

La Lettre 6

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

Les rubriques

Manifs

Fanzines

Kulture

Planet' JdR

Initiatives

Mais aussi...

**R.E.V.E.S. dans le
numéro de
Phosphore de
juin 1999,**

**Un projet de
mémoire pas
comme les
autres,**

...



La Lettre de la FFJdR n°6, Juin 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), Courrier des Lecteurs et Petites Annonces : Gil Riera (nuncyco@wanadoo.fr), "Kulture" : ... cherche son responsable. Photographies : Ludovic Meynadier. Illustrations : Couverture : Philippe Caza (avec son aimable autorisation), Intérieur : Laurence Barbero.

EDITORIAL

Vous commencez à le savoir que c'est LES 25 ANS DU JEU DE ROLE. Mais êtes-vous allés plus loin qu'un "*oui, bon ça ne me rajeunit pas*" ou un "*tu m'étonnes que j'me farci des vieux qui n'arrêtent pas de la ramener avec leur expérience*" ? Non ? Et pourtant en réfléchissant un peu, 25 ans c'est la jeunesse, la fougue, l'envie de refaire le monde !

Je rêve ? Regardez un peu les noms des rédacteurs dans cette lettre, il y a plein de nouvelles et nouveaux qui sont venus spontanément nous rejoindre, soit pour proposer leur article, soit pour carrément prendre en charge une nouvelle rubrique.

Et vous ? Vous allez laisser passer cette année sans réagir alors que la gloire vous tend la main. On vous laisse pourtant le choix à la FFJdR, et en plus vous verrez, vous allez prendre votre pied (ouais !). Vous pouvez devenir rédacteur ou illustrateur de la Lettre, rejoindre les cohortes des personnes-ressources qui animent nos régions, écrire un scénario mémorable pour REVES, etc. Ce ne sont pas les projets qui manquent et ils ne vous empêcheront pas de jouer. Un exemple tout simple : écrire à l'Académie Française pour que le terme rôliste soit enfin dans le dictionnaire.

Alors, tu le veux ton nom en lettre de feu dans le prochain numéro ou tu le veux pas ?

Ludovic Meynadier.

AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

L'Edito du Chef	2
L'indispensable rubrique Fanzines	3
L'inégalable rubrique Kulture (Lu et Vu pour vous)	4
Petites annonces	4
Planet' JdR, l'Archiviste se promène et nous fait visiter ce monde merveilleux	5
Nous y étions (rubrique manifs)	6
Initiatives, humeurs, rencontres	7
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	10
Courrier des lecteurs	11
Bon de commande du t-shirt	11
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	12

Dans le prochain numéro...

Pour vous faire saliver : une Planet'JdR spécial Italie, une rubrique Invités spécial Illustrateurs (connus et méconnus - vous peut-être ?), et une rubrique Kulture sur le bouquin de D.G.

Trophée Fanzines 1999 : le retour !

Bonjour,

A l'occasion du salon le *Monde du Jeu* 1999, la FFJdR organisera une nouvelle édition de son Trophée Fanzines, qui avait permis à notre grand lauréat de l'année dernière, *Lunatic Asylum*, d'être distribué dans toutes les boutiques de France et de Navarre grâce à l'éditeur *Hexagonal*.

Tout comme lors de notre première édition, les fanzines participants seront notés par un jury de professionnels du jeu de rôle, et le vainqueur se verra offrir une distribution nationale pendant un an (voire plus si affinités...). Grande nouveauté : cette année, nous devrions disposer d'un "Trophée" à remettre au vainqueur !

Pour participer, les fan-éditeurs doivent nous faire parvenir un exemplaire de chaque numéro paru entre octobre 98 et septembre 99, le samedi 2 octobre 99 au plus tard.

Coordonnées :

Fédération Française de Jeu de Rôle

134, rue Louis Rouquier
92300 Levallois-Perret

Renseignements:

Bruno Marchesson

Tél : 05-59-72-59-15

Mél : marchess@club-internet.fr

Ludiquement votre,

Bruno Marchesson - responsable du Trophée Fanzines.

Vents de Rêves a tiré le gros lot !

Un trimestre plutôt calme pour notre rubrique Zines, puisque ce fanzine au long cours (23 numéros quand même !) ne partage la vedette qu'avec l'annonce de lancement de l'édition 99 de notre trophée fanzines.

• **Vents de Rêves**, Numéro 21 (juin-juillet 1998), 38 pages, 15 F (+ 8,40 F de port)

Rêveries Angevines
9, impasse du Puits Rond
49100 Angers

Mél : suzzoni@univ-angers.fr

Parmi les histoires à épisodes, la suite du roman *La Racine des Rois* nous raconte la rencontre entre une enfant (la narratrice) et une fée qui s'est insinuée dans ses rêves. En un mot, c'est très bien écrit. Super ! Une nouvelle série médiévale-fantastique, *La Neige et le Sang*, débute par l'assaut d'un château. Le héros, un garde qui n'a pas eu le temps de donner l'alarme, se sent coupable... Voilà qui commence bien ! *La Rose, le Bleuet et le Scarabée* se poursuit par les préparatifs du groupe de mercenaires embauchés pour dérober des objets dans un monastère. L'héroïne devient de plus en plus mystérieuse et on se surprend à vouloir en savoir plus sur elle. Sympa ! *Une Nouvelle Histoire* (nouvelle dans le monde de Robotech) conserve son style et son lot de combats high-tech. Faut aimer... Un aspect conspiration/manipulation transparait cependant.

Les *Chroniques des Mondes* reviennent en force dans ce numéro. *Chroniques des Terres de l'Ouest*, *Cyber punk*, *cyber war ou cyber folie ?* et *C'est la Faute à Khaled* sont des récits de parties de JdR. Cela se laisse lire, même si cela s'adresse plus aux joueurs qui ont vécu ces aventures. Une petite préférence pour l'humour de *C'est la Faute à Khaled*.

Enfin, l'*Inspi-Bouquins* concerne les annales du Disque-Monde, de Terry Pratchett. La critique est bien faite.

— Anne-Gaëlle Darmont

• **Vents de Rêves**, Numéro 22 (octobre 1998), 34 pages, 15 F (+ 9 F de port)

Rêveries Angevines
9, impasse du Puits Rond
49100 Angers
Mél : suzzoni@univ-angers.fr

La suite du roman *La Racine des Rois* est toujours aussi passionnante. La scène d'accouchement est particulièrement poignante. *Tapez VUG* est une nouvelle très originale et très bien vue. Très triste, aussi. *INREV 1984* se situe dans l'ambiance de *1984*, de Wells. Un peu déjà vu... *Épitaphe* est une nouvelle tirée d'Internet. Drôle ! Un dessinateur l'a même

adaptée en BD (joli dessin) et cherche des scénaristes pour poursuivre l'histoire. L'*Inspi-Bouquins* est consacrée au *Secret de Ji*, de Pierre Grimbert. Un résumé du début de l'histoire ne gâche pas le suspens et la critique est bonne (en tout cas, on est d'accord !). *Sauvons la Princesse !* est un scénario (hum, classique) pour ADD2.

— Anne-Gaëlle Darmont

• **Vents de Rêves**, Numéro 23 (janvier 1999), 46 pages, 15 F (+ 9 F de port)

Rêveries Angevines
9, impasse du Puits Rond
49100 Angers

Mél : suzzoni@univ-angers.fr

La Racine des Rois : toujours tout bon !
Les Chroniques de Mordora : toujours med-fan, toujours "super-balu", toujours sympa. *La Valombreuse* se compose de plusieurs poèmes beaux et terrifiants à la fois. *Une Nouvelle Histoire* (Robotech) permet d'en apprendre plus sur le passé d'un des personnages principaux. *Une Inspi-Bouquins* est consacrée à la saga *La Roue du Temps*, de Robert Jordan, qui est comparée à l'œuvre de Tolkien. Cela donne envie de la lire ! Une seconde *Inspi-Bouquins* concerne *Mytale d'Ayerdhal*, un roman de SF. *Le Nexus Mythique* est une réflexion intéressante sur la mort (d'un point de vue mythique) dans la série TV *Babylon V*. À lire à tête reposée, toutefois ! Finalement, *Sale Temps pour les Orcs* est un scénario ADD2 rédigé à l'occasion de l'année de l'orc. Son intérêt principal (unique ?) réside dans le fait d'interpréter des orcs (genre bêtes et méchants). Les trognes des personnages pré-tirés sont particulièrement réussies !

