre la tête. Si à l'occasion il regarde les voyageurs sortir du train, il en apercevra un qui deviendra translucide en poussant la porte de la gare pour en sortir. Alexeï peut être malade durant le voyage lorsqu'on lui propose le menu avec des mollusques en entrée du jour ; il a pu être brassé par le train, c'est la première fois qu'il l'emprunte. Le goût poisseux et gluant des mollusques lui reviendra régulièrement à la bouche et le rendra nauséeux.

Iaroslav a des difficultés à dormir. C'est probablement dû au fait que la cabine soit remplie et que ça le mette mal à l'aise.

Lors de la nuit, Anouchka s'endort et fait un rêve étrange. Il est à l'appréciation de l'imagination du MJ, mais on peut imaginer qu'elle vole au-dessus d'une ville de nuit. Elle peut deviner qu'il s'agit de Vladivostok. Il fait froid, elle se sent oppressée, la lune est cachée par les nuages. Il neige, mais tout ce qu'elle entend, c'est le bruit de gouttes d'eau épaisses s'écrasant sur ce qui semble être un tuyau. Elle aperçoit un toit étrange à la sortie de la ville. Une épaisse fumée grise s'échappe dans un souffle d'une haute cheminée en briques rouges. Plus elle se rapproche du toit de cette usine, plus le bruit des gouttes s'amplifie et résonne. Elle arrive près du bâtiment, une fenêtre est cassée et, lorsqu'elle est sur le point de rentrer, elle cesse de voler et se rattrape sur les bris de verre qui lui entaillent profondément la main. Elle se réveille en hurlant, ressentant une vive douleur qui finit par s'estomper, mais pourra revenir régulièrement.

Les compartiments « Bagagerie » et « 3ème classe » disparaissent pendant la nuit. Les PJ pourront s'en rendre compte de deux façons : en tentant d'y aller ou en observant le train lorsqu'ils en descendent.

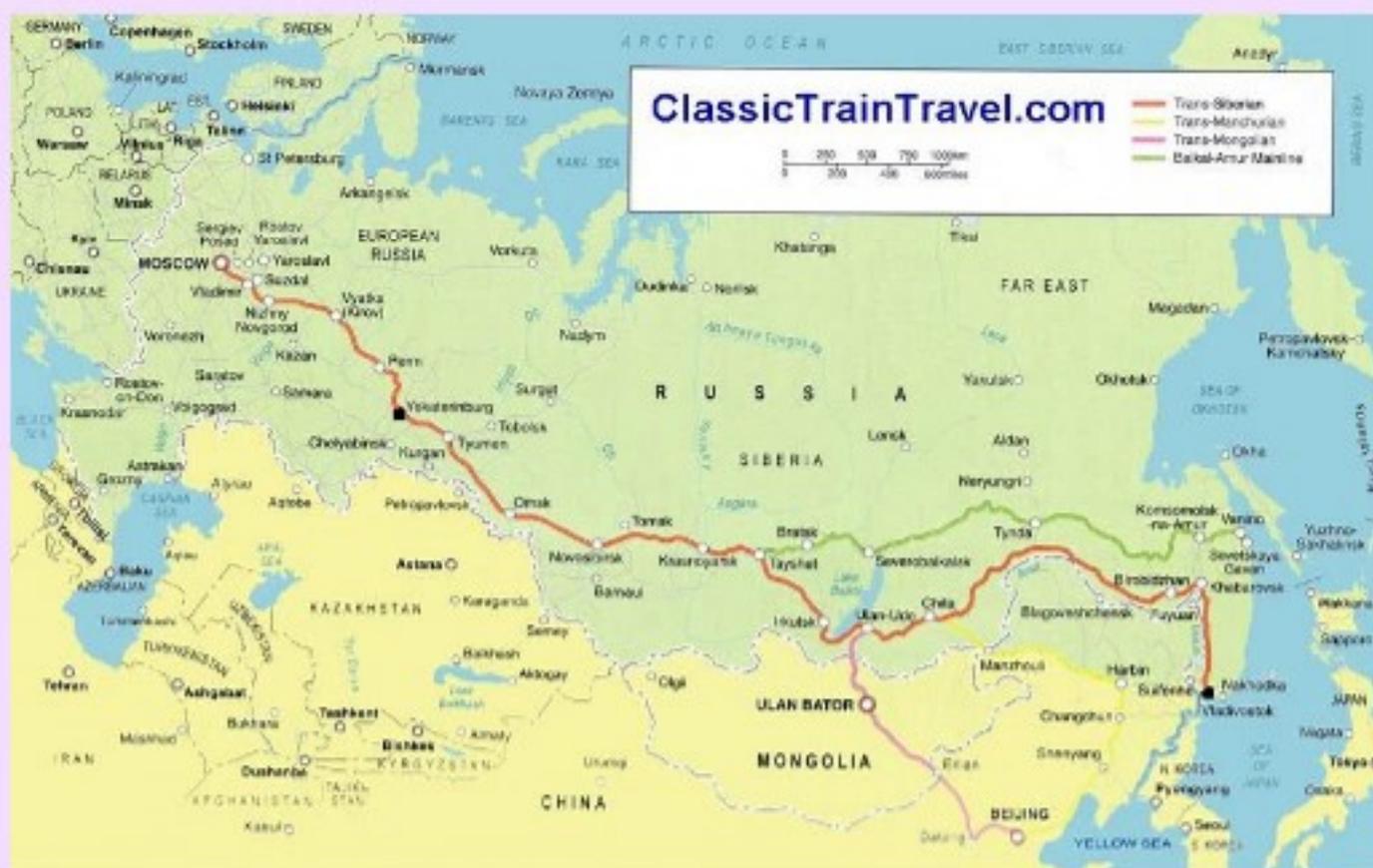


2ème jour :

Par moment, Anouchka ressent encore une légère douleur dans la paume de la main gauche. Si Iaroslav est au salon de thé et commande quelque chose à la dernière minute, le serveur qui le lui apportera se retournera de façon soudaine et aura le visage lisse, presque cireux, sans yeux, bouche ou narines. À son retour, son visage sera revenu.

Le train s'arrête en gare de Novosibirsk pour le deuxième ravitaillement, 15 minutes d'arrêt (il est censé y avoir un ravitaillement seulement tous les deux jours). Les passagers peuvent descendre prendre l'air et marcher un peu. Il y a un épais brouillard dès l'instant où ils sortent, alors qu'ils voient de façon presque claire à l'intérieur du train. Ils peuvent aussi se rendre compte que le train semble moins imposant que la première fois qu'ils l'ont pris (il manque deux wagons). Si l'un.e des joueurs.euses décide de ne pas remonter dans le train ou tarde trop à le faire, le train part quand même. En rentrant dans la gare, les gens partent en fumée et tout devient blanc. Le personnage croira qu'il est mort, mais finira par se réveiller dès le lendemain matin dans son lit.

La nuit, Anouchka fait le même rêve que la veille, sauf qu'elle se trouve déjà à la sortie de la ville. Elle parvient à entrer dans l'usine désaffectée. Elle se trouve au grenier. Celui-ci est rempli de vieilles caisses, avec une forte odeur de bois et d'argile. Sur l'une d'elles, elle peut apercevoir le mot « archives ». La seule source de lumière provient d'une trappe qui descend dans un endroit humide, d'où elle entend des grognements et des râles. Alexeï, quant à lui, se trouve au crépuscule en pleine ville fantôme, devant une superbe bibliothèque. Il entend des soupirs et des râles comme s'ils étaient murmurés à son oreille. Tout à coup, l'obscurité semble le saisir. Il se sent oppressé et se réveille avec des sueurs froides dans le dos. Le compartiment « Lingerie » disparaît pendant la nuit.



Voici un plan du tracé du Trans-Sibérien

3ème jour :

Iaroslav voit les décors en dehors du train s'estomper par moments, lorsqu'une ligne d'arbres lui bouche la vue, la rivière qui gèle dehors est remplacée par un champ enneigé et certaines personnes deviennent livides, comme si elles allaient disparaître. Anouchka entend régulièrement le bruit des gouttes tomber sur les tuyaux et souffre de la main gauche. Alexeï a une légère fièvre et entend de temps à autres de subtils gémissements de douleur. Quant à lui, Andreï, en se rasant un matin, s'ouvre au niveau de la lèvre. En passant son doigt dessus pour essuyer le sang, il ramasse un liquide gélatineux comme une sorte de bave épaisse aux fortes odeurs de poisson. Il se rend compte que son torse en est enduit. C'est peut-être dû à la mauvaise qualité du gel douche fourni dans le train...

