



## LES DERNIERS RITUELS DU CULTE

Une bonne chose de faite: le conseil des anciens s'est mis en marche et a commencé par sécuriser ses oboles (normal quoi!). Le culte à désormais officiellement son coffre au trésor, reste plus qu'à le remplir.

C'est l'été et bientôt, c'est le grand Mercato des tables ! En préambule, voici un petit bilan de l'année.

28 tables ont été tenues :

- ✓ 10 concernaient Dungeons & Dragons ou des dérivés,
- ✓ 6 d'autres jeux médiévaux-fantastiques,
- ✓ 7 des jeux de science-fiction, 3 des univers contemporains fantastiques,
- ✓ 1 un jeu Steampunk et
- ✓ 1 un univers « Capes et épées ».

Nous comptons actuellement 89 membres.

Combien de tables seront reconduites ? Combien de nouvelles campagnes seront proposées ? Qui jouera à quoi ? Devra-t'on ouvrir l'annexe ? C'est tout le sujet du mercato estival ! Alors voici un petit rappel de comment cela va se dérouler. Déjà, tout se passe sur le forum : alors un conseil, si tu n'as pas de compte, crées-en un rapidement ! Un sujet est lancé en juillet faisant appel aux MJ afin qu'ils annoncent leurs propositions de table. Pour chaque table, ils précisent la semaine où ils la proposent et le nombre de places disponibles. Une description du jeu et/ou de la campagne est appréciée. Un maximum de 7 tables par semaine est autorisé du fait de la capacité de la salle. Les campagnes prolongées sont prioritaires, pour les nouvelles : 1er annoncé, 1er servi ! En août, un autre sujet est créé présentant la liste des tables proposées par semaine. Ce sujet demande aux joueurs de se positionner sur les différentes tables, en effectuant un choix 1 et un choix 2 pour chaque semaine où ils souhaitent jouer. Si une table recueille plus de choix 1 que de place, le MJ détermine qui participera à sa table de manière totalement autocratique. Si une table ne recueille pas suffisamment de joueurs, le MJ a le choix de la maintenir espérant attirer les retardataires ou de l'annuler.

Au final, pas d'inquiétude, tu finiras par jouer à des jeux qui te plaisent et sur des tables sympas, à la fréquence qui te convient.



## LES FICELLES DU MJ

Comment faciliter l'immersion de vos joueurs?

Une célèbre question que tout MJ se pose un jour.

Nous n'avons pas la réponse...fin de la rubrique.

Non plus sérieusement il existe des pistes à exploiter. Certaines mettent en avant un peu de matériel mais toutes ont une chose en commun: elles nécessitent de la préparation. Il est très difficile pour un MJ en impro totale d'immerger pleinement ses joueurs au simple son de sa voix et de sa narration. Pour s'aider les MJ peuvent compter sur des outils comme l'ambiance sonore ou encore les aides de jeu physiques (si elles sont faites maison elles méritent encore plus de respect pour votre MJ qui les a confectionné avec amour en pensant à vous). Bien entendu le rôleplay tient une place de choix mais cela implique une participation active et volontaire des joueurs et tous ne sont pas égaux. Enfin le MJ peut également s'assurer que tous les joueurs ont un temps de parole équivalent évitant ainsi que certains monopolisent la scène et évince ses petits camarades de jeu.



## LES CONSEILS DES ANCIENS

Et toi, tu la joue roleplay? PARTIE 2

2 Agissez comme votre personnage agirait en temps normal. Il est important de dissocier le personnage du joueur l'espace d'un instant. Si le joueur sait des choses que le personnage ignore c'est normal, le MJ partage nombre d'informations et toutes ne sont pas de la connaissance du personnage. Il est donc important qu'au moment d'agir/réagir, les actions et discours de votre personnage doivent tenir compte de cette dissociation. Exemple: le MJ partage à toute la table (pour un confort de jeu) les informations qu'un autre joueur glane à la lecture d'un article de journal. Au moment de vous demander vos actions votre personnage n'a pas encore appris ces infos (à la différence du joueur). A votre tour votre personnage peut donc vaquer à ses occupations le plus naturellement du monde. Laissez le joueur d'à coté interpréter le sien et arriver paniqué/joyeux avec une nouvelle d'importance à annoncer. Le phénomène positif qui risque d'arriver est que le rôleplay appelle le rôleplay. Si votre camarade joue le jeu vous serez incité à en faire de même.

Comme quoi cela à du bon ☺.



## CE QUE DIT HOWARD

“ La vie est une chose hideuse, et à l'arrière-plan, derrière ce que nous savons, apparaissent les lueurs d'une vérité démoniaque qui nous la rendent mille fois plus hideuse. au dix-septième siècle. ”

