

Le Hashtag

#20

Gazette lycéenne valentinoise
Printemps 2025 - Gratuit

Numéro
spécial
jeux



ÉDITO

en mode cadavre exquis



Il était une fois, dans une rédaction lointaine, très lointaine, une équipe de plumes en tout genre : hautes en couleurs, claires, sombres, nuancées. Elles se réunirent un jour avec une idée folle : réaliser une édition du *Hashtag* « spécial jeux ». Avec des trucs à lire, à découper, à jouer et à déchiffrer. Quand tout à coup, au détour d'une conférence de presse, ils tombèrent sur un vieux monsieur (c'était un mage gris de niveau 80). Il leur confia une quête afin de gagner en XP : réaliser THE golden numéro, la crème de la crème mais en un laps de temps très très court. À coeur vaillant, rien d'impossible ! La communauté du *Hashtag* en avait vu d'autres... Alors, toute l'équipe s'est mobilisée. branle-bas de combat moussaillons ! Ne lâchons rien et publions coûte que coûte ce numéro spécial. Mais soudain, des lutins farceurs lancèrent un sort fumble et nos valeureuses plumes connurent pas mal de déboires : certaines pages devinrent blanches, les illustrateurs furent atteints de tremblote, c'était la cata assurée mais dans un sursaut inattendu, toute l'équipe s'est mobilisée et vous avez enfin, dans les mains, *Le Hashtag #20* !

Héloïse Eschrich et Jérôme Noureux

Mode d'emploi : dégrapez les posters centraux puis le jeu Poképrofs.

PS : nos collègues de Radio Slash ont enregistré une émission du Grand Buffet avec, comme invité, Julien Prothière, auteur de jeux coopératifs, allez donc l'écouter ! -> QRCode

Numéro 20,
printemps
2025
Parution
trimestrielle

Lycée
professionnel et
technologique
Montplaisir

75 rue Montplaisir,
26000 Valence



Directrice de publication :
Nathalie CORNUT-CHAVINC

Rédacteur en chef : Jérôme NOUREUX,
professeur-documentaliste assisté d'Héloïse
ESCRICH, professeure-documentaliste

Corrections : Sophie ALBISSON
et Héloïse ESCRICH

Maquette réalisée avec Adobe
InDesign par Jérôme NOUREUX

Mascotte du *Hashtag* : Ambre CAPON

Une : Salomé TESTON, Tle CVPM

4^e de couverture : Fiona LELLY, 2^{de} GT4

L'équipe du *Hashtag*

Léna BERTHOIN, 1^{er} CVPM - Clara
BONADIO, 2^{de} GT4 - Maélyne BRIOUDE,
1^{er} CVPM - Loan FRAISSE, 2^{de} GT4 -
Clémence HAUSHERR-HUBERT, 1^{er} CVPM
- Fiona LELLY, 2^{de} GT4 - Jade SESPEDES,
1CVPM - Marco TAPIA-DUBOIS, 2^{de} GT4
- Salomé TESTON, Tle CVPM - Noam
VANNIEUWENHUYSE, Tle DESB

CVPM : Communication Visuelle et Plurimédia
DES : Design et Arts Appliqués
GT : Général et technologique

Tirage :
25 exemplaires sur imprimerie
spéciale (imprimante de l'accueil)

Contact :
Tél. 04 75 82 18 16

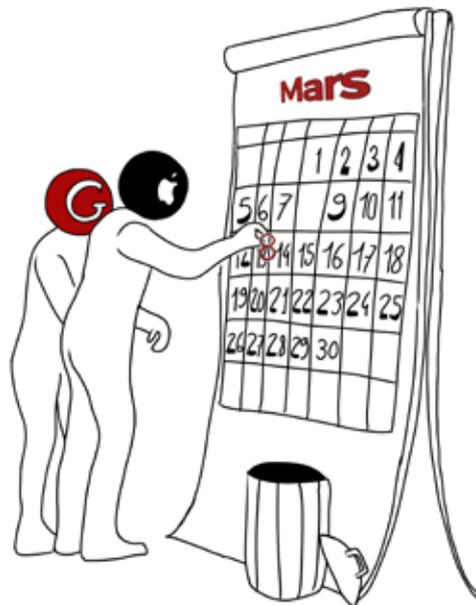
Courriel :
hashtag@ensemble-montplaisir.org
Site web : hashtag.lycee-technologique-
montplaisir.org
www.facebook.com/GazetteLeHashtag

SOMMAIRE

#1info_1dessin	p.3
L'actu en dessin	
#dansTonMonde	p.4
Jeux de société : plus qu'un passe-temps, un art de vivre !	
Les jeux éducatifs : du plaisir à apprendre	
Les jeux dans les concours : du plateau à l'écran	
Retour vers le futur : le charme indéniable des jeux vidéo retro	
Le handicap et les jeux : quand les jeux s'adaptent à tous	
Interview de Maëva	
#GameOver	p.10
<< Once you Geshin, you can't Genshout >>	
Mario, une icône du jeu vidéo	
Miside : le jeu star de 2024	
Pokémon : plus qu'un simple jeu vidéo	
#çaTourne	p.15
Arcane, League of Legends, la playlist	
Squi Game, saison 2	
Assassin's Creed, un jeu inspiré par une secte ?	
#Jeux : Poképrofs et Où est Charlie à Montplaisir	p.17
#posters	p.19
#fiction	p.25
Le héros solitaire de Montplaisir : une histoire dont vous êtes le héros	
#tavie	p.34
Horoscope Gaming	
#bd	p.35
#4 ^e de couv'	p.40



D'après l'article
« Le numérique a une plus grande empreinte carbone que l'impression »,
ADEME Magazine, avril 2022.
Dessin : Léna BERTHOIN



D'après l'article
« Apple et Google suppriment la journée internationale des droits des
femmes de leur calendrier », *L'Humanité*, 7 mars 2024.
Dessin : Léna BERTHOIN

Jeux de société :

Plus qu'un passe-temps, un art de vivre !

Qui n'a jamais passé une soirée entre amis ou en famille autour d'un jeu de société ? Loin d'être réservés aux enfants, les jeux de société ont su séduire un public de tous âges. Du classique Monopoly aux jeux de stratégie les plus pointus, cet univers ludique offre une multitude de possibilités pour s'amuser, se détendre et développer ses capacités cognitives.

Certains jeux de société ont traversé les générations et restent indémodables. Le Monopoly, le Scrabble ou encore le Cluedo sont des valeurs sûres qui ont marqué l'enfance de nombreux adultes. Ces jeux, par leur simplicité et leur accessibilité, permettent de réunir petits et grands autour d'une même table.

L'année 2024 aura été riche en nouveautés.

Retour sur les titres qui ont marqué les esprits et qui pourraient bien continuer de faire parler d'eux en 2025.

- Faraway : Le grand vainqueur de l'année ! Après une belle progression en 2023, Faraway s'est imposé comme le jeu le plus vendu chez Philibert en 2024. Car sa mécanique de prise de risque et de programmation a su plaire au joueur.

- Trio : Toujours aussi populaire, Trio a confirmé sa place de valeur sûre en remportant l'As d'Or - Jeu de l'Année. Sa simplicité et sa rapidité en font un jeu idéal pour tous les publics.

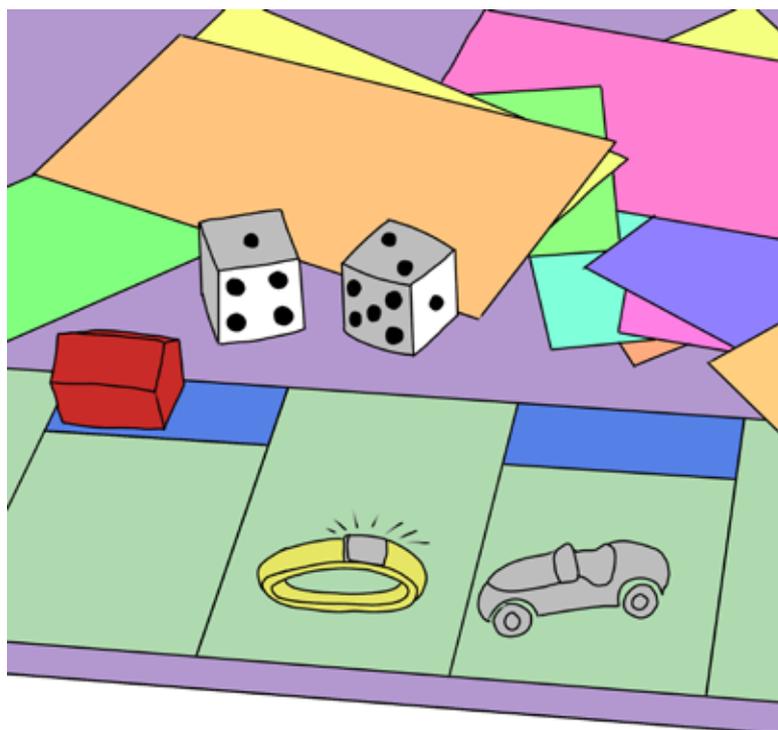
- Le Seigneur des Anneaux : duel pour la Terre du Milieu. Ce petit nouveau a rapidement conquis le cœur des fans de la saga. Son gameplay inspiré de 7 Wonders Duel, associé à l'univers de Tolkien, en fait un incontournable pour les amateurs de duels asymétriques.

- Château Combo : ce jeu de construction de tableau a également connu un succès fulgurant. Sa mécanique originale et remplie de défis.

- Skyjo : bien que légèrement en retrait par rapport aux années précédentes, Skyjo reste un classique intemporel. Sa simplicité et sa rejouabilité en font un jeu parfait pour les soirées entre amis.

- Harmonies : un jeu de construction de paysages avec de belles mécaniques et un jeu fluide.

- Sky Team : récompensé par le Spiel des Jahres 2024 (NDLR : le jeu de l'année), Sky Team a bénéficié d'un regain d'intérêt. Ce jeu coopératif à deux joueurs est idéal pour les amoureux de défis tactiques.



- 2 Pommes 3 Pains : cette petite pépite a surpris tout le monde par son succès. Son concept loufoque et son côté imprévisible en font un jeu d'ambiance parfait pour détendre l'atmosphère.

- Sea Salt & Paper : jeu de stratégie.

- Faraway - Le Peuple du Dessous : la première extension de Faraway a rapidement trouvé son public, prouvant ainsi la vitalité de la franchise.

Et pour 2025 ?

Il est encore trop tôt pour prédire quels jeux vont marquer l'année 2025. Cependant, au vu du succès rencontré par les titres cités précédemment, il est probable que certains d'entre eux continuent de figurer en tête des ventes. De nouvelles pépites pourraient également émerger et surprendre les joueurs.

Je trouve que les jeux de société sont bien plus qu'un simple loisir. Ils permettent de créer des liens sociaux, de développer notre esprit critique et notre capacité à prendre des décisions. J'aime particulièrement le fait qu'ils nous invitent à sortir de notre zone de confort et à découvrir de nouvelles stratégies. Que ce soit dans le train, chez mes grands-parents ou entre amis, les jeux de société sont toujours une source de plaisir et de partage. J'apprécie également découvrir de nouveaux jeux et de me laisser surprendre par leur originalité.

Les jeux de société sont une activité ludique et enrichissante qui mérite d'être redécouverte. Ils nous offrent l'opportunité de passer des moments conviviaux en famille ou entre amis, tout en développant nos compétences sociales et cognitives. Alors, n'hésitez plus à sortir les dés et à vous lancer dans une partie !

Texte et illustration : Léna BERTHOIN

Les jeux éducatifs : du plaisir à apprendre

Qui n'a jamais joué à un jeu vidéo ? Loin d'être réservés aux amateurs de sensations fortes, les jeux vidéo ont évolué et se sont diversifiés pour répondre à tous les goûts. Parmi eux, les jeux éducatifs se sont imposés comme un outil ludique et efficace pour apprendre tout en s'amusant. Mais qu'est-ce qu'un jeu éducatif et quels sont ses avantages ?

Qu'est-ce qu'un jeu éducatif ? Un jeu éducatif est un jeu conçu pour favoriser l'apprentissage de connaissances ou de compétences spécifiques. Il peut porter sur des sujets aussi variés que les mathématiques, les langues, l'Histoire ou encore les sciences. Contrairement aux jeux traditionnels, les jeux éducatifs intègrent des éléments pédagogiques qui permettent aux joueurs d'acquérir de nouvelles connaissances de manière ludique et interactive.

Quel est le but d'un jeu éducatif ?

Le but principal d'un jeu éducatif est de rendre l'apprentissage plus agréable et plus efficace. En transformant les connaissances en un jeu, on stimule la curiosité et la motivation des joueurs, ce qui facilite la mémorisation et la compréhension. Les jeux éducatifs permettent également de développer des compétences transversales telles que la résolution de problèmes, la logique, la créativité et la collaboration.

Quels jeux éducatifs existent ?

Il existe une multitude de jeux éducatifs adaptés à tous les âges et à tous les niveaux. On peut citer :

- Les jeux de plateforme éducatifs : ces jeux permettent d'apprendre en explorant des mondes virtuels et en résolvant des énigmes.
- Les jeux de simulation : ils permettent de se mettre dans la peau



d'un personnage et de découvrir un métier ou un environnement spécifique.

- Les jeux de stratégie : ils développent les capacités de planification, de prise de décision et de résolution de problèmes.

- Les jeux de rôle : ils favorisent l'imagination, la créativité et le développement du langage.

J'ai toujours aimé jouer aux jeux vidéo, et découvrir les jeux éducatifs a été une véritable révélation. Ils permettent de développer ses connaissances tout en s'amusant, ce qui est vraiment génial. C'est dommage que les jeux éducatifs soient souvent associés à l'enfance, car il

existe de nombreux jeux intéressants pour les adolescents et les adultes.

Par exemple, j'ai récemment joué à un jeu d'Histoire qui m'a permis de redécouvrir des périodes que je croyais connaître.

Les jeux éducatifs sont un outil pédagogique formidable qui permet de rendre l'apprentissage plus ludique et plus efficace. Ils sont adaptés à tous les âges et à tous les goûts. Alors, n'hésitez pas à explorer cet univers et à découvrir les nombreux jeux éducatifs qui existent. Qui sait, vous pourriez bien apprendre tout en vous amusant !

