

La Lettre

7

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

Les rubriques

Manifs

Fanzines

Kulture

Planet' JdR

Initiatives

Mais aussi...

Tout nouveau !

God'Zilla montre
ses crocs (et ça
fait peur !)

Notre premier
dossier en encart :
un "spécial
illustrateurs"



La Lettre de la FFJdR n°7, Septembre 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" : Gil Riera. Photographies : Gilles Février (Médiévales de Cluny). Illustrations : Couverture : Erwann Surcouf, Intérieur : Philippe Caza, Sandrine Gestin, Laurence Barbero, Olivier Bédoué.

EDITORIAL

Une éclipse malvenue

Je ne vais pas tourner autour du pot, les nouvelles sont mauvaises : Casus Belli (le plus ancien magazine de Jeu de Rôle en kiosque pour les ignares) s'arrête avec son numéro de septembre... pour reprendre bientôt on l'espère ! La nouvelle a été annoncée par Serge Olivier le 27 juillet sur le forum internet de Casus. Pour en savoir plus sur les derniers développements de l'affaire, allez lire l'encart *Alerte générale* !

Dernière minute : de l'autre coté de l'Atlantique, les grandes manœuvres continuent puisque Hasbro - l'un des plus gros éditeurs de jeux et jouets *of the world* - va acquérir Wizards of the Coast (vous savez Magic the Gathering et la gamme TSR) pour 325 millions de \$ US environ, la transaction finale devrait avoir lieu fin septembre.

Et de ce coté-ci, les *News du JdR*, le journal des bi-classés internautes/rôlistes francophones, déménage à l'adresse <http://www.actu-jdr.com/news/lettre/> (écrire à news-redac@actu-jdr.com), et *Ankou's Gate* rejoint la liste des partenaires du journal.

Bon, j'ai quand même pleins d'annonces sympathiques à faire, même si le cœur n'y est pas. Tout d'abord, j'ai décidé de lâcher le monstre dans nos colonnes : retrouvez le franc parler de Laurent dans sa nouvelle rubrique *Godzilla montre les crocs*. L'archiviste, lui, n'a pas mis le feu à sa bibliothèque et nous fait découvrir pour changer un pays non-francophone dans *Planet'JdR* : l'Italie. Quand à notre maquettiste (en chef), il lance une série de *dossiers* que vous retrouverez un numéro sur deux. Lorsque nous nous verrons sur notre stand au Monde du Jeu ou lors de notre Assemblée Générale, rappelez-moi qu'il faut que je lui confisque sa collection d'Iznogoud.

Ludovic 'Farfadet' 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
Invités	5
Planet' JdR, l'Archiviste se promène et nous fait visiter ce monde merveilleux	6
Nous y étions (rubrique manifs)	7
Initiatives, humeurs, rencontres	10
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	11
Bon de commande du t-shirt	11
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	12

Dans le prochain numéro...

Pour vous faire autant saliver qu'un God'Zilla éructant : Planet'JdR remonte dans le nord de l'Europe - où exactement ? - c'est une surprise, notre rubrique Kulture devient complètement cyber-jeux sur le net, et bien sûr vous saurez tout sur le résultat du trophée Fanzines !

Zombi - spécial fanzines, Numéro 11 (février 1999), 48 pages, 20 F

Alexandre Laval
25, rue Ernest Renan
92190 Meudon

Mél : alexandreval@usa.net
Oùbe : <http://www.multimania.com/sitezombi/>

La première chose que je me suis dit en voyant la couverture (couleur et très ambiance mort-vivant) de Zombi, c'est qu'ils ne se sont pas foulés pour remplir leur fanzine : un fanzine qui parle des fanzines, c'est fort (quoique l'on fasse bien pareil). J'avais tout faux. La seconde chose que je me suis dit et qui m'a décidé à l'acheter, c'est qu'un panorama du fanzinat francophone est sûrement très instructif. Et là, je ne me suis pas planté, que du bon m'dame Michu.

Le dossier - très complet - pèse 35 pages à lui tout seul ! 22 fanzines francophones (Belgique, Suisse et France, le Québec n'ayant pas répondu à l'appel) se sont prêtés au jeu en répondant au questionnaire de Zombi et en envoyant un exemplaire de leur dernier numéro.

On commence par un résumé des réponses, avec quelques extraits croustillants de plusieurs fanzines, sur les thèmes : pourquoi fait-on un fanzine ? quelles sont leurs difficultés ? leurs ambitions ? qu'ont-ils pensé de la suppression de la rubrique fanzines dans Casus Belli ? quelle collaboration entre zines ? quel est leur opinion sur le jeu de rôle ? Très instructif. On cite même la FFJdR (merci *Arkenstone* !). Ensuite, on a droit à une carte des fanzines - ils couvrent toute la France, au nombre de ventes du dernier numéro - c'est très indiscret (entre zéro et 400 ventes selon le zine !), et aux zines qui sont sur internet.

Le plus gros morceau est consacré à la présentation de chaque fanzine sur une page, toutes les informations y sont : les coordonnées, le contenu du numéro fourni, une image de la couverture et l'avis de Doktor Zomb. On parle encore de la FFJdR (merci à *Franc Rêveur* ! Ceux qui m'ont le plus marqué (je ne peux quand même pas tous les citer) sont *Antiséche Citron* pour le jeu maison "Lycéenne", *Falstaff* qui contient une murder clef en main de 37 pages, *Rôle and Rêves* avec son jeu "Brain Salad" - tout un programme - et *Vopaliac* qui a plus de 20 ans d'existence et plus de 170 numéros à son actif !!! Enfin, on vous donne pleins de bons conseils si vous voulez vous lancer dans l'aventure du fanzinat...

Autrement, ce numéro contient une nouvelle SF pas très gaie et d'inspiration Paranoïa (le jeu de rôle), un sympathique scénario Star Wars avec une trame inspirée de Seven (mais comme pour le film, je trouve la chute à ch...), le courrier des lecteurs et tout ce qu'il faut pour commander les anciens numéros de Zombi et pour s'abonner.

— Ludovic Meynadier

L'Auberge du Cochon Volant, Numéro 4 (janvier 1999), 36 pages, 10 F

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

Mél : isabelle.bras@cyber-base.org

En voilà un zine sympa qui arrive à maturité avec ce numéro 4. Rien à jeter là-dedans, que ce soit au niveau du fond (j'y viens) ou de la forme (jolies illustrations et maquette recherchée). En ce qui concerne le fond, donc, au menu quelques suggestions de polices de caractères sympas pour les JdR (pas assez, on en veut encore ! et les endroits où les trouver aussi !); un résumé-critique du film *Fourmiz*; deux scénarios médiévaux historiques, *Le Bois aux Loups* pour Ars Magica (je connaissais déjà et, pour l'avoir fait jouer, je peux vous affirmer qu'il est très sympa — en particulier le texte truffé de mots en vieux français) et *Le Templier Lépreux* pour Miles Christi (ma

MJ m'affirme qu'il est le bienvenu — trop peu de scénars M+C par les temps qui courent — et bien dans l'ambiance; l'excellent répertoire des espèces disparues qui revient avec deux créatures étonnantes; une feuille de chimère pour Changelin (plutôt joli mais je ne connais pas le jeu pour juger de son utilité); une nouvelle, *Sauvage* (format A5, c'est sympa !), bien écrite; et pour finir quelques boissons délirantes pour mondes futuristo-éthylques.

Ah oui, j'ai failli oublier. Le zine est parsemé de perles savoureuses dont je ne résiste pas à vous livrer un extrait : "je le frappe pour lui faire comprendre que s'il répond pas bien, il va s'en prendre une". Aie ! Pas sur la tête !

— Jérôme Darmont

Ars Mag, Numéro 18 (juin 1999), 56 pages, 24 F

Éric Kouris
Appartement 42
4, avenue Youri Gagarine
93270 Sevran

Mél : styren@worldnet.fr
Sommaire des anciens numéros : <http://www.multimania.com/darmont/arsmag/>

De quoi s'occuper pour les mages cet été, avec deux scénarios (l'un simple se déroulant en Russie et l'autre opposant les persos à un méchant Diedne vengeur, beaucoup plus dangereux), la suite de la description du Tribunal du Levant, qui est passionnante (une source de virtus originale située dans une nécropole, description de l'Alliance des Pyramides et de ses habitants, un article fouillé sur la magie de l'Égypte antique), une description complète de l'inquiétante Domus Magna de la Maison Tylalus : Fudarus (Tribunal de Normandie), un article sur l'encombrement mystique qui comprend de bonnes idées (notamment sur les interactions avec les mortels), mais dont les mécanismes risquent d'être facilement injouables à l'usage, une importante section Librairie qui rend avec brio à l'Art magique Herbam toute son importance et, finalement, les rubriques habituelles Revue et Portrait de famille plus un questionnaire façon CB écho pour sonder les lecteurs du zine.

Ceux qui me connaissent bien savent que je ne peux être totalement objectif ni envers Ars Magica, ni envers Ars Mag, mais je vous conseille quand même cet excellent jeu et cet excellent zine !

— Jérôme Darmont

Vents de Rêves, Numéro 24 (avril 1999), 38 pages, 15 F (+ 8,40 F de port)

Rêveries Angevines
9, impasse du Puits Rond
49100 Angers

Mél : suzzoni@univ-angers.fr

Un nouvel épisode de *La Racine des Rois* nous parle d'une mystérieuse coupe. On y découvre aussi le point de vue d'un érudit sarrasin. Toujours aussi bien ! *Les Chroniques de Mordora* : combats sanglants, pouvoirs runiques et complots entre dieux. Sympa, mais un lexique des différents protagonistes aiderait. *La Rose, le Bleu et le Scarabée* ou comment un cambriolage commence bien mais laisse envisager des complications. Une nouvelle à suspens ! *La Valombreuse* : poèmes de qualité, toujours aussi sombres. *La Neige et le Sang* est bien écrit et l'histoire se met en place doucement. *Karaoke* est une nouvelle fantastique complète, très bien amenée, en un mot super ! *Ailleurs* débute dans le réel pour finir dans le bizarre... Vivement la suite... *La Liche et le Mouton* est un témoignage humoristique de joueur. *L'inspi-bouquins* concerne l'auteur Mercedes Lackey et donne une vision assez objective de son œuvre.

— Anne-Gaëlle Darmont

Vents de Rêves, Numéro 25 (juin 1999), 38 pages, 15 F (+ 8,40 F de port)

Rêveries Angevines
9, impasse du Puits Rond
49100 Angers

Mél : suzzoni@univ-angers.fr

La Racine des Rois est toujours aussi bien et la fin de l'épisode donne vraiment envie de lire la suite. *Ker le Maudit* est un ensemble de poésies... morbides et... musicales ? *La Neige et le Sang* : la petite troupe de départ s'agrandit et se donne un objectif. *Une nouvelle histoire - Épisode 7* poursuit les aventures dans le monde de Robotech. Les deux premiers épisodes d'*Arcanes et Aventures* sont des compte-rendus de parties med-fan. *Who I am?* est une très courte et surprenante nouvelle. *Le voleur* est une aide de jeu sur... les voleurs assortie d'une idée de scénario. Suit le *Petit catalogue des instruments des malandrins et autres crocheteurs*, un vrai petit bijou illustré. L'inspi-bouquins concerne *L'Univers de l'Élévation* de David Brin. Je ne connaissais pas et ça m'a donné envie de lire cet auteur. Ce numéro se termine sur une mini-campagne ADD2 (23 pages) joliment illustrée et l'aide de jeu qui va avec.

— Anne-Gaëlle Darmont

God'Zilla montre les crocs !!!

Le Jeu de Rôle serait-il pris de peur millénariste ?

Cette question me trotte dans la tête depuis que certaines personnes, se prenant pour des Paco Rabanne de bas étages, ont prédit l'anéantissement du JdR afin de faire reconnaître la légitimité de leurs actions. Ces tristes sires profitent de l'arrêt de la publication de Casus Belli par Excelsior pour impressionner les masses de joueurs tremblant à l'idée que leur loisir disparaîsse.

D'abord, je veux m'inscrire en faux et pousser un cri de rage : 'ARRRRRRRG !' Casus n'est pas MORT, il mute ! J'ai toute confiance en Didier Guiserix pour que le titre soit sauvegardé et relancé ailleurs. Et vous me feriez un plaisir immense en vous informant de la date de la nouvelle parution de Casus et surtout en l'achetant afin que je n'entende plus ce genre de dialogue :

Joueur A : *T'as vu ? Casus s'arrête.*

Joueur B : *Ouais, c'est dur pour le JdR, c'était les seuls...*

Joueur A : *Tu l'achetais toi ?*

Joueur B : *Ben non, et toi ?*

Joueur A : *Non plus.*

Voilà exactement le genre de discours qui m'horripile. Sacha Guitry disait qu'on appréciait réellement sa femme qu'une fois qu'elle nous avait quitté et c'est exactement ce qui se passe pour Casus. Des tas de joueurs se rendent compte qu'une vie rôlistique sans Casus serait plus dure, alors les gars, vous avez une deuxième chance, ne la loupez pas.

Je tiens à préciser que je ne suis pas le petit frère de D. Guiserix et que le GodZilla est indépendant et n'a pas d'actions dans le nouveau Casus. Quant aux faux prophètes du JdR, allez plutôt baver chez Mireille Dumas ! Vous aurez plus de chances d'être écoutés. Si vous continuez à emmerder votre monde avec ça, je sens que je vais sortir ma batte x5 contre les cons et faire un peu de ménage.

Allez, à bon entendeur salut, bon jeu à tous et à la prochaine Lettre où je pense que j'aurais un autre sujet sur lequel râler.

GodZilla

Trophée Zine 1999

Nous profitons de l'édition 1999 du *Trophée Zine* de la FFJdR pour demander au vainqueur de l'année dernière (*Lunatic Asylum*) ce qu'il pense de l'organisation, ce que le Trophée lui a apporté...

Tous nos lecteurs ne connaissent peut-être pas encore Lunatic Asylum, pourriez-vous nous présenter le zine ?

Pour ceux qui ne nous connaissent pas encore, nous sommes un trimestriel entièrement dédié aux scénarii de jeux de rôle. Dans chaque numéro, nous proposons des scénarii variés, largement illustrés, et surtout prêt à jouer.

L'essentiel de notre choix se porte sur l'actualité (comme L5A ou Deadlands) mais notre grand plaisir est également de revisiter des grands classiques (comme Vampire ou ADD) et d'y apporter un peu de sang neuf.

Comment est organisée la rédaction ?

Basé sur le bénévolat, notre équipe se compose de scénaristes et d'illustrateurs qui cherchent à se faire connaître. Le but de Lunatic Asylum est donc de promouvoir des jeunes talents et c'est pourquoi notre fanzine a été lancée sous forme associative, à savoir : L'Association des Scénaristes en Herbe. Autrement dit, sous réserve de l'accord de la rédaction, tout le monde peut tenter sa chance.

Comment avez-vous eu connaissance du Trophée ?

Nous avons pris connaissance de cette excellente initiative sur le net (c'est pas qu'on y passe toutes nos nuits mais presque).

Qu'avez vous pensé de l'organisation de la première édition du Trophée ?

Nous avons ressenti que l'organisation en était à ses balbutiements mais soutenue par un grand dynamisme et une équipe sympathique. C'est surtout l'esprit bon enfant qui nous a plu.

Que vous a apporté le Trophée ?

Après un an d'existence, Lunatic Asylum était déjà bien implanté et assez bien perçu dans le monde du JdR. Mais il faut avouer que le Trophée et la grande distribution nous ont ouvert des portes et apporté une meilleure crédibilité (le premier prix du Trophée est la distribution pour un an du fanzine par Hexagonal). D'autant plus que l'annonce du trophée est soutenue par la presse JdR. C'est toujours bon pour la renommée et les femmes...

Que vous a apporté la distribution par Hexagonal ?

Comme on vous l'expliquait, notre distribution était déjà pas mal implantée. Le réseau commercial était actif et très motivé mais arrivé à un certain stade, l'ampleur de la distribution demande énormément de temps et dans une association de bénévoles, ce temps est précieux pour faire paraître les scénarii à temps. Hexagonal nous a donc apporté son sérieux, son professionnalisme et une meilleure régularité de parution. Et de toute évidence nous a fait connaître ailleurs.

Interview du rédacteur en chef de Lunatic Asylum réalisé par Gilles Février.

"Le livre des jeux de rôle" de Didier Guiserix, collection "L'univers du jeu" édition Bornemann, 143 p., 119F (1997).

Nous avons aujourd'hui deux ouvrages conséquents sur les Jeux de Rôle : celui de Jean-Hugues Matelly (qui s'adresse plutôt aux professionnels où à celui qui rédige un mémoire sur les JdR), et celui de Didier Guiserix, présenté ici, à vocation plus générale (ou "comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère").

Le livre commence donc dès le départ par présenter ce que sont les JdR, comment on y joue, ce qu'il s'y passe et pourquoi on peut préférer un jeu de rôle à autre chose. Tout cela avec grande clarté et force de conviction (Roland Barthélémy, s'il vous plaît : pas un inconnu dans le domaine). Bref, une mise en bouche qui évacue immédiatement toute velléité sectaire du milieu : les jeux de rôle sont présentés pour ce qu'ils sont : un loisir ludique, autrement dit un jeu.

