

La Lettre

5

Fédération Française de Jeux De Rôle
de la **FFJDR**
Entrez dans le jeu !

Les rubriques

Manifests

Fanzines

Kulture

NOUVEAU !!!

Planet

JdR

Mais aussi...

Carte rose

La revue de Presse
de la FFJDR,

La liste de diffusion
"Les News du JdR"

Les affiches/
Calendriers dans les
boutiques

...



La Lettre de la FFJDR n°5, Mars 1999. Publiée par la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJDR), 134 rue Louis Rouquier, 92300 Levallois-Perret. Tél. 01.46.71.16.56, Mél. contactffjdr@egroups.com, URL. <http://www.ffjdr.org>. Directeur de la publication : Nicolas Stampf (stampf@mail.dotcom.fr). Rédacteur en Chef : Ludovic Meynadier (farfadet@mail.dotcom.fr). Maquettiste : Gilles Février (fevrier@mail.dotcom.fr). Rubriques : "Manifs" : Luc Ferrari, "Fanzines" : Jérôme Darmont, "Planet JdR" : Patrice Mermoud (l'Archiviste pour les intimes); "Kulture" : ... cherche son responsable. Photographies : Nicolas Stampf (à Boulogne) et Anne-Gaëlle Darmont (à Firminy). Illustrations : Couverture : Philippe Caza, Intérieur : Laurence Barbero.

EDITORIAL

"Chef ! chef!

_ça te prend souvent de m'appeler chef ?

_ben... c'est que tu es nommé rédac'chef maintenant.

_quoi ? si je suis administrateur, c'est pour pouvoir me pavaner dans les conventions chics, pas pour trimer pour des membres qui...

_euh chef, il y a du monde là, juste derrière vous.

Hein ? Ahem... très chers lecteurs, je voudrais tout d'abord rendre hommage à Sybille et Michel, qui au fil des numéros, ont su améliorer à la fois le contenu et l'apparence de notre Lettre.

Je reprend aujourd'hui le flambeau avec Gilles, notre maquettiste EN CHEF. Si nous avons du retard sur le calendrier, c'est pour vous offrir encore mieux pour cette Lettre de la FFJdR n°5 comme l'aurait souhaité, j'en suis sûr, Sybille.

Vous trouverez ainsi une nouvelle rubrique promis à un bel avenir : Planet'JdR, nos gagnants du Trophée Fanzine, un courrier des lecteurs un peu particulier cette fois-ci, et pleins d'autres choses bien sûr !

N'hésitez pas à nous écrire pour passer une annonce, nous envoyer un article, un dessin, vos remarques, ou même un petit mot gentil.

Ludovic Meynadier, rédac'chef.

L'illustration de couverture (qui d'ailleurs orne le t-shirt FFJdR) nous a été gracieusement fournie par Philippe CAZA, membre du comité de parrainage de la FFJdR.

AU SOmmaire de ce numero...

L'Edito du Chef	2
L'indispensable rubrique Fanzines	3
L'inégalable rubrique Kulture (Lu et Vu pour vous)	6
Planet' JdR, l'Archiviste se promène et nous fait visiter ce monde merveilleux	7
Rubrique Manifs	8
Les Etats Généraux du Jeu de Rôle, où en sont-ils ?	10
Service compris	11
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	12

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 et le bonheur des amateurs de fanzines !

- Jérôme Darmont -

Trophée Fanzines 1998 de la FFJdR

On peut dire que pour ce numéro de la Lettre, vous êtes gâté ! La rubrique fanzines est en fête, puisqu'elle a la joie d'accueillir les gagnants de notre trophée.

Pensez donc, le succès des gagnants est tel qu'il est impossible de mettre la main sur un numéro assez longtemps pour pouvoir refaire le "scan" des couvertures - même les menaces n'ont pas suffi !

Le premier prix revient donc au sublissime *Lunatic Asylum*, le coup de cœur du jury (composé, je le rappelle, d'éminents rôlistes : S. Marsan, O. Noël, P. Mermoud et N. Stampf) va au colossal *TnT*, et enfin ce podium est complété par l'inusable *Tinkle Bavard* avec le prix qualité dans la continuité. Merci et bravo à tous les fanzines participants, qui ont tous d'indéniables qualités*, et que vous pouvez retrouver dans ces colonnes.

* On a retrouvé des touffes de cheveux arrachés dans la salle de délibération du jury, mais chut !

• **Ars Mag**, Numéro 14 (mai 1998), 64 pages, 24 F

Éric Kouris
Appartement 42
4, avenue Youri Gagarine
93270 Sevran

Mél : Styren@aol.com

Sommaire des anciens numéros : <http://lminux.univ-bpclermont.fr/~darmont/arsmag/>

Ce numéro d'*Ars Mag* n'est pas un spécial scénarios, mais il pourrait presque se prétendre tel ! Au menu : la suite de la campagne de la Combe à la Serpent (acte II) avec deux scénarios bien ficelés et toujours aussi bien documentés (on sent que l'auteur aime sa région, la Bourgogne), qui font au total 30 pages ; une courte (4 pages), mais néanmoins sympathique histoire féerique pour égayer les temps morts de votre Saga ; et, pour finir, une aventure sous-marine également de bonne facture (12 pages).

Les aides de jeu ne sont pas en reste, avec un article très intéressant sur l'héraldique hermétique et les secrets des sceaux magiques, et des règles d'invocations d'élémentaires bien fichues et plus achevées que celles proposées dans les suppléments officiels. Je reste cependant un peu sur ma faim. J'aurais aimé une description des différents types de créatures élémentaires mentionnés (salamandres, etc.).

Suivent finalement l'historique et les caractéristiques d'une créature (un élémentaire, tiens, tiens :), mais d'un genre particulier) et d'un mage Jerbiton reconverti en baladin (à la manière du supplément *Medieval Tapestry*) ; puis les rubriques habituelles, Revue, Portrait de Famille (critique — élogieuse, à juste titre, d'ailleurs — du fanzine américain *Mythic Perspectives*) et Courrier des lecteurs (volumineux, cette fois-ci !).

— Jérôme Darmont

• **Ars Mag**, Numéro 15 (juillet 1998), 60 pages, 24 F

Éric Kouris
Appartement 42
4, avenue Youri Gagarine
93270 Sevran

Mél : Styren@aol.com

Sommaire des anciens numéros : <http://lminux.univ-bpclermont.fr/~darmont/arsmag/>

Au menu de ce numéro la fin du deuxième acte de l'interminable (c'est loin d'être une critique !) Saga de la Combe à la Serpent ; une nouvelle à l'ambiance féerique, plutôt sympa même si on voit bien la fin se dessiner ; la description détaillée de l'Alliance de Delphes, ainsi qu'une foule de renseignements historiques et mystiques sur la Grèce ; un scénario se déroulant dans le Tribunal du Loch Leglean (Écosse) ; un article pour se défaire de nos idées préconçues concernant l'habitat au XIII^{ème} Siècle ; et finalement des critiques des derniers suppléments sortis pour *Ars Magica* (*Kabbalah, Return of the Stormrider, Promises Promises, Mythic Perspectives* #4).

— Jérôme Darmont

• **Ars Mag**, Numéro 16 (novembre 1998), 56 pages, 24 F

Éric Kouris
Appartement 42
4, avenue Youri Gagarine
93270 Sevran

Mél : Styren@aol.com

Sommaire des anciens numéros : <http://lminux.univ-bpclermont.fr/~darmont/arsmag/>

Une fois de plus, plus de la moitié d'*Ars Mag* est consacrée à l'excellente campagne de la Combe à la Serpent, qui tire sur sa fin (conclusion au prochain numéro). Suivent un article intéressant sur les hommes d'armes au XIII^{ème} Siècle ; une liste exhaustive des changements opérés sur les sorts entre la 3^{ème} et la 4^{ème} édition ; la description d'un mage à la manière du supplément *Medieval Tapestry* ; un *erratum* au supplément *Wizard's Grimoire Revised Edition* (par l'un des auteurs) et une rubrique "Portrait de famille" très fournie : critique des scénarios *Festival of the Damned* (*Anniversary Edition*), *Nigrasaxa*, du supplément *Wizard's Grimoire Revised Edition* et des fanzines *Tinkle Bavard* n° 46 et *Mythic Perspectives* (n° 5 et HS Fiction 98).

— Jérôme Darmont

• **L'Auberge du Cochon Volant**, Numéro 1 (mai 1998), 27 pages, 10 F

Isabelle Bras
Logement D. Mérillon
Lycée Belin - B.P. 289
70006 Vesoul Cedex
☎ 03-84-96-96-84

Un p'tit nouveau, qui nous propose principalement trois scénarios courts (4 à 5 pages chacun). Le premier, pour *Rêve de Dragon* et *Oniros* (aux éditions NEF ? On retarde, à l'auberge du cochon volant ! :), part d'une bonne idée, un voyage dans les terres médianes du rêve, mais est écrit dans un style quasi-télégraphique souvent confus. La conclusion de l'histoire est, notamment, peu claire. Le second scénario, destiné à *Chimères*, est lui excellent, malgré sa petitesse : bien écrit, ouvert, "dans le ton"... Le dernier scénario est pour *Shadowrun*. Très linéaire, il laisse assez peu d'initiative aux joueurs et peut laisser sur sa faim.

L'Auberge du Cochon Volant (permettez que je vous appelle l'ACV ?) présente également quelques

infos (tournois et nouveautés), une présentation de la fédération (merci l'ACV !), quelques petits textes sympas (j'ai surtout aimé la nouvelle de SF, très bien écrite), et les inévitables petites annonces et courrier des lecteurs (encore vide, mais pas pour longtemps, je gage).