— Anne-Gaëlle Darmont



"Jeu de Rôle ... Istres, Toulon, Carpentras ... Crimes ? - Suicides ? - Sectes ?" de J.H. Matelly, édition Les Presses du Midi, 182 p. (1997)

Qui ne connaît pas encore "Jeu de Rôle" du capitaine de gendarmerie Matelly ? Tout rôliste qui se respecte et qui n'apprécie pas de voir son loisir préféré traîné dans la boue se doit de l'avoir dans sa bibliothèque ou celle de son club. Pour le prix d'un modique supplément de jeu de rôle (120 F), cet excellent ouvrage analyse toutes les pistes de réflexions possibles sur notre loisir, sous la forme un peu abrupte de thèse/antithèse/synthèse (ceux d'entre vous qui passe leur bac de philo en ce moment apprécieront !).

Explication de texte pour ceux qui ont raté le coche. Le style est concis, efficace et parfois un peu aride, mais réussit à faire tenir une telle somme d'information en si peu de pages est un exploit dont on ne peut que féliciter l'auteur. La maquette est agréable et bien aérée mais à l'image du propos un petit peu austère : ne comptez pas trouver la moindre illustration ici. Une sorte de pénitence pour le lecteur, surtout s'il avait une mauvaise image du jeu de rôle. En effet, pour chaque argument "contre" le jeu de rôle, l'auteur analyse dans le détail les différents points qui confirment ou infirment cet argument, avant de conclure. Fort heureusement pour nous autres joueurs et comme nous pouvons nous y attendre, la synthèse de chaque chapitre penche en faveur du jeu de rôle. Si on est forcé de reconnaître le bien-fondé des argu-

ments (à condition, comme l'auteur, de bien connaître le milieu du jeu de rôle et de ne pas se baser sur les affabulations de certains journalistes en mal d'audience), on regrette cependant que le passage de l'analyse à la conclusion ne soit pas plus clair et ne mette pas systématiquement en évidence le lien de l'une à l'autre.

Le premier chapitre expose les raisons qui ont conduit "le jeu de rôle sur le bûcher médiatique", en particulier la méconnaissance de notre loisir et les confusions faites entre les différents types de jeu de simulation, ou encore les interventions malheureuses de certains joueurs. La partie sur la "tradition d'hostilité au jeu" dans notre société est très intéressante. Elle éclaire d'un jour nouveau certaines attaques faites à l'encontre du jeu de rôle.

Le chapitre suivant présente le jeu de rôle, son principe, ce qui fait son originalité, et son évolution en plus de vingt ans d'existence, le tout étayé d'exemples variés. Dans la partie "jeu et civilisation" de "comment classer le jeu de rôle ?", l'auteur fait une brillante démonstration théorique de l'originalité du jeu de rôle par rapport à tous les autres jeux créés par l'humanité : "Le jeu de rôle serait donc le premier jeu à combinaison ternaire...", tous les autres types de jeu ne présentant qu'une combinaison binaire d'attitudes. Cette partie est aussi de loin la plus ardue du livre malgré d'abondantes explications pour ne pas perdre le lecteur.

Le troisième chapitre pose la question "le jeu de rôle est-il dangereux ?" pour les autres (criminalité) ou pour soi-même (suicide et équilibre psychologique). On y apprend beaucoup de choses difficiles à résumer ici, qui peuvent servir pour prévenir d'éventuel comportement à risque dans un club ou pour défendre notre

loisir.

Le dernier chapitre s'essaye avec bonheur à une "évaluation des jeux de rôle" dans la même optique que le reste de livre, en donnant un degré de réalisme, de violence et d'anomie (de moralité) à différents jeux. Cette évaluation a surtout un intérêt informatif pour le lecteur.

"Jeu de Rôle" est un ouvrage de référence mais il nécessite une certaine concentration du lecteur pour garder le fil. Malgré ce petit défaut, nous recommandons chaudement ce livre à ceux d'entre vous qui veulent faire plus que "jouer idiot"(*). Ce sera un précieux allié pour tout responsable de club qui doit avoir souvent expliquer notre loisir (pour des démarches avec l'administration, par exemple) et combattre les idées reçues. Par contre, il est moins adapté à un jeune qui souhaite présenter son loisir à ses parents (à moins qu'ils ne soient de fins littéraires). Pour cette utilisation, le livre de Didier Guiserix, que nous vous présenterons dans notre prochain numéro, est sans doute un investissement plus intéressant.

Nicolas Stampf et Ludovic Meynadier.

(*): rassurez-vous, jouer idiot vous garanti de ne pas bronzer idiot (ou de ne pas bronzer du tout).



Les petites annonces de la Lettre...

Collectionneur d'étiquettes de bières en tout genre (avec une préférence pour les illustrations fantastiques) recherche d'autres collectionneurs pour des échanges. Possibilité d'arrangement avec les collectionneurs de capsules de bières. Demandez Ludovic au 01 46 61 37 16.

Je recherche les numéros 3 et 4 du prozine Hermès Trimégiste. Faire offre à Ludovic au 01 46 61 37 16 (répondeur) ou par mél à farfadet@mail.dotcom.fr.

Achète supplément France en VF pour Vampire et La Vallée des Rois (suppl. pour Légendes). Contact: Ludo au 01.60.15.64.36 ou ludovic.lemonon@cea.fr

Cherche joueurs et/ou MJs dans le sud des Landes (Cap-Breton, Hossegor, etc...) pour ADD, Vampire, Toon, Cthulhu voire autre jeu s'ils sont MJ. Adultes si possible. Antoine 05.58.72.39.37 twan.kani@wanadoo.fr

Cherche tout supplément WoD (Werewolf, Vampire, Mage) en VF ou VO. Contacter Gil à NUNCYCO@wanadoo.fr

Achete supplement Kult "Fallen Angels" en version anglaise.
Contact: Nicolas au 01.42.70.30.08 ou stampf@mail.dotcom.fr "

Si vous désirez faire publier vos petites annonces dans le prochain bulletin de la fédération, veuillez nous les adresser à :
Gil RIERA, Lettre de la FFJdR - Courrier des lecteurs, Chemin de la Palombière, 64150 Mourenx
ou nous les communiquer par la liste internet mise à votre disposition : lettreffjdr@club.voila.fr

Au pays des Helvètes

Le jeu de rôle en Suisse

A l'instar du Canada (bonjour Sébastien!), la Suisse a aussi ses divisions linguistiques: la Suisse romande, où l'on parle français, la Suisse alémanique, où l'on parle allemand, et le Tessin, où l'on parle italien, sans oublier certains régions des Grisons, où l'on trouve encore la quatrième langue officielle du pays, le romanche, sorte de croisement sauvage entre l'allemand et l'italien.

Je ne crois pas qu'aucun jeu de rôle ait jamais été traduit en romanche, ce qui règle d'ores et déjà le cas d'une région linguistique. En ce qui concerne le Tessin, j'avoue n'avoir strictement aucune idée de ce qui s'y passe. Je suppose que l'influence de l'Italie est grande, mais je connais mal la situation du jdr dans ce pays. En Suisse alémanique, le jeu de rôle n'est que très modérément populaire. Les gens semblent plus portés sur les jeux de plateau, mais je n'en sais vraiment pas plus.

