

FFJdR

La Lettre

de la

Fédération Française de Jeu de Rôle

4

Editorial

Mais quelle mouche a donc piqué ces joueurs quand ils ont décidé de créer la FFJdR ?!!! Pouvaient-ils réellement penser pouvoir réunir et représenter tous les passionnés de jeu de rôle de France ?!!! Pouvaient-ils oser espérer réunir dans une Fédération où l'on ne joue pas la diversité des joueurs de JdR que seule cette passion rassemble ? Pouvaient-ils sérieusement croire que le JdR redresserait un jour son image ? Beaucoup de questions se sont en effet posées, aux pionniers de la Fédération, aux joueurs qui l'ont vue naître, aux associations qui nous ont contactés dès le début.

Des doutes, des inquiétudes même, ont pu naître, souvent guidées par l'absence d'informations. Questions légitimes, inquiétudes du "mal connu", voire de l'inconnu qui ont toujours accompagné ce qui est nouveau... et dont le Jeu de Rôle a trop souffert...

C'est justement pour tout cela que la FFJdR est née, pour lutter contre une désinformation, parfois de bonne foi, mais trop souvent entretenue pour servir des intérêts de recherche d'audience plutôt que la recherche de la réalité.

C'est pourquoi, après une phase de structuration, incontournable, où l'implication des plus volontaires s'est manifestée l'information est devenue la priorité.

Information pour les joueurs, d'abord, afin de leur présenter cet outil, qui est le leur, au travers de La Lettre de la FFJdR, du serveur web et par l'intermédiaire des Personnes-Ressources sur le terrain.

Information du grand public ensuite, par des plaquettes présentant le JdR et la Fédération, sur des stands lors des manifestations sur le Net, ou par le biais des media écrits ou télévisés.

De nombreuses actions sont, aujourd'hui portées au bénéfice de la Fédération :

1° la participation à des émissions de télévision réhabilitant l'image du jeu de rôle

2° la présence, sur les principales manifestations, pour rencontrer les joueurs et répondre à leurs interrogations et aux questions des visiteurs, tel le Monde du Jeu

3° la création et l'animation d'un site web pour offrir des services et expliquer notre passion

4° l'édition d'une Lettre de la FFJdR, pour informer de l'actualité de la FFJdR et du jeu de rôle

/. (suite page 2)

La liste des membres du comité de parrainage

Didier Guisérix : Cusus Belli (président d'honneur)

François Marcella-Froideval (président d'honneur)

Dr Pignoly : Psychiatre

Caza : dessinateur

2 Nous y étions

Cannes, Paris, Genève, ...

5 Initiatives diverses

le Bottin du Jeu de Rôle, le Guide du Rôle Trotter, ...

6 Rendez-vous prochains

un calendrier bien chargé !

8 Les Fanzines

les pages-zines c'est ici !

9 Les États

Généraux du Jeu de Rôle

Notre invitée

9 Kulture

dans la série "j'ai lu pour vous..."

11 Liste des Personnes Ressources

pour vous accueillir, vous aider, vous renseigner sur la FFJdR et le Jeu de Rôle dans votre département.

Courrier de soutien de Caza à la FFJdR

Bonjour,

Ces quelques mots pour "officialiser" mon soutien et mon parrainage à la Fédération Française de Jeu de Rôle.

En effet, en tant qu'illustrateur et auteur de bandes dessinées dans les domaines de la science-fiction et du fantastique, je ne peux qu'adhérer, même si je ne joue pas moi-même, à un système qui met si bien en jeu l'imaginaire des participants.

En tant que père, j'ai pu aussi constater à quel point la pratique du jeu de rôle avait développé les capacités intellectuelles de mes enfants (lecture et anglais, histoire et informations dans de multiples domaines), ainsi que leur socialisation, leur capacité à communiquer en groupe.

Bref, le jeu de rôle, je suis pour !

Caza

La lettre de la FFJdR n°4. Juin-août 1998. Trimestriel. Publiée par la Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJdR), 29 rue Maréchal Joffre, 06000 Nice. Tél 04 93 87 18 37, Fax 04 93 87 19 38, ffjdr@usa.net, <http://jdr.dyn.ml.org/ffjdr>. Directeur de la publication : François Toucas. Rédactrice en chef : Sybille Marchetto-Picard, Les Platanes, 141 rue Félix Mayol, 83200 Toulon, sybille@ifrance.com. Maquettiste : Michel Marchetto-Picard, amber@club-internet.fr. Rubriques : "manifs" : Luc Ferrari, 5 Rue Charles Pêtre, 57000 Metz, Luc.Ferrari@ctrmed.u-nancy.fr ; "fanzines" : Jérôme Darmont, 35 avenue Franklin Roosevelt, 63000 Clermont-Ferrand, Tél 04 73 31 28 24, darmont@libd1.univ-bpclermont.fr

.../... (suite de la page 1)

5° la création d'un annuaire des clubs de JdR, en partenariat avec l'association Némésis, le Bottin du JdR, pour permettre aux joueurs et aux clubs de se connaître et de renforcer les liens

6° l'élaboration d'un jeu d'initiation simple, REVES, destiné à être utilisé pour la démonstration auprès du grand public

7° le lancement des Journées Nationales du JdR, permettant, au delà des activités offertes à chacun, de disposer d'un rendez-vous médiatique fort, outil nécessaire pour une information non confidentielle et bien d'autres initiatives, prises sur le terrain par les Personnes Ressources.

Mais l'information ne saurait être complète et efficace sans un dialogue interne, ouvert à

tout niveau.

Notre Fédération s'est donc désormais dotée d'un bulletin interne développant les lieux de dialogue, déjà initiés par la "Lettre" et le serveur web, et venant compléter le travail sur le terrain.

Des Comités Départementaux et Régionaux sont en cours de création, fonctionnels, plus proches de chacun, ouverts à tous et s'appuyant sur les personnes-ressources, piliers indispensables de la structure

Bien plus, la participation à l'organisation des "Etats Généraux du Jeu de Rôle", plate-forme destinée à ouvrir le débat entre joueurs, nous permettra de mieux cibler les attentes de tous les participants et d'intégrer les idées de ceux qui ne nous ont pas encore rejoint, aux côtés de celles de nos membres.

De plus, la FFJdR a vu, avec plaisir, la naissance et le développement d'initiatives nationales, avec l'émergence de nouvelles fédérations :

- la Fédération Française de Jeux de Rôles Grandeur Nature (fédeGN), complémentaire de nos actions, avec laquelle nous sommes désormais liés en qualité de membres d'honneurs respectifs

- la Fédération Belge de Jeux de Simulation, avec laquelle nous avons entretenu, dès avant sa création officielle, les meilleures relations et dont nous sommes aussi membres réciproques d'honneur

La Suisse et l'Italie, entretiennent, de même, avec nous des relations de partenariat

Des rencontres régulières ont lieu dans les réunions d'organisation des Etats Généraux, avec d'autres importantes associations françaises comme l'AJDR,

Présence d'Esprit, La Guilde de l'Imaginaire..., à qui nous avons offert notre partenariat

Les Editeurs de Jeu nous soutiennent, au sein de notre Comité de Parrainage auquel ils ont adhéré aux côtés de personnalités d'horizons divers, du monde de la création, comme FROIDEVAL, Didier GUISERIX, Pierre ROSENTHAL et, depuis peu, CAZA ou des praticiens renommés comme le Docteur PIGNOLY, psychiatre spécialisé dans le Jeu... que nous remercions pour leur soutien.

