



La Gazette

Numéro 2 - Décembre 2014

*Dossier -
Les commerçants dans les univers de Jdr*

*Conseil -
Le Jdr comme dans les séries*

*Scénario -
Sur les traces de Tezcatlipoca*

Sommaire

L'arts du Pnj: Les commerçants dans les univers de Jdr	5
Lokarnos	7
Scénario – Sur les traces de Tezcatlipoca	10
Les Pnjs font valoir leurs droits !	14
L'hiver vient	16
Le Jdr comme dans les séries	20

L'équipe de Rédaction

Orland, le Rédac-Chef

Fin limier de la rédaction, son flair n'a pas d'égal pour trouver un bon filon; une fois le scoop découvert, il défendra son idée jusqu'au bout tel le plus précieux de ses os.



Rita "Guzim" Skeeter

Rita Skeeter rédige ses articles grâce à une Plume à Papote. Son grand professionnalisme l'a emmenée aussi bien dans les plaines désolées de Glorantha que sur les Falaises de Westeros. On peut compter sur elle pour visiter les lunes de Miranda ou le Far-West si un bon scoop s'y cache.

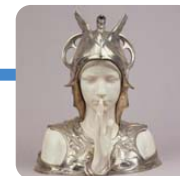


Armaklan l'archiviste

Maître des archives, ils explorent les plus sombres et lointaines bibliothèques pour trouver les informations les plus justes qu'il soit. Il calligraphie également avec soin chaque exemplaire de la gazette.



Pivoine et Salanaël



Et un grand merci à nos maîtres du crayon et du pinceau, numérique ou non, j'ai nommé Pivoine et Salanaël.

jdRoll : Du jeu, du rôle, du roll !

Vous êtes fan de science-fiction ? Vous êtes plutôt épée et bouclier contre un vil félon ? Vous préférez cramer du zombie avec des copains ou alors découvrir la dernière sortie indépendante ?

JDRoll est fait pour vous !

Actuellement en recrutement : Cobra, Agone, Fiasco, Eclipse Phase, jeu Préhistoire, Full Metal Alchemist, Starwars, Secrets & Lies, Chroniques des fêals, Swashbukler of 7 skies, Tigres-volants, Vampire... Et je ne vous parle que du moment où j'écris ces lignes, car constamment des parties se créent et démarrent!

jdRoll a été conçu spécialement pour le jeu de rôle. C'est pour cela que vous aurez à votre disposition tout le matériel nécessaire afin d'organiser une partie ou de la jouer : bloc-notes, lanceur de dés, fiche de personnage,...

Tout ici a été conçu pour le confort des MJ et des joueurs. Et l'endroit est en perpétuelle évolution !

<http://jdroll.org>

La Gazette recrute : Ecrivains et Illustrateurs

Une chance prodigieuse s'offre à vous : celle de travailler pour l'une des plus grandes gazettes des mondes connus ! Le bonheur de rejoindre une équipe multiverselle couvrant les plus grands événements de toutes la galaxie et toutes les dimensions !

Que vous soyez un nain assoiffé de bière, une créature non-euclidienne, un scientifique alien versé dans l'art des expériences humaines, ou une âme damnée millénaire, vous aurez votre place en tant que rédacteur ou dessinateur!

Ne perdez pas de temps, postulez auprès de notre Rédac-Chef Orland (gazette@jdroll.fr) !

We need you !



L'art du PNJ :

De la diversité des commerçants



Tout héros ou simples survivants que nous sommes, il y a toujours ce moment pendant une campagne où l'on s'en va joyeusement chez son marchand favori pour dépenser les dernières pièces d'or ou data-crédits trouvés, et acheter de meilleures armes, armures, vaisseaux, véhicules, livres qui nous feront passer un palier ou encore ces gadgets qui rendront notre valeureux alter égo plus unique ou performant. Mais bien souvent, c'est le moment pour l'assemblée réunie d'oublier de jouer leur rôle et de se contenter de faire leurs emplettes à coup de jet de dé... dans le meilleur des cas d'ailleurs...

Pourquoi tant d'indifférence pour ces castes de fournisseurs en tout genre ? Après tout, cela peut aussi fournir de belles séances de jeu.

L'élément d'ambiance & de BG:

Le marchand, colporteur ou commerçant que les personnages rencontrent sont une inestimable source d'ambiance. Le ton de leur voix, la qualité ou diversité de ce qu'ils vendent, l'activité autour de leur échoppe, le genre de la clientèle... Ne vous contentez pas de décrire, mais faites parler les gens présents: ce sont des personnes, et en s'exprimant ils ajoutent de la couleur à la

partie, de la vie ! Dans la conversation, ils glisseront un commentaire sur la tempête de neige qui s'annonce, sur la guerre récente avec les orcs des bois, sur la guilde qui persécute ses semblables en rachetant toutes les échoppes, etc. Rendez le commerçant un peu moins standard et il représentera un fort élément de background : est-ce un unique colporteur qui joue le postier entre village ? Est-ce un membre d'une guilde marchande un peu bedonnant et qui démontre de la richesse de la ville ? A-t-il, sous les yeux des Pjs, refusé le collier en or d'une pauvre, se contentant de lui offrir les fruits pour qu'elle survive un jour de plus ?

Le déclencheur de scénario:

« J'suis ben désolé messires, mais c'est vraiment tout ce que j'ai. Les temps sont durs avec toutes les taxes seigneuriales... Sans vouloir cracher sur l'baron – dit-il en jetant un regard en biais aux soldats proches et en baissant la voix - au lieu de financer ses orgies dans son manoir, il devrait plutôt s'occuper d'ces bandits qui contrôlent les ponts et les chemins des alentours... »

Ajoutez à cela une mine bien attristée et vos joueurs auront très vite une idée de l'ambiance dans la région et de son dirigeant. Et quid des bandits ? Imaginez que

Gabrec et Trandrec



Vivant dans une vieille chaumière, ces deux jumeaux aux allures de vieux grands-pères rabougris sont d'anciens mercenaires. Le village n'étant habité que de paysans sans biens particuliers, c'est vers eux que d'éventuels aventuriers seront redirigés s'ils s'enquière de forgeron, colporteur ou autre rebouteux.

Sous une coiffe un peu vieillotte cachant les quelques rares cheveux blancs qui lui restent, Gabrec se fera une joie d'ouvrir la porte aux inconnus. Nostalgiques de leur propre histoire passée, et après les avoir longuement dévisagés au travers de petites lunettes rondes, lui et son frère écouteront leurs récits d'aventures avant d'accepter de leur revendre quelques vieilleries qu'ils possèdent encore à la cave... Mais attention, car sous leurs airs bonhommes ces deux-là ont encore plus d'un tour dans leur sac !

le groupe entame une discussion plus sérieuse et négocie quelques piécettes difficilement mises en commun par les villageois pour gérer personnellement la situation? Et hop, un scénario, un intermède dans votre campagne pour faire oublier à vos joueurs le big démon qu'ils chassent et rappeler qu'ils ne sont pas seuls sur terre. Pire encore, quelquefois vous pourrez en faire découler une campagne complète... mais je m'égare...

