

# The conteurs' Chronicles



Année 1, Numéro 3

" Le paysan prie qu'il pleuve, le voyageur qu'il fasse beau, et les dieux hésitent" Proverbe Chinois

mars 08

Directeur de Publication :  
Florence Desclaux  
Rédacteur en chef :  
Erwan-Trestan Laigle  
L'association A.R.P.A.J.S. *Les Conteurs du Ponant* est une association Loi 1901 (déclaration préfectorale septembre 2006)

## Sommaire :

*Aquelarre* [Page 1](#)

*Interview de l'amiral Bombeck* [Page 1](#)

*Kevezadeg e Pen ar bed.* [Page 2](#)

*Minuit dix à Whitechapel (murder party)* [Page 3](#)

*Interview de l'amiral Bombeck (suite)* [Page 4](#)

*Coordonnées, plan d'accès et liens* [Page 5](#)

## Évènements à venir : Conventions

- *Rencontres Ludiques de Bretagne* à Plouzané (29) les 23, 24 et 25 mai 2008
- *Eclipse VI* à Rennes (35) Mars 2008
- *Rôle Histoire de Jouer 2'* à Caen les 29 et 30 Mars 2008

## Un nouveau jeu dans la ludothèque !

Nous avons le plaisir de vous annoncer l'arrivée très prochaine dans la ludothèque de l'association du jeu *Aquelarre*. Ce jeu de création hispanique à pour contexte l'Espagne des 14 et 15<sup>ème</sup> siècle (reconquista, inquisition). Le jeu permet de s'immerger dans l'ambiance de cette époque auquel se rajoute une pointe de fantastique (*Aquelarre* signifie sabbat, messe noire). Il sera donc disponible au prêt dans les jours à venir afin qu'un maître de jeu nous le fasse découvrir plus en profondeur. Pour l'emprunter, rien de plus simple, prenez contact avec un membre du bureau; lors d'une prochaine visite. Un article vous le détaillant suivra certainement bientôt.



## Interview exclusive de l'Amiral Bombeck, par notre envoyé très spécial Ethan

**C**oefficient espace temps 1457.4 – année terrestre 2260. Conversation enregistrée entre le mégarien Ethan Glock, journaliste d'investigation du « Chronicle » et l'humain Archibald Bombeck, amiral et haut dirigeant du corps des Rangers Galactiques.

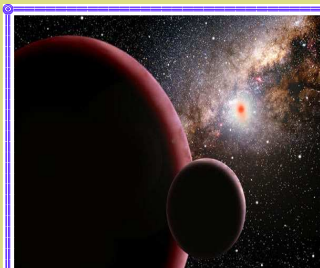
**Ethan Glock pour le Conteurs' Chronicles** – Bonjour, Amiral. Nous nous trouvons sur le planétoïde artificiel Utopia II, centre spatial administratif de l'Alliance des Mondes Unis. Merci de me recevoir dans le quartier général des Rangers Galactiques.

**Amiral Bombeck** – Bonjour, jeune homme. J'espère que vous n'êtes pas trop fatigué par votre récente télé transportation dans nos locaux. Je vous prierai cependant d'aller droit au but, je n'ai que quelques minutes à vous consacrer. J'ai un discours à prononcer au Conservatoire Galactique sur la non ingérence active en faveur des civilisations ne disposant pas de la capacité de voyage par distorsion spatio-temporelle...

**E.G.** – Hum, bien Amiral... Comme vous le souhaitez. Nos lecteurs aimeraient que vous leur présentiez brièvement le jeu de rôle Final Frontier. Cela vous est-il possible?

**A.B.** – Avec plaisir. Je vous propose que nous fassions le tour du sujet en cinq questions. Je les laisse, ami mégarien, à votre appréciation. Je suis persuadé que vos facultés naturelles pour l'analyse combinatoire seront à même de déterminer les questions les plus pertinentes.

**E.G.** – Très bien, Amiral, je relève le défi! Première question donc... Comment définiriez-vous globalement le jeu de rôle Final Frontier ?



