

La Lettre

Nouvelle
formule !!!
n°1

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

Les rubriques
Rendez-vous
Fanzines
Kulture
Planet' JdR
Initiatives
Mais aussi...

Notre second
Dossier
"Spécial
Traducteurs"

Potins &
horoscope

Des invités en
pagaille !!!

...

MXXXX - 1 - 6,50 F
Trimestriel
Avril - Juin 2000



EDITORIAL

De qui ce moque-t-on ?

C'est vrai ça, plus d'un mois de retard dans la parution de ta Lettre adorée ! L'équipe de rédaction aurait-elle la tête ailleurs ? En quelque sorte oui, mais ce sont deux bonnes excuses : le dépôt légal du titre comme VOUS TOUS en avez décidé à la dernière assemblée générale, et par la même occasion, la refonte du contenu suite à vos nombreuses suggestions.

La Lettre se trouve donc affublée d'un beau numéro ISSN (en cours) et d'un prix. Il correspond au coût d'un numéro et il est bien sûr intégré dans ta cotisation. La Lettre s'étoffe aussi et se féminise avec la naissance de la rubrique Potins & Horoscopes, comme ça plus de jaloux entre le barbare boutonneux et l'amazone planche à repasser. Elle s'accompagne pour les membres de la FFJdR d'un supplément : le Bulletin des Membres. Ce dernier comprend le classique bulletin interne, tu sais bien cher lecteur^(*), le blabla soporifique de ton conseil d'administration favori. Il est complété par les brèves - toutes ses petites nouvelles qui font la vie de notre fédération - et le forum qui t'offre l'occasion de râler... euh t'exprimer sur divers sujets.

Bonne lecture !

Ludovic Meynadier, rédac'chef.

(*) si tu ne sais pas, un petit conseil : adhère parce que tu rates quelque chose.

AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

L'Edito du Chef	2
L'indispensable rubrique Fanzines	3
L'inégalable rubrique Kulture	4
Planet' JdR, l'Archiviste se promène et nous fait visiter ce monde merveilleux	5
Lancement du Trophée Fanzines 2000	6
Notre dossier : "Traducteur, un sacerdoce !!!"	7
Témoignages	13
Bon de commande pour les t-shirts et les sweats de la FFJdR	16
God'Zilla montre les crocs (et ça fait peur !)	16
Nous y étions	17
Initiatives	18
Liste des personnes ressources	20
Potins & horoscopes	21
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	22
Courrier des lecteurs	23
Petites annonces	23
Fiche d'inscription pour une amie	24



La Lettre de la FFJdR est publiée par la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR), Siège social : B.I.J. - 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne sur Mer, Adresse Postale : c/o Nicolas Stampf, 134 rue Louis Rouquier, 92300 Levallois-Perret. Tél. 01.40.25.04.23 Fax. 01.43.35.48.96 Mél contactffjdr@club.voila.fr, URL <http://www.ffjdr.org>. Imprimeur : c/o Laurent Barbero - 27 bis rue Vauvenargues, 75018 Paris. Directeur de la publication : Nicolas Stampf (stampf@mail.dotcom.fr). Dépôt légal : à parution.

ISSN : en cours, Commission paritaire : en cours

- Rédaction (lettrefjdr@club.voila.fr) -

Rédacteur en chef : Ludovic "Farfadet" Meynadier (farfadet@mail.dotcom.fr).
Maquettiste : Gilles "L'Âme Damnée" Février (fevrier@mail.dotcom.fr).
Rubriques : "Rendez-vous" : Gilles Février, "Fanzines" : Jérôme "Mithriel" Darmont, "Planet' JdR" : Patrice "L'Archiviste" Mermoud, "Dossier" : Gilles Février. "Potins & horoscopes" : Laurence "m'dame Soleil" Suaut. Couverture : Sophie "Lucy Dreams" Galinier. Illustrations intérieures : Laurence Barbero, Erwann Surcouf, Sophie Galinier. Photographies (Cannes) : Laurence Suaut.

Fanzines

L'Oeuf du Dragon

N°4, 40 pages, 18 francs (+ frais de port)

c/o Christophe Babayou

65, rue Edgar Quinet - 94100 St Maur

Site ouèbe : <http://grinlen.free.fr/index.htm>

Mél : grinlen@free.fr

Waouh ! Quelle évolution depuis le numéro 1 ! L'Oeuf du Dragon a terminé sa mue (si si, d'après le rédac'chef, un oeuf de dragon, ça mue !). Couverture cartonnée couleur, reliure brochée... très pro quoi ! Mais la forme n'est pas tout. Le contenu est riche aussi. "La Rose de Sang" décrit une organisation secrète pour *Vampire*, une nouvelle rubrique ciné, "Un Film à la Une", consacrée à "*Coeur de Dragon*". Parmi les autres rubriques, on trouvera un dossier sur le black metal, un sur les anges et les démons, et un sur "*Athala*", un jeu de rôle "fait maison". On trouve également deux scénarios dans ce numéro. Un scénario pour l'*Appel de Cthulhu*, qui entraînera les personnages dans une "murder party"... très meurtrière. Quand au scénario pour *Rolemaster* (dans le superbe monde de *Shadow World*), il mettra les personnages sur la piste d'un tueur (au fait, l'adresse du site ouèbe d'Iceland est www.ffjdr.org/iceland/ et pas www.ffjdr.ORD/iceland ©). Tout cela est déjà très bien, mais en bonus, on trouve encore une nouvelle, ainsi qu'une BD. Encore quelques petites fautes d'orthographe et de frappe (Chris, un écossais s'habille en "kilt", pas en "colt" ☺) à corriger, et ce sera tout bon (Toute l'équipe remercie chaleureusement *Word* pour l'aide inestimable qu'il a apporté dans la création de fautes originales !).

Un zine très prometteur donc !!!

Gilles (Yvelines)

POLIZEI !

N°1 - Décembre 1999 - 65 pages - 25 francs (+ 20 F de port)

Marco FELGUEIRAS

73, rue Devosge - 21000 Dijon

Mél : mfelgueiras@axnet.fr

Rien moins que cinq scénarios et quatre aides de jeu pour Berlin XVIII dans ce premier numéro. L'illustration de couverture est sympa (et imprimée sur

transparent) et donne bien le ton. Les illustrations intérieures sont bonnes, mais malheureusement trop rares. Les scénarios sont bons dans l'ensemble, même si certains mériteraient d'être un peu étoffés. Dans les aides de jeu, on trouvera des personnages pré-tirés, une nouvelle feuille de personnage, une description rapide des 70 secteurs de Berlin (utile pour varier l'ambiance de jeu lorsque les falks sont amenés à enquêter sur plusieurs secteurs) et... des blagues sur le falks (classiques, mais sympathiquement adaptées à Berlin XVIII). Restent encore quelques fautes d'orthographe à corriger, et quelques progrès à faire pour la mise en page, mais tout cela sera corrigé dans le numéro 2, promis ! Le ton de l'ensemble est sympa et correspond bien à l'ambiance du jeu. Longue vie à ce nouveau zine ! J'attends le numéro 2.

Gilles (Yvelines)

Kaotic

N°1 - Automne 1999 - 244 pages - 49 francs

22, rue Rochebrune - 75011 Paris

Il est beau (couverture couleur glacée, reliure brochée, maquette léchée, illustrations nombreuses et agréables), il est gros (ce n'est pas du papier à cigarette, il y a plein de pages et beaucoup d'encre dessus). Mon crémier favori me parle d'un fanzine, l'édito m'annonce un magazine. Je vais opter pour la terminologie pro-zine car Kaotic n'est pas encore en kiosque mais la rédaction a clairement décidé de frapper fort pour le lancement du numéro 1. Au-delà de l'apparence, le contenu est prometteur (mais je n'ai pas eu le temps de tout lire) : 6 scénarii (Deadlands, Cthulhu, Berlin XVIII, Elric, Zoon et Confrontation), 2 aides de jeu (l'église pour Nephilim et Paris by Night pour Vampire), 2 dossiers (les sorcières et les chevaux), des critiques de fanzines, etc. Alléchant, n'est-ce pas ?

Ludovic (Hauts-de-Seine)

Lettre d'information de l'ASP

N°3 - Février 2000 - 4 pages - Gratuit !

Voilà un p'tit fanzine comme je les aime,

sans prétention, agréable à lire et bourré d'information sur 4 petites pages. Vous trouverez ainsi la liste des 11 associations membres de ce dynamique comité régional, une inspi-ciné rapide et efficace, quelques comptes-rendus et articles divers où s'intercalent "private jokes" et dessins, un calendrier très fourni (comme vous pouvez le voir dans notre rubrique Rendez-vous), sans oublier le GRAND concours du meilleur logo avec en premier prix une semaine en tête-à-tête avec Miss Orc 2000 dans un gîte au cœur des Pyrénées.

Ludovic (Hauts-de-Seine)

A la demande générale voici quelques coordonnées de fanzines, nous commencerons par le commencement avec la lettre A (première partie) et cinq fanzines.

Agora imaginaire (L') :

Mensuel d'informations sur le jeu de rôle et la littérature fantastique (SF, fantasy...) diffusé par mél.

Abonnement :

agora_imaginaire-abonnement@club.voila.fr

L'Axiome imaginaire

c/o Marchetto-Picard

3, rue de Paris - 06000 Nice

Tél/Fax : 04 93 62 28 11

Mél : sybille.mp@infonie.fr

Site ouèbe : <http://www.chez.com/aximaginaire>

Aldarane

c/o Olivier Dujou

1 bis, rue Moyrand - 38100 Grenoble

Andisantel : Jeux de rôle et Bretagne !

Yohann Falchier

48, rue C. Beaudelaire - 29000 Kemper

Mél : bretagne@outremer.com

Site ouèbe : <http://www.multimania.com/disantel>

Antisèche Citron

c/o Alain Severac

695, av. Mazonod - n°2 - 13100 Aix-en-Provence

Mél : remi.severac@wanadoo.fr

Site ouèbe: <http://perso.wanadoo.fr/kadnax/pagly1.htm>

Arkenstone

c/o Michel Poupart

13, rue de l'Église - 22120 Yffiniac

Kulture

Après une rubrique Kulture très branchée réseau dans le précédent numéro, nous avons décidé cette fois-ci de revenir à un support plus classique et de nous enfermer pour cette nouvelle formule dans les salles obscures.

DOGMA, un bon scénario MAGNA

Dogma, c'est l'histoire de deux anges, Loki (M. Damon) et Batleby (B. Affleck) qui veulent rentrer chez eux. Pas de quoi fouetter un familier, me direz vous ? Ouais, enfin... il faut préciser que ce sont deux anges renégats (ils ont pas écouté ce qu'on leur a dit au paradis) et que Dieu les a condamnés à rester dans le Wisconsin. Donc ils n'ont pas le droit de rentrer chez eux au paradis... Mais voilà que l'église catholique proclame un décret qui va permettre aux deux condamnés de passer outre la décision de Dieu et de retourner d'où ils viennent : Il leur suffit pour cela de passer l'entrée d'une église du New Jersey...

Voilà pourquoi le Métatron (c'est l'ange Number One au paradis, la Voix de Dieu), interprété par Alan Rickman, apparaît une nuit à Bethany (Linda Fiorentino) pour qu'elle empêche Loki et Batleby d'aller à l'encontre de la décision de Dieu. Elle va être aidée par plusieurs personnages : deux prophètes - obsédés sexuels - (Jason Mewes et Kevin Smith), une muse -sexy mais sans sexe- (Salma Hayek) et le treizième apôtre -dont la bible ne parle pas car il est noir - (Chris Rock). Donc, comme vous l'aurez sans doute déduit vous même : une bonne équipe de PJ's prête à résoudre le scénario et à lutter contre les méchants !! Finalement, Dogma est un bon petit film de série B, avec une très belle distribution et une réalisation qui reste... hum... malgré tout, très spéciale.

Côté scénario, on ne peut que se rendre à l'évidence : le scénario du film EST un scénario Magna Veritas. Les anges/personnages sont aussi bourrins, les répliques et phrases types sont aussi raffinées, les situations sont aussi... ridicules et extrêmes. Bref, les joueurs et meneurs d'INS/MV seront de mon avis, le second (voire troisième ?) degré du film de Kevin Smith reflète bien l'ambiance des aventures d'anges de Dominique ou Daniel de Magna Veritas. Bref, on ne

s'ennuie pas !! Loin d'être antireligieux (un tantinet anticlérical tout de même), Dogma est un film plein d'humour... un peu lourd et rempli de situations très cocasses, plein de rebondissements et de retournements de situations. A savourer avec un grand cornet de pop corn !

Dogma " Dieu et ses potes débarquent enfin sur terre "

Site ouèbe officiel : <http://www.bacfilms.com/dogma/>

Laurence Suaut (Alpes-Maritimes)

Sleepy Hollows, où comment changer d'ambiance à Deadlands

Je ne vais pas tourner autour du pot, j'ai été très déçu par Sleepy Hollows. Forcément, je m'attendais à un thriller alors que c'est un film d'horreur bien gore. Pourtant le début du film laisse espérer une ambiance subtile et étrange, un peu à l'image de Dead Man (toujours avec Johnny Depp dans le rôle principal) mais en plus dynamique. Hélas, les interrogations que l'on peut avoir sur l'aspect surnaturel ou non du cavalier sans tête sont bien vite balayées. Tim Burton nous gratifie donc d'un film dans la pure lignée de Mars Attack : exubérant !

Le film a toutefois de nombreuses qualités : une ambiance photographique et des effets spéciaux particulièrement soignés, une histoire bien ficelée où l'on ne découvre le coupable que dans les dernières scènes, et des acteurs truculents : Christina Ricci en délicieuse ensorceleuse, Johnny Depp en savant (fou ?) ultra-rationaliste, et une toute galerie de portraits à ne pas rater (du notable terrorisé au jeune assistant

orphelin). En tout cas, voilà un scénario prêt à jouer pour Deadlands qui mènera votre troupe de joueurs dans l'est du pays pour résoudre une sombre affaire de meurtre où superstition, terreur tapie dans l'ombre et sombres secrets de famille tissent une histoire bien tordue (à l'image d'un arbre emblématique du film).

Ludovic Meynadier (Hauts-de-Seine)

6^{ème} sens

Superbe ! Tout est superbe, le jeu des acteurs, l'ambiance, l'histoire avec une chute à couper le souffle : mais impossible d'en dire plus sans vous gâcher le plaisir. Je sais, je me laisse aller mais je ne connais personne qui a été déçu par 6^{ème} sens.

Ce film est bien sûr une source d'inspiration pour Wraith mais aussi pour l'Appel de Cthulhu : le petit Cole m'a fait penser au médium qui lance la campagne les Fungis de Yuggoth et le docteur Malcom Crowe, psychologue pour enfants, est un personnage tout trouvé pour le supplément Delta Green. En tout cas vous ne jouerez plus jamais de la même façon un médium après avoir vu le film.

Ludovic Meynadier (Hauts-de-Seine)

En bref...

Le Livre de Bord des Jeux Familiaux aux éditions Marabout - 1999 par Nicole Masson contient une petite présentation ultra-rapide des jeux de rôle en 3 pages : petite présentation du principe puis d'AD&D, de l'Appel de Cthulhu, de Warhammer et de Star Wars.

Qui a dit "succinct" ?

Patrice (Haute Savoie)

NOTEZ BIEN LES NOUVELLES COORDONNEES DE LA FFJDR :

Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR)

c/o Nicolas Stampf

134 rue Louis Rouquier

92300 Levallois-Perret

Tél. 01.40.25.04.23 / Fax. 01.43.35.48.96

Mél : contactffjdr@club.voila.fr / URL : <http://www.ffjdr.org>

Planet' JdR

Le Jeu de Rôle en Hongrie

Pour commencer, et pour mieux comprendre la situation, il faut savoir que le salaire moyen en Hongrie tourne dans la tranche 30 à 40.000 Forints (soit dans les 750 - 1000 Francs français), tandis qu'un jeu de rôle en anglais (prenons l'exemple de Vampire : The Masquerade) coûte dans les 6500 Ft (25\$). Il est évident que ce rapport porte sérieusement ombrage à la diffusion d'un loisir intéressant. Les traductions de ces jeux arrivent dans les boutiques à des prix moitié moindre mais encore trop élevés pour l'adolescent moyen. En conséquence, une grande partie des rôlistes hongrois ont dépassé les 20 ans, suffisamment âgés pour gagner leur propre argent. La demande est faible et les jeux de rôle chers, ce qui rend impossible la venue d'un

succès financier rapide (ou même d'un succès tout court). Si les éditeurs n'empochent pas assez d'argent, ils ne feront pas de suppléments, entraînant par là même la disparition de leur jeu. Une solution envisageable à cet état de fait était la création de jeux 100% hongrois, et plusieurs éditeurs se sont lancés dans cette voie.