Le livre continue alors en approfondissant le sujet, en détaillant tous les éléments : les règles, les joueurs, le meneur de jeu, le background, etc. Bref, tous les composants qui font aujourd'hui qu'un jeu de rôle n'est pas un Monopoly ou un jeu de l'oie. La première partie termine par des explications relatives à "ce qui n'est pas un jeu de rôle, malgré ce qu'on a pu faire croire au public". A tout le moins, cette partie présente ce qui n'est pas du jeu de rôle sur table (puisque l'un de ces activités s'appelle tout de même "jeu de rôle grandeur nature"). On a droit ainsi au GN (plus de 4 pages tout de même), les jeux sur ordinateurs, les livres interactifs, les jeux de société inspirés des JdR (Dune, HeroQuest, Warhammer...), les wargames/jeux d'histoire, mais aussi et c'est important, le jeu de rôle en formation professionnelle et le jeu de rôle en psychothérapie.

Bref, la première partie du livre fait le tour global et en détail de l'activité, par des présentations précises des différents éléments (le jeu et les joueurs), le tout accompagné de petits dessins forts explicites et visuels qui permettent de saisir immédiatement qu'on est dans un contexte ludique (autour d'une table, habillé "normalement", papier, crayons, figurines, gâtes, etc.) C'est à se demander pourquoi ce livre n'est pas sorti avant certaine émission de télévision (mais ça serait mettre la charrue avant les bœufs ☺).

La deuxième partie aborde le jeu de rôle sous son angle "phénomène de société" et tente d'expliquer pourquoi les réactions peuvent être si différentes vis-à-vis de ce loisir. Les réflexions sociologiques sont également appuyées d'un chapitre sur les "risques" et "avantages" du JdR. Pour les risques, on a ainsi droit, entre autres :

- Au temps (c'est pas demain qu'on va faire des blitz en JdR)
- L'isolement possible du groupe
- La fatigue du petit matin ☹
- Le risque d'inattention scolaire
- Le détournement du jeu : on passe du jeu de rôle au "jeu mimétique" des enfants.

Quant aux avantages, je vous rassure, ils sont plus nombreux :

- Vertus de la lecture
- Vertus de l'écriture
- Calcul mental (qui a dit Rolemaster ? Pas moi, j'y joues pas ☹)
- Socialisation, intégration, discussion : ce sont des aspects qui sont importants à présenter car souvent oubliés, voire inconnus.

Ce chapitre à lui seul est celui que vous devriez présenter à votre maire s'il vous refuse une salle sous prétexte de motifs obscurs. Il ne faut pas avoir peur du jeu de rôle ! La pratique montre (et nous sommes bien placés, à la fédération pour le savoir, via nos parties de découvertes avec REVES) qu'une fois que l'on a compris ce qu'étaient les JdR, on ne pouvait plus en avoir peur. Faites jouer des parents, et vous les retrouverez l'année

d'après à l'ouverture du stand. Quant aux enfants (oui, même les fans de console video et d'ordinateur), ils seront là avant l'heure d'ouverture (n'est-ce pas Julien ?)

La troisième partie mène une petite réflexion sur les divers éléments à prendre en compte dans la pratique du jeu de rôle : achat du matériel, planification des parties, lieu de jeu (qui a dit que le jeu de rôle était un jeu calme ?), quel jeu pour quel plaisir recherché ?

Enfin, la quatrième partie conduit une réflexion plus approfondie sur certains aspects du jeu. Si vos parents se mettent à la lire, il y a de fortes chances pour qu'ils soient intéressés et veuillent bien faire une partie "pour voir". Mon meilleur conseil dans ce cas : faites les jouer avec un meneur de jeu qui aie a peu près leur âge (si, si, on en trouve !) A tout le moins, qu'ils ne le considèrent pas comme un gamin mais comme une autre personne adulte. S'ils accrochent, vous aurez gagné vos plus précieux alliés dans la campagne de promotion et d'information du Jeu de Rôle.

Enfin, en annexe, on trouvera une liste des principaux jeux existants (à la date d'impression du livre !) ainsi qu'un glossaire, bien utile pour le joueur qui souhaite expliquer les principaux composants du JdR sans s'emmeler (mais n'espérez pas y trouver la définition du thac0).

Les deux dernières pages font quelques statistiques sur le nombre de joueurs, en se basant sur la vente de certains grands classiques.

En conclusion, je dirais que ce livre est un excellent investissement pour qui veut pouvoir expliquer sa passion sans s'emberlificoter dans des explications fumeuses. Le jeu de rôle n'est pas un loisir facile à appréhender ce qui le rend d'autant plus sujet de méfiance. Après la lecture d'un tel livre, vous saurez comment présenter le jeu de rôle à vos parents (ou à votre copain/copine).

Si vous recherchez plus une étude thèse, antithèse, synthèse sur les avantages et inconvénients dus à la pratique du jeu de rôle, il vous faudra lire le livre de Jean-Hugues Matelly.

Nicolas Stampf

Le navet du trimestre...

Pendant que j'y pense, si on vous en parle, vous pouvez éviter de lire Hobgobelin de John Coyne, collection J'ai Lu Ténébres.

Ca raconte l'histoire d'un jeune collégien qui joue trop à un jeu de rôle nommé Hobgobelin, basé sur les mythes et folklore irlandais.

[Image du gamin en train de manipuler sa figurine sur le plateau de jeu et de lancer les dés].

Un jeu de rôle aux mécanismes assez douteux par ailleurs, même si les quelques éléments donnés à voir - une fiche de monstre - ressemblent à s'y méprendre à une entrée du Monster Manual (Attaques, Résistance à la magie, etc.), mécanismes qui mettent en jeu des dés en tous genres pour obtenir des résultats en "pour-mille-ages" et des cartes qu'on tire pour déterminer les monstres rencontrés.

[Images des cartes et du manuel de règles ouvert ; on voit des pages déchirées].

Et lorsque le jeune garçon vient s'installer avec sa mère veuve dans une ancienne bâtisse [manoir vaguement moyen-âgeux se découpant sur le ciel gris] dont elle doit cataloguer le contenu, des événements

étranges se produisent (une jeune fille court dans la forêt en lançant des regards apeurés derrière elle, Scott est malmené par des caïds du lycée, une tombe est ornée d'une sinistre gargouille) se produisent.
[Ton sinistre...ment plat d'une voix-off de bande annonce, là].

"Sont-ils causés par le jeune garçon qui perd contact avec la réalité ?"

[Scott raconte sa journée en s'appelant lui-même Brian Bohru, du nom de son personnage, pourtant mort au cours d'une partie au moment même de la mort de son père].

"Ou bien sont-ils l'émanation d'un mal beaucoup plus ancien et bien plus terrible ?"

[Une silhouette dans les bois surveille la maison sinistre où Scott et la jeune fille rentrent en portant leurs livres (Scott : "je te dis que c'est une des sorcières des bois de Hobgobelin")].

"Et au cours d'une terrible nuit de Halloween, la Terreur rattrapera le jeune homme..."

[Un des jeunes caïds est cloué au mur par un carreau d'arbalète, Scott en train de réciter une incantation en lisant une carte de monstre, Scott habillé en Brian Bohru dégainant son épée, tandis qu'au premier plan une silhouette tordue se dirige vers lui].

Alan Smithee **

NB : Non le jeune garçon ne finit pas fou, je vous rassure. (NDLR : par contre le lecteur... NDLA : Non puisque je suis toujours là.)

* Ouahhhhh, me fraïis bien un petit thé, moi. Bon où est la cassette de L'Hybride Infernal, ça a l'air plus engageant (et non, ne vous posez pas la question, vous ne VOULEZ pas voir l'Hybride Infernal...)

** Réalisateur avec le meilleur rapport nombre de films / temps de travail de tout Hollywood. C'est un pseudo collectif que prennent les réalisateurs quand ils ne veulent plus reconnaître la paternité d'un film qui a été trop trituré au montage par les producteurs.

La citation du trimestre...

Nous avons déniché un livre intitulé *Les bonnes affaires sur Internet Année 2000* chez Flammarion. La FFJdR est référencée dans *Jeux en ligne, Club de jeux et casinos*. Voici l'extrait nous concernant :

Fédération Française de Jeux de Rôle

ola.fr.eu.org/ffjdr

Information et base de données

ergonomie : 6/10

assortiment : 5/10

le + : l'annuaire des boutiques

En français

Vous pouvez disposer sur ce site de toutes les informations sur la FFJdR, ses activités et sur les jeux eux-mêmes. La FFJdR se propose d'héberger des sites web consacrer au jeu de rôle. Elle fournit également un répertoire des clubs de jeu dans toutes les régions, un annuaire de boutique de jeux, le calendrier des manifestations, une liste de jeux de rôle et toutes les ressources internet disponibles sur ce thème.

email: ffjdr-webmaster@egroups.com

Laurent Barbero.

Sur la toile...

Amis Lyonnais, allez consulter l'article en ligne de Stéphanie Wattlelos sur le jeu de rôle dans la ville aux trois fleuves (Rhône, Saône, Beaujolais) à l'adresse suivante : <http://lyon.webcity.fr/article.asp?id=4376>

Raphaël Bombayl, d'après les indications éclairées de Sylvain Bonnier.

Notre invité : Éric Holweck

Dans la série "souvenirs", voici une petite rétrospective sur la version française du jeu *Deadlands* (que de chemin parcouru depuis !) qui me permet de faire l'annonce de notre prochain dossier - spécial traducteurs - prévu dans la Lettre n°9... Bon d'accord on avoue, on avait un peu égaré l'interview avec le changement d'équipe rédactionnelle à la fin de l'année dernière.

Lors des Chroniques d'un Jeu Annoncé : *Deadlands* en septembre 1998, Éric Holweck (le traducteur du jeu) nous a fait l'amitié de répondre à quelques questions.

Patrice Mermoud : Première question : Quel fut ton itinéraire pour arriver à la traduction de *Deadlands* ?

Éric Holweck : L'itinéraire, je dirais, est surprenant. En fait, après des études scientifiques, je suis parti sur des études de traductions, donc rien à voir. Et ça n'a pas tout de suite marché, parce que je n'ai pas réussi à avoir des contacts au niveau des maisons d'éditions. Et après je me suis rabattu sur le jeu de rôle. J'ai commencé par contacter TSR, en fait, puisque je ne savais pas à l'époque qui les traduisait et puis c'est eux qui m'ont aiguillé très sympathiquement sur Hexagonal. Donc j'ai commencé par traduire pour Hexago. Et après, il y a presque deux ans maintenant, j'ai arrêté pour Hexago et je suis aller voir un peu les autres boîtes. Et donc maintenant entre autres, Multisim, Descartes et Oriflam.

PM : Comment tu vois *Deadlands* ?

EH : A quel niveau ?

PM : Le jeu, le monde...

EH : Moi je trouve ça très sympa. Ce que j'aime beaucoup c'est l'approche qu'ils ont eue. Je ne suis pas pour l'optique "morts-vivant" et ainsi de suite, c'est un truc qui a tendance à m'énervé : les morts-vivants, les esprits et tout ça. Je déteste tout à fait la gamme "White Wolf" par exemple mais j'aime la dédramatisation, l'humour qu'ils ont apporté là-dedans et toutes les options qui sont offertes en termes de jeux. Il y a quand même une assez grande variété, on peut se débrouiller pour faire des tas de choses différentes avec le jeu tel qu'il est présenté.

PM : Au niveau du planning de traduction ?

EH : Ah, alors grande question. Dans l'immédiat, je dirai, il y a Le Grand Labyrinthe qui est sorti hier. Le mois prochain, sortie d'un recueil de scénarios qui reprendra en fait le scénario de *Hucksters & Hexes* et deux *Dime Novels* donc il y aura trois scénarios. Et normalement en décembre il devrait sortir *Smiths & Robards* le supplément sur les savants fous. Je dis normalement puisque ce n'est pas encore décidé à 100%. Mais en théorie ça devrait être celui là.

Et après je dirais les Indiens probablement, *Ghost Dancers*. Au-delà, je ne peux pas dire. "Hell on Earth" peut-être ?

PM : Une prévision pour *Tales of terror*.

EH : Je n'en ai pas la moindre idée. Il vient juste de sortir celui là en plus. Je ne sais pas du tout, le problème c'est qu'en fait il y a eu une nouvelle direction qui est prise depuis un mois. Le but du jeu était de sortir en priorité les suppléments les plus demandés. C'est pour ça qu'on a sorti les "Hucksters" et "The Maze" très rapidement parce qu'il fallait un décor de campagne. Et en fait quand j'ai lu Le Grand Labyrinthe, ils font référence à d'autres produits qui sont sortis avant. Et donc là c'est un gros problème puisque apparemment chez Pinnacle, chaque nouvelle sortie fait référence aux produits précédents. Donc on va être plus ou moins obligé de suivre l'ordre de Pinnacle, je pense.

PM : Le seul défaut en fait, si tu n'as pas fait attention c'est qu'ils font même référence à des trucs pas encore sortis, mais qui ont antérieurs dans leur numérotation.

EH : Je n'ai pas encore eu ce cas là.

PM : City fo Gloom est antérieur à *Tales of terror* dans la numérotation, mais il n'est pas encore sorti. Il y a des références à *City of Gloom*.

EH : Oui, c'est vrai que *City of Gloom*, j'ai vu la référence moi aussi, je ne sais plus où.

PM : Dans *Heart of Darkness*.

EH : Oui, oui peut-être. Là il sont chiens, si je puis me permettre.

PM : Ça, c'est des projets qui n'avancent pas tous au

même rythme.

EH : Oui c'est clair.

PM : Sinon au niveau développement, il était question que Multisim fasse du développement aussi sur *Deadlands*.

EH : C'est à l'étude, C'est à l'étude dans le sens où, le problème c'est en fait je ne sais pas ce qu'ils font de leur côté. Honnêtement. Moi je leur ai proposé quelque chose. Ils m'ont dit : "Ouais ça peut-être une idée, on va voir ce qu'on peut faire". Donc il y a des choses. Quant à savoir... Le problème c'est qu'il faut toujours que Pinnacle accepte. Donc il y a un gros SI, quoi. Je pense que ça implique forcément une traduction au moins partielle renvoyée, pour avoir leur accord, et ainsi de suite.

PM : Mais à priori c'est un truc à l'étude.

EH : C'est possible, c'est possible.

PM : Ca ne fait pas partie des idées abandonnées.

EH : Non. Contrairement à des gammes comme AD&D, c'est possible Pinnacle n'a pas dit non définitivement. Il y a des trucs à jouer. Après il faut voir comment ils sont.

PM : Qu'est ce que tu conseillerais à ceux qui se lancent sur *Deadlands* ?

EH : Qu'est-ce que je conseillerais ? En terme d'achat de produit, c'est à dire bêtement mercantile, ou...

PM : Les deux. Je suppose que bêtement mercantile ce serait : Acheter tout.

EH : Non, il y a des bouquins qui me paraissent indispensables. Enfin le bouquin de base et *The Quick and the Dead*. Après ça dépend. Le problème c'est qu'il y en a qui sont très bons, ne serait ce qu'en raison du background pour le Marshall. Le livre des morts par exemple, tant que tu n'as pas de déterrés, je ne vois pas l'intérêt, mais à partir du moment où tu en as un, tu es obligé de l'avoir, donc c'est vrai que pour ça ils sont très piègeurs. C'est un peu l'optique *White Wolf* aussi, c'est à dire que les suppléments sont là pour que tu sois obligé de les acheter quasiment. Et un jour ou l'autre, si tu t'y mets pas, tu te retrouves, pas forcément coincé, tu peux jouer - même le déterré tu peux le jouer avec les règles de base - mais tu as trois pages de règles et en gros tu ne sais pas quoi en faire, quoi. Sinon au niveau de l'intérêt, qu'est ce que je conseillerais ? Ah je sais pas. Essayer de diversifier, justement, avec toutes les options qu'offre le jeu. Limiter au maximum les changements entre *Marsha* et *joueurs*, parce qu'à mon avis il y a énormément d'informations "top secret" qui font que je ne pense pas qu'il y ait intérêt à faire des roulements comme tu peux faire sur les autres jeux, du style un tel est maître de jeu une fois et au coup d'après il sera joueur et ainsi de suite.

Je crois qu'il y a toute une partie mystère qu'il faut essayer de conserver le plus longtemps possible pour les joueurs pour l'amener au fur et à mesure. Alors évidemment c'est frustrant parce que le type qui est Marshall à des chances de le rester.

PM : C'est toujours le même qui est Marshall.

EH : Oui, voilà. Non, si tu peux tourner avec deux, c'est pas mal. Du style chacun prend une région, par exemple la Californie, avec Le Labyrinthe et par exemple Denver à la sortie de *City of Gloom* ou si tu te délimites toi-même ton décor de campagne, il y a à faire. Chacun fait comme il veut, il n'y a pas de problèmes. Peut-être éviter d'empiéter sur le territoire de l'autre Marshall, afin que chacun justement puisse avoir ses propres surprises.

PM : OK

EH : Voilà, comme je déconseille fortement de lire les 'Dime novels' avant de jouer les scénarios qui vont avec, par exemple, enfin bon c'est le bon sens, mais...

PM : OK. Une question, bon a priori je pense que connais la réponse, mais "Great Rail Wars"...

EH : A priori, Non,

PM : Bon je me disais aussi

EH : A priori non

PM : Ce serait un peu dingue

EH : Non, très honnêtement, ou bien alors, il faudrait juste... je ne sais pas moi, un pari perdu, un coup de délire ou un truc comme ça. Je sais pas, je vois pas quel peut-être l'intérêt de ce truc là. Même en VO je veux dire.

