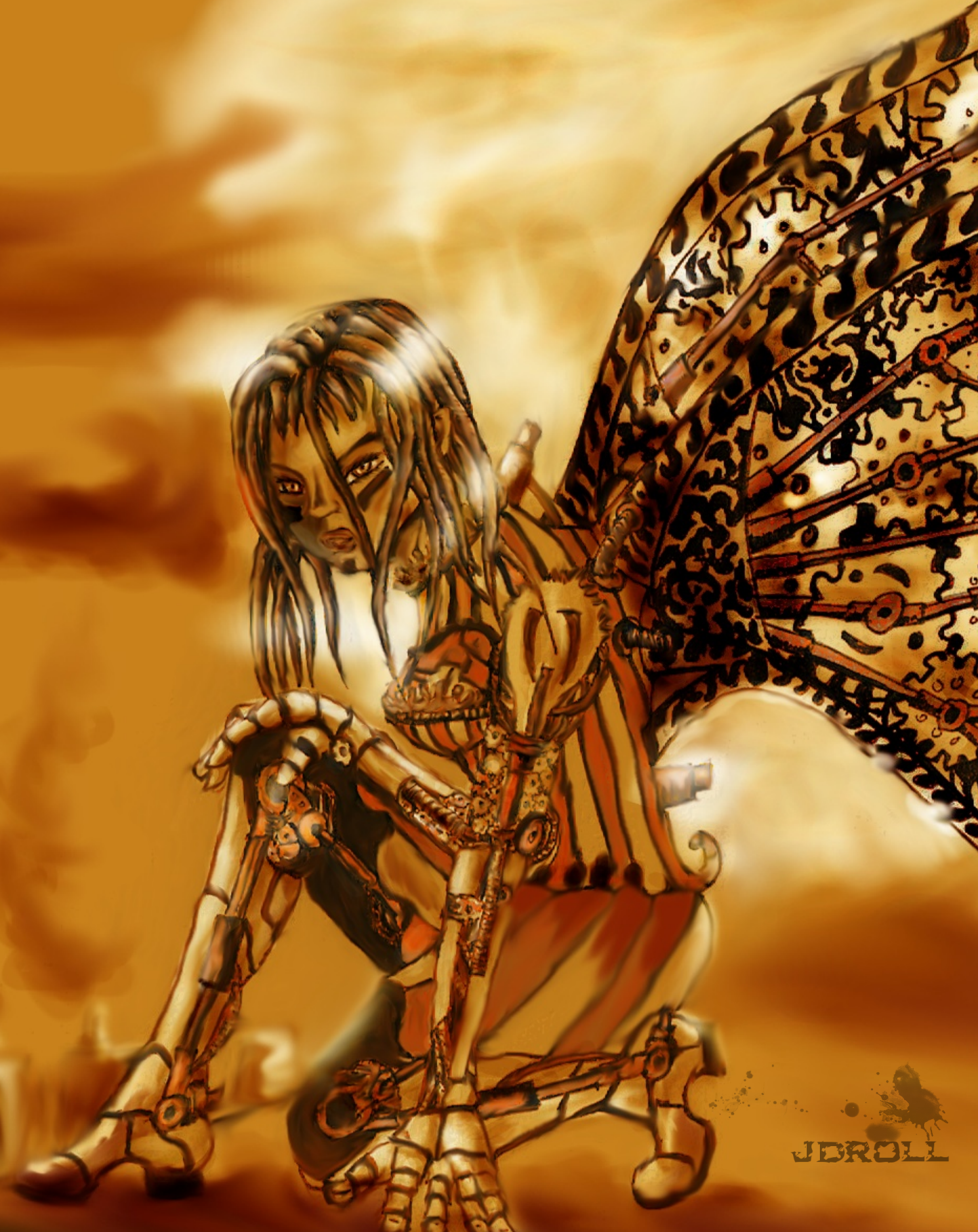


La Gazette

Numéro 1 - Juillet 2014



JDROLL

Sommaire

Interview d'Armaklan	3
Interview de Pivoine22 - MJ	5
Des mystères du PBF	7
Interview de StephaNe - Joueur	9
Interview de Ousanga - Personnage	11

L'équipe de Rédaction

Orland, le Rédac-Chef



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

Sébastien "Dunkel" Georgio



Ce journaliste d'avant-garde est prêt à tout pour traiter même les sujets les plus graves.

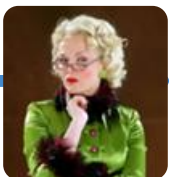
Son professionnalisme et son sérieux en font un atout pour la gazette !

Kermit "Graunnam"



Ver de terre, verre de rhum, vert tical, Kermit en fait voir de toutes les couleurs à la rédac' de la Gazette. Un peu fébrile mais très souple, il sait se plier aux règles du rédac' en Chef tout rouge gorge.

Rita "Guzim" Skeeter



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

Interview d'Armaklan

par Sébastien "Dunkel" Georgio

Ce premier numéro de la Gazette de JdRoll ne pourrait pas exister si le créateur de ces lieux, Lionel « Armaklan » Zuber, n'avait pas eu l'idée géniale, il faut le dire, de créer une plateforme dédiée aux parties de jeux de rôles par forum. A ce sujet, je vous invite à lire l'article d'Orland sur la définition du « PbF » qui essaye de donner quelques définitions et éclaircissements sur cette pratique.

JdRoll existe donc maintenant depuis un an. Attelons-nous donc à poser quelques questions à son créateur afin de connaître un peu la genèse de ce site, sa situation actuelle et son avenir.