Je vais donc limiter mon discours à la partie francophone de la Suisse. Cette absence d'informations globale est due au fait qu'il n'existe pas de fédération regroupant tous les Helvètes (une tentative avortée eut lieu il y a une dizaine d'années), sans doute à cause des problèmes de langue (tout écolier apprend une deuxième langue nationale - l'allemand pour les petits Romands - mais ce n'est guère suffisant; d'ailleurs beaucoup de jeunes Suisses communiquent désormais en anglais à travers les frontières linguistiques).

En fait, le seul organisme fédérateur qui existe est la Fédération d'Information Ludique (FIL), qui a la vocation d'informer tous les joueurs de Suisse sur ce qui se passe de ludique dans leur pays avant tout, mais aussi un peu à l'étranger (principales manifestations). Elle offre une liste des clubs de Suisse romande, ainsi qu'un calendrier des conventions, tournois, GN, etc. Comme toute initiative, la FIL a commencé grand, avec nombre de représentants régionaux, des réunions régulières et une lettre d'information régulière. Désormais, elle n'est plus le fait que d'une seule personne, qui met à jour le site Web dans son temps libre. Malgré cela, la FIL reste quand même la meilleure source d'information sur les jeux de simulation en Suisse.

Nous n'avons pas de statistiques précises sur la pratique du jeu de rôle, mais les estimations portent à croire que la proportion de joueurs est d'environ 1% de la population. Comparativement, une vieille (plus de dix ans) étude américaine donnait un pourcentage de 2% aux États-Unis. Compte tenu de la population romande, disons qu'il doit y avoir à peu près 10'000 joueurs francophones en Suisse.

La Suisse peut vous paraître bien petite vue de loin, mais eu égard à une forte division par "cantons" (l'équivalent des "états" américains), il n'existe principalement que des petites structures isolées. Chaque grande ville a un ou plusieurs clubs de jeu, mais ils ne regroupent qu'une petite partie des joueurs. La plupart

préfère jouer entre amis et ne sort que rarement dans le grand monde.

Deux grandes conventions, à Lausanne et à Yverdon (celle de Genève étant défunte), regroupent des joueurs de toute la Suisse romande. L'activité principale y est alors le jeu de rôle, avec ce qu'il faut de plateaux, de wargames et, inévitablement, de tournois de Magic. Par contre, à la différence de la France, nous ne pratiquons jamais de tournois de jeux de rôle, sauf dans le cadre de concours de création (de jeux ou de scénarios).

Les autres conventions sont des événements essentiellement régionaux, avec quelques visiteurs d'outre-canton. Ce n'est pas une activité débordante, mais, toutes proportions gardées, je crois pouvoir dire que la Suisse est très active, surtout si l'on y ajoute les nombreux GN (voir plus loin).

Les conventions sont d'ailleurs les seuls points de repère pour juger quels sont les jeux les plus populaires, faute de sondage de la population ludique suisse. Ainsi donc, et comme en France, des jeux tels que l'Appel de Cthulhu, AD&D, Star Wars et Cyberpunk dominent le paysage. Guildes se distingue depuis sa sortie, alors que Rêve de Dragon bénéficie toujours d'un fidèle public.

La création a toujours été assez forte en Suisse, avec des fanzines, des jeux maison et même un peu d'édition professionnelle, restée anecdotique jusqu'à maintenant. Certains se souviendront peut-être de Laborinthus, ne serait-ce qu'à cause de son prix exorbitant. Puis, il y eut les Maîtres Mondes, un jeu de rôle médiéval-fantastique, parti sur de mauvaises bases et, fatalement, tombé rapidement dans l'oubli. Un grand trou s'ensuivit jusqu'à l'année dernière, quand l'on commença à entendre des rumeurs prometteuses pour le milieu de la création suisse.

Cette lueur d'espoir s'appelle Men In Cheese, et ceux qui lisent attentivement Casus Belli sauront déjà plus ou moins de quoi il s'agit: un Suisse entreprenant (Boris Leu, pour ne pas le nommer, le même qui s'occupe de la FIL) a réussi à décrocher les droits d'adaptation en jdr de Lyonesse, la fabuleuse saga de Jack Vance! Cette nouvelle maison d'édition déborde d'idées et elle entend bien favoriser la création indigène. Lyonesse bénéficiera de nombreux suppléments et sera suivi de deux ou trois jeux de cartes (ou de plateau, peut-être), à commencer par Dirty Xmas (prononcer "deurti krismeusse"), un jeu de cartes (pas à collectionner) où il s'agit d'être le meilleur Père Noël, afin de remplacer l'ancien qui part à la retraite.

Et les projets ne manquent pas pour l'avenir. De mon point de vue, c'est la chose la plus excitante qui soit arrivée dans le paysage ludique suisse depuis l'arrivée du jeu de rôle dans notre pays. Men In Cheese sera présent en force au Monde du Jeu à Paris, les 15, 16 et 17 octobre 99, alors ne manquez pas cette occasion de rencontrer des Helvètes en chair et en os!

Du côté amateur, la création se concentre avant tout sur les fanzines et quelques jeux. Comme partout ailleurs, les fanzines ont une durée de

vie plutôt courte, sauf Plié en Deux (aujourd'hui défunt, mais qui a duré plus de dix ans) et le Tinkle Bavard (qui fêtera bientôt son dixième anniversaire, mais qui est en perte de vitesse). Le seul autre fanzine actif à l'heure actuelle est Crépuscule, très sympa, à forte tendance gothic-punk, édité par les Rêveurs d'Ombre, qui organisant également des GN. Les Créateurs Genevois, éditeurs du Tinkle Bavard, ont édité deux jeux de rôle amateur, Chronos et Tigres Volants, ce dernier ayant un public restreint, mais très enthousiaste, qui sont devenus des vieux classiques des conventions.

L'activité GN est forte en Suisse, avec de nombreuses associations organisant des parties à travers toute la Romandie. Les thèmes sont variés: le médiéval-fantastique reste prédominant, mais on trouve aussi de la science-fiction, du futuriste bizarre (ça, ce sont les Rêveurs d'Ombre), des murder-parties, etc.

Les principales associations sont Jeu est un Autre, Alteratio.Realitatis, Concilium et MacStout. Il m'est un peu difficile d'en dire plus, car je ne pratique pas moi-même ce genre d'activités, mais, d'après ce que j'en sais, les Romands sont plutôt contents de leurs GN.

La Suisse est très branchée sur Internet et vous trouverez de nombreux sites dédiés aux jeux de simulation. En voici quelques-uns:

Fédération d'Information Ludique: <http://www1.club.ch/fil>

Les Créateurs Genevois: <http://www1.club.ch/fil/Crgeneva>

Tigres Volants Central (le jeu complet online): <http://www.fulgan.com/TV>

Les Rêveurs d'Ombre: <http://www1.club.ch/fil/ombres/index.html>

Concilium: <http://www.concilium.ch>

Jeu est un Autre: <http://www.isbiel.ch/~liecy/jeu>

MacStout: <http://www.gis.ch/macstout.tem/index.html>

GameImpact: <http://www.gameimpact.com>

Convention de Lausanne (Orc'Idée): <http://www.gameimpact.com/conventions/orcidee/>

François "Roboduck" Suter,
francois.suter@span.ch



Un week-end à Bourges

Les 6 et 7 mars dernier s'est tenue à Bourges la **5ème convention Avaticum Simulation** et nous y étions. Cette manifestation entame une mutation : d'une convention pour accro, elle devient un salon grand public et le résultat est prometteur. En effet, les amateurs de jeux ont pu jouer tout leur saoul et le grand public a pu assister à des démonstrations d'escrime, s'initier au jeu de rôle (autour d'une table ou en grandeur nature), surfer sur le ouèbe, et jouer en réseau grâce aux nombreux PC présents sur les stands.

