

La Lettre 8

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

Les rubriques

Manifs

Fanzines

Kulture

Planet' JdR

Initiatives

Mais aussi...

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

Rencontre avec la
SVEROK
(Fédération
Suédoise de Jeux
de Simulation)



La Lettre de la FFJdR n°8, Décembre 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 : Monde du Jeu 1999, Enriqué Garcia. Illustrations : couverture : Sandrine "Shane" Bouniol (takachan@wanadoo.fr), intérieur : Laurence Barbero, Erwann Surcouf

EDITORIAL

Le jeu de rôle a la pêche !

Et moi aussi. Rien de tel qu'un bain de foule au Monde du Jeu pour se raviver les neurones. Ça fait sacrément plaisir de voir tous les éditeurs de jeux de rôles avoir des stands superbes et être assaillis de joueurs. Bien sûr, il y avait tous les autres types de jeux de simulation et c'est tant mieux, pas de sectarisme et plein de nouveautés (ah les séances de dédicaces !). Folle ambiance aussi du côté des associations, bien sûr la FFJdR a mis le paquet avec le dernier cri en matière de diplôme : le Bac Rôliste, mais tu pouvais aussi bien faire la bise à la princesse truc de Star Wars, te balader sur le Site de l'Elfe Noir sans rien connaître d'un micro ou d'internet, voir des démos de GN, etc. Il y avait dans le milieu comme une atmosphère de renouveau après la tempête, j'en veux pour preuve non pas un mais deux nouveaux éditeurs : Men in Cheese avec Lyonesse et Rêve d'Aventures avec Maggus. De plus, certains jeux de rôle regagneraient les étals de certaines grandes surfaces du loisir ou du jouet, à ce qui est dit entre 2 parties endiablées (comment ça, il faut éviter d'utiliser ce dernier mot en public ???).

Chouette ambiance aussi lors de notre Assemblée Générale, ce fut une bonne occasion pour tous les présents de voir la tête du rôliste qui habite à 500 bornes et de discuter joyeusement de pas mal de choses. Bref, la FFJdR finit l'année en beauté...

Il s'agit d'attaquer l'an 2000 sans faiblir (*le premier inculte qui me parle du nouveau millénaire se prend un sort dans les gencives !*). A ce propos, la période des fêtes est toute proche, avec son cortège de cadeaux, et bien entendu TON adhésion à la FFJdR pour la nouvelle année.

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
Planet' JdR, l'Archiviste se promène et nous fait visiter ce monde merveilleux	6
Nous y étions (rubrique manifs)	7
Initiatives, humeurs, rencontres	9
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	10
Le courrier des lecteurs	11
God'Zilla montre les crocs	11
Bon de commande du t-shirt	12
Fiche de réinscription pour l'année 2000	12

Dans le prochain numéro...

BIP ! Votre rédacteur en chef n'est pas compatible avec l'an 2000, merci de consulter notre S.A.V. BIP !

LE CLURICAUNE

- Vainqueur du Trophée Fanzine 1999 -

Bon alors voilà, je pense que la question initiale c'est : " Le Cluricaune c'est quoi ? ". Eh bien le Cluricaune c'est avant tout une bande de copains (comme pour tout fanzine je pense), qui s'est un jour écriée " Eh, et si nous aussi on se mettait à écrire des trucs, à faire des private jokes que nous seuls comprendrions, à écrire nous même à notre propre courrier des lecteurs... oh ouais les gars, allons nous ruiner en photocopies !!! ". C'est un peu bête, mais tout est parti d'un élan d'orgueil, après avoir vu des zines très beaux comme Lunatic, Apsara (ça existe encore ça ?), ou Cyclopédy, on s'est dit que nous aussi on pouvait le faire, et là on a foncé. Enfin, foncé, c'est une façon de parler ; l'équipe de base a foncé, sous le regard amusé/railleur des copains qui n'y croyaient qu'à moitié, des parents qui n'y comprenaient rien, et des copines qui râlaient par ce que ça nous prenait trop de temps... bref, association loi 1901... beuverie... ouverture de compte... beuverie... réunion... beuverie... nuits blanches devant le PC... beuverie... disquettes égarées... cotisations... beuverie... cotisations en retard... se faire prendre pour des nazes chez l'imprimeur parce qu'on bosse pas sur Machintosh... retard... gros retard... sortie du numéro un... énorme beuverie.

Une semaine avant la sortie du numéro un, le Cluricaune c'était un groupe de quatre mecs, tous rédacteurs, dont un aussi capable de dessiner. Une semaine après la sortie, on rencontrait déjà des graphistes mégalomanes qui venaient piétiner l'apparente lourdeur de mise en page... beuverie... arrivée de nouveaux rédacteurs... embauche des graphistes mégalos qui payent même pas les cotisations... et le Cluricaune numéro deux se retrouve créé par une équipe de 12 personnes.

L'idée du zine, c'était de proposer à chaque fois des scénarios assez longs (une quinzaine de page), un dossier traitant d'un sujet absolu et librement adaptable à n'importe quel jeu (dans le numéro 1 c'était le polar noir), ainsi qu'un gros dossier Guildes (notre cheval de bataille dira-t-on) comprenant du background sur une dizaine de pages et un scénar pour le mettre en pratique. S'il restait de la place, on insérait une ou deux aides de jeu, ce que l'on a fait sur Scales et Shadowrun, ainsi que des nouvelles. Tout cela à raison de deux numéros par an, avec une couverture en couleur, pour quarante balles et sur une centaine de pages. On a tenu comme cela pendant deux numéros, mais on a commencé à avoir des échos nous disant que c'était trop cher pour un fanzine... eh eh eh, alors on a trouvé le remède : on divise l'épaisseur par deux, le prix descend à 25 boules et on sort tous les trois mois. Le dossier Guildes n'apparaîtra que dans les numéros impairs, et le dossier généraliste dans les numéros pairs.

Le résultat du trophée zine n'a pas été une réelle surprise, vu que La Maskott, notre rédacteur de Dark Earth avait eu pour mission de coucher avec tous les membres du jury au préalable. On l'avait en effet puni pour n'avoir pas réussi à faire plus de deux phrases grammaticalement correctes en 16 pages de scénario (et là je vous jure, je n'exagère pas du tout). Non, franchement, cette " victoire " à suscité chez nous une joie énorme, d'autant plus qu'à l'horizon se profile la distribution par Hexagonal (qui à l'heure actuelle n'ont toujours pas donné signe de vie...^(*)).

À l'avenir, le zine prévoit un certain nombre d'extras, tels que l'organisation d'un GN Guildes, d'un tournoi peut-être, la sortie d'un jeu maison fabuleusement génial appelé TERRA MATER (sous réserve d'accords au sein de la rédaction), l'organisation des 24 heures de combat GN pour le Téléthon 2000 (précisons au passage que l'un de nos rédacteurs est myopathe, et que l'association dans son intégralité prend activement part à la lutte contre ce fléau... la maladie, pas le rédacteur en question bien sûr, pouf pouf pouf ...), la sortie d'un hors série spécial " jeux morts " -Scales, Immortal, Berlin XVIII, Ecryme...- (mais là, rien n'est moins sur !).

Raphaël " Le Ping " Bardas, secrétaire de rédaction super bavard.

^(*) NDLR : Les gars, c'est à vous de vous bouger ! Hein ? leur as pas encore donné le nom de la personne à contacter ! Tu te f... Non, non, non, la maquette ce n'est pas une excuse. Ne bougez pas les gars, je reviens...



Le trophée fanzines illustré par un dessin original d'Olivier Bédoué, en dessous, Le Cluricaune n°1 et 2

Trophée Fanzines 1999

Au Monde du Jeu, le 17 octobre 1999, a été décerné le second Trophée Fanzines de la Fédération Française de Jeu de Rôle. Seize concurrents étaient en lice. Le jury était composé de Nicolas Stampf (président de la FFJdR), Olivier Noël (rédacteur en chef de Multimondes), Stéphane Marsan (Multisim), Pierre Angot (du fanzine Lunatic Asylum, lauréat 1998), et Patrice Mermoud (superviseur du concours pour la FFJdR).

Le Trophée a été décerné à la majorité (mais à l'issue d'une âpre lutte entre les jurés et d'une courte tête) au fanzine Le Cluricaune, pour la qualité et la diversité de son contenu et pour l'effort de présentation. Les jurés qui étaient pratiquement tous partie prenante lors du précédent trophée ont notés une amélioration de la qualité générale en particulier au niveau de la présentation des fanzines, au cours de l'année écoulée. Le lauréat sera distribué dans les boutiques par la société Hexagonal et recevra une plaque commémorative illustrée par Olivier Bédoué (Moghol & Gotha - voir notre Dossier spécial illustrateurs). Divers lots offerts par Descartes Editeur, Microsoft, l'Oeuf-Cube et Next Casus Generation complètent la distribution pour tous les participants.

Patrice Mermoud

Les concurrents :**Le Cluricaune**

6, route de Moret - Lignerolles - 45310 Patay
L'Arkenstone / L'organe du Gobelin / Le Tigre Vert
G.W.F. - Michel Poupart - 13, rue de l'Eglise - 22120 Yffiniac

L'auberge du Cochon Volant

I.Bras - Lycée Belin - BP 289 - 70006 Vesoul Cedex
Isabelle.BRAS@cyber-base.org

Beludis

Fédération Belge de Jeux de Simulation - Collège Roi Baudouin - Rue Victor Hugo 100 - B-1030 Bruxelles
FBJS@bigfoot.com

Cadavres Exquis

Richard Mespède - Cadavrexquis - 5, rue du 19 mars 1962 - 40220 Tarnos

Chasseurs de Rêves

Mickaël Ivorra - 96, rue Lamarck - 75018 Paris

Les Chroniques Égyptiennes

Stéphane Lacampagne - 10, chemin du Gard - 33210 Preignac

La Feuille de Chou

Les Façonneurs de Rêve - Loïc Daulny - Résidence Crespy II - Bât.9 Appt.299 - Avenue Georges Lasserre - 33400 Talence

Aldebaran@aol.com

Le Grimoire des Gratteurs de Lune

Vladimir Lecointre - 67, rue St Jacques - 75005 Paris

guillaume.talon@insee.fr

Les petits échos du Club Pythagore

Club Pythagore - Antenne Belgique - Rue Vict. Bouillenne 26 - B-4800 VERVIERS

Révélations / Zine-Zine

Laurent Erhardt - 15, rue du Vieux Marché aux Vins - 67000 Strasbourg

anima@cybercable.tm.fr

Taurus Fortis

Bruno Dussart - 23, rue Georges Lorand - B-1050 Bruxelles

TNT

Asso. Lorraine des Jeux de Simulation - Samuel Zonato - 7B Grand'Ruelle - 57290 Fameck

Vents de Rêves

Rêveries Angevines - 9, impasse du Puits Rond - 49100 Angers

suzzoni@univ-angers.fr

Zombi

Alexandre Laval - 25, rue Ernest Renan - 92190 Meudon, alexandre.laval@usa.net

Ars Mag.

Numéro 19 (octobre 1999), 60 pages, 24 F

Éric Kouris
Appartement 42
4, avenue Youri Gagarine
93270 Sevran

Mél : styren@worldnet.frSommaire des anciens numéros : <http://www.multimania.com/darmon/armag/>

Ars Mag continue son bonhomme de chemin et finit par faire partie des "vieux" zines... Ce n'est pas moi qui m'en plaindrais ! Au menu de cet épais numéro un scénario de votre serviteur qui est sensé entraîner les mages à la recherche de l'Atlantide avant de les faire échouer en Afrique. Une bonne partie du zine est consacrée à la suite de la description du Tribunal du Levant avec une Alliance Flambeau typique sans être caricaturale (et ses habitants) et un article hyper-fouillé (16 pages ! et ce n'est que la première partie) sur l'Islam. Pas toujours évident à lire mais visiblement bien documenté. Suit une description complète du Tribunal de Normandie mêlant habilement histoire réelle et imaginaire (et avec une carte, s'iou'p'lait). Du tout bon ! Le gros du zine s'achève sur un index VO/VF des sort de la 4^{ème} édition d'Ars Magica avec des traductions alternatives à celles de Jeux Descartes, avant les rubriques habituelles Bestiaire, Librairie, Portrait de famille (et une descente en flammes dans les règles de l'art d'*Ultima Thule*) et Courrier des lecteurs.