Interview réalisée par Patrice "l'archiviste" Mermoud.

Jeu de Rôle en Italie (Giochi di Ruolo)

On a parlé dans le passé de "guérilla ludique" pour décrire - assez justement, il faut l'avouer - le milieu italien du Jeu de Rôle. Ce qui suit va tenter d'expliquer comment on en est arrivé là.

Au départ, début des années 80, la situation semblait plutôt prometteuse, quand *Dungeons & Dragons* a débarqué en Italie grâce à l'éditeur *Editrice Giochi*, séduisant immédiatement les joueurs qui avaient découvert ses bases par le biais de "Livres dont vous êtes le héros".

Le hobby n'était pas énormément populaire mais une base stable de fans, provenant essentiellement des milieux de la science-fiction et du wargame, s'était formée ; on vit naître des clubs, s'organiser des tournois et se publier des fanzines (comme *Rune* qui par deux fois dans les années qui suivirent tenta brièvement le passage au rang de magazine professionnel et qui garde une place de choix dans les mémoires des joueurs). La presse généraliste elle-même s'intéressa au phénomène et on put lire une série d'articles sérieux, très positifs, sur le sujet, qui amenèrent de nombreux nouveaux joueurs ; ceci évidemment avant que l'on importe des

Etats-Unis, sans recul critique, l'optique *Le-JDR-est-l'instrument-du-Mal* devenue depuis un des marronniers d'été de la presse italienne.

Dès cette époque, *D&D* fut le jeu le plus populaire, bénéficiant du soutien d'un gros éditeur, tandis que durant les années 80 d'autres sociétés italiennes se montraient plus intéressées par la création de jeux originaux que par les traductions de best-sellers étrangers. De petits éditeurs publièrent ainsi le premier (certains disent le meilleur) jeu de rôle italien, *I Signori Del Caos* (médiéval fantastique) et le presque légendaire *Legio VII* (space opera). Apparurent ensuite sur les rayons des boutiques des jeux comme *Katakumbas* (Dark fantasy), *Holmes & Cie* (enquêtes policières), *I Cavalieri del Tempio* (occulte) ou le plus récent et moins bon *Legione* (super-héros), mais aucun d'eux ne put se constituer un public suffisant, demeurant aujourd'hui des objets de collection dont quelques-uns se souviennent avec émotion mais que plus personne pratiquement ne pratique.

De la même manière, des jeux basés sur les bandes dessinées à succès *Dylan Dog* et *Martin Mystère* (toutes deux dans le genre horreur / conspiration) profitèrent de leur popularité mais retombèrent rapidement dans l'oubli.

Dans le même temps, quelques joueurs plus aventureux investissaient leur argent de poche dans des exemplaires de *Call of Cthulhu*, *Cyberpunk* et *Shadowrun*, des jeux bénéficiant d'un suivi extraordinaire, au goût exotique, importés par le biais du circuit de distribution des wargames, laborieusement étudiés, traduits, annotés pour être jouables. Les traductions, scénarios et suppléments maison fleurirent, s'échangeant dans les boutiques ou les conventions.

En résumé on peut dire qu'il s'agissait d'un marché aussi vivant que mal organisé et bien entendu, cela ne pouvait durer éternellement.

A l'aube des années 90, d'autres jeux (jeux informatiques suivis des jeux de cartes à collectionner) et de nouveaux centres d'intérêt (les collections de comics ou de dessins animés japonais par exemple) provoquèrent une vague de défections dans les rangs des rôlistes et des wargamers, faisant de ce qui était alors leur loisir principal une activité secondaire, au moment même où paraissaient les premières éditions italiennes de plusieurs jeux classiques (*Call of Cthulhu*, *Cyberpunk*, *MERP*, *Stormbringer* et *Star Wars*) sous l'enseigne de l'éditeur milanais *Stratelibri*.

Distributeurs et petits éditeurs furent décimés, incapables qu'ils étaient de survivre dans un marché brutalement

réduit : les boutiques changèrent de public, se rabattant sur les puzzles et les jeux éducatifs ou sur le marché du new-age (casse-têtes en bois, boules de cristal, tarots) ; très rapidement le flot de nouveautés se réduisit de façon pathétique.

L'éditeur *Giochi* abandonna *D&D* après avoir publié quatre des cinq boîtes de règles (un méfait que de nombreux joueurs ne peuvent oublier) et réorganisa ses autres activités ; *Stratelibri*, détenteur des droits de traduction de plusieurs best-sellers, se retrouva de façon inattendue être le seul éditeur, distributeur et revendeur de jeux de rôle du pays.

De fait, le Jeu de Rôle devint un monopole de *Stratelibri*, monopole que la société (probablement incapable de faire face à sa nouvelle position dominante) décida d'exploiter en y investissant le minimum d'énergie, ralentissant le rythme des sorties et accentuant ainsi le mouvement de contraction du marché.

Les joueurs étaient coincés.

Le Jeu de Rôle devint alors un loisir onéreux, bénéficiant d'un suivi réduit (en général on compte un supplément par an pour chaque gamme traduite) et d'importations à des prix extravagants, tardant à venir et difficiles à se procurer.

Et pourtant le panorama du milieu est diversifié.

Les jeux les plus populaires (et les plus faciles à trouver) sont toujours *D&D* ou *AD&D*, *Cyberpunk* et *Call of Cthulhu*, suivis de *Star Wars* tandis que *MERP* et *Stormbringer* voient leur audience décliner, l'intérêt porté aux œuvres littéraires dont ils sont issus allant décroissant.

Le principal problème reste celui du prix et de la disponibilité.

L'effet le plus négatif du désintérêt du principal éditeur pour ses propres produits fut en fait l'absence de renouvellement du public ; les gamins, cible de base des boutiques de *Stratelibri* comme acheteurs de JCC en 95 et d'armées de figurines aujourd'hui (deux produits qui génèrent un retour sur investissement plus rapide que les jeux de rôles traditionnels), ne connaissent tout bonnement rien au jeu de rôle maintenant, cela ne les intéresse pas ou ils en ont une idée fautive (*c'est compliqué, trop long, ennuyeux et en plus on peut pas gagner*) et ils n'ont que très peu d'occasions d'en apprendre plus sur le sujet.

Au final, les rôlistes actuels sont pour l'essentiel ceux-là même qui découvrirent ce loisir quand ils étaient adolescents il y a plus de dix ans et leur moyenne d'âge est supérieure à 25 ans (estimation optimiste).

En d'autres termes, le hobby a grandement besoin de sang neuf.

L'irruption de *Vampire : La Mascarade*, au milieu des années 90 a bien provoqué une croissance temporaire de la popularité du Jeu de Rôle, amenant pour la première fois depuis des années de nouveaux joueurs mais au niveau de la popularité, notre loisir reste loin derrière les jeux sur micro-ordinateur ou sur console, les jeux de cartes à collectionner et la dernière mode, les jeux de guerre avec figurines à la *Warhammer*.

A posteriori, on peut voir que le succès de *Vampire* a été un phénomène momentané, plus lié au succès de la culture Gothique qu'au milieu du jeu, et il n'a laissé de traces notables que par le nombre de sociétés de jeux Grandeur Nature réparties à travers tout le pays.

Le GN est sans conteste la partie la plus visible actuellement de la communauté ludique, celle sur laquelle s'investissent le plus les clubs et la seule qui ait les honneurs de la presse sans subir l'effet de la mode anti-JDR déjà mentionnée.

Chaque grande ville d'Italie compte au moins deux ou trois clubs de jeu de rôle (les noms de quelques groupes historiques comme les "*Seigneurs des Dragons*", "*Durendal*" ou "*3M*" viennent à l'esprit) qui travaillent à temps partiel à l'organisation de tournois ou de conventions locales.

Considérant l'absence d'organisation et le côté peu sympathique de la seule convention nationale (*Immaginaria* qui se tient à Milan chaque année aux environs de Pâques, un événement énorme garanti pour faire fuir le visiteur novice), les petites conventions et les démonstrations organisées par les clubs constituent le

seul moyen amical et non professionnel pour un néophyte de découvrir le jeu de rôle.

En ce sens, on peut dire que les clubs travaillent dur pour maintenir le hobby en vie, quasiment sans aide, en attirant de nouveaux joueurs et en faisant la promotion du jeu. D'un autre côté, de nombreuses associations au fil des années se sont transformées en tremplin pour des ambitions personnelles, avec pour conséquence que les clubs ne peuvent compter que sur quelques "soutiens" prudents au lieu de membres actifs.

L'attitude xénophile devenue nécessaire quand le marché s'est réduit (il fallait soit acheter des jeux étrangers en édition originale, soit créer le sien) a des conséquences qui perdurent encore aujourd'hui : récemment les excellentes éditions italiennes de *Warhammer*, *Conspiracy X* et *Shadowrun 2ème édition* sont tombées dans l'oubli à peine publiées, non par manque d'intérêt des joueurs mais parce que tous ceux qui étaient intéressés avaient déjà acheté les éditions anglaises ou américaines, cette vertu naissant d'un simple besoin.

On peut encore noter que ces petits éditeurs ne peuvent tout simplement pas rivaliser avec la puissance de diffusion de *Stratelibri* et n'arrivent souvent pas à percer dans le public des joueurs.

Les mêmes raisons expliquent qu'en dehors de *Excalibur*, le magazine de *Stratelibri*, aucun autre magazine n'a réussi à tenir plus de quelques mois (mais il faut avouer que la plupart des essais de magazines étaient d'une qualité assez faible à la base).

Les joueurs courent les magasins de journaux et les librairies à la recherche de *Dragon* ou *Casus Belli*, pleurant la disparition de *Arcane* ou *Shadis* et mettant à profit les informations qu'ils obtiennent pas leur intermédiaire pour prévoir leurs achats futurs, achats effectués le plus souvent par correspondance.

Malgré des perspectives actuellement peu engageantes, on peut cependant rester optimiste : la communauté ludique est toujours aussi active et, avec la diffusion de plus en plus grande des accès au web et à Internet, les joueurs ont trouvé de nouvelles façons de s'organiser et d'échanger des informations, remplaçant les vieux tableaux d'affichages des boutiques ou des lycées par des pages web, et de nouveaux fournisseurs pour se procurer les produits ludiques plus rapidement, moins cher et plus sûrement.

Si le marché italien devient par ce biais une annexe du marché anglo-saxon (en termes de ventes), cela permet en contrepartie un développement indépendant du milieu, en dépit de cet état aventureux de guérilla permanente.

Quoi qu'il en soit, l'absence d'une nouvelle génération de joueurs se fait toujours cruellement sentir mais, aussi déchiré et peu florissant qu'il soit, le milieu italien du jeu de rôle est encore loin de s'éteindre.

Davide Mana

(Turin, 1er mai 1999)

traduction : Patrice Mermoud

Quelques URLs (en italien)

<http://www.treemme.org>

Le site de ce qui est probablement le meilleur club italien, avec informations, suppléments et ressources, plus une grosse collection de liens triés par sujet et notés. Tous les autres clubs voudraient égaler *3M*, au moins sur le net.

http://www.ingame.com/servizi/siti_ospiti/Agonistika/index.html

Agonistika est un "groupe de soutien aux joueurs". Ils organisent des tournois et des conventions et publient une feuille d'information couvrant tout l'éventail ludique (rôle, wargames, boardgames, littérature associée, etc.) Leur site donne une assez bonne idée de la situation ludique italienne, avec quelques liens indispensables. Existe en version anglaise.

<http://www.gilda.it/gdr2/index.htm>

Le but de *GDR2* est de fournir des informations objectives sur les jeux, face à la désinformation propagée par les médias. Bonne collection de liens et de listes de diffusion dont une dédiée aux discussions sur la politique dans le jeu de rôle. Leur seul défaut est un certain manque d'humour.

LES DOSSIERS DE LA

Fédération Française de Jeux De Rôle
FFJDR
Entrez dans le jeu

ILLUSTRATEUR, TOUT UN METIER !!!



**Nos invités : Philippe CAZA, Sandrine GESTIN,
Olivier BEDUE, Erwann SURCOUF**

Avec ce premier dossier spécial, nous commençons ce que nous espérons être une longue série... Ces dossiers vous permettront de découvrir, un numéro sur deux, des métiers liés de près ou de loin à notre passion commune : les jeux de rôle. Chaque dossier permettra à un ou plusieurs professionnels ou amateurs, de nous présenter son métier, la vision qu'il en a, les bons côtés, les moins bons...

Pour ce premier numéro, Philippe Caza, Sandrine Gestin, Olivier Bédoué et Erwann Surcouf sont venus nous parler de leur métier : l'illustration.

Le métier d'illustrateur (ou trice !)

Comment définis-tu le métier d'illustrateur ? En quoi consiste-t-il ?

Caza : La réponse est contenue dans l'intitulé même du métier. Soyons simple : il s'agit d'illustrer, c'est-à-dire de faire un ou des dessins en partant d'un texte donné.

Sandrine Gestin : Il consiste à donner la meilleure interprétation visuelle d'un texte... Il faut essayer de le retranscrire le mieux possible, mais pourtant on ne fait que donner sa propre vision de celui-ci ! Bien souvent, je suppose qu'elle ne correspond pas à celle de l'auteur... à moins d'avoir la chance de discuter avec lui (ou elle), ce qui n'est pas toujours le cas.

D'un autre côté, lorsqu'on fait appel à un (ou une) illustrateur(trice) précis, on souhaite, qu'à travers un texte, il ou elle, nous livre une partie de son univers.

Erwann Surcouf : Un illustrateur s'occupe de la partie visuelle d'un document, travaille sur le rapport au texte, quel que soit le support (la couverture d'un bouquin, un article de magazine, un CD-ROM, une mascotte pour les céréales Happy Farmer, mais aussi une B.D., un strip ou même un dessin animé) ou la technique employée (dessin, volume, peinture, collage, etc.).

Olivier Bédoué : Donner du grain à moudre à notre imaginaire, ouvrir des portes sur des mondes différents (ceci dit très honnêtement je ne me considère pas du tout comme un illustrateur).

Quels sont les bons et les mauvais côtés de ce métier ?

Caza : Les bons côtés sont nombreux : découvrir des tas de bons textes, se faire plaisir en les illustrant, et gagner sa vie en se faisant ce plaisir... Les mauvais côtés, c'est quand le texte est moins bon, quand on rame à chercher dedans ce qu'on pourrait bien sortir, quand on est mal payé, quand les délais sont trop serrés...

Sandrine Gestin : Les bons côtés, c'est qu'on est son propre patron... On prend seul ses décisions. Du coup, on ne peut compter que sur soi, et si on fait le mauvais choix, on ne peut s'en prendre qu'à soi-même !

On a aussi l'avantage de travailler (dans la majorité des cas) chez soi. Donc, pas de transports, d'horaires à respecter.

Mais le fait d'être à la maison, c'est passer la journée seule (ou seul)... Quand on est illustrateur, il faut supporter une certaine solitude... Il est nécessaire de faire attention à ne pas trop s'enfermer dans son petit monde. On a impérativement besoin de l'extérieur, des autres.

La dernière chose qui peut faire rêver les salariés, c'est qu'on choisit ses horaires... On peut être du matin, du soir... Pourtant, il ne faut pas croire qu'on s'autorise souvent à aller faire un tour pour prendre l'air.

En ce qui me concerne, lorsque j'ai une commande, je travaille environ 9-10 heures par jour (en "charrette", ça peut monter jusqu'à 14 heures) et lorsque je travaille pour moi, mes journées font 7 à 8 heures.

Le dernier inconvénient, c'est qu'il faut faire sa comptabilité et surtout démarcher les éditeurs. Ça prend du temps, et il faut sans cesse recommencer ! Sauf quand on est une grosse pointure...

Erwann Surcouf : Le bon côté, c'est surtout le plaisir incroyable de dessiner ! Faire du dessin son métier à temps plein après avoir gribouillé dans les marges de ses cahiers de cours pendant des années, moi ça me fait tout chose... Je trouve au métier d'illustrateur un côté très potache, style "cancre au fond de la classe près du radiateur, les doigts pleins d'encre"...

Sinon, quoi d'autre ? L'argent, les femmes, la célébrité ?

Les mauvais côtés ? Il faut faire attention à ne pas rester autarcique : on a vite fait de devenir un autiste presbyte et gibbeux penché sur sa table de travail, à la seule lueur jaunâtre d'une petite lampe de bureau. Certes l'isolement est évidemment nécessaire et fait partie des plaisirs du métier, mais il est à pratiquer avec modération. Parcourir le monde, petit scarabée !

Olivier Bédoué : Mauvais côté : ça paye mal (chez casus en tout cas, pardon Didier) Bon côté : je reçois environ 5000 lettres de Fans par semaine et des centaines de jolies filles m'assaillent tous les jours dans la rue en hurlant.

Qu'est-ce qui, à ton avis, différencie un bon illustrateur d'un moins bon ?

Caza : La disponibilité, la polyvalence, le goût du challenge, la capacité à lire un texte en profondeur et à en tirer la substantifique moelle, autrement dit analyse et synthèse...

Sandrine Gestin : Tout d'abord, sa qualité graphique, la maîtrise des formes, des couleurs...

Selon moi, on devient un vrai illustrateur lorsqu'on commence à avoir son propre trait, qu'on nous distingue des autres, grâce à ce petit truc qui fait notre originalité...

Mais ça, c'est la définition d'un bon artiste !

