Le Dé Calé

02

Murder Party mysterium!
scénario complet et fiches de personnages

Des jeux, des tests, des news... Il y a tout ce qu'il faut!

Dossier spécial: Le sexisme dans le jeu.

Le magazine de la bourse à dés

N°2 Printemps 2018

Le Dé Calé

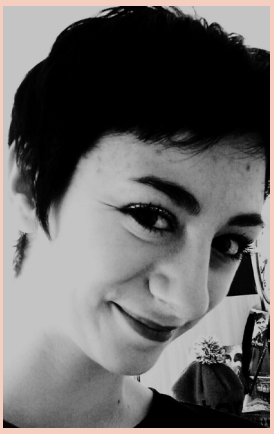
Edito

Avé chers lecteurs et chères lectrices !

Je suis heureuse de vous présenter ce deuxième numéro du Dé-Calé ! Je tenais d'abord à vous remercier pour votre soutien et vos critiques qui nous ont été d'une grande aide. D'ailleurs, vous avez probablement remarqué que dans le premier magazine, nous avons utilisé quelque-chose de particulier et de controversé : l'écriture inclusive. Certaines remarques, positives comme négatives, nous sont parvenues à ce sujet et ont donné suite à un grand débat : devrions-nous conserver ce type d'écriture ? Nous avons fait le choix – risqué certes – de le garder malgré tout. Je pense qu'il est important de vous expliquer cette décision puisque certains.es d'entre vous nous ont demandé d'éviter d'utiliser l'écriture inclusive à l'avenir. Je m'explique : depuis sa création, ce magazine a pour but de promouvoir l'univers du jeu et de le faire découvrir aux gens. Cependant, les clichés de genre étant encore très présents dans notre société, le monde du jeu est lui aussi touché.

Nous aimerions, à notre manière, aider à faire évoluer cela afin que le jeu soit vraiment accessible à tous et à toutes. C'est pourquoi nous avons choisi non-seulement de conserver l'écriture inclusive, mais aussi de consacrer ce numéro à ce qui a pu gâcher bon nombre de parties : le sexisme dans le jeu. C'est un sujet délicat qui est loin de faire l'unanimité. Alors que certaines personnes disent que ça n'existe pas, d'autres affirment qu'elles le subissent au quotidien. Ces déclarations ont été faites dans le cadre d'un sondage que nous avons publié sur les réseaux sociaux et qui a reçu plus de 500 réponses. Vous pourrez retrouver les résultats et nos conclusions dans le dossier spécial de ce numéro. Mais ne vous inquiétez pas : vous retrouverez toujours vos tests de jeux, vos chroniques et vos conseils préférés !

Camille, rédactrice en chef



Sommaire

Edito 3

Remerciements 4

Infos 5

News 5

Nouveauté Ludiques 6

Dossier Spécial 18

Tests de jeux 36

Bang 36

Night Witches 38

Diamant 43

Mysterium 44

Wastburg 45

Chroniques 46

Découvertes des bases du modélisme 46

Scénario 48

Murder-Party Mysterium 48

Voix 61

Présentation de l'équipe 61

Témoignages : Le Sexisme dans le jeu 62

Jeux 66

Test de personnalité 66

Instants ludiques 69

Agenda 72

Remerciements

Rédac'chef : Camille Maroquesne

Comité de rédaction : Benjamin Garrocq, Camille Maroquesne, Chloé Guilloux, Hadrien Dominault, Loki Jardin, Marina Forêt, Thibault Artus et Stéphanie

Chroniqueurs.euses : Benjamin Garrocq, Camille Maroquesne, Hadrien Dominault, Loki Jardin, Marina Forêt, Thibault Artus et Stéphanie

Illustratrices : Chloé Guilloux et Loki Jardin

Maquettistes : Thibault Artus et Camille Maroquesne

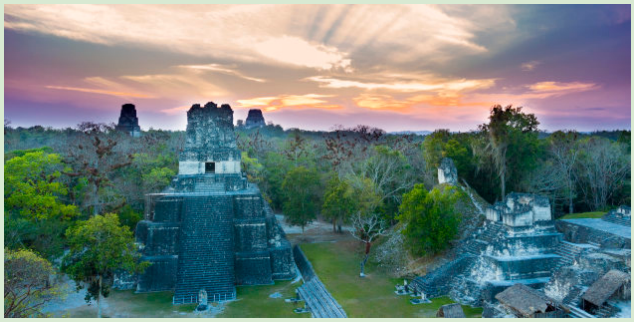
Relecteurs.rices : Benjamin Garrocq, Camille Maroquesne, Chloé Guilloux, Hadrien Dominault, Loki Jardin, Marina Forêt, Thibault Artus et Stéphanie

Contact : pour contacter le Dé-Calé, envoyez nous un message sur :

News

Découverte majeure concernant les Mayas

Vous connaissez le vieux dicton qui dit que c'est en creusant qu'on devient archéologue ? Nous non plus, d'autant plus qu'il est désormais obsolète ! L'archéologie ne cesse de faire des progrès et il n'est plus nécessaire de défricher, creuser ou déblayer à la dynamite (oui... ça s'est fait, au début) pour découvrir des vestiges. La vieille réplique de Jurassik Park « Si ça continue dans quelques années on aura même plus besoin de creuser » se confirme ! Les recherches sur l'Empire Maya doivent affronter trois gros obstacles. Le manque de moyens, évidemment, les dégâts causés par les envahisseurs européens et, pour finir, l'épaisse couche de jungle qui recouvre la région. Angkor Vat, au Cambodge, fut découverte par hasard tant la végétation était dense sur place. Le bon technologique a donc permis de fouiller plus de 2000km² de végétation, ce qui a mené les chercheurs à identifier des dizaines de milliers de bâtiments ! C'est ainsi que la cité de Naachtun, jusque-là considérée comme une petite agglomération, rejoint les géantes Tikal et Chichen Itza ! L'Empire Mayas était donc bien plus étendu et développé qu'on ne l'imaginait, et plus avancé technologiquement aussi.



Un article[1] qui présente un peu la mission franco-guatémaltèque travaillant sur cette zone de plus de 2000km².

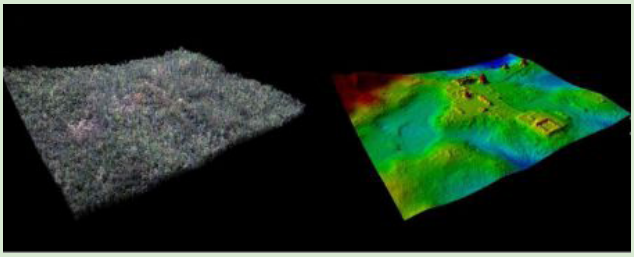
Si vos joueurs et aventuriers sont du genre nostalgique, pourquoi ne pas leur faire découvrir un de leur ancien site de fouilles ? Grâce à leur expérience, leurs nouveaux pouvoirs ou leurs nouveaux moyens, vous pourrez leur faire découvrir un tout nouveau site et même révolutionner l'idée qu'ils se faisaient de cette région tranquille.

1: http://www.huffingtonpost.fr/2018/02/03/au-guatemala-une-citee-maya-de-plus-de-2000-km2-decouverte-sous-la-jungle_a_23351980/

In Lidar Veritar ...

Dans le numéro précédent, nous vous expliquions comment une technologie utilisant les muons avait découvert une cavité cachée dans la pyramide de Kheops. Cette fois, c'est un nouveau modèle de radar qui a permis d'étudier les ruines dissimulées sous la jungle. Il s'agit d'un système utilisant des drones et les ondes lumineuses. L'acronyme veut dire « light detection and ranging » ou « laser detection and ranging » et a notamment servis à calculer la distance Terre-Lune en tirant un faisceau concentré de lumière sur un miroir laissé sur la Lune par Apollo. Cette technologie avait servi jusqu'à maintenant pour la régulation du trafic aérien, le guidage des véhicules spatiaux ou l'agronomie. Grâce aux nouveaux fonds débloqués notamment par la fondation de coopération archéologique entre le Guatémala et la France, le LiDAR offre un nouveau regard à travers la jungle.

Une représentation[1] de ce que donne une topographie au Lidar, nouveau procédé de détection des ruines.



Rien de tel qu'un bon progrès technologique pour offrir de nouvelles possibilités à vos joueurs. Il peut aussi s'agir d'un nouveau sortilège qui va révolutionner leur façon d'explorer les donjons. Et si on inventait enfin un moyen de voir à travers les murs ou les portes dans un univers médiéval-fantastique ? D'abords réservés aux aventuriers suffisamment fous pour tester les prototypes aux potentiels explosifs, ils se répandraient vite dans les sphères des élites, des services secrets et de la pègre. Dans un univers technologique, la guerre pour déposer le brevet de cette invention serait féroce.

Rien de tel qu'un bon progrès technologique pour offrir de nouvelles possibilités à vos joueurs.

1: https://www.sciencesetavenir.fr/archeo-paleo/archeologie/des-milliers-de-vestiges-mayas-decouverts-grace-au-lidar-au-nord-du-guatemala-montrent-les-interconnexions-entre-cites_120511

News

Voyage au centre de la Terre Maya

Une autre grande particularité des Mayas était qu'ils savaient exploiter leur environnement de manière durable. La région du Guatemala ne bénéficie pas de grandes précipitations, de rivières ou de lacs étendus. Il est donc difficile d'y trouver de l'eau potable. Or, la jungle y est luxuriante. La solution est simple, l'eau se trouve sous terre. Nichées dans des cénotes, de grandes cavernes formées par l'érosion, les lacs et les rivières sont souterrains. Les Mayas considéraient que ces lieux étaient des passages vers les domaines des Dieux. Ils construisaient donc leurs temples et leurs villes autour de ces cénotes. Il faut dire que c'est pratique aussi pour ne pas mourir de soif. Il y a fort à parier que des trésors funéraires ou religieux ont pu être déposés dans les cénotes par les Mayas. Cependant, ces derniers avaient le goût du secret et aimaient sceller ces régions avec de grands amas de pierre. Les plongeurs doivent donc explorer ces cavernes et identifier les éboulements naturels des passages secrets laissés par les Mayas. Mais ces trésors doivent-ils nécessairement être repêchés, fut-ce pour la compréhension scientifique ?

Une équipe Shakespearienne se lance à la découverte des grottes sous-marines Maya[1]

L'exploration sous-marine va sûrement surprendre vos joueurs. Il faut savoir que la plongée dans les environnements fermés, comme les lacs souterrains ou les grottes immergées, figure parmi les sports les plus dangereux au monde. Environnement hostile + huis-clos inextricable = moments de tensions garantis ! Il n'y a plus qu'à rajouter l'espoir d'un trésor pour rendre les aventuriers avides. Une petite dose de mysticisme pourra aussi enrichir le tout, la magie des Mayas ne s'étant peut-être pas éteinte, ou ce qu'ils ont tenté d'enfermer se réveillant.

1 : http://edition.cnn.com/2018/02/02/world/chichen-itza-maya-tunnel-cenote/index.html

Mon cœur (processeur) saigne ...

C'est la (très très) moche nouvelle de ce début d'année dans le domaine de l'informatique. Vous avez un pare-feu, un super anti-virus (pas Norton quoi) un anti-malware et même un VPN/proxy/sceau de pureté greffé sur votre boîte réseau ? Tout ça ne sert à rien ! Une faille de sécurité de grande ampleur a été découverte dans les processeurs de marque Intel. Surnommée « Meltdown », cette faille qui touche une marque de processeur particulièrement répandue fait que les données traitées par le processeur sont régulièrement « exposées » et donc à la merci de logiciels qui pourraient les modifier ou les capter. En tout cas c'est ce que nos experts non-formés en informatique ont compris de leurs recherches documentaires. Après la peste, le choléra, on a appris quelques jours plus tard qu'une autre faille, « Spectre », similaire à « Meltdown » touchait, elle ... tous les processeurs ARM. En d'autres termes, tous les processeurs installés sur toutes les machines électroniques depuis une dizaine d'année. Ce problème inclut les tablettes et les smartphones, déjà réputés pour leur manque de sécurité.

La parole des experts[1]

Il y a de quoi imaginer de beaux scénarios catastrophes en jeu ! Une faille aussi grande ne devrait se retrouver qu'en Jeu de Rôle, et pourtant. Imaginez un peu votre univers de science-fiction, où on découvre soudainement que tous les appareils électroniques derniers cris peuvent être hackés par le moindre hacker de bas étage. Que va-t-il arriver aux données secrètes ? Aux croiseurs de bataille ? Aux stations spatiales ? De quoi déclencher un joli chaos et une fenêtre d'opportunités en or pour vos héros !

«Vous avez un pare-feu, un super anti-virus un anti-malware et même un VPN/proxy/sceau de pureté greffé sur votre boîte réseau ? Tout ça ne sert à rien !»

1: https://www.macg.co/materiel/2018/01/meltdown-et-spectre-tout-savoir-sur-les-failles-historiques-des-processeurs-100954

L'origine du Mal

Le véritable problème de ces failles de sécurités est qu'elles sont d'origine « hardware », c'est à dire qu'il s'agit d'un problème matériel. La faille touchant un composant physique de l'appareil, elle est très difficile à réparer sans changer le matériel. Idéalement, il faudrait changer tous les processeurs sortis depuis 1990 pour « Meltdown » et 1995 pour « Spectre ». Pour rappel, les processeurs sont intégrés aux cartes-mères et sont un peu le cerveau de l'appareil électronique … Cette faille de sécurité est notamment due à une technique qui à l'origine permettait aux processeurs de travailler plus vite et donc aux appareils d'être plus rapides. Il faut donc s'attendre à une baisse de la performance de la plupart des équipements disposant de processeurs Intel. Ces failles sont tellement graves que des programmes très simples peuvent les exploiter. Par exemple, un banal outil qu'on installe sur son navigateur peut étudier toutes vos données de navigation...

Les fabricants se sont cependant rapidement concertés et proposent maintenant des correctifs et des mises à jour pour limiter l'influence de « Meltdown ». Il n'existe pas encore de solution à « Spectre » … Vos appareils les plus récents sont donc sûrement à jour à l'heure actuelle, et si vous ne les avez pas faites, nous vous recommandons de les faire ! Néanmoins, les mises à jour ne seront disponibles que pour les modèles les plus récents ...

«Laissez donc votre équipage de joueurs découvrir que leur superbe vaisseau flambant neuf peut être piraté par le premier ingénieur venu et admirez la terreur dans leurs yeux !»

Quelques conseils dans la langue de Shakespeare[1]

Laissez donc votre équipage de joueurs découvrir que leur superbe vaisseau flambant neuf peut être piraté par le premier ingénieur venu et admirez la terreur dans leurs yeux ! Ou, si vous préférez les bonnes nouvelles, donnez à tous ceux qui ont le moindre point en informatique ou en piratage un bonus phénoménal. Ils vont se mettre à pirater tout ce qui passe ! Ils se rendront vite compte cependant que ce n'est pas parce que c'est devenu facile que ce n'est pas devenu sans conséquences …

1: http://osxdaily.com/2018/01/05/protect-against-meltdown-spectre-security-flaws/

Et Ils savaient ...

Nous ne sommes pas loin d'un univers cyberpunk au final. Le PDG d'Intel, Brian Krzanich, savait. Il était au courant depuis longtemps que ses processeurs souffraient d'une faille majeure. Qu'a-t-il donc fait ? Tenter de trouver une solution dans le plus grand silence ? Sortir une nouvelle gamme de produits sûrs pour éviter des piratages à travers le monde ? Non. Il a simplement décidé de vendre toutes ses actions Intel. Enfin, en gardant le minimum nécessaire à son statut de PDG ... Officiellement, ceci n'a rien à voir avec cela bien entendu. Il est en tout cas avéré que monsieur Krzanich était au courant de la faille de sécurité lorsqu'il a cédé ses actions. Ce qui veut donc dire que la société Intel était au courant de cette faille depuis novembre 2017, deux mois au moins avant le grand public. Et le dragon met le mithril dans le papier-aluminium ...

Il reste une dernière catégorie de victimes qui risque de poser de graves problèmes ... Les parcs informatiques des administrations de presque tous les États sont toujours vétustes, avec souvent une dizaine d'années de retard sur les parcs privés. Les ordinateurs derniers cris étant les seuls à bénéficier de la mise à jour, qu'adviendra-t-il des données médicales, fiscales ou sociales des citoyens ?

Pour lire la mauvaise nouvelle noir sur blanc[1]

Il y a là un scandale que vos joueurs.euses pourraient être amenés à découvrir ou à couvrir. Et si le roublard ou le malin de votre groupe venaient à savoir que le PDG d'une gigantesque corporation a récemment cédé un maximum d'actions de sa propre société ? Cela devrait les questionner, et ils pourraient commencer à chercher l'explication de cette fuite en avant. Un joueur incarnant un négociateur pourrait aussi profiter de cette soudaine manne. Autant d'actions en vente fera nécessairement baisser les prix et la plus-value n'en sera que meilleure ! Mais, s'il y avait un os ?

1: http://www.phonandroid.com/processeurs-intel-pdg-vendu-24-millions-dollars-actions-apres-appris-faille.html

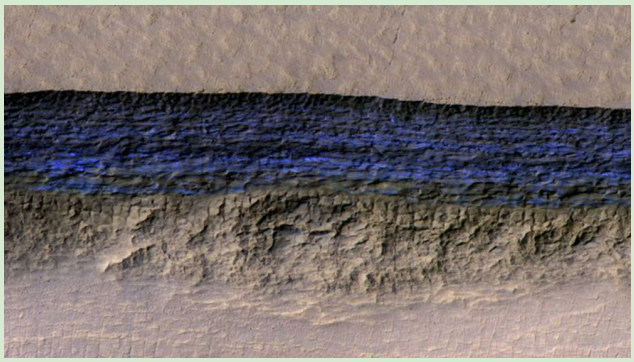
«Le PDG d'Intel, Brian Krzanich, savait. Il était au courant depuis longtemps que ses processeurs souffraient d'une faille majeure.»

News

Brèves du coin

On se les gèle sur Mars

L'exploration Martienne continue avec l'espoir d'une exploration humaine qui se précise de découverte en découverte. Les courageux robots qui explorent la planète rouge ont en effet découvert de la glace ! Bon, on sait qu'il y en avait déjà sur les pôles, mais là la glace se trouve près des tropiques de la planète et à seulement 2 mètres de profondeur ! L'hiver martien dans ces régions est toujours trop rude pour une base humaine, mais c'est un bon signe pour en trouver « plus bas » vers l'équateur. Avec cette glace, les bases humaines pourraient être alimentées en eau, en énergie et même en carburant ![1]



1: https://www.lexpress.fr/actualite/sciences/glace-sur-mars-de-recentes-decouvertes-encourageantes-pour-une-exploration-humaine_1975440.html#xtor=AL-447

Mieux qu'un sabre laser

Qu'est ce qui lie les peuples de l'Âge du Bronze et ceux des univers Science-Fiction ? Un chercheur français a établi que tous les objets en fer de l'âge du Bronze (-3000 à -1000 av.J-C) étaient en fait produits à partir de météorites ! En voilà une info qui est MÉTAL ! … Les bijoux égyptiens ou les éléments funéraires des dynasties chinoises étaient donc tous faits de fer extra-terrestre. Cela provient du fait qu'il était encore impossible pour les peuples de l'époque de raffiner le minerai de fer en métal. Celui contenu dans les météorites était pur, il n'y avait donc plus qu'à le faire fondre.[2]

2 : http://www.nationalgeographic.fr/sciences/le-metal-des-objets-de-lage-du-bronze-etait-dorigine-extraterrestre

Le Pôle emploi

Il y a des offres d'emplois qui semblent tout droit sorties d'une quête de RPG. Il y a quelques mois, on recrutait des ninjas au Japon. A présent, l'Institut du Pôle Français recrute toutes sortes de métiers pour se rendre sur une base au niveau de cercles polaires. C'est une aventure à vivre pour de vrai ! Les régions les plus hostiles descendent à -40°C avec des tempêtes de 300km/h mais c'est une exception. Biologistes, mais aussi couvreurs, mécaniciens, électroniciens ou boulangers/pâtissiers, on a besoin de vous aux Pôles ![1]

Hadrien « H » Dominault

1: http://rh.institut-polaire.fr/ipev/recrutement/postes-pourvoir/

Nouveautés ludiques

Jeu de société Dragon Ranch – 13 Mars – Azao Games

Qui n'a jamais rêvé d'élever des dragons ? Le duo Guillaume Pelletier et Ronan Le Maître rendent ce rêve possible avec leur jeu. Illustré dans un style Wakfu par Vincent Prou, c'est un jeu à format court, moins d'une heure. Au cours de deux manches, les éleveurs.euses de dragons devront gérer leurs cartes pour préparer les dragons de leur choix. Les « petites » bêtes devront être nourries avant de pouvoir à leur tour vous fournir des œufs. Le jeu prévoit deux manches ainsi que la possibilité de gagner des actions en sacrifiant ses ressources, comme dans Les Bâtisseurs par exemple. Enfin, si vous aimez les coups fumeux, il y a moyen de jouer des tours aux autres joueurs.euses pendant la partie ! On regrette de ne pas pouvoir jeter un œil aux visuels internes alors que la date de sortie est si proche...

Jeu de cartes Magic extension anniversaire Masters 25 – 16 Mars – Wizards of the coast

Magic va fêter ses 25 ans cette année et pour cette occasion, l'éditeur prépare une extension spéciale de 249 cartes. Elle s'appellera « Masters 25 » et célébrera les 25 ans d'histoire du jeu Magic. On peut donc s'attendre à y retrouver des cartes emblématiques des diverses époques et univers créés pour Magic, et ils sont nombreux ! Ravnica le plan-cité, Mirrodin la planète de métal ou Kamigawa et ses influences asiatiques seront sûrement représentés parmi les cartes de l'extension. Seul bémol, l'extension sera moins accessible chez nous car uniquement traduite en anglais, chinois simplifié et japonais.

Nouveautés ludiques

Jeu de societe Huns – 31 Mars – La Boîte de Jeu

Qu'est ce qui a provoqué la chute de l'Empire Romain d'Occident et la mort de Spock ? Le but de ce jeu pardi ! Dans Huns, vous souhaitez donc devenir le Khan (chef) de la grande tribu des Huns. Pour ce faire, rien de plus simple, piller un maximum de ressources ! Il s'agit d'un jeu de draft de dés. Pour résumer, à chaque tour vous choisissez un dé représentant des ressources, mais les autres dés laissés de côté peuvent ensuite être pris par vos adversaires pour leurs propres pillages. Vous pouvez enfin améliorer votre camp avec des cartes pour répondre à cette sempiternelle question : Faut-il se jeter sur les plus gros butins pour empêcher vos ennemis.ies de s'enrichir ou choisir des combinaisons de butins plus efficaces à terme ? Bons pillages !

Nouveautés ludiques

Jeu de societe La legende du cerisier qui fleurit tous les dix ans – 6 avril - Iello

On adore les jeux à thématique asiatique ! Le jeu a été créé par Hinata Origuchi et illustré par Sylvain Sarrailh. Le matériel est peu encombrant et les parties ne devraient pas dépasser la demi-heure. Reprenant la légende asiatique de l'arbre-aux-vœux vous devez y amener des bouquets de fleurs cueillies (piochées) sur le chemin. C'est un jeu de stop ou encore car si vous vous retrouvez avec trop de fleurs de la même couleur ou toutes les couleurs de fleurs, vous perdez la manche. Deux moyens pour gagner, rassembler des groupes de fleurs particuliers ou l'emporter à la majorité des fleurs déposées au pied de l'arbre. La mécanique suit la thématique puisque la tempérance est à l'honneur.

«On adore les jeux à thématique asiatique !»

Jeu de cartes Magic nouveau bloc Dominaria - 27 Avril – Wizards of the coast

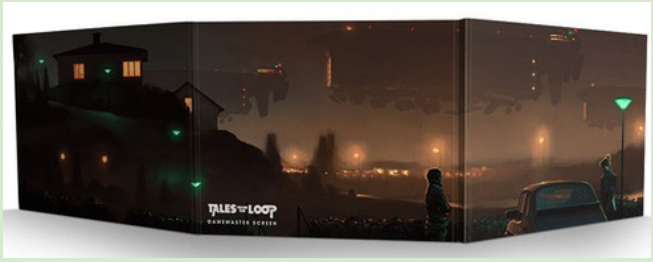
Une nouvelle grosse extension de cartes Magic nommée « Dominaria » au parfum de nostalgie. De nouvelles stratégies vont se développer et d'autres vont devenir obsolètes. En effet chaque nouveau paquet « pousse » le plus ancien hors du set compétitif, composé de 3 blocs d'extension maximum. Les joueurs.euses retournent dans le monde de Dominaria. Il s'agit d'un plan rempli de montagnes et de volcans, célèbre pour ses mages surpuissants.antes (Venser) et sa population foisonnante de dragons. Les tournois en avant-première auront lieu le week-end du 21 avril, bloquez la date pour découvrir ces 269 nouvelles cartes !

Nouveautés ludiques

Jeu de rôle Tales From the Loop – Mai – Fria Ligan

Ce jeu de rôle est suédois d'origine et sa traduction française, Tales From the Loop, est un projet de financement participatif réussit en novembre 2017. Arkham Asylum Publishing est donc chargé du portage dans la langue de Molière. Dans ce jeu, on incarne des adolescents.entes des années 80. Petite uchronie, la technologie a fait un bon en avant, et de vastes laboratoires s'implantent à travers le monde. Les expériences tournent parfois mal et les ados vont donc devoir en affronter les conséquences. Cela vous rappelle quelque chose ? L'inspiration Stranger Things/Ghostbuster est tout à fait revendiquée ! Le jeu devrait être publié en Mai de cette année et les financeurs. euses ont pu débloquer un cadre de jeu aux États-Unis et même un en France en plus du scandinave !

L'inspiration Stranger Things/Ghostbuster est tout à fait revendiquée !



Nouveautés ludiques

Livre illustré Draconis – Mai – Chane

Draconis est plus près de la source d'inspiration que du jeu mais cela mérite quand même d'en parler ! C'est donc un projet de carnet d'illustrations mené par une graphiste française, Chane, auteure d'Eluveitie et Angkor. Cette fois, elle nous dessine des dragons, avec le mot d'ordre « Je dessine des dragons pour casser les clichés sur eux ». Les dessins seront agrémentés de textes de Nimu. Le projet a cependant pris un peu de retard à cause des rajouts de dessins et devrait arriver en Mai, voir Juin (!) plutôt qu'Avril.

Sexisme et Jeu

Définition

Le petit Larousse désigne le sexisme comme *« une attitude discriminatoire basée sur le sexe »*. On peut l'observer dans de nombreux domaines : en politique, au travail, dans les espaces publics, dans les transports en commun et, malheureusement, dans le jeu.

Le sexisme dans le jeu peut s'exprimer de plusieurs manières, et à plusieurs échelles. Si la première image qui nous vient à l'esprit lorsque l'on dit *« sexisme »* est un gros beauf dégarni à la finesse d'un 33-tonnes, il existe de très nombreux comportements, beaucoup plus répandus et beaucoup moins pointés du doigt qui sont tout autant sexistes et néfastes.