— Jérôme Darмонт

Tumultes & Trahisons,Numéro 12 (1^{er} semestre 1999), 86 pages, 40 F

Samuel Zonato
7B, Grand' Ruelle
57290 Fameck

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

Un nouveau pavé nous est livré par les rédacteurs de TnT. Et sous couverture couleur, mazette ! Au menu la revue de presse, une présentation de l'œuvre de Terry Pratchett (le Disque-Monde, Rincevent, tout ça, quoi !). Peu de mots sur chaque livre, c'est dommage, mais la tâche était de taille. Suit une critique de... GURPS Discworld, bien sûr. Dans la famille présentation/critique, on trouve aussi Star Trek: TNG, la série TV et le JdR, avec des photos tirées de la série en illustrations. L'*addendum #1 au Manuel Q* est une aide de jeu superbement bien foutue pour James Bond 007, avec caractéristiques et photos de flingues et de bagnoles des années 90. Vivement la 2^{ème} édition ! *Les enfants de la Lune* est une aide de jeu concernant les albinos amérindiens. Dans la même veine, l'aide de jeu Thoan sur les amérindiens est bien sympathique. Ah ! La nouvelle d'Isa ! *Affaire Acturus contre Terre*. Très fun, dommage qu'une phrase ne vende la mèche dix lignes avant la fin. *La musique adoucit les rôles* est une collection de conseils pour sonoriser vos parties. Potentiellement intéressant pour moi, en tout cas, vu que je connais très peu des artistes conseillés par l'auteur. *Vie et mort d'un esthète* est un court texte narratif la mort d'un vampire. Archétypal et sans intérêt. Encore quelques critiques pour finir (*Revolucion* ! et *La chute d'Arwoor* pour Thoan) plus... Plus ? Plus ? Les scénarios ! *Tempus fugit* pour Cthulhu 1920 (8 pages), *La guerre des sept barons* pour Thoan (5 pages), *Vengeances croisées* pour Cthulhu 90 (8 pages), *Le pic de la tourmente* pour L5A (10 pages) et *Be bop a lula* pour James Bond 007 (13 pages aides de jeu comprises), tous bien illustrés, rien que ça ! Allez, encore un effort et le prochain numéro fera 100 pages...

— Jérôme Darмонт

RPG online

Qui n'a pas entendu parler de cette nouvelle forme de jeu de rôle sur ordinateur ?

Après avoir envahi nos ordinateurs chéris, les jeux de rôles informatiques envahissent le net : Ultima Online, Everquest, Asheron's call et les très attendus Heroe's journey et surtout Middle Earth, qui semble malheureusement être de nouveau retardé.

Mais va-t-on à jamais remplacer nos feuilles de papier et nos dés contre un clavier et une souris ?

Hmmm, ce serait tentant mais il y a encore quelques limitations à ces jeux.

Tout d'abord, un RPG online est très ressemblant à un RPG classique, à ceci près que les pjs représentent une large majorité des êtres vivants de ce monde. J'entends par-là qu'il n'y a que très peu de PNJ, seulement des monstres et quelques vendeurs ou maîtres qui sont là pour enseigner aux joueurs les affres du jeu. Comme la majorité des jeux informatiques, l'orientation est plutôt faite sur l'action avec donc une bête mais efficace combinaison donjon/monstres/richesses/évolution du personnage.

Mais n'oublions pas la composante Rôle de son nom.

Même si cela peut chagriner les plus réfractaires des rôlistes sur table, le *Role Playing* existe bien. Mais il ne peut pas être comparé au *Role Playing* que nous faisons tous en délaissant nos dés. Nous sommes ici dans un monde de paraître car nous voyons l'autre, à la différence du jdr "classique" où, à partir d'une brève description, nous nous imaginons les protagonistes. Cela change de façon drastique la façon de jouer.

Vous comprendrez mieux avec la présentation de chaque monde...

Commençons par l'aîné de tous, qui se porte toujours comme un charme : Ultima Online (134000 comptes actifs à ce jour).

Issu d'une longue série de jeux informatiques (le 9^{ème} épisode hors ouèbe va bientôt sortir), le monde de Britannia est un monde médiéval : voleurs, chevaliers, mages et dragons s'affrontent sans fin.

Graphiquement assez simple quoique beau, le personnage se voit du dessus, à la troisième personne comme dans Diablo.

Seul un humain peut être joué. Il sera défini par trois caractéristiques principales la force (qui conditionne les points de vie), l'intelligence (qui conditionne les points de magie ou mana) et la dextérité qui conditionne la stamina, l'endurance, ceci sur une base de 100.

Les compétences, plus de 40 à ce jour, sont-elles aussi sur une base de 100. Vous allez alors penser que les gros bills du jeu sont du style "100 en force, 100 en intelligence, 100 en dextérité, 100 dans les compétences".

Hé bien non, car les concepteurs d'Ultima ont intégré un principe intéressant à leur système : l'entretien des compétences et des caractéristiques, et l'interaction des caractéristiques vis à vis de certaines compétences.

Pour vous tous, il est évident qu'un bûcheron est quel'un de fort. Donc, dans Ultima, si vous augmentez votre compétence de *Lumberjacking*, vous augmentez votre force... et vice versa. Jusque là, rien n'interdit le personnage suscité.

Mais être un très bon bûcheron demande du temps, de l'expérience, ce qui oblige à délaissé quelque peu le reste.

En fait, Origin, la société qui a créé UO, a posé une limite représentant cette mini-spécialisation : les caractéristiques se répartissent 225 pts, les compétences 700 pts. En ressort donc une spécialisation à outrance sur certains personnages, qui n'ont plus que 7 compétences à 100 pts (moins rare qu'on pourrait le croire pour une raison que j'expliquerai plus tard).

La liberté dans ce jeu est quasi totale : on peut acheter des maisons, tours et autres châteaux, des bateaux et former sa propre guilde. Liberté tellement grande qu'on peut devenir un horrible personnage : un PK (player Killer). C'est d'ailleurs un des choix les plus critiqués par les ex-joueurs d'UO qui en avaient assez de se faire tuer

et voler de toutes ses possessions par une bande de pks assoiffés de sang. Mais c'est aussi cela le charme d'UO : le danger permanent. Le simple fait de voyager seul sur UO peut attirer de vils voleurs ou meurtriers ; quand on sort ou rentre dans sa maison, c'est d'autant plus flippant qu'on a sa clef sur soi, et que si quel'un de mal intentionné la récupère... Il est à noter que les voleurs sont présents dans le monde de Britannia, et que c'est sans doute une des classes les plus amusantes à jouer : pour pouvoir voler un autre joueur, il faut faire partie de la guilde des voleurs. Or celle-ci interdit formellement de tuer tout joueur, ce qui donne un aspect encore plus stratégique à un vol.

Je ne vous parle pas non plus des guerres de vertu, où s'opposent le Chaos et l'Ordre ni des guerres entre guildes qui ne s'apprécient pas.

Le Role Playing n'est pas absent d'UO : la ville de Deepwater sur le serveur Europa en est le parfait exemple : le maire est un joueur, la milice est constituée de joueurs... Toute la ville est axée Role Playing. A visiter.

Le système d'artisanat est également assez poussé avec la possibilité de fabriquer des armes de qualité variable suivant la valeur de la compétence, mais qui pour un Grand Maître, dépasse les premiers niveaux de puissances des armes magiques. Sont également présent : des alchimistes, des charpentiers, des tailleurs, des fabricants d'arcs, de flèches et d'arbalètes, des tinkers, mineurs, bûcherons et scribes qui ont tous, absolument tous, une utilité dans ce jeu.

Mais il ne faut pas se leurrer, ce jeu est loin d'être parfait. La qualité de la connexion est des plus instables et malheureusement, le jeu peut être agréablement demande une bonne connexion pour éviter le désespérant lag (retard dans l'échange d'information entre le modem et le serveur ; pendant ce temps là, le jeu est bloqué) donc au minimum un modem 56K

Se pose alors ici le problème d'un véritable fait de société de ce jeu : l'*unattended macroing*.

Les compétences évoluant suivant l'intérêt qu'on leur porte, c'est à dire suivant la fréquence d'utilisation, pourquoi ne pas faire s'entraîner son personnage pendant 5 heures à par exemple lancer des sorts. Jusque là il n'y a rien de répréhensible. Le problème se pose alors lorsque le joueur s'absente pour regarder la télévision ou même sortir en boîte. Son personnage aura progressé alors que ce bénéfice n'est du qu'à l'ordinateur. Origin arpente alors le monde de Britannia par l'entremise d'envoyés qui arrêtent les hors la loi et suspend leurs acomptes pour 24 heures, voir les suppriment...

Le monde est très statique car les quêtes sont quasi absentes. Seules des chasses au trésor divertissantes mais rappelant furieusement un ADD à ses débuts (je trouve, je tue, je riche ☺) sont disponibles.

Mon Avis : Je ne peux pas vraiment être objectif puisque je joue à UO mais ce jeu est très réaliste : la liberté laissée aux joueurs est quasi parfaite, car tout le monde peut décider de tuer tout le monde ou tout du moins essayer. C'est le défaut majeur pour certains dans ce jeu, mais je pense que c'est une de ses plus grandes qualités. Etant sans classe définie, chaque personnage est presque unique, même s'il existe de gros classiques issus d'années d'expérimentation pour savoir à quoi ressemble le combattant parfait.

Il est vrai que le lag présent est très fatigant, et qu'un peu plus d'activité dans le monde ne serait pas pour me déplaire.

Mais moi, UO j'adore ☺

NB : un système de compagnons est mis en place par Origin pour aider les jeunes joueurs (Newbies) à comprendre et à survivre dans ce monde, ce qui rendra sans doute plus populaire cet univers très dur.

NOTE: 8/10

Ensuite, celui qui a défrayé la chronique et dont vous avez pu lire une critique dans le dernier (snif...) Casus

Belli : Everquest, de Sony.

Là c'est un autre univers : nouveau jeu, nouvelle technologie, on sent la différence.

L'option choisie par Sony est d'offrir un jeu spectaculaire. Regardez votre nain à côté d'un squelette de dragon et comprenez comment il est difficile de ne serait-ce que rayer ses écailles. Le lancement des sorts est fantastique visuellement, accompagné par une musique très discrète qui ne lasse pas trop à la longue.

Le moteur 3D est efficace même si quelques bugs (monstres qui passent à travers les murs, qui sautent à travers les objets) viennent ternir le tableau. Ici, on est en plein médiéval-fantastique : 12 races sont accessibles, du troll régénérant au malingre elfe des bois. Certaines races sont automatiquement tournées en PvP (player versus player), un choix que toutes les races ont et qui autorise les autres joueurs à vous attaquer. L'intérêt de cette manœuvre est à mon avis très limitée, puisqu'on ne peut toujours pas récupérer les possessions de la victime. Après avoir choisi son choucou, on doit lui choisir une classe. Les gros classiques sont là avec le guerrier, le paladin, le magicien, l'enchanteur... et le chaman (druide/magot barbare). Toutes ces classes ont leurs points forts et faibles mais de toute façon, vous comprendrez bien vite que dans ce jeu : on ne peut pas survivre tout seul. Les monstres trop nombreux ou même trop puissants obligent à conjuguer les talents de chaque classe : le guerrier les bloque en les forçant à le combattre, les lanceurs de sorts soignent, protègent ou détruisent. Rien d'extraordinaire mais c'est la seule façon de survivre.