Sébastien Georgio : Bonjour Armaklan, je suis ravi de te recevoir aujourd'hui pour cet entretien, et pour ravir nos lecteurs, nous allons nous entretenir sur ta création, c'est-à-dire JdRoll. Tout d'abord pourquoi as-tu souhaité construire ce site ? Quelles ont été les principales causes qui t'ont amené à te lancer dans cette entreprise ?

Armaklan : Bonjour et merci de prendre le temps de me poser toutes ses questions.

Bon alors commençons par poser les bases : je suis un rôliste acharné, et cela depuis de longues années, et je pratiquais le jeu de rôle par forum via l'île du docteur Yameld (Académie des Maîtres Explorateurs, aujourd'hui). A côté de cela, je suis informaticien et j'aime ça. Donc oui, je code en dehors du

boulot. Voilà, maintenant vous savez à quel point je suis dépravé !

Donc je disais, Informaticien et Rôliste et croiser les deux en mettant mes compétences informatiques aux services du jeu de rôle était un choix... Logique (oui, vous savez, le truc de Spock).

J'ai commencé à regarder un peu les sites qui se faisaient ailleurs et deux petits points m'ont chiffonnés. Beaucoup sont partis d'une plateforme de forum qu'ils ont fait évoluer; personnellement je ne pense pas que ce soit le bon choix sur le long terme. Deuxièmement, tous travaillent en source fermée. C'est peut être un détail, mais être en open source signifie que demain le mec qui travaille avec moi peut partir et créer sa propre instance. Autrement dit, si l'on s'engueule pour une raison ou une autre, tous le travail qu'il aura effectué ne sera pas perdu pour lui. Pour moi, c'était vital (même si je m'engueule rarement avec les gens :p).

Bref, j'ai alors dit bonjour à JdRoll, avant tout pour mon propre usage d'ailleurs.

Sébastien Georgio : Grâce au menu "Quelques statistiques", nous pouvons voir qu'il y a aujourd'hui 39 parties en cours, 40 personnes écrivant des messages de manière régulière et que 25 parties sont en préparation. A la vue de ces résultats, est-ce que, selon toi, la plateforme est un succès ? Qu'est-ce qui fait qu'elle fonctionne toujours au bout

d'un an ?

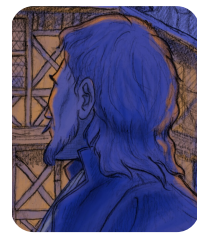
Armaklan : Ce n'est pas aux statistiques que je juge le succès de la plateforme. Le site est vivant : des parties se créent et se remplissent aussitôt, d'autres se terminent, des gens viennent discuter en permanence sur le tchat, et surtout: on me fait des milliers de retours et propositions d'améliorations ! Pour moi, tout cela montre que les utilisateurs apprécient la plateforme et s'y attachent; et ça, c'est cool !

Sébastien Georgio : Pour en venir maintenant au contenu de la plateforme, quels outils propose-t-elle pour mener un scénario de jeu de rôle ?

Armaklan : Je pense que les deux fonctionnalités principales, en dehors du côté forum, sont la gestion des personnages, joueurs ou non, et le lanceur de dé. Par rapport à un forum classique, c'est une vraie facilité que l'on apprend très vite à apprécier. Le dernier point, c'est la possibilité de personnaliser le look de sa partie : beaucoup de MJ sont des perfectionnistes qui veulent que tout soit parfait, même dans le choix des couleurs !

Sébastien Georgio : Au bout d'un an de pratique, quels sont selon toi les jeux de rôles auxquels la plateforme nous permet de jouer ? Quels sont au contraire les jeux qui posent plus de problème ?

Armaklan : Les jeux qui posent



Armaklan

problème, ce sont ceux basés sur des systèmes de carte ou des choses étranges comme cela. Je déconseillerais aussi les systèmes trop compliqués, mais ça je pense que ça vient plutôt du PBF en lui-même. Que peut-on jouer ? Ben, tout le reste !

Sebastian Georgio : Pour nos amis intéressés par la technique, peux-tu en quelques mots, nous expliquer comment cette application est faite ? Quels sont les langages utilisés ? Combien de temps est-ce que la création a duré ? Quels sont les outils qui te sont nécessaires ?

Armaklan : Aujourd'hui, jdRoll c'est avant tout du php basé sur le framework Silex, un microframework fait par l'équipe de Symfony. Derrière on a une base mysql, et en front du bootstrap et du html-js classique. On a en projet de refondre tout le front-end avec Angular, mais ça n'avance pas bien vite je dois l'avouer ...

Combien de temps... ça je n'en ai pas la moindre idée ! Concrètement la base s'est posée en deux semaines où j'ai enchaîné les nuits blanches. Après ça s'est fait sur le long terme, petit à petit. Quels sont les outils ? Un bon éditeur de texte tel que Sublime Text et aujourd'hui LightTable. Perso, ça me suffit, mais paraît que je suis

un geek. Ah, et git aussi ! J'aurai perdu le site quarante fois si je n'avais pas tout de suite versionné sur github !

Sebastian Georgio : Quelles sont, selon toi, les erreurs qui ont été commises sur la plateforme, par des MJ, des joueurs ? Et merci à toute l'équipe qui travaille sur cette gazette, je suis sûr que vous faites un boulot monstre !

Armaklan : Les erreurs sur la plateforme ? Il y en a trop pour les lister ! Mais heureusement les retours très rapides et éclairés des joueurs m'ont permis de corriger au fur et à mesure. Il y a bien quelques petites fonctionnalités à refondre, mais rien de bien bloquant.

