



Manifestations

Nouveautés

- ▶ [La FFJdR](#)
- ▶ [Le Jeu de Rôle](#)
- ▶ [Coin des rôlistes](#)
- ▶ [Coin des assos](#)
- ▶ [Carte du site](#)
- ▶ [Forums](#)
- ▶ [Nous contacter](#)

# La Lettre de la FFJdR - Numéro 1, juillet 1997

## Éditorial

Voici le premier numéro du bulletin interne de notre fédération. En effet, l'éloignement géographique des adhérents rendait nécessaire la mise en place d'un périodique qui pourrait assurer une liaison entre les membres de la FFJdR et permettre ainsi de réaliser un meilleur travail. La Fédération Française de Jeu de Rôle s'est créée afin de défendre les intérêts de tous les joueurs de jeu de rôle, particulièrement au sein de l'opinion publique, fort suspicieuse ces derniers temps, mais également pour permettre que se développe ce loisir.

La fédération est ouverte à tous ceux qui veulent défendre leur loisir et exprimer leur passion pour le JdR. Le CA et le Bureau restent encore à compléter pour assurer une représentation géographique des clubs, seule condition d'une reconnaissance de nos actions.

De nombreux rôlistes nous ont rejoint, directement ou aux travers de leurs associations. Certains ont souhaité assurer le rôle important de relais locaux ou régionaux, d'autres ont contribué, au quotidien, à construire sur le site internet ou avec leurs proches des projets d'actions. Beaucoup se retrouveront donc dans les initiatives retenues.

Nos projets sont nombreux, beaucoup de travaux ont déjà été entrepris, et ce bulletin arrive à temps pour véhiculer l'information afin de mieux faire connaître nos actions et en faciliter la réalisation.

Les objectifs de ce bulletin de liaison sont donc assez nombreux puisqu'il nous servira à faire le bilan des activités passées, à assurer le suivi des projet en cours, à recueillir les propositions pour l'avenir, à fournir une base documentaire aux adhérents afin, par exemple, d'expliquer le jeu de rôle à la presse locale, à informer de tout ce qui se passe dans le monde du JdR, etc.

La liste de tout ce qui est entrepris est bien longue mais quoi de plus normal pour une fédération qui se propose d'agir un plan national tant pas des actions ponctuelles que tout au long de l'année (conseils, aides...).

Mais trêve de bavardage. Je vous laisse découvrir la FFJdR à travers ce numéro et je vous donne rendez-vous dans les prochains.

*L'équipe de la FFJdR*

## La FFJdR à la rencontre des rôlistes

La Fédération Française de Jeu de Rôle rassemble les rôlistes afin de créer un réseau

d'entraide. Association, rôlistes indépendants, éditeurs, boutiques, tous peuvent apporter leur aide à la construction de ce réseau.

Mais, pour que les joueurs se rassemblent, il faut d'abord qu'ils se connaissent. Nous avons vérifié cet adage dans la région essonnienne où des joueurs, en associations ou non, qui n'avait pourtant pas adhéré à la FFJdR, se sont rencontrés. Cette initiative à l'origine du club Lords of Darkness a donné naissance au Comité Essonnien de Jeu de Rôle et de Simulation affilié à la FFJdR. Ce comité permet aux rôlistes d'Essonne de partager leurs ressources et d'être au courant des activités et manifestations proposées par leurs voisins. Une très bonne initiative qu'il fallait essayer de reproduire ailleurs en France.

Dans cette optique, la FFJdR a décidé de se déplacer pour rencontrer les rôlistes chez eux, et leur proposer de mettre en place de telles structures locales.

Nous avons donc pris notre baluchon et nous sommes mis en route vers le sud-ouest de la France. Direction Castres, Toulouse et Bordeaux pour un petit tour des joueurs locaux.

L'accueil fût chaleureux, même si nombre de personnes ayant répondu à l'appel ne fut pas aussi élevé que ce que l'on aurait pu l'espérer. Lors des deux réunions du 27 et 28 juin, nous avons rencontré une vingtaine d'associations, un responsable de boutique et une poignée de joueurs indépendants. Tous se sont montrés prêts à soutenir notre action. Que ce soit en adhérant, en fournissant des documents (un mémoire sur le jeu de rôle), en diffusant l'information (bulletin, pétition) ou en devenant personnes ressources de la FFJdR.

À l'occasion de ces présentations, la FFJdR a pu exposer l'ensemble de ses objectifs, ainsi que ce qu'elle avait déjà réalisé. Les rôlistes ont également eu la possibilité de faire part de leurs remarques sur ces points et de proposer des actions ; telles que la proposition à l'Académie Française d'une définition du jeu de rôle, facilité l'adhésion de tout petit club en payant leur adhésion sous forme de réductions à leurs manifestations pour les adhérents de la FFJdR, organiser des manifestations inter-régionales,...

Le bilan de ces rencontres est donc positif. Les contacts ont été pris et la nécessité de travailler ensemble apparaît indispensable à tout le monde. Un grand merci en passant à nos personnes ressources, Bruno Marchesson (Théon Génésis) et Dominique Colson, qui nous ont permis de réaliser ces réunions d'information, ainsi qu'au Comité Inter Association de Jeu de rôle et de Simulation de Gironde (CIAJES).



Parallèlement à ces rencontres, et dans le cadre de sa campagne d'information du public déjà amorcée lors du salon du jeu et de la maquette de Paris, la FFJdR a participé au 2<sup>ème</sup> Raid Agout organisé à Castres les 28 et 29 juin. Il s'agit d'une descente, en radeau artisanal, de l'Agout, rivière traversant Castres. Deux jours d'animation, avec un défilé des radeaux au cœur de la ville, animation et exposition



des embarcations le premier jour, et navigation mouvementée, agrémentée de jet de projectiles et d'eau le deuxième jour.

La FFJdR a donc engagé un radeau, décoré pour la circonstance en château médiéval. Cette participation avait pour objectif de faire parler du jeu de rôles (autrement que par la presse à sensations) et de distribuer des plaquettes d'information au public.

Pour la petite histoire, sachez que notre radeau a terminé la course (ce n'est déjà pas si mal) dans les derniers (comme ça tout le monde a eu le temps de l'admirer). La très belle décoration n'a malheureusement pas bien résisté aux "intempéries" : à l'arrivée, il ressemblait plus à une ruine qu'à un château (ce qui l'a d'autant plus fait remarquer).



Objectif atteint donc, pour ce week-end d'information que ce soit auprès de rôlistes et du public, malgré un emploi du temps très chargé et un temps pas tellement plus dégagé.