La nuit, Iaroslav rêve de personnes sans visage, qui disparaissent devant lui les unes après les autres. Il se réveille en sursaut. Anouchka, déjà dans le grenier de l'usine, entend autre chose en plus des gouttes d'eau et des râles : des hurlements de souffrance, ceux de son mari. Elle accourt pour le sauver. En entrant dans une salle remplie de tables et d'étagères avec des livres, elle voit la silhouette d'un homme assis sur une chaise et d'une ombre gigantesque, dont des membres semblant être des bras griffus, sont posés sur sa tête ; elle se réveille paniquée. Alexeï se trouve devant la bibliothèque, les murmures sont comme des cris à présent, ceux de son frère. En entrant, il se trouve dans un endroit qui sent le bois humide et moisi. Il fait sombre. La pièce est immense et remplie de planches non-traitées imbibées d'eau et de scies de mauvaise facture. C'est une scierie. Les cris viennent de la pièce du fond. En entrant, il voit son frère attaché sur une chaise, le visage ensanglanté et couvert d'une substance gluante aux fortes odeurs de poisson. Soudain, il voit à ses pieds des pattes aux reflets violets avec d'épaisses griffes. Il se réveille et sent une douleur dans le dos, quelque chose le gêne au niveau de son matelas. Andreï rêve qu'il se glisse dans une baignoire. L'eau légèrement duveteuse est opaque. Il a presque instantanément la peau fripée, comme s'il avait vieilli. En regardant ses doigts, ceux-ci ont laissé place à des pattes violettes avec de grosses griffes noires et, inconsciemment, il se griffe le visage, échappant l'œil de près. Il se réveille en hurlant, lumière allumée, il ne voit que d'un œil. Alexeï trouve à son réveil le ticket de train d'Alexander Solestyne.

Si les PJ ne souhaitent pas se rendre à cette cabine et décident de dormir dans le wagon 2ème classe, ils auront seulement quelques visions de ce qui est écrit dans le journal ci-dessous, mais atterriront directement dans l'usine, car le compartiment « 2ème classe » disparaîtra pendant la nuit.



Cabine deuxième classe à board du Trans-Sibérien



Mais si les PJ se rendent à sa cabine en 1ère classe, personne ne s'y trouve et un climat angoissant y règne. S'ils souhaitent forcer les portes de la 1ère classe, la seule qu'ils parviendront à ouvrir est la 15 : celle d'Alexander Soletsyne. Ils pourront trouver sous le lit un sac de vêtements poussiéreux lui appartenant, ainsi que son ticket de train et tenter d'ouvrir la table basse avec un jet de puissance. Le tiroir s'ouvre difficilement. Ils trouvent un journal au fond du tiroir. Il s'agit bien de celui d'Alexander Soletsyne. Il s'en sert visiblement pour ses articles, où il gribouille des ébauches d'idées, des calculs, etc. Ses derniers messages semblent être écrits à la hâte :

« 30 septembre 1966

Je pars à Vladivostok, 17ème avenue, pour quelques jours, afin de publier mon article sur les enjeux économiques, sociologiques et politiques de la ligne du Transsibérien. J'en profiterai pour vérifier si les phénomènes étranges découverts suite à mes investigations et semblant provenir de l'usine désaffectée, 15ème avenue, sont réels ou non. Cela calmera peut-être mes mauvais rêves. »

« 6 octobre 1966

Mes mauvais rêves n'ont pas cessé. À eux s'est ajoutée une insécurité récurrente. Je n'aurais probablement pas dû me lancer à la recherche de ce mystère et aurais dû me contenter de publier mon article. »

« 13 octobre 1966

Je ne peux plus m'échapper. Je suis prisonnier de la scierie. Ses yeux globuleux ne cessent de m'épier. Je ne peux plus m'échapper. J'ai peur. »

Le journal s'arrête là... pendant une fraction de seconde. Tout à coup, alors qu'ils se trouvent dans la nuit du 19 au 20 octobre 1966, un nouveau message s'écrit sous leurs yeux :

« 20 octobre 1966

Il est là ! Il m'a attaché dans l'usine et si je tente de m'enfuir, il sonde ma tête ! Je ne peux plus lui échapper... Je vais mourir dans cet enfer. Aidez-moi... »

Des hurlements s'échappent du carnet, leur saisissant les entrailles. Le néant s'empare d'eux et ils s'évanouissent.



Les quartiers communs du Trans-Sibérien, restaurant et bar.

4ème jour :

Les PJ sont couchés au sol, dans une flaque d'eau croupie. Des traînées de bave vont de la sortie de l'usine jusqu'à la pièce adjacente. Une faible lumière s'en échappe, ainsi que des gémissements de douleur, tordant les entrailles des joueurs.euses. Il leur faut libérer Alexander Solestyne. Il a de nombreuses blessures sur le corps et le visage, les yeux révoltés et semble délirer. Il y a un escalier ouvert descendant dans l'obscurité. Si quelqu'un s'en approche, il se rendra compte qu'il est rempli d'une bave poisseuse aux odeurs de vieux poisson. C'est le portail que la créature utilise pour passer de son laboratoire à la réalité. Ils peuvent tenter de fuir ou détruire la créature. S'ils tentent de sauver Alexander (qu'il s'agisse de combattre le Yithian, de détacher Alexander, le soigner rapidement ou encore même juste le porter), ils commenceront à disparaître. Ils réaliseront à cet instant qu'ils apparaissent tous dans son corps et ne pourront plus jouer que chacun leur tour en le guidant. Il devra s'enfuir de l'usine et aller à l'hôpital s'il veut se remettre de cette expérience. En revanche, s'ils décident d'abandonner Alexander ou de le tuer, ils mourront instantanément.

Le but est qu'ils comprennent qu'ils formaient tous une part de l'esprit d'Alexander : le courage, l'honneur, l'intelligence et la culture artistique. Le fin mot de l'histoire est qu'Alexander se rendait à Vladivostok pour publier son article sur les 50 ans de la ligne du Transsibérien. Cependant, dans le train, il a été enlevé par un Yithian (c'est une créature issue du mythe des Grands Anciens, venue de l'espace). Son but est d'enlever des personnes parmi les plus intelligentes afin de sonder leur esprit et d'en récupérer un maximum d'informations sur leur monde. Ces informations sont ensuite stockées sur des tablettes d'argile dans de grands laboratoires. Cette torture mentale a rendu l'historien fou et schizophrène. Il a donc tenté de retrouver ses esprits parmi les derniers souvenirs qu'il avait : le voyage dans le train et le peu de personnel qu'il a côtoyé. Des soins intenses en hôpital psychiatrique seront nécessaires pour recouvrer un minimum la santé et espérer en sortir un jour. Si les PJ se rendent à l'hôpital, ils peuvent découvrir leur schizophrénie par une infirmière qui leur garantira qu'il (Alexander) sera bien soigné.



Le visuel de l'usine, sombre et oppressant

THULAU

Style de jeu : *Investigation* Gardien : *Armes* Compagnon : *Armes*

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Présence	70	%
CON	12	Résistance	60	%
DEX	10	Agilité	50	%
FOR	8	Puissance	40	%
TAC	11	Corpulence	55	%
RDC	12	Commissure	60	%
INT	12	Intuition	60	%
POU	8	Volonté	40	%

État civil

Nom : *Reynold* Prénom : *Armand*
 Coordonnées : *M. Reynold* Age : *35*
 Profession : *Armeur* Sexe : *M*
 Personnel de *la Gendarmerie* Nationalité : *Russie*
 Niveau de vie : *1200* *250* €

Cercles d'influence

Proches : *M. Reynold* Opposés : *Armeur*
 Éloignés : *Russie de l'Union Soviétique*

Santé : *12* Protections : Seuil de blessure :

Points de Vie : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 **12** 13 14 15 16 17 18

Blessures :

Compétences

Connaissances

Bureaucratie (0%)	20%	<input type="checkbox"/>
Culture artistique* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle* (0%)	100%	<input type="checkbox"/>
<i>Russe</i>	55%	<input type="checkbox"/>
Langues* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Mythes de Chthulhu (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences médicales (0%)	0%	<input type="checkbox"/>

Savoir-faire

Tirologie (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Crémologie (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Hypnose (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Médecine (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Métier* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Plumage (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (0%)	80%	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Survie (0%)	70%	<input type="checkbox"/>
<i>Stratégie militaire</i>	70%	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliophilie (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Discrétion (0%)	20%	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (0%)	10%	<input type="checkbox"/>
Écouter (0%)	10%	<input type="checkbox"/>
Orientation (0%)	20%	<input type="checkbox"/>
Pister (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Psychologie (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Se cacher (0%)	20%	<input type="checkbox"/>
Traverse Obj. Caché (0%)	20%	<input type="checkbox"/>
Vigilance (0%)	50%	<input type="checkbox"/>