« Mais vouloir un personnage d'un genre différent du sien, quelle hérésie est-ce donc là ? »

Je pense notamment aux légers ricanements que l'on peut parfois entendre lorsqu'un joueur choisit un pion rose ou violet, ou décide de jouer un personnage féminin. Ce genre de manifestations, bien que semblant bénignes, participent à l'idée que ce qui est féminin est risible et qu'il est ridicule pour un homme d'apprécier quoique ce soit qui puisse-t-être considéré comme *« féminin »*.

Une autre expression du sexisme est, pour un.e M.J.*, d'empêcher que ses joueurs.euses jouent un personnage ayant un genre différent du leur. Parce que jouer des créatures imaginaires, des personnages d'une époque passée ou future, ou même d'un univers complètement différent du nôtre, ça n'est absolument pas un problème ! Mais vouloir un personnage d'un genre différent du sien, quelle hérésie est-ce donc là ? Ce genre de comportements et d'interdits donnent l'impression que les genres sont définis par des caractéristiques immuables, intangibles absolues, encore plus que ce qui définit notre humanité, vu que ce n'est pas un problème de jouer un.e orc ou un.e elfe alors qu'on est soit même humain.

On pourrait s'amuser à lister ici les nombreux exemples de sexisme que l'on peut observer chez les personnes avec lesquelles nous jouons, mais nous pouvons tout autant l'observer dans les jeux auxquels nous jouons. En effet, de nombreux jeux présentent, soit dans leur imagerie, soit dans leurs mécaniques, des expressions du sexisme.

De nombreux jeux prenant place dans un univers Heroic Fantasy en adoptent malheureusement parfois les vues sexistes et virilisâtes, présentant les femmes comme des demoiselles en détresse ou uniquement comme des trophées, et les hommes comme de puissants guerriers inarrêtables. Même si ces visuels et cette imagerie ne sont pas énormément répandus, ils restent présents. Cela dit, la fantasy est loin d'être le seul genre dans lequel on retrouve des héros vaillants et braves, avec des femmes reléguées soit au rang de P.N.J.* soit au rang de personnages de seconde zone.

« De nombreux jeux prenant place dans un univers Heroic Fantasy en adoptent malheureusement parfois les vues sexistes et virilisâtes »

Même si de plus en plus de personnes s'élèvent contre le sexisme, de façon générale et dans le jeu de rôle, de société et de figurines, il reste du chemin à parcourir pour pouvoir éliminer le sexisme de nos vies et de nos tables de jeux.

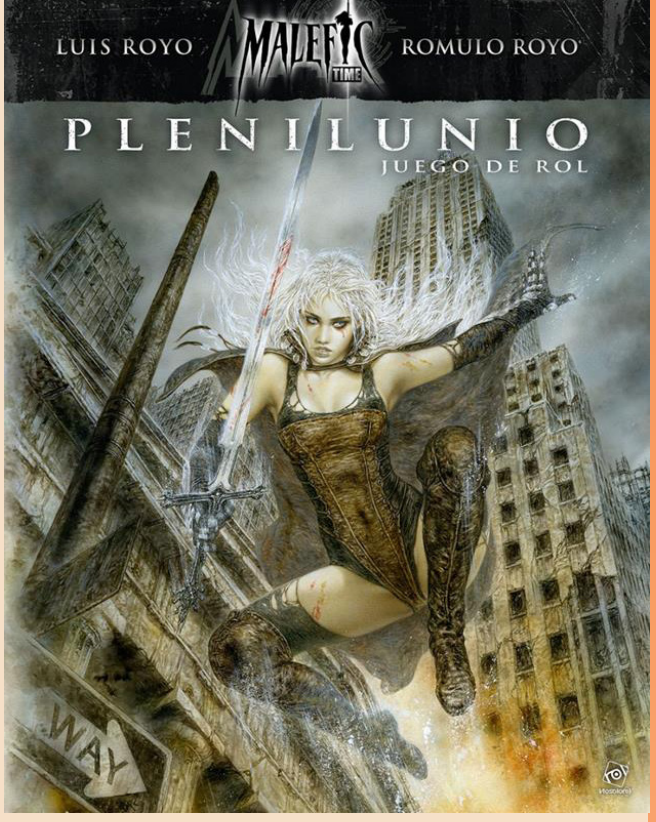
La perception du sexisme

Il n'y a finalement que depuis peu que le sexisme est montré du doigt jusque dans ses moindres retranchements, que ce soit dans la société ou dans le monde du jeu.

Pendant longtemps, le sexisme était la norme. A peine 20 ans en arrière, les jeux de plateau les plus courants se démocratisaient auprès de tous les enfants mais les jeux de rôle, de carte moins communs (*Magic*, *L5A* ...) et de figurine restaient des loisirs de garçon. Pourquoi et comment ? Peut-être était-ce là l'héritage des clubs et salons privés de divertissement où n'étaient admis que les hommes. Après tout, l'amusement a longtemps été une affaire d'hommes, puisque le dur labeur apportait son lot de fatigue et de moyens financier en même temps, recette parfaite pour créer le privilège du divertissement. Et de toute façon, les femmes avaient tout le temps de se détendre dans la cuisine puisqu'elles passaient leurs journées à la maison. Car le poids du travail domestique longtemps ignoré tend tout doucement à être pris en considération dans les inégalités homme/femme. Il est à noter que ces instants ludiques entre hommes étaient aussi bien souvent des préliminaires à des échanges moins triviaux, des alliances personnelles et professionnelles qui permettaient à certains de gravir les échelons vers une place sociale supérieure. Les femmes n'avaient, pour la plupart et lorsqu'elles étaient conviées qu'un rôle purement accessoire car rien ne seyait mieux à un homme qu'un costume bien taillé et une femme bien élevée.

> « Les femmes n'avaient, pour la plupart et lorsqu'elles étaient conviées qu'un rôle purement accessoire »

Plus tard est arrivé le travail des femmes et c'est une toute autre contrainte qui s'est imposée aux potentielles joueuses comme une gifle du revers de la part d'une réalité sociale bien froide. Le temps. Car malgré leur relative autonomie financière, les femmes n'ont pour la plupart pas été libérées de suite de leur rôle de gardienne du foyer. Mère, ménagère et travailleuse, peut-être n'y avait-il plus la place d'être joueuse.



Oui, mais aujourd'hui ? S'il y a 10 ans à peine entrer dans un magasin spécialisé lorsqu'on était l'heureuse détentrice d'un couple d'ovaire sans être accompagnée d'un homme, un vrai, nous valait le fameux *« unicorn look »* entre deux froncements de sourcils et quelques chuchotements ou ricanements gênés après un regard rapide sur nos seins, ce n'est, loué soit internet, plus vraiment le cas aujourd'hui. Car, oui, il y a seulement 10 ans, il était inhabituel de jouer à des jeux de rôle, de figurine ou de cartes lorsqu'on était une femme. Les pionnières étaient bien souvent des «copines de joueurs», des copines de geek, plus tard devenues des geekettes et enfin aujourd'hui, des joueuses tout simplement.

Le problème avec la manière dont est abordé le sexisme, tant par les joueurs.euses que par les jeux eux-même, c'est qu'il dépend de la ligne éthique du groupe dans lequel ils s'inscrivent. Si l'on peut tomber sur des gens ou des jeux progressistes et ouverts, on peut tout autant sombrer dans du traditionalisme rétrograde à outrance. Il y a autant de perceptions du sexisme que de personnes qui jouent ou créent des jeux. A l'instar de toutes les vieilles habitudes, le sexisme est vécu par certain.es comme un mur contre lequel se heurte leur liberté de jouer et par d'autres comme un carcan rassurant, chaque chose et chacun.une ayant sa place.

J'ai beaucoup parlé de la place des joueuses car la place des joueurs était acquise. Les classiques du jeu ont été créés par et pour des hommes. Pourtant, aujourd'hui ce sont les femmes et les hommes qui voient leur expérience de jeu altérée par le sexisme et l'homophobie qui lui sont liés. Trop de jeux encore maintenant réservent les visuels aguicheurs aux personnages féminins, de même que la magie, les soins ou l'archerie tandis que les hommes sont affublés de renforts d'épaules grotesques et d'épées dont la taille et le poids les rendraient totalement impraticables pour autre chose que s'asseoir dessus après l'avoir posée sur de très gros parpaings. Pourtant, nombres de joueur.euses se sentent parfois enfermé.es ou heurté.es par ces stéréotypes et ces rôles qu'ils trouvent aussi surannés ou grotesques que les scénarios porte-monstre-trésor/princesse qu'on finit par vomir tellement on en a mangé.

Quelques exemples de jeux « sexistes »

Parmi les jeux que l'on peut définir comme *« sexistes »*, il y a *Anima : Beyond Fantasy* créé par *Carlos Garcia Aparicio*, sorti en 2005. Il est basé sur un univers médiéval-fantastique assez sombre et dont les visuels sont très inspirés des mangas. Le jeu reprend donc énormément de codes de la culture manga japonaise, poussés à leur paroxysme le plus exagéré, à savoir des hommes à la peau blanche, musclés, puissants, avec des épées gigantesques et des traits du visage affinés ainsi que des femmes à la peau éclatante, minces, souriantes, avec des armures de la taille d'un bikini et une poitrine surdéveloppée. L'univers d'*Anima* a été décliné par la suite en jeu de figurines, jeu de cartes, puis jeu vidéo. Même si son univers est extrêmement étendu et son background plus que riche, il ne cesse d'être critiqué pour sa culture de la beauté superficielle.

Tous les personnages, quels qu'ils soient, sont à la même enseigne. En gros, l'univers d'*Anima* fait que les personnages sont tous pareils : éblouissants, bien peignés et surarmés, pas de discrimination de leur point de vue. Les illustrations sont inspirées des shônen en général et n'avaient vocation qu'à y être fidèles, les shônen

étant des mangas dits *« pour garçons »* (le terme shônen signifiant adolescent de sexe masculin en japonais) avec toute l'imagerie qu'implique le stéréotype d'un homme en pleine puberté. Sauf que d'un point de vue actuel et de surcroît occidental, ces illustrations prônent l'hypersexualisation et les clichés sexistes.

Une étude a été menée en octobre 2016 via l'outil de *« l'échelle Ripley*[1] *»* pour calculer le taux de sexisme dans les livres de jeu de rôle selon certains critères, dont les principaux recensés sont la nudité et les positions suggestives des personnages féminins et masculins. *Anima* est arrivé premier de la liste avec une très grosse avance.

Le fait est que lorsqu'on s'inspire de codes déjà existants en créant, ils ressortiront forcement dans l'œuvre. Et c'est ce qui est arrivé au jeu de rôle *Anima* et à toutes ses déclinaisons dans l'univers ludique lorsque son créateur s'est inspiré des codes dénoncés comme sexistes des shônen classiques.

1 : Etude via l'échelle Ripley : http://echelle-ripley.fr/wp-content/uploads/2016/08/sexisme-1.png

Ensuite, pour donner un contre-exemple, il y a Plenilunio, créé et illustré par *Luis* et *Romulo Royo*. Il prend place dans l'univers « *Malefic Time* » qu'ils ont créé et décliné au fil des années en une trilogie de bandes-dessinées retraçant le background central de l'univers à travers leurs personnages phares, les femmes. *Luis* et *Romulo Royo* ont un style de dessin rapproché se basant principalement sur un modèle : la femme décrite comme « fantasmatique » à la peau très blanche et toujours séduisante, dans un décor froid et une ambiance gothique. C'est cette image d'elle et du monde qu'ils renvoient dans toutes leurs œuvres, ce qui n'échappe pas au jeu de rôle qu'ils ont créé.

« La femme décrite comme «fantasmatique» à la peau très blanche et toujours séduisante, dans un décor froid et une ambiance gothique «

Plenilunio est donc un jeu de rôle apocalyptique où le jugement dernier et le destin qui guide les personnages sont les éléments centraux du jeu. Les signes de cette apocalypse, tels qu'ils sont décrits dans le jeu, ont été dictés par une personne que les co-créateurs surnomment *« l'Américain »*. C'est un homme interné au centre psychiatrique de *Cienpozuelos* en *Espagne*.

Malheureusement, cet univers énigmatique et cette fascination de la femme ressortent peu sur la couverture du livre de *Plenilunio* puisqu'il ne représente aucunement le jugement dernier ni de scène apocalyptique comme on aimerait en voir, mais une guerrière en body et cuissardes, dans une position étrange vue sa chute et qui a l'air de trouver cette situation parfaitement normale.

C'est là que le jeu peut être matière à controverse. La femme est-elle représentée comme femme-objet ? Est-elle hypersexualisée ? Cette mise en avant de la femme est-elle au détriment de celle de l'homme ? Y a-t-il donc un sexisme, ordinaire ou non, vis-à-vis de l'homme ?

On peut peut-être s'arrêter sur le fait que les illustrateurs ont voulu montrer ce qu'ils préfèrent dessiner, sans s'attarder sur le reste ; mais qu'ils l'ont fait de manière plus que maladroite, en affichant sur la couverture une femme peu habillée et dans une position dévalorisante. Espérons que le reste des illustrations à l'intérieur du livre ne seront pas du même acabit.

Enfin, pour revenir sur des J.D.R.* qui ont fait parler d'eux en termes peu élogieux, on peut citer Subabysse et One%.

Subabysse est un jeu de rôle français créé par *Yan Bourget*. Le contenu, les règles et les visuels du jeu ont bien évolué puisque le jeu en est déjà à sa huitième édition. Ce qui arrête immédiatement quand on veut ouvrir le livre de base, c'est sa couverture représentant une femme de face en combinaison de plongée, légèrement dézippée pour laisser sortir et respirer sa forte poitrine. Pour couronner le tout, un tentacule l'entoure et semble vouloir s'immiscer dans son décolleté. Cet hommage au Hentaï japonais fait qu'on doit y mettre un peu du sien pour occulter cela et observer les fonds marins par le hublot qui se trouve derrière elle. On devine alors une immense ville sous-marine, faiblement éclairée, et on comprend que le but du jeu n'est pas juste de faire de la plongée avec les pieuvres, mais bien de vivre sous l'eau. Le jeu dans son fond

est tout simplement passionnant. Le monde tel qu'on l'a connu a presque entièrement été submergé et le peuple survivant a dû apprendre à vivre sous l'eau. *Subabysse* est très proche de *Polaris*, ils se distinguent principalement par leur ambiance qui est plus légère pour ce premier et plus sombre pour ce dernier.

Si vous voulez en savoir plus sur le fond du jeu, le site scifi-universe en a fait une critique[1] très poussée.

Pour ce qui est de la forme, les illustrations sont superbes et dévoilent une face du jeu que l'on a rejeté en rencontrant la couverture. Enfin, à la décharge du créateur, même si la femme est très sexualisée et si le jeu paraît sexiste dans sa partie graphique, il tend à s'améliorer au fil des éditions. En effet, il n'y a qu'à voir les couvertures allant de la quatrième à la huitième édition. Elles représentent tantôt une femme nue de dos, tantôt en string avec des tentacules qui tentent de l'attraper. Cette huitième édition a fait un effort en la montrant de face et habillée, avec seulement le buste légèrement à découvert. On sent qu'un effort est fait, et surtout que les mentalités évoluent. Quant aux hommes, ils sont une fois de plus boudés. De toute évidence, le public cible est déjà tout choisit...

One% est un jeu de rôle français créé par *Steve Goffaux*. Il est vite devenu célèbre suite à la polémique autour du sexisme et du racisme ambiant qui ressortent tant du fond que de la forme du jeu. Le principe est que les joueur.euses incarnent des *« bikers »* dans un Motor Club (gang de motards) et vivent les tensions principalement politiques qu'ils subissent ou font subir au quotidien.

Et c'est lié au fait de jouer dans un Motor Club tels qu'ils sont en réalité qui a entraîné cette polémique, puisque cela signifie d'une part ne pas mélanger les ethnies, et d'autre part de n'incarner que des hommes.

Le jeu a immédiatement subi un procès de la critique qui n'avait qu'à brandir ses illustrations pour justifier que cet univers était misogyne, sexiste et raciste au possible. Si ces critiques ont fonctionné, c'est parce-que c'est ce que les visuels nous montrent de l'univers de One%, ni plus ni moins.

On voit des hommes baraqués en mode cuir-moustache rebelles, couverts de tatouages et qui se tiennent tous fièrement soit debout les épaules réhaussées et les bras en arrière pour faire ressortir leurs pectoraux ; soit à califourchon sur leur grosse moto avec une arme dans la main pour montrer qui est le patron. Et la seule femme qu'on voit est de dos, avec des tatouages qu'on ne peut voir que lorsqu'elle est en sous-vêtements, et qui ne fait office que de faire-valoir pour montrer le nom du jeu inscrit sur une bouteille de whisky.

> « Cette huitième édition a fait un effort en la montrant de face et habillée, avec seulement le buste légèrement à découvert. «

Alors en quoi le jeu serait-il intéressant à jouer ? Et bien on se retrouve dans la même situation que *Subabysse*, il faut avoir le courage d'élaguer ces visuels pour découvrir les véritables enjeux de *One%*. Ces enjeux sont les tensions constantes entre les différents Motor Clubs

1 : Critique de scifi-universe : http://www.scifi-universe.com/critiques/7786/subabysse-8eme-edition

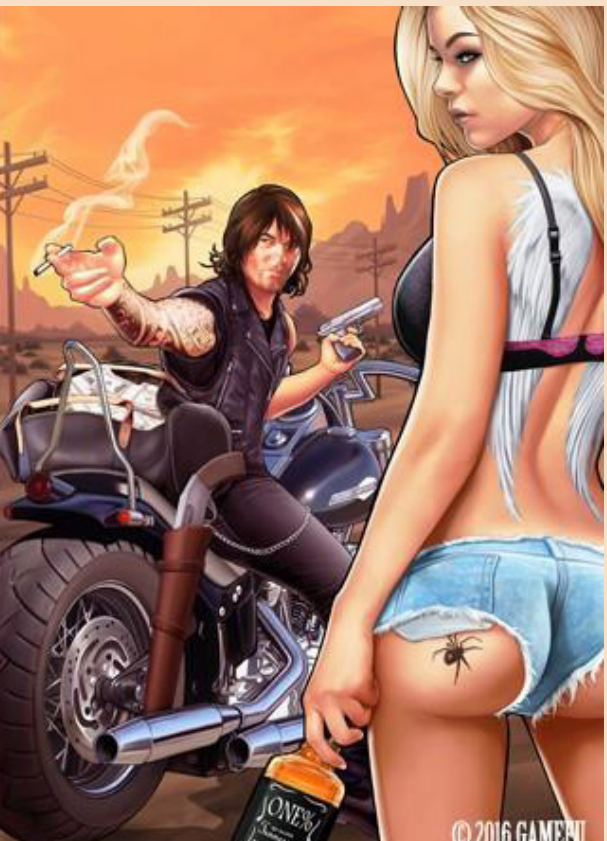
et le fait de réussir à se forger une place de choix en leur sein, à savoir faire des alliances et en gérer les conséquences. Le fond du jeu est donc bien plus passionnant et riche que ne le laisse sous-entendre sa forme.

Pour conclure sur *Subabysse* et *One%*, ils ont beau avoir un contenu travaillé et qui promet des heures de jeu intenses et fascinantes, ils n'en sont pas moins montrés du doigt pour leurs visuels qui laissent à désirer et donnent envie de crier au sexisme.

On pourra finalement ajouter que tous les jeux dénoncés comme tel ne le sont peut-être que dans la forme et ont certainement un fond bien différent de ce que l'on croit (cf. le jeu de rôle *Bimbo*). Par ailleurs, un jeu est ce que l'on en fait, c'est-à-dire que c'est aussi à chacun.e de lutter pour que les clichés de genres apparents disparaissent.

Solutions et liens utiles

Bon, vous l'avez vu précédemment, le sexisme semble si ancré dans nos sociétés occidentales qu'on le retrouve partout, même dans les univers ludiques. Alors, peut-on se débarrasser de toutes ces guerrières partant au combat à moitié nues, de ces hommes tous bodybuildés et destinés à ravager quiconque est capable d'aligner plus de deux syllabes ?



Le premier pas pour commencer à régler un problème, c'est d'admettre ou de réaliser qu'il y en a un. Longtemps, comme dans la société classique, nous n'avons pas considéré le sexisme ou la maltraitance des femmes comme un sujet qui mérite un débat public. Le cliché habituel est qu'il s'agit de violences commises par des criminels, souvent malades mentaux. Le fameux *« seulement sous la menace d'une arme, la nuit, dans un parking »* est un véritable cliché aussi véridique qu'un visuel passé sous *Photoshop* !

Prise de conscience

Vous n'êtes pas convaincu que le sexisme est très présent dans les milieux ludiques, c'est votre droit. Laissez-nous cependant vous proposer de jeter un œil à ces divers sites de témoignages. Nous ne souhaitons pas victimiser les témoins, encore moins vous culpabiliser ou verser dans le sentimental. Nous aimerions vous attirer votre attention sur la vaste population qui s'exprime en ces lieux, et il ne s'agit pour la plupart que de la population francophone.

- *Et pourtant, elles jouent* – Blog[1] récoltant les témoignages de joueuses ayant vécu des situations sexistes dans leur pratique du jeu de rôle ;

- *Echelle Ripley* – Outil[2] pour mesurer le caractère sexiste d'un jeu par le biais de ses illustrations, adaptée de l'échelle de Ripley conçue pour les œuvres cinématographiques à la base ;
- *Larp Women Unite* – Groupe[3] de discussion uniquement féminin autour des violences faites aux femmes dans les jeux Grandeur Nature ;

1 : *Et pourtant, elles jouent* : https://etpourtantellesjouent.wordpress.com/

2 : *L'Echelle Ripley* : http://echelle-ripley.fr/les-jdr-sont-ils-sexistes/

3 : *Larp Women Unite* : https://www.facebook.com/groups/1130072123756808/

L'un des premiers réflexes concernant les problèmes est de se voiler la face. Il faut admettre que les violences faites aux femmes existent dans les milieux ludiques comme partout.

« Il faut admettre que les violences faites aux femmes existent dans les milieux ludiques comme partout. «

PROMIS, ÇA VA ALLER...

Évidemment, lorsque l'on se rend compte qu'il existe des injustices et des violences, qu'elles soient physiques ou morales, on ressent l'envie irrépressible de dire *« non, pas moi, pas nous, jamais on ne ferait ça ! »* et pourtant si. Nous avons tous.tes fait des erreurs jusqu'à ce qu'on les comprenne et qu'on les rectifie. Des propos sexistes, nous en avons tous.tes tenus. On ne peut pas changer le passé. Mais si on arrive à voir nos erreurs et qu'on apprend à ne plus les refaire, on peut changer le futur. Ces témoignages sont surtout proposés pour nous montrer un point de vue différent sur des situations que nous aurions vécues mais dont nous n'aurions pas tout perçu. Après tout, on ne peut pas être partout et surtout, on ne peut pas être tout le monde.

Il faut aussi accepter de pouvoir en parler autour de soi et ne pas en faire un sujet tabou. Vous pourrez trouver d'autres sites de témoignages comme *Paye Ton Jeu* plus loin dans ce magazine, alors n'hésitez pas à le feuilleter ! Nous menons également une enquête sur la perception du sexisme qu'ont les pratiquant.es de notre loisir. Il ne s'agit pas de démontrer s'il y a du sexisme ou pas, simplement de recueillir le témoignage et l'avis subjectif des personnes qui font partie de ce milieu. Vous pouvez trouver notre enquête à l'adresse ci-dessous. N'hésitez pas à la remplir, que vous pensiez que les milieux ludiques sont sexistes ou pas ! Merci d'avance.

OUTILS ANTISEXISME

L'un des premiers vecteurs d'une idée tient aux représentations que l'on perçoit dans notre environnement. Il n'y a qu'à jeter un œil sur une publicité aujourd'hui pour comprendre que l'on trouverait toutes les excuses possibles pour présenter un modèle féminin dénudé afin de vendre. Qu'il s'agisse de parfums, de café, de nourriture, d'équipements de cuisine ou de jeux la recette semble tenace. Jetez un peu un œil à l'anatomie des personnages féminins représentés dans les jeux de société ou de rôle par exemple, lorsqu'il y en a de représentés. Elles n'auraient rien à envier à *Barbie*, et ne pourraient sûrement pas survivre 10 secondes si elles étaient réelles. Ces représentations sexualisées des personnages féminins nous font intégrer l'idée qu'une femme est d'abord définie par son corps. Ce corps est construit de manière désirable. En conclusion l'esprit associe le personnage féminin à la seule fonction du plaisir.

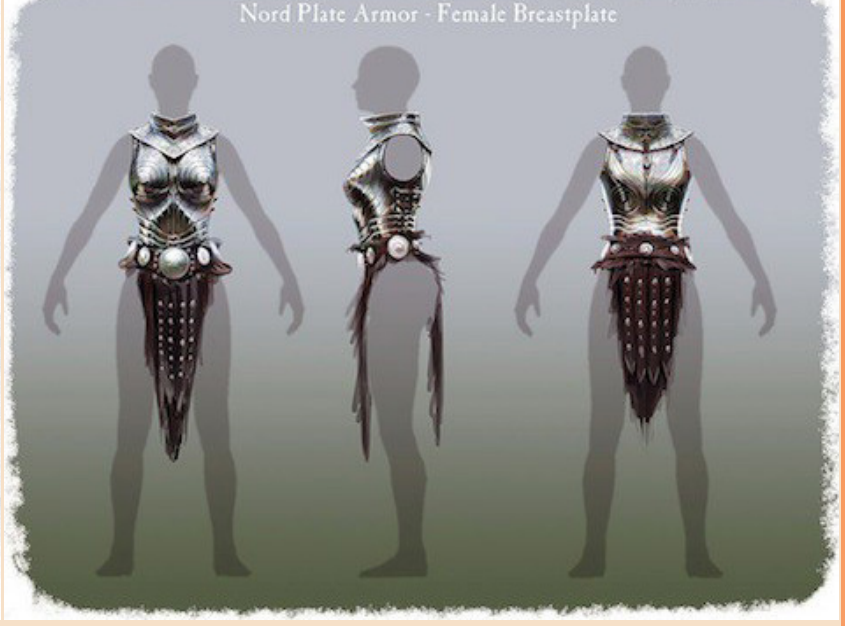
Cette forte sexualisation des personnages féminins semble issue de l'idée que les commerciaux se font de la plupart des joueurs et des joueuses qui seraient en fait de jeunes garçons aux hormones en ébullition bien évidemment attirés par des personnages aptes à assouvir leurs fantasmes... A force de commandes en ce sens, beaucoup d'illustrateurs ont donc pris un 'coup de crayon' sexualisant systématiquement les personnages féminins. Si vous crayonnez ou comptez le faire, essayez de ne pas (plus) vous baser sur des modèles sexualisant les personnages. C'est un long (ré)apprentissage, mais les résultats n'en seront que meilleurs !

Le rôle même du personnage féminin, en reprenant l'idée ci-dessus, est d'être la récompense ou l'objet de la quête. Il faut délivrer la princesse, de préférence pour l'épouser tout de suite après sans avoir fait connaissance. Finissons-en !

Voici quelques conseils pour modifier les représentations sexualisées des personnages féminins.

La fin de la *Boobs-Armor*[1] – Cliché historiquement faux, les armures n'ont jamais été dotées de *« compartiments pour poitrine »* en raison du danger que cela représenterait pour le ou la porteuse. Alors oubliez ça et n'en dessinez/imaginez plus !

