CLANBOOK: RÔLISTE

A Sourcebook for PLAYER:The Simulation™

Donjons, dragons et têtes de...noeuds

Par le Tom Symbole

Qui a éteint la lumière ? J'y vois plus rien!

Comment tu veux que je calcule les dégats de mon Desert Eagle à canon scié avec balles en téflon armor piercing incendiaires, hein?

J'croyais qu't'avais Blind Fighting à 5, ça devrait pas t'poser d'problème...

Ta gueule, Marcel!

Quel est le con qui a marché sur ma fiche de perso?

Et puis ça va être coton pour verser le Coca maintenant...

Ta gueule, Marcel!

En tout cas, le salaud qui a chourré le dernier Pepito a intérêt à se dénoncer ou vous pouvez dire adieu à vos XP!

T'avais qu'à pas vouloir te la jouer ambiance aussi...

Ta gueule, Marcel!

Ne restez pas dans le noir sans le savoir!

- Monsieur Sory Marabout Africain

Credits

Ecrit par: le Tom Symbole

Développé par: le Tom Symbole

Edité par: le Tom Symbole

Directeur Artistique: le Tom Symbole

Mise en page et Typographie: le Tom Symbole

Illustrations: CFC & Gaspard et le Tom Symbole

Couvertures: Hache de Jet

Illustration de Couverture : Eric Van den Borre

Egotrip: le Tom Symbole

XXXXXXX
XXXXXXX
FRANCE

©1999 Jeux Squad. Tous droits réservés (on était là avant vous alors n'essayez pas de nous les piquer, hein!). La reproduction sans autorisation écrite de l'éditeur est expressément interdite (même s'il n'est pas dans votre dos) sauf pour d'éventuelles critiques (ouais, c'est ça, essaie un peu pour voir) et pour les fiches de personages vierges (celles déjà remplies ne vous seront pas d'une grande utilité, mais bon, moi, ç'que j'en dis).

Speed Rabbit Pizza, Coca-Cola, Coca-Cola Light, Cookies à la Noix de Pécan, Pschitt Orange, Kallisto, SNCF, Pentium, Microsoft, Deschiens, Ventoline, Lycra, Barbie, Playskool, Decathlon, et Wizards of the Coast sont des putains de marques déposées t'y touches même pas sinon tu meurs. Surtout Wizards, d'ailleurs. La mention de ou la référence à une société ou un produit un tant soit peu rôlistique dans ces pages n'est pas un défit au trademark adéquat ni à qui ce soit impliqué de près ou de loin dans cette société ou ce produit.

Ce livre use de satire pour décrire le monde des Rôlistes, ses personnages et ses thèmes. Tous les éléments un tant soit peu ironiques sont là pour le fun et on voudrait pas se faire plus d'ennemis qu'on en a déjà, merci.

La discrétion du lecteur est conseillée: s'il se met à hurler haut et fort tout ce qu'il aura lu ici, il risque de passer pour un con dans le métro ou pour un fouteur de merde en convention.

N'hésitez pas à bombarder vos commentaires à

XXXXXXXXXX

IMPRIME A PARIS

Special Thanks

Jeux "Elle est pas cool mon assos?" **Squad**, pour leur Croisade pour un jdr hardcore.

Matthieu "Unreachable" **Balay**, **Jacques** "Anarcho-syndicalisme" **Mucchielli** et **Pierre-Gilles** "Larve-man" **Stehr** pour leur soutien technique incommensurable.

Le Clan "mais on n'est PAS un Clan" **Rôliste** pour cette formidable source d'inspiration, de consternation et de perte de temps.

Les Maisons "nous sommes à l'écoute de nos clients" **d'Edition** pour leurs produits et leurs petites magouilles.

Mark "Rein" Hagen pour son point et sa carrière à Hollywood.

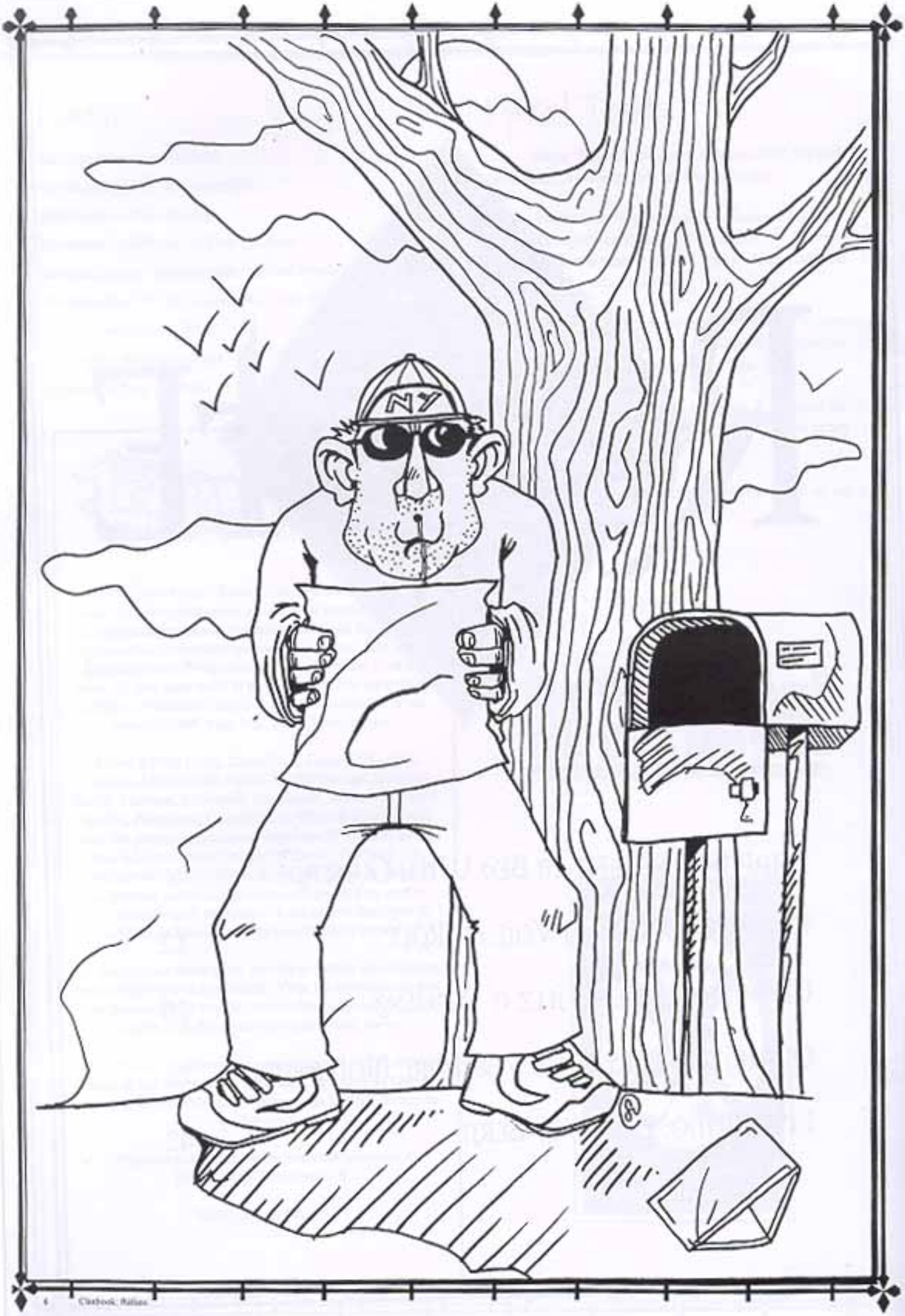
Chapitre Premier: In Bed With Guiserix 8

Chapitre Deux: La Voie du Rôle 12

Chapter Three: Skillz n' Powerz 20

Quatrième Partie: Le Vestiaire Monstrueux 26

Livre Cinq: House of Bern 42


NY

Je veux rester seul
J'ai faim j'ai froid
Je veux rester seul
Chez moi
Ouohoho!

- IAM, "Achevez les !"

Mon très, très cher Ludo,

demain sera une grande nuit pour toi. Demain, alors que le commun des mortels noiera ses puérils soucis dans la bière, alors que certains tenteront une fois de plus de faire ce qu'ils appellent l'amour, alors que les téléviseurs déverseront leurs immondices sur la décharge purrulente des nerfs optiques beaufisants repus de leur propre déchéance intellectuelle, demain, toi, l'Initié au nom prédestiné, tu renaîtras.

Je sens déjà ton incompréhension, ton étonnement si candide, semblable à celui que tu dus éprouver lors de notre première rencontre. Rassures-toi, tu n'auras pas à subir une nouvelle fois le Rite de Passage. Tu t'y étais soumis avec tant de bonne volonté que mes compagnons t'avaient sous-estimé. Ah! Quelle ne fus pas leur surprise quand tu rapporta de ton périple non pas seulement la commande de Speed Rabbit Pizza et les 12 litres de Coca (dont 1,5 Light) mais aussi la sublime offrande de trois paquets de Pépito, un de Cookies à la Noix de Pécan et cette bouteille sacrée, mythique de - j'en ai les larmes aux yeux - Pschitt Orange ! Oui mon Infant, ce soir là, j'ai compris que je ne m'étais pas trompé. J'ai compris que j'avais eu raison de vouloir t'initier, sous les regards à la fois émus et sévères de tes futurs frères de jeu. Cette offrande, véritable symbole de ta connaissance poussée des Arcanes du Milieu, me convaine de te prêter un livre de règles, puis deux, puis trois. Je me

souviens encore du temps où tu demandais, effarouché, à quoi servait l'écran ou pourquoi nous relancions les 1 et les 2 de nos dés à six faces lors des créations de personnages.

Mais cette époque est révolue.
Maintenant, à toi les longues soirées passées à potasser -voire écrire- des scénarios au lieu de réviser tes maths, à toi les questions embarrassantes du genre "combien ça coûte un fourreau de morningstar en poil de castor-liche?"; mais surtout à toi les interminables descriptions d'Ambiance amoureusement rédigées jusqu'au moindre "parfum de violettes passées".

Hélas, avant de te laisser partir seul sur les contrées de l'Aventure, il me faut te faire une révélation et un aveux.

La révélation est de taille alors assieds toi. Non, pas sur ta boîte de Dragon Lance Fifth Age, elle n'est pas solide. Oui, là, c'est mieux, entre le dernier Backstab et ta pile de carte "Hô les Nains!".

Bien. Je me lance.

Le Jeu de Rôle n'a pas toujours existé.

Je sais, c'est dûr à assumer, prends un Dany, il paraît que ça en aide certains. Au delà des allégations fantaisistes de certains Médiévistes GNistes (dont je t'ai toujours appris à te méfier) concernant de sombres histoires de "Carte du Tendre" , "Charte Angoûmoise" et autres "rollenspiele" libertins des Salons allemands du XVIIIème siècle, laisse moi te conter la seule, l'unique vérité.

Notre origine, peut, en cherchant bien, remonter jusqu'aux échecs. Des premières variantes du jeu des rois naquirent les wargames ou "jeux de guerre" selon le Jyhad Toubonien (dont je t'ai toujours appris à te méfier). Puis, lors de l'instruction de jeunes nobles allemands à l'Art de la Guerre, on vit apparaitre des embryons de jeux de bataille avec figurines. Les véritables wargames, sur carton ou feutrine, conquirent un grand nombre d'adeptes en occident pour arriver jusque dans les universités américaines au XXème siècle. Là, au fin fond d'une banlieue d'un trou paumé, un humble cordonnier du nom de Gary Gygax créa, avec quelques amis dont Dave Arneson, un jeu d'escarmouches médiévales, "Chainmail". En effet, au lieu de reconstituer d'historiques batailles Napoléoniennes, le petit groupe passait des nuits entières à simuler des bagarres entre chevaliers, paysans ou, on ne sait jamais, princesses hystériques.

C'est là que Gygax (ou Arneson, les théorôlogiens en débattent encore) eu l'idée fantastique. Et si ce soldat engoncé dans sa cotte de mailles voulait monter à l'arbre pour prendre la princesse par surprise? Et s'il décidait d'aller faire un tour au village pour lutiner la gueuse?

Ils mirent donc en chantier ce qui, un jour, deviendrait Donjons & Dragons. Il faut préciser qu'étant tous deux fans de Tolkien, grande était leur envie d'utiliser leur système pour simuler certaines scènes du Seigneur des Anneaux (que si je ne m'abuse, tu dois être en train de réviser à l'heure qu'il est. Méfie toi, Ludo, tu n'es jamais à l'abri d'une interro surprise du Jyhad Tolkieniste - dont je t'ai toujours appris à te méfier - et je soupçonne notre ami Benjamin d'en faire partie).

Mais comme Gygax et Arneson étaient de bons beaufs à l'imagination nettement orientée "baston", ils mirent plus l'accent sur l'aspect "buttons des orcs dans la Moria" que "fumons joyeusement de l'herbe à pipe dans notre trou de hobbit". Et celà donna,quelques années plus tard, la fameuse Boîte Rouge. Je te le concède, du jeu, il y en avait, mais pour le rôle, c'était pas encore ça. De nombreuses personnes sortirent donc des clones de D&D, des parodies et surtout des jeux vachement mieux. Mais comme le bourrinisme forcené (et limite congénital) des créateurs déteignait sur leurs élèves, l'engouement populaire resta focalisé sur le dungeon crawling. On assista donc à la naissance

d'Advanced Dungeons & Dragons et les partisans du rôle pur durent se débrouiller tout seuls jusqu'au milieu des années 80 afin de jouer à quelque chose de potable. Hélas, comme tu peux le constater tous les jours, AD&D2, l'atavisme ludique, la tare rôlistique, le chancre du bon goût et de l'imagination sévit encore dans nos campagnes. Enfin, pour moi il est trop tard, je n'assisterai pas à sa disparition de mon vivant. Ce qui nous amène à mon aveux. Tu l'as sans doute compris au ton général de ma lettre, j'ai pris une décision irévocable. Grave, traumatisante, que certains jugeront égoïste mais indispensable à ma survie, car je n'en peux plus, le secret est trop lourd à porter.