Influences

Bessin (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Com. sets & Ressemblance (0%)	50%	<input type="checkbox"/>
Crédit (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Imposture (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Inaugurer (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Jeu* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Négotiation (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Personnalité (0% / 2%)	2%	<input type="checkbox"/>
Persuasion (0%)	20%	<input type="checkbox"/>
Savoir vivre (0% / 2%)	2%	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
<i>Russe</i>	70%	<input type="checkbox"/>
Armes blanches* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Armes mécaniques* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Artillerie* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (0%)	20%	<input type="checkbox"/>
Cavaliers* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Corps à corps* (0% / 2%)	2%	<input type="checkbox"/>
Équitation (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Navigation (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Pilote* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale : Médicament social : Aplomb : *1* SAN Instable : *50* SAN Max (0) : Nul (de 0 à 10) : *99*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

Équipement

• Équipement attaché (+10%) : *Relâchées et déconnexions*

Armes

Arme	Dég.	Port.	Coût	Clas.
• <i>Revolvers</i>	<i>1000</i>	<i>2</i>	<i>2000</i>	<i>3</i>

Points de Magie : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 **12** 13 14 15 16 17 18

Impos : *0* Points (TX) : Points (DX) : Points (DY) : Points (DY)

CTHULHU

Caractéristiques & Attributs

APP	18	Prestance	65	%
END	8	Endurance	15	%
DEX	14	Agilité	30	%
FOR	7	Puissance	25	%
INT	18	Conscience	65	%
EDU	8	Connaissance	15	%
INT	18	Intuition	30	%
POU	10	Volonté	50	%

État civil

Nom Doroff Prénom Arachka
 Occupation Artiste Age 28 ans
 Profession Illustrateur Sexe M
 Personnalité Pragmatique Nationalité Russe
 Niveau de vie Asst. 75 %

Cercles d'influence

Proche Culturel Opposé Business
 Éloigné Politique (Médiane) Ennemi

Santé Protections Seuil de blessure 5

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 **11** 12 13 14 15 16 17 18

Compétences

Connaissance

Diplomatie (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Culture artistique* (0%)	20%	<input checked="" type="checkbox"/>
Langue maternelle* (0x20)	50%	<input type="checkbox"/>
Langue* (0%)	20%	<input checked="" type="checkbox"/>
Anglais	20%	<input checked="" type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (0%)	0%	<input type="checkbox"/>

Savoir-faire

Bricolage (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Criminologie (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Cybernetique (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Médecine (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Métier* (0%)	25%	<input checked="" type="checkbox"/>
Illustration	25%	<input checked="" type="checkbox"/>
Photographie (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique* (0%)	15%	<input checked="" type="checkbox"/>
Peinture	15%	<input checked="" type="checkbox"/>
Premiers soins (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Survie (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Sensorielles		
Bibliothèque (0%)	25%	<input checked="" type="checkbox"/>
Discrétion (0%)	30%	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Écoute (0%)	30%	<input type="checkbox"/>
Observation (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Plan (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Psychologie (0%)	60%	<input checked="" type="checkbox"/>
Sécher (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (0%)	75%	<input type="checkbox"/>
Vigilance (0%)	50%	<input type="checkbox"/>

Influence

Terrain (0%)	20%	<input type="checkbox"/>
Carrière & Ressources (0%)	50%	<input checked="" type="checkbox"/>
Credit (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Importance (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Interagir (0%)	40%	<input type="checkbox"/>
Jeu* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Négociation (0%)	40%	<input checked="" type="checkbox"/>
Particularité (0x20)	50%	<input checked="" type="checkbox"/>
Persuasion (0%)	35%	<input checked="" type="checkbox"/>
Savoir-être (0x20)	60%	<input checked="" type="checkbox"/>

Action

Armes à feu* (0%)		
Armes à feu	30%	<input type="checkbox"/>
Armes blanches* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Artillerie* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (0%)	30%	<input type="checkbox"/>
Conduite* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Corps à corps* (0x20)	0%	<input type="checkbox"/>
Équitation (0%)	10%	<input type="checkbox"/>
Navigation (0%)	0%	<input type="checkbox"/>
Pilotage* (0%)	0%	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale Modificateur social 0 Aplomb 1 SAN Initiale 50 SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) 92

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

Équipement

• Équipement fétiche (+10%) Business et voyageur

Armes

Arme	Mag.	Port.	Coût	Char.
• <u>Revolver</u>	<u>1dB</u>	<u>Comme 3</u>	<u>6</u>	

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 **10** 11 12 13 14 15 16 17 18

Impact 2 Poids 106 Poids 103 Points 104

THULAU

Style de jeu: *Améliorations* / *Cartes* / *Marche* / *Compagne*

Caractéristiques & Attributs

APP	6	Prudence	30	%
CCIN	12	Endurance	30	%
DEX	3	Agilité	30	%
FOU	12	Force	30	%
TMI	13	Corpulence	30	%
EDU	2	Connaissance	30	%
INT	12	Intuition	30	%
POU	3	Vitesse	30	%

État civil

Nom: *Ludion* Prénom: *Alonza*
 Occupation: *Barbier* Age: *18 ans*
 Profession: *Marchand* Sexe: *Homme*
 Personnalité: *Tactique* Nationalité: *Thuléenne*
 Niveau de vie: *Pauvre* %: *25*

Cercles d'influence

Proche: *Alonza - Tula* Opposé: *Franc de l'étranger*
 Rhingis: *Barbiers* Ennemis:

Santé: *Prudence* / *Santé de blessure: 5*
 Points de Vie: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Compétences

Connaissance

Barbarologie (00%) 5

Culture musicale (00%) 5

Langue maternelle (00%) 5

Langue (00%) 5

Alyx de Cetalbu (00%) 5

Sciences de la terre (00%) 5

Sciences de la vie (00%) 5

Sciences humaines (00%) 5

Sciences sociales (00%) 5

Savoir-faire

Agriculture (00%) (0.5) 30

Criminologie (00%) 5

Hypnose (00%) 5

Médecine (00%) 5

Yoga (00%) 5

Mécanisme 25

Photographie (00%) 5

Pratique artistique (00%) 5

Pratiques somes (00%) 5

Psychanalyse (00%) 5

Sarcasme (00%) 25

Sensorielles

Bibliophilie (00%) 5

Discrétion (00%) 10

Dissimulation (00%) 30

Écouter (00%) 5

Orientation (00%) 40

Plater (00%) 20

Psychologie (00%) 12

Se cacher (00%) 5

Trouver l'objet caché (00%) 5

Vigilance (00%) 5

Influence

Bassin (00%) 5

Contes & Récits (00%) 30

Crédit (00%) 5

Imposture (00%) 5

Intimidation (00%) 20

Jur (00%) 5

Négociation (00%) 5

Persécution (00%) 5

Persuasion (00%) 5

Savoir-vivre (00%) 5

Action

Armes à feu (00%) 5

Armes blanches (00%) 5

Armes exotiques (00%) 5

Artillerie (00%) 5

Attaque (00%) 5

Combats (00%) 5

Corps à corps (00%) 5

Équitation (00%) 5

Navigation (00%) 5

Piloter (00%) 5

Santé Mentale: *Maintien communautaire* 5 / *Applaud* 1

SAN Initiale: *40* / SAN Max (88): *39*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

Équipement

* Équipement fétiche (-10%) *Contes de l'étranger, armes, bijoux*

Armes

Arme	Dég.	Pouv.	Col.	Chac.
Imposture: <i>1d4+2</i>				
Plater: <i>1D6</i>				
Plater: <i>1D5</i>				
TMI: <i>1D6</i>				

Points de Magie: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

THULHU

Stèle de jeu: *Don't Starve* Cartes: *Master* Campaign:

État civil

Nom: *Lapier* Prénom: *André*
 Occupation: *Vendangeur* Age: *48 ans*
 Profession: *Peintre* Sexe: *Homme*
 Personnalité: *Solitaire* Nationalité: *Belge*
 Niveau de vie: *Cher* %: *50*



Cercles d'influence

Proche: *Urbain* Opposé: *Burman*
 Éloigné: *Walter* Ennemis:

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65	%
CON	10	Endurance	30	%
DEX	6	Agilité	30	%
FOR	6	Puissance	30	%
TAI	11	Compétence	55	%
ROU	18	Connaissance	80	%
INT	12	Invention	31	%
POU	17	Vitalité	35	%

Santé: Prévisions: Santé de blessure: *5*

Points de Vie: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 Blessure:

Compétences

Connaissance

Bureaucratie (10%)	70	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Culture artistique* (10%)	75	%	<input checked="" type="checkbox"/>
..... <i>Art de la peinture</i>	15	%	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle* (10% x 2)	80	%	<input type="checkbox"/>
..... <i>Belge</i>	80	%	<input type="checkbox"/>
Langues* (10%)	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
.....	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
.....	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Savoirs de la terre* (10%)	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
.....	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
.....	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Sciences de la vie* (10%)	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
.....	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
.....	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Sciences formelles* (10%)	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
.....	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
.....	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Sciences humaines* (10%)	70	%	<input checked="" type="checkbox"/>
..... <i>Psychologie</i>	60	%	<input checked="" type="checkbox"/>
..... <i>Anthropologie</i>	30	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Sciences occultes (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>

Savoir-faire

Artisanat (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Criminologie (10%)	...	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Hypnose (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Médecine (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Métier* (10%)	60	%	<input type="checkbox"/>
..... <i>Peintre</i>	60	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique* (10%)	70	%	<input type="checkbox"/>
..... <i>Art de la peinture</i>	70	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (10%)	40	%	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Sarcasme (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Sensorielles	...	%	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (10%)	70	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Évasion (10%)	30	%	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Piscine (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Psychologie (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (10%)	70	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Vigilance (10%)	30	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>

Influence

Barbare (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Carrière & Ressources (10%)	75	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Crédit (10%)	50	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Imposture (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Intelligence (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Juste (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
..... <i>Belge</i>	15	%	<input type="checkbox"/>
Négociation (10%)	15	%	<input type="checkbox"/>
Par-piété (10% x 2)	50	%	<input checked="" type="checkbox"/>
Persecution (10%)	10	%	<input type="checkbox"/>
Savoir vivre (10% x 2)	30	%	<input checked="" type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Action	...	%	<input type="checkbox"/>
Armes à feu* (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Armes blanches* (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques* (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Artillerie* (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Cavalier* (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
..... <i>Belge</i>	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Corps à corps* (10% x 2)	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>
Équitation (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Navigation (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
Plouc* (10%)	...	%	<input type="checkbox"/>
.....	...	%	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale	Multiplicateur social%	Aplomb	1	SAN Initial	85	SAN Max (50 - Mente de Cthulhu)	93																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Équipement

• Équipement léché (10%) *Gilet de protection (10%)*
 •
 •

Armes

Arme	Dég.	Port.	Coût.	Clas.
.....
.....
.....

Points de Magie: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Impact: *2* Poids: 100 Prings: 100 Tête: 100

*"Chaque année, plein d'assos se noient
sous les projets..."*

**Aide le bureau à sortir la tête de l'eau
Rejoins La Bourse à Dés !**

Animations de jeux,
convention annuelle,
chroniques radio
et magazine !

Contacts :

bourse.des@gmail.com

06.23.18.97.23



Témoignages sur la triche

Ric Forest

Je ne suis pas vraiment joueur ni spécialiste, mais dans l'absolu, il est normal de faire de son mieux, en toute occasion, le simple fait de décider d'abaisser le niveau de difficulté pour l'adapter aussi à des personnes qui découvrent, afin de réduire l'expérience à une activité plus fun que chronophage, partirait d'un bon sentiment, mais d'un autre point de vue et sous un éclairage différent, cela ne serait-il pas également vécu comme une forme de triche pour la bonne cause ?

"Si les joueurs exposent un plan fiable, s'entraident ou décrivent bien leurs actions, ils devraient toujours avoir un bonus ou ne plus avoir besoin de jeter les dés"



Serterass

En jeu de société, je trouve les jeux qui l'encouragent rigolos car c'est l'occasion de faire preuve d'originalité, surtout au Poker des Cafards par exemple. C'est aussi l'assurance de bonnes tranches de rigolades ! En jeu de rôle, en tant que joueur, il m'est arrivé de tricher parce que j'avais peur de perdre mon personnage. Sinon, c'était surtout parce que j'avais l'impression que le Mj était « contre » nous et voulait faire gagner ses PNJs. Sur le coup, je fais avec, mais sur des parties longues ça finit par me fatiguer. Je ne dis pas qu'on ne doit pas affronter des difficultés, mais si nos actions sont systématiquement contrecarrées, à quoi bon ? Je n'aime pas recourir à un jet de dés pour un oui ou pour un non. Pour moi, si les joueurs exposent un plan fiable, s'entraident ou décrivent bien leurs actions, ils devraient toujours avoir un bonus ou ne plus avoir besoin de jeter les dés.

En tant que MJ, mes dés et leurs lancers sont très indicatifs pour moi. Si le hasard ne me plaît pas, je fais à ma façon. Je fais peu appel au hasard derrière mon écran, même si j'aime bien jeter des dés de temps en temps. Pas mal de mes joueurs se sont rendus compte de ça et ont eu tendance à ne pas me croire quand j'annonçais des difficultés. Ils pensaient que je les sauverais tout le temps. Je fais donc régulièrement des « jets ouverts » où je jette mes dés sous leurs yeux pour qu'ils se rendent compte que je ne les sauverais pas au dernier moment. C'est un bon moyen pour relancer la tension. J'avais un MJ qui, sur le jeu de rôle Tiamat, faisait tous ses jets ouverts, la tension était omniprésente et les combats ont eu raison d'un des protagonistes. Mais la campagne restera gravée dans ma mémoire du coup. Si je devais donner un conseil en matière de jet de dés ce serait : « Si vous vous demandez si un jet de dés est nécessaire, demandez-vous si un échec empêcherait l'histoire de continuer. Si oui, il ne faut pas jeter les dés. »

Charlotte, une tricheuse qui veut le bien de son équipe :

- Est-ce que vous avez déjà triché dans un jeu de société ?

Eet non. Je ne joue pas aux jeux de société, et même si je le faisais, je ne me vois pas tricher de visu devant tout le monde. Et ce qui, parfois, me pousse à tricher dans le JDR ne peut pas être valable pour du jeu de société (je vais y revenir).

- En tant que joueur de JDR, qu'est-ce qui vous a poussé à tricher aux dés ?

Alors, déjà, je joue en ligne. Quand je joue avec des gens qui ne sont pas de mon groupe habituel, je ne triche pas, et la plupart du temps je fais directement les lancers de dés sur les sites ou les serveurs Discord. Compliqué de tricher quand tout le monde peut voir le résultat ou la fiche !

Maintenant, parlons de mon expérience avec mon groupe d'amis. Oui, j'ai déjà triché, je triche, et je tricherai. Ce qui me pousse à ça ? La beauté de la narration. Je trouve stupide qu'un personnage habitué à certaines tâches régulières, qui parfois n'ont aucune influence sur le gameplay ou l'histoire, échouent de peu. Ton forgeron qui pratique depuis 20 ans ce métier rate un clou ? Mec, sérieux, qu'est-ce que ça peut apporter à la partie qu'il échoue la création de ce clou ? Question subsidiaire, pourquoi MJ tu fais lancer des dés pour ça ? Là où, à mon sens, ça devient intéressant, c'est que je triche souvent en ma défaveur. Quand je trouve que ça fait un peu trop longtemps que mon personnage n'a pas fait un échec aux dés de lancer de sort, ça m'arrive d'avouer un échec critique pour créer un peu de rebondissement (très efficace dans un combat long et chiant pour remotiver un peu le MJ et les joueurs.).

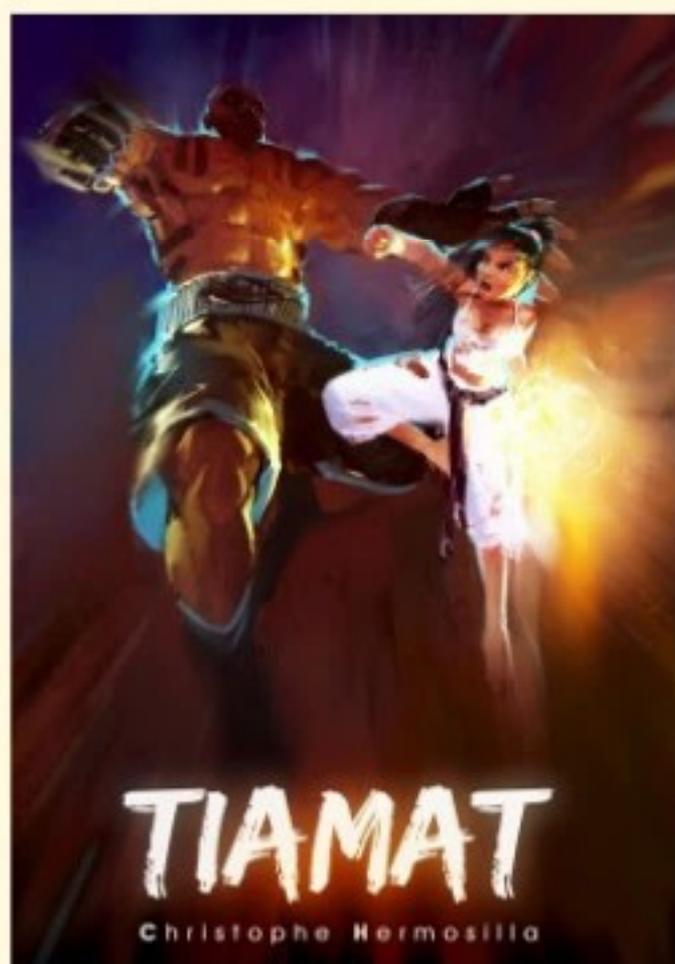
"La plupart du temps je fais directement les lancers de dés sur les sites ou les serveurs Discord. Compliqué de tricher quand tout le monde peut voir le résultat ou la fiche !"