La faute à sa profession, le marchand est rarement quelqu'un de renfermé et il discute énormément avec tous ses clients. Il

Dorfaldon l'antiquaire



Ce petit antiquaire bossu et au visage difforme vole de station en station avec sa bicoque spatiale largement retapée. Sous son air très amical, il vend des objets très diverses rarement aussi utile qu'étrange pour survivre mais la mine d'information qu'il collecte lors de ses voyages peut le rendre inestimable.

Mais attention, car en secret c'est un fin manipulateur qui recherche les morceaux d'un artefact qui pourrait réagencer les gènes humains et corriger son apparence déficiente. Toujours sympathique, arriver à ses fins et réaliser son souhait le plus cher guide toutes ses actions, et si nécessaire, il fera en sorte d'envoyer de valeureux aventuriers vérifier pour lui les pistes les plus dangereuses...

sait plein de choses, possède des contacts, pourrait même glisser un mot au noble qui loge vers l'astroport voisin pour lui signaler qu'un groupe d'aventuriers cherche un mécène pour financer une chasse au trésor. Bref, il peut très vite devenir un pnj récurrent de vos scènes, le gars vers qui vos joueurs se tourneront pour un complément d'information ou une fourniture plus particulière, et donc aussi un moyen pour vous de leur rappeler discrètement un élément, tel le caravanier qui passe une fois par an pour les fêtes qui accompagnent les rites du cultes de Nekra, la déesse de la mort et de l'autre monde... « Mince les gars, mais c'est ça ! Diantre, c'est ce soir que l'on doit stopper l'Abominable !! Gromnir, jette ta bière et choppe ton épée ! »

De la diversité des commerçants :

Peu importe le monde où l'univers dans lequel vous vivez vos rêves, cette profession abrite bien des différences entre ses pratiquants. Les uns possèdent une petite boutique en ville et ont des horaires fixent de travail, certains ne peuvent vivre de cet art et ne fournissent matériels ou objets qu'après commande... et d'autres encore sont des marchands itinérants qui passent leur vie sur les routes, allant chercher le client en frappant aux portes où en hélant la populace sur la grande place...

Chaque genre vous aidera à donner le ton, à afficher la richesse ou la pauvreté d'une région, à témoigner de l'ambiance locale, de l'ouverture ou de la méfiance des gens, etc...

Samuel



Ce colporteur aux traits marqués par la vie voyage depuis de longues années de village en village. Revendant ou troquant ce qui lui tombe sous la main, il fait office de facteur et est accueilli à bras ouverts partout où il passe, la populace se réjouissant d'avoir quelques nouvelles d'amis ou de familles éloignées ou plus simplement encore d'avoir des nouvelles du monde qui les entourent. Connaissant les chemins du royaume comme sa poche, il peut être une source incroyable de savoir, mais étrangement il refusera autant que faire se peut de guider lui-même des aventuriers, où que ce soit. C'est un solitaire vous diront les uns, c'est cela même qui le garde en vie ajouteront les autres.

La vérité est plus complexe, et Samuel est victime d'un sombre mal : il est lycanthrope, et après avoir dévasté le hameau qui l'a vu naître il y a de cela longtemps, il prit le parti de vivre sur les chemins pour mieux s'exiler lorsque la pleine lune approche, espérant ainsi ne faire de mal à personne... une véritable malédiction source d'une immense solitude...

Lokarnos

20



L'influence des marchands dans les sociétés peut prendre diverses formes. Dans les univers où les Dieux sont vénérés, il n'est pas rare de voir des cultes se former pour honorer un Dieu du commerce ou de l'argent.

Dans le monde de Glorantha, pratiquement chaque panthéon voit en son sein un ou plusieurs Dieux dédiés au commerce et à l'argent. L'influence de ces Dieux est très variable. Alors qu'Issaries, le Dieu Orlanthi du commerce, dispose de temples de grande magnificence, de ressources infinies et d'une influence digne des plus grands lobbys capitalistes, d'autres comme Lokarnos, du Panthéon de Yelm, sont d'une importance mineure.

Lokarnos était un humain, un simple paysan au début de sa

vie, dans le pays impérial de l'Âge d'Or. A force de travail, de persévérance et d'ingéniosité, il devint un personnage important de son temps. Il créa un signe magique en l'honneur du Dieu Yelm, la

roue. Grâce à son habileté, il fabriqua des charrues et des chariots, propulsant l'humanité dans une autre ère technologique. Il commença son existence immortelle en tant que Dieu de la Roue, il chargea ces chariots de biens et obtint le titre de Marchand des Dieux. Il inventa également la monnaie sous forme de petites roues que l'on appela rapidement pièces. Certaines monnaies portent d'ailleurs encore le nom de Roue.



Le culte de Lokarnos est le culte des marchands itinérants. Lokarnos est un Dieu tourné vers le transport de marchandises, les caravanes, l'échange. Il n'enseigne pas la négoce à une grande échelle ni l'investissement ou encore l'enrichissement, mais plutôt la logistique et la découverte de nombreux nouveaux territoires, l'établissement de comptoirs.

C'est un Dieu qui protège les routes de commerce et les voyageurs. C'est pourquoi les temples de Lokarnos se trouvent un peu partout dans Glorantha, mais ce sont des temples modestes, très souvent de simples autels.

Les membres du culte doivent honorer Lokarnos, sacrifier une partie de leurs gains aux prêtres de Lokarnos qui, en échange, assurent la sécurité et la prospérité des marchands itinérants. Les acolytes et les prêtres de Lokarnos sont des voyageurs itinérants allant de temple en temple, que l'on appelle comptoirs. Ils s'assurent que les villes où sont ces comptoirs disposent de caravansérail ou d'auberges pouvant accueillir les marchands itinérants, ils s'assurent que les forces de maintien de l'ordre protégeront les marchands et que les impôts sur ces derniers sont raisonnables. Ils portent une tunique de voyageur et un symbole de roue autour du cou.

Thandren Pied Bot



Thandren Pied Bot est un prêtre de Lokarnos voyageant entre Pavis et le Comté du Soleil. Sur sa misérable carriole tractée par son vieux bison fatigué, il ne lasse pas les visiteurs des auberges où il séjourne par son éloquence et ses histoires fantastiques qu'il a drainées un peu partout dans sa longue vie à parcourir Genertela. Parfois accompagné d'un acolyte ou deux, il enseigne comme il peut la philosophie de Lokarnos aux jeunes, une philosophie tournée vers l'ouverture sur les autres, sur la joie de vivre, l'ingéniosité et l'aventure.