Oui, la FFJdR était peut-être faite d'inconscience ou de naïveté mais ses fondateurs avaient de l'espoir, un esprit d'équipe et une confiance partagée et je veux croire qu'elle n'a fait que refléter, en fait, les espoirs des rôlistes et qu'elle ne les décevra pas

Nous avons besoin, pour cela, de tous ceux qui peuvent nous aider, aider les joueurs et les clubs et contribuer, par leur présence, par leurs actions, par leur soutien, à la vie et aux décisions de la FFJdR, aux côtés de ceux qui ont déjà choisi d'apporter leur aide précieuse au quotidien

Vos idées et suggestions sont nécessaires, votre engagement et vos actions le sont encore plus.

Des postes de personnes ressources sont à pourvoir dans de nombreuses régions de France, notre Conseil d'Administration doit s'étoffer pour représenter l'ensemble du territoire national, des comités départementaux et régionaux sont à créer, à animer, à étoffer, sous l'impulsion des joueurs et des associations.

Nous avons besoin de tous et, ensemble, nous gagnerons notre pari !

François TOUCAS

Président de la FFJDR

Nous y étions...

Le festival international des jeux de Cannes

C'est une expérience en-ri-chis-sante ! Et très instructive, tant au niveau organisationnel qu'humain ...

Le festival s'est déroulé du 21 février au 1er mars 98 au Palais des Festival de Cannes et a accueilli 90.000 visiteurs. Au programme pour le stand Jeu de Rôle : l'information, la communication et le plaisir, le tout conjointement organisé par Les Trois Cercles, l'Axiome imaginaire, Dragon d'Azur et la FFJdR.

Le plaisir avec le tournoi des 21 et 22 : il est très agréable de permettre aux rôlistes de la région de se retrouver autour d'une bonne table (de jeu) pour échanger quelques répliques et découvrir de nouveaux mondes.

La communication avec la présence de la FFJdR sur le stand durant tout le festival et la présentation d'un certain nombre d'associations locales.

L'information avec, en tout premier lieu, l'information du public par le biais des initiations et des explications au stand, sans oublier la présence de Jean-Hugues Matelly le deuxième week-end.

Le tournoi...

La majorité des inscrits étaient des joueurs ou meneurs avertis mais c'est avec beaucoup de plaisir que j'ai vu quelques débutants venir s'inscrire pour jouer avec leurs amis.

Aucune notion de compétition, bien au contraire, il s'agissait juste de donner l'occasion à tous de se rencontrer et de passer de bons moments ensemble.

La FFJdR s'est mieux fait connaître auprès des rôlistes et des non rôlistes des environs, tout au long du festival.

L'information du public s'est merveilleusement



FFJdR
29 rue Maréchal Joffre
06000 Nice

déroulée. Mon sentiment après coup est que - contrairement à ce à quoi je m'attendais - les gens viennent voir par simple curiosité ce qu'est le Jeu de Rôle et n'y mêlent en aucune façon les notions de danger, dérapage, sectes et autres bêtises que des émissions incultes ont essayé d'associer à notre passion.

Les gens, qu'ils soient adolescents, étudiants, pères ou mères de famille, sont tous venus poser des questions sur le JdR ou faire une partie d'initiation comme ils auraient appris à jouer au bridge ou pris des renseignements sur le jeu de go.

La partie GN

Elle n'a été composée que de démonstrations et initiations de combats d'armes en latex. Elle a cependant été agrémentée d'une démonstration de tressage de cotte de maille (avec confection des anneaux) et de costumes variés (des guerriers, chevaliers, une princesse et une goule, ne cherchez pas le rapport entre la princesse et la goule, il n'y en a pas !).

Du côté des chiffres...

- distribution de 700 plaquettes "Qu'est ce que le jeu de rôle ?"
- 52 participants au tournoi
- environ 80 initiations au JdR (parties durant de 1h30 à 2h30)
- jeux de plateau : environ 30 initiations.
- pour la partie GN : environ 25 participants pour les démonstrations-initiations au combat.

Et des articles dans la presse locale :

- un article sur les jeux en général avec une photo du tournoi
- un article flatteur (j'ai trouvé) sur le jeu de rôle (surtout grandeur nature) avec l'interview de J-H Matelly et une photo de l'équipe de DDA en costume.

Les enseignements

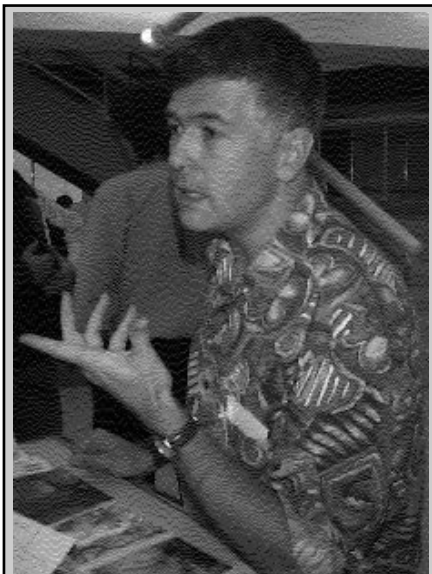
Qu'est ce qu'on a appris durant ce festival ?

1 - Pour les initiations, deux points sont à souligner :

-> Faire les initiations à deux est beaucoup plus efficace :

Nous avons fait des initiations avec un meneur et un PJ averti qui n'est là, en fait que pour débloquer la situation et aider les débutants à utiliser les caractéristiques, compétences... Je peux vous assurer que ça marche vraiment très bien. En général, le " PJ pompier " ne fait plus grand chose dès le milieu du scénario.

-> X-Files, c'est mode, ça marche ! Nous avons fait des initiations dans le monde de X-Files avec les règles/feuilles de personnages de Cthulhu 90 (merci de ton idée Cyril !) et les gens accrochent vraiment. Ils n'ont pas besoin d'appréhender à la fois le jeu lui-même (règles, fonctionnement du personnage) et le monde. Du coup, ils



Didier Guserix en visite sur notre stand nous fait part de sa vision de la FFJdR.

assimilent le jeu très vite et s'amuse.

2 - Les gens n'ont pas tant d'a priori négatifs ici : je suppose donc que l'information et la communication autour du JdR fonctionnent mieux.

En conclusion, je ne vais pas être originale, je vais me contenter de citer J-H Matelly qui a dit quelques chose qui est - je trouve - très vrai - mais si évident qu'on oublie de le souligner :

"Le Jeu de Rôle correspond à la culture de notre civilisation qui est basée sur le virtuel."

- Laurence Suaut -

La Croisière s'amuse sur le Lac Lemman

La 3ème convention Rhône-Alpes de Jeux de Simulation s'est déroulée dans la bonne humeur le week-end des 7 et 8 mars 1998 à Genève. L'invité d'honneur de cette manifestation était Mike Pondsmith, auteur américain des jeux Cyberpunk et Castle Falkenstein. En parallèle aux nombreuses parties de jeu de rôle qui ont émaillé ce week-end, s'est déroulé le désormais "traditionnel" tournoi de Magic ainsi qu'une multitude d'autres jeux.

La convention était répartie sur trois grandes salles. Les deux premières accueillait les parties de jeu de rôle. Celle du haut se terminait par une estrade où se sont déroulées les parties avec Mike Pondsmith. Elle offrait en plus un bar (où l'on trouvait à manger chaud pour pas cher, en francs suisses ou en francs... français), une boutique de jeux pour ceux qui comme moi n'avaient rien de présentable sous la main pour avoir une dédicace et quatre ordinateurs en réseaux

pour disputer les championnats Rhône-Alpes de Quake II ou de Starcraft. La dernière salle était située dans un autre immeuble, de l'autre côté d'une grande place. Elle accueillait les tournois officiels de Netrunner et Magic, ainsi que des jeux de cartes pas à collectionner comme Élixir ou Il était une fois, jeux de plateau, wargames fantastiques avec figurines - dont j'ai apprécié les superbes décors. A noter aussi un jeu bizarre avec de la pâte à modeler qui avait l'air de remporter un franc succès. Et bien sûr, il y avait un second bar pour soulager les assoiffés et les affamés.