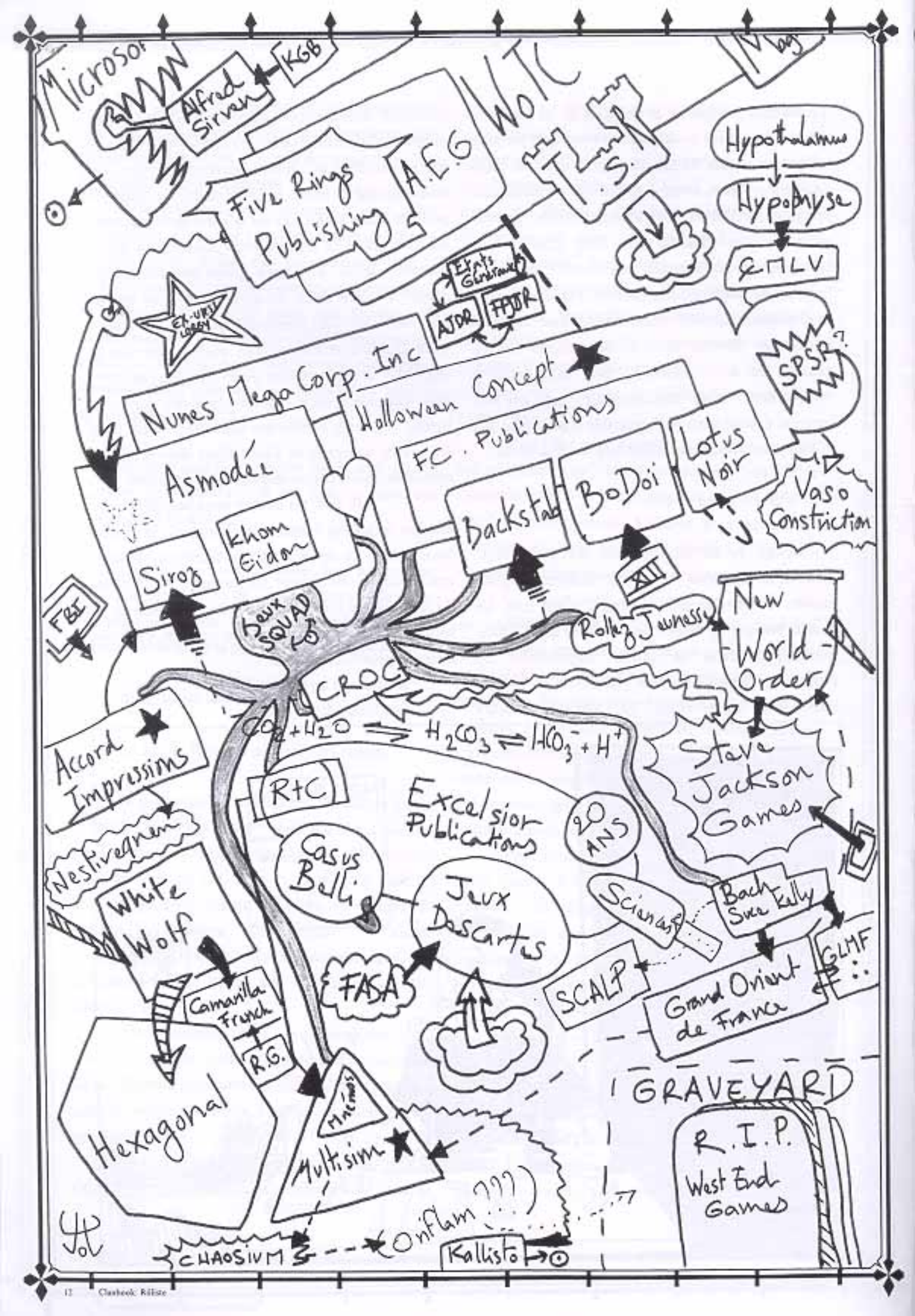
J'arrête le jeu de rôle.

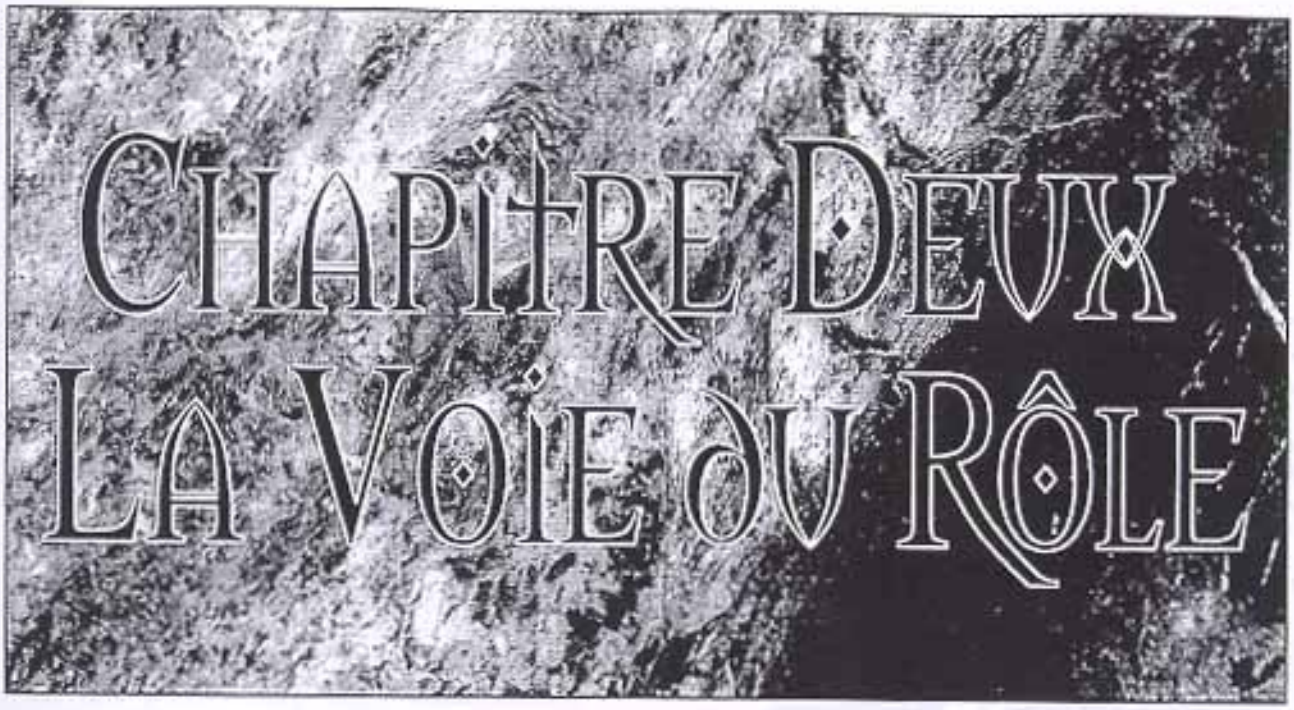
Non, ce ne sont pas les accès de Gros-Billisme de Matthieu, le Roleplay indigent d'Olivier ou les succions de dés de Raoul. C'est tout. La société entière, ce monde de Ténèbres qui m'attire, impuissant, dans sa spirale destructrice de l'Individu Joueur. Je l'avoue, j'ai trouvé un boulot, une femme et un chien. Tu l'avais sans doute remarqué, mes annonces de coups critiques étaient moins fanfaronnes ces derniers temps. Mes aides de jeu en parchemin moins soignées (j'avoue, j'ai utilisé du thé de moins bonne qualité, j'ai laissé les poils du chien s'incruster sur la carte au trésor, mais est-ce si grave ?). Notre dernier Samedi soir fut un véritable déclic: je n'avais même pas calculé les dégats à mains nues du garou que vous deviez affronter. Oui, j'ai...improvisé un point de règles. Cette dernière erreur est plus insoutenable que le seppukku de mon premier perso Bushido. Je remet donc ma plume dans l'encrier, mes dés dans leur bourse et je vais vendre ma collection de jdr dans les petites annonces de Casus (liste disponible sur simple demande contre une enveloppe timbrée).

Je sais, tes larmes mouillent déjà cette missive telles les miennes à l'heure où je t'écris. Mais c'est à toi de reprendre le flambeau, de faire que jamais ne s'éteignent les lumières implacables du roleplay, de l'imagination et de l'halogène de la salle à manger parce que les faux contacts, c'est très mauvais pour l'Ambiance.

Longue vie au Clan Rôliste!

Ton Sire, Mateo-Julian.


Microsoft
Alfred Sirven
KGB
WoTC
A.E.G
Five Rings Publishing
T.S.R.
Hypothalamus
Hypophyse
CMLV
Nunes Mega Corp. Inc
Hallowean Concept
AJDR
FFJDR
SPSR?
Asmodée
Siroz
Khom Eidon
FC. Publications
Backstab
BoDoi
Lotus Noir
Vaso Constriction
FBI
Jeux SQUAD
Rolling Jeunesse
New World Order
CROC
Accord Impressions
Nestivegnen
White Wolf
Camarilla Franck
R.G.
Hexagonal
RtC
Excelsior Publications
90 ANS
Casus Belli
Jeux Descartes
Steve Jackson Games
Sciencefiction
Bach Sive Kelly
FASA
SCALP
Grand Orient de France
GLMF
Macromedia
Multisim
Onflam ???
CHAOSIUM
Kallisto
GRAVEYARD
R.I.P.
West End Games



Les rôlistes, c'est tous des intellos coincés!
Ça leur ferait du bien de sortir un peu plus!
Et moi? Non, non, moi ça va.

- le rôliste moyen, "Conversations de boutiques".

"Hein ? Disparu ? Comment ça disparu ? Tu vas pas me faire croire qu'un mémoire de 650 pages a pu disparaître sans laisser de traces? Et ta soutenance c'est demain? Bah, j'vais te le faire en live, moi ! Z'y va, branche le dictaphone. C'était quoi ton truc déjà? Une étude sociologique des Rôlistes ? Bon, ben on va voir c'qu'on peut faire...."

Ses glorieuses origines

Euh....non. En fait, je vais pas tout t'infliger, y a un super bouquin là, écrit par Guiserix, tu photocopies les dix premières pages et c'est bonnard. Par contre, il peut être intéressant d'observer l'arrivée du jeu de rôles en France en terme de groupes sociaux. D'abord réservé à une élite anglophone franchement étudiante à l'Ecole Normale de Paris, on peut dire sans trop s'avancer que le jdr s'est plus ou moins démocratisé. Tu peux actuellement trouver des membres du clan Rôliste dans toute la France et il n'est pas trop difficile de se faire initier si tu traînes à proximité d'un lycée ou d'une fac. Le démarchage en entreprise porte nettement moins ses fruits.

Parce que même si une partie de jeu de rôle est un acte fondamentalement gratuit, elle suppose un nombre de prérequis pas toujours évidents en ces temps de disette et de détresse intellectuelle.

D'abord, être capable de rester plusieurs heures à une table sans avoir de réelle activité physique. Cela t'élimine quand même une bonne partie de la population qui soit n'a pas quelques heures à sa disposition (les yuppies overbookés) soit n'est pas capable de rester assis tout ce temps sans taper dans une balle. C'est à dire 80% de ceux que l'on nomme vulgairement les racailles. Ensuite, il faut quand même remarquer que les rôlistes ont une nette tendance à lire des bouquins régulièrement (et zou, vire moi encore de la population). Enfin, une certaine capacité d'abstraction est nécessaire, mais cette dernière étant caractéristique de l'espèce humaine, nous laisserons les grands primates et les rugbymen en dehors de notre étude.

Hiérarchie du Clan

On peut difficilement parler de hiérarchie chez les Rôlistes. Sachant qu'ils ne se sentent pas tous appartenir au même groupe, ils auraient des difficultés certaines à

accepter une quelconque structure dirigeante. On peut néanmoins discerner quelques tendances.

Les Anciens

Comme dans de nombreux clans de Joueurs, les Anciens n'existent plus en tant que communauté. La plupart ont disparu, quitté le Jeu, se sont fondus dans d'autres groupes (surtout des Touristes, quelques Editeurs, quelques Lambdas, plus rarement des Assos). Formé par définition de Vieux (voir page 38), le groupe des Anciens est plutôt mou, replié sur lui-même et s'accroche désespérement à son glorieux passé. Ils bassinent les Jeunes quand ils s'en sentent la force mais préfèrent le calme de leurs campagnes Rêve de Dragon avec leurs collègues de bureau.

Les Editeurs

Souvent des Anciens, parfois des ex-Assos acharnées ou ayant réussi, les Editeurs sont dans une position incomfortable. Ils adorent tellement le jdr qu'ils en on fait leur métier; ce qui les en a parfois fortement dégoûté. Ils arrivent donc à la fois à mépriser et courtiser ceux qui, comme ils l'oublient trop souvent, sont leurs clients. Les Editeurs sont peu nombreux mais se regroupent en Maisons, dirigées par un Patron. Elles se livrent une guerre fratricide, tout le monde connaissant tout le monde vue la faible population du clan Rôliste. Ces Maisons ont une durée de vie très aléatoire et les plus agées sont soit des sociétés écrans pour des trust internationaux, soit des vendus à la cause d'un autre clan comme les Carteux ou les Wargameurs.

Asmodée Editions

Cette sémillante Maison d'Edition, véritable adepte du Masque aux Mille Visages, aime à confondre les esprits à l'aide d'une stratégie de changements de noms aussi confuse qu'hermétique. Les plus vieux théorôlogues parlent d'Idéojeux, de Siroz Productions et même d'un logo rouge et rond: Croc. Il semble que ces changements d'appellations soient liés à de nombreux facteurs, dont le facteur légal et donc confidentiel. Contrairement à la croyance populaire, Croc n'est pas le Patron de cette Maison. Le véritable homme fort serait en fait un financier d'envergure internationale dont l'empire économique comprendrait des ramifications jusque dans le commerce d'antiquités à Malakoff. C'est sans doute grâce à sa puissance économique qu'Asmodée a absorbé la Maison SPSR, sans peur et sans reproches. Sous le pseudonyme de Khom-Eïdon, elle édite aussi des romans... des romans. Asmodée, après s'être rendue coupable de trahison avec le clan Carteux, s'est vue interdire l'utilisation de la Discipline de Collectionnate suite à une Fuite de Brouzouf. Elle a donc concentré ses efforts sur les Jeux Pahacolexioné, la Figurinowargamite et la Traduction.

Halloween Concept

Bien que n'ayant pas changé de nom comme son amie Asmodée, la Maison Halloween a des origines plus que brumeuses. On la retrouve association éditrice de fanzines Blood Bowl ou organisatrice de Grandeurs Natures. Liée à Asmodée dans l'affaire des Cartes, elle lance aussi de nombreux jeux de rôles, de Cartes mais Pahacolexioné et manipule dans l'ombre le magazine Backstab, sous le nom de code "FC Publications".

Hexagonal

Bien que certains doutent encore de son existence, la taille de son Stand au dernier Conclave de Pantin a démontré sa vivacité. S'étant fixée pour mission d'apporter aux Rôlistes français les lumières de la Maison Américaine White Wolf, il semble qu'elle souffre d'une House Flaw insurmontable: toutes ses traductions sont à moitié incompréhensibles. Les Initiés en rient encore en déclinant le verbe "faire rage" sur tous les modes possibles.

Jeux Descartes

Une des plus anciennes Maisons du Clan, Jeux Descartes est aussi une des plus puissantes. Importatrice de nombreux jeux US (dont AD&D), elle fait systématiquement un four à chaque fois qu'elle édite elle-même un jeu français et/ou potable. Egalement détentrice d'un dense réseau de boutiques, sa puissance aveugle (et surtout sa taille) lui font vendre le jeu de rôle comme des paquets de lessives. Ayant tenté maintes fois de se prostituer chez les Carteux, la sanction de Fuite de Brouzoufs fut sévère et elle s'est calmée depuis. Contrairement à la croyance populaire, JD ne possède pas Casus Belli. Ils appartiennent tous deux à Excelsior Publications, un méga-trust qui publie notament les "Sciences et Machins", "20 ans" et qui vend par ailleurs des assurances. Les tentatives de convertion des Rôlistes à **Sociétaire: The Pigeon** ne semblent pour l'instant pas très fructueuses.