Il a vu l'arrivée des Lunars d'un mauvais œil. Les envahisseurs allaient-ils avoir un effet néfaste sur l'activité des itinérants ? Allaient-ils détruire les comptoirs ? Il lui a fallu beaucoup d'inventivité pour pouvoir enfin approcher Sor Eel, le gouverneur Lunar de Pavis et de Prax. Il a pu négocier avec lui le maintien de sa religion dans Pavis, mais aussi la liberté de culte. Bien que cette accointance lui soit reprochée par le Comté du Soleil, Thandren Pied Bot continue son sempiternel voyage entre les deux citées.

On dit que par sa position auprès des Lunar il aurait accès à des renseignements confidentiels. De là à penser que Thandren est un espion à la solde du Comté du Soleil, il n'y a qu'un pas. Les Lunar le franchiront ils ?



Flash info internationale



Ce matin au Japon, un drame a eu lieu à l'Hôtel Katsura. A l'heure où nous vous adressons cette information de dernière minute, nous pouvons voir le Ministre des Affaires étrangères, Mr Toguza Sochiwa, sortir indemne de ce déluge. D'après nos sources, il aurait été victime d'une tentative de Kidnapping. Les Gynoides présentés dans cet établissement auraient été piratés par un hacker encore inconnu, afin d'agresser le Ministre.

Une équipe d'intervention musclée est alors intervenue sur les lieux, et après plusieurs explosions impressionnantes et coups de feu donnés elle a réussi à sauver le Ministre des Affaires étrangères. Nous pouvons apercevoir que cela ne fut pas sans mal. Car deux des agents ayant participé à l'opération sont évacués sur des brancards.

Quoiqu'il en soit, le sauvetage est une réussite, bien que nous ne sachions pas encore qui a commandité une telle action envers le Ministre, ni pourquoi n'ayant pour le moment eu vent d'aucune revendication.

Affaire à suivre.

Fin de transmission.

Flash info tiré de la partie Crise d'identité dans le monde de Cyberpunk maîtrisée par Pivoine

Scénario :

Sur les traces de Tezcatlipoca



La sombre ruelle humide aux pavés glissants reflète la lueur de la lune. Des pas précipités s'y font entendre. Une silhouette ronde apparaît, maladroite et essoufflée. Elle se dirige vers la Taverne des Flétans Farcis. Lorsque l'homme entre dans l'atmosphère enfumée de la taverne, il émet un hoquet de dégoût. Tout pue ici, ça pue l'alcool frelaté, ça pue la bouffe avariée, ça pue la pute défraîchie et ça pue la pisse et l'homme de la rue.

Grégoire Rengardier n'est pas habitué à la plèbe, pourtant, depuis peu, il en fait partie. Il défait son capuchon, découvrant une tête grasse et ronde, dégarnie à son sommet, avec un collier de barbe grisonnant. Le gros homme observe l'établissement, où sont les hommes à qui il a donné rendez-vous en ce lieu ? Est-ce ce groupe à droite ? Non, ceux-là sont des marins, et des dockers, un peu voyous, sans doute, mais pas les hommes dont il a besoin. Non, ce doit plutôt être ceux-là.

Trois hommes et une femme sont à une table, ils ne semblent pas être à leur place non plus. Elle, grande, brune, belle, est furieuse,

probablement pour devoir attendre dans un bouge tel que celui-ci. Elle porte une tenue de cuir très ajustée, deux dagues à sa ceinture et elle fusille du regard quiconque ose la regarder. Un des hommes porte une robe de bure et a un symbole religieux autour du cou, il s'agit d'un serpent qui s'enroule autour d'un champignon. C'est un prêtre de Vurdok, dédié aux soins et au secours des autres.

Mince, se dit Grégoire, *cette grenouille de bénitier va vouloir argumenter sur les bien-fondés moraux de ma requête.*

A côté de lui un barbare des plaines, l'air abruti, bourré de muscles et qui porte de manière ostentatoire une hache à double tranchants impressionnante.

Bon, c'est le monsieur muscle du groupe, je doute qu'il soit utile ici, mais il en faut toujours un.

Enfin, celui qui doit être le chef, un jeune nobliau aux habits flamboyants, toise le vieux marchand. Il est hautain à souhait, il a sa main posée sur le pommeau ouvragé de son

épée, signe de sa noblesse. L'homme semble sûr de lui et très orgueilleux.

J'aime les orgueilleux, ils sont tellement faciles à manipuler... se dit **Grégoire** en s'approchant. Prenant une chaise, il lance joyeusement avec un grand sourire :

Madame, Messieurs, je suis bien aise de vous voir.

Devant l'air sceptique du groupe d'aventuriers, il se dit Bon, ça commence plutôt bien. S'ils sont méfiants, ils pourront peut-être réussir.

- Alors, mes chers amis, si vous acceptez de travailler pour moi, vous deviendrez riches et puissants. Il ajoute, se tournant vers le prêtre, Et cette richesse vous permettra de construire des hôpitaux, des orphelinats.

Les individus se penchent légèrement en avant. Ca y est. Il a piqué leur intérêt.

Les joueurs ont été recommandés à un marchand, **Grégoire Rengardier**, qui leur a donné un rendez-vous nocturne dans une taverne de la basse ville.

Rengardier était le grand maître de la guilde des marchands de Grands-Vents, la seconde ville du royaume et plus grand port du pays. Il possédait une fortune, plusieurs navires et ses affaires florissantes en faisait un habitué des cours. Il voyait fréquemment le Roi et les Grands des pays avoisinants.

Il y a un an de cela, des pêcheurs survivants d'une tempête racontent leur odyssée. L'ouragan les a poussé loin au Sud et ils ont accosté une grande île paradisiaque où des essences inconnues d'arbres poussent, où une eau claire et limpide coure dans les ruisseaux, et où les plantes sont luxuriantes. Les habitants, êtres naïfs et sauvages, leurs donnent de la nourriture et des femmes pour leurs plaisirs. Après avoir refait l'eau, les marins sont rentrés à Grands-Vents. Personne ne les croit, bien sûr, sauf Grégoire qui envoie une équipe d'exploration, menée par son fils **Damien**, aller chercher à établir un comptoir dans cette île.

Damien est revenu il y a quelques mois avec un bateau chargé de bois précieux et de quelques esclaves. Parmi eux, un sauvage à la peau plus rouge que brune, portant un

chapeau étrange fait de plumes colorées, nu si ce n'est son pagne. Cet homme sans âge reste toujours près de Damien et donne des sueurs froides à tout le monde. Son nom est **Acolhnahuacatzin**.

Depuis son retour, Damien a bien changé. Il est devenu arrogant, sûr de lui et comploteur. Il a donné peu d'informations à son père sur l'île, notamment sur sa position. Comploteur, il a pris peu à peu le contrôle des affaires de son père et

finallement, a tenté de l'assassiner pour prendre le pouvoir. Grégoire a décidé de disparaître, abandonnant les rênes des affaires familiales à son fils.