La maquette est classique et claire, les illustrations agréables (belle couverture !), mais un peu rares. On sent un peu que c'est un numéro un, mais pas tant que ça. On verra l'évolution avec le numéro deux, prévu pour fin juin 1998 (et oui, l'ACV est mensuel ! Chapeau !).

— Anne-Gaëlle et Jérôme Darmont

• **L'Auberge du Cochon Volant**, Numéro 3 (septembre 1998), 37 pages, 10 F

Isabelle Bras
Lycée Belin - B.P. 289
70006 Vesoul Cedex
☎ 03-84-96-96-84

L'ACV revient dans nos pages après une petite infidélité pour le numéro 2. Derrière une très jolie couverture sont cachés : des perles (répliques de rôlistes) hilarantes, une aide de jeu Changelin sur l'éveil des personnages, plusieurs articles concernant l'Île d'Yeu (un scénario Changelin de 9 pages, peut-être un peu linéaire, mais bien "dans l'ambiance", une courte description de l'île et une nouvelle — le tout bizarrement éparpillé tout au long du zine), un compte-rendu du FLIP de Parthenay, une magnifique illustration de dragon, un extrait du fameux "Répertoire des Espèces Disparues", qui nous présente le sympathique animal qu'est le Narnard Cavernicole (génial et bien illustré !) et une mini-campagne (20 pages tout de même !) Cthulhu, qui plongera les investigateurs dans les abîmes du temps... Des fautes d'orthographe émaillent ce numéro, mais elles ne gâchent en rien le plaisir. Vivement le numéro 4 !

— Jérôme Darmont

• **Crépuscule**, Numéro 100, 5 FS / 20 FF

Publication officielle des Rêveurs d'Ombre
Éditions Noir Fluo
15 rue des Allobroges
CH-1227 Genève
☎ (41) 22-300.22.01

Mél : ombres@hotmail.com

Site Web : www.club.ch/fil/ombres/nf

Se définissant comme (entre autres définitions) "le magazine de l'étrange", *Crépuscule* aborde un peu tous les genres : bédés, musique (interview du groupe gothic-industriel Das Ich), ciné, roman (ou pour être exact nouvelle), histoire étrange (article sur l'occultiste Stanislas de Guaita, 1861-1897, susceptible de plaire à tous les amateurs d'occulte, que ce soit pour Nephilim ou Maléfices) et jeu de rôle, en l'occurrence avec un scénario Nephilim situé à Lyon et une série d'errata absolument indispensables (et tout a fait officieux) pour plusieurs jeux. Très belle présentation et le contenu est intéressant. On retrouve un zine comme il en est apparu plusieurs plus ou moins récemment qui aborde le JdR comme élément d'une culture plutôt que comme un îlot isolé (voir *Chasseurs de Rêves* pour un autre exemple). Je regretterai de ne pas le trouver en France et je sens que je vais faire un tour à Genève de temps en temps pour voir les suivants.

— Patrice Mermoud

Lunatic Asylum, grand vainqueur du Trophée Zines 1998



COUP DE CŒUR DU SEMESTRE !

• **Lunatic Asylum**, Numéro 2 (mars 1998), 92 pages, 35F

Association des Scénaristes en Herbe
25/27, avenue des Violettes
95230 Soisy-sous-Montmorency

Site Web : <http://www.gecip.fr/lunatic/>

Les auteurs de ce magazine 100 % scénarii (oui, magazine : papier glacé, maquette impeccable, belles illustrations et tout et tout) n'ont pas sollicité de critique*, mais j'ai tellement aimé leur scénario Château Falkenstein que je tenais à leur tirer un coup de chapeau ! Quatre scénarii (AD&D, Legends of the Five Rings, Château Falkenstein, Vampire) en 92 pages, c'est dire qu'on ne se moque pas du lecteur. Encore quelques progrès en orthographe/grammaire et le tout sera simplement parfait.

À noter, Lunatic Asylum est vainqueur du Trophée Fanzines 1998 de la FFJdR et sera pour un an distribué par Hexagonal. Bravo !

* Je les ai quand même prévenus ! :)

— Jérôme Darmont

• **Pêcheurs de Lune**, Tome 23 (Hiver 97/98), 20 pages + 12 de *Supplément Veneurs*, 20 F

Trimestriel

La Guilde des Veneurs
85, rue de Neuville
95610 Eragny-sur-Oise

Ce numéro est le premier de la nouvelle formule de *Pêcheurs de Lune*. Le zine en lui-même contient des news (dont un article sur la FFJdR, merci ! Un compte-rendu de CA, des lectures conseillées), la première partie d'un article très instructif sur la justice du X^{ème} au XV^{ème} Siècle, deux nouvelles (ambiance *Hurlements*, bien sûr), et la visite guidée de Falaise, une des places fortes favorites des Ducs de Normandie.

Le *Supplément Veneurs*, quant à lui, est consacré aux scénarii et autres points de règles. Pour cette fois-ci, un scoop ! *Hurlements II* est en route... Le reste du fascicule est consacré à un scénario à monter soi-même (sic). Le cadre en est la ville de Montargis, qui est décrite par le menu.

Deux détails parce que je suis d'humeur à chipoter, la police de caractère utilisée pour le texte est vraiment grosse (vous êtes tenus à un nombre de page ? :) et il faudrait changer le ruban de votre imprimante à jet d'encre ! (Je vous l'ai dit, je chipote, il est très beau, ce zine).

— Jérôme Darmont

• **Les Petits Échos de Pythagore**, février 1998, 24 pages

Bimestriel

Club Pythagore – Antenne Belgique
26, rue V. Bouillenne
4800 Verviers
BELGIQUE

Site Web : <http://www.cybernet.be/userspages/Pblanche/pythagore/>

Ce bulletin de liaison du Club Pythagore de Belgique contient principalement des informations à l'usage des membres (voyages, manifestations, comptes-rendus, etc.), mais aussi un article la maîtrise de l'ambiance à *Maléfices* (repris de Casus Belli), un autre sur l'héraldique (déjà vu, mais toujours utile) et une présentation d'*Histoire de Fou* tirée de Backstab (eh, les gars, vous écrivez des trucs vous-même ? ! :).

La qualité de l'impression est moyenne et la mise en page "basique", mais ça ce laisse lire.

— Jérôme Darmont

• **Les Petits Échos de Pythagore**, juin 1998, 28 pages

Bimestriel

Club Pythagore – Antenne Belgique
26, rue V. Bouillenne
4800 Verviers
BELGIQUE

Site Web : <http://www.cybernet.be/userspages/Pblanche/pythagore/>

Une bonne partie de ce numéro, et c'est bien naturel, est consacrée au compte-rendu de l'A.G. du club. Suit un article sur les sorcières de Salem (tiré de Backstab, z'ont des relations... :), la suite de "Comprendre les armoiries", un article sur les fêtes médiévales (tournois, banquets, fête des fous...), un autre sur la FBJS, la Fédération Belge des Jeux de Simulation, homologue de la FFJdR, et finalement le début d'une "légende d'autrefois", la capote du Pendu.

— Jérôme Darmont

TnT (Tumultes & Trahisons), Numéro 9 (juin-juillet-août 1998), 67 pages, 30 F

Samuel Zonato
76, Grand' Ruelle
57290 Fameck

Site Web : <http://www.multimania.com/tnt/>

Avec ce numéro, TnT passe à un tirage quasi-pro. Je n'ai eu qu'un pré-tirage de déjà bonne qualité, alors ça promet ! Au menu : la revue de presse insolite ; la dernière partie de la chronologie des années 30 ; plein de tables pour créer des monstres lovecraftiens (je ne sais pas si c'est réellement utile, mais c'est drôle) ; une longue interview de Leonidas Vesperini, coauteur de *Thoan* ; une critique de la Comté, supplément *JRTM* très apprécié de la rédaction ; un scénario *AD&D* d'une dizaine de pages préfigurant une campagne dans le monde de *Greyhawk*, mais ressemblant fort à un bon vieux donj' sur la fin (mais j'avoue que je ne l'ai pas lu en détail, *mea maxima culpa*) ; un dossier sur les jeux sur Internet (trop court, il met l'eau à la bouche sans

approfondir le sujet — dommage) ; la nouvelle d'Isa, toujours très féérique ; un système monétaire bien détaillé pour "Mousquetaires & Sorcières" (*Mousquetaires et Sorcellerie*, je présume :) ; un scénario et une aide de jeu Cthulu d'une douzaine de pages, qui feront voyager les investigateurs de la Nouvelle Orléans au Venezuela ; une critique intelligente de *Château Falkenstein* (il manque juste l'excellent supplément *The Book of Sigils* dans la liste...), suivi d'un petit scénario très sympathique — et culturel, de surcroît ; et finalement une présentation des JpC *Avatar* (il manque le site web de *Nébula* : <http://www.edelweb.fr/guests/nebula/>) et *Tatanka*.

Je ne vous ai pas gâté avec une telle énumération, mais ce n'est pas de ma faute, les rédacteurs de TnT sont trop prolifiques !