Multisim

Créée pour la sortie du jeu Nephilim, Multisim a réussi le pari du jeu de rôle poétique, mystérieux et bien maquetté. Elle a aussi réussi celui du supplément à format bizarre, vachement cher et contenant des secrets indispensables. Participant aussi à la grande trahison des Cartes à Collectionner, elle s'est prise la grande Fuite sur les Cartes ET sur les Jeux de Plateau, pourtant très bons. Comme quoi, la double peine... Chantre d'un jeu de rôle littéraire (elle commet des romans rarement supérieurs à ceux du Khom-Eïdon sous le pseudonyme de Mnémos), elle est notament célèbre pour son "Manifeste pour le 10ème art". Ce playdoyer expliquait que le jdr devait rester une forme d'Art, éloigné des contingences matérielles. Multisim perdit toute crédibilité en la matière avec la fuite de son boss dans une Boîte de Jeux informatiques. Enfin, ça va, Kallisto c'est pas Microsoft quand même!

Ceci est un faux ← LA PREUVE, Y'MANQUE UN "D" À HARDCORE ET Y'A PAS DE CADRE SUR CETTE DOUBLE-PAGE!

dGx.

Nastrogoth

Cet OVNI dans les Maisons vends un peu de tout et n'importe quoi (mais quand même du jdr) et reste un peu le groupe de beatniks étranges des Editeurs. Les Requins du Capitalisme ne donnent pas cher de leur peau, et une fois de plus l'avenir tranchera.

Oriflam

Malgré les rumeurs de présence de stands lors des Conclaves, les preuves formelles de l'existence de cette Maison sur le sol français n'ont pas encore été apportées. On peux quand même s'interroger sur la présence de produits en V.F. mieux illustrés, mieux maquettés et mieux écrits que leurs homologues anglophones... La relique récemment exhumée d'un jeu DE CREATION FRANCAISE publié par Oriflam continue à faire cogiter les Archéorôlogues.

Les disparus

On peut citer sans être exhaustif les NEF, les Elfes, Flamberge, Editions Dragon Radieux, Tritel, JDR Editions (ha, ha) etc...

Les Magazines

Intimement liés aux Maisons d'Editions, les Magazines partagent souvent leurs joies, leurs peines et leur mort. Mais bon, en ce moment la situation est stable et le triumvirat Backstab/Casus/Imagine semble satisfaire tout le monde.

Backstab

Malgré plus d'une douzaine de numéros, Backstab est toujours inconnu de certains rôlistes ou considéré comme "le petit nouveau". Un ton et une maquette agressive, une rédaction plus "au feeling" qu'au fouet le font connettre le pire (des mascarades de simulacres d'ersatz de copie de communiqué de presse) comme le meilleur (des critiques qui tapent là où ça fait mal si tu te relève j'en remet une couche). Noyauté par Halloween et rédigé par des pros plutôt jeunes, Backstab fait souvent figure de chien fou parfois retenu en laisse par des impératifs économiques.

Casus Belli

Le vieux de la vieille, l'ancêtre qui a su progressivement virer les wargames et égayer sa présentation. Comme expliqué précedemment, Casus Belli appartient au même Consortium que Descartes et son statut de sérieux se faisait ressentir par une générale bienveillance à l'égard des nouveautés. Sans doute bousculé par son jeune et fougueux concurrent, Casus s'est récemment amélioré en tentant de rajeunir (à doses homéopatiqes) son contenu et sa rédaction. Le grand

nombre de Vieux fermement implantés dans le magazine rend la tâche plus qu'ardue. Les derniers numéros, encore plus rajeunis, et ben... "au début, ça pique aux yeux".

Imagine Magazine (ex-Dragon)

Noyauté par Hexagonal, Imagine a longtemps été l'organe de presse de TSR. Son look coloré et son orientation sur l'imaginaire en général et pas seulement les jeux de rôle lui valent un certains succès chez les Rôlistes qui ne jouent plus (ou pas encore), une approche plutôt favorable du grand public et un profond dégoût de la part des Passionnées de type Fanzineux.

Les disparus

On se souviendra de Graal, Dragon Radieux, l'intrépide Chroniques d'Outre-Monde, Runes, Rolemag, Jeux et Stratégies (si,si!), Plasma, Tatou, et pourquoi pas d'Avalon.

Les boutiques

Trop nombreuses et hétérogènes pour le classer, on peut quand même évoquer les Relais Descartes, lieux souvent froids et sans couleurs où les vendeurs frisent la politesse d'une porte de prison; les boutiques de fous attirés autour du quartier latin qui y voient sans doute un Nexus, Node ou Point Tellurique de Pognon ou encore les joyeux hurluberlus qui vendaient des jdr ET des rollers.

Les Assos

Constituées d'une majorité de Passionnés, les Assos reproduisent avec des moyens plus modestes les luttes de pouvoir futiles et les organes de presse de leurs grands frères les Editeurs. Mais le bénévolat ayant ses limites, la durée de vie d'une Assos (et a fortiori d'un Fanzine) est encore plus limitée que celle d'une Maison d'Edition. Par contre, les Assos se comptent en dizaines dans toute la France. Voici quelques unes des plus importantes.

AJDR

L'Association Jeu De Rôle est un ramassis plus ou moins informel d'individus altruistes ayant pour but l'entraide entre Rôlistes, le militantisme-activisme pour secouer un peu les joueurs qui dorment dans leur coin et le jeu de rôle, tout simplement. En conséquence, l'AJDR soutient les Etats Généraux, passe des heures à aider un peu tout le monde, ne demande aucune cotisation, organise tout un tas de démos partout et refuse toute hiérarchie en son sein. En pratique, c'est toujours le même noyau dur d'une dizaine de personnes qui se tape tout le boulot.

FFJDR

La Fédération Française de Jeu de Rôle, tout aussi altruiste que la précédente, veux aussi unifier les Rôlistes (mais sous sa coupe, car ce serait tellement mieux). Les membres de le FFJDR (qui le sont parfois même sans leur accord) s'enfoncent dans un bureaucratisme procédurier qui les empêche de faire quoi que ce soit d'autre. Tellement obnubilés par leurs droits de réponse, démentis et autres concerts de pipeau et tambourin médiévaux, ils en oublient parfois de tout simplement JOUER au jdr. Comme le dit un rôliste anonyme, "faudrait trouer le ciment de la FFJDR et cimenter les trous de l'AJDR".

Etat Généraux du Jdr

Grande opération que les EG! Ayant pour but de diagnostiquer les problèmes des rôlistes (communication externe et interne, chute des ventes et frustrations diverses), cette entreprise titanesque s'est d'abord attaquée à une étude du PRF (Paysage Rôlistique Français). Son arme principale, un long questionnaire élaboré avec une étudiante en sociologie pour son mémoire de DEA a reçu un acceuil partagé, allant du "chouette, un test!" à "ouah! c'est quoi cet interrogatoire de 40 pages?". Les premiers résultats, bien qu'interressants et parfois hilarants, ne semblent pas avoir réveillé l'immense majorité de rôlistes Lambda qui s'en tapent comme de l'an 40. Et c'est bien dommage.

Les Zines

Les Assos ont souvent la tentation bien légitime de vouloir imposer leurs dogmes à l'ensemble de la communauté rôlistique (et parfois plus!). Le fanzine est donc, avec la présence en convention, un outil de propagande privilégié. Leurs moyens sont toutefois limités: 80% des zines disparaissent après le premier numéro. 50% des survivants ne dépassent pas le deuxième.

On distingue actuellement deux types de fanzines: le premier, réalisé par une bande de copains, photocopié et distribué comme ils le peuvent, a une liberté totale. Choix des jeux traités, ton, fautes d'orthographes, les fanéditeurs n'en font qu'à leur tête et approchent autant le génie que la pire daube. Le deuxième, aussi réalisé par une bande de copains mais ayant tous des parents imprimeurs ou banquiers, est ultra-épais, bourré de scénars et d'aide de jeu utiles, de dessins très jolis et distribué sur toute la France. Il est par contre super cher, encore plus apériodique que le précédent, assez chiant à lire, et totalement dispensable si vous ne jouez pas aux jeux à la mode du moment métahype.

La foule des non-alignés

L'immense majorité du clan Rôliste est constitué de gens qui aiment faire une partie entre potes le samedi après-midi et basta! Certaines attitudes permettent cependant de classer cette foule protéiforme en quatre sous-parties.

Les Lambdas

Le rôliste moyen, qui joue régulièrement mais pas trop, à plusieurs jeux mais pas trop, qui va en convention mais pas trop et qui lis Casus mais pas trop. Il a une attitude généralement positive vis-a-vis de tout ce qui comporte des elfes et/ou des épées mais se méfie dès qu'un non-pro à le malheur de lui proposer quelque chose (démo de jdr, fanzine).

Les Touristes

Les Touristes voudraient bien jouer autant qu'un Lambda mais ils n'ont pas le temps. Soit ils pratiquent déjà trois sports, ont cours de solfège et de peinture sur soie, soit leurs parents/femme/enfants ne les laissent pas sortir, soit ils sont incapables de s'investir dans toute activité de plus d'une demi-heure. Le touriste est notament un cauchemar de MJ lors des créations de persos.

Les Passionnés

Les Passionnés font souvent partie d'une Assos, quand ils ne la crée pas eux-mêmes. Ils jouent comme des tarés soit de manière intégriste (un seul jeu, un système, une campagne) soit de manière boulimique (je joue à tout, tout le temps). Ils sont incollables sur le milieu du jdr et intarrissables sur tout ce qui touche de près ou de loin à leur loisir (bouquins, films, jeux PC etc...). A éviter absolument en boutique sous peine de subir 6 heures de compte rendu de partie exalté.

Les Acharnés

Les Acharnés sont graves, ils ne vivent que pour et par le jeu de rôle. Au mieux ils deviennent auteur, au pire ils s'enfoncent dans un comportement associal, laissant libre cours à tous leurs instincts les plus inavouables (ne se lavent plus, ne parlent qu'en citations de jdr, se déguisent en convention).

Stéréotypes

Le Clan Rôliste considère les autres Joueurs avec une légère condescendance, allant du "ouais, il est sympa ton jeu", au "Non? Tu joues encore aux petits soldats à ton âge?". Même si les opinions divergent, voici quand même une ébauche de ligne directrice du clan

Les Wargamenus

Ah, ah! Ils sont marrants les papys! A pousser des pions pendant des heures, un air pensif et une règle à la main. Sérieux, le wargame c'est sympa, mais seulement si on n'est pas assez pour faire une partie. Avec figurines c'est déjà plus drôle, mais vu le prix que ça coûte et le temps qu'il faut pour les peindre...

N.B. On dénote quelques tarés qui pensent que les jeux de batailles avec figurines sont une forme de jeu de rôle. Je les emmerde.

Les Cartieux

Ben oui, moi aussi j'ai joué à Magic... une belle connerie tiens! Tout le fric que j'ai pu claquer là dedans. Quand je pense à tous les éditeurs qui, en sortant leurs propres jeux de cartes, disaient que ça amenait du monde au jdr. Ils n'ont pas l'air con, tiens, maintenant que personne ne leur achète plus ni cartes ni suppléments! Et ne parlons pas de ses salauds de Wizards... les cartes, c'est la World Company!

Les Informaticiens

C'est sympa les jeux PC mais ils me font bien rire avec leurs soit disant jeux de rôle. Le jour où la Réalité Virtuelle sera aussi libre que mon imagination et où les processeurs pourront gérer ton roleplaying en direct pour faire réagir les PNJ, peut être que j'arrêterai le jdr.

Les traîtres

Parce qu'il n'y a pas que les Joueurs dans la vie. Comme vous le savez, le Monde de Sombreté est tout plein d'individus plus ou moins louches et plus ou moins puissants qui ne cessent d'interagir avec les Rôlistes.

Les politiques

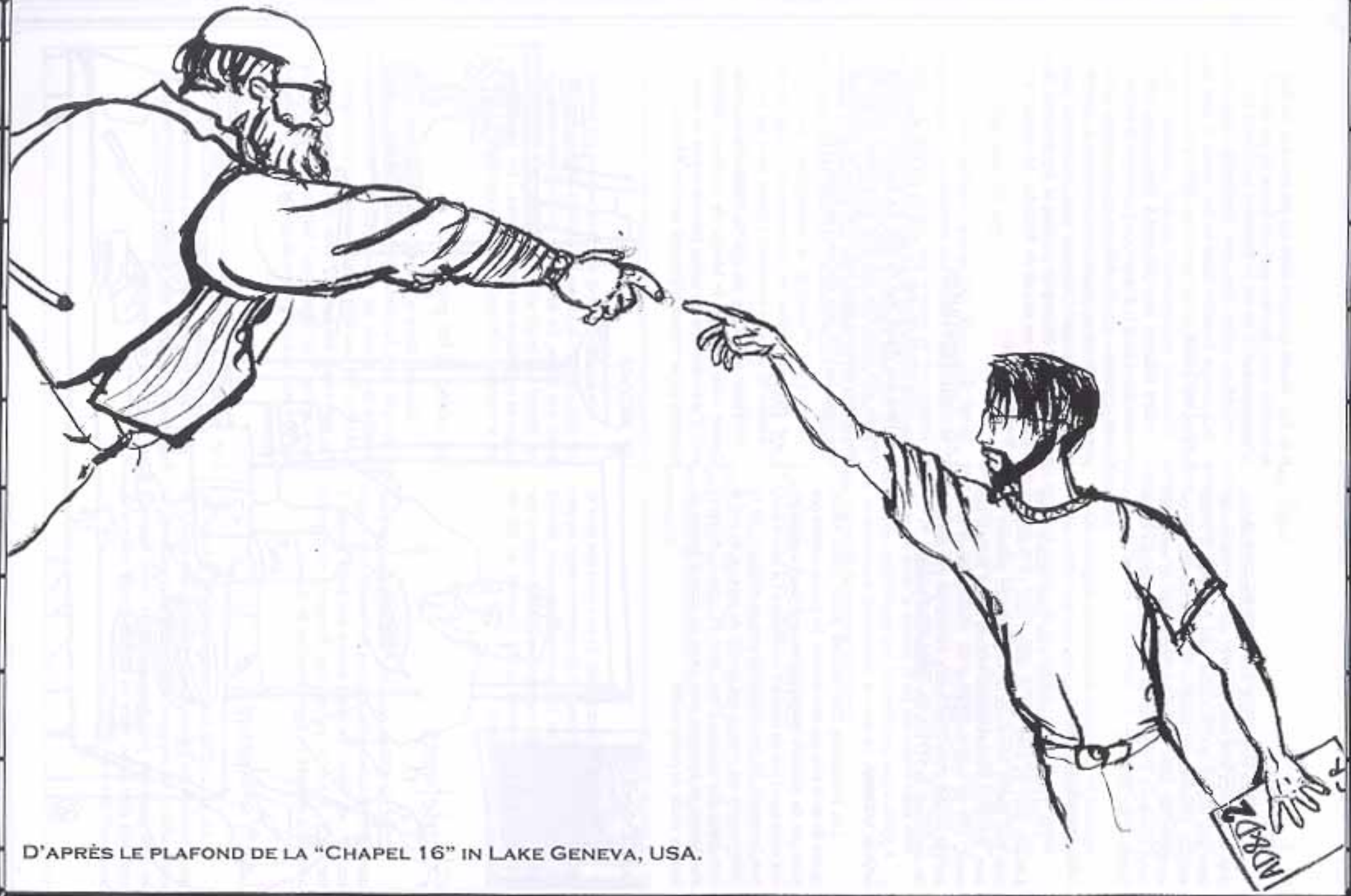
Les élus du FN sont des vrais salauds qui pensent tous qu'à interdire le jdr sur les conseils de leurs femmes. Quant aux autres, ils demandent des infos au Sénat qui leur répond que le jdr est une technique de psychanalyse ou que ça se pratique en extérieur alors... De toute façon moi je vote pas, le Dimanche, je peins mes figs.