Il y a bien sûr des compétences à développer pour que le personnage gagne en puissance. Elles augmentent à chaque niveau et de nouvelles apparaissent tout le long de la carrière jusqu'à atteindre le niveau 50, limite actuelle. Contrairement à UO, toutes les compétences ne sont pas accessibles. Ce choix se fait logiquement suivant la classe. Mais on arrive à certaines cohérences avec par exemple la nécessité d'atteindre un certain niveau pour pouvoir commencer sa formation de joaillier, forgeron etc... Il faut d'abord tuer des monstres amasser une somme importante de points d'expérience, être avancé dans sa classe pour pouvoir prétendre devenir un artisan. C'est ce qui me choque le plus dans ce jeu.

Connaissant nettement moins Everquest qu'UO mais ayant tout de même voulu essayer, j'avoue que je fus assez agréablement surpris par la présence de véritables Role Players qui sans doute guidés par un système qu'ils connaissent bien, peuvent se rappeler les longues heures où ils jouaient leur personnage chéri autour d'une table. Le monde est immense et Sony aurait pu incorporer une carte au jeu lui-même. Au lieu de cela, seules les coordonnées du point où on se trouve sont accessibles. Cela oblige à télécharger des cartes sur le net et comprendre la logique des coordonnées, petite mécanique qui vient très vite.

Le monde (plus de 2 heures pour le traverser) est géographiquement réparti en 5 gros continents. Chaque race a une ville de départ, ce qui empêche de commencer avec un groupe d'amis voulant jouer différents personnages.

Se regrouper ne sera pas évident mais permettra au moins de savoir se débrouiller dans ce monde hostile.

12 donjons égayeront vos parties mais ne vous attendez pas à avoir des traversées sûres.

C'est à votre première mort, surtout si elle se fait loin de votre ville de départ, que vous comprendrez un des gros défauts de ce jeu : vous réapparaîtrez à votre point de départ. Quelle que soit la distance que vous avez parcourue auparavant, vous devrez tout refaire pour pouvoir récupérer votre corps et ses possessions. Certains lanceurs de sorts, tel le druide par exemple, possèdent un sort qui contrecarre en partie cet inconvénient en vous "bindant" (liant en français) à une ville plus proche de votre emplacement actuel. Car la vie d'un joueur d'Everquest est très simple : une fois une zone visitée et nettoyée des monstres "nettoyables" (car toute une zone ne peut être nettoyée au début loin s'en faut) il lui faut changer de lieu et rechercher des monstres qu'il aura plus de mal à battre mais plus rentables pour son avancement

en points d'expérience.

Pour éviter le lag et la surcharge des serveurs, le monde est donc divisé en zones que vous remarquerez bien vite par un temps de chargement assez long. C'est le prix à payer pour un jeu fluide, même avec 500 ms de ping (temps mis par l'information pour faire l'aller retour PC-serveur).

Il y a tout de même quelques Role Players fous qu'il est bien agréable de rencontrer au cours de ses aventures mais dans ce jeu aussi, les HPs et autres spells sont encore les mots courants de la langue. A noter des enchères incroyables sur les objets magiques de ce jeu.

Mon Avis : excellent défouloire, ce jeu est une évolution possible du jeu online, mais que je ne souhaite pas. Sorte de Quake Online où on tape des monstres de plus en plus puissants, l'interaction des joueurs sur ce monde est très limitée voir inexistante car on ne peut pas bâtir de maison ni même miner ou couper du bois. C'est beau, très intéressant du fait du besoin de collaboration et d'entraide mais ce monde manque de profondeur. Je pense pourtant qu'Everquest est un meilleur jeu pour s'initier qu'UO, plus rude et ingrat.

NOTE: 9/10 pour les adorateurs d'ADD au début, avec des donjons et des trésors

6/10 pour quelqu'un qui cherche un palliatif à un bon vieux jdr.

Alors le bon vieux jeu de rôle sur table est-il menacé ?

Deux réponses, que l'on se doit de tempérer :

-OUI car les RPG online offrent une liberté totale sans la contrainte d'un scénario plus ou moins linéaire : c'est un peu un tête-à-tête avec le mj en permanence. Le nombre de joueurs présents est bien plus grand et les rencontres sont de ce fait plus intéressantes. Notre personnage sera tel qu'on le décidera, personne ne nous guide ou oriente, nous en sommes le seul maître et responsable. Personne ne peut critiquer notre démarche, notre attitude... sauf toutes les personnes nous entourant. Un joueur de RPG Online se retrouvera très vite catalogué, étiqueté, avec un groupe d'amis ayant les mêmes ambitions ou tendances. Le coté social du RPG est en fait ici poussé à son extrême puisqu'il n'y a plus que des joueurs à convaincre. Aucun pnj ne viendra appuyer vos décisions ou vous réfréner dans vos pulsions : vous êtes libres d'agir comme il vous plaît.

A vous d'accepter par la suite d'être évité comme la peste si vous avez perpétré de nombreux meurtres ou volé vos amis. Cette liberté totale (qui est tout de même un peu freinée par les responsables du jeu, afin qu'il n'y ait rien qui puisse choquer et que cela reste dans les limites du Politiquement Correct) vous mettra face à des juges implacables qui ne seront pas interprétés par un MJ compatissant. Les erreurs se paient cash dans ces jeux. Ce qui est très réaliste.

-NON car aucun RPG online ne pourra approcher la profondeur et l'évolution d'un monde qu'un Maître aura concocté avec amour et fait jouer des années durant : leur monde manque de vie, de cohésion et ne permet pas par exemple d'avoir une véritable influence sur la politique du monde en devenant duc, Maire... La technologie aidant, ces mondes font se complexifier et se rapprocheront de plus en plus d'une réalité virtuelle. Il y a encore des progrès à faire mais tous les jeux à venir semblent vouloir prendre cette direction. Seront ce des joueurs payés par la boîte qui feront bouger cet univers, ou un calculateur ultra puissant manigancera-t-il tel un puissant antédiluvien ? Dans tous les cas, seuls les joueurs en seront les bénéficiaires...

Mais il faut bien comprendre la différence avec un classique jeu de rôle : ici, vous n'êtes pas LE héros qui sauvera le monde. Vous êtes UN des héros qui POURRAIT sauver le monde... En avez-vous envie ?

A suivre :

Middle Earth qui promet une composante diplomatique en intégrant des joueurs dans le paysage politique des Terres Du Milieu.

Heroe's Journey, qui actuellement possède le moteur 3D le plus évolué et présente des captures d'écran magnifiques : tout simplement divin ☺

Asheron's Call, dont je n'ai pas pu

malheureusement essayer la Bêta, mais qui aux dires d'amis serait également très intéressant dans la droite lignée d'Everquest (sortie Imminente).

La relève du grand-père, UO2 (qui sera en concurrence directe avec son prédécesseur UO puisque Origin va continuer de développer ce jeu). Au programme : 3D, intrigues politiques (promesses d'un monde chaotique et changeant), bestiaire monstrueux (avec la collaboration de Todd MacFarlane, dessinateur du célèbre comics Spawn, ce qui nous promet des créatures...pour le moins étranges) mais tout de même un arrière goût d'Ultima Online qui ne sera pas déplaisant avec la technologie en final guest ☺.

Gil Riera

L'Axiome imaginaire et son Agora

"L'Axiome imaginaire" est un site web entièrement consacré à l'imaginaire sous ses différentes formes : littérature fantastique, arts graphiques, jeux de rôle...

Il propose des informations sur ces différents domaines ainsi qu'une "galerie d'exposition" : dessins, nouvelles, etc.

Cette galerie se présente comme un outil d'échange entre lecteurs et amateurs de graphisme et auteurs et artistes. Invitation est donc faite de nous rejoindre pour exposer vos œuvres ou en découvrir d'inédites.

Pour la partie SF, nous venons de nous associer au site "nooSFere" afin de vous proposer plus d'informations et un site nouveau et complet uniquement consacré aux textes d'auteurs amateurs.

Côté informations, nous avons mis en place un e-zine mensuel : "L'Agora imaginaire". Consacré à l'information sur le jeu de rôle et la littérature fantastique (SF, fantasy...), vous pourrez y trouver : annonces de manifestations, parutions de jeux, de livres..., informations sur les associations, sur les initiatives diverses, etc.

Pour recevoir les numéros parus (quatre à ce jour, disponibles également sur le site) ou nous faire parvenir vos annonces pour le prochain numéro, vous pouvez nous contacter par mail ou par courrier (joindre une enveloppe timbrée si réponse).

Pour vous abonner et recevoir les prochains numéros, envoyez un mail à agora_imaginaire-abonnement@club.voila.fr.

Sybille Marchetto-Picard

L'Axiome imaginaire, <http://www.chez.com/aximaginaire>

3 rue de Paris, F-06000 Nice

Tél/Fax 04 93 622 811,

e-mail : amber@club-internet.fr

nooSFere, <http://www.noosfere.com>

La TV a encore frappé !

L'autre soir sur RTL 9 était diffusé "Doute cruel", l'histoire d'un gamin qui tue son père pour 100 xps à Donj... il semble que cette chaîne récupère tous les téléfilms dont même M6 ne veut plus, mais ce n'est pas une raison pour nous en remettre un coup sur le coin de la gueule, merde à la fin !!! Quoi qu'il en soit, 4h00 de téléfilm pour nous raconter une connerie pareille, et après on va encore avoir des assos lois 1901 qui vont se monter, pleines de mamans-gâteaux prêtes à sauver le monde et par là même leurs chérubins nourris aux Power Rangers et à Walker Texas Ranger (vous savez, le gars qui passe deux heures dans une église baptiste entre deux Ura Mawashi dans la gueule au cascadeur...), mais surtout pas à la violence morale que représente la facilité de tuer quelqu'un d'un simple jet de dés. Elle est pas belle la morale de la télé?

Le Ping'

Et pour rendre God'zilla vert de jalousie :

Il est vrai qu'une misérable lettre à la chaîne de télévision ne servirait à rien. Ce n'est pas une centaine de

malheureuses signatures qui leur feraient comprendre quoi que ce soit, d'autant plus qu'on aurait probablement dans l'euphorie la mauvaise idée de vouloir faire du second degré, voire, pour certains, de menacer... ce qui une fois de plus serait mal interprété, si si, vous savez, le truc habituel : être perturbé par sa fin d'adolescence douloureuse, son célibat caractéristique, son agressivité verbale spontanée, le désir d'identification à un groupe précis, la marginalité et tous ces petits détails qui, mis bout-à-bout font que nous ne sommes à leurs yeux bienveillants que des déchets et des apprentis schizophrènes. Rappelons au passage que les parents de ces gens là leur seraient le même discours quand est apparu le rock'n roll et qu'ils allaient le danser le samedi soir dans l'espoir frénétique de pouvoir à un moment ou un autre s'accoupler en toute impunité... "des études scientifiques très sérieuses ont prouvé que ton rock'n roll eh ben ça ramolli le cerveau ma fille, eh ben si !"... Précisons encore que ces mêmes personnes sont aujourd'hui en extase devant Johnny qui arrive complètement beurré sur un plateau télé, relooké façon Pascal Obispo, et venant beugler des "Que je t'aime !" à tous va en suant comme un goret sur la tronche en biais de Lara Fabian... pardon, je m'égare... mais tout ça pour dire que si Johnny pouvait nous faire un peu de promo, c'est tout le stade de France qui jouerait à Donj' en hurlant sous le mirador, alors cessons de vouloir gagner une bataille qu'il vaut mieux perdre ! Mieux vaut initier votre petit voisin quand il aura envie de jouer, en le formant correctement, que de trouver tout un stock de INS/MV en boîte rose et or entre deux boîtes de Power Rangers dans les rayons jouets de chez Auchan. Bref, stop la télé, stop Johnny... and play jdr, c'est plus sain !

Le Ping'

Le jeu de Rôle au Royaume-Uni (RolePlaying Game)

par Phil Masters (traduction de Patrice Mermoud)

Le jeu de rôle, en tant que loisir, au Royaume-Uni bénéficie de ce qui est à la fois un avantage et un désavantage, à savoir que la langue nationale est la même que celle d'un pays nettement plus gros qui a inventé le JdR. En conséquence, nous avons accès à toute la production des grands éditeurs américains sans avoir de problèmes de traduction, mais cela peut être cause d'un manque d'élan pour la création d'une industrie rôlistique purement britannique (nous ne voyons pas tellement passer les produits des plus petits éditeurs américains qui exportent rarement, mais cela ne semble pas être une grande perte). Le fait d'avoir à payer pour les importations rend simplement le loisir un petit peu plus onéreux sans accorder de réel avantage aux éditeurs anglais.