Texte et illustration : Léna BERTHOIN

LES JEUX DANS LES CONCOURS : DU PLATEAU À L'ÉCRAN

Les jeux, qu'ils soient de société ou vidéos, ont toujours été des sources de divertissement et de compétition. Au-delà de la simple partie entre amis, de nombreux joueurs se lancent dans des défis plus ambitieux : les concours. Ces événements, qui vont du tournoi local au championnat mondial, offrent une scène où les passionnés peuvent mesurer leurs compétences et vivre des expériences uniques.

Les concours de jeux se déclinent sous de multiples formes :

- Tournois locaux : organisés dans les boutiques spécialisées, les associations ou les centres culturels, ils permettent aux joueurs de se retrouver et de s'affronter dans une ambiance conviviale.
- Championnats nationaux et internationaux : ces événements rassemblent les meilleurs joueurs d'un pays ou du monde entier pour des compétitions d'envergure.
- Concours en ligne : avec l'essor d'internet, de nombreux jeux proposent des modes compétitifs en ligne, permettant aux joueurs de s'affronter à distance.
- Concours de création : pour les plus créatifs, il existe également des concours visant à récompenser les meilleurs concepteurs de jeux.



Les jeux les plus joués en concours

Certains jeux se prêtent particulièrement bien à la compétition :

- Jeux de stratégie : les échecs, les jeux de plateau comme Les Colons de Catan ou les jeux vidéo de stratégie en temps réel comme StarCraft sont des classiques des tournois.
- Jeux de combat : les jeux de combat comme Street Fighter ou Super Smash Bros. sont très populaires pour leurs compétitions rapides et spectaculaires.
- Jeux de cartes à collectionner : les jeux comme Magic: The Gathering ou Yu-Gi-Oh! organisent des tournois réguliers pour déterminer les meilleurs joueurs.
- Jeux de tir à la première personne (FPS) : les FPS comme Counter-Strike ou Overwatch sont des piliers des compétitions E-sport.

Un phénomène en pleine expansion

Les concours de jeux connaissent un succès grandissant, notamment grâce à l'émergence de l'E-sport (sport électronique). Les joueurs professionnels sont désormais reconnus et rémunérés, et les compétitions sont retransmises en direct devant des millions de spectateurs. Ce phénomène a contribué à démocratiser les jeux vidéos et à les faire sortir de l'ombre.

Les concours de jeux offrent une dimension supplémentaire à l'expérience de jeu. Ils permettent aux joueurs de se surpasser, de rencontrer d'autres passionnés et de vivre des émotions fortes. Que vous soyez un joueur occasionnel ou un compétiteur aguerrri, il existe forcément un concours adapté à vos goûts.

Texte et illustration : Léna BERTHOIN

RETOUR VERS LE FUTUR : LE CHARME INDÉNIABLE DES JEUX VIDÉO RÉTRO

Qui n'a jamais rêvé de replonger dans les années 80 ou 90, à l'époque où les jeux vidéos étaient synonymes d'aventure et de découverte ? Le rétro gaming, cette tendance qui consiste à rejouer à d'anciens titres, connaît un succès grandissant. Mais qu'est-ce qui rend ces jeux vidéo si attachants ?

Des consoles mythiques pour des souvenirs inoubliables. Les consoles de jeux vidéos ont marqué toute une génération. La NES, la Super Nintendo, la PlayStation... autant de noms qui évoquent des heures de jeu passées dans notre salon. Ces machines, souvent aux designs colorés et aux formes arrondies. On se souvient encore de la joie d'ouvrir un nouveau jeu, de la découverte de sa jaquette et de son manuel.

Des jeux qui ont marqué notre enfance

Les jeux vidéos rétros, ce sont aussi des titres cultes qui ont marqué notre imaginaire. Qui peut oublier Mario sautant sur les champignons, Link explorant Hyrule ou Sonic dévalant les boucles ? Ces personnages emblématiques et ces univers riches en couleurs ont bercé notre enfance. Mais au-delà de l'aspect nostalgique, ces jeux offrent une expérience de jeu unique, avec des mécaniques simples et efficaces, et une difficulté souvent plus élevée qu'aujourd'hui.

Je trouve le rétro gaming à la fois divertissant et fascinant. Divertissant car ces jeux nous permettent de renouer avec des sensations oubliées, de redécouvrir des titres que l'on avait adorés étant enfant ou d'en découvrir de nouveaux. Fascinant car il nous rappelle l'évolution du jeu vidéo, des graphismes en 2D aux mondes ouverts en 3D, et nous permet d'apprécier les progrès technologiques tout en gardant un attachement pour les classiques.

Le rétro gaming est bien plus qu'une simple mode passagère. C'est un véritable phénomène de société qui témoigne de notre attachement pour les souvenirs et pour l'histoire du jeu vidéo. En rejouant à ces anciens titres, nous rendons hommage à des créateurs talentueux et nous perpétons un héritage ludique. Alors, n'hésitez pas à déterrer votre vieille console et à vous offrir un voyage dans le temps !

Texte et illustration : Léna BERTHOIN



LE HANDICAP ET LES JEUX : QUAND LES JEUX S'ADAPTENT À TOUS

Le jeu, activité ludique par excellence, est un plaisir accessible à beaucoup de monde. Pourtant, les personnes en situation de handicap peuvent rencontrer des difficultés pour y participer pleinement. Heureusement, de nombreuses initiatives voient le jour pour rendre les jeux accessibles à tous, en adaptant les règles, les matériels et les environnements de jeu.

Pour permettre à chacun de profiter des plaisirs du jeu, de nombreuses adaptations sont mises en place :

Jeux de société : Des associations spécialisées travaillent à adapter les règles et les matériaux des jeux de société pour les personnes malvoyantes, non-voyantes, sourdes, malentendantes ou ayant des troubles cognitifs. Des jeux en braille, des pièces tactiles, des règles audio... les possibilités sont nombreuses.

Le monde du jeu vidéo n'est pas en reste. Des entreprises développent des manettes et des logiciels adaptés aux personnes à mobilité réduite, permettant de jouer avec des commandes vocales, des mouvements oculaires ou des capteurs de mouvement. Les studios de jeux vidéo sont également sensibilisés à l'inclusion et intègrent de plus en plus d'options d'accessibilité dans leurs jeux.

Des exemples concrets

- Le loto des odeurs : un jeu simple et ludique qui stimule l'odorat et permet de jouer en famille ou entre amis, y compris pour les personnes malvoyantes.
- Grimaces : ce jeu de mimes développe la motricité bucco-faciale et la mémoire, tout en favorisant la communication et l'expression.
- Quarto : un jeu de logique qui permet de travailler la discrimination tactile et la perception en 3D, grâce à des pièces aux formes et textures différentes.
- Le Prince de Motordu : un jeu pour apprendre à assembler les syllabes, idéal pour les enfants en bas âge ou les personnes ayant des difficultés d'apprentissage.
- Manettes universelles : ces manettes sont conçues pour s'adapter à tous types de handicaps, permettant aux joueurs de contrôler les jeux avec différentes parties de leur corps.



Les bienfaits du jeu pour tous

Le jeu est une activité essentielle pour le développement de l'enfant et du bien-être de chacun. Pour les personnes en situation de handicap, il permet de :

- Développer des compétences sociales : le jeu favorise les interactions sociales, la communication et la coopération.
- Stimuler les capacités cognitives : la mémoire, la concentration, la logique et la résolution de problèmes sont autant de compétences développées grâce au jeu.
- Améliorer l'estime de soi : le jeu permet de se sentir capable et de prendre confiance en soi.
- Réduire l'isolement : le jeu est un excellent moyen de créer du lien social et de lutter contre l'isolement.

Ayant une amie qui, depuis sa naissance, vit avec un handicap physique, j'ai pu constater à quel point il était difficile pour elle de participer à certaines activités ludiques. C'est pourquoi les aménagements dédiés aux personnes en situation de handicap me semblent essentiels. Voir mon amie rayonnante en jouant à un jeu adapté, c'est un bonheur immense. Cela prouve que, avec un peu d'adaptation, le jeu peut être accessible à tous.

Jouer est un loisir qui ne doit pas être réservé à quelques-uns. En adaptant les jeux et les espaces de jeu, nous pouvons permettre à tous de vivre des moments de partage et de plaisir. Il est important de sensibiliser les professionnels du jeu, les collectivités locales et les particuliers à l'importance de l'inclusion dans le domaine du jeu. Ensemble, nous pouvons créer un monde où tout le monde, quels que soient ses capacités, peut jouer et s'amuser.

Texte et illustration : Léna BERTHOIN

INTERVIEW DE MAËVA, RÔLISTE



Bonjour Maëva, tu es élève au lycée Montplaisir. Comment as-tu découvert les jeux de rôles ?

J'ai découvert les jeux de rôles en 2023 grâce à une activité proposée par M. Noureux au CDI avec l'aide de M. Luciani dans le rôle du Maître de Jeu (MJ). La campagne a duré toute l'année scolaire et ne continua malheureusement pas l'année suivante, faute de manque de joueur et d'un manque d'une heure libre. Par la suite j'ai participé à trois autres campagnes en ligne sur les plateformes Roll20 et Discord.

Quel est ton avis personnel ?

Pour moi un jeu de rôle (ou JDR), c'est une activité ludique et collaborative dans laquelle les joueurs incarnent des personnages fictifs dans un univers imaginaire. Ils interagissent entre eux et avec le monde environnant, sous la supervision d'un Maître du Jeu, qui sert de narrateur et d'arbitre. Les actions des personnages sont résolues par des règles spécifiques et des jets de dés qui introduisent le facteur du hasard.

Quels sont les univers ?

Il y en a plein : la fantasy (exemple Donjons & Dragons, l'horreur (l'Appel de Cthulhu) ou la science-fiction (Cyberpunk)

Quels sont les objectifs ?

Ça peut être de résoudre une enquête, de survivre à une aventure, ou simplement d'explorer un monde et de raconter une histoire.

Comment se déroule une partie de jeu de rôle ?

D'abord la création des personnages : chaque joueur crée son personnage en choisissant des caractéristiques, une classe (mage, barbare, voleur), et même son histoire ou un objectif personnel. Ensuite le maître du jeu décrit le monde, les intrigues, et la situation initiale dans laquelle se trouvent les personnages. Il y a aussi une Interaction avec l'environnement : les joueurs décrivent ce que leurs personnages font. Par exemple : « Je tente de persuader le garde de nous laisser

passer ». Le MJ décide des résultats de ces actions, parfois à l'aide de jets de dés. Les actions risquées ou difficiles sont résolues par des règles (exemple : lancer un dé pour savoir si un coup d'épée touche l'ennemi). Ces mécaniques apportent du suspense et des surprises (souvent humoristiques). Les joueurs explorent le scénario préparé par le MJ, ou improvisent selon leurs choix. Cela peut inclure des combats, des dialogues, ou des énigmes. L'histoire peut durer une soirée (oneshot) ou s'étendre sur plusieurs séances (campagne).

As-tu des conseils pour les nouveaux joueurs de jeu de rôle

1. Plonge dans ton personnage : imagine comment il réagirait à différentes situations. Il n'a pas besoin de te ressembler : sois créatif et amuse-toi avec son rôle !
2. Écoute et collabore : le JDR est un jeu collectif. Encourage les autres joueurs, sois attentif, et évite de monopoliser la parole.
3. Pose des questions : si tu ne comprends pas une règle ou une situation, demande au MJ ou à d'autres joueurs. Ils seront ravis d'aider.
4. Ne te stresse pas avec les règles : ton but principal est de participer à l'histoire et de t'amuser. Les règles viendront avec la pratique.
5. Participe activement : ne sois pas passif. Propose des idées, tente des actions, et n'aie pas peur de prendre des risques (c'est souvent là que naissent les moments mémorables !).
6. Accepte l'imprévu : les dés et les choix des autres peuvent conduire à des situations inattendues. Accueille ces moments avec humour et créativité.

Super, merci Maëva !

Propos recueillis par Salomé TESTON

« ONCE YOU GENSHIN YOU CAN'T GENSHOUT »

Un jeu gacha mais pas que !

Genshin Impact est un jeu créé par la compagnie Hoyoverse en 2020, qui a eu un essor fulgurant dès sa sortie. Il reste l'un des plus populaires de Hoyoverse, aux côtés de Honkai Star Rail.

Un jeu gacha en fait, c'est quoi ? C'est le fait de collectionner des personnages et leurs armes en utilisant une monnaie spéciale du jeu. On est alors plongé dans cet univers. En l'occurrence des décors médiévaux ainsi que de nombreux espaces sur une carte ouverte où il est possible d'explorer de fond en comble chaque recoin dans l'espoir de collecter des ressources utiles.

Utiles pour quoi me demanderez-vous ? Eh bien pour augmenter les personnages obtenus, ainsi que leurs armes et aptitudes. Tout cela est très bien, mais ce n'est pas le seul point essentiel de Genshin. Il y a une histoire directrice qui nous mène aux différentes nations du jeu, dans le but d'en apprendre plus sur les divinités régnant sur ce monde. Le personnage principal que nous suivons et incarnons est également et principalement en quête de son jumeau ou jumelle, choisi au début du jeu. Chaque nation, ou région est inspirée de cultures réelles, ainsi que leurs personnages, que ce soit sur les architectures, tenues ou prénoms (petite pensée au chien Baguette... ou même à ce pnj nommé Livre, situés à Fontaine, qui est bien entendu inspirée de la France.) Pour finir, il y a des combats dans lesquels le joueur déploie une équipe de quatre personnages qu'il choisit parmi ceux qu'il possède. Les opposants sont plus ou moins forts selon l'utilité des matériaux qu'ils laissent après leur trépas.

Un mode de jeu en co-op est également possible, lors duquel on peut rejoindre d'autres joueurs dans leur monde, ou eux dans le notre, afin de s'entraider.

Pour résumer, *Genshin impact* est un jeu très varié qui marie exploration, combats, histoire et collection, l'un palie forcément à l'autre, vous serez obligé d'apprécier l'un des aspects de ce jeu fantasy.

Alors qu'attendez-vous?