1 : Les *Boobs-Armors* : https://www.tor.com/2013/05/06/boob-plate-armor-would-kill-you/



Comment dessiner un personnage féminin non-sexualisé – Cette recette se concentre sur les super-héroïnes, mais au final peut s'adapter à n'importe quelle représentation féminine[1].

N'hésitez pas non plus à vous bousculer vos (parfois mauvaises) habitudes en créant, que vous soyez joueur.se créateur de jeu ou MJ des personnages plus réalistes et moins clichés : un tavernier mal assuré et un peu guindé et sa femme qui passe son temps à faire des blagues un peu nazes, une forgeronne un peu rude mais sympathique, la boulangère et sa femme qui travaille aux champs, une policière/militaire/agent de sécurité qui se comporte comme n'importe lequel de ses collègues, une lycéenne badass, une employée de bureau qui siffle et se retourne sur les hommes qu'elle trouve attirants, etc.

Ce genre de personnages peut aider à nuancer un univers et le rendre moins stéréotypé. En plus d'être moins banals, ils peuvent peut-être aider certains joueurs.euses à faire évoluer leur imaginaire, à le décloisonner un peu.

Il faut aussi savoir faire évoluer sa pratique. En jeu, il arrive souvent qu'on fasse des remarques sexistes ou que notre comportement puisse s'avérer difficile à supporter pour des personnes d'un autre genre. Cela va souvent à l'opposé du contrat social, un pacte implicite qui veut que chacun vient participer à une activité ludique pour s'amuser et passer un bon moment. Outre le fait qu'il est bon de rappeler ce contrat social, voici quelques outils pour aider les personnes à créer un espace d'amusement plus agréable pour tous.

*Outils de sécurité émotionnelle J.D.R.** – Cet article[2] offre quelques outils différents concernant la sécurité émotionnelle des joueurs et des joueuses en jeu de rôle. Les recettes sont transposables ailleurs.

*Outils de sécurité émotionnelle G.N.** – Même chose, plus poussée, pour le jeu en Grandeur Nature[3].

Quant à elles

Mais alors, qu'en est-il des premières concernées, les joueuses ? Nous ne nous permettrons pas de parler à leur place. Notre équipe de rédaction est composée d'une majorité de femmes et nous essayons tous et toutes de rester objectifs. L'important est donc de laisser la parole aux femmes, premières concernées par le sexisme et les autoriser à prendre la parole. Il ne faut surtout pas sombrer dans l'erreur du *« débat d'hommes »* concernant les violences faites aux femmes comme on a pu le voir sur certains plateaux télévisuels. Il existe même des lieux de discussion et des ateliers unisexe. Par exemple, le *Larp Women Unite* est, pour ses salons de discussion, réservé aux femmes. L'idée ici n'est pas de faire de la discrimination, mais de libérer la parole de victimes qui auraient du mal à s'exprimer en présence d'hommes. D'ailleurs, si vous veniez à recueillir le témoignage d'une personne ayant subi des violences, qu'elle soit un homme ou une femme, il y a des réflexes à avoir :

1 : Dessiner des personnages féminins non sexualisés : https://www.scoopwhoop.com/how-to-draw-female-superheroes-right/#.3seo361vf

2 : *Outil de sécurité émotionnelle J.D.R.* : http://lesbonsremedes.overblog.com/2016/08/question-de-confiance-ou-comment-jouer-safe.html

3 : Outil de sécurité émotionnelle G.N. : https://www.electro-gn.com/11168-la-securite-emotionnelle

1. Tout d'abord, ne jamais remettre en doute la parole du témoin, cela ne ferait que murer la personne dans le silence ;

2. Ne jamais chercher d'explications ou d'excuses au comportement de l'agresseur, ce qui aurait pour effet de culpabiliser la victime et cela n'aidera en rien. Dans le même ordre d'idées, ne faites aucuns commentaires sur le comportement, l'accoutrement et les actions de la victime. (Confère cette exposition qui montre comment les victimes de viols étaient habillées au moment des faits[1]) ;

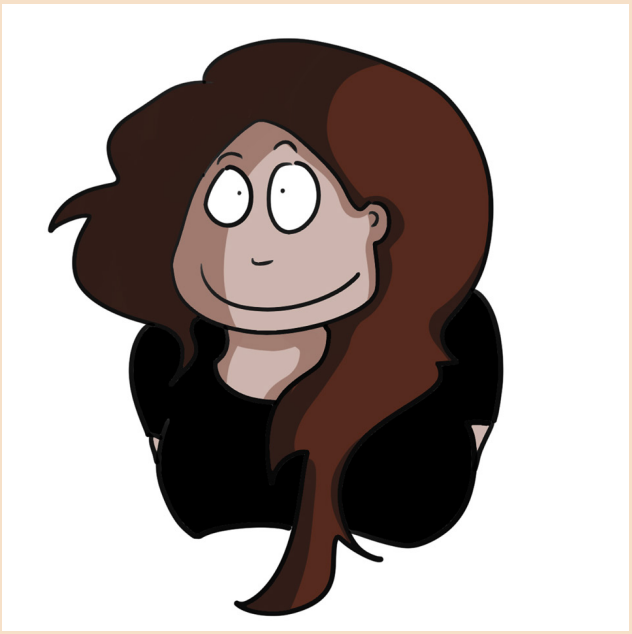
3. Précisez bien à la victime qu'elle a bien fait de venir vous en parler et que vous souhaitez l'aider. Si la victime a fait l'effort (très difficile) de surmonter sa douleur pour s'adresser à vous, il faut l'assister autant que possible ;

4. Enfin, n'hésitez pas à caractériser les faits rapportés par la personne qui témoigne. S'il s'agit d'une agression, dites-le. S'il s'agit d'un viol, dites-le. Il faut toutefois préciser que c'est la justice qui pourrait caractériser tout cela d'un point de vue légal.

Pour aller plus loin, nous vous invitons à jeter un œil à cette grande enquête (encore en cours) sur les violences subies par les femmes dans le milieu du jeu Grandeur Nature. Nous ne cachons pas notre admiration pour les auteurs. rices de cette enquête. Nous les félicitons pour leur grand projet qui est très prometteur ! Nous nous sommes aussi permis de nous inspirer de leurs travaux pour notre propre enquête, à plus petite échelle et tenions donc à leur rendre hommage ici.

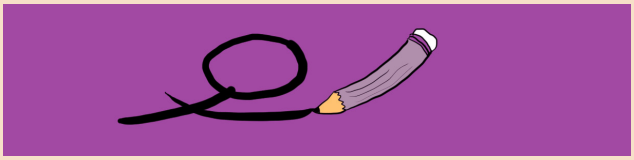
- Enquête sur les violences faites aux femmes en G.N. – Note d'intention[2] ;
- Enquête sur les violences faites aux femmes en G.N. – Formulaire[3] ;

Emma – Il s'agit d'une autrice de bandes dessinées sur Facebook. Elle aborde des sujets de société et notamment le sexisme et les violences faites aux femmes[4].



NOUS SOMMES PERDUS DANS L'ESPACE... PERDUS...

Mais pas du tout, *Sherka*, ressaisis-toi un peu ! Alors oui, pour l'instant, le constat de base n'est pas formidable et il suffit de se retourner un peu vers le passé pour constater que c'était même carrément moche et non, n'en déplaise à certain. es, c'était pas mieux avant. Mais le passé, c'est le passé. Le monde du jeu, à l'instar de la société progresse furieusement vers un mieux. Les grands mouvements que l'on suit ces derniers temps ne sont que la façade visible de progrès constants qui passent inaperçus.



1 : Exposition sur l'habillement des personnes agressées sexuellement : http://www.huffingtonpost.fr/2017/09/18/tu-etais-habillee-comment-lexpo-qui-montre-que-viol-et-vetements-des-victimes-nont-rien-a-voir_a_23213327/

2 : Enquête sur les violences faites aux femmes en GN – Note d'intention : https://drive.google.com/file/d/1o75qQX8b2GadQGp106kgcaHlZwMhk3rV/view

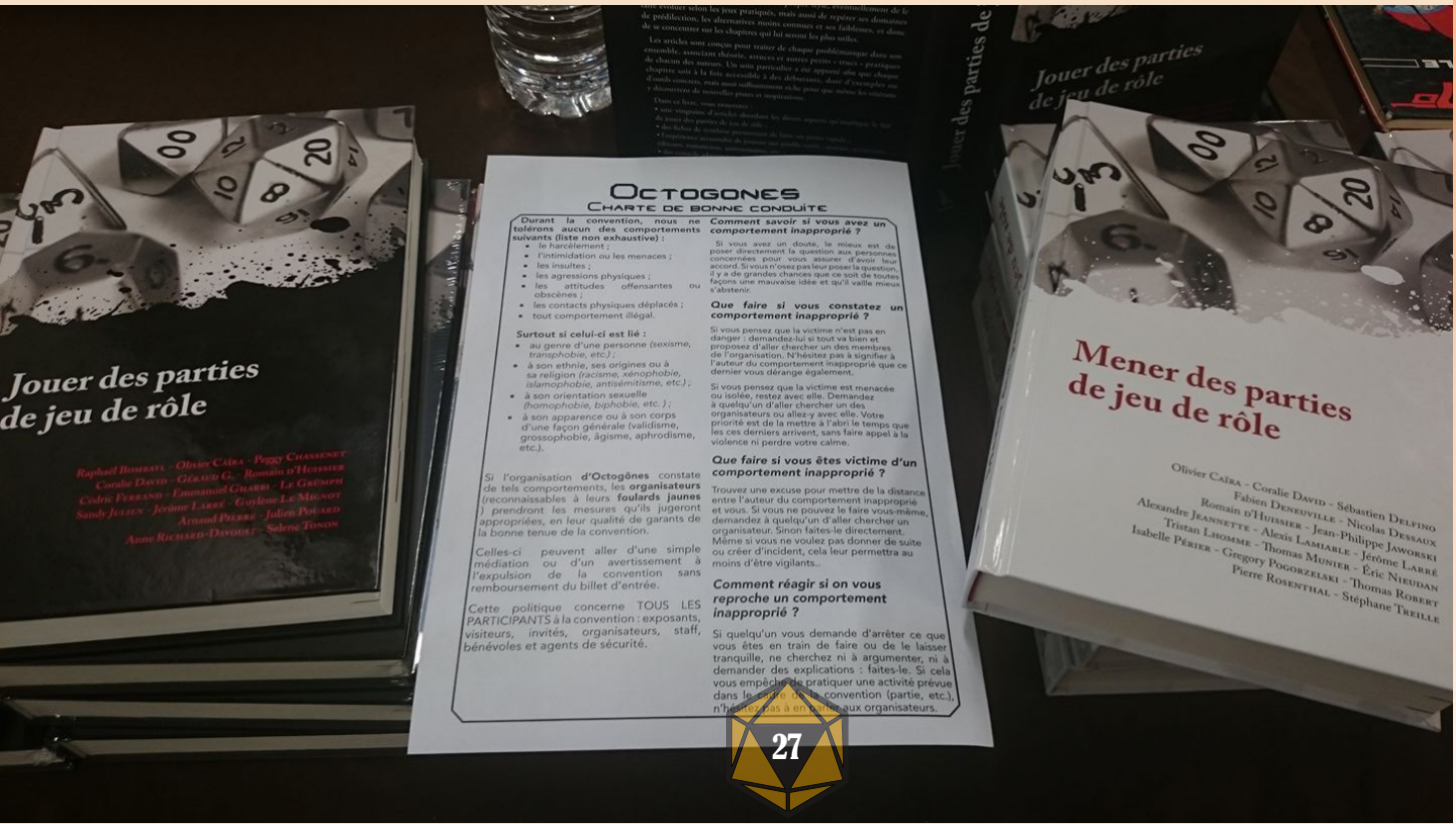
3 : Formulaire : https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfjZM1YGgOXnE-9QYWo-vA4tpZbfoXiJnTJuiAouqJvAt0i-hQ/viewform

4 : *Emma* : https://www.facebook.com/EmmaFnc/photos/

De plus en plus de jeux tendent à nous présenter un espace plus libre et plus équitable. Certains jeux comme la quatrième édition de *La Légende des cinq Anneaux* ne s'encombrent pas du sexisme mais proposent en revanche la possibilité de jouer dans un monde sexiste si tous les participants sont d'accord et attribue une page à la description de cette variante en exprimant quelques précautions d'usage. Car les jeux, s'ils sont maniés avec habiletés peuvent nous permettre aussi de vivre des expériences que nous ne pourrions pas vivre autrement. Leur essence est même de nous mettre dans des conditions que nous ne rencontrons pas, d'être une autre personne qui évolue dans un univers ou les règles sont différentes, tant pour exercer notre imagination que pour nous faire évoluer selon des règles qui n'auraient aucun sens ailleurs. Le jeu, c'est la possibilité de rêver ou de cauchemarder à plusieurs si tant est qu'on décide de s'immerger dans son univers mais surtout de s'amuser, parfois en apprenant beaucoup sur soi et sur les autres. Si les jeux de société les plus communs ont depuis longtemps admis un public varié, les jeux plus complexes, de rôle, de plateau ou de figurine dont l'univers était très masculin se sont ouverts aux femmes pour le bonheur de tous, à part peut-être des personnes qui sont tellement vintage que même leur esprit est resté bloqué à une époque où on mettait des pièces dans les télévisions de location et ou les sorcières agitaient leur nez à coup de montages plus visibles qu'une tomate éclatée sur un mur blanc.

L'avenir, soyons honnêtes, semble radieux. La présence des femmes en tant que joueuses mais aussi auteures (comme la regrettée *Isabelle Périer* pour le jeu de rôle) amène non seulement un renouveau dans le monde du jeu mais aussi du réalisme là ou ne se trouvait avant que le fantasme. Et je ne parle pas tant des fantasmes des joueurs que du fantasme que l'on se faisait de ces joueurs. Car les joueurs sont en fait aussi des joueuses. Alors oui, la parole des femmes se libère, mais surtout on parle de plus en plus des problèmes des femmes et ça nous concerne tous. Se sentir concerné par les problèmes de quelqu'un, c'est un indice de la proximité que l'on a avec. Alors si on a longtemps tous.tes souffert des rôles qu'on nous imposait et qu'on en vient à se sentir proches dans l'épreuve qu'est de subir le sexisme, peut-être en arrive-t-on à se voir comme on est, des humains et qu'on se rend bien compte que les hommes ne viennent pas de Mars ni les femmes de Venus parce qu'on est tous bien nés sur la Terre qu'on partage.

L'équipe du Dé-Calé



Enquête
Perception du sexisme dans les milieux ludiques

Resultats de l'enquête

Nous allons vous présenter dans les prochains paragraphes l'étude que l'équipe du Dé Calé a mené. Il s'agit d'une étude diffusée sur les réseaux sociaux et les plate-formes numériques. C'est une étude quantitative. Le thème est le sexisme, et plus particulièrement : de quelle façon la population sondée le perçoit dans le cadre de ses loisirs. La population sélectionnée est celle des « joueurs.euses » c'est à dire les pratiquants.tes d'activités de jeux de rôle, de cartes, de figurines ou de société, quel que soit leur niveau ou la fréquence de la pratique.

Presentation et objectifs

Cette étude a pour but d'évaluer de manière quantitative la perception qu'ont les joueurs.euses du sexisme dans leur milieu. Il est couramment admis que le sexisme est un fléau de discrimination et que sa présence est hégémonique dans la vaste majorité des sociétés à travers le monde. Le monde ludique étant constitué, comme la société classique, d'individus humains, les codes sociaux qui le régissent sont identiques. Le sexisme est donc tout aussi présent dans les jeux que dans la vie courante.

Nous avons créé un questionnaire en ligne et nous l'avons diffusé sur les réseaux sociaux et les divers médias internet. Nous souhaitions pouvoir interroger des personnes de tout type. Des personnes pratiquantes du jeu quelle que soit sa forme (jeu de société, de rôle, de cartes ou de figurines) afin d'obtenir un ensemble de réponses pertinentes. Les principaux lieux de diffusion étaient des groupes de discussion entre pratiquants.tes de divers types de jeux. Nous nous sommes aussi servis des vecteurs de diffusion de notre association pour toucher le maximum de public.

Nous avons diffusé l'enquête au sein de diverses communautés, réputées ou non pour leur ouverture d'esprit sur la problématique sexiste. Nous ne souhaitions pas biaiser notre enquête en ne partageant l'enquête que dans des groupes/lieux sensibilisés aux problématiques sexistes. Néanmoins, les groupes les plus atrabilaires ont été évités pour limiter la décharge de haine propre aux réseaux sociaux et réduire le poids du stress subit par notre équipe, qui reste bénévole.

Enfin, nous espérons que la consultation de ce compte-rendu sera utile à toute personne souhaitant se renseigner sur le sexisme dans les milieux ludiques. Le compte-rendu est également agrémenté de commentaires concernant la forme de l'enquête en elle-même, pour aider des personnes souhaitant mener des études similaires.

Cette enquête a plusieurs objectifs. Tout d'abord, nous désirons agrémenter le numéro spécial de notre magazine, consacré au sexisme, d'une enquête réalisée auprès des joueurs.euses. Nous souhaitions obtenir une évaluation chiffrée du phénomène du sexisme dans les univers ludiques. Notre milieu étant en avance actuellement dans la lutte contre cette discrimination, nous voulions aussi montrer qu'il ne s'agit pas d'un tabou. L'enquête devait également servir à évaluer le degré de sensibilisation des joueurs.euses à ce phénomène et, pour finir, permettre une meilleure appréhension du problème pour les personne n'en ayant pas encore conscience.

Criteres ecartes :

Comme précisé dans l'en-tête de l'enquête, nous n'avons pas souhaité interroger les personnes concernant leur perception du sexisme dans le domaine du Grandeur Nature, étant donné qu'une étude déjà très complète est en passe d'être menée.

Nous n'avons également pas donné la possibilité de préciser « jeux-vidéos » dans les options, bien que plusieurs personnes aient fait le choix de le préciser. Notre étude ne voulait volontairement pas aborder ce domaine qui mériterait sa propre enquête et ne concernait pas les thématiques abordées par notre magazine.

Nous n'avons pas non plus intégré les enfants et/ou la pratique du jeu avec ces derniers. Ce choix implicite résulte à la fois d'un oubli de notre part et du fait qu'encore une fois (confère infra. « Commentaires constructifs »), le Dé Calé ne se tourne pas particulièrement vers les jeux avec/pour les enfants. Toutefois, un numéro pourrait y être consacré dans le futur. ||image « est-ce un jouet pour fille ou pour garçon « oui, non »||

592 réponses en deux semaines!

Resultats

L'enquête a récolté 592 réponses en deux semaines. Elle a été créée et diffusée du 06 Février 2018 au 20 Février 2018. Le taux de réponse a été particulièrement fort lors des premiers jours de diffusion, avec des pics à 100 réponses par jour plusieurs fois. Les résultats seront présentés en suivant les sections du questionnaire.

Fiche de Personnage:

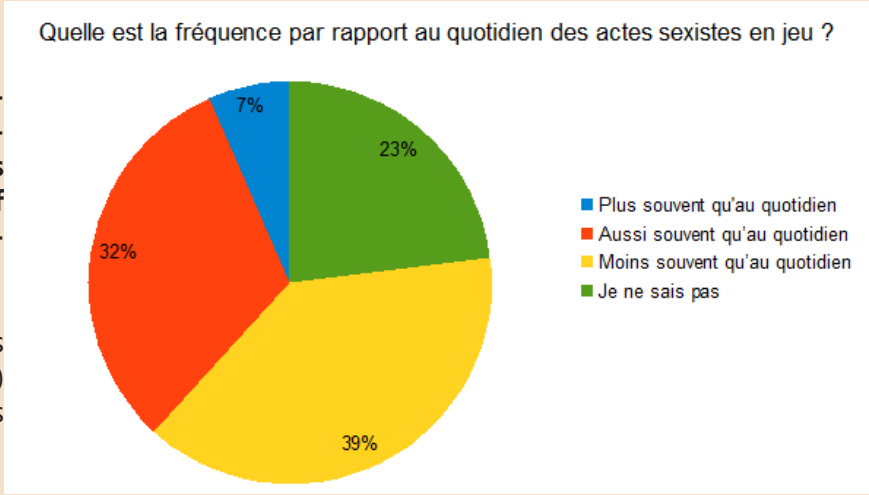
Pour commencer, l'état civil. La population ayant répondu est donc constituée de 56% d'hommes (333 réponses), 39% de femmes (229 réponses) et 5% de personnes Intergenre ou Agenrées (27).

La tranche d'âge la plus représentée est 26-35 ans à 45% (266 réponses) puis 36-45 ans à 24% (142 réponses) puis 19-25 ans à 23% (136 réponses) puis 46-55 ans à 5,5% (32 réponses) puis 14-18 ans à 1,7% (10 réponses) et enfin 56 ans et + à 0,8% (5 réponses).

Les personnes interrogées pratiquent leurs activités ludiques en vaste majorité en France à 90% (533), puis en Belgique à 5,6% (33 réponses) puis en Suisse à 1,7% (10 réponses), puis au Canada à 1,5% (8 réponses, dont 3 au Québec). Enfin, une poignée de personnes pratiquent en Suède, en Nouvelle-Zélande, en Lituanie, en Espagne, en Allemagne ou au Royaume-Uni.

Concernant les activités pratiquées, les joueurs.euses de jeux de société sont en tête avec 88,2% (519 réponses) puis les joueurs.euses de jeu de rôle à 72,2% (425 réponses) puis les joueurs.euses de jeux de cartes à 46% (271 réponses) puis les joueurs.euses de jeux de figurines à 23,2% (136 réponses) puis les joueurs.euses de jeux-vidéos à 11,6% (56 réponses) puis les joueurs.euses de Grandeur Nature à 5,8% (29 réponses). D'autres activités plus rares ont été mentionnées comme l'airsoft, les jeux de dés, en ligne, de stratégie, coopératifs ou la pâte à modeler.

Discrimination



► Selon vous quelle est la fréquence par rapport au quotidien des actes sexistes ou des violences ayant pour motif le genre dans les milieux ludiques ? (592 réponses)

Pour 38,9% des personnes ayant répondues (230 réponses) les actes sexistes ont lieu moins souvent dans les milieux ludiques qu'au quotidien. Pour 31,6% d'entre elles (187 réponses) elles ont lieu autant dans les deux domaines. 23% d'entre elles (136 réponses) ne sauraient l'évaluer. Enfin, 6,6% (soit 39 réponses) estiment que les violences sexistes se produisent plus souvent dans les milieux ludiques qu'au quotidien.

► De manière générale pensez-vous qu'une personne est accueillie différemment dans les milieux ludiques en fonction de son genre ? (583 réponses)

Pour 33,6% des personnes ayant répondu (196 réponses), certains milieux accueillent mieux les hommes. Pour 30,4% des réponses (177) certains milieux accueillent mieux les femmes. Pour 27,1% des personnes interrogées (158 réponses) l'accueil est comparable dans certains milieux. Pour 19,9% des réponses (116), l'accueil est comparable pour tous les milieux. Pour 19,4% des réponses (113) les femmes ont un moins bon accueil en général.

Une portion plus faible des réponses (15,6% soit 91 réponses) estiment que les femmes ont un meilleur accueil, ces réponses sont ex aequo avec celles estimant que ce sont les hommes qui ont un meilleur accueil. Enfin, seuls 2 répondants (0,3%) estiment que les hommes ont un moins bon accueil dans tous les milieux.

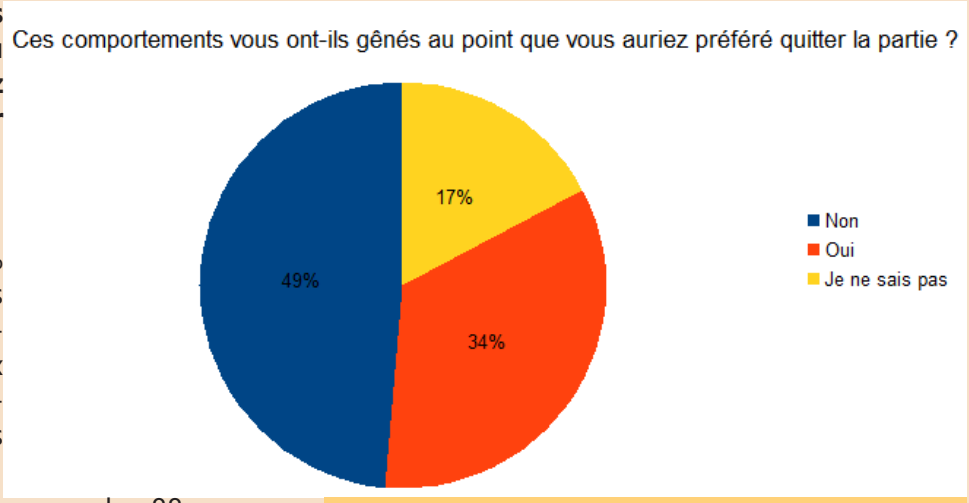
► Pendant une partie de jeu, avez-vous constaté des comportements gênants envers un.e ou des joueurs.euses ? (Remarques sexistes, contact non voulu, action déplacée, favoritisme, harcèlement, drague lourde, insultes, humiliation) (592 réponses)

Presque la moitié des répondants.tes (287 soit 48%) ont constatés des comportements gênants envers les femmes. 223 personnes n'ont pas constaté de comportements gênants envers qui que ce soit (37,6%). 75 réponses (12,6% des réponses) constatent des comportements déplacés envers tous.tes les joueurs.euses, 51 (soit 8,6% des réponses) constatent ces comportements uniquement envers les hommes et enfin 16 réponses (soit 2,7% des réponses) ne se prononcent pas.

► Si vous avez été témoins de ces comportements, à quelle fréquence les avez-vous observés ? (556 réponses)

34,3% des personnes (soit 191 réponses) ayant répondus ont rarement rencontré ce type de comportement (une ou deux fois lors de toute leur pratique ludique), 27,7% des personnes (soit 154 personnes) n'en ont jamais constaté , 24,6% des personnes (soit 137 réponses) en ont rencontré régulièrement à savoir une fois sur dix environs. Ensuite, 9,5% des répondants (soit 53 réponses) ont souvent constaté ces comportements (une fois sur trois), 2,6% des répondants (soit 15 réponses) l'ont constaté systématiquement (à chaque fois ou presque) et 0,5% des répondants (3 réponses) ne sauraient pas évaluer.

► Ces comportements vous ont-ils gênés au point que vous auriez préféré arrêter/quitter la partie en cours ? (531 réponses)



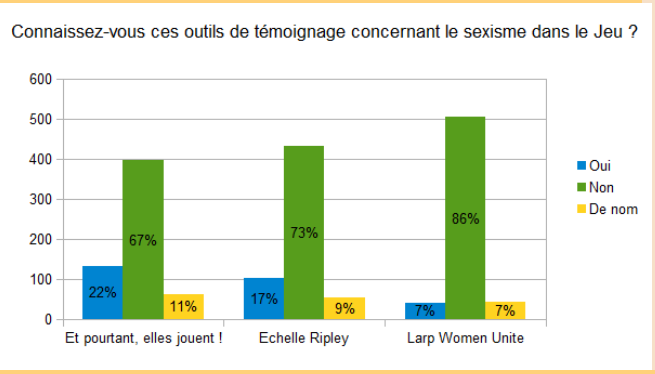
248 personnes (46% des réponses) n'ont pas été gênées au point d'arrêter une partie face aux comportements discriminants. 175 personnes (32,9% des réponses) l'ont été en revanche. 88 personnes (16,6%) ne sauraient pas se prononcer, 15 (2,8%) insistent sur le fait qu'elles préfèrent intervenir plutôt que partir et 10 (1,8%) précisent qu'elles ont été gênées mais qu'elles ne sont pas intervenues par habitude ou dépit.