Les médias & les psychiatres

Salauds! Entre la Dumas, le Pradel et compagnie, on est pas dans la merde. Et faut que ça soit Femme Actuelle qui ponde un papier potable! Sérieusement, quand Fun TV veut faire un sujet sur le jdr, ils t'obligent à leur improviser un méd-fan avec des figurines devant leurs caméras, v'là l'objectivité ! Sérieux, peut-être que le jour où y aura une seule Assos on pourra parler, mais pour l'instant...

Les femmes

Ouais, les rôlistes c'est tous des frustrés puceaux et les meufs ça comprend rien au jdr... Mais bon, non, non, moi j'suis super épanoui, hein?



D'APRÈS LE PLAFOND DE LA "CHAPEL 16" IN LAKE GENEVA, USA.

I know I got skills.
- Shaquille O'Neal

So do I.
- un P.J. anonyme et anglophone.

Différents des autres Joueurs, les Rôlistes ? Oui et non. Après tout, ils partagent de nombreux Traits avec les Wargameurs, les Carteux ou même les Piliers de Bars (voir **Typebook : Bar Pillars** pour **Beauf: the Stagnation**). Et ils ressemblent souvent à s'y méprendre avec des Geeks Informaticiens From Outer Space (voir **Teenagers : The Puberty**). Mais ce qui les différencie, ce sont surtout leurs Disciplines, ces Arts Esotériques enseignés dans des caves humides ou des greniers poussiéreux les soirs de pleine lune. Voici donc, en exclusivité mondiale et intergalactique, les Traits que l'on retrouve le plus souvent chez les Rôlistes ainsi que leurs sombres capacités.

Merits and Flaws

Avant l'Acquis (les Disciplines), parlons un peu d'Inné. Vous trouverez là dessous les Avantages et Inconvénients inhérents à la condition de Rôliste ainsi que les règles qui vous permettront de les interpréter correctement. Que les maîtres en Optimization (voir plus loin) se régalent, cette section leur est dédiée.

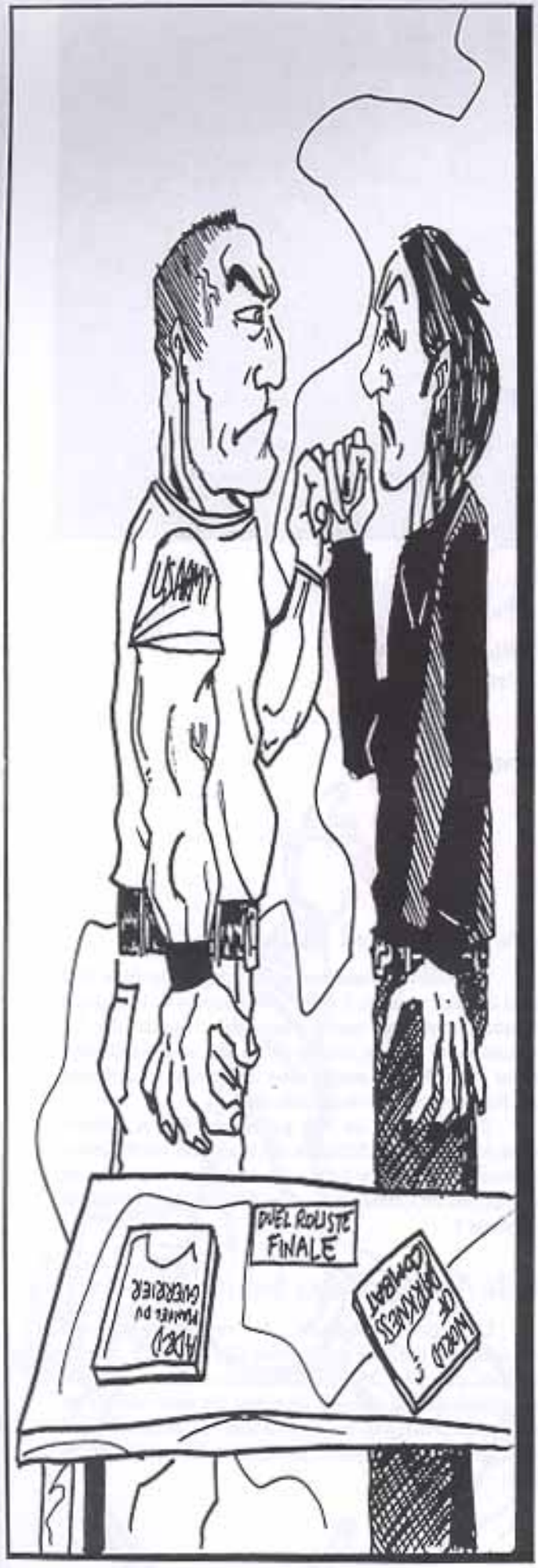
Calcul Mental (Merit métique)

Un Rôliste possédant cet avantage peut faire tout un tas de trucs sympas. Il met 20% de moins de temps que les autres à créer son perso, annonce les résultats des D6 à points avant tout le monde et n'a pas son pareil pour donner le nombre de succès dans les systèmes merdiques où il faut lancer des brouettes de dés.

Technique: Les MJ possédant Calcul Mental voient le niveau de difficulté de leurs jets de Roleplay diminuer de 1 pour les scènes de combat. La difficulté de tous les jets d'Optimization d'un Rôliste Calculateur est réduite de 1.

Eidetic Memory (Merit-ion tout lui !)

L'heureux possesseur de ce avantage peut mémoriser un livre de règle entier ("la tables de Jets de lanternes, c'est page 256, en dessous des dégats causés par une noyade en eau douce") ainsi que les petits détails en aventure (ben non MJ, la dernière fois t'as dit qu'elle était blonde et qu'elle s'appelait Martine la Concierge, ch 'te jure !).



Résistance au Sommeil (Avant nos)

Le Sommeil est une des plus grandes tares des Rôlistes. En effet, passées Endurance heures de jeu, tous les Rôlistes ont tendance à tomber en Torpeur, également appelée " syndrome Morad ".

Technique: Un Rôliste possédant cet avantage voit son temps d'Eveil doubler.

Voix qui porte (Avant parlatorumcasualia)

Cet avantage, particulièrement utile en Convention, permet à tout MJ ou Joueur de couvrir la voix de ses petits camarades même s'il est en bout de table.

Technique: Il ne subit des dégats Aggravés sur les cordes vocales qu'au bout de 3 x Endurance heures de jeu au lieu de 2 x pour un joueur ou 1 x pour un MJ.

Boutons (Flaw cos)

Les cellules épidermiques du Rôliste affecté synthétisent du sébum en quantités anormales. C'est chiant, pas beau, et ça limite sérieusement sa vie sexuelle.

Technique: La difficulté de ses jets de Séduction augmente de 1 sauf envers d'autres Boutonneux.

Cheveux Gras/Pellicules (Flaw Bso)

La chevelure du Rôliste est recouverte d'une substance grasse et malodorante tout les 2 jours.

Technique: Mêmes effets que pour les boutons, à multiplier par deux si les cheveux sont Longs.

Cheveux longs (Flaw Réal, pasbeaubeautobient)

Le Rôliste développe une tignasse qui dépasse ses épaules, l'oblige à se laver réguilièrement et à claquer un fric fou en après-shampoing.

Technique: Il gagne un succès automatique à tous ses jets de réactions vis à vis des Hardos (voir **Tribebook: Hardos** pour **Musicians : the Deafening**) et des Goths (voir **Sectbook : Goths** pour **Fashion Victims : The Ridiculous**).

Endolude (Flaw pas m'approcher)

Le Rôliste Endolude, comme son nom l'indique, ne joue qu'avec un seul groupe de joueurs: le sien. Il refuse toute partie avec des inconnus, *a fortiori* s'il s'agit d'un nouveau jeu. Les rares fois où on le traine en Convention, monsieur regarde les parties de loin, se permettant quelques remarques à la fin.

Citation typique: "C'est marrant, moi je ne joue pas du tout comme ça à INS/MV. Mon perso c'est un Gabriel Grade 3 à 40 PP qui se fait passer pour un Yves Grade 0. Je trouve que toi, tu dénatures trop l'esprit du jeu."

Fascination pour les dés (Flaw mineur)

Largement réparti dans la population Rôliste, ce Flaw oblige l'individu atteint à s'acheter tout un tas de dés aux formes et couleurs exotiques. Les plus graves les rangent dans une bourse en cuir et ne s'en séparent jamais. Un magazine que nous ne nommerons pas ici, connaissant cette faiblesse naturelle, n'a pas hésité à ajouter des dés à son blister pour booster les ventes. Mais bon, ils étaient vachement beaux, surtout le D20.

Faux Style/No Hygiène (1 Flaw 1 Flaw 1 Flaw)

Le Rôliste s'habille comme un Deschiens ou sent vraiment la mort. Pas drôle, mais ça existe. Oui, les deux sont cumulables. Mais on peut se suicider aussi.

Gros Mangeur (Flaw Prestige, traitreur)

Le Rôliste a la sale habitude de vider le frigo de la personne chez qui est organisée la partie. En convention, il dépense toutes ces thunes en sandwichs SNCF et ne peut donc plus acheter de jeux aux exposants, ruinant ainsi l'économie mondiale du jdr, le salaud!

Lunettes (Main 1 Flaw Flaw)

Le Rôliste a passé trop de temps à essayer d'apprendre par cœur les tables de coups critiques de Rolemaster dans son lit, éclairé de sa seule lampe de poche. Il se retrouve avec des culs de bouteille plus ou moins hideux.

Technique: La difficulté de ses jets de Sens sans lunettes augmente de 1 à 3 points. A niveau 3, le Rôliste est exempté de service militaire. Comme quoi ça peut avoir du bon...

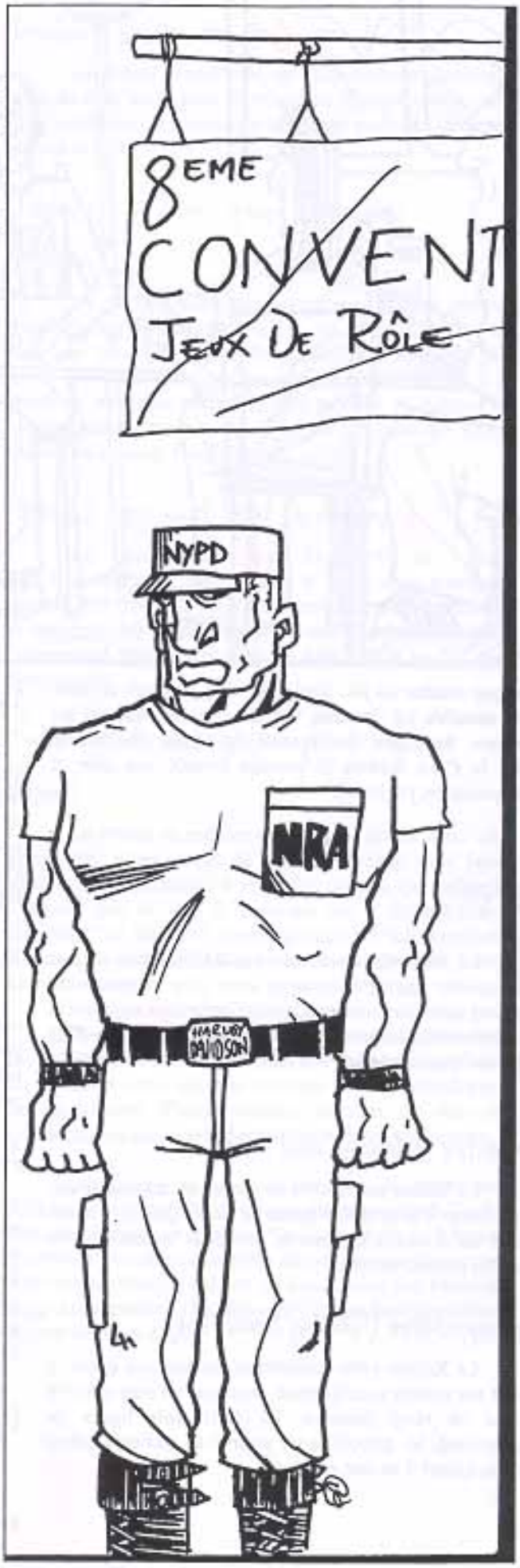
Travesti (Priscilla, Flaw du désert)

Le Rôliste se sent obligé de venir déguisé à ses parties, surtout si c'est du méd-fan et en Convention. Il pense que c'est un élément indispensable de son Roleplay.

Technique: La difficulté de ses jets de réaction vis à vis des GNistes est réduite de 1.

Disciplines de Clan

N'en déplaise à certains, les Rôlistes sont capables d'acquérir un grand nombre de Disciplines, mêmes normalement réservées à d'autres Joueurs. Les Vieux ont souvent un niveau assez élevé en Strategy (Prise de Tête en V.F.) ou Diplomacy (Langue de Bois). Certains biclassés GNistes possèdent Dragqueenation et les traîtres Carteux manient la terrible Discipline de Collectionnate. Les Rôlistes purs et durs se contentent d'apprendre leurs trois Disciplines de Clan, seules indispensables à une



pratique assidue du jdr. Seules les cinq premiers niveaux sont détaillés ici, le reste viendra dans le **Manuel du Conteur du Livre des Secrets du Guide du Joueur pour le Clan Rôliste** (à paraître bientôt, pas cher et indispensable, j'te jure!).

Roleplay

La Discipline maîtresse des Rôlistes leur permet d'interpréter leurs personnages avec plus ou moins de bonheur selon leur niveau. Certains intégristes touboniens lui préfèrent le terme de "jeu d'acteur" et les Gros-Bills celui de "perte de temps".

Narration (Roleplay Level One)

Le Rôliste est capable de décrire les actions de son personnage à la première personne du singulier. Il le fait parler au discours indirect et met deux bonnes heures pour lui trouver un nom.

Interpretation (Roleplay Level Two)

Le Rôliste parle maintenant comme son perso, il décrit ses actions avec richesse, se trouve un nom pas trop débile en vingt minutes, lui écrit trois lignes de background, lui gribouille un portrait et gesticule même un peu quand il se sent en forme.

Incarnation (Roleplay Level Three)

Le Rôliste parle aux autres joueurs en utilisant le nom de leurs personnages, se sent impliqué dans la vie du sien, nous fait un caca nerveux si celui ci vient à mourir, lui écrit une page de background et n'hésite pas à se lever pour mimer certaines actions compliquées (comme le Flying Thrust Kick ou la Brouette Moldave selon le jeu). Il participe également à sa première Murder Party.