Texte et illustration : Clémence HAUSHERR-HUBERT



MARIO, UNE ICÔNE DU JEU VIDÉO

Qui ne connaît pas le célèbre plombier moustachu ? Depuis ses débuts dans les années 80, Mario est devenu bien plus qu'un simple personnage de jeu vidéo. Il est une véritable icône de la pop culture, traversant des générations de joueurs. Plongeons au coeur de l'univers de Mario et découvrons les raisons de son succès intemporel.



L'univers de Mario se déroule principalement dans le Royaume Champignon, un lieu féérique peuplé de créatures étranges et colorées. Notre héros, Mario, y vit des aventures palpitantes aux côtés de son frère Luigi et de la princesse Peach. Son ennemi juré, Bowser, cherche constamment à conquérir le royaume et à enlever la princesse. Les jeux Mario sont généralement des jeux plateformes où le joueur incarne Mario et doit surmonter de nombreux obstacles pour sauver la princesse Peach des griffes de Bowser.

La série Mario est l'une des plus prolifiques de l'histoire du jeu vidéo. Des premiers opus en 2D sur NES aux derniers titres en 3D sur Nintendo Switch, les jeux Mario ont su évoluer tout en conservant leur origine.

On retrouve des classiques comme Super Mario Bros, Super Mario 64 ou encore Super Mario Galaxy, mais aussi des jeux plus originaux comme Mario Kart, Mario Party ou encore Super Mario Maker.

Pour le plus grand plaisir des fans, de nombreux contenus DLC (« downloadable content » ou contenu téléchargeable additionnel) sont régulièrement proposés pour les jeux Mario. Ces DLC permettent d'enrichir l'expérience de jeu en ajoutant de nouveaux niveaux, de nouveaux personnages ou de nouvelles fonctionnalités. Par ailleurs, l'univers Mario s'est étendu au-delà du jeu vidéo avec une gamme de jeux de société adaptés à tous les âges.

Depuis ses débuts, Mario est indissociable des consoles Nintendo. Chaque nouvelle console de la firme japonaise a accueilli au moins

un jeu Mario, faisant de la série un pilier du catalogue Nintendo. Le succès de Mario a donné naissance à de nombreux produits dérivés : films d'animation, séries télévisées, jouets, vêtements... Les personnages de l'univers Mario sont également présents dans de nombreux autres jeux vidéo, comme les jeux de sport ou les jeux de combat. Bien que Mario soit le roi incontesté du genre plateforme, il a tout de même dû faire face à des concurrents comme Sonic, mais aucun n'a réussi à détrôner le plombier moustachu.

« C'est un jeu qui a bercé mon enfance ». Cette phrase résume à elle seule l'impact qu'a eu Mario sur plusieurs générations de joueurs. Les jeux Mario sont

bien plus que de simples jeux vidéo, ce sont de véritables moments de partage et de bonheur. Ils nous ont appris à résoudre des énigmes et à nous amuser en famille ou entre amis.

Mario est bien plus qu'un simple personnage de jeu vidéo, c'est une véritable icône qui a marqué l'histoire du jeu vidéo. Son succès s'explique par son gameplay simple et efficace, ses personnages attachants et son univers coloré et imaginaire. Les jeux Mario sont une référence en matière de plateforme et continuent de faire rêver petits et grands.

Texte et illustration : Léna BERTHOIN

MISIDE : LE JEU STAR DE 2024

Vous avez certainement déjà entendu parler de jeux vidéo capables de nous plonger dans des mondes fantastiques. Mais qu'en serait-il si le jeu vidéo envahissait notre réalité ? C'est l'expérience troublante que propose « Miside » un jeu d'horreur psychologique qui a rapidement conquis les joueurs du monde entier. Sorti fin 2024, ce jeu indépendant russe a su se démarquer par son scénario original et son atmosphère unique, mêlant mignonnerie et horreur.



Miside n'est pas un simple jeu vidéo. C'est une expérience. Depuis sa sortie, il a suscité un engouement sans précédent, récoltant des milliers de critiques élogieuses sur les plateformes de jeu. Les joueurs sont séduits par son concept innovant et son ambiance à la fois mignonne et terrifiante. Ce succès fulgurant en fait l'un des jeux les plus populaires de ces dernières années. Un synopsis envoûtant

L'histoire de *Miside* commence de manière anodine : le joueur télécharge une application sur son smartphone, mettant en scène un personnage virtuel nommé Mita. Au fil des jours, une étrange relation se noue entre le joueur et son avatar. Mais cette idéal va rapidement tourner au cauchemar lorsque le monde virtuel envahit la réalité. Le joueur se retrouve alors plongé dans un univers parallèle, où il devra affronter ses peurs et démêler les fils d'une intrigue complexe. J'ai été particulièrement marqué par *Miside*. Les graphismes sont soignés, le gameplay est intuitif et l'histoire est à la fois originale et addictive. J'ai beaucoup apprécié le contraste entre les moments de tendresse et les séquences angoissantes. C'est une expérience de jeu unique qui m'a impressionné du début à la fin. *Miside* est une magnifique découverte de fin 2024 que je recommande à tous les amateurs de jeux vidéos, qu'ils soient fans d'horreur ou non.

Texte et illustration : Léna BERTHOIN

Pokémon : plus qu'un simple jeu vidéo

Qui n'a jamais rêvé de capturer des créatures fantastiques ? C'est le rêve que Satoshi Tajiri qui a été concrétisé en 1996 avec la sortie des premiers jeux Pokémon sur Game Boy. Depuis, la franchise n'a cessé de s'étendre, s'immisçant dans la culture populaire et rassemblant des millions de fans à travers le monde.

Pokémon, abréviation de « Pocket Monsters », est un univers riche et coloré où des créatures appelées Pokémon cohabitent avec les humains. Ces êtres dotés de pouvoirs variés peuvent être capturés dans des Poké Balls pour être entraînés et utilisés lors de combats. L'objectif principal des dresseurs Pokémon est de devenir le meilleur dresseur du monde en remportant les différentes ligues Pokémon.

Les jeux vidéo Pokémon sont les piliers de la franchise. Chaque nouvelle génération introduit de nouveaux Pokémon, de nouvelles régions à explorer et de nouvelles mécaniques de jeu. Les titres les plus populaires incluent les séries principales (Rouge, Bleu, Jaune, Or, Argent, etc.), les remakes (Let's Go, Épée et Bouclier), et les spin-offs (Pokémon Go, Pokémon Mystery Dungeon).

Les DLC (Contenu Téléchargeable) sont devenus monnaie courante dans l'industrie du jeu vidéo, et Pokémon n'échappe pas à la règle. Ces extensions proposent de nouvelles aventures, de nouveaux Pokémon à capturer, et de nouvelles fonctionnalités. Par exemple, les DLC de Pokémon Épée et Bouclier ont introduit de nouvelles zones à explorer, ainsi que des légendaires inédits.

Les cartes Pokémon

Le jeu de cartes à collectionner Pokémon est aussi prisé que les jeux vidéo. Ce jeu de stratégie permet aux joueurs de construire des decks composés de Pokémon, d'Énergies et de Dresseurs. Les cartes Pokémon sont très prisées des collectionneurs, et certaines éditions



limitées peuvent atteindre des sommes astronomiques. Le but du jeu de cartes Pokémon est de réduire les PV (Points de Vie) de tous les Pokémon de votre adversaire à zéro. Pour cela, vous devez attaquer avec vos Pokémon, en utilisant leurs attaques et leurs capacités spéciales. Vous pouvez également utiliser des objets et des Dresseurs pour soutenir vos Pokémon ou affaiblir ceux de votre adversaire.

Les dérivés de Pokémon

Au-delà des jeux vidéo et des cartes, Pokémon s'est décliné sous de nombreuses formes : séries animées, films, mangas, jouets, vêtements, etc. La série animée Pokémon, qui suit les aventures de Sacha et Pikachu, est l'une des plus populaires au monde.

Pokémon est bien plus qu'un simple jeu vidéo pour moi. C'est un univers qui m'a bercé depuis mon enfance. Petite, j'ai passé des heures à capturer des Pokémon et encore maintenant avec les jeux mobile Pokémon (Pokémon TCG ou encore Pokémon go).

Pokémon est une franchise qui a su traverser les générations et toucher un public de tous âges. Son succès s'explique par son univers riche et attachant, mais aussi par sa capacité à évoluer tout en restant fidèle à ses origines. Que vous soyez un joueur assidu, un collectionneur de cartes ou simplement un fan de l'univers Pokémon, il y a fort à parier que vous trouverez votre bonheur.

Texte et illustration : Léna BERTHOIN



DR : <https://www.journaldigeek.com/app/uploads/2024/11/arcane-saison-2-tout-savoir.jpg>

Arcane est une série animée basée sur le jeu vidéo *League of Legends*. Elle raconte l'histoire de plusieurs personnages du jeu, comme Vi, Jinx, Jayce et Viktor, en montrant leur passé et les événements qui les ont façonnés. L'intrigue se concentre sur le conflit entre Piltover, une cité prospère et technologiquement avancée, et Zaun, un quartier plus sombre et défavorisé. Ce conflit existait déjà dans l'univers du jeu, mais la série le développe de manière plus détaillée. Grâce à une animation impressionnante et un scénario bien construit, *Arcane* permet de mieux comprendre l'histoire et la personnalité des personnages que les joueurs connaissent.

Maëlyne BRIOUDE

La playlist d'*Arcane - League of Legends* :

- *Playground* par Bea Miller
- *Enemy* par Imagine Dragons x J.I.D
- *The City of Progress* par Arcane
- *Goodbye* par Ramsey
- *Get Jinxed* par League of Legends
- *Too Risky* par Arcane

- *The Concerto* par Arcane
- *Guns for Hire* par Woodkid
- *Dynasties and Dystopia* par Denzel Curry
- *What Could Have Been* par Sting
- *I Can't Hear It Now* par Freya Ridings
- *Heavy Is The Crown (Original Score)* par Mike Shinoda
- *Hellfire* par FEVER 333
- *Sucker* par Marcus King
- *To Ashes and Blood* par Woodkid
- *Paint The Town Blue* par Ashnikko
- *What Have They Done To Us* par Mako
- *(Isha's Song)* par Eason Chan
- *Remember Me* par d4vd
- *Ma Meilleure Ennemie* par Stromae et Pomme
- *Fantastic* par King Princess
- *The Line* par Twenty One Pilots
- *Come Play* par Stray Kids
- *Wasteland* par Royal & the Serpent
- *Warriors* par 2WE1, Edda Hayes
- *Villain* par K/DA, Madison Bear et Kim Petras

SQUID GAME, SAISON 2



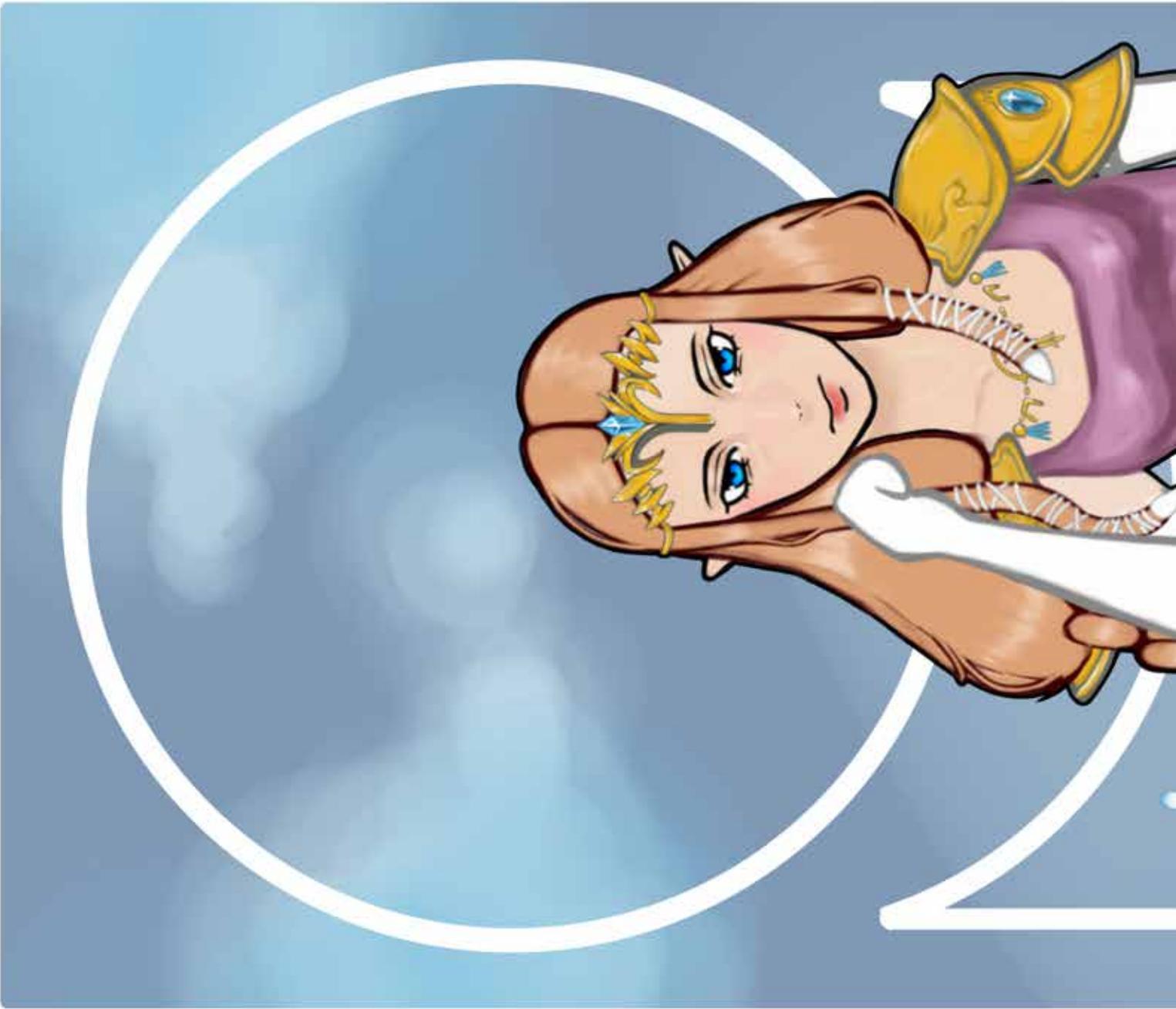
Diffusée depuis le 17 septembre 2021 sur la plateforme Netflix, Elle a été la première série sud-coréenne à s'imposer en tête du top 10 de la plateforme de streaming.