Le Passé

Ce n'a bien sûr pas toujours été le cas. Le premier importateur important du pays a également édité ce qui était pour l'époque un excellent magazine, et ensuite quelques bons jeux, soit américains sous licence, soit créés sur place. Toutefois Games Workshop a fini par trouver un créneau plus profitable et a coupé les ponts avec le jeu de rôle. Aujourd'hui, cet éditeur est vraiment détesté des rôlistes britanniques, plus probablement que ce n'est le cas dans d'autres pays. Ce sentiment est en partie dû à un sentiment persistant de trahison datant de l'époque où le magazine *White Dwarf* a abandonné le jeu de rôle. On voit Games Workshop comme vendant ses produits à des adolescents, qui pourraient s'intéresser au JdR, tout en leur déniaient le droit de savoir que d'autres jeux existent. Certains rôlistes anglais rêvent de convaincre GW de vendre du jeu de rôle dans ses nombreuses boutiques mais cela ne se fera jamais : le succès de GW repose sur le fait de ne vendre que des articles sur lesquels ils touchent 100% de la marge bénéficiaire. Ironiquement, Games Workshop a fourni l'élément de base du succès de l'éditeur anglais de jeu de rôle qui a eu la plus grande longévité, sur lequel nous reviendrons plus bas.

Les joueurs

Comme sans doute dans les autres pays, le monde du jeu de rôle anglais est essentiellement composé de joueurs pratiquant chez eux ou dans de petits clubs liés à une école ou une université, la taille véritable du marché est donc difficile à estimer, même s'il est clair qu'elle a baissé depuis les années 80. Depuis que *White Dwarf* ne parle plus de JdR, il s'est révélé impossible de faire subsister ne serait-ce que deux ans un magazine de jeu de rôle au Royaume Uni : le très bon magazine *Arcane* a disparu après vingt numéros tandis que plus récemment, *Visions* a cessé sa parution après deux numéros seulement en annonçant son intention de passer en webzine. La *GenCon UK*, la plus grande convention du pays, rassemble peut-être 3000 personnes mais beaucoup d'entre elles viennent uniquement pour les JCC, et les autres conventions ne dépassent pas les 200 personnes sur plusieurs jours, éventuellement 3 à 400 sur une journée. Toutefois de nombreuses villes de taille moyenne ont une boutique qui vend un peu de jeu de rôle en même temps que des comics et certaines librairies de taille plus importante ont maintenant un rayon ou deux consacrés au JdR. Le hobby n'est donc pas mort.

En ce qui concerne les jeux pratiqués, *AD&D* reste le plus populaire, bien évidemment, avec les jeux de *White Wolf* (en particulier *Vampire*) qui se taillent un public dans le milieu gothique ; on compte beaucoup de joueurs de *Vampire* en Grandeur Nature. *Warhammer JdR* a un public fidèle, et pas seulement dans les rangs des pratiquants du jeu avec figurines et *GURPS* a bénéficié cette année d'un regain d'attention, grâce à *GURPS Discworld* (Terry Pratchett est très populaire ici et son nom sur la couverture a fait de ce produit une des plus grosses ventes de JdR en Angleterre en 1998-99). Les jeux *Palladium* se vendent toujours même si leurs fans semblent ne pas avoir beaucoup de contacts avec le reste du milieu. Il y a sans doute des groupes dédiés à la plupart sinon tous les autres jeux.

Le Jeu Grandeur Nature marche toujours très bien ici, des jeux axés sur les combats aux intrigues plus politiques de *Vampire*, et le "*Gathering*" (Rassemblement), une rencontre annuelle en extérieurs, est l'un des plus importants événements rôlistes du pays. Les jeux "sur table" et les GN paraissent cependant peu liés (et pour parler franchement, je suis moi-même peu renseigné sur le milieu du GN).

RPGA U.K.

Puisque nous parlons de conventions, signalons que la branche anglaise de la RPGA (Role-Playing Gamers Association), émanation de TSR, a connu récemment quelques remous. Le comité anglais avait essayé de créer une organisation dynamique dédiée au soutien à l'ensemble du hobby, et pas uniquement aux gammes de TSR, avec quelque succès, même si leur orientation permanente sur les tournois était critiquée par les fans. Toutefois, la dernière soirée de la convention *GenCon UK 1999*, le comité d'organisation dans son ensemble a annoncé sa démission en bloc en signe de protestation contre la politique de *WotC/TSR* vis à vis de l'organisation. Ils avaient apparemment des raisons de croire que *WotC/TSR* souhaitait avoir accès à leur fichier d'adhérents aux USA, où les lois sur la protection des fichiers sont plus souples, et que la RPGA devait être fusionnée avec la DCI (l'organisation internationale des joueurs de Magic), avec l'accent porté sur les jeux de cartes plutôt que de rôle.

Cette mésaventure n'est toujours pas réglée, bien que TSR semble avoir fait des concessions ; elle a mené à des discussions concernant la possibilité de créer une nouvelle association indépendante, comparable à la FFJdR en France. On peut espérer que quelque chose d'utile en sortira d'ici quelques mois.

Le milieu rôliste professionnel

En dehors de la filiale anglaise de TSR, le seul éditeur "grand public" de jeux de rôle anglais est Hogshead Publishing. Bien qu'il s'agisse d'une petite société, gérée à temps partiel par James Wallis, Hogshead sort régulièrement des produits de qualité professionnelle et tient ainsi depuis cinq ans. Créée à l'origine pour éditer ses propres jeux, Hogshead a tenu grâce au rachat de la licence du JdR *Warhammer* à Games Workshop.

Hogshead a commencé par réimprimer le livre de règles et les anciennes aventures avant de commander de nouveaux suppléments, maintenant en vie une gamme populaire. Ceci leur a ensuite donné latitude d'expérimenter avec leur gamme "*New Style*", de petits livrets comme *Les Aventures Extraordinaires du Baron Münchhausen* ou le très parodique *Violence* qui font de Hogshead l'un des éditeurs les plus novateurs du monde rôlistique anglophone. Plus récemment, ils ont annoncé qu'ils allaient publier une nouvelle édition de *SLA Industries*, un jeu de futur sombre / horreur à l'histoire compliquée mais ayant pas mal de fans, et une traduction d'au moins un jeu de rôle français connu (NdT : il semble qu'il s'agisse de *Bloodlust*, de Siroz-Ideojeux/Asmodée).

Derrière Hogshead se pressent un certain nombre de sociétés ou de groupes plutôt amateurs, qui éditent des produits JdR en petits livrets quand ils le peuvent ; pour quelque raison inconnue, l'Irlande du Nord a produit plusieurs de ces livrets, mais ceux qui ont probablement le mieux marché sont édités en Angleterre par *British Isles Traveller Support* (BITS) comme suppléments pour des jeux de SF américains (distribués maintenant aux Etats-Unis par Steve Jackson Games). Ajoutons que Britannia Game Design est maintenant l'éditeur de la dernière version de *Chivalry & Sorcery* et que l'auteur britannique Marcus Rowland publie depuis des années ses JdR victoriens *Forgotten Futures* sous forme de fichiers informatiques (le dernier a été racheté pour une édition papier par un éditeur américain).

Le Royaume-Uni se fait cependant connaître dans le monde du JdR grâce aux efforts d'auteurs indépendants travaillant pour des éditeurs américains. On peut citer, entre autres, Daniel Chart qui est devenu un pilier de Atlas Games sur la gamme *Ars Magica*, ou moi-même qui ai été publié chez Hero Games, Steve Jackson Games et White Wolf. L'Internet a été très utile à ce niveau, les auteurs anglophones pouvant vendre leurs créations aux éditeurs américains depuis n'importe quel point du monde sans problème.

Conclusion

Le milieu rôliste britannique semble en creux de vague actuellement, Hogshead se diversifiant précautionneusement, la filiale locale de *WotC/TSR* se réorganisant après le rachat de leur maison mère, les conséquences du problème non résolu de la RPGA UK et les résultats incertains du boom des JCC. Au mieux, on peut voir le marché se développer régulièrement avec de nouveaux investissements de diverses provenances, les rôlistes anciens et nouveaux revenir au JdR en abandonnant les JCC et une *GenCon UK* réorganisée, ou un organisme indépendant qui la remplace. Au pire, le hobby va poursuivre sa descente avec des fans qui préfèrent les cartes ou les jeux vidéos et les éditeurs estimant qu'il n'y a pas de bénéfice sérieux à tirer du JdR. Toutefois, la survie de Hogshead, BITS et des autres petits éditeurs, le succès des diverses manifestations GN et des petites conventions occasionnelles, me rendent personnellement au moins modérément optimiste.

Quelques URLs :

La page de Philip Masters : <http://www.philm.demon.co.uk/>

Le répertoire des Conventions : <http://www.philm.demon.co.uk/RPGs/conventions.htm>

La page de la RPGA UK : <http://rpga.ukonline.co.uk/>

L'auteur : Phil Masters est une des grandes figures du fandom rôliste anglais. Intervenant régulièrement sur le forum uk.rec.roleplay, il en maintient la FAQ et tient à jour un site répertoriant les conventions anglaises. Il a écrit dans *White Dwarf*, *Pyramid*, *Arcane*, et des suppléments pour plusieurs éditeurs et en particulier l'excellent *GURPS Discworld*.

1^{ère} réunion Sverok – FFJdR

Or donc, nous étions en Suède rencontrer nos homologues. Les discussions ont été fructueuses. Si nous avons un certain retard sur eux (mais pas forcément de notre faute), ils ont été semble-t-il très contents de ce que nous leur avons apporté. J'avais en effet réalisé, avant de partir, un document (en anglais) d'une bonne quinzaine de pages présentant l'état du JdR en France, les diverses organisations, ainsi que nos propres actions. Je leur ai laissé un exemplaire de Reves Pirates et Dossiers X. Nous leur avons donc présenté la FFJdR et ses réalisations, ainsi que son intégration dans le PRF (Paysage Rôliste Français). Je ne m'étendrai pas là-dessus, je vais surtout détailler ce qu'ils nous ont dit.

Objectifs de la réunion

Tout d'abord, ils voient cette première relation internationale avec nous comme les prémisses d'une collaboration internationale plus générale entre les diverses structures existantes dans les autres pays. Des liens vont être prochainement tissés entre les diverses structures existantes en Europe (une mailing-list Internet sera créée à cet effet, *et ça n'est pas moi qui ait proposé la chose !*). L'objectif est de pouvoir obtenir, au mieux, des subventions européennes pour le JdR, ou au pire des directives de la CE qui inciterait les pays à plus de réflexion sur les JdR, ceci dans le but évident d'améliorer leur image. Et nous verrons que la Suède est un bon exemple. L'autre point intéressant pourrait être de localiser toutes les thèses qui ont été faites sur le JdR en sociologie (ils ne semblent pas en avoir beaucoup, contrairement à nous). Bref, cela a probablement été le début de relations de plus grandes envergures entre les pays d'Europe. Les pays qui semblent avoir des structures organisées, outre la Suède et la France donc, sont la Belgique, la Finlande, le Danemark et peut-être la Turquie. Nous leur avons parlé de nos contacts récents avec l'Angleterre qui souhaite mettre sur pied une véritable structure dissociée de la RPGA, gérée par TSR. Nous savons également que des mouvements commencent à se faire en Italie. Enfin, nous avons des contacts avec l'Espagne et le Portugal grâce à REVES.