*JeRoMe*

## Comité Départemental Essonnien de Jeu de Rôles et de Simulation

Le 19 avril 1997 a vu le jour le Comité Départemental Essonnien de Jeu de Rôles et de Simulation. Cette structure a pour objectif, en étant un relais de la F.F.J.D.R., d'être un interlocuteur privilégié avec les clubs et les joueurs du département. Ce relais de proximité devrait être plus à même de ré-pondre aux besoins de présence et d'action sur le terrain.

Les objectifs que nous nous sommes déjà fixés sont :

- recueillir et diffuser l'information sur les différentes manifestations se déroulant sur le département.
- cataloguer l'ensemble des salles et des terrains de GN disponibles sur le département afin de les mettre à disposition des associations qui en ont besoin.
- aider et motiver la création de nouvelles associations.
- mettre à profit les compétences particulières de chacun (dessinateur, infographiste, juriste...).
- souscrire une assurance commune pour l'ensemble des membres du Comité (assurances spécifiques JdR sur table et GN à la fois pour les joueurs et les associations).
- être le lien entre les associations et les structures na-tionales (F.F.J.D.R., AJDR, F.F.J.D.R.GN, FF de Paint-ball).

Les personnes intéressées par cette initiative peuvent contacter M. Grégory Janer, le Président du Comité Départemental Essonnien de Jeu de Rôles et de Simulation - 22 rue de Savigny 91160 Longjumeau - 01.42.64.81.25.

## La FFJdR s'adresse à nos députés

Vous savez tous que nous venons d'élire une nouvelle Assemblée Nationale en juin dernier, 577 députés élus pour 5 ans et qui vont dès à présent légiférer au parlement. Avec le mode de scrutin français, ces élus sont tout à la fois des élus locaux, venant de leurs circonscriptions, et des élus nationaux siégeants à Paris.

Il nous est apparu intéressant de prendre contact avec eux, le plus rapidement possible, et de leur faire connaître dans un même temps notre loisir et sa fédération. Une lettre type est en préparation, présentant le jeu de rôle, la F.F.J.D.R., le paysage ludique français, et posant pour finir quelques questions à nos députés pouvant se résumer ainsi : quel sont vos rapports (actuel et à venir) avec le JdR ?

Nous pensons avec ce courrier éveiller l'attention des députés sur notre loisir favori, et recueillir le maximum de réponses possibles. Dans un deuxième temps, les associations membres de la F.F.J.D.R. pourront prendre le relais et, au vu des réponses de leur député, nouer des contacts que nous espérons positifs. Nous vous tiendrons informé des suites de cet initiative. Si elle vous intéresse, prenez contact avec la FFJDR.

## Pétition au CSA

Certaines chaînes de télévision ont récemment diffusé des feuilletons de fiction basés sur le thème du jeu de rôle. Ces fictions mettaient en scène des rôlistes coupable d'actes répréhensibles par la loi, en l'occurrence de meurtres, sous l'emprise de jeux de rôle ou de maîtres de jeu leur faisant perdre la notion de la réalité. D'autres part tout le monde se souvient des émissions débats diffusées sur TF1 (Témoin n°1), France 2 (Bas les Masques) et M6 (Zone interdite) durant les trois dernières années.

La diffusion de telles programmes n'est pas contestable. Néanmoins, elle cause des problèmes aux clubs qui se voient refuser l'accès à leurs salles habituelles. En effet, en l'absence d'information objective sur ce loisir, le public, et par voie de conséquence les élus locaux et nationaux, ne voient plus le jeu de rôle que sous ce jour.

La Fédération Française de Jeu de Rôle a décidé de protester officiellement contre cet état de fait par le biais d'une pétition qu'elle tente de diffuser le plus largement possible. Cette pétition, adressée au C.S.A. avec copies aux chaînes de télévision, demande à ce que l'équilibre soit rétabli entre ces fictions et ces émissions et l'information réelle du public, à travers un reportage objectif sur le jeu de rôle.

De nombreux rôlistes, membres ou non de la fédération, ainsi que la société d'édition Multisim, se sont proposés de diffuser ces documents aux boutiques spécialisées et aux clubs de jeu de rôle.

Pour avoir un impact réel, cette pétition doit recueillir un nombre important de signatures. C'est pourquoi, nous vous demandons de bien vouloir nous aider dans cette entreprise en la diffusant largement ainsi que le formulaire de signatures.

Merci d'avance de votre soutien.

Les formulaires de signatures devront être retournés à la Fédération Française de Jeu de Rôle avant le 31/10/97.

*JeRoMe*

## Éducation Nationale

L'Éducation Nationale préconise l'utilisation des jeux de rôle. Le jeu de rôle cible d'attaques nombreuses. Pas toujours. Pour l'Education Nationale, ce loisir sympathique est une méthode pédagogique préconisée dans l'enseignement. Preuve en est cet extrait tiré de l'Accompagnement des programmes de 6e qui nous explique : Dans le cadre de la rénovation des collèges, les nouveaux programmes de 6e mettent l'accent sur la pratique de l'oral. Et les jeux de rôle semblent ici un excellent moyen « pour éveiller un oral réticent ou pour discipliner un oral désordonné ».

Mais allons plus loin : « On peut combiner les pratiques de l'oral avec l'écrit et la lecture dans une simulation globale. Cette technique consiste à mettre en place un scénario cadre qui permet à un groupe d'élèves ou à une classe entière de créer un univers de référence (un village, un immeuble, un cirque, une île...), d'y installer des personnages en interaction et d'y simuler toutes les activités de discours que cet univers est susceptible de requérir. La rencontre d'une multiplicité de personnages dont les rôles sociaux peuvent être incar-nés par les élèves suscite des événements prévisibles ou inattendus d'ordre romanesque. Dans le cadre d'une sé-quence pédagogique, ou la constituant, la simulation globale donne lieu à une gamme étendue d'activités langagières et discursives, orales et écrites : recherche et consultation de documents, activités de discussions et de débat, lettres échangées, articles de presse, écrits d'imagination, récits quotidiens et jeux de rôles, etc. »

## R.Ê.V.E.S. Le jeu de rôle d'initiation de la FFJdR

### Pourquoi un jeu de rôle d'initiation ?

Suite aux discussions sur la liste de diffusion (mailing list) de la F.F.J.D.R. sur internet, il nous était apparu qu'il n'existait pas de jeu d'initiation satisfaisant sur le marché. Dans notre esprit, le but d'un tel jeu serait d'initier petits et grands, qu'ils soient joueurs ou meneurs de jeu.

### Le système de jeu

Le système de R.Ê.V.E.S. est basé sur quelques caractéristiques descriptives (c'est-à-dire non chiffrées). Les actions nécessitant un jet de dés (2d6 pour nous) utilisent ces caractéristiques. Quelques compétences, elles aussi descriptives, sont introduites dans la version évoluée.