« Espace, frontière de l'infini vers laquelle voyage notre vaisseau spatial. Sa mission : explorer de nouveaux mondes, découvrir de nouvelles vies, d'autres civilisations et au mépris du danger, avancer vers l'inconnu. »

(...suite en page 4)

## Championnat de Blood Bowl

### *Kevezadeg e Pen ar bed.*

**B**onjour à tous ! Comme nous vous l'avions annoncé précédemment, c'est donc onze équipes prêtes à en découdre qui vont s'affronter pour conquérir le premier titre du championnat du Commencement des Terres, aussi appelé *Kevezadeg e Pen ar bed*.

Les onze coaches effectuent les derniers préparatifs avant l'ouverture de la saison qui devrait se dérouler dans la chaleur d'une *Saturday Night Fever*...

Nous allons vous rappeler les règles d'attribution des points qui permettront à 8 équipes de se révéler et atteindre les Play-offs. Chaque match vaudra 6 points, le vainqueur en obtiendra 5, tandis que le malheureux vaincu, en plus du sang et des larmes n'en aura qu'un seul pour le reconforter. Et en cas d'égalité me demanderez-vous ? Dans ce cas chaque équipe repartira avec 3 points.

Une prime offensive sera aussi attribuée puisque 2 points seront attribués pour 3 Touchdowns marqués et 2 points pour chaque td supplémentaire. Ceci afin de privilégier le spectacle et freiner les velléités de ball control de certaines équipes qui nuit à la réputation de notre sport. Les interceptions, quant à elles rapporteront 1 point chacune, de même que cha-

que sortie passée la seconde. Enfin les agressions se verront ponctuées d'une pénalité d'un point pour toute sortie, les minus en étant exempt les pauvres n'ayant pas beaucoup d'autres arguments à opposer à leurs adversaires.... Nous allons maintenant faire un rapide tour d'horizon des équipes en lice avant de laisser la place à l'un des coaches qui après les Flagellants de Sigmar dans le dernier numéro va nous parler de son équipe les ...

Nous avons donc :

Le *Mythril gang* du coach Kojiro-  
s e m p a i ( n a i n s )  
Les *Mains Gauches Elfiques* de Ber-  
s e k e r ( h a u t s e l f e s )  
Les *louves arctiques* de Crispy (Elfes  
n o i r s )  
Les déjà connus *Flagellants du Mar-  
teau* du coach Jarran29 (humains)  
Les *Enfants d'Yggdrasil* de Piloder-  
m a n n ( e l f e s s y l v a i n s )  
Les *sSs les Salamandres Super Sym-  
pas* du coach Meumeu (slanns)  
Les *Hauts-Rocs* de Caskflask (nains)  
Les *Francs-tireurs de zalfyr* (haut  
e l f e s )  
Les *Virgin Requiem for a Suicide*

*Dream* du coach Hsissaska'an (Elfes noirs)  
Les *Ashigarus de Nawak* de Shigeru (orcs)  
et les *Surge's Prisoners* du coach Kachi-  
matte (skavens) qui, en exclusivité nous  
accorde une interview pour nous présenter  
son équipe.

Mais avant cela nous vous présentons une  
autre équipe, les Haut-Rocs dirigés par  
coach Caskflask.

L'équipe des Hauts Rocs rassemble des  
Nains des Monts de ForgeFer, souvent an-  
ciens mineurs et mercenaires désabusés.  
Depuis une dizaine d'années, cette équipe,  
sous la férule de son coach " le Bossu",  
parcourt les tournois de Blood Bowl avec  
un enthousiasme sans faille et un succès...  
disons mitigé. L'équipe des Hauts Rocs  
connaît cependant un grand succès auprès  
des supporters, dû en partie au fait d'être  
sponsorisés par une célèbre marque de biè-  
re naine de conception artisanale, certains  
disent expérimentale : la ForteBrune, fort  
appréciée des  
fans de ce  
sport.