175 personnes ont étés gênées par des comportements sexistes à tel point qu'elles ont quitter leurs parties

► Si vous étiez témoins de tels actes, interviendriez-vous ? (586 réponses)

384 personnes (65,5% des réponses) interviendraient, 161 (27,5%) le feraient si elles étaient organisatrices, 145 (24,7%) si elles devaient défendre un.e proche et 66 (11,3%) le feraient après la partie/événement. Ensuite, 43 personnes (7,3%) ne le feraient pas car elles ne sauraient pas comment intervenir, 21 (3,6%) estiment que les organisateurs seraient plus légitimes et 12 (2%) n'interviendraient tout simplement pas.

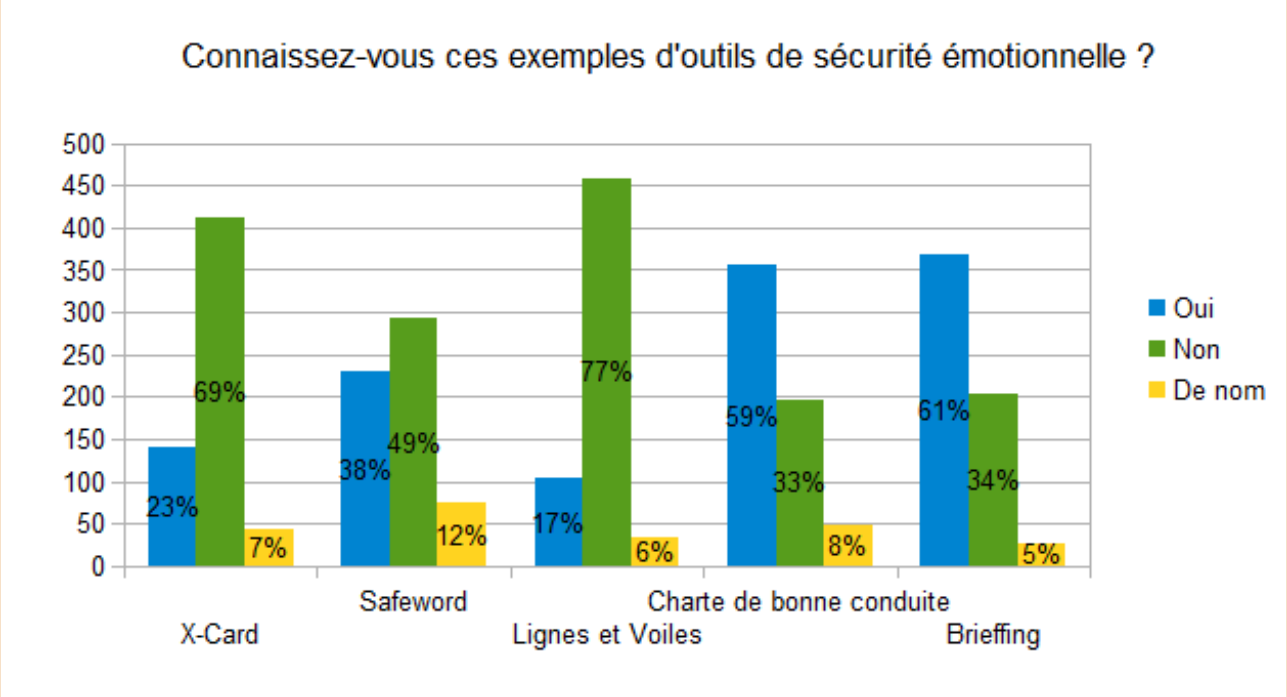
► Connaissez-vous ces exemples d'outils de témoignages concernant le sexisme dans les milieux ludiques ?



Concernant Et pourtant, elles jouent ! 66,8% des personnes (396 réponses) ne connaissent pas, 22,4% (133 réponses) connaissent et 10,6% (63 réponses) ne connaissent que de nom. Concernant L'échelle Ripley 73% des personnes (431 réponses) ne connaissent pas, 17,4% (103 réponses) connaissent et 9,3% (55 réponses) connaissent seulement le nom. Enfin, concernant Larp Women Unite 85,5% des personnes (504 réponses) ne connaissent pas, 7,4% (44 réponses) seulement de nom et 6,9% (41 réponses) connaissent.

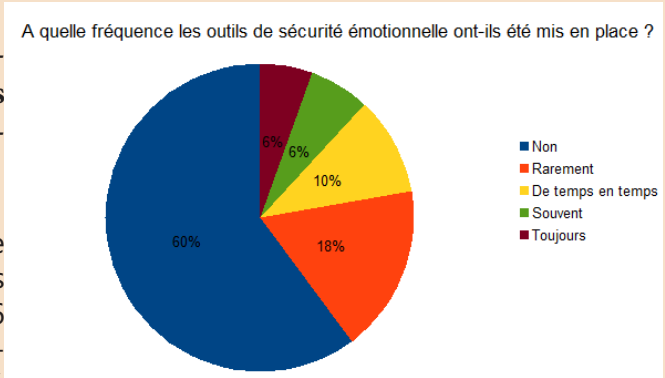
Securite emotionnelle

► Connaissez-vous ces exemples d'outils de sécurité émotionnelle ?



►Au cours de vos parties ludiques, des outils de sécurité émotionnelle ont-ils été mis en place ? Si oui à quelle fréquence ? (591 réponses)

60% des réponses (355) nous font entendre que les organisateurs ? ne mettent pas d'outils de sécurité émotionnelle en place. 34,8% (206 réponses) le font en revanche. 17,5% (104 réponses), les mettent en place rarement, 10,3% (61 réponses) les mettent en place de temps en temps, 6,2% (37 réponses) souvent et 5,5% (33 réponses) toujours.

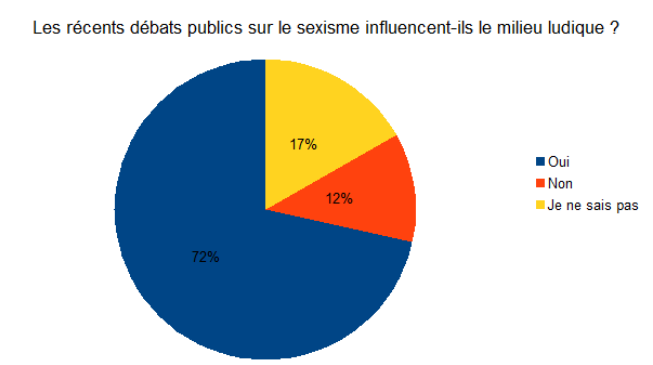


► Si au cours de vos parties ludiques des outils de sécurité émotionnelle étaient en place, comment vous ont-ils été présentés ? (403 réponses)

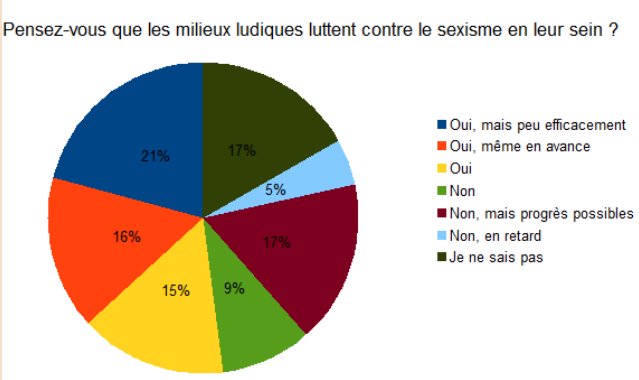
Pour 49,3% des réponses (199), les outils n'étaient pas mis en place. Pour 48,6% (196 réponses) ils étaient mis en place durant un briefing, pour 13,2% (53 réponses) dans un livre, pour 7,4% (30 réponses) sur des affiches ou publications et pour 5,2% (21 réponses) durant des ateliers.

► Pensez-vous que les récents débats publics sur le sexisme peuvent avoir une influence sur le milieu ludique ? (591 réponses)

Une vaste majorité de 71,4% des répondants.tes (422) affirment que oui, les débats ont une influence sur le monde du Jeu. 16,8% (99 réponses) ne se prononcent pas et 11,6% (69 réponses) estiment que non.



► Pensez-vous que les milieux ludiques luttent contre le sexisme en leur sein ? (591 réponses)



Pour 20,8% des réponses (123 réponses) les milieux ludiques luttent contre le sexisme mais leur lutte pourrait être améliorée. Pour 16,9% (100 réponses) les milieux ne luttent pas, mais des progrès pourraient être facilement effectués. 16,7% des réponses (99) ne se prononcent pas. Pour 15,9% (94 réponses) les milieux luttent et sont même en avance. Pour 15,2% (90 réponses), les milieux luttent effectivement contre le sexisme. Pour 9,4% (56) ils ne luttent pas et pour 4,7% (28 réponses) les milieux sont même en retard dans leur lutte contre le sexisme.

Commentaires constructifs

Il nous a été précisé que la demande de Nom et Prénom pouvait refréner la volonté des personnes de répondre au questionnaire. En effet, la possibilité de conserver son anonymat offre un meilleur sentiment aux personnes sondées pour pouvoir répondre sincèrement. La question n'était pas obligatoire mais n'a pas été perçue ainsi par les personnes interrogées. Il faudra donc proposer une meilleure alternative pour permettre aux personnes de conserver l'anonymat si elles le souhaitent.

Concernant la question « Genre », on nous a précisé que « Intersexe » n'était pas un genre. C'est une erreur de méconnaissance de notre part. Nous souhaitions laisser à chaque personne l'opportunité de s'exprimer, quel que soit la façon dont elle se définit. Malheureusement nos connaissances lacunaires dans ce domaine nous ont conduit à commettre un impair. Nous présentons nos excuses aux personnes que cela aura pu froisser. Nous préciserons le terme « Genre » et donc « Intergenre » ou « Agenré » pour les prochains questionnaires, tout en maintenant la section « Autre ».

Il nous a été signalé qu'aucune section « Commentaire » n'était disponible en fin d'étude. L'étude se voulait quantitative, mais offrir l'opportunité aux personnes de s'exprimer ne peut qu'améliorer l'enquête et l'expérience des sondés.ées comme des sondeurs.euses. Ajouter une telle section en fin de questionnaire sera donc fait lors des prochains sondages.

On nous a signalé que nous avions négligé une part assez importante de la pratique ludique, le jeu avec les enfants. Nous n'avions en effet pas envisagé cette option, bien qu'elle représente une grande partie des pratiques ludiques. Les implications sociales du jeu chez les enfants sont en effet très formatrices pour la mentalité des plus jeunes, et une enquête spécifique mériterait d'y être consacrée.

Il nous a été reproché que les questions étaient floues, orientées, tout comme les réponses. Ces remarques ont été apportées notamment par des personnes peu convaincues de l'existence des problématiques sexistes dans les milieux ludiques. Les questions ont été rédigées aussi clairement que possible.

Toutefois, nous admettons qu'elles peuvent être difficile à appréhender en raison du thème polémique et de leur tournure très subjective. Comme indiqué plus haut, le but de cette enquête est essentiellement de récolter et d'évaluer le ressentit des personnes pratiquant le loisir. Nous ne souhaitons pas établir si le sexisme existe ou non, simplement obtenir les témoignages et le sentiment des joueurs.euses. Si nous avions souhaité démontré l'existence de ce phénomène, nous nous serions basé sur des données chiffrées comme le nombre d'agression déclarées/traitées par la police au cours des activités ludiques. Nous nous serions également concentrés sur la récolte de témoignages écrits de la part de victimes et d'auteurs.trices de discriminations.

Enfin, nous admettons que la durée de l'enquête et sa portée restent limitées. Nous espérions un nombre de réponses situées entre 500 et 1000, et nous avons obtenus une fourchette plutôt basse. Cela s'explique par la faible durée de diffusion de l'enquête. Nous n'avons malheureusement pas pu la faire durer d'avantage dans le temps. Notre magazine est soumis lui aussi à des dates-buttoirs et nous nous devions de sortir le numéro 2 en Mars, donc de conclure cette enquête auparavant afin d'en étudier les résultats.

Interpretation et Conclusion

Pour commencer, les réponses sur l'état civil. Nous sommes heureux de constater une bonne participation des femmes (39%) et des personnes non-binaires (5%). On constate déjà une sur-représentation du genre masculin qui traduit effectivement la sur-représentation de ce genre dans certains milieux ludiques. L'échantillon est donc assez représentatif par rapport à la population des joueurs.euses. La majorité des répondants sont situés dans la tranche d'âge 26-35 ans ou autour. Les réponses proviennent essentiellement de joueurs.euses jouant en France, mais plusieurs francophones nous ont également répondu. Le jeu de société est pratiqué par presque tous les répondants.tes (88,2%) suivis de près par le jeu de rôle (72,2%). Pour la première pratique, elle traduit l'ubiquité du jeu de société parmi les joueurs.euses. Pour la proportion importante de rôlistes, cela peut s'expliquer par le mode de partage de l'enquête, qui a touché des groupes généralistes mais aussi quelques groupes spécialisés dans le jeu de rôle. La population de rôlistes est encore difficile à évaluer de nos jours. Aux vues du nombre de réponses, on peut également déduire que les joueurs.euses en général pratiquent souvent plus d'un loisir ludique. Les réponses concernant la fréquence des pratiques sont réparties équitablement, avec une pratique plutôt hebdomadaire.

Concernant la fréquence des actes sexistes dans le cadre du jeu par rapport au quotidien, la plupart des personnes interrogées estiment que les milieux ludiques sont plus sécurisés que la vie quotidienne (38,9%).

Pour ce qui est de l'accueil des personnes, plusieurs réponses pouvaient être cochées. Une vaste majorité des réponses admet l'existence du sexisme dans les milieux ludiques. En effet sur plus de 944 réponses, 71% (640 réponses) admettent l'existence d'une discrimination basée sur le genre (les femmes sont mieux ou moins bien accueillies, les hommes sont mieux ou moins bien accueillis, en fonction des milieux) tandis que seulement 29% (274 réponses) estiment qu'il n'y a pas de différence d'accueil dans tous les milieux (116 réponses) ou seulement certains (158 réponses).

Les actes sexistes sont également très présents au sein des parties, car dans la question suivante 59,8% (391 réponses) des joueurs.euses ont déjà constaté ces actes portés contre d'autres joueurs. euses sur 653 réponses au total.

Leur fréquence est plus mitigée cependant. La majorité des personnes ayant répondu à l'enquête ne les ont constatés qu'une fois ou deux dans toute leur pratique (32,7% des réponses) Environs un quart les ont soit constatés régulièrement (une fois sur dix) ou jamais. Cette disparité des réponses peut s'expliquer en fonction des milieux et de la sensibilisation des personnes interrogées aux problématiques du sexisme. En effet la sensibilisation permet « d'ouvrir les yeux » sur des phénomène qui auparavant ne nous faisaient pas réagir. Il est souvent difficile d'appréhender les problématiques dont on n'est pas victime, et encore plus lorsqu'on évolue au sein d'un milieu naturellement discriminant. Par exemple, beaucoup de personnes ont encore du mal à remarquer que certains grands classiques « romantiques » du cinéma sont en fait des scènes d'agression sexuelle. Ainsi dans les milieux ludiques, la sur-représentation des personnages masculin/blancs dans l'iconographie est un biais discriminant qu'il est difficile de réaliser sans prise de conscience.

En revanche, peu de personnes (32,9%) seraient suffisamment gênées pour quitter ou interrompre la partie en cours. On peut envisager ici la notion de pression sociale. Elle veut que l'on tend à faire passer le plaisir général en priorité. On ne souhaiterait donc pas interrompre le loisir de tout un groupe de personnes au motif de son ressentit personnel. Toutefois 65,5% des personnes interrogées interviendraient si elles étaient témoins de tels actes. Plusieurs personnes nous ont signalé que l'on pouvait nuancer ce propos. En effet, l'engagement vertueux peut être facile au sein d'un questionnaire à froid, mais beaucoup de personnes hésitent à agir sur le fait, par peur ou inexpérience. Il existe aussi l'effet du témoin1, qui veut que plus nombreux sont les témoins d'un acte, plus l'intervention sera hésitante à cause de la dilution de responsabilité qui tend à faire penser que « Quelqu'un d'autre va sûrement faire quelque chose à ma place ».

Il est d'ailleurs important de noter que pour les personnes qui participent uniquement l'effet est renforcé par la présence d'organisateurs car ils seront considérés comme étant ceux qui sont les plus légitimes à intervenir.

Les questions concernant les outils de témoignage, les outils de sécurité émotionnelle et la chronologie visaient à évaluer le degré de sensibilité des personnes sondées aux problématiques du sexisme dans le monde ludique. Les outils et sites présentés restent encore aujourd'hui confidentiels. Leur faible taux de connaissance/utilisation est donc normal. La moyenne se situe autour de 15% de connaissance pour les outils/sites. Ce chiffre, bien que faible, s'explique également par le caractère récent de ces outils. Les briefings et les chartes de bonne conduite s'avèrent cependant des exceptions en la matière. Ils sont très répandus. Environs 76% des répondants admettent les connaître. Ce sont également les principaux vecteurs de règles contre les discriminations à l'heure actuelle. 48,6% des personnes ayant répondu à l'enquête expliquent que les outils de sécurité émotionnelle et les règles contre le sexisme leur ont été présentés durant un briefing ou au sein d'une charte. Cette dernière devait être signée lorsqu'ils rejoignaient leur club ou étaient en place dans le lieu où ils jouaient.

Pour terminer, la population des joueurs et des joueuses a conscience que les récents événements influencent ou influenceront la pratique du milieu ludique à 71,4%. Une partie des joueurs.euses interrogés.ées (31%) estime que les milieux ne luttent pas à l'heure actuelle. Mais plus de la moitié (51,9%) des joueurs.euses sont convaincus que les milieux ludiques luttent effectivement contre le sexisme en leur sein. Une partie (15,9%) estime même que les mondes du Jeu sont en avance sur la société.

Enfin, nous remercions toutes les personnes ayant répondu à l'enquête et nous ayant permis d'obtenir autant de données. Merci beaucoup, sans vous, rien n'aurait été possible !

L'équipe du Dé Calé

[1]

1 : https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet_du_t%C3%A9moin

BANG!

LE JEU DE DES

Infos pratiques

Difficulté : Facile
Durée : 15 à 30 minutes selon le nombre de joueur.euse.s
Nombre de joueur.euse.s : 3 à 8

But du jeu

Dans le grand ouest Américain, vous devez accomplir votre mission en tuant vos adversaires, et tenter d'être le dernier en vie !

Déroulement du jeu

Il est remis à chaque joueur.se une carte avec un rôle qui, excepté le Shérif, doit rester secret, ainsi qu'une carte Personnage, chacune possédant un pouvoir spécial et un nombre de points de vie. Le Shérif sera le seul à se montrer. Étant la cible prioritaire, il aura deux points de vie supplémentaires. Normal : tout le monde cherche à le tuer !

Pour gagner la partie, chacun a un but comme suit :

- Le Shérif : tuer les Hors-la-loi et les Renégats ;
- Les Hors-la-loi : tuer le shérif ;
- Les Renégats : être le dernier sur la table (quitte à jouer double jeu ; ainsi, si le shérif est tué, il perd d'office) ;
- Les Adjoints : protéger et aider le shérif à tuer ses opposants.

Le Shérif ouvre les hostilités avec 5 dés à 6 faces aux pouvoirs spéciaux :

- La bière vous redonne droit à un point de vie (on ne peut dépasser le maximum indiqué sur les cartes personnages) ;
- Une cible siglée d'un 1 vous donne droit de tirer sur une personne à droite ou à gauche ;
- Une cible siglée d'un 2 vous donne droit de tirer sur la deuxième personne à droite ou à gauche ;
- Une dynamite, qu'on ne peut relancer, explose si vous en avez trois. Vous pouvez réaliser les actions déjà sélectionnées mais pas relancer le dé ;

« Un jeu qui tire plus vite que son ombre »

- Une flèche vous fait prendre une flèche dans le tas du milieu. Quand la réserve est vide, les indiens attaquent et vous perdez autant de points de vie que vous n'avez de flèches. Cette face peut être relancée ;
- Les impacts de balles sont la Mitrailleuse Gatling. Vous devez en cumuler trois pour tirer sur tout le monde et faire perdre un point de vie à chacun. Vous en profitez pour vous défausser de toutes vos flèches.

Il est possible de tirer trois fois chaque dé, pour peu que vous souhaitiez retenter votre chance, que l'action ne vous convienne pas ou qu'elle ne vous serve à rien.

À chaque jet, il faut mettre de côté les actions que vous souhaitez réaliser et qui seront résolues à la fin de votre tour. A la fin des lancés, vous accomplissez les actions : prendre un point de vie, tirer sur quelqu'un ou sur la table entière, etc.

Comme indiqué précédemment, chaque personnage a un pouvoir spécial qui peut vous aider à gagner la partie. Attention à ne pas l'oublier ! Les conséquences pourraient être graves ! Plus de points de vie : vous êtes mort ! La partie s'arrête à partir du moment où un rôle a accompli sa tâche !

Le Conseil du Metalleux

Le désert américain, le far west, les duels au revolver, le sable, les tumbleweeds... Est-ce que j'ai vraiment besoin de vous dire de mettre du stoner quand vous jouez à ce jeu ? Étant un fan absolu de ce genre de metal, si je commence à vous en parler en détail, on en a pour la semaine. Je me contenterais donc de vous parler d'une de mes récentes découvertes : Castle, trio californien à la sauce 80's. Les tracks, tantôt sombres et angoissantes, tantôt énergiques et puissantes, de leur dernier album Welcome to the Graveyard s'adapteront parfaitement aux successions de tensions et de fusillades que vous rencontrerez lors de vos parties. Mais tous leurs albums sont géniaux, donc jetez-y une oreille et faites votre propre choix.

L'avis du Réac' Chef

Quand les auteurs de Perudo et Bang! se rencontrent un soir d'ivresse voilà ce qu'on obtient ! Jetez les dés mais ne vous attendez pas à une quelconque stratégie. Si vous êtes le ou la premier.ère blessé.e, l'odeur du sang attirera tous vos « ami.es » et vous ne ferez pas long feu. Il n'y aura plus qu'à aller chercher les chips pour les autres joueur.euses.

Notes

Graphismes :	3 / 4
Immersion :	4 / 4
Rejouabilité :	4 / 4
Accessibilité :	4 / 4
Fun :	4 / 4
Note globale :	**19 / 20**

En résumé

BANG le Jeu de Dés est parfait pour les parties endiablées, en famille ou entre amis ! Le Design est sympa et les règles faciles à assimiler. Des parties courtes mais intenses, crises de fou rire garanties, grandes tables possibles (jusqu'à 8 joueurs). Ce jeu est adapté du célèbre jeu de carte et en reprend les mêmes principes et bases, mais permet des parties plus courtes. Ainsi, pas de frustration d'avoir été dégommé.e en premier. Une autre partie sera rapidement lancée ! Pour les débutants.tes, des cartes d'aide de jeu sont incluses dans le package.

Equipe du Dé-Calé

NIGHT WITCHES

ATTERISSAGE RÉUSSI

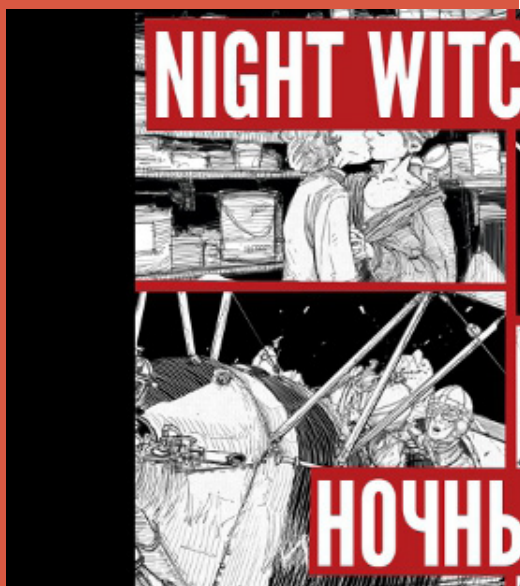
« Camarade ! Nous sommes en 1941, l'infâme Reich Nazi a déclaré la guerre à la patrie Soviétique et avance inexorablement. Devant ce funeste destin, le camarade Staline a pris toutes les mesures qui s'imposaient pour garantir la survie de l'Union. Tous les camarades valides doivent s'engager dans l'Armée Rouge ! Il a ainsi créé un escadron spécial de bombardiers, le 588 ème, uniquement composé de femmes. Nous sommes poussés dans nos derniers retranchements, voici une solution de la dernière chance... »

On aura probablement entendu cela dans les rangs de l'Armée Rouge à l'époque. Il est avéré, à présent, que le 588ème escadron de bombardiers a été l'un des plus efficaces et des plus décorés de toute la seconde guerre mondiale. Et il s'agissait bien d'un régiment uniquement composé de femmes, pilotes, mécaniciennes, officiers ou cambusières. Les forces allemandes en firent les frais et formèrent des escadrons spéciaux pour traquer celles qu'ils appelaient les *NachtHexen*. Le jeu *Night Witches* vous propose d'incarner certaines des femmes engagées dans ce régiment pendant la Seconde Guerre mondiale.

Night Witches[1] (*« Les Sorcières nocturnes »* si vous voulez une mauvaise traduction) est donc un jeu de rôle prenant place lors de la seconde guerre mondiale, sur le Front Est. On y incarne des personnages exclusivement féminins qui devront alterner entre les dures missions de bombardement de nuit et la vie diurne au sein de l'Armée Rouge, souvent plus difficile encore. Il s'agit d'un jeu de 184 pages, créé par *Jason Morningstar*, illustré par *Claudia Cangini* et *Rich Longmore* et édité par *Bully Pulpit Games*[2] en 2014. Il dispose actuellement d'un livre de base vendu en France pour 24,95 euros et de plusieurs suppléments gratuits, en particulier des aides de jeux pour les manœuvres possibles pour les joueurs. euses (voir infra.) et une galerie de portraits.