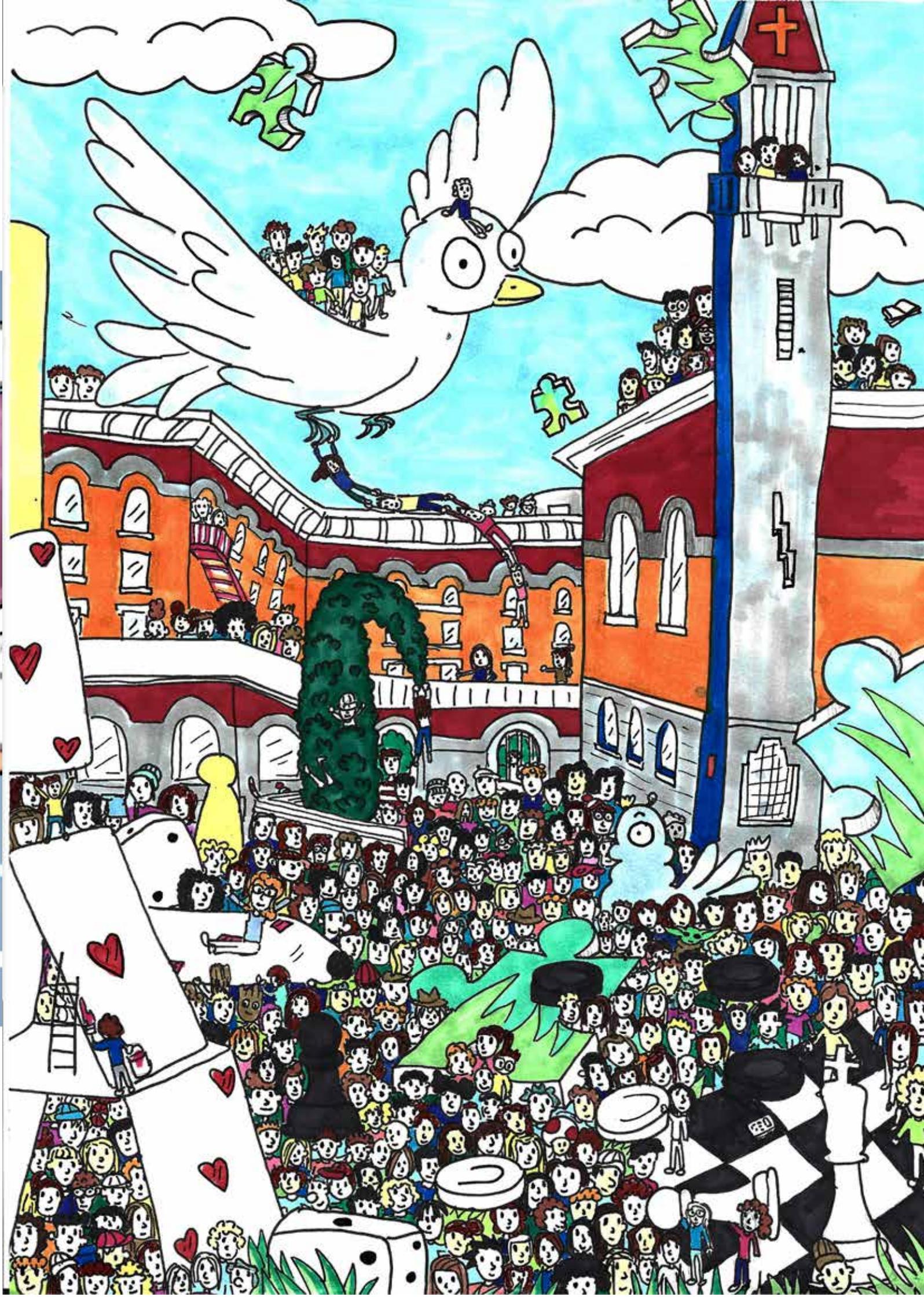
Squid Game est une série qui raconte l'histoire de personnes en grande difficulté financière, qui dans l'espoir de remporter un prix de plusieurs milliards de wons, acceptent de risquer leur vie dans différents jeux d'enfants. 456 personnes endettées sont invitées à prendre part à des jeux comme « Un, deux, trois, soleil » ou « L'Homme au parapluie » dans des locaux situés sur une île dont l'emplacement est tenu secret. Chaque joueur éliminé fait augmenter la cagnotte de 100 millions de wons.

La saison 2 est bien mais tellement décevante si on la compare à la première qui était une véritable pépite. Les personnages sont plutôt bancals, excepté le joueur 001 qui rattrape un peu le reste. Le doublage français est très médiocre et seulement deux jeux en 1 saison... Et enfin ils auraient pu rajouter deux épisodes pour clôturer une fin pour que ça ne finisse pas en queue de poisson...

Loan FRAISSE







Règles du jeu Pokeprofs

Découpez les cartes ci-contre.

Deux joueurs tirent 2 cartes parmi les 9 et les placent face visible devant eux.

Chaque joueur note sur un papier le nom des Pokeprofs, avec en dessous le nombre de ses PE (Points d'Echelons) : 11

Le but du jeu : éliminer les deux Pokeprofs de l'adversaire (0 PE).

Prenez chacun une feuille. Notez le nombre de PE par Pokeprof (11 PE). On tire au sort qui commence.

Chaque joueur n'a qu'une action à son tour :

- attaquer : essayer de faire perdre des PE à l'un des Poképrofs de son adversaire en utilisant l'une des attaques de son deck

- défendre : récupérer des PE pour l'un de ses Poképrofs

Les joueurs décident avec quels dés ils jouent. Il peut y en avoir un ou plus et ils décident avec quel type de dés ils jouent (dé à 6 faces, D8, D10, D12, D20 ou D100). Le joueur dont c'est le tour jette les dés pour l'action qu'il a choisi (attaque ou défense). Son adversaire fait de même. Celui qui fait le plus grand score active son action. En cas d'égalité, les joueurs refont un jet.

Les défenses marquées d'un * sont de vraies répliques lues ou entendues au lycée.

Un grand merci à tous les professeurs qui ont accepté de se prêter au jeu : mesdames GENTELLET, GIRAUD, VAUR, COUDOUR, PRADON, GAUTHIER, BLOIS et à messieurs BONNEFOY et CAVERIVIERE..

Création collective - Caricatures réalisées par Marco TAPIA-DUBOIS

OÙ EST CHARLIE À MONTPLAISIR ?

Page précédente par Salomé TESTON

Cherche et trouve les personnages et objets suivants :



M. Charlie



un livre



Spider-Man



Mme Charlie



Toad



M. Noureau



Le magicien



Groot



une calculatrice



Le chien de Charlie



Grogu



Mickey



Bloiseau 11 PE

BASE

Attaque :
Sois plus précis dans ton dessin - 3 PE

Défense :
Le bus était en retard + 2 PE

Le Hashtag - 2025

Bonnefoydebouillon 11 PE

BASE

Attaque :
Punchline - 3 PE

Défense :
J'peux pas, j'ai tacos + 2 PE *

Le Hashtag - 2025

Cavérivèruption 11 PE

BASE

Attaque :
Travaille ton aquarelle - 2 PE

Défense :
Désolé mais mon vélo a crevé + 3 PE

Le Hashtag - 2025

Coudouragan 11 PE

BASE

Attaque :
Travaille ta charte graphique - 3 PE

Défense :
Absente du 31/05 au 32/05 * + 2 PE

Le Hashtag - 2025

Gauthière 11 PE

BASE

Attaque :
Au tableau ! - 3 PE

Défense :
Logarithme à la tarte aux pommes + 2 PE

Le Hashtag - 2025

Gentellaitue 11 PE

BASE

Attaque :
Rends ton dessin, t'es en retard - 2 PE

Défense :
J'peux pas, j'ai manucure + 3 PE

Le Hashtag - 2025

Giraudphare 11 PE

BASE

Attaque :
Donne moi ton carnet - 2 PE

Défense :
Développe ton esprit critique + 3 PE

Le Hashtag - 2025

Pradonzelle 11 PE

BASE

Attaque :
Y'a une faute d'orthographe - 3 PE

Défense :
Désolé, le réveil n'a pas sonné + 2 PE

Le Hashtag - 2025

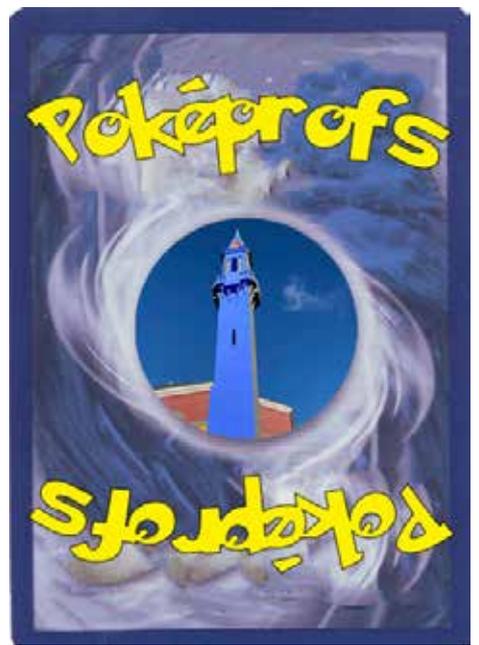
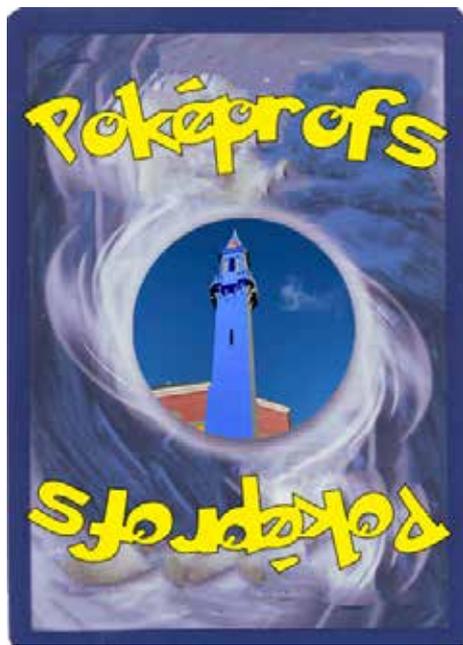
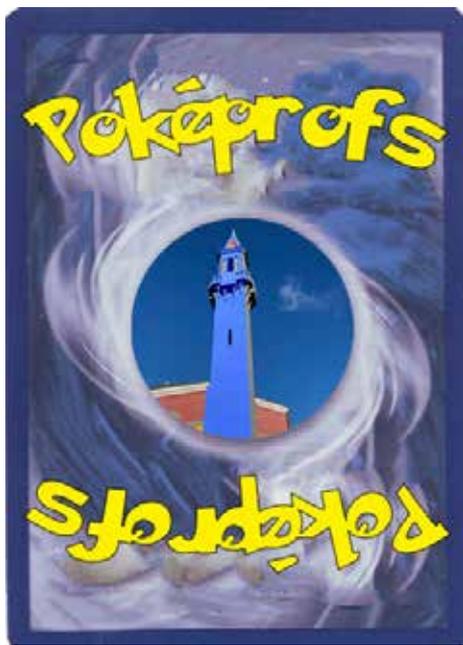
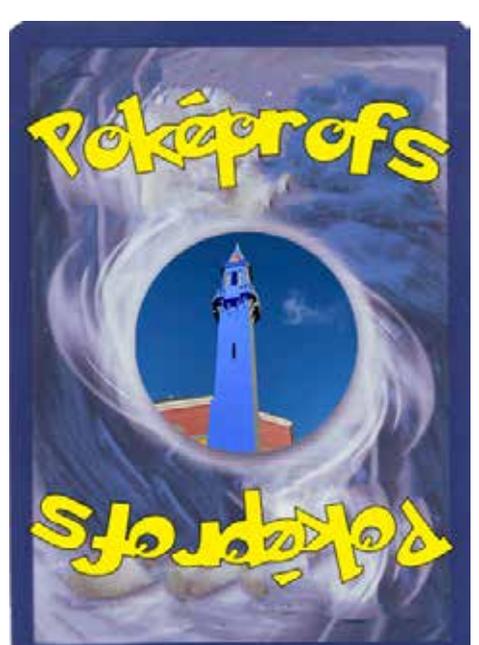
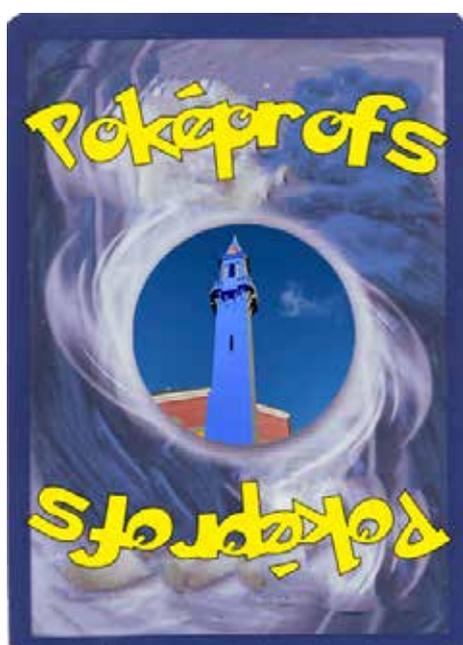
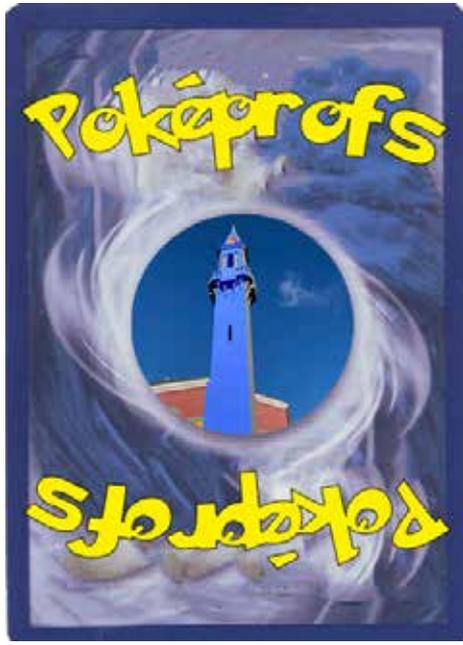
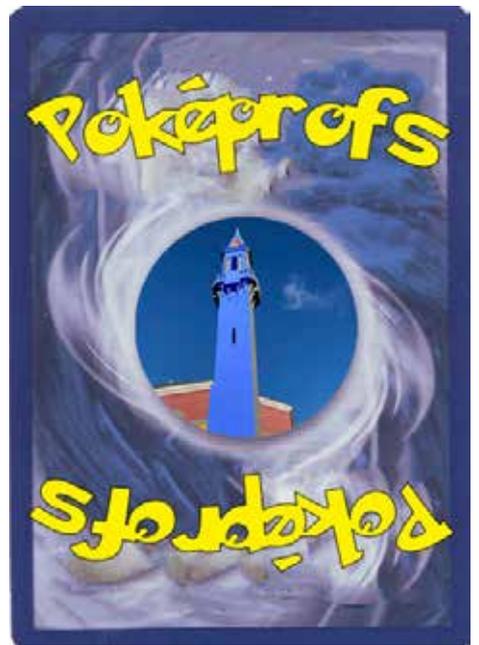
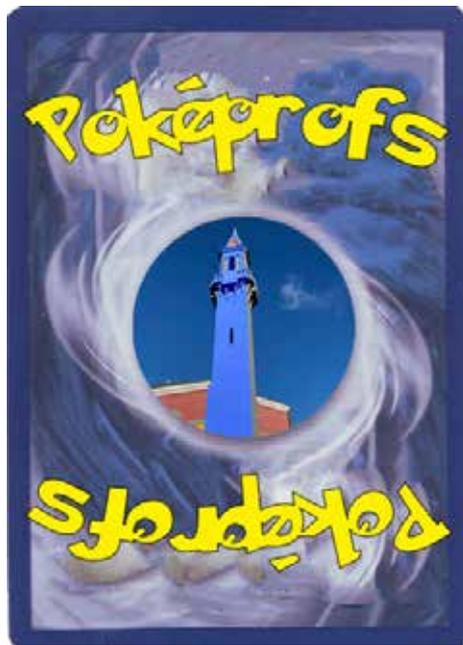
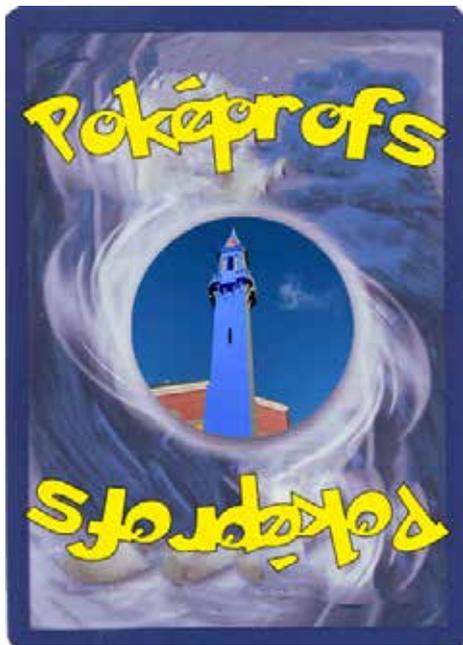
Vaurtex 11 PE