La place du jeu de rôle "classique" était encore réduite comparée à celle dévolue aux figurines (à admirer sur leur socle ou pour les jeux de guerre) et au "grandeur nature", mais l'élan est donné. Le stand de la FFJdR était bien placé, avec tout le confort souhaité. Notre représentant en jeu de rôle, Laurent Barbero, a encore une fois démontré son éloquence en expliquant le jeu de rôle aux parents (le JdR lui aurait appris l'anglais, paraît-il !). Notre équipe d'initiation s'est déchaînée avec

REVES - "Dossiers non classés", et pour les plus petits, avec la version prototype de *REVES* - "Un petit village gaulois qui résiste encore et toujours à l'envahisseur romain" (de source bien informée, il paraîtrait que Obélix serait malade), sans parler des parties à thèmes improvisés (Mission Impossible, etc.).

On a aimé : une très bonne ambiance ponctuée le samedi soir par une soirée choucroute (je ne sais pas pourquoi, mais je me sens encore un peu lourd, là).

On a regretté : l'absence de jeu de rôle le soir pour les mordus ; peut-être les organisateurs pourraient-ils reprendre la formule de la nuit du jeu de rôle mise en place par la ludothèque de Boulogne pour le Monde du Jeu.

Quoi qu'il en soit, nous vous le disons sans la moindre hésitation : à l'an prochain, à Bourges.

Jérôme Chabrol.

Extrait du bulletin interne du club Siroz

(membre du comité de parrainage de la FFJdR)

Le samedi 27 mars se tiendra à Ivry une rencontre entre les joueurs et les auteurs/ traducteurs de L5A. Cette manifestation est organisée par la FFJdR et porte le doux nom de Chronique d'un Jeu Annoncé. Dans un premier temps, les joueurs pourront poser toutes les

questions possibles sur le jeu, son background, ses mécanismes et son avenir. Des parties seront organisées ensuite dans la soirée.

Renseignements : Jérôme Chabrol (01-45-83-05-77).

Les auteurs présents seront Croc, Léonidas Vesperini et Bayushi Geoffrey.

Chronique d'un Jeu Annoncé, troisième !

Le samedi 27 mars après-midi, les CJA organisaient leur troisième opus. Après *La France* pour *Shadowrun* et *Deadlands*, c'était au tour de la version française de *Legend Of The Five Rings* (A.E.G.) : *Le Livre des Cinq Anneaux* (Asmodée/Siroz). Les CJA sont les Chroniques d'un Jeu Annoncé, une association de la FFJdR qui organise la découverte d'un jeu ou d'un supplément récent chaque trimestre.

Découverte qui passe tout d'abord par une présentation du jeu par un de ses responsables (auteur, traducteur, etc.), le public étant bien sur libre de poser toutes les questions qu'il souhaite, puis par un court scénario chargé de faire découvrir l'univers et les règles du jeu.

Cette troisième édition se déroulait dans une immense salle municipale d'Ivry sur Seine (deux minutes au sud de Paris) prêtée pour l'occasion par le club du Grenier des Légendes. Nous étions donc une bonne cinquantaine de joueurs, réuni autour de Léonidas Vesperini, "Bayushi" Geoffrey et Nicolas Benoit pour qu'ils nous fassent découvrir le jeu : son monde inspiré du Japon médiéval mais très particulier, ses règles, ses liens avec le jeu de cartes du même nom, le suivi de la gamme française, etc. Le tout pendant une bonne heure.

Puis petite halte à la buvette pour y prendre quelques munitions pour la partie de découverte qui suivait. On s'installe à l'une des 7 tables de jeu, présentation avec les cinq autres joueurs et le MJ, rapide explications des bases du jeu pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, choix d'un personnage pré-tiré et nous partons pour 5 heures à la découverte de l'Empire d'Emeraude. Et pour finir la journée, tirage de lots (L5R bien sur) pour les maîtres et les joueurs.

Pour résumer c'est une excellente initiative, qui permet aux nouveaux rôlistes de choisir de se lancer dans un jeu en toute connaissance de cause et qui permet aux vétérans de sortir de leurs jeux d'ancêtres pour ces nouveaux jeux forts intéressants et promis à un bel avenir.

Jérémie Bouillon
bouillon@club-internet.fr

La Cervolade 1999

Le 1^{er} mai, nous sommes trois membres de la FFJdR à être allé à la dernière édition de la Cervolade (casse-croûte joyeux et jeu de rôle),

organisée par la CERVO (Compagnie Rôliste du Val d'Oise). La journée était radieuse, ce qui nous a permis de jouer dans le jardin. Après une partie d'AD&D l'après-midi, nous avons tous (il y avait environ 70 personnes) pu discuter de notre loisir préféré. Nouveauté cette année : les précédents organisateurs ont passé la main à une nouvelle équipe, plus jeune (excuse moi Guillaume ☺), mais tout en conservant l'ambiance très sympathique.

Laurent Barbero.

Orc'Idée 99

Pas de convention à Genève cette année, l'équipe d'organisation ayant cédé à l'usure du temps. Ils se sont en revanche joints à l'équipe de la convention Orc'Idée pour leur manifestation. Celle-ci s'est tenue les 8 et 9 mai dernier sur le campus de l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne. Un peu plus difficile à atteindre pour les français (pour les Helvètes, je ne sais pas), ce qui explique probablement l'impression de "moins de monde" que j'ai eue. Je n'y suis passé en fait que l'après-midi du samedi, les horaires du dimanche étant incompatibles avec ceux du train que je devais reprendre en fin de journée.

Les organisateurs genevois avaient prévu d'inviter à nouveau Mike "Falkenstein" Pondsmith mais celui-ci, revenant juste de son année sabbatique, s'est décommandé. Les invités étaient donc tous francophones :

- La rédaction du Grimoire (le fanzine Warhammer)
- Rêves d'Aventures, un nouvel éditeur toulousain, venu présenter son premier jeu (sortie prévue dans l'année), "Maggus".
- Rackham, l'éditeur du jeu d'escarmouches Confrontation et des figurines qui vont avec.

Trouver l'emplacement de la convention n'était pas évident, le fléchage péchant un peu et le campus étant raisonnablement étendu.

A l'intérieur comme dans toutes les conventions, des tables de jeu, bien réparties et séparées par des cloisons mobiles dans l'un des restau-U de l'EPFL, remplies de joueurs partis sur des jeux très diversifiés (le programme des parties annoncées est l'un des plus copieux que j'ai vu, avec ceux des conventions genevoises).

Quelques Grands Habités du milieu rôliste helvète étaient présents :

l'équipe des Créateurs Genevois et du Tinkle Bavard (Roboduck, Alias, Matthias Wiesman) mais aussi le nouvel éditeur suisse, Men In Cheese, qu'on devrait retrouver à l'automne prochain au Monde du Jeu pour le vernissage de leur premier jeu de rôle basé sur le monde de Lyonesse de Jack Vance (dans l'intervalle, ils comptent nous proposer d'autres jeux, le premier prévu étant un jeu de cartes pas à collectionner, Dirty XMas).

En ce qui concerne les Créateurs et le Tinkle, ils ont annoncé une période de calme, les principaux responsables ayant fort à faire avec

des déménagements, changement d'employeur, etc.

Un débat a été présenté le samedi après-midi, en présence d'une éducatrice psychologue qui venait de découvrir le jdr avec sa première partie avant le débat, mais l'organisation n'en était à mon avis pas très bonne pour que le public puisse le suivre (invités en rond autour d'une table et tournant le dos au public, non utilisation du micro ce qui rendait souvent leur discussion inaudible).

On a pu également profiter d'un concours/démonstration de théâtre d'improvisation. Un concours de jeu de rôle amateurs avait lieu comme chaque année pour la convention Orc'Idée mais je n'ai pas pu les voir et les résultats n'étaient donnés que dimanche en fin d'après-midi.