Rollspel i Sverige

La fédération suédoise : Sverok

A l'origine, existaient 3 fédérations en Suède (Est, Ouest et Sud). Celles-ci ont fusionné au cours de l'année 1980. Suivi quelques années d'apathie, avant une campagne de demande de subventions au gouvernement aux alentours de 1987-88. Ainsi naquit véritablement Sverok autour de 5 personnes. Le gouvernement suédois a été clair : pour être digne de considération, il faut avoir 300 membres au minimum et exister depuis au moins 3 ans. Sverok est donc retourné travailler.

En 1992, les conditions étaient remplies, et l'argent à commencé à arriver. Et quel argent ! Cela a notamment permis de financer de grandes manifestations à partir de 1994-95 afin de faire connaître Sverok et de récolter des membres. Il y en eu alors 20 000 !

Le nombre de membres tourne aujourd'hui toujours autour de ce nombre. Il faut savoir qu'en Suède, les clubs sont plutôt petits (entre 5 et 10 membres) et ne durent pas forcément longtemps. Sverok ne rassemble que des clubs, pas de joueurs individuels. Ils possèdent aujourd'hui aux alentours de 1350 clubs (chacun tournant autour de 5-6 personnes, 5 étant le minimum pour adhérer à Sverok). Les deux permanents de l'association, dans leurs locaux, reçoivent 5 demandes d'adhésion par semaine.

La fédération est constituée d'un conseil d'administration de 12 personnes élues pour un an. Elle s'occupe donc des JdR, mais aussi du GN, des cartes, des figurines, et des ordinateurs (un peu).

Depuis deux ans, beaucoup de communication a été faite vers le gouvernement. L'an dernier, une action de communication envers les autorités locales a été commencée. Le succès n'est pas encore au rendez-vous, semble-t-il.

Le président de Sverok est payé et sa charge est de recruter de nouveaux volontaires (à part les deux permanents du siège et le président, tous les autres sont

bénévoles).

Les dernières actions de Sverok s'orientent essentiellement autour d'une grande campagne auprès des joueurs sur le thème : "jouez et soyez payés". En effet, en adhérant gratuitement à Sverok (seule condition : avoir une structure type association et posséder au moins 5 membres), les clubs peuvent recevoir de Sverok 15 SEK par 5 joueurs par partie de JdR (2 parties par jour maximum). Cet argent, Sverok le reçoit elle-même du gouvernement. En fait, 40% de l'argent reçu est redistribué aux clubs, le reste est utilisé pour la communication nationale, dont le magazine, mais aussi les divers brochures à destination des clubs : "créer un club", "faire vivre votre club" ou encore ce questionnaire "Quelle démocratie ?" où les joueurs donnent leur avis sur Sverok et leur loisir. Au sujet du questionnaire, je leur ai également laissé 2 exemplaires de celui des Etats-Généraux. Au total, Sverok reçoit environ 3 millions de SEK du gouvernement (plus de 2 millions de francs lourds). En fait, le gouvernement sponsorise le concept de club, quel qu'en soit l'objet. A noter toutefois qu'il a sorti un excellent rapport sur les JdR.

Le JdR en Suède

Comme chez nous, il y a peu de filles (une seule dans leur conseil d'administration).

Le JdR semble paradoxalement être vu de la même manière dans nos deux pays : les gens sont plutôt neutres (ils ont été méfiants il y a 2/3 ans, puis neutres, et maintenant, ils commencent à être curieux. C'est du moins la tendance que nous avons observée à la fédération, en France). Mais il s'agit là du grand public, puisque le gouvernement vient, de lui-même, de sortir un rapport (la fameux rapport numéro 9) sur les Jeux de Rôle qui est très bénéfique. Nous avons une copie de ce rapport, mais il nous manque le traducteur qui nous en fera une version en français... Les gens pensent plutôt que le sport est un meilleur loisir que les JdR.

La FFJdR

Quelques mots tout de même sur ce que nous leur avons dit. Nous leur avons présenté REVES, ce qui a semblé bien les intéresser, car ils n'ont pas de jeu similaire. La parution dans Phosphore les a impressionné (merci Didier !)

Je leur ai également montré notre revue de presse, mais c'est quelque chose qu'ils font également.

Le démarche des Etats Généraux les a également intéressé.

Conclusion

Voilà donc les renseignements que nous avons pu échanger avec les suédois. Je regrette simplement que nous n'ayons pas les moyens de les inviter en France de la même manière.

De prochains contacts sont prévus avec les autres structures que nous connaissons chacun de notre côté, afin d'essayer de mettre en place une dynamique au niveau européen, et que nous puissions échanger nos diverses expériences.

Nicolas Stampf



Nous y étions : Errata

Une erreur s'est glissée dans l'article de la Lettre précédente sur la 1^{ère} réunion locale des Etats Généraux. L'animateur des débats n'était pas le président mais le coordinateur de la CERVO. Toutes nos excuses.

8ème forum Némésis à Clermont-Ferrand (30-31 octobre 1999).

Que de monde, que de monde cette année pour participer aux trois tournois de jeux de rôle, aux tournois Zoon, Elixir et Magic, pour côtoyer illustres et auteurs, sans parler des parties libres. J'en veux pour preuve le pillage de la buvette, à sec dès le samedi soir malgré un approvisionnement plus conséquent que lors de la dernière édition. Qui a dit que le jeu de rôle allait mal ?

Côté représentation FFJdR, outre l'accrochage de mon éternelle affiche géante, j'ai pu rencontrer d'éminents membres de la fédération, comme Gilles F., qui en a profité pour démarcher tous les professionnels présents pour la Lettre, Patrick C., notre PR du Rhône, qui est reparti avec les bras chargés de lots et Jérôme C., l'autre régional de l'étape. Tout ça nous a permis de papoter de visu. J'ai également dissipé un malentendu auprès d'un président d'association qui confondait Ajdr et FFJdR. Sans vouloir entrer dans les détails, nos collègues de l'Ajdr devraient faire attention à leur comportement lorsqu'ils se déplacent sur des conventions !

Finalement (j'étais là pour ça), j'ai étreint R.É.V.E.S. Science-Fiction avec un groupe de débutants lors d'une partie mémorable. Les heureux joueurs sont repartis chacun avec un exemplaire de BaSiC pour compléter leur formation. Seule ombre au tableau, je n'ai pas trouvé de successeur pour remplir le rôle de PR après mon départ définitif pour Lyon à la fin de l'année.

En conclusion, un week-end passionnant et fatigant... À l'année prochaine, peut-être !

Jérôme Darmont

Les journées jeux de la ludothèque de Boulogne-Billancourt.

Pour la troisième année, la FFJdR était présente lors des journées porte-ouverte de la ludothèque de Boulogne-Billancourt, les 27 et 28 novembre 1999. En tant qu'habitué, la routine s'installe : les mêmes lieux, les mêmes enfants avides de jouer la suite de la partie de l'an dernier, la même ambiance sympathique... Et puis de temps en temps quelques surprises, comme ce couple de retraités qui demande comment on peut faire pour jouer au jeu de rôle, ou cette autre dame pas vraiment intéressée par le jeu de rôle mais préférant le bridge... Parmi les enfants avec qui des parties furent jouées, il faut noter celui qui n'a pas trop accroché parce qu'il fait du jeu de rôle tous les jeudis à l'école et ça lui rappelait donc l'école. Nous avons aussi eu la visite d'une animatrice de quartier qui recherchait des jeux intelligents et interactifs pour ses activités.

Nous avons aussi eu la visite et le bonjour du sénateur-maire de Boulogne.

Au niveau de la FFJdR notons l'arrivée de nouveaux volontaires pour faire découvrir le jeu de rôle. Bienvenue à eux.

Julien Queinnec

Vi var i Sverige¹

Salut tatoutes et tatous,

Eh oui, nous étions en Suède le week-end du 5/11 au 7/11, invités par Sverok. "Vad är Sverok?" se demande le lecteur attentif? Eh bien c'est notre organisation homologue en Suède: la fédération Suédoise. Je m'arrête là, parce qu'ils ne font pas "que" du jeu de rôle, mais aussi du jeu de plateau avec figurines (coucou PatMor!), du GN, des jeux informatiques (encore que cette activité soit plutôt marginale) et quelques autres trucs (rollspel, brädspel, lajv, kortspel, figurspel, datorspel, sällskapsspel pour ceux qui veulent tout savoir).

C'est donc après des contacts fructueux obtenus par Patrice Mermoud via Internet que nous avons été invité à l'une de leur convention, Borås Spelkonvent (BSK). Tous frais payé (avion, nourriture... logement en sac de couchage).

A l'arrivée à l'aéroport, nous avons été accueillis par Carl et Karl, ce dernier étant le président de Sverok. L'aéroport de Göteborg est situé à environ 30km de Borås, nous y avons donc été en voiture. Durant le trajet, prise de connaissance (anglais obligatoire), remise du paquetage: badge pour pouvoir se déplacer sur la convention (un badge plus gros qu'une pièce de 5 francs, avec une mouche dessus, métal+plastique, à épingle sur les vêtements), le T-shirt de la convention, et le remboursement des billets, en liquide (couronnes suédoises) ainsi que les tickets repas pour le resto chinois pizzeria partenaire de la convention. En dernière couche, le programme de la convention (que Patrice avait déjà reçu par la poste). Tout en suédois, hélas, mais comme tout le monde parle anglais, ça n'a pas été un problème.

A notre arrivée, nous avons donc pu poser nos affaires et faire le tour du propriétaire. A l'instar de notre monde du jeu, la convention commence le vendredi matin à 10h et dure jusqu'au dimanche soir. Elle se situait dans deux écoles à 5 minutes l'une de l'autre (je dirais une école et un collège). Le collège était plutôt "tous jeux", et l'autre école réservée aux parties de jeux de rôle. Nous avons donc visité tous les étages (3 avec le rez-de-chaussée). Sverok était présent avec deux ordinateurs et une imprimante (qui leur a permis de rédiger des articles pour leur journal interne Sverox, papier glacé, couverture quadrichromie) sur place. Une dizaine d'ordinateurs étaient présents pour les traditionnels jeux (Quake 2, Alien vs Predator...) mais je ne sais pas s'ils leur appartenaient. La convention, payante, regroupait entre 300 et 400 joueurs, ce qui est plutôt considéré comme une petite convention, en Suède.

Toutes les salles de classes étaient accessibles, que ce soit pour jouer ou dormir. Quatre boutiques étaient présentes sur le week-end. Nous avons donc pu admirer les traductions de JdR, les créations locales ("Eon", très beau: médiéval fantastique - je dirais une sorte de RuneQuest local et Western, un... western, vous l'aurez deviné, avec un Clint Eastwood sur la couverture). J'ai pu voir les deux suppléments Kult qu'il me manque, mais en suédois, dont l'un qui n'a jamais été traduit. Argh! La soirée de vendredi a été relativement courte, entre les promenades, les discussions par-ci par-là (j'ai pu rencontrer un suédois à qui j'avais donné rendez-vous depuis la mailing-list Kult sur Internet) et la fouille dans les cartons des boutiques J.

Samedi matin, à 11h, nous avions droit à une partie de jeu de rôle spécialement organisée pour nous, en anglais. Andreas, le MJ Kult a participé en tant que joueur. Et là, grosse surprise (hormis le fait que les fiches de personnage étaient en suédois): pas de règles, pas de dés, pas d'écran: c'est du "free-form." Il s'agit d'après eux de ce qui se joue le plus en convention. Les gens bougent beaucoup autour de la table, "vivent" leur personnage plus que dans nos jeux "classiques". Thème de la partie: Expedition 2001, ou: aller voir si Mars est



De nombreux lots attendaient tous ceux qui décrochaient leur bac rôliste

terraformable, et s'occuper de tous les petits problèmes à bord. L'anglais de rigueur n'a pas aidé à la partie, mais c'était ma foi très sympathique (et une première à double titre pour moi: le free-form et l'anglais). Repas au chinois/pizzeria en suivant. Zonage dans la convention, retour aux boutiques pour repérer les futurs achats du lendemain, puis petite ballade dans Borås pour visiter la faune locale. C'est fou ce que ça ressemble à la France, la Suède (à part les suédois à tous les coins de rue J). Nous avons également pu observer de beaux spécimens de vampires, puisqu'un mini GN se tenait en même temps que la convention.