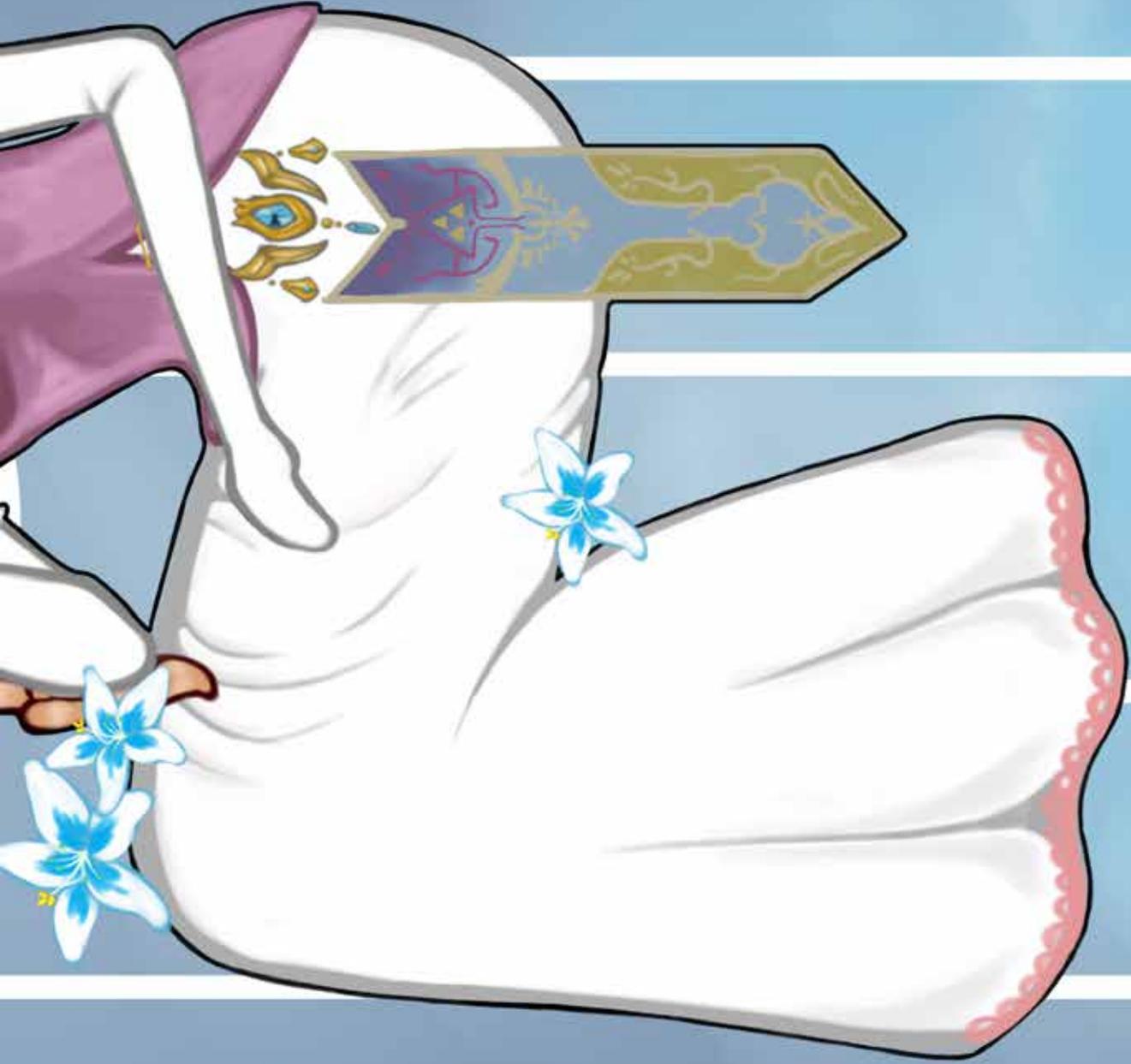
BASE

Attaque :
Résous moi l'équation - 2 PE

Défense :
C'était la pagaille au self + 3 PE

Le Hashtag - 2025







Le héros solitaire de Montplaisir : une histoire dont vous êtes le héros

Conception et illustrations : Fiona LELLY - Réalisation : Noam VANNIEUWENHUYSE

01 :

Ah, le doux soleil d'un matin hivernal. Celui-là même qui te réveille actuellement...

Très vite, tu te rends compte que quelque chose cloche... pourquoi il est déjà si haut ?

Tu regardes ton réveil : il est 7h55 ! Les cours commencent à 8h à Montplaisir !!!

Tu peux : aller direct au lycée **(02)** ou quand même prendre ton petit déjeuner, aller aux toilettes, etc. **(03)**

02 :

Y'a le temps pour rien !! Tu attrapes ton sac, tu sprintes et tu arrives à l'arrêt juste à temps pour le dernier bus. Les gens à l'intérieur te regardent bizarrement... Eh ben oui, t'es toujours en pyjama !!

Est-ce que, à la sortie du bus, tu fonces au magasin t'acheter des vêtements **(04)** ou tant pis, tu vas en cours comme ça **(05)** ?

03 :

Faut pas abuser... en plus t'as une envie pressante. Tu arriveras en retard mais au moins tu sera soigné. Tu prends ton petit déjeuner, tu t'habilles, bref.

Quand enfin tu sors et arrive à l'arrêt de bus, tu te rends compte que c'est trop tard, tous les bus de la journée sont passés !

Bon, tu peux aller au lycée à pied **(06)** ou juste rentrer chez toi, tant pis pour aujourd'hui **(07)**...

04 :

Allez ! Tu vas être en retard mais moins que si tu avais fait tout ça chez toi.

Heureusement il est tôt et la caisse est pas trop bondée et t'arrives à faire l'aller-retour en un peu moins de 5 minutes. Vite au lycée maintenant. **(08)**

05 :

Nan, pas le temps non plus ! On va pas se faire retarder par de bêtes vêtements... **(08)**

06 :

Allez, petit jogging pour commencer la journée... ça peut pas faire de mal... **(09)**

07 :

Quel dommage... tu peux pas aller au lycée... allez hop, tu reviens sur le chemin de la maison et du repos ! Tu trouveras bien une excuse valable. **(09)**

08 :

Sur le chemin, tu vois dans un caniveau un truc brillant qui ressemble à du fer... qu'est-ce que c'est que ce truc ? La destination initiale attendra ; la curiosité l'emporte et tu vas voir ce que c'est.

Une épée ?! Et pas une petite ! Peut-être que quelqu'un l'a oubliée ici ? Est-ce qu'il vaudrait mieux pas la laisser ? Ce serait bête de faire un vol involontaire...

est-ce que tu vas la prendre **(12)** ou la laisser **(13)** ?

09 :

Sur le chemin, tu vois, dans une ruelle sombre, un truc brillant qui ressemble à du fer... Qu'est-ce que c'est que ce truc ? Le lycée attendra. La curiosité l'emporte et tu vas voir ce que c'est. Une épée ?! Et pas une petite ! Peut-être que quelqu'un l'a oublié ici ? Est-ce que ce serait pas juste un piège ? Ce serait bête de faire une erreur...

Est-ce que tu vas la prendre **(11)** ou la laisser **(10)** ?

10 :

Tu laisses l'épée, c'est mieux comme ça. Puis, de toute façon, t'as jamais été fan du déplacement longue distance à pied, et ajouter du poids ça aurait rien arrangé. **(14)**

11 :

Une épée comme ça, ça se laisse pas rouiller dans un trou ! Hop, tu l'embarques et tu continues ta route. En tout cas elle est pas légère. **(14)**

12 :

Faut arrêter la paranoïa ! Quand tu l'as récupérée, il s'est rien passé ! Par contre, wow, c'est lourd ! Tu essayes de faire un petit move avec l'épée mais elle est si peu maniable et elle part n'importe comment... Et fait apparaître un farfadet malicieux !!

Qu'est-ce que c'est que ça !? Même pas le temps de te le demander ; après avoir regardé autour de lui, le farfadet reviens dans l'épée comme il en est sorti. Hum. **(15)**

13 :

Tu rentres quand même légèrement dans la ruelle, voir de quoi il en retourne... mouais, non, cet endroit est définitivement bizarre. Tu reviens sur tes pas. **(15)**

14 :

Tout à coup, tu entends un grondement vraiment bizarre derrière toi. Tu te retournes... Là, au loin, tu vois des centaines, des milliers de nains farceurs qui arrivent tel une vague organique énorme !!!

Super début de journée...

Bon, il ne reste plus que deux options : fuir **(17)** ou te battre **(18)** !

15 :

Tout à coup, tu entends un grondement vraiment bizarre derrière toi. Tu te retournes... Là, à trois rues, tu vois des centaines, des milliers de nains farceurs qui arrivent tel une vague organique énorme !!! Super début de journée... Est-ce que tu as pris l'épée ? Si oui, tu ne peux que te battre, elle est trop lourde pour espérer taper un sprint... est-ce que tu continue ta route pour aller au lycée **(20)** ou tu essayes de te battre contre les nains qui arrivent devant toi **(21)** ? Est-ce que tu as laissé l'épée ? Si oui, est-ce qu'il vaudrait mieux pas fuir **(22)** ? Ou alors essayer de repousser la vague malgré tout **(23)** ?

16 :

Tu sais pas ce que c'est, mais ça a pas l'air gentil DU TOUT ! Tu n'as rien pour te battre autre que tes poings et la seule chose que tu connais à la boxe c'est Rocky mais t'es pas le genre de personne à rester les bras croisés quand la vie de très probablement beaucoup de monde est en danger !! **(25)**

17 :

Ahaha, vous êtes bien gentils les petits nains mais vous m'avez l'air quand même assez peu pacifiques... et surtout vachement nombreux. Tu te tournes vers les nains, fais un 180, et commence à courir à toutes jambes devant toi **(26)**.

18 :

Ils arrivent bien trop vite, essayer de courir ça va juste rendre l'inévitable encore plus pénible. Si tu as pris l'épée tu peux essayer de te battre avec (sachant que tu ne sais pas du tout t'en servir) **(19)**, sinon va falloir que tu te débrouilles avec ce que t'as **(16)**.

19 :

Allez ! Tu t'élances en direction de la vague de nains... Et vu que l'épée pèse quand même son poids, la seule chose que t'arrives à faire avec c'est de la balancer dans tous les sens en espérant que ça touche ce que tu veux **(27)**.