Le premier jeu de rôle disponible fut bien entendu AD&D, arrivé en Hongrie juste avant la publication de la Second Edition (en 1985 si je me souviens bien - *NdT : en ce cas quelques années avant la seconde édition*). Les hongrois qui avaient eu la chance de pouvoir mettre la main sur un exemplaire des livres de base grâce à leurs amis américains furent les premiers à organiser de petits clubs. Ils furent aidés en cela par les clubs de science-fiction déjà existants qui mirent leurs contacts à leur disposition (le magazine Galaktika joua un grand rôle dans cette histoire) et on put ainsi voir dans les rencontres lors de camps d'été de fans de SF de petits groupes de personnes excités jetant des dés en gesticulant autour des tables. Le fait qu'elles préféraient jouer plutôt que de participer aux programmes des rencontres amena à la création des premières rencontres rôlistes, mais il fallut pour cela du temps pour regrouper assez de joueurs. L'apparition des jeux de rôle en Hongrie coïncida avec le changement de régime,

grâce à la plus grande liberté soudainement accordée qui fit s'ouvrir les frontières du pays. Les joueurs de ce qu'on appela "la première génération" allaient à Vienne pour acheter leurs jeux et répandirent leur loisir essentiellement dans l'ouest du pays et à Budapest.

En 1988, on pouvait également trouver tout ou partie des gammes MERP et Star Wars, mais les pratiquants en étaient bien moins nombreux que les fans de AD&D. A la fin des années 80 fut publié le premier "Livre dont vous êtes le héros", le "Deathtrap Dungeon" (*NdT : le "Labyrinthe de la Mort" en France*) de Ian Livingstone et Steve Jackson, son succès inattendu lui garantissant d'être suivi d'un nombre considérable de livres similaires.

Pendant ce temps, le nombre de joueurs ***Le premier jeu de rôle disponible fut bien entendu AD&D, arrivé en Hongrie juste avant la publication de la Second Edition, en 1985...***

rôlistes croissait régulièrement par le biais de photocopies des règles de AD&D, mais ce loisir restait inconnu dans la plus grande partie du pays.

C'est vers cette époque que le véritable "Grand Gourou du Jeu de Rôle Hongrois" ©, Csanad NOVAK, tenta d'acheter les droits de traduction et de publication de la seconde édition de AD&D, mais les exigences financières de TSR étaient trop élevées. Csanad décida donc de créer le premier jeu hongrois, M.A.G.U.S ou les Chroniques des Aventuriers, qui se fit attendre durant quatre ans avant que les

L'apparition des jeux de rôle en Hongrie coïncida avec le changement de régime, grâce à la plus grande liberté soudainement accordée qui fit s'ouvrir les frontières du pays.

joueurs ne puissent s'en emparer. L'Age Héroïque du Jeu de Rôle s'acheva alors en 1993, pour laisser place à l'époque des Grands Conflits.

Deux éditeurs, Valhalla et le Beholder, tous deux composés de rôlistes de la "première génération", tentèrent de capter la poignée de clients potentiels, se livrant de grandes batailles par l'intermédiaire des pages de leurs magazines, Runa (Rune) et Biborhold (Lune Rouge). Dans le même temps, des

boutiques spécialisées dans la fantasy et la science-fiction firent leur apparition, permettant à ceux qui lisaient l'anglais de se procurer tout ce qui se faisait en jeu de rôle. Beholder et Valhalla traduisirent et publièrent MERP, Star Wars et Shadowrun. Le M.A.G.U.S. de Valhalla étaient extrêmement populaire, tout comme les romans qui en furent dérivés (plus d'une vingtaine déjà). Le projet de Beholder, un jeu hongrois de science-fiction nommé Armageddon, n'aboutit pas mais l'éditeur lança des jeux par correspondance, Tulelok Foldje (la Terre des Survivants) puis Kaosz Galaktika (Chaos galactique) et Osok Varosa (la Cité des Anciens). Tous trois connurent un grand succès. Aujourd'hui ils comptent dans les 5000 personnages contrôlés par des joueurs, payant 280 Ft (environ 7F) par tour de jeu. Le prix plutôt modeste a contribué à la popularité de ce type de jeu. Leur autre grand succès furent les jeux de cartes à collectionner dérivés des jeux "la Terre des Survivants" et "Chaos Galactique". Valhalla créa bien évidemment son propre JCC mais avec un succès bien moindre.

Au final, les deux éditeurs avaient trouvé leur place sur le marché et pouvaient cohabiter dans une paix relative. Un nouvel Age s'achevait, un autre allait commencer, celui des Amateurs.

La fin des années 90 fut l'époque des petits éditeurs. Pour être honnête, nous n'avons que de petits éditeurs sur le marché du jeu de rôle, et cela inclut Valhalla et le Beholder. Mais c'est à ce moment qu'apparurent les fans de jeu de rôle disposant d'une assise financière substantielle. La plupart, bien entendu, avaient obtenu cet argent de leur père ou d'un parent riche, et n'avaient aucun sens des affaires. C'était le cas de Beneficium, un éditeur qui traduisit et diffusa Ars Magica, Call of Cthulhu et Vampire, ce qui les mena à la banqueroute. Ils n'étaient ni les premiers ni les derniers, mais pour le plus grand plaisir des joueurs, enfin plusieurs jeux de rôle étaient édités. Les traductions de Cyberpunk 2020, du Players Handbook de AD&D, mais aussi des jeux d'origine hongroise comme Auvron (fantasy), Gallia (adapté des bandes dessinées d'Astérix et Obélix et plutôt amusant) et un jeu de fantasy professionnel, Codex, qui connut un certain succès et sortait de

l'imagination d'un des créateurs de M.A.G..S. Ce dernier jeu ramena l'époque des Troubles, Valhalla tentant de mettre son concurrent à genoux par tous les moyens possibles. L'opération réussit en partie, Codex tombant dans un état proche du coma, mais ses créateurs se sont remis récemment à préparer du nouveau matériel pour leur jeu.

Dans la pratique, les joueurs se réunissent essentiellement entre amis pour jouer chez l'un d'entre eux ; il reste peu de clubs encore actifs, et ils sont pour l'essentiel concentrés sur Budapest. Le jeu de rôle à heureusement survécu en Hongrie à la déferlante des jeux de cartes à collectionner (comme Magic) et aux attaques de la presse avec ses articles du style "ces jeux qui rendent fous". Il subsiste cependant une certaine méfiance à son encontre, due à l'ignorance dans laquelle se trouvent les non-joueurs. Si on s'en tient aux chiffres de vente de M.A.G.U.S., on peut estimer l'effectif de la communauté rôliste à 40 000 joueurs, ce qui n'est pas négligeable dans un pays de 10 millions d'habitants, qui se consacrent surtout à M.A.G.U.S., AD&D, Shadowrun et Vampire.

La Hongrie a eu ses propres Maupassant et Jules Verne, au XIXème siècle ; Mor JOKAI et Frigyes KARINTHY par exemple, écrivaient des romans et nouvelles tombant dans la catégorie fantasy et SF. Aussi les livres du genre arrivant des Etats-Unis bénéficièrent d'un environnement favorable et solide. Le Seigneur des Anneaux fut le premier et devint très vite un livre culte, comme dans les autres parties du monde. Pour l'anecdote, on peut signaler qu'il fut alors traduit par l'actuel président de la République Hongroise, Arpad GONCZ. Aujourd'hui pratiquement toutes les œuvres importantes dans les domaines de la fantasy et de la science-fiction ont été traduites ; les noms de Conan, Elric, Gandalf, Cugel, Fafhrd, Corwin ou Lestat sont très familiers aux fans hongrois et le pays compte quelques grands auteurs, comme Zsolt KORNYA ou Andras GASPAS, qui ont surmonté les préjugés initiaux à leur encontre et ont maintenant abandonné leurs noms de plume, Raoul Renier et Wayne Chapman.

Quelques adresses internet où on peut trouver des choses intéressantes sur le jeu de rôle hongrois, mais malheureusement ils sont tous en hongrois :

<http://rpg.rulez.org> - La Site des Rôlistes Hongrois, si je veux des nouvelles fraîches, je visite ce site

<http://www.beholder.hu> - la site officielle de Beholder. Le lien "Galeria" mène à des illustrations pour le jeu de carte "Les Cartes du Pouvoir" inspiré par "La Terre

des Survivants" et "KG Kartyajatek" à celles du jeu de carte de Kaosz Galaktika.

Krisztian Nagy

Mél : h836979@sirius.cab.u-szeged.hu

traduit par Patrice Mermoud.

Lancement du Trophée Fanzine 2000 : Règlement

Article 1 - Objet : La Fédération Française de Jeu de Rôle organise le trophée du meilleur fanzine de jeux de simulation.

Article 2 - Lieu et occasion : Celui-ci sera décerné à l'occasion du salon **le Monde du Jeu**, qui se déroule en octobre à Paris.

Article 3 - Conditions de participation : La participation au Trophée est ouverte à toutes les publications amateurs dont le sujet principal se rattache aux jeux de simulation, et dont la périodicité est supérieure à celle du Trophée, en l'occurrence une édition par an.

Article 4 - Prix : Le Trophée du meilleur fanzine sera décerné à la meilleure publication, toutes catégories confondues, définie selon les conditions définies ci-dessus. Le jury se réserve le droit de décerner un prix supplémentaire pour récompenser un travail remarquable effectué par un fanzine dont le niveau général ne justifierait pas de l'attribution du Trophée.

Article 5 - Évaluation : Lors de la manifestation, le jury se réunira à huis clos et élira le vainqueur de chaque catégorie. Pour cela, chaque juré examinera les fanzines et portera ses appréciations les concernant. Le classement sera établi à partir de ces appréciations.

Article 6 - Composition du jury : Le jury sera composé de professionnels de jeux de simulations, de membres de la Fédération Française de Jeu de Rôle, et de professionnels du monde de l'édition. Sa composition est à la libre discrétion de la Fédération Française de Jeu de Rôle, qui est garante de son impartialité. Au sein du jury est nommé un président, en charge d'arbitrer les délibérations et d'annoncer les résultats.

Article 7 - Participation : Pour participer au Trophée fanzine de la Fédération Française de Jeu de Rôle, il suffit aux fanéditeurs de faire parvenir aux organisateurs un exemplaire de chaque numéro paru durant l'année écoulée (ou de trois numéros pour ceux qui auraient dépassé ce nombre). Sont dispensés de cette formalité les fanzines qui sont régulièrement envoyés à la Fédération Française de Jeu de Rôle pour la rubrique critique de la "Lettre de la FFJdR", celle-ci étant déjà en possession des exemplaires nécessaires.

Article 8 - Date de clôture : Tous les exemplaires nécessaires à la participation au Trophée doivent être expédiés **le 15 septembre au plus tard**, cachet de la poste faisant foi, de façon à permettre aux membres de jury d'en prendre connaissance dans les meilleures conditions possibles.

Article 9 - Contacts : Les fanzines doivent être adressées à l'adresse suivante : Nicolas Stampf, FFJdR - 134 rue Louis Rouquier - 92300 LEVALLOIS.

Article 10 - Retours : Les fanzines envoyés pour la participation au concours ne sont pas retournés. La participation au concours entraîne l'acceptation des termes du présent règlement.

Dossier : Traducteur, un sacerdoce !!!

Dans le premier dossier, nous avons parlé du métier d'illustrateur. Dans ce second volet, nous allons à la rencontre d'un autre acteur du milieu du jeu de rôle : le traducteur. Une part non négligeable de la production de jeux de rôle est constituée de traductions. Qui sont ces personnes qui travaillent dans l'ombre, et qui nous permettent d'accéder à des jeux, des livres, sans que nous n'ayons besoin de maîtriser une ou plusieurs langues étrangères ? C'est ce que nous allons essayer de savoir...

Quatre traducteurs (enfin, deux traductrices et deux traducteurs pour être précis) se sont prêtés au jeu, nous les en remercions vivement : Anne Vétillard, Valérie Florentin, Alain Bonet et Antoine Ribes.

LE METIER DE TRADUCTEUR !

- Comment définirais-tu le métier de traducteur ? En quoi consiste-t-il ?

Anne Vétillard

Il n'y a rien de plus simple : "mettre en français correct et agréable à lire un texte rédigé dans une langue étrangère, en respectant son esprit et si possible sa lettre." Si l'on est très doué, on peut d'ailleurs faire plus une "adaptation" dans sa langue qu'une "traduction". Ainsi, Poe admettait que la traduction de Baudelaire de ses *Histoires extraordinaires* était presque supérieure au texte original qu'il avait écrit. Mais bon, tout le monde n'est pas Baudelaire...

Valérie Florentin

Il s'agit de traduire en français des ouvrages de jeux de rôles parus en anglais. De temps à autre, une faute s'est glissée dans l'original et je la rectifie (ou au moins la signale).

Alain Bonet

La réponse varie selon le type de traduction demandé. Les exigences ne sont pas les mêmes pour un texte littéraire, un article ou un livret de règles. J'ai surtout eu à m'occuper de ces derniers. Dans ce cas, traduire consiste tout simplement à rendre accessible en français les informations contenues dans les livrets anglais. Cette traduction de type 'technique' ne nécessite pas beaucoup de talents d'ordre littéraire, mais surtout la capacité d'établir un système cohérent pour rendre les termes employés en anglais. Il y a trois principales difficultés

: demeurer aussi concis et précis que l'original (pas question de traduire '1 hit points' par 'points comptabilisant les dégâts infligés lorsqu'on est frappé') ; faire en sorte que le terme choisi puisse être employé pour chaque emploi du terme original ('bolt' peut désigner un éclair ou un carreau d'arbalète ; comment traduire le sortilège "water bolt" : éclair d'eau ?); et malgré ces contraintes, essayer que l'emploi de ce terme paraisse naturel en français : "oints de vie" m'a toujours semblé plus naturel que "points de coups", par exemple.

De plus en plus, cependant, les manuels de jeux de rôles se soucient de créer une ambiance particulière dès l'écriture du livret. Des paragraphes de descriptions sont intégrés aux règles, la terminologie utilise un style particulier. Cela complique la tâche du traducteur, jusque là assez peu concerné par ce genre de subtilités littéraires, tout en la rendant beaucoup plus intéressante.

Antoine Ribes

Le travail de traducteur, c'est prendre un texte et faire en sorte qu'il devienne compréhensible dans le détail pour une population donnée. Par exemple, les philosophes français auraient bien besoin d'un traducteur philosophie / français, ça permettrait que tout le monde les comprenne, parce que parfois, ils ne disent pas que des bêtises, mais ils le disent souvent très mal. Pourquoi je dis "dans le détail" ? Parce que une traduction se doit de rendre le sens de chaque mot du texte d'origine. Sinon, on dérive vers le résumé de texte. Bon, n'abusons pas non plus : il y a toujours des choses qui sautent dans une traduction.

- Quels en sont les bons et mauvais côtés ?

Anne Vétillard

Les bons côtés ? Le plaisir de jouer avec les mots, de manipuler notre langue, si belle et si riche, de faire des recherches pour trouver "le mot juste"... Entrer à fond dans un texte et le faire revivre dans sa langue natale... À un niveau plus terre-à-terre, dans la traduction on n'a pas le blocage de la page blanche comme dans l'écriture. On peut toujours avancer son travail sans rester bloqué plusieurs jours, ce qui est très appréciable.

Les mauvais côtés ? Très souvent (mais pas toujours) les délais de l'éditeur qui sont drastiques et ne permettent pas de

réaliser le travail aussi bien que l'on voudrait.