Un bon illustrateur, pour moi, c'est quelqu'un sur le ou laquelle on peut compter, qui, quelles que soient les circonstances, rendra un travail, si ce n'est très bon, au moins de bonne qualité. C'est quelqu'un de professionnel, qui ne rend jamais de véritables "daubes"...

Attention, on fait tous des choses, à un moment donné, de qualité vraiment moyenne... Mais il faut se respecter, et respecter le client, un tant soit peu, même s'il faut y passer des nuits blanches.

Mais surtout, un bon illustrateur, c'est quelqu'un qui développe son propre Univers, son propre Monde.

Erwann Surcouf : Disons qu'un illustrateur doit prendre conscience qu'il ne dessine pas que pour lui, mais aussi pour les autres, pour le lecteur : avant toutes choses, le "bon" illustrateur fait de la communication.

Olivier Bédoué : Le talent.

Qu'est-ce qui fait, selon toi, la qualité d'une illustration ?

Caza : Pour moi, une bonne illustration doit coller au bouquin de



différentes façons. D'abord à la lettre du texte : respecter les éléments de description fournis par le texte, c'est la moindre des choses. Ensuite coller au feeling, à l'ambiance, à l'esprit du livre. Encore mettre en valeur le "cœur" du livre... C'est difficile à définir, ça peut être une scène clef, ça peut être un symbole, ça peut être un collage d'éléments disparates contenus dans le texte... Il y a aussi l'idée de respecter certaines "traditions" de manière à "faire signe", signaler sans ambiguïté à quel genre appartient le livre. Ça peut passer par la référence, le clin d'œil. Et puis la bonne illustration est une affiche : elle doit attirer l'œil et pour cela être composée autour d'un élément simple,

PHILIPPE CAZA

Fiche signalétique :

Nom : CAZA (Cazaumayou de son vrai nom, c'est béarnais)

Prénom : Philippe

Profession : Illustrateur (principalement SF)

Illustrateur(s) / peintre(s) / artiste(s)... préféré(s) : Les symbolistes (Gustave Moreau), les impressionnistes (Monet), et bien d'autres, et puis Frazzetta, Moebius, Crumb...

Livre(s) préféré(s) : Ubik, de Philip K. Dick, L'Écume des jours, de Boris Vian, La Naissance des dieux, de Nathalie-Charles Henneberg...

Background :

Né en 1941 à Paris, d'un père caricaturiste sportif et d'une mère professeur de dessin, il passe son enfance à Paris et son adolescence en Haute-Savoie, où il passe un bac philo à Thonon-les-Bains. A 18 ans, il débute comme apprenti chez l'affichiste Foré à Paris, puis après un grandeur nature de plusieurs mois (merci l'armée), il entre dans un atelier de publicité, le Studio EKO, en tant que graphiste publicitaire. En 1968, il se "recycle" dans la bande dessinée et l'illustration de SF. En 1970 paraît chez Éric Losfeld une bande dessinée psychédélique : Kris Kool. Dans les années 70, se succèdent des couvertures et des illustrations pour les Éditions Opta (Fiction, Galaxie, le Club du Livre d'Anticipation, Emmanuelle, Marginal...), et des histoires courtes dans le regretté magazine Pilote.

Vers 1974 apparaissent les premières couvertures pour les Éditions J'ai Lu (Catherine Moore, Abraham Merrit...). En 1975 naît Métal Hurlant, pour lequel il fournit des histoires de SF à tendance mythologique (Sanguine, L'Oiseau-Poussière).

Dans les années 80, il décide de se consacrer définitivement à la SF et entame dans Pilote la série L'Âge Sombre.

De 1985 à 1987, il travaille avec René Laloux sur le film d'animation Gandahar d'après le roman de Jean-Pierre Andrevon, ainsi qu'à un court métrage Comment Wang-Fô fut sauvé, d'après une Nouvelle Orientale de Marguerite Yourcenar.

A la fin des années 80, il illustre Skaith, de Leigh Brackett, pour les Éditions Albin Michel, et fait connaissance avec le domaine des jeux de rôle (Simulacres, pour Casus Belli), et des jeux vidéo (Kult, pour Ere Informatique-Infogrammes), tout en continuant à travailler régulièrement pour les Éditions J'ai Lu.

Depuis 1990, il se consacre principalement à une longue série en bande dessinée, Le Monde d'Arkadi, conjuguant science-fiction et heroïc fantasy. Cette série est prévue en dix albums, dont les six premiers sont déjà parus chez les Humanoïdes Associés, ainsi qu'un coffret-recueil les réunissant. (La suite et des rééditions seront publiées par Guy Delcourt à partir de 2000.) Il a produit également en tant que scénariste une série d'heroïc fantasy à tendance humoristique, Amiante, dessinée par Patrick Lemordan, pour Soleil Production. Il continue à œuvrer dans le domaine du jeu, avec L'Appel de Cthulhu, Drakkhen, Menace sur Tèr..., et illustre toujours moult romans chez J'ai Lu (dans les 140 couvertures 'e0 ce jour)...

Retrouvez Caza sur le net dans la "Case à Caza" à l'adresse suivante : <http://www.home.ch/~spaw2338>

lisible. En résumé, elle doit donner envie de lire le livre.

Sandrine Gestin : Qu'elle soit unique, d'abord... Même si elle reprend des stéréotypes. Que les choses soient justes. Ça ne veut pas dire sans erreur. Bien souvent, une image réussie l'est malgré ses défauts.

Je crois que ce qui distingue une image d'une autre, c'est qu'il s'y passe quelque chose de magique, qui échappe même à l'illustrateur !

Une image réussie, c'est une image qui parle aux gens, qui suscite chez eux une émotion, même violente, de dégoût, peu importe !

Erwann Surcouf : Je suis obsédé par la lisibilité d'une illustration ou par la fluidité d'une narration. Qu'un enchaînement entre deux cases ne soit pas clair, ou que le mouvement d'un personnage dans un dessin soit mal interprété, et je me défenestre de désespoir (notons que je suis déjà mort un nombre incalculable de fois).

Olivier Bédoué : Voir question précédente.

Où puises-tu ton inspiration ?

Caza : Dans le texte lui-même avant tout, mais aussi dans toute ma culture visuelle : cette tradition de l'illustration SF ou fantasy issue des pulps et de grands anciens comme Frazzetta, sans oublier les références plus lointaines : la peinture orientaliste, romantique, symboliste, tout le 19ème siècle, ainsi que quelques peintres "visionnaires" et surréalistes du 20ème...

Sandrine Gestin : Question difficile... En soi !

Dans mes lectures, le cinéma, la musique... Et dans ce nulle part, mélange de mon imagination et de l'inconscient collectif, je présume.

L'inspiration est capricieuse, elle vient uniquement lorsqu'elle en a envie. Bien sûr, on a nos petites méthodes pour la provoquer... De la musique, tout un petit rituel de rangement... Mais surtout, en ce qui me concerne, beaucoup de cogitation !

Erwann Surcouf : Tout ce qui m'entoure est une source potentielle d'inspiration : ce que je lis, ce que je vais voir au cinéma, des scènes de la vie quotidienne, un rêve étrange, des bribes de dialogues, ou un souvenir d'enfance, tout ceci est absorbé, et ressort plus tard (parfois jamais) dans un dessin, un scénario...

Ce processus d'assimilation visuelle et mentale a toujours existé chez moi, mais avant il était inconscient. A présent, même s'il est encore le plus souvent involontaire, j'essaie d'en avoir un certain contrôle, ou du moins de l'éduquer.

J'attache également une grande importance au jeu, je joue beaucoup et à n'importe quoi, mais je n'ai pas encore trouvé en quoi le jeu m'inspire dans mon travail. La réponse se trouve peut-être dans les expérimentations de l'OUBAPO¹, que je trouve extraordinairement stimulantes, au même titre que "La vie mode d'emploi" avait été pour moi une expérience quasi-mystique !

Olivier Bédoué : Honnêtement je ne sais pas, je m'étonne tous les mois de trouver encore des idées de gags. Mais j'ai été nourri à la BD quand j'étais petit et je pense que Snoopy, Garfield, la Rubrique à Brac et le Petit Nicolas ont quelque chose à voir là dedans.

¹ *Tout d'abord, l'Oubapo est inspiré de l'OULIPO, qui signifie "Ouvroir de Littérature Potentielle" et qui est un mouvement littéraire né dans les années 60 (avec Queneau, Perec, etc.). Le principe, c'est de se fixer des contraintes, des règles, des structures : par exemple, écrire tout un livre sans jamais utiliser la lettre "e"...*

Et bien l'Oubapo, c'est pareil mais pour la B.D. (lancé par l'Association il y a quelques années) : faire que toutes les premières cases de chaque page d'une bd forment une autre histoire, improviser une bd case par case en s'imposant un nouveau thème à chaque case, faire une planche "palyndromique" (qui puisse se lire normalement, mais aussi en commençant par la fin), s'imposer des formes de cases particulières indépendantes du récit, etc., etc...

Pour en savoir plus : "Oupus" tome 1, édition L'Association, 65 francs à la FNAC.

Quelles techniques utilises-tu le plus souvent ? Quelle technique préfères-tu, et pourquoi ?

Caza : Je travaille avec des acryliques indélébiles : encres Magic Color, Spectralite, et Magic Color opaques, proches de la gouache ou de l'huile... Crayon, plume, pinceau, aérographe, tous les outils ont leurs

spécificités et leur intérêt... L'ordinateur apporte aussi des fonctions originales passionnantes. Actuellement, ma préférence va au travail en couleurs opaques, tout au pinceau, pour un rendu très "peinture". J'y trouve beaucoup de plaisir, un plaisir très sensuel. Mais le travail composite m'amuse aussi beaucoup : combiner dans l'ordinateur dessins, collages, effets spéciaux...

Sandrine Gestin : En ce qui concerne l'illustration, c'est indéniablement l'aquarelle !

Jusqu'en 1995, je travaillais à l'acrylique. Mais lorsqu'on passe à la couleur, cette technique oblige, à un moment donné, à recouvrir son dessin... Hors, j'aime dessiner avec précision les détails, les visages. Et je perdais la souplesse des esquisses avec cette technique.

Alors que l'aquarelle est appliquée par lavis successifs, tout en transparence. Ainsi, on ne perd pas le dessin qui est dessous ! L'aquarelle est d'une souplesse incroyable ! On peut faire de nombreux effets de matières, notamment des effets de pierres si chères à mon cœur !

Depuis peu, j'ai enfin osé me mettre à l'huile sur toile ! C'est LA technique reine, celle des anciens, qu'il faut aborder humblement... Et de ce fait, c'est intimidant ! C'est la seule technique, dont les préparations ressemblent un peu à l'alchimie, qui donne une telle profondeur aux couleurs, et qui puisse se retravailler aussi longtemps...

A présent, je sais que je peindrai à l'huile toute ma vie (sans pour autant abandonner l'aquarelle)...

C'est une nouvelle voie qui s'ouvre devant moi, et lorsque j'aurai assez de tableaux, j'aimerais faire une exposition [NDLR : j'attends ça avec impatience :-)].

C'est sûr que plus couvrant que l'huile, c'est difficile, mais je travaille différemment par rapport à l'aquarelle... Là, je fais les détails directement à la peinture. Une telle chose est possible pour moi, car je n'ai pas d'impératif, c'est à dire une esquisse, approuvée par un éditeur, à respecter. Je suis libre de changer d'avis en cours de route.

Erwann Surcouf : Je n'arrivais pas à concilier ma technique du croquis, rapide, vivant, avec une technique plus finie et éditable : le plus souvent, un crayonné qui est alors dynamique se crispe, se fige au moment de l'encre.

Mais j'ai découvert les joies de l'informatique, et maintenant, je scanne tout simplement mon dessin ou mon croquis, que je retouche ou colorise si nécessaire, et ainsi j'ai un résultat fini, que je n'ai pas besoin d'encre, et qui garde donc la vigueur du croquis.

Le danger étant que cela devienne un mécanisme ; il faut donc en abuser avec modération, et s'essayer à d'autres techniques.

En ce qui concerne la couleur, c'est un peu spécial. Je ne l'utilise que depuis très récemment : auparavant je ne voyais et dessinais qu'en noir et blanc ! Je commence donc tout juste à comprendre l'importance de la couleur, et j'essaie de rattraper mon retard en la matière.

En ce moment j'utilise beaucoup l'aquarelle, depuis que j'ai découvert qu'elle pouvait servir à autre chose qu'à peindre des marines et des vues de ports bretons... J'aime beaucoup le côté spontané (aucun problème de transport, pas besoin de plusieurs heures de préparation, séchage rapide) et polyvalent (l'aquarelle sert à tout : croquis rapide, paysage, mise en couleurs élaborée, etc.), ainsi que les effets de transparence et de luminosité. Le problème est la relative platitude des couleurs : difficile d'avoir des tons vraiment vifs avec l'aquarelle. J'essaie donc de mélanger plusieurs techniques (feutres, crayons de couleurs, encres).

Olivier Bédoué : Crayon d'abord puis je repasse au feutre ou au rottring, de toutes façons je ne connais pas les autres techniques...

As-tu constaté une évolution du métier d'illustrateur, dans la façon de travailler, durant ces dernières années ?

Caza : D'abord dans la relation avec l'éditeur et l'auteur : ils sont actuellement issus d'une "génération Pilote-Métal Hurlant". Ils connaissent l'image et ils y attachent beaucoup d'importance, ainsi qu'à la maquette. L'autre point, c'est l'évolution technique par l'arrivée de l'ordinateur.

Sandrine Gestin : Je travaille professionnellement depuis fin 1993, début 1994. Ça fait donc six ans... C'est déjà beaucoup et peu à la fois. En tout cas, pas assez pour constater une réelle évolution.

En tout cas, dans le monde de l'illustration de couverture de livre de poche SF/Fantasy, les Directeurs Artistiques ne cessent de changer... et ne sont pas toujours compétents...

Erwann Surcouf : En ce qui me concerne, les profs ne m'engueulent plus quand je dessine en cours...

Olivier Bédoué : Non, je suis toujours aussi mal payé (pardon Didier).

Quelle est ta perception du métier d'illustrateur en France par rapport à l'étranger ?

Caza : Je ne sais pas grand chose de comment ça se passe à l'étranger, sinon ce qu'en disait John Howe lors d'une Convention de SF : que les éditeurs américains étaient très pénibles, demandaient des dizaines d'esquisses préparatoires, des modifications, au point qu'ils finissaient par te dicter ton illustration.

SANDRINE GESTIN

Fiche signalétique :

Nom : GESTIN

Prénom : Sandrine

Profession : Illustratrice (principalement Fantasy)

Classe : Bi-classée elfe/guerrière à tendance romantique

Compétence principale : alchimie

Background :

Née en 1969 à Quimper, elle puise son inspiration dans les légendes celtiques et les contes bretons.

Elle suit les cours de l'ESAG, l'Ecole Supérieure des Arts Graphiques, aussi appelée "atelier Penninguen".

Elle collabore avec *Tilt* (collaboration de courte durée due à la disparition de la revue), *Ubi Soft* pour la couverture d'un jeu pour PC (1993), *Denoël* pour des couvertures (1993-1994), *Gründ* pour des livres d'aventure pour enfants (1994-1999). Parallèlement, elle illustre des couvertures de jeux de rôle, des cartes à collectionner (type *Magic*) et participe aux revues *Casus Belli* et *Dragon Magazine*. En 1996-1997, elle illustre deux couvertures de romans de Matthieu Gaborit chez *Mnemos*. En 1997-1998, elle illustre plusieurs couvertures chez *J'ai Lu*...

Site web : <http://www.planet-art.com/gestin>



Sandrine Gestin : Je pense que mon métier, dans le milieu de l'édition de poche SF/Fantasy, est considéré par certains comme la cinquième roue du carrosse ! Ce qui n'est pas le cas dans l'édition pour enfants, où l'image est prédominante.

En France, on n'est souvent pas considérés comme des artistes, qui apportent quelque chose aux textes, mais plutôt comme des gens interchangeables, à qui on ne doit aucune fidélité !

Par contre, aux USA, les éditeurs sont conscients qu'une image réussie attire les gens et donc, fait vendre... Combien de personnes sont attirées par un livre en premier lieu grâce à une couverture qui les interpelle ?

C'est une base de marketing que les professionnels américains ont compris depuis bien longtemps ! C'est sûr qu'ils demandent une qualité irréprochable. Mais pour cela, ils donnent aux illustrateurs le temps et la rémunération qui va avec !

En France, beaucoup d'éditeurs voudraient la qualité américaine, payer trois fois moins (minimum), avec deux fois moins de temps pour le faire !

Olivier Bédue : A mon avis les illustrateurs français sont les seuls à pouvoir être de véritables auteurs, des conteurs d'histoires avec des univers bien à eux (comment ça c'est chauvin ?...).

Quel est l'état du "marché" de l'illustration en France actuellement ?

Caza : Ça me semble florissant en ce sens qu'il y a beaucoup d'éditeurs, petits et grands, qui font appel à des illustrateurs, que ce soit dans le domaine traditionnel du livre ou dans ceux des magazines, des jeux de rôles, des jeux vidéo, sans parler des domaines très actifs de la bande dessinée et du dessin animé. Ce qui est moins florissant, c'est les tarifs pratiqués : on est assez mal payé, sauf dans la pub, la vidéo et l'animation.