L'accueil fort sympathique était effectué par des beaux marins galonnés, le thème de cette année étant "la croisière s'amuse". Je ne sais pas pourquoi, mais certains organisateurs tenaient absolument à transformer M. Pondsmith en barman... (1)

Il y avait une sacrée affluence pour participer aux quelques 50 parties de jeu de rôle. Les 6 joueurs maximum par table ont même été dépassés à certaines tables. Il y avait beaucoup de Suisses ou de Français frontaliers bien sûr, mais aussi des joueurs Français venus de plus loin et même des joueurs venus de très loin : chapeau à nos amis Belges !

Cette affluence ne pouvait s'expliquer uniquement par la présence d'un invité prestigieux. Ils y avaient des jeux de rôle pour tous les goûts, qu'ils soient commerciaux ou fait maison. La durée des scénarios allait de 5 à 11 heures. Bien sûr, il y a eu une partie de Castle Falkenstein (voir photo) et le lendemain une partie de Cyberpunk. Les heureux (2) joueurs de cette dernière partie ont eu droit, en avant-première en Europe à ce que sera la nouvelle version du jeu. Je dirais juste que la 4ème guerre corporatiste va avoir un dénouement très inattendu.

Parmi les jeux non commercialisés, l'un d'eux à particulièrement retenu mon attention (3) et pas seulement à cause du nombre de scénarios proposés, huit sans compter les parties sauvages en fin de convention. Il s'agit de Lyonnese écrit par Boris Leu and Co, qui se base sur le cycle du même nom de Jack Vance et dont l'intrigue se déroule dans les Isles Anciennes. C'est un univers médiéval féérique très bien rendu par les scénarios. Le jeu s'assimile facilement, les règles sont assez simples avec une petite pointe d'originalité qui fait leur charme, et le graphisme du jeu très promet-

Les Manifs



"Au fond, Mike Pondsmith auteur/meneur de jeu de Castle Falkenstein en pleine description. Au premier plan a droite, Patrice Mermoud traducteur de jeu de rôle, et joueur un petit peu inquiet du devenir de son personnage. En effet, deux anarchistes tenus par d'autres joueurs venaient tout juste de faire sauter une bombe à bord du dirigeable où les personnages se trouvent. Mais non, ce trou donnant sur le vide n'est pas si gros finalement..."

teur (l'auteur, qui était présent, compte bien obtenir encore mieux). Bref j'adore, et mon petit doigt me dit qu'il sera d'ici un an ou deux dans les boutiques.

Enfin la ville aussi était en fête malgré un temps plutôt gris voire humide le dimanche. En effet, un carnaval avait lieu dans les rues et le fameux jet d'eau fonctionnait malgré tout (jusqu'à 17h30 très précise, pas une seconde suisse de plus, seconde à laquelle j'ai voulu le prendre en photo !).

Je vous convie donc tous à venir pour la prochaine édition les 13 et 14 mars 1999 dans une salle encore plus grande et plus belle. En fait, celle qu'ils avaient l'année précédente plus un grand chapiteau sur l'immense terrasse attenante. Mike Pondsmith, ravi de l'accueil (4), devrait revenir. Les organisateurs sont déjà à pied d'œuvre et d'autres auteurs devraient être invités : je vous laisse deviner qui pourrait venir à l'occasion des 25 ans du jeu de rôle (5).

Plus d'information pour les veinards qui ont Internet sur www.club.ch/fil/rhonalp ou en écrivant à el presidente Garci à l'adresse agpl@infofolo.ch.

Ils peuvent le faire : ils ont l'organisation et les sponsors qui vont bien, mais cela ne se fera qu'avec votre aide. Il faut des bras : il y avait entre 50 et 60 meneurs de jeu pour le week-end cette année mais ils ne peuvent en espérer plus de Suisse. Or, il va falloir doubler ce nombre ! Donc, tous les bonnes volontés des environs (Grenoble, Lyon, etc.) et d'ailleurs (le club le Dragon d'Azur a déjà répondu présent) sont les bienvenues. Les personnes ressource de la FFJdR doivent déjà penser à ratisser pour que cela soit une vraie

convention Rhône-Alpes, dans le sens où les français de la région du même nom se déplaceront en nombre, en particulier pour prêter main forte. Pas d'affolement, le passage de la frontière se fait sans difficulté, il n'y a pas vraiment de problème de change et pour la nuit il y a les abris anti-atomique de la Protection Civile pour pas cher.

Bon chocolat suisse à tous,

- Ludovic Meynadier -

PS: Je tiens à remercier tout particulièrement Patrice "l'archiviste" Mermoud pour m'avoir permis de découvrir Genève et participer à cette convention (et diminuer le prix du voyage), ainsi que pour avoir pu farfouiller dans ses archives...

(1) Pour ceux qui n'ont jamais vu cette série télé, le barman est le seul noir de l'histoire (Ce qu'ils sont joueurs, tsss...)

(2) Les premiers arrivés étaient les premiers servis (Qui a dit que le monde appartenait à ceux qui se lèvent tôt ? J'aimerais lui parler des 1200 bornes de voiture dans le week-end)

(3) J'avoue, j'ai dévoré les trois bouquins du cycle de Lyonesse.

(4) Ce n'est pas le seul mais je radote là.

(5) Pour vous aider, ses initiales sont GG !

Les Nocturnes Foréziennes

La troisième édition des Nocturnes Foréziennes s'est déroulée les 14 et 15 février derniers à Veauche, près de Saint-Étienne. Votre serviteur y a représenté la FFJdR, muni d'une affiche 1,30 m x 1,10 m présentant la Fédération, ses objectifs et ses projets.

Au programme : deux tournois Magic (un par jour), deux tournois JdR à thème (un par jour également, les thèmes étant "une rose, un sosie, une épidémie" et "une cassette, un artiste, une émeute"), des parties libres, des démonstrations de Wargame, un tournoi amical d'Élixir (les gages étaient particulièrement cruels : les tables étaient très longues !), deux GN (Pendragon - en costumes - et Vampire) et, last but not least, la présence de Roland Barthélémy, de Pascal Young et de plusieurs associations invitées. Le tout s'est déroulé dans une ambiance fort sympathique.

J'ai pu discuter avec plusieurs joueurs. L'un a suggéré que nous vendions les T-shirts des États Généraux lors de nos déplacements sur les conventions, ce qui me paraît être une bonne idée. Un autre a trouvé le site web de la Fédération très axé sur des positions défensives. Je l'ai rassuré sur ce point, mais il y a sans doute du travail à faire pour modifier l'impression que dégage notre site. J'ai également pu animer une partie d'initiation avec R.E.V.E.S. Les deux enfants que j'ai fait jouer (une dizaine d'année et 13-14 ans) ont tout de suite "pigé" le truc et très bien joué le jeu. J'ai aussi rencontré les éditeurs du fanzine "Cent Prétentions" (cf. la critique du dernier numéro à la rubrique "zines"). Finalement, j'ai enregistré l'adhésion des organisateurs de la convention et récolté une quinzaine de signatures pour la pétition !

Dans tout ça, j'ai même trouvé le temps de faire une partie d'Ambre et de faire dessiner à Roland Barthélémy mon personnage favori de Maléfices ! Bref, je reviendrai...

- Jérôme Darmont -

Clubs, fanzines, manifestations, ...