20 :

Allez, direction le lycée ! Y'a peut-être plein de monde ici mais ils s'en sortiront bien tout seul. Par contre pas question de se prendre un retard... et puis nos amis sont là-bas, quand même !! **(37)**

21 :

Pas le temps d'atteindre le lycée, les nains vont te rattraper en quelques secondes !! Tu te glisses dans une plus petite rue - hors du flot principal - juste à temps pour ne pas te faire emporter, mais une dizaine de nains a quand même réussi à te suivre ! Tu te bats comme tu peux contre eux... Et victoire !! **(38)**

22 :

allez, il est temps de PARTIR À TOUTES JAMBES !! Tu cours comme tu peux, slalomant entre les ruelles, évitant de justesse les voitures... **(39)**

23 :

Comment ça, partir ?? T'es pas une poule mouillée, quand même ! Tu attrapes un couvercle de poubelle en guise de bouclier et un bout de bois (plein d'échardes!) en guise de bouclier et... **(24)**

24 :

Sérieusement, qu'est-ce que tu pensais faire avec ça ? T'es pas un enfant de 5 ans en train de jouer au chevalier avec tes copains, là ! La vague de nains arrive sur toi et tu te fais à ton tour transformer ! Tu es dorénavant dans un corps de nain... mais tu restes toi-même ! Et tu as

aucune envie d'être du côté de ces autres nains ! Bon, maintenant tu n'as plus que deux choix ; aller chercher tes amis (on sait jamais, s'ils sont aussi transformés, avec un peu de chance, ils seront aussi dans le même cas que toi !) **(41)** ou essayer de trouver un remède **(40)**.

25 :

C'est super comme initiative de faire ça. Mais tu sais très bien que t'y connais rien à la boxe... et t'es clairement pas dans une position dominante...

La vague de nains arrive sur toi et tu te fais, à ton tour, transformer ! Tu es dorénavant dans un corps de nain... mais tu restes toi-même ! Et tu n'as aucune envie d'être du côté de ces autres nains !

Bon, maintenant tu n'as plus que deux choix : essayer de trouver un remède dans ton état (mais où donc pourrais-tu en trouver !? Ça existe ?? est-ce que tu perdrais pas ton temps à faire ça ??) **(29)** ou alors tu peux essayer de trouver quelqu'un à aider (parce que faut se rappeler que tu es maintenant un nain, tes ennemis ne t'attaquent plus !!) **(30)**

26 :

Ouais, t'es dans un bon sprint là ! Ils vont jamais te rattraper à cette vitesse !! Ah si. La vague de nains t'engloutit, puis au bout d'un moment ils semblent te remarquer. Une petite équipe de nains fait une petite danse avant de te ligoter et de t'emmenner quelque part.

Bon, il te reste plus que deux options ; essayer de t'enfuir **(34)** ou rester et voir ce qui t'attend là où ils t'emmenent **(35)**. On sait jamais, peut-être que c'est dans un joli endroit ????

27 :

Ah bah oui, ça a touché ce que tu veux !! Hasard inattendu, mais pourquoi pas. Les nains sont à terre et en plus, maintenant, tu sais te servir d'une épée ! **(36)**

28 :

Ok, c'est l'heure de l'acte final !! Direction le lycée, où tu retrouves tes amis en train de galérer à se battre contre des dizaines de nains, au point que la moitié est déjà visiblement transformée en nains et en panique.

Mais maintenant que tu as le remède (et heureusement que tu l'as pas tout pris pour toi), tout le monde peut redevenir humain et continuer la bataille !

C'est épique, ça balance des trucs de partout, des chaises passent par la fenêtre et les nains accrochés dessus avec, quelqu'un a même mis Megalovania en fond.

Une fois l'essentiel des nains repoussés vous courez tous en dehors du lycée, et pas de perte humaine n'a été rapportée !

(82)



29 :

Les gens se débrouilleront très bien tout seul. Ou très mal. Dans tous les cas tu t'en fiche. Il te faut un remède ! Tout de suite !!

Tu tournes un coin de rue et tu vois un fakir assis sur un tapis volant d'un très beau rouge écarlate (le fakir, pas le tapis) (le tapis il est multicolore) qui vend, en plus de rouleaux de scotch double-face et de yaourts au chocolat blanc (beurk!?!), des remèdes anti transformation nainesque.

Tu lui achètes une fiole de remède pour une bouchée de pain que tu fais régurgiter à un passant qui passait, et tu en prends une bonne dose ! (du remède, pas de pain ni de passant)... **(32)**

30 :

C'est parti pour être le héros de la ville !

Mais tu ne trouves personne à aider.

Très sérieusement hein, impossible de trouver une quelconque personne dans ce coin de ville. Et vu qu'en plus tu ne contrôles pas encore bien ton corps, c'est pas possible pour toi de faire plus de trois pas sans t'écraser lamentablement sur le sol. **(33)**



31 :

Tu connais une route peu fréquentée pour essayer de sortir de la ville. Tu y vas (en croisant bien évidemment des nains dont tu arrives à t'échapper à chaque fois) et arrive à la périphérie. **(42)**

32 :

Et tu redeviens humain ! Génial, ça marche super bien ! Tu gardes tout ce qu'il reste au cas où ça servirait plus tard. Maintenant, il est temps de soit aller essayer de sauver tes amis **(28)**, soit de partir loin d'ici et essayer de trouver des secours **(31)**.

33 :

Bon, marre de marcher. Tu t'assois dans un coin et tu attends que quelqu'un vienne à toi. **(44)** Ou alors est-ce qu'il ne faudrait pas juste essayer de se battre ? **(45)**

34 :

Bon, tu prends ton courage à deux mains et... Tu cours !! Les nains, pris par surprise, n'ont pas le temps de réagir et même si, en vague, ils sont rapides. Simplement en courant ils sont vraiment lents (et ridicules !) Tu réussis donc à t'échapper étonnement facilement.. Maintenant, direction la ville, pour essayer de sauver des gens et essayer d'être un héros **(57)**, ou sinon y'a aussi l'option de fuir le plus loin possible **(56)**.

35 :

Bon, donc tu attends. Et tu arrives dans un joli endroit ! Un champ plein de fleurs de toutes les couleurs ! Mais les nains ne s'arrêtent pas... Ils entrent dans une forêt... Puis en ressortent dans le même champ, au même endroit ! Mais ? Ils marchent en rond ?? **(46)**

36 :

Maintenant que tu sais te servir d'une épée... ça va être super simple de sauver tout le monde !! Tu commences (naturellement?) par tes amis : tu fonces au lycée ! **(47)**

37 :

T'as une épée, qu'est-ce qu'il pourrait bien se passer de mal ? Tu arrives au lycée et tu vois tes amis en train de se battre contre les nains que tu coupes (très proprement d'ailleurs) en deux ! Haha, super, ils ne sont plus une source d'embêtement... La joie retombe très vite, par contre : une vague de nains venant de la ville arrive en renfort ! Ça va pas être possible de tous les diviser par deux, eux !! Tu te bats vaillamment (ou presque, faut dire que les mouvements ne sont pas très gracieux) mais si toi tu as une épée, ce n'est pas le cas des autres !! Tu les vois un à un se transformer en nains... **(48)**



38 :

C'est là que tu penses à tes amis, encore au lycée... ils n'ont sûrement pas d'épée, qu'est-ce qu'ils sont devenus face à ces milliers de nains ??

Tu regardes en direction du lycée et tu vois, au loin, sur le clocher de l'établissement, une foule de nains se prenant pour King Kong.. Ils ont dû y passer à coup sûr !

Est-ce que tu essaies quand même d'aller voir ce qu'il en retourne, compte tenu du danger **(49)** ? Ou est-ce que tu fuis juste, en quête d'un endroit sûr **(50)** ?

39 :

Ok, tu es arrivé à la périphérie de la ville. C'est un peu plus calme ici et tu as le temps de réfléchir.

Alors que faire ? Revenir chez toi, en sécurité **(51)** ou faire une expédition (très probablement suicide) pour essayer de sauver tes amis qui se débrouillent sûrement très bien tout seuls **(52)** ?

40 :

Bon, même si tu as des petites jambes tu te débrouilles pour tomber sur un vendeur d'armes anti-nains farceurs... qui est aussi un nain farceur.

Puisque tu en es un aussi (et donc que tu peux rentrer par la porte minuscule qui est la seule entrée pour son magasin), tu inspectes sa marchandise. Lui, voyant ton intérêt (et ce qui se passe à l'extérieur) te confie (gratuitement!) sa plus grosse et meilleure arme : un supra bazooka pro max to the game RTX +++ qui aura l'effet d'une supra bombe atomique pro to the game RTX max ++, mais qui exterminera que les nains farceurs. Tu sors du magasin et tu appuies sur la gâchette... **(53)**

41 :

Bon, même si tu as des petites jambes tu te débrouilles pour aller jusqu'au lycée et... Mais ?? ils n'ont pas du tout besoin d'aide !?

Tous tes amis se battent comme des furies et quand quelqu'un remarque ta présence, on te donne un supra bazooka pro max to the game RTX +++ qui a l'effet d'une supra bombe atomique pro to the game RTX max ++, mais qui n'extermine que les nains farceurs parce que je cite : « on n'avait plus que ça en stock, tu vas devoir faire avec » Alors sans plus attendre, tu appuies sur la gâchette... **(53)**

42 :

Après bien une heure de marche intensive, tu arrives dans une autre ville, visiblement désertée elle aussi. En déambulant dans les rues, tu trouves des signes qui ne trompent pas : plus de voitures, des tables de bar non débarrassées... Ça ne fait plus aucun doute ; la ville a été évacuée précipitamment... Et c'est aussi sûrement le cas des villes alentours.

Tu continues à marcher, trouves une jeep avec les clés oubliées dessus ; ils sont tous partis, qui l'utilisera encore ? Tu rentres dans la voiture, actionnes le démarreur, puis après quelques tours de quartier pour rassembler le nécessaire de survie tu pars à la recherche d'autres survivants. Tu es maintenant survivant(e) solitaire.

FIN (tu peux toujours recommencer et faire d'autres choix, tu vas voir l'histoire change vraiment en fonction de ce que tu choisis!)

43 :

Tu vois passer un fakir écarlate sur un tapis volant au dessus de ta tête. À part ça il se passe rien. **(55)**

44 :

Personne ne vient, mais les bruits de la ville semblent se calmer... **(43)**

45 :

Bon, marre d'attendre ! Au bout de 10 secondes tu te lèves et tu vas continuer la bataille contre, heu, contre tes semblables. Tu cours le plus vite possible (à la vitesse d'un humain qui marche lentement) au lycée pour essayer de sauver tes amis **(63)**...

46 :

Oui, ils marchent définitivement en rond. Ça doit faire la dixième fois que tu passes par là. **(58)**

47 :

Paf, pif, sprootch, tu livres une bataille digne d'un Astérix et Obélix dès l'entrée du lycée... Pour te rendre compte que tes amis aussi ! Tout le monde se débrouille, on dirait. Chacun avec sa propre arme : des règles, des cutters, des chaises... Tout le monde n'attendait que toi pour pouvoir partir d'ici ! Alors dans une bataille finale, tout le monde se dirige vers la sortie du lycée, puis de la ville... **(82)**

48 :

Bon, la seule option, là, c'est de trouver un remède ou quelque chose qui permettrait à tes amis de redevenir humain ! Tu cours un peu de partout dans le lycée jusqu'à arriver sans faire exprès dans la cuisine du self. Heureusement, elle est déserte (pas sûr de ce qu'on t'aurait dit si on t'avait découvert ici) mais... Quel inconscient, ce chef !! Laisser une marmite sur le feu, sans couvercle, quand il n'y a personne pour la surveiller ! Vite, tu éteins le feu et tu entends derrière toi un « yahaha ! Tu m'as trouvé ! » C'est un Goroku qui est apparu de nulle part !! Il te donne une noix Goroku et disparaît comme il est apparu. Ça sent super mauvais... Mais en la retournant tu remarques qu'il y a quelque chose d'écrit derrière, sur un petit sticker : « cette immondice contient le remède » et en dessous : « Tu en as trouvé un ! Plus que 899 ! » Oh, non, tu ne vas sûrement pas t'amuser à chercher tous les autres. Tu plonges quand même ta main dedans... et en ressorts une fiole de remède ! Tu reviens vers tes amis le plus vite possible **(59)**.

49 :

Quand tu arrives au lycée, tu te rends compte que tes amis n'ont visiblement pas pu résister longtemps et se sont fait transformer en nains ! Il doit y avoir un remède, quelque part... Tu essaies d'en trouver un, mais tout ce que tu arrives à trouver, c'est des rats qui sprintent vers les égouts... mais un de ces rats tient une fiole avec écrit « remède » dessus. Tu ouvres une plaque d'égoût, tu y plonges, et tu atterris pile sur le rat et la fiole (qui se casse). Bah oui, faut pas sauter à pieds joints dans un endroit comme ça ! Le liquide se répand et se dirige vers l'eau des égouts ! Ça va être perdu si tu ne fais rien ! Bouges !! Tu mets ta tête juste à côté du liquide, sors ta langue et le lèche en prenant soin de ne pas l'avalier. Ça peut paraître dégoûtant, mais est-ce que le sol des égouts ne serait pas en fait plutôt propre sachant que personne n'y marche ? (HYPOTHÈSE ABSOLUMENT PAS NI SCIENTIFIQUE NI PROUVÉE) Tu gardes ça dans ta bouche le temps de trouver une fiole (que tu trouves sur le chemin du retour). **(59)**

50 :

Quoi ? « Un choix un tantinet dégonflé » ? Mais pas du tout, enfin ! C'est ton instinct de survie humain qui te dit que tu vas finir ta vie là-bas si tu t'y aventures ! Allez, petit sprint vers chez toi, avec un peu de chance et vu que ta maison est à la périphérie de la ville, ce sera un endroit sûr. **(60)**

51 :

Non, mais tu sais quoi, c'est une bonne idée. Retour chez toi. C'est une valeur sûre, de toutes façons. **(61)**

52 :

Mais bien sûr, « une expédition suicide » ! Ça c'est que dans les films que c'est possible ! Allez, en route vers le centre-ville, où tes amis sont.

Plus tu avances, plus tu entends des bruits de bataille : on dirait une foule ? Tu arrives enfin quelque part où tu arrives à voir ce qu'il se passe et là, tu vois quelque chose que tu ne t'attendais pas à voir dans ta vie : au milieu d'une place, des dizaines de personnes (dont tes amis) se battent dans la joie et la bonne humeur (??) contre les milliers de nains qui arrivent de partout ! Tu les rejoins et te bats aux côtés de tout le monde... et au bout d'à peine une demie-heure, c'est bon, plus aucun nain (vivant) en vue ! **(64)**

53 :

Y'a rien qui se passe. Rien à part un gros coup de vent qui semblait venir de ton supra bazooka pro max to the game RTX +++ et qui te projette en l'air super violemment, à bien 200m d'où tu étais avant l'activation du supra bazooka pro max to the game RTX +++ ! Heureusement, tu retombes sur tes deux petits pieds... qui ne sont plus petits ? Tu regardes tes mains, et... oui ! Ça a aussi éliminé tout ce qu'il y avait de nain en toi !! Après quelques rues, tu te rends compte que le supra bazooka pro max to the game RTX +++ a bel et bien marché comme prévu : l'invasion des

nains farceurs a été matée !