Les erreurs des conteurs ou des joueurs ? Je crois que la principale erreur, c'est de gérer la partie comme on le ferait sur une table. Les jeux sur forum ont des contraintes bien spécifiques. Le rythme par exemple est variable. Pour maintenir l'intérêt sur le long terme, il faut maintenir la pression tout au long. Sur table, un moment à vide d'une heure, ça se rattrape, sur forum une passe plate peu enterrer votre partie.

Sebastian Georgio : Parlons maintenant de l'avenir. Quelles suites envisages-tu par rapport à JdRoll ? Quelles évolutions as-tu prévues ?

Armaklan : Les évolutions prévues ? Si je me mets à les lister, je crois que l'on n'a pas terminé ! Cela dit, il faut savoir que la roadmap de jdRoll est en constante évolution. Il y a des évolutions qui sont dans la todo depuis le premier jour et qui n'ont toujours pas été faites. Les joueurs et conteurs qui sont sur la plateforme ont toujours plein de choses à proposer, du coup on développe en fonction de ce que l'on trouve pertinent au moment où on a le temps de travailler dessus, et en fonction du temps disponible.

Si je dois citer deux choses que j'aimerais réellement faire : retravailler la fiche de perso mis en place par Gailin et qui permet de faire de jolies fiches, et rajouter un module pour gérer des cartes et schémas.

Sebastian Georgio : Et bien merci pour toutes ces réponses Armaklan, je te laisse le mot de la fin :) ?

Venez sur jdRoll, ça ne vous rendra ni beau, ni riche, ni puissant, mais au moins vous prendrez du bon temps ! :)

Coups de feu à Lazy Town !

Info Flash

Un groupe d'étrangers est allé dans l'Eglise du maudit défunt pasteur pour enquêter sur la cause de deux meurtres. Des coups de feu y ont été entendus et la panique gagne une partie de la population. Des barricades se forment déjà et les gens s'arment, s'attendant au pire.

Des rumeurs indiquent que le peau rouge présent et sa sorcellerie shamanique est coupable des événements ! Alors que le Shérif est absent, l'Indien finira-t-il bientôt au bout d'une corde ?

Interview de Pivoine22 - MJ

par Kermit "Graunnam" la grenouille



Pivoine22

Bonsoir! Ici Kermit la grenouille, pour la Gaga, la gaga, la gazette !

Nous nous retrouvons avec Pivoine22, aussi connu sous le diminutif de Piv' pour les intimes! Commençons dès maintenant messieurs dames!

Kermit : Pivoine, bienvenu. Dis nous, comment as-tu connu JdRoll ?

Pivoine22 : C'est un gars qui en parlais sur Google +. De là j'ai eu envie de tester sous ce format n'ayant alors plus trop de parties IRL. Donc c'est surtout la curiosité qui m'a mené ici. Je m'y suis rapidement plu grâce à la superbe communauté qui forme JdRoll.

Kermit : Cela fait maintenant un an que tu es sur le site, et tu as pour l'heure à ton actif 16 parties joueurs et 6 en tant que MJ. Comment tiens tu le rythme?

Pivoine22 : En fait j'ai un taf qui me laisse beaucoup de liberté, et me permet de venir avec beaucoup de facilité ici afin de

poster. Après chez moi ça dépend des jours et de si ma fille me réclame ou décide de jouer seule. Et surtout j'ai assez d'imagination pour me plonger rapidement dans la peau de mes personnages. Donc j'arrive à poster assez facilement. Bon par contre il m'arrive de faire des fautes mais j'essaye de me corriger un maximum. Je suis devenu un véritable drogué sur JdRoll. Il me faut ma dose de jeu!

Kermit : Quand tu décides de maîtriser une partie, comment te viens l'idée? Comment t'organises-tu?

Pivoine 22 : Des fois sur un pari ou avec Arma souvent je lui balance: Chiche de faire ça? Et je le fais. Sinon, c'est par envie de tester un jeu, de le découvrir avec les joueurs, ou de partager un univers qui me tient à coeur. Je me demande comment je pourrais mener ce jeu et ce que je pourrais en faire avec les joueurs souhaitant participer à l'aventure. J'utilise différents outils. MindMap et Gdoc surtout. Pour les règles, soit j'essaye d'adapter au format forum, soit je vole sans scrupule le système Fusina qui franchement permet beaucoup de souplesse. Pour les scénarios j'écris en partie,

mais en moyenne je m'adapte aux joueurs, devant souvent improviser. Le truc c'est qu'on sait jamais où vont aller les joueurs ni comment ils vont réagir.

De plus, je n'aime pas quand c'est trop linéaire, obligeant les joueurs à prendre une route plutôt qu'une autre. Le principe du jeu de rôle est de permettre aux joueurs de vivre une expérience à travers leur personnages, qui vont découvrir un univers et tout ce qui l'entoure. Alors j'apprends, et essaie de faire de mon mieux pour apporter tout ça dans mes parties. J'aime avoir les avis des joueurs, leur critiques etc.. pour justement m'améliorer dans ma façon de faire, de mener et enfin d'écrire. Ça me fait avancer.

Kermit : Jusqu'à maintenant quelle partie prends tu le plus de plaisir à maîtriser ici? Et sur table si c'est le cas?

Pivoine22 : Dur de répondre ! en fait j'aime vraiment les univers que je propose, après ce qui en fait une réussite dépend bien sur de moi, mais aussi des

Mort d'un sorcier qui courait moins vite que les flèches...

Info Flash

Le clan celte des Aedrix a le regret de vous annoncer que son sorcier Leanbh Marbancoët est décédé suite de ses blessures.