Patrice Mermoud.

Convention Alchimistes '99

L'organisation de la cette édition des Alchimistes a été reprise cette année par Jérôme Chardon, et la convention a pu profiter des tous nouveaux locaux du CNRS. Malheureusement l'accès y était de fait moins aisé et il y avait moins de rôlistes que ce qu'on y attendait - mais autant que l'année dernière.

Un bide total pour les parties découverte du jeu de rôle sur le stand de la fédération, puisqu'il n'y avait pas le moindre débutant à l'horizon, mais un week-end extrêmement sympa, soleil et scénarii originaux au rendez-vous !

Pierre Thierry.

Open FORMULE DE de Chalon-Sur-Saône

Cet open s'est tenu les 8 et 9 mai 99 au Bar "le stormbrainer" et a été suivi par la participation d'une quinzaine de personnes. Parmi les participants, la moitié étaient des débutants et 3 des joueurs occasionnels. A l'issue de ces courses, 2 pilotes devraient rejoindre notre championnat et devenir des joueurs réguliers de Formule Dé.

Le week-end était composé de 2 séances distinctes : le samedi était consacré à des petites courses sur le tracé de Suzuka afin de permettre à tous de se familiariser avec les mécanismes du jeu. Le dimanche était consacré au grand prix de Melbourne (course sur 3 tours, avec séances d'essai et configuration de la voiture).

Le classement aux points du samedi est remporté par Jean-Pierre Fraisse. On notera la performance de Patrice Canac, qui remporte un grand prix pour sa première partie.

Les séances de qualifications du grand prix de

Melbourne ont été gagnées par François Cardineau, avec son pilote Ricardo Pastaga (19 lancers en 1 min 49). La course elle-même est remportée par Cyrille Bernizet avec son pilote Bob Stout, devant André Péchaud (pilote Gordon) et Jean-Pierre Fraisse (pilote Elric).

La course fut perturbée par une météo variable, et quelques averses sont venu bouleverser les stratégies de course. Finalement, le soleil est réapparu dès le deuxième tour de piste, au grand désespoir de Sam Stout qui avait chaussé ses pneus pluie. Il a donc du prendre d'énormes risques pour maintenir son avance sur les autres compétiteurs (en 5^{ème} et 6^{ème} jusqu'au dernier virage, avec des pneus particulièrement fragiles).

Bien sur, les joueurs réguliers de Formule Dé ont su tirer leur épingle du jeu, mais tous les pilotes ont eu l'occasion de briller lors des courses du week-end.

Tous les participants ont été dignement récompensés par "JEUX DESCARTES" qui a offert 2 superbes jeux et quelques accessoires, le magasin "L'EN-JEU" de Chalon, qui offrait un abonnement à Formule Dé magazine, "SPEED RABBIT PIZZA - Chalon" qui a offert à tous un "sac banane" et l'association "Les SIMULEURS" qui offert quelques petits lots. La cagnotte des inscriptions a été en grande partie consacrée à l'abonnement au FD mag de Hubert Pizain, joueur venu depuis Lyon pour remporter le titre de la plus belle sortie de piste.

L'équipe des organisateurs tient à remercier tous les participants pour l'esprit ludique qui les a animés durant cet Open, et également tous les sponsors, en particulier "JEUX DESCARTES" pour nous avoir fourni le matériel nécessaire à l'organisation de cette opération.

Cyrille BERNIZET.



Première consécration pour REVES !

La FFJdR a été contactée par le magazine Phosphore pour la réalisation d'un dossier sur le JdR (tout le JdR, ça comprend le GN et évoque les jeux vidéos). A cette occasion, votre secrétaire général adoré a été rapidement interviewé (à lire dans le magazine). Pour le contenu de l'article, un partenariat a été réalisé avec Casus Belli, par le biais de Didier Guiserix : le JdR bénéficie donc d'un excellent article, où l'on y prédit que l'avenir du jeu passera par le JdR ! Afin de pouvoir tester le JdR rapidement, les règles de REVES, notre jeu d'initiation, ont été mises en forme et (à peine) adaptées. Elles figurent sous la forme d'un insert dans le magazine. Elles viennent avec un scénario de type " guerre des étoiles ", cuvée D. Guiserix '99. Une suite figurera sur le site ouèbe de Casus et de la fédération.

En fin d'article, un encadré " Pour en savoir plus " indique les coordonnées de Casus, Phosphore et bien-sûr de la FFJdR.

Vous pouvez retrouver cet article dans le numéro 216 de Phosphore (Juin 99), 35F en kiosque. A noter une erreur dans l'adresse du site ouèbe, la bonne adresse est : <http://www.ffjdr.org/>

Nicolas Stampf.

Pour les accros du clavier

Une nouvelle liste de diffusion (ou mailing-list) dédiée aux **créateurs de jeux de rôle (PAPIER/SUR TABLE)** vient de se créer. Elle a pour but de discuter de toutes ces petites choses qui sont superflues et donc rigoureusement nécessaires à la création d'un bon jeu de rôle.

Cela comprend bien sûr, mais n'est pas limité : aux règles, à la description de l'univers, aux thèmes, à l'ambiance, aux techniques des meneurs de jeu, etc.

Modalités d'inscription : la liste est publique, l'inscription se fait par l'envoi d'un mél (même vide) à l'adresse createurs-jdr-subscribe@groups.com. Vous recevrez en retour un message QU'IL FAUDRA CONSERVER PRECIEUSEMENT : il vous indique comment vous "désinscrire" de la liste (pour des vacances par exemple).

Nicolas Stampf.

Hébergement ouèbe gratuit

La FFJdR propose désormais à ses associations membres un hébergement ouèbe gratuit. Les URL des sites hébergés sont de la forme http://www.ffjdr.org/nom_assos. La gestion des sites est entièrement laissée à la discrétion des hébergés, qui peuvent accéder à notre serveur ouèbe 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 utiliser un formulaire de création simplifiée et bénéficier d'un service de création de site.

Les sites ouèbe créés par nos soins bénéficient d'une charte graphique cohérente, définie en relation avec l'association hébergée. Les éventuelles illustrations sont numérisées et des montages peuvent être effectués sous Photoshop ou autre. Étant donné que ce service est gratuit, les sites sont simples (mais pas simplistes !) et évitent l'utilisation de JavaScript et autres Applets Java (afin d'être visibles par des navigateurs 2.0 et +). Ils sont conçus dans le respect de ce que souhaitent les associations. Des mises à jour régulières y sont apportées. Dans quelques mois, des sites plus dynamiques seront possibles (utilisation du logiciel Flash).

Si vous désirez faire votre page, prévoyez de fournir les renseignements voulus sous forme électronique (les fichiers textes font l'affaire). Ils pourront être envoyés par mél ou par courrier.

IMPORTANT : Les utilisateurs de ce service doivent accepter de respecter sa charte (cf. encadré).

Pour tout renseignement ou pour rejoindre la vingtaine de sites déjà en ligne, contactez :

Jérôme Darmont
35, avenue Franklin Roosevelt
63000 Clermont-Ferrand
Tél. 04-73-31-28-24

Mél : jdarmont@francemel.com
Ouèbe : <http://www.ffjdr.org/hebergement/>

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 ouèbe 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.

La FFJdR écrit aux députés français.

Initiée il y a déjà quelques mois, une initiative de la FFJdR vient d'aboutir : les 577 députés de l'assemblée nationale ont reçu au mois d'avril 1999 un courrier de la fédération. Quatre pages pour être précis, qui contenaient : une présentation de la fédération en elle-même et de ses objectifs, du monde du jeu de rôle en France, une présentation du jeu de rôle en lui-même (extrait du dossier de presse de la FFJdR : "Qu'est-ce que le jeu de rôle ?") et pour finir 4 questions précises sur le jeu de rôle : "êtes-vous bien informé sur le jeu de rôle ?", "quel est votre opinion de citoyen sur le jeu de rôle ?", "êtes-vous prêt à inclure le jeu de rôle dans votre politique culturelle ?", "êtes-vous prêt à soutenir les associations de jeu de rôle dans votre circonscription ?".