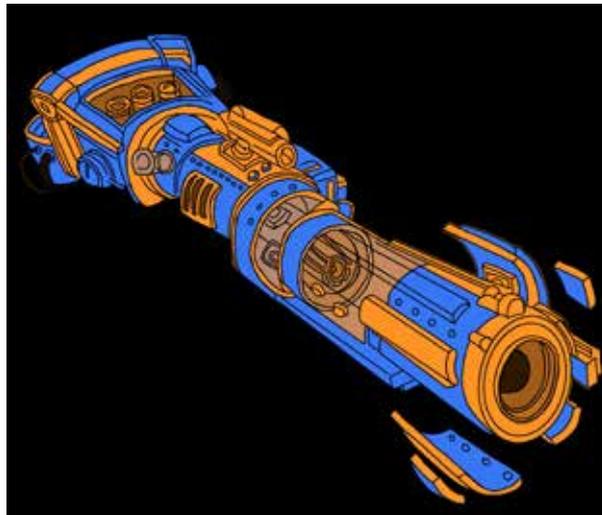
Tu retrouves tes amis au détour d'une rue, tu leur expliques ce qu'il s'est passé, et au bout de moins d'une heure, tu retrouves tout le monde que tu connais bien en vie, en pleine forme, un peu sous le choc mais sinon ça va. **(86)**

54 :

Au milieu de la route tu trouves Nicolas Sarkozy qui lit *Le temps des tempêtes* pour audible... pas le temps de te demander ce qu'il fait là, il te demande tout de suite de t'arrêter et de penser au papier du 19 avant de lancer à la direction de la caméra son meilleur « au revoir » et s'en aller en marchant ma foi, bien courtoisement, même si un peu longtemps.

Tu te demandes s'ils ont pris de la drogue puis tu t'arrêtes d'y penser en te disant que sûrement que non, sauf une fois au chalet devant des quenouilles venues d'une autre planète.

Toi qui lis ça, reviens à la case d'avant et avance de deux cases. Si tu tombes sur la case prison, pioche deux cartes et choisis deux couleurs. **FIN**



55 :

Absolument rien ne se passe.

Au bout d'un certain temps, tu t'endors... Et tu te réveilles apparemment longtemps après, parce que le paysage a totalement changé : la ville est abandonnée de tous, tous sauf de la nature qui semble avoir repris ses droits depuis longtemps.

Les plus hauts buildings sont soit recouverts de végétation, transpercés par les arbres et envahis par le lierre, soit en ruine mais servant pareillement de refuge à la verdure.

Les animaux semblent chez eux, se faisant des nids et des terriers avec ce qu'ils trouvent...

Et toi, tu ne peux plus bouger tes jambes. Et pour cause, elles ont l'air de s'être plantées dans la terre ! Tu as une barbe blanche et un teint vieillot, et bientôt quelques animaux, voyant que tu es réveillé, viennent te poser des questions et tu leur réponds, sans savoir comment, avec des mots pleins de sagesse.

Tu es maintenant un vieux nain sage assis dans un coin.

FIN (tu peux toujours recommencer et faire d'autres choix, de toutes façons t'as tout ton temps devant toi non ?)

56 :

Option « fuir le plus loin possible » enclenchée..... et tu pars dans une direction inconnue, mais de ce que tu vois, c'est dans les montagnes. Tu cours, tu cours, tu cours pour ta vie. Au passage d'un magasin de télévisions forestier, tu apprends que le monde entier est maintenant envahi par ces nains... Tu arrives devant la montagne, décides de prendre un raccourci et passes dessous (parce que oui, passer sous une montagne, c'est plus rapide que passer au dessus parce que si on passe dessus, on doit monter alors que si on passe dessous on doit descendre, c'est logique). Tu arrives enfin au bord de la mer, tu trouves un petit bateau en bois dans lequel tu montes... et après un certain temps, tu arrives au pôle nord. Tu le découvres car le froid te brûle la peau, aah, c'est mieux. Et enfin, tu arrives à ta destination finale, l'endroit qu'aucun nain ne pourra atteindre parce que c'est hyper ennuyeux là-bas et en plus ils n'ont pas envie d'être aimables... une ferme de carottes glacées. Tu es maintenant fermier/ère de carottes surgelées.

FIN (comment ça cette fin ne te satisfait pas ? Ben recommence, tu vas voir, y'a vraiment des changements d'histoire en fonction de ce que tu choisis ! Même le choix du début est hyper important!)

57 :

En route pour devenir un héros ! N'est-ce pas, narrateur ? oui, oui, allez, calme-toi et va les aider.

Allez ! Tu voles cours vers le lycée, où sont tes amis ! Et par un joli coup de magie seulement permis parce que tu es un héros, tu les sauves ! Youpii ! **(72)**

58 :

Au bout d'une vingtaine d'autres tours, les nains ont l'air d'en avoir plus marre que toi. L'un dit quelque chose d'incompréhensible à l'autre (sûrement pas en français en tout cas) puis les deux partent en rigolant, et en te laissant en plan. Bon. Ben tu t'en vas hein.

Allez, tu vas chez toi **(51)** ? Ou est-ce que il faut vraiment bouger, en fait ? Est-ce que ce que les nains disaient c'était pas justement que tu est dans une boucle infinie ? Mais alors, où est-ce qu'ils sont partis ? Est-ce qu'il faudrait pas les suivre, au cas où **(65)** ? (attention peut-être une bonne idée) (attention quand je dis ça c'est peut-être un piège) (attention quand je dis ça peut-être aussi que c'est un piège) (pareil pour cette phrase) NDRL : laquelle ?

59 :

C'est bon, de retour dans l'humanité ! Euh, quoi !? Mais c'est pas possible, ça ne finira jamais !? Une autre vague de nains arrive, on se croirait à Jeffreys Bay ! Bon, plus qu'à courir pour ta vie **(67)** ou te battre contre la vague **(68)** !

60 :

Bon, tu cours mais en fait ça va hein... Ça ressemble plus à un petit footing qu'à vraiment un sprint pour ta vie... Mais ce qu'ils sont lents, ces nains ! Regarde : ils doivent être à 10 minutes de toi, avec leurs petites jambes... QUOI !? C'est plus quelques nains, là c'est carrément une vague entière ! ET ILS AVANCENT TRÈS VITE !!!

Ils arrivent sur toi et te transforment en nain ! Et puis, leur méfait accompli, ils s'en vont. Bon, on fait quoi maintenant ? On reste comme ça et on essaye de voir ce qu'on peut faire **(69)** ?

Ou est-ce qu'on essaye de trouver un moyen quelconque de se retransformer en autre chose qu'un nain, quoi que ce soit **(70)** ?

61 :

Retour à la maison, l'asociabilité est ton plus grand atout !

Heureusement il reste pas mal de chips et si l'internet a été coupé par ces saletés de nains t'as toujours plein de DVDs.

Tu es donc un(e) casanier/ère solitaire.

FIN (je te conseille de recommencer, y'a plein de fins différentes à découvrir !)

62 :

Bon, eh ben pour fêter ça, tu proposes à tes amis de venir chez toi manger des chips devant un film et de pas sortir avant d'avoir fini l'intégrale de ces DVDs que tu gardes en réserve pour les occasions comme ça.

Tu es donc un(e) casanier/ère festif/ve.

FIN (enfin ça c'est la fin de CETTE fin, après tu peux recommencer en faisant d'autres choix et tu verras ce sera plus du tout la même chose!)

63 :

Après plus d'une heure de marche nainesque, tu arrives enfin au champ de bataille où s'opposent humains et nains... Mais, heu, quoi ? Dès que tu essayes de t'approcher de tes amis, ils te repoussent comme si tu étais un nain... Aah mais oui, c'est ça le problème... Tu es un nain... Bon ben plus qu'à essayer de les contacter, de

leur parler, je sais pas moi, de leur faire comprendre que tu es des leurs **(71)**

64 :

Tout à coup, au milieu de tous ces nains, tu vois... ta destinée. Cette chose non-humaine t'attire d'une façon indescriptible... En t'approchant, tu y découvres... Shreck Chad, ton plus grand amour depuis ta tendre enfance... Bisou bisou bisou **(85)**

65 :

Ce qu'il est embêtant, ce narrateur ! Il te fait toujours croire que y'a des pièges de partout ! Bien évidemment que c'est faux... enfin je pense ?

Donc, heu, oui, sauver tes amis. Tu heu, tu les sauves. Voilà. Ils sont sauvés maintenant. Je me rappelle plus de qui ni de où ni de comment parce que écrire une histoire dont vous êtes le héros, punaise, C'EST SUPER LONG ET DUR !!! Enfin bon donc là tu vas en **(72)** et heuuu voilà.



79 :

Tu passes du côté des nains... et tu te joins à leurs attaques ! Tu fais maintenant partie intégrante de cette invasion qui ravage tout sur son passage.

Tu ne sais pas pourquoi tu es là, tu ne sais pas où vous allez ni qui c'est le reste de ces nains de malheur, mais plus rien ne t'importe maintenant.

Tu es maintenant un nain farceur revanchard. **FIN**

80 :

...et tu te transformes en zèbre !!
attends quoi ?

EN ZÈBRE !? Mais ??? c'était pas censé... ?? ah ben non, c'est vrai, c'est écrit nulle part que ça va te retransformer en humain...

Tout à coup, dehors, tu entends des bruits : des nains approchent ! Un endroit comme ça, même si c'est très joli, y'a quand même qu'une seule issue possible, ça rends pas la chose hyper sécuritaire !

Tu sors rapidement, trop tard malheureusement car les nains sont déjà à l'entrée de la porte... et en te voyant, leur réaction est quelque peu inattendue : ils crient d'épouvante et... disparaissent ? Littéralement !?

Tu reviens dans le moulin-labo et tu trouves un livre qui explique tout sur le zèbre que tu es devenu : et oui, à la page 452,34 il y a une explication claire et précise qui dit que « les nains pumilio scurra sont effrayés et disparaissent à la vue d'un humain transformé en nain transformé en zèbre »... ok **(87)**

81 :

Marre de fuir ! Tu prends ton courage à deux mains, tu lui dis de s'en aller parce que là c'est plus de ça dont tu as besoin et tu prends ta folie à deux mains et cette fois tu ne la lâches pas.

Tu te lances sur les nains et... ta folie l'emporte ! Mais pas une folie destructrice ; tu t'assois devant eux, tu sors le livre que tu as toujours avec toi... et tu leur lis. Et ils écoutent ! **(84)**

82 :

Vous en êtes tous sortis ! Enfin, tous... tous tes amis, quoi.

La nainvasion continue toujours et semble devoir continuer pour toujours... le futur risque d'être apocalyptique (ou au mieux, post-apocalyptique) d'une façon assez peu documentée dans les films : des nains partout. Enfin bon, vous partez tous en direction de ce qui vous paraît être une montagne, et qui dit montagne dit plus beaucoup d'air, et qui dit plus beaucoup d'air dit difficulté à faire des pas, et encore plus si les pas qu'on doit faire sont multipliés par bien trop à cause de petites jambes... Les nains ne vous rattraperont pas là-bas. Tu es maintenant un(e) survivant(e) de groupe.

FIN (mais si tu veux tu peux continuer l'aventure en recommençant et en faisant d'autres choix ! Tu verra y'a plein d'autres fins)

83 :

On va pas s'arrêter sur une si bonne lancée !

Tu cours à toute berzingue, esquivant tout sur ton passage (arbres, voitures, buildings, petites barques au milieu de la mer)... et tu ne t'arrêtes pas, pour la simple et bonne raison que t'as aucune raison de t'arrêter !

Tu cours où ton regard te mène, parfois par ci, parfois pas là. Les jours passent, tu te nourris des fruits des arbres au dessous desquels tu passes, tu dors en courant...

Tu es maintenant le/la couseuse/eur vagabond.

FIN (mais saches que tu peux recommencer et faire d'autres choix, t'auras une fin très différente à chaque fois!)

84 :

Quand ton livre est fini, les nains recommencent à vouloir t'attaquer... Tu en sors donc un autre, puis un autre, puis un autre... (heureusement que tu aimes lire)

Tu es maintenant le/la conteur/trice des nains.

FIN (t'aimes bien lire, alors ? Ben si t'as du temps devant toi, tu peux recommencer cette histoire en faisant d'autres choix ! Tu verras, la fin changera vraiment!)

85 :

Mais qu'est-ce que tu fais là, toi, en fait ?

T'as rien à faire ici !

Reviens au début de l'histoire et fait d'autres choix au lieu de faire je ne sais pas quoi, là ! **FIN**

86 :

Toi et tes amis parlez, parlez, parlez de cette aventure qui vous est arrivée...

Vous marchez vous ne savez pas vraiment où, mais bon c'est pas comme si vous étiez attendus quelque part... (évidemment quand je dis ça vous savez ce que c'est la suite)

Tout à coup, tu reçois un message sur ton téléphone disant que tu es attendu(e) tout de suite à la mairie de Valence !

Mais pourquoi ?? T'as rien fait !? Enfin tu penses ?

Une fois arrivé(e) là-bas, plein de gens (que tu ne connais pas) t'attendent, toi, tes amis, mais aussi plusieurs autres personnes que tu as vues dans la bataille.

Vous montez un petit escalier pendant que le maire fait un discours sur l'invasion de ces horribles nains qui a été matée, et essentiellement par... vous ! Et toi, particulièrement !

Vous montez tous sur une petite estrade et on vous remet une médaille d'honneur.

Que puis-je dire à part bravo (peut-être) ?

Tu es maintenant un(e) décoré(e) de guerre.

FIN (bravo, c'est une des meilleures fins que tu peux avoir ! Si t'as envie d'en avoir une autre, et je t'assure qu'elles valent le coup, tu peux recommencer l'histoire et faire d'autres choix !)