— Jérôme Darmont

TnT (Tumultes & Trahisons), Numéro 10 (octobre-novembre-décembre 1998), 61 pages, 30 F

Samuel Zonato
76, Grand' Ruelle
57290 Fameck

Site Web : <http://www.multimania.com/tnt/>

61 pages seulement ? ! Ouf ! La production baisse (un peu) ! Mais non, je plaisante ! Dans ce numéro, l'habituelle revue de presse insolite, la saziothèque (SaZ a lu pour vous), la nouvelle d'Isa (un peu moins bonne que d'habitude), un dossier passionnant sur l'Atlantide, un bon scénario de 10 pages pour Berlin XVIII (je connais très peu ce jeu, mais le scénario donne envie de s'y mettre), une nouvelle rubrique consacrée à la BD, la vraie (pas celle de Froideval — enfin, c'est ce que j'ai retenu, je n'aime pas ses Chroniques de la Lune Noire :-), un scénario James Bond 007 de 9 pages. Je fais une pause, là. Le scénario est de bonne facture, mais à la lecture, j'ai cru reconnaître des plans. "Tiens, ça ressemble à ce que je faisais dans mes scénarios JB007 !" Vérification faite, ces plans sont pompés quasiment à l'identique dans trois de mes scénarios disponibles à la Scénariothèque (<http://www.virandia.org/Jeux/Scenariortheque/>, au passage), à savoir "Bon baiser de Rio" pour le repaire du méchant, "À la recherche du Yellow Submarine" pour la base secrète et "Opération Bahamas" pour l'île (vous pouvez vérifier). On ne s'embête pas, chez TnT ! Pffff, dire que je n'ai même pas eu d'abonnement gratuit pour ça... Passons... :-/ Suit une critique des derniers suppléments *Deadlands* en VF et en VO, un scénario d'enquête de 14 pages pour AD&D2 (avec une super table sur l'évolution d'une épidémie, beurk ! :-)) et, pour finir, une présentation détaillée du JpC "Les Seigneurs Orionides".

Au fait, TnT est vainqueur du Trophée Fanzines 1998 de la FFJdR et sera pour un an distribué par Hexagonal. Bravo !

— Jérôme Darmont

• **Les Tricoteuses de Métal**, Numéro 0, Première année, 28 pages

Quanjepumadaire (sic ! :)

Les Forges Batignollaises, Bruno Le Brun
118, rue Truffaut
75017 Paris

Mél : Bruno.Le-Brun@renault.com
Site Web : <http://perso.club-internet.fr/a193621/>

Les tricoteuses est un est un fanzine ayant les jeux semi-réels comme thème principal. Il est tout en couleur (s'il vous plaît ! imprimante à jet d'encre, mais quand même...) avec une couverture magnifique.

Au sommaire, des trucs de GNistes auxquels je ne comprends pas grand chose, mais qui doivent être très utiles : comment se confectionner une cote de mailles, un chapeau joli, une épée en mousse (c'est joliment

illustré); le récit de la bataille d'Hothij Keen (qui se déroule dans les Terres Réunifiées — un univers de campagne de GN ?); un hommage à Hugo Pratt; des conseils pour la peinture de figurines; et finalement une critique historiquement saignante mais pourtant bien complaisante de ce navet de *Lancelot*.

— Jérôme Darmont

• **Les Tricoteuses de Métal**, Numéro 1, Première année, 31 pages, 15 F

Quanjpeumadaire (sic !)

Les Forges Batignollaises, Bruno Le Brun
118, rue Truffaut
75017 Paris

Mél : [Bruno.Le-Brun@renault.com](mailto: Bruno.Le-Brun@renault.com)
Site Web : <http://perso.club-internet.fr/a193621/>

Encore une magnifique couverture couleur (et les illustrations intérieures sont à l'avenant) ! Les mêmes rubriques reviennent : tricotage de cote de mailles, rubrique chapeau (cette fois : comment fabriquer un casque à nasal !), comment faire des fourreaux, histoire des Terres Réunifiées, comment peindre les figurines de chevaux et pour finir un scénario AD&D1 (cha exichte encore, cha ?) de 10 pages. Le tout est précis, détaillé, bien illustré.

— Jérôme Darmont

• **Les Tricoteuses de Métal**, Numéro 2, Seconde année, 31 pages

Quanjpeumadaire (sic !)

Les Forges Batignollaises, Bruno Le Brun
118, rue Truffaut
75017 Paris

Mél : [Bruno.Le-Brun@renault.com](mailto: Bruno.Le-Brun@renault.com)
Site Web : <http://perso.club-internet.fr/a193621/>

Moins de couleur sur la couverture sur ce numéro, mais l'illustration est toujours aussi sympa. On prend les mêmes rubriques et on recommence : cette fois, fini les mailles, vêtez vous d'écaïlles; et d'un casque romain (ça a l'air de se compliquer); jouez au lâche (ou soyez prudent, selon); utilisez (et fabriquez) des armes de jet; lisez une nouvelle à épisodes ("la princesse d'Asturie"); peignez les socles des figurines; jouez à Ars Magica ! (Scénario de 8 pages plutôt sympa, malgré les caractéristiques des personnages en anglais).

— Jérôme Darmont

• **Vents de Rêves**, Numéro 20 (avril 1998), 34 pages, 15 F (+ 8,40 F de port)

Rêveries Angevines
9, impasse du Puits Rond
49100 Angers

Mél : [suzzoni@univ-angers.fr](mailto: suzzoni@univ-angers.fr)

Vents de Rêves est un fanzine consacré exclusivement à des nouvelles et des romans à épisodes. Même si on n'a pas lu le début des histoires, il est facile de les comprendre.

La Racine des Rois décrit une bataille entre le Roi de France et Erispoé pour la Bretagne, mais laisse sous-entendre des intrigues politiques plus subtiles. Cela semble historiquement fidèle et est bien écrit.

Les Chroniques de Mordora est la nouvelle la plus longue. Elle relate les aventures de héros typiquement "med-fan". On pourra regretter le côté très héroïque et "supers pouvoirs". Par contre, la mythologie est plutôt originale. Les stéréotypes

typiquement masculins de la belle amazone "aux seins lourds et gonflés de désir" font sourire. Sympa tout de même !

La Rose, le Bleu et le Scarabée. Le recrutement est une bonne introduction à cette nouvelle, même si on peut regretter que l'histoire elle-même ne démarre pas vraiment. Le style est bon. Un flash-back donne du relief à ce premier chapitre.

La vie d'un cornichon est en un mot très drôle ! *Une Nouvelle Histoire* se situe dans le monde de Robotech. C'est le point faible de ce numéro. En effet, le style télégraphique et le jargon militaro-technique ne rattrapent pas l'histoire, qui n'est qu'une vaste bataille.

L'inspi-bouquins peut être intéressante pour des gens qui veulent lire l'œuvre de Lois McMaster Bujold. Elle contient un résumé et une critique de chaque roman. Ceux qui ne souhaitent pas découvrir cet auteur trouveront la rubrique un peu dure à lire jusqu'au bout.

Côté apparence, la mise en page du fanzine est claire et les illustrations très agréables. De plus, elles collent bien avec le texte. Globalement, c'est bien et on a envie de lire la suite.

— Anne-Gaëlle Darmont

• **Ars Mag**, Numéro 17 (février 1999), 58 pages, 24 F

Éric Kouris
Appartement 42
4, avenue Youri Gagarine
93270 Sevran

Mél : [Styren@aol.com](mailto: Styren@aol.com)
Sommaire des anciens numéros :
<http://www.multimania.com/darmont/arsmag/>

La monumentale saga de la Combe à la Serpent s'achève dans ce numéro par deux épisodes de 40 pages au total ! On se prend à espérer une suite à cette superbe campagne située en Bourgogne. En attendant, *Ars Mag* nous propose un dépaysement complet avec le début d'une description du Tribunal du Levant (Terre Sainte), qui est très peu exploité dans les suppléments officiels. Le voile est levé sur une première Alliance (l'Alliance de Tripoli) et ses mages. Voilà qui promet ! Ce numéro se termine par la description de deux Quasitores pas commodes, un sort vicieux au possible et les critiques des dernières productions pour *Ars Magica* (The Mythic Seas,

Tinkle Bavard 47, Mythic Perspectives 6, Zombi 11).

- Jérôme Darmont



• **TnT (Tumultes & Trahisons)**, Numéro 11 (janvier-février-mars 1999), 61 pages, 30 F

Samuel Zonato
76, Grand' Ruelle
57290 Fameck

Site Ouèbe : <http://www.multimania.com/tnt/>

Ce numéro serait presque un spécial Thoan s'il n'y avait aussi pas mal de L5A et de Deadlands ! Au menu la judicieuse revue de presse insolite; un survol de la Saga des Hommes Dieux de P.J. Farmer; l'excellente nouvelle d'Isa; un dossier complet sur le shintô et le zen; une critique du Livre des Cinq Anneaux assortie d'aides de jeux (dont une très chouette sur les animaux de Rokugan); un dossier découverte de Thoan suivi d'un scénario de Léonidas Vesperini himself, de règles additives sur le déplacement sur Barsoom et de la "foire aux questions" (mais il est super quand même !); un court scénario Deadlands et deux nouveaux archétypes de personnage; un scénario Guildes que je ne saurais critiquer vu mon intimité avec son auteur (mais il est super quand même !); une séquence historique sur la bazar de la charité très utile pour des jeux comme Maléfices, Cthulhu ou même Château Falkenstein; des critiques d'Orcs et Trolls et Montjoie; et l'habituelle rubrique JpC.

- Jérôme Darmont

LU POUR VOUS

"Le livre de tous les jeux" des éditions SOLAR, 400 pages (1989).

"Le livre de tous les jeux" fait partie de ces livres aux noms évocateurs, tels que "Tous les jeux de loisirs" ou encore "Plus de 400 jeux" chez d'autres éditeurs. Alors pourquoi vous parlez plus particulièrement de celui-là ? Car comme vous vous en doutez, c'est le seul de tous les ouvrages de ce type qui parle, à ma connaissance, de jeu de rôle. Il mérite donc bien son titre !

Il se trouve assez aisément : je l'ai emprunté dans une bibliothèque municipale des environs de Lyon et notre vice-présidente adorée l'a acheté à Paris.

Les jeux sont classés par catégories qui constituent les différents chapitres du livre : jeux d'échiquier, de damier, de 24 flèches, de réseaux, sur papier, d'allumettes, les awélés, de dominos, de dés, de cartes, les réussites et patiences, de casino, pour enfants, de rôle et en annexe les jeux de société. Il manque à mon avis les jeux de fléchettes et de billards. C'est dommage pour un livre qui se veut exhaustif.