Grégoire fait appel aux personnages pour comprendre ce qui est arrivé à son fils autrefois aimant et, aussi, pour récupérer son empire et sa place de Maître de la Guilde.

Cette ébauche de scénario que nous



proposons est volontairement très ouverte. Il peut se circonscrire à une enquête dans la ville de Grands-Vents, se transformer en expédition exploratoire de l'île natale d'**Acolhnahuacatzin**, avoir des composantes magiques si le MJ décide que **Acolhnahuacatzin** est un grand prêtre et qu'il tient **Damien** en son pouvoir hypnotique pour prendre le pouvoir sur Grands-Vents et mener une guerre de conquête, ...

Les joueurs sont assez libres d'enquêter sur les pêcheurs qui ont découvert l'île, à qui ils peuvent soutirer la position de cette dernière, ou encore les marins qui ont suivis **Damien** et **Acolhnahuacatzin**. Ils peuvent également se rapprocher de **Damien** et d'**Acolhnahuacatzin**. Ils découvriront probablement que **Damien** n'est pas tout à fait lui-même et

qu'**Acolhnahuacatzin** est un grand prêtre du culte de **Tezcatlipoca** et qu'il cherche à conquérir votre royaume.

Ils devront ensuite se rendre sur l'île d'**Eloxochitl** pour comprendre d'où vient **Acolhnahuacatzin** et quelles sont ses motivations. Pour y aller, ils pourront affréter un navire, en voler un ou, par quelques machiavéliques machinations, se faire ordonner par **Acolhnahuacatzin** d'y aller. Un petit interlude sur les mers les fera parvenir à l'île d'**Eloxochitl**.

Là, ils découvriront une armée gigantesque de guerriers, les guerriers jaguars, les guerriers aigles, les Otomis et les Cuachicqueh sont légions, ils pourraient envahir Grands-Vents. Différentes options s'offrent encore à eux. La duplicité est une première option, se faire passer pour des

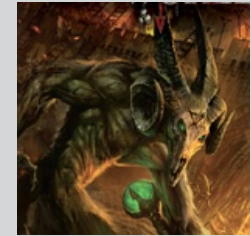
émissaires d'**Acolhnahuacatzin**, ou pour des Dieux. La politique aussi est une option, le grand prêtre du Dieu **Huitzilopochtli** cherche à asseoir sa puissance, et à contrecarrer les projets du grand prêtre **Acolhnahuacatzin** qui lui délivrera trop de puissance. Enfin, ils peuvent tenter l'approche discrète jusqu'au temple.

Pour le climax de cette partie, les personnages arriveront au temple et devront l'explorer jusqu'à parler à **Tezcatlipoca** lui-même pour lui faire renoncer au projet de conquête de son grand prêtre. En le menaçant peut-être avec un artefact donné par **Malinal**, le grand prêtre du Dieu du Soleil, **Huitzilopochtli** rival de **Tezcatlipoca**.

Pour résumer

PNJ principaux : Grégoire Rengardier, Damien Rengardier, Acolhnahuacatzin, Tzuitecatl, capitaine des Guerriers Jaguars, Tezcatlipoca, le dieu des morts, Huitzilopochtli, dieu du soleil,

PNJ secondaires : les pêcheurs, les marins, le peuple de Tlilpopoctazin qui vit sur l'île, les Guerriers Jaguars, les prêtres de Tezcatlipoca, les prêtres de Huitzilopochtli, Malinal grand prêtre du Dieu Huitzilopochtli.



Des rats à la bibliothèque royale d'Altdorf

Incroyable ! Profitant de la fermeture de la bibliothèque royale lors des cérémonies de l'anniversaire de notre bien aimé empereur, une marée de rats a envahi le prestigieux édifice. Les rongeurs ont déchiqueté plus de la moitié des précieux ouvrages, ravagé les tentures, détruit les tableaux de valeur accrochés au mur. Ils ont laissé derrière eux une formidable pagaille. Les animaux ont même renversé des meubles d'un tel poids que les meilleurs zoologues de l'empire ne trouvent pas d'explication à la rage et à la force qui les animaient.

Nul témoin n'a vu ou entendu quoique ce soit. Les seules preuves de leur passage et de l'identité de ces bandits sont les nombreux excréments retrouvés sur le lieu du crime.

Les dégâts s'élèvent à plusieurs dizaines de milliers de couronnes d'or ! De plus des trésors irremplaçables de notre culture ont été détruits, comme "l'encyclique abrégée d'un cueilleur de champignons" ou le très sérieux "l'ABC de la construction d'une cathédrale".

Mais que fait la guilde des ratiers d'Altdorf ?

Partie "Pour la gloire du Rat Cornu", maitrisée par Naamshub dans le monde de Warhammer.

Interview :

Les Pnjs font valoir leurs droits !



La Gazette: Mesdames messieurs, soyez les bienvenus pour cet interview avec Victor Slagdar dont la profession est d'être "chargé de rôle non joueur", ou comme on les nomme dans le jargon rollistique: les Personnages Non Joueurs. Victor, bonjour...

Victor: Bonjour à tous, merci de me recevoir...

La Gazette: Mais de rien... Permettez-moi de rappeler quelques faits. Hier, plus de 54 mille de vos confrères PNJs ont défilés dans les rues de la métropole pour mettre en avant les revendications qui sont les vôtres et être entendus. Nous à la Gazette choisissons de vous donner la parole, pouvez-vous nous expliquer ce que sont donc vos doléances envers les corporations rollistiques de conteurs et de joueurs...

Victor: Mais volontiers ! Alors en fait, si nous avons plusieurs revendications, on peut dire qu'elles se regroupent toutes autour d'un thème central que je pourrais formuler

comme ceci: Notre travail n'est pas reconnu à sa juste valeur. Et par valeur, je ne parle pas de pièces d'or, non. Nous demandons plus de reconnaissance pour la qualité de nos rôles, de l'investissement qu'ils demandent, nous voulons plus de qualité dans les conditions de travail, que l'on nous fournisse le nécessaire pour l'effectuer...

La Gazette: Qu'entendez-vous par le nécessaire ?

Victor: La première évidence serait de répondre le matériel, mais pas que: c'est également une meilleure planification du temps nécessaire, une meilleure information en rapport aux données qui supportent le rôle... Par exemple, deux de nos collègues ont été recrutés récemment pour tenir les rôles d'un technicien et d'un douanier impérial sur une planète de la bordure extérieure. Il s'agissait là de petits rôles et le conteur leur avait donné pour toute information de travailler sur un vaisseau spatial, d'appeler des renforts lorsque les joueurs viendraient le voler, et puis c'est tout. Mais que c'est-il

passé ? Les joueurs ont kidnappé ces deux personnes et les ont lâchés sur une autre planète en caleçon dans une simple capsule de sauvetage ! Ce genre de légèreté avec les nôtres est tout simplement inacceptable !