Exteriorization (Roleplay Level Four)

Ca y est, le Rôliste devient chiant. Il se dit qu'il se mettrait bien au GN, raconte des conneries quand des journalistes l'interviewent et prend la gueule à tout le monde dans les jdr médiévaux avec son vieux français de pacotille.

Interiorization (Roleplay Level Five)

Le Rôliste refuse de lancer des dés et de suivre un tant soit peu la trame des scénarios. Quand il maîtrise, il ne le fait plus qu'en impro, aidé de son seul jeu de tarot. Il fait chier tout le monde avec sa musique "d'ambiance" gothico-indus-techno, son encens d'ambiance acheté dans le métro et ses bougies d'ambiance super pratiques pour lire sa fiche de perso dans le noir d'ambiance.

Optimization

Cette Discipline concerne toute la partie mathématico-gestionnaire du jeu de rôles. Son utilisation

a tendance à diminuer, mais un poignée d'irréductibles apprécie toujours les jeux livrés avec une calculatrice scientifique. On l'appelle également le minimaxage ou *rules rapism*.

Probability (Optimization Level One)

Le Rôliste a fait un peu de maths au lycée. Il comprend à peu près les systèmes de jeu mais à besoin d'aide lors de la création de perso. Il sait que 2D6, c'est mieux qu'1D12.

Knowledge of the Social (Level Two)

L'Optimizateur connaît plusieurs systèmes de jeu. Il sait se créer un perso tout seul et commence à manipuler d'interessants effets (9 et 13 dans les caracs du Basic Roleplaying c'est mieux que 10 et 11).

Empathin avec le Système (...Three)

Le Rôliste connaît les petits trucs de création de perso (packs de compétences, avantages et défauts gros-bills) de nombreux systèmes de jeux. Il utilise à fond les divers bonus applicables aux actions de son perso (il vise pendant trois tours avant de frapper par derrière, par surprise, avec le soleil dans le dos après avoir effectué une feinte de corps).

Customization (vous avez compris non ?)

Le rôliste connaît tous les "bugs dans le système" et modifie les règles de ses jeux pour les rendres plus réalistes, plus fluides, plus mieux quoi! Il refuse absolument que son MJ assiste à la création de ses personnages pour lui éviter une crise cardiaque (au MJ, pas au perso). Il faut noter que certains jdr aux règles incohérentes -comme AD&D- nécessitent ce niveau d'Optimization pour être à peu près jouables.

Création (parce que c'est lourd le copier/coller)

Le rôliste est capable de créer un système de jeu qui tourne, plus ou moins novateur, à base de dés, cartes, pièces de monnaies ou morales de fables de la Fontaine.

Professionalism

Le Professionalism indique la connaissance qu'a le rôliste du milieu associo-industriel du jdr. C'est à la fois la capacité de connaître tous les ragots du monde et celle d'écrire un produit rôlistique carré et vendable.

Not from Saturn (Il faudrait...)

Le rôliste sait que le jdr ne se limite pas aux parties de l'Oeil Noir avec son petit cousin, qu'il existe d'autre jeux, des boutiques et des clubs.

Candide (...mettre des points noirs...)

Le rôliste connaît une ou deux maisons d'édition, plus de cinq jdr, achète de temps en temps Casus et sait qu'il existe un certain milieu associatif avec des fanzines et tout et tout.

Illuminé (...ce serait quand même plus pratique)

Le rôliste connaît tous les éditeurs français (même Nestiveqnen!) et quelques ricains, est abonné à Casus et sait que Backstab existe. Il fait dédicacer ses jeux par leurs auteurs et va à au moins une convention par an. Il a écrit un scénario pour son jeu préféré et rempli le questionnaire des Etats Généraux du jdr, mais n'y a pas laissé son adresse. Pas fou non ?

Grouillot (mais c'est lourd de changer...)

Le rôliste sait que Descartes et Casus appartiennent à la même boîte, a parlé avec quelques auteurs, fait partie de deux assos, écrit dans un fanzine et a distribué des questionnaires Etats Généraux. Il peut comprendre 90% des blagues de BSK (et ça lui fait une belle jambe).

Futur tintiste tintouin (...de police tout le temps)

Le rôliste va publier son premier article dans une revue pro, a un projet de suplément pour trois jeux différents et commence à se rendre compte que ça paye vraiment pas le jdr. Il a vendu des T-Shirts "Etats Généraux" et saisi 210 questionnaires sur informatique. Enfin, l'autre jour, il a découvert le vrai nom de Croc, alors il est content.

De nombreux textes anciens, comme la série des incunables Jeux & Stratégies font état d'autres Disciplines mystérieuses liées aux arts sombres des Mathématiques ou du Théatre d'Improvisation mais ce ne sont là qu'allégations sans fondements et billevisées fantaisistes.

Quant aux autres pouvoirs que de nombreux Rôlistes se targuent d'avoir acquis grâce au jdr tels "je lis l'Anglais comme un dieu" et "j'suis une bête en histoire médiévale", on sait maintenant que ce ne sont là que des prétextes destinées à calmer les inquiétudes des Mamans (voir **Housewife: The Slavery**) quant aux possibles aspects néfastes du jdr.

Un jour j'me suis inscrit dans un GN
J'avais trois jours pour m'trouver une dégaine
Il fallait que j'me fasse un personnage
Alors je me suis transformé en mage

-Billy ze Kick et les Gamins en Folie "Encraoudi encraouda"

Voici quelques exemples de Rôlistes que vous pourrez incarner au cours d'une partie de **Joueur: La Simulation**. Ils vous serviront également de PNJ, de figurines à découper et habiller ou de papier brouillon pour vos TD de mécanique quantique. Pour les utiliser à leur plein potentiel, vous n'avez plus qu'à leur rajouter 15 points de fribaïze et prier pour ne jamais les croiser dans la rue.

Ils sont tous basés sur des personnes réelles, le plus souvent rencontrées en Convention, en boutique ou dans le miroir de la salle de bain, au petit jour. Personne n'est donc particulièrement visé, mais tout le monde y est un peu pour quelque chose. Si vous vous êtes reconnu, tant mieux. Sinon...regardez bien... allez, un peu d'honnêteté que diable!

LE GEEK

Quote: *Eh, tu voudrais pas acheter mon fanzine ?*

Prélude: Avant, au collège, c'était dur. Les autres se moquaient de votre cartable trop grand, de vos lunettes triple foyer et les plus cultivés vous appelaient "pine d'huître". Vous vous en foutiez, vous étiez meilleur en classe qu'eux, et de toute façon, ils s'en mordraient les doigts le jour où vous les licenceriez sans indemnités du haut de votre poste de PDG de Microsoft (au moins). Et puis un jour, un gars qui avait 1,5 point de plus que vous en moyenne d'Anglais Renforcé a sorti un drôle de dodécagone brillant pailleté vert à pois jaunes. Trois jours plus tard, vous calculiez les probabilités de réussite d'une Triple Torsion Testiculaire de nuit par temps froid. Une nouvelle vie commençait.

Concept: Vous êtes à fond dans le jeu de rôle. Certains estiment que ça fait longtemps que vous l'avez dépassé d'ailleurs (le fond, pas le jeu de rôle). Vous éditez un fanzine de Science-Fiction-Cinéma- Nouvelles-Jdr-Manga-Séries-cultes, collaborez à 15 opuscules du même genre et maîtrisez des campagnes interminables le reste du temps. Malgré cela, vous avez un mal fou à établir une relation humaine avec qui que ce soit. Combien de fois vous a-t-on fuit en Convention quand vous arriviez, votre zine sous le bras ? Combien d'éditeurs, déjà grimaçants à votre approche, vous ont ri au nez en voyant votre super-projet de jdr méd-fan révolutionnaire ? Combien de fois avez vous entendu la formule rituelle "Kestata, t'as pas d'amis ?" Le plus dur, c'est de trouver des filles pour discuter avec. Soit elles ne comprennent rien à des notions élémentaires comme l'influence de la marge de réussite sur les dégâts, soit elles sont vraiment trop moches. Parce que faut pas déconner, vous avez des critères draconiens quand même: une femme, c'est une pin-up l'Oeuf Cube minimum. Ou alors il faut qu'elle soit tatouée et qu'elle aime les bains de boue.

Roleplaying tips: Trouvez vous un problème d'élocution (voie ultra-nasillarde, bégaiement...), un problème d'hygiène (voir pages 22 et 23) et harcelez les autres Joueurs de vos discussions d'expert ou, mieux, de vos compte-rendus de partie.

Equipement: le total-look Deschien, un cartable pour vos feuilles de persos (vous n'avez pas pu vous en séparer), une haleine de phoque et un manuel pour traduire votre jeu maison en Elfe (un éditeur vous a dit qu'il aurait plus de chances de marcher).

RÔLISTE

PLAYERS: The Simulation

Joueur:
Nom:
Campagne:

Complexe: Geek
Style: Ø ou Geek
Profession: Geek

Clan: Rôliste
Génération:
Adresse:

Inné

Sportif		Sociable		Cérébral	
Muscle	000	Aura	00000	Sens	●●●00
Doigté	●●●00	Arnaque	●●000	Q.I.	●●●●●
Endurance	●●000	Beauté	00000	Subtilité	●●000

Acquis

- ACHETER LE "MONTCHATEL SOURCEBOOK" POUR RECOPIER LES PLANS !!!

Casier Judiciaire		Emissions préférées		Etudes	
Faux témoignage	●●000	30 Millions d'amis	00000	E.N.A.	●●000
Auto-défense	00000	Turbo	00000	Informatique	●●●●0
Délit de fuite	●●●●0	Sagas	●●●●0	Gestion	00000
Coups et blessures	00000	Histoires naturelles	00000	Commerce	00000
Refus d'obtempérer	●0000	Highlander	00000	Documentation	●0000
Abus de confiance	00000	Boulevard des Clips	00000	Droit	00000
Racket	●●000	Mac Guyver	00000	Médecine	00000
Association de malfaiteurs	00000	Arsène Lupin	00000	Esotérisme Pythagoricien©	●0000
Recel	00000	Le nouvel homme invisible	●0000	Sciences Po	●0000
Escroquerie	00000	Ushuaïa	00000	Sciences Pures & Dures	●●●●0

Autres

Disciplines		Acquis Sociaux		Valeurs	
Opimization	●0000	Assos	●●●00	Courage	●●000
Professionalism	●0000	Fanzine	●●000	Témérité	●●000
Roleplay	●0000		00000	Déïontologie	●●●●●
	00000		00000	Boursières	●●000
	00000		00000		
	00000		00000		
	00000		00000		

Autres autres

00000
00000
00000
00000
00000
00000

Sociabilité

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Boutons

Points noirs

Santé

Effleuré		☐
Chatouillé	-1	☐
Gratouillé	-2	☐
Erraflé	-3	☐
Choqué	-4	☐
Abasourdi	-5	☐
Assommé	-6	☐
Comateux		☐

Jeux

Nom	Éditeur	Prix	Note	Suppléments
TROP				
NOMBREUX				

Tics

(plus que nécessaire!)

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler la Divine Proportion, le Nombre d'Or de tout White Wolfeux qui se respecte. 8/7 Oc: 7/5/3-13/8/5-3-5-7-15-7/3/2/1

LE CARTEUX INFORMATICIEN

Quote: 40 francs, 60 si à bords noirs.

Prelude: Avant, vous ne faisiez pas grand' chose de vos week-ends à par écouter Voltage FM et passer le Dimanche devant Stade 2. Puis Papa a acheté un ordinateur et là vous avez trouvé un nouveau passe-temps. C'était bien, vous échangiez tout un tas de jeux piratés avec vos potes du collège, vous parliez du nouveau GXK-9472 cadencé à 560Mhz pendant la récré et voilà. En seconde, dans votre nouveau lycée, un camarade de classe vous a proposé de faire du jdr. C'était bien, encore un nouveau passe-temps.

Concept: Vous avez joué à plein de jeux super sympas. Il y avait AD&D, Runequest, Rolemaster, JRTM, Earthdawn, Warhammer, Stormbringer, Bloodlust, Nightprowler et puis Pendragon pour changer. Arrivé à la fac de Jussieu, votre binôme vous a présenté un nouveau jeu. Magic ze quelquechose. C'était bien, vous donniez plein d'argent à vos nouveaux amis de devant l'Oeuf Cube et en échange vous aviez plein de jolies cartes à collectionner. Ce qu'était cool, c'est que plein de ces nouveaux amis faisaient aussi du jdr avant. Alors comme ça, passer ses samedi après-midi debout à dealer des cartes, c'était aussi faire du jdr. Et puis Papa a acheté un nouvel ordinateur relié à Internet. Maintenant vous pouvez jouez à Magic en réseau. C'est bien, comme ça vous pouvez continuer à faire du jdr comme sur le trottoir de l'Oeuf Cube tout en discutant des mérites du 984756-PX4 cadencé à 990 Mhz. Non, y a pas à dire, le jeu de rôle, vous aimez vraiment ça.

Roleplaying tips: Si vous êtes VRAIMENT obligé de cotoyer de VRAIS rôlistes, essayez de faire dévier la conversation sur les jeux de cartes ou l'informatique. En désespoir de cause, acceptez une partie, mais seulement d'un jeu que vous connaissez, dès fois qu'ils essaient de vous embrigader dans leurs trucs bizarres avec des costumes. Maman vous l'a bien dit, c'est des coups à aller se suicider au Mandarom ça.

Equipement: un Pentium IV avec un disque dur obscène, lecteur de DVD DodécaTerruple vitesse, 22 millions de paires de rames et des Doom Like que vous savez même plus où les mettre, 3 brouettes de cartes dans un sac de sport, un comics "Spawn" en français et un D6 (vous vous demandez bien, ce que ça peut faire dans votre poche, ça !).

RÔLISTE

PLAYERS: The Simulation

UPKEEP

Joueur:
Nom:
Campagne:

Complexe: Geek
Style: Branché
Profession: Carteux Information

Clan: Rôliste
Génération:
Adresse:

Inné

AVOIR LA COTE DE "MONTCHATEL", UN ENCHANTMENT INEDIT UNCOMMON ?