### Assister le MJ

Cependant, le système n'est pas tout, loin de là. Il nous est apparu que, dans un jeu d'initiation, ce n'était pas les règles l'élément primordial, mais la façon d'aborder le jeu de rôle, de l'expliquer. Aussi, notre effort porte principalement sur une présentation simple et claire, et sur de nombreux conseils à l'attention du meneur de jeu débutant.

## Les univers de R.Ê.V.E.S.

Comme notre système de jeu est générique, différents univers sont en cours de développement. Toujours dans le souci d'initier le plus grand nombre, ces mondes sont plus ou moins connus de tous et tout le monde peut facilement y faire référence (science fiction à la Star Wars, aventures à la Indiana Jones, histoires de pirates, contes de fées à la Walt Disney pour les plus jeunes, etc.).

## Comment rejoindre l'équipe de développement de R.Ê.V.E.S. ?

Pour suivre les évolutions du jeu au jour le jour, il est nécessaire d'avoir accès à internet. Cependant, toutes les suggestions (par courrier ou par téléphone) sont les bien-venues ! Pour les internautes, il suffit de s'abonner à la liste de diffusion (mailing list) jdr-debutants en envoyant un mail à [majordomo@virandia.org](mailto:majordomo@virandia.org) avec dans le corps du message "subscribe jdr-debutants". Pour poster ensuite sur la liste, les mails sont à envoyer à [jdr-debutants@virandia.org](mailto:jdr-debutants@virandia.org). Les évolutions du jeu sont régu-lièrement récapitulées sur la page Web de la liste [jdr-debutants \*http://lmiindy7.univ-bpclermont.fr/~darmont/jdr-debutants.html\*](http://lmiindy7.univ-bpclermont.fr/~darmont/jdr-debutants.html).

**Note :** Ces informations sont aujourd'hui obsolètes. Se référer aux pages [R.Ê.V.E.S.](#) de ce site.

## État d'avancement des travaux

- Création du personnage : terminé ;
- résolution des actions : terminé ;
- système de Combat : en cours ;
- système de Magie : en cours ;
- développement des univers : en projet ;
- rédaction définitive des règles : en projet ;
- tests : en cours (Bruno Marchesson pense tester l'initiation avec R.Ê.V.E.S. lors d'une convention à Pau le 5 juillet prochain).

## Initiatives locales

La F.F.J.D.R. tient à votre disposition des fiches d'initiatives locales. Ces fiches vont permettre de répertorier à travers la France, toutes les activités rôlistes ou pararôlistes qui ont une réelle influence sur votre région, tant d'un point de vue quantitatif que d'un point de vu qualitatif.

La compilation de ses fiches d'initiative locale vise plusieurs objectifs.

Le premier de ceux-ci est d'établir une liste non exhaustive des activités positives liées au jeu de rôle (clubs, manifestations, salons, concours, créations plastiques et littéraires, insertion des jeunes en difficultés par le jeu, etc., j'en passe et des meilleures).

Le second, sur une période plus longue, va nous permettre de visualiser l'état du jeu de rôle en France par région et en fonction du temps. Nous allons voir évoluer ces initiatives locales et nous l'espérons, grandir et se développer.

Le troisième objectif vise l'information des joueurs. Une initiative bonne pour une région a toutes les chances de pouvoir s'exporter dans une autre. Par les échanges inter-rôlistes, nous pensons dynamiser les clubs. Si deux personnes isolées visent le même but, la fédération pourra les mettre en contact pour faire avancer leur projet.

Notre loisir est en danger du fait d'un manque général de communication. Nous devons donc tout faire pour que peu à peu, le jeu de rôle puisse devenir une activité adulte reconnue et appréciée du public. Toute initiative est intéressante et doit être notée. Il n'y a pas de petit ou de grand événement. Chaque pierre de l'édifice doit servir à la solidité de l'ensemble. Chacun doit pouvoir avec ses moyens, présenter sa passion, son défi et le faire partager au plus grand nombre. C'est en regroupant l'ensemble des initiatives éparses que nous nous fédérerons. Le jeu de rôle est une activité récente, elle n'a pas encore acquis ses lettres de noblesses et n'est pas reconnue du grand public à sa juste valeur. La fédération ambitionne de regrouper tous les rôlistes sous une même bannière. Le milieu rôliste est un milieu riche, créatif, innovant. Il est certain que vous connaissez autour de vous des personnes, associations, clubs, qui se bougent, se démènent pour qu'un projet rôliste se développe.

Halte aux massacres orchestrés par certains. L'heure est venue de nous défendre. Et notre défense passe par une politique d'ouverture et de démonstration des vertus du jeu de rôle. Nous ne nous laisserons pas déborder par une présentation négative et irréaliste de notre activité. Nous sommes capables de faire de grandes et belles choses. Il est inadmissible qu'elles ne soient pas diffusées et répercutées.

Regardez autour de vous et parlez de l'initiative locale. Je suis persuadé que d'ici peu, vous nous ferez parvenir de nombreuses fiches recelant toute une partie de notre développement futur.

*Patrick REQUIER*

## Les projets de la FFJdR

Grâce à la vitalité de ses membres qui n'ont cessé de proposer des idées de moyens d'actions, la FFJdR a mis sur pieds une liste de projets en cours de réalisation dont voici un bref aperçu.

### Information du public et image du jeu de rôle vis à vis de l'administration

#### Rédaction de l'éthique ou charte ludique ou esprit rôliste (pré-version) :

Ce texte, qui sera proposé aux membres lors de la prochaine Assemblée Générale, a pour but de rassurer les interlocuteurs officiels de la FFJdR sur la pratique de notre loisir. Il ne s'agit en aucun cas de censurer certains jeux :

- 1. Le jeu de rôles est une activité ludique et imaginaire se déroulant sur des périodes de temps finies et dans un espace limité.*
- 2. Les joueurs y incarnent des personnages dont les actes et les comportements n'ont aucun lien avec la réalité. Ils sont circonscrit au jeu et sont régies par des règles préétablies propre à chaque jeu.*
- 3. La pratique du jeu de rôles n'est en aucun cas prétexte à des actes ou comportements réprimés par la loi ou allant à l'encontre du sens civique.*
- 4. En aucun cas la pratique du jeu de rôles ne remet en question les libertés et les*



*croyances des individus joueurs ou non joueurs.*

*5. La pratique du jeu de rôles se fait dans le respect des règles ainsi que le respect mutuel de tous les participants et des personnes extérieures au jeu.*

## Définition du JdR destinée au public (pré-version)

Cette définition du JdR a été élaborée dans le but d'être simple et généralisable au plus grand nombre de jeu de rôle. Toutefois, la richesse de thèmes abordés et de techniques de jeu est telle que cette définition ne peut être "La Définition" de tous les jeux de rôles. Elle a juste pour but de donner une idée très générale au néophyte, qui pourra ensuite s'informer plus précisément. Elle ne s'adresse donc pas aux rôlistes mais aux profanes.

