

Club de jeux de rôles

Tu aimes les histoires de science-fiction ?

Tu veux affronter des dangers terribles sans courir de risque réel ?

Tu veux développer ton sens de la stratégie et prouver ta valeur ?



Si tu rêves de liberté...

Si tu veux parcourir le monde...

Si tu veux rencontrer des nouveaux copains...

Le Club Technotron est fait pour ça.

Saisis ta chance de pouvoir essayer un jeu de rôles conçu par des aventuriers de l'espace. Prends le contrôle d'un personnage et pars à l'aventure.

Rejoins la Police de l'Espace et résous des enquêtes tordues. Embarque dans une clique de contrebandiers et livre des cargaisons interdites au terme de folles poursuites dans l'espace.

Pars à la recherche d'un fugitif qui se cache dans une cité surpeuplée ou assure la logistique d'une situation de crise, alors que la nature menace de se déchaîner...

De l'action, en veux-tu ? En v'là !

Attention ! C'est pas juste pour les *nerds*...

Qu'est-ce qu'un jeu de rôles ?

C'est une plate-forme interactive qui sollicite la communication et l'imagination des joueurs pour développer un scénario qui fera évoluer les personnages qu'ils ont créé.

L'interprétation des personnages par les joueurs et la réussite de leurs actions rapportent des points qui sont investis dans son développement.

Un Narrateur encadre le jeu afin de rester dans le ton du scénario et d'interpréter l'environnement et les actions des personnages non joueurs.



Un peu d'histoire:

Éducateur scout depuis 1996, l'auteur de Technotron a animé tous les groupes d'âge du mouvement (de 8 ans à 17 ans). Il a également écrit des romans pour la jeunesse, publiés chez Soulières Éditeur.

Au fait de la psychologie du jeune **de 10 à 17 ans**, l'auteur a su cibler précisément ce qui accroche les ados tout en maintenant un aspect éducatif à son jeu.

Le système de jeu Persona, conçu par Maurice Lefebvre (Stutio Mammouth, S.E.N.C.), se base

sur le cumul de succès utilisant les dés pour encadrer la narration du jeu. Le joueur détermine lui-même les effets et conséquences scénaristiques des actions de son personnage selon les succès obtenus. Il garde donc le contrôle de son personnage en tout temps.

L'union de Technotron et de Persona donne un jeu dynamique, fluide et flexible. L'univers riche permet de jouer tous les types de scénarios, du plus percutant au plus intrigant.

Quelques faits:

À la fin des années 80, Patrick Loranger fonde le Club Technotron avec des copains. À partir de 1996, le jeu devient si populaire qu'il réunit chaque week-end des groupes de 4 à 10 joueurs, dans une ambiance amicale et décontractée, afin de relaxer après les cours.

La rédaction des manuels de jeu se complète en jouant, intégrant ainsi les meilleures idées des participants tout en éliminant les défauts d'un jeu en constante évolution.

La gamme Technotron offre un choix illimité de thématiques et une liberté complète dans la création des personnages.

L'auteur et animateur du Club est un membre du mouvement scout, qui vise non seulement à divertir, mais à transmettre des valeurs saines, à développer la communication et les habiletés sociales des joueurs. Les plus expérimentés ont même la chance de s'essayer à titre de Narrateur.

N'attendez plus, venez voir comment ça marche !

Pour tout renseignement:

Les éditions Technotron
Conception graphique, Création et AutoÉdition

Le club Technotron

Club de jeux de rôles (sur rendez-vous)

Patrick Loranger, auteur et animateur

Téléphone: (819) 537-9080 (messagerie vocale)

@ Courriel: gamemaster@rpgtechnotron.ca
Site WEB: www.rpgtechnotron.ca

Quelques espèces:



Corendrin



Konéranien



Isuète



Djimduyos



Gomoharian



Styropithèque



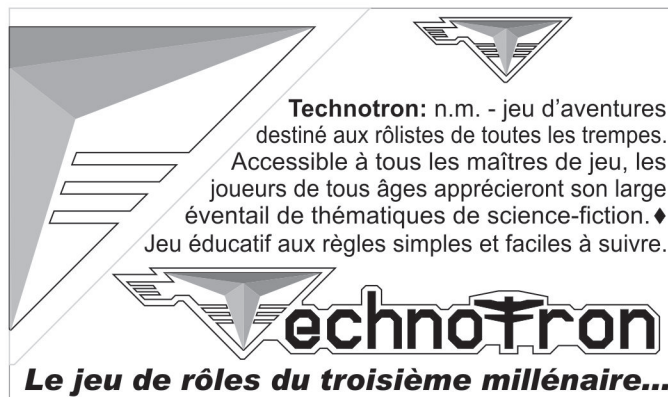
Shikler



Knork



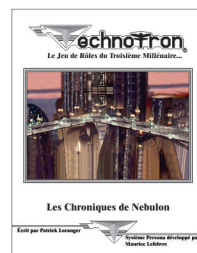
Stonk



La collection Technotron :



Le manuel de base : contient le système de jeu et un résumé de la thématique. Axé sur la création de personnages et de scénarios, il permet de jouer avec les rudiments de l'univers de Technotron.



Les Chroniques de Nebulon : Manuel thématique contenant le côté clair de la thématique : système politique, policier et militaire, organismes sociaux, services professionnels, sans compter quelques surprises.



Bloodsuckers : Ce manuel thématique complète la collection. Contenant le côté obscur de l'univers de Technotron, il indique les endroits à éviter, les gangs criminalisés et leurs activités, bref ce qu'il faut savoir pour jouer un pirate de l'espace, un chasseur de primes, un mercenaire...



L'Atlas de l'Univers : explorez l'univers de Technotron à travers les galaxies du Groupe Local. Chaque galaxie comporte ses planètes habitées et/ou habitables, ainsi que des dangers. Avec des informations géographiques sur toutes les planètes et galaxies qui vous sont accessibles, c'est le livre essentiel à tout voyageur de l'espace !



L'Encyclopédie des Espèces : Découvrez les civilisations et créatures qui peuplent l'univers de Technotron. Apprenez tout sur leur culture, leur histoire, leurs relations, leur politique et leur biologie. Découvrez des animaux et créatures étranges et créez vos propres créatures...



Le Guide de la Technologie : étudiez la technologie avancée utilisée dans l'univers de Technotron : vêtements, armures, armes, équipement, matériel médical, robots, droïdes et androïdes, éléments de cyborgs et technologie des transports. De quoi meubler vos aventures...

Les Compléments de jeu :

Vous avez besoin de scénarios, de plans techniques, de nouvelles armes, d'ennemis à combattre ? Les Compléments de jeu sont là pour ça. Communiquez vos idées, suggestions et demandes spatiales sur le site web de Technotron, et l'auteur vous concoquera ses meilleures recettes de suspense, d'action et d'intrigue...