



La rédaction décline toute responsabilité en cas de perte de santé mentale suite à la parution et la lecture de la présente Gazette.

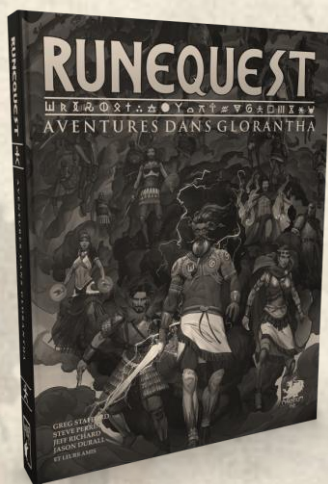


LES DERNIERS RITUELS DU CULTE

Les Grands Anciens l'avaient prédit. L'heure du changement s'annonce. Les projets du grand architecte Nyarlathotep sont lancés et les membres du bureau sont sur le pied de guerre.

Au dernières nouvelles:

- Le projet T-shirt si cher au cœur du culte est de nouveau envisagé. Des études impies sont lancées pour leur donner vie.
- Le festival de l'Alchimie du jeu se prépare. Ses représentants ont présenté le 18/02 dernier les possibilités de maîtrises et exposer les attraits d'un tel rassemblement. Espérons que l'événement soit toujours maintenu d'ici le 06 Mai 2022 jour d'ouverture des festivités.
- Le festival Blagnac joue du 26/03 joue n'est pas en reste. De futures informations vous seront communiquées prochainement.
- Il reste encore de nombreux dés à l'effigie du culte. Que ceux qui ne sont pas équipés se manifestent! (qu'entend-je? Vous n'avez pas encore vos dés?! Humm...il y a du sacrifice dans l'air)



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

Un Grand Ancien est de retour ! Tremblez pauvres hères ! Il ne s'agit pas de Cthulhu, d'Azathoth ou de Tsagotthua, non. Il est plus vieux que ta grand-mère ou que le Tyrannosaure Rex, ce Grand Ancien, c'est Runequest ! Il est tellement vieux que même les spécialistes n'arrivent même plus à compter les versions. Pour les ignares, Runequest, c'est un univers, Glorantha, qu'on peut qualifier d'antique-fantastique-mythologique, développé dès 1967 par le regretté Greg Stafford, et c'est un système de règles, le basic avec ses d100, le même que l'Appel de Cthulhu en plus compliqué, dont Runequest fut la première mouture en 1979.

Le financement participatif a été bouclé il y a des éons et il est enfin en cours de livraison à la grande joie des souscripteurs. Pour les sans-dent comme moi, les ouvrages arriveront en avril en boutique ! Etaient déjà disponibles le Livre de base et un kit d'introduction.

Mais, ce ne sont pas moins de 7 nouveaux ouvrages qui vont sortir : le fameux Kit de la Meneuse dont le titre rend fou ceux que le moindre signe extérieur de féminisme gentillet dérange, un bestiaire, le livre sur l'univers, un livre sur la magie et deux recueils de scénarios et une campagne de création française. Mon petit doigt m'a dit qu'on aurait bientôt certains ouvrages au club et qu'un membre éminent du club proposerait une campagne en septembre.



LES FICELLES DU MJ

Chroniqueur retrouvé mort à son appartement. Enquête en cours. Nous ne sommes absolument pas désolé pour la gêne occasionnée.

Mais si un de vos joueurs choisit de faire demi-tour en pleine course-poursuite par une horde d'Orcs déchainée, pour se sacrifier afin de ralentir les adversaires afin que le reste du groupe parviennent à fuir, est t'il raisonnable de le sauver, même sur une partie héroïque ? A l'opposé, un joueur ingénieux, qui cherche à éviter les conflits, se retrouvent en première ligne lors d'un premier combat, alors qu'il avait tout fait pour réduire les risques, et se prend un coup qui est censé tuer le personnage, sur un jet de dé malheureux. Ne vaudrait-il pas mieux le sauver, même si les règles prédisent la mort de ce dernier ?

Un jeu dangereux ne doit pas pour autant dégouter un joueur de participer à la partie. Au final la décision revient à chaque MJ et chaque table, mais je vous conseille toujours d'y réfléchir dès le lancement de la partie, si vous ne voulez pas prendre la mauvaise décision à chaud, car une fois que cette dernière est prise il n'est pas possible de revenir dessus, et cela impacte tout le reste de la campagne.

Et croyez-moi, je l'ai appris à mes dépens et dans les deux sens, en tuant des personnages que je n'aurais pas dû, et inversement en en sauvant d'autres qui auraient dû disparaître pour maintenir la cohésion dans la campagne.



LES CONSEILS DES ANCIENS

Mortel ou non ? (suite)

Un deuxième point plus difficile à prendre en compte est : le joueur a-t-il provoqué sa mort ? Question beaucoup moins intuitive à se poser, après tout le but des dés est justement d'éviter que cette responsabilité retombe sur le MJ.



CE QUE DIT HOWARD

“ Il est absolument indispensable, pour la paix et la sécurité de l'humanité, qu'on ne trouble pas certains recoins obscurs et morts, certaines profondeurs insondées de la Terre, de peur que les monstres endormis ne s'éveillent à une nouvelle vie.. ”