OLIVIER BEDUE

Fiche signalétique :

Nom : Bédue

Prénom : Olivier

Profession : Ingénieur

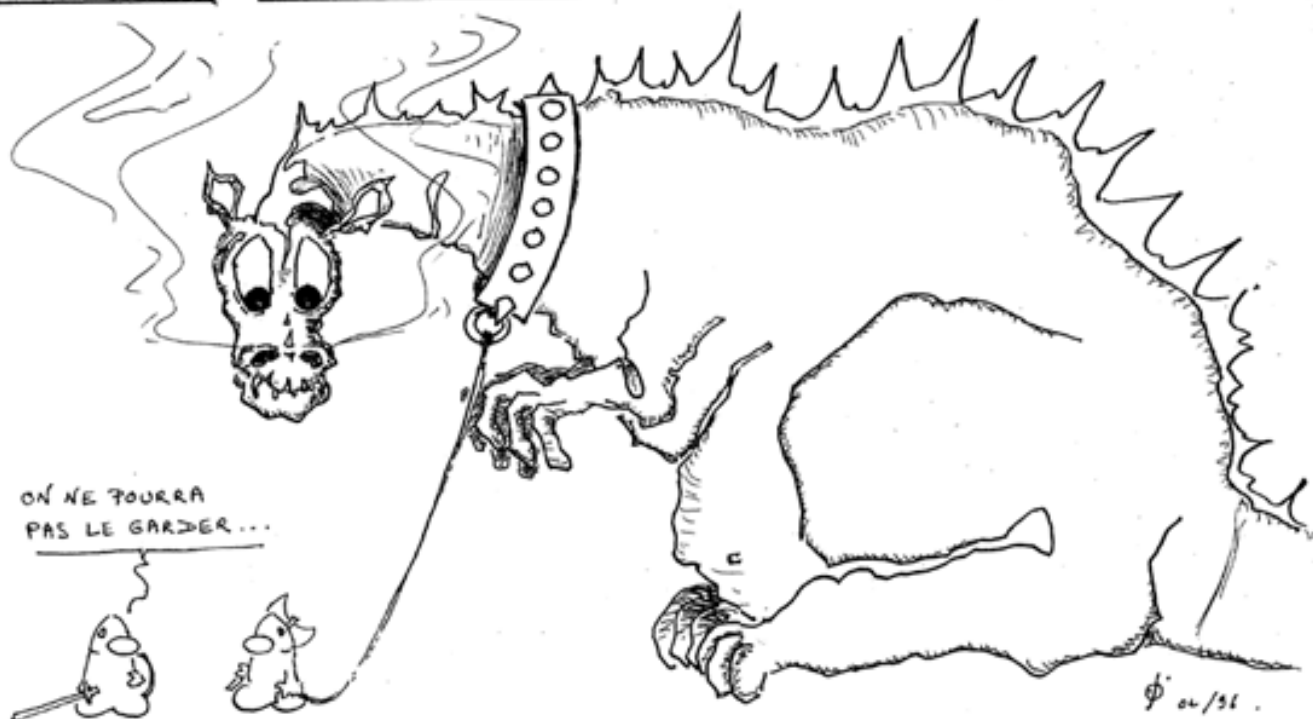
Illustrateur(s) / peintre(s) / artiste(s)... préféré(s) :

Oulà!... Plein!... dans le désordre : Moebius, Enki Bilal, Windsor McKay, Hugo Pratt, Georges Pratt (non ce n'est pas son frère), Didier Comès, Frank Miller, Andreas, Bernie Wrihston,... et puis Juan Miro, Egon Schiele, Gustav Klimt, Joachim Sorrola, Salvador Dali,...

Livre(s) préféré(s) : Oulà!...Des tas !...Bon, s'il faut choisir et encore dans le désordre : *Le Seigneur des Anneaux* (Tolkien), *Le Monde selon Garp* (Irving), *Tokyo Montana Express* (Brautigan), *Necropolis* (Liebermann), *Le Livre du Nouveau Soleil de Teur* (Wolfe), *The Sandman* (Gaiman), *Batman/The Dark Knight Return* (Miller), *Jack Barron et l'Eternité* (Spinrad) et puis tout Jean Ray, Richard Matheson, Ray Bradbury, Frederic Brown, Robert Bloch, Theodore Sturgeon, Thomas Owen...

Background :

Très simple : quand j'étais petit j'étais doué pour le dessin – si ! si !...-, je copiais les Asterix et les Lucky Luke. Mais je n'ai jamais cherché à me perfectionner prendre des cours ou en faire un métier. J'ai découvert le jeu de Rôle tard : en 86 au club de mon Ecole d'Ingénieur, et Monghol et Ghota sont nés en 89 alors que je m'occupais du journal de l'école : ça a fait marrer les gens du club alors j'ai continué. Il y a même un imbécile qui me disait à l'époque d'envoyer mes dessins à Casus et qu'il les publieraient : bien entendu je ne l'ai pas écouté. En 93 ma copine s'est barrée et je me suis mis à faire n'importe quoi : alors j'ai envoyé quelques planches et une jolie lettre à Casus... et ils m'ont publié. Ca dure depuis le Numéro 73 je crois, c'est très mal payé (pardon Didier), mais jusqu'à maintenant j'arrive encore à trouver des idées de gags débiles et apparemment ça plaît (au moins aux gens de Casus), alors je continue.... Peut être qu'un jour je me déciderait à prendre des cours de dessins (pour faire des trucs chiadés avec des reliefs, des ombres, des filles avec des seins partout, des perspectives titanesques et pleins de cavaliers hurlants qui dévalent dans la plaine) mais bon.... pour l'instant j'ai pas le temps.



ERWANN SURCOUF

Fiche signalétique :

Nom : Surcouf

Prénom : Erwann

Profession : Étudiant (5^e année aux Arts Décoratifs de Strasbourg, atelier Illustration)

Illustrateur(s) / peintre(s) / artiste(s)... préféré(s) :

- Illustration : Brom, John Howe, Bolton, Frazzetta, Janet Aulisio...
- Bande Dessinée : Franquin, Crumb, Gotlib, Corben, Moebius, Bisley, Rosinski, Otomo, De Crecy, Andreas, Vincent Hardy, Fred Blanchard, Vatine...
- Peinture : Klimt, Bacon, Degas, Vermeer, Hokusai, les préraphaélites, le sculpteur Barlach...
- Cinéma : Terry Gilliam (et les Monty Python en général), Kubrick, les frères Cohen, Tati, Lynch, Ridley Scott (celui des débuts, pas l'espèce de facho de maintenant), Lars von Trier, Hitchcock...

Livre(s) préféré(s) : La vie mode d'emploi (Perec), Le Seigneur des anneaux (Tolkien), Le pendule de Foucault (Eco), j'en passe et des meilleurs, plus une tripotée de bouquins fantastiques, Stephen King en tête.

Background :

D'abord un bac B (Économie) à Laval, suivie d'une M.A.N. en Arts Appliqués à Montaigu, puis les Arts Décoratifs de Strasbourg depuis la première année.

Erwann Surcouf signe la couverture de ce numéro de la Lettre, et sera présent régulièrement par ses illustrations...

Site web : <http://perso.wanadoo.fr/erwann.surcouf/>

Erwann Surcouf : Premièrement, apprendre à regarder et à dessiner sans arrêt.

Et deuxièmement, ne pas accepter le premier plan foireux venu et se faire sous-payer sous prétexte qu'on est un p'tit jeune qui débute...

Olivier Bédoué : Fais le ! Tu recevras 5000 lettres de Fans par semaine et des centaines de jolies filles t'assailliront tous les jours dans la rue en hurlant !

Merci beaucoup à Sandrine Gestin, Philippe Caza, Olivier Bédoué et Erwann Surcouf qui ont gentiment accepté de se prêter au jeu des questions / réponses...

Pour essayer de résumer, le métier d'illustrateur consiste donc à donner une interprétation visuelle d'un texte, à le mettre en valeur. L'illustration est un exercice solitaire demandant de grandes qualités, permettant beaucoup de libertés, mais générant aussi beaucoup de contraintes. L'illustrateur doit savoir évoluer, que ce soit d'un point de vue artistique ou technique (outils, matériaux ou ordinateur...). L'illustration n'est pas toujours reconnue et payée à sa véritable valeur, mais c'est avant tout une passion, un métier ou l'on se fait plaisir...

Donc, si vous souhaitez faire de l'illustration, un seul conseil : dessinez, dessinez, encore et encore...

J'espère que ce dossier vous aura un peu éclairé sur le métier d'illustrateur. Je vous donne rendez-vous dans notre prochain dossier...

Dossier réalisé par Gilles Février.

Propos recueillis par Gilles Février et Ludovic Meynadier.

Sandrine Gestin : Le marché de l'illustration pour enfant se porte convenablement.

Celui de l'illustration SF/Fantasy en France stagne, voir décline. Certains éditeurs semblent frileux et préfèrent reprendre les illustrations américaines...

En ce moment, décrocher une couv' n'est pas chose facile ! Pas mal d'illustrateurs de ce domaine sont dans le même cas.

Heureusement qu'on ne garde pas les pieds dans le même sabot !

Olivier Bédoué : Stéphanie de Monaco.

Quels conseils donnerais-tu à un "amateur" qui souhaite faire de l'illustration son métier ?

Caza : Dessiner, dessiner beaucoup. Dessiner d'après nature - beaucoup. Essayer tous les outils, mais ne pas laisser tomber un outil au bout de deux jours (pour maîtriser le dessin à la plume, par exemple, compter six mois de pratique quotidienne). Ne pas chercher à être original, chercher à être bon. Lire, se cultiver.

Sandrine Gestin : En premier lieu, il faut absolument aimer ça ! Parce que c'est un métier difficile où il faut vraiment s'accrocher...

Il faut énormément travailler pour s'améliorer toujours et toujours et ne pas se reposer sur ses lauriers !

Parfois, on ne trouve pas son style tout de suite, mais il s'impose au fur et à mesure.

Au début, il faut beaucoup démarcher (on ne cesse jamais, en fait) même si c'est pénible. Surtout, ne jamais hésiter à rappeler. La chance peut nous donner un petit coup de pouce aussi...

Avoir un entourage qui nous soutient aide énormément, parce qu'on finit toujours par douter de soi.

A part quelques génies, on a tous des défauts qu'il faut s'évertuer à effacer.

En ce qui me concerne, j'ai fait une école d'arts graphiques sur trois ans. J'ai beaucoup progressé pendant cette période. J'y ai appris des choses que, seule, j'aurais mis plus de temps à intégrer.

Pourtant, il ne faut pas croire qu'au sortir de l'école, on est un illustrateur ! Au contraire, tout commence, et on a encore tout à apprendre.

Quoi qu'il en soit, dans ce genre de métier, on apprend tout au long de sa vie, et c'est très agréable !



Pourquoi un site web sur les nouveaux talents de l'illustration française ?

Soyons clairs ! La place de l'illustration en France est quasiment confidentielle. Seule la B.D. semble avoir acquis ses lettres de noblesses (et encore, avant que l'enseignement ou nos académiciens découvrent autre chose que Bécassine ou Tintin - qui sont très bien dans leur genre - il fera chaud).

Nombre de couvertures de livres, de dessins dans les magazines fantastiques et de S.F. ont été réalisés par des artistes que personne ne connaît réellement. Souvent, ces artistes sont également des peintres de grand talent. Malheureusement, l'IMAGINAIRE en France est considéré comme "puéril", "inintéressant", très loin de l'art étatique qui a choisi l'art Contemporain comme seul et unique bénéficiaire d'une reconnaissance tant médiatique que pécuniaire. C'est totalement incohérent à mon idée !

Regardons un peu autour de nous la place qu'a pris l'imaginaire dans le cinéma, les séries télévisées, l'informatique, les jeux, etc. Star Wars à déjà plus de 20 ans, des milliers de livres, de films, de gens vivent et font vivre des univers extraordinaires. La culture "intellectuelle" française n'aime pas trop l'illustration, contrairement aux anglo-saxons. Nos livres pour enfants sont riches et de qualité mais passeront toujours derrière les livres avec-juste-des-mots-dedans ! Siudmak est un inconnu pour 99 % de la population française, moi je pense que si notre ami De Vinci débarquait de nos jours pour travailler, il serait classé dans les illustrateurs et ses croquis seraient publiés dans une quelconque revue technique pour enfant. Pas assez contemporain les gars et encore moins techno !

C'est pour réparer cette injustice, qu'un groupe d'artistes évoluant dans le même univers, ont décidé, sous l'impulsion d'un fan d'illustration informaticien (conjoint d'une artiste en plus), de créer ce site.

En vous promenant au long de ces pages, vous découvrirez de nombreuses œuvres originales (nous entendons par "originale" l'unique exemplaire existant peint par l'artiste et non la reproduction d'une œuvre vu sous un aspect original ;-), non seulement à consulter mais aussi À VENDRE !!! C'est une chose rare de pouvoir posséder un original. C'est quelque chose d'unique et de précieux. Le "circuit" pour trouver des originaux est inexistant ou réservé à un cercle très fermé de spécialistes. Seul le web permet de regrouper en un même lieu et accessible de partout tant de trésors incomparables. Bienvenue à vous et que ces dessins vous enchantent.

D.R. 1999

Site web : <http://www.planete-art.com>

1^{re} réunion locale des états généraux du jeu de rôle

Les états généraux du jeu de rôle sont une grande concertation nationale des rôlistes. Des réunions ont déjà eu lieu depuis le début de l'été et vont continuer d'avoir lieu un peu partout en France pour recueillir vos doléances (voir notre rubrique Rendez-Vous). Elles font suite à un long questionnaire qui a été diffusé sur les conventions et dans les boutiques l'année dernière (la FFJdR l'a même amené dans ses bagages jusqu'en Suisse) et dont le résultat est commenté dans la Lettre n°5. Une grande réunion nationale aura lieu le 23 novembre à Boulogne-Billancourt, en région parisienne, pour clôturer les débats.

C'est par le bel après-midi ensoleillé de ce 3 juillet 1999 qu'a eu lieu la réunion des états généraux pour le département du Val d'Oise, à la salle des fêtes de Taverny pour être précis, en même temps que la 7^e Cervolade (convention de jeu de rôle bien connue). La quinzaine⁽¹⁾ de fadas (dont 2 gentes dames) qui avaient choisis de ne pas profiter du soleil ni des parties de jeu de rôle, étaient installés sur une large estrade au bout de la grande salle. Le débat était animé (de main de maître⁽²⁾) par le président de la CERVO (Compagnie des Rôlistes du Val d'Oise) dans une ambiance bon enfant. Un cameoscope (excellente idée !) a assuré l'enregistrement de l'intégralité des discussions (mais auparavant Godzilla n'a pas manqué de mettre de l'ambiance⁽³⁾).

Nous avons commencé par un tour de table de présentation : des rôlistes d'associations membres de la CERVO, des représentants de la fédéGN (par le biais de son fort sympathique secrétaire) et de la FFJdR. Si tout le monde était un peu hésitant au tout début de la réunion, après les deux premiers intervenants, la discussion était lancée et n'a jamais faibli. Il était même difficile de retenir tous les points que l'on voulait reprendre en attendant son tour de parole, chacun ouvrant de nouvelles pistes.

Je n'ai que deux regrets : il n'y avait pas de journaliste d'invité et surtout aucun membre du bureau de l'association les États Généraux du Jeu de Rôle n'était présent !

La ligne directrice prévue pour cette réunion peut se résumer par la question suivante : *Qu'est-ce qui peut renouveler le jeu de rôle ? Les joueurs vieillissent, dit-on... Les associations végètent, dit-on encore. Quelle est la situation dans le Val d'Oise, existe-t-il des réalisations concrètes ?*

L'après-midi a été découpée en quatre points à débattre pour répondre à cette question : **I.** Que peuvent entreprendre les associations pour le devenir du jeu de rôle ? **II.** Les différentes pratiques du jeu de rôle. **III.** L'initiation et le renouvellement des joueurs. **IV.** A quoi doivent servir les États Généraux et que faire de cette réunion ?

L'entrée en matière du premier point fut rapide : si l'on en croit le résultat du questionnaire des États Généraux, les associations végètent et n'attirent pas de nouveaux joueurs, résultat que conteste la CERVO et qui va ouvrir le débat.

L'idée est émise que le milieu associatif est dynamique vis à vis des joueurs, mais que ce n'est peut être pas le cas vis-à-vis du grand public (autrement dit "le réservoir à nouveaux joueurs"). Le problème ne vient pas a priori d'un manque de volonté mais d'un manque de moyen et d'expérience. Les deux fédérations ont justement déjà eu des demandes d'aide, par exemple quand une association veut franchir le pas en organisant sa première journée "portes ouvertes". La CERVO fait remarquer que pour cette année, elle a déjà participé à l'organisation de deux conventions attirant le grand public : Planète Jeu à Beauchamps et Rêve de Jeu à Vauréal. Un peu de publicité est faite au passage pour la "coupe de France Multisim" qui aura lieu à Bouffémont le 2 octobre

prochain.

"Pourquoi devoir expliquer le jeu de rôle et pas le bridge ?" lance un participant. Le jeu de rôle est long, peu visuel (GN mis à part bien sûr) et nécessite que plusieurs personnes soient intéressées répond l'un. Les gros moyens ne servent à rien, mieux vaut le bouche à oreille renchérit un autre. La FFJdR a justement une expérience très positive du contact avec le grand public grâce à l'utilisation de REVES. Son utilisation sort des conventions où la fédération est présente, grâce à sa publication dans Phosphore. Tout le monde s'accorde pour dire que l'attitude du public évolue favorablement depuis trois ans et qu'il est maintenant demandeur pour découvrir notre loisir.