Mais ne boudons pas notre plaisir, les textes sur chaque jeu sont très clairs, avec de nombreux exemples abondamment illustrés. Les variantes sont rapidement mais efficacement décrites. Il y a même des conseils stratégiques pour les principaux jeux et des tableaux statistiques pour les jeux de casino, qui vous convaincront que vous ne ferez pas fortune ainsi. Les jeux recensés, de l'aveu même des auteurs, sont des jeux pratiqués en France, qu'ils soient d'origines ou importés. Les auteurs se sont très bien documentés et il y a souvent une petite note historique sur le jeu.

Malgré un passé ludique mouvementé, j'ai eu du mal à trouver des failles (j'ai retrouvé avec plaisir les règles du barbu) :

- _ les variantes proposées des échecs sont nombreuses mais il n'y a aucune trace de "Tempête sur l'échiquier" ;
- _ si les auteurs connaissent comme variante à la belote la coinchée, ce n'est pas le cas de la contrée (variante du sud-est où la plupart des annonces ne comptent pas, ce



qui rend le jeu plus technique).

Par contre, il y a quelques erreurs regrettables qui se sont glissées, soit dans les schémas, soit dans le texte explicatif. Heureusement, elles sont aisément corrigées avec un peu de jugeote.

Autre remarque, le terme "meneur de jeu" est utilisé dans la description de certains jeux, ce qui surprend au premier abord mais qui se justifie en fait parfaitement.

L'intérêt de ces premiers chapitres pour le roliste pur et dur est variable. Le joueur à Deadlands, surtout un huckster, apprendra toujours des choses utiles sur le poker. Le côté historique intéressera les meneurs de jeu qui aiment des détails qui font vrai, pour des jeux aussi divers que l'Appel de Cthulhu ou Ars Magica.

Avant de parler du chapitre tant attendu sur le jeu de rôle, quelques mots sur les jeux de société en annexe : on retrouve aussi bien le Monopoly que Diplomacy. Par contre, ne cherchez pas Magic et ses cousins, l'ouvrage à malgré tout 10 ans.

La partie jeu de rôle commence par un petit historique d'une page. La chronologie commence bien évidemment avec D&D de TSR (qui fête son quart de siècle !) et va jusqu'à... Maléfices et l'Appel de Cthulhu. Ensuite, on a droit à une explication du jeu de rôle sur 6 pages qui commence fort bien : "Ce livre de tous les jeux ne serait pas complet s'il ne proposait pas une initiation aux jeux de rôles, l'invention la plus attrayante et la plus originale dans le domaine ludique depuis le monopoly" ! Par contre, la suite contient des affirmations qui laisse songeur : "En aucun cas un meneur de jeu ne doit improviser" et "Quant aux 'aventuriers', leur but est simple : traverser l'univers créé par le meneur de jeu, y rafler tous les trésors qu'ils rencontrent et tâcher d'en sortir en vie" ! Heureusement qu'il y a des conseils un peu plus avisés : "Celui-ci [le meneur de jeu] doit enfin se montrer ouvert aux suggestions ou aux trouvailles de ses partenaires". En fait de description du jeu de rôle dans toute sa variété, on nous sert une certaine vision de D&D, disons grobillesque... Le jeu d'initiation qui est proposé est d'ailleurs une simplification poussée de D&D mais où l'on retrouve la classe d'armure !

Un scénario prêt à jouer s'étale sur 9 pages. "Le château du lac de Maldoror" est plutôt sympathique pour un scénario "porte-monstre-trésor". Certes il est très linéaire mais il est là pour permettre de découvrir le jeu et il y a quand même un petit peu d'extérieur.

Le bilan du contenu de ce livre est donc globalement positif malgré quelques petits défauts. La partie sur les jeux "traditionnels" est vraiment bien documentée et la partie jeu de rôle vaut le détour pour son côté nostalgique. Mon seul véritable regret : qu'il n'y ait pas eu une nouvelle édition du livre, revue et augmentée.

— Ludovic Meynadier.



L'an 2000...

Certains diront enfin on y arrive, depuis le temps que l'on en parle !

D'autres feront ressurgir les vieilles peurs de fin de siècle.

Mais la plupart, sinon la totalité du monde, va fêter, chacun à sa façon, l'arrivée de cette année... 2000... et se préparer à basculer dans le 21^{ème} siècle !!!

Dans la littérature, le cinéma, le théâtre, des gens se sont essayés à "voir", à "deviner", à "créer" ce qui arriverait en l'an 2000.

Quoi de plus logique que l'ORC (Organisation Rôlistique du Creusot), association de jeux de simulation, participe activement à la fête.

L'ORC organise donc cette année la première édition d'HISTOIRES D'ORC, un grand concours de scénarii ayant pour thème "AN 2000".

Les scénarii porteront sur des jeux "contemporains" tels que BaSiC, Simulacres, MEGA, l'Appel de Cthulhu, Vampire, Wraith, Loup-Garou, Mage, Changeling, INS/MV, Nephilim, Conspiration, James Bond 007...

Les auteurs des scénarii vainqueurs seront récompensés par de nombreux lots et les trois meilleurs scénarii seront publiés sous la forme d'un fanzine.

Les scénarios non primés seront publiés sur le Site De l'Elfe Noir et sur le site de l'ORC.

HISTOIRES D'ORC est organisé en partenariat avec la FFJdR, le Site De l'Elfe Noir (SDEN) et Descartes Editeur (d'autres sponsors pouvant encore se joindre à nous pour l'aventure).

Pour tout renseignement, écrire à :
 Organisation Rôlistique du Creusot
 23 rue des Lamineurs
 71200 Le Creusot
 Tél. 03.85.56.19.52 (Jean-Paul)
 ou 01 39 69 76 09 (Gilles)
 URL : <http://www.ffjdr.org/orc/>
 Mél : fevrier@mail.dotcom.fr

La Lettre de la FFJdR s'enrichit d'une nouvelle rubrique. Celle-ci vous emmènera au fil des numéros à travers différents pays du monde, pour vous faire découvrir comment on conçoit le jeu de rôle là-bas, à quels jeux ont joué, quelle est la production locale. Bref, un regard un peu curieux sur ce qui passe à travers la Planet'JdR.

Ce premier article va vous emmener de l'autre côté de l'Atlantique avec le Québec. La belle province va tout à la fois vous laisser en terrain de connaissance, puisqu'il n'y a pas la barrière de la langue, et vous dépayser, mais à sa manière qui fait tout le charme ses habitants.

Ludovic Meynadier

LE JEU DE RÔLE AU QUÉBEC

"Puis, alors que le train se rapproche du St-Laurent, on croit apercevoir, au loin sur un plateau, entre Diamant et Charny, de l'autre côté du fleuve, la ville de Québec elle-même. On s'efforce alors de vérifier que l'on a réellement entrevu cette perspective éthérée de toits en croupe et de fortifications qui se dressent, majestueuses et magiques, à la limite des terres..."

H. P. Lovecraft, "Description de la ville de Québec, en Nouvelle-France"

Une telle cité se devait bien sûr d'être l'hôte de parties de jeu de rôle... Dans les quelques lignes qui suivent, j'espère vous décrire avec suffisamment de fidélité le milieu du jeu de rôle dans les "quelques arpents de neige" de Voltaire, en m'attardant un peu plus sur la région même de Québec où je demeure.

Le jeu de rôle semble moins populaire, toutes proportions gardées, au Québec qu'en France. Si les mots "Donjons & Dragons" disent presque toujours quelque chose au néophyte, "jeu de rôle" vous attireront la plupart du temps un regard interrogateur. Et pour cause : le jeu de rôle n'a pratiquement jamais eu droit à une couverture médiatique nationale (grand bien lui fasse, si j'en crois la situation française (passée ?)). Lors de la plupart des apparitions du jeu de rôle dans les médias, le traitement qui lui a été réservé était sympathique, l'associant à une forme de théâtre un peu plus ludique et imaginative.

La pratique du jeu de rôle n'est pas non plus très organisée. S'il existe un bassin de joueurs relativement important, assez, en fait, pour faire vivre une dizaine de boutiques en province, ils sont pour la plupart rassemblés en petits groupes d'amis sans grands contacts entre eux. La plupart des Cégeps (Collèges d'Enseignement Général et Professionnel, juste avant l'université, ~17-20 ans), universités et quelques écoles secondaires (vos lycées, ~13-18 ans) possèdent leur club, mais, sauf exception, ils ne sont souvent guère plus que des lieux où on peut jouer et afficher sur un babillard les offres de parties, une bibliothèque de jeu, et une épisodique activité spéciale. Quant aux clubs hors institutions scolaires, je fais partie d'un des rares dont j'ai jamais entendu parler, soit "La Guilde Les Maîtres du Temps", près de Québec. Les clubs les plus actifs de la région de Québec à part la Guilde semblent être "Les Seigneurs de Nague", le club de l'Université Laval, et le Grimoire, le club du Cégep de SteFoy. Ailleurs dans la province, les clubs de l'Université de Sherbrooke et du Cégep Maisonneuve et de l'Université McGill de

Montréal font aussi parler d'eux.

Il existe bien l'AQJS (Association Québécoise des Jeux de Simulation), un sous-branche de la Fédération Québécoise du Loisir Récréatif. En fait, cette association n'a de québécoise que le nom, ne rassemblant que quelques clubs de la région montréalaise et n'offrant à peu près comme service que la location de locaux pour jouer. L'organisme se dit en "reconstruction" mais n'a pas plus voulu répondre dans le passé aux demandes d'information des Maîtres du Temps... Bref, la FFJdR me semble être partie d'un bien meilleur pied que l'AQJS. Peut-être peut-on espérer de meilleurs jours pour la fédération québécoise dans un avenir plus ou moins lointain...