Comprenez nous, ce n'est pas tant le groupe de joueur en question qui est mis en cause, mais bel et bien la corporation des conteurs. Dans une telle situation, nos collègues n'étaient pas préparés, n'avaient pas planqués de vivres dans la capsule, pas organisé de transport pour les ramener chez eux... Leurs familles se sont inquiétées pendant une longue semaine avant d'avoir de leurs nouvelles... Quant à leur rôle, ils ont du faire avec les moyens du bord, n'ayant jamais eu de script plus précis sur ce que leur personnage savait ou sur le caractère à interpréter...

Nous travaillons comme des fous et répétons toutes sortes de rôles pour les incarner ensuite quand on nous le demande. Cela demande du temps, de l'investissement, et nous sommes ignorés et utilisés comme de simples jouets sans valeurs. Les Maîtres de

jeux et autres conteurs ont besoin de se faire rafraichir la mémoire, car sans nous, ils n'iraient pas bien loin...

La Gazette: Mais que peuvent-ils faire, quelles solutions s'offrent pour résoudre de tels problèmes ? Il me semble impossible de tout prévoir, non ?

Victor: Mais il y a des solutions ! La première est de nous fournir un peu plus de données sur la place du personnage à interpréter. Quel est son rôle dans l'histoire, que sait-il du reste du scénario, quelles sont ses motivations propres, quelle est sa marge de manœuvre... Autant de données qui permettent à un interprète de mieux glisser dans son rôle, de mieux comprendre comment interagir avec les joueurs, d'exister tout simplement au-delà d'actions ou de réponses basiques et de donner de la consistance au personnage. Avec cette consistance, les joueurs seront plus à même de vraiment accepter la figure interprétée, et ne la prendront plus comme un simple élément de décor mais bien comme une personne avec qui l'on peut jouer...

La Gazette: Ah, je vois - si vous me permettez l'expression - que votre courroux passe maintenant des conteurs aux joueurs...

Victor, souriant largement: ah ah, oui, en

effet. Ceci est en fait le deuxième fléau que nous combattons.

Les joueurs...

Il est assez paradoxal de constater que nous sommes là pour animer le monde dans lequel ils se déplacent, pour discuter, échanger, agir, que ce soit pour proposer des scènes d'ambiances ou finalement leur fournir quelques informations essentielles pour un bout de légende, mais que dans le même temps ces gens nous ignorent régulièrement, et ce de façon assez royale.

Oh bien sûr, il y a des exceptions; mais il reste hélas fréquent de voir les groupes de personnages défiler à nos côtés sans même nous adresser la parole, ou pire encore pour nous piller notre coffre ou nous tabasser, tout cela juste parce que l'envie leur en prend pour mettre en avant une quelconque de leur capacité majeure plutôt que de faire l'effort d'interagir. Et le pire après cela, c'est que si des joueurs nous assomment avant de nous adresser la parole, et qu'en conséquence il y a des complications imprévues, le conteur se mettra en rogne contre nos pairs parce que le budget de la partie va exploser à cause de leur soi-disant incapacité...

La Gazette: Et quelles solutions proposez-vous ?

Victor (agitant un doigt de manière péremptoire): Il n'y pas de recettes miracles: les joueurs doivent prendre conscience de l'enrichissement du monde qu'ils obtiendront par l'interaction avec les figures que nous acteurs représentons. Persister à nous ignorer signifie revenir à la genèse du jeu de rôle, du temps où une partie consistait à ouvrir des portes, frapper des monstres vides d'âmes, puis à récolter quelques piécettes pour s'acheter une arme plus grosse pour la partie suivante. Mais j'ose espérer que l'espèce rollistique a évolué au fil des décennies, et que joueurs comme conteur seront sensibles à notre mouvement... Pour un monde de jeu plus pur et plus attrayant, pour le bien de tous !

La Gazette: Voici un excellent mot de la fin, je n'aurais pas dit mieux! Merci à vous cher ami pour votre temps, et que la bonne fortune vous accompagne tous.

Récit : L'hiver vient !

Récit d'une aventure **Game of Thrones** maîtrisée par **Guzim**.

Tssing, Marillion accorde sa harpe dans le brouhaha enfumé de l'auberge des quatre rives. Quel drôle de nom pour cette auberge qui se trouve sur la grand route menant de Castral Roc à Port Réal. L'auberge des quatre rives, non mais ! Il n'y a même pas une rivière aux alentours. Enfin, Marillion s'en fiche un peu. C'est un itinérant et ce coin est une mine d'or pour lui. Des voyageurs, des marchands, des pèlerins, il y en a des masses.

Tous les soirs, la salle commune est comble. L'aubergiste lui a laissé un petit coin dans la salle. Il peut manger et dormir à l'œil contre un petit concert le soir, ou contre des contes ou des légendes racontés aux clients. Les pourboires sont pour lui. Depuis trois jours qu'il est là, il a déjà amassé plus d'un cerf d'argent, une fortune de son point de vue.

Donnant encore trois accords pour marquer le début de la soirée, Marillion se lève. Aussitôt, les habitués de l'auberge poussent

de grands cris et réclament le silence, ce qui ne lasse pas Marillion qui adore se faire ovationner. En moins de cinq minutes le calme a fait place au brouhaha et tous les regards sont tournés vers le ménestrel.

Le truc qui marche bien c'est l'histoire d'Edmund Flag, "la geste des Flags". Elle est parfaite celle-là, complots, magie, guerre, meurtres ... tous les ingrédients pour tenir en haleine les visiteurs des "quatre rives". Aussi, lorsque Marillion annonce l'histoire du jour, des vivats sont lancés de-ci delà dans la foule, mélangés à quelques questions *c'est qui ces Flags ?*

Une fois le silence obtenu, Marillion pince encore une fois ses cordes et débute de sa belle voix grave et douce.

- Mesdames et Messieurs, laissez-moi vous conter cette étrange histoire qui est arrivée il y a fort fort longtemps, du temps des sept royaumes, à Edmund Flag, petit Seigneur d'un Fief sur les falaises Flint.



En quelques mots d'introduction il a captivé l'audience. En effet, les gens aiment entendre les récits des temps anciens.

- Tout a commencé lors de la guerre de conquête de Robert Barathéon. Deux frères, Edmund et Randal Flag. Randal l'aîné vous aurait plu, Mesdames, lance-t-il à un groupe de mégères assises dans un coin de la salle. Aussitôt quelques sifflets fusent dans la salle ainsi que quelques rires gras.