La Lettre de la FFJdR

Le site internet de la FFJdR

tam-tam papier et tam-tam électronique,

sont à votre services pour transmettre vos informations !

Initiatives diverses

Journées Nationales du JdR

Comme annoncé dans le précédent numéro de La Lettre, la FFJdR organisera, à l'automne, les Journées Nationales du JdR dont le thème sera, cette année, "les 25 ans du JdR". Les dates définitives ne sont pas encore arrêtées mais les clubs, associations, boutiques, organisations diverses... sont invitées à être de la partie à travers des manifestations, "portes ouvertes", journées d'initiation...

REVES

Les règles du JdR pour débutants de la FFJdR, R.ê.V.E.S., sont désormais stables. Très simples, n'utilisant que des dés à six faces, elles sont parfaitement adaptées pour une première partie de JdR. Elles ont été testées avec succès sur des familles avec de très jeunes enfants !

Le projet entre maintenant dans la phase (la plus difficile) de rédaction. Le "produit" final se présentera sous la forme d'un récit attractif pour le profane, dans lequel seront intégrées les règles.

Jérôme Darmont -

Salon des jeux de réflexion : 4- 13 avril 1998

Le treizième salon des jeux de réflexion s'est tenu du 4 au 13 avril à Paris. Cette année encore, des membres de la fédération ont été présents sur le stand Casus Belli mais, contrairement à l'an dernier (et oui un an déjà, voir le premier bulletin de la FFJdR), le but de notre présence était de parler des états généraux du jeu de rôle (voir article dans ce numéro). Nous avons donc principalement distribué et fait remplir les questionnaires pour les états généraux et répondu aux questions que pouvaient se poser les rôlistes à ce propos. Cependant le principal intérêt de salon tient dans les personnes qu'on y rencontre : curieux ne connaissant pas le jeu de rôle, rôlistes isolés, représentants du monde associatif, fanéditeurs ou professionnels. Les nombreuses discussions que nous avons pu avoir avec ces personnes nous persuadent un peu plus à chaque fois, qu'aller à la rencontre des rôlistes est primordial. Nous continuerons donc à le faire.

- Julien Queinnec -

Tranche de vie

Je viens de lire la lettre de la FFJdR où je découvre qu'une Commission Communication viens d'être créée. Aie ! Je me souviens que *Nounours* m'avait demandé un article traitant de communication lors du Monde du Jeu à Paris. Etant personne-ressource dans le département de l'Aube, je racontais donc à qui voulait l'entendre comment j'essayais d'établir des relations entre les différents rôlistes locaux. Je croisai *Nounours* qui me proposa plutôt de l'écrire, probablement saoullé. Je vais donc tenter de vous présenter la chose sous une forme chronologique.

Un jour, au cours d'une de mes nombreuses discussions avec mon copain François, on causait d'Internet et je tentais de lui en expliquer les différentes applications. A propos d'e-mail, il me dit : " A Besançon, il y a un bar qui fait ce genre de trucs mais sans ordinateur. " (Le Groony's, orthographe incertaine). Ce bar propose de correspondre avec de vraies boîtes aux lettres bien réelles : vous venez au bar, vous consommez et vous postez vos messages pour les copains ou/et retirez votre courrier. Vous louez une Boîte aux lettres à votre nom et pour un temps déterminé.

Plus tard, je réfléchissais avec Stéphane, le vendeur de la boutique troyenne à comment toucher un maximum de joueurs, sachant que la plupart ne jouent pas en club. La question était : dans quels endroits avons-nous le plus de chances de voir passer des rôlistes ? Réponse : A la boutique (ATTENTION : Flashback !). Si cela n'est pas toujours le cas dans toutes les villes de France et de Navarre, *Nounours* et Jérôme Gayol semblaient penser que cette constatation devait être commune à quelques cités.

Je me souviens des remarques de François et proposa à Stéphane d'installer une boîte aux lettres FFJdR au magasin. J'y voyais quelques avantages :

- Une manière de toucher le plus de joueurs possibles, comme écrit plus haut,
- Créer des habitudes de communications entre joueurs (adhérents ou non) et la FFJdR, en plus cela m'évite de diffuser mon numéro de téléphone intempestivement,
- Une sorte de " Boîte à idées " qui permettrait de répondre à des demandes éventuelles de joueurs concernant la vie de notre loisir et donc fournir une assistance dans la mesure du possible.

Le Bottin du JdR

Hélas, nous avons la tristesse de vous annoncer la mort de l'annuaire des clubs de la FFJdR et de l'annuaire des clubs de jeu de rôle de France de l'association Némésis.

Mais à la place, nous avons la joie de vous annoncer la naissance du Bottin de la FFJdR, qui est la fusion de ces deux annuaires. Car, plutôt que de travailler sur le même projet chacun de notre côté, nous avons décidé d'unir nos forces (ne s'agit-il pas du but de la FFJdR ?) pour concrétiser un projet plus grand.

Ce Bottin se veut plus complet : adresses des clubs, de leurs locaux, type d'activités pratiquées, cotisation, manifestations, fanzines, etc. ; et plus souvent réactualisé : formulaire d'inscription sur Internet et programme automatisant la génération de la page.

Le Bottin sera mis à jour grâce à Internet, aux recherches de nos Personnes Ressources et à un " mailing " annuel à destination de tous les clubs.

Actuellement, il recense à peu près 700 clubs et j'espère pouvoir le fusionner un jour avec celui de la Fédération Française de GN.

Il est disponible sur le site de la FFJdR, sous la rubrique annuaire : <http://jdr.dyn.ml.org/ffjdr/lclubs.htm>, rubrique france

- Jérôme Chabrol -

Nous avons installé la boîte aux lettres en mai 1997 dans un endroit bien visible de la boutique, de façon à ce que tout le monde puisse la voir. La vie quotidienne m'inspire quelques réflexions.

Dans un premier temps, il est plus facile de proposer une activité concrète à réaliser de manière à ce que les personnes qui postent un mot perçoivent mieux son éventuelle utilité. Il ne s'agit pas là de restreindre les activités proposées, mais d'un exemple concret destiné à mieux illustrer la fonction de la boîte aux lettres. Une suggestion : en fonction de la réalité locale, tâchez de cibler une activité qui mobilisera un

Initiatives

À Venir...

maximum de personnes. Mon cas en est un exemple malheureux : j'ai proposé la création d'un annuaire des joueurs et MJs du département. L'inscription y était gratuite et le prix de vente annoncé se situait entre 1 et 3 francs, histoire de rentrer dans mes frais. J'ai donc réalisé de beaux bulletins d'inscription que Stéphane a mis sur le présentoir de la boutique. A ce jour (28/01/98), j'ai reçu... 7 réponses dont 2 concernent des jeux de cartes et sur ordinateur... malgré une affiche expliquant ce qu'était la FFJdR. Le message est clair, il faut retravailler l'énoncé de mon tract et peut-être mobiliser les joueurs sur une autre activité (organisation d'une convention, telle que la FFJdR l'a parrainé dernièrement à Sainte Savine et qui a plutôt bien marché.).

Ensuite, ma boîte aux lettres n'a pas été visible tout le temps, la boutique est assez petite et le présentoir Magic Portalô est très imposant. Il ne s'agit en aucun cas d'une mauvaise volonté de la part de la boutique, mais il est vrai que moi-même, je ne voyais pas où le présentoir aurait pu se situer ailleurs... Aujourd'hui c'est arrangé et la boîte commence à fonctionner.

Pour couronner le tout, j'ai eu un petit problème qui fait que je suis immobilisé pour 3 mois donc la rapidité des réponses

laisse à désirer en ce moment.