Courageux comme le fut son maître avant lui, il mourut un jour de guerre contre les formoirés en tentant par excès de témérité de récupérer son bâton sur la plaine contrôlée par l'ennemi. Une cérémonie funèbre sera organisée autour de son corps criblé de flèche à l'équinoxe d'automne dans la forêt de Sépana où il pourra reposer auprès de siens.

joueurs qui y participent. Lorsque je propose un jeu, c'est qu'il me plaît. Et étant tous différents je ne peux vraiment porter un choix plus sur l'un ou l'autre. Je pense que le plus dur est de réussir à garder le plaisir quand certains se désistent sans prévenir, ou ne prenant pas la peine de faire d'effort dans leur écriture. Je me retrouve parfois frustré quand je vois des joueurs y perdre de l'intérêt, ou faire perdre l'intérêt à d'autres. c'est un sujet différent je sais, mais ça en fait tout de même partie. En gros ce sont tous mes bébés que j'aimerais vraiment voir grandir ici, avec l'aide des joueurs qui y participent.

Kermit : Y a t'il un moment que tu auras préféré dans une de tes parties masterisées ici? Emotion? Fou rire? Victoire?

Pivoine22 : Bah je crois que ton personnage de Graul m'a vraiment surpris sur Wasteland. Je me suis tapé des barres de fous rire à lire dans quelle situation il arrive à se mettre tout seul ! Après chacune de mes parties emmène son lot de surprises, bonnes ou mauvaises. J'ai plein de choses qui me viennent en tête, avec des personnages haut en couleurs.

Kermit : Si tu avais un conseil à donner aux futurs nouveaux MJ sur jdRoll, ce serait lequel?

Pivoine22 : Vous prenez pas la tête, faites simplement quelque chose que vous aimez, et ça se ressentira dans votre manière de mener. Ainsi vous prendrez plaisir et vos joueurs aussi.

Kermit : On remercie et applaudit bien fort Pivoine pour nous avoir donné de son temps!

Ahah, et voilà comment se clot notre première interview de MJ, à bientôt pour un nouveau numéro!



Les Sirènes - Retour au sources, par Salanael

Des Mystères du PBF

par Orland

Le quoi ?

Le jeu de rôle „Played by Forum“... Pour moi qui suis tombé dans la marmite des jeux de rôles à la fin des années 1980, le jeu de rôle se résumait à se retrouver le samedi après midi autour d'une table, à boire du coca, lancer des dés et crayonner nos feuilles de perso au fil des points d'expérience. Évidemment bien sympathique, ce loisir fut donc pour moi largement prolongé pendant les années d'études. Puis vint l'exil... Débarqué en Allemagne début 2000, me voilà obligé de me séparer de mon hobby pour une simple cause: l'isolement et la langue... Mais bon, quelques années plus tard, maîtrisant le langage du pays des saucisses („moi vouloir xp et bière“), j'ai repris avec plaisir le jeu de rôle dans le froid nord allemand. Ceci dit, il manquait un chti truc car il s'avère qu'il existe peu de jeu de rôle en allemand, et que la diversité à la française me manquait.

Mais voilà, j'ai écopé d'un jeune frangin qui lui a hérité de mon hobby, du coup, je ne perdis jamais vraiment le contact avec le monde des JDR à la française. Et à force de me raconter ses parties qu'il jouait par internet, j'ai finis par tester, ne serait-ce que pour le plaisir de rejouer dans la langue de Molière.

Après un premier essai peu fructueux, je m'y mis plus sérieusement. Et je dois bien reconnaître que, si jouer autour d'une table avec des amis reste pour moi préférentiel, le jeu par forum présente quelques

particularités dont certaines sont à mon humble opinion, très intéressantes...

De la lenteur du PBF, une force tu feras...

Je dois bien avouer qu'au début, une chose qui m'a rebutée était la lenteur des parties. Savoir qu'au lieu d'avoir une fin à l'histoire dans quelques heures ou quelques séances il faudra attendre plusieurs mois, voir plusieurs années... j'avais du mal ! Mais j'ai tenté, avec une partie d'abord, puis deux, puis trois... etc. Maintenant, même si certaines de mes parties furent des échecs (pas terminées, etc.), celle qui restent sont plaisantes à jouer, et je ne regrette rien. Si la partie est lente, la compensation est le temps et la tranquillité que l'on a pour bien réfléchir aux actes de son personnage, à sa manière à lui de réagir face à une situation. Pas de « on me laisse pas le temps de jouer mon rôle », « arrête de me couper la parole », la balle est dans ton camp Ô joueur, Ô MJ, pour mettre en scène tes personnages dans ce grand théâtre qu'est le PBF.

Résultat des courses, au lieu des réactions rapides et trop souvent raccourcies que l'on peut trouver autour d'une table, on peut se permettre d'investir un peu plus et de bien mettre en valeur le personnage, son moi, sa manière d'être, et faire de lui au fil du temps autre chose qu'un ogre barde qui ressemble à tous les autres ogres bardes de niveau 3...

Moi je dis, c'est le pied messieurs

dames. Et honnêtement, après quelques années à jouer par forum, je note au fil du temps que mon jeu autour d'une table en profite, car ce petit « plus de réflexion » devient un automatisme, il devient plus instinctif d'y faire appel, et s'applique donc de manière naturelle à mon jeu autour d'une table...

De bonnes questions tu te poseras...

Alors quoi, elle est où cette liste ? Pis c'est quoi d'abord les bonnes questions ? Il y aurait bon jeu et mal jeu ?