Ça m'arrive d'estimer qu'à un moment précis, c'est plus intéressant pour le récit que mon personnage échoue ou qu'il soit plus en danger que ce que les dés avaient décidé. Tout réussit à l'équipe et une énième réussite vient juste gâcher le plaisir du jeu parce que personne n'est obligé d'improviser ou de se démener pour surpasser un obstacle ?



Hop, une déclaration d'échec et l'intérêt redémarre, avec le rythme de la partie. Il n'y a rien de pire pour un récit, JDR ou même dans une BD, une série, un bouquin, que des héros qui réussissent tout sans aucun souci. Les seuls moments où je triche en ma faveur, c'est quand, au contraire, ça fait longtemps que je n'ai pas fait une réussite et que mon perso s'en prend plein la gueule. Dans ce genre de cas, la lassitude s'installe et je ne m'amuse plus. Un p'tit coup de pouce aux dés, pour casser la poisse, et la partie reprend avec plaisir. Après, pour des jets essentiels à l'histoire, je ne triche pas. Aucun intérêt, à mon sens, d'influer sur le hasard sur des "gros morceaux". Aussi, je ne triche jamais quand il s'agit de contrer un autre joueur ou de trouver un truc avant lui. Je ne joue pas contre mon équipe.



La raison pour laquelle je disais, plus haut, que je ne tricherais pas dans un jeu de société, c'est tout simplement que c'est un type de jeu où la narration n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est le gameplay uniquement. Et là, oui, ça n'a aucun intérêt de tricher vu que ça ruine juste le plaisir des autres. Au final, je me permets de tricher parce que je sais que je cherche un équilibre et je ne tricherais jamais juste pour gagner. Je sais que je suis honnête avec moi-même (ce qui est étrange pour une tricheuse, hein ? :p) et que je ne le ferais jamais pour pourrir une partie ou les autres joueurs.

- En tant que MJ, dans quel but trichez-vous ?

Pour les mêmes raisons que je triche en tant que joueuse. Pour préserver la narration. Éviter de perdre des personnages bêtement, un ennemi qui a beaucoup trop de chance et qui frustre trop les joueurs, un lancer redondant (non, on n'a pas envie de combattre deux fois de suite le même groupe de gobelins. Merci d'avoir proposé, next). Les seuls très rares cas où je triche en défaveur des joueurs, c'est quand je sens qu'ils ne s'amuse plus parce qu'aucun obstacle ne leur résiste. Mais vraiment, c'est très rare. En 10 ans, je pense l'avoir fait 5 fois maximum, et encore une fois jamais dans les moments très importants pour l'histoire.

"Au final, je me permets de tricher parce que je sais que je cherche un équilibre et je ne tricherais jamais juste pour gagner."



- Que pensez-vous des jeux qui encouragent la triche ?

Je n'en connais pas, mais ça me paraît étrange. Si le jeu intègre lui-même la possibilité de tricher, alors la triche devient acceptable dans les règles, donc ça n'est plus quelque chose de secret que l'on fait pour X raisons mais quelque chose de normal. À partir de ce postulat, la partie peut partir n'importe comment puisqu'il devient acceptable de tricher. À moins d'avoir une équipe très fairplay et que tout le monde à la table soit d'accord avec ça, ça me paraît être "la porte ouverte à la menace". Un JDR narratif pur, lui, n'a pas besoin de triche puisque chacun définit un peu ses échecs et ses réussites.

- Avez-vous fait exprès de perdre dans une partie, et pourquoi ?

Dans un jeu de société, ça me dérangerait pas de faire exprès de perdre pour faire plaisir à quelqu'un. Genre la personne qui n'a pas de chance ou qui est un peu malheureuse dans sa vie, hop, on la laisse gagner. Je pense que le jeu se doit d'être amusant, mais aussi se doit de nous apporter un peu de joie et de réconfort quand il y en a besoin. Je ne supporte pas les gens qui écrasent les autres avec plaisir, quitte à enfoncer le moral de quelqu'un. Gagner n'est pas, et ne sera à mes yeux jamais, l'objectif final d'un jeu. L'amusement est une priorité, c'est même l'unique priorité, et si ça écrase l'amusement des autres, il vaut mieux s'abstenir. Pour mon avis sur la triche en JDR, je l'ai expliqué plus haut.

- Connaissez-vous un autre joueur qui triche ? Quelle attitude adoptez-vous avec iel ?

Si les autres joueurs à ma table le font, je ne l'ai pas remarqué. Je sais que mon MJ, lui, le fait régulièrement et pour les mêmes raisons que moi. C'est, pour nous deux, le travail de base du MJ. Savoir tricher pour rendre le jeu intéressant et amuser les joueurs. Un ancien joueur de la table le faisait, en tout cas j'en suis persuadée, sauf que lui c'était contre-productif pour tout le monde. Dès qu'un jet était important pour l'intrigue, il le réussissait. Dès qu'il devait lancer les dés contre un autre joueur, il réussissait. Il réussissait tellement tout quand c'était en sa faveur que c'était juste lassant, en plus de casser l'intrigue pour tout le monde. Il a quitté la table après moult disputes sur sa tendance à toujours ramener l'intrigue à lui sans laisser les autres faire ce qu'ils veulent, et j'en garderai toujours le souvenir d'un joueur écrasant pour les autres, qui est l'exemple du mauvais tricheur. C'est notamment pour ça que je trouve bizarre les jeux qui poussent les gens à tricher, parce que je sais qu'il y a des joueurs comme lui qui vont juste s'amuser à ruiner le plaisir de tout le monde. Et ça, c'est certainement ce qu'il y a de plus naze dans la triche.

"L'amusement est une priorité, c'est même l'unique priorité, et si la triche écrase l'amusement des autres, il vaut mieux s'abstenir."



Bob

Du coup, je triche très peu (déjà parce que je ne sais pas faire, ça implique trop de subtilité et de discrétion) et je n'aime pas trop voir des gens tricher, ça me rend mal à l'aise. J'ai tendance à penser que tricher, c'est cool pour l'ego mais ça plombe l'ambiance. Surtout qu'on n'est pas toutes et tous égaux face à la triche. Les jeux qui encouragent la triche sont rigolos, mais encore une fois, on n'est pas toutes et tous égaux devant la triche. Les personnes neuroatypiques comme moi ont beaucoup de mal à démêler le vrai et le faux dans les propos et les gestes des autres. C'est compliqué de faire semblant quand la notion du semblant est assez floue.

Après, il m'arrive quand même de tricher. Quand une partie de jeu de société m'ennuie par exemple, quand je ne suis pas assez à l'aise pour quitter la séance et si la triche permettra de faire avancer le tout, je triche. Oups, des cartes disparaissent, oups, mon pion va un petit peu trop loin. Et bim, la partie est finie ! Après, la durée n'est peut-être pas tant diminuée que ça, mais c'est dans la tête et c'est cool (pour moi, peut-être pas pour les autres).



Domi Darko

Je déteste la triche et les tricheurs sur les jeux de plateaux (qu'on leur coupe la tête ! Ils ne me retrouvent plus jamais à leur table. Comment peut-on trouver un intérêt à une victoire si elle est entachée de tricherie ? Ça me dépasse...). Par contre la corruption de MJ... Ça, ça reste un plaisir d'esthète et d'hédoniste... ce n'est pas pareil. Le plus dur c'est de réussir à faire passer l'enveloppe, c'est complètement différent, c'est sportif !