Quoi qu'il en soit je reste persuadé que cette boîte aux lettres est une bonne idée. Je reste confiant car persuadé que modifier les habitudes des joueurs ne se fait pas en un jour. Je préfère agir petit à petit quitte à limiter mes ambitions étant seul (mais en contact avec des clubs et joueurs) pour le moment.

Pour conclure, la boîte aux lettres n'est pas le seul moyen de communication que l'on peut trouver (Valérie Pomel m'a parlé de panneaux d'information). Tiens, je me dit qu'on pourra y accrocher une boîte aux lettres dans un des quatre coins, en effet je pense que la notion d'interactivité est importante car elle est aussi une sorte de baromètre sur la motivation des rôlistes dans tel ou tel domaine. Pour l'instant à TROYES elle n'est pas encore un franc succès mais j'y crois et en tant que rôliste je me dis que nous ne devons plus avoir peur de prendre de risques (somme toute assez limités, le ridicule et l'obstination ne tuant toujours pas.).

Ludiquement vôtre
- Olivier "Coincoin" Coindeau -

Guide du Rôle Trotter

Dans le cadre de la promotion du JdR, la FFJdR souhaite publier dans sa Lettre comme sur son site web une liste des manifestations à venir.

Afin d'étoffer ces annonces, nous souhaiterions y joindre un mini-guide, proposant, au voisinage de ces manifestations :

- des activités annexes essentiellement culturelles, type musées, "vieille pierre", et toute information qui serait jugée utile et attrayante par les organisateurs (gastronomie et artisanat médiévaux, architecture futuriste, panorama sans empreinte humaine...), informations aptes à susciter un "tourisme JdR" ;
- des informations plus strictement pratiques, c'est à dire des adresses d'hôtels, de tables d'hôtes, de camping et de restaurants. Pour ces informations, une insertion publicitaire pourrait être proposée aux commerçants.

Ces mini-guides synthétiques ont pour but d'accroître l'attractivité de la région accueillant la manifestation mais aussi de montrer que le JdR, bien loin d'être un loisir fermé sur lui-même, se nourrit de multiples sources d'inspiration et est de ce fait ouvert sur les richesses culturelles et artistiques de notre pays.

Nous espérons ainsi créer, par la compilation prochaine de ces mini-guides, un véritable "Guide du Rôle-Trotter" propre à satisfaire l'insatiable quête des MJ comme les rôlistes en mal de vacances originales.

Comptant sur votre regard,

Gwath, responsable éditorial des Sentiers Rôlistes
Luc Ferrari <Luc.Ferrari@ctrmed.u-nancy.fr>

Rendez-vous prochains

Juin

Seine et Marne : 13 et 14 Juin Fête médiévale de Provins les 13 et 14 Juin 1998

La FédéGN devrait avoir un stand, ainsi que la FFJdR.

île de France : Château de la Motte-Josserand : Lutiniel : 27 et 28 Juin

La cour des faux-semblants

GN médiéval fantastique

Prix : 350 FF

Pour tout renseignement : Lutiniel Mme Carine Tellier-Moreau 262, rue du Jeu de Paume 77500 Moissy-Cramayel Tél : 01 64 88 33 65 (18h-21h30) E-mail : MoreauCF@aol.com URL : http://members.aol.com

/MoreauCF/Scylla

Sud-Est : St Firiole (Agen) : Les Neurones Anciens : 27 et 28 juin

Tournoi de jeu de rôle en deux tours.

1er tour : une mini campagne de 12 heures par équipe de 5 : ADD, Cyberpunk ou Cthulhu -2nd tour : un scénario de 5h : INS, Warhammer, Stormbringer ou Star Wars.

Buvette/sandwich sur place et possibilité d'hébergement. Toutes les équipes repartiront avec un lot.

Prix : 60 Fr.

Pour tout renseignement : Les Neurones Anciens c/o Olivier Marty App. 32 Résidence St Catherine Rue de l'École Normale 47000 Agen Tél : 05 53 66 40 72

Juillet

Meuse, 15ème édition des Semaines de l'Hexagone, du 13 juillet au 9 août

contact : Pascal Rousse, 3 rue Adolphe Touffait, 35000 Rennes, Tél 02 99 30 74 17, http://

perso.wanadoo.fr/prod.danard

Hollande : 31 juillet, 1et 2 août

BENELUX GENCON'98

Motel Tiel , avenue Westroyen 10, 4003 AZ Tiel , Hollande

Tournoi :

Magic the Gathering, jeux de rôles, etc.

Activités

Larps, Dédicaces, etc.

Possibilités d'exposition pour les clubs (1450 FB)

et d'accueil sur place pour les 3 jours...

Ambiance garantie.

L'événement réservé uniquement aux jeux de rôles !

Contact:
Felix_Huybrechts@wizards.be
ou Téléphonez à Wizards of the Coast en Belgique à +32/14 44 30 40

Août

Sud-Est : Grenoble : Don Quichotte : 8 et 9 Août

"Venez goûter aux charmes d'un petit village au pied de l'Obiou-yama, dont les pierres à encre se vendent jusqu'à la capitale"

GN Bushido, prés de Grenoble, dans le Triéve. Date limite d'inscription : 31 MAI DERNIER DELAI !!!!

Prix: 150FF, bouffe comprise
Pour tout renseignement : A partir du 20 février : vendredi de 15H à 17H au 04 76 21 90 84 (tout appel en dehors de ces heures sera ignoré) E-mail : yoganank@schneider.fr

Septembre

Suisse : 12 et 13 septembre

Orc'Idée 98 arrive à grands pas...les 12 et 13 septembre prochains, comme d'habitude dans les cafétéria et le Satellite de l'EPFL à Lausanne.

Toute proposition d'arbitrage de parties (JdP, JdR, cartes, wargame,...) ou autre (tournoi, concours, expositions,...) est la bienvenue. Les MJ et autres auront droit, en plus de toute notre estime, à l'entrée gratuite ainsi qu'à une boisson et un sandwich (pour ceux qui préfère, il y a aussi du taboulé, des crêpes, des hot-dogs, etc.).

Pour votre information, vous pouvez avoir de plus amples informations en envoyant un mail a orcidee@epfl.ch. en consultant la page web de l'Orc'Idée : <http://hector.unil.ch/~94413861/orcidee.htm> ainsi qu'à la boutique de JdR de Lausanne: L'Elcrys, tel:021/320 03 40

Octobre

Paris, 16 au 18 octobre,

Le Monde du Jeu

La deuxième édition du Monde du Jeu se déroulera les 16, 17 et 18 octobre prochains. Comme l'année passée, la FFJdR devrait y être présente et, notamment, y donner rendez-vous à ses membres pour son assemblée générale.

Mars 1999

4eme Convention Rhône-Alpes de Jeux de Simulation Samedi 13 et vendredi 14 mars 1999. Genève.

Quelques nouveautés sont annoncées, donc pas des moindres! On n'aura pas seulement des invites de prestige (USA et France). On veut atteindre le numéro mythique de 100 parties inscrites lors du week-end. On va organiser des séminaires ou vous pourrez participer et travailler avec des pros! On est en négociation pour construire un village médiéval au portes de la convention, et plein d'autres choses!

Mais pour cela, les organisateurs doivent compter sur l'aide de gens en dehors de la suisse ! Et ont pensé à nos amis français et belges ! Si donner un coup de main vous intéresse ! Contactez-nous ! : agpl@infolego.ch
Bientôt plein d'infos sur: <http://www.club.ch/fil/rhonalp>

- Luc Ferrari -

les États Généraux du JdR

Les états généraux vous en avez été entendu parler. Mais qu'est-ce que c'est ?