Pour ce qui est des boutiques, on en compte quelques-unes réparties dans les principales villes. À Québec, les plus importantes sont la "Librairie Donjon" (qui possède également une succursale à Montréal) et "L'Imaginaire", qui ne se spécialise pas dans le jdr, mais fait aussi dans le Manga, la BD européenne, les comics américains et les "séries-cultes" (X-Files, Star Wars, Star Trek...). La boutique québécoise la mieux fournie est sans conteste "Le Valet d'Œur", un Relais-Descartes de Montréal.

Côté activités des passionnés, c'est assez tranquille: aucun "salon du jeu" digne de ce nom. Il n'y a que trois tournois d'importance: à Québec, le tournoi d'AD&D bi-annuel des Chevaliers du Dragon Pourpre, et à Montréal, le MaiCon, du Cégep Maisonneuve, et CONJuration, de l'Université McGill. Pour ce qui est des fanzines, on ne se bouscule pas non plus aux portes. Le plus régulier est le "Fumble!", celui des Maîtres du Temps, mais il est plutôt orienté "zine de club" (il dure cependant depuis 75 numéros mensuels d'une vingtaine de pages...pub ;-)... tout comme le "Vorpal" des Seigneurs de Nague. Il y a bien eu quelques autres fanzines qui sont apparus puis disparus, mais à part Mandragore, un bon fanzine qui a duré 4 numéros à la fin des années 80, aucun n'a passé la barre du 3 numéros, et la qualité n'était pas souvent au rendez-vous... Même chose pour les parutions rôlesques amateur : les Scaragorn (jeu de rôle medfan) et autres Mécréants (jeu de combat avec figurines) n'ont eu qu'une diffusion et un succès restreint.

Côté pro, une seule référence: Dream Pod 9, la compagnie qui fait "Heavy Gear", "Jovian Chronicle", "Tribe 8", quelques suppléments pour Cyberpunk. Ils ont le vent dans les voiles: les nouveaux suppléments font régulièrement leur apparition sur les tablettes des boutiques, ils ont produit les jeux informatiques "Heavy Gear" I et II avec Activision, et il y a des projets de film ou de série télé dans l'air...

Quels sont les jeux les plus joués ? Les plus importants sont évidemment toute la gamme AD&D et du Monde des Ténèbres de White Wolf. D'autres systèmes tirent aussi leur épingle du jeu : Shadowrun, Gurps, Star Wars, Heavy Gear, les jeux ICE... Des absents notables? L'Appel de Cthulhu, bien que pratiqué, n'est sûrement pas autant une référence qu'en France. Et les jeux français, peu connus, la plupart du temps hors de prix (comparativement aux cousins américains), ou très mal distribués: un grand nombre de jeux français dont toute la gamme Multisim, sont à peu près impossibles à ce procurer au Québec, à part au Valet d'Œur à Montréal, et encore, toujours avec à peu près quatre mois de retard. Bref, un joueur de Réve de Dragon, Guildes, Scale, Nightprowler, Nephilim ou autres, c'est vraiment une curiosité au Québec... Il existe évidemment bien d'autres jeux qui sont joués, mais dans des proportions moins importantes.

Les jeux de plateau les plus pratiqués, à part certaines exceptions originaire du vieux continent, sont les jeux Games Workshop, Battletech et, dans une moindre mesure, Formule Dé (l'effet Villeneuve...), avec un peu d'Heroquest pour les novices ici et là.

Magic et autres jeux de carte, après avoir causé

une vraie folie il y a quelques années (dans des cégep que je connais, on a dû interdire le jeu dans la cafétéria parce qu'il ne restait plus assez de place pour ceux qui voulaient manger...) restent populaires malgré la fin de l'effervescence.

Le domaine des grandeurs-nature se porte bien. Près d'une quarantaine de groupes organisent des fins de semaine (NdA : vos week-end) de GN un peu partout en province, tant médiévaux qu'inspirés du "Monde des Ténèbres" de White Wolf, des plus simplistes aux plus élaborés, de mai à octobre. Évidemment, il n'est cependant pas question de louer un château pour ce faire, ils sont plutôt rare en ce coin de pays... Le succès des groupements de GNistes comparés aux clubs de rôlistes montre encore une fois l'attrait pour le côté "théâtre" du jeu de rôle au Québec. Même le grand public se laisse prendre au jeu: lors des deux éditions des "Médiévales de Québec", un grand festival transformant la ville de Québec en bourgade du Moyen-Âge remplies d'activités d'époques, on a invité la population à se costumer et à se mêler aux comédiens. Pour une ville qui n'a jamais connu l'époque médiévale, ce fut un grand succès de foule, plus de 200 000 visiteurs faisant de Québec leur destination. On n'était qu'à une intrigue d'un méga-GN... La gestion de l'événement fut cependant désastreuse et il a été depuis remplacé par "Les Fêtes de la Nouvelle-France", qui obtient un aussi grand succès sur un thème similaire.

Avant de terminer, voilà quelques références pour ceux d'entre-vous qui ont accès à Internet :

Pour des liens sur le monde du jeu québécois :
La Page de Melkor :
<http://www.interlinx.qc.ca/~melkor/>

La Toile du Québec (Choisir la section jeu de rôle) :
<http://www.toile.qc.ca>

Les boutiques (qui vendent d'ailleurs par correspondance) :

- Cyberdungeon :
<http://www.cyberdungeon.com>

- Le Valet d'œur: <http://www.levalet.com>

Le pro :

- Dream Pod 9 : <http://www.dp9.com>

Et mes clubs et fanzines préférés :-)

La Guilde Les Maîtres du Temps :
<http://pages.infinit.net/wezel/>

Voilà, c'était un bref tour d'horizon du milieu du jeu de simulation au Québec. Si vous avez des questions ou des commentaires à formuler, n'hésitez pas à me contacter !

Sébastien Savard
La Guilde les Maîtres du Temps
2114 Boulevard Pie-XI Nord
Val-Bélair, Québec
Canada
G3J 1R2

Courriel: aaa379@agora.ulaval.ca

Manifs

Nous y étions pour vous, et nous vous livrons nos impressions...

**Boulogne Billancourt,
5 et 6 décembre 1998**

Le jeu de rôle à tout âge, c'est possible !

Pour la deuxième année consécutive, la FFJDR a présenté le jeu de rôle lors des journées porte-ouverte de la Ludothèque de Boulogne-Billancourt. Outre les présentations classiques et les discussions, nous proposons aux visiteurs de faire des parties en utilisant le système de jeu REVES créé dans cet objectif par la FFJDR. Le public des portes ouvertes de la

ludothèque est principalement constitué d'enfants qui essayent le jeu de rôle comme ils essayent tous les jeux présentés.

REVES est un jeu de rôle très simple utilisable dans n'importe quel univers, à la demande et au goût des joueurs. Il ne prétend ni au réalisme, ni à permettre un "roleplay" fabuleux, mais juste à la simplicité permettant de commencer rapidement. Pour les personnes possédant internet, les règles ainsi que du matériel de jeu (univers, personnages prêtirés, scénario ...) sont disponible à <http://www.ffjdr.org/revs>. Des joueurs ayant essayé le jeu l'année dernière sont revenues pour faire d'autres parties cette année. A priori c'est aussi des joueurs qui se mettront assez rapidement à faire leurs propres parties malgré leur âge (10-11 ans). C'est des fans ayant souvent pas mal d'idées. Notons de plus une évolution dans leur façon de jouer. L'un des jeunes relativement "bourrin" dans son jeu l'an dernier m'a surpris cette année par des idées plutôt originales et particulièrement bienvenues dans le cadre des parties proposées. Un autre groupe a essayé la première "campagne" de REVES. Ils avaient en effet joués un scénario med-fan l'an dernier et ont désiré jouer la suite cette année. Cette suite c'est donc déroulé sur trois scénarios improvisés sur le moment, les personnages évoluant entre ceci, au grand plaisir des joueurs. Noël arrivant, ils devaient recevoir une boîte de base de ADD dans leurs souliers. C'est donc une affaire qui marche.

Les plus jeunes joueurs cette année furent des joueuses de 7 et 8 ans qui n'eurent pas de problèmes à interpréter leur rôle. L'avenir des joueurs de jeu de rôle est-il la joueuse de jeu de rôle ? Nous le saurons dans quelques années, mais ce week-end fut plutôt de bon augure pour l'avenir de notre hobby.

4ème édition des Nocturnes

**Foréziennes,
20-21 février 1999, Firminy (42)**

Grand succès de fréquentation pour cette convention (le stock de hot dogs était épuisé dès le samedi vers 14h30 ! - et bien vite reconstitué, heureusement) : Plus de 120 inscrits aux tournois de JdR, environ 50 participants au semi-réel Shadowrun de la nuit, plus de 80 amateurs de Magic, 12 wargamers acharnés, 17 peintres en figurines en lice pour le concours, et cela sans compter les participants aux parties libres et les (nombreux) curieux. Un bon point pour les organisateurs qui ont assuré une promotion impeccable de leur manifestation !

Votre serviteur n'a pas chômé en animant plusieurs parties de découverte du JdR avec R.É.V.E.S. Pirates, dont plus d'une moitié avec des enfants du quartier où se déroulait la convention. Tout le monde a apprécié (un groupe d'enfant ayant joué le samedi est même revenu le dimanche), d'autant que Casus Belli avait envoyé aux organisateurs une cargaison d'exemplaires de BASIC que nous avons pu distribuer gracieusement aux nouveaux "initiés".

L'ambiance de la convention était très conviviale et a bénéficié, je pense, du changement de locaux. Par

rapport au gymnase de l'année dernière, les grandes salles pour les wargames avec figurines et Magic et les plus petites pour les parties de JdR sont un plus appréciable. Je salue également la présence des sympathiques Roland Barthélémy et Léonidas Vesperini. A l'année prochaine, sans doute !

- Jérôme Darmont, PR Auvergne et un peu Loire quand il faut.