Valérie Florentin

Pour moi, les bons côtés sont que je travaille à la maison, ce qui n'est sûrement pas le cas de tous. Je fixe donc

ANNE VETILLARD

Fiche signalétique :

Nom : Vétillard

Prénom : Anne

Age : 36 ans

Signe particulier : aime le chocolat au lait, les chats et les personnages de paladins (sans ordre particulier)

Profession : auteur et traductrice

Traductions

Romans : Le Cycle d'Hastur, Les Chevaliers des Tempêtes.

Jeux de rôles : Conspiracy X, L'Exode ; Torg, L'Ecran de Torg, La Carte de la Destinée, Le Calice des Possibilités, La Terre Vivante, L'Empire du Nil, La Cyberpapauté & le Réseau Divin, Aysle, Le Grimoire Pratique de Pixaud, Le Japon Technologique, Orrorsh ; La Nuit de Thoutmès, Le Village du Crépuscule ; Le Dernier Recours, Le Tonnerre de Thor ; Bushido ; et divers articles de G. Gyax.

JCC : Wyvern.

Vidéos (documentaires de la BBC) : Créature Fantastic : Extraterrestres, mystificateurs & esprits de la forêt, Loups-garous et créatures de la nuit, Chats et chevaux mythiques, Créatures des Abîmes et des Cieux, Monstres & Dragons, L'Apocalypse et les Enfers. Guide de la sexualité d'Anne Hooper (ben oui, le JdR mène à tout... et c'était très drôle à traduire...)

Background :

Études scientifiques puis une licence d'anglais que je n'ai pu terminer pour des raisons de santé. J'ai commencé à travailler dans le milieu du jeu de rôle comme auteur, en parallèle avec la fin de mes études, jusqu'à ce que je "passe le pas" et m'y consacre à part entière. Le conjoncture a toujours fait que dans le milieu français du JdR, les éditeurs préfèrent très souvent publier des traductions que des œuvres originales. Je suis donc passée à la traduction en parallèle avec l'écriture. Le temps passant, j'ai pris beaucoup de plaisir à l'activité de traduction et j'ai rajouté à ma palette de boulots la traduction de textes littéraires et de romans, extrêmement agréable.

seule mes horaires de travail, organise mes journées comme je l'entends. Tant que je respecte un certain rythme, je n'ai pas d'obligations. De plus, je traduis du jeu de rôle (ma passion depuis 10 ans), dans la gamme à laquelle je joue. Je me fais plaisir tout en travaillant.

Les inconvénients sont évidents : je passe la journée seule à la maison devant mon ordinateur. Il m'arrive de m'ennuyer un peu, d'avoir envie de parler à quelqu'un, mais je n'ai pas de collègue avec qui aller boire une tasse de café...

Alain Bonet

Le bon côté est (ou était) cette simplicité relative de la langue. Le traducteur d'un livret de règles ne passe en général pas beaucoup de temps à analyser les subtilités du sens d'une phrase, à se soucier de stylistique. Les inconvénients sont en revanche un manque de liberté concernant le vocabulaire technique. Ce problème est renforcé si vous travaillez au sein d'une équipe sur une série de règles. Hexagonal, par exemple, fournit à ses traducteurs un lexique complet des termes techniques employés - un nombre incroyable et sans cesse croissant. Avantages : une bonne partie du travail a été faite pour vous, et si vous tombez sur un nouveau terme, la difficulté d'inventer votre propre traduction (qui sera incorporée au lexique) est compensée par la liberté qui vous est offerte. Inconvénients : il faut sans cesse vérifier que votre traduction utilise systématiquement les termes français 'officiels' ; et si, comme c'est malheureusement souvent le cas, vous contestez la traduction de vos prédécesseurs (d'une manière générale ou dans un emploi particulier) vous ne pouvez que rarement passer outre. Pour facile qu'il soit, le travail du traducteur de règle peut donc devenir rapidement mécanique et lassant. L'introduction d'un peu de 'littérature' le rend plus intéressant mais apporte des difficultés nouvelles.

Antoine Ribes

Le métier est souvent très instable. Tant qu'on ne s'est pas fait une place auprès de quelques boîtes qui payent honnêtement et qui ont du travail à fournir - ou que, mot magique, on devient "salarié" -, on peut toujours crever la g... ouverte ou aller vendre des hamburgers chez McDo ou encore aller faire Donald dans le froid ou sous la canicule dans un costume ridicule chez Mickeyland. Ca, c'est le mauvais côté. Après, tout dépend de la place qu'on a trouvé. Mais en général, on ne devient pas traducteur par hasard, ou alors c'est

qu'on est vraiment dans la lune. Donc, en tant que passionné, on fait un boulot passionnant. Quant à moi, j'ai des horaires parfaitement libres, les vacances qui me chantent et je bosse à domicile. Un petit bout de rêve...

- Qu'est-ce qui différencie à ton avis un bon traducteur d'un mauvais ?

Anne Vétillard

Un bon traducteur rédige des textes qui se lisent avec plaisir, et que l'on croirait avoir été écrits directement en français. (mais cette question se confond avec la suivante, à mon sens)

Valérie Florentin

La qualité du texte final. Je pense qu'il n'y a pas vraiment de bons et de mauvais traducteurs à partir du moment, bien sûr, où il n'y a pas d'erreurs de traduction. Tout est une question de style, qui plaît ou non.

Alain Bonet

Le 'bon' et le 'mauvais' traducteur sont en général des abstractions. Il arrive aux meilleurs de commettre des erreurs indignes. La traduction française de *Dune*, remarquable dans l'ensemble, propose pour 'woman child' (enfant de sexe féminin) la traduction 'enfant né d'une femme' ! Il faut dire que les contraintes commerciales (délais courts, nécessité de gagner sa vie) n'arrangent rien.

En dehors de ses compétences linguistiques, le bon traducteur doit être un caméléon : il faut une très grande souplesse d'esprit pour s'adapter aux difficultés. Il est beaucoup plus fréquent de fonctionner par associations parfois assez libres que par l'emploi de correspondances strictes, qu'elles soient logiques, grammaticales ou lexicales. Matériellement, le dictionnaire bilingue est moins utile que le dictionnaire des synonymes, et le dictionnaire des synonymes moins utile qu'un lexique thématique. Une traduction que j'ai toujours admirée est celle de la profession de 'Nightblade' dans *Rolemaster*, littéralement 'Lame de la nuit,' une variété d'assassins. La traduction littérale ne donne rien. Le français n'offre pas la possibilité de créer des néologismes ou des composés aussi facilement que l'anglais (Lamenuit ? Sombrelame ?). Le traducteur a examiné le concept d'*assassin*, et a exhumé, parmi tous les synonymes possibles, 'sicaire', d'après un mot latin signifiant 'poignard'. A mon sens, c'est une traduction parfaite. A l'opposé, le mauvais traducteur ne sait pas se dégager suffisamment de sa phrase

VALERIE FLORENTIN

Fiche signalétique :

Nom : Florentin

Prénom : Valérie

Age : 25 ans

Profession : Traductrice (principalement de suppléments Vampire)

Background :

Mon métier, je le dois à un sacré coup de chance. C'était en avril 1999, au salon de la maquette à Paris. J'étais venue sur le stand Hexagonal pour faire les démonstrations du jeu de plateau Arkaal (que j'ai co-écrit). Par hasard, j'ai appris qu'ils cherchaient des traducteurs. Je connaissais la gamme White Wolf pour avoir joué à Vampire et être une passionnée de Mage. J'ai passé un test. Depuis le mois de juin dernier, je travaille pour eux.

Avant cela, j'avais fait une licence d'anglais à Strasbourg et plein de petits boulots. Je me cherchais encore, ne savais pas vraiment quoi faire. Maintenant, je sais. J'ai vraiment trouvé le métier qui me plaît.

anglaise - ou de l'idée qu'il s'en fait au premier abord. J'ai ainsi vu l'expression 'fell creatures,' en parlant des dragons, traduite par 'créatures déchues'. Le traducteur a, je suppose, raisonné que 'fell' est une forme du verbe 'tomber'. Avec un peu plus de recul, il se serait aperçu que la grammaire ne tient pas debout, et que le sens n'a rien à voir avec le reste du paragraphe. En fait, 'fell' a ici le sens un peu désuet de 'féroce, cruel'.

Dans le domaine littéraire, le bon traducteur doit allier une maîtrise parfaite des deux langues à une connaissance sans faille de l'œuvre traduite, et posséder lui-même un certain talent d'écrivain. Le mauvais traducteur découvre l'œuvre au fur et à mesure qu'il la traduit, produisant ainsi une traduction incohérente ; le texte traduit, mal écrit, 'sent' encore la langue d'origine. Dans un livre d'un auteur japonais, je suis tombé sur la phrase "voilà tout le monde et leur grand-mère", une expression anglaise familière ('everybody and their grandma are showing up') pour 'ça y est, toute la famille débarque'. L'éditeur français n'avait pas fait traduire la version originale japonaise, mais la traduction anglaise... et cela se sentait.

Antoine Ribes

L'œil du lecteur, tout d'abord. Juger un

ALAIN BONET

Fiche signalétique :

Nom : Bonet

Prénom : Alain

Profession : Enseignant ; collaborateur occasionnel à *Multimondes (ex-Dragon Magazine)* ; traducteur d'appoint pour Hexagonal.

Artistes / œuvres préférés : Tolkien, Shakespeare ; *Excalibur, Star Wars ; Le Prisonnier, Twin Peaks, X-Files* ; Mozart ; Wagner ; *Sandman, Watchmen*,... mais le panthéon est immense.

Background :

Né le 21 juillet 1969, est resté depuis dans la Lune. Jeune lecteur de science-fiction, découvre simultanément l'anglais, Tolkien et le jeu de rôles au collège. L'obligation de traduire lui-même règles et scénarios en cette époque barbare mais héroïque le force à mettre les bouchées doubles en langues. Abandonne des études scientifiques pour une formation d'enseignant ; maîtrise consacrée à Tolkien. Passionné de choses celtiques, amoureux de l'Irlande, étudie l'anglais médiéval. Un bon génie l'invite à rejoindre l'équipe de *Dragon Magazine* puis le recommande à Hexagonal comme traducteur.

traducteur est forcément subjectif. Autre cas de figure : un traducteur fatigué, énervé, avec du hard rock plein les oreilles et une série débile à la TV pendant qu'il bosse est un mauvais traducteur. Ou alors, il sait aussi marcher sur l'eau.

Plus sérieusement, ce qui fait la différence, c'est —en fonction du type de traduction demandée— la conscience et le style. La conscience, dans la traduction, c'est une chose primordiale. Il FAUT avoir l'honnêteté et la présence d'esprit, presque à chaque mot, de se demander POURQUOI ce satané auteur a eu l'idée saugrenue de f... ce mot ridicule à cet endroit là. De manière plus générale, il faut chercher à comprendre ce que l'auteur voulait faire en écrivant tel ou tel texte. Quelqu'un qui écrit des règles de JdR cherche à être clair. Quelqu'un qui écrit un manuel technique cherche à être clair, précis et exhaustif. Un bon traducteur réussit à rester fidèle à l'esprit de l'auteur, à ce que l'auteur a voulu rendre comme effet : une explication claire, un exposé précis, ou un sentiment, une émotion, une impression... Le style, c'est le style propre du

traducteur, celui qu'il a dans la langue-cible. C'est ce qui va lui permettre de retranscrire le plus fidèlement possible l'esprit de l'auteur. Mieux un traducteur manie la langue-cible et mieux il est à même de faire du bon travail. Le traducteur, comme l'écrivain, n'a que la langue pour outil. Mieux il la manie, meilleur il est. C'est un travail de fourmi que de chercher le mot juste (on le trouve rarement), la forme grammaticale qui tombe juste, la bonne expression. Les traductions de noms composés anglais, c'est aussi un vrai casse-tête. L'anglais crée facilement des mots composés, les auteurs se servent de cette aisance pour faire des noms qui, traduits, sont d'une platitude crasse en français ou qui sonnent affreusement faux. J'étais très content sur Pug l'Apprenti parce qu'on a réussi pour certains noms à trouver des traductions vraiment bien.

Enfin, un bon traducteur, c'est un traducteur qui a l'honnêteté de se relire une fois, deux fois, trois fois et plus encore avec un œil critique et de bosser des heures et des heures sur un chouya de phrase que personne ne remarquera jamais, mais qui "sonne" faux à ses oreilles.

- Qu'est-ce qui fait la qualité d'une traduction ?

Anne Vétillard

Il faut avoir une bonne connaissance de la langue de la version originale, bien sûr. Mais essentiellement, il faut posséder une excellente maîtrise de la langue de destination, qui doit être autant que possible sa langue natale. On peut arriver à se débrouiller avec un dictionnaire pour retrouver un mot inconnu, mais si on n'est pas capable de faire passer le message en français, c'est fichu. Une traduction doit être dépourvue de fautes d'orthographe, de grammaire, de barbarisme, d'anglicismes, etc. Il faut écrire dans un français impeccable. Il faut aussi avoir une bonne "oreille", et trouver les mots et les expressions qui "sonnent juste". Ainsi, dans le milieu du JdR et dans la littérature de fantasy, les auteurs anglo-saxons inventent souvent des mots et des expressions. Il faut donc savoir recréer des néologismes "sympathiques" dans notre langue. Pour vous donner un exemple, une arme dans un monde cybernétique qui s'appelait en VO le "God-meeter" (Celui qui fait rencontrer Dieu) est devenu le "Saint-Pierre Express". Une bonne connaissance de la culture de

la langue d'origine est aussi extrêmement utile, pour reconnaître les références culturelles et les expressions idiomatiques et les adapter dans notre langue. Un texte est souvent émaillé de petites références à des personnages, des événements historiques, des clins d'œil qui n'ont aucune signification pour un lecteur étranger. Pour prendre un exemple, un Américain aurait beaucoup de mal à comprendre une référence dans un article français à "L'État, c'est moi !" s'il ne connaît pas Louis XIV et sa volonté d'un état monarchique fort et puissant... et il ne comprendrait pas qui est "PPD" s'il n'a jamais vu les Guignols de l'Info. Il faut donc une certaine connaissance de la culture de l'auteur traduit pour reconnaître les références qu'il utilise.

Pour faire une bonne traduction, il faut aussi apprendre à connaître le contexte de l'œuvre. On traduit mieux un roman de chevalerie si on connaît bien les termes servant à décrire les armures et les sièges, la poésie courtoise, etc. Il faut souvent s'engager dans des recherches pour se familiariser avec le vocabulaire particulier d'un ouvrage. Avoir une bonne culture générale est donc un atout, car cela permet de lancer ses recherches dans la bonne direction.

Et finalement, pour faire une bonne traduction, il faut disposer de temps, ce qui n'est pas toujours possible. Alors, on fait "au mieux"...

Valérie Florentin

Une fois de plus : le style. Les phrases doivent être assez courtes pour être comprises facilement et le vocabulaire accessible.

Alain Bonet

Les paragraphes précédents ont déjà défriché le sujet. Une bonne traduction est invisible. Si je peux croire qu'un texte traduit a été écrit par un français, c'est un bon point. La traduction idéale doit bien sûr transmettre toutes les informations du texte original, y compris le style, et susciter chez le lecteur les mêmes réactions que chez le lecteur du texte original. Mais là, nous entrons dans le rêve. Traduttore, tradittore, la belle infidèle et la fidèle laide... Disons que s'il faut un autre traducteur ou un professeur de littérature pour détecter les défauts, l'essentiel est passé.

Antoine Ribes

Le temps. Pour les raisons ci-dessus.

- Quels sont les outils indispensables d'un traducteur ?

Anne Vétillard

Les outils indispensables... Bon, on va

donc éviter le superflu...

Des outils de langue, bien sûr : un dictionnaire bilingue, un dictionnaire de français (genre Robert), un dictionnaire analogique (comme l'excellent Thésaurus de Larousse), un Bescherelle et un dico des difficultés de langue française (il faut souvent se rafraîchir la mémoire, car le cerveau est "contaminé" par la langue que l'on traduit et il est quelquefois difficile de retrouver ses petits). Un dico des proverbes et des expressions idiomatiques est souvent utile.

Des outils de culture: un Quid, une bonne encyclopédie (genre Universalis)...