Les états généraux sont une grande consultation de l'ensemble du monde rôliste dans le but de mieux le connaître et de pouvoir mieux cerner ses forces et ses faiblesses afin d'envisager son avenir sous le meilleur jour possible. Concrètement, des questionnaires sont distribués (et seront dépouillés et analysés pour une étude universitaire). Ces questionnaires permettront de se faire une idée des "doléances" des rôlistes par rapport à l'avenir de leur loisir. Ils serviront de base aux discussions/débats qui s'organiseront d'abord au niveau local puis peut-être national. C'est au cours de ces réunions que l'avenir de jeu de rôle pourra être discuté et envisagé. C'est au cours de ces réunions que des idées d'actions pourront émerger. Les états généraux sont donc un merveilleux outil de travail pour l'ensemble des rôlistes.

Les états généraux sont soutenus par la majorité des professionnels du jeu de rôle (voir les articles dans les magazines Casus Belli et Backstab ou bien les urnes états généraux dans les boutiques), par de nombreuses associations dont la FFJdR mais aussi la FédéGN ou l'AJDR... Mais les principaux participants seront les joueurs comme vous ou moi. Sans la participation massive des rôlistes les états généraux n'atteindront pas leur but.

Pourquoi la FFJdR soutient-elle cette initiative ? Par nos nombreuses présences sur des conventions ou salon de jeu, nous avons souvent l'occasion de discuter avec des rôlistes pour connaître leur avis et leurs idées. Ces discussions ont aussi lieu de façon continue sur les différents forums et listes de discussions sur Internet. Pourtant, une étude plus exhaustive et générale de milieu rôliste s'avère nécessaire si on ne veut pas s'éparpiller dans de mauvaises directions. En effet, les résultats des états généraux ne resteront pas un tiroir ou sur les rayons d'une bibliothèque. La FFJdR désire utiliser ces résultats afin de proposer, avec vous, les meilleurs services possibles aux rôlistes, ceci dans nos domaines d'actions privilégiées bien entendu.

Comment faire pour aider les états généraux et y participer ? Cela dépend de votre motivation et de vos moyens. La chose la plus simple à faire est bien entendu de remplir le questionnaire, dont un exemplaire est fourni avec ce bulletin de la fédération et de le renvoyer soit au secrétariat de la fédération qui transmettra soit directement au secrétariat des états généraux (voir les adresses ci-dessous). Vous pouvez aussi photocopier ce questionnaire et le distribuer autour de vous. Ainsi plus de monde sera touché par l'étude. Vous pouvez aussi commander un T-shirt des états généraux (60 F + 10F de port, taille XL, 3 modèles au choix : "les états généraux" de Rolland Barthélémy, "le Grosbill" de Didier Guisériex ou "le prophète" de Gérard Mathieu)

Si vous vous sentez plus motivé, vous pourrez aussi participer aux réunions soit près de chez de vous soit à la réunion nationale (pour cette dernière, il n'y a pour l'instant ni date ni lieu de fixé). Enfin si le projet vous plaît beaucoup et que vous avez suffisamment de temps à lui consacrer, vous pouvez vous-même organiser une réunion locale. Si vous voulez vous y investir, demandez le Guide du relais local qui vous aidera pour l'organisation. La FFJdR, en collaboration avec la FédéGN, va demander à ses personnes ressources de participer à l'organisation de ces réunions là ou c'est possible.

Pour tout renseignement, vous pouvez envoyer un courrier à, outre le secrétariat de la fédération :

**États généraux du Jeu de rôle c/o Philippe Blandin
4, rue de Belfort - 94300 Vincennes**

Pour ceux désirant acheter un T-shirt, les chèques sont à faire à l'ordre des États généraux du Jeu de rôle.

- Julien Queinnec, représentant de la FFJdR au sein du comité d'organisation des EG -

Notre Invitée

Les fanzines

Nous proposons des critiques complètes et détaillées ainsi que des contacts entre fanéditeurs (auteurs, scénaristes, illustrateurs...) qui, nous l'espérons, feront l'originalité de notre rubrique – et le bonheur des amateurs de fanzines !

- Jérôme Darmont -

Ars Mag, Numéro 13
(janvier 1998), 51 pages, 24 F

Éric Kouris
Appartement 42
4, avenue Youri Gagarine

93270 Sevran

E-mail : Styren@aol.com
Sommaire des anciens numéros :
http://lmiindy7.univ-bpclermont.fr/~darmont/arm/ars_mag.htm

Éric Kouris a toujours une dent contre Casus Belli et préfère dans son éditorial le site web de Miroir des Mondes (<http://www.seichin.fr/~MdMondes/mmondes.htm>), qui critique (aussi ! :) Ars Mag, au célèbre magazine. La campagne de la Combe à la Serpent continue ensuite, avec deux épisodes très denses (un tiers du fanzine !). C'est toujours aussi intéressant. Suit un scénario enquête destiné à des mages expérimentés. La Nef Blanche est une aide de jeu tirée du fanzine américain Mythic Perspectives, qui échange régulièrement des articles avec Ars Mag. Il s'agit en fait d'une source de *virtus* décrite par David Chart, un des concepteurs de la Quatrième Édition. L'Éveil est une aide de jeu géniale détaillant les premières années de la vie des apprentis. Ces règles s'appliquent aussi bien à la Troisième Édition, qui traite des apprentis de façon peu satisfaisante, qu'à la Quatrième. Un nouvel errata à la Quatrième Édition est ensuite proposé, sous forme de questions-réponses entre l'auteur et Atlas Games. Tantôt très pertinent, tantôt prouvant que l'auteur n'a pas lu certains points de règle avec assez d'attention, il ne se révèle pas indispensable par rapport à l'errata original d'Atlas Games. Dernière aide de jeu : quatre personnages pré-tirés destinés à former un groupe d'enquêteurs type (de *Quaesitores*). Le zine finit sur les rubriques habituelles : Revue, Portrait de Famille

(critique de Medieval Tapestry et Fallen Angel) et Courrier des lecteurs. À part cela, Ars Mag est toujours aussi beau, à l'exception peut-être de la couverture.

- Jérôme Darmont -

Beludis, Magazine périodique bimestriel no 1 (jan/fév 98), 20 pages A5, 20 FB, 3,50 FF

Éditeur : Fédération Belge des Jeux de Simulation A.S.B.L.
Bernard Baras
67 Rue Durieux
B-5001 BELGRADE

Au sommaire du premier numéro de ce qu'on espère une longue série : le bulletin d'inscription de la Coupe Bruxelloise multijeu 98 ; un mini scénario JB007 adapté du roman Casino Royale, le premier de la série et le seul dont les droits aient échappé à Aeon Productions ; un scénario ADD de tournoi, Greffe de Lèpre ; une auto-présentation du club La Guilde l'Opale Noire ASBL ; une petite présentation par Michel Le Roy de Fantastiques Batailles ; quelques humeurs/opinions (Qu'est ce qu'un Bon Joueur ?, Les Jeux de simulation, de Nephilim à Miles Christi, les templiers dans les JdR) ; un calendrier des manifestations prévues.

- Patrice Mermoud -

Cent Prétentions, Numéro 8, 38 pages, 15 F en boutique, 20 F par correspondance

Imaginaire en Forez
c/o Grégory Molle
10, rue du Búuf
69005 Lyon

Site Web :
<http://www.imaginaire.isabel.com/>

Ce numéro est entièrement consacré à Pendragon, sous la forme d'une campagne en deux scénarios. Les suppléments "Chevalier Aventureux", "Merlin" et "Au-delà du Mur" sont indispensables pour la jouer.