La réflexion s'orientie ensuite sur les professionnels du milieu. Comme aucun des participants n'est professionnel du jeu, la discussion se limite à quelques constats. Les magazines de jeu de rôle s'adresseraient uniquement aux joueurs confirmés, même les personnes qui ont joué une fois seraient "largués" pense l'un. On évoque aussi le problème du manque de retour de l'avis des joueurs vers les éditeurs. Les Chroniques d'un Jeu Annoncé de la FFJdR sont un contre-exemple intéressant mais dont la portée reste limitée à un petit nombre de joueurs. Un autre problème des éditeurs est l'antagonisme entre jeunes et vieux joueurs (âge réel et non pas nombre d'années de jeu), les premiers n'ayant pas le sou mais pas mal de temps et les seconds plus d'argent et moins de temps. Autrement dit, les uns se contentent d'un jeu de base sur lequel ils vont développer leurs propres créations, alors que les autres veulent un certain suivi et une certaine longévité de la gamme.

Le rôle des associations est d'initier les nouveaux joueurs, d'informer le public, les administrations et journaux locaux. Plus d'initiation égale plus de joueurs égale plus de boutiques. En effet, les magasins des petites villes disparaissent. Est-ce au profit des magasins par correspondance ? Ces derniers offrent plus de choix mais ne permettent pas de voir ce que l'on va acheter. Faerie est cité comme contre exemple puisque le "magasin" se déplace sur les conventions pour être au contact des joueurs. Et les grandes surfaces dans tout ça ? Il ressortirait du dernier sondage Casus Belli⁽⁴⁾ que 80% des joueurs ont acheté leur premier jeu de rôle en grande surface (D&D ou l'œil Noir). Cela signifierait à la louche que 80% de l'apport en nouveaux joueurs s'est tari depuis que le jeu de rôle a quitté les supermarchés. Mais qui dit grande distribution, dit aussi une concurrence supplémentaire pour la boutique de quartier où l'on va s'informer et demander conseil.

En guise de conclusion, les associations doivent continuer à former de nouveaux joueurs, elles ont un rôle indirect dans le commerce du jeu de rôle (donc la santé de son industrie), et elles doivent user de tous les moyens de diffusion qui s'offrent à elles (fanzines, sites internet...) pour se faire connaître.

Avec le deuxième point, la discussion prend une autre tournure puisque chacun évoque sa façon d'appréhender notre loisir. Doit-on privilégier le rôle ou le scénario ? Les vieux font-ils plus attention au rôle et les jeunes aux règles ? Pas si sûr, comme nous allons le voir plus loin. En tout cas, toutes les façons de jouer sont bonnes si on s'amuse, comme l'a si bien dit l'un des participants.

Y a-t-il des façons de jouer dangereuses pour l'équilibre psychologique du joueur ? A priori non pour le GN à part peut être Vampire nous dit le spécialiste de service. Les associations protègent les joueurs à ce niveau grâce à la multitude de contacts qu'elles permettent, remarque qui n'élève aucune objection.

Y a-t-il des façons de jouer qui peuvent paraître dangereuses aux personnes extérieures au jeu ? Tout dépend du public, d'autant que le concept du jeu de rôle n'est pas compréhensible si on ne s'implique pas personnellement un minimum dedans. C'est en particulier le cas du fameux moment magique ("roleplaying" prenant, jet de dé qui sauve tout) inexplicable à un néophyte "Ouais, tu comprends, et là, j'étais vraiment mal... enfin, mon personnage, le prêtre 1^{er} niveau. Alors j'ai tapé et p*tain j'ai fait un super jet et j'ai tout gagnééééé!". L'idée de faire

"soft" pour les enfants est rejetée car si elle va rassurer les parents, nous allons leur mentir sur notre loisir et ne pas satisfaire les jeunes joueurs (s'il y a un côté apprentissage dans le Jeu, il y a aussi un côté défouloir - même s'il ne faut pas passer à côté du rôle ne manque-t-on pas de rappeler). La violence est un phénomène de société et si celle-ci est de plus en plus violente, le fait que jeu de rôle l'est de moins en moins semble admis. Pas de gros-billisme entre amis ? Tout le monde n'est pas d'accord.

On peut dire qu'il y a différentes périodes dans une "carrière" de joueurs de jeu de rôle : on recherche d'abord le pouvoir pour son personnage, puis on préfère le roleplay car c'est plus drôle à jouer. Mais pouvoir et rôle ne sont pas forcément incompatibles et pouvoir ne rime pas forcément avec combat. *Un exemple marquant est tiré d'une partie de découverte à REVES. Un jeune garçon de 8-10 ans choisit un agent spécial genre James Bond comme personnage et s'étonne qu'il ne soit pas fort. "D'accord il a Faible en Force mais regarde il a Excellent en Apparence" et ce joueur a réglé la plupart des difficultés du scénario en draguant les PNJ féminins et n'a sorti son arme que pour la scène finale contre les ravisseurs armés jusqu'aux dents !*

Le jeu de rôle apporte beaucoup de plaisirs à ses pratiquants. Il permet de relativiser la portée de ses actions (un exemple intéressant est rapporté : les personnages de jeunes d'une banlieue difficile se sont retrouvés en prison au bout de 5mn de jeu après avoir tapé sur tout ce qui bougeait. "Et maintenant qu'est-ce qu'on fait ?" "Il fallait peut être penser à ça avant, non ?" Après une pirouette du style on vous relâche si vous bossez pour nous, ils ont joué beaucoup plus subtilement), de se donner du mal pour son personnage et finalement de se dépasser intellectuellement, de retrouver des gens qui partagent les mêmes centres d'intérêt (BD, bouquin, musique). Il y a aussi la possibilité unique de pouvoir modifier le monde où l'on joue grâce à ses actions.

On joue pour se changer les idées (faire tout ce que tu ne peux pas faire dans la vie de tous les jours sans les conséquences), pour l'ambiance (avec les copains). Par contre, si l'on joue toujours avec les mêmes joueurs, on les connaît par cœur et il n'y a plus d'improvisation possible pense un vieux routard, d'où l'intérêt d'aller en association ou en convention pour la surprise, les rencontres et la découverte de nouveaux jeux. Un autre pense au contraire que surprendre ses vieux joueurs est un défi et un jeu en soi qui apporte toujours du piment. Peut-être cela dépend-t-il du rythme auquel se succèdent les parties transige un troisième.

Il semblerait également que les associations aient un problème avec leurs joueurs qui se comportent plus comme des consommateurs que comme des membres. Les deux fédérations constatent un problème similaire avec les associations qui viennent demander aux administrateurs "qu'est-ce qu'on gagne à adhérer ?" alors que la bonne question est "qu'est-ce que nous pouvons réaliser ensemble (pour le jeu de rôle) ?". *Encore un exemple, où les joueurs ne veulent pas balayer la salle où ils ont joué et étaient près à payer un membre du bureau pour qu'il le fasse à leur place "écouter les gars, si vous ne nettoyez pas vos saletés, on n'aura plus la salle et il n'y aura plus de club".* Les associations ont un rôle éducatif : il y a un gros travail de responsabilisation à fournir. Une grave faiblesse des associations est d'ailleurs le problème de renouvellement des administrateurs. Le problème est peut être moins important pour le GN car les joueurs s'investissent beaucoup plus dans la préparation de la partie et sont souvent plus âgés.

Nous y étions...

Le scénario de jeu de rôle est très préparé chez certains alors que d'autres se contentent d'une trame d'une demi-page et le scénario se construit grâce aux joueurs (c'est l'histoire qui prime). Dans le deuxième cas, il faut être un meneur de jeu expérimenté car l'improvisation, ça s'apprend. On nous explique une spécialité maison : la "tournante de la CERVO" est une partie où l'on change de rôle toutes les 20mn en tournant autour de la table, les feuilles de personnages ne bougeant pas ; on est donc le meneur de jeu à un moment donné.

En bref, il faut savoir ce que l'on aime dans le jeu de rôle pour pouvoir l'expliquer correctement.

Une citation attribuée à Pierre Rosenthal : "le jeu de rôle c'est comme la merde, il faut le sentir".

Le mot de la fin qui a clôturé ce deuxième point : "en tant que MJ, pour penser au pire ou au meilleur, il n'y a que le joueur !"

On attaque la dernière ligne droite de la réunion (personne n'a vu le temps passer !) avec les parties de découverte du jeu de rôle⁽⁵⁾. Ceux qui ont l'habitude d'en faire (la FFJdR avec REVES pour ne pas nous citer...) énoncent quelques règles simples : utiliser des règles simples, ne pas dépasser une heure de jeu, avoir des fiches de personnage avec un GROS dessin, des dés bien (visuel...) et surtout montrer que l'on s'amuse - les rires ça attire les curieux, donc de nouveaux joueurs potentiels. Dernières petites astuces utilisées pour REVES, un acolyte est parmi les joueurs pour relancer un scénario qui piétine ou aborder les gens qui s'arrêtent avec des règles à présenter, et on offre un dé à chaque participant avec une petite carte où il y a les coordonnées d'une boutique partenaire. Le but est de montrer qu'aucun autre jeu n'apporte l'ambiance que l'on peut trouver dans un JdR. Toon serait paraît-il idéal pour l'initiation à condition de faire abstraction du monde.

La fédéGN nous donne sa propre expérience (pour le GN bien sûr) des parties de découverte. Ils font jouer les gens lors de manifestations tout public sans dire qu'il s'agit d'un jeu de rôle, et ce n'est qu'après qu'ils informent les nouveaux joueurs qu'ils viennent de faire un jeu de rôle grandeur nature. Il existe par ailleurs des associations de GN spécial débutants.

La CERVO pour sa part constate une confusion chez des jeunes joueurs qui viennent les voir, entre jeu de guerre avec figurines et jeu de rôle. Ils adhèrent pour jouer au premier puis finissent par découvrir le second. Il existe probablement une confusion du même type avec les jeux vidéos mais ces joueurs là ne sont jamais venus les voir. Certaines questions n'ont pas vraiment trouvé de réponse : quel "après" à une partie de découverte ? faut-il être politiquement correct ?

Parmi les points qui ont également été abordés, il semble que le public ait du mal à comprendre que l'on ne joue pas toujours le même personnage, mais plusieurs personnages (pas tous en même temps), dans des jeux différents. C'est probablement dû à de mauvaises explications du JdR (et à une mauvaise présentation dans les médias). Le plus simple pourrait peut-être être de partir de jeux plus classiques (Livres dont vous êtes le héros, jeux vidéos...) et d'amener les gens aux JdR. En effet, en comparaison avec d'autres jeux, le JdR est mieux puisque l'on a vraiment l'impression de vivre l'aventure, plutôt que de se contenter de la lire ou de la voir sur un écran.

Pour continuer dans l'information sur les JdR, il



De nombreux troubadours ont répondu présent pour animer la fête...

semblerait qu'il faille faire plus de publicité pour les JdR, spécialement dans les magazines non-dédiés, mais qui octroient de temps en temps un peu de place aux JdR (Lanfeust Mag' est cité en exemple). Au niveau de la communication auprès des clubs, il pourrait être judicieux d'utiliser les structures des MJC pour communiquer avec les gens qui les fréquentent : nombre de MJC disposent d'une lettre interne, voire d'une lettre qui circule entre les différents clubs. Penser à inclure une présentation du JdR avec la lettre qui parle de l'activité ! Pour sa part, la MJC de Taverny organise des "stages JdR" d'une durée de 5 jours. La moyenne d'âge des participants tourne autour de 14 ans. Le bilan de ces stages est très positif puisqu'il permet de ramener nombre de nouveaux jeunes joueurs.

Finalement, il semblerait que cela soit sur le long terme, par petites touches (actions) successives que l'on pourra faire évoluer le monde du Jeu de Rôle.

L'on est également en droit de se demander pourquoi l'on parle tant des JdR aujourd'hui (plus qu'avant en tout cas). La réponse semble être dans le fait que la majorité des premiers rôlistes sont arrivés sur le monde du travail, qu'ils ont mûris, et qu'ils arrivent maintenant mieux à parler de leur activité.

Il a également été évoqué la possibilité de réaliser une "journée nationale du Jeu de Rôle". Le principal problème semble être que les rôlistes ne disposeront pas de ressources suffisantes pour monter ce genre de manifestations (les clubs sont de petits cercles de personnes). Il conviendrait alors peut-être de s'associer avec d'autres activités proches telles que les jeux vidéos pour faire des animations communes. Ce serait permettrait ainsi aux gens d'avoir l'occasion de jouer.

La conclusion principale de la réunion a été : le catastrophisme national relatif au monde du Jeu de Rôle ne semble pas de mise au niveau local. Pas dans le 95 en tout cas où de nombreuses actions sont effectuées avec brio.

Le bilan de cette réunion est donc très positif car nous pûmes échanger librement nos expériences et nos idées. Par contre, sa portée en dehors du cercle des participants reste difficile à déterminer. Nous espérons en tout cas que ce "recueil de remarques prises sur le vif" vous permettra de pousser plus loin vos propres réflexions sur l'avenir et l'évolution du jeu de rôle et de ces différents acteurs.

Ludovic Meynadier et Nicolas Stampf.

⁽¹⁾ Le nombre de participants a atteint une vingtaine car des joueurs sont venus écouter par curiosité, puis se sont finalement installés pour participer aux discussions grâce

à la qualité des débats.

⁽²⁾ Sans jeu de mot, bien qu'il faille une sacrée expérience de meneur de jeu pour tenir en respect autant de rôlistes et faire avancer la discussion.

⁽³⁾ Retrouvez son style inimitable dans *God'Zilla montre les crocs*.

⁽⁴⁾ Il n'y a rien de tel dans l'article de Casus Belli sur le résultat de leur sondage ! S'agit-il d'une information officieuse ou d'une rumeur non fondée ?

⁽⁵⁾ Ne dites plus partie d'initiation, il paraît que ça fait penser aux sectes !

Les Médiévales de Cluny

Le week-end du 3 et 4 juillet 1999 se sont tenues les Médiévales de Cluny (Saône et Loire, 71).

Durant ces deux jours, la ville a été transportée au Moyen Âge. On pouvait y croiser chevaliers, mercenaires, fauconniers, forgerons, sculpteurs... Au total, une quarantaine d'artisans avaient répondu à l'appel des organisateurs, l'association Bourgogne Médiévale. Les principales animations étaient situées dans le Parc Abbatial et le Théâtre de Verdure de l'Abbaye de Cluny (voir encadré).

Jongleurs, acrobates et musiciens ont défilé dans la ville de Cluny, précédés des chevaux de Gilles Raab (*La Vie des Chevaliers*), pour rejoindre le Parc Abbatial où se trouvait le campement des *Magistoriens*, une troupe de mercenaires, ainsi que le marché artisanal.

Nous arrivons au Parc Abbatial, guidés par les sons harmonieux de la troupe des *Mandragnons*. Sur notre droite s'étend le Théâtre de Verdure, où les *Sardines Grillées* ont installé leur campement, avant d'entreprendre de distraire les promeneurs par leurs exercices de jongleries, leurs acrobaties et leur... pitreries. Nous y observons également, émerveillés par le spectacle, les Maîtres Fauconniers des *Aigles des Remparts* présenter leurs oiseaux (faucons, hiboux et aigle d'Amérique), au repos, ou bien en chasse.

Continuant notre chemin, nous passons devant les différents étals des artisans (tisserands, couturiers, tourneurs sur bois, maîtres verriers, calligraphes, herboristes, joailliers...). Nous nous attardons quelques temps, observant le travail du forgeron, des ferronniers, ou encore des tailleurs de pierre.

Poursuivant notre chemin, nous arrivons devant la



Alaska, aigle d'Amérique

L'Abbaye de Cluny

Fondée en 910, l'abbaye bénédictine de Cluny eut un rayonnement sans pareil dans l'Europe médiévale. Les bâtiments du XVIII^{ème} siècle et les tours de l'enceinte ont été conservés. De l'église abbatiale romane subsistent le croisillon sud du grand transept avec le clocher de l'Eau bénite, la chapelle Jean de Bourbon et de somptueux chapiteaux.

Taverne, fort bien venue. En effet, il fait très chaud, et le nectar de pêche, la bière ou l'ypocras sont les bienvenus. C'est tout naturellement près de la taverne que nous trouvons le campement de mercenaires. Tout y est : intendance de la cuisine, râteliers d'armes et machines de guerre, et bien sûr... les mercenaires (qui résisteront d'ailleurs vaillamment à plusieurs attaques).

Sur le chemin du retour, nous croisons également *Les Compagnons de l'Archerie Médiévale*, qui nous font des démonstrations, nous passons par le *Musée de l'Archerie*...

Nous n'avons malheureusement pas pu prendre part au banquet donné par le Seigneur le soir même. Sacré banquet à en croire les convives (plus de 600), qui ont pu déguster pasté de bœuf, pasté d'agneau, pasté d'herbes fraîches en pot, tarte, caille, coquelet, agneau, avec poivres aux aulx vertes et cameline noire, fromage, massépain, flan... le tout arrosé d'hydromel et d'ypocras. Et naturellement, point de couverts. On mange sur des tranchoirs, avec les doigts, et on s'essuie dans la nappe qui est là pour ça...

Le banquet était préparé de main de maître par *Olivier Smađja de La Table des Echevins* à Lyon (un des rares traiteurs médiéval en France).

Durant ces deux jours, Cluny a vécu au XIII^{ème} siècle. Cette manifestation était une réussite, vivement l'année prochaine...