Jérôme Darmont, PR Auvergne, lors des 4ème Nocturnes Foréziennes

**Forum Multijeu de Vauréal,
27 et 28 février 1999**

Le week-end des 27 et 28 février 1999, la FFJDR était en déplacement au deuxième forum multijeu de Vauréal (près de Cergy-Pontoise). Notre but était d'y présenter le jeu de rôle et la FFJDR aux visiteurs venues pour essayer les différents jeux.

Avec l'expérience de ce genre de convention, on commence à faire de plus en plus professionnels. En effet, en arrivant et en moins de 5 minutes on installe la banderole FFJDR (en plus, il y avait des grilles pour l'accrocher, elle était donc bien tendue pour une fois), on dispose les jeux de démonstration : ADD boîte d'initiation, Starwars, James Bond... on présente les travaux de la FFJDR : Revue de presse, bottin des clubs, REVES Dossier X et Pirates, triptyque de présentation de la FFJDR, plaquettes Casus-Belli... on affiche un T-shirt FFJDR, les 5 animateurs portant fièrement leur T-shirt (bon on les a rapidement couverts parce qu'on était en courant d'air).

Les contacts furent nombreux et excellent aussi bien avec les organisateurs (Arnaud Knippel, champion de Go), la Cervo (Compagnie des rôlistes de Val d'Oise grâce à qui nous étions présent sur ce forum) que avec le public. Nous avons fait plusieurs parties de REVES aussi bien avec des enfants (à partir de sept ans) qu'avec des adultes. En particulier, nous avons fait découvrir le jeu de rôle à une ludothécaire qui désirerait développer cette activité dans les ludothèques. Elle nous connaissait grâce à la ludothèque de Boulogne-Billancourt. Nous avons aussi fait faire sa première partie à une personne ayant acheté la boîte rouge de D&D il y a une dizaine d'années mais l'ayant remise dans un placard depuis.

Enfin, et en guise d'anecdote, notons que Laurence a gagné le premier lot à la tombola. Maintenant la FFJDR dispose d'un grand sac de voyage pour transporter tout son matériel de démonstration.

- Julien Queinnec

On rencontre de drôles de bêtes au détour des Nocturnes Foréziennes...



Julien (le petit en blanc) au cours d'une partie de R.E.V.E.S. à Boulogne.



FUTUR**Sud-Ouest : Tarbes, 27 et 28 Mars**

Tournoi Warhammer Battle - Jeux de Simulation avec figurines fantastiques

Salle des Fêtes - Mairie de Tarbes
Club Organisateur : Stratégies et Sortilèges
Frais d'inscription : 20F

Parties samedi après-midi et dimanche de 9h à 17h.
Dossier d'inscription à demander à l'adresse du club ou Au Petit Troll - 11 rue Duboue - 64000 PAU, La Carterie - Galerie Géant Casino - 65310 LALOUBERE, à partir du 1er février 1999.

Contact: BOYER Sébastien / BULMANSKI Gilles, Association Stratégies et Sortilèges, 4 rue Alphonse Daudet, 65000 TARBES, Tel: 06.13.70.84.41

Est : Chambéry, 3-4 Avril

IXème convention de jeux de rôle et de simulation de Savoie

Organisée par le Club pentacle et Boule de Gnôme. Ca se passera à l'espace Pierre Cot, 247 quai des Allobroges, et comme c'est le week-end de Pâques, vous n'aurez rien d'autre à faire que d'y aller et jouer à des tas de bonnes choses : JdR, jeux de plateaux, etc..

Adresse ; Pentacle et Boule de Gnôme, c/o David Brosselin, 11 rue Denis Papin, 73000 Chambéry Cedex. Téléphone : 06 61 71 74 61

Svetlana, sbouclie@cybercable.tm.fr

Est : Nancy, 9-10 Avril

Le 9 et 10 avril, *l'association Légendes vous invite à une convention de Jeu de Rôle.*

Au programme de la Soirée de vendredi : Néphilim !! Dans l'après-midi du samedi : adaptation DUNE !! et le soir VAMPIRE. Mais il y aura aussi d'autres jeux : Tournoi DEMONWORLD, JRTM, SHADOWRUN... Cela se passe dans la plus grande MJC de Nancy (en tout cas pour la taille) : MJC des Trois maisons. Les inscriptions seront de l'ordre de 10 à 20 F, juste histoire de payer les photocopies et les pubs.

Si vous voulez voici mon mél, je vais essayer d'organiser des co-voiturages pour ceux qui ne sont pas motorisé. (Et puis il y a le train à Nancy, si si!!) (Merci de préciser convention dans votre MÊL, c'est pour mes filtres...)

mél : Alexandre.Tranchant.002@etudiant.univ-nancy2.fr

NB : Les horaires ne sont pas fixes, on essaie de s'arranger pour placer néphilim le samedi soi. Mais à Légendes, il y a bcp de joueurs White Wolf, la discussion va être difficile. Et puis un vampire qui joue le samedi après-midi....(en tout cas on aurait le record du scénario le plus court de toute l'histoire du JdR.)

Est : Metz, 15-17 Avril

L'association L'Épée Reforgée, un des plus vieux club de France, organise sa Convention annuelle, Aventure 99.

Lieu : MJC Metz-Sud, rue du Xxème Corps Américain, 57000 Metz.

Au programme : JdR, Jeux de plateaux, Jeux de cartes. Restauration possible sur place. Possibilité de dormir sur place.

Ouest : Brest, 31 Avril/2 Mai

Ières Rencontres Ludiques de Bretagne.

Vampire, ADD, RdD, Fomori, Miles Christi, INS, Star Wars, Castle Falkenstein, 'série télé', murder + magic et wargame. Christophe.Osswald@enst-bretagne.fr.

Ile de France : Longjumeau, 8 et 9 mai

3ème édition du Tournoi Essonnien Multijeux, organisé par la Croisée des Légendes

jeux : AD&D, Deadlands, Cthulhu, Vampire, Hawkmoon, INS, L5A, Star Wars, Shadowrun, Rift, Star Trek, Warhammer, JRTM

Le tournoi aura lieu le samedi 8 et le dimanche 9 mai à Longjumeau (RER B ou C, A6 ou A10 = 20 mn au sud de Paris).

Cette manifestation a connu un grand succès les années passées (plus de 150 visiteurs) et cela grâce au soutien de

la FFJdR et de l'association Présences d'Esprits.

Pour tout renseignements : Grégory Janer 120, rue Championnet 75018 Paris - 01.42.64.81.25 / 06.87.20.20.79

Suisse : Lausanne, 8 et 9 Mai

Convention lemanique de jeux de simulation et de réflexion

Orc'Idée convention lausannoise existe depuis 1990, et a lieu chaque année (ou presque), elle est organisée par l'Ombre du D et Kaork, La Geste Ludique, le Spacefridge et l'AGPL

lieu : EPFL (école polytechnique fédérale de Lausanne): c'est une école d'ingénieur fait de nombreux (nombreux) bâtiments situés en dehors de Lausanne (on y vient en métro (TSOL) depuis la gare de Lausanne; après avoir pris un autre petit métro). La conv' elle-même aura lieu dans trois cafétérias et dans un bar (Le Satellite) du site. thème de la conv' : les Nomades (du passé au futur)

tournois: netrunner et magic (amical et sans prétention) partie spéciale: clay-o-rama (!)

jeux de rôles : une soixantaine (peut-être un peu moins !!) de parties (y'aura vraiment de tout).

jeux de plateaux : il y aura un coin prévu pour cela. Il y aura des jeux de carte à disposition, une vingtaine de plateaux "classiques" (junta, fief, zargos lords, ...) seront à disposition à l'entrée. En plus des parties inscrites dans la brochure et des plateaux amenés par les joueurs.

animations: débat avec les invités, conteur, GN (présentation et parties) par Concilium.

Stands: magasin de jdr, parties en réseaux, zines et associations ludiques se présentant, etc

invités: Croc??, Philippe Tessier??, Sébastien Boudaud (le GRIMOIRE), Rêve d'Aventures (nouvelle maison d'édition), Mike Pondsmith (l'américain, créateur de Cyberpunk, et Castle Falkenstein et autres...) si on a l'argent.

concours de jeux amateurs (jdr ou jdp): délai fin... février ou plus ?,

adresse: l'Ombre du D, case postale 354, CH-1000 Lausanne 17, Suisse.

Si tu as créé un jeu de rôle ou de plateau (ou un scénario), tu peux le faire participer à ce concours. Il suffit d'en envoyer un exemplaire à l'adresse ci-dessus. Le gagnant recevra un petit prix, mais surtout son jeu sera décrit aux associations et clubs de la région (si l'auteur le désire).

La remise des prix et la présentation des jeux se feront le dimanche.

logement prévu : une salle sera réservée à cet effet, il y aura (c'est promis) des matelas (prendre son sac de couchage)... donc confort sommaire.

la conv' est non-stop du samedi 10h au dimanche 20h. Le 'dortoir' est gratuit.

L'entrée est de 8 Frs suisse pour les deux jours. Il y a un bar bien fourni et aux prix raisonnables. Il n'y a pas de magasins tout proche du site, mais il n'est pas interdit d'amener ses propres victuailles. L'alcool est interdit sur le site de la convention (ordre de police).

Tout arbitre (jdr, jdp, wargame, jeu de figurine, etc) inscrit dans la brochure (délai 19 février) recevra l'entrée gratuite plus un bon boisson et un bon nourriture. Si la partie est dans le thème (LES NOMADES), il recevra deux bons de plus par partie.

site Ouèbe : <http://gameimpact.com/conventions/orcidee/>

Alpes-Maritimes : Salon des Jeux de Cannes, 7-11 juillet.

Nous ne sommes pas encore en mesure de vous dire si la fédération sera présente (mais on fait tout de qui faut pour !)