Le premier épisode, "L'Aventure du Passage Sacré des Deux Tertres", entraîne les chevaliers à la poursuite du Chevalier sans Mémoire et d'une damoiselle, jusque dans l'Autre Monde. Les personnages finissent par découvrir un sombre complot

dirigé contre Arthur. Pourront-ils prévenir le Haut Roi à temps ?

Le second volet de la campagne, "L'Aventure du Voyage aux Monts Pictes et de la Lutte contre le Dragon de Cerridwen", oppose les chevaliers aux séides de Morgause, la propre sœur d'Arthur et de son alliée Gunnhild la sorcière saxonne. Sauront-ils trouver des alliés pour vaincre un Dragon et sauver le Royaume ?

Les caractéristiques des PNJ sont regroupés en annexe à la fin du fanzine, ce qui rend la lecture des scénarios plus aisée. Des suggestions d'ambiance musicale sont également fournies.

Si l'on excepte une ou deux imperfections mineures (des blocs de texte dupliqués, par exemple — fort heureusement, rien ne manque !), Cent Prétentions numéro 8 est d'une excellente qualité, écrit dans un style seyant parfaitement au jeu traité. Voilà qui m'a donné envie d'être à nouveau MJ à Pendragon !

- Jérôme Darmont -

TnT (Tumultes & Trahisons), Numéro 8 (avril-mai-juin 1998), 69 pages, 30 F

Samuel Zonato
76, Grand' Ruelle
57290 Fameck

Site Web : <http://www.mygale.org/10/tnt/>

Au menu pour ce numéro, hormis les rubriques habituelles comme la revue de presse insolite : un excellent dossier sur les plantes vénéneuses et les poisons végétaux, agrémenté d'anecdotes et de faits divers à faire frémir ; un long scénario Cthulhu 90 (12 pages) situé en Turquie, où les investigateurs partent à la recherche d'Agatha Christie *herself* (tout un programme !) ; une critique très détaillée de Deadlands (ils aiment) ; la deuxième partie de la chronologie des années 30 en France, bien faite et bien illustrée ; une critique d'Imago ; un scénario de 7 pages pour Shadowrun ; une petite aide de jeu sur le vaudou ; un second grand scénario (14 pages !) pour Wraith, cette fois-ci ; et la "nouvelle d'Isa", toujours aussi rigolote.

- Jérôme Darmont -

Lu pour vous

"PHENIX", Éditions LEFRANCQ –
Collection Littérature
Dossier "LES JEUX DE ROLE & LE
PHENOMENE MAGIC"

Il s'agit en fait d'une sorte de magazine édité sous la forme d'un livre de poche (56,50F à la FNAC) qui contient des interviews, des articles, des nouvelles, et un ou deux dossiers.

Au sommaire de ce numéro :

INTERVIEW :

- Serge Lehman
- Jacques Mercier

NOUVELLES :

- Thomas F. Monteleone : "La quête de Lyrica"
- Christophe Corthouts : "To live and diet in Hollywood"

BD MANIA :

Articles courts sur des auteurs de BD

DOSSIER :

Les Jeux de Rôle

PIERRE BORDAGE :

Découverte...

PHENIXSCOPE :

Jean-Pierre Jeunet, Gérardmer, X-files

CRITIQUES :

Critiques de bouquins qui sortent.

Quatrième de couverture :

"Depuis quelques années, ils défrayent la chronique. On leur prête des vertus curatives et des vices diaboliques, des faits divers sordides et des guérisons psychologiques. Bref, ils sont devenus un véritable phénomène de société.

QUID ? LES JEUX DE ROLE !

Pour répondre à vos questions, PHENIX a exploré les différents jeux de rôle : plateau, jeux de simulation réelle, jeux informatiques... Sont également étudiés en profondeur, l'historique du phénomène, les nouveaux jeux de rôle, par le biais de jeux de cartes, comme la MAGIC mania, un phénomène qui ne cesse de gagner en ampleur dans le monde entier.

COTE NOUVELLES : des textes de Thomas F. Monteleone, écrivain américain déjà publié chez J'ai Lu et Christophe Corthouts, écrivain de langue française dont le premier roman "Virtual World" vient de sortir au Éditions Claude Lefrancq.

DES INTERVIEWS de Serge Lehman, un digne représentant de la nouvelle vague française et de Pierre Bordage, l'un des plus grands écrivains de l'Hexagone qui vient de remporter le prix de la Tour Eiffel. CERISE SUR LE GATEAU : Une étude consacrée à Jean-Pierre Jeunet, le père du nouvel Alien, à propos de "La Résurrection", ainsi que les nouvelles les

plus fraîches du dernier festival du cinéma fantastique de Gérardmer et de "X-Files".
—À VOUS DE JOUER —"

[Note : En voyant ce texte, j'ai bondis (pas bien haut d'accord ;) et j'ai acheté le bouquin pour voir.

Le dossier sur le JdR a été réalisé à partir de l'interview de deux psychologues (rôlistes) et est présenté sous la forme de questions / réponses.]

Introduction :

"Le jeu de rôle est un phénomène de société qui défraye régulièrement la chronique et ce de manière assez négative. Accusé de tous les maux, le jeu de rôle serait, aux dires de certains, le Mal de cette fin de siècle. Passerelle pour les sectes et le satanisme, porte ouverte à la dérive psychologique et à la schizophrénie, cette activité ludique inventée par la psychologie américaine des années cinquante et réinventée par quelques amateurs de jeux de stratégie est le bouc émissaire favori de la presse à scandale française et américaine. Si Phénix consacre aujourd'hui un dossier à ce phénomène, c'est entre autres pour remettre les pendules à l'heure, essayer de comprendre les tenants et les aboutissants de ce jeu si particulier, et d'y voir un peu plus clair dans l'imbricatio médiateur qui l'entoure. Sara Doke a interrogé à ce sujet deux psychologues issus de l'ULB (Université Libre de Bruxelles) ; Michel Dufrasne est chercheur tandis qu'Alix Masure est spécialisé en psychologie d'entreprise. Tous deux sont d'ardents défenseurs du jeu de rôle et jouent eux-mêmes."

Le titre complet du dossier est : "Au commencement était le dé : Il faut d'abord qu'on vous explique. Interview de Michel Dufrasne et d'Alix Masure, psychologues".

En ce qui concerne le dossier sur les Jeux de Rôle :

J'ai l'impression que la journaliste qui a fait le dossier n'est pas la personne qui a écrit les résumés et le quatrième de couverture. Malgré quelques mélanges dans les termes au début, l'explication sur le jeu de rôle est claire... et totalement pro-JdR (nous pouvons à mon avis reprendre pas mal d'arguments pour défendre notre loisir).

Le dossier est divisé en plusieurs parties :

1- Au commencement était le dé : Il faut d'abord qu'on vous explique.

Interview de deux psychologues rôlistes.

Description de ce qu'est le JdR et de ce qu'il n'est pas. Bien fait. On y conseille la lecture des livres de Jean-Hugues Matelly et Didier Guisérix, et de Casus et son "concurrent" Backstab.

2- Quelques dés, une feuille de personnage, c'est une longue histoire.

Historique du jeu de rôle, depuis l'invention de la thérapie par Moreno, la récupération du côté ludique et le mélange avec le wargame originel pour donner "ChainMail"... A noter que la différence est bien marquée entre le jeu de rôle thérapeutique et le jeu de rôle ludique. Historique très complet (à mon avis ;) sur la naissance de D&D et de tout ce que produira ensuite St Gigax... jusqu'à la création de Magic (vade retro ;))

3- CD-Rom, console, dés, cartes, figurines, armes en latex, manuel : il faut vraiment tout ça ?