*Le jeu de rôles est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages principaux. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, le conteur n'intervenant que pour assurer la cohérence entre les choix des spectateurs et le scénario original.*

*Le jeu de rôles grandeur nature (ou reconstitution historique ou fantastique) aurait plutôt le théâtre comme ancêtre. Les spectateurs deviennent tous des acteurs et influencent l'histoire par leurs actions qu'ils exécutent comme le feraient des acteurs sur une scène, ils peuvent donc à cette occasion être déguisés et grimés pour donner plus de réalisme à leur interprétation. Ici encore, l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants.*

## Les Média

- **Canal + :**  
Une plaquette d'information a été transmise à l'équipe qui prépare les sujet de la Grande Famille sur Canal +. Elle discutera de l'opportunité de faire un sujet sur le JdR. L'accueil a été favorable.
- **ARTE :**  
Un THEMA sur le JdR est en cours d'élaboration par certains membres de la FFJdR et des journalistes. Voici un début de projet pour la soirée :  
Premier reportage, qu'est-ce que le jeu de rôle, qui sont les joueurs, en deux parties : les joueurs en général et les joueurs productifs (donc les liens entre JdR et arts, notamment théâtre, littérature et illustration, peut-être cinéma).  
Transition sur la production de règles de jeu, et passage à un reportage plus axé sur le coté financier, avec une étude sur le marché du JdR et des produits "dérivés", c'est à dire cartes ou autres. Nous traiterons, en expliquant les différences, le JdR et le GN. Un film (non trouvé). Un débat orienté, avec des joueurs, des psychiatres et des personnalités.
- **Un autre THEMA** est également en cours de réalisation sur le thème des "nouveaux jeux". Il est question d'y parler des jeux de rôle. Le journaliste a pris contact avec la FFJdR.
- **Une troisième proposition d'un journaliste d'ARTE** qui prépare une émission sur les gens qui passent des vacances pas comme tout le monde : "des Vacances Autrement". Il est question d'y faire un sujet de 26 minutes sur le GN en collaboration avec la FFJdR en l'occurrence nos personnes ressources sur Paris.

- **Backstab et Casus Belli :**  
Des articles ont été et seront encore publiés dans les magazines spécialisés.
- **X-Files magazine :**  
La Rédaction nous a proposé un article sur le jeu de rôle et la FFJdR dans leur magazine.

## Auprès des administrations et des élus locaux et nationaux

- **Lettre aux députés :**  
Une lettre d'information accompagnée d'un questionnaire pour connaître la position de chacun des 577 députés vis à vis du jeu de rôle (cf. article dans ce même numéro).
- **Lettre aux Maires :**  
Une lettre d'information accompagnée d'un questionnaire pour connaître la position des maires des principales villes de France vis à vis du jeu de rôle.

## Pour le jeu de rôle

- **Initiation**  
Un jeu de rôle d'initiation est en cours d'élaboration (cf. article dans ce même numéro).
- **Événement**  
Organisation d'une journée nationale du jeu de rôle durant laquelle les clubs ouvriront leurs portes aux non-rolistes pour faire découvrir leur passion.

Nous profitons de ces lignes pour remercier toutes les personnes participant à la vie de la FFJdR en proposant des idées nouvelles ou en nous aidant à les réaliser et notamment la communauté internautes qui semble intarissable sur le sujet. N'hésitez pas à nous communiquer vos idées, nous tenterons de les réaliser. Cette liste n'est pas exhaustive. D'autres projets sont à l'étude, nous les présenterons dans le prochain numéro de la Lettre de la FFJdR.

JeRoMe

## Compte-rendu du Salon des Jeux à Paris

Y' a du boulot à faire !

Tout a vraiment commencé par une belle matinée un peu froide de début d'avril. J'observais depuis quelque temps mon suspect qui poireautait sous un arrêt de bus, je savais qu'il attendait l'un de ses complices. Ce dernier s'était chargé de toute l'organisation sur place de l'opération, et il venait pour donner ses dernières instructions.

Deux semaines déjà que l'opération, nom de code Salon du Jeu, qu'allait déclencher aujourd'hui même ces individus, se préparait sous couvert d'une association appelée Fédération Française de Jeux de Rôle. Sur l'ordre de mon client, j'avais chargé, dès le début de l'affaire, un de mes assistants d'intercepter tout leur courrier, et j'étais au courant de pratiquement de tous leurs faits et gestes.

Ah voilà mon deuxième oiseau qui arrive. Ils cherchent à joindre quelqu'un grâce à un téléphone portable, et impossible de m'approcher sans me faire repérer ! Bon sang ! en voilà un troisième qui se pointe. Mais je le reconnais, c'est leur contact sur Nice, leur agent de liaison avec la tête de l'organisation qui est à Toulon...

Après un crochet par une boulangerie, les voilà qui se dirigent vers les grandes portes où se pressent déjà la foule. Mon second bonhomme les quitte, j'emboîte le pas aux deux autres. Après avoir payer l'entrée, je les retrouve sur le stand d'une société du nom de Casus Belli – tout un programme – qui leur prête une partie de leur stand.

Je m'approche nonchalamment de la table mise à leur disposition et sur laquelle se trouve aussi des cartes de visite où figure le nom d'une autre association, l'A.J.d.R., que se charge d'infiltrer un autre de mes hommes, et un tas de questionnaires et de plaquettes de présentation de la F.F.J.D.R. Le stand est encore calme à cette heure et l'un d'eux discute avec une personne de Casus Belli. Nom de nom ! Je suis repéré, le deuxième s'approche de moi avec des feuilles et un crayon :

- Bonjour mademoiselle, je suis membre de la Fédération Française de Jeux de Rôle. Est-ce que vous accepteriez de répondre à un petit questionnaire ?
- Euh oui, pourquoi pas ?
- Est-ce que vous êtes une joueuse de jeu de rôles ?
- Non, pas du tout.
- Et vous connaissez notre loisir ?
- Oui...

Il m'ennuie avec ces questions celui-là ! Il paraît que c'est pour mieux connaître l'attente des rôlistes et avoir une idée plus précise de l'opinion du grand public. Je prends sa plaquette et je vais faire un petit tour. Il y a pas mal de choses à voir ici et je ne reviens finalement qu'en début d'après-midi.