Comment ?

Vous n'avez pas encore votre t-shirt FFJdR ???

N'attendez plus, commandez-le !

T-shirt 100 % coton blanc 150 gr.

Sur le coeur, le logo FFJdR en noir.

Dans le dos, *Grimfang*, superbe illustration en quadrichromie de Caza (en couverture de ce numéro), tons bleus nuit.

Le t-shirt est vendu 90 francs l'unité et est disponible dans les tailles M, XL et XXL.

Envoyez avec votre commande vos coordonnées complètes, ainsi que la ou les taille(s) souhaitée(s) et joignez un chèque à l'ordre de Gilles Février à l'adresse suivante :

**T-Shirts FFJdR
Gilles FEVRIER
16/18 rue du Général Leclerc
78430 Louveciennes**

Aux armes, Citoyens !

Pourquoi ce titre ? Non pas pour appeler à la lutte contre un envahisseur hypothétique, ni pour commémorer le dixième anniversaire d'un jeu de rôle du même nom, mais plus simplement pour vous fournir le résultat du dépouillement des 500 premiers questionnaires des états généraux du jeu de rôle. Ces questionnaires sont distribués depuis près de un an maintenant. Il est logique de vous tenir au courant du résultat du dépouillement des premiers questionnaires et de l'étude effectuée par Emilie Blossville à l'occasion de son mémoire de DEA de sociologie. Ces résultats furent présentés lors du salon du Monde du Jeu en octobre 1998 à Paris, ainsi que dans un article du Casus Belli numéro 118.

Commençons par une présentation globale de la population rôliste qui a répondu au questionnaire. Le premier chiffre n'est pas une surprise et confirme un fait connu : seul 10% des joueurs sont des joueuses. De plus, 80% des joueurs sont célibataires, ce qui est en partie logique vu l'âge moyens des joueurs, qui est de 22 ans. Notons que cet âge a augmenté de façon constante au cours des différents sondages menés par Casus Belli. Notons de plus que si les joueurs ayant répondu au sondage ont en moyenne commencé à jouer à 13 ans (et donc ont 9 ans de pratique derrière eux), les joueurs ayant débuté ses dernières années ont commencé en étant plus âgé (19 ans en moyenne). Signifions encore que les étudiants (et scolaires) représentent 50% des rôlistes, ce qui signifie qu'il y a 50% d'actifs (le chiffre concernant les retraités n'a pas été fourni, mais je suppose que ce chiffre doit être particulièrement faible). Enfin dernier détail surprenant, 80% des personnes interrogées possèdent un ordinateur et 30% ont un accès à Internet (peut-être grâce à leur école et université).

Rentrons dans les détails. Pour l'immense majorité des joueurs, le jeu de rôle est un moment d'évasion, une activité entre amis et un moment de liberté. L'amitié, parlons-en ! C'est la principale raison et la principale composante du

jeu de rôle. On joue avec des amis, et ses amis sont souvent rôlistes, et si on joue avec des gens qui ne sont pas des amis, on apprécie moins la partie. Pour 90% des personnes interrogées, l'amitié entre les joueurs est nécessaire pour améliorer la partie. Notons que pour plus de 90% des gens interrogés, le jeu de rôle est une activité de groupe (ce qui semble signifier qu'il y a des rôlistes qui ne jouent pas en groupe ?), et un jeu créatif où l'interprétation d'un rôle est importante. Enfin, ce qui est important pour faire une bonne partie de jeu de rôle, outre l'amitié entre joueurs, est la mise en scène, le scénario et comme aide pour jouer les plans et les cartes.

Concernant la fédération et ses préoccupations, un certain nombre d'informations utiles sont à retirer de ce sondage. Plus de 95% des joueurs sont favorables à l'existence d'une structure nationale. Ils sont demandeurs à 80% d'informations sur les clubs (publicité éhontée : le bottin de la fédération référence 600 associations avec leur adresse et le maximum d'information possible) et sur les jeux existants. Ils désirent aussi que soit organisée la promotion du jeu de rôle et la défense de son image auprès du public, ils aimeraient enfin avoir de l'aide pour

obtenir des subventions ou des salles et souhaiteraient avoir plus de conventions d'envergures régionales.

Je vous propose maintenant de jouer aux jeux des sept familles. En effet, Emilie Blossville ne s'est pas contentée de calculer des pourcentages sur les réponses mais a surtout établi un certain nombre de corrélations entre les différentes activités des rôlistes. Elle a trouvé qu'il existe sept grandes familles de rôlistes, des archétypes généraux qui ne sont pas forcément évident au premier abord.

- Les joueurs "classiques" : ils jouent à ADD, Vampire ou Nephilim. Ils essayent rarement passer du temps à apprendre un nouveau jeu, préférant passer plus de temps à jouer sans sacrifier une vie sociale bien remplie (cinéma, sortie avec des amis, sports). Ils sont plus âgés que la moyenne, en fin d'étude ou actifs.- Les "faiseurs de mondes" : leur plaisir est de créer des univers plus que de jouer (à Star Wars en majorité). Ils lisent beaucoup et de tout, et se servent de leurs lectures pour complexifier et densifier leurs créations.

- Les joueurs "hards" : il s'agit des joueurs en moyenne les plus jeunes. Leurs jeux préférés ont un point commun, ce sont tous des jeux à l'ambiance sombre et/ou violente (Vampire, Warhammer, Cyberpunk ou Kult). Ils jouent avec enthousiasmes, sans se poser de questions.- Les "acharnés" : ce sont les joueurs qui mettent le jeu de rôle en loisirs numéro un. Qu'importe le jeu, sa complexité, son univers, ils y passent du temps, beaucoup de temps, à jouer bien sûr mais aussi à lire des suppléments, à créer des aides de jeu, chercher des documents intéressants.

- Les "universitaires" : il s'agit des joueurs souvent en milieu étudiant, pour qui le jeu (mais toutes les sortes de jeu) est important. Ils sont très curieux essayant facilement les nouveaux jeux, même si leur jeu de prédilection reste l'Appel de Cthulhu, qui permet de facilement faire commencer les débutants.

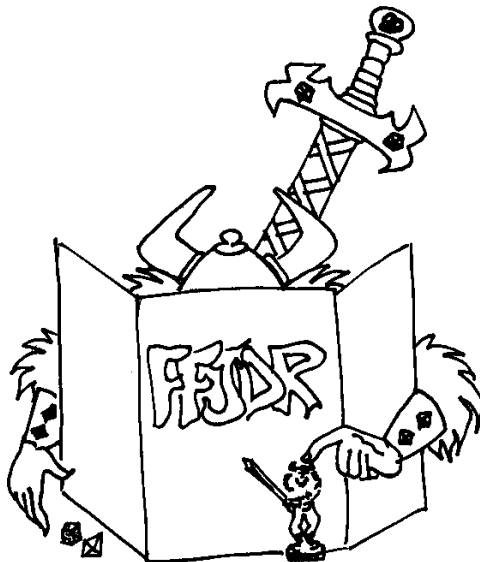
- Les "branchés" : il s'agit des joueurs pour qui le loisir numéro un est le jeu sur ordinateur. Ils suivent facilement les nouveaux genres musicaux et les nouveaux jeux de rôle. Ils aiment sortir avec des amis.

- Les "rêveurs" : il s'agit de la seule catégorie qui se définit par sa passion pour un jeu de rôle, en l'occurrence Rêve de Dragon. Ils ne jouent qu'à Rêve de Dragon et quand ils ne jouent pas, ils refont les règles ou écrivent des scénarios. Ce sont aussi les plus artistes des joueurs (musiques, dessins, théâtre...).

Et vous, saurez-vous trouver à quelle famille vous appartenez ?

Julien Queinnec

NDLR : si vous souhaitez écrire à E. Blossville, envoyez-nous votre courrier, nous le ferons suivre.

**Les postiers sont sympas !**

Voici un courrier que nous avons reçu à la fédération et qui nous a vraiment fait chaud au cœur. Je vous le livre tel quel. Bien sûr, c'est avec plaisir que l'équipe rédactionnelle, pour remercier son auteur, va lui envoyer un exemplaire de la Lettre... affranchi au tarif en vigueur !

Bonjour,

Vous avez réussi votre jet de chance! Et oui, le 12/02/99 vous avez fait un dépôt de courrier au bureau de Louveciennes et parmi la multitude d'enveloppes, deux partaient pour l'étranger et étaient affranchi au tarif national... Heureusement, vous êtes tombé sur un agent bi-classé rôliste/postier, et cela a permis aux deux malheureuses missives d'éviter d'être taxées.

Ci-joint, un tarif courrier. Mille excuses, mais il n'a pas encore été traduit en elfique et la conversion n'est effectuée qu'en euros et toujours pas en PO !

Postalement et rôlistiquement votre,

G. W.

LA REVUE DE PRESSE JDR EST NEE

La Fédération Française de Jeu de Rôle vient d'éditer une REVUE DE PRESSE FRANCOPHONE SUR LE JEU DE ROLE.

Ceci n'est que le travail de 2 ans de recherches... c'est donc forcément encore incomplet. Mais on y trouve déjà 110 articles, soit un total de 718.000 caractères couvrant 155 pages pour les articles et 25 pages de mieux pour les outils de recherche. C'est un bon début ! Mais pourquoi, me direz-vous, avoir fait un tel travail ?

La FFJdR a décidé l'édition de cette revue de presse essentiellement pour mieux informer sur le jeu de rôle et également pour faire admettre que le jeu de rôle est un loisir comme un autre.