Sportif		Sociable		Cérébral	
Muscle	●●0	Aura	●●●00	Sens	●●000
Doigté	●●000	Arnaque	●●●●●	Q.I.	●●000
Endurance	●●●●0	Beauté	●●000	Subtilité	●●000

Acquis

I Ancestral Recall
II Time Walk
III Necropotence
XVI Swamp

Casier Judiciaire		Emissions préférées		Etudes	
Faux témoignage	●●●00	30 Millions d'amis	●0000	E.N.A.	00000
Auto-défense	00000	Turbo	●●●00	Informatique	●●●●0
Délit de fuite	00000	Sagas	00000	Gestion	●●●●0
Coups et blessures	00000	Histoires naturelles	00000	Commerce	●●●●0
Refus d'obtempérer	00000	Highlander	00000	Documentation	00000
Abus de confiance	●●000	Boulevard des Clips	00000	Droit	00000
Racket	●0000	Mac Guyver	00000	Médecine	00000
Association de malfaiteurs	●0000	Arsène Lupin	00000	Esotérisme Pythagoricien©	00000
Recel	●●000	Le nouvel homme invisible	●0000	Sciences Po	00000
Escroquerie	●●●●0	Ushuaïa	00000	Sciences Pures & Dures	00000

Autres

Disciplines		Acquis Sociaux		Valeurs	
Opimiz	●●000	Thunes	●●000	Courage	●●000
Prof	●0000	Cartes Magiques	●●●00	Témérité	●●000
D	00000		00000	Déïontologie	●●000
	0000		00000	Boursières	●●●●●
	00		00000		
			00000		
	0		00000		

	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Sociabilité

● ● ● ● ● ● 0 0 0 0

Boutons

● ● ● ● ● 0 0 0 0 0

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Points noirs

● ● ● 0 0 0 0 0 0 0

Santé

Effleuré		☐
Chatouillé	-1	☐
Gratouillé	-2	☐
Erraflé	-3	☐
Choqué	-4	☐
Abasourdi	-5	☐
Assommé	-6	☐
Comateux		☐

Jeux

Nom	Éditeur	Prix	Note	Suppléments
MAGIC	WIZARD	$	UC1	Arabian Nights, Antiquities, Legend
BELOTE				The Dark, Unglued,
TAROT				Mishra's Machine Trad

Tic

Trie ses cartes

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler la Divine Proportion, le Nombre d'Or de tout White Wolfieux qui se respecte. Sol Ole: 7/5/3-13/8/5-3-5-7-13-7/5/2/1

LE FÂCHÉ

Quote: *Ouais, j'emmerde AD&D, je nique Magic et j'écoute House of Pain, ça te pose un problème ? Et abîme pas mon Daemonis Compendium, c'est collector, ça vaut des thunes, ça.*

Prelude: Votre vie était plutôt calme jusqu'à l'âge de douze ans. Puis tout c'est passé très vite. Vous avez découvert le rap hardcore, l'antifascisme et les filles en l'espace de deux mois. Doué d'une culture impressionnante (vous connaissez tous les super-héros Marvel par leur petit nom), d'un goût assez prononcé pour les films d'actions, le Coca-Cola et J.R.R. Tolkien, il en fallait peu pour qu'on vous Initie. Vous étiez invité à une manif de la Lutte Néo-Marxiste Révlutionnaire mais, afin d'éviter toute manipulation politique, vous avez préféré aller à l'anniversaire de votre pote Sébastien. Vous y fûtes Initié au cours d'une mémorable partie de Star Wars à neufs joueurs plus un MJ. La moitié d'entre eux étaient vos potes, l'autre le devint.

Concept: vous avez appliqué votre goût de la révolte et du non-conformisme aux jeux de rôle. Refusant les grandes locomotives imposées par le capitalisme sauvage (Cthuluh, AD&D) ou la logique néo-libérale de la pacotille illustrative (Multisim) vous vous êtes tourné vers des jeux différents. Soit underground (vous possédez toute la gamme "Tales from the Floating Vagabond") soit rock'n roll. Vous avez ainsi étréné Bitume, Bloodlust et surtout INS/MV. C'est pour vous le cocktail idéal de politique, d'humour noir (et de super-héros diront certaines mauvaises langues). Vous êtes très impliqué dans le milieu associatif (fanzines, pétitions) et donnez dans les actions terroristes visant à la destruction des jeux de cartes. Parce que Magic c'était fun au début, mais ca a fait trop de mal au jdr. Alors comme vous dites "emputons le chancre avant que le reste du corps ludique ne se laisse tranquillement gangrèner par le virus ultra-libéral". Vous avez raté médecine, et parfois ça se sent.

Roleplay: Vous êtes vénèr' comme Lucifer! Vous ne supportez pas les cons qui ne jouent qu'à un seul jeu, les taxant de "fascistes", "vendus" ou pires de "carteux". Vous révélez ainsi votre côté intolérant, limite sectaire. Mais bon, vous comptez bien révolutionner le monde du jdr et comme disent vos collègues d'un obscur fanzine de BD: "on n'encule pas les poules sans casser les oeufs".

Equipement: un T-Shirt Assassin ("La justice Nique sa Mère"), un pantalon baggy, beaucoup de mauvaise foi, un vinyl de ska et la toute dernière extension pour Scnïakz, un jdr moldo-slavon hyper novateur salement boycotté par ces vendus de chez Casus, et critiqué à la va-vite par le pigiste de Backstab.

RôLiSTE

FUCK! HOUSE OF PAIN!

PLAYERS: The Simulation

Joueur:
Nom:
Campagne:

Complexe: ADRD
Style: FACHE ! HXC !!
Profession: FACHET

Clan: RôListe
Génération:
Adresse:

Inné

LOFOFORA LA CLIQUA

Sportif		Sociable		Cérébral	
Muscle	●●○	Aura	●●●○○	Sens	●●●○○
Doigté	●●○○○	Arnaque	●●●●○	Q.I.	●●●●○
Endurance	●●○○○	Beauté	●●●○○	Subtilité	●○○○○

Acquis

SKA!!

Casier Judiciaire		Emissions préférées		Etudes	
Faux témoignage	●●●○○	30 Millions d'amis	●○○○○	E.N.A.	○○○○○
Auto-défense	●●●●○	Turbo	●○○○○	Informatique	●●○○○
Délit de fuite	●●○○○	Sagas	○○○○○	Gestion	○○○○○
Coups et blessures	●●●○○	Histoires naturelles	○○○○○	Commerce	○○○○○
Refus d'obtempérer	●●○○○	Highlander	●○○○○	Documentation	●○○○○
Abus de confiance	●●○○○	Boulevard des Clips	●●●○○	Droit	○○○○○
Racket	○○○○○	Mac Guyver	○○○○○	Médecine	○○○○○
Association de malfaiteurs	●●●○○	Arsène Lupin	●●○○○	Esotérisme Pythagoricien©	●○○○○
Recel	●○○○○	Le nouvel homme invisible	●○○○○	Sciences Po	○○○○○
Escroquerie	●●○○○	Ushuaïa	○○○○○	Sciences Pures & Dures	●○○○○

Autres

Disciplines		Acquis Sociaux		Valeurs	
Opimization	○○○○○	REAL LIFE	●●●●●	Courage	●●●○○
Professionalism	●●○○○		○○○○○		
Roleplay	●○○○○		○○○○○	Témérité	●●●●○
	○○○○○		○○○○○	Déïontologie	●●●○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Boursières	●○○○○
	○○○○○		○○○○○	NO FACHO!	

Autres autres

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Sociabilité

●●●●●●○○○○

Boutons

●●○○○○○○○○

●●□□□□□□□□

Points noirs

●●●○○○○○○○

Santé

MONT CHATEL CA PUE!

Effleuré		□
Chatouillé	-1	□
Gratouillé	-2	□
Erraflé	-3	□
Choqué	-4	□
Abasourdi	-5	□
Assommé	-6	□
Comateux		□

Jeux

Nom	Éditeur	Prix	Note	Suppléments
NSMV	SILOE	!!	A	TOUS!
ZONE				
AMMONDE				

Tic

FUCK DA POLICE!

ambuskade

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler la Divine Proportion, le Nombre d'Or de tout White Wolfeux qui se respecte. Si? Ok: 7/5/3-13/8/5-3-5-7-13-7/5/2/1

LE GOTH

Quote: *Ouais mais tu comprends, l'Aááart du Conteur, ça implique aussi d'acheter Pétaouchnok by Night et de splitter ton dicepool quand tu combines Celerity et Dominate. Hein ? Non, la chemise à jabot c'est un truc perso.*

Prelude: Vous avez eu une adolescence difficile. A 12 ans vous avez porté votre premier jean troué, à 14 vous étiez un vrai hardos, cheveux gras, T-Shirt Iron Maiden etc. A 15 ans vous vous êtes rendu compte qu'en fait ça ne plaisait pas trop aux filles alors à 16 ans, vous avez tourné gothique. Et là c'était cool. Déjà, il y avait plus de meufs. Elles étaient parfois un peu bizarres mais bon, avec elles au moins vous pouviez réciter du Ann Rice. Et puis elles, elles appréciaient vos chemises bouffantes et vos pantalons en cuir, pas comme maman qui croyait que c'était pour jouer du Molière. Et puis un soir qu'on vous a refusé à l'entrée d'une soirée goth (vous n'aviez pas 18 ans), vous avez rejoint un groupe de coincés de la classe qui organisaient une soirée d'Initiation (!). Vous ne pouviez pas mieux tomber: THE ouvrage ésotérique, la bible de cette cérémonie occulte, vous souriait littéralement, magnifique dans sa couverture en marbre vert surmonté d'une rose purpurine. Son nom, véritablement prédestiné: Vampire, la Masquarade.

Concept: Ils vous méprisent. Vous le savez . Mais ce ne sont que des ignares. En rejoignant les rangs des Rôlistes vous aviez pourtant pensé qu'on ne se moquerait plus de vos lettres cachetées à la cire signées "Lestat", de vos citations de Dead Can Dance et de votre teint de tuberculeux en phase terminale. Mais, lors de votre Initiation, votre Sire ne compris pas la créature qu'il venait de mettre au monde. Cet idiot continue à se faire appeler MJ et pas Conteur, comme il le devrait. Il a encore ri la semaine dernière quand vous avez contesté ses dires sur l'existence des Salubris anti-tribu (supplément officiel à l'appui). Mais peu importe. Il ne peut plus rien contre vous. Vous allez passer à un autre stade. Des Kindreds ont pris contact avec vous. Des vrais, avec des catogans et tout et tout. La Macarilla Française, qu'ils s'appellent. Enfin, vous allez pouvoir quitter ces timorés qui s'empêtrent dans des jeux de barbares ! A vous le royaume de la nuit, des costumes sombres et de l'hémoglobine en tube !

Roleplay: Vous êtes mé-pri-sant! Vous avez conscience d'appartenir à un ordre supérieur, d'être la prochaine étape de l'évolution artistico-ludique. Alors tous ces cloportes avec leurs "5D en Blaster" et autres "je viole la petite vieille dans le métro" ça vous fait vraiment pitié. Vous les petites vieilles, vous les videz de leur sang. Et sur la tombe de Jim Morrisson encore.

Equipement: une chemise bouffante, une canne épée, une montre a gousset, tout un tas de breloques morbides en argent, un grand manteau noir et un tube de Ventoline.

RÔLISTE

PLAYERS: The Simulation

MARILIN MANSON

Joueur:
Nom:
Campagne:

Complexe: DARK
Style: GOTHIK
Profession: GOTH

Clan: Rôliste
Génération: Antédiluvien
Adresse: Inconnue!!!

Inné

Sportif

Muscle	●00
Doigté	●●●00
Endurance	●0000

Sociable

Aura	●●●00
Arnaque	●●●00
Beauté	●●000

Cérébral

Sens	●●000
Q.I.	●●000
Subtilité	●●●00

Acquis

In the desperate land of Hope & Dance, the White wolves near the Coast
I'm no more... pain and sorrow my girl (bis)

Casier Judiciaire

Faux témoignage	●●000
Auto-défense	●●000
Délit de fuite	●●000
Coups et blessures	●0000
Refus d'obtempérer	●0000
Abus de confiance	●●●00
Racket	●0000
Association de malfaiteurs	●●000
Recel	●0000
Escroquerie	●0000

Emissions préférées

30 Millions d'amis	00000
Turbo	00000
Sagas	00000
Histoires naturelles	00000
Highlander	●●●00
Boulevard des Clips	00000
Mac Guyver	00000
Arsène Lupin	●●000
Le nouvel homme invisible	00000
Ushuaïa	00000

Etudes

E.N.A.	00000
Informatique	●●000
Gestion	00000
Commerce	00000
Documentation	●●000
Droit	●●000
Médecine	00000
Esotérisme Pythagoricien©	●●●00
Sciences Po	00000
Sciences Pures & Dures	00000

Autres

Disciplines

Opimization	00000
Professionalism	●●000
Roleplay	●●●●0
	00000
	00000
	00000
	00000

Acquis Sociaux

Girlfriend	●0000
Rebelle	●●000
Azar	●●000
	00000
	00000
	00000
	00000

Valeurs

Courage	●●00
Témérité	●●000
Déïontologie	●●●●0
Boursières	●●000

Autres autres

	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Sociabilité

●●●●●0000

Boutons

●●●●00000

☑☑☑☑☐☐☐☐☐☐

Points noirs

●●●●●0000

Santé

Effleuré		☐
Chatouillé	-1	☐
Gratouillé	-2	☐
Erraflé	-3	☐
Choqué	-4	☐
Abasourdi	-5	☐
Assommé	-6	☐
Comateux		☐

Jeux

Nom	Éditeur	Prix	Note	Suppléments
TOUT WOD	White Wolf	OPEN CAPR	21/20	TOUS!!

Tic

Sabbatte en Noir

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler la Divine Proportion, le Nombre d'Or de tout White Wolfeux qui se respecte. Sit Ok: 7/5/3-13/8/5-3-5-7-13-7/5/3/1

THE CURE

LA MEDIEVISTE GNISTE

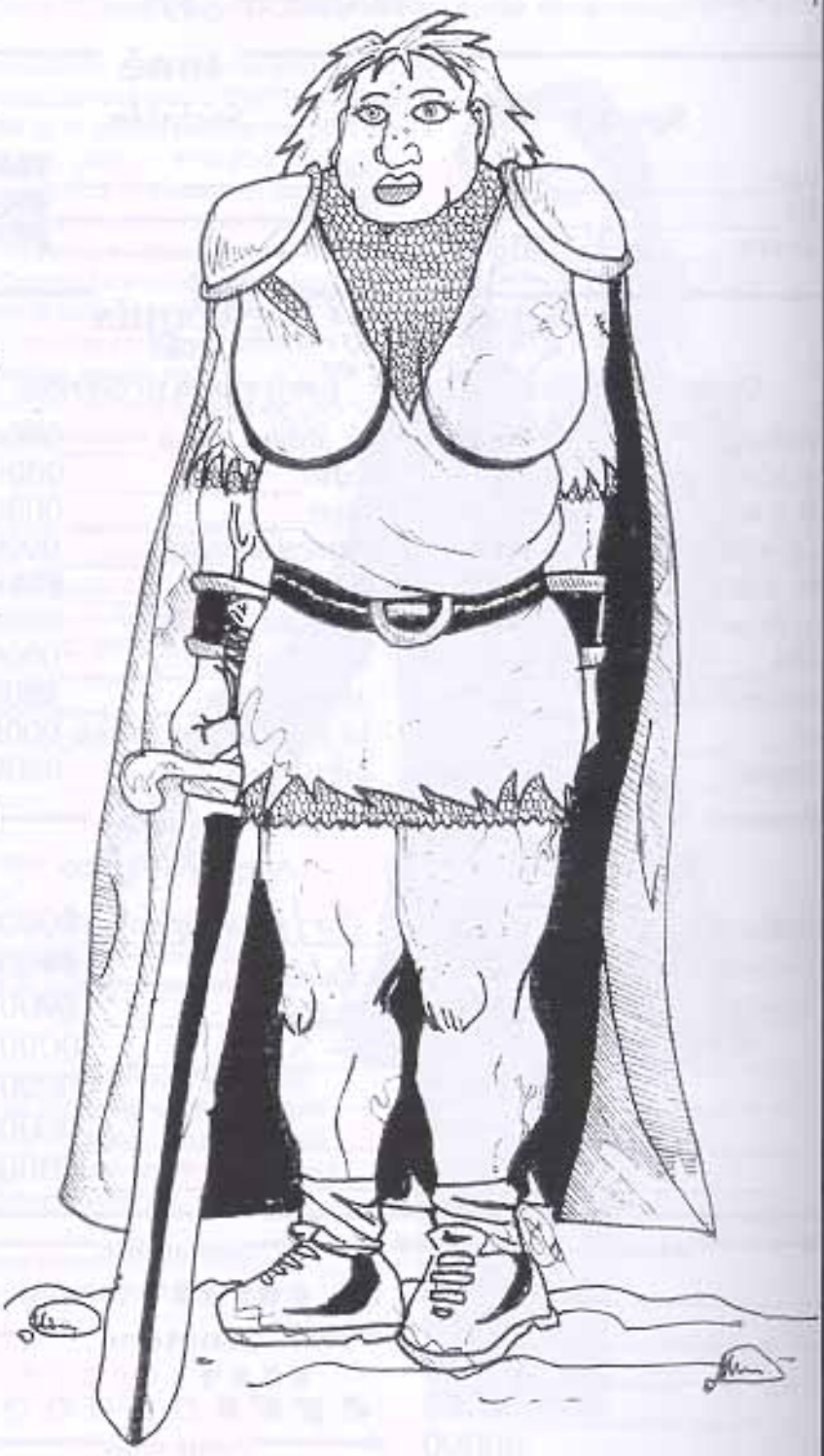
Quote: *Hola Messire! Votre collant en lycra estoit en train de se barrer en couilles!*

Prelude: Votre truc à vous, c'est l'Histoire. La Chanson de Roland, la Table Ronde et de l'Amour Courtois tout partout. Aux mauvaises langues qui prétendent que le vrai Arthur était un pauvre chef de bande paillard et que les armures de plaques complètes n'existaient pas au XIVème siècle, vous répondez "Ouais et alors?" ou "Au moins à l'époque on savait vivre!". Au cours d'un bal costumé, un beau brun en combinaison de cuir à tête de loup (mmh, comme il devait transpirer la dessous...) vous a laissé les coordonnées d'une assos de GN. Et, comme tant d'autres, votre vie a basculé.