Samedi soir, j'ai même pu me fendre d'une partie de Go. Dimanche matin, une discussion était prévue avec nos hôtes, l'article doit se trouver quelque part ailleurs dans cette lettre. Enfin repas, achats dans les boutiques, salutations à nos divers contacts (on nous a demandé si nous viendrions à d'autres conventions), puis il nous a été appelé et payé un taxi pour nous ramener à l'aéroport. 2h plus tard, atterrissage à Roissy, retour! Voici donc un week-end fort sympathique, organisé de main de maître, dans une contrée où les gens sont fort aimables. C'est probablement une première réunion annonciatrice de futures relations entre nos deux pays, et probablement au niveau européen de manière plus générale (voir l'autre article).

Je tire également mon chapeau à Laurence Mermoud qui nous a suivi et qui a du supporter l'anglais durant une bonne partie du week-end.

Nicolas Stampf

¹ Nous étions en Suède

Episode 2 (Monde du Jeu 99 spécial Star Wars)

Document Secret Défense - émission hertzienne illicite d'origine inconnue (localisation approximative: Pantin) sur la période du 15 au 17 octobre 1999, interceptée et décodée. A l'attention de M. le Ministre de la Défense Nationale.

...TION ETABLIE.

Agent X au rapport. Je viens de pénétrer à l'intérieur du Monde du Jeu et je commence la recherche du contact supposé avec notre suspect en fuite. Ce salon (incontournable selon les autochtones) est très bien organisé, il va faciliter ma recherche. Je traverse un grand hall lumineux où se trouve tous les éditeurs (jeux de rôle, de plateau, de cartes, vidéos, mais aussi figurines, livres de SF, etc.) et 3 boutiques de jeux de rôle (neuf ou occasion), je descend d'un niveau pour me retrouver devant la cantina, pas de suspect en vue dans la salle d'exposition d'illustrateurs célèbres de cette planète ni dans le large espace réservé aux tournois de cartes à collectionner et de wargames avec figurines. Je remonte et prend le large couloir qui accueille les grandes tables circulaires pour les jeux vidéos en réseau. Enfin, je tombe dans le hall réservé aux associations, directement sur le stand de la FFJdR qui fait l'angle et où je dois trouver le contact. Cette planète de la frange ne connaît pas l'existence de l'Empire mais des fuites orchestrées par les rebelles ont eu lieu, le thème du salon est Star Wars et... je viens de repérer le contact parmi la dizaine de personnes sur cette "agence de voyage intergalactique" qui est mentionnée à travers tout le salon. Il est en train

d'admirer le tout nouveau sweat-shirt avec l'illustration de D. Graffet. Il n'y a pas trop de monde ce vendredi, mon suspect ne devrait pas se manifester aujourd'hui, je vais quand même garder un œil sur le contact.

"Vise un peu, c'est R2D2! _ Ah ouais, vachement bien fait. Ouaha déception, vu de près, il lui ressemble mais c'est pas vraiment ça." R2D2, ce traître! Zut, le contact vient de quitter le stand, je le file. Il va sur le stand Casus et repart avec un ours en peluche gagné à leur jeu, une dédicace du livre de D. Guiserix après avoir discuté avec ce dernier puis



Stand d'accueil de l'agence de voyage pour les mondes imaginaires

les gars de Men in Cheese. Il semble déçu de ne pas pouvoir obtenir avant le lendemain un livre nommé Lyonesse bloqué à la douane, car un jeu ne peut soi-disant pas être sous la forme d'un livre, c'est louche. Il distribue au passage la Lettre de la FFJdR, ainsi que chez les éditeurs, où il se renseigne sur les très nombreuses nouveautés cette année (Agone de Multisim, Age of Empire II de Microsoft, 7th Sea de Siroz, Arkaal d'Hexagonal, etc.). Pose casse-croûte à l'extérieur, je lance un drone-caméléon de poursuite. De retour, il discute longuement avec des figurinistes sur le stand de Prince August puis avec les illustrateurs/trices invités par MultiMondes, j'holoscanne les adresses des interlocuteurs. Il parle aussi de tee-shirts avec Emmanuel L. du stand Impact. Le temps est passé vite, ils sont déjà à ranger leur stand.

Ca y est, ils sont de retour au matin et commencent déjà à tout préparer pour le public déjà très nombreux à attendre devant les portes. Ils écoutent au cours de la journée plus de 300 questionnaires du Bac Rôliste 1999 et il y a une rupture de stock bien avant l'heure de clôture du concours. Pas assez de drones mais je suis de loin des joueurs qui vont voir tous les éditeurs de jeux de rôle, pour espérer reprendre à toutes les questions vicieuses où il coïncide. Heureusement que les annonces au micro leur rappellent l'heure de clôture. Près de 8000F de lots sont offerts par les éditeurs et les boutiques aux vainqueurs sur les 2 jours du Bac (avec 2 questionnaires différents de 20 questions). Chacun des 30 gagnants de la journée repart avec ses lots et son diplôme, et le grand gagnant du jour avec un tee-shirt collector dédicacé de toute l'équipe de Casus Belli. Les "questions auxquelles vous avez échappé" attirent beaucoup de joueurs hilares ou perplexes. Mon suspect n'est pas dedans malgré la foule. J'enregistre discrètement le contenu des fanzines qui sont lu avec attention pour déterminer le gagnant du trophée (une belle plaque de bronze gravé sur un support en bois). De nombreuses discussions ont lieu au cours de la réunion des Etats Généraux, je n'ai plus de drone d'avance pour un imprévu et mes banques d'holoscan sont pratiquement saturées. Justement, un anglais, un certain Guy R., arrive pour discuter d'une future fédération anglaise de jeu de rôle et je ne peux plus le filer. Quand il n'y a pas de parties de découverte du jeu de rôle avec REVES, ce sont les forumistes (internautas du forum Casus) qui se font un Scoubidou RPG avec des fiches de perso illustrées des héros du dessin animé, ou des démonstrations du jeu Lyonesse qui sont organisées là par un des illustrateurs du jeu. Le contact renseigne (sur REVES, les CJA, etc.) de nombreuses personnes, va sur les stands à côté (de Lunatic Asylum, du SDEN, de la fédéGN, etc.). Ces complices accueillent aussi des gens envoyés par la fédéGN : un journaliste, des joueurs et joueuses qui consultent ou corrigent le Bottin des clubs. Ils parlent BANQUES aussi DE de création de comités DONNEES de contacts à l'étranger SATUREES.

Suspect repéré ! Humain de sexe féminin. IDENTIFICATION... ancien agent de nos services, fichier en partie inaccessible, passé à l'ennemi il y a 2 ans temps local^(*). ALERTE. suspect armé. tuiiiiALERTkchhhhh

"Eh ! Regarde par là, c'est impressionnant, on s'y croirait."

MODE COMBAT ACTIF. MODULE
SAUVEGARDE ENLENCE. MODULE
DECELERATION TEMPOREL HUMAIN
DESACTIVE. SYSTEME DE VISEE EN
ACQUISITION. CORRECTION DE MOUVEMENT.
tuiiideCLENCHzapppp REACQUISITION EN
tuiiicOURSsblaffff.

"Tas raison, sont trop fort pour les effets spéciaux sur le stand Hobby One. Trop bon ! Ils ont carrément cramé..."

ALERTE. REDUCTION DES DEPENSES
ENERGETIQUES. MODULE DE SURVIE ACTIF.
RUPTURE DE CONNECTION IMMINENTE.

...leur robot pour le coup."

DECONNEX...

Ludovic Meynadier

(*) Pour en savoir plus sur le premier épisode et notre suspecte, replongez-vous dans l'article de la Lettre n°1 sur le Salon du Jeu !

Le grand réveil

'Allô ! Multisim ? Bonjour, j'appelle pour savoir quel est le résultat de la souscription pour Rêve de Dragon.

- Nous avons reçu environ une centaine de courriers. Il nous fallait 600 participants pour lancer un nouveau voyage sans que cela nous apporte le moindre bénéfice. Bien entendu, tous les chèques reçus ont été détruit comme convenu.

- Ah ! Merci pour l'information.'

Eh oui chers rêveurs, de trop nombreux dragons se sont réveillés, ne permettant pas au rêve de poursuivre pour l'instant sa vie commerciale. Si le "score" est honorable, il n'a pas suffi à rendre l'aventure viable économiquement. Rappelons qu'il s'agissait quand même du 8^{ème} voyage. Si l'on considère qu'il y a 5 joueurs en moyenne pour un acheteur/meneur de jeu, cela fait déjà pas mal de rêveurs TRES réguliers. Rassurez-vous, Multisim n'abandonne pas la gamme et cherche une solution. Et puis, l'herbe de lune continue d'embaumer de nombreux fanzines. Personnellement, j'aimerais bien voir paraître un fanzine regroupant des très vieux scenarii introuvables issus du fanzinat - adaptés à la seconde édition du jeu - un peu à l'image des *Rétroviseurs des Terres Intermédiaires* du Tinkle Bavard ; que les voyageurs qui sont partants se manifestent !

Ludovic Meynadier.

Notre invité du trimestre : Backstab fait peau neuve !

Extrait du forum Casus (et oui !).

Bonjour à tous !

L'objet de ce message est de vous faire part de quelques changements qui viennent de se produire à la rédaction du magazine. Tout d'abord : Croc n'est plus rédacteur en chef. Ensuite: Backstab change de ton, de forme et de contenu. Enfin : Votre avis a de l'importance, et nous en tiendrons compte.

Après ces annonces fracassantes, entrons plus avant dans les détails...

1: Le départ de Croc n'a rien à voir avec son travail au sein du magazine. Si les raisons de ce changement de rédacteur en chef vous intéressent (et j'imagine que beaucoup d'entre vous se pencheront sur le sujet, que ce soit pour s'informer, pour dire du mal ou, j'ose l'espérer, pour regretter sa présence), je vous invite à suivre son interview dans le prochain numéro de Backstab.

2: C'est toujours délicat de se mettre en avant et de parler à la première personne, mais je suis le nouveau rédacteur en chef. "Je", c'est Julien Blondel. Comme Croc a succédé à Ben, je succède à Croc pour apporter quelques changements au niveau des rubriques, du ton et de la politique du magazine, qui va "radicalement" changer dès le prochain numéro.

3: Au sujet des critiques régulières que de nombreux rôlistes font ou écrivent à Backstab, si vous avez quelque chose à dire, à déplorer, à soumettre, n'hésitez pas à nous envoyer vos lettres et méls. Le courrier des lecteurs fait peau neuve et se transforme en forum des lecteurs, pour vous permettre de communiquer plus librement entre vous, mais aussi avec nous. Petite précision : Ben ne répond plus au courrier. Seules les lettres ouvertement adressées à la rédaction seront publiées avec une réponse. Les autres seront traitées sous la forme d'un forum, où chaque lecteur motivé pourra donner son point de vue sur un événement, un jeu ou une actualité, quelle qu'elle soit.

4: Pour répondre à l'attente de nombreuses associations, Backstab ouvre ses colonnes aux clubs, aux tournois et aux rôlistes motivés par le fameux "effort" que prônent

beaucoup d'entre vous. La disparition de Casus Belli nous oblige à prendre en compte les lecteurs et les rôlistes qui attendent un suivi de leurs manifestations, un soutien et des conseils de la part des magazines de jeux de rôle. Et vous le savez aussi bien que moi, il ne reste plus guère de tels magazines... L'heure me semble donc à la fédération.

5: Au sujet des nouvelles rubriques. Le dossier disparaît au profit d'aides de jeu en couleurs, qui apporteront des précisions techniques sur un jeu et colleront à un scénario grand format de 8 pages. Les scénarios de 4 pages disparaissent pour se transformer en 6 pages, suivis du fameux forum des lecteurs et des pages associatives (clubs, tournois, petites annonces, etc.). Les news sont complétées par des previews qui, à la façon des magazines de jeux vidéo, proposent des exclusivités sur des produits encore en préparation. Les jeux vidéo, de plateau, de figurines, de cartes et de société prennent plus d'importance, de façon à traiter toute l'actualité des jeux. En clair, Backstab devient le magazine des jeux "différents", et plus simplement des jeux de rôles.