Vous y trouverez non seulement des articles présentant notre loisir dans toutes sortes de presses, mais aussi des articles concernant les affaires qui ont secoué notre petit monde de rôlistes (Istres, Toulon, Carpentras, Amiens...). Cette revue de presse ne parle pas que du jeu de rôle sur table. Vous y trouverez aussi quelques articles sur les Grands Natures ou JdRGN (mais aussi Murder Party, Killer et même les Jeux de guerre), mais aussi sur les jeux de plateau et de stratégie (wargame), jeux de cartes à collectionner (type Magic), livres interactifs (livres dont vous êtes le héros), ou encore les jeux informatiques d'aventures...

Il ne s'agit pas d'une simple collection d'articles. Vous y trouverez aussi quelques outils de recherche : une liste simple et une liste commentée des articles, un index par média, par date de parution et par sujet et pour finir une petite statistique de fréquence de certains noms propres (Gygax, Tolkien, Guisériex...) et aussi de noms communs (comme "conte(ur)", "suicide", "loisir", "profanation", "fantastique" ou encore "jeu").

Vous y trouverez aussi des outils de compréhension : des définitions extraites des journaux spécialisés et professionnels sur le jeu de rôle et des articles de cette revue de presse, un florilège des avis positifs et un rappel historique présentant les diverses origines du Jeu de rôle et l'évolution du nombre de rôlistes en France.

L'annonce de la création de cette revue de presse sera envoyée à tous les grands médias francophones ainsi qu'aux journaux cités dans la revue de presse elle-même.

Si vous êtes intéressé ou pour plus d'information, contactez-moi par mail <licorne@seishin.fr>.

Valérie POMEL, vice-présidente de la FFJdR.

“Les News du JdR” sur Internet

Un courrier mensuel d'information sur les événements rôlistes a été mis en place sur Internet. Il reprendra toutes les informations de la lettre de la FFJdR (version papier) ainsi que les informations que l'on voudra bien y envoyer. Son objectif, par sa diffusion sur une mailing-list (ou liste de diffusion) dédiée, est de permettre aux rôlistes qui le souhaitent de recevoir un courrier propre (les lettres seront en HTML), sans discussions parasites, pour les personnes déjà submergées de méls. La liste publique "ffjdrpub" de la fédération revient donc à son office de liste de discussion, les "News du JdR" n'ayant

qu'un but purement informatif. Vous pouvez d'ores et déjà envoyer vos contributions à l'adresse news-jdr@sden.org. Pour vous abonner, il faut envoyer un mél à l'adresse majordomo@sden.org dont le CORPS du mél (pas le sujet) contient la seule ligne "subscribe news-jdr" (sans les guillemets). Cette initiative est un partenariat entre le Site de l'Elfe Noir (<http://www.sden.org/>) et la FFJdR (<http://www.ffjdr.org/>).

Nicolas Stampf.

CALENDRIER ROLISTIQUE FRANÇAIS

La FFJdR crée le Calendrier Rôlistique Français. Vous trouverez bientôt dans vos magasins de JdR une affiche au format A3 qui vous tiendra au courant des initiatives et des services que peut vous proposer la FFJdR, qui vous donnera les dates et coordonnées des grandes conventions de JdR sur la France et vous fournira diverses infos utiles pour nous, rôlistes. Elle comportera aussi une partie destinée à votre région, avec les dates des tournois locaux, les initiatives locales, des contacts utiles sur votre région et vos petites annonces.

Antoine Ribes.

Hébergement Ouèbe FFJdR

La Fédération Française de Jeu de Rôle propose à ses associations membres un hébergement ouèbe gratuit, dans une limite de 20 Mo. La gestion des sites est entièrement laissée à la discrétion des hébergés, qui peuvent accéder au serveur ouèbe de la FFJdR grâce à un compte FTP personnalisé. Toutefois, les associations intéressées par un hébergement, mais ne disposant pas des compétences nécessaires à la conception d'une page ouèbe, peuvent bénéficier d'un service de création de site. Ce service est gratuit, aussi ne vous attendez pas à des miracles ! Il peut néanmoins permettre à une association de présenter ses activités et de laisser ses coordonnées.

Les URL des sites hébergés sont de la forme : http://www.ffjdr.org/nom_assos

IMPORTANT : Les utilisateurs de ce service doivent accepter de respecter sa charte.

Charte de l'hébergement ouèbe FFJdR :

Les bénéficiaires de l'hébergement gratuit proposé par la FFJdR s'engagent à respecter les points suivants :

1. Le site hébergé doit être en rapport avec le jeu de rôle ou concerner une association dont l'activité inclut le jeu de rôle.
2. Le site hébergé doit être intégralement rédigé en langue française.
3. Le site hébergé doit faire apparaître sur sa page de garde le logo de la FFJdR, muni d'un lien vers la page web de la FFJdR.
4. Le site hébergé ne doit pas contenir de matériel illégal (des images, sons ou textes soumis à copyright ou reproduits sans autorisation de l'auteur, par exemple). L'origine de tout fichier et la preuve que son auteur a donné l'autorisation de le reproduire sont susceptibles d'être réclamées à tout moment. En cas de problème, les fichiers "douteux" seront immédiatement effacés. En cas de récidive, le compte de l'hébergé sera supprimé.
5. La taille du site hébergé ne doit pas dépasser 20 Mo.

Jérôme Darmon.

Création de l'association des “Chroniques d'un Jeu Annoncé”

Lors d'un mercredi pluvieux de février, un petit nombre de membres de la FFJdR est tombé dans une embuscade. Sous prétexte de faire un bon repas chez moi, ils se sont retrouvés dans l'assemblée constituante de l'association des CJA, avec impossibilité de sortir tant que l'association ne serait pas créée.

Celle-ci a pour but la promotion du JdR dans l'Ile de France par l'organisation de manifestations à but culturel. Cette belle phrase nous permettra, j'espère, d'avoir accès aux différents financements venant des institutions. En pratique, elle sert à organiser les CJA. Les CJA, manifestations où l'on réunit les éditeurs, les créateurs/traducteurs de JdR et les joueurs autour d'un jeu l'espace d'un après-midi (de 14H00 à 21H00). Les éditeurs fournissent des lots, les créateurs/traducteurs participent à un débat et les joueurs font une partie d'initiation avec le jeu choisi.

Etaient présents lors de la constituante Nicolas Stampf (Président FFJdR), Julien Quiennec (Secrétaire adjoint FFJdR), Jérôme Chabrol (Trésorier Adjoint FFJdR), Gilles Février (Administrateur responsable marketing et objets dérivés), Laurence Barbero (Membre actif FFJdR) et moi-même (Administrateur chargé de la coordination PR). Après lecture et approbation des statuts, le bureau a été désigné par le conseil d'administration ('désigné' est bien le mot car le CA a fixé les postes sans demander l'avis à la personne désignée). Donc, après une délibération rapide, le bureau s'est doté d'un Président : Laurent Barbero, d'un Secrétaire : Laurence Barbero et d'un Trésorier Jérôme Chabrol. La première décision prise à l'unanimité est d'envoyer une lettre de proposition de membre d'honneur aux traducteurs ayant participé aux deux premiers CJA (Léonidas Vespérini et Philippe Tessier pour Shadowrun, Eric Holwec pour DeadLands). La deuxième décision prise aussi à l'unanimité fut d'aller se coucher après cette dure soirée.

Pour toutes demande de renseignement contacter :

Laurent Barbero
27 bis rue vauvenargues
75018 Paris
Tél : 01.40.25.04.23
Portable 06.60.86.04.23
Mél : lbarbero@club-internet.fr

Laurent alias GodZilla, cuisinier en chef des CJA.

Courrier du QUID

Un courrier du Quid, daté du 18 janvier 1999, nous est parvenu avec la photocopie de la page sur les JdR. Nous nous sommes empressés de répondre bien sûr.

Monsieur,

Préparant la prochaine édition de notre encyclopédie, nous vous permettons de vous soumettre un texte paru dans Quid 1999, pensant que vous pourriez souhaiter nous faire part de vos observations à propos de celui-ci :

- erreurs et omissions à corriger,
- éléments de mises à jour,
- équilibre des différentes parties
- suggestions quant aux sources documentaires ou quant aux contacts complémentaires qu'il y aurait intérêt à prendre pour les éléments que vous estimez hors de votre domaine...

Si vous estimez que des modifications s'imposent, nous vous serions particulièrement reconnaissants s'il vous était possible de nous en faire part avant le 22 FEVRIER 1999.

[...]

Louis CLAUDE, Directeur des recherches.

FICHE D'INSCRIPTION POUR UN(E) AMI(E)

Cadre réservé aux associations

Nom de l'association : Date de création :

Adresse :

Nom du président de l'association :

Téléphone : Télécopie : Mél :

Renseignements complémentaires (ils nous serviront pour le Bottin de la FFJdR) :

Avez-vous une cotisation ? OUI NON Si OUI, quel est son montant ? francs.

Quelle est la période couverte par votre cotisation ? Du au

Indiquez les jours et heures d'ouverture :

Lieu de vos activités : Nombre de membres :

Cadre réservé aux particuliers

Nom : Prénom : Date de naissance :

Adresse :

Téléphone : Depuis combien de temps jouez-vous ?

Activités pratiquées :

Qu'attendez-vous de la Fédération Française de Jeux de Rôle ?

Inscription (chèques à libeller à l'ordre de Fédération Française de Jeux de Rôle)

- 500 francs pour les membres bienfaiteurs
100 francs pour les associations
50 francs pour les membres actifs
10 francs pour les membres bénéficiaires

DATE ET SIGNATURE :
(pour les associations, préciser la fonction exercée)

Documents à fournir pour les associations :

- Composition du bureau certifié conforme, par deux membres du bureau,
Un exemplaire des statuts déposés à la Préfecture,
Une photocopie du Journal Officiel publiant l'association,
Extrait de délibération de l'organe de l'association ayant décidé de l'adhésion,
Nombre de membres de l'association.

A RENVoyer A : LUC FERRARI - 5 RUE CHARLES PÊTRE - 57000 METZ