Des outils de travail : un ordinateur avec un traitement de texte, éventuellement une connexion Internet (beaucoup d'éditeurs préfèrent recevoir les textes par le net), et tout ce qu'il faut pour travailler dans de bonnes conditions (bureau, téléphone, etc.)

Et un cerveau pour faire la synthèse de tout cela !

Valérie Florentin

Un cerveau, un ordinateur et deux dictionnaires (un bilingue, un "normal"). Plus sérieusement, il faut avoir une maîtrise suffisante de la langue étrangère pour la comprendre sans problème et ne pas risquer de faire de contre sens. Il faut aussi une bonne maîtrise de sa langue maternelle pour ne pas faire de fautes d'orthographe ou de grammaire.

Alain Bonet

Les outils 'intellectuels' ont été mentionnés plus haut. Concrètement, un bon ordinateur avec traitement de texte. Un bon dictionnaire bilingue, voire deux. Au moins un bon dictionnaire monolingue pour chacune des langues utilisées. Un dictionnaire des synonymes ou mieux, un dictionnaire thématique. Une bonne connaissance de l'étymologie des deux langues (le nombre de situations dont on se sort en remontant aux racines est surprenant). La connaissance de plusieurs œuvres de référence, en v.o. et en traduction. Des heures de lecture active dans les deux langues (lire en réfléchissant aux traductions possibles).

Antoine Ribes

Dans l'ordre : Trois dictionnaires au minimum (un unilingue de la langue-source, un unilingue de la langue-cible et un bilingue langue-source / langue-cible). Un ordinateur avec un traitement de texte. Un thésaurus (sorte de dictionnaire de synonymes en infiniment plus complet). Plein de dictionnaires spécialisés (marine, informatique, psychologie, argot, etc.). Du café, BEAUCOUP de café.

Quelle est ta vision du marché français dans le domaine de la traduction, jeux et / ou romans ?

Anne Vétillard

Assez floue pour le moment... J'ai eu un peu de mal à suivre "l'actualité" ces derniers temps... Vous savez, ces histoires de délais drastiques...

Valérie Florentin

J'ai une vision assez restreinte puisque je ne peux parler que de ce dont je m'occupe. Je pense que les traductions sont faites en assez grand nombre, mais pas toujours sur les produits les plus attendus.

Alain Bonet

Assez limitée... en fait, je lis peu de traductions. Mes lectures concernent essentiellement le domaine anglophone, que j'explore en v.o. depuis que j'en suis capable ; les meilleures traductions, comme je l'ai expliqué, n'évitant que rarement de rappeler leur nature. De même pour les jeux - j'évite même d'utiliser mes propres traductions, qui ne sont pas meilleures que les autres (je le sais, j'y ai déjà repéré toutes les erreurs que j'ai dénoncées plus haut). En revanche, mes passages à la FNAC et autres librairies semblent indiquer que la traduction française marche bien, du moins en volume. Sans doute est-elle plus limitée dans le monde des jeux, probablement pour des raisons économiques. Mon activité de traducteur est très épisodique - j'interviens en appoint, pour un projet particulier. On ne peut pas dire que je baigne dans le milieu.

Antoine Ribes

Il y aura toujours plus de traductions à faire et toujours trop de traducteurs pour les faire. Le marché veut qu'un traducteur free-lance n'ait jamais à se soucier de travailler trente-cinq heures. S'il peut travailler plus de trente-cinq heures, il est bien content, ça veut dire qu'il pourra manger quand il sera payé.

Quels conseils donnerais-tu à un futur traducteur (cursus, à faire, à ne pas faire...)?

Anne Vétillard

Des études de langue sont toujours utiles. Et puis, il existe un cursus de traduction, alors pourquoi ne pas l'utiliser... Mais il faut avant tout avoir un esprit ouvert sur le monde, se faire une solide culture générale. Lire, lire, et encore lire, aussi bien dans la langue que l'on va traduire (pour se familiariser avec elle le plus possible) qu'en français, pour enrichir son vocabulaire et augmenter sa maîtrise

du maniement de la langue.

Les choses à ne pas faire ? Rester seul dans son coin et traduire en solitaire. Une oreille amie est souvent utile, pour soumettre une idée, donner un jugement sur un passage ardu. Quand on est plongé

ANTOINE RIBES

Fiche signalétique :

Nom : Ribes

Prénom : Antoine

Age : 29 ans

Pseudo : Chanoine

Signe particulier : Lunettes, barbe et cheveux longs

Profession : traducteur, directeur de collection, webmestre...

Traductions : pfou ! plein d'articles de psycho, autobiographie de Anton T. Boisen, les trois premiers volumes de la Guerre de la Faille, Prince Dragon, le jeu Retour à Kronдор, des sites net,...

Background :

Je suis tombé dedans quand j'étais petit. Bon, sans rire, c'est un truc qui m'a branché vraiment dès que j'ai appris un peu de latin (donc en 6^e). Et puis le latin étant assez lourdingue, comme langue, je me suis penché sur l'anglais, qui me promettait des romans un peu plus passionnants. Quand j'ai eu le choix d'entrer où je voulais après la terminale, j'ai fait la folie de ne pas faire de prépa, je suis entré en fac où je me suis lancé dans des études de traduction. J'ai fait tout ce qui me tombait sous la main : anglais, ancien français, anglais médiéval, espagnol... J'ai eu un DEUG avec mention traduction, une licence de traduction, une maîtrise de traduction, deux mois d'hôpital militaire (dans un lit sous perfusion), un DEA de littérature anglophone et puis j'ai eu trop de boulot pour continuer les études. Entretemps, j'avais déjà pas mal commencé à faire des petits boulots par-ci par-là. Après le DEA, j'ai fait des bouts de trucs pendant un an et puis des copains ont monté une boîte de net, ce qui m'a permis de faire Miroir des Mondes -et de traduire en anglais toute la base du site-, puis ils ont monté avec moi une boîte d'édition : les Editions de la Reine Noire. On manquait de moyens, de contacts, de métier alors ça a végété deux ans et puis on a fini par tomber sur Florent Massot, LA personne dont on avait besoin pour être distribués, apprendre le métier, etc. J'ai donc commencé à faire des traductions de manière plus régulière, plus stable et les contacts aidant, à avoir quelques autres contrats.

dans le contexte d'un ouvrage depuis des semaines, certaines choses semblent évidentes alors qu'elle ne le seront pas pour le lecteur. Un regard extérieur est indispensable. Il ne faut pas hésiter à poser des questions, à faire participer son entourage, à consulter des amis ou des relations qui ont des connaissances dans un domaine abordé par le texte à traduire. Si vous devez traduire le récit d'une bataille navale, discutez-en quelques heures avec un copain qui a fait de la voile...

Valérie Florentin

De changer d'orientation. Il y a peu de postes pour de nombreux candidats. Mais je pense que le conseil essentiel c'est de lire beaucoup dans les deux langues afin d'acquérir des automatismes de traduction. Peut-être également de travailler sa vitesse de frappe sur ordinateur. Mieux vaut taper rapidement, cela permet de gagner un temps précieux.

Alain Bonet

De lire, écouter, parler un maximum de langues, et de chercher le plus souvent possible à passer de l'une à l'autre. Cela me paraît la meilleure façon d'acquérir la souplesse d'esprit et les ressources nécessaires à une bonne traduction. Il faut

être curieux du langage, s'intéresser à sa grammaire (une formation linguistique me paraît indispensable), à son histoire, aux cultures qui le véhiculent, explorer ses facettes (argot, vocabulaire spécialisé). Avoir eu une formation à la traduction en milieu universitaire semble incontournable, mais il est moins important d'avoir à l'esprit toutes les traductions possibles, ou de connaître par cœur dix dictionnaires (ce n'est pas une épreuve d'agrégation), que de savoir reconnaître un niveau de langue, un type de vocabulaire, d'acquérir le don de pouvoir dire : 'Je ne sais pas ce que cela signifie, mais je suis sûr que c'est une expression idiomatique'. Il faut développer l'empathie avec la langue. Il faut aussi avoir l'habitude de s'exprimer par écrit. Avoir écrit trois romans de jeunesse, même jamais publiés, est un excellent début.

Antoine Ribes

Etre sûr de vouloir être traducteur et puis tenir bon après. Etre prêt à faire le mariole à Mickeyland à vendre des hamburgers. Des montagnes de hamburgers.

Je suis un très mauvais exemple de traducteur. La voie royale, c'est

l'interprétariat, ou je ne sais plus trop quelle école à Dauphine et puis un DESS paumé dans un coin qu'on décroche sur concours. En fait, il y a plein de traducteurs qui n'ont pas le moindre diplôme de traduction et qui se débrouillent fort bien. Le diplôme est juste là pour rassurer l'employeur. Ensuite, il faut faire ses preuves, donc réussir à décrocher dix boulots non payés, trente boulots mal payés, pour avoir enfin un petit quelque chose. Les diplômés sortis des bonnes écoles doivent avoir moins de problèmes.

Les choses à ne pas faire, c'est : flouer son employeur (à partir du moment où on a accepté un boulot et ses conditions, si misérables soient-elles, on le fait honnêtement et consciencieusement, dans les temps impartis et on accepte de réviser son travail sans râler si l'employeur n'est pas content : c'est lui qui paye, c'est lui qui a raison) ; couper les ponts avec un employeur (il faut toujours lui rappeler qu'on existe) ; TOUJOURS avoir un contrat signé et blinder de manière paranoïaque ses travaux afin de mettre toutes les chances de son côté pour être payé.

- Y'a-t-il plusieurs manières d'aborder un ouvrage à traduire ?

Anne Vétillard

Sans doute... Chacun a la sienne. Personnellement, j'aime bien faire le "premier jet" de traduction en découvrant l'ouvrage, car le plaisir de la découverte et l'envie de "savoir la suite" donnent une excellente motivation pour avancer rapidement dans le travail. Ensuite, je fais plusieurs relectures pour peaufiner le texte et le mettre dans le meilleur français possible. Je ne mélange jamais la phase "traduction pure" à la phase "mise en forme en français", car le cerveau est en mode "langue d'origine" dans la première, et en mode "français" dans la deuxième. C'est ainsi que l'on évite les anglicismes, les barbarismes, sinon on ne les repère pas.

Valérie Florentin

Je pense qu'il y a autant de manières que de traducteurs. Il y a ceux qui lisent les textes (ou au moins les phrases) avant de les traduire, ceux (comme moi) qui traduisent mot après mot ou presque sans lire la totalité de la phrase... Par contre, autant il y a de manières possibles, autant je suis persuadée qu'il n'y a pas de meilleure manière. Tout dépend des habitudes de chacun.

Alain Bonet

Autant, je suppose, qu'il y a d'ouvrages et



de traducteurs. Mais mon expérience n'est pas assez vaste pour que je puisse être plus précis.

Antoine Ribes

Oui : prendre des vacances avant, dormir un peu avant, ou prendre un café avant.

- Quel est ton rythme de traduction ?

Anne Vétillard

Très variable. J'ai pu faire un roman entier en un mois en mettant les bouchées triples (plus jamais ça !). Trois mois pour un roman de quatre cents pages est un rythme confortable.

Valérie Florentin

Je traduis une dizaine de pages A4 par jour (environ 6 à 7 heures de travail).

Alain Bonet

Assez lent, si j'en juge mes premières négociations de dates limites (deadlines). Mais je suis enseignant à plein temps, si bien que je ne peux vraiment travailler à mes traductions que pendant une partie des vacances scolaires. Ceci dit, je m'astreins à un certain travail (lecture du texte, réflexion sur le lexique) chaque jour si je le peux, en tout cas chaque semaine. Les suppléments de Rolemaster (entre 96 et 128 pages) m'ont pris de deux à quatre mois, en fonction des vacances disponibles entre la commande et la remise.

Antoine Ribes

Une quinzaine de feuillets de 1500 signes par jour est un rythme agréable, plaisant et valorisant sur un roman. Trois ou quatre jours pour un poème un peu compliqué de quelques vers suffisent à peine et de toute manière, c'est jamais comme il faut. La traduction technique, ou la traduction de jeu, ça se fait plus vite

(quinze, vingt, vingt-cinq feuillets parfois). La traduction de dialogues chronométrés est un vrai casse-tête, mais je tiens à cinq à dix feuillets par jour. Derrière, il faut compter les relectures, qui prennent facilement la moitié du temps passé à traduire, parfois le même temps. Mais il est vrai que j'ai plein d'autres activités à coté.

En fait, le problème, c'est qu'on vous demande parfois de faire des petites traductions (un feuillet, un et demi). Le temps de s'y mettre et la journée est partie. Sur une grosse traduction, on atteint un rythme de croisière. Sur un petit bout de chose, ça prend un temps fou. Mais ce que j'aime bien, c'est quand on m'appelle pour me dire qu'il faut traduire X pages pour avant-hier dernier délai. C'est rigolo, ça change un peu, on se met à un rythme différent, on bosse brusquement seize heures par jour pendant deux ou trois jours et en général, votre employeur est super content et très ennuyé de vous avoir mis dans une telle situation... si vous lui rendez le travail à temps et bien fait.

- Quels sont tes rapports avec les éditeurs, les commanditaires ?

Anne Vétillard

Mes "rapports" ? Professionnels... Que dire d'autre ?

Valérie Florentin

Je travaille pour une société unique (Hexagonal) et tout se passe pour le mieux. Comme j'habite en province, nous communiquons par téléphone et courrier. Nous nous voyons environ deux fois par an, lors des salons. Je les apprécie beaucoup et je pense que c'est réciproque.

Alain Bonet

Très cordiaux et enrichissants. Il est vrai que la traduction est pour moi un à-côté, ce qui dédramatise les problèmes éventuels. Les contacts personnels et les échanges avec les autres traducteurs me sont très précieux.

Antoine Ribes

Je m'efforce de maintenir des rapports cordiaux avec mes commanditaires, sauf quand ils me font un bébé dans le dos. Sinon, je m'édite moi-même, pour les romans. Ce n'est pas toujours le mieux, une bande de copains, pour bosser, mais bon an mal an, ça marche.

- Un traducteur peut-il à ton avis gagner sa vie de cette seule activité ?

Anne Vétillard

Bien sûr, s'il trouve des contrats... Désolée, mais cette question est valable pour tous les métiers. On peut toujours gagner sa vie si on trouve du boulot... Quant à trouver des contrats, c'est une quête incessante que chacun mène à sa manière avec plus ou moins de bonheur. Il faut savoir se faire connaître, fréquenter les salons professionnels, démarcher les éditeurs et rendre un travail de qualité.

Valérie Florentin

Les traducteurs sont généralement payés selon le nombre de pages à traduire (ou plus exactement de mots ou de signes). Tout dépend donc du rythme de traduction. Mais c'est un métier qui permet de gagner sa vie.

Alain Bonet

Ce doit être difficile, mais possible. Si je calcule mes revenus de traducteur sur une base horaire, je suis grosso modo mieux payé que dans l'Education Nationale, mais le total ne m'aurait permis de vivre que quelques mois. Si j'étais disposé à en faire une activité à plein temps, en admettant que j'aie assez de commandes et que je ne m'en lasse pas, je pourrais probablement en vivre. Si...

Antoine Ribes

Bonne chance !

Ainsi se termine notre second dossier. Nous remercions chaleureusement nos quatre invités qui se sont pliés à notre interrogatoire. Nous espérons vous avoir éclairé sur ce qu'est le métier de traducteur, ses contraintes, ses avantages...

Rendez-vous dans le prochain dossier...

Dossier réalisé par Gilles Février.
Propos recueillis par Gilles Février et
Ludovic Meynadier.



Témoignages

Interview de Bruno Mérandon (Rêves d'Aventures)

Propos recueillis par Rémi Couineau (Québec)

Note : vous pouvez aussi retrouver Bruno Mérandon dans le fanzine Zombi.

FFJdR : *Bruno Mérandon, tu es l'auteur de Maggus, un nouveau jeu de rôle qui vient de paraître à Rêves d'Aventures, peux-tu te présenter un petit peu à nos lecteurs ?*

Bruno Mérandon : Bonjour et merci de l'intérêt que la FFJdR porte à Maggus, le **JdR de Toutes les Magies**. Je suis un veeeeeeeeux joueur de... 35 ans. Après des études un peu chaotiques et quelques années dans la fonction publique, j'ai décidé d'essayer de vivre de ma passion pour le jeu de rôle.