<< La ville de Kingsport est envahie par des adorateurs de Cthulhu ! Il se répandent partout, repoussent les investigateurs, utilisent des sorts et invoquent Les Grands Anciens pour parvenir à leur fin. Le meilleur dans tout ça ? Vous êtes à la tête d'une de ces sectes >>

Kingsport Festival, de 3 à 5 joueurs, 1h 30 minutes, un jeu de Andrea Chiarvesio et Gianluca Santopietro

Instants ludiques

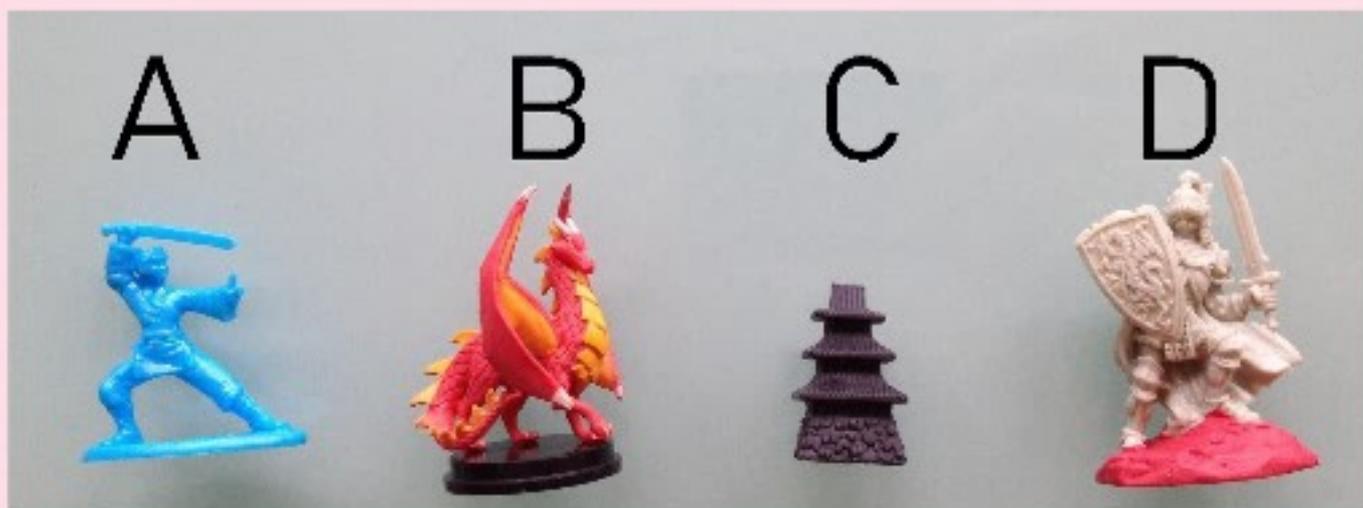
Il est temps de tester vos connaissances des jeux de société et de rôle dans cette double page de jeux créée spécialement pour vous ! Si vous avez la flemme de réfléchir, vous pouvez aller directement regarder les solutions. Dans le cas contraire, bonne chance !

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

Quête n°1 [2 points]

À vous de deviner !

Ces quatre figurines se sont échappées de leurs boîtes de jeux de société. Aidez-les à les retrouver pour qu'elles puissent continuer d'être utilisées par leurs détenteur.trices !



Quête n°2 [3 points]

Tout est lié...

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

- 1 Les Lames du Cardinal
- 2 Insectopia
- 3 Tales from the Loop
- 4 Aux Marches du Pouvoir
- 5 Star Wars Edge
- 6 De Profundis

- A Gemmes
- B Échange de lettres
- C Dés spéciaux
- D Jeu de tarot
- E Dominos
- F Dés à 6 faces

Quête n°3 [3 points]

Que suis-je ?

Des jeux de société et des jeux de rôle se sont effondrés de leurs étagères respectives. Il ne leur reste plus que leurs noms... Retrouvez la bonne étagère : jeux de société ou jeux de rôle !

- Aventures dans le Monde Intérieur
- Un Monde sans Fin
- Quantum

- Intrigo
- Les Légendes de la Garde
- Traveller



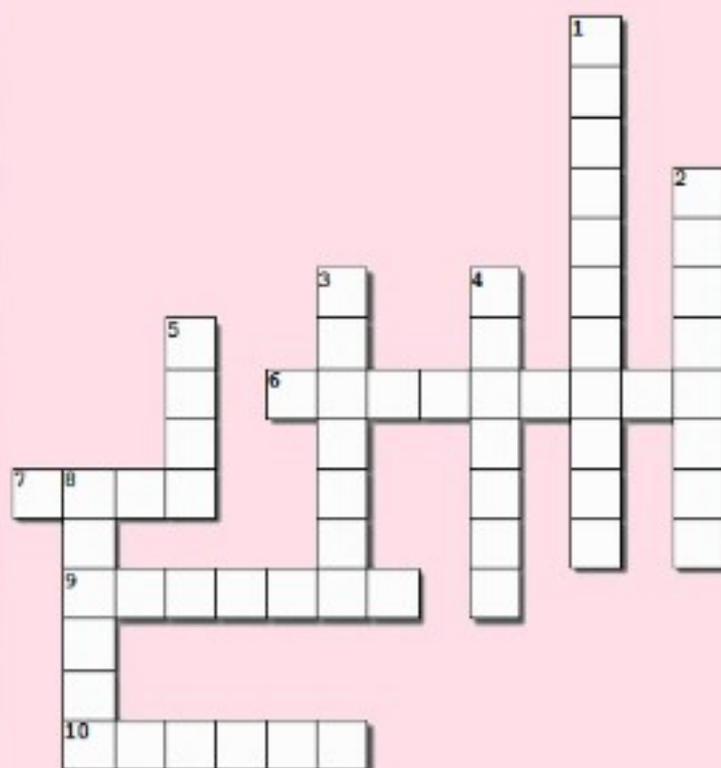
Quête n°4 [2 points]

À vous de deviner !

Ces quatre visuels se sont échappés de leurs boîtes de jeux de société. Aidez-les à les retrouver pour qu'ils puissent continuer d'être utilisés par leurs détenteurs.trices !



Mots-Croisés Ludiques



Vertical

1. Jeu de société ou ville médiévale du sud de la France
2. Jeu de rôle français issu d'une BD d'animaux détectives
3. Pierre précieuse ou jeu de « stop ou encore » édité chez Iello
4. Grand Ancien créé par H.P. Lovecraft, adapté en jeu de rôle
5. Marque d'ascenseur ou jeu de plongée édité chez Libellud
8. Jeu d'évasion dont un scénario s'intitule « Le trésor de Tonipal »

Horizontal

6. Jeu de société à 2 ou ensemble de pièces de tissu
7. Jeu de plateau ou peuple d'Attila
9. Jeu de rôle français dont « la pluie » est le principal danger
10. Jeu de cartes à rôles secrets ou sabre japonais

Jeu concours

Dans ce numéro nous vous proposons de tenter de gagner un fabuleux lot en devinant quel jeu la broderie ci-contre représente ! Envoyez-nous vos réponses par mail à bourse.des@gmail.com jusqu'au 30 avril 2019 pour participer. Le lot ? Cette splendide broderie réalisée à la main par l'un de nos bénévoles.



Une fois les jeux terminés, comparez vos réponses aux solutions, page suivante. Vous n'avez plus qu'à additionner vos points pour obtenir une note sur 20. Merci d'avoir joué !

Instants Ludiques – Solutions

Super ! Vous êtes bien à la page des Solutions !

Quête n°1 [2 points]

À vous de deviner !

A « **Ghost Stories** » : En coopération, incarnez des prêtres taoïstes venus protéger le petit village de l'Empire du Milieu contre les hordes de Wu-Feng, Seigneur des Neufs Enfers.

B « **Fairy Tile** » : À tour de rôle, reconstituez l'histoire du Prince, de la Princesse et du Dragon, en les déplaçant à travers une grande carte que vous allez construire au fur et à mesure.

C « **Samouraï** » : En pleine période de rivalité entre les clans de Samourais, incarnez de grands Daïmyos dont le but est de faire de leurs clans le plus puissant du Japon.

D « **Les Chevaliers de la Table Ronde** » : Dans ce jeu de plateau semi-coopératif, entrez dans la légende du Roi Arthur et lutez contre les forces maléfiques pour amener le peuple vers la lumière.

Quête n°2 [3 points]

Tout est lié...

1 : D, incarnez une Lame du Cardinal Richelieu dans ce jeu uchronique et défendez secrètement les intérêts de la couronne grâce au Tarot des lames.

2 : A, entrez dans la peau d'insectes humanoïdes et ayez la main chanceuse au moment de tirer une gemme du sac, car la couleur décidera de la réussite ou de l'échec de l'action...