Nous espérons que nos "chers" élus (ou au moins leurs attachés culturels) auront la bonté de bien vouloir nous répondre. Je pense que nous sommes tous impatients de connaître leurs avis sur notre loisir ! En attendant nous sommes sûr maintenant que nos élus sont au courant de son existence.

Je profite de cette occasion pour rappeler que si les députés ont une représentation nationale, ce sont d'abord et surtout des élus locaux. Et que toute association de jeu de rôle de France a forcément "son" député. N'hésitez donc pas à relancer le votre en lui rappelant notre courrier si nécessaire. Bien sûr, nous vous tiendrons au courant des réponses que nous recevons de notre côté.

Michel LE ROY (michel.leroy16@wanadoo.fr)

Dernière minute : Au bouclage de cette lettre nous avons déjà reçu quelques réponses. Surprise, elles sont favorables au jeu de rôle et les députés ne demandent qu'à être mieux informés. Ce que nous allons faire bien sûr.

Un projet de mémoire pas comme les autres

Les périodiques francophones traitant des jeux de simulation. Dépouillement et réalisation d'index spécialisés
De manière assez simple on peut dire que ce

travail va consister à mettre à la disposition des joueurs un outil de recherche (basé sur des mots clés) des différents articles de jeux de simulation parus dans des revues francophones ; et de manière plus scolaire ce mémoire a pour but de créer un outil qui permettra :

- Un accès simple et aisé aux articles des différentes revues francophones vivantes ou morte. (pas les fanzines) Ceci grâce à un répertoire de mots clé et un rangement par zone dans le corps de notice à savoir
 - * Type (ex : scénario, règle, reportage, ...)
 - * Epoque (ex : médiéval, contemporain, napoléonien, ...)
 - * Genre (ex : jeux de rôle, jeux de plateau, historique, ...)
 - * Jeu (ex : AD&D, INS/MV, DBA, ASL, Vampire, ...)
 - * Niveau (ex : débutant, 1 à 2, ...)
- Le reste des mots clés est rangé par ordre alphabétique et couvre les autres informations (Femme, horreur, Enquête, Extérieur, ...)
- Fournir un inventaire non-exhaustif des principales revues anglophones
- Présentation succincte des différents types de jeux de simulation (carte, rôle, historique, ...)
- Des développements ultérieurs seront possibles en fonction de la réaction des futurs lecteurs (fanzine, Adresse de localisation des revues, index des parutions en matières de jeux, ...)

Ce mémoire réalisé dans un premier temps sur papier devra rapidement être transposé sous version consultable par Internet (fichier doc et consultation on-line)

Si vous connaissez un site susceptible d'héberger quelque méga de travail....

Le projet vient juste d'être accepté par les autorités scolaires et le vrai travail débute maintenant, les problèmes que je vais rencontrer seront certainement de répertorier les revues passées et présentes concernant les jeux de simulation mais aussi de localiser des revues difficiles à trouver et d'y avoir accès
Il vous sera difficile de m'assister pour ces "petits soucis", toutefois je suis entièrement ouverte à toute proposition pouvant m'aider à mener à bien mes travaux herculéens De plus, si des travaux similaires partiels ou non existent je serais contente d'en être avisée et éventuellement de les consulter.

Vous pouvez m'écrire à l'adresse suivante :

Karine HUBLET
20 rue des cent Bonniers
6150 Anderlues (Belgique)
071/52.10.67

Karine.Hublet@francemel.com

Ah une dernière petite chose, si vous avez quelques instant, il me serait également utile de connaître votre intérêt pour un tel projet (positif ou négatif)

Karine Hublet

Rencontres : la fête de la saint Louis à Aigues Mortes

"Pardonnez-moi mon sire, est-ce que le XXIème siècle est bien par-là ?" C'est ainsi que je fus apostrophé par le grand chambellan qui ouvrait le cortège de notre bon roi Louis dit le saint en partance pour les croisades, en ce dimanche de l'an de grâce 1998 !

L'été approche et vous ne savez pas encore où vous allez poser vos dés ? Vous êtes amateur de "med-fan" et vous passez dans les environs de Nîmes ou de Montpellier ? Je ne peux que vous conseiller de visiter la cité médiévale d'Aigues Mortes (30) avec ses remparts, certes moins impressionnants que ceux de Carcassonne, mais admirablement conservés.

Si vous y allez les 21 et 22 août pour la saint Louis, voici ce qui vous attend : comme tous les ans, pendant les 2 jours d'un week-end, toute la ville célèbre activement son fondateur. Les habitants vous accueillent vêtus de costumes médiévaux. Le marché médiéval (bien sûr !) bat son plein avec ses nombreux étals de produits régionaux (tellines, brandade de morue, rouille du pêcheur, gardiane de taureaux, muscat ou carthagène), d'artisanats ou même d'armes anciennes. Les parades, défilés et spectacles, trop nombreux pour tous les évoqués ont lieu de 10 h (du matin, peuchère !) à minuit passé.

Les journées sont donc bien remplies si vous voulez tout voir. Il ne faut manquer sous aucun prétexte :

- l'embrasement des remparts le samedi soir, qui était précédé l'année dernière d'un son et lumière sur le thème du sel (*). On regrettera un dispositif de sécurité insuffisant : il n'y avait pas de barrières pour empêcher les gens de se mettre trop en retrait alors qu'un deuxième feu d'artifice surprise été tiré ensuite dans notre dos. J'ai vu voir le résultat à coté de moi - une très GROSSE bosse sur le front - heureusement que l'on avait de l'arnica ;

- la traversé de la ville par le cortège du roi et de la reine le dimanche soir, constitué des habitants de la ville déguisés en notables, hommes d'armes, musiciens, gueux. Elle est suivie de l'embarquement du roi et de son départ du port sous une "pyrosymphonie" encore plus impressionnante que la veille.

Ne croyez pas qu'il ne se passe rien d'autre au même moment. Par exemple, ce Zara qui grimpe un mat de cocagne en faisant l'équerre (si !) au pied de la tour Constance et qui reprend des forces en "roulant un patin" à la grandissime, une laideur de 2m aux cheveux filasses et aux yeux rouges clignotants (impressionnant ce déguisement) devant une assemblée hilare. Et pas plutôt notre bon roi embarqué pour la terre sainte qu'un dragon motorisé arrive, crachant décibels et fumigènes, entouré de démons aux accents rock tonitruants pour un concert endiablé avec les pauvres âmes

de touristes égarés.

Ludovic Meynadier, reporter trans-temporel.

Pour tout renseignement, adressez-vous à l'office de tourisme d'Aigues Mortes (tél. : 04 66 53 73 00)

(*) L'année dernière, les Salins du Midi tout proche ont lancé à grand renfort de publicité (discrète mais efficace) leur fleur de sel pour contrer l'offensive du sel de Guérande dans le "sel haut de gamme". Les Salins seront cette année encore le principal mécène de cette grande fête.

Vous préférez d'autres contrées ? Et bien consolez-vous avec :

- les **Compagnons de Gabriel** au château de Murol en Auvergne pour une visite animée (tournois, ...) à partir du 5 juillet et jusqu'au 31 août (tél. : 04 73 88 67 11) ;

- les **Highlanders** de l'association **L'Ere du Temps** (programme sur internet : <http://members.aol.com/eredutemps/highlands.htm>)

Le concours de scénarii de l'ORC continue

Le concours est maintenant bien commencé et les premières inscriptions arrivent.