J'ai bien failli m'ébouillanter avec mon gobelet de café en voyant ce qui m'attendait. Je m'éloigne un peu et sort mon téléobjectif à un endroit favorable. C'est mon client qui va être surpris en voyant les photos : leur président en personne a fait le déplacement. Il est avocat – autant dire qu'ils ne prennent pas de risques – et, à ce qu'il se raconte, il est prêt à tout pour défendre leur loisir. Il a réussi à obtenir deux badges d'entrée permanents pour le salon au nom de la F.F.J.D.R., ce qui signifie qu'ils vont y être en permanence. Jusqu'à présent, ils avaient tout payé sur leurs propres deniers et je pouvais espérer un peu de repos dans la semaine, mais c'est fichu. Ils sont cinq maintenant et manquent de place autour de leur table. Celle-ci supporte avec peine deux gros cartons qui ont été posés là. Je zoome dessus : d'autres plaquettes d'information avec leur nouveau logo et qui sont destinées soit au grand public, soit aux joueurs.

Ils continuent ainsi à discuter avec des joueurs à la fois un peu surpris et curieux, pour leur présenter la fédération et ses projets, pour remplir leurs questionnaires afin de recueillir les avis et idées, mais aussi à renseigner les gens qui ne connaissent pas le jeu de rôles. Ils sont increvables, pas moi avec mes talons aiguilles, je vais alors m'asseoir sur un stand juste à côté où l'on joue à un jeu de carte rigolo avec des sortes de gages en cours de partie. Ils discutent avec enthousiasme avec des responsables d'associations comme Yggdrasil qui participe à l'organisation des premières rencontres rôlistes de l'X, ou encore Minas Ithil qui tient un B.B.S. sur les jeux de rôles.

Voilà que le président passe devant de moi accompagné de mon premier suspect. C'est louche et je décide de les suivre. On m'a bien dit que c'est un homme plein de

ressources et qui, d'après le dossier que j'ai sur lui, fait parti du comité France Sud Open. J'en ai la preuve sous les yeux : il connaît tout le monde ! Il présente mon suspect tour à tour à tous les éditeurs et le laisse expliquer les buts de la F.F.J.D.R. et leur remettre des plaquettes. Et puis voilà qu'il arrive à les convaincre de parrainer la fédération, c'est un véritable réseau tentaculaire qui se crée ma parole ! Là dessus, je m'en vais, je dois porter mes pellicules au labo.

Je passe une très mauvaise nuit, je reviens de chez mon client. Il n'est pas du tout content de mon rapport, il ne comprend pas que des gens qui ne peuvent compter que sur eux-mêmes soient aussi enthousiastes. Je fais un horrible cauchemar : je fais une partie de jeu de rôle avec tous mes suspects, je m'amuse, je ris même, et je repars, tous soucis envolés. Autant dire que le lendemain je suis d'humeur exécrationnelle alors que je fais la queue à l'une des caisses du salon. Pour me détendre, je vais voir les démonstrations dans la partie réservée au salon de la maquette. Je me sens mieux quand je me dirige vers la partie réservée au jeu, je souris en passant devant le stand Risk avec tous ces animateurs costumés comme des hussards. J'admire les puzzles en bois peint, et j'en achète un avec un dessin de F. Magnin.

Mais le plaisir est de courte durée, ils sont encore plus nombreux aujourd'hui et le stand Casus Belli grouille littéralement avec toutes les autres tables remplies de jeunes qui s'essayent au BaSIC, un nouveau jeu que vient même filmer un cameraman avant de repartir avec une plaquette qu'on lui a donné d'office. En plus des membres de la Fédération Française de Jeux de Rôle, il y a le président et un membre de l'Association Jeux de Rôles, mais aussi un représentant de la future fédération Belge. Les trois respon-sables de chaque association sont en grand conciliabule, mais il y a trop de brouhaha pour que j'entende quoi que ce soit. Pendant ce temps les autres, F.F.J.D.R. et A.J.d.R. confondus, continuent leur sondage, leurs explications, répondant aux questions des joueurs et les orientant vers un membre de l'autre association quand celui-ci est plus à même de répondre.

Les rondes infernales continuent plus loin, devant le stand d'un club ayant pour nom le Gobelins Fanatique – rien que ça – qui est présent sur le salon depuis plusieurs années. Ils sont juste au niveau de la sortie et distribue en masse les plaquettes de la F.F.J.D.R. destinées au grand public, Casus Belli est pour l'instant en rupture de stock avec ses propres plaquettes. L'un d'eux m'aborde et commence à me draguer tout en m'expliquant ce qu'est le jeu de rôle. Il est très sympa et cela me permet d'écouter ce que dit mon suspect à un couple. Ce sont des joueurs qui s'en allaient, et ils sont tout à fait prêts à devenir personnes ressources pour leur région. C'est incroyable, ils sont vraiment tous passionnés par ce jeu « drôle ». Maintenant, c'est un jeune artiste qui propose ses talents pour marier art et jeu de rôles. La journée se termine enfin chez l'un d'eux où ils font le point avec ceux qui vont les relayer pendant la semaine. Ça ne va pas arrêter de la semaine, même s'ils sont un peu moins nombreux sur le stand. Ils se relayent de tous les deux jours. Du 5 au 13 avril 1997, ils vont distribuer les 800 plaquettes grand public, presque autant de plaquettes pour les joueurs et remplir près de 300 questionnaires, sans parler de tous les contacts pris.

Mon client est furieux, il parle même de pieuvre ou je ne sais quel autre mollusque. Je décide d'enlever un des membres de la F.F.J.D.R. pour en apprendre un peu plus. Le mercredi, y' en a que deux, un grand habillé en noir et un petit. Je vais m'occuper du petit, ça devrait être plus simple. Ça y est, ils partent. Je vais pouvoir passer à l'action :

- Mais où suis-je ? Vous ne pouvez pas écarter cette lumière de mes yeux.
- Quand tu auras répondu et pas avant, allez, raconte moi ta journée que je comprenne

ce que c'est votre truc.

– Mais vous n'avez pas besoin d'utiliser cette méthode pour que je vous explique ce que c'est que le jeu de rôle vu que j'étais sur le salon pour ça.

– Hé mec, cherche pas à te défilier sinon ça pourrait mal finir pour toi. Commence à raconter sinon je me fâche !

– D'accord, d'accord. Bon le matin j'avais rendez-vous avec Charles...

– Qui c'est ce Charles ? un de tes complices ?

– Charles, c'est le représentant de l'Association Jeux de Rôle avec qui je tenais le stand aujourd'hui.

– Ah, le grand habillé en noir. Continue !