3 : F, vous aimez la série Stranger Things ? Évidemment ! Eh bien voilà, vous aimerez Tales from the Loop.

4 : E, prenez le contrôle de la ville principale du jeu. Et surtout souvenez-vous que peu importent les moyens, tant que la fin vous convient !

5 : C, que vous souhaitiez incarner un contrebandier, un futur jedi ou un rebelle de l'Alliance, la saga Star Wars Edge vous permettra de le faire. Moyennant quelques finances bien sûr...

6 : B, dans ce jeu de rôle épistolaire, échangez des lettres secrètes entre PJ pour faire avancer l'histoire et lui donner de la profondeur.

Quête n°3 [3 points]

Que suis-je ?

Aventures dans le Monde Intérieur : Jeu de Rôle ! C'est une uchronie dans laquelle la théorie de la Terre Creuse est confirmée. Il y a bel et bien un véritable monde au centre de la Terre...

Un Monde sans Fin : Jeu de Société ! Entrez dans l'univers de l'écrivain Ken Follett et participez à la construction de la Cathédrale, tout en luttant contre une vague de peste.

Quantum : Jeu de Société ! Envoyez votre flotte de vaisseaux dans l'espace afin de déposer, avant les autres, vos cubes Quantum à travers la Galaxie !

Intrigo : Jeu de Société ! Tout sera dans les apparences... Faites des alliances avantageuses afin de devenir le nouveau Doge de Venise.

Les Légendes de la Garde : Les 2 ! Et oui, un petit piège... À la base, c'est une BD qui a été déclinée en jeu de rôle et en jeu de plateau. Incarnez des souris dans cet univers rempli de dangers, où tout est grand et menaçant...

Traveller : Jeu de Rôle ! C'est même l'un des premiers sur le thème de la science-fiction et, plus précisément, du space-opéra à avoir été édité. Un peu de voyage dans l'espace, quelques dangers, bref, de quoi s'occuper !



Quête n°4 [2 points]

À vous de deviner !

1 « **La Légende des Cinq Anneaux – le jeu de cartes** » : Bienvenue à Rokugan, dans un univers médiéval-fantastique asiatique où les clans de Samourais s'affrontent. Choisissez bien votre stratégie ou ça vous sera fatal.

2 « **Skull** » : Un peu de détente dans ce petit jeu de bluff idéal pour l'apéritif ! Soyez rusé.e et meilleur.e menteur.euse que les autres !

3 « **Sea of Clouds** » : En tant que Pirates, partez à la conquête des nuages avec votre bateau volant et votre équipage prêt à en découdre ! Collectez les trésors, les reliques et le rhum de qualité pour l'emporter.

4 « **Carcassonne** » : Construisez cette superbe ville médiévale à votre image et collectez un maximum de points de victoire en faisant de vos pions des moines, des paysans, des voleurs et des chevaliers habiles !

Quête n°5 [10 points]

Mots-croisés ludiques.

1 **CARCASSONNE**

2 **BLACKSAD**

3 **DIAMANT**

4 **CTHULHU**

5 **OTYS**

6 **PATCHWORK**

7 **HUNS**

8 **UNLOCK**

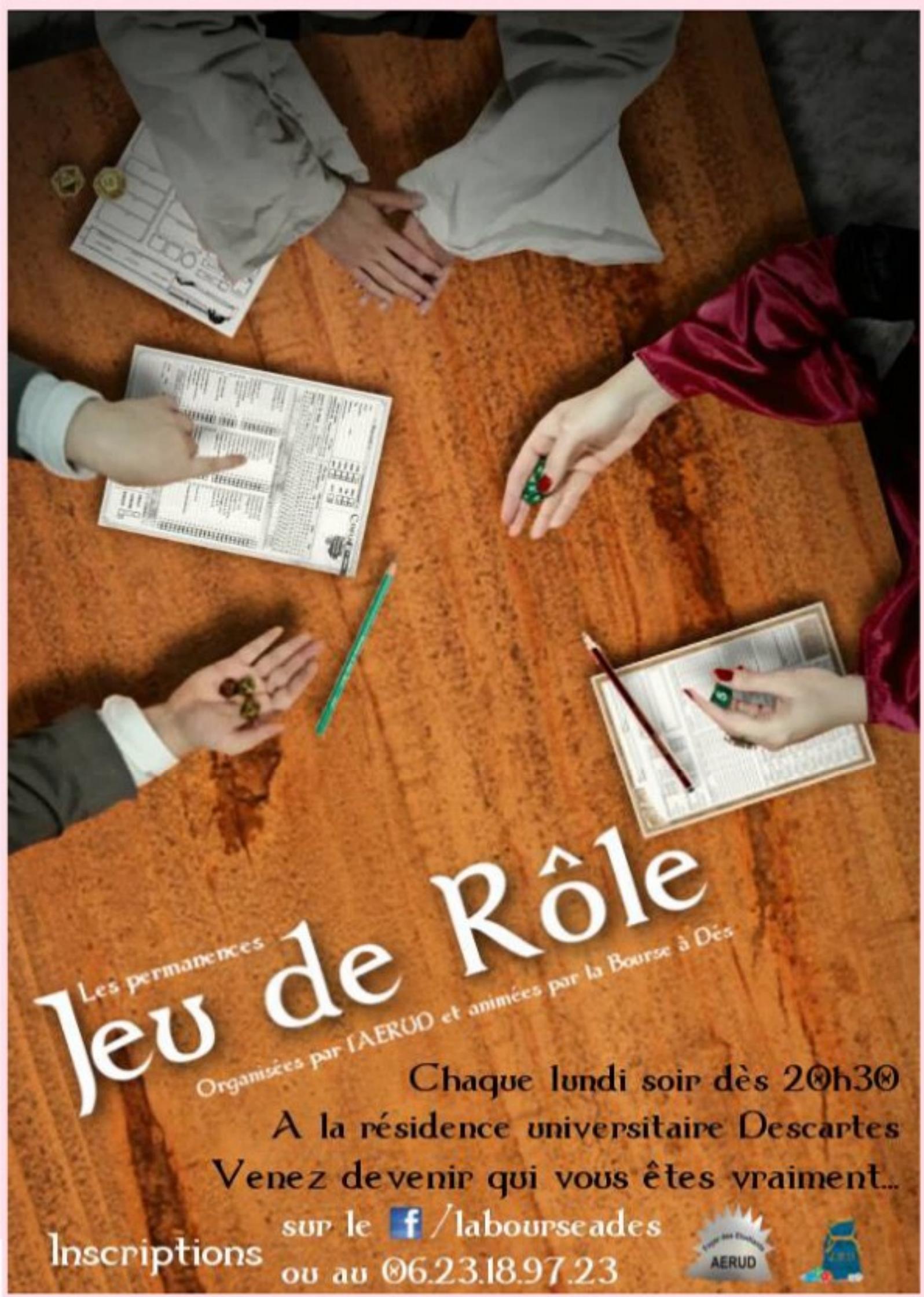
9 **LIBRETE**

10 **KATANA**



<< Cela fait des siècles que vous préparez LE rituel qui relâchera Le Grand Poulpe (loué soit-il) sur le monde. Il n'y a plus qu'à récupérer les ingrédients dans l'école de magie du coin... Pas de bol, c'est exactement ce que se sont dit les 4 autres cultes du Grand Poulpe (loué soit-il) !!!>>

La Nuit du Grand Poulpe, de 3 à 5 joueurs, 45 minutes, un jeu de Frédéric Morard



Les permanences

Jeu de Rôle

Organisées par l'AERUD et animées par la Bourse à Dés

Chaque lundi soir dès 20h30
A la résidence universitaire Descartes
Venez devenir qui vous êtes vraiment...

Inscriptions

sur le  /labourseades
ou au 06.23.18.97.23



Test de personnalité

Êtes-vous un.e archéo-rôliste ?

Question 1 : Si je vous dis « boîte bleue ou boîte rouge ? », vous pensez à :

- Pokémon ! Moi j'adorais Salamèche
- Au premier de tous les jeux de rôle
- Euh, à la pharmacie de Matrix ?
- Aux jeux de rôle en boîte, une vieille mode qui revient

Question 2 : « Les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran », à qui appartient cette citation ?

- Un.e joueur.euse frustré.e sûrement !
- Gary Gygax, RIP, GenCon forever <3
- Un.e MJ narrativiste sûrement !
- À quelqu'un qui voulait dire l'inverse de ce que la majorité a compris ...

Question 3 : Pour vous, la version française de Donjons&Dragons, c'est quoi ?