Concept: Vous jouez en fait assez peu au jdr sur table, juste pour travailler votre vieux françois entre deux GN. Vous vous êtes faits plein d'amis dans le milieu et êtes de toutes les initiatives, du moment qu'il s'agit d'être déguisée et de se faire draguer par de preux combattants. Aux mauvaises langues Rôlistiques qui prétendent que vos scénars sont basiques et vos chevaliers des scouts engoncés dans du latex, vous répondez "Ouais et alors?" ou "Au moins, lui il est capable de faire du roleplay pendant 48 heures et de dormir sous la tente sans aller commander une pizza". Et là, vous n'avez peut être pas tort.

Roleplaying tips: Vous méprisez un peu le Clan Rôliste et pensez sérieusement à prêter allégeance aux GNistes. Pour couper les ponts, vous ne parlez plus qu'en Elfe, ne lisez plus que la rubrique "inspi universalis" dans Casus et avez jeté tous vos dés.

Equipement: Une robe de Barbie Princesse Gente Dame avec le hennin qui va bien, un kit de Calligraphie Playskool, l'intégrale de Chrétien de Troyes et des Rangers Decathlon Spécial: "j'me fais courser par un Troll en forêt de Fontainebleau".



RôLiSTE

PLAYERS: The Simulation

Joueur:
Nom:
Campagne:

Complexe: GROSSE
Style: Méd-Bourr'
Profession: Médécuste GNiste

Clan: Rôliste
Génération:
Adresse:

Inné

Sportif

Muscle	●●●
Doigté	●0000
Endurance	●●●●0

Sociable

Aura	●●●●●●
Arnaque	●●00
Beauté	●0000

Cérébral

Sens	●●000
Q.I.	●●000
Subtilité	●●000

Acquis

Dans les contrées de Montchatel
Danse, les loups pas de Castel
Je ne suis plus
Ma vie ...

Casier Judiciaire

Faux témoignage	00000
Auto-défense	●0000
Délit de fuite	●0000
Coups et blessures	●0000
Refus d'obtempérer	●0000
Abus de confiance	00000
Racket	00000
Association de malfaiteurs	●0000
Recel	00000
Escroquerie	00000

Emissions préférées

30 Millions d'amis	●●●00
Turbo	●0000
Sagas	●●●00
Histoires naturelles	●●●00
Highlander	●●000
Boulevard des Clips	●0000
Mac Guyver	00000
Arsène Lupin	00000
Le nouvel homme invisible	00000
Ushuaïa	00000

Etudes

E.N.A.	00000
Informatique	●0000
Gestion	●0000
Commerce	●0000
Documentation	●0000
Droit	00000
Médecine	00000
Esotérisme Pythagoricien©	●0000
Sciences Po	00000
Sciences Pures & Dures	00000

Autres

Disciplines

Opimization	00000
Professionalism	00000
Roleplay	●●●00
	00000
	00000
	00000
	00000

Acquis Sociaux

ASSOC	●●000
MATOS ON LATEX	●●●00
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Valeurs

Courage	●●●●0
Témérité	●●●●0
Déïontologie	●0000
Boursières	●●000

Autres autres

	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Sociabilité

● ● 0 0 0 0 0 0 0 0

Boutons

● ● ● ● ● ● ● ● 0 0

☑ ☑ ☑ ☑ ☑ ☑ ☐ ☐ ☐ ☐

Points noirs

● ● ● ● ● ● ● ● ● 0

Santé

Effleuré		■
Chatouillé	-1	●
Gratouillé	-2	●
Erraflé	-3	●
Choqué	-4	☐
Abasourdi	-5	☐
Assommé	-6	☐
Comateux		☐

Jeux

Nom	Éditeur	Prix	Note	Suppléments
JRTM	ICE	C	19	ALL
PENDRAGON	CHAOSIUM	♡	20	FINE ARTOK LIVE ACTION

Tic

BOULIMIQUE

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler la Divine Proportion, le Nombre d'Or de tout White Wolfeux qui se respecte. S/7 Ok. 7/5/3-13/8/5-1-1-3-1-1-5-7/5/3/1

LE VIEUX

Quote: *Hum, c'est bien gentil tout ça mais ça vaux pas un bon vieux donj'!*

Prelude: Ouh là ! Ca remonte à loin gamin! C'était le tout début des années 80. Vous étiez un élève plutôt brillant, sans histoire, avec un attrait certain pour les énigmes, les problèmes mathématiques et les parties d'échecs avec vos profs d'informatique. Vous viviez tranquillement chez Papa et Maman, promis à un brillant avenir d'ingénieur. Puis un jour un de vos potes qui écrivait dans "Jeux & Prise de Tête" vous a emmené dans un endroit bizarre. Le dernier souvenir qui vous reste est la vision d'une pile de photocopies en anglais sur une table enfumée. Et ce soir là, vous avez été Initié, selon le rite Sombre et Ancien des Donjons et Dragons.

Concept: Vous êtes un vrai, un Vieux, un Antédiluvien, un des derniers survivants de l'époque héroïque du jdr. De ces temps révolus, vous gardez un exemplaire d'Oriental Adventures, dédicacé par FeuMeuFeu, un vocabulaire suranné usité par quelques rares conservateurs (DM, THAC0, level) et une batterie de souvenirs poussiéreux que vous assénez à votre auditoire. C'est vrai quoi ! Vous avez quand même joué avec Gros Bill, découvert l' Unearthed Arcana avec vos potes de l'Ecole Normale et écrit quantité de règles optionnelles plus ou moins bancales. En ce temps là, tout était plus simple. Jeu de rôle se disait "Donjons & Dragons", il y avait une seule Fédération et on ne venait pas nous prendre la tête avec des histoires de médias, de Magic ou de jeu d'ambiance. Actuellement, c'est plutôt la traversée du désert: un vrai boulot, bobonne à la maison et le chien à sortir nuisent à la progression de votre campagne. Mais bon, samedi prochain, votre DM va vous ouvrir les portes du 14ème sous sol des Ruines d' Undermountain. Et là, on risque de bien se marrer. Et si sa femme n'est pas là, vous pourrez même apporter des cacahuètes. Corinne vous l'interdit à cause du cholestérol, mais quand on est Ranger niveau 36, faut savoir vivre dangereusement...

Roleplaying tips: Vous êtes sûr de vous, le type blasé qui n'a peur de rien, qui a tout vu, tout joué, tout compris. Alors ces petits nouveaux avec leurs jeux de rôles originaux en français, bien maquettés et tout plein d'illustrations réussies, à vrai dire, ça vous énerve un peu.

Equipement: du bide, un Monster Manual et un Fiend Folio (première édition) dans un vieux sac à dos et un berger allemand dans une BX.

RÔLISTE

PLAYERS: The Simulation

C'EST QUOI CETTE FICHE ?

ELLE EST OÙ LA THACØ ?

Joueur:
Nom:
Campagne:

Complexe: AD&D
Style: Dépané
Profession: vieux

Clan:
Génération:
Adresse:

Inné

ET LE NIVEAU ?

ET LES XP ?

Sportif		Sociable		Cérébral	
Muscle	●●●	Aura	●●●00	Sens	●●000
Doigté	●●●00	Arnaque	●●000	Q.I.	●●●●0
Endurance	●●●●0	Beauté	●0000	Subtilité	●●000

Acquis

POUR ALLER A MONTCHATEL, PRENDRE LA N217 PUIS LA D913, TOURNEZ À MOURMELON, DIRECTION JOUYEN - JOSAGE SUR 2KM

ET LA CLASSE D'ARMURE !

Casier Judiciaire		Emissions préférées		Etudes	
Faux témoignage	00000	30 Millions d'amis	●●000	E.N.A.	●0000
Auto-défense	00000	Turbo	●●●●0	Informatique	●0000
Délit de fuite	00000	Sagas	●●000	Gestion	●●●00
Coups et blessures	00000	Histoires naturelles	●0000	Commerce	●0000
Refus d'obtempérer	●●●00	Highlander	00000	Documentation	●0000
Abus de confiance	00000	Boulevard des Clips	00000	Droit	●●000
Racket	00000	Mac Guyver	●●000	Médecine	00000
Association de malfaiteurs	●●000	Arsène Lupin	00000	Esotérisme Pythagoricien©	00000
Recel	00000	Le nouvel homme invisible	00000	Sciences Po	00000
Escroquerie	00000	Ushuaïa	●●000	Sciences Pures & Dures	00000

Autres

Disciplines		Acquis Sociaux		Valeurs	
Opimization	●●000	Bobonne	●●●00	Courage	●●●●0
Professionalism	●0000	Fifi	●0000	Témérité	●0000
Roleplay	00000	Thunes	●0000	Déïontologie	●●000
	00000		00000	Boursières	●●●00
	00000		00000		
	00000		00000		
	00000		00000		

Autres autres

- Huile d'olive 00000
- Farine 00000
- Oeufs frais 00000
- 200g boeuf 00000
- Serviettes 00000
- Côtes du Rhône 00000

Sociabilité

●●●●●●●●●0

Boutons

●0000000000

☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Points noirs

●●00000000

Santé

Effleuré		☐
Chatouillé	-1	☐
Gratouillé	-2	☐
Erraflé	-3	☐
Choqué	-4	☐
Abasourdi	-5	☐
Assommé	-6	☐
Comateux		☐

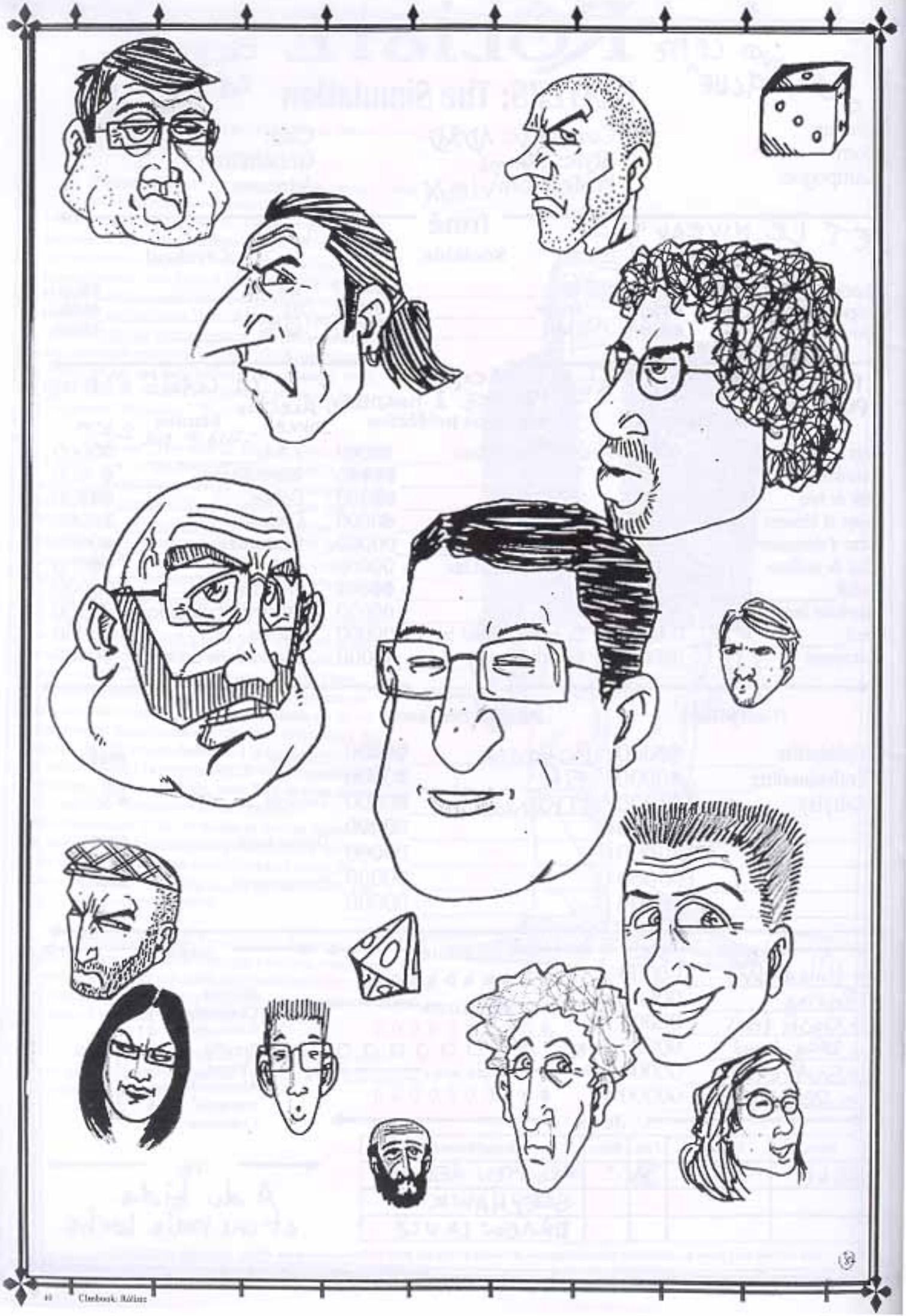
Jeux

Nom	Éditeur	Prix	Note	Suppléments
AD&D	TSR	$$	?	FORGOTTEN REALMS !
				GREYHAWK !
				DRAGON LANCE

Tic

A du bide et une vraie barbe

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler la Divine Proportion, le Nombre d'Or de tout White Wolfeux qui se respecte. Si? Ok: 7/5/3-13/8/5-3-5-7-13-7/5/3/1



Désolé. J'avais prévu un super chapitre avec des portraits au vitriol de personnalités marquantes du milieu rôlistique, des noms déformés en jeux de mots foireux pour éviter les attaques en diffamation, des caricatures hilarantes de CFC, des caracs exclusives...