6: Les pseudos disparaissent !

Ne rêvez pas, Croc reste Croc, mais toutes les "façades" utilisées par les rédacteurs de Backstab disparaissent pour dévoiler leurs véritables noms. De plus, une présentation des rédacteurs sera fournie avant le cahier critiques, de façon à vous permettre d'identifier facilement tel ou tel chroniqueur, et ainsi modérer son avis.

Tous ces changements s'appliquent dès le prochain numéro qui sera en kiosque à l'heure où vous lirez ses lignes. Je vous invite donc à lire, à juger, à commenter et à écrire. Je gage qu'un forum Backstab deviendra très vite indispensable, mais pour le moment, il faudra vous contenter du courrier (*Backstab, 7 rue de Paradis, 75010 PARIS*) et de notre adresse internet (*halloween.louis@wanadoo.fr*, en précisant BACKSTAB en en-tête).

Amicalement, Julien Blondel.

Offre spéciale Dragon Radieux

*"Musique de pub composée par ... (à vot' bon choix)
Sur votre écran : l'image lointaine d'un dragon en vol, qui se rapproche de vous en crachant des flammes. Le plan de sa tête grossit, jusqu'à remplir tout l'écran. Il arrête alors de cracher bêtement des flammes partout et un petit nain souriant et barbu apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Le dragon fait un clin d'oeil à cette charmante créature (clin d'œil intéressé ? lubrique ???)*

Le charmant petit nain s'adresse à vous et d'une voix tonitruante s'écrie :

"Par la barbe du grand zihou !

Les fêtes de fin d'année approchent

et je m'en réjouis itou

Pourquoi ne pas offrir à vos proches

l'une des pépites d'or

que mon ami le dragon

conserve sans doute encore

dans son antre profond..."

Le nain se retire alors et l'on s'aperçoit que le dragon n'était en fait qu'un dessin sur un parchemin. Le parchemin commence à se déchirer et l'on aperçoit derrière un coffre énorme rempli de jeux et de journaux. Une gracieuse silhouette s'approche du coffre, soulève son couvercle et plonge la main à l'intérieur pour en retirer..."

L'an 1999 de notre ère se termine. ça va faire une dizaine d'années que le Dragon Radieux a cessé ses publications et il est grand temps de tourner la page. Les projets ne manquent pas... sur Internet notamment mais pas

Décembre

seulement. Il reste un stock réduit de journaux, de boîtes de jeu et de suppléments et je voudrais bien tout liquider rapidement car je n'ai pas vocation à devenir antiquaire. Je vous propose donc une promotion exceptionnelle et de courte durée car je me refuse à "brader" notre travail. Jusqu'à fin décembre de l'année en cours :

- la collection complète des journaux publiés (23 + 3 hors série) : 600 F port compris au lieu de 750 F jusqu'à ce jour.
- les numéros "en vrac" de Dragon Radieux : 1 offert pour 3 achetés + port gratuit si commande supérieure à 150 F --> voir liste sur le site.
- Hurllements, le jeu en tirage de tête : 200 F la boîte, port compris
- tirage classique : 170 F la boîte port compris.
- L'ensemble Hurllements + 3 Hurlélune tirage de tête (si possible de même numéro) --> 400 F port compris. Même chose tirage classique 350 F.
- le numéro de Hurlélune (1, 2 ou 3) --> classique ou "tête" suivant dispo : 75 F port compris.
- Empires & Dynastie, le jeu seul : 170 F (port compris) + anashiva 1 et 2 300 F port compris.
- anashiva 1 ou 2 (supplément Empires) --> 75 F port compris
- Atlas de trégor (tête ou classique selon dispo) : 100 F port compris
- Trégor complet (3 brochures parues) : 200 F port compris.
- Aristo (ancienne version de "Courtisans") : 130 F la boîte port compris.
- Médigag, jeu de société "tout public" : 130 F la boîte port compris.
- la totale "Dragon Radieux" c'est à dire tous les produits énumérés ci-dessus pour 1500 F port compris. Qu'un se le dise :
- si par hasard il reste quelque chose dans cette énumération le premier janvier je reprends le tarif normal ou je mets tout à la décharge (qui sait ce qui peut se produire après les libations de fin d'année)
- ce n'est pas le stock de Jeux Descartes ! parmi les offres ci-dessus certaines n'existent qu'à trois exemplaires et je ne vous dirai pas lesquelles.
- j'accepte de réserver certains produits pendant une semaine (mais pas plus... il y a un atlas qui attend depuis un an le bon vouloir d'un goblin fauché).
- inutile de chercher à négocier plus bas, je préfère brûler !!!
- le produit de la vente n'est pas destiné à une oeuvre de charité mais il n'est pas non plus destiné à l'achat de foie gras !

Toutes transactions, demande de renseignements, sur ma BAL privée, Paul Chion - paul.chion@magic.fr

Inutile d'encombrer la liste avec les milliers de commande qui vont me parvenir. Pas de règlement à l'ordre de "Dragon Radieux" mais à l'ordre de "Paul Chion" en attendant que l'association "Dragon Radieux" qui existe toujours... soit réactivée, mais ça on en reparlera. Mon adresse postale perso pour les gens rapides est la même que celle de la défunte société à savoir : "le charbinat - 38510 Morestel". A bon entendre...

"Le visage du Grand Zihou (qui avait dit une charmante créature ???) s'estompe peu à peu à l'écran

Musique légère, destinée à désangoisser le spectateur, à le rendre légèrement euphorique pendant qu'il fait ses comptes.... Au moment oF9 le clip se termine, le nain du début réapparaît et hurle : quoi ! vous n'avez pas encore offert un produit "dragon radieux" à votre papy, à votre mamy, à vous même ??? ça vous rappellerait votre jeunesse !!!"

15-19 décembre. Festival de SF et de l'Imaginaire de Roanne

Ted Nasmith sera présent au Festival de SF et de l'Imaginaire de Roanne du 15 au 19 décembre (cf. Pub dans le dernier SF-mag). Il y aura une exposition EXCEPTIONNELLE de plus de 30 peintures et dessins de Ted Nasmith. Ce sera donc une occasion EXCEPTIONNELLE de rencontrer ce peintre-illustrateur et de voir son travail autrement, en "vrai".

Il y aura aussi une exposition sur JRR Tolkien (des panneaux), et de ma collection privée des livres : éditions originales, traductions, cartes, des copies de manuscrits.

Vendredi 17 décembre à 20h conférence sur l'oeuvre de Tolkien par E.J. Kloczko à la médiathèque de Roanne.

Samedi 18 décembre de 10h-12h cours de langue elfique (quenya ou haut-elfique) et de 14h-16h cours de "calligraphie" elfique (écriture en "tengwar" de Féanor) à la médiathèque de Roanne.

18 Décembre. Paris

Lutiniel organise SIM CITY, un jeu Grandeur Nature de négociations à victoire de groupe pour 50 personnes maximum, où vous construisez une ville selon vos intérêts. C'est un jeu unique en son genre, mi rôle mi plateau, où vous jouez pendant quelques heures en "grandeur nature" dans plusieurs pièces, suivant des règles de jeu très simples et transparentes, et avec des conditions de victoire. Tout cela donnant une ambiance explosive et joyeuse.

Le lieu : l'EPITA le samedi 18 décembre 1999, de 14h à 19h.

Si vous désirez plus d'informations, je peux vous envoyer la fiche zippée word97 (ou tout autre format), ou vous pouvez aller consulter le site lutiniel : <http://www.chez.com/lutiniel>

Porte d'Italie, la rue à gauche après le périphérique et qui longe le périphérique.

18-19 décembre à la MJC de Chenove (DIJON)

LA GUILDE DES LYCANTHROPES (de Chenove) organise sa 8ème convention de jeux de simulation les 18-19 décembre à la MJC de Chenove (DIJON). Au programme, tournoi d'AGONE, STAR WARS, WEREWOLF, L5A, CYBERPUNK (corpo). Des parties libres seront organisées par nos soins et par ceux des visiteurs bien entendus. Un concours de peintures de figurines MITHRIL avec de très nombreux lots. Un tournoi de CONFRONTATION le samedi après-midi avec, nous l'espérons, la présence de RACKHAM. Un tournoi de JCC L5R en association avec le magasin LE DRAGONAUTE le dimanche après-midi.

Un coin "dodo" et un coin restauration sont à votre disposition. Entrée libre.

mél: glycanthropes@caramail.com

18-19 Décembre. Saint Raphaël (Var)

"Le cercle des mages" organise le samedi 18 et dimanche 19 Décembre un tournoi de JdR sur St Raphaël.

david.amaro@libertysurf.fr ou au 04.94.53.70.99.

Si vous êtes intéressé ou si vous connaissez des personnes désirant de participer à notre tournoi vous serez tous les bienvenus.

P.S.: vous pouvez consultez notre site Internet référence sur <http://www.ankou.com>

18 et 19 décembre 1999. Pessac (Gironde)

tournoi de JDR de Pessac

Février

5-6 Février. Tours

Les 24 heures du jeu les 5 et 6 février à Tours. L'EIT et diverses associations d'étudiants tourangelles, organisent, cette année encore leur 24h du jeu. A cette occasion, vous pourrez participer à la coupe de france de SHADOWRUN, à une grande avant première de MAGIC L'ASSEMBLEE (extension némesis, sortie

nationale le 15 février) ainsi qu'à diverses rencontres et tournois (Elixir, L5R, warhammer battle et bien d'autres encore...). Nous proposerons également de nombreuses animations autour du jeu.

De plus nous associons à tous cela, des tournois de jeux en réseaux(quake 3, starcraft, (diablo 2 ?)) et la nuit du cinéma, avec 24H de projection non stop (film, animations...). Bientôt à votre disposition une page ouêbe...

Contact : xavierimbert@voila.fr

11 au 13 Février. à Lyon

Tisseurs de Songes (voir encart publicitaire)

Contact : Patrick Chazal - cronik@worldnet.fr

22 au 27 février. Cannes

Le Festival International des Jeux de Cannes aura lieu du 22 au 27 Février 2000 à Cannes; la 3eme édition des Rencontres Rôlistes de la Riviéra sous le parainnage de la FFJdR.

Au programme: un stand FFJdR qu'il va être beau avec information du public et parties de découvertes, tournois, démonstrations grandeur nature, animations ...

25-27, février. Méounes (Var)

Grandeur Nature médiéval fantastique des Monts Rieurs à Méounes (Var).

26 Février. Pont Sainte Maxence (Région Parisienne)

Les Secrets de Vertralia

Un multitable médiéval-fantastique, par les Joueurs de Chimères. Il aura lieu le 26 février 2000 à Pont-ste-Maxence (Oise, 1h de Paris). Les règles sont proches de Basic, et pourra interpréter un humain, un elfe, un nain ou un orc, et tout cela dans diverses professions.

Tarif : 70 F (repas midi et soir inclus)

Pour tout contact : FontaineEV@aol.com

Mars

Poitier

Le trophée Diane de Poitiers organisé par l'ordalie à Poitiers au mois de mars 2000 comme depuis de très longues années

Montpellier

Le manoir des roses organise une exposition initiation sur les jeux de rôle.

Mai

Poitier

La coupe de France de Vampire organisé, elle aussi par l'ordalie et une école d'ingénieur Au Futuroscope, début mai 2000

6-7 mai. Lausanne - Suisse

6 et 7 mai 2000, Orc'Idée 2000, IX Convention Lémanique de jeux de simulation. Complots et Sombres Machinations.

Salut à toi

Paré de l'ombre et du sourire, une main tendue et l'autre dans le dos tu regardes le flot incertain de la Destinée passer sur ceux qui ne la comprendront jamais. Toi, qui par la ruse et la fourberie s'est hissé au sommet de la pyramide hiérarchie en assainant socialement nombre de requins aux dents moins longues et aiguisées que les tiennes. Admiré de tous pour ta singulière aisance dès qu'il s'agit d'ourdir une funeste supercherie. L'intrigue est ton passe-temps, le complot une vocation, la machination, ton cheval de bataille. Tu as fais de Machiavel un arriviste au ton léger...