FFJdR : *Comment as-tu découvert le jeu de rôle ?*

BM : La première fois que j'ai entendu parler des jeux de rôle, c'était en 1974 dans un article de Sciences et Vie. J'ai tout de suite accroché au principe de ce jeu bizarre. Quatre ans plus tard, mon frère m'a offert la boîte de base de D&D (première édition !) et j'ai acheté très rapidement les premiers volumes d'AD&D au fur et à mesure de leur parution.

FFJdR : *Qu'est ce qui t'a amené à créer tes propres jeux et à les publier ?*

BM : J'ai commencé à créer mon premier jeu de rôle en 83 et je n'ai jamais réussi à décrocher. L'élément déclencheur est venu de mon groupe de joueur de l'époque. Un jour, un de mes joueurs a dit "Et si on créait un jeu de rôle", qu'il fallait bien entendu traduire par "Bruno, crée-nous un jeu de rôle". À l'époque, nous étions fous des comics américains et j'ai donc créé un jeu basé sur l'univers des super-héros : Mutants et Savants, vite surnommé MUTS. En 1991, j'ai édité à compte d'auteur un autre de mes jeux : Boucanier, un JdR de cape et d'épées. J'ai créé mes jeux pour y jouer avec un maximum de personne. C'est pourquoi il m'a semblé normal d'essayer de publier les meilleurs.

FFJdR : *Justement, quels conseils donnerais-tu à quelqu'un qui souhaite publier ou faire publier son jeu de rôle ?*

BM : Après mon expérience avec Boucanier, je ne conseille pas de publier son jeu à compte d'auteur. En effet, la grosse difficulté est alors de réussir à distribuer le jeu et il n'est pas facile de s'improviser distributeur, c'est un métier en soi. Je conseillerais plutôt, soit de monter sa propre maison d'édition, soit d'envoyer un manuscrit aux différentes maisons d'éditions, dont Rêves d'Aventures, bien sûr. Créer une maison d'édition requiert tout de même tout un arsenal de compétences différentes : comptabilité, PAO, marketing, gestion, etc., ainsi que des ressources financières importantes. Avant de démarcher les maisons d'éditions, ne pas hésiter à déposer son manuscrit à la Société des Gens de Lettres de France, afin d'en

Après mon expérience avec Boucanier, je ne conseille pas de publier son jeu à compte d'auteur.

protéger la propriété intellectuelle. Cela ne coûte que 200 à 300 F, permet de montrer son sérieux et d'éviter pas mal de problèmes. Dans tous les cas, il faudra s'armer de patience.

FFJdR : *Maggus n'est donc pas ton coup d'essai, parle-nous un peu de tes précédents jeux. En particulier, où puises-tu ton inspiration ?*

BM : J'ai effectivement écrit quatre jeux avant de commencer Maggus : MUTS (super-héros), Gor (d'après le cycle du même nom de John Norman), Boucanier (sur la flibuste au XVIIème que j'ai édité à compte d'auteur) et Ondö (Japon médiéval). Depuis, j'ai écrit Hollywood (sur l'univers impitoyable de la plus célèbre ville de production cinématographique) et j'ai quelques autres projets sous le coude.

Quant à savoir où je puise mon inspiration, j'aimerais pouvoir te répondre. Tout ce qui passe à ma portée est une source potentielle d'inspiration : mes lectures, je lis beaucoup, les films ou séries télé et parfois les autres jeux de rôle.

FFJdR : *Parle-nous de la gestation de Maggus. Je sais que tu avais contacté la FFJdR à l'époque. Pourquoi ?*

BM : La maturation de Maggus a pris pas mal de temps. Même si les règles étaient à peu près au point depuis déjà 5 ans, il ne nous restait encore à illustrer

Maggus et le mettre en page, ce qui nous a pris pas moins de 18 mois et 5 maquettes ! C'est à cette époque que j'ai contacté la FFJdR afin de trouver des illustrateurs, car ni mes collaborateurs proches ni moi-même n'avons de talent dans ce domaine.

FFJdR : *Quelles sont tes relations avec la société d'édition Rêves d'Aventures ?*

BM : Je suis à l'origine de la création de cette nouvelle société d'édition et j'en suis le principal associé et le gérant. L'équipe de Rêves d'Aventures compte maintenant 5 à 6 collaborateurs réguliers, et à peu près autant d'illustrateurs. La moitié de l'équipe est composée de femmes.

FFJdR : *Pour éclairer ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu, pourquoi Maggus est-il surnommé le Jeu de Rôle de Toutes les Magies ?*

BM : Sur Maggus, qui est le nom du monde du jeu du même nom, la magie est omniprésente et existe sous un grand nombre de formes différentes. L'idée de départ du jeu est de créer un système de jeu et un univers cohérent où plus de quarante différentes approches de la magie cohabitent harmonieusement.

FFJdR : *Maggus est-il un jeu de rôle med'fan' ? Qu'est-ce qui le distingue de ses concurrents et qu'apporte-t-il de nouveau en terme d'univers et/ou de règles ?*

BM : Maggus est plutôt un jeu d'Heroic Fantasy car seules quelques parties du monde sont sur le thème médiéval. Pour donner un exemple, la principale magie pratiquée à Attica, le pays des Technos, est la Technologie. Tu imagines donc sans peine que cette partie de Maggus est tout sauf un monde médiéval !

L'univers de Maggus est très vaste. C'est en fait un monde dont seul le centre, les Terres du Conseil de la Magie, est décrit. Chaque maître de jeu pourra donc, s'il le désire, y insérer son propre pays et/ou sa campagne préférée.

Les nombreuses heures de tests ont aussi montré que le système de jeu se révèle à la fois novateur, simple et très souple. Sa principale originalité est de proposer un grand nombre d'approches totalement différentes de la magie, dont 6 sont présentées dans les règles de base. Et je ne parle pas de listes de sorts différentes mais d'approches conceptuelles et philosophiques complètement différentes pour chaque magie. Jouer un élémentariste ne ressemble en rien à jouer

un mage, par exemple.

FFJdR : *Mon petit doigt m'a dit que des suppléments allaient voir le jour très prochainement, peut-on en savoir plus ? L'effort portera-t-il plus sur les aides de jeu ou plus sur des scénarii ?*

BM : Ton petit doigt est bien renseigné. La première extension qui présentera la magie des Enchanteurs est effectivement déjà prête et elle part à l'impression dès que les ventes des règles de bases permettront de la financer. Nous avons l'intention de publier deux types d'extensions : les nouvelles magies et les principaux pays des Terres du Conseil de la Magie. Chaque extension comprendra un scénario complet et de nombreuses sources d'inspirations.

FFJdR : *Est-ce que les joueurs pourront te voir à un prochain salon/convention ?*

BM : Nous sommes présents à la prochaine convention TIL à Lyon début avril et à celle d'Orchidée 2000 à Lausanne en mai et toutes les invitations sont les bienvenues. Nous avons l'intention d'accepter l'invitation de l'excellente équipe des Nocturnes Forziennes pour la dernière édition de la convention qu'ils organisent les 25 et 26 février prochain, mais nous ne pourrons malheureusement pas y aller. Nous avons cependant mis en place avec les organisateurs un système de "boîte à questions" où les joueurs de la convention pourront poser leurs questions à l'équipe de Rêves d'Aventures, moi y compris. Nous répondrons à toutes les questions par voie d'Internet. A suivre !

FFJdR : *Que penses-tu des Chroniques d'un Jeu Annoncé qui permettent aux joueurs d'essayer un nouveau jeu de rôle/supplément et de discuter avec son auteur/traducteur ?*

BM : Toute chronique permettant aux joueurs de mieux connaître de nouveaux jeux de rôle est une bonne initiative, et les fameuses Chroniques d'un Jeu Annoncé en sont un fier représentant. J'attache beaucoup d'importance à rester en contact avec mes joueurs et ces longues discussions sont l'une des choses que j'apprécie le plus en convention. J'aimerais d'ailleurs préciser que nous avons mis en place une liste de diffusion (<http://club.voila.fr/group/maggus/fullinfo.html>) où se retrouvent de nombreux joueurs de Maggus et où vous pouvez rejoindre tous les collaborateurs de Maggus. Nous vous y attendons. Nous sommes aussi en train de construire un site ouèbe dédié à Maggus.

FFJdR : *Comment vois-tu l'avenir ? Un*

nouveau jeu par exemple ?

BM : L'avenir de Rêves d'Aventures dépend beaucoup celui de Maggus mais ce ne sont pas les projets qui manquent ! Nous prévoyons en effet de sortir un nouveau jeu pour Noël 2001 et plusieurs prétendants sont encore dans la course au trône, dont Te Deum, un jeu actuellement sur Internet. Pour Maggus, nous avons l'intention de sortir une extension tous les trois mois, au rythme d'une extension Pays pour trois extensions Magie.

C'est toujours un plaisir de répondre aux questions d'autres rôlistes et j'invite tous les joueurs de Maggus à rentrer en contact avec nous sur notre liste de diffusion.

Présentation du jeu par l'auteur

Bienvenue sur Maggus ! - un monde où les dieux se mêlent de tout et où la magie est omniprésente - Maggus, source de toutes les légendes de la Terre, sphère improbable qu'entourent les éléments primordiaux et où les possibilités ne sont limitées que par votre imagination.

Vous trouverez dans les règles de base de Maggus, le Jeu de Rôle de Toutes les Magies : le système de jeu, ainsi que la présentation de six des magies pratiquées sur Maggus : l'Élémentarisme, le Bardisme, le Druidisme, l'Hekau (la magie des noms), la Magie du Corps et la Magie Universelle. Le Royaume du Nord, ses villes, son mode de vie et ses principales personnalités y sont détaillés et les joueurs pourront y incarner l'une des quinze races indigènes donnant au jeu une diversité et une liberté d'expression rarement vue auparavant.

Maggus est édité par la société
Rêves d'Aventures
19, rue Ingres
31000 Toulouse
mél : reves.aventures@easynet.fr
et est vendu 250 FF dans tous les
magasins de jeux de rôles.

De plus, une liste de diffusion pour discuter de Maggus, le Jeu de Rôle de Toutes les Magies, est disponible à l'adresse : <http://club.voila.fr/group/maggus/fullinfo.html>.

Bruno Mérandon, auteur de Maggus.

Interview d'Olivier Noël (DXP)

Propos recueillis par Gilles Février

FFJdR : *Bonjour, tu es le rédacteur en chef de DXP, mais également de MultiMondes, peux-tu nous en dire plus sur toi ?*

Olivier Noël : J'ai 33 ans, je suis à l'origine un vieux joueur de jeu de rôle, avec une vingtaine d'années de carrière. Juste après l'armée en 85, avec mon petit BEP vente, je suis devenu vendeur dans une boutique de jeux de rôle parisienne. De fil en aiguille j'ai commencé à écrire pour Berlin XVIII, puis pour le prozine Quest, avec Leo Vesperini, et enfin pour Dragon Magazine. En 95 j'ai quitté définitivement mon poste de vendeur (rue de Sévigné dans le marais) pour rentrer dans la société Hexagonal et devenir rédacteur en chef de Dragon Magazine (maintenant renommé MultiMondes). Enfin, il y a de cela quelques semaines, j'ai également accepté le poste de rédacteur en chef de DXP.

FFJdR : *DXP c'est quoi ?*

ON : C'est un journal de presse sur les jeux de rôles. Quand nous avons réfléchi au concept, nous nous sommes demandés ce que nous aimerions trouver dans un journal sur notre loisir. Nous avons également pensé qu'il serait temps d'avoir un journal qui s'adresserait aux joueurs comme à des adultes et qui aiderait à recrédibiliser le jeu de rôles en montrant qu'il s'agit d'un sujet à part entière, qu'on peut écrire des articles économiques, sociologiques ou professionnels sur le sujet ; que ce n'est pas qu'un loisir pour des adolescents qui auraient grandi trop vite. C'est pourquoi nous avons choisi ce format ressemblant à un quotidien qui assoie le côté professionnel du magazine. Le fait d'être mensuel permet également d'être à la pointe de l'actualité, de faire des reportages sur des sujets encore chauds, et surtout de proposer une masse de matériel, à lire ou à jouer, très importante puisqu'une page de DXP contient 3 fois plus de signes qu'une page de l'ancien Casus ou de MultiMondes.

FFJdR : *Qui compose l'équipe de DXP ?*

ON : DXP est un magazine qui est produit par Night City à qui l'on doit déjà Black Ops. Le directeur de publication est Xavier Lavau, le patron de cette société, il est également le co-rédacteur en chef de Black Ops. Le directeur de rédaction et Directeur Artistique de DXP, c'est Fabrice

Sarelli le patron d'Hexagonal et le directeur de publication de MultiMondes. Le Rédacteur en chef c'est donc moi, sachant que je dirige également la rédaction multiMondes. Pour DXP j'ai un adjoint en la personne de Denis Souly qui écrit également les news de Black Ops et qui est un vieux compère de Xavier. Comme vous pouvez le voir, c'est vraiment une équipe qui mixe des gens de MultiMondes et de Black Ops puisque parmi les auteurs et les illustrateurs on retrouve beaucoup de noms familiers aux lecteurs de MultiMondes.

FFJDR : *L'approche est vraiment différente des autres magazines, pourquoi ?*

ON : On a d'abord décidé de faire un magazine de presse donc, puis on a cherché à voir ce qu'on allait mettre dedans, mais tout les composants devaient se fondre dans la ligne éditoriale. Par exemple les aides de jeu doivent proposer du matériel vraiment utile et pertinent. Nous voulons des scénarios avec de bonnes intrigues, qui donnent envie, et qu'ils soient écrits par des maîtres qui pratiquent beaucoup le jeu ou par des spécialistes. Nous avons d'ailleurs fait appel à des auteurs comme Julien Blondel (Prophecy), Christophe Beugey (Hawkmoon, Pendragon), Benoit Attinost (Prophecy, Polaris), ou Xavier Spinat (Agone). De la même manière la rubrique sur les clubs et les manifestations nécessitait d'être faite avec le concours de FFJDR pour deux raisons. Premièrement

écrire la rubrique en prenant les informations sur la source la plus fiable, deuxièmement pour crédibiliser auprès du public la fédération en tant qu'interlocuteur indispensable. Et ainsi de suite. Tout est fait pour donner du relief au contenu de XP et en faire un produit avec des éléments variés mais une forme homogène.

FFJDR : *Vous allez parler de jeux micro, de livres ou de BD ?*

ON : La priorité ira d'abord au jeu de rôles papier et si par le plus grand des malheurs on ne trouvait pour notre rubrique portrait de jeu aucune sortie intéressante, on penserait au jeu micro. Mais l'informatique c'est un créneau qui est déjà couvert par des dizaines de magazines spécialisés et de plus Backstab et ensuite Casus se sont portés sur le créneau, je ne pense donc pas judicieux de

les suivre. De plus je pense que le joueur de jeux de rôles cherche avant tout du matériel sur du vrai jeu de rôles dans DXP, pas de l'informatique. De même je ferais quelques incartades dans le domaine de la BD ou du livre, mais c'est un créneau qui est bien occupé par MultiMondes et je ne vois pas l'intérêt d'empiéter sur un secteur où il est bien installé.

FFJDR : *Je crois que vous avez un tirage important pour DXP ?*

ON : En effet nous avons un tirage à 80000 exemplaires ce qui est 2 à 3 fois plus que MultiMondes, Backstab ou Casus. Cela nous permet d'être présents dans tous les points de vente, mais surtout ce tirage devrait nous permettre de ramener de la publicité hors secteur parce que les annonceurs ne sont pas intéressés par un magazine qui tire à moins de 60000.

FFJDR : *Quelles sont les premières réactions ?*

ON : Elles sont très positives et très nombreuses, cela nous fait vraiment plaisir parce que le travail a été énorme pour créer DXP.

FFJDR : *Quelles sont les réactions qui reviennent le plus ?*

ON : Le contenu très riche, les articles d'analyse, la qualité des scénarios et des

Nous n'avons rien à voir avec les autres médias comme la télé ou les magazines de groupes de presse, Casus, Backstab ou DXP ne sont pas des magazines qui pourraient vivre sans un éditeur, et un éditeur ne peut pas vivre simplement avec un magazine de jeu de rôles.

aides de jeu, et les articles plus légers comme le quartier libre ou celui sur l'évolution des personnages avec l'âge des joueurs.