Les fans des haut-Rocs en délire fêtent déjà  
l'ouverture de la saison

## Les Surge's Prisoners

L'équipe des Surge's Prisoners trouve l'ori-  
gine de son nom dans l'histoire antique  
voyez-vous... d'une légende datant du  
grand cataclysme qui bouleversa l'ancien  
monde et donna le notre. On dit qu'en ces  
temps immémoriaux, les Dieux Anciens  
excédés par l'inconséquence des hommes et  
particulièrement par certains de leurs diri-  
geants, particulièrement égocentriques et  
corrompus lancèrent plusieurs signes de  
leurs mécontentement, offrant ainsi une  
chance à leurs créatures de se racheter en  
adoptant une attitude plus responsables et  
dignes. Malheureusement, leurs dirigeants  
s'enfermèrent dans leurs aveuglement, parti-  
culièrement deux d'entre eux, Onik 1er, roi  
des nains et le sinistre empereur Youyou-  
butch. Le premier, par son gout pour l'argent  
et la luxure qui affligeait même son propre  
peuple pourtant peu bigot et le second pour  
avoir réussi à transformer son propre peup-  
le, jadis, défenseur de la justice et de la  
liberté en barbares avides et tyrannique que  
bien peu de peuples pouvaient encore sup-  
porter sauf bien sur Onik et sa cour... De-  
vant tant d'irrespect devant leur création les

Dieux Anciens dans leur courroux décidèrent  
de noyer toute cette turpitude en déclenchant  
un raz de marée salvateur... La vague gigan-  
tesque, haute dit-on, de plusieurs kilomètres  
s'abattit une nuit sur toute les terres émer-  
gées, recouvrant forêts et cités, champs et  
palais... Lorsque les eaux se retirèrent, de la  
puissance de leurs armées, de la magnificen-  
ce de leurs monuments, des traces de leurs  
civilisations il ne restait plus rien, que d'im-  
menses et vastes étendues de boues, sans  
âmes qui vives pour hanter les champs de  
ruines de ces civilisations autrefois si brillan-  
tes, qui avaient, jadis, conquis les étoiles...  
Personne n'avait survécu...aucun rire d'en-  
fants ne résonnaient désormais dans les jar-  
dins, aucun cri de plaisirs dans els alcôves,  
aucun chants dans les théâtres, aucun hymne  
ou marche sur les champs de bataille... rien,  
personne...

Absolument personne ? Non, sur une île au-  
trefois célèbre pour sa perfidie, des mouve-  
ments troublèrent le sinistre et lugubre silen-  
ce des lieux... Quelques rats évolués, trem-  
pés, glacés, affamés sortirent des décombres

de l'ancienne fière *City*, qui avait autrefois  
régnait sur un Empire sur lequel jamais le  
soleil ne se couchait. Louant les Dieux pour  
leur clémence, ils commencèrent à bâtir les  
fondations d'une nouvelle civilisation : la  
notre, la glorieuse civilisation skaven. Ils ju-  
rèrent ensemble, que jamais semblable cata-  
clysme ne puisse se reproduire et leurs des-  
cendants combattraient indéfectiblement les  
errements anciens et toute nouvelle décadence.  
Les traditions appelèrent ces survivants,  
fondateurs de notre civilisation, les prison-  
niers du Raz de Marée : Surge's Prisoners.  
C'est pourquoi, les autres races méprisent la  
notre : notre existence est le témoignage per-  
manent de la honte de leur antique faute.  
C'est donc pour loués ces illustres ancêtres,  
que notre équipe porte leur nom et combattent  
avec autant de hargne et d'abnégation dans  
toutes les arènes du monde.

Brr, ça fait froid dans le dos, dites moi ! Eh  
bien, merci beaucoup coach, et bon courage  
pour la suite !

A vous les studios !

## Minuit dix à Whitechapel (Soirée enquête)

Londres.

1<sup>er</sup> octobre 1888 à Whitechapel, le quartier le plus sordide de la capitale. Près de 80.000 personnes vivent dans ce dédale de ruelles étroites. C'est le repère des petits truands et autres racketteurs ; les fillettes s'y prostituent à douze ans, alors que la moitié des enfants n'atteignent pas leur cinquième année. L'odeur des abattoirs voisins ne fait que rajouter à la misère quotidienne. Et c'est là que l'horreur se donne un nom : Jack l'éventreur ! Depuis ce matin, ce nom s'est répandu comme une traînée de poudre dans toute la capitale. La police semble incapable d'arrêter le monstre. La rue a peur...

