



LES DERNIERS RITUELS DU CULTE

Une nouvelle année s'achève. Le bureau souhaite à tous les cultistes une heureuse année 2022 pleine de PV et de PEX. Les Grands anciens ont perturbé les astres de sorte que 2021 soit encore perçu comme maussade. Mais Nyarlathotep avait prévu de changer la donne d'un avenir trop prévisible. Il a concédé à ce que le culte reprenne ses activités et que ses membres puissent se retrouver pour accomplir sa volonté. Malgré un début d'année en dent de scie nos tables se sont rouvertes et nos parties attirent de nouvelles victimes avides de connaissances impies et de pouvoir. Nos rangs se renforcent et les membres du bureau fourmilles d'idées plus machiavéliques les unes que les autres pour toujours plus de plaisirs rôlistiques. Pour rappel:

- La mise à disposition d'une bibliothèque fournie et récemment réapprovisionnée,
- L'arrivée de nouveaux artefacts surprises,
- Le projet de tournoi interne de nouveau en discussion.

Fort de ces nouvelles orientations les hauts dignitaires de droits divins (autrement appelés, injustement, les membres du bureau) vous souhaitent une très bonne année.



CE QUE LE GRAND POULPE A ATTRAPE CE MOIS-CI!

Vos prières ont trouvées une oreille attentive auprès du Grand Cthulhu. Les rituels et sacrifices ont satisfait les Grands Anciens qui nous ont gratifié de somptueux présents. Admirez les culto-dés ô braves membres du culte! Finement détaillés, d'un vert intense sur un noir profond, ils raviront les membres les plus fidèles mais surtout ceux qui auront mérités de les prendre au creux de leurs mains tremblantes d'excitation pour un prix modique (et quelques gouttes de sang). Ils deviendront votre nouvelle arme, la terreur des PNJ, le fléau de votre santé mentale. Comment s'en procurer? Rapprocher vous des membres du bureau.



LES FICELLES DU MJ

L'ouverture de tomes impies récemment retrouvés ont permis au culte de vous dispenser les conseils d'écriture et de rédaction suivants:

- Dynamiser votre histoire en privilégiez un début de scénario « in media res » c'est-à-dire une entrée né matière au cœur de l'action,
- Faites attention à la cohérence des informations divulguées à vos joueurs. Il n'y a rien de pire que 2 faits contradictoires qui vont sortir vos joueurs de l'ambiance que vous vous acharnez à créer,
- Faites en sorte que les joueurs soient réellement acteurs et non spectateur en leur permettant d'avoir un vrai impact sur l'histoire,
- Trouvez une fin, une révélation qui sorte des clichés du genre (eh oui qui à dit qu'il ne fallait pas se creuser la tête)



LES CONSEILS DES ANCIENS

Mortel ou non ?

Quand on commence à maîtriser du JDR, c'est une question qu'il faut un jour ou l'autre se poser. Et la réponse n'est pas si facile à trouver, il y a des jeux dont les règles protègent les joueurs, tandis que d'autres font reposer la vie des joueurs sur un simple jet de dé, que le mauvais résultat sorte, et votre précieuse personnage disparaît dans les limbes. De même il y a des MJ qui feront tous leur possible pour sauver leurs joueurs, là où d'autres n'auront aucun remord avant de les pousser au fond du précipice...

Nous avons été plus proche du second groupe, mais là n'est pas le sujet. La 1ère question que vous devez vous poser est : Quelle ambiance je veux donner à ma partie ? Est-ce que je veux un monde dangereux, dans lequel la première préoccupation des PJ doit être leur survie ? C'est une question importante, car elle détermine fortement le type d'aventure, et le MJ a une responsabilité forte dans ce domaine.

Une mission héroïque, qui pousse les joueurs à prendre des risques toujours plus grand, afin de sauver le monde d'un grand danger, se doit de présenter un risque de mort assez bas, pour récompenser les joueurs qui font le spectacle. A l'inverse, un monde sombre, où les joueurs vont lutter contre l'inéluctable, doit récompenser les initiatives et les trouvailles ingénieuses des joueurs pour réduire le risque, et au contraire laisser les joueurs téméraires en face des conséquences de leur choix...



CE QUE DIT HOWARD

“ Ce qu'il y a de plus pitoyable au monde, c'est, je crois, l'incapacité de l'esprit humain à relier tout ce qu'il renferme. Nous vivons sur une île placide d'ignorance, environnée de noirs océans d'infinitude que nous n'avons pas été destinés à parcourir bien loin. Les sciences, chacune s'évertuant dans sa propre direction, nous ont jusqu'à présent peu nuï. Un jour, cependant, la coordination des connaissances éparses nous ouvrira des perspectives si terrifiantes sur le réel et sur l'effroyable position que nous y occupons qu'il ne nous restera plus qu'à sombrer dans la folie devant cette révélation ou à fuir cette lumière mortelle pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel obscurantisme. ”