FFJDR : *Pas de critiques alors ?*

ON : Si bien sûr, on nous reproche un peu le manque de critiques. Notre objectivité est à la fois applaudie et rejetée. Certains aimeraient que nous donnions vraiment des opinions sur les jeux en leur disant s'ils sont bien ou pas. Je ne pense pas que ce soit notre rôle, d'abord parce que je pense que le joueur est assez grand pour se faire sa propre idée si nous lui donnons assez d'informations, deuxièmement parce que tous les goûts sont dans la nature et je le vois même à la rédaction où les jeux pratiqués par les auteurs sont très diversifiés, enfin parce que l'objectivité des magazines de jeux de rôles n'existe

pas.

FFJDR : *Tu ne penses pas qu'un magazine puisse être objectif ?*

ON : Non pas totalement car tous les magazines de JdR appartiennent à des éditeurs de jeu. Croyez-vous qu'un jour on lira un article disant du mal d'un jeu de Halloween dans Backstab ? Par exemple sur une extension Prophecy ? Ou que Casus fera des commentaires négatifs sur un jeu publié par Multisim alors que Frédéric Weil et Kalisto ont investi de l'argent dans le magazine ? Bien sûr nous pourrions jouer les hypocrites et faire de la note et de la critique sur les jeux qui sortent sans rien dire, mais pensez-vous que nous serions objectifs sur des produits que publient les sociétés qui financent DXP ?

FFJDR : *Tu ne crois donc pas à la déontologie journalistique du milieu ?*

ON : Nous n'avons rien à voir avec les autres médias comme la télé ou les magazines de groupes de presse, Casus, Backstab ou DXP ne sont pas des magazines qui pourraient vivre sans un éditeur, et un éditeur ne peut pas vivre simplement avec un magazine de jeu de rôles. Aussi les revues que publient des éditeurs sont pour eux des outils de promotion. Ils peuvent parler d'autre chose et les rédactions restent libres mais il ne faut pas non plus qu'elles se mettent à tirer à boulet rouge sur la main qui les nourrit ! Elles ne peuvent donc pas être totalement objectives.

FFJDR : *Et pour DXP c'est donc la même chose !*

ON : En étant simpliste oui, ça devrait être la même chose, il est d'ailleurs évident que parler d'un jeu de rôles en fournissant des scénarios et des aides de jeu c'est déjà faire de la promotion pour celui-ci. DXP est édité par Night City qui pour l'instant n'a pas de jeux, ils vivent donc réellement de la presse, c'est ce qui fait la différence. Néanmoins quand ils nous ont proposé de travailler avec nous pour faire DXP et d'amener notre expérience, nous savions qu'avec "l'alliance" avec Hexagonal il aurait été hypocrite de faire de la fausse objectivité avec des critiques alors que nous étions alors dans la même situation que Casus ou Backstab. De même si vous allez chercher de la pub, vous n'allez pas cracher sur celui qui en achète, c'est une erreur qui peut coûter cher à un magazine. Après mure réflexion, nous avons compris que la critique objective serait illusoire, et que si cela pouvait convenir à un magazine de JdR classique, ça ne rentrerait pas dans la

ligne éditoriale que nous avons fixée. Aussi allons nous veiller à ce que chaque éditeur de jeu de rôles soit servi en termes de scénarios ou aides de jeu, ainsi que sur les news. Nous avons choisi d'informer en donnant un maximum d'infos mais pas de juger et pour l'instant nous continuerons dans cette voie, car je pense que cela payera à long terme.

L'affaire Aragorn, un témoin direct remet les pendules à l'heure.

Pendant l'année 1996, un élève de la classe de 1^{ère} Littéraire du lycée Arthur Rimbaud à Istres poignardait son professeur de physique. Ce jeune homme était un passionné du "Seigneur des anneaux" de Tolkien et venait récemment d'acheter le jeu de rôle s'y rapportant, à savoir JRTM. Pour information, on sait qu'il était déjà quelque peu mentalement déstabilisé depuis son plus jeune âge et était suivi par un psychologue. Cette période d'adolescence n'a sûrement pas arrangé les choses. Notre professeur de physique (puisque j'étais moi-même dans cette classe) n'était pas particulièrement sympathique, et plus particulièrement envers cet élève. Il prenait un malin plaisir à le rabaisser à presque tous les cours. Bien sûr cela n'explique pas son acte mais aide à comprendre la situation. Voici l'histoire telle qu'elle s'est déroulée : A la fin du cours, plus que cinq élèves (*Ndlr : dont l'auteur*) sont présents dans la salle de classe. Le professeur se retourne pour effacer le tableau, le jeune homme sort un couteau et prononce

quelques mots du genre "je suis Aragorn fils d'Arathorn né en..." puis s'élance vers le professeur. Heureusement le couteau ne fait que l'effleurer (ce qui à mon avis était volontaire). Alors une des élèves attrape le jeune homme, un autre lui demande de lâcher le couteau, ce qu'il fait immédiatement (sans qu'on ne le force).

S'en suit la venue de la police puis des journalistes. Tout tourna alors autour du jeu de rôle puisque la même semaine passait l'émission de Mireille Dumas consacrée à ce loisir. Pour éviter la prison, l'élève prit ces rumeurs à son avantage et plaida la folie due aux jeux de rôle. Suite à cet événement, le club de jeu de rôle du lycée dont j'étais responsable fut fermé, nombre de parents d'élèves étant scandalisés d'une activité dangereuse au sein de l'établissement. Pourtant, personne ne s'est intéressé au nom d'Aragorn, héros du roman de Tolkien (d'ailleurs certains journalistes ont parlé de l'écrivain Aragon !). Bref, à mon avis, ce qui s'est passé n'est autre qu'un désir d'adolescent de se faire remarquer par le biais de sa passion pour les romans. Il ne savait pas ce qu'il faisait voire pensait faire quelque chose de "cool". Il n'a pas su s'y prendre et l'a payé très cher : quatre ans de sa vie dans des hôpitaux psychiatriques.

Pour ceux qui s'y intéressent, il est aujourd'hui rentré chez lui, va mieux, et n'a plus beaucoup de relations avec les personnes de son âge au vu de sa réputation.

Ludovic Fabregon (Bouches du Rhône),
propos recueillis par Julien Queinnec.

God'Zilla montre les crocs



La mort du GodZilla ?

Voilà, je suis coincé. En effet ma chronique est normalement un coup de gueule sur ce qui ne va pas sur le monde du jeu de rôle, j'avais déjà commencé à écrire quelque chose sur "l'intolérance" de certains joueurs avec comme titre "mon jeu est meilleur que le tiens na !" et patratras voilà pas que sort le nouveau Casus Belli, DXP et que Backstab change de ligne rédactionnelle pour coller un peu plus aux joueurs. Est ce que le monde du JDR a fini sa dépression ? Allons-nous enfin pouvoir respirer et grandir doucement afin de rejoindre le niveau de la Fédération Suédoise ? Est-ce que je vais devoir arrêter cette chronique et changer de pseudo pour un plus champêtre ? Et comme d'habitude ce sont les médias qui me sauvent : la chaîne commerciale TF1 a rediffusé le premier épisode du "Juge est une Femme" où les assassins pratique le JDR. Ouf ! dans cette embellie j'avais cru que la connerie humaine avait disparu et j'apprends qu'un club de la région parisienne se voit refuser une salle promise sans raison. Il reste donc du travail au GodZilla et à sa batte dans ce monde injuste. Donc, précipitez-vous pour acheter ces trois magazines, comparez-les, critiquez-les, appropriez-vous leurs existences car, sans vous, ils n'existent pas. Prouvez que le monde du JdR n'est pas mort. Allez, à la prochaine lettre où, peut-être, j'aurai encore une bonne raison de râler !

GodZilla

PS : ma dernière chronique a soulevé visiblement des interrogations sur la véracité de l'histoire. En fait, le garçon que je décris n'est que l'amalgame de nombreux contacts que j'ai eu lors de conventions. Toutes les questions posées sont vraies mais il est bien évident qu'en tant que représentant officiel de la FFJDR je n'ai pas fait ces réponses.

PS2 : pour le Prince Noir, je suis déjà marié et ma GodZilette rêve de te faire tâter de ma batte (*Ndlr : les messages personnels ne sont AIIIE !*).

L'été arrive et vous n'avez pas encore votre t-shirt* FFJdR ???

Il est encore temps de réparer cet oubli !!!

Tous nos t-shirts et sweats comportent sur le coeur le logo FFJdR en noir. Trois modèles sont disponibles (dans les tailles S, M, L, XL et XXL) : *Grimfang* (Caza), *Viviane* (Didier Graffet), ou *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 :

T-Shirts FFJdR, c/o Gilles FEVRIER

16/18 rue du Général Leclerc - 78430 Louveciennes

Tél. 01.39.69.76.09 ou 06.62.50.83.32 ou <http://www.ffjdr.org>

(*) n'oubliez pas non plus le sweat, il fait frais quelquefois le soir ;-)

Nous y étions

Nocturnes Foréziennes

Grand succès de fréquentation pour les Nocturnes Foréziennes 2000. Le bon point : contrairement à l'année dernière, la buvette a tenu le coup jusqu'au bout ! Chapeau (comment ça, je ne pense qu'à mon estomac ?!). En revanche, si ça continue comme ça, il faudra prévoir un autre site pour organiser la convention sous peine de se marcher dessus littéralement. En y réfléchissant bien, c'est plutôt une bonne nouvelle pour le jeu de rôle et cette manifestation en particulier, non ?

Jérôme (Rhône)

Concours "Histoires d'ORC" 1999

L'Organisation Rôlistique du Creusot organisait en 1999 un concours de scénarios sur le thème "An 2000". C'est avec regret que les organisateurs ont pris la décision d'annuler le concours... faute de participants. L'unique participant recevra néanmoins des lots, pour le récompenser du travail fourni pour écrire le scénario.

Gilles (Bourgogne)

Les 3R 2000

Le (FIJ) Festival International des Jeux de Cannes a eu lieu cette année du 22 au 27 février 2000 dans le palais des festivals de Cannes. Quel grand stand on a eu cette année ! En fait, le stand, ainsi que l'espace tournoi et une boutique de Nice dont je tairai le nom ("l'Entre Jeu") représentaient plus de 100m2 de jeux de rôle et de plateau. Bref, du ADD, Warhammer, Ars Magica et autre Formule Dé à ne plus savoir qu'en faire. Au contraire du Monde du Jeu (à l'autre bout de la France), l'entrée est gratuite, il n'y a pas de jeux vidéos, car ceux-ci ont leur propre festival une semaine plus tôt, mais tous les autres types de jeux (dont échec, tarot, jeu de société classique) se retrouvent aux différents étages.

Les activités :

1. La communication sur le Jeu de Rôle avec la présence de la FFJdR sur le stand durant tout le festival et la

(re)présentation d'un certain nombre d'associations locales à été vraiment bien menée. La communication s'est surtout faite auprès de néophytes, de gens qui ne connaissaient pas l'activité et qui voulaient en savoir plus. D'autre part, le Bottin est définitivement un outil indispensable, plusieurs personnes proposant des activités culturelles au sein de mairies (Miramas) ou autres organismes publics (Antibes) souhaitent avoir les coordonnées d'associations locales ou en savoir plus sur le côté pédagogique du Jeu de Rôle. Nous avons aussi profité de la présence des nombreuses associations pour faire une mise à jour. Nous avons eu aussi pêle-mêle, une psychiatre connaissant bien sûr le jeu de rôle thérapeutique, qui voulait faire jouer ses amis et cherchait un livre sur notre jeu de rôle, une boutique de Monaco qui va se lancer dans le jeu de simulation et qui voulait les coordonnées d'éditeurs, un organisateur de séminaire pour entreprise très intéressé par le jeu de rôle.

2. Les parties de découvertes font toujours la joie du public néophyte. Enfants comme adultes : une quinzaine de parties de jeu de rôle ont été organisées, il s'agissait de parties de 2 à 3 heures avec des jeux du commerce plus une partie de REVES Pirates d'une demi-heure qui fut suivi par de nombreux spectateurs très attentifs aux explications. Je remercie tout particulièrement les 3 meneurs des

parties de découverte: Cyril Anaya, Oren Guez et Lionel Littardi qui ont été disponibles toute la semaine et ont su s'adapter aux joueurs parfois très hétérogènes entre eux. Grâce à eux, une quarantaine de personnes a quitté le stand avec l'envie de faire d'autres parties (d'ailleurs, plusieurs sont revenus le lendemain essayer un autre type de jeu). Par exemple, une jeune fille avec son paquet de Magic tout neuf (le tournoi du même nom se tenait à quelques dizaines de mètres de là) est venue pour jouer au vrai jeu de rôle, et des grand-mères étaient prêtes à devenir des "super-Jemmy" autour d'une table.

3. Les tournois Demonworld, Confrontation, etc. qui se sont déroulés le samedi après-midi, ont attiré des amateurs de jeux de guerre avec figurines parfois de très loin, ce qui ne les a pas empêché d'amener un matériel superbe et de la bonne humeur. Un public curieux était aussi au rendez-vous, l'occasion de leur parler de la grande famille des jeux de simulation et de leur expliquer la différence avec le jeu de rôle.

4. Le tournoi de Jeu de Rôle a connu un franc succès, les fiches d'inscription sont même venues à manquer. Il se déroulait en 2 manches (samedi soir et dimanche après-midi), la première proposant de jouer aux grands classiques et la seconde permettant de tester des jeux plus récents. Il y avait à chaque fois une bonne quinzaine de tables, ce qui n'a pas



Le stand de la FFJdR sur le Festival International des Jeux de Cannes

empêché de trouver un peu de place pour les parties de découverte. La remise des lots offerts par les éditeurs et la boutique que nous ne nommerons pas, s'est faite dans la joie et la bonne humeur. Le grand gagnant s'est vu remettre en plus une magnifique statuette de 30 cm de haut en résine, sculptée pour l'occasion par un rôliste biclassé artiste de la région (nous espérons pouvoir l'interviewer pour notre dossier spécial figurinistes).

5. L'animation Star Wars réalisée par les Chemins de l'Enchanteur, et agréablement illustrée par les magnifiques costumes (bien plus beau que ceux que l'on pouvait voir au Monde du Jeu) de Don Quichotte a été très appréciée par le tout public. Même mes joueurs à REVES m'ont planté là pour ne rien rater du spectacle !

Quelques chiffres ...

- * Distribution de quelques centaines de plaquettes "Qu'est ce que le jeu de rôle ?" (et rupture de stock le dernier jour)
- * 60 participants au tournoi (meneurs + joueurs)
- * 9 parties de découverte du jeu de rôle
- * 42 "nouveaux rôlistes" : parties "découverte du JdR" sans compter ceux que nous avons dû réorienter sur les associations de la région faute de bras pendant les périodes de forte affluence.
- * 1 partie découverte "tombeur"
- * 2 parties de découverte avec "formule dé"
- * 2 parties de découverte avec "space crusade"

Un grand merci aux organisateurs du festival pour nous avoir prêté tout cet espace, aux charmantes hôtes pour nous avoir aidé, et aux organisateurs des Rencontres Rôlistiques de la Riviera (3R) pour avoir assuré comme des bêtes face aux hordes de joueurs et aux matériels à mettre en place pour les accueillir.

Je finirai en signalant qu'il NE faut PAS, à aucun prix, laisser une boutique mettre une affiche Pokémon juste avant le stand !!! Sous peine de pikachu ! pikachu ! hash! hash! toute la journée ☺ (croyez moi, ça a son importance !).

Vivement l'an prochain !!!

Laurence "madame Soleil"
(Alpes-Maritime)
et Ludovic "relève du week-end"
(Hauts-de-Seine)

Initiatives

Coup d'pouce à un petit nouveau sur la scène ludique...

