

Novembre 2011
N°1

LE DOC MAG'

LA FEUILLE POULPIQUE

Webzine mensuel sur L'Appel de Cthulhu & Delta Green

Sur le front
poulpique...

À paraître prochainement !

L'Appel de CTHULHU

• Necronomicon & autres
ouvrages impies
(L'innommable en version papier)

• Terra Cthulhiana
(Les lieux clés du mythe...)

• Les Masques
de Nyarlathotep
(La campagne mythique de
L'Appel de Cthulhu)

**DELTA
GREEN**

• Eyes Only
(3^{ème} supplément Delta Green)

Évènement poulpique !!!!

• Le 03 mars 2012 aura lieu
dans la région de Bordeaux
la Journée Poulpique 3^{ème}
du nom ! Cette convention
spécifiquement dédiée à
L'Appel de Cthulhu et Delta
Green se déroulera dans
le cadre du Salon Aquitain
des Jeux de Simulation.
Plus d'informations dans
les prochains numéros du
Doc Mag'.

facebook

Retrouvez le Doc Mag' sur sa
page Facebook :
<https://www.facebook.com/LeDocMag>

Écran(s) total !



Ce mois-ci, ce n'est pas un, mais deux écrans que nous proposons les Éditions Sans-Détour. L'un destiné à L'Appel de Cthulhu qui vise à remplacer le précédent écran arrivant en rupture de stock et spécialement conçu à l'occasion des 30 ans du jeu, et l'autre inédit, destiné à Delta Green. Pour le premier, comment dire sans en rajouter une couche déjà bien épaisse à la lecture des fans sur les différents posts des forums de France et de R'Lyeh.... Il est joli... M'ouais je sais, ça manque de crédibilité peut-être... Mais non pas du tout !! L'illustration de Mariusz Gandzel est absolument sublime et d'un graphisme à couper le souffle, mais quant au rapport de cette illustration pour L'Appel de Cthulhu, il y a

débat que seuls les goûts et les couleurs sauront partager. Pour Delta Green par contre les avis sont unanimes ! L'illustration de l'excellent Greencat nous met directement dans l'ambiance glauque et conspirationniste moderne propre à ce jeu. Côté Gardien, l'ensemble semble être identique au premier abord, mais a été modernisé, particulièrement le tableau des «armes simplifiées» qui se voit retirer les références années 20 au profit d'éléments et de termes plus modernes qui nous renvoient au Manuel des Armes. Pour conclure, chaque écran est accompagné d'un scénario destiné particulièrement à l'initiation mais qui saura réjouir sans nul doute, les joueurs les plus aguerris.

Mythos decorum !!!



L'Atlas du Mythe est une série de 7 posters de 60 x 40 cm dont 6, mis bout à bout, représentent une mappemonde indiquant les lieux mythiques et mystérieux liés ou pouvant être liés au Mythe de 6 continents à travers une fresque d'un qualité graphique

impressionnante de 2,40 m !! Le septième, quant à lui, indique les cheminements des principales campagnes de L'Appel sur une carte d'époque accompagnée d'une frise chronologique. Au final, un produit loin d'être indispensable mais qui a franchement de la gueule !!

Ca va saigner
au pays des soviets...
périodiques...



Les Ombres de Leningrad & autres contes vous offrent 3 magnifiques scénars années 20 qui vous feront découvrir des cadres twenties parmi les plus mythiques. De la mystérieuse Egypte des années folles où se mélange les mystères du mythe de Cthulhu et de la mythologie égyptienne, ou au coeur d'une cité londonienne énigmatique et de ses lieux remplis de mystères, jusqu'aux contrées les plus éloignées de tonton Oulianov où se mêle conspiration et secrets ancestraux. Ce sont 3 scénarios originaux dans la langue de De Funès qui vous sont proposés à travers 144 pages richement documentées et illustrées. Le nombre d'informations présentes dans cet ouvrage ainsi que la richesse iconographique qui l'accompagne permettront aux gardiens de pouvoir organiser leurs parties avec un minimum de préparation ou de recherche parallèle. Cerise sur le gâteau pour les plus feignants, chaque scénario est accompagné d'investigateurs prêtés.

La lampe de poche électrique.



La lampe de poche tubulaire ou lampe torche a été inventée aux Etats-Unis par David Misel, un employé de la compagnie Birdsall en 1897. Avec Conrad Hubert, ils déposèrent un brevet en 1898 pour la première lampe de poche «Eveready». Les premiers modèles étaient composés d'un tube de papier et de fibres, d'une ampoule électrique et d'un réflecteur en laiton. Comme les piles étaient très faibles, ces lampes ne produisaient que de brefs éclairs de lumière. Durant les années 20, les lampes de poche se sont nettement améliorées. Elles sont entièrement en métal et déclinées en 2 familles: «petite» à une pile (autonomie 2 heures), environ 2 kg pour 1,50 \$ et grosse à 2 piles (autonomie 4 heures), environ 3 kg pour 2,50 \$. Les piles coûtent aux alentours de 0,40 \$ pièce et une ampoule, 0,30 \$. En cas de chute, il y a 70 % de chance que le filament de l'ampoule se casse et nécessite son remplacement, ce qui prend environ 1 minute. Quant à une immersion dans l'eau, elle nécessite un démontage complet suivi d'un séchage, ce qui prend environ une dizaine de minutes.

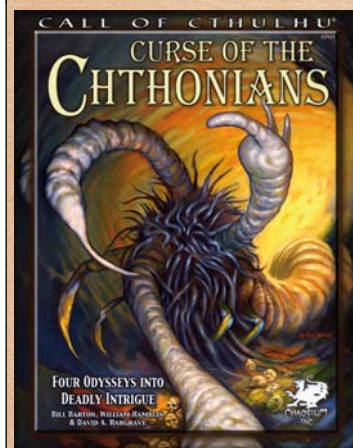
Un Signe, servi sur un plateau... Par Sempai



La GenCon 2011 a été l'occasion pour Fantasy Flight Games de sortir de sa besace un énième jeu dérivé de l'univers de H.P. Lovecraft, s'intitulant Elder Sign. Après le sauvetage d'Arkham au travers d'un plateau gigantesque, d'un jeu de cartes évolutif, FFG décline la licence en armant les joueurs de dés pour combattre les Grands Anciens. Ce jeu coopératif pour 1 à 8 investigateurs peut être décrit comme étant un Horreur à Arkham like light. Nombreux sont les éléments repris de ce mythique jeu de société: les illustrations, les personnages, les valeurs de Stamina, de SAN, les objets uniques, sorts, etc. L'objectif des investigateurs est de récolter un nombre précis de signes des anciens dépendant du Grand Ancien dont l'ombre menace déjà l'humanité afin de l'empêcher de faire son apparition dans cette bonne vieille ville maudite. Pour se faire, les joueurs vont devoir résoudre des tâches imposées par les cartes aventures qui composent

l'espace de jeu. Ces tâches sont des combinaisons de résultats de dés à obtenir avec les 6 dés de base, auxquels pourront s'ajouter des dés bonus. Ce jeu est une véritable course contre la montre pour les joueurs luttant d'une part contre la progression de l'échelle du destin de la déité maléfique qui symbolise le compte à rebours avant son apparition, mais également contre une horloge décomptant le temps passé par les investigateurs à s'acharner sur les tâches et dont les douze coups conduisent à une déferlante de monstres au niveau des cartes aventures, rendant leur résolution bien plus ardue. Cette version d'Horreur à Arkham, dont les parties sont de 45 minutes environ, devrait séduire par la rapidité des parties et ne dépaysera pas les fidèles de la première heure de la grosse boîte verte. Pour ceux que la V.O. effraie, Edge Entertainment annonce la sortie de la V.F. pour l'hiver prochain. En rupture de stock en moins d'un mois, FFG décide d'étendre ses tentacules en direction des tablettes tactiles et autres Smartphones. Une version électronique pour iPhone, Android, etc. a vu le jour début novembre dans laquelle certains points ont été revus, comme le fait de ne plus avoir le choix qu'entre 4 personnages et de n'avoir comme entité qu'Azathoth. De plus la difficulté a été revue à la hausse par la diminution du nombre de cartes sans effets, une difficulté accrue pour abattre les créatures, et l'absence totale d'alliés.

La case de l'oncle Sam



Chaosium nous offre une réédition plus étoffée de l'une des plus mythiques campagnes de L'Appel de Cthulhu : La Malédiction des Chthoniens, qui connut par ailleurs une traduction en français paru chez Jeux Descartes en 1984. Ce sont quatre scénarios se déroulant durant les années 20 : La Foire des Ténèbres, La malédiction de Chaunar Faugn, La Dague de Thoth et la Cité sans Nom. Le tout se concluant par une très intéressante partie traitant de la science cabalistique de la Gématrie. Cette nouvelle édition laisse présager de nombreuses heures de parties... Reste plus qu'à attendre une traduction en français...

Brèves de Goules....

- Dessins : Goomi - Textes : Le Doc -

www.goominet.com



Docteur Incube
Médecin généraliste poulpique
Asile d'Arkham - 225, East Derby Street
Arkham - Massachussets

**L'ORDONNANCE
DU DOC.**

Ce mois-ci, ma prescription se portera sur un illustre ancêtre difficilement trouvable puisqu'il s'agit de la campagne : les Fungi de Yuggoth qui fit l'objet d'une édition française en 1984. Si vous n'avez pas joué cette campagne ou si vous ne l'avez pas en votre possession, mettez vous en quête immédiatement de ce petit bijou écrit par l'excellent Keith Herbert. Elle mènera vos investigateurs aux 4 coins du monde et s'inscrit à mon humble avis comme l'une des 5 campagnes INDISPENSABLES pour L'Appel de Cthulhu.

Docteur Incube