Il était grand et viril, beau et charmeur. Partout où il allait, les jolis minois comme les vôtres se tournaient sur sa prestance. Hélas, il était aussi fort à l'épée que faible dans la tenue de ses comptes. Edmund quant à lui était un homme plus sobre et discret. Les deux frères s'illustrèrent tant et tant dans cette guerre que Eddard Stark lui-même les anoblit et donna à Randal le Fief connu sous le nom de Fief des Flags.

Au nom de Stark les chopes se lèvent et des hourras se font entendre.

Hélas, Randal était si peu doué à la tenue d'un fief qu'il ruina ce dernier. Cerné de toutes parts par ses créanciers, il s'avoua incompetent pour diriger, pris le noir et laissa la gestion du domaine à son frère Edmund.

Les femmes poussent des oohhh de mécontentement.

Après avoir laissé les femmes exprimer leur déception de voir disparaître le preux chevalier, Marillion joue un bref morceau sur sa harpe, pour marquer un nouveau chapitre de son histoire. Il prend une gorgée de sa bière et reprend le conte.

- C'est en ce beau jour d'été, un été déjà froid pourtant, que l'aventure commence. Edmund, entouré de ses fidèles serviteurs reçoit ses pires créanciers.

Marillion scrute l'assistance à la recherche du blason de Falaise. Rassuré de ne pas en trouver, il se dit qu'il peut continuer l'histoire. Aussitôt les auditeurs expérimentés comprennent qu'il faut interroger le Ménestrel.

- Hé Marillion, c'est qui ses fidèles serviteurs? Hèle un maquignon de Port-Réal venu vendre ses bêtes à Castral Roc.

Souriant intérieurement, car il a provoqué cette réaction et il est content que le public réagisse si bien, Marillion se prépare à faire la galerie des héros de son histoire.

- Pour commencer, il y a Dyvim, le chef de la garde. Un gars bien, grand et costaud. Il n'est pas forcément très malin, mais il est fidèle et enthousiaste. C'est une très bonne épée. Il y a aussi Thoren, un jeune mousse qui cherche sa voie. Méfiez-vous de ce gars-là, il n'est pas très aimé dans le fief. On le dit fils de sauvageons. Allez savoir si c'est vrai. La suite nous révélera s'il est fiable ou pas.

Au mot "sauvageon", l'assemblée s'est redressée sur sa chaise et a eu un mouvement de recul et de dégoût imperceptible.

Mais ce n'est pas tout. Flag est un fief de bord de mer et l'un des principaux personnages, qui va braver de grands dangers et peut-être y laisser la vie, est le grand capitaine Clive Wildenstren qui risquera plus d'une fois son célèbre Corbeau des Mers lors de cette aventure.



En scrutant l'auditoire, Marillion remarque quelques sourires, le personnage est connu de certains d'entre eux, il circule plusieurs histoires sur ce contrebandier malin. Certaines lui donnent une fin riche et heureuse, d'autre raconte une mort affreuse lors de ses aventures ... où est la vérité ?

Marillion s'arrête encore une fois, bois une gorgée et reprend.

- Et que serait notre aventure sans la belle et sauvage, l'indépendante et rebelle Osha Noirmarée. Cette femme est devenue une légende dans les Îles de Fer après cette aventure, un exemple à suivre pour toute Fer-née.

- A l'époque elle n'a que seize ans, fait tourner les têtes des hommes, et rend Edmund fou avec ses caprices et ses escapades. Vous le verrez cependant, son innocence infantile sera dévastée par les avatars qu'ils rencontreront.

Quelques rires gras se font entendre et une voix s'élève du fond de la salle.

- Hé, le ménestrel, fait attention à ne pas salir la réputation de la Maîtresse des Mers comme on l'appelle chez nous.

C'est un solide gaillard accoudé au comptoir qui vient de hurler cela. Il porte un tabard des Greyjoy. Marillion salue l'homme de la main et continue.

- Il me reste encore deux personnages à décrire pour commencer mon histoire. Le premier est inquiétant. Un gaillard costaud, bourru, un guerrier âgé, expérimenté qui a connu les horreurs de la guerre.

De nombreux regards se baissent à ces mots. Beaucoup d'hommes et de femmes ont connu la guerre, beaucoup trop. Ils savent de quoi on parle ici.

- Cet homme a connu bien des malheurs. Dans sa famille déjà, tout enfant, son père, un être ignoble et violent, trahit son seigneur et Krieger Kaltigen, car tel est son nom, devint le parricide !

Ce surnom, il le traîna toute sa vie de malheurs. De guerre en guerre, de massacre en massacre, le cœur de Kaltigen se forgea une carapace.

Comment Edmund Flag parvint-il à percer cette carapace ? Nul ne le sait, mais toujours est-il qu'il jura sa foi à Edmund. Cela entraînera-t-il sa perte ?

- Enfin, le dernier personnage. Un homme qui s'est élevé dans sa condition par la force de son travail, sa probité, son honneur et sa fidélité à son seigneur. Je veux vous parler du courageux William Camptonn, conseiller et argentier d'Edmund Flag, malgré son jeune âge. Vous verrez que sa seule et constante préoccupation est et restera la prospérité du fief.

Se tournant à nouveau vers les Dames, il ajoute:

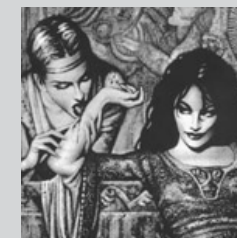
- Le jeune homme est beau, intègre, et il a un cœur à prendre mesdames.

Les femmes applaudissent à cette dernière phrase. Il y aura des sentiments dans cette histoire, ce ne sera pas qu'une histoire de brutes armés d'épées.

- Hors donc, reprend le conteur, en cette belle journée d'été, éclate une dispute qui peut s'entendre à des lieux à la ronde. Dans le château de bois de Druagh, principale ville du Fief, Ser Seamus Lowel Ouestrelin de Falaise réclame à hauts cris le remboursement de ses dettes.



Flash Spécial



Traveling sur la forêt, puis sur le petit village forestier de Sborino et enfin plongée sur Rita Skeeter, debout dans la terre battue de la rue et devant les maisons médiévales du village.

- Bonjour, je suis actuellement devant l'auberge de Sborino. La communauté de ce petit village bulgare, frontalier avec l'Empire Byzantin, est sous le choc. Hier, tard dans la nuit, Monsieur Boiko Lubomir, vivant de petits travaux, était en train de ramasser des fagots sur la route de la forêt lorsqu'il a entendu des cris affreux. Il a accouru et a été témoin d'une scène extraordinaire et terrifiante. Monsieur Lubomir, pouvez-vous nous en dire plus ?

- Heuuu, le pauvre hère est probablement l'idiot du village et, sous la pression des médias, il ne dispose plus que de cette syllabe dans son vocabulaire.

Rita, énervée, reprend la parole.

