



Les Chroniques de l'Octaèdre

Octaèdre Ludique

Association de Jeu de Rôle
Villefranche-sur-Saône

No. 2

Septembre-Novembre 2022

Prix : 3 pièces de cuivre

L'EDITO DU PRÉSIDENT

Par FLORIAN

Très chers Octaïennes et Octaïens,

Notre association va bientôt souffler sa deuxième bougie alors que nous sommes déjà plus de 30! Nous avons eu une bonne activité depuis la première Gazette : Octogones, une

animation au musée Le Prieuré, une balade à Pérourges ainsi qu'une certaine histoire d'un conflit entre nains et chats.

Vous pourrez donc trouver dans les pages suivantes quelque actualité fort amusante d'Octaèdre Ludique, rédigée sous la vigilance de notre rédactrice autoproclamée Choco que je remercie!

El Présidente (le vrai!)

OCTAÈDRE À OCTOGÔNES

Par CLAW

Tout ce qui est bon et vient en pack de 12 ne se boit pas forcément. Il en est pour preuve la 12^{ème} édition de la convention OctoGônes qui s'est tenue au Double Mixte de Villeurbanne du 30 septembre au 1^{er} octobre derniers. Paradis éphémère pour joueuses et joueurs de tous bords, loin de la lumière du soleil et autres agressions du monde extérieur, la convention a soufflé sa douzième bougie en compagnie de plus de 6000 visiteurs, reçus par un staff comptant 450 bénévoles sur le week-end.

Une convention pour les gouverner tous. Oui, tous styles de jeux! Faisant la part belle aux jeux de plateau, de stratégie, de cartes et de rôles, OctoGônes n'usurpe pas son slogan de "convention du jeu et de l'imaginaire". On pouvait notamment se réjouir de l'espace très minoritaire occupé par le stand dédié aux jeux vidéos. Parce que oui, c'est avant tout pour se retrouver autour d'une table et d'un paquet de chips que nous sommes là. Pour redorer le blason du jeu "en vrai", à l'ancienne, où l'on peut encore décocher une grosse tarte façon Leodahgan à son voisin de table si le besoin s'en fait sentir.

Forts de cette mission donc, les acharnés d'Octaèdre Lu-

dique ont représenté l'association sans relâche pendant 3 jours, compensant notre momentanée lacune en étendards et kakémonos par l'étalage de nos personnes dans un fourmillement frénétique qui n'aura pas manqué d'ébaubir nos concurrents associatifs régionaux (à qui nous envoyons des



La table Octaèdre au pôle associations JdR

bisous). Pendant trois jours, l'essaim Octaédrique a déployé moult efforts entre parties d'ini-

tiation, fructueux échanges auprès de divers auteurs et éditeurs du milieu rôlistique et d'éreintantes heures à tenir le stand de l'association assis sur une chaise.

Le plus dur aura sans doute été de résister à la tentation d'aller acheter l'intégralité des jeux disponibles sur les stands des éditeurs. Certains d'entre nous ont plus ou moins bien réussi leurs jets sur ce test de volonté.



Le stand Black Book Éditions

C'est finalement des étoiles plein les mirettes et des cernes plein la binette que cette édition d'OctoGônes s'est clôturée pour nos octa'rôlistes, ravis de constater que notre passion a toujours, comme dirait un grand ancien bien connu, le vent en poupe!

SESSION DÉCOUVERTE AU PRIEURÉ DE SALLES-ARBUISSONNAS

Par CLAW

Chats, anges et démons, moines corrompus et gobelins facétieux se sont invités le temps d'un après-midi dans le Musée du Prieuré de Salles-Arbuissonnas. Quatre tables d'initiation au jeu de rôle dans différents univers ont été animées par les valeureux maîtres de jeu d'Octaèdre Ludique dans le cadre historique du cloître. Chaque table a déroulé un scénario différent, chacun écrit pour l'occasion et permettant aux joueurs de partager le ressenti du lieu dans lequel leurs personnages évoluaient.



La table de Pouf

Nous avons été ravis des retours des joueurs, et applaudissons en particulier notre MJ Lucarty qui a tenu la table jeunesse et enflammé l'âme rôlistique de deux adolescents qui sont repartis convaincus de devoir lancer un club de JdR dans leur collège!

Mission accomplie, forma-

tion du lézard, les petits rôlistes sont sur la pente fatale.

OCTALLOWEEN 2022

Par CHOCO

La soirée spéciale horreur du 21 octobre dernier a été une franche réussite. Monstres, entités plus ou moins vivantes et autres créatures ont investi le Terminus qui était tout de mort de vêtu pour l'occasion. Claw nous a concocté un *Happy Tree Friends* de son cru (si si, ce malade a adapté l'œuvre pour du Jdr, mais c'est parce qu'il est fou qu'on l'aime), Rhakal nous a fait l'honneur pour cette première fois en notre compagnie de maîtriser du *Channel Fear*, Lucarty a sorti les crocs (sa spécialité) pour du *Vampire le Requiem*, Choco a plongé les PJs dans *Notre Tombeau* et enfin Violaine s'est lancée dans une première masterisation pour l'asso avec *Vampire la Masquerade*.

Les boissons (dont certaines concoctées par de nouveaux membres qu'on remercie chaleureusement) et les petits plats ont permis à tout le monde de mourir de peur, mais pas de faim!

Nous levons bien haut notre crâne à Ithilmir et Lucarty qui ont géré l'orga et la déco. Merci aussi à toutes celles et tous ceux qui sont venus, ont joué et n'ont pas forcément vaincu.

DES JEUX À L'AFFICHE

Par **CHOCO**

La convention Octogone nous a permis de découvrir de nombreuses sorties JdR, plus ou moins récentes, et la rédac' vous propose une rapide présentation de deux pépites qui ont retenu notre attention*. N'hésitez pas à nous transmettre vos propres avis sur des JdR récents pour la prochaine Gazette.

Noc

(se dit « Nots », ce qui signifie « Nuit » en tchèque)

« La nuit est tombée sur le monde » ... dans ce JdR occulte et dystopique, j'ai eu le plaisir d'incarner le temps d'une initiation, une jeune femme issue d'une famille de la caste de La main (les manards de l'univers pour faire simple) le jour de son examen d'accès à la citoyenneté. Cet examen, magistralement orchestré par la MJ, nous a permis de découvrir plus amplement les grandes lignes de l'univers ainsi que son aspect cynique, voire absurde.

Depuis qu'un artefact (l'Objet-Dieu) a recouvert la Terre, la population vit piégée

dans une nuit éternelle. Dispersée dans des Blocs, chacun doit travailler au sein de sortes de castes pour la survie de l'humanité. Dans un état d'urgence permanent, tout est sous le contrôle de l'Administration (le Diktat) qui a mis les libertés en berne et qui traque les contestataires. La suite de la partie nous a offert un savoureux mix d'horreur et de pulp.

Le système de jeu, assez simple, met en avant la narration tout comme les actions de groupes, ce que j'ai trouvé plaisant. La rumeur court que plusieurs membres de l'asso sont déjà en possession des kits d'intro!



Les deux concepteurs du jeu en présence d'un brave crieur qui a su judicieusement nous orienter vers le stand.

Okimba

Tout en couleurs pastels, le stand **Okimba** a tapé dans l'œil de plusieurs membres de

l'asso durant la convention. Remarquablement illustré par Xavier « TIKOKH » Brault, l'auteur du jeu, ce JdR permet aux PJ d'incarner des animaux dotés de conscience (aussi appelés Animains) dans un univers sauvage et impitoyable. De ce qu'on a vu, il y a beaucoup de possibilités pour les orientations scénaristiques, que ce soit pour découvrir l'incroyable monde d'Okimba ou encore autour de scénarii plus noirs et complexes centrés autour des différentes races du jeu et de leurs spécificités. Un seul point commun aux animains, la peur du réveil d'Okimba. On peut ainsi passer sans transition du tourisme sur le continent-monde N'taro, à des scénars de survie ou encore tournés autour de thématique comme l'esclavage. Le jeu propose un panel assez développé et original d'espèces jouables et use pas mal de ce qui est magie au sens plutôt chamanique.

Au besoin, l'équipe d'Okimba nous a généreusement donné quelques fascicules pour découvrir ce Jdr.

* la Gazette n'a reçu aucune contrepartie pour la promotion de ces deux jeux, si ce n'est du plaisir à tester **Noc** en live durant la convention. Il est toutefois rappelé que l'équipe de la rédac' est facilement corruptible...

IL ÉTAIT UNE FOIS EN CALADE

Par UN CHAT ET UN NAIN



- Hé, tu te souviens quand chats et nains on pouvait pas se voir ?

- Ouais, c'était même carrément la guerre ! Quand on s'ennuyait on allait vous pisser dessus !

- Super... C'était vraiment un comportement de chat-chat à sa mémère !

- Nabot !

- Ha il s'en est passé des choses depuis... Tu te souviens cette journée en Calade ? C'était pendant les conscrits, avec les voitures vertes.

- Oui c'est vrai, il y a eu plein d'accidents d'humains bourrés ! Nous on s'est même retrouvés à l'hôpital et sur le parking de Action, avec une voiture cramée.

- Action ? On y était aussi ! C'est là qu'on a trouvé un 06 du bar à jeu pour une "soirée très spéciale".

- Spéciale ?? Tu rigoles ? Ils sont pas bien ces humains, à danser avec des menottes et juste vêtus d'un tablier !

- Nous on a pas osé y risquer nos barbes ! Et d'ailleurs c'est là qu'on a vu les traces d'une pollution œnologique qui nous a menés vers l'ancien cinéma désaffecté.

- Ce breuvage dégueulasse ? Il y en avait plein l'Eden ! Mais attends, c'est pas là où il y avait la frise avec les chats et les nains face à face ?

- Oui ! On a tous cru que c'était un affrontement... C'est d'ailleurs ce qui s'est passé sur le site de fouilles du Promenoir ! On vous avait bien frisé les moustaches !

- Tu parles Passe-partout ! On vous aurait fait bouffer la terre, si les autres forcenés du Gosier Sec étaient pas arrivés avec leurs fusils et leurs fourches ! On a dû prendre le passage secret pour leur échapper !

- C'était quoi le mot de passe déjà ?

- Un truc du coin

- Une boisson ?

- Non...un cours d'eau ?

- La Saône ?

- Non un truc avec une belle robe !!!

- Ha le Morgon !!

- Voilà c'est ça. Après on s'est retrouvés devant les dalles avec tous les symboles bizarres tu te rappelles ?

- Et comment ! Le symbole enfant qui lançait une musique démoniaque !

- Et la banane ? Elle faisait apparaître des peaux de banane dans le tunnel suivant ! J'ai failli me casser une patte !

- Bref...Après on arrive dans la grande salle avec les amphores et la tablette qui nous indiquait de déverser le poison dans... dans quoi déjà ? Un truc du coin

- Une boisson ?

- Non...un cours d'eau ?

- La Saône ?

- Non un truc avec une belle robe !!!

- Ha le Morgon !!

- Après ça on a pu venir à bout de leur chef ! Un vrai gars du cru, avant ça on voyait sa tête partout dans le Patriote et le Progrès !

- Allez ça nous fait des souvenirs... on va s'ouvrir une bonne bouteille ?

- J'espère que tu parles de bière ? Le vin moi j'ai eu ma dose !!

- Je pensais à du lait...mais va pour une petite bière !



LES DALLES MYSTÉRIEUSES DU SOUTERRAIN

Par UN CHAT ET UN NAIN

Petit jeu! Saurez-vous retrouver les effets des dalles? Si vous en avez au moins 20 (la moitié) vous gagnerez une relance de dés sur une prochaine partie de Meph ou Florian! A vos pronostics!



**RUBRIQUE
NÉCROLOGIQUE**

« Brbrblblblbl. » Ce furent les derniers mots de notre regretté BRUNO, étoile montante parmi les aventuriers chasseurs d'hommes-bêtes. BRUNO, bien que bon nageur, fut brutalement emporté par un tentacule sorti des tréfonds d'une mer, elle, sans étoile.



HARI était un visionnaire, un acrobate, un génie au service de son art. C'est dans l'exécution d'un *mawashi geri* sauté qu'HARI, après s'être envolé et avoir effectué plusieurs tours de la pièce en tourbillonnant tel un cheval de manège nourri

aux flageolets, s'est rétabli mâchoire la première contre un mur du sanctuaire. Vexé de cette performance honteuse, HARI a préféré ne même pas se donner la peine d'essayer de survivre et, imitant Marion Cottillard cette fois avec brio, a immédiatement rendu l'âme sur un double échec critique en jet de sauvegarde contre la mort.



Savez-vous quelle est la dernière chose qui est passée par la tête du PJ DE RÉMI? Une brique! C'est donc bien un PJ DE RÉMI qui vient à nouveau concourir pour le *Darwin Award* de cette édition. Un liquide visqueux sombre, une torche à la main, une explosion, un bâtiment qui s'ef-

fondre, des gravats projetés dans toutes les directions. Mort. Après tout, que serait cette rubrique sans un PJ DE RÉMI?



Nous déplorons la perte tragique de GEORGE MICKAEL qui a sombré, au sens propre du terme, dans un abîme démoniaque. Son sacrifice a permis de sauver ses compagnons d'horribles mains bien trop agressives pour des membres décédés. Cette perte tragique nous permet une fois encore de souligner qu'un bon puits, surtout s'il est hanté d'indiscibles créatures vous susurrant votre petit nom pour vous attirer, est un puits qui reste fermé.

Les Petites Oct'Annonces

Voici les dernières petites annonces que nous avons reçues :

Homme influent du milieu municipal caladois cherche archers, arbalétriers et/ou artilleurs pour extermination de nuisibles aviaires urbains. Récompense conséquente.

Elle est où la poulette?
À Kadok.

Cherche précieux. Ils nous l'ont volé! Ils nous l'ont volé! Gollum! Gollum!

La Gazette recrute! Si tu sens que la plume te titille la paluche ou que le verbe te stimule la glotte, viens donc épandre ta prolifique prose sur les pages du prochain numéro! Si tu as en revanche trouvé un quelconque prétexte à glousser dans les phrases précédentes, voilà une raison de plus de ne pas t'abstenir, bien au contraire.

Si tu souhaites publier une petite annonce dans le prochain numéro de la gazette, envoie le contenu de ton annonce ainsi qu'un sac de pièces d'or (ou de saucisses) via Discord.

Le saviez-vous ?

Le dé à 20 faces ou D20 en abrégé :

Utilisé couramment dans les jdr sur table, il se trouve généralement sous la forme d'un **icosaèdre** mais existe sous forme d'**anti-prisme**. Il existait déjà au temps des pharaons. La somme de deux faces opposées du dé est égal à la somme de la plus petite et de la plus grande valeur, soit 21.



AGENDA DES ÉVÈNEMENTS

- **janvier 2023 : Concours "Dessine ta X-card"**

Les artistes sont invités à nous proposer des illustrations pour la première édition de la X-card annuelle de l'asso! Plus d'informations prochainement sur nos réseaux.

- **9 et 16 décembre 2022 : Murder party In Nomine Satanis**

Lucarty et Vincent animeront à la salle du Terminus deux tables INS pour ce qui sera nos premières murders! Attention à bien vous inscrire en avance. Il y aura des tables "classiques" pour les personnes qui connaissent déjà cette murder ou qui n'ont pas pu s'inscrire en avance. Notez bien que les scénarii des 9 et 16 seront identiques.

- **14 et 15 janvier 2023 : Festival du Jeu de Villefranche**

Organisé comme chaque année par le Lyon's Club

- **20 janvier 2023 : Assemblée Générale**

Notre AG avec repas partagé et petits jeux de société pour finir la soirée.

NOS MÉDIAS

Notre association étant jeune, dynamique et connectée, vous pouvez nous suivre sur Facebook, Instagram et Discord! Comment nous trouver sur les réseaux? Essayez donc de taper « Octaèdre Ludique » dans les onglets recherche des dits réseaux et n'oubliez pas de vous abonner...on contrôle...c'est pas une blague, on a des gens dont c'est le job!

VENIR JOUER À *Octaèdre Ludique*

L'association se réunit **les 2ème et 3ème vendredis de chaque mois à partir de 19h** à la salle du **Terminus** située au **112 Place de la Gare à Villefranche-sur-Saône**.

Pour nous rejoindre, rends-toi sur <https://www.octaedreludique.fr>, puis clique sur le bouton **Discord**. Nous nous ferons un plaisir de t'accueillir et de t'indiquer comment t'inscrire aux parties!

Jeune aventurier, le roi Octa 1^{er} a besoin de toi pour retrouver sa fille, la princesse, tenue captive. Toi seul peut la sauver en trouvant où se trouve la cachette du sorcier maléfique. Tu vas devoir passer 3 épreuves qui te donneront des indices et te permettront de trouver ce lieu secret.

Les lettres dans l'ordre tu mettras, la solution tu trouveras.

Ce message s'autodétruit dans 5 secondes...

4.....

3.....

2.....

1.....

MDR *c'est une blague, on n'a pas la technologie pour ça. Bouge-toi les miches au lieu de rester là !*

Chaque épreuve va donner un mot qui sera un indice pour trouver le lieu et chaque lettre dans la zone rouge fera partie de la solution :

Épreuve 1 : *Après des jours de marche, tu rencontres Melchior l'arbre magique. Il est incapable de parler mais communique en projetant des images dans ton esprit. À toi de déchiffrer :*



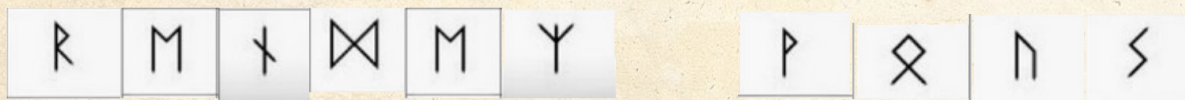
t'



z'



Épreuve 2 : *Tu te rends chez Séraphine la sorcière afin qu'elle use de sa magie pour t'aider. Elle lance ces runes et te donne le message suivant que tu devras décoder :*



Épreuve 3 : *Tu approches du but, un parchemin te donne cette grille. Barre les mots de la liste, les lettres restantes te donneront un nouvel indice :*

E J H M A I T R E O
D D E A D L A N D U
A E L C R A Y O N V
R R L P N J E U X A
A D C R E Q U I E M
C E A N E I L A E P
S A T D O N J O N I
A T S E U Q E N U R
M C U H L U H T C E
U O N O G A R D R S

ALIEN
CRAYON
CTHULHU
DEADLAND
DONJON
DRAGON
HELLCATS
JEUX
MAITRE
MASCARADE
OCTAEDRE
PNJ
REQUIEM
RUNEQUEST
VAMPIRES

CRÉDITS :

Président d'honneur : Florian

Rédactrice en chef auto-proclamée : Choco

Relecteur : Claw

Maquettiste : Claw

Contributeurs : Choco, Claw, Florian, Ithilmir, Meph