Bonjour,
Notre société se propose d'éditer prochainement un jeu d'un genre nouveau, combinant dextérité et stratégie sur un "plateau" de 150 cm de côté. Actuellement au stade de la finalisation du livre des règles, nous désirons regrouper autour de notre projet un maximum de joueurs potentiels. Si vous êtes intéressés par la nouveauté et si vous voulez que votre opinion et vos conseils orientent ce jeu dans la meilleure direction, nous vous invitons à prendre contact avec nous au plus tôt. Pour ce faire, envoyez un mél à ddlhz@skynet.be en mentionnant "SUBSCRIPTION" dans le sujet. Vous serez alors automatiquement inscrit sur notre liste de diffusion et serez tenus au courant de la progression des différentes étapes du développement du jeu. SI VOUS DESIREZ SOUTENIR AU MIEUX, NOTRE INITIATIVE, IL EST IMPERATIF DE FAIRE SUIVRE CE MESSAGE A UN MAXIMUM DE PERSONNES. Grand Merci pour votre aide.

Didier Delhez - Megalopole

Projet de Convention francophone à Paris au Printemps 2001

Amis rôlistes,

Nous sommes les CRM, Créateurs de Rêves de Montmartre. Depuis quelques temps, nous rêvons d'une convention francophone de JDR. Nous avons déjà, comme tant d'entre vous, organisés des tournois de 15 à 20 tables, mais là, le rêve voudrait que nous nous retrouvions tous au printemps 2001 pour une grande fête franco-helvético-belgo-québéco-sénégal., bref, regroupant tous les francophones. D'ailleurs, une hypothèse farfelue : imaginons des rôlistes anglais francophones, eh bien ! Eux aussi seraient les bienvenus ! Il ne s'agit que d'un aimable prétexte pour réunir des rôlistes des quatre coins du globe. Cette première convention, que nous avons

commencé à préparer avec d'autres associations et fédérations françaises, se déroulera à Paris au printemps 2001.

Dès la mi-mars, nous avons un entretien avec l'adjoint à la culture de notre mairie, c'est pourquoi nous vous demandons de nous soutenir d'un petit courrier (électronique ou pas) dans lequel vous affirmez être intéressés et soutenir notre initiative.

Petit exemple :

Je soussigné(e) " Hervé Dupont "

Nous soussignés " Christelle Van Lith, Pierre Ziegler, Frédéric Ouellet et Aminata N'Dour "

Représentant l'association " le troll bleu " soutient(nent) l'initiative d'une convention de Jeux de Rôle au printemps 2001 à Paris.

Date, lieu, signature (et éventuellement logo du club)

Vos courriers seront autant de preuves de la viabilité du projet (Quelle élégance de langage ; c'est comme si nous étions déjà dans le bureau).

Pour les plus méfiants, nous ne demandons pas d'argent, n'appartenons à aucune secte et ne nous définissons pas selon des critères éthiques, politique, sexuel et religieux (mais les joueurs de Magic seront abattus à vue, parce que quand même. On parle de JDR !)

Nous vous tiendrons informé de l'évolution du projet dès la fin du mois de mars. D'ici là bonnes parties et n'hésitez pas à nous contacter pour toutes remarques, suggestions ou questions !

Créateurs de rêves de Montmartre (msiretas@cybercable.fr) - 13, rue Germain Pilon - 75018 Paris

Tél : 01.42.58.21.59 (à utiliser avec parcimonie, SVP)

Et bientôt notre site Internet ! ! ! !

Frédéric Ganga, président d'honneur et "patriarche bienveillant"

Stéphanie Ganga, organisatrice tournoi

Scotch Arleston (scénariste de Lanfeust de Troy) parle de la FFJdR dans Lanfesut Mag

" TENTION ROLISTES ! ", c'est en ces termes que Scotch apostrophe ses lecteurs dans le numéro 18 (janvier 2000) de Lanfeust Mag, l'excellent magazine de BD !

“Spèce de FFJDR ! Ca pourrait être une bonne insulte. Mais ça veut simplement dire Fédération Française de jeux de rôles ! Et ils éditent un petit canard sympa et bien foutu, pour les rôlistes.

Contact au 134, rue Louis Rouquier, 92300 Levallois Perret. Tél. 01.46.71.16.56. Vous pouvez aussi aller voir à : <http://www.ffjdr.org> ”

Lanfeust Mag est mensuel et est disponible dans toutes les bonnes librairies au prix de 22 francs.

Gilles (Yvelines)

Tant pis pour le sud : Imaginez un romancier qui ne prenne pas les joueurs pour des abrutis sectaires...

Je me présente rapidement : Christian Lehmann, romancier, ancien créateur de "Chroniques d'Outre-Monde" (je sais, ça ne nous rajeunit pas, salut Patrice Mermoud...), collaborateur occasionnel de Chaosium (le vampire Fenalik de Horreur sur l'Orient-Express dans l'Appel..., c'est votre serviteur), auteur entre autres joyusetés de "Une éducation anglaise" paru en janvier aux éditions de l'Olivier (Bernard Pivot, tout ça...) et de No Pasaran, le jeu, un roman sur les jeux vidéo et les guerres réelles, que vous aviez chroniqué en son temps (1996, je crois) et qui en est à 60.000 exemplaires en France, est publié en Allemagne, en Espagne, en Grèce, en Australie et aux USA. Bon, pourquoi toute cette retape ?

Parce que je joue aux jeux de rôle depuis 1977 et que comme vous ça m'a toujours énervé de voir comment était traité le jeu de rôle dans les médias, et surtout comment l'affaire de Carpentras a été traitée (quand la piste néo-nazie a enfin été validée, qui a fait un mea-culpa vis à vis du jeu de rôle ? Personne... ce n'était plus d'actualité, et on ne va pas s'excuser devant une bande de débiles habillés en guerriers médiévaux qui se tapent dessus dans les bois, pas quand on trône sur un siège de JT en tout cas...) C'est sûr, Matelly a tenté de montrer que nous n'étions pas tous des débiles sanguinaires mais... il était publié dans une petite maison d'édition, c'est resté confidentiel, malheureusement, moi, après trois ans d'effort (si, si), j'ai écrit "**Tant pis pour le Sud**", un roman qui sort le 5 mai, mais

que j'aurais en main, fabriqué et tout et tout, la semaine prochaine. Je vous copie-colle plus bas un avant-goût. Ca paraît à l'École des Loisirs (NDLR : en mai 2000), ça sera, comme No Pasaran, étudié dans les collèges et lycées, présent dans les bibliothèques et CDI, dans toutes les bonnes librairies. C'est l'heure de la vengeance, les potes, mais j'ai besoin de votre aide pour que les rôlistes le sachent. J'attends de vos nouvelles. A ciao !

Christian Lehmann - écrivain
<http://www.christianlehmann.fr/fm>

"Tant pis pour le Sud,
C'était pourtant bien
On aurait pu y vivre
Plus d'un million d'années,
Et toujours en été"

Nino Ferrer

A 17 ans, Céline, qui vit en région parisienne, déteste le rituel familial des vacances imposées dans le sud-est de la France, chez sa tante Sylviane et son oncle Bernard. Elle ne supporte pas la Provence, le soleil, les terrasses qui sentent le pastis et les mariolles à mobylette qui jouent les vedettes en la croisant. Et ce n'est pas la présence de son cousin Julien, 15 ans, qui risque de lui faire changer d'avis. Toujours fourré au stade ou dans des jeux de rôle ridicules avec ses copains, Julien ne s'intéresse ni à la littérature ni à la politique. Il ignore sa cousine, qui le lui rend bien. Jusqu'à ce jour d'Avril où Julien se suicide par pendaison dans le grenier de la maison de ses parents. Pendant son court séjour lors de l'enterrement, Céline en apprend de belles : des rumeurs courent sur son cousin, dans la petite ville de Sollières. On parle de jeux de rôle qui auraient dérapé, d'une profanation de sépulture quelques mois auparavant. Céline, de retour à Paris pour passer son bac, ronge son frein. Ès le début Juillet, elle redescend chez son oncle et sa tante, pour en avoir le cœur net. "Fais attention", lui dit sa mère, "ce n'est pas le club des cinq". Elle ne croit pas si bien dire.

Sur place, interrogeant avec précaution son oncle, photographe à Sollières, puis remontant peu à peu la piste de la profanation et des jeux de rôle, Céline va de surprise en surprise. Elle retrouve les anciens camarades de son cousin, l'une des copines aussi de Julien, Sandra, fantasque et délurée, qui semble prendre la vie comme un jeu dangereux, et n'hésite pas à passer d'un médecin à l'autre en ville pour se ravitailler en psychotropes de toute sorte. Elle découvre aussi, en visitant la bibliothèque municipale pour consulter les périodiques locaux, ou en assistant à une conférence donnée par la municipalité sur le Sida, que suite à la profanation et à la fermeture du cercle de jeux de rôle autrefois organisé par la MJC, une nouvelle équipe trône maintenant à la mairie, pour remettre les choses en ordre. Une équipe solide, forte, qui prône les valeurs du travail, de la famille, de la patrie, sous l'égide du chargé de communication du maire, Yves Teilhard, un jeune homme d'une trentaine d'années aux idées politiques bien arrêtées. Démission forcée de la bibliothécaire, main basse sur les associations de la ville, instrumentalisation des habitants de Sollières, Teilhard a tissé une toile solide à l'abri du couple bourgeois que forme le maire et son épouse. Et tandis que Céline, qui suit toujours la piste du jeu de rôle, participe à sa première partie en ayant travesti son identité, elle s'approche, sans le savoir, d'un secret explosif que beaucoup de gens en ville préféreraient ne jamais voir déterré. Et parce qu'on n'est pas au club des cinq, la révélation des circonstances de la mort de Julien entraînera Céline,

Sandra, Teilhard, mais aussi les amis de Julien et son père, vers une confrontation finale mortelle.

Note d'intention : Les adultes, les parents, sont souvent inquiets de l'immersion des adolescents d'aujourd'hui dans les mondes virtuels : jeux vidéo, jeux de rôle, etc... Leur méfiance se change souvent en soupçon, comme ce fut le cas lors de l'affaire de Carpentras, où la piste politique, pourtant validée à posteriori par les faits, fut longtemps abandonnée au profit de la rumeur impliquant des "jeux de rôle" auxquels se serait adonnée une jeunesse dorée et décadente de la ville. Dans TANT PIS POUR LE SUD, dans le cadre de l'enquête personnelle tentée par Céline, qu'à priori rien ne prédispose à ce rôle d'investigateur, j'ai voulu faire découvrir l'envers du décor dans une ville apparemment tranquille qui bascule à l'extrême-droite. Les affaires de profanation de sépulture récentes, la montée du satanisme, leurs intrications avec les thèses fascistes, y sont dénoncées, en arrière-plan d'une intrigue serrée où s'affrontent des personnages denses, véridiques, dont chacun porte sa part de mystère.

Ca bouge du côté d'Albi

L'Art du Conte est une association loi 1901 créée depuis novembre 1999. Pour l'instant, nous nous sommes contentés d'organiser des GN basés sur le jeu d'ambiance du Loup Blanc Vampire. La Mascarade a lieu à Albi, dans le Sud de la France. Nous comptons une vingtaine de participants. Nous avons même réussi à mettre en place des partenariats officiels avec la MJC de la ville (facile) et un théâtre (plus rare et exceptionnellement intéressant). Le directeur artistique du Théâtre de la Croix Blanche n'est en effet pas avare en conseils sur la mise en scène et autres.

Mais L'Art du Conte a aussi pour vocation de promouvoir le jeu de rôle sur table. Là encore, nous sommes en bonne voie pour développer quelques partenariats. (Pour l'histoire, le CA de l'association est à l'origine du fort développement de Magic dans la région et de l'organisation des championnats régionaux officiels (Midi Pyrénées) dans la petite ville d'Albi... et non pas Toulouse ! L'association n'existait pas encore officiellement). Vont se créer à Albi, dans les mois qui viennent, deux entreprises intéressantes. Un "espace multimédia ludique", tourné vers les jeux de cartes, les jeux en réseau et tout autre jeu de société. Il s'agira d'une sorte de café ludique. Une boutique de jeu de rôle, classique.

Nous allons mettre en place des conventions ou rencontres de jeu de rôle. Notre but avoué sera de trouver de très bons conteurs. Dans le but de les rémunérer (prime ou autre, il faut voir ce qui est légal). Nous avons prévu d'écrire de très bons scénarii. Sans prétention mal placée, nous pensons pouvoir intéresser des joueurs grâce à une mise en scène

léchée, l'utilisation des bonnes musiques
au bon moment, etc.

Contact :

Boris Maynadier, président de l'Art du
Conte

8, rue Edouard Dulaurier

31000 Toulouse

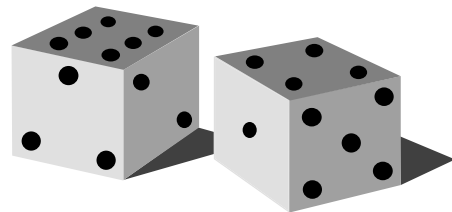
Tél : 05 61 99 08 31

Mél : art_du_cont@hotmai.com

Le Seuil

Pour nos amis internautes (il y en a), un
moteur de recherche francophone
entièrement consacré aux Jeux de
Simulation, donc a ne pas rater pour ne
rien rater de notre loisir en ligne :

<http://www.leseuil.com/>



Le cinéma s'intéresse au jeu de rôle

Certains d'entre vous attendent avec impatience *Donjons et Dragons* de Corey Solomon, d'autres le *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson, ou encore *Aldeus* de Benoît Guerville. On parle beaucoup moins de *Jeu de Rôle* de Mateo Gil, un film espagnol qui part d'un fait divers qui a défrayé la chronique : un meurtre horrible commis à Madrid par un "meneur de jeu" (voir la *Revue de Presse de la FFJdR* pour plus d'informations). D'après vous, lequel des quatres va bénéficier du meilleur battage médiatique...

Liste des Personnes-Ressources de la FFJdR

Description : Les personnes-ressources (PR) sont les représentants locaux de la FFJdR. Ce sont des membres actifs qui ont pris en charge des tâches telles que le recensement des associations de leur région, l'information auprès des clubs et des boutiques (diffusion de documents, etc.), la représentation de la Fédération dans les manifestations locales...

En faire partie : L'objectif de la Fédération est de couvrir tout le territoire national. Aussi, si vous vous sentez une âme de PR et que votre région n'est pas couverte par notre réseau, n'hésitez pas à contacter le coordinateur des PR : Laurent Barbero - 27 bis, rue Vauvenargues - 75018 Paris - Tél : 06 60 86 04 23 ou 01 40 25 04 23 - Mél : lbarbero@cybercable.fr

Alpes Maritimes (06) - Suaut Laurence - 04 93 73 17 58

Côte d'Or (21) - Conuau Geoffroy - 03 80 72 27 79

Haute Garonne (31) - Istier Nicolas - 05 61 39 09 16

Gers (32) et Hautes Pyrénées (65) - Claudel-Toulouse Julien - 05 62 69 39 06

Gironde (33) - Picard Aurélie

Indre et Loire (37) - Certain Alexandre - 02 47 41 65 38

Isère (38) - Dombre Stéphane - 04 76 44 52 57

Bretagne (44, 49 85 Et Un Peu Le 35) - Nouveau Steve - 02 40 20 16 72

Meurthe et Moselle (54) Et Moselle (57) - Ferrari Luc - 03 87 65 66 78

Landes (40) Et Pyrénées Atlantiques (64) - Marchesson Bruno - 05 59 79 59 15

Alsace (67, 68) - Thierry Pierre - 03 88 39 58 68

Rhône (69) - Chazal Patrick - 04 78 69 88 68

Saône et Loire (71) - Perczak G.A.A. Amalric - 03 85 79 03 43

Paris (75) - Barbero Laurent - 06 60 86 04 23

Yvelines (78) - Février Gilles - 01 39 69 76 09

Var (83) - Vieville Stéphane - 04 94 87 67 08

Essonne (91) - Janer Grégory - 01 42 64 81 25

Hauts de Seine (92) - Pilla Alexandre - 06 15 36 19 20

Val de Marne (94) - Conruyt Denis - 01 46 64 85 52

Potins & horoscope

Potins

Arkana Press reprend *Casus Belli*. Le premier numéro de cette nouvelle mouture est sorti le 21 Mars : Nouveau look, nouvelle formule, nouveau ton et contenu axé sur les nouveautés du jeu de rôle et inspirations rôlistiques (jeux vidéos, bouquins, cinéma, etc ...). Le tout accompagné d'un livret séparé contenant 3 scénarii complets. Vive le printemps !!! Pour en savoir plus, vous pouvez consulter l'interview de DGx dans le *Cluricaune* - gagnant du dernier trophée fanzines (*NDLR : D. Guiserix devait nous faire une belle interview, rien que pour nous mais il nous a parlé de problèmes d'ordinateur. Ca ne serait pas plutôt à cause des jeux en réseau, hum ???*)

Apparition d'un nouveau trio de choc : *Multimonde*, *BlackOps* et... *DXP* le petit dernier. C'est surtout sur *DXP* que nous nous penchons, car ce dernier né des éditions *Night City* est entièrement consacré aux jeux de rôle : scénarii, aides de jeu, rubriques clubs, Internet, fanzines, etc... le tout inspiré par l'actualité et les nouveautés. Vraiment pas de quoi s'ennuyer !! Le numéro 1 est sorti le 15 mars, vous pouvez d'ors et déjà aller chercher le n°3 dans votre boutique préférée. Pour en savoir plus, vous pouvez consulter l'excellent interview d'Olivier Noël dans cette même Lettre.