- Monsieur Lubomir, donc, est arrivé près d'un carrosse renversé où des victimes auraient été attaquées par une sorte de loup géant, vaguement humanoïde. Un homme se serait fait arracher les deux bras et, malgré ses blessures, se serait relevé ! Monsieur Lubomir s'est alors enfui.

Rita Skeeter quitte alors le paysan et s'approche d'un garde armé d'une hallebarde, la moustache fière et le port droit.

- Les autorités, elle désigne le garde à l'air idiot, se sont rendues sur les lieux de l'accident dès le lendemain matin et confirment la présence des restes du carrosse, ainsi que celles de traces de lutte et de sang. La ville est donc en état d'alerte maximale. Les vieilles légendes de Loups Garous et de Vampires resurgissent dans toutes chaumières. Les monstres sont-ils donc dans les environs ?

Constantinople, la Merveilleuse, partie dans le monde de Vampire Dark Ages, maîtrisé par Amity



Le Jdr comme dans les séries

Il y a quelques années de cela, je rédigeais à destination du blog de Fusina un article intitulé “Jouer comme au cinéma”. Dans celui-ci, je décrivais comment l’on pouvait s’inspirer des techniques du grand écran et les appliquer autour d’une table.

Tout d’abord, je me suis dit qu’il serait intéressant de le remettre au goût du jour, mais plus j’y réfléchissais, plus une évidence m’apparaissait : le jeu de rôle par forum se prête davantage à l’une de ses variantes : Jouer comme dans une série.

Du découpage en épisodes, puis en scènes

Premier élément déterminant dans la réussite d’une série : le format des épisodes. Un épisode est par nature quelque chose de court qui doit être capable de trois choses : d’attraper très vite le spectateur dans l’intrigue, de l’intéresser du début jusqu’à la fin (sinon, zap !), et enfin de lui donner envie de regarder le prochain épisode.

Un film de deux heures peut se permettre quelques lenteurs ou une mise en place plus longue, mais pour une série, c’est

strictement impossible sous peine de perdre définitivement de l’audimat.

Pour pallier à ce problème, les créateurs de séries mettent en place de nombreuses mécaniques dont celles-ci :

- La plupart des épisodes doivent comporter une intrigue complète (début et fin)
- Il ne faut pas perdre de temps durant la mise en place (*In Media Res*)
- Certains éléments doivent se retrouver d’un épisode sur l’autre pour intéresser le spectateur durant toute la saison.

Appliquées à notre activité favorite, cela nous offre alors quelques pratiques assez essentielles :

- Des intrigues qui se veulent **courtes et rapides**. Fatalement, cela va vous forcer à concevoir des scénarios qui sont plus simples dans leurs rouages; la richesse et la complexité viendront progressivement au fil des aventures.

- Travailler votre **découpage en scènes**, et surtout concentrez-vous sur les **moments clefs** de l’aventure. A mon sens, dans une partie par forum, il n’y a rien de pire pour le rythme que les moments plats où il ne se passe rien de concret et où les choses ne donnent pas l’impression d’avancer. Évitez-les en coupant court à ces moments pour enchaîner sur les scènes qui, elles, seront intenses et efficaces.

- Introduisez dans vos parties des **éléments récurrents** qui reviendront d’une aventure sur l’autre : des ennemis, des contacts, des alliés potentiels et autres qui verront leur statut évoluer au fil du temps... Bref, exploitez ce que vous avez déjà créé pour obtenir de la profondeur. Et surtout, développer une intrigue de fond qui se construira petit à petit et que les joueurs verront avancer. **Votre univers n’est pas statique**, profitez-en !

Les personnages au centre de votre histoire

A mon sens, l’important dans une partie est de s’assurer que tout le monde prenne du

plaisir et ait envie d'y retourner. Je suis convaincu que les joueurs prennent plaisir à galérer, à voir leurs précieux personnages maltraités, blessés,... Ils aiment la difficulté, ils aiment quand ils ont l'impression d'avoir échappé au pire de peu ! Mais par contre, peu de monde apprécie réellement d'échouer. J'en viens donc à ma conclusion : qu'importe les difficultés des joueurs, qu'importe leurs erreurs, ne les empêcher pas de jouer les moments clefs de votre aventure !

Vos joueurs ont été mauvais ? Ils n'ont rien compris à l'intrigue et n'ont pas pris la bonne direction ? Non, ne laissez pas l'histoire se dérouler sans eux. Assurez-vous que, d'une manière ou d'une autre, ils arriveront à l'endroit où doit avoir lieu la scène finale ! A moins bien-sûr que celle-ci ne se déplace vers eux.

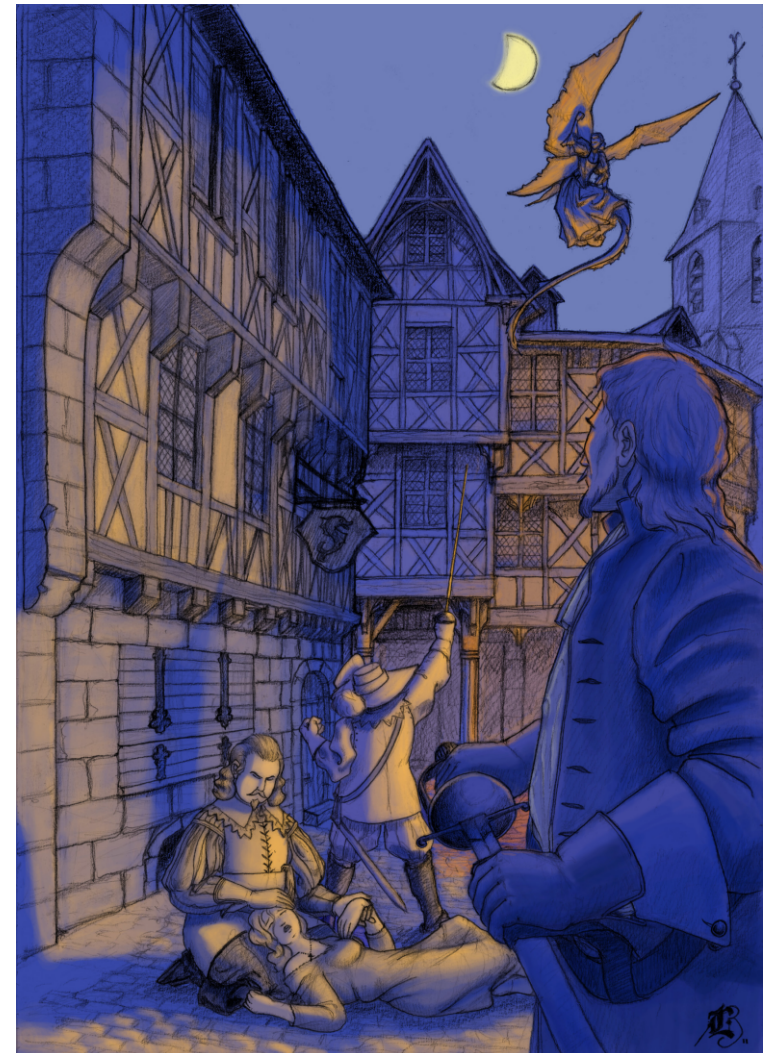
Vous voulez tout de même les pénaliser de n'avoir pas trouvé par eux même ? Alors rendez cette scène finale plus difficile ! Faites les arriver alors que le rituel permettant de libérer la sombre créature est déjà bien entamé et que seules des actions désespérées et risquées leur permettront de sauver la situation ! Faites les arriver seuls alors qu'ils auraient pu avoir de nombreux alliés... Mais faites les tout de même intervenir et laissez leur une chance, si infime soit-elle, de renverser le cours des choses.