- Chroniques Oubliées
- Tunnels&Trolls
- Aventures
- Rêve de Dragon

Question 4 : Alors, si je dis THACO, vous me répondez ... ?

- 42 !
- To Hit an Armor Class of 0
- C'est une recette mexicaine, non ?
- Trop de migraines, trop peu de résultats



Question 5 : « H.P.Lovecraft », pour vous, ça veut dire :

- Howard Philipp Lovecraft (merci Wikipédia)
- Le Maître de Providence
- Hewlett Packard Lovecraft
- Hôpital Psy Lovecraft

Question 6 : Dans quelle période du Mythe préférez-vous jouer ?

- De nos jours, c'est quand même plus pratique
- Années 20, ou 80... 1880 !
- CthulhuTech, ActhuncCthulhu, Delta Green, sortons des sentiers battus !
- J'hésite entre Pokethulhu et l'Appel de Chathulhu ...

Question 7 : Combien de romans/nouvelles/ films autour du Mythe avez-vous consulté ?

- J'en ai lu un ou deux, mais ça fait trop peur !
- Tout vu, tout lu, même les films en espagnol que j'ai traduit moi-même
- J'ai vu le stream avec Bob Lennon, JdG et Mahyar, ça compte ?
- Lovecraft était raciste et antisémite, très peu pour moi

Question 8 : Pour vous, le « Mythe » c'est :

- Un bon moyen de perdre de la SAN
- L'étude littéraire menée par Price et Derleth sur les oeuvres d'H.P.Lovecraft
- Un insecte qui mange les vêtements
- Cthulhu et le fond de commerce de Sans-Détours

Question 9 : Quelle est votre gamme de jeu de rôle préférée ?

- Je voulais compléter Esteren et Pavillon Noir ... Je regrette
- Il me manque juste un supplément (Le B2) de DD3.5 !
- Star Wars de FFG, j'adore collectionner les livres de base !
- Je privilégie les JdR stand-alone pour le bien de mon budget

Question 10 : Pour quels projets en financement participatif avez-vous craqués ?

- Tous ces super jeux suédois qui arrivent enfin chez nous !
- Vampire, DD5, Paranoïa, Deadlands, je peux enfin retrouver les jeux de mon enfance !
- Aventures ! Je tenais trop à soutenir ce petit projet !
- Les CF, c'est le Maaaaaaal !!!

Question 11 : Votre ludothèque est surtout constituée de :

- Livres, comme tout le monde, quoi !
- Jeux de rôle en boîtes, le bon vieux temps
- PDF, c'est moins lourd !
- Bons de commande, j'ai tout revendu pour en acheter d'autres

Question 12 : Dans quel cadre avez-vous commencé le jeu de rôle ?

- Des amis.es m'ont emmené en convention et pouf !
- Dans mon club de jeu au collège-lycée
- Sur internet, mais je n'avais pas branché la webcam par timidité
- Dans une cave, je me souviens des bougies, Mireille ne devait pas savoir ...



L'Homme Noir (Nyarlathotep), par Jens Heimdahl.



Les Ombres d'Esteren, un jeu des studios Agathe.





La dernière édition de Star Wars, par FFG et Edge.

Si vous avez le plus d'épées : **Archéo-rôliste**

Félicitations ! Vous êtes un.e archéo-rôliste reconnu.e ! Les premières éditions de *D&D*, *l'AdC* ou *T&T* vous sont familières, tout comme ces sigles. Ainsi, vous savez distinguer les réelles innovations des simples redites. Vous êtes peut-être un peu trop nostalgique. De récents concepts comme les jeux sans MJ ou le narrativisme ne sont peut-être pas du vrai JdR à vos yeux. Il ne faut pas hésiter à jeter un œil aux nouveautés, car les pionniers.nières n'ont exploré qu'une partie du loisir qui s'offre à vous !

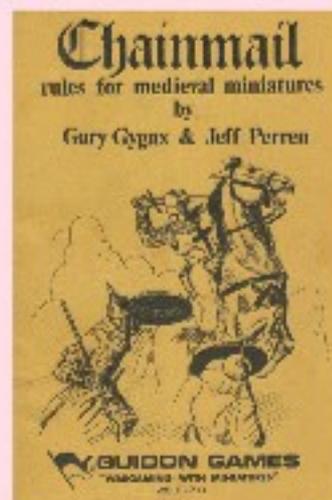


Aventures, la série internet de Marlyar Shakeri, bientôt en jeu de rôle papier

Si vous avez le plus de plumes **Post-archéo-rôliste**

Félicitations ! Vous êtes un.e post-archéo-rôliste ! Vous avez connu les premiers jeux, les vieux systèmes mathématiques et les campagnes qui durent 6 ans... Et vous en avez ras-le-bol ! C'est épidermique. Le.la prochain.e que vous entendez parler des *Masques de Nyarlathotep*, vous lui faite avaler le livre de base de *Pathfinder* ! Vous expérimentez énormément les jeux les plus novateurs. Il ne faut pas mépriser les jeux inspirés des classiques pour autant, ils recèlent de pépites eux aussi.

Si vous avez le plus d'écus : **(Proto)-rôliste**
Félicitations ! Vous êtes un.e rôliste « normal.e » ! Ni trop ancien, ni trop nouveau, vous connaissez le jeu de rôle depuis un petit moment, mais ce n'est pas toute votre vie pour autant. Vous n'êtes pas un.e acharné.e des antiquités rôlistes et vous éprouvez de la curiosité pour les nouveautés. Vous êtes dans l'air du temps, avec ce qu'il faut de nostalgie et de curiosité. C'est un équilibre difficile à conserver ! Alors n'hésitez pas à découvrir du neuf de temps en temps, sans négliger quelques classiques.



Chainmail, l'un des premiers systèmes de règles de jeu de rôle

Si vous avez le plus d'étoiles = **Néo-rôliste**

Félicitations ! Vous êtes un.e néo-rôliste ! Vous êtes issu.e de la dernière génération et vous apportez avec vous une pratique digne du 21ème siècle ! Jouer par internet ou regarder des streams ne vous fait pas peur. Vous avez peut-être même commencé par là. Vous n'avez ni les références ni les a priori des 'vieux et vieilles', qui vous considèrent parfois avec mépris. Vous gagneriez peut-être à découvrir quelques jeux classiques à l'occasion, pour prendre du recul. En tout cas, vous êtes l'avenir du JdR !



Happy Together, un jeu de God! Sacré, qui consiste à rassembler de bons vêtements

Poitiers joue ! - Annuaire graphique des organismes ludiques



- ### Associations ludiques
- 1 A Tasso du GN - Grandeur Nature
 - 2 La Bourse à Dés - Jeux de société et de rôle
 - 3 Damoclès - Jeux de cartes
 - 4 L'Étable des Jeux - Jeux de société
 - 5 Futuroplan - Jeux-visés événements
 - 6 Gamers League - Jeux-vidéo animations
 - 7 La Guilde - Jeux de rôle
 - 8 Ligue Guéméris Pictatives - Jeux de figurines

- ### Evènements
- 9 La Marche des Xenos - Jeux de figurines
 - 10 MIPEUL - Jeux de société
 - 11 Ordalle - Jeux de société et de rôle
 - 12 Les Trollistes - Jeux de figurines
 - 13 Convention Ordalie - Multi-jeux
 - 14 Festival d'Ultavia - Multi-jeux
 - 15 Gamers Assembly - Jeux-vidéos
 - 16 Sous l'Oeil de Mélusine - Multi-jeux

- ### Associations créatives
- 17 Futuramen - Cosplay et concours
 - 18 Hors-Cadre - Animations costumées
 - 19 Imagivienne - Culture de l'imaginaire, projets
 - 20 Les Lames du Foyer - Arts manuels
 - 21 Ours d'Alfredir - Reconstitution viking
 - 22 Fan's League - Animations costumées
 - 23 DAF Temple du Jeu - Jeux de société, mini-figures
 - 24 Excalibur - Jeux de société et de rôle
 - 25 Labo de Merlin - Jeux de société, rôle, figurines

- ### Professionnels
- 26 Escape Game Poitiers - Escape Game
 - 27 Escape League - Escape Game
 - 28 Escape Yourself - Escape Game
 - 29 Huis-Clos - Escape Game
 - 30 Libellud - Maison d'édition jeux de société
 - 31 Nomade du jeu - Animateur jeux de société
 - 32 Taverne du geek - Bar jeu-vidéo, jeux de société
 - 33 La Toupie Volante - Ludothèque itinérante
 - 34 Zéplin d'Jeux - Animateur jeux de société
 - 35 Odyssée Prod. - Jeux d'enquêtes en cabinet