Non loin de là, juste à côté de Tower Bridge, se trouve la résidence londonienne de Lord Carnevon. L'endroit est bien plus calme et bien plus luxueux que les rues tortueuses de Whitechapel. Lord Carnevon est bien connu dans les milieux huppés de Londres : ami personnel du Prince Albert Edward, le propre fils de la Reine Victoria et futur roi d'Angleterre, ce magistrat a mené une brillante carrière aux Indes où il était juge à la cour coloniale de Calcutta. Voilà près de 6 mois qu'il a quitté les Indes. Ne sortant que très peu depuis son retour au Royaume-Uni, d'aucuns chuchotent que son départ précipité de Calcutta serait dû à quelque maladie exotique qu'il aurait contractée aux colonies. Mais s'il sort peu, Lord Carnevon reçoit. Et ce soir là, parmi ses invités se trouve un assassin !



La nuit est froide et obscure... Qui peut bien se cacher dans les ombres de White Chapel ?

Neuf personnes sont présentes ce soir là, serez-vous l'une d'entre elles ?

Voilà la présentation de la prochaine soirée enquête des Conteurs du Ponant qui aura lieu le samedi 5 avril 2008 au sein des Locaux des Conteurs du ponant.

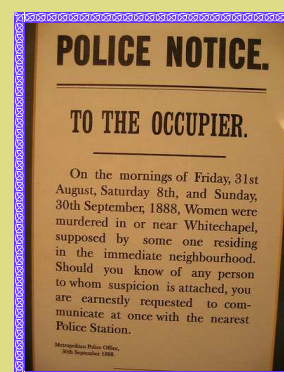
**Les frais d'inscription s'élèvent à 6 euros et couvriront le repas (indien et les boissons.)**

Comme vous pouvez vous en douter, l'ambiance est victorienne (fin 19<sup>ème</sup> siècle), il y a **8 rôles disponibles dont 3 mixtes**. Les personnes n'ayant PAS participées à la précédente soirée-enquête sont prioritaires lors de l'inscription, malgré tout, les participants de la dernière fois voulant faire partie des convives de Lord Carnevon peuvent quand même se préinscrire au cas où il resterait des places ou en cas de désistement...

### Les rôles disponibles :

- **Prince Albert Victor**  
Petit fils de la Reine Victoria et fils de l'héritier du trône, le prince Albert Edward. C'est un invité de marque de Lord Carnevon.
- **Major Stuart Clayton**  
Militaire à la retraite. A servi dans l'armée de sa majesté aux indés dans la région de Calcutta, où il a connu Lord Carnevon et est devenu l'un de ses proches amis.
- **Talbir/Sharan Singh Baines (rôle mixte)**  
Jeune indien(ne) d'une vingtaine d'années, originaire de Calcutta. Il s'agit de son premier séjour en Europe. Il/elle aurait été en partie élevé(e) par Lord Carnevon.
- **James/Elise Downey (rôle mixte)**  
Médium, extra lucide, voyant(e), nécromancien(ne). On prête toutes sortes de pouvoir à cet étrange personnage, qui fascine autant qu'il en effraie d'autres. Downey est également connu (e) pour avoir été consulté par la reine Victoria elle-même.
- **Douglas Wilson-James**  
Tout jeune américain étudiant en archéologie. Douglas aurait eu l'occasion de rencontrer Lord Carnevon aux Indes, où il effectuait quelques travaux dans le cadre de ses études à l'université d'Oxford.
- **Howard Spearing**  
journaliste au Daily News, l'un des plus grands journaux de la capitale britannique. Une interview avec Lord Carnevon explique sa présence ce soir là.
- **Henri (rôle non disponible c'est l'orga)**  
le majordome de Lord Carnevon. Un calme et un flegme absolus. Lord Carnevon semblait apprécier les qualités de son domestique.
- **Charles Hopkins**  
Membre de la Police de Scotland Yard. Hopkins est un des nombreux agents qui travaillent sur l'affaire des meurtres de Whitechapel.
- **John/Elisabeth Whittney (rôle mixte)**  
Chirurgien(ne) et chercheur(se), Whittney est aussi médecin légiste. Il/elle a l'habitude de travailler avec la police et a pratiqué l'autopsie d'une des victimes du fameux Éventreur.