1 : La critique du jeu sur LeFix :
https://lefix.di6dent.fr/archives/3748

2: Le site de l'éditeur américain :
http://bullypulpitgames.com/games/night-witches/

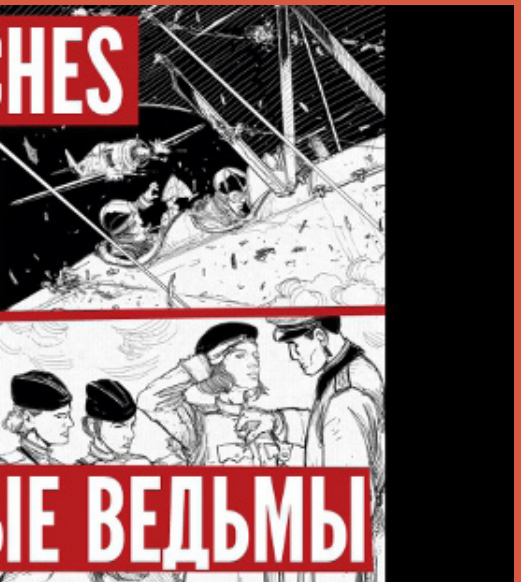


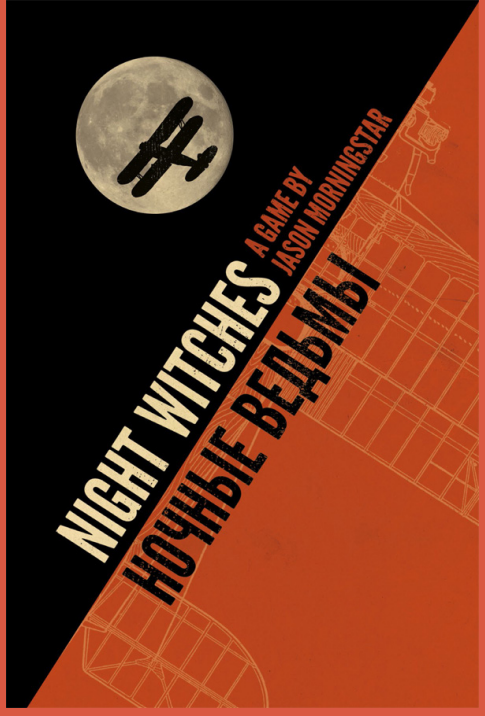
UN JEU DE GUERRE

Qu'on se le dise immédiatement, *Night Witches* n'est pas un jeu pulp, ou une simulation de jeu de guerre. C'est un jeu de rôle contemporain qui se concentre sur des thèmes souvent négligés par les jeux au contexte similaire. Il y sera question de violence, de la mort (pour de vrai) et de la perte des coéquipiers, de sexualité et d'homosexualité. Il ne s'agit pas de se donner des airs sulfureux pour mieux se vendre comme l'ont fait certains autres jeux à moto ou collector-topless. *Night Witches* est de ces jeux qui ne sont pas édulcorés, pour offrir une expérience forte et complète aux participants. Concernant le contexte, malgré son petit format, *Night Witches* offre une foule d'informations précises pour nous plonger immédiatement dans le quotidien des femmes aviatrices du 588ème de bombardiers. Vous pourrez même pousser l'immersion jusqu'à préparer le repas standard des soldates de l'Armée Rouge pour vos joueurs.euses, avec l'option jour de disette en prime !

« CAMARADE ! NOUS SOMMES EN 1941, L'INFÂME REICH NAZI A DÉCLARÉ LA GUERRE À LA PATRIE SOVIÉTIQUE ET AVANCE INEXORABLEMENT. »

L'auteur parvient donc à nous fournir un contexte de guerre et de privation très immersif en peu de lignes. Les illustrations apportent un cachet d'époque au jeu. Le coup de crayon de papier et le choix du noir&blanc forment un impact saisissant : on croirait des photos d'époque.





Les couleurs apparaissent à l'occasion pour rendre le livre plus attractif et certaines images saisissantes. *Night Witches*, en plus de son approche originale, possède deux grandes particularités qui le font sortir du lot des jeux de rôles actuels. Le jeu utilise le système *Apocalypse* et porte un message profondément féministe.

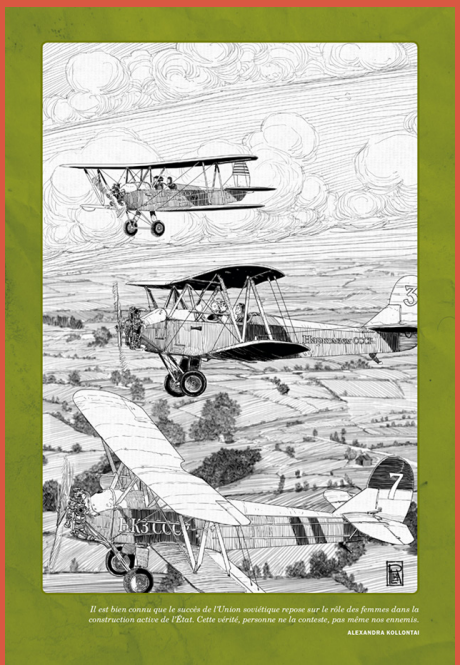
UN JEU APOCALYPTIQUE

Night Witches se classe dans la catégorie des jeux de rôle narrativistes. Ces jeux se concentrent sur les liens entre les protagonistes et les émotions que sont amenés à ressentir les joueurs.euses. Le système de jeu est profondément différent des classiques. Ici, le système *Apocalypse*, développé par *D. Vincent Baker* et qui est aujourd'hui réutilisé dans de très nombreux jeux.

Les actions des personnages sont définies par des *Manœuvres*, qui impliquent toujours une scène de roleplay. Ce sont des actions spécifiques qui peuvent être accomplies selon les circonstances ou la personnalité des personnages. Par exemple une des aviatrice peut « *Taxer* » du matériel à d'autres pour faire le plein de carburant de son avion afin d'éviter la panne sèche en pleine mission. Le narrateur, de son côté, ne lance pas de dés. Oui, je sais, c'est effrayant dit comme ça. Il dispose de *Défis*, des événements spécifiques que les personnages vont subir. La plupart demanderont un jet de 2 dés à 6 faces + la valeur d'une caractéristique parmi les 4 possibles.

Les personnages disposent aussi de *Considérations* entre elles ou avec certains P.N.J.s* (dont leur avion) qui leur offrent un bonus supplémentaire si la *Considération* est impliquée dans le *Défi*. Ces dernières permettent de créer des liens positifs ou négatifs avec divers personnages. Il peut s'agir de peur, d'amour, d'admiration, de dédain etc... Enfin, les aviatrices disposent d'une *Réserve de Mission* pour leurs actions nocturnes, dans laquelle elles peuvent puiser pour améliorer un jet. Elle représente l'esprit de corps du régiment et peut être rechargée de jour par certaines *Manœuvres*. Si le résultat du jet dépasse 9, le défi est surmonté sans conséquences. Si il est inférieur à 7, l'action échoue et l'aviatrice devra subir plusieurs conséquences fâcheuses, choisies dans une liste. Entre 7 et 9, l'action réussit et une seule conséquence est appliquée.

C'est ici que les joueurs de jeu de rôle chevronnés (comme moi) s'arrachent les cheveux. Comment ?! Il faut échouer, mais pas trop ? Pas de jets pour le Maître du Jeu ? Le système de conséquences néfastes est particulièrement à propos car, dans un contexte de guerre aussi dur, les personnages n'évoluent qu'en raison des défis qu'il doivent affronter. Et les seuls défis qui méritent d'être retenus sont ceux qui nous marquent et qu'on a du mal à surmonter.



Ce système de *Marques* est d'ailleurs ce qui offre de l'expérience en jeu. En cochant des *Marques*, l'aviatrice peut développer de nouvelles *Manœuvres*, améliorer ses caractéristiques etc... Essuyez la bave au coin de vos lèvres et comprenez qu'il s'agit d'un système parfait pour faire découvrir le jeu de rôle aux joueurs débutants. Toutes les actions, et leurs conséquences, sont présents sur la feuille du personnage. Les joueurs. euses savent ce qu'ils peuvent faire, quelles sont leurs chances et ce qu'ils.elles risquent. Nos jeux de rôle classiques ont trop hérité des wargames qui les ont enfanté et nous sommes encore trop habitués aux calculs savants, brouettes de dés et pouvoirs modifiant les règles du jeu. La prise en main est très difficile, mais comme pour le jeu de rôle en général, l'idéal est de s'initier avec des personnes qui pratiquent déjà le système *Apocalypse*. Une fois acquises, les mécaniques sont parfaitement intuitives.

UN JEU FÉMINISTE

L'autre particularité de *Night Witches* est son message profondément féministe. Incarner les seules aviatrices de l'armée de l'air russe, dans le seul régiment unisexe féminin de la Seconde Guerre Mondiale, n'est pas anodin. Bien que les forces allemandes aient formé des escadrons spéciaux de « *chasseurs de sorcières* », le pire ennemi des aviatrices est l'armée russe, son machisme et ses préjugés. Il faut savoir qu'à l'époque, la guerre des idées est aussi violente que le conflit armé. Le communisme, qui prône l'égalité des individus lutte face au fascisme et au capitalisme. Cette doctrine promeut donc l'égalité entre les sexes ainsi qu'une certaine libération sexuelle pour les femmes, qui sont encouragées à sortir du modèle patriarcal. Cependant, la Russie de l'époque est encore percluse de conservatisme, ce qui provoque une véritable schizophrénie dans la politique.

Tout en prônant l'égalité, les femmes restent rabaissées, et les commissaires politiques chassent tout particulièrement la sédition et, surtout, l'homosexualité. Le 588ème régiment est la cible des quolibets des soldats masculins, qui estiment que les aviatrices sont au mieux une blague faite aux forces du Reich et au pire une réserve de plaisirs charnels … La plupart des officiers considèrent le régiment et les femmes qui le composent comme des soldats de seconde zone et n'hésitent pas à les envoyer au casse-pipe ou leur attribuer des missions particulièrement inutiles, certains de leur échec. Les défis insurmontables pour le 588ème ne font que confirmer la prophétie auto-réalisatrice des supérieurs machistes.

« Les joueurs.euses incarnent donc des personnages féminins dans un univers profondément sexiste. »

Malgré toutes ces brimades, les aviatrices incarnées dans *Night Witches* se dépassent et accomplissent leurs missions avec talent. Elles essuient des pertes considérables, sont rarement récompensées, et sont négligées lors du ravitaillement. Les plus grands dangers proviennent au final du comportement rétrograde des forces russes qui ne considèrent pas le 588ème à la hauteur de son mérite. Les joueurs.euses incarnent donc des personnages féminins dans un univers profondément sexiste. En plus des défis de la guerre, ils.elles devront faire face aux problèmes posés par leurs collègues masculins. Les parties de *Night Witches*, bien qu'ancrées dans les années 40 en *URSS*, résonnent donc intelligemment avec notre monde moderne. Les problématiques ont en effet peu changé pour les femmes et elles doivent batailler plus pour être reconnues, travailler pour un salaire moindre et subir les violences des hommes au quotidien dans un monde qui ne veut pas leur laisser de place.

L'avis du Réac' Chef

Un jeu de guerre historique et réaliste ? Et non ! Oubliez les combats et la tactique, vous êtes là pour pleurer vos amies tombées au combat. Parcequ'en plus, vous jouez forcément des femmes. C'est Desperate Housewives RPG. Heureusement, vous pourrez gagner de l'expérience jusqu'au pouvoir ultime « Votre personnage meurt »

Un jeu moderne

Pour conclure, *Night Witches* se présente comme un chef d'oeuvre de 2018. Le jeu s'ancre dans un système, des thèmes et un format résolument contemporains. En le mettant en perspective, on peine à voir de réelles similitudes entre *Night Witches* et *Pathfinder* ou l'*Appel de Cthulhu*, tant le premier est porteur d'un message positif. Certains pourraient déplorer qu'il s'agisse d'un jeu qui se prend trop au sérieux, mais c'est l'apanage du jeu que d'enseigner. *Night Witches* offre un système extrêmement simple. Bien plus accessible aux néophytes qu'aux rôlistes aguerris, à cause des automatismes que nous avons pu acquérir (comment ça pas de jets de dés pour le narrateur?!) il s'offre en plus le luxe d'un jeu petit format et petit prix. La traduction française arrive en ce début d'année 2018, grâce à *Mariane Feraud* et *Sandy Robert Julien*. L'éditeur *Edge*[1] sera chargé du suivi du jeu et c'est là le seul bémol. Espérons qu'ils assureront le suivi si *Night Witches* devait s'enrichir en supplément ou nouvelles et qu'il ne fassent pas preuve de négligence comme pour les gammes *La Légende des Cinq Anneaux* ou *Warhammer 40K*.

1 : Le site de la version française : http://www.edgeent.fr/jeux/article/night_witches/night_witches

Je vous recommande Night Witches si vous voulez être dépaysés dans votre pratique du jeu de rôle. Si vous voulez jouer dans un contexte de guerre bien retranscrit. Si vous vous intéressez aux relations entre les personnages et à leur réaction aux épreuves. Ou si vous aimez jouer tout simplement, camarade.

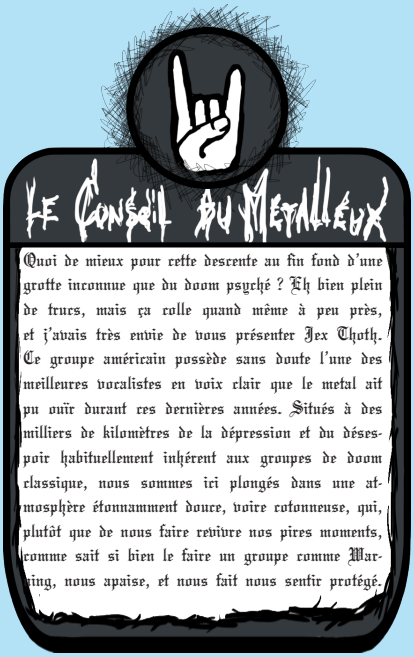
Hadrien « H » Dominault

NOTES

Graphismes :	4 / 4
Immersion :	4 / 4
Rejouabilité :	3 / 4
Accessibilité :	4 / 4
Fun :	3 / 4
Note globale :	**18 / 20**

A tribute to Soviet Union's young female bomber pilots.

DIAMANT



Avis

Diamant est un jeu de société créé par *Alan R. Moon* et *Bruno Faidutti*, réédité en 2016. Le système de jeu se base sur ce qu'on appelle le « *stop ou encore* ». C'est-à-dire que l'on va avoir un but à atteindre, et que, pour ce faire, on va devoir avancer. Sauf que plus on avance, plus on se met en danger. Il faut donc trouver le bon moment pour s'arrêter et revenir d'où l'on vient, pour ensuite mieux repartir et espérer aller encore plus loin.

Dans le cas de *Diamant*, les joueurs.ses vont pouvoir se glisser dans la peau d'*Indiana Jones* et explorer la grotte de *Tacora*, connue pour être remplie de trésors... Chaque joueur.se aura, pour stocker ses richesses, un coffre au campement qui ne peut pas être déplacé.

La grotte possède 5 tunnels que les joueurs.ses vont devoir explorer un par un. Par ailleurs, on ne peut progresser qu'en file indienne, ce qui détermine l'initiative du jeu. Sur le chemin, tracé par des tuiles, on révèle au hasard ce que l'on y croise. Quand on a de la chance, ce sont des diamants. Sinon, on tombe sur un piège, et le tunnel se condamne.

Infos pratiques

Difficulté : Facile (à partir de 8 ans)
Durée : Environ 30 minutes
Nombre de joueurs.ses : 3 à 8

Les aventuriers.ères vont devoir affronter les dangers ensemble, et, à chaque carte révélée, chacun.e va devoir décider soit de continuer soit de rentrer au camp pour sauver ses trouvailles. Ce choix est crucial pour deux raisons. D'une part, si on reste et qu'on rencontre un danger, on a tellement peur qu'on perd tous ses trésors. On fuit se réfugier au camp, bredouille. D'autre part, si on décide de rentrer au camp mettre ses richesses à l'abri, on ne touchera pas aux prochains diamants de ce tunnel. Les diamants sont distribués entre les joueurs.ses en fonction de l'initiative, qui tourne au fil du jeu, ce qui permet d'en amasser même si on passe en dernier.

Notes

Graphismes :	3 / 4
Immersion :	1 / 4
Rejouabilité :	2 / 4
Accessibilité :	4 / 4
Fun :	2 / 4
Note globale :	**12 / 20**

Une fois que tous les aventuriers.ères sont rentrés.ées au camp, avec ou sans richesses, le tunnel se ferme et on passe au prochain. Lorsque tous les tunnels ont été explorés, on compte ses diamants. Celui ou celle qui en a le plus gagne la partie !

En résumé

Diamant est un jeu qui utilise un système très intéressant, celui du « stop ou encore », mais qui mise tout là-dessus. Le problème est que la part de hasard apportée par les tuiles trouvailles est le seul élément extérieur qui rajoute du suspens. La succession de tunnels permet de rajouter du temps de jeu, mais cela reste très répétitif. Visuellement, on voit tout de suite que le jeu a bien été retravaillé lors de sa réédition, ce qui lui donne un vrai côté aventurier. Le matériel est de bonne qualité. Mais le jeu gagnerait beaucoup à avoir une extension qui rajouterait un peu d'enjeux pour les joueurs.ses.

L'équipe du Dé-Calé

L'avis du Réac' Chef

Alerte arnaque ! Issu de l'ancien temps, il a fait peau neuve pour venir vider vos porte-feuille à nouveau. La mise à jour n'est que graphique, à part les coffres en carton véritable. Pour finir, il y a filouterie sur le nom. Ça veut s'appeler Diamant et toutes les gemmes à l'intérieur sont rouges ... Ce sont des rubis nom d'un chien !

Mysterium

Le but du jeu

Mysterium est un jeu d'enquête, souvent décrit comme un mélange entre Cluedo et Dixit. Les joueurs.euses se trouvent dans un manoir hanté par un fantôme et communiquent avec lui grâce à des visions. Leur but est de deviner l'identité de son meurtrier et les conditions de sa mort durant une séance de spiritisme. Dans ce jeu un.e joueur.euse fait office de « maître du jeu » et incarne le fantôme, qui doit donc envoyer des visions aux autres joueurs.euses. Ces visions sont symbolisées par des cartes aux graphismes similaires à ceux de Dixit. Il s'agit d'un jeu coopératif, le fantôme et les enquêteurs.rices gagnent ou perdent tous ensemble.

Infos pratiques

Jeu de plateau
2 à 7 joueur.euses
Age : à partir de dix ans
Durée moyenne : une heure

Pour ce qui est des visions, tout est une question d'interprétation : il y a beaucoup d'éléments sur les cartes et souvent un seul est important, ce qui rend le jeu complexe.

Si le fantôme et ses enquêteurs.rices voient les mêmes choses dans les cartes, le jeu peut être plus facile, mais en général il faudra plusieurs cartes pour repérer l'élément important.

Le jeu se déroule en deux phases. Chaque joueurs.euses doit d'abords deviner une combinaison meurtrier, lieu, objet avec l'aide des visions envoyées par le fantôme. Cette première phase se déroule en sept tours maximum. Si au bout des sept tours une des combinaisons n'a pas été trouvée, la connexion avec le fantôme est rompue et tout le monde perd la partie. Si elles sont toutes complètes, les joueurs.euses doivent ensuite deviner parmi elles laquelle est la bonne. Ils essayent donc de découvrir les véritables conditions du meurtre du fantôme, grâce à une dernière vision.
Ce jeu peut donc être difficile, et il nécessite une bonne concentration pour une immersion totale.

Notes

Graphismes :	4 / 4
Immersion :	3 / 4
Rejouabilité :	3 / 4
Accessibilité :	1 / 4
Fun :	3 / 4
Note globale :	**14 / 20**

L'avis du Réac' Chef

Si votre groupe se la joue Gothique mais que vous n'osez pas vous teindre les cheveux, achetez Mysterium, ça vous reviendra moins cher. Vous devez interpréter les visions #ChuiTropDark pour sauver le fantôme, même si il est mort. Casez le plus chiant derrière l'écran, le fantôme n'a pas le droit de parler. Reposant.

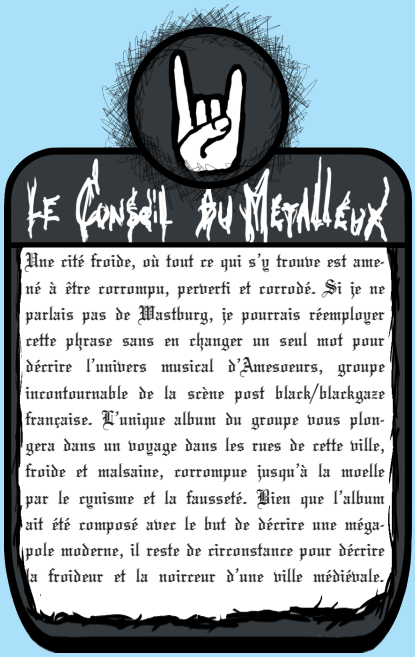
L'avis de la chroniqueuse

Je trouve ce jeu très intéressant. Il est rare de devoir autant coopérer. Mais le taux d'immersion dépend vraiment des personnes avec qui l'on joue : plus elles seront impliquées, plus le jeu sera intense. Pour ce qui est des graphismes, je les trouve magnifiques, dans le style de dixit, très colorés et travaillés. De plus, les parties ne se ressemblent pas si on change de fantôme, même si au bout d'un moment cela peut être lassant pour certaines personnes.

En conclusion, je dirais que c'est un très bon jeu mais qui, à mon avis, se destine à un public relativement sérieux et concentré.

Camille

Wastburg



« Non c'est pas pourri, c'est faisandé, c'est meilleur »

Wastburg est basé sur le roman éponyme de *Cédric Ferrand*. Une adaptation de jeu de rôle éditée chez *Les XII Singes* a ensuite vu le jour pour 30 euros, un prix modeste ! Le système de jeu est très simple, il se base sur l'utilisation de dés à six faces. La règle est adaptée du *Free Universal Roleplaying Game* où seuls les joueurs jettent les dés. En fonction du résultat, les actions correspondent à un tableau de conséquence, de la pire à la meilleure : Non, et... / Non / Non, mais... / Oui, mais... / Oui / Oui, et...

La création de personnage est très rapide, il suffit de définir 6 traits de personnages. Ce sont des phrases courtes qui définissent le personnage. Elles sont choisies librement par les joueurs.euses.

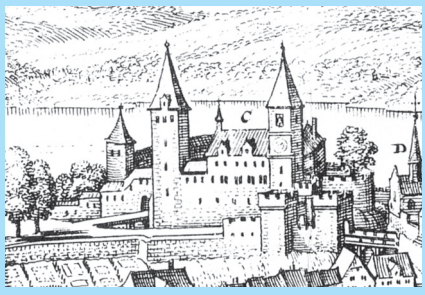
Infos Pratiques

Difficulté : Facile
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs.ses + 1 narrateur.rice
Format de jeu : Scénarii one-shot, ou campagne courte. Possibilité de faire une campagne ouverte à des joueurs différents au fil des séances.

« Wastburg est une cité entre deux royaumes, comme un bout de bidoche solidement coincé entre deux chicots douteux. »

Il s'agit d'une cité médiévale sur le delta d'un fleuve, le *Puerk*, pris entre ses deux bras. D'un côté le *Waelmstat*, royaume peuplé de ce qui pourrait correspondre à des germains. De l'autre la *Loritanie*, aux peuples épars, tellement exotiques qu'il est impossible d'en trouver deux qui se ressemblent.

Wastburg se situe donc sur un flux migratoire de plusieurs peuples dans un territoire très limité où le mélange des cultures, comme vous pouvez l'imaginer, offre une identité unique à la cité.



Notes

Graphismes :	1 / 4
Immersion :	3 / 4
Rejouabilité :	3 / 4
Accessibilité :	4 / 4
Fun :	4 / 4
Note globale :	**15 / 20**

En tant que joueurs.ses, vous interprétez des gardoches mâles. C'est une grande distinction par rapport aux pécores environnants. Ces gardoches sont les lèches bottes des prévôts, eux-même aux ordres des échevins, aux ordres des maesters, aux ordres du burgmaester, disparus depuis peu.

Cet univers est une pépite en ce qui concerne la "beaufitude". Oui, on parle de l'argot qui ressemble à s'y méprendre à du patois. Les femmes ? Elles sont au second plan, dépourvues de pouvoir, traitées comme des objets. Les hommes ? Ils montrent leur excellence dans la corruption surtout depuis les événements récents.

Laissez ce qui est héroïque derrière vous, vous devrez sans doute faire les traîne-patins auprès des prévôts et montrer que vous avez une once de pouvoir pour tyranniser les blanchons du quartier.

L'équipe du Dé-Calé

L'avis du Réac' Chef

Bienvenue à Innsmouth, mais sans Cthulhu. Dans ce jeu, tout est moche. Les illustrations sont moches, les mécaniques sont moches, les gens sont moches et même les scénarios sont moches : soupe de gens, meurtre, corruption. Mais le plus moche, ce sera votre fin, fauché par un charrette de bouse, sûrement.

Découverte des bases du modélisme

L'équipement de base pour la peinture

« La peinture est l'un des éléments centraux du modélisme, et nécessite pour sa pratique certains accessoires : pinceaux, peintures... Mais pas n'importe lesquels! »

La peinture

Il vous faudra de la peinture acrylique peu importe le type cela va fonctionner. Mais certaines marques sont reconnues comme étant adaptées à la peinture des figurines en plastique comme *Games Workshop* ou encore *Prince Auguste* pour ne citer qu'elles.

Les bases

Comme leur nom l'indique elle servent à faire la base de la figurine, elles sont très couvrantes et très chargées en pigments. Après la sous couche, un seul passage permet de donner la teinte voulue à votre figurine.

Les layers

Une peinture plus diluée, efficace pour faire des éclaircissements.

Les encres

Idéales pour faire les assombrissements, l'encre la plus connu est le nul oil (encre noire).

Les pinceaux

On attaque ici une partie complexe. Bien choisir un pinceau dépend beaucoup de l'utilisateur ... Certains vont en prendre avec un grand réservoir (de longs et nombreux poils) poils , d'autre sans, des courts, des longs, bref le choix vous revient !

Pour ma part, j'utilise des pinceaux Maître Kolinscky en poil de martre. Généralement en taille 1 ou 0 je descend très rarement en dessous. Personnellement, je les aime bien avec une pointe très pointue et un réservoir de 1 à 1.5 cm de long. Plus le réservoir est long plus on peut peindre longtemps sans avoir à recharger la pointe en peinture.

La palette humide

C'est un autre outil indispensable. Le plus simple pour faire une palette humide c'est de prendre un récipient comme une assiette à soupe ou un bac à glace. Versez de l'eau jusqu'à un demi centimètre de profondeur. Prenez ensuite une éponge ménagère, laissez la baigner dedans. Enfin, ajoutez du papier sulfurisé par dessus. Si vous préférez, vous pouvez mettre moins d'eau et remplacer l'éponge par du papier absorbant.

L'objectif est assez simple, poser sa peinture dessus pour pouvoir la diluer et/ou la mélanger à une autre couleur sans qu'elle ne sèche pendant votre session peinture. Bref ça ne coûte rien à faire et cela change la vie ! Si si je vous l'assure !

Avec tout cela vous êtes équipé.e correctement pour votre session peinture du jour. La prochaine fois, je vous expliquerais les techniques de base de la peinture afin d'utiliser tout ce matériel neuf !

L'équipe de **LA MARCHE DES XENOS**

MURDER-PARTY*

Par Marina F.