– Donc j'avais rendez-vous avec Charles devant l'entrée du salon, quand il est arrivé, on est rentré puis on a installé les plaquettes d'information sur la table que Casus avait mis à notre disposition.

– Casus ?

– Oui Casus Belli le magazine de jeux de rôle. Ils nous ont prêté une table sur leur stand. C'était très sympa de leur part.

– Oui, bon. Et vous avez fait quoi sur ce stand ?

– On accueillait les gens qui désiraient des renseignements et puis on leur posait des questions pour savoir ce qu'ils pensaient du jeu de rôle et d'une fédération de jeux de rôle.

– Et vous aviez beaucoup de demandes ?

– Ça dépend du moment, mais en général, on avait des discussions très intéressantes que ce soient avec des joueurs ou des non-joueurs.

– Par exemple ?

– Par exemple, il y a une famille qui est venue sur le stand et qui m'a demandé ce que c'était le jeu de rôle. Quand on a eu fini, elle voulait acheter des règles pour pouvoir faire des parties le soir pendant ses vacances.

– Donc, tu fais la promotion de ton truc ?

– Oui, en quelque sorte, on fait de la promotion pour changer l'image que les gens peuvent avoir du jeu de rôle.

– Parce que tu penses qu'il a une mauvaise image ?

– Chez certaines personnes oui, à cause de certains médias qui ont donnés une image fautive et négative de ce type de jeu. – Des exemples ?

– Oh, il en a pas mal. Par exemple aujourd'hui j'ai en-tendu parler d'un nouvel article ou reportage qui confondait le jeu de rôles avec une secte. C'est à ce propos que Tristan Lhomme m'a dit « Y'a du boulot à faire ! ».

– Ça ne m'avance pas beaucoup tout ça, mais j'ai quand même le nom d'un nouveau susp...

– Han ! Fait de beaux rêves ma belle. Hum, j'ai tapé un peu fort, mais je n'aime pas les kidnappeurs. Bon allez, je te détache et on file d'ici avant qu'elle se réveille. Récupère donc son carnet de notes, ça pourrait me servir.

- Ouf ! Tu es arrivé à temps. J'ai bien cru y rester un moment. Mais qui est cette folle ?

– Aucune idée, son carnet nous le dira peut-être. En attendant, il faut organiser le prochain salon.

– Oui, il faut se renseigner pour avoir notre propre stand.

– Le prés' m'a dit qu'il le verrait bien dans le style château médiéval.

– Cool, sans compter les ordinateurs pour présenter le jeu de rôles sur internet, les animations avec des joueurs de grandeur nature, des démonstrations de jeux par de jeunes créateurs.

– Tu oublies le dossier de presse posé sur un lutrin, classe non ? Et puis je verrais bien un concours de dessins et de nouvelles. Le thème changerait chaque jour et le jury serait composé de personnalités du jeu.

– Maintenant qu'ils nous connaissent pourquoi pas !

- On va demander aux autres s'ils ont des idées.
- Ouais, puis on fera une partie tous ensemble."

*Texte : Ludovic MEYNADIER, le premier suspect, et Julien QUEINNEC, le kidnappé  
Correction : Michel MARCHETTO-PICARD.*

## Contact des clubs en Région Auvergne

Tous les clubs auvergnats recensés sur le serveur minitel de Casus Belli ont été contactés par courrier dès l'automne 1996. Les clubs des grandes écoles de Clermont-Ferrand ont également été joints. Nous n'avons malheureusement eu que très peu de retour et avons pu constater le manque de mise à jour des informations du 36-15 Casus (beaucoup des clubs contactés n'existant plus).

Nous avons également été présents à la convention de l'A.J.C. (Association Jeux Chamalieroise) au printemps 1997, au cours de laquelle nous avons établi un contact direct avec les grands clubs clermontois. Ces derniers (l'A.J.C., Némésis et le Club Pythagore d'Auvergne) sont plutôt favorables à la démarche de la Fédération et envisagent d'adhérer, bien qu'aucune décision ferme n'ait été prise.

Les attentes de tous vis-à-vis de la Fédération sont :

- o des actions concrètes et visibles
- o un service, un support, en retour de l'adhésion.

Les contacts avec des joueurs isolés ou des non-joueurs ont été très sporadiques lors de cette convention. L'association Némésis disposant d'un annuaire des clubs auvergnats, il est prévu de se le procurer afin de contacter les clubs qui ne l'auraient pas été et de disposer d'une liste des clubs d'Auvergne à jour.

*Jérôme Darmont, Personne Ressource Auvergne*

## Manifestations

Manifestations Nord-Est : Sens : L'Odyssée de l'Imaginaire : 19 et 20 Juillet

### **6ème convention de jeux de s-mulation**

Centre d'animation des Cahmps-Plaisants à Sens.

Prix : Gratuit

Pour tout renseignements :

L'Odyssée de l'Imaginaire

64, Bd Georges Clemenceau

89100 Sens

Tél : 03 86 97 68 08 (Nathalie)

Nord-Est : Lingolsheim : Le Clas "A": 19 et 20 Juillet

### **GN Flibuste XVIIe**

Pour tout renseignements :

Jean-Michel CHARLIER au 03/88/78/73/25 Après 19H

Patrick RICHARDIN au 03/88/52/17/30 Après 19H.

Email : mouche@mygale.org

URL : <http://www.mygale.org/04/mouche/gn/>

Sud-Est : Grenoble : Les Deux Tours : 25, 26 et 27 juillet

### **ONYR III**

Sur le site troglodyte de Barry près de Bollène (Vaucluse).

Prix de 200 F à 350 F (3 jours, repas non fournis).

Responsable scénario :

Laurent Rippert

administratif : Dominique D'ombre.

Contactez Dom 04.76.71.23.68

Sud-Est : Albertville : Arcanes et Archanges : 25, 26 et 27 Juillet

**Grandeur nature médiéval fantastique dans un fort avec souterrains.**

Pour tout renseignements :

Mickey Maccari

22, place de l'hôtel de ville

74150 Rumilly

Tél : 04 50 01 34 88

Nord-Est : Rantzwiller : Les Arpenteurs de Réalité : 26 et 27 Juillet

**Imperium VI**

Grandeur nature diplomatique futuriste à Villé (Bas-Rhin).

Prix : 220 F

Pour tout renseignements :

Tél : 03 89 81 59 33

Minitel : 3615 RTEL1 BAL ARPENTEURS

Nord-Ouest : Soissons : Les Créateurs d'Univers : 1,2 et 3 Août

**Hârn**

Grandeur nature médiéval fantastique au fort de Condé sur Aisne.