Non, l'idée est plutôt de poser des questions à son personnage pour améliorer son jeu d'acteur. Pour donner une image, il s'agit de ne plus dire:

« Je tape et j'ai obtenu 17, c'est mieux que mon 99 du round précédent hein ! »

Mais plutôt de dire :

« La façon dont le pauvre garçon s'en prend à nous me fait dire qu'il nous prend pour les bandits qui ont saccagés son village, et je n'ai pu me résigner à le blesser, ne faisant qu'un modeste et lent arc de cercle avec ma lame. Ne parlant pas la bonne langue et ne pouvant me faire comprendre, je prends sur moi de frapper celui que je considère comme un pauvre innocent, tentant de l'étourdir avec le pommeau de mon arme, puis de l'assommer avant d'attendre Tarzik qui pourra communiquer avec lui. »

Quelqu'un voit-il une différence ? Moi oui... C'est ce qu'on appelle la différence entre un bon film et un film de type « popcorn »... Alors oui, on peut bien rigoler avec du popcorn, mais je crois que nous tous qui voguons dans le monde des jeux de rôles cherchons plus...

Attention cependant, il n'est pas question pour moi de dire que tel type de caractère ou de genre est meilleur ou moins bon, non car tout cela est subjectif, et chacun possède ses goûts; plutôt, je me propose de faire partager quelques questions ou idées que moi-même j'utilise quand je dois faire un post et réagir à une scène.

1) Se mettre à la place du personnage... JE suis un ogre barde de niveau 3 et JE suis dans cette situation... que fais-je ? Quel est mon comportement dans cette scène ?

2) Qui suis-je dans cette scène ? le personnage principal de la scène, un personnage secondaire, suis-je simplement une partie du décor pour d'autres personnages ? Suis-je actif ou passif, distrait, en colère, intéressé ou indifférent, aux aguets, etc.?

3) Quel est mon attitude ? Même « ne rien faire de spécial » est déjà faire quelque chose ; en ne faisant rien, on a une attitude, on a les yeux ouverts... on reluque la serveuse de la taverne, on surveille un rodeur en coin; on a les bras croisés ou la main sur la garde de l'épée, on ne fait aucun bruit ou au contraire on sifflote pour chasser la peur, on pue la sueur et le sang après le combat de la dernière scène, etc. Interrogeons nos cinq sens !

4) Quel sont mes pensées et quelle est mon humeur ? Suis-je joyeux, triste, blessé dans mon orgueil ? Quelles sont mes priorités dans cette scène ? Obtenir une information, sauver ma peau, protéger quelqu'un, trouver une veste avant de voyager dans une zone froide, me distraire en attendant le train qui nous mènera à la ville suivante, etc.

5) Quels sont les actions et paroles des autres personnages (PJ ou PNJ) sur lesquelles je me dois ou j'ai la possibilité de réagir, et quelle est cette réaction? M'a-t-on parlé à moi directement, y-a-t-il un élément que je ne peux ignorer ou qui m'intrigue ? Est-ce que cela provoque un changement de mon attitude ou de mon humeur

6) Que puis-je mettre en scène, comment utiliser les choses implicites ou rajouter des choses qui mettent la scène en valeur ? En rentrant dans une taverne, je cherche la serveuse demi-orque pour commander trois pintes de Tord-boyau pour moi et mes camarades, puis vais demander au barde adossé à moitié endormi contre le mur du fond si il ne veut pas jouer une ballade pour égayer la salle moyennant une petite pièce, avant de chercher quelques tabourets libres pour poser nos séants douloureux par la cavalcade de la journée. Voyez par ces quelques lignes, pas besoin que le MJ est parlé d'une serveuse demi-orque, ni d'un barde, ni de tabouret... Si par le plus grand des hasards un détail n'a vraiment pas sa place dans la scène, le MJ vous corrigera légèrement, comme par exemple changer la serveuse en une demi-elfe car les demi-orques ont tous finis sur le buché le mois dernier. Mais dans 99% des cas, ce MJ sous ces airs retords

prendra tels quels vos éléments et rebondira même dessus pour enrichir et poursuivre la scène.

« Mais, euh, t'es gentil, mais ça fait beaucoup d'effort tout ça ! »

Effectivement, la tâche peut paraître énorme et bouffeuse en temps. A cela, je réponds par un exemple tiré de mon entraînement au jeu d'échec : si à chaque coup que je dois jouer sur l'échiquier j'essaie de me donner une minute de plus que d'habitude, que ce soit pour étudier un autre coup ou juste vérifier le calcul du coup choisi, alors je deviens un meilleur joueur. Concernant le jeu de rôle, si à chaque fois que je fais un post, je me relis et me pose une ou deux questions supplémentaires, mon jeu sera un peu meilleur à chaque fois et ce, que j'y trouve une réponse et améliore mon post ou que je considère que c'est bien comme ça. En plus court, c'est l'esprit critique qui nous fait avancer.

Vous verrez, ce petit effort supplémentaire ne sera bientôt plus un effort du tout, et ne demandera pas de temps supplémentaire non plus, mais sera un automatisme... et hop, la boucle est bouclée !

Vers l'infini et au-delà !?

Alors allons-y mes frères, tirons-nous tous vers le haut. Prenons le parti de faire des posts sympathiques à lire, bourrés de descriptions, d'émotions et d'éléments imprévus, avec des anecdotes et de la couleur; des posts qui rendent nos personnages plus vivants, plus réels. L'entraînement fait le forgeron, et la dynamique de groupe est aussi un effet redoutable !

Interview de StephaNe - Joueur

par Rita "Guzim" Skeeter



StephaNe

Rita Skeeter : Bonjour Stepha Ne, je vous remercie tout d'abord de prendre le temps de répondre à nos questions pour la "Gazette de jdRoll". Pour nos lecteurs, sachez que Stepha Ne est un joueur assidu de la plateforme, qui maîtrise deux parties et qui est inscrit sur vingt parties en tant que joueur.