Ben Hur pousse mon premier, mon second contient douze mois, le dièse est un demi de mon troisième, mon quatrième est un loup médiéval, on danse sur mon cinquième à Avignon. Mon tout est le lieu où notre Farfadet national se marie l'été prochain donc : Félicitations aux futurs mariés ! Et moult ripailles !

Félicitations à Sybille et Michel pour la naissance d'Aymeric le 30 décembre dernier. La famille comptant maintenant 4 membres, vous pouvez songer à faire des parties de JdR en famille. ☺

Laurence (Alpes-maritimes)

Horoscopes

Satyre (21.03-19.04)

La Lune aspect favorablement votre soleil natal : il est temps de mettre un bémol à vos parties de Vampire et Loup-Garou pour vous orienter vers des contrées plus lumineuses...

Minotaure (20.04-20.05)

Jupiter se positionne dans votre deuxième maison. Cela signifie que vous devriez développer davantage votre côté belliqueux durant vos parties de AD&D et un peu moins vous préoccuper du sort de vos compagnons de route. Un pour tous.... Tous pour moi.

Cyclope (21.05-21.06)

Saturne est en délicatesse avec votre Mars natal : si vous devez jouer à Paranoïa, matez vous au moins 2 épisodes de "la petite maison dans la prairie" avant d'entamer la partie.

Golem (22.06-22.07)

Il y a du grabuge entre Vénus et votre Mercure natal : pour leur bien être, évitez tout animal de compagnie (poule, chien, hamster) à vos personnages. Leur sort sera systématiquement tragique si vous persistez à les amener avec vous.

Griffon (23.07-22.08)

Uranus entre dans votre cinquième maison, profitez de l'occasion pour essayer de nouveaux jeux post-apo, vous verrez, vous êtes fait pour ça en ce moment !

Sylphe (23.08-22.09)

Toutes les planètes sortent de votre signe, cela signifie pour vous que vous allez devenir le champion toutes catégories des ... fumbles.

Chimère (23.09-23.10)

Une amorce de changement s'annonce dans votre première maison, et l'arrivée de Jupiter y est sûrement pour quelque chose. Prenez de nouveaux persos, essayez de nouveaux jeux !

Salamandre (24.10-22.11)

Ah ! Quelle terrible constatation que Vénus sortant de votre signe : résultat E-VI-TEZ tout voyage à vos personnages, ils finiront dans un sale état

s'ils s'éloignent du lieu où ils se trouvent en ce moment.

Basilic (23.11-21.12)

Il semblerait que la communication ne soit pas votre fort en ce moment, du sans aucun doute à votre Mercure qui boude votre soleil natal. Vous aurez des divergences d'opinions avec un joueur ou un meneur de jeu.

Dryade (22.12-20.01)

Le Soleil aspect favorablement votre soleil natal : vous vous sentirez d'humeur créatrice. L'heure est peut-être venue d'écrire un jeu avec vos propres règles...

Ondin(e) (21.01-19.02)

Mercure et le Soleil entrent dans votre signe : pour vous rien n'est plus facile que de résoudre les énigmes, résoudre un problème ou éliminer les intrus. Décidément, vous serez l'homme/la femme de toutes les situations à Cthulhu.

Hydre (20.02-20.03)

Vous faites preuve de perspicacité mais avez tendance à agir seul. Apprenez à faire avec les autres, cela n'enlèvera rien à vos talents et puis, la horde de barbares, tout seul, c'est un peu plus dur à se fritter, non ???

Laurence (Alpes-Maritimes)



Rendez-vous

MAI

6 et 7 mai 2000, Orc'Idée 2000, IX Convention Lémanique de jeux de simulation (Suisse)

Complots et Sombres Machinations : pour la (longue) description détaillée, reportez-vous à la **Lettre de la FFJdR n°8**
Contact : Orc'Idée, Case postale 3444, 1002 Lausanne, Suisse (Mél : ylugrin@urbanet.ch ; ouëbe : <http://www.gameimpact.com/conventions/orcidee/>)

13 et 14 mai 2000, Festival de BD 1^{ère} édition, Arles

13 et 14 mai 2000, Tournoi Multijeu Essonnien 2000, Auditorium Barbara de Longjumeau (91)

Organisé par l'association La Croisée des Légendes, en coopération avec le club Présences d'Esprits. Le tournoi se déroule à l'auditorium Barbara, rue du Général de Gaulle à Longjumeau.

Au programme :

Samedi Après Midi : Un premier tournoi de jeux de rôles ouvert aux meneurs et aux joueurs (AD&D, JRTM, Livre des Cinq Anneaux, Star Wars). Le scénario du Livre des Cinq Anneaux a été écrit en partenariat avec Dauphine (convention du 6 et 7 Mai 2000); c'est la suite directe du scénario de Dauphine.

Samedi Soir : nous organisons un spécial "Horreur Contemporain", avec les jeux Appel de Cthulhu et Vampire La Mascarade. Des parties libres peuvent également être organisées.

Dimanche Après Midi : Un second tournoi de jeux de rôles ouvert aux meneurs et aux joueurs (AD&D, Deadlands, Prophecy, Rifts, Star Trek, Star Wars).

Et, sur les deux jours, Un tournoi d'Africa et de Diplomatie.

Les Horaires :

Samedi 13 :

12h30 - Arrivée des MJ et des joueurs

12h30 à 13h45 - inscriptions

13h30 à 18h45 - premier tournoi

18h45 - remise des prix du premier tournoi, suivi de la fin des parties du premier tournoi

21h à 2h - Soirée Horreur Contemporain

2h - Raccampement des joueurs à l'hôtel

Dimanche 14 :

11h30 - Navette organisée pour rechercher les joueurs de l'hôtel

11h30 à 12h30 - inscriptions pour le second tournoi

12h30 à 18h00 - second tournoi

Vers 18h - Remise des lots et fin de la convention

L'hébergement sera prévu sur place pour tous ceux qui le souhaitent. Il sera aussi possible de se restaurer sur place. Un lot sera prévu par journée pour chaque participant. Nous proposerons également le co-voiturage pour le samedi soir.

Pour tout renseignement, contacter Grégory Janer au 01 42 64 81 25 ou au 06 87 20 20 79 ou par mél Greg@filnet.fr ou gjaner@csc.com ou encore Eric Dubourg au 01 69 09 63 45 ou par mél edubourg@club-internet.fr Tarif : 40F la journée - 30F en cas de préinscription avant le 5 mai 2000.

13-14 mai 2000, Convention Annecienne de Jeux de Simulation

Organisée par les associations "Mélopées Draconiques" et "Joyeux Chaoticks". De 12h le samedi à 19h le dimanche non-stop à la MJC d'Annecy le vieux (avenue des carrés 74940 ANNECY LE VIEUX) Cette convention regroupera les activités

suites : Tables officielles de jeux de rôles, Tables libres, Tables de wargames, Espaces réservés jeux de stratégie et jeux de cartes, Espace Grandeur Nature avec la présence d'associations et d'animations autour du jeu de rôle grandeur nature, Tournoi de cartes.

Pour tout renseignement contacter : melopees-draconiques@voila.fr ou Jean-Gabriel 06 60 81 33 66 ou Damien 06 63 00 76 04

20 mai 2000, Après midi Jeux, Chavenay (78)

L'association Myriade, en collaboration avec la MLC de Saint-Nom-la-Bretèche organise une "après midi jeux", à la ferme Brillou. Au programme : jeux de rôle, jeux de plateau, wargames. Entrée libre de 14h à 19h. Contact : Roland Gelezau au 01.30.54.91.61

27 et 28 mai 2000, Week-End Jeux de Rôles à Télécom Paris

On organise un week end uniquement jdr le week end du 27-28 mai. Il y aura des parties de Cthulhu, Vampire The Masquerade, Deadlands, INS/MV, Toons et un univers original sur les mangas. Tous les scénars seront basés sur une même trame intitulée 'Jamais sans mon nounours'. Les prix seront donnés pour le joueur le plus traître, le meilleur roleplay, le plus grosbill, etc....

RENSEIGNEMENT : guerin@email.enst.fr ou bertin@email.enst.fr

DATE : 27-28 mai à partir de 14H

PRIX : 1D20 Francs

LIEU : Foyer des élèves de Télécom Paris 52 Rue Vergniaud - Paris XIIIème (métro corvisard, Glavière, RER Cité U)

SITE OUEBE : <http://www.enst.fr/~guerin/jdr/>

ETE

10^{ème} édition "Rêves de Jeux"

Nous sommes heureux de vous annoncer la seizième édition de nos séjours d'été ! S'éclater en jouant pendant l'été 2000 ? Séjours REVES DE JEUX ! Pour ados (12 1/2 à 18 ans) et adultes. Jeux de sociétés, JDR, wargames, jeux de simulation, Grandeur Nature, Murder-Parties, Paintball, PC en réseau, console vidéo, sports et activités manuelles (escrime, tir à l'arc), etc.

Vous voulez recevoir une plaquette de présentation de ces séjours, vous désirez avoir des renseignements supplémentaires ou réserver votre place, alors écrivez-nous à REVES DE JEUX - 13 rue André Malraux - 69960 CORBAS - Téléphone au 04 72 50 16 39 (répondeur si absent) - Fax : 04 72 50 79 91.

Des infos avec notre site : <http://www.chez.com/revesdejeux> (ce site sera bientôt retravaillé). Une documentation par courrier : jpb_rdj@club-internet.fr

JUIN

17-18 juin 2000, 10^{ème} GN Hurlements, Provins

Proposé par la Guilde des Veneurs & le Club Pythagore lors de la Fête Médiévale de la ville.

Le programme.

LE GRANDEUR NATURE. Il aura lieu dans la soirée du Samedi 17 Juin, au Clos Saint-Jacques (pour les habitués). Ambiance 100% .Hurlements. Contexte historique (XII^e siècle). Scénario avec intrigues de cours, affaires "religieuses" (le cadre du GN est un Monastère), et bien sûr la Caravane ! Notez bien ces horaires : 14h Briefing, afin de laisser

à tout le monde le temps de faire un tour sur la Fête Médiévale (prévoyez donc d'arriver avant!). 18h Spectacle de la Caravane sur la Fête Médiévale en présence de tous les participants au GN en costume. A partir de 19h (donc directement après le spectacle) : départ pour le clos Saint-Jacques et début du GN.

LES AUTRES ANIMATIONS. Vous pourrez, à loisir, vous promener sur la Fête Médiévale de Provins et découvrir de nombreux stands (mangeailles, artisanats). Vous aurez aussi la possibilité d'organiser ou de participer à des parties sur table de Hurlements, selon la disponibilité et l'état de fraîcheur des Veneurs présents. Enfin, l'Assemblée Générale de la Guilde des Veneurs aura lieu le matin du Dimanche 18 Juin. Vous y êtes tous les bienvenus.

L'organisation.

L'ACCUEIL. Rendez-vous le Samedi dès 9h au Gymnase du Collège Savigny, en ville haute. 2 rappels importants: plus vous arriverez tôt, plus il vous sera facile de vous garer (dans un des nombreux parkings prévus à cet effet); les personnes costumées ne paient pas l'entrée sur la Fête Médiévale: prévoyez donc de vous vêtir avant d'entrer en ville. N'oubliez pas d'arriver avant 14h, afin de participer au Briefing !

L'HEBERGEMENT. Comme d'habitude, nous vous proposons de dormir dans le Gymnase. C'est spartiate, mais gratuit (et sympa, qui plus est !) A charge pour vous d'apporter votre duvet... Cet hébergement est réservé aux participants du GN. Il existe, bien sûr, d'autres possibilités d'hébergement sur Provins et ses environs (hôtels, Formule 1 ...) mais dépêchez-vous car ils sont souvent pris d'assaut très tôt !...

LES TARIFS D'INSCRIPTION AU GN. Notez bien que le prix comprend le repas du Samedi soir, lors du GN. Jusqu'à 16 Mai, 110 F pour les membres de la Guilde des Veneurs ou du Club Pythagore; 130 F pour les autres participants. A partir du 17 Mai, le tarif passe à 150 F pour tous (membre ou non d'une association), qu'on se le dise !

Contact : RISMANN Nicolas - GN Provins - 20 rue du Bochet - 08700 LA GRANDVILLE

JUILLET

8 et 9 juillet 2000, spécial SF, Uzès (Gard)

8 et 9 juillet 2000, Rêves de Pyrénées, Pau
Tournoi de jeu de rôles, figurines, paint-ball, etc... organisé par l'Agora à Pau. Renseignements : Nicolas 05-59-98-82-79.

29 et 30 juillet 2000, Tournoi StarWars et ADD, Sud-Ouest

organisé par la Seigneurie des Trois Rivières. Renseignements : Cyril 06-85-72-50-13

AOUT

17 au 20 août 2000, Convention Nationale de SF à L'Isle-sur-la-Sorgue (30 km d'Avignon)

Liste provisoire des invités : Richard Canal, Philippe Caza, Philippe Coriat, Joëlle Wintrebert, etc. C'est à la Convention que l'on vote pour le 2e tour du prestigieux Prix Rosny Aîné. Renseignements et inscriptions : Jérôme Baud, 6 Lotissement le Venasque 8400 Isle sur la Sorgue. Tél : (Après 19h) 04 90 38 27 20. Mél : upnt@club-internet.fr

18 au 20 août 2000, Grandeur nature Bloodlust, Sud-Ouest

organisé par l'Agora et les Larmes de Dragons.
Renseignements: Nicolas 05-59-98-82-79.

SEPTEMBRE

1er au 3 septembre 2000, GN "Comme un Gobchiche sur la branche" au château de Mascaraas, à Garlin, près de Pau.

"Les Larmes de Dragon" (<http://www.mageos.iffance.com/larmes>)

1 au 3 septembre 2000, RPGers, Sud-Ouest

Tournoi de jeu de rôles, de réseau, de Magic, etc... par La Lune Noire, à Plaisance du Gers. Renseignements : Julien 06-11-75-91-98

9 et 10 septembre 2000, 2^{ème} festival BD de Bouzigues, sur l'étang de Thau (Hérault)

22 septembre 2000, table ronde à la médiathèque de Guebwiller (entre Colmar et Mulhouse),

avec Roland C. Wagner, Philippe Caza, etc. sur le thème de la fin du monde. (www.bdb-an3000.net)

29 et 30 septembre 2000, Festival du jeune cinéma d'Aigues-Mortes (Gard)

OCTOBRE

14 et 15 octobre 2000, festival de BD, Versailles (78)

fin octobre, Utopia, Nantes

NOVEMBRE

novembre 2000, Tisseurs de Songes, Lyon (69)

Initialement prévue au mois de février 2000 (voir annonce dans la Lettre précédente). Contact : Patrick Chazal - cronik@worldnet.fr

25 et 26 novembre 2000, festival BD, Annecy

PRINTEMPS 2001

Convention francophone, Paris

(voir notre rubrique Initiatives)

Pour faciliter l'inscription sur internet de vos manifestations dans notre calendrier, vous disposez désormais d'un formulaire en ligne, et d'une adresse mél :

<http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/>
et calendrier-ffjdr@club.voila.fr

Courrier des lecteurs

J'ai lu bien sûr, mais ya un truc qui me chