

Janvier 2012

N°3



LE DOC MAG'

LA FEUILLE POULPIQUE

Webzine mensuel sur L'Appel de Cthulhu & Delta Green

La Journée Poulpique..... 3 !



Invictus



Dark Ages



Far West



Gaslight



Années 20



Années 30



Vietnam



Delta Green



Futuriste

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)
- Les Secrets de Lyon
(Cthulhu au pays des Gones...)

Bonne année !!!!

- Toute l'équipe du Doc Mag' vous souhaite une bonne et heureuse année 2012 !!!
Cette année sera riche en actualité poulpique avec la sortie, encore et toujours, de nombreux ouvrages inédits. Mais c'est aussi l'année de la Journée Poulpique qui fait son retour ! Bref, assez de bonnes choses pour vous faire greffer des tentacules...

En cette année de fin du monde, s'il y a une date à retenir c'est bien celle du 03 mars 2012 !!! En effet ce jour-là, à l'occasion et en marge du Salon Aquitain des Jeux de Simulation, aura lieu la troisième Journée Poulpique à la Salle Bellegrave de Pessac dans la banlieue de Bordeaux.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore cet événement, la Journée Poulpique est une convention spécialement dédiée à L'Appel de Cthulhu et Delta Green. Toutes les époques peuvent y être représentées, de l'Invictus au Futuriste, en passant par les traditionnelles années 20 ou encore l'époque contemporaine.

Bien entendu, rien n'empêche à un gardien de se présenter et de proposer un scénario reposant sur une période alternative, tant que c'est poulpique !



Les inscriptions pour cet événement sont d'ores et déjà ouvertes. Les Gardiens devront proposer l'époque de leur scénario et les joueurs leurs 3 époques de prédilection par ordre de préférence afin de les dispatcher vers les tables en rapport avec leur choix. Une buvette et un service de restauration à prix modiques seront assurés durant toute la manifestation. D'autre part, un stand des Éditions Sans-Détour sera également présent pour tout achat de livres, de discussions endiablées et pour les dédicaces.

Plusieurs façons de vous inscrire et/ou de vous renseigner :

Les tables de jeux sont composées au maximum d'un Gardien et de 5 joueurs. Pour cela, les Maîtres de Jeux devront proposer au moins 6 personnages prêtirés.

Sur le site de l'association l'ASCPA les Griffons :

lesgriffons.org

Par mail :

journee.poulpique@gmail.com

Brèves de Goules....

- Dessins : Goomi - Textes : Le Doc -

www.goominet.com



facebook

Retrouvez le Doc Mag' sur sa page Facebook :

<https://www.facebook.com/LeDocMag>

Rédac-chef & maître de la tyrannie
Le Doc.

Articles et tous les trucs où y a des lettres
Le Doc. & Sempai

Illustrations & dessins supers sympas

Goomi

www.goominet.com

Une interview **exclusive** de l'équipe de **TOC** !

... **www.tentacules.net**



Depuis déjà de nombreuses années une équipe de poulpes mal léchés vous font partager leur passion au fin fond d'une cave humide et sordide dans laquelle travaillent des êtres impies éparpillés ça et là entre deux tas d'ossements innommables, un bol de soupe et une paillasse. Il s'agit de la TOC Team via son site www.tentacules.net qui s'est inscrite dans le paysage poulpique comme l'un des acteurs majeurs de L'Appel de Cthulhu dans le milieu francophone. Mais depuis plus d'un an, ils oeuvrent dans l'humidité et la pénombre sur l'un des musts du mythe.... Une Nouvelle version des Masques de Nyarlathotep !!

Doc Mag' : Combien de personnes ont été mobilisées pour travailler sur les Masques et combien de temps cela vous a pris ?

TOC : L'équipe de la refonte de la campagne est principalement composée de messieurs Vonv, Carter, Yoda et DeMarigny, avec un transfuge de dernière minute, Steve. D'autres personnes sont intervenues sur le début du projet, mais ne sont pas restées pour des raisons diverses. Il y a également des personnes chargées des graphismes, de la recherche iconographique, mise en page, etc. mais ils sont suivis directement par Sans Détours, et interviennent encore au moment où vous lirez ces lignes.

Comment s'est passée la collaboration avec SD ? Avez-vous été entièrement libres de faire ce que vous vouliez ?

La collaboration avec SD s'est déroulée d'une manière très libérale au début, avec une totale carte blanche sur les choix éditoriaux. C'est ensuite, lorsqu'il a fallu livrer, qu'ils ont été plus présents afin de s'assurer du respect des dates.

Quelles ont été vos contraintes sur ce projet ?

Principalement des contraintes de temps, bien que le projet ait été assez long. Ensuite il n'y a eu que notre imaginaire, car nous avions tous en tête de réajuster ou de compléter certains éléments de la campagne. Les idées ont fusé dans tous les sens, et nous nous sommes mis d'accord sur une base commune, construite des suites de nombreuses discussions. L'utilisation d'Internet a été d'une grande aide, car comme nous habitons aux quatre coins de France, il nous aurait été impossible de mener à bien ce projet sans ces possibilités d'échanges.

Avant de travailler dessus, aviez-vous tous déjà joué voire masterisé les Masques ?

Nous étions tous, soit gardiens soit joueurs, sur les Masques, qui reste une campagne à part pour chacun d'entre nous. Certains l'avaient faite jouer plusieurs fois, ou étaient intervenus pour donner des conseils sur les forums de TOC, ce qui fait que nous l'avions très bien cernée sur ses forces et ses faiblesses.

Quelles seront les grandes différences avec les 2 versions antérieures ?

Nous ne donnerons pas de détails pour ne pas trop en dévoiler pour le moment, mais sachez que la logique de présentation sous forme scénarisée a été revue pour permettre une bonne compréhension dès la première prise en main. L'aspect didactique pour gardiens novices a été un de nos soucis importants. Après, il y a une foultitude de détails qui ont été modifiés, tellement qu'on ne pourrait même plus les lister maintenant. Cela fait que la nouvelle campagne n'a plus rien à voir avec les deux anciennes moutures - au moins dans la forme, et parfois dans le fond.

Afin de mieux faire comprendre comment le projet s'est déroulé, nous allons bientôt mettre en ligne un nouveau poulpcast qui va sortir au moment des fêtes, à écouter ou télécharger sur <http://www.tentacules.net>.

(Bien qu'aucune date de sortie pour cette campagne ne soit encore communiquée, les astres semblent annoncer : premier trimestre 2012)

AIDE DE JEU AIDE DE JEU AIDE DE JEU

Les Laminak

Les Laminak (lamina au singulier), créatures de la mythologie basque, sont des génies à l'apparence humaine. Mais cette apparence varie en fonction de la localité, pouvant être des femmes de petite taille avec un œil unique au milieu du front ou des êtres imberbes ayant uniquement un cercle de poils sur la nuque. Deux grandes tendances se détachent malgré tout. La première parle de jeunes femmes d'une grande beauté aux pieds de chèvre (ou d'oie, ou de poule) ou à la couleur cuivrée de sa peau. La seconde décrit des êtres à l'aspect de petits bonshommes pouvant être extrêmement velus jusqu'à avoir des poils sur le visage. Vivant principalement dans les grottes, les lits des rivières, les puits ou les châteaux abandonnés, les laminak sont tributaires de l'homme dont ils réclament l'assistance en échange de promesses (pas toujours tenues !) de fabuleux trésors.



Laminak		
Forme lutin		
carac.	test	moyenne
FOR	1D6+2	5
CON	1D6+3	6
TAI	1D6+2	5
INT	2D6+6	12
POU	2D6+4	10
DEX	2D6+6	12
Mouv.	6	PV 6
Compétences :	Se cacher 80%	
Impact :	-1D6	
Armure :	0	
Habitat :	Endroit sombre, humide.	
Perte de SAN :	0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu des laminak.	

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



**L'ORDONNANCE
DU DOC.**

Une fois n'est pas coutume, mais mon ordonnance du mois se portera sur un livre d'une gamme extérieure à L'Appel de Cthulhu, puisque je veux parler de Raiders of Adventure destiné à la base pour Hollow Earth Expedition. Ce petit bouguin de 144 pages est une mine d'or d'informations diverses et variées pour faire évoluer vos personnages dans les années 30. De plus, la qualité des scénarios étant au rendez-vous, vous pourrez avec un minimum de travail, les adapter à la sauce du système V6 de L'Appel. A consommer sans modération !

Docteur Incube