Pour 8 P.J.s** et 1 M.J.** – Durée : environ 3H

Cette murder-party* est inspirée de l'univers du jeu de société Mysterium, édité par Libellud (vous trouverez sa description dans les tests de jeux). C'est un scénario original qui se déroule à Inverness, en Écosse. Enfoncé dans une forêt marécageuse se dresse le Manoir Warwick, appartenant à la famille Warwick depuis de nombreuses générations. Dans ce manoir vivent les époux William et Lynda et leur fils James Warwick, ainsi que leurs gens (arrivés dans cet ordre) : la cuisinière Hélène Jaygado, le majordome Peter Martin, le jardinier Johnson Cromwell, le chauffeur Ichabod MacCrane, la femme de chambre Léa Lancelin, la préceptrice Mary Martin et le docteur Samuel Morrow. Les P.J.** ont une action spéciale qu'ils peuvent dépenser pour fouiller de fond en comble une pièce de leur choix ou pratiquer une autopsie. S'ils le souhaitent, ils peuvent échanger leur point d'action contre une information importante d'un.e autre joueur.se consentant.e. James, le fils, est interprétable comme P.N.J.** L'intérêt de se baser sur l'univers du jeu Mysterium est de pouvoir reprendre la mécanique du fantôme. James étant aphone, le M.J.** peut utiliser des cartes visions qu'il enverra aux P.J.* pour les guider, leur donner des indices ou leur transmettre une émotion.

Ce qui se sait sur chaque personnage et que le M.J.* peut annoncer aux P.J.** :
William Warwick : C'est le propriétaire du Manoir et de la fortune Warwick. Il est marié avec Lynda, paralysée depuis son accident, et a un fils, James, traumatisé et aphone depuis l'accident de sa mère. Il est malheureux depuis et parle peu.

Hélène Jaygado : C'est la cuisinière du Manoir, arrivée avant tout le monde. Elle prend de l'aigreur avec l'âge, en particulier à cause de ses nombreuses « Pseudocyesis », dites grossesses nerveuses, qu'elle fait régulièrement.

Peter Martin : C'est le majordome du Manoir et fidèle bras droit de William. Il l'aide à gérer ses affaires et l'a aidé à se trouver une épouse respectable peu de temps après. C'est le mari de Mary Martin et ils sont assez traditionalistes.

Johnson Cromwell : C'est le jardinier du Manoir, qui a été engagé par Lynda. C'est un ancien soldat qui affirme avoir un butin de guerre. Il passe presque tout son temps dans les jardins et la cabane.

Ichabod MacCrane : C'est le chauffeur du Manoir. Il y a 6 ans, il rentrait en voiture sous la pluie avec Lynda. Les marécages étaient bien plus dangereux qu'à l'aller et la voiture a dérapé, finissant dans un fossé. Lynda a traversé le pare-brise et est paralysée depuis, ce qui a traumatisé son fils et l'a rendu aphone.

Léa Lancelin : C'est la femme de ménage. Elle a été trouvée devant la porte du Manoir alors qu'elle était bébé. Elle a été recueillie par Lynda et élevée par Mary Martin. Elle s'occupe d'endormir James tous les soirs avec un thé relaxant.

Mary Martin : C'est la préceptrice du Manoir. Elle a été engagée sur les conseils de son mari Peter Martin pour élever Léa Lancelin et en faire une femme de ménage. Elle a un air sévère mais fait du très bon travail. Elle s'occupe également de James et de Lynda.

Samuel Morrow : C'est un docteur. Il a été engagé par William pour s'occuper de la grossesse de Lynda. Mais depuis son accident, il vit au Manoir et s'occupe d'elle et de James.

Ce qui s'est réellement passé le soir du meurtre :

William Warwick : Fauché, il a organisé une partie de Whist pour gagner un peu d'argent. Il a dû refuser temporairement au docteur des fonds pour les médicaments de sa femme et s'est disputé avec le majordome par rapport à son avis sur le fait qu'il doive se remarier et faire d'autres enfants. En se couchant, il n'a pas remarqué que sa femme était déjà décédée, étouffée avec son oreiller. Il ne s'en rendra compte qu'au réveil.

Hélène Jaygado : Elle a échangé les fioles de plantes médicinales contre du lait de pavot pour James et a échangé des baisers avec le chauffeur dans le cellier.

Peter Martin : Il a participé comme croupier à la partie de Whist écossais organisée par le père. Il en a profité pour lui faire des réflexions à moitié masquées sur sa situation familiale périlleuse. Il a fini par se disputer avec lui par rapport à son avis sur le fait qu'il doive se remarier et faire d'autres enfants.

Johnson Cromwell : Il a participé comme équipier du père à la partie de Whist écossais organisée par celui-ci. Il a profité d'une pause-dispute entre le père et le majordome à propos de la succession pour aller chercher une broche en or avec un loup gravé dessus dans sa cabane pour la miser.

Ichabod MacCrane : Il a participé comme équipier du docteur à la partie de Whist écossais organisée par le père. Il a profité d'une pause imposée par le père pour rejoindre Hélène aux cuisines et échanger quelques baisers dans le cellier.

Léa Lancelin : Elle a fait et apporté son thé du soir à James, qui était en pleurs et livré à lui-même.

Mary Martin : Au lieu de monter s'occuper de James comme à son habitude, elle a couché la mère et l'a étouffée avec un oreiller, jusqu'à ce que les spasmes cessent, puis elle est montée se coucher discrètement.

Samuel Morrow : Il a participé comme équipier du chauffeur à la partie de Whist écossais organisée par le père. Il a profité d'une pause imposée par le père pour aller prendre à boire aux cuisines, mais a été perturbé. D'abord par un dépôt blanc dans la tasse de thé du soir de l'enfant, puis par le chauffeur et la cuisinière qui s'embrassaient dans le cellier.

Ce qui se cache dans le Manoir et peut être découvert en fouillant pour une action :
R.D.C :
1. **Cuisine-Cellier** : Fioles médicinales dont le contenu a été remplacé par du lait de pavot.
2. **Chambre de William** et Lynda Warwick : Oreiller de Lynda comportant l'auréole de sa bouche après son étouffement.
3. **Séjour-Salle à manger** : De nombreuses bouteilles d'alcool vides cachées dans le bar + une action gratuite.
4. **Cabane de Johnson Cromwell** : Coffre rempli d'or de bijoux portant les initiales W.W.
5**. Cave** : Trappe menant au trésor de la famille Warwick.

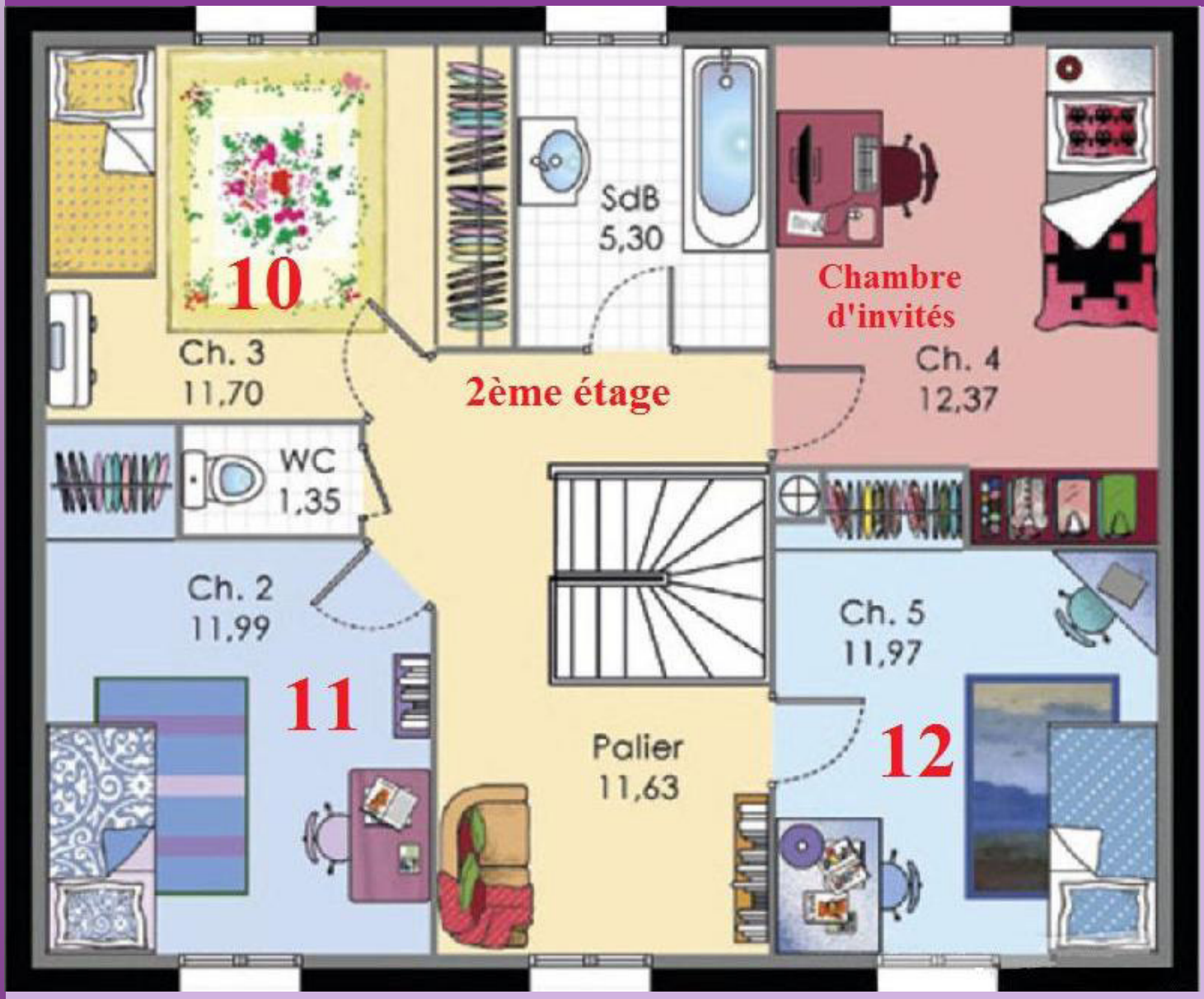
REZ DE CHAUSSÉE

1er étage :
6. **Chambre de James Warwick** : Canne appartenant à Mary Martin dissimulée sous le lit + une action gratuite.
7. **Chambre de Peter et Mary Martin** : Liste de prétendantes nobles pouvant convenir à William Warwick.
8. **Chambre d'Hélène Jaygado** : Fioles de lait de pavot dont le contenu a été remplacé par des plantes médicinales.
9. **Chambre de Samuel Morrow** : Attirail médical + journal où sont notés ses soupçons sur le fait que le père batte son fils.

1er ÉTAGE

2ème étage :
10. **Chambre de Léa Lancelin** : Lettres d'amour qu'elle et James s'écrivaient quand ils étaient petits + une action gratuite.
11. **Chambre de Johnson Cromwell** : Petit coffret avec quelques bijoux aux initiales W.W. + une action gratuite.
12. **Chambre d'Ichabod MacCrane** : Journal où il raconte ses remords sur la soirée où il a percuté Lynda et a maquillé ça en véritable accident ; il veut prendre un nouveau départ.

2eme ÉTAGE



Notes
** voir lexique.

William Warwick – Le père

Ce qu'il sait :

William est l'unique héritier d'une riche famille de nobles écossais. À 16 ans, il devient orphelin et propriétaire du Manoir Warwick et de sa fortune. Il engage rapidement une jeune cuisinière, Hélène Jaygado, avec qui il a vécu une relation secrète et passionnée pendant un an. Puis il engage un majordome assez traditionaliste, Peter Martin. Il lui fait tout de suite comprendre l'importance de perpétuer son nom en se trouvant une épouse de bonne famille et en faisant des enfants. William a donc mis fin à sa relation avec Hélène, mais l'a gardée à son service, ce qui déclenche chez elle des grossesses nerveuses, qu'elle fait régulièrement depuis lors. William s'est rendu à quelques réceptions où il a rencontré Lynda of Kent, dont la famille a consenti à les marier au bout de quelques mois. Elle est venue vivre avec William et ses gens au Manoir Warwick, qu'elle voulait rendre chaleureux et accueillant. Elle a donc engagé comme jardinier Johnson Cromwell, un ancien soldat respectueux mais persuadé de posséder un butin de guerre, pour entretenir les environs du Manoir. Pendant ce temps, un moyen de locomotion bien plus rapide et moderne s'est développé en Écosse, la voiture. Les époux Warwick se sont empressés d'en acheter une et d'engager un chauffeur pour la conduire, Ichabod MacCrane.

La vie suivait son cours au Manoir Warwick. Les époux n'avaient pas d'enfant jusqu'à une nuit de tempête où William aperçut le jardinier déposer un paquet devant la porte et repartir après avoir sonné. Il s'agissait d'une petite fille encore couverte de sang, que Lynda insista pour élever, et qu'ils appelèrent Léa Lancelin. Le majordome Peter proposa à sa femme Mary Martin, tout aussi traditionaliste, de devenir la préceptrice de l'enfant et de l'élever pour qu'elle devienne la femme de ménage. Ce n'est qu'après deux années que Lynda tomba enfin enceinte. Ils engagèrent un docteur pour surveiller sa grossesse et s'occuper de la santé de l'enfant, Samuel Morrow. Elle accoucha d'un garçon qu'ils appelèrent James et vécurent six années de bonheur. Mais un jour, Ichabod le chauffeur arriva en courant au Manoir, hurlant à l'aide. La dangerosité des marécages accentuée par la pluie avait conduit la voiture dans un fossé et Lynda avait traversé le pare-brise. Le docteur affirma qu'elle resterait paralysée à vie. Cet événement tragique traumatisa tellement James qu'il en devint aphone. William tenta d'oublier son malheur dans l'alcool, dilapidant sa fortune... Six années ont passé depuis l'accident, et il en est venu à vendre ses objets de valeur pour acheter son alcool et des médicaments pour sa femme, mais sa réserve d'objets précieux est presque vide.

Ce qu'il a fait le soir du meurtre :

En manque d'argent, il a proposé une partie de Whist écossais (jeu de cartes) dans le petit salon, qu'il a joué en équipe avec le jardinier. Il décida de faire une pause pour s'expliquer avec le majordome sur la remarque qu'il avait prononcé avec un regard insistant : « La reine a été vaincue. Ce n'est pas pour autant que le roi doit se laisser vaincre à son tour. S'il veut rester dans la partie et maintenir son Empire, il va lui falloir un As de plus dans sa manche, le premier ne lui suffira jamais ». Alors qu'il quittait la pièce, le docteur lui a demandé de quoi payer des médicaments pour sa femme. William a fait mine que ça ne pressait pas car il devra vendre un vase au plus vite pour avoir les fonds. Il s'est enfin éloigné dans les jardins et a pu se disputer avec Peter. Ce dernier insistait pour qu'il se remarie et perpétue sa lignée. Ce n'était pas la première fois qu'il lui fait la réflexion, mais jamais avec un ton provocateur et encore moins en présence des autres employés. William n'abandonnerait jamais sa femme tant qu'elle serait en vie. Il a donc menacé de le renvoyer s'il le faisait encore. Puis il est retourné à sa partie et a perdu après avoir refusé un As proposé par son co-équipier.

Hélène Jaygado – La cuisinière

Ce qu'elle sait :

Hélène a été la première employée engagée par William Warwick. Elle est devenue sa cuisinière et est rapidement tombée amoureuse de lui. Dans sa solitude, il a succombé à sa gentillesse et a été son amant secret pendant un an, jusqu'à ce que Peter Martin soit engagé comme majordome. Celui-ci a convaincu William de se marier avec une femme de bonne famille afin de perpétuer son héritage, ce qui l'a poussé à rompre avec Hélène. L'imaginer avoir avec une autre l'enfant qu'ils n'auraient jamais ensemble lui brisa le cœur. Cela déclencha chez elle un phénomène rarissime dit : « pseudocyesis ». C'est une grossesse nerveuse qui ressemble en tout point à une grossesse classique, sauf qu'il n'y a aucun fœtus. Cette maladie revient depuis lors régulièrement, ce qui ne l'empêche pas de continuer à travailler, mais qui lui pèse sur le moral. Quelques mois plus tard, William s'est marié à Lynda. C'était une femme douce et généreuse, qui rendait Hélène jalouse mais ne lui faisait ressentir aucune rancune à son égard, d'autant plus qu'ils n'arrivaient pas à avoir d'enfant. Quelques temps après, Ichabod MacCrane fût engagé en tant que chauffeur. C'est un homme d'âge mûr qui a été très galant auprès d'Hélène et a réussi à lui faire oublier son ancien amour, en devenant son nouvel amant secret. Lors d'une nouvelle grossesse nerveuse, Hélène s'est rendue un soir de contractions dans les bois. Elle y accoucha, à sa grande surprise, d'une petite fille. Prise de peur, elle arracha le cordon et abandonna l'enfant sur place. Elle ne s'attendait pas à la retrouver le soir même dans les bras de Lynda, après que quelqu'un l'ait déposée à la porte. Elle n'eut pas le courage d'avouer cela à Ichabod, ni aux autres. Sa fille a été prénommée Léa Lancelin et a été élevée au Manoir par la préceptrice Mary Martin jusqu'à devenir la femme de chambre.

Deux ans plus tard, ce qu'Hélène redoutait arriva, Lynda était enceinte de James. Elle tentait de l'accepter, mais n'y parvint pas. Six ans plus tard, Ichabod revint en hurlant à l'aide qu'il avait eu un accident et que Lynda était gravement blessée. Se confiant l'un à l'autre, Ichabod lui avoua plein de honte qu'en allant chercher Lynda par un temps de pluie, il l'avait en réalité percutée en voiture. Pour faire croire à un véritable accident, il l'avait assise dans la voiture et fonça volontairement dans un fossé. Le docteur Samuel Morrow affirma que Lynda demeurerait paralysée pour le restant de ses jours et que cet événement avait profondément affecté James, le rendant aphone. William sombrait dans la tristesse de voir sa tendre épouse et son fils ainsi. Hélène avait du respect pour Lynda, mais n'a jamais réussi à avoir de compassion pour James. Elle entreprit donc d'en finir avec lui, tout en douceur. Elle dérobait du lait de pavot dans les fioles du docteur et les échangeait avec les fioles de plantes médicinales versées dans le thé du soir de l'enfant par la femme de chambre Léa, sur prescription du docteur Samuel, pour l'aider à dormir. Elle espère que cet empoisonnement viendra à bout de James avant qu'il ne redevienne lui-même et sans que le docteur ne s'en rende compte. Petit à petit, l'enfant est devenu amorphe et réagit à peine quand on lui parle. Elle ne l'a jamais avoué à Ichabod.

Ce qu'elle a fait le soir du meurtre :

Alors que les hommes étaient en train de jouer au Whist écossais, Hélène rangeait la cuisine. Elle préparait les menus pour la semaine suivante en fonction du temps. Et elle échangeait de nouveau les fioles de la femme de chambre : une décoction de plantes pour dormir contre du lait de pavot dérobé au docteur. Elle a d'ailleurs failli être surprise par le chauffeur qui a profité de sa pause en jeu pour se glisser avec elle dans le cellier et échanger quelques baisers. Ensuite, elle a préparé des légumes pour le lendemain et s'est couchée à l'étage.

Peter Martin – Le majordome

Ce qu'il sait :

Peter a été engagé comme majordome par William Warwick un peu plus d'un an après la cuisinière Hélène Jaygado. Peter a une vision très traditionaliste des choses, notamment en matière de famille. Elle doit être perpétuée avec une femme de naissance noble et le plus tôt possible ! Il a donc encouragé William à aller régulièrement à des réceptions afin de bien se faire voir de la noblesse anglaise. C'est là qu'il a rencontré Lynda of Kent, et qu'il l'a épousée quelques mois plus tard. Il était inquiet que l'un d'eux soit stérile, puisque quelques années ont passé avant qu'ils n'aient d'enfant. Pendant ce temps, plusieurs employés ont été engagés, à commencer par un jardinier louche du nom de Johnson Cromwell, un ancien soldat qui revendique avoir un butin de guerre dans sa cabane au fond du jardin. Peter a toujours cru cependant qu'il volait des biens dans l'argenterie de la famille mais n'a jamais réussi à le prouver. Et il n'a jamais voulu accuser un ancien soldat, capable de se débarrasser de quelqu'un avec une grande facilité et sans la moindre preuve. Ensuite est arrivé le chauffeur, Ichabod MacCrane. C'est un homme rustre sans grand intérêt et qui semble ne pas se soucier plus que ça des vraies valeurs familiales. Ces valeurs ont d'ailleurs été bafouées à l'arrivée d'un bébé abandonné devant la porte du Manoir, Léa Lancelin. Elle a été recueillie et nommée ainsi par Lynda, qui n'avait elle-même toujours pas d'héritier légitime. Cependant, Peter a vu en Léa un moyen de faire embaucher son épouse, Mary Martin. C'est une femme stricte, très attachée aux valeurs de la famille et qu'il aime qualifier de « femme d'action », contrairement à lui qui est plus un « beau parleur ». Elle est devenue la préceptrice de Léa et avait pour mission de l'éduquer suffisamment pour qu'elle puisse devenir femme de chambre, ce qu'elle fit à merveille. Peter voit à présent Léa comme une jeune fille maladroite et certainement voleuse puisqu'elle porte depuis quelques temps un collier qui appartenait à Lynda. Deux ans après l'arrivée de Léa, Peter a vu l'avenir des Warwick s'illuminer suite à la naissance tant attendue de James Warwick. Sa santé est surveillée constamment par le docteur Samuel Morrow. Mais ce bonheur fut de courte durée puisque six ans plus tard, Lynda et Ichabod eurent un accident de voiture, paralysant Lynda à vie, ce qui traumatisa James.

Cette situation familiale désastreuse lui apparaît comme périlleuse, puisque le seul héritier Warwick encore en vie est un jeune garçon aphone et de plus en plus amorphe. Peter a confié la tâche ardue à Mary d'éduquer James suffisamment sévèrement, afin que, comme il l'espère, cela le raisonne et qu'il redevienne apte à assurer le noble patrimoine Warwick. Mais ces tentatives ont été vaines jusqu'à présent et Peter a décidé de pousser William à prendre une nouvelle épouse et d'enfanter à nouveau tant qu'il le peut. Il a d'ailleurs déjà dressé une liste des éventuelles prétendantes. De toute façon, Lynda coûte bien trop cher en médicaments ; James et elle semblent perdus.

Ce qu'il a fait le soir du meurtre :

Peter était en pleine partie de Whist écossais dans le petit salon, en tant que croupier, et après plusieurs tentatives pour faire comprendre sa pensée au père, il a décidé de devenir plus franc en insistant du regard et prononçant la phrase : « La reine a été vaincue. Ce n'est pas pour autant que le roi doit se laisser vaincre à son tour. S'il veut rester dans la partie et maintenir son Empire, il va lui falloir un As de plus dans sa manche, le premier ne lui suffira jamais ». Le père lui a immédiatement jeté un regard noir et a décrété une pause pour qu'ils s'expliquent dans les jardins. Il ressort du discours que le père est d'accord pour fonder une nouvelle famille, mais pas tant que sa femme sera en vie. Si Peter recommence ses allusions, il sera renvoyé. Il est retourné à la partie et a vu l'équipe du père perdre à cause de son obstination.

Johnson Cromwell – Le jardinier

Ce qu'il sait :

Dans sa jeunesse, Johnson était un soldat britannique. Une fois que les batailles ont cessé, il s'est retrouvé seul et sans le sou. Il a été engagé par Lynda en tant que jardinier du grand Manoir Warwick. Celle-ci est l'épouse de William Warwick, seul héritier vivant de la fortune familiale. Il a trouvé en eux une seconde famille et une chance de refaire sa vie loin du front, ce qu'il qualifie toujours de « butin de guerre ». Il a rencontré le personnel du Manoir, à savoir la cuisinière Hélène Jaygado, une femme froide mais fidèle aux époux Warwick, et le majordome Peter Martin, un homme traditionaliste et toujours tiré à quatre épingles qui semble l'éviter. Avec le temps, il a pris ses marques et fait un travail formidable, plantant toujours plus de jolies plantes dans le jardin pour le rendre plus gai. Un jour, alors qu'il creusait des fondations pour se construire une cabane de jardin, Johnson est tombé sur ce qui ressemblait à une plaque de pierre. Après de nombreuses recherches, il découvrit qu'il s'agissait d'un sous-sol accessible uniquement par une trappe dissimulée dans la cave du Manoir, qui menait au légendaire trésor Warwick. Tout le monde en avait entendu parler, mais personne ne l'avait jamais trouvé. En plein dilemme, Johnson décida de garder le secret pour lui et revendit petit à petit les objets et bijoux de valeur contenus dans le trésor, afin d'avoir un véritable butin pour lui. Le personnel du Manoir s'est depuis agrandit avec l'arrivée du chauffeur Ichabod MacCrane, un homme rustre mais amical et Léa Lancelin, un bébé qu'il trouva un soir de tempête à l'orée de la forêt alors qu'il faisait un tour dans les jardins pour ranger ses outils. Johnson l'entendit crier, livrée à elle-même et encore couverte de sang. Il l'enveloppa dans un linge et ne sachant que faire d'elle, il la déposa devant la porte du Manoir et sonna. Léa fut adoptée par Lynda. Mary Martin, la femme de Peter, fut engagée en tant que préceptrice afin de l'éduquer pour devenir une femme de chambre. Deux ans après son arrivée, les époux Warwick eurent enfin un enfant, James, et ils engagèrent le docteur Samuel Morrow pour s'occuper de lui. Mais six années plus tard, Ichabod et Lynda eurent un accident, paralysant Lynda à vie et traumatisant James, le rendant aphone. N'avoir rien pu faire pour la sauver est une tragédie pour Johnson, qui considérait Lynda comme sa sœur.

Six autres années plus tard, Léa se confie souvent à lui : elle était amoureuse de James avant son traumatisme, Mary a été sévère dans son éducation et dit qu'elle est idiote et maladroite et Ichabod l'effraie en la suivant partout et insistant pour lui parler. Johnson lui a offert un collier venant de son butin pour lui témoigner son affection.

Ce qu'il a fait le soit du meurtre :

Il était en pleine partie de Whist écossais dans le petit salon, en équipe avec le père, qui laissait l'autre équipe prendre le dessus. Le majordome prononça la phrase : « La reine a été vaincue. Ce n'est pas pour autant que le roi doit se laisser vaincre à son tour. S'il veut rester dans la partie et maintenir son Empire, il va lui falloir un As de plus dans sa manche, le premier ne lui suffira jamais », ce qui poussa le père à mettre en pause la partie. Johnson en profita pour aller récupérer de quoi miser plus dans sa cabane : une broche en or avec un loup et les lettres W.W. gravés dessus. En revenant, il surprit la conversation du père et du majordome, qui se disputaient dans les jardins. Le majordome insistait sur la nécessité pour le père de se remarier et d'enfanter à nouveau pour que son héritage demeure. Le père répondit qu'il n'accepterait qu'à la condition que sa femme ne soit plus. À leur retour, Johnson avait l'As gagnant que son équipier n'avait qu'à jouer pour qu'ils gagnent, mais il le refusera, ce qui leur a fait perdre la partie.