87 :

Il ne peut donc plus rien t'arriver !! Tu sors du moulin labo et tu te diriges vers la ville... mais pourquoi s'arrêter à cette ville quand on peut sauver sûrement LE MONDE ENTIER de ces nains !?

Ok ; tu t'arrêtes dans ta marche et tu te transformes en HUMAIN TRANSFORMÉ EN NAIN TRANSFORMÉ EN ZÈBRE INTERDIMENSIONNEL MULTISPATIAL SUPRA PRO MAX TO THE GAME RTX +++ !!!!! (pour ceux qui suivent, pas bah déjà franchement, c'est pas respectueux et puis c'est simple : c'est juste le plan de supériorité quantique où tu es de partout et nulle part à la fois, ce qui fait que tout le monde te voit d'une façon ou d'une autre).

Tous les nains farceurs de la terre hurlent d'épouvante et disparaissent (littéralement, toujours) à l'unisson ! TU AS SAUVÉ LE MONDE !

Tu es maintenant un humain transformé en zèbre interdimensionnel multispacial supra pro max to the game rtx eco +++ parce que maintenant, il faut que tu te reposes.

FIN (comment ça « cette fin est terminée au lsd » ? Bah non ? Enfin je pense pas ? Puis au pire, tu recommences en faisant d'autres choix hein, t'auras une fin différente.)

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Les jeux de société, une magnifique histoire

LA BONNE PAILLE

Qui commence par leurs créations par des personnes passionnées. Bref, ils sont faits avec amour

Allez bouge toi!
vivement la retraite
PLUS VITE!
dépêche toi!

Puis ils sont livrés délicatement...

LA POSTE
FRAGILE

Ouverts doucement par d'adorables enfants

Tout le monde a hâte de jouer avec eux

Afin de partager un bon moment familial, d'où tu manges mon pain? Je le mange si je veux!

ESPECE DE SALE TRICHEUSE!
C'EST TOI LE TRICHEUR!
WHAHA J'AI PERDU C'EST INJUSTE

Horoscope Gaming

Quelle est ta quête aujourd'hui ?

Bienvenue dans le RPG* de l'Horoscope ! Chaque signe devient un personnage de jeu vidéo avec des compétences uniques, une mission, et une récompense spéciale. Prêt à découvrir ton rôle ? Choisis ton signe et pars à l'aventure !

Bélier : Le Guerrier Légendaire

Classe : Tank bourrin.

Compétence spéciale : Mode Berserker – Ton énergie débordante te permet d'écraser tous les obstacles (et les boss).

Mission : Fonce tête baissée dans un défi que tu évites depuis un moment. Écrase la peur, comme tu écrases les mobs dans un raid.

Loot du jour : +10 points de confiance en toi et une réputation de héros audacieux.



Taureau : Le Maître Artisan

Classe : Éleveur de ressources infinies.

Compétence spéciale : Création de Stuff Ultime – Tu sais transformer même les ressources les plus banales en trésors.

Mission : Améliore ton « base camp » IRL*. Range ton espace ou cuisine un plat épique digne d'un banquet médiéval.

Loot du jour : Une sensation de sérénité et un buff de +20 en bien-être.

Gémeaux : Le Stratège Bavard

Classe : Support ultra-polyvalent.

Compétence spéciale : Multitâche de Compétence – Tu peux jongler entre 5 quêtes secondaires sans jamais perdre le fil.

Mission : Lance une « party » avec tes amis ! Organise une conversation fun ou une session gaming en groupe.

Loot du jour : +15 en relations sociales et un potentiel easter egg dans une discussion.

Cancer : Le Healer Mystic

Classe : Soigneur avec une aura magique.

Compétence spéciale : Soins du Moral – Ton aura booste instantanément le moral des membres de ton équipe.

Mission : Sois le coéquipier parfait IRL*. Aide quelqu'un qui a besoin d'un boost émotionnel ou fais preuve d'un geste tendre.

Loot du jour : Une carte rare : « Amour Partagé ». Elle double ta magie intérieure.

Lion : Le Roi des Arènes

Classe : DPS* flamboyant.

Compétence spéciale : Mode « Tous les regards sur moi » – Tu brilles tellement que même les ennemis t'applaudissent avant de se faire éliminer.

Mission : Réalise une action épique aujourd'hui. Partage un selfie, une blague, ou ton dernier high score. Montre au monde qui règne.

Loot du jour : +50 likes et une aura dorée d'admiration.

Vierge : Le Codeur d'Exploits

Classe : Hacker des systèmes de quêtes.

Compétence spéciale : Optimisation Parfaite – Tu trouves des raccourcis là où personne n'en voit.

Mission : Résous un bug dans ta vie quotidienne. Organise, planifie, ou optimise un processus qui t'agaçait.

Loot du jour : Une potion de satisfaction pure, boostant ton efficacité de +30 %.



Balance : Le Designer Cosmétique

Classe : Artiste créa.

Compétence spéciale : Personnalisation Épique – Tout ce qu'il touche a du flow.

Mission : Crée quelque chose de beau aujourd'hui. Décore un espace, dessine, ou choisis un look IRL* ou in-game qui en jette.

Loot du jour : Une monture légendaire qui reflète ta créativité.

Scorpion : Le Rogue Mystérieux

Classe : Assassin des ombres.

Compétence spéciale : Coup Critique Émotionnel – Ton intensité est redoutable, qu'elle soit utilisée pour le bien ou le chaos.

Mission : Plonge dans une mission secrète : explore une nouvelle série, écris tes pensées, ou observe discrètement ce qui se passe autour de toi.

Loot du jour : Un fragment d'artefact mystique, boostant ton intuition.

Sagittaire : L'Aventurier de l'Infini

Classe : Explorateur nomade.

Compétence spéciale : Découverte Surprise – Tu trouves toujours des trésors là où personne ne regarde.

Mission : Sors de ta zone de confort : explore un nouvel endroit, teste un jeu ou découvre une activité que tu n'as jamais faite.

Loot du jour : Une boussole enchantée qui pointe vers de nouvelles opportunités.

Capricorne : Le Tank Invincible

Classe : Pilier inébranlable.

Compétence spéciale : Résistance Titanesque – Rien ne te fait plier, même les boss les plus coriaces.

Mission : Concentre-toi sur une tâche à long terme. Aujourd'hui, tu peux poser une pierre solide sur ton chemin vers la victoire.

Loot du jour : Un set d'armure incassable fait de discipline et de succès.

Verseau : L'Inventeur Futuriste

Classe : Ingénieur technomage.

Compétence spéciale : Créativité Hyperdrive – Tu inventes des gadgets et des idées qui changent les règles du jeu.

Mission : Partage une idée innovante ou propose une nouvelle approche dans une situation. Les autres ne savent pas qu'ils en ont besoin... encore.

Loot du jour : Une arme unique qui révolutionne ton style de jeu.

Poissons : Le Mage des Rêves

Classe : Sorcier visionnaire.

Compétence spéciale : Sortilège Illusoire – Tes rêves sont si puissants qu'ils inspirent même les PNJ.

Mission : Crée un monde imaginaire : écris, dessine, ou simplement rêve en grand. Les étoiles sont ton terrain de jeu.

Loot du jour : Un grimoire enchanté contenant une vision pour ton avenir.

Maëlyne BRIOUDE - Illustrations Clémence HAUSHERR-HUBERT

*RPG (Role-Playing Game)

*IRL (In Real Life)

*DPS (dégâts par seconde)

OUVRIR...



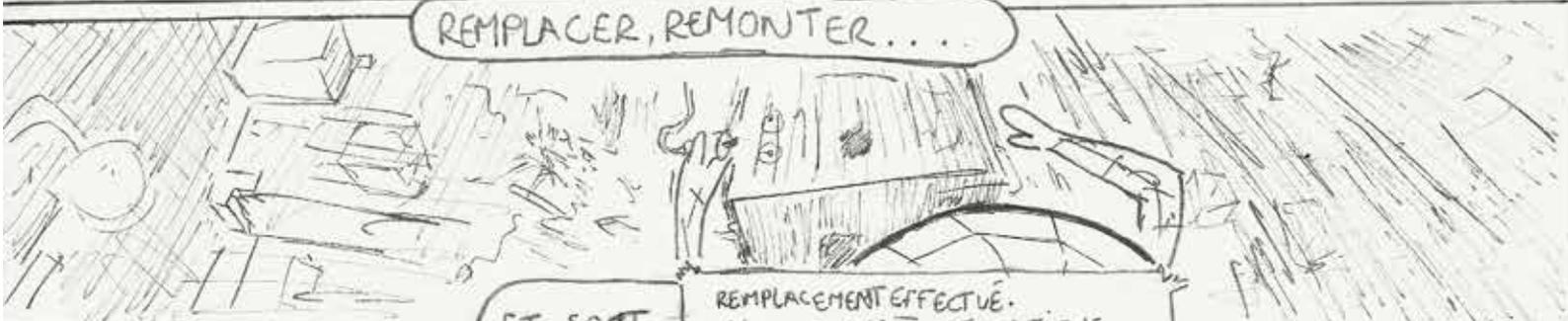
RENTRER...



DÉMONTER...



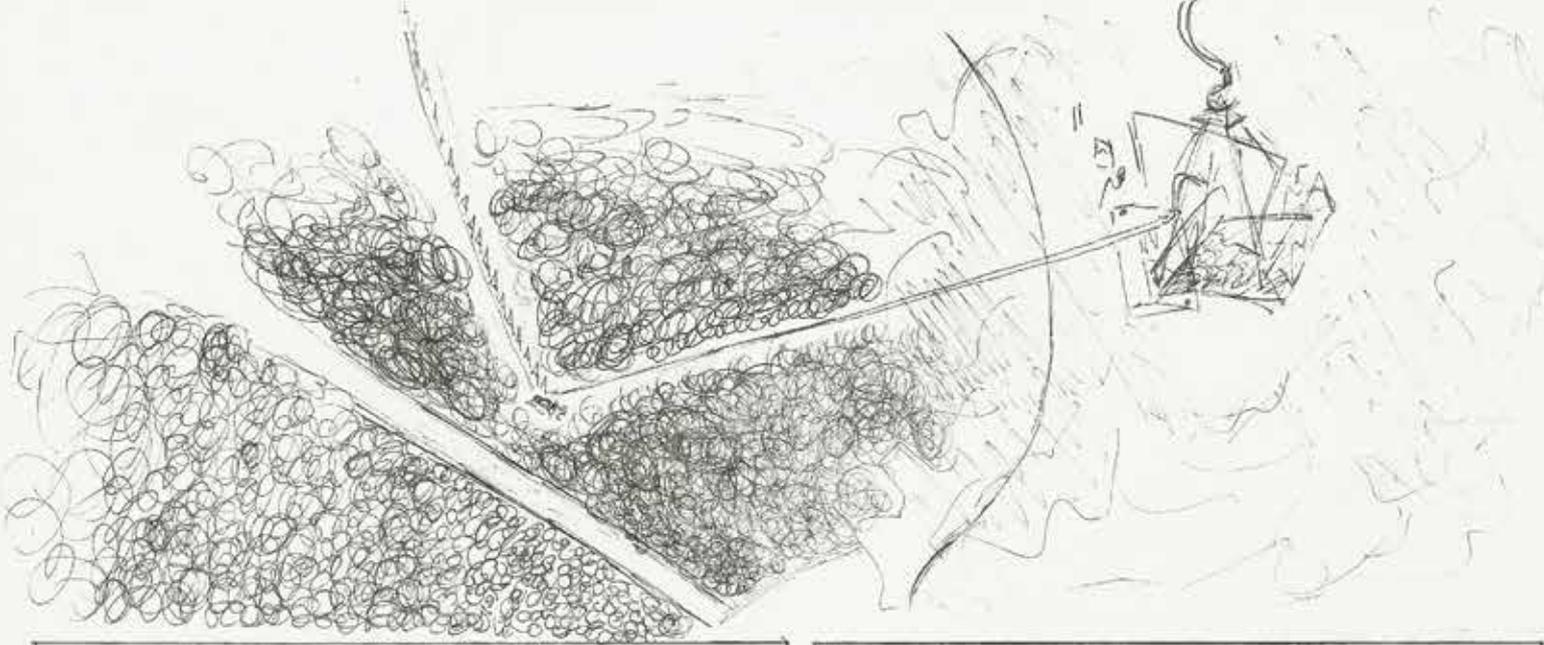
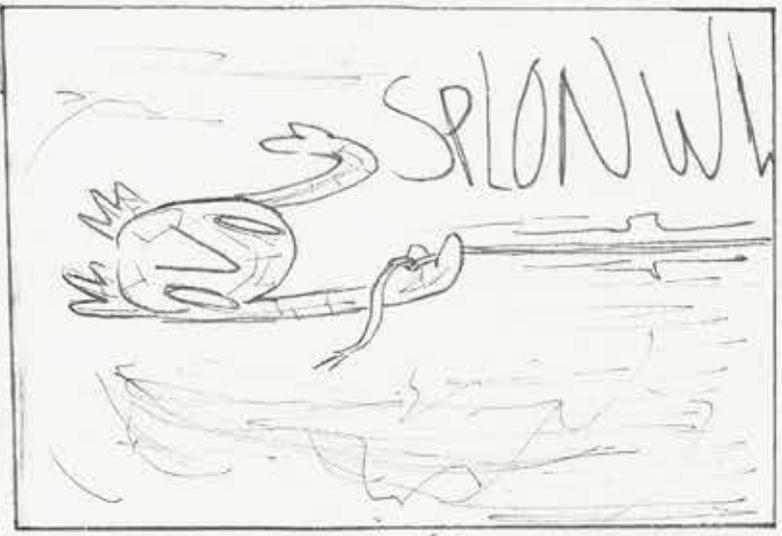
REPLACER, REMONTER...



REPLACEMENT EFFECTUÉ.
REÉTABLISSEMENT AUTOMATIQUE
DES FONCTIONS DANS 3...2...1...

QU..?









BOUM.



Pour lire les anciennes
planches, scannez ce
qr code



MONOPOLITITIEN

Tu ne passes pas par la case prison et tu touches 20 000 \$



profitez de 50% de réduction sur toute notre gamme de Monopolitien sur Hasbropoli