Je ne suis pas toujours très d'accord sur les explications, mais elles ont le mérite d'être là et de faire la différence entre :

- le wargame,
- le jeu de rôle, avec ou sans figurines,
- jeu de rôle ou wargame par correspondance,
- jeu de rôle grandeur nature,
- CD-ROM et consoles de jeu,
- jeux de cartes.

4- C'est quoi tout ça ? Petit lexique à l'usage des néophytes et autres philistins.

De AD&D à Wargame en passant par background, Grosbillisme, JdR, Live, MJ, PJ, PNJ, rôliste, roleplay... Assez bien fait (mais incomplet, naturellement).

5- Portrait robot : nous ne sommes pas tous des adolescents boutonneux et névrosés !

On voit les différents clichés et on découvre les avantages du JdR (stabilité, ouverture d'esprit, culture...).

6- Du feu de camp au semi-réel, histoire d'une renaissance originale du conte.

"Définition" très proche de celle de la FFJdR et exemples (Rêve de Dragon pour l'exemple français, assez bien décrit, la gamme White Wolf pour les jeux américains).

7- Mana, vous avez dit Mana ?

Origine du mot Mana (%-) et utilisation dans Magic.

8- *Magic the Gathering : La conquête des petits bouts de carton. (bien résumé non ? ;))*

Origines et description assez complète du jeu.

9- *J'étais là avant ! Littérature et jeu de rôle, relations incestueuses et mouvementées.*

Relation entre littérature et JdR.

10- *L'embarras du choix. Quelques exemples pratiques.*

Descriptions de Runequest, L'Appel de Cthulhu, JRTM, Warhammer RPG, James Bond, Star Wars, Cyberpunk, Torg, Shadowrun, Ars Magica, INS/MV, Nightprowler, Gamme White Wolf, Rêve de Dragon (particulièrement apprécié par la journaliste je pense), Pendragon, Legend of the Five Rings, GURPS.

11- *Comment ca ? A vous de jouer ? Trucs et astuces pour la réussite d'une bonne partie.*

Tout est dans le titre.

Voilà en ce qui concerne ce " petit " dossier de 110 pages.

Je pense personnellement que c'est l'un des dossiers les plus recherché et le plus sérieux que j'ai lu sur le sujet depuis un bon moment. Il est assez complet, et surtout à la portée de tous, rôlistes ou non.

Je le classerais dans la catégorie des " très utiles " ;-)

- Gilles Février -

Liste des Personnes Ressources

Alpes Maritimes : St Laurent du Var

Laurence Suaut
Le Cymanthe B2
425, corniche Fahnestock
06700 St Laurent du Var
Tél. : 04 93 07 08 42
E-mail : lsuaut@lucent.com

Aube : Troyes

Olivier Coindeau
10, rue de la Mission
10000 Troyes
Tél. : 03 25 73 49 43
E-mail : coincoin@imatech.fr

Bas Rhin : Strasbourg

Pierre Thierry
10, rue Leitersperger
67100 Strasbourg
Tél. : 03 88 39 58 68
E-mail : tpierre@cyber-cable.tm.fr

Bouche du Rhône : Marseille

Dominique Colson
62, rue saintes
13001 Marseille
Tél. : 04 91 33 25 93 ou 06 81 40 53 18
E-mail : Dominique.COLSON@wanadoo.fr

Côte d'Or : Dijon

Gilles Février
Université de Bourgogne
Laboratoire de Réactivité des Solides
UMR 5613 CNRS
BP400 21011 Dijon
Tél. : 03 80 39 61 72 dans la journée
Tatoo : 06 06 05 14 51
E-mail : gilles.fevrier@u-bourgogne.fr

Essonne : Longjumeau

Grégory Janer
120, rue Championnet
75018 Paris
Tél. : 01 42 64 81 25 ou 06 54 41 38 91 (portable)
E-mail : greg@filnet.fr

Gironde : Bordeaux

Aurélia Picard
ANICA 2
Animation Culturelle de l'Université de Bordeaux II
146, Rue Léo-Saignat BP 65
33000 Bordeaux
Tél.: 05 57 57 11 65

Arnaud Terral
Université Bordeaux I
Bâtiment 1er cycle
Association ABS
351, cours de la libération
33400 Talence
Tél. : 05 56 84 27 83

Paris : Paris

Ludovic Meynadier
18, rue André Salel
92260 Fontenay-aux-Roses
Tél. : 01 43 50 14 82
Email : meynadie@onera.fr

Laurent Barbero
27, bis rue Vauvenargues
75018 Paris
Tél. : 01.40.25.04.23
E-mail : laurent.barbero@hol.fr

Morbihan : Langonnet

David Buckvald
10, Rue Abatti Zu
56630 Langonnet
E-mail : Cercle_Celtique@CompuServe.com

Moselle : Metz

Luc Ferrari
5, rue Charles Pêtre
57000 Metz
Tél. : 03 87 65 66 78
E-mail : Luc.Ferrari@ctrmed.u-nancy.fr

Nord : Roubaix

Jean-Luc Delebarre
47/24, rue de Conde
59100 Roubaix
Tél. : 03 20 02 79 85

Puy-de-Dôme : Clermont-Ferrand

Jérôme Darmont
35, avenue F. Roosevelt
63000 Clermont-Ferrand
Tél. : 04 73 31 28 24
E-mail : darmont@libd1.univ-bpclermont.fr

Pyrénées-Atlantiques : Pau

Bruno Marchesson
8, rue Jean Jacques Rousseau
Résidence du Bearn,
Bâtiment C3
64140 Billère
Tél. : 05 59 72 59 15
E-mail : marchess@club-internet.fr

Rhône : Lyon

Ludovic Meynadier

Var : La Seyne sur Mer

Stéphane Viéville
Bat" a" lecoriolan,
31 Bd corse résistante
83500 La Seyne-sur-Mer
Tél. : 04 94 87 67 08

Saône-et-Loire : Ciry le Noble

Grégory Perczak
c/o Mme Sicora
6/1, rue François Villon
Rozelay 71420
Ciry le Noble

Seine-St-Denis : Villemomble

Thierry Landrieu
7, rue Decaucville
93250 Villemomble
Tél. : 01.48.94.32.36 ou 06.81.08.08.07
E-mail : alpha93@club-internet.fr

Somme : Amiens

Patrick Moronval
1, rue de l'Epousie
80000 Amiens
Tél. : 06 09 59 12 83
E-mail : patrick.moronval@ac-amiens.fr

Belgique : Verviers

Lucien Mathieu
Tél. : +32 87 22 85 33
Club Pythagore

Petites Annonces

J'ai une petite collection de Casus Belli à vendre, ça va du numéro 81 au 109, plus des hors série, sauf les numéros 83 et 84. Le tout pour 150 balles à débattre ... thibaut.duval@wanadoo.fr

Oyez, oyez braves gens ! COBALISTE organise un G.N dans la région de haute Savoie.

Cette manifestation axée sur le médiéval fantastique se déroulera le 18/19 juillet 1998, les frais d'inscriptions se montent à 80 fr. La rencontre débutera le samedi matin et se terminera le dimanche en fin d'après midi par le banquet-debriefing.

CONTACTS :

HOCQUET Fabrice/ 334 Rte des perosais / 74380 cranves sales. Tel 04.50.39.37.23

ANDUJAR Gilles / 337 Rte de milly /

74380 Lucinges. Tel 04.50.43.31.58

Vends Jdr Maléfices avec règles de base, le Bestiaire, A la lisière de la nuit, 1 scénar: Le drame de la rue des récollets.

Prix: 250F à débattre

E-Mail: smiling.catro@wanadoo.fr

Les Manifs