Je te salue, courtisan, politicien, prince stellaire de la lutte oratoire et rhétorique, qui comme un général, manipule ces pions insouciant sur l'échiquier bien complexe de la geste ludique... Je te salue MJ... Elle est



de retour, plus tortueuse et perfide que jamais, Orc'idée refait surface après une année d'assoupissement... Ce haut lieu du murmure et de la trahison Suisse tiendra son siège à L'ECOLE POLYTECHNIQUE FEDERALE DE LAUSANNE (SUISSE), LES 6 ET 7 MAI 2000. Tout sera hordis pour un huis clos en toute quiétude. Des jeux de rôle à foison, des jeux de plateau et des tournois à vous en faire perdre la tête... Bien sûr, les animations seront de la partie avec toujours plus d'improvisation théâtrale nous rappelant que le ludisme peut, à l'instar du traître, revêtir des formes pour le moins inattendues. Une pléiade d'invités viendront palabrer pour te faire découvrir les aléas étranges du monde de l'édition... Quelques leçons de savoir-vivre te seront projetées. Tu contempleras comment les grands manipulateurs de l'histoire passée et à venir tentent le sort, infléchissant ainsi le cours de choses... Pour leur profit...

Pour t'inscrire, cher maître, car sans toi, ce genre d'événement n'aurait tout simplement pas lieu, il te suffit de remplir correctement la feuille d'inscription (rubrique inscriptions de notre site : <http://www.gameimpact.com/conventions/orcidee/>) en n'oubliant surtout pas le nom, prénom et tes coordonnées... puis de nous la renvoyer par un service postal traditionnel. Ne t'en fait pas, elles seront entre de bonnes mains...

Concernant le thème, fais comme tu l'entends, ceci est laissé à ton bon plaisir uniquement. Mais il faut que tu saches que les personnes le respectant auront droit à un bon bouffe et boisson supplémentaire en plus de l'entrée gratis. Ce qui, j'en suis sûr, t'intéresse au plus haut point... Bien évidemment, il serait de bon goût d'éviter de faire rejouer pour la septante sixième fois la "Revanche du Kobold hargneux". Je t'en serais redevable.

Encore une chose... LE CONCOURS DES CRÉATEURS AMATEURS

Un jury lira ton écrit avec le respect et l'attention qui lui revient de droit. Ensuite, sur la base de critères prédéfinis, il intriguera et complètera des élections. Les survivants au choix du jury seront élus créateurs du meilleur "Jeu Maison 00". Le gagnant recevra prix, encouragements et surtout une pub gratis pour son jeu de rôle auprès des invités présents, des sites où Orc'idée a une antenne, etc. Il est à noter que nous respecterons aussi tes idées et nous nous garderons bien de communiquer tout ou partie de ton script à quiconque sans ton autorisation expresse.

Pour t'inscrire c'est d'une simplicité affligeante. Tu as jusqu'au 31 décembre 99 pour nous envoyer ton œuvre ou ta partie à l'adresse subversivement mentionnée en bas de page. Une petite précision, il n'est pas nécessaire d'attendre le dernier moment pour nous envoyer ta partie ou ton travail. L'organisation t'en sera infiniment reconnaissante.

Contact : Orc'Idée - Case postale 3444 - 1002 Lausanne - Suisse

Par E-Mail : ylugrin@urbanet.ch

Par le web : <http://www.gameimpact.com/conventions/orcidee/>

13 et 14 Mai, Longjumeau (Essonne)

L'association La Croisée des Légendes, en coopération avec le club Présences d'Esprits, organise à l'auditorium Barbara de Longjumeau le Tournoi Multijeu 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, Hawkmoon). 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 souhaiteront. 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.

Courrier des lecteurs

Le responsable de la rubrique est allé noyer son chagrin dans les jeux en réseau car vous ne lui avez pas écrit. A défaut de recevoir de jolies cartes postales, certains d'entre vous sont venus nous serrer la pince et nous féliciter sur notre stand au Monde du Jeu ; d'autres nous envoient des petits méls gentils ou de demande d'aide (ci-dessous, celui qui nous a le plus marqué). Un grand merci à tous ceux qui nous soutiennent !

Bonjour,

Je découvre l'univers des JDR. Je suis un père de famille de 4 enfants dont trois (je crois) en âge de démarrer sur un "plateau". J'aimerais les associer à mes découvertes, mais moi-même n'y connais rien. Globalement, nous avons une culture "micro-ordinateur", avec des jeux plutôt de stratégie comme warcraft ou age of empires. Ce n'est que tout récemment que nous nous sommes plongés dans Baldur's Gate, qui, je crois, ressemble un peu plus aux jeux de plateau.

Questions :

- J'ai téléchargé les documents de votre site (archétypes, REVES, etc..) mais comme personne n'a d'expérience en tant que MDJ, je voulais savoir s'il existait des initiations aussi pour "devenir" (toutes proportions gardées) un MDJ capable de piloter les trois enfants (6, 8 et 10 ans, le quatrième - 1 an et demi - serait plutôt un PNJ "surhumain" de catégorie parfois démoniaque de notre point de vue)... (je n'ai pas encore étudié les documents) - Pensez-vous que cette expérience puisse être menée à bout ?

- auriez vous des suggestions particulières ? (achat d'un jeu d'initiation, figurines, règles simples et allégées, etc..)

Enfin, sachez que nous demeurons au Luxembourg (nous sommes français) et que la culture de JDR ici est plutôt germanique et non traduite...ce qui est assez rédhibitoire pour une initiation...

Vous remerciant, cordialement,

Xavier P.

C'est une très bonne chose de vouloir jouer avec ses enfants. Mais je ne connais pas de parties de découvertes qui ont lieu au Luxembourg donc vous devrez découvrir le jeu de rôle par vous-même.

Il faut trouver les jeux d'initiation disponibles avec de l'aide. Il y a la boîte de base ADD qui est bien faite. Les avantages sont l'univers qui vous rappellera Baldur Gates, et l'aspect très jeu de plateau qui vous facilitera la transition vers le jeu de rôle. Par contre, le défaut, c'est le prix. Mais c'est sans doute le seul jeu de rôle que l'on puisse trouver en magasin de jouets (et pas uniquement en magasin spécialisé). Une autre possibilité est Basic de Casus Belli ou leur hors-série "Manuel pratique du jeu de rôle" qui donne pas mal de conseil de maîtrise y compris voire surtout pour les débutants. Enfin, mes 2 conseils de bases sont de toujours s'amuser, et d'utiliser son bon sens.

Julien

Il faudrait que je me décide à le lire, mais 'les secrets du meneur de jeu' chez Gallimard pourrait vous aider. C'est le livre de règles associé aux scénarii QUASAR et SOLO qui paraissent chez Gallimard sous la signature Migou, c'est étudié pour les gamins.

Patrice

Si vous n'avez pas peur de rentrer dans une boutique spécialisée dans le jeu de rôle, les vendeurs pourront vous aider ou vous orienter vers un club qui fait des parties de découverte. Hélas, je ne peux pas vous conseiller une adresse au Luxembourg.

Ludovic

God'Zilla montre les crocs !!! "Et moi, ça me rapporte quoi ?"



Je suis allé au Monde du Jeu ! Pour cela, j'avais mis mes écailles de gala et chaussé ma plus belle mâchoire afin de répondre aux interrogations des rôlistes s'y rendant. M'attendant à être extrêmement sollicité par mon fan-club scandant "God'Zilla, Président ! God'Zilla, Président !" ou bien "God'Zilla, au pouvoir ! Le Lutin, dans le lavoir !", je ne m'étais pas moralement préparé à ce qui suivit.

Notre cher Président m'avait longuement briefé sur ce que j'avais le droit de faire et de dire pendant la manifestation : "Non God'zi' (dans l'intimité, il m'appelle God'zi'), tu n'as pas le droit de mordre les gens qui ne te plaisent pas... et laisse ta batte chez toi !".

J'étais donc tout sourire quand ce rôliste s'approche de moi pour me demander ce qu'est la FFJdR et quelles sont ses actions. Je lui déballe donc mon speech habituel "Information, Défense et Initiation", quand il m'assène la phrase fatidique : "Et moi, ça me rapporte quoi ?". Là, ma transformation est immédiate, mes écailles de combat et ma mâchoire de guerre apparaissent instantanément et je passe en mode "search and destroy". J'explique donc à ce triste sire que la FFJdR ne s'est pas créée pour lui apporter quelque chose, mais avant tout pour faire avancer la cause du JdR. Par contre, lui, peut faire quelque chose pour la FFJdR. A ce moment là, je me heurte à un océan d'incompréhension : "J'aurai même pas droit à des réductions dans les boutiques ni à des jeux gratuits ? Mais c'est de l'escroquerie votre truc !". Perdant mon calme légendaire^(*), je lui réponds vertement : "Non, la FFJdR ne te rendra pas plus riche (pour cela, joue en bourse, c'est plus rapide). Non, la FFJdR ne te rendra pas plus beau (pourtant, il y a du boulot). Non, la FFJdR ne te permettra pas de sortir avec des tonnes de nanas (ce n'est pas une agence de rencontres !). Non, la FFJdR ne te rendra pas célèbre dans le monde du JdR (moi même personne ne me connaît). Mais par contre, la FFJdR te rendra sûrement moins con, car tu auras appris à t'occuper des problèmes des autres avant de regarder ton nombril. L'entraide et le bénévolat, voilà les deux mamelles de la FFJdR (non mais !)". Visiblement outré du fait que nous ne soyons pas une entreprise commerciale vouée à son bien-être, il part dépité et jurant qu'on ne l'y reprendrait plus.

La morale de cette histoire, c'est que maintenant, je ne laisserai plus ma batte X5 contre les cons à la maison quand j'irai en convention, car il y a encore une race de joueurs qui n'a pas compris que notre loisir est basé sur la coopération et, tant que cela durera, Godzilla aura du boulot !

Allez, à la prochaine lettre où, j'en suis sûr, j'aurai encore une bonne raison de râler !

GodZilla

PS : Soyez sympa ! Ecrivez au courrier des lecteurs, le responsable de la rubrique est au bord du suicide, vu que personne ne lui envoie de lettre...

^(*) NDLR : Nous confirmons, pour être légendaire il faut. Tout le monde en parle mais personne ne l'a jamais vu calme.

Champs Oniriques et New Eden Press présentent :

Avec la participation (sous réserve) de :
Caza,
Isabelle Collet,
Jean Hugues Matelly...

A Lyon,
au Ramdam

TISSEURS de SOUVES

Le 11, 12 et 13
février 2000

Première Convention de jeux de rôle et de fanzines



Avec le soutien du CLUJI (Le TIL), des Elfes de Lugdunum,
du CJDRU de Chambéry (Pentacle et Boule de Gnome)...

Pour plus d'informations, vous pouvez appeler
Gryphius au 04 78 69 88 68 (ou 06 12 83 53 58)

Une Convention parrainée par la FFJdR



Comment ?

Vous n'avez pas encore votre t-shirt (et / ou votre sweat pour l'hiver ;-) FFJdR ???

N'attendez plus, commandez-le !

Sur le coeur, le logo FFJdR en noir ; dans le dos, trois modèles : *Grimfang* (Caza), *Viviane* (Didier Graffet), *Ombres d'Abyme* (Sandrine Gestin). Le t-shirt est vendu 90 francs l'unité, le sweat 120 francs, plus les frais de port.

Pour tout renseignement, une seule adresse, un seul nom !!!

T-Shirts FFJdR,

Gilles FEVRIER (Tél. 01.39.69.76.09 ou 06.62.50.83.32)

16/18 rue du Général Leclerc, 78430 Louveciennes

FICHE DE REINSCRIPTION POUR L'ANNEE 2000

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) :