La cloture du concours est programmée pour le mois de septembre prochain. En attendant, si vous souhaitez participer au concours ou simplement obtenir des renseignements, vous pouvez le faire à l'adresse suivante :

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 06.62.50.83.32 (Gilles)
 URL : <http://www.ffjdr.org/orc/>
 Mèl : fevrier@mail.dotcom.fr



De nombreux musiciens fermaient le cortège du roi.

La FFJdR et le SDEN "sponsorisent" une équipe de football !

Nous avons réussi à organiser au sein de notre lycée à Strasbourg une rencontre de football entre toutes les classes (200 élèves), et une des équipes s'est confectionné des maillots. L'idée d'apposer les logos de la FFJdR et du SDEN, qui a obtenu l'accord (enthousiaste) des deux parties, n'a malheureusement pas pu être concrétisée à cause de problèmes techniques. Croyez bien qu'à la prochaine manifestation qui s'y prête, je réussirai à placer nos logos sur des sportifs !

Pierre Thierry.



En dehors des remparts, une des créatures impies déversant sa musique d'enfer.

Région Parisienne : 19 et 20 Juin, 2^e tournoi multi-jeux de Villepreux

Renseignements: 01.34.62.47.47 (Régis GOURMELEN) ou au VAL directement: 01.30.56.29.91.

Samedi, de 13h30 à 20h : formule dé, les colons de Katane, L'appel de Cthulhu, ADD, suivi de l'annonce des résultats de la journée et remise des prix, de 21h00 à 23h00 : découvrez les nouveaux Jeux Descartes

Dimanche, de 13h à 20h : Diplomacy, Magic (tournoi homologué avec arbitre officiel), suivi de l'annonce des résultats de la journée et de la remise des prix.

Préinscriptions: avant le 12 juin auprès du V.A.L ou auprès de Régis Gourmelen (soir ou week-end : 01.34.62.47.47).

Frais de participation: 20F la journée en préinscription (30F les 2 jours), 25F la journée sur place (35F les deux jours)

Lieu du tournoi: Ecole Jean ROSTAND à Villepreux (78450) à 10km de l'ouest de Versailles.

Avenue du Berry, en face du supermarché Shopi.

VAL: Villepreux Animation Loisirs - Avenue du Mail - 78450 Villepreux (tél: 01.30.56.29.91, fax: 01.30.56.18.94)

Tout l'été : Juillet-Août

Les séjours de vacances "Rêves de jeux", les seuls consacrés aux jeux de société et de simulations, aux GN et aux jeux vidéo, agréé par le ministère de la jeunesse et des sports.

Info : <http://www.chez.com/revesdejeux/>

Sud-Ouest : 3 et 4 juillet, Billère

Les 3 et 4 juillet, L'Agora organise, à Billère (près de Pau), les 3^e Rêves des Pyrénées, avec un tournoi de Magic, de jeux de figurines (Warhammer 40 K, Battle, Blood Bowl et Confrontations), de jeux de rôle (durant la nuit du samedi), une expo de figurines, un concours de dessins, et comme l'année dernière, projections d'anime grâce à l'association Omoide.

Renseignements et inscriptions: L'Agora, 31 Avenue Beziou, 64140 Billère. Tel : (Emmanuel) 05-59-98-47-80. Mél : contact-asp@egroups.com

Ile-de-France : 3 et 4 juillet, Taverny

la 7^eme rencontre départementale des Rôlistes du Val d'Oise a lieu le samedi 3 juillet à la salle des fêtes de Taverny, place Charles de Gaulle 95150 Taverny de 14H à 7H le lendemain matin : jeux de rôles, jeux de plateaux, figurines...

ainsi que la réunion départementale des Etats Généraux du Jeu de Rôle. Discutons de notre loisir, sa pratique, les joueurs, les clubs, le marché... afin d'écrire des doléances pour la réunion nationale en novembre 1999 de 15H à

19H au même endroit.

Repas : 35 F. 45 F sur place. Petit déjeuner compris.

Les meneurs de jeu sont invités à se déclarer ! Nous indiquer pour quels jeux. Prévoir éventuellement des personnages pré-tirés.

S'inscrire obligatoirement avec nom, prénom, nom du club ou de la ville et une coordonnée.

mél : cervo95@aol.com ou téléphone 01 34 18 05 22 (répondeur) chez Guillaume Fontaine

Sud : 7-11 Juillet, Cannes

Rencontres Rôlistes de la Riviera (3R) durant le Festival International des Jeux d'Eté de Cannes. Tournoi de Jeu de Rôle les 9 et 10 Juillet.

Vendredi 9 : L5R, Cyberpunk, Cthulhu 1920, Deadlands

Samedi 10 : ADD, Vampire, Star Wars, Hawkmoon.

Prix : 40 F avant le 30 Juin.

Nombre de places limité.

Parties Libres, Jeux de Cartes (à collectionner ou pas). Découverte du JdR (REVES, le jeu de la FFJDR et Oniros). Démonstrations de GN.

Le Dimanche, démonstration de Demonworld Manifestation parrainée par la FFJDR.

Renseignements : Laurence Suaut, Tél : 04-92-29-39-50 ou mél :

Laurence.Suaut@exchange.Octel.com ou <http://www.geocities.com/Baja/Ravine/1627/>

Bretagne : 30 Juillet

Grande nouvelle en forêt de Brocéliande : un jeu grandeur nature le 30 juillet 1999.

Organisé par le Centre de l'Imaginaire Arthurien - qui a organisé l'été dernier le GN "Souveraines et Magiciennes" retransmis par TF1.

"Autour d'un roi disparu, d'une couronne talismanique, tout un jour et une nuit guerriers, sorciers et enchanteresses vont s'affronter, se battre, ruser et lire les signes pour retrouver le chemin de la lumière et la gloire du royaume."

Contact : Pascal de La Celle, Château de Comper-en-Brocéliande. Tél et fax : 02 97 22 79 96

Claudine Glot, Centre de l'Imaginaire Arthurien, mél : guilde@citeweb.net

Centre : 4,5,6,7,8 août

La Faille 99 - Anachrone

Un GN sur le Causse du Larzac mettant en scène tout ce qui se fait de mieux en matière de logistique, d'intendance, de scénario, de costumes, de qualité de jeu, de confort...

Bref, un GN à 550 F minimum, mais ca en vaut le coup !

Contact : Les Monts riours - Ancienne Maternelle - place de la mairie - tél : 04.94.33.95.15 ou 06.85.812.545

Site Web : <http://www.ola.fr.eu.org/mtrieurs/>

Sud-Ouest : 27-28-29 Août, Carmaux (81)

Les Enfants de RLYeh ont le plaisir de vous informer de leur grandeur nature de cet été (leur 10^e !!!!!)

Ce GN à thème médiéval japonais se déroulera

dans la région de Carmaux (81) les 27,28 et 29 août 1999 (et qu'on se le dise dit le Hérault)

Les réservations sont ouvertes dès à présent (Bouddha est précautionneux et les places limitées). Si vous souhaitez avoir des renseignements (de la part des gentils organisateurs) ou vous pré-inscrire envoyez votre mail à : liveblagnac99@netscape.net (indiquez le nombre de personnes concernées). Puisse les esprits de vos ancêtres samourais veiller sur votre destinée...

LES LARMES DE BOUDDHA

Thème : Japon médiéval fantastique

Organisé par : " Les enfants de RLYeh "

Lieux : Proche de Carmaux (81)

Pendant trois jours, vous partagerez la vie, les mœurs, coutumes et repas des Samourais dans un superbe site (douche et sanitaire).

(Pour des raisons de sécurité et de responsabilité, les joueurs mineurs de moins de 16 ans ne sont pas acceptés. Autorisation parentale obligatoire pour les mineurs de plus de 16 ans)

PRESENTATION

La presqu'île de Shinkatsu est principalement partagée entre 5 puissants Daimyos, le Shogun et bien entendu l'Empereur. D'intrigues en intrigues les limites territoriales de ces seigneurs n'ont eu de cesse d'évoluer. Pourtant la politique de ces terres ne peut se faire sans les nombreux seigneurs locaux qui eux aussi ont leurs mots à dire.

Une force démoniaque, appelée le "Premier", refoulée depuis plus de 8 siècles et revenue depuis peu, clame son retour et justifie l'intégralité de ses tueries par son désir de vengeance : elle "VEUT" récupérer ses terres...

Un des Daimyos, le seigneur Etchu, intrigant parmi les intrigants, mauvais par nature, imprévisible et fourbe, vivant dans l'une des contrées les plus malsaines de Shinkatsu, invite les seigneurs voisins à une négociation militaire. Etrange de la part d'un être aussi maléfique : il demande de l'aide, il demande des armées !!

Votre rôle sera dans un premier temps de représenter les seigneurs locaux que vous servez, de mener les négociations et peut-être plus...

Prix de l'inscription : 280 F (repas compris) par chèque à l'ordre de : " FJEPS, Blagnac, section JdR " - Adresse : FJEPS section JdR, 6 rue Pasteur, 31700 Blagnac.

Renseignements : liveblagnac99@netscape.net et pour la présentation du monde de jeu, sur le site de Shinkatsu : <http://perso.club-internet.fr/ecaillet/>

Sud-Ouest : 3-5 Septembre

Le club " La Lune Noire " de Plaisance-du-Gers organise la deuxième édition de la Convention de jeux de Simulation " RPGers ", qui aura lieu cette année du 3 au 5 septembre, à la Salle des Fêtes de Plaisance-du-Gers.

Au menu : jeux de rôle (avec entre autres, un concours de scenarii (et de MJ), sur le thème des " Conspirations " et des parties libres), jeux de plateau (Warhammer 40K, Warhammer

Battle, Confrontations), démo et initiations de jeux avec figurines historiques grâce au club "Febus Avan !" de Tarbes, tournoi de Magic (types 2, Etendu, et Booster Draft), avec la participation du club "Seigneurie des Trois Rivières", de Mont-de-Marsan, jeux informatiques en réseau, et en Bonus, une partie "No Limit" de Shadowrun (pas de limitation de joueurs !), une grande partie "Monde des Ténèbres" se déroulant sur trois tables (organisée par l'équipe de XP Master, de Toulouse), un concours de figurines peintes, une séance de cinéma le samedi, etc.

Renseignements et inscriptions : Julien CLAUDEL-TOULOUSE, 3, Chemin de la Riberotte, 32160 PLAISANCE-DU-GERS. Tel : 05-62-69-39-06. Mél : J.CT@wanadoo.fr

Sud-Ouest : 18 et 19 Septembre, Mont-de-Marsan

Les 18 et 19 septembre, le club "La Seigneurie des 3 Rivières" organise un tournoi de jeux de rôle avec au programme un long scénario AD&D pour le samedi, et un concours de scénarios le dimanche, sur le thème du complot. Tout cela aura lieu à Saint Pierre du Mont (Landes, à cote de Mont-de-Marsan).

Renseignements et inscriptions : Denis Thomas, 79 avenue Éloi Ducom, 40 000 Mont de Marsan. Tel : 05-58-46-11-18. Mél : thomas_d@club-internet.fr

Dernière minute !!!

Pour celles et ceux d'entre vous qui pratiquent le Grandeur Nature, une information très intéressante vient d'arriver par bouche magique/courrier/fax/téléportation (rayer les mentions inutiles) à la rédaction :

Une assurance pour le Grandeur Nature !

La Fédé GN est désormais en mesure de proposer un VRAI contrat d'assurance pour les associations de GN. C'est un vrai contrat en béton pour les associations qui souhaitent protéger vraiment leur activité. Seul bémol : être membre de la Fédé GN, garant de respectabilité pour l'assureur.

L'assureur est Allianz, et le contrat est à destination des associations à but récréatif organisant des JDR GN et membres de la Fédé GN. Le risque couvert va de la responsabilité

civile et protection juridique à celui du matériel et des joueurs (selon les options), pour les représentants légaux et les membres de l'association.

Le tarif dépendra du nombre d'associations contractant l'assurance, et s'échelonne entre 650 et 1150 F/an (en fonction du nombre de joueurs).

Pour plus d'informations, contacter d'urgence Olivier Artaud au 01 41 13 78 97 ou oartaud@club-internet.fr, ou sur le site web de la Fédé GN : <http://www.multimania.com/fedegn> (rubrique fiches techniques : "quand faut assurer").

Et pour les fans de Rêve de Dragon, un songe nous est parvenu grâce à une fleur de rêve au parfum onirique :

Une souscription pour Rêve De Dragon

Le Jeu de Rôle Rêve de Dragon vit une période troublée.

Multisim ne considère plus le jeu comme rentable, mais avec la pression des fans de Rêve de Dragon, a accepté d'essayer une souscription pour le prochain "voyage" (campagne pour ce jeu).

Le groupe de discussion Rêve de Dragon sur Internet essaye actuellement de promouvoir cette souscription, entre autre par la création d'une affiche que chacun des joueurs pourra diffuser autour de lui dans les boutiques.

Le rôle de la Fédération n'est certes pas de faire de la publicité pour un jeu particulier, mais plutôt de promouvoir le Jeu de Rôle et de servir de lien entre les associations. Pourtant, nous aimerions savoir si vous seriez prêts à soutenir cette action, en transmettant l'information dans les courriers envoyés aux membres.

Vous remerciant d'avance pour le temps que vous prendrez pour me répondre,

Vincent Vandemeulebrouck

Mél du groupe de discussion:

rdd@eGroups.com

Groupe de discussion:

<http://www.egroups.com/group/rdd/>

Informations sur la souscription:

<http://www.webb.net/sites/vvandeme/RdD/>

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, tons bleus nuit.

Le t-shirt est vendu 90 francs l'unité.

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

T-Shirts FFJdR, Gilles FEVRIER (Tél. 01.39.69.76.09)

16/18 rue du Général Leclerc, 78430 Louveciennes

Courrier des lecteurs

Avant toutes choses merci pour vos réponses au questionnaire qui accompagnait la Lettre n°5. Elles nous aideront à améliorer celle-ci en la rendant plus conviviale. Mais ce n'est qu'un début, il ne faut pas s'arrêter en si bon chemin.

Des réponses plus nombreuses encore nous permettront d'affiner nos réglages afin que cette publication corresponde aux desiderata de tous. A cet effet, une adresse internet a été ouverte : lettrefffjdr@club.voila.fr.

Bien entendu, l'adresse postale de la FFJdR et les personnes-ressources sont aussi là pour recueillir vos idées. Toute idée de rubrique (et éventuellement participation à la dite rubrique) sera également la bienvenue.

Dans vos nombreuses réponses aux questionnaires, deux lignes directrices se dégageaient :

- Présentation de jeux méconnus ou peu pratiqués dans un encart.

Cette idée est excellente mais nous ne connaissons malheureusement pas tous les jeux pratiqués. Cette rubrique (qui pourrait s'appeler jeux à (re)découvrir) ne serait vraiment crédible que si c'étaient les joueurs eux-mêmes qui en parlaient. Alors faites-nous part de ces jeux qui vous passionnent et qui vous font passer des soirées inoubliables.

- Pourquoi ne pas de temps en temps faire l'interview d'une personnalité ou parler des activités d'une association ? Cela fait déjà partie de nos projets. Des dossiers sont en préparation actuellement sur les sujets "illustrateurs" et "traducteurs", à paraître un numéro sur deux (premier numéro en septembre). Toute suggestion sera bien entendue la bienvenue.

A ce sujet, nous lançons un appel à témoin pour nos dossiers à venir : si vous avez une expérience à faire partager dans l'illustration ou la traduction, amateur ou professionnelle, n'hésitez pas à nous en faire part.

Gil Riera, responsable du courrier des lecteurs.

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