Ichabod MacCrane – Le chauffeur

Ce qu'il sait :

Ichabod a été engagé comme chauffeur par le célèbre noble William Warwick dès que les voitures industrielles furent sorties. Le personnel du Manoir était déjà composé de la cuisinière Hélène Jaygado, une femme dont le cœur était brisé ; du majordome Peter Martin, dont l'occupation principale était de ne penser qu'à la pérennité du patrimoine des époux William et Lynda Warwick et du jardinier Johnson Cromwell, ancien soldat persuadé qu'il possède un butin de guerre dans sa remise. À son arrivée, Ichabod et Hélène sont vite devenus amis, confidents, puis amants. De ce qu'Hélène lui disait, elle ne s'était jamais remise de son idylle d'un an avec un autre homme. Ça avait déclenché chez elle un phénomène rarissime dit : « pseudocyesis ». C'est une grossesse nerveuse qui ressemble en tout point à une grossesse classique, sauf qu'il n'y a aucun fœtus. Cette maladie revient depuis lors régulièrement, ce qui ne l'empêche pas de continuer à travailler, mais lui pèse sur le moral. Ichabod est un vrai soulagement pour Hélène, qu'il aide à supporter ces épreuves le mieux possible, mais toujours dans la discrétion, à la demande d'Hélène. Les mois passèrent et un soir de tempête, quelqu'un sonna à la porte du Manoir. Un bébé encore couvert de sang était déposé à l'entrée. Lynda décida d'adopter la petite fille qu'elle nomma Léa Lancelin. Celle-ci fut éduquée par Mary Martin, la femme de Peter, pour devenir la femme de chambre du Manoir. Deux ans plus tard, les époux Warwick eurent enfin un fils, James, et ils en profitèrent pour engager le docteur Samuel Morrow pour veiller à sa santé. La vie suivait son cours, mais six ans plus tard, Ichabod revint en hurlant à l'aide qu'il avait eu un accident et que Lynda était gravement blessée. Se confiant l'un à l'autre, Ichabod avoua plein de honte à Hélène qu'en allant chercher Lynda par un temps de pluie, il l'avait en réalité percutée en voiture et pour faire croire à un véritable accident, il l'avait assise dans la voiture et fonça volontairement dans un fossé pour qu'elle percute le pare-brise. Le docteur Samuel Morrow affirma que Lynda demeurerait paralysée pour le restant de ses jours et que cet événement avait durement affecté James, le rendant aphone.

Le temps a passé et bien que Léa et Ichabod semblent ne rien avoir en commun, ce dernier se sent proche d'elle et veut la protéger. Il l'approche donc régulièrement afin d'entamer la conversation, mais elle semble toujours réticente.

Ce qu'il a fait le soir du meurtre :

Il était en pleine partie de Whist écossais dans le petit salon, en équipe avec le docteur, et ils avaient un très léger avantage sur l'autre équipe jusqu'à ce que le père décrète une pause suite à la phrase : « La reine a été vaincue. Ce n'est pas pour autant que le roi doit se laisser vaincre à son tour. S'il veut rester dans la partie et maintenir son Empire, il va lui falloir un As de plus dans sa manche, le premier ne lui suffira jamais » prononcée par le majordome. Ichabod décida de rejoindre sa bien-aimée aux cuisines. Quand il arriva, elle était en train de farfouiller dans des fioles du placard de la femme de chambre. Ils se rendirent dans le cellier et échangèrent quelques baisers pendant une quinzaine de minutes, avant de reprendre la partie en cours et de gagner sur une erreur basique commise par le père. Ichabod et le docteur se distribuèrent les gains avant d'aller dormir, estimant notamment la broche en or, gravée d'un loup et les initiales W.W. au dos, misée par le jardinier comme valant l'équivalent des ¾ des gains à elle seule.

Léa Lancelin – La femme de chambre

Ce qu'elle sait :

Tout ce que Léa connaît du monde, c'est le Manoir Warwick et ses habitants. Quand elle était bébé et alors qu'elle était encore couverte de sang, Léa a été déposée enveloppée dans un linge sur le pas de la porte. Les époux William et Lynda Warwick ne réussissaient pas à faire d'enfant à l'époque. Ils ont décidé de l'adopter. Les personnes témoins de cette scène étaient le personnel du Manoir, à savoir la cuisinière Hélène Jaygado, une femme froide mais fidèle à ses employeurs ; le majordome Peter Martin, un homme traditionaliste qui voyait d'un mauvais œil cette adoption à l'initiative de Lynda ; le jardinier Johnson Cromwell, un ancien soldat quelque peu solitaire mais adorable et persuadé de posséder un butin de guerre et enfin le chauffeur Ichabod MacCrane, un homme rustre et assez malsain dont les agissements sont douteux. L'arrivée de Léa a provoqué de surcroît celle de la préceptrice Mary Martin, la femme de Peter. Son rôle était de l'éduquer un minimum et de lui apprendre à devenir femme de chambre. Deux ans après la naissance de Léa, les époux Warwick eurent enfin un enfant, James et ils engagèrent le docteur Samuel Morrow pour veiller à sa santé. Léa et James ont grandi ensemble, élevés par Mary, une femme stricte et traditionaliste qui n'a certes jamais usé de violences physiques, mais n'a pas hésité à user de violences morales en octroyant des punitions sévères, comme recopier 500 fois « Je ne suis pas digne d'une telle famille, je ne suis rien ». Léa et James s'entendaient à merveille, ils sont tombés amoureux et se promenaient régulièrement dans les jardins à l'abri des regards pour être un peu ensemble. Elle s'entend également avec Johnson le jardinier, auprès duquel elle a trouvé un véritable confident et n'a pas hésité à lui avouer son affection pour James, les maltraitances de Mary qui affirme constamment qu'elle est idiote et maladroite, ou encore le comportement d'Ichabod, qui ne cesse de la suivre et de vouloir lui parler de tout et de rien. Mais six ans après la naissance de James, un terrible drame se produisit dans la demeure Warwick. Ichabod et Lynda eurent un accident de voiture qui paralysa Lynda à vie selon les dires du docteur. Cette tragédie traumatisa James qui devint aphone.

Le temps a passé et Léa est maintenant une femme de chambre douce et aimable. Elle accomplit ses taches calmement, mais avec mélancolie. Elle ne côtoie James que lorsqu'il est temps de lui apporter son thé du soir, qu'elle prépare elle-même aux cuisines, après qu'il ait été mis en pyjama et couché par Mary. Dedans, elle verse quelques gouttes de plantes médicinales prescrites par le médecin afin de l'aider à s'endormir. Léa tente tous les jours de parler à James qui semble se laisser sombrer dans une dépression qui le rend de plus en plus amorphe. Son impuissance face à cette situation la rend très triste, mais elle a pu se confier à Johnson qui a tenté de lui remonter le moral en lui offrant un superbe collier issu de son fameux butin de guerre.

Ce qu'elle a fait le soir du meurtre :

Comme tous les soirs, elle a préparé le thé et récupéré la fiole de plantes médicinales, rangée dans la cuisine et donnée par le docteur pour aider l'enfant à s'endormir. En passant, elle ne vit pas la cuisinière mais entendit du bruit dans le cellier. Elle est montée à l'étage et à sa grande surprise, l'enfant qui d'habitude l'attendait après avoir été mis en pyjama et couché par la préceptrice, était en fait en larmes, tentant vainement de se vêtir lui-même. Elle l'a aidé à se mettre en pyjama et a remarqué des ecchymoses sur ses jambes. Elle l'a couché, et pendant qu'il buvait son thé du soir, elle lui a chanté une berceuse pour l'aider à se calmer et à s'endormir, se retenant elle-même de pleurer. Elle est ensuite allée se coucher à son tour.

Mary Martin – La préceptrice

Ce qu'elle sait :

Mary réussit à être engagée en tant que préceptrice au célèbre Manoir Warwick par le biais de son mari, le majordome Peter Martin. L'occasion s'est présentée un soir de tempête, lors duquel un bébé encore couvert de sang et enveloppé dans un linge fût déposé devant la porte. Les époux William et Lynda Warwick ne réussissaient pas à faire d'enfant à l'époque. Ils décidèrent de l'adopter et de l'appeler Léa Lancelin. Les personnes témoins de cette scène étaient le personnel du Manoir, à savoir la cuisinière Hélène Jaygado, une femme froide et de naissance quelconque qui gagnerait à se marier ; son époux le majordome, un homme respectueux des valeurs traditionnelles et familiales, qui voyait du mauvais œil cette adoption à l'initiative de Lynda, tout comme elle ; le jardinier Johnson Cromwell, un ancien soldat solitaire et semblant persuadé de posséder un butin de guerre et enfin le chauffeur Ichabod MacCrane, un homme rustre sans la moindre éducation. Pendant deux ans, Mary s'est occupée uniquement de Léa, jusqu'à ce qu'enfin Lynda accouche de James, sous la surveillance du nouvel employé du Manoir, le docteur Samuel Morrow. Durant six ans, elle éleva les deux enfants, apprenant à Léa comment devenir femme de chambre et à James comment être un jeune homme cultivé et digne de son rang en tant que noble. Mary est qualifiée par son mari de « femme d'action », contrairement à lui qui est plutôt « beau parleur » ; donc il parle, et elle agit. Elle n'a pas hésité à user de violences morales, jamais physiques, sur les deux enfants pour leur faire comprendre la politesse, les usages et les bonnes valeurs. À ses yeux, James a encore des progrès à faire mais saura assurer dignement la lignée des Warwick et Léa n'est juste qu'une petite idiote maladroite qui ne fera jamais son travail de femme de chambre à la perfection.

Mais ce quotidien va se briser six ans plus tard, lorsqu' Ichabod va revenir en hurlant d'une sortie en voiture avec Lynda. Les marécages étant particulièrement dangereux ce jour-là, la voiture partit dans un fossé, faisant voler Lynda par le pare-brise. Après expertise du docteur Samuel, Lynda était paralysée à vie. Cette tragédie a eu pour effet de traumatiser James et de le rendre aphone. Ce que visiblement personne ne comprend à part son mari Peter, c'est la véritable tragédie. William Warwick se retrouve avec une femme handicapée à vie et un fils qui ne réagit plus. Afin que la lignée de la famille soit assurée, Mary décida de prendre les choses en main et de secouer James pour qu'il revienne à lui. De plus en plus excédée par cette inefficacité, Mary a commencé à user de violences physiques pour le faire réagir, comme des coups de canne sur les jambes, mais rien n'y fait. Mary et Peter ont commencé à faire comprendre au père qu'il doit se remarier et enfanter pour perpétuer sa lignée, ce qu'il semble ne pas vouloir faire. Peter lui dit donc que tant qu'il ne se remarie pas, il n'a aucun héritier et les Warwick risquent de s'éteindre.

Ce qu'elle a fait le soir du meurtre :

Au lieu de s'occuper de coucher James, elle a attendu que la femme de chambre aille lui préparer son thé du soir dans les cuisines et s'est rendue discrètement dans la chambre de la mère. Elle l'a mise en pyjama, l'a couchée et l'a étouffée avec un oreiller. Elle lui fermât rapidement les yeux, éteignit sa lumière et sortit pour retourner à sa chambre. Elle faillit être surprise par le docteur qui sortit en courant de la cuisine pour aller vers les jardins. De sa chambre, elle pouvait entendre la femme de chambre chanter dans la chambre de James.

Samuel Morrow – Le docteur

Ce qu'il sait :

Samuel a été engagé comme docteur de la famille Warwick à la naissance de James, fils de William et Lynda Warwick. Son rôle était de veiller sur James et s'assurer de sa bonne santé. Le docteur a été le dernier membre du personnel engagé par la famille, les autres étant, dans l'ordre : la cuisinière Hélène Jaygado, une femme froide et avec une santé très mauvaise puisqu'elle fait des « pseudocyesis » régulièrement (grossesses nerveuses qui ressemblent en tous points aux grossesses classiques, sauf qu'il n'y a aucun fœtus) ; le majordome Peter Martin, un homme hautain et traditionaliste, très attaché aux valeurs familiales ; le jardinier Johnson Cromwell, un ancien soldat un peu perturbé, puisqu'il affirme avoir un butin de guerre avec lui ; le chauffeur Ichabod MacCrane, un homme rustre mais sympathique et toujours ravi de faire son travail ; la femme de chambre Léa Lancelin, une jeune fille maladroite mais douce qui a été trouvée bébé, enveloppée dans un linge et encore couverte de sang devant la porte du Manoir un soir de tempête et enfin la préceptrice Mary Martin, la femme de Peter, engagée initialement pour éduquer Léa, puis également James. Six belles années s'écoulèrent au Manoir, jusqu'au jour où Ichabod revint d'une sortie avec Lynda en hurlant. Ils avaient eu un accident. Les marécages étant devenus dangereux à cause de la pluie, la voiture a fini dans un fossé et Lynda dans le pare-brise. L'expertise de Samuel est que Lynda fut paralysée et le resterait à vie. De plus, cet incident traumatisa tellement James qu'il en devint aphone.

Pendant six autres années, les habitants du Manoir virent James sombrer dans une dépression, le rendant de plus en plus amorphe. Samuel prescrit des gouttes de plantes médicinales dans son thé du soir préparé par Léa pour l'aider à dormir. Bien que les habitants du Manoir ne semblent s'en apercevoir, William également sombrait dans la dépression. Plongeant petit à petit dans l'alcool, il écoulait la fortune familiale, tantôt en médicaments pour sa femme et son fils et tantôt en bouteilles pour son usage personnel. Un jour, à l'occasion du check-up trimestriel de James, Samuel remarqua des ecchymoses sur ses jambes, ressemblant à des coups de bâton. Il sait que c'est le père qui bat son fils, les soirs d'ivresse où il ne supporte plus de le voir aussi apathique. Cependant il attend d'avoir des preuves ou de le prendre sur le fait pour l'accuser publiquement, sinon il risque d'être renvoyé et James continuera de subir ces maltraitances sans qu'il ne puisse plus rien y faire.

Ce qu'il a fait le soir du meurtre :

À la demande du père, il était en pleine partie de Whist écossais dans le petit salon, en équipe avec le chauffeur, et ils avaient un très léger avantage sur l'autre équipe jusqu'à ce que le père décrète une pause suite à la phrase assassine prononcée par le majordome : « La reine a été vaincue. Ce n'est pas pour autant que le roi doit se laisser vaincre à son tour. S'il veut rester dans la partie et maintenir son Empire, il va lui falloir un As de plus dans sa manche, le premier ne lui suffira jamais ». Avant de quitter la pièce, il demanda au père des fonds pour acheter des médicaments nécessaires à la mère, mais il refusa en disant que : « Cela peut bien attendre quelques jours ». Samuel décida d'aller se chercher à boire aux cuisines où il trouva le restant de thé du soir de l'enfant. Il remarqua un dépôt blanc inhabituel au fond de la tasse, mais avant d'avoir le temps de l'examiner, il surprit la cuisinière et le chauffeur en train de s'embrasser dans le cellier et partit à la hâte. Ils reprirent la partie et gagnèrent sur une erreur du père. Samuel et le chauffeur se sont distribué les gains, estimant la broche en or, avec un loup et les initiales W.W. au dos, misée par le jardinier comme valant l'équivalent des ¾ des gains à elle seule.

Présentation de l'équipe

Hadrien : à l'aise dans le bain associatif, monteur de projets en série, crowdfunder compulsif, mais pas des 'gros jeux'/'gros éditeurs' J'aime : faire rouler les dés, les jeux de rôle, de société, de figurines ! Promouvoir le jeu de rôle Je n'aime pas : les MJ rigides, subir les scénarios, les joueurs lourds.

Thibault : Jeune informaticien en quête de travail, en couple avec la rédac'chef. Tombé dans la marmite des jeux de rôle depuis 2015, il poursuit depuis cette passion avec brio autant dans le rôle play que dans le masterising. Aussi grand fan de modélisme il adore jouer à X-Wing avec sa chérie.

Stéphanie: Joueuse depuis toute petite aux jeux de plateau, initiée depuis seulement 4 ans au jeu de rôle, jeune M.J.* sur le tard, nouvelle chroniqueuse passionnée de films pour la radio, lectrice invétérée de romans divers et variés. Je me lance dans cette nouvelle aventure rédactionnelle, afin de vous faire partager autant de coups de cœur ludiques que de jeux passionnants.

Chloé

Débutante dans le domaine du jeu de rôle. Aime les jeux vidéos, les jeux de société, la musique, regarder des séries et des films. Grande passionnée de peluches et d'objets kawaii. Aime faire des photos à ses heures perdues.

Marina : actuellement en formation pour travailler dans le domaine radiophonique et passionnée par les jeux de rôle, de société et les films d'ambiance, venant d'univers uchroniques contemporains et par la culture traditionnelle japonaise.

Benjamin : rédacteur, responsable des conseils metal. Passionné avant tout par la musique. Amateur d'arts martiaux, pratiquant le Kendo et le Jiu-jitsu. Également expert dans l'art des jeux de mots nuls et approximatifs.

Camille : Rédac'chef un peu fofolle, qui passe son temps à naviguer entre les jeux de rôles, le modélisme, ses études, la couture, la lecture, et l'écriture de son roman. Elle passe le plus clair de son temps à faire n'importe quoi avec son chéri, comme décider de faire un magazine du jour au lendemain.

Témoignages sur le sexisme

Qui n'a jamais entendu ce summum du cliché sexiste : « Oh ben alors ça, c'est vraiment un jeu de gonzesse hein ! », souvent accompagné d'un rire bien gras ? Personne. Parce qu'après tout, ce n'est qu'une expression. Ou alors c'est ce qu'on croit. Ou alors, ou alors, ou alors…

Pour cette toute première chronique Voix, et parce-que le sujet principal de ce deuxième numéro du Dé Calé est le sexisme, je vais faire l'effort de vous raconter un passage ou deux de ma vie de rôliste. Rassurez-vous, ce ne sera pas aussi long que ça le paraît, et ce sera bien plus stimulant que ce préambule. Rassuré.e.s ? Parfait.

Vous savez quel est le premier GIF souvent mis en commentaire d'une publication abordant le problème du sexisme sur les réseaux sociaux ? Une personne qui mange du pop-corn. Même ça, ce n'est pas anodin. Cela annonce à quel point le débat va être long, houleux et le plus souvent stérile. Il ne s'agit pas ici d'être blasé.e quand ça arrive. Il s'agit de réaliser à quel point les avis de chacun et chacune sont profondément arrêtés et, même après des heures de débats, même après des centaines de messages pour tenter de se convaincre mutuellement de sa vérité, on en reste au même point. Et on repart de zéro : un nouveau message de sensibilisation, un peu de pop-corn et c'est la guerre sur internet. Les personnes qui ne sont pas encore convaincues que le sexisme existe bel et bien ne le seront probablement jamais. Elles ont usé leur quota de patience et d'écoute et ne chercheront certainement plus à l'élargir. Elles ne réagissent plus, ou alors seulement en attaquant, sans vraiment d'arguments derrière elles.

Sauf qu'à force de se crier dessus comme pour passer ses nerfs, on en a oublié l'essentiel. La parole des personnes concernées par ce mot qui veut tout et rien dire : sexisme. Oui, je le dis haut, fort et sans interruption possible, le sexisme existe et il est présent et plus que répandu dans notre société actuelle. À des échelles différentes bien sûr, mais qu'est-ce que ça change ? Que ce soit un pour 10, un pour 100, un pour 1000, ça fait toujours une personne qui le subit et qui n'a pas la possibilité de le clamer, puisque ses cris sont étouffés par une marée humaine d'ignorant.e.s.

Alors, à qui se confier quand ces personnes nous balancent à la figure que ça n'existe pas ? À qui se confier quand on s'entend dire : « arrête de te plaindre et vas faire la vaisselle » ou « arrête de chialer et sois un homme » ? La réponse est simple : ceux.celles qui veulent vous écouter sont ceux et celles qui se taisent quand vous parlez. Il.elles sont ce silence léger et rassurant qui vous fait comprendre que vous ne serez pas jugé.e, remis.e en cause ou rabaissé.e. Il.elles ne vous feront pas passer de votre condition de victime à un sentiment de culpabilité parce-que vous osez prendre la parole pour dire : « ça m'est arrivé ».

De même qu'il y a différents degrés de sexisme selon les cadres, milieux, contextes, il y a différentes formes de sexisme : oral, physique. Ça passe par la gestuelle, le ton de la voix, le regard. Tant de codes de comportement qui peuvent paraître compliqués, mais qui au final sont simples quand on garde à l'esprit que l'on respecte la personne que l'on a en face de soi. Si on respecte ça, tout se passe bien.

Faut-il pourtant bannir de notre bouche certains mots, certaines expressions qui peuvent être systématiquement mal interprétées ? Pas obligatoirement. Dans un contexte ludique, s'il est précisé entre les joueur.euses que ces paroles

peuvent être prononcées dans le cadre du jeu d'un personnage à un autre, pourquoi s'en empêcher ? Tout comme le fait de parler de racisme, d'homophobie, de transphobie, et j'en passe : tant que les choses sont claires et que le respect des personnes est avéré, rien n'est impossible.

Mais je n'avais pas dit que c'était une chronique avec des témoignages ? C'est déjà le cas. Et le plus croustillant vient après.

Je vais appeler ça de la chance, mais le peu d'attitudes sexistes qu'il y a eu à mon égard ont plutôt été ce qu'on appelle du « sexisme ordinaire ». Je n'ai jamais été agressée verbalement pour ce que je suis à une table de jeu de société, ni de jeu de rôle. Je n'ai jamais été renvoyée balader quand j'expliquais un jeu à une table ou que je maîtrisais. Si vous vous attendiez vraiment à du sensationnel, il va falloir passer votre chemin. Mais si vous vouliez entendre parler de sexisme, c'est déjà le cas. Du sexisme ordinaire reste du sexisme, mais on a tendance à pardonner la personne en face. Elle a été éduquée comme ça.

« Le premier jeu de rôle auquel j'ai joué est Pathfinder. Pour ceux.celles qui ne connaissent pas, c'est un jeu tiré de Donjons et Dragons, donc un médiéval-fantastique, dans lequel hommes et femmes peuvent faire ce qu'ils veulent. En tout cas c'est comme ça que je le vois maintenant. Ce que mon M.J.* de l'époque m'a appris, c'est que pour être plus à l'aise dans mon personnage, il valait mieux que j'en incarne un du même genre que moi, au cas où le fait de dégonfler d'en haut pour gonfler en bas me perturberait sans doute. Ayant déjà tenté la magicienne en robe qui lance des sorts de protection sans grand succès, j'avais envie de tester la guerrière en armure qui casse des rotules et tranche des têtes avec son épée longue à deux mains. Et là, refus catégorique. Incompréhension de ma part : Pourquoi ? Est-ce que c'est indiqué dans les règles que je ne peux pas avoir d'épée ? Et là, à ma grande surprise, c'est qu'apparemment je n'avais tout simplement pas le droit de jouer de guerrière. – Les femmes, c'est plutôt fait pour lancer des sorts, tu comprends. – Et bien non, je ne comprends pas... Je ne vois pas en quoi cela dérange. Et même si plusieurs joueurs à la table ont montré leur désaccord, le M.J.* a posé son veto. Quel personnage faire dans ce cas ? Je voulais jouer une combattante et le M.J.* ne voulait pas que je joue une guerrière. Il m'a donc proposée de jouer une archère elfe. Comme c'est original... Une fois de plus, je campe sur mes positions : je veux jouer une combattante au corps à corps. Dans ce cas, ce sera une roublarde. On se croyait en pleines négociations, comme si on avait tous les deux fait des compromis pour arriver à un résultat sensé nous convenir. – En tant que roublarde, tu auras une dague. – Mais ce n'est pas avec ça que je vais survivre face aux monstres que tu nous envoies ! Y a vraiment aucun moyen d'avoir une épée ? Même courte ? Il a finalement fait un sacrifice pour mon caprice et m'a cédé une rapière. Une roublarde avec une rapière. C'est drôle parce-que c'est la première fois que j'ai eu la sensation de lutter moi aussi pour mes droits en tant que femme joueuse de jeu de rôle. Et ça s'est résumé en une demi-elfe roublarde avec une rapière. Pas d'armure, pas d'épée. Il faudra attendre de changer de M.J.* pour ça. Ah ! Et en passant, mon M.J.* de l'époque m'a assuré qu'il me fallait un métier où je puisse me fondre dans la masse et avoir une sécurité financière et un réseau. La seule et unique proposition d'emploi que j'ai eu et qui remplissait toutes ces conditions imposées était bien sûr la prostitution, chouette couverture et belle entrée en matière. »

Marina, 25 ans.

Ce traumatisme est passé depuis que je joue en association, les choses se passent mieux. J'ai pu découvrir énormément d'univers, de Maîtres.sses du Jeu, et surtout une liberté de choix qui soulage. Je pense vous avoir suffisamment parlé de moi, donc je vais parler des autres. Je ne voulais pas que cette chronique ne soit centrée que sur mes expériences, je me suis donc adressée à des joueurs. ses de mon entourage et j'ai récolté une poignée de témoignages que vous pourrez découvrir en exclusivité!

« Mes deux premières parties ont été assez particulières. Mon frère et ses amis m'ont amenée en convention pour que je découvre le jeu de rôle et que je puisse jouer avec eux. Malheureusement la première fois, aucun animateur n'était disponible pour maîtriser à des « nouveaux ». Du coup, c'est mon frère qui a maîtrisé et nous avons pu jouer à Métal Adventures pendant 2 heures. C'était très intéressant, on s'est bien amusés et j'ai trouvé l'idée de participer à une histoire et d'y interagir vachement cool. On a réessayé le lendemain et cette fois on a pu faire une « vraie » partie (plutôt 4 heures) du même jeu . Nous étions joueur.euse tous ensemble, plus deux inconnus, un homme et une femme. Le narrateur était sympa et ouvert, dans l'ensemble la partie s'est bien passée. Mais l'inconnu incarnait un personnage masculin qui passait son temps à draguer tous les personnages féminins et agresser tous les personnages masculins qu'il croisait. Il draguait le personnage de l'inconnue. Au début elle le prenait à la rigolade même si elle le trouvait lourd. Quand elle lui a finalement dit que c'était pas la peine, il s'est mis à draguer mon personnage avec beaucoup d'insistance. J'avais 14 ans, il en avait au moins 30. C'était assez gênant, d'autant qu'il continuait d'insister même quand mon personnage repoussait le sien. Mon frère et ses amis ont essayé de lui faire comprendre que c'était limite, mais il en avait rien à faire. On s'est demandé à des moment si c'était vraiment du roleplay. »*

Laura, 17 ans.

«L'inconnu incarnait un personnage masculin qui passait son temps à draguer tous les personnages féminins et agresser tous les personnages masculins qu'il croisait.»

« Je joue et maîtrise beaucoup en association, du coup je rencontre souvent de nouvelles personnes et croise d'autres pratiques. Je me rappelle d'un joueur qui a créé son jeu de rôle amateur, Razend. Il m'a proposé de faire une partie test, surtout pour savoir ce qu'on pensait du système de jeu. Deux amis et ma copine ont également été invités à cette partie test. Pour nous préparer au scénario, il a envoyé un mail aux participants avec un background pré-tiré pour découvrir et s'imprégner du personnage. Il nous a assuré qu'il nous « conviendrait ». J'ai eu droit au cliché ambulant du geek inadapté socialement. Il ne faisait que travailler et sa seule activité sociale consistait à se taper une pute (c'était marqué tel quel dans le background) une fois par semaine. Ce n'est qu'au briefing de la partie que j'ai réalisé que le personnage de la prostituée avait été fourni à ma copine. J'ai trouvé le fait qu'on m'attribue ce personnage, qui était juste un cliché geek, pas forcément sexiste sur le coup. Mais le fait qu'on retranscrive ma relation de couple en jeu et qu'elle soit interprétée comme geek-prostituée, j'ai trouvé ça blessant. Et ce qui m'a le plus gêné, c'est qu'on attribue gratuitement un personnage de prostituée à ma copine qui se retrouvait forcément dans une situation de dépendance vis-à-vis de mon personnage, qui était son principal client. Sur le coup, j'ai cru que son personnage allait être le faire-valoir du mien. Ça a plutôt été l'inverse en fait, ce qui n'arrangeait en rien le problème de fond. Après une partie dirigiste, linéaire et avec une opposition cachée et inévitable entre les joueurs. ses, j'ai fait des retours au MJ, à sa demande. Bizarrement, il ne m'a jamais ré-invité pour la suite de son scénario. »

Hadrien, 26 ans.