Pour tout renseignements :

Les Créateurs d'Univers

57, rue des Sports

59280 Armentières

Tél : 03 20 35 72 37

Email : Christophe.ghesquier@hol.fr

Sud-Ouest : Bayonne : Falines Jouets et Theon Genesis : 2 et 3 Août

**19ième Tournoi Faline**

Ecole du Petit Bayonne, à... Bayonne (Pyrénées Atlantiques) Programme: tournoi de jdr le samedi et durant la nocturne, et tournoi de Warhammer Battle et Magic le dimanche

Responsable:

Faline Jouets,

13 Rue Poissonnerie,

64 100 Bayonne.

Tél : 05.59.98.08.56

Ce tournoi est idéal pour ceux qui rêve de tournois proches de la plage ;)

Pour tout renseignements :

f55228@cst263.elf-p.fr

Suisse : Genève : Mac Stout : 1,2 et 3 Août

**Valbrume**

GN médiéval fantastique, avec un très grand nombre de participant prévus (+200).

Mystère, intrigues, combats, magie, quêtes, tournois et bien d'autres sont prévus au pro-gramme

Prix: 50 à 60 FS

Pour tout renseignements :

Email : wicht@swissonline.ch

Sud-Ouest : Bègles : Les Apprentis du Mage Mahlow : 8, 9 et Août

**GN médiéval fantastique sur le thème de Stormbringer** dans le site magnifique du château de Fil-hot à Sauternes.

Pour tout renseignements :

Les Apprentis du Mage Mahlow

85, rue Jean-Philippe Rameau

33100 Bègles

Stéphane 05 56 79 04 89

Sud-Est : Belley : Anachrone : 8, 9 et 10 Août

**GN médiéval fantastique dans un château.**

Pour tout renseignements :

Anachrone c/o

T.Darley

30, rue d'Eguison

13010 Marseille

Tél : 04 91 78 48 27

Nord-Est : Amiens : Arcanes : 16,17 et 18 Août

**Le Dragon Maudit**

GN médiéval fantastique diplomatique à Laon (nord).

Nord-Est : Jura : Jeu est un Autre : 17 et 18 Août

**Consolament**

Grandeur nature basé sur la chute de la civilisation Occitane lors des croisades Albigeoises.

Pour tout renseignements :

Ph-lippe Simon 021 / 799.41.20

Stéphane Babey 021 / 646.48.19

Sud-Ouest : Nieul les Saintes : Les Boëns des Catacombes : 22, 23 et 24 Août

**Ballade des pendants**

GN médiéval fantastique dans le château de Nieul les Saintes.

Pour tout renseignements :

Boïens des Catacombes

MJC d'Arcachon

8 Rue Jose Maria de Heredia

33120 Arcachon

Tél : 05 56 83 19 52

Sud-Est : Bollène : Les Deux Tours : 29, 30 et 31 Août

**Dans l'oeil du Dragon**

Ce GN fait partie de la campagne "Argentor". Il se déroule dans l'île de Badapan, au Sultanat de Bada-pan, un royaume arabisant. Il se déroulera sur le site troglo-dyte de Barry près de Bollène (Vaucluse).

Prix de 200 F à 350 F (3 jours, repas non fournis).

Responsable scénario : Jean-Jacques Letourneau, Catherine Mischler.

Contactez Fabrice 04.76.17.19.02

Sud-Ouest : Bussac sur Charente : Gniarps-Gniarps Sauvages : 29,30 et 31 Août

**Au bord de l'aube coule la sève des âmes...**

Les Gniarps reviennent pour leur traditionnel GN annuel, annulé l'an-née dernière. Ce GN sera organisé dans la région de Saintes (17) et commencera par un banquet.

Prix: 220 Frs + 5 enveloppes timbrées.



Date limite d'inscription: Mi-décembre 96.

Pour tout renseignements :

Email : dgerard@srvetud.univ-lr.fr

Sud-Ouest : Périgeux : Avalon : 29, 30 et 31 Août

**GN médiéval fantastique.**

Pour tout renseignements :

Avalon

Emmanuel Oriot

25, rue Bodin

24000 Périgueux

Tél :05 53 53 32 59

Nord-Est : Nancy : Les Derniers Chevaliers du Temple : 30 te 31 Août

**Aarghn**

GN StarWars dans le site du fort de Fouard.

Pour tout renseignements :

Les Derniers Chevaliers du Temple

19, allée de Fourasses

54520 Laxou

Tél : 03 83 98 31 43

Nord-Est : Rosheim : Les Contrées de l'Imaginaire : 30 et 31 Août

**Convention** à la salle des fêtes de Rosheim. Tournois Magic, Warhammer, Shadowrun, Maléfices, Cthulhu et jeu de plateau

Pour tout renseignements :

Les Contrées de l'Imaginaire

Jérémy Adam

20, rue Schnitzler

67000 Strasbourg

Tél : 03 88 61 72 08

Ile de France : Provins : Pythagore : 30 et 31 Août

**Les Rencontres du club Pythagore**

Rencontres avec : Valérie et Jean-Luc Bizien (Hurlements et Chimère) Benoît Clerc et Thibaud Béghin (Miles Christi, Atlantys) Daniel Danjean (La Méthode du Dr Chestel) Mathieu Gaborit (Ecryme) Michel Gaudou (Maléfices) Denis Gerfaud (Rêve de Fragon, Oniros) Multisim

Pour tout renseignements :

Club Pythagore

36, rue de Villecendrier

77160 Chalautre la petite

Nord-Est : Strasbourg : Nation Kobol : 30 et 31 Août

**Le Sourire du Déodande**

Un jeu théâtral interactif en grandeur nature, ambiance médiévale et fantastique. Thème inspiré de l'oeuvre romanesque de Jack Vance "Un Monde Magique". L'action se déroulera dans un château du XVI<sup>e</sup> siècle, ses trois étages, et son domaine clos de plus de 20 hectares. "A l'occasion des 60 ans du Comte de Tenvilet, une grande chasse aux monstres sera ouverte, dotée de prix extraordinaires ! L'affluence sera grande." "Intrigues et passions se noueront-elles cette fois encore, dans ce monde dont le soleil se meurt ? Le Royaume de Ferance gardera-t-il son unité ?" "Trésors fabuleux et créatures étranges côtoieront diplomatie, commerce, combats et enchante-ments Venez visiter ce monde fan-tastique !"

