

# Le Poulp Contest 2003

## Concours Descartes / T.o.c. - Cthulhu D20

### ***Le principe***

Organiser un concours, gratuit, dans un partenariat entre Jeux Descartes ([www.jeux-descartes.fr](http://www.jeux-descartes.fr)), éditeur français de l'Appel de Cthulhu, et Toc ([www.tentacules.net](http://www.tentacules.net)), site français amateur sur l'Appel de Cthulhu.

Ce concours a pour but de récompenser les capacités rédactionnelles de description des participants. Il est basé sur des critères d'ambiance et de retranscription de l'univers cthulhien, par la description d'une demeure en un nombre limité de signes.

### ***Les participants***

Toute personne n'étant affiliée directement (soit ne travaillant pas pour) ni à Jeux Descartes, ni à Toc, et n'étant nommée appréciateur, peut participer au concours, sous réserve de pouvoir accéder à Internet et d'avoir une adresse email valide sur la durée du concours.

Tout gagnant devra fournir une adresse postale valide afin de recevoir son lot. De plus, ce concours est ouvert aux francophones quel que soit leur pays (sous réserve d'un délai d'envoi des lots pour les gens habitants loin de France).

### ***Le concours***

Le but de ce concours n'est pas de tester les connaissances en mythe de Cthulhu des participants ou concernant la gamme publiée par Descartes. Le principe est de faire s'affronter à la plume et à la matière grise, des joueurs de l'Appel de Cthulhu dans une compétition de description, très proche de ce qui pourrait être fait en cours de partie.

Imaginons un groupe de personnage entrant dans une demeure pour la première fois, de nuit à la faible lueur de leurs torches vacillantes... Comment, à partir d'un plan, ériger les murs de cette demeure et lui donner une âme dont le souvenir glacera d'effroi les Investigateurs qui ont osé s'y aventurer ? Ce concours est donc basé sur le talent de description et d'improvisation.

Nous allons donc leur donner un plan, quelques indications du contexte général de la maison, un nombre de caractère maximum, un laps de temps. Que faut-il faire ?

Décrire l'arrivée d'une équipe d'investigateurs dans cette demeure. Ils sont sur le pas de la porte ; en grinçant la porte s'ouvre et ils pénètrent à l'intérieur.

### **Récompense**

Les **3 meilleures descriptions** (jugement basé sur les critères dont nous parlerons par la suite) seront récompensées par le gain d'une édition française de la toute nouvelle version de l'Appel de Cthulhu adaptée à la licence D20 de *Wizard of The Coast*. Celle-ci leur sera envoyée à leur adresse postale.

### **Durée**

A compter de la mise à disposition des éléments du concours sur le site de Toc, les participants ont une période de **28 jours** inclusifs pour faire parvenir leur document via email à l'adresse précisée.

### **Participation**

Les textes doivent être rédigés en **langue française**. Tout texte à l'orthographe et à la grammaire constituant une insulte à la langue française sera rejeté et l'auteur en sera informé. Aucun niveau de langue particulier n'est demandé, juste celui respectant les règles de la langue apprises dans les classes primaires.

Les textes doivent être envoyés à l'adresse email indiquée avant la date de clôture, sur support fichier informatique de **type texte simple** (extension .RTF) avec le minimum de mise en page, sans image. Tout fichier vérolé ou défectueux sera rejeté ainsi que la participation de son rédacteur. Le texte ne doit impérativement pas dépasser **5000 caractères**, tout symbole (dont les espaces), compris.

## **Notation & Evaluation**

Les œuvres, envoyées à l'adresse email indiquée, seront envoyées anonymement aux évaluateurs. Chacun devra noter chaque œuvre en se basant sur la fiche d'évaluation qui leur sera préalablement fournie. Ces notations seront alors centralisées puis additionnées pour élire les 3 œuvres considérées comme les plus « cthuliennes ».

Les résultats seront divulgués sur Toc ([www.tentacules.net](http://www.tentacules.net)) et annoncés à tous les participants.

### ***Le cadre***

Epoque	Les années 1920.
Lieu	Côte Est des Etats-Unis. Une petite ville bien tranquille.
Date & Heure	Fin août début de soirée ou nuit.
Météorologie	Avant l'orage, ciel jaune-ocre de début de soirée, odeur d'ozone, électricité dans l'air, bourrasques intempestives ou nuit sans lune. Tiédeur ambiante...
Alentours	Quartier résidentiel. Petit jardin entourant la maison, cerclé d'une barrière en bois à hauteur de taille. Unique réverbère souffreteux distille une pâle et faible lumière.
Limitations des pièces visitables	Cf. le plan fourni.
Eléments imposés	Tisonnier dans une pièce sans cheminée. Quelque chose, que l'on ne verra pas, est enfermée à l'étage. Lampe tempête à la mèche faiblement rouge en train de s'éteindre.

### ***Accroche***

Cette maison est de style victorien.

La porte d'entrée est centrale, elle ouvre dans un hall. Sur la droite, un escalier monte vers les chambres à l'étage. Nous ne nous en occuperons pas.

Le hall ouvre sur :

- en face la salle à manger,
- à droite, un couloir vers une chambre avec bureau,
- à gauche, le bar, le couloir des offices, la bibliothèque et la salle d'étude.

Pour tout renseignement complémentaire : [vonv@tentacules.net](mailto:vonv@tentacules.net).