« Je joue et je ne maîtrise que depuis deux ans et demi, et en si peu de temps il m'est arrivé de nombreuses fois de recevoir des remarques ou réflexions déplacées. En intégrant le milieu du jeu de rôle, je m'étais préparée à recevoir quelques piques mais je ne pensais pas que la phrase de bienvenue de mon premier M.J. en fusse une. « T'inquiètes, on sera gentil, comme t'es une fille ! » rire à l'appui. Cela m'a profondément choquée, je voulais qu'on joue avec moi comme on joue avec tous les autres. Au lieu de cela je suis directement mise à part, comme si je n'aurais pas dû être présente. Le problème que je rencontre le plus fréquemment, ce sont que ces mecs, en général, ne veulent pas blesser, mais les « Bah qu'est-ce qui va pas ? T'as tes règles ? » quand je suis malade, et en tournois de jeux de figurines, des gens qui viennent observer ma partie juste pour dire à mon adversaire « T'es galant au moins ? » me blessent et m'énervent. Le problème, c'est quand on répond à ce genre de phrases, on obtient juste du « et bien ça change, pour une fois qu'il y en a une qui veut pas d'ça ! » et un rire qui te fait clairement comprendre que tu passes juste pour une idiote de « féminazie' ». Je ne suis pas une féminazie, je veux juste jouer comme tout le monde. »*

Camille, 19 ans.

Alors, ça vous a plu ?

Sachez que ces témoignages, que vous avez pris le temps de lire, ne sont qu'une petite goutte dans l'océan des expériences de jeu mal vécues. Alors oui, une forte majorité des parties de jeu se passent bien et certaines personnes ne croiseront jamais ce genre de problèmes de toute leur vie. Et c'est tant mieux ! Mais par pitié, arrêtez de dire que parce-que vous n'en avez jamais vu en vrai, ça n'existe pas. Question toute aussi bête et méchante que cet argumentaire : avez-vous déjà vu un ornithorynque en vrai ? (pas en photo, sinon c'est de la triche)... Partons du principe que vous avez dit « Non ». Alors ça veut forcément dire que ça n'existe pas. Ça vous semble stupide comme raisonnement ? Et pourtant l'idée est la même. Et elle ne s'applique pas qu'au sexisme, mais à toutes les violences physiques et verbales, quelles qu'elles soient, que des hommes et femmes subissent au quotidien. Ces personnes-là ont besoin de gens qui croient en leurs témoignages et qui feront ne serait-ce qu'un petit effort pour les aider à sortir de ce sexisme et de ces violences.

Parmi ces mouvements, on trouve le site de plus en plus célèbre et dont nous avons déjà parlé plus tôt dans le magazine, Et pourtant elles jouent. Il regroupe de nombreux témoignages de femmes sur les expériences sexistes qu'elles ont vécu en jeu de rôle. [1] Et plus largement, tant pour les hommes que les femmes et pas uniquement sur le jeu de rôle mais sur tous types de jeux, on trouve le site Paye ton jeu. Il regroupe des témoignages de personnes qui subissent le sexisme ordinaire au quotidien et le dénoncent. [2]

Quoi qu'il en soit, l'important est de prendre son courage à deux mains et d'en parler. Les personnes qui vous écouteront sont de plus en plus nombreuses et n'attendent que votre témoignage et votre envie de faire changer les choses pour permettre de sensibiliser le milieu du jeu au sexisme. Et ça passe d'abord par la libération de la parole. C'est fait pour moi, à vous.

Marina F.

notes

* Voir dans le lexique

[1] et pourtant elles jouent https://etpourtantellesjouent.wordpress.com/

Test de Personnalité

Quel dino-rôliste êtes-vous ?

Ce test a pour but de vous aider à vous situer dans la population rôlistique au niveau de votre caractère et/ou de vos pratiques. Il n'est absolument pas un test psychologique fiable, mais juste un jeu de mise en situation pour partager des anecdotes.

Répondez à ces 10 questions et cumulez votre nombre de dés à six, dix, vingts ou cent faces.
Reportez vous à la fin du test pour connaître vos résultats !

Question 1 :
Vous arrivez en retard pour votre partie hebdomadaire, vous avez oublié :
D100 – De pexer, c'est long et chiant !
D6 – De manger : boulot, auto, rolo
D10 – Les pré-tirés, vous maîtrisez !
D20 – La soirée ! Vous ne vous êtes pas réveillé.e

Question 2 :
Vous pouvez décider de la prochaine scène lors d'un voyage en binôme, c'est l'occasion de … :
D100 – Discuter pour en apprendre plus sur votre compagnon de route
D6 – Louer les talents de votre guide avec une chanson
D10 – Développer le RP de votre personnage avec une anecdote
D20 – Lâcher un monstre et voir ce qu'il se passe !

Question 3 :
Un affreux monstre se trouve dans la pièce d'à côté, mais vous devez y entrer, vous prenez :
D100 – Vos compagnons par la main, pas question d'y aller seul.e
D6 – Une ou deux armes supplémentaires
D10 – De l'élan, ça va chier !
D20 – Vos jambes à votre cou

Question 4 :
Un.e adversaire charismatique vous propose de rejoindre son camp :
D100 - « Moi vivant, jamais ! »
D6 – Voilà l'occasion de jouer les agents double
D10 – Intéressant, il.elle propose quoi ?
D20 – Pourquoi pas, j'ai hâte de voir la tête des autres joueurs.ses

Question 5 :
Vous ramenez une précieuse relique à votre commanditaire, mais il.elle a dû être « remplacé.e » à la dernière minute, vous la jouez :
D100 – Loyale « Même mort, il.elle la mérite encore »
D6 – Fine « Celle-ci est une fausse et seul.e moi sait où se trouve la vraie »
D10 - Carte sur table « Alors, vous l'avez butté.e comment ? »
D20 – Détendue « Nouveau patron.ne, nouveau salaire »

Question 6 :
L'ascenceur d'un lieu glauque vous ramène toujours au même étage, vous êtes :
D100 – Entêté.e, au bout du quatrième essais, ça devrait marcher
D6 – Rusé.e, trouvons un escalier
D10 – Bon joueur.se, alors c'est là que tout va se passer ?
D20 – Terrorisé.e, vous êtes foutu !

Question 7 :
En route pour une campagne ! Tout le groupe de personnage est créé sauf le/la vôtre.
Quel personnage manque-t-il ?
D100 – Un personnage qui vous plaît avant tout
D6 – Un.e leader pour les aider dans leurs débats
D10 – Le rôle qui manque au groupe
D20 – Un personnage polyvalent qui pourra les sauver des mauvais pas

Question 8 :
Un.e nouveau.elle joueur.se se présente à votre table, il.elle a besoin de quelqu'un pour le guider :
D100 – Vous lui donnez quelques conseils, mais êtes surtout accueillant.e et amical.e
D6 – ça tombe bien, je suis nouveau.elle moi aussi !
D10 – Vous le.la prenez par la main tout du long
D20 – Vous essayez de l'aider, mais vous avez déjà du mal à vous gérer vous

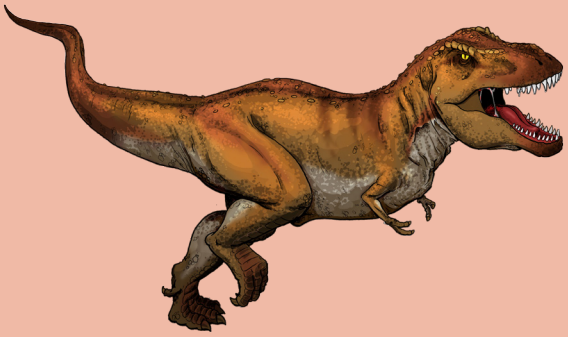
Question 9 :
Vous vous retrouvez au gouvernement d'un Royaume naissant, quel sera votre titre ?
D100 – Roi ou Reine, ambition !
D6 – Gérer un Royaume ? C'est chiant !
D20 – Très Grand.e Conseiller.ère du Royaume, un titre clinquant
D10 – Consort, influence discrète

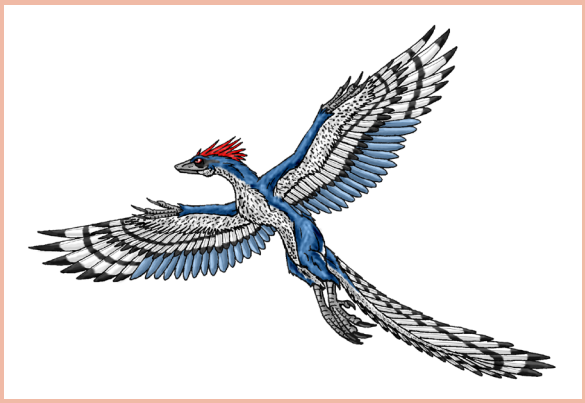
Question 10 :
On dirait que ce.tte PNJ veut entamer une romance avec votre personnage. Que faire ?
D100 – C'est louche, quelles sont ses réelles intentions ?
D6 – Enfin un peu de poésie dans ce monde de brute
D20 – Heu, heu, heu !... Une lettre d'amour ??
D10 – Voilà un RP nouveau à développer.

→ Si vous avez le plus de D100 vous êtes un.e Marinatops !
Quand vous jouez, vous aimez vous investir dans votre personnage. Il.elle a souvent un code moral ou des avis bien arrêtés et sera toujours prêt.e à les défendre ou les assumer, quitte à en pâtir. Vous n'avez pas peur de ce que le MJ vous réserve, et êtes prêt.e à accueillir les aspirations de vos joueurs pour les développer.
Qualité : Juste / **Défaut** : Naïf.ve

→ Si vous avez le plus de D6 vous êtes un.e Stéphanosaure !
Impossible de vous prendre au dépourvu ! Certaines intrigues fondent sous votre regard expert, mais il n'est pas impossible que vous tombiez dans le panneau... ou tombiez tout court, oups ! Vos personnages savent comment s'en sortir et vos scénarios prennent rarement l'eau. Quand il faut recadrer, vous n'y allez pas par quatre chemins.
Qualité : Prévoyant.e / **Défaut** : Maladroit.e

→ Si vous avez le plus de D20 vous êtes un.e Tiboptérix !
Votre nature désarme vos ennemi.e.s, épate vos allié.e.s et surprends toujours à la table ! Vous êtes bon public et savez ressentir en direct ce que votre personnage est amené à vivre. D'un naturel facile, vous vous fâchez rarement mais vous ne voyez pas toujours venir les ennuis ! Vos tables sont parfois des aires de jeux, mais créent de bons souvenirs.
Qualité : Spontané.e / **Défaut** : Distrait.e





→ Si vous avez le plus de D10 vous êtes un.e H-Rex !
Un caractère en béton armé, pas toujours facile. Certains vous voient comme une tête de mule, d'autres comme un.e sage. Vos personnages et vos PNJs ont toujours une petite histoire derrière leur vernis. A votre table, on vit des aventures épiques, mais aussi des instants de vie qui aident à s'exprimer.
Qualité : Prévoyant.e / **Défaut** : Maladroit.e

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 !

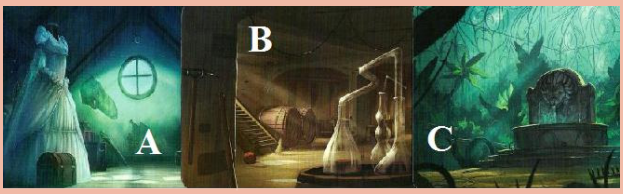
Si vous avez la flemme de réfléchir, vous pouvez aller directement regarder les solutions. Dans le cas contraire, bonne chance ! N'hésitez pas à compter vos points pour avoir une note sur 20 à l'issue de ces jeux...

Quête n°1 [2 points]

Charade
Mon premier est la 9ème lettre de l'alphabet
Mon deuxième est l'art du Sorcier
Mon troisième est emmêlé
Mon tout forme le nom d'un jeu de société japonais sortit en 2016 chez Asmodée et dont le but est de faire deviner des idées avec des cartes transparentes.
Qui suis-je ?

Quête n°2 [6 points]

À vous de deviner !
Le fantôme du Manoir essaie de vous envoyer une vision. Les trois cartes visions ont un point commun, elles vous indiqueront dans laquelle de ces pièces du Manoir le fantôme a été assassiné... Le grenier (A), la distillerie (B) ou la serre (C) ? Trouvez les points communs des cartes visions, éliminez les éléments superflus, et vengez le fantôme !



Quête n°3 [6 points]

Tout est lié
Ces jeux de rôle sont à la recherche du contexte de leur univers et inversement. Rassemblez-les !

1 Dark Heresy
2 Krystal
3 Scion
4 Post Mortem
5 La Légende des 5 Anneaux
6 Steamshadows

A Uchronie
B Médiéval-fantastique asiatique
C Science-fiction
D Steampunk
E Multivers
F Post-apocalyptique

Quête n°4 [6 points]

Nommez-les tous !

Ces sets de dés de jeux de société et de rôle se présentent sous leurs meilleurs angles pour que vous les aidiez à retrouver leur origine... Alors faites !

1 __

2 __

__ 3

4 __

__ 5

6 __

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 !

Solutions

Vous avez fait l'effort de faire les jeux ? Peu importe, vous êtes bien à la page des Solutions !

Quête n°1 [2 points]
Charade

Réponse : Je suis « Imagine » (I-Magie-Nœud). C'est un jeu de société très épuré dont le principe est simple : vous avez une pile de cartes avec un fond transparent et un petit dessin coloré dessus (comme un bonhomme, un avion, un cercle, etc.). À côté, vous avez un tas de cartes indiquant ce que vous devez faire deviner (comme une expression, un objet, un film, etc.). Vous devez donner des indices uniquement avec les cartes transparentes en les superposant et les faisant bouger ; mais interdiction de parler ! La personne qui a fait deviner et celle qui a réussi à trouver gagnent toutes les deux un point de victoire.

Quête n°2 [6 points]
À vous de deviner !

Le fantôme a été assassiné dans le grenier (A). Les cartes visions comportent ces indices : la première avec Dracula comporte un important faisceau de lumière qui éclaire en partie ses vêtements, rappelant la robe ; la deuxième montre un lieu délabré, avec les restes des souches d'arbre, rappelant le mur du fond ; et enfin la troisième représente des toits avec les fenêtres du grenier. Si vous aviez la bonne réponse, félicitations ! Sinon, la vengeance du fantôme devra attendre un peu...

Quête n°3 [6 points]
Tout est lié

1 : C, entrez au service de l'Inquisition dans les sombres ténèbres du 41ème millénaire pour traquer les démons et les hérétiques... À vos risques et périls !

2 : F, devenez un Hérault désigné par la toute puissante Mère et partez à la découverte de terres ravagées et corrompues. Peut-être réussirez-vous à les purifier.

3 : A, optez pour un panthéon de dieux, choisissez un dieu parmi ce panthéon et devenez son enfant sur Terre. Vous serez alors appelé Scion et posséderez de puissants pouvoirs !

4 : E, vous êtes mort, mais dans ce jeu c'est relatif ! Prenez l'un de vos personnages de jeu de rôle tombé et offrez-lui une deuxième vie.

5 : B, que vous soyez combattant, courtisan ou shugenja (magicien-prêtre), vous êtes un samouraï de l'Empire de Rokugan. Votre honneur sera votre meilleure arme.

6 : D, vous aimez le steampunk ? Vous aimez Ghostbusters ? Cet univers est fait pour vous ! (et ce n'est pas une blague)

Quête n°4 [3 points]
Nommez-les tous !

1 : « L'Anneau Unique », jeu de rôle prenant place dans l'univers de Tolkien entre le Hobbit et le Seigneur des Anneaux.

2 : « Star Wars Edge », trilogie de jeux de rôle permettant d'incarner des contrebandiers (Aux confins de l'Empire), des rebelles (L'air de la Rebellion) et des jedi (Force et Destinée).

3 : « King of Tokyo », jeu de société où vous allez incarner un célèbre monstre venu pour détruire la ville de Tokyo ! La concurrence est là au même moment que vous, il va falloir taper fort.

4 : « L'Appel de Cthulhu », célèbre jeu de rôle inspiré de l'univers uchronique et horrifique de Howard Philipp Lovecraft, permettant d'incarner des investigateurs en quête de mystères...

5 : « Dice Forge », jeu de société où les dés seront les pions ! Changez les faces des dés 6 à votre avantage.

6 : « Bang, le jeu de dés », jeu de société adapté du jeu de cartes Bang. De quoi mêler rôles secrets, brouettage de dés et duels au coucher de soleil !+

AGENDA

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

☺ : Ludique : Associatif : Culturel : Radio

	Type	Activité	Date et heure	Lieu
Mars		Exposition sur les techniques d'investigation criminelle. Découvrez la médecine légale, la balistique, les empreintes digitales et génétiques. Une scène de crime sera reconstituée pour que vous commenciez l'enquête !	Tout le mois	*Espace Mendès France*
		Émission des Plaisirs Ludiques sujet Espace	Dimanche 4, de 17h à 18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
		Émission des Plaisirs Ludiques sujet Colonisation	Dimanche 11, de 17h à 18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
	☺	*Gamers League* party, 22H de jeu en L.A.N. Entrée payante selon si vous êtes adhérent à l'association (gratuit) ou pas (5€)	Samedi 17 au Dimanche 18	Salle multimédia de la résidence universitaire *Descartes*, bâtiment A, *Poitiers*
		Émission des Plaisirs Ludiques sujet Transmédia	Dimanche 18, de 17h à 18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
	☺	Animation jeux de société par *La Bourse à Dés*	Mercredi 21, dès 19h30	*Maison des Étudiants* de *Poitiers*
		Émission des Plaisirs Ludiques sujet Financement Participatif	Dimanche 25, de 17h à 18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
		L'exposition « *Aux frontières du réel. Du Merveilleux au Fantastique* » présente 4 siècles d'appréhension des phénomènes surnaturels par les individus. Le tout illustré par des documents anciens d'époque.	Jusqu'au Samedi 31	BU Lettres du campus de *Poitiers*

Avril	☺	*Gamers Assembly*, salon de jeux vidéos Entrée 7 euros pour 1 jour, 15 euros pour 3 jours	Jusqu'au lundi 2	*Parc des Expositions* de Poitiers
		Émission des Plaisirs Ludiques, sujet Politique	Dimanche 08 17h-18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
		Émission des Plaisirs Ludiques, sujet Savants-fous	Dimanche 15 17h-18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
	☺	Tournois Magic avant-première Dominaria Format paquet scellé 20 euros de PAF reversés en boosters aux participants.es.	Dimanche 21 dès 14h30	*Labo de Merlin*
		Émission des Plaisirs Ludiques, sujet Gastronomie	Dimanche 22 17h-18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
	☺	Animation jeux de société par *La Bourse à Dés*	Mercredi 25 dès 19h30	Maison des Étudiants de Poitiers
		Émission des Plaisirs Ludiques, Fin du monde	Dimanche29 17h-18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz

☺	11ème Convention de jeux organisée par *La Guilde* « Sous l'Oeil de Mélusine » Jeux de rôle amateurs et jeux de société au programme	Du samedi 05 au dimanche 06	*Foyer du Porteau à Poitiers*
📡	Émission des Plaisirs Ludiques, sujet Romantique Fantsy	Dimanche 06 17h-18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
📡	Émission des Plaisirs Ludiques, sujet Seigneur des anneaux	Dimanche 13 17h-18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
☺	Gamers League party, 22H de jeu en LAN. Entrée payante selon si vous êtes adhérent à l'association (gratuit) ou pas (5€)	Du Samedi 19 au Dimanche 20	salle multimédia de la résidence universitaire Descartes, bâtiment A, Poitiers
☺	Animation jeux de société par La Bourse à Dés	Mercredi 16 dès 19h30	*Maison des Étudiants* de Poitiers
📡	Émission des Plaisirs Ludiques, sujet Renaissance	Dimanche 20 17h-18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz
☺	Tournois de jeu de figurines *Warhammer 40K* « The lord of Trollistes » organisé par *Les Trollistes*. Quatre rondes de combat, classement selon les victoires, la peinture et le savoir-vivre.	Du Samedi 26 au Dimanche 27	*Complexe des Châtaigniers* à Fontaine-Le-Comte
📡	Émission des Plaisirs Ludiques, sujet Amérindiens	Dimanche 27 17h-18h	Radio *Pulsar* 95,9 MHz

Saveurs éxotiques

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

☺	Convention de jeu de rôle « Le Colloque de Bob le Rôliste » Buffet participatif et deux rondes de jeux de rôle sont au programme	Samedi 3 Mars de 14h à 00h	la *Maison des Jeux de* Nantes
☺	Festival du jeu Larmor'Pion. Pour sa cinquième édition, le Festival de jeu breton vous propose des jeux mais aussi des auteurs à rencontrer ! Rendez-vous pour deux jours de parties et de rencontres	Du 14 au 15 Avril	Larmor-Plage 56260 dans la salle des Algues
☺	Enquête grandeur nature Le trésor du Roy Audren 10 euros par adulte, 5 euros par enfant à partir de 7 ans	Samedi 19 Mai de 8h à 17h	Châtelaudren en Bretagne

LEXIQUE

Le monde du jeu est plein d'acronymes et de termes inconnus, entre les anglicismes et le lexique spécialisé, impossible de s'y retrouver !

G.N. : G.N. est l'acronyme pur « Grandeur Nature » ou jeu de rôle en plain air, avec costumes et dans lesquels on incarne physiquement les personnages.

Huis-clos : Une partie dont l'action se déroule dans un lieu unique, dont les personnages ne peuvent sortir.

J.D.R : Acronyme de jeu de rôle.

Masteriser : Anglicisme, le fait d'officier en tant que maître du jeu sur une partie.

M.J. : Maître ou maîtresse du jeu, personne qui va diriger le jeu dans le cadre d'un jeu de rôle, interpréter les personnages non-joueurs et servir de narrateur.

Murder-Party : Une murder-party est une forme de G.N., dans lequel les joueur.euses doivent résoudre une enquête au sujet d'un meurtre, elles peuvent prendre différentes formes mais un général, chacun reçoit une fiche expliquant qui est son personnage et ce qu'il ou elle a fait au moment du meurtre. Chacun.e doit donc incarner son personnage, essayant de trouver le.la coupable ou de faire accuser quelqu'un d'autre.

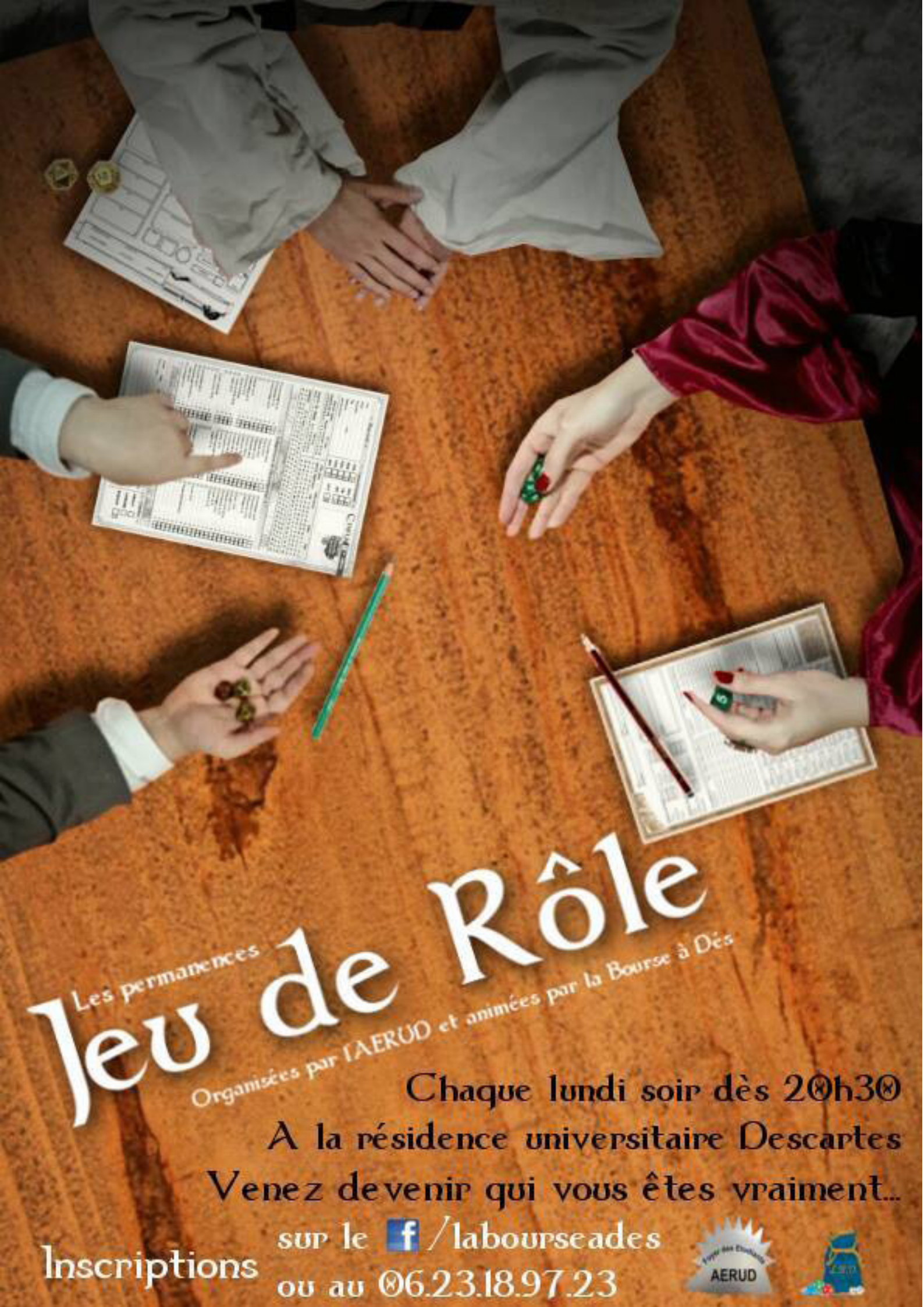
P.J. : Personnage joueur.euse, personnage interprété par un.e joueur.euse. S'oppose à P.N.J.

P.N.J : Personnage non-joueur.euse, personnage qui n'est pas interprété par un.e des joueur.euses mais le plus souvent par le.la M.J..

R.P. ou R.P.G. : Acronyme de « role play » ou « role play game » version anglaise de jeu de rôle.

R.P. ou roleplay : Peut signifier le jeu en général ou, plus souvent le fait d'incarner son personnage en jeu, un peu comme dans du théâtre.

L'équipe du Dé-Calé


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
AERUD

LK