Pour tout renseignements :  
Info-Line : 03 88 75 51 57 (24h/24)  
Email : [FWG@Compuserve.com](mailto:FWG@Compuserve.com)

Nord-Ouest : Fécamp : La Jurande des Conte-Brumes : 6 et 7 Septembre

**Terre de Brume**

Tournois de jeu de rôle, peinture de figurines et jeux vidéo

Pour tout renseignements :

La Jurande des Conte-Brumes

Albéric Derrible

CR 35 Le Peuplientôt

76400 Fécamp

Tél : 02 35 28 70 98

Email : [idao@alo.fr](mailto:idao@alo.fr)

URL : <http://www.mygale.org/11/idao/jcb/jcb.html>

Suisse : EPFL : L'Ombre du D : 6 et 7 Septembre

**Orc Idee 97**

Convention des jeux de simulation

Pour tout renseignements :

Vincent.Zimmermann 021 / 944.39.23 - [vincent.zimmermann@iismail.unil.ch](mailto:vincent.zimmermann@iismail.unil.ch)

Organisation Orc-Idee'97 - [orcidee@epfl.ch](mailto:orcidee@epfl.ch)

Sud-Ouest : Bécourt : La Griffes et le Velours : 12, 13 et 14 Septembre

**Le Jour du Lion**

Grandeur nature barbare-fantastique

Pour tout renseignements :

Dominique Castellano

13, rue Lalanne

appt. 17

31100 Toulouse

Tél : 05 61 44 67 45

Email : [lagriffe@mygale.org](mailto:lagriffe@mygale.org)

URL : <http://www.mygale.org/00/lagriffe/>

Sud-Est : Grenoble : Les Deux Tours : 12,13 et 14 Septembre

**GN à Médiéval Fantastique** dans le Vaucluse.

Prix : 300 Frs

Belgique : Warene : La Guilde du Tumulus : 13 et 14 Septembre

**Tournois de Warhammer et Warhammer 40 000** et brocante de jeux

Pour tout renseignements :

Geoffrey Stas

65, rue Madaerts

4300 Warene

Tél : (32) 01 9 32 47 02

Suisse : Bienne : Les Rêveurs d'Ombre : 13 et 14 Septembre

**La Tour Abolie**

GN Médiéval Fantastique

Prix : 30/40 FS

Pour tout renseignements :

URL : <http://www.club.ch/fil/ombres/tourabolie/tourabolie.html>

Email : [nosferax@hotmail.com](mailto:nosferax@hotmail.com)

Sud-Est : Barry : RAJR : 20-21 Septembre

**GN Médiéval Fantastique Onirique**, à Barry (Bollène, Drôme), 70-80 joueurs.

Prix : 220-250 F

Pour tout renseignement :

Jean-Marie Rétif,

17 rue Francia,

69100 Villeubanne,

04 78 89 67 81.

Ile de France : Paris : La Salamandre : 27 et 28 Septembre

Faites vite car le nombre de places est très limité ! Ca se passe a 50 Km de Paris ...

Pour tout renseignements :

sylxav@club-internet.fr

dpeti-tje@mlswc.uk.lucent.com

Suisse : Villars-Tiercelin : Concilium : Cercles de Cinabre

**Les cercles de Cinabre** auront lieu en octobre 97 au refuge de Villars-Tiercelin,. Un refuge en bois qui n'a pas d'électricité et qui se chauffe avec une bonne vieille cheminée! La suite est effectivement du même acabit que la première, les rôles se-ront gardés pour tous ceux qui ont survécus et qui ont un intérêt (alliances, pro-messes, contrats, etc...) dans la chose. Un seul détail : l'histoire aura fait un petit bond en avant, ce qui risque de passablement compliquer et ren-dre les choses encore plus intéres-santes. Un mailing avec brochure chouette parviendra sous peu aux participants des "cercles de cinabre", tenez bon et propagez la nouvelle autant que vous le pouvez!

Sud-Est : Montélimar : Don Quichotte : ???

**GN CYBERPUNK**, inspiré de l'univers Cyber Age développé dans le hors-série de Casus Belli , toujours en utilisant a fond le système LOCK-ON (DQ peut en prêter a ceux qui ne sont pas équipes), sur un site de carrière souterraine de plu-sieurs hectares. A noter que le GN sera précédés, pour les participants connectés, de séquences sur Inter-net, ou il faudra prendre des contacts afin de récolter des informations et d'esquisser des alliances. Pour les mieux équipes, nous pensons créer une page Web pour les 2 principales corporations/technoblok impliquées.

Prix : 200 F

Pour tout renseignements :

MARTY@chartreuse.cea.fr

Canada : Montréal : Le Portail des brumes : 31 octobre, 1 et 2 Novembre

**GN Médiéval Fantastique** dans le lieu de La Plaine, près de Montréal. Bois, marécage, village...

Prix: \$70 (\$Can)

Pour tout renseignements :

3165 des Opales J4T 3T3

St-Hubert Québec

Tél: (514)671-8888

## Dernière minute

### Pétition :

J'ai profite de la convention "Rêve de Pyrénées" de Pau, qui a rassemble environ 80 participants ce week-end, pour faire tourner la pétition de la FFJdR.

Résultats: 61 signatures, allant de 18 a ... 70 ans ! J'ai rate de peu la signature de la

députée de la circonscription, qui s'était déplacée, et qui a du partir précipitamment avant que j'ai eu le temps de lui soumettre la pétition.

Bruno Marchesson

### **Journée porte ouverte du jeu de rôles :**

Lors d'une réunion de la FFJdR avait été évoquée la possibilité d'une journée nationale portes ouvertes des clubs de jdr en France, ce qui semble rejoindre cette proposition. JeRoMe avait suggéré au niveau des dates soit un week-end de mai (à cause des ponts, très nombreux ce mois-ci. Problème: pas mal de gens révisent leurs examens durant cette période) ou encore un week-end d'été. Autre problème: pas mal de jeunes sont en vacances ou travaillent. Pour ma part, j'avais plutôt suggéré la rentrée, car les personnes ciblées sont revenues de vacances et les associations font leur rentrée et cela est un bon moyen de lancer leur "saison"

Anonyme

### **Journée porte ouverte du jeu de rôles :**

Je crois que ça m'intéresserait de m'impliquer dans un groupe qui voudrait travailler sur la journée du JdR, pour l'an prochain. Qui va faire partie de ce groupe? C'est un projet qui m'intéresse et que j'aimerais contribuer à implanter chez les clubs du Québec en plus de ceux de France. Bien entendu, je ne pourrai entrer en communication avec ce groupe que par e-mail ou, si ils sont riches et du temps, en personne à Sherbrooke.

Bye, Richard.

---

[HAUT](#)[SOMMAIRE RUBRIQUE](#)[ACCUEIL](#)[NOUS ECRIRE](#)

Accès instantané :

Sommaire

Go!

[Contact Webmestre](#) - Dernière mise à jour : 29/8/2003