Gilles Février.

Compte Rendu des 3R 1999

Le Festival international des jeux de Cannes a eu lieu cette année en été, du 7 au 11 juillet 1999.

Il s'est déroulé les pieds dans le sable, - avec vue sur la mer - dans la grande tente riviéra proche du palais des festivals. Cette formule de festival, bien que placée sous le signe des vacances et de la bonne humeur, n'en est pas moins restée expérimentale : cela nous a permis de nous retrouver davantage entre rôlistes, car le public néophyte était moins présent que l'année dernière. C'est pourquoi le festival reprendra sa forme originale dès février 2000 : un festival des jeux ayant lieu en hiver, dans le palais des festivals de Cannes et ce, pendant 10 jours.

Tout ceci ne nous a pas empêché de nous amuser, de communiquer et, surtout, de jouer, jouer, et jouer encore...

Au programme pour le stand Jeu de Rôle

1. Le tournoi les 9 et 10 juillet :

Les rôlistes de la région se sont retrouvés autour d'une bonne table de jeu pour découvrir les mondes de ADD, Star Wars, Le livre des 5 anneaux, etc ... ambiance et répliques tonnantes étaient de mise.

La majorité des inscrits étaient des joueurs avertis, mais c'est avec beaucoup de plaisir que j'ai vu de très jeunes joueurs s'inscrire. Lors de ce tournoi, aucune notion de compétition, bien au contraire, il s'agissait juste de donner l'occasion à tous de se rencontrer et de passer de bons moments ensemble. De découvrir de nouveaux jeux et de mieux connaître les associations de la région.

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

nombre d'associations locales. La communication s'est surtout faite auprès de rôlistes qui ont envie de créer leur propre association. En plus d'aide et de renseignements fournis, nous leur souhaitons bonne chance et persévérance dans la mise en place de leur association.

3. L'information avec, en tout premier lieu, l'information du public par le biais des parties de découvertes et des explications au stand.

4. La démonstration *Demonworld* a eu énormément de succès durant tout le dimanche après-midi. Bravo à François pour sa patience et ses explications !!

5. La partie GN a été composée de démonstrations et initiations de combats d'armes en latex. Il y avait des princesses, des monstres, des chevaliers et surtout beaucoup d'animation. Comme toujours, la partie GN met du relief à nos animations et attirent les plus curieux. Quoi qu'il en soit, le public voit à chaque fois cela comme un jeu et se prête volontiers à participer et jouer avec nous.

Les résultats en chiffres ...

- Distribution de 280 plaquettes "Qu'est ce que le jeu de rôle ?" (merci à Casus Belli)

- 46 participants au tournoi (meneurs + joueurs)

- 45 "nouveaux rôlistes" : parties découverte du JdR (parties durant de 30 mn pour les plus jeunes à 2h30 pour les plus passionnés)

- Jeux de plateau et de cartes : une partie *Demonworld*, une partie *Warhammer Battle*, une douzaine de parties de "tombeur" et 3 parties de "zoon"

- Pour la partie GN : Environ 25 participants pour les démonstrations-initiations au combat...

- Il y a eu 1 article dans la presse locale (*Nice Matin Cannes*) le 12 juillet :

- Un article simple et objectif sur cette passion qu'est le jeu de rôle et sur sa fédération, il y a une photo des GNistes en costume médiéval.

Qu'a-t-on appris durant ce festival ?

1 - La formule du festival est moins bien adaptée que la précédente (l'été, les gens rechignent à entrer dans un bâtiment quand il fait beau dehors et qu'ils sont en vacances)

2 - Faire les parties de découverte à deux est beaucoup plus efficace : comme nous l'avions déjà constaté l'année dernière, avoir un joueur un peu expérimenté dans une table est un élément moteur. Son rôle est simplement de combler "les trous" du scénario ou de relancer la recherche si les débutants ont un peu de mal.

En conclusion, les 3R ont été intimes cette année, l'année prochaine, ce sera un véritable feu d'artifice !!

"Le jeu de rôle correspond à notre civilisation, basée sur le rêve et l'évasion de l'esprit.

C'est une fenêtre ouverte sur l'imaginaire."

Donc amusons-nous !!

Laurence Suaut.

Merci à Jeux Descartes, Multisim, Siroz, Asmodée, Les éditions Fleuve Noir, les éditions Denoël, Casus Belli, Lézéditons du Yéti, L'entre Jeux pour leur sponsoring et leur soutien.



Alerte générale !

Extraits tirés du forum Casus sur internet, genre : feuilleton dramatique, titre : le phénix ?

Alors docteur, Casus Belli va-t-il s'en sortir ?

(3 septembre 1999)

Pour ceux qui ont raté le début : Casus suspend sa parution chez Excelsior Publications, avec le numéro 122 qui sort fin septembre. Les rebelles qui signifiaient leur révolte contre le grand capitalisme en vilipendant Casus devront trouver un autre sujet de dédain pour s'affirmer, sous peine d'être profondément ridicules...

Si vous voulez soutenir le journal, vous pouvez faire deux choses (entre autres initiatives personnelles) :

- D'abord ne pas dire "Casus est mort". Beaucoup de gens marchent au premier degré, et leur esprit refusera même de voir Casus s'en réparer. Ce n'est pas une boutade.

- Lorsqu'il réparera, abonnez-vous ! C'est un peu un chèque en blanc, car comme vous vous en doutez, Casus va certainement subir des modifications un peu plus radicales que dans le passé. Mais ce sera donner une chance au nouveau titre de vous convaincre et de vous habituer à une nouvelle optique, sachant que vos principales attentes devraient continuer à être comblées. Ce qui devrait changer, c'est ce que vous n'attendez pas. Hé hé !

Pourquoi ne pas avoir appliqué ces idées plus tôt ? Parce que jusqu'ici c'était qu'une double : "remonte-peut-être-les-ventes ou plante-le-journal". On ne décide pas de planter une équipe de huit personnes s'il y a une autre possibilité (une embellie du marché en général). Maintenant, nous sommes plantés et toute l'équipe est sur le carreau. Donc reste l'autre solution.

Bon, mais quand ? Pour des raisons légales et pratiques à la fois, on ne pourra lancer une nouvelle revue qu'après disparition de l'ancienne, et les abonnés seront remboursés au prorata des numéros encore à servir (à moins qu'ils ne préfèrent recevoir un autre titre du groupe). Je devrais aussi être présent sur le stand Casus au Monde du Jeu, pour garder le contact.

Voilà ce qui peut être dit pour l'instant. Merci à toutes les lettres de soutien, et à tous ceux qui ont sondé leurs émotions et overclocké leur QI pour émettre un maximum de remarques constructives : ça a vraiment bien servi !

J'espère que tout ça ne rentrera pas au final dans la rubrique des "famous last words".

Didier Guiserix

Ne fermez pas le cercueil, merci...

(29 juillet 1999)

Hum, désolé de tant tarder à intervenir, mais j'étais comme qui dirait un peu débordé ces derniers jours...

Tout d'abord, un profond et sincère merci à tous les messages de soutien, ça fait du bien, vraiment.

Voici l'état des choses, au jour d'aujourd'hui.

D'abord, il est injuste de vilipender Excelsior. Notre vénérable éditeur a tenu le journal à bout de bras un temps certain en attendant une embellie, qui n'est pas venue. Sans mettre en péril la maison d'édition qui a les reins solides, les sommes évaporées auraient de quoi vous donner des vapeurs. Enfin, l'arrêt ne se fait pas en plein vol, et nous pourrions sortir le numéro 122, fin septembre. Donc de ce côté, si l'arrêt est ferme et définitif dans le cadre d'Excelsior (inutile de pétitionner), tout n'est pas fini et je suis à la recherche de diverses solutions. Le problème est de rapidement déterminer ce qui est viable ou pas. Il est évident que si l'une d'elle se concrétise, Casus changera plus ou moins de physionomie.

Si au début il vous semble bizarre, faites-nous vos commentaires par courrier ou sur le net (on va s'arranger pour avoir au moins des e-mail ou de conserver un site), car plus la formule est différente, plus elle aura besoin de "réglages". Je ne peux pas vous en dire plus pour l'instant, car les solutions qui s'offrent sont pour le moins "contrastées".

Donc, vraiment rien de sûr, mais tout de même le cœur bat encore et le cerveau fonctionne.

Not quite dead !

Didier Guiserix

Le concours des créateurs de l'Orc'Idée

Voici les résultats du concours créateur d'Orc'Idée 98 et 99 (NDLR : dont vous pouvez retrouver le compte-rendu dans la précédente Lettre). On compte bien poursuivre le concours l'année prochaine, et il y aura cette fois trois catégories : jeu de rôle, jeu de plateau et scénario. Avis aux amateurs ! Bien qu'il y ait peu de jeux présentés, ils sont de qualités. Ce concours ayant pour but principal de faire connaître les "jeux amateur" et de motiver les auteurs à peaufiner leur création afin qu'elle puisse être présentée.

Depuis deux ans, la convention Orc'Idée récompense un créateur pour un jeu maison inédit (jeu de rôle, de cartes, de plateau, etc.). Notre implacable jury (composé de cinq sommités du monde ludique lausannois, c'est tout dire) se voit soumettre les jeux reçus. Le système de notes s'effectue sur six, portant sur les domaines suivants :

1. Originalité
2. Jouabilité
3. Clarté des Règles
4. Background
5. Présentation

En cas d'égalité, les ex-æquos sont départagés par une note d'appréciation personnelle. Ainsi, il est possible d'atteindre jusqu'à cent cinquante points (ce qui ne se verra jamais, disons-le).

Voici nos brillants candidats de la dernière Orc'Idée 1998. Cette fois-ci, tant jeux de plateau que jeux de rôle étaient à l'honneur.

Terra Incognita

Terra est un jeu de rôle sur les mystères de notre monde. A la lumière de faits nouveaux, on y découvre l'histoire sous un autre jour. Les dieux de la mythologie sont-ils vraiment des dieux ? Les pyramides ont-elles vraiment été construites par l'homme ? Tout tourne autour d'êtres dignes de contes fantastiques. Vous rêviez de fées, d'elfes, d'immortalité, ils existent vraiment. Leur nom est cependant inconnu, mais l'homme les a baptisés : bienheureux, dieux, être fées, saints, kamis. Cependant, ces êtres puissants et insaisissables ne sont pas seuls, leur force est contrée par une autre force, plus explosive : celle des démons. L'homme les a ainsi nommés dans la bible, mais toutes les civilisations, toutes les cultures ont leurs "démons". Et dans le grand combat occulte qui les oppose aux Sans Nom, c'est notre histoire que l'on retrouve, toute notre histoire.

Auteur:

Marc Isenschmid
Ch. du Lieugex
CH-1860 Aigle
Suisse
isen@rocketmail.com
Site ouèbe de Terra Incognita :
www.home.ch/~spaw3043

Jaafir

Jeu de rôle médiéval - fantastique - un aperçu Jaafir est un monde médiéval - fantastique "classique" dans lequel le fantastique a disparu : exit les nains, elfes et orcs, exit aussi la magie - tout ceci existe, mais s'est raréfié à l'extrême.

Les joueurs choisissent leur métier librement, et évoluent dans un monde aux cultures riches et variées, allant du néolithique à la renaissance (ce qui laisse un choix

certain). Au fur et à mesure de leur progression, ils découvriront des restes d'une ancienne civilisation, les Stellaires, au niveau technologique nettement supérieur (vaisseaux spatiaux, armes à feu, etc.), ou des grimoires magiques permettant de... lancer des sorts !!

Le système de jeux est très similaire à celui de Vampire, mais se joue au D20.

Ce jeu est souvent utilisé pour l'initiation, de par sa simplicité, et son contexte facilement abordable pour les néophytes, sans pour autant priver les vieux routards d'heures de jeu !

Auteur:

Frédéric Hubleur
Ch. de Veilloud 54
CH-1024 Ecublens
Suisse
Fhubleur@hotmail.com

Le Cimetière des éléphants

Créateur prolifique, Stéphane Cardinaux a créé cette fois un jeu de déduction ayant pour cadre l'exploration du continent africain à la recherche du mythique cimetière des éléphants. Le matériel de jeu est superbe et les règles tiennent sur une page ou presque. Le plateau représente l'Afrique, subdivisée en de nombreux territoires, définis par une combinaison de 4 caractéristiques différentes : le type de végétation, le type de relief, l'accessibilité et la faune. Le territoire contenant le cimetière des éléphants est défini par une combinaison de 4 cartes tirées au hasard parmi 24 cartes d'indice. Les 20 autres cartes sont réparties entre les joueurs. Le gagnant est le premier joueur qui parvient à découvrir la combinaison cachée, tout en se trouvant lui-même sur le territoire présumé du cimetière. Pour ce faire, il déplacera son pion sur le continent et posera des questions aux autres joueurs, qui lui montreront, à tour de rôle, une des cartes qu'ils possèdent, s'il s'en trouve une qui correspond à la position du pion du joueur. Vous l'aurez compris, le mécanisme de ce jeu est archi-classique mais le déplacement des explorateurs, la gestion des points d'expéditions et quelques autres détails rajoutent énormément de richesse à ce jeu. La stratégie et le bluff viennent compléter habilement ce jeu de déduction.

Auteur:

Stéphane Cardinaux
Ch. du Levant 6
CH-1005 Lausanne
Suisse
Tél. fax + rép. +41 (0)21 311.53.24
scardinaux@bluewin.ch

Formule Donj'

Un peu moins abouti que le précédent, ce jeu de plateau mélange allègrement les courses de voitures et l'univers bien connu d'AD&D. En place des engins à moteur, les joueurs contrôlent un aventurier (mage, voleur, guerrier, etc.) avec des capacités qui lui sont propre (sorts du mage, backstab du voleur, etc.) et des objets (magiques ou non). Le but du jeu est de finir la course, de préférence le premier. Cela se joue comme à Formule D. La vitesse des coureurs étant déterminée par son niveau, il faut donc monter de niveau pour accélérer (des potions de souhait majeur permettent cela) et descendre de niveau pour ralentir (avec une potion de vapeur de liche, une crotte de nez d'Orcus !). Les points de semelles remplacent les points de pneus. Et tout le reste a l'avenant. Malgré que ce jeu soit un gros mélange de deux autres jeux, il tient très bien la route !.

Le plus par rapport à une course est l'interaction entre les coureurs qui peuvent, s'ils sont adjacents, se battre ou s'échanger des objets. Ceci fait toute la différence. Et chaque partie testée fut le théâtre de nombreux fous rires.

(On s'est bien marré en testant Formule Donj' mais ce jeu entre avec peine dans les critères du concours. C'est plus un ajout à Formule D qu'un jeu complet, et les références à Formule D et AD&D auraient dû aussi être gommées).

Le jury s'est donc décidé pour Jaafir (JdR) et pour le Cimetière des éléphants (JdP).

Classement 1998 :

Jaafir	112
Cimetière	100
Terra	93
Formule Donj'	85

Et voici nos brillants candidats de cette année à Orc'Idée99. Cette fois-ci, les jeux de plateau étaient à l'honneur.

A la quête du Graal

Ce jeu de pions et de cartes permet jusqu'à six joueurs d'incarner de nobles dames et chevaliers sur le sentier de leur réalisation intérieure. Le plateau de jeu est "construit" par les joueurs en posant sur la table 144 cartes carrées, de manière à constituer un pays imaginaire. En se déplaçant par les chemins et les forêts, les dames et les chevaliers vont découvrir au verso des cartes, des épreuves à faire, des symboles à mémoriser et des objets magiques à prendre. Au fil des épreuves, ils vont acquérir des vertus (parfois incompatibles avec les objets magiques déjà en leur possession) jusqu'à ce que le plus vertueux d'entre eux parvienne au Graal. Ce jeu s'apparente au Memory, teinté de rôle, de fantastique, de symbolisme et de philosophie. Il offre de multiples stratégies qui dépendent largement des décisions des joueurs, même si parfois les astres en décident autrement.

Le jeu se termine en principe par une discussion philosophique sur les valeurs chevaleresques (de nombreuses citations figurent sur les cartes) et sur son propre comportement face aux événements et face aux autres.

Auteur:

Stéphane Cardinaux
Ch. du Levant 6
CH-1005 Lausanne
Suisse
Tél. fax + rép. +41 (0)21 311.53.24
scardinaux@bluewin.ch

Hegemonikum

Au contraire du précédent, ce jeu ne se laisse pas jouer en une heure ou deux. Hegemonikum retrace la lutte pour le pouvoir de diverses races (jusqu'à treize) dans un monde médiéval-fantastique, vaste syncrétisme entre les Chroniques de la Lune Noire et les Terres du Milieu. Sans être particulièrement original, Hegemonikum constitue une quintessence passionnée de Fief, Wars, La vallée des Mammouths, Dune, Excalibur, Zargos, Res Publica, bref, de tous ces classiques qui nous ont fait passer de si bons moments. Distinction des races, unités militaires particulières, mise en valeur des terres, budget, personnages spéciaux et historiques, magies différenciées (cléricale, nécromantique...), titres nobiliaires et ecclésiastiques, mariages, assassinats, révoltes et invasions, jeu en campagne (onze cartes différentes !), la richesse colossale du matériel (au demeurant superbe) et des règles montrent bien une longue pratique. Il ne faut rien moins qu'un grand sac de sport pour transporter le tout.

Auteur:

Edouard Matter
Roses 9
CH-1400 Yverdon-les-Bains
Suisse
tél. +41 (0)24 425.87.50
cmatter@worldcom.ch

Le jury s'est donc décidé pour Hegemonikum (JdP).