Cher Stepha Ne, les statistiques données par jdRoll nous indiquent que vous vous êtes inscrit le dix juin 2013 et que vous êtes l'un des trois plus gros posteurs de cette plateforme avec plus de 2300 posts à ce jour.

Pouvez-vous nous dire comment vous avez découvert ce site ?

StephaNe : Bonjour à vous Rita, Merci de m'avoir invité pour votre premier numéro de la gazette. J'ai connu le site l'été dernier via la publicité d'une partie postée sur le forum Crazy Orc, association Lyonnaise de jeux de rôle où j'en suis le Trésorier. Je suis venu faire un tour à titre de curiosité et un an plus tard je suis encore là.

Rita Skeeter : Pouvez-vous nous dire ce qui vous plaît sur cette plateforme? Quelles sont les fonctionnalités que les autres n'ont pas et qui vous ont séduites ?

StephaNe : Je ne pourrai faire de comparaison, je n'ai fréquenté qu'une seule autre plateforme et c'était-il y'a un certains nombres d'années.

Rita Skeeter : JdRoll offre tous les outils pour nous livrer à notre

passion avec facilité. Que l'on soit Mj ou joueurs, il est facile de prendre en main les différentes fonctionnalités offertes par l'équipe de développement que je remercie au passage pour le travail fourni.

StephaNe : Au-delà de ces arguments purement techniques il va de soit que la principale reste la fréquentation. Une grande convivialité règne entre nous malgré un nombre toujours croissant de membres. Nous venons tous d'horizons différents et il est plaisant de venir papoter sur la tchat juste pour dire bonjour et discuter quelques minutes avec des joueurs qui sont pour certains presque des amis virtuels.

Rita Skeeter : Vous jouez sur vingt parties en même temps. Cela vous demande du temps je présume mais aussi une certaine faculté pour bien séparer les différentes histoires et les différents personnages. Comment vous organisez-vous ?

Pouvez-vous nous dire ce qui vous plaît le plus dans une partie par forum, et pourquoi pas, nous raconter un épisode qu'un de vos personnages a vécu et qui vous tient particulièrement à cœur ?

StephaNe : Je fais du Jeu de rôle depuis maintenant plus de 20 ans à une fréquence dont je n'ai pas à me plaindre jouant au moins une fois par semaine sur table si ce n'est plus, alors changer de peau est devenu comme une seconde nature. J'ai un emploi du temps qui me laisse de la marge et une femme

compréhensive ce qui me donne un certains nombres d'heures pour

m'adonner à mon loisir. Et puis un message "normal" me demande 5 minutes environ donc ce n'est pas non plus vraiment chronophage; après le temps peu varié suivant l'exigence de la partie, et de l'inspiration bien entendu. Je ne vais pas le cacher je préfère largement jouer sur table, mais les parties par forum me permettent de découvrir des mondes dans lesquels je n'ai pas encore joué ou au contraire de pouvoir rejouer dans certains que j'ai particulièrement aimé. Disons que comme sur table j'aime voyager par l'imaginaire,, vivres des aventures... ma démarche par de là.

William Camptonn est l'un de mes personnages préférés, incarné jusqu'à maintenant sur une partie de Trône de Fer. Sans parler de situations qui me tiennent à cœur car ce n'est pas spécialement ce que je recherche, je vais plutôt parler d'émotions. Je m'investis beaucoup émotionnellement dans mes personnages comme dans la vie courante et les situations vécues dans cette partie sont assez fortes. Je vis ses échecs comme les miens mais il a beau faire tout ce qu'il peut, le monde qu'il connaît s'écroule autour de lui comme un château de cartes. Je l'ai même amené sur une tentative de suicide tellement l'univers dans lequel il vit est sombre. Si je devais citer un moment aussi intense que frustrant, ça serait celui-ci.

Rita Skeeter : Et en tant que MJ, pourriez-vous aussi nous parler de vos parties et des moments forts que vous y avez vécu ?

StephaNe : Beaucoup plus difficilement. j'ai très peu masterisé, étant quasiment le seul MJ sur mes tables IRL. J'ai commencé par une partie de COPS mais il s'est avéré que ce fut un mauvais choix de jeu pour du PBF; trop d'enquêtes multipliant les messages de dialogues et rendant impossible une avancée rapide, le temps d'attendre tous le monde. Il y a eu une partie de Delta Green où j'ai perdu la moitié des joueurs et de ce fait la partie tarde à conclure et une partie de Brigade Chimérique qui a été très longue a se lancer dû à des impératifs de vie professionnelle.

Celle-ci est maintenant démarrée et je fonde beaucoup d'espoir dessus. Mais ces différentes parties, même si pour le moment aucune n'a vraiment encore eu le succès mérité, m'ont apporté de l'expérience sur le jeu via forum. Tous les jeux ne se prête pas à ce format il faut choisir avec soin ce que l'on propose.

Rita Skeeter : Une dernière question, si vous deviez donner quelques conseils à de nouveaux arrivants sur jdRoll, quels seraient-ils ?

StephaNe : Prenez le temps de venir faire connaissance sur le Tchat, la communauté de JdRoll est vraiment sympa. Au-delà de très bons joueurs et Mj, les humains derrière l'écran qui

nous sépare méritent d'être rencontrés. Prenez aussi le temps de découvrir petit à petit le site qui maintenant commence à s'étoffer, de ne pas hésiter à poser des questions, car selon moi nous n'avons encore mangé personne, et de faire pleins de gros bisous à l'équipe de Dev pour le boulot car c'est grâce à eux qui nous pouvons nous adonner à notre passion.