Attention, les places sont limitées, donc préinscrivez vous rapidement... en envoyant un mail aux conteurs (arpajs@yahoo.fr) afin que nous puissions vous communiquer vos rôles au plus tôt et que vous puissiez préparer vos costumes.





(suite de la page 1)

**A.B.** – Final Frontier est un jeu de rôle de space opera humoristique et parodique qui s'inspire principalement de la série Star Trek. En particulier des premières saisons avec le célèbre capitaine James T. Kirk, Spock, le vulcain privé d'émotions et MacCoy, le médecin philosophe et bourru. Ils demeurent de véritables modèles pour les Rangers Galactiques d'aujourd'hui! L'univers de Final Frontier est kitch, coloré et décontracté. Les aventures vont de l'épopée spatiale de grande envergure à l'intrigue intimiste se déroulant dans les coursives d'un croiseur interstellaire.

**E.G.** – Deuxième question : dans quel contexte socio-historico-politique se déroulent les péripéties de Final Frontier?

**A.B.** – C'est une seule question ça?... Bon. L'action se déroule de nos jours, en 2260. L'humanité a conquis l'espace en perçant le secret de la distorsion qui permet aux vaisseaux de plisser l'espace-temps et ainsi de parcourir de grandes distances à travers l'univers. De nombreux peuples extra-terrestres amicaux ont été rencontrés tels que les mégariens aux cerveaux surdéveloppés adeptes de la méditation transcendante et des jeux de logique ou encore les sensuelles *sylvéniennes*, créatures végétales et totalement... libérées, dont la passion pour le pouvoir, l'intrigue et les maillots de bain minimalistes sont légendaires. L'humanité et ses peuples amis ont, hélas, été entraînés dans plusieurs conflits galactiques : tout d'abord contre l'empire *nelrodan* et ses hordes démentes d'androïdes biotroniques puis contre les mystérieuses forces de l'empereur-dieu *zorganien* toutes droit sorties d'une dimension parallèle, le Continuum Zéro. Aussi, pour éviter la naissance de nouveaux conflits galactiques, l'Alliance des Mondes Unis (AMU) a vu le jour. L'AMU rassemble aujourd'hui plus de 500 peuples extra-terrestres essayés sur plus de 1500 mondes. Les objectifs de l'AMU sont de porter un message de paix à travers l'univers, de favoriser l'entraide technologique entre les peuples ainsi que les échanges interculturels. L'AMU assure également la protection des peuples membres et, en explorant toujours plus loin l'univers, repousse chaque jour les limites du monde connu.

**E.G.** – Fascinant, Amiral! Troisième question, très attendue par nos lecteurs : quels personnages peuvent être joués dans Final Frontier?

**A.B.** – Final Frontier propose aux joueurs d'incarner de fiers Rangers Galactiques. Humains, *mégariens*, *sylvéniennes*, *binariens*, *béta-bleurk*, etc : le choix de leur peuple d'origine détermine plusieurs capacités qui vont des plus utiles aux plus agaçantes... Aux commandes de leur Explorateur Galactique, vaisseau comptant plus de 300 membres d'équipage, ils sont à la fois les loyaux défenseurs de l'AMU et d'intrépides explorateurs de l'univers et de ses mystères. Chaque personnage tient un rôle clé à bord du vaisseau : capitaine, attaché scientifique, médecin de bord, ingénieur en chef, pilote, chef de la sécurité, etc. Tous disposent de prérogatives et de devoirs spécifiques. Ils ont ainsi de grandes possibilités de manœuvre pour accomplir leurs missions mais également de lourdes responsabilités vis-à-vis des équipes qu'ils encadrent. A noter que ce sont les personnages - et eux seuls! - qui décident de la marche de leur vaisseau. J'ajouterais pour finir que les personnages proposés sont tous des archétypes dont les traits ont été forcés de sorte à favoriser (imposer?) le travail en équipe. Quant à leurs missions : porter et défendre les valeurs humanistes de l'AMU, explorer le vaste univers, découvrir de nouvelles vies, d'autres civilisations et, au mépris du danger, avancer vers l'inconnu! Ça ne vous rappelle rien?