Des interludes... Ce qui se passe dans l'ombre

Les interludes... Ces petites scènes qui s'éloignent des personnages principaux, montrant une action qui se passe ailleurs dans l'intrigue. L'objectif ? Donner au spectateur des informations supplémentaires, renforcer l'ambiance, ou même pointer du doigt les conséquences des actes et des choix que nos héros auront effectués durant l'aventure.

En jeu de rôle par forum, ces interludes me semblent un élément des plus intéressants. Tout d'abord, nous avons le temps de les rédiger sans pour autant ralentir le rythme de la partie. Ensuite, ces interludes permettent énormément d'enrichir l'univers. Grâce à eux, on peut donner vie à ce qu'il se passe hors du champ de vision des joueurs, on peut donner du mouvement au monde !

Alors bien sûr, si vous donnez des informations primordiales, il faut s'attendre à ce que certains joueurs en tiennent compte dans leur façon de jouer (à tort ou pas). Dans ce cas, le remède est simple : jouez dessus et servez-vous en pour lancer de fausses pistes (mouhahahaahahahaha !).



Jouons avec la caméra !

Les metteurs en scènes apportent une grande attention aux plans choisis pour présenter une scène. Plongée, contre-plongée, de 3/4,... Toutes ces approches ont leurs rôles, amènent un point de vue différent sur l'action car l'angle de départ ne se suffit pas en lui-même... les cinéastes ont appris à mettre du mouvement dans la caméra : zoom, scrolling, etc...

Souvent, nous nous contentons de décrire l'univers pas les yeux des personnages en restant très statique. La description fixe alors un plan qui donne une impression 2D et qui prend vie quand les personnages se plongent dans l'action. Pourtant, l'univers existe même quand les personnages sont absents. Dans votre description, les joueurs doivent ressentir ce mouvement.

Inspirez-vous de ce que le cinéma fait si bien! Jouez avec le zoom arrière et avant, amenant la description d'une vue d'ensemble vers un détail important, ou au contraire, se concentrant sur le point important avant de démontrer par zoom arrière l'importance de la chose. Donnez au joueur une vision un peu plus large que celle de leur personnages.

Il y a réalisme... et réalisme !

Étant donné que le français est une langue où

les mots ont un sens variable selon qui les prononce, je vais commencer par deux définitions de mots qui seront utilisés dans cet article :

- Réalisme : Rester proche de la réalité physique, de ces lois, et de ses limites.

- Cohérence : Rester proche de la vision de l'univers pour garder quelque chose de "Crédible" et de "Non-Délicant".

Cette distinction entre réalisme et cohérence est très importante dans l'approche cinématique :

- Le réalisme peut et doit être mis de côté pour privilégier l'ambiance et le résultat.

- La cohérence ne doit surtout pas être violée. Ignorer la cohérence de l'univers c'est risquer de tomber dans le "grand n'importe quoi".

Concrètement, quels sont les conséquences de ces principes ?

- Toute action qui menace la cohérence doit être automatiquement bloquée. Ah, dans le fond j'en entends crier à la censure ! Et bien soit ! Je pense que cette pratique n'est pas mauvaise si elle est pratiquée avec parcimonie. Il ne s'agit pas ici d'empêcher les joueurs de jouer leur personnage, mais juste de les empêcher de faire n'importe quoi. L'action ou description va à l'encontre du vraisemblable, pas de discussion, c'est non !

- Une action cohérente mais non réaliste peut être acceptée si elle sert l'histoire ou l'ambiance. Y-a-t-il un intérêt narratif ? Faut-elle avancer l'histoire ? Donne-t-elle l'opportunité d'établir une nouvelle scène qui sera sympathique à jouer ? Non ? Pas d'intérêt descriptif non plus ? Si la scène peut contribuer à augmenter le plaisir des participants, alors lâchez-vous !

Un exemple ? Prenons la très classique explosion du bidon d'essence. Ce n'est pas réaliste : l'essence n'explose pas, il brûle ! Il m'est arrivé d'entendre cette réflexion autour d'une table de jeu. Vous avez alors le choix entre un bidon d'essence qui brûle lascivement, sans grand intérêt, ou une bonne explosion qui va vous réveiller la scène et faire changer la donne... Mon choix est vite fait et je préfère la seconde solution ! (D'ailleurs, Hollywood aussi à en croire les films !).

Gazette Partenaire : La Saltarelle



<http://saltarelle.jimdo.com/>

La Saltarelle est une danse joyeuse et vivante qui s'est développée dans le courant du XIII^e siècle. Et c'est précisément de cette manière que nous essayons d'aborder l'imaginaire ludique, de façon vivante et joyeuse, c'est à dire avec passion, sans compromis et espérant entraîner dans cette folle farandole qu'est l'édition de jeux et de livres tous ceux qui aiment rêver, lire, écrire, jouer. Donc, auteurs & illustrateurs de talent, n'hésitez pas à nous contacter !

C'est ainsi que le magazine "La Saltarelle" a vu le jour, afin de partager nos trouvailles, nos envies et celles des auteurs qui viennent vers nous. L'équipe a su donner sa touche et une direction à cette publication saisonnière, dans laquelle nous aimons aussi bien toucher aux jeux de rôles, aux aventures interactives comme aux textes ou aux nouvelles un peu plus littéraires.

Les ouvrages publiés dans la collection Littérajoux vont dans ce sens, proposant à la fois des univers différents avec une belle qualité littéraire et un vaste espace de jeux permettant à chacun de rendre son livre unique par les différentes directions qu'il empruntera. Il s'agit ni plus ni moins que d'allier plaisir du jeu, de la lecture et même de l'échange dans le cas des jeux de rôle.

Quasiment toutes nos publications sont disponibles au format papier et au format numérique. Désirant que le public réalise que les livres-jeux, que le jeu de rôle et le fantastique sont toujours bien présents, et plus actifs, amusants, et faciles à prendre en main que jamais, nos ouvrages se veulent de qualité tant dans le fond que dans la forme, et cela à des prix aussi modiques que possible, malgré des tirages qui resteront souvent limités.

Amusez-vous bien !