Rita Skeeter : Merci Stepha Ne, pour avoir pris le temps de répondre aux questions de la "Gazette de jdRoll" et pour vos excellents conseils aux nouveaux arrivants.

Guerre en Approche

Info flash

Un monstre gigantesque aurait été aperçu non loin de Taki. Il s'agirait d'un gorille à fourrure rouge, doté de quatre queues et possédant des cornes spiralées. Cette créature extrêmement dangereuse est capable de créer de la lave en fusion.

Des ninjas de nombreux pays se dirigent vers elle dans l'espoir de la capturer. Comment le village caché de la Cascade va t'il réagir à la violation de ses frontières ? Nul doute que la situation risque de s'envenimer sous peu.

Interview de Ousanga - Personnage

par Rita "Guzim" Skeeter



Ousanga

Rita, étroitement engoncée dans sa robe verte et soyeuse s'assied sur un étroit tabouret dans la salle d'interro... d'interview de la Gazette qu'elle affectionne tant. La pièce est digne d'un décor de cinéma pour un film de capes et d'épées des années 60. Les murs nus en grosses pierres taillées, les torchères accrochées au mur, la grille en fer couvert de rouille qui sépare la pièce en deux, accessoire ajouté après que le célèbre journaliste Oeildefouine a été dévoré pendant l'interview d'Hannibal Lester, tout nous plonge dans une ambiance médiévale un peu lourde et angoissante.

Pourtant Rita aime cette pièce, c'est ici qu'elle invoque des créatures venus de tous les mondes possibles pour leur demander leurs avis. Aujourd'hui, elle a lu un article sur l'épisode de "La longue nuit" que Glorantha, cet extraordinaire univers, a traversé il y a quelques temps, avec les conséquences mémorables que vous connaissez tous. Le terrible Rédacteur en Chef de la Gazette lui a demandé de faire un article en profondeur sur les origines de cette catastrophe. Elle a donc décidé d'invoquer un des acteurs majeurs de cette tragédie, mais, pour avoir une vision naïve de la situation, elle l'a convoqué à une époque où le jeune homme n'avait pas encore vraiment débuté l'aventure.

Elle sort un sachet de poudre d'invocation qu'elle dépose dans sa paume, posée à plat devant sa bouche. Elle souffle doucement sur la poudre qui s'envole à travers les barreaux.

Sa plume à papote, toute excitée, se dresse devant son bloc-note.

Alors apparaît dans un souffle le jeune Ousanga. De taille moyenne, plutôt frêle, avec un air innocent et naïf, le jeune homme est noir comme l'ébène. Un peu dérouté, il ne semble ni effrayé, ni vraiment surpris, il faut dire que les sortilèges d'apaisement et de confiance qui entourent cette pièce ont l'art de mettre à l'aise. Vêtu de sa toge blanche, il voit le tabouret et s'assied dessus.

Rita Skeeter :

Bonjour, mon cher Ousanga. Je vous remercie d'avoir répondu à l'appel de la Gazette. Je suis Rita Skeeter, reporter, et je vais vous interviewer sur la vie que vous menez.

Scratch, scratch, scratch, la plume à papote n'arrête pas de griffonner sur le bloc.

Bien. Alors dites moi, on dit des les couloirs de la Gazette que la première fois que vous avez posé les yeux sur Inkajiik, vous avez tout de suite été attiré par sa beauté fatale.

Ousanga :

D'un *Pouf*, j'apparus devant une femme que je ne connaissais pas. Elle était pâle comme la lune et ses cheveux avaient la couleur du blé en été. D'ordinaire, j'aurais paniqué, mais je sentais que je pouvais me sentir comme dans ma tribu ici. Un tabouret de bois me permet de m'asseoir et de

déposer mon bâton de Chalana Arroy sur mes genoux.

Merci de m'avoir invité, Rita Skeeter, drôle de nom pour une dame blanche. Nous ne sommes pas habitués à des appellations de ce genre de là où je viens.

Et lorsque le nom d'Inkajiik est évoqué, une timidité se voit dans mes yeux encore innocents.

Et bien, le terme "fatale" ne serait peut être pas approprié pour parler de la chasseuse du groupe, mais il est vrai que je dois avouer que son courage se voit dans ses yeux. Sa détermination se voit dans sa façon de se tenir, et je dois dire que je me sens en sécurité quand elle est là. Mais les hommes n'ont pas le loisir d'être attirés et d'avoir le choix de là où je viens. Voyez vous, les femmes gouvernent, et les hommes obéissent. Si j'ai la chance de me faire choisir par Inkajiik, je bénirai Chalana Arroy pour ce cadeau."

Le sourire ne me quitte pas une seule seconde.

Rita Skeeter :

Passionnant, passionnant, nos jeunes lectrices se régaleront à la lecture de ces mots si romantiques. Dites moi, je crois que vous faites partie d'un ...heuu ... d'une sorte de ... heuuu ... tribu nomade, c'est bien cela ? Pouvez-vous nous dire quelle genre de vie vous

vivez, quel est votre quotidien ?

La plume à papote, flottant dans l'air à côté de Rita, tourne sa mine vers le jeune homme, comme si elle attendait sa réponse

Ousanga :

Me faire regarder par une plume me déstabilise un peu, mais l'air sérieux de Rita me fait comprendre que je ne dois pas me contenter de répondre simplement.

Et bien oui, il s'agit du clan des Défenses d'Ivoire, en rapport avec l'animal que nous chassons le plus clair du temps. A notre époque, la survie passe par le déplacement. Trop rester à un endroit épuise les ressources de chasse, et rallonge les trajets de retour. Nous bougeons sans cesse, avec les saisons, avec les événements. Le quotidien est mouvementé. Sauf à l'heure des repas où nous servons les femmes qui ont faim, nous passons le plus clair de notre temps à travailler. Il y a toujours quelque chose à faire. Tanner les peaux, tailler les lances, nourrir les maiasauras, chasser, les exemples sont multiples. Mais chacun sait quelle est sa place, quel est son rôle dans le clan. Voilà pourquoi nous arrivons à survivre.

Je souris à la dame pour lui expliquer quel genre de vie mène un adepte de Chalana Arroy.

Voyez vous, je suis un adepte d'une des Déesses de notre monde, Chalana Arroy. C'est elle que je prie souvent dans la journée, et c'est grâce à elle que nous arrivons à avoir de la nourriture et à être en bonne santé. Un adepte comme moi se

préoccupe beaucoup de l'état de santé de ses frères et soeurs de clan. La guerre et la douleur ne font pas partie des mots que j'affectionne. Afin de demander des grâces à notre Déesse, je dois me séparer de mon enveloppe corporelle pour transporter mon "esprit" dans un autre monde, celui des Dieux. Voilà à quoi ressemble mon quotidien, Femme Rita.

Rita Skeeter :

Un peu surprise, c'est la deuxième fois qu'il le mentionne, Rita se redresse sur son tabouret. C'est vrai que c'est une société matriarcale et que les hommes sont au service des femmes.

Des maiasauras, dites-vous ? Qu'est-ce donc ?

Ousanga :

La question ne me surprend pas. Il est vrai que je n'ai pas expliqué ce qu'étaient ces créatures, et il m'arrive parfois de penser que tout le monde connaît nos coutumes et rites.

"Les maiasauras sont nos créatures de monte. En réalité, ce sont de grosses créatures d'environ trois tonnes, avec la même morphologie que des dinosaures. C'est notre seul moyen pour nous déplacer rapidement. Mais ils sont particuliers. Voyez-vous, lorsque l'on atteint l'âge de parler et marcher, et lorsque l'on prend conscience de soi, vers deux ou trois ans, un rite est organisé avec notre binôme. Les oeufs de maiasauras sont destinés à appartenir à l'un d'entre nous, et le rite en question est là pour créer le lien entre la créature et nous mêmes. L'ordre d'éclosion doit venir du maître, et s'il n'est

pas parfaitement donné, le maiasaura peut ne pas sortir de l'oeuf, et cela relève presque de la tragédie pour l'enfant en question. Mais je vous rassure, il est rare que cela se produise. Dans tous les cas, lorsque le lien est créé, il ne se brise qu'à la mort de l'un des deux. Imaginez un fil plus robuste que l'ivoire, plus résistant que la peau tendue des éléphants. Ce fil là représente le lien qu'il y a entre un maiasaura et son maître."

J'espère ne pas la décevoir avec mes réponses, je n'ai pas l'habitude que l'on me pose des questions comme cela et que j'ai autant de liberté d'expression.

Rita Skeeter :

Mon dieu, comme c'est sexy, se dit la journaliste, un sauvage à moitié nu qui a dompté un dinosaure et qui a un lien particulier avec son animal, ce n'est pas Crocodile Dundee, mais cela s'y rapproche tout de même. Battant malgré elle des cils, Rita se racle un peu la gorge derrière sa main, puis poursuit.

Humm, alors... quel grand gaillard vous faites malgré votre âge.

La plume papote se tourne furieusement vers sa maîtresse, comme pour lui intimer l'ordre de se tenir correctement.

Mais revenons à nos moutons. Dites nous comment tout cela a commencé, toute cette histoire sur "La Longue Nuit" ?

Ousanga :

Je continue de sourire, légèrement gêné et surpris du compliment. De là où je viens, les hommes ne sont pas complimentés très souvent, mais tout cela était ancré dans les traditions, et je trouvais ça parfaitement normal.

La longue nuit, ce sont des mots que j'ai souvent retourné dans ma tête plusieurs fois. En réalité, nous avons aussi un rite pour le passage à l'âge adulte. Il se fait dans la même journée que celui pour le maïasaura, mais se déroule la nuit, quand les enfants sont couchés. On ne sait rien, sauf des rumeurs et des histoires pour faire peur.

Je me mets à rire.

Je repense aux histoire que l'on se racontait quand on était

petits, entre nous, alors que les adultes nous croyaient couchés. On s'amusait à raconter les histoires les plus morbides qui puissent exister sur ce qui se passait. Sacrifice humain, ou d'autres choses encore que j'aurais du mal à dévoiler devant vous.

En reprenant mon sérieux, je continue mon explication.

Voyez vous, avant de passer la nuit du passage à l'âge adulte, il est nécessaire de prouver notre courage. Et cela passe souvent par une chasse. Dans mon cas, nous avons été envoyés pour chasser trois lions qui menaçaient le clan en rôdant non loin de nos élevages. Un de mes frères a été gravement blessé, mais grâce à Chalana Arroy j'ai pu intervenir à temps. Mes possibilités dans une situation de combat se limitent à cela, je ne sers pas à grand chose

d'autre quand il s'agit de se défendre.

Rita Skeeter :

La plume à papote se tourne vers sa maîtresse et hoche de la mine, comme pour indiquer qu'elle avait ce qu'il fallait comme matière.

Rita se lève et te souris.

Merci, Messire Ousanga, ce fut un plaisir de vous rencontrer. Nos lecteurs se régaleront de lire vos impressions.

Un geste de la main et pouf, Ousanga disparaît dans un nuage de fumée.

La Gazette Recrute

Info flash

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

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

Ne perdez pas de temps, postulez auprès de notre Rédac-Chef Orland !

We need you !