**E.G.** – Star Trek, c'est ça?... Bon, quatrième question : les règles de Final Frontier sont-elles difficiles à assimiler?

**A.B.** – Pas du tout! Les règles sont simples et servent parfaitement l'esprit du jeu : un joueur n'y connaissant rien en jeu de rôle les assimile en 5 minutes. La création d'un personnage prend 15 minutes, background compris! Et tout se joue avec des dés à 6 faces (D6). A noter deux originalités du jeu Final Frontier. La première dans la création des personnages. Tous les personnages disposent d'un socle prédéfini de 16 compétences : 8 compétences communes et 8 compétences spécifiques aux fonctions occupées à bord du vaisseau. Mais, en revanche, ce sont les joueurs qui déterminent, en toute liberté, les traits - cultivé, baraqué, intrépide, beau gosse, soupe-au-lait, mégalomane, trous de mémoire, super sexy, pilosité impénétrable, etc - qui, en fonction des circonstances, viennent favoriser ou entraver la résolution d'une action. Seconde originalité du jeu : les dés d'équipage. A chaque fois qu'un joueur interprète de façon mémorable son personnage, ou qu'il fait avancer l'intrigue de façon significative ou même qu'il fait bien marer tout le monde autour de la table, le maître de jeu alimente en D6 un pot commun de dés de bonus, appelés dés d'équipage, qui permettent aux joueurs de s'entraider lors de jets de compétence cruciaux ou d'utiliser des sortes de superpouvoirs appelés gimmicks. En voici quelques exemples, juste pour vous mettre l'eau à la bouche : manœuvre de la mort, cadavre du chewing-gum, projection de slim, aphorisme désarmant, super science, zizanie, projection psychique, Eddy Barclay, télépathie, Columbo, j'en passe et des meilleurs. Ha, ha, ha!

**E.G.** – C'est vrai que tout ça à l'air amusant et fonctionnel! Dernière question, Amiral : à quels joueurs s'adressent en particulier le jeu Final Frontier?

**A.B.** – Les scénarii de Final Frontier sont conçus comme les épisodes d'une série télévisée. Ils sont indépendants les uns des autres, sauf quelques uns qui forment une trame narrative. Dès lors, les joueurs assidus comme les joueurs occasionnels peuvent y trouver leur compte. Par ailleurs, chaque épisode est bref et consiste en la résolution d'une intrigue à la morale simple, comme dans tout bon épisode de Star Trek! Comptez une soirée, trois à quatre heures, par épisode. Ce qui permet même aux « vieux » joueurs, dont le temps est bien occupé par divers impératifs familiaux, de s'adonner à leur passion rôlistique. Enfin comme les intrigues sont simples, la part belle est laissée à l'interprétation des personnages. Leurs interactions sont souvent conflictuelles mais se déroulent systématiquement dans le respect de l'autre et de ses opinions. C'est ça « l'Esprit Ranger », jeune homme! Au fil des épisodes, des liens se tissent également avec les seconds rôles composant le reste de l'équipage de l'Explorateur Galactique : passion torride, rivalité exacerbée, amitié indéfectible... Des points de règles particuliers visent même à favoriser la progression, par étapes successives, de ces petites histoires appelées soap-plots qui donnent de l'épaisseur aux personnages et à leur quotidien. Les soap-plots fournissent en outre les indispensables éléments récurrents d'une bonne série télévisée! C'est dire si le roleplay est capital quand on joue dans Final Frontier... Ha oui, pour finir : individus n'aimant pas l'esprit « Star Trek », s'abstenir!

**E.G.** – Et bien, Amiral, nous allons donc nous arrêter là. Je vous remercie pour vos réponses et votre accueil agréable.

**A.B.** – Ce fut un plaisir partagé. Et qui sait, cette conversation permettra peut-être de créer des vocations de Rangers parmi vos lecteurs? Allez, au revoir jeune homme et bonne continuation.

Si vous avez des questions sur le jeu, n'hésitez pas à prendre contact avec caskflask sur notre forum