Classement 1999 :

Hegemonikum	108
la Quête du Graal	89

Vincent Mottier, président de l'Orc'Idée 99
(orcidee@epfl.ch)

Pour un fanzine spécial jeux de rôle amateur

Ces derniers temps, des personnes se sont plaintes sur *fr.rec.jeux.jdr* (NDLR : groupe de discussion internet dédié au jeu de rôle) de deux choses :

1. Il y avait de moins en moins de nouveaux joueurs
2. Les auteurs de jeux gratuits n'avaient aucun impact de la part des gens qui y jouaient

Je pensais donc éditer un fanzine qui contiendrait des jeux de rôles gratuits (avec accord des auteurs, et en mentionnant leurs noms et références), ainsi que diverses informations.

L'Antre Des Dragons (boutique de jeu de Bordeaux) se propose, moyennant petite publicité et vente au prix de revient, de s'occuper de la partie matérielle (impression/reliaje/distribution).

Je pensais par ailleurs rajouter des rubriques comme les news de la FFJdR ainsi que différents clubs.

Dans un premier temps, je pensais faire la distribution dans des boutiques spécialisées, comme l'Antre Des Dragons : il est vrai que cela va toucher en partie les joueurs de jeux de rôle, mais ce magasin distribue aussi des manga et des comics, et j'espère que cela va donc intéresser d'autres personnes.

J'aurais donc besoin de différents participants pour la réalisation de ce projet :

- Des auteurs de jeu, qui sont intéressés par une diffusion de leur jeu de cette manière (si les jeux font trop de pages, ils seront découpés en plusieurs fois pour ne pas rendre le fanzine trop cher) ;
- Des associations qui pourraient fournir des informations sur leurs activités ainsi que leurs tournois ;
- Des personnes qui sont prêtes à écrire différents articles d'aides sur diverses choses ;
- Des personnes qui seraient prêtes à imprimer/distribuer ce fanzine, ailleurs que dans Bordeaux.

L'idée n'est pas ici de se faire de l'argent sur le dos des autres, mais plutôt d'essayer à notre façon de promouvoir le jeu de rôle en lui donnant une image positive. Étant, comme tout le monde, pas mal pris du point de vue boulot et autre, il est clair que je ne pourrai pas passer trop de temps à l'élaboration de ce fanzine, et qu'il ne sera donc réalisé que si j'ai assez de matière pour pouvoir sortir au moins 5 numéros.

Bien évidemment la structure définitive du fanzine n'est pas encore arrêtée, et je suis ouvert à toutes remarques ou critiques de votre part.

Cédric SALLABERRY
(sallaber@math.u-bordeaux.fr)

Centre : 12 septembre 1999, Chalon-sur-Saône
Début de la nouvelle saison du championnat Formule Dé "Stormbrainer/Simuleurs"
Inscriptions toute l'année : 30F

Sud : GN, 11-12 septembre, Barry (Vaucluse)
Gn médiéval-fantastique Lelae VI
Les Nouvelles Contrées
50 joueurs
150 F
Bourges Jean Pierre : 04 72 77 62 60

GN, 11-12 septembre
GN Conan
Lieu indéterminé (Rochebarron)
WARGS
50 joueurs
Pascal Meunier : 04 72 00 08 43
13 rue Terme
69001 LYON
Mél : meunier@imagineur.fr

Belgique : Ludoforum, 17, 18 et 19 septembre, Embourg

Le club "L'ASBL La Guilde des fines lames" organise les 17, 18 et 19 septembre prochains la seizième convention Ludoforum. Celle-ci se déroulera au domaine La Ferme à Embourg en Belgique.
Au programme : murder-party, rondes de jeux de rôles (médiévale, fantastique et futuriste) avec AD&D, GUILDES, Vampire l'AdT, Warhammer ; Nephilim, Vampire, l'Appel de Cthulhu, Deadlands ; Star Wars, Shadowrun, Berlin XVIII.
Tournois de cartes : Star Wars et Five Rings.
Tournois de jeux de plateau : Les colons de Katäne, Crédo, Europa 1945-2030.

Il y aura aussi une vente aux enchères de jeux, des tournois Warhammer 40000 et Confrontation et de peinture sur figurine sans oublier des démos en avant-première de Agone, le dernier bébé Multisim.. Voilà, voilà.

Si vous êtes intéressés, adressez un mail à asblguilledesfineslames@usa.net en mentionnant votre adresse pour recevoir le programme détaillé.

Centre : 18 et 19 septembre 1999, Sens
L'Odysée de L'imaginare organise une convention de JdR au centre d'animations des Champs
Plaisant 89100 Sens.

Au programme : Vampire, Cthulhu, Ins Magna, FBI (jeu maison), Frères de sang, Deads Lands, Guildes, Gurgs, Warhammer, Mekton Z, Miles Christi, etc.
Restauration possible sur place
Infos : Fraggell@aol.com, Leo442rue@Wanadoo.fr,
Lionel : 03 86 64 61 28
Oùbe : <http://www.multimania.com/odydeli>

Sud : 18 et 19 septembre, St Pierre du Mont
Le club "La Seigneurie des 3 Rivières" organise un tournoi de jeux de rôle avec au programme un long scénario AD&D (plus de 12 heures de jeu!) pour le samedi, et un concours de scénarii le dimanche, sur le thème du complot. Tout cela aura lieu à Saint Pierre du Mont (Landes à cote de Mont-de-Marsan).
Pour chaque journée, des prix seront offerts aux

meilleurs joueurs, ainsi qu'aux meilleurs scénarios de dimanche. L'hébergement est prévu sur place pour ceux qui souhaiteraient participer aux deux jours (prévoir un sac de couchage). Le prix de l'inscription est de 30F par jour, et de 50F les deux jours.

Une réduction de 10F est prévu pour les inscriptions reçues avant le 15 août.
Renseignements et inscriptions :
Denis Thomas, 79 avenue Éloi Ducom, 40 000 Mont de Marsan.
Tél : 05 58 46 11 18. Mél : thomas_d@club-internet.fr
Patrice : 05 58 73 35 72
Philippe : 05 58 75 69 66

Sud : GN, 25-26 septembre 1999
Le Grandeur Nature STARWARS par Don quichotte !!! C'est parti!
Ca se passera dans le sud de la France, les 25 et 26 Septembre 1999 !

Les premières informations sont dans le fichier acrobate inclus ou sur le web DQ <http://www.chez.com/donquichotte/> rubrique GN Star Wars. (pour recevoir le fichier PDF, le demander.)

Les pré-inscriptions sont ouvertes. Demandez votre formulaire d'inscription ainsi que les informations détaillées du GN par mail à Monsieur Hache. vincent.hector@wanadoo.fr

Pour les non cablés, Donquichotte peut envoyer par la poste ces informations. Contactez Monsieur Hache au 04 76 86 08 25.

Le site oùbe s'enrichira au fur et à mesure des nouvelles infos, pensez à le consulter régulièrement. Une version noir et blanc de la pub existe pour les impressions. N'hésitez pas à la demander.

Centre : 25 septembre, Dijon
Salut, Ici Xavier Marchand du DRAGONAUTE.
Juste un petit mot pour vous dire que notre première réunion des EGJdR se tiendra le samedi 25 septembre à partir de 20H dans la salle de l'A.B.J.D.R.
Si tout se passe bien il est possible que nous en faisons une autre dans le courant des mois suivants.

Sud : GN, septembre, Saint Paul Trois Châteaux (Drome)
GN Starwars
Don Quichotte
50 joueurs
Yogananthan Karuna : 04 76 26 35 33
Mél : yoganank@schneider.fr

Sud : GN Pirates, Saint Paul Trois Châteaux (Drome)
Don Quichotte
50 joueurs
Yogananthan Karuna : 04 76 26 35 33
Mél : yoganank@schneider.fr

Région Parisienne : 2 et 3 Octobre, Bouffemont
Les Forgerons de l'épée vous informe qu'aura lieu les 2 & 3 octobre prochain à BOUFFEMONT (95) près de Paris, dans le cadre de la convention annuelle des "Monolithes 99", la Coupe de France des jeux Multisim. Seront récompensés par de nombreux lots les meilleurs meneurs et meilleurs joueurs des jeux suivants :

- a.. Conspiracy X
- b.. Dark Earth
- c.. Deadlands
- d.. Guildes
- e.. Nephilim
- f.. Rêves de Dragon

La Coupe se poursuivra par un grand repas auquel vous pourrez participer avant la grande nuit du jeu s'achevant pour les plus endurants par un petit déjeuner. Enfin, pour les réfractaires du concept du tournoi, des parties d'initiation en avant première d'Agone auront lieu par les auteurs du jeu.

Si possible, inscrivez vous à l'avance en nous retournant

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 à 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

Rendez-vous

le bulletin d'inscription que vous trouverez sur notre site ouëbe (rubrique Manifestations), à l'adresse ci-dessous : <http://perso.club-internet.fr/selenim/accueil.html>

Région Parisienne : 9 Octobre, Longjumeau

Journée Portes Ouvertes, samedi 9 octobre 1999, Salle Manouchian de Longjumeau (91160)

Le samedi 9 octobre 1999, l'association La Croisée des Légendes, en coopération avec le club Présences d'Esprits, organise à la salle Manouchian de Longjumeau la Journée Portes Ouvertes 1999.

Au programme :

Des parties de jeux de rôles pour meneurs et joueurs (AD&D, l'Appel de Cthulhu, Deadlands, Hawkmoon, JRTM, Livre des 5 Anneaux, Polaris, Rifts, Star Wars, Vampire : La Mascarade). Magic et Formule Dé.

Pour tout renseignement, contacter Grégory Janer au 01 42 64 81 25 ou par e-mail Greg@filnet.fr.

Sud : GN, 09-10 octobre, Grospierre (Ardèche)

Gn médiéval-fantastique Aes Na Aeven

Les Nouvelles Contrées

50 joueurs

150 F

Infos : Bourges Jean Pierre : 04 72 77 62 60

Région parisienne : Monde du Jeu, 15-17 octobre, Paris *

Présence de la FFJdR pour une animation Star Wars spéciale Episode 1.

Ouest : Salon Aventura, 29 au 31 octobre, Angers

9ème année, environ 3000 personnes.

Plus d'infos ? : <http://perso.infonie.fr/le.glaude/aventura/>

Centre : Convention Nemesis, 30 et 31 octobre 1999, Clermont-Ferrand *

Le 30 et 31 octobre 1999 se déroulera le 8ème forum clermontois de jeux de rôle, à la maison du peuple.

Au programme :

3 tournois de jeux de rôle à thèmes, les concurrents scénaristes devront composer leur scénario à partir des éléments suivants : 2000, une secte, un bug, 4 cavaliers, un hamster. 2 éléments doivent être essentiels à la trame du scénario, les autres pouvant être traités sur le mode anecdotique.

1er tournoi : jeux siroz, le samedi apres midi.

2ème tournoi : jeux multisim et hexagonal (white wolf), le samedi soir

3ème tournoi : jeux descartes, le dimanche

1 tournoi magic samedi après midi

2 tournois gratuits : Elixir et Zoon. le dimanche

Et en permanence :

des auteurs et dessinateurs (sous réserve) : Alexis Sanctuci (Thoan), Léonidas Vesperini (Thoan), Pascal Young Middle earth), Roland Barthelemy (oniros), Robert Cepo (Zoon), Gregoire Loyaux (Zoon), Marc Prudhom (Zoon) et pour changer du jeu Patrick Prugne (BD avec fol) et Pierre Grimbert (roman les secrets de JI et la Mamlerune).

1 stand PC avec jeux en réseau ;

des jeux de plateau et cartes à disposition des visiteurs (zoon, élixir etc.) ;

une buvette bien fournie ;

et bien sur des parties libres de jeux de roles pendant tous le week-end.

L'entrée du forum est absolument gratuite! Seuls les tournois de JdR et magic sont payants.

Pour tous renseignements contacter Mathilde au 04 73 34 15 96.

Ouëbe : <http://www.micro-assist.fr/nemesis/>

Est : 13 et 14 novembre, Nancy

Amis rôlistes, Comme chaque année l'ESSTIN organisera la plus grande Convention des jeux de simulation dans l'est de la France. En effet, la 12ème édition des Joutes du Téméraire se déroulera le week-end du 13 et 14 novembre au Palais des Congrès de Nancy.

Cette année, les organisateurs ont décidé de mettre en place un concours de scénarios. Le principe de ce concours est le suivant : Vous avez toutes vos vacances pour nous concocter un magnifique scénario que vous nous enverrez.

Après lecture de vos chefs d'œuvre, un jury de cinq personnes se réunira pour choisir le meilleur d'entre eux et ceci pour chaque jeu. La sélection se fera sur l'originalité, le réalisme et la fluidité. Les scénarios sélectionnés seront alors les scénarios proposés aux Joutes du Téméraire. Les gagnants du concours seront invités à être arbitres de leur scénario. La remise des prix se fera en fin de convention. Les scénarios doivent respecter les quelques conditions suivantes :

Etre suffisamment long pour durer au moins 5 heures mais pas plus de 7 heures. Adaptés à des joueurs de tous niveaux et au nombre de 4.

Les personnages seront moyennement expérimentés.

Les personnages doivent être pré-tirés et accompagnés d'un historique (10 lignes environ).

Voici la liste des jeux de rôles pour lesquels vous pouvez écrire et pour lesquels un prix sera décerné :

AD&D, Stormbringer, L'Appel de Cthulhu, Vampire, INS/MV, Loup-Garou, Warhammer, Deadlands, Earthdawn, Shadowrun, Pendragon, JRTM/Rolemaster, Cyberpunk, Mutant Chronicles, Star Wars, Autres.

Vous pouvez nous envoyer vos scénarios et vos coordonnées avant le 20 septembre 1999 à l'adresse suivante : Joutes du Téméraire, Cercle des élèves, ESSTIN, rue Jean Lamour, 54500 Vandoeuvre.

Pour tous renseignements complémentaires (déroulement des Joutes, inscription aux jeux, programmes des activités proposées), vous pouvez contacter Yannick, Tél : 06 85 09 83 82, Mél : kleinyan@esstin.u-nancy.fr.

Sud : 13 et 14 novembre, Roquebrune Sur Argens

L' Association "Le Cercle de Figurines" organise un tournoi de Warhammer Battle et une convention de figurines à Roquebrune Sur Argens le 13 et 14 Novembre 1999.

Tournoi de 4 parties sur 2 jours.

Inscription : 50 Fr (lot minimum d'une valeur de 75 Fr)

Entrée à la convention : 10 Fr

Les inscriptions se font du 15 Août au 30 Octobre.

Contact : Mr BOY Patrick

Tél : 04 94 19 41 59

103 Allée des Marjolaines, Boulouris panorama, 83700 St Raphaël

Région parisienne : Tournoi Multijeux Essonnien 2000, samedi 13 et dimanche 14 mai 2000, Longjumeau

Auditorium Barbara de Longjumeau (91160)

Le samedi 13 et le dimanche 14 mai 2000, l'association La Croisée des Légendes, en coopération avec le club Présences d'Esprits, organise à l'auditorium Barbara de Longjumeau le Tournoi Multijeux Essonnien 2000.

Au programme :

Un tournoi de jeux de rôles ouvert aux meneurs et aux joueurs (AD&D, l'Appel de Cthulhu, Deadlands, JRTM, Livre des 5 Anneaux, Rifts, Star Trek, Star Wars, Vampire : La Mascarade).

Un tournoi homologué de Magic (type 2),

Un tournoi de Diplomatie et d'Africa,

Un tournoi de Formule Dé.

L'hébergement sera prévu sur place pour tous ceux qui le souhaitent. Nous proposerons également le co-voiturage pour le samedi soir.

Pour tout renseignement, contacter Grégory Janer au 01 42 64 81 25 ou par e-mail Greg@filnet.fr.

Tarif : 30F la journée - 25F en cas de préinscription avant le 5 mai 2000.

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

Nom et prénom / nom de l'association :

Date de naissance / date de création :

Adresse complète :

Téléphone :

Télécopie :

Mél :

URL :

Renseignements complémentaires pour les associations (utilisés dans le bottin de la FFJdR) :

Nom du président de l'association :

Lieu de vos activités ⁽¹⁾ :

Nombre de membres :

Jour(s) et heure(s) d'ouverture :

Montant de la cotisation (en francs) ⁽²⁾ :

Période couverte par la cotisation : Du _____ au _____

Documents à fournir : la composition du bureau certifiée conforme par deux membres du bureau ⁽³⁾ ; un exemplaire des statuts déposés à la préfecture ⁽³⁾ ; une photocopie du Journal Officiel publiant l'association ⁽³⁾ ; un extrait de délibération de l'organe de l'association ayant décidé de l'adhésion ; le nombre de membres de l'association.

⁽¹⁾ si différent de l'adresse postale ⁽²⁾ mettre 0 F si vous n'avez pas de cotisation ⁽³⁾ uniquement lors de la 1ère inscription

Merci de libeller votre chèque (d'un montant de 50 francs pour un membre individuel et de 100 francs pour une association) à l'ordre de la **Fédération Française de Jeux de Rôle**. Envoyez le, accompagné de cette fiche complétée à : **M. FERRARI - Trésorier de la FFJdR - 5 rue Charles Pêtre - 57000 Metz.**

DATE ET SIGNATURE (pour les mineurs : signature de l'un des parents ; pour les associations : préciser la fonction exercée) :