Désolé, mais le coeur n'y est plus. Si vous avez vraiment la fibre grouillot, procurez vous Bach Suce Kelly, le fanzine gratuit qui publie régulièrement des rapports de la DGSE (Direction Générale de la Surveillance des Editeurs). Il devrait se trouver à proximité de l'endroit où vous avez acheté cet ouvrage. Merci pour tout, de votre attention à vos quinze balles, et peut-être à une prochaine fois?

Pour l'heure, je laisse à Jean le soin de conclure.

-le Tom Symbole "Ce n'est qu'un au revoir"

POSTFACE

Je rends au public ce qu'il m'a prêté; j'ai emprunté de lui la matière de cet ouvrage: il est juste que, l'ayant achevé avec toute l'attention pour la vérité dont je suis capable, et qu'il mérite de moi, je lui en fasse la restitution. Il peut regarder avec loisir ce portrait que j'ai fait de lui d'après nature, et s'il se connaît quelques uns des défauts que je touche, s'en corriger. C'est l'unique fin que l'on doit se proposer en écrivant, et le succès aussi que l'on doit moins se promettre; mais comme les hommes ne se dégoûtent point du vice, il ne faut pas aussi se lasser de leur reprocher: ils seraient peut-être pires, s'ils venaient à manquer de censeurs ou de critiques; c'est ce qui fait que l'on prêche ou que l'on écrit. L'orateur et l'écrivain ne sauraient vaincre la joie qu'ils ont d'être applaudis; mais ils devraient rougir d'eux mêmes s'ils n'avaient cherché par leurs discours ou par leurs écrits que des éloges; outre que l'approbation la plus sûre est le changement des moeurs et la réformation de ceux qui les lisent ou qui les écoutent.

-Jean de la Bruyère, "Les Caractères".

RÔLISTE

PLAYERS: The Simulation

Joueur:
Nom:
Campagne:

Complexe:
Style:
Profession:

Clan:
Génération:
Adresse:

Inné

Sportif

Muscle 000
Doigté ●0000
Endurance ●0000

Sociable

Aura ●0000
Arnaque ●0000
Beauté ●0000

Cérébral

Sens ●0000
Q.I. ●0000
Subtilité ●0000

Acquis

Casier Judiciaire

Faux témoignage 00000
Auto-défense 00000
Délit de fuite 00000
Coups et blessures 00000
Refus d'obtempérer 00000
Abus de confiance 00000
Racket 00000
Association de malfaiteurs 00000
Recel 00000
Escroquerie 00000

Emissions préférées

30 Millions d'amis 00000
Turbo 00000
Sagas 00000
Histoires naturelles 00000
Highlander 00000
Boulevard des Clips 00000
Mac Guyver 00000
Arsène Lupin 00000
Le nouvel homme invisible 00000
Ushuaïa 00000

Etudes

E.N.A. 00000
Informatique 00000
Gestion 00000
Commerce 00000
Documentation 00000
Droit 00000
Médecine 00000
Esotérisme Pythagoricien© 00000
Sciences Po 00000
Sciences Pures & Dures 00000

Autres

Disciplines

Opimization 00000
Professionalism 00000
Roleplay 00000
00000
00000
00000
00000

Acquis Sociaux

00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000

Valeurs

Courage 00000
Témérité 00000
Déïontologie 00000
Boursières 00000

Autres autres

00000
00000
00000
00000
00000
00000

Sociabilité

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Boutons

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Points noirs

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Santé

Effleuré ☐
Chatouillé -1 ☐
Gratouillé -2 ☐
Erraflé -3 ☐
Choqué -4 ☐
Abasourdi -5 ☐
Assommé -6 ☐
Comateux ☐

Jeux

Nom	Éditeur	Prix	Note	Suppléments

Tic

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler la Divine Proportion, le Nombre d'Or de tout White Wolfeux qui se respecte. S'il Ok: 7/5/3-13/9/5-3-5-7-15-7/5/3/1

Tu es daaark?

Tu joue$ à Magi© ?

Tu crois que Croc se prononce [kro] ?

Tu fais du jdr sur ton PC ?

Tu aimes profaner des sepultures ?

Tu parles Elfe couramment ?

Rassure toi. Ça se soigne.

Rôllez Jeunesse

Des Explicits Critics, des aides de jeu ki tuent et des funky scénarios... 15 (bombes de) balles, tous les 1d4 mois

Bach Suce Kelly

Du tout et du n'importe quoi (surtout du n'importe quoi), les ragots du milieu et même un roman photo qui tue lui aussi! Et en plus c'est gratuit...

Et un BSK gratuit et total underground private joke tu comprends rien... merci qui? →

LE SQUAD AU MONDE DU JEU : GRILLAGE, MEGAPHONE ET PTERANODON!

Première, deuxième, troisième génération ...

Bach Suce Kelly

... nous sommes tous des Tremeres Antitribu !

Fanzine Satirique Apériodique et Gratuit - N°9 Bis Hors Serie Ego Trip - BSK Productions - 11 bis rue de Capri - 75012 Paris

Wanted

Avis de recherche pour Association Lol 1901 de malfaiteurs

Les membres du groupuscule nommé "Jeux Squad" pour les chefs d'inculpations suivants :

Stand non conforme aux normes M1, M2, M3 et M4 et plus spécialement par la présence d'un ptéranodon gonflable de 2m d'envergure.
Incitation aux graffitis et apologie de la culture de banlieue à l'aide de bannières à leur nom.
Tapage diurne au moyen d'un ghetto blaster, sans respect des quotas de 40% de chanson française.
Port illegal du guéculophone
Refus de vente des T Shirts spécial Kenny
Vente forcée du fanzine Rôllez Jeunesse ("un fanzine touché, c'est un fanzine acheté")
Falsification de bons d'augmentation
Harcèlement vocal de Charles Girard le très honorable président de l'Association Jeu de Rôle
Crime de lèse-majesté envers un représentant de la grande noblesse française
Faux et usage de faux par distribution des questionnaires sur l'Etat Général du Jeu de Rôle et promotion du "T Shirt de l'Etat Général du JDR", textile lacéré et ensanglanté prétendument officiel
Guillotisme avancé avec le sieur Croc et toute l'intelligentsia rôlistique
Publicité mensongère (avec l'animation Chant du Monde & Concert de Dijiroodoo au mégaphone empruntée à la Fédération Australienne de Jeu de Rôle)
Recueil de dédicaces sur prospectus non autorisés
Manifestation non autorisée en faveur de la sauvegarde des Tremere Anti Tribus
Prise en otage du dénommé Dark Vador et séquestration à l'aide de chaîne
Tortures morales sur le dénommé Dark Vador (obligation de porter un jabot à dentelle)
Activisme guerilleroliste
Provocation à la haine anti Magic et harcèlement d'employés de la société Wizards of the Coast au moyen de slogans tels que "Magic partout, rôlistes nulle part" ou "Forteresse, SS !", "Wizards, salauds, le Squad aura ta peau".
Perturbation de (majuscules) Championnat de France NetRunner et utilisation de mentions légales AEG sans autorisation pour la promotion du Seigneur des 5 Anneaux.
Faux et usages de faux, abus de confiance et escroquerie lors d'un simulacre de partie netfan au profit de Fun TV (voir déposition d'un complice ci-jointe).
Séquestration et extorsion sur la personne de Philippe Rat, grand maître des fanzines dans Casus Belli en vue d'obtenir de bonnes critiques pour les opuscules précités.

APZ

Génération 13%

Tu fais du jdr? Ton jeu préféré n'est ni ADD, ni Cthuluh, ni Rêve de Dragon ni Cyberpunk ni Star Wars ni Nephilim? Tu as une vingtaine d'années? Tu n'écoutes ni du heavy-metal, ni de l'indus indé ni de la techno ni des musiques d'ambiances pour jdr? Tu fais autant le con en concert, en soirée que devant ton PC? Tu es une racaille du milieu, tu joues à INS/MV, tu écoutes du Hip-Hop voire du Hard Core (ndCfc : voire du Bruit)?

TU FAIS PARTIE DE LA GENERATION 13% !!!

Oui, nous sommes 13% des Rôlistes ayant remplis le questionnaire des EG dans ton cas! 13% à lutter contre l'impérialisme de tous les trucs évoqués ci-dessus! Et rigolez pas, parce qu'un jour, NOUS VAINCRONS !

Le Tom Symbole.

Oh my God ! they...

Les T-shirts du Squad « South Park » ont fait fureur au Monde du Jeu. Suppliques, menaces, tentatives de corruption : ils auront tout essayé pour nous les arracher... Bach Suce Kenny ?

...you, bastards !

Les Playboys du Squad

Le poids des mots le choc des photos

Tu es cuir, tu es métal, tu es latex...

Rôliste = Geek ?

Ce fut le défilé : en trois jours, jamais n'avais-je vu autant de peaux grasses, cratères d'acné, cheveux constellés de pellicules, lunettes cerclées de ferraille à sextuple foyer et vieux pulls-col-en-V-sixties... même chez de futurs ingénieurs !
Faut-il croire que les rôlistes sont tous des boutonneux qui ne savent pas s'habiller et qui n'ont jamais entendu parler de rien de ce qui a éclos depuis la sortie de D&D boîte rouge ?
Comment alors s'étonner de la rareté des filles dans ce milieu perclus d'excès lipidiques et d'odeurs moites de troubles gastriques « Pizza-Coca » ?
Debout ! En attendant que votre acné disparaisse, vous pouvez toujours vous laver/ peigner/ habiller comme des êtres humains... ou des Snobs-Goths à la limite. (NdlTS: CFC ne vous accuse pas de vivre, mais de vous négliger. C'était juste pour préciser. Des fois qu'on passe pour des ingrats).
Note : je suis de mauvaise foi, il y avait des filles (au moins une centaine sur 7500 entrées), surtout sur les stands associatifs d'ailleurs. Mais, de grâce, ne draguez pas en racontant les exploits de votre personnage de Vampire, ça ne marche pas.

A ce propos justement : en d'autres lieux et temps, il m'advint de qualifier ce jeu comme « reposant sur des thématiques adolescentes » (i.e. conflit familial/ ambiguïté homo/ nihilisme/ peur de la mort/désir de pouvoir... etc.). Et mes valeureux critiques de m'opposer que les dits thèmes avaient étés utilisés par Shakespeare pour invalider mon propos.
C'est bien connu : Mark Rhein-Hagen, William Shake-Speare, , même combat ! Je voudrais donc dédicacer à ses gens le dépouillement des questionnaires des Etats Généraux : la moyenne d'âge du joueur type de Vampire se situe entre 19 et... 13 ans.
No comment.

Big Up aux rôlistes HardCore, les fâchés qui écoutent du Ska/Rap/Punk (etc.) et qui ressemblent à quelque chose : grâce à vous, ces trois jours furent grands. Merci.
(NdlTS: si tu es non-violent et écoutes les Tri Yann, tu m'intéresses aussi).

CFC

Les participants de notre Killer « Clown Fu Fighting » posent pour la postérité...

Dark Vador avait tenu être présent. Mal lui en a pris, puisqu'il s'est retrouvé enchaîné par les Guerrilerôlistes du Squad et forcé de faire de la pub pour Rôllez Jeunesse!

Le Tom symbole (avec ses cheveux) excelle au « Jeu du cochon ».
On aperçoit un bout du grillage qui entourait notre stand...

Maître tac-tac (Killer Pedro) vous défie... « Go ahead, make my day... »

... tu es Jeu de Rôle Grandeur Nature !

Désolés

On se demandait vraiment comment les rôlistes qu'on voit à la TV en pleine partie pouvaient parfois se livrer à si affligeant spectacle.

On a compris.

A nos dépends...

Samedi. Serge Olivier (monsieur Public Relations de Casus Belli) débarque sur notre stand avec une équipe de FunTV (nos dents en grincent encore rien qu'au nom) : « ils font un reportage sur le jdr, vous pouvez leur faire une partie de démo ? » Nous acceptons pour faire plaisir et essayer de donner une bonne image du jdr pour une fois et là, c'est l'engrenage. Ils veulent du med-fan (plus classique que INS/MV). Ils veulent des figurines, plus visuel. Ils veulent, en 15 minutes, création de perso, roleplay et combat, plus virtuel. «T'inquiète, je joue moi aussi dans le civil. On revient vous filmer dans 10 minutes».
J'arrive à m'extirper du traquenard en envoyant le pauv' Guyver Bleu à ma place et observe la partie se mettre en place du haut de mon intégrité. Ou de ma fourberie, au choix.
Et le pire est arrivé : le gentil journaliste demande de parler du choix des figurines, les joueurs causent au roi (sic) qui leur répond en vieux français du plus bel effet puis finissent par éclater un dragon (re-sic). (NdlTS: quand on a des figs mais pas de scénar, c'est vrai que ça tourne rapidement au Demonworld). Tout ça de manière totalement virtuelle, un condensé de partie avec un système de jeu bricolé au coin d'une table, le tout sans aucun intérêt.
C'est du vieux jeu de rôle de papa : du jdr d'il y a quinze ans avec donj' et figurine, la pire des choses qui existe dans le milieu, la forme de jdr que le SQUAD combat. Comme si les gentils «journalistes» de Fun venaient voir, je sais pas, Björk par exemple, pour faire un reportage sur la musique et lui demandaient de jouer un tango ! Et qu'elle accepte, la conne, et de bonne foi encore, tout ça pour pas paraître sectaire !
Puissent Dieu et Dark Vador entendre notre complainte et un jour prononcer la phrase magique: « Excuses acceptées capitaine J-SQUAD... »

Haaahhmmmpffffmngbcdtt...

CFC

CLANBOOK: RÔLISTE

"Hideusement déformés, se terrant dans leurs trous froids et humides, les Rôlistes..." non, trop réaliste. "Traités de monstres mêmes par les autres vampires, les Rôlistes..". non, trop surfait. "Majesté et mystère - les deux sont synonymes du mot Rôliste". Bon. Faut pas déconner non plus, hein! Vous connaissez toute cette propagande douteuse pour vous faire acheter un supplément inutile. Alors, tant qu'à finir la collec' pourquoi ne pas s'offrir celui-là? Hum?

Le Clanbook: Rôliste contient:

- des templates
- tous les secrets de toutes les conspirations du Clan Rôliste que t'avais jamais vus ailleurs dans un autre supplément j'te jure.
- des templates
- des détails qui tuent sur les Disciplines de Roleplay, Professionalism et Optimization.
- des templates
- une post-face de La Bruyère
- et des templates!des templates! des templates!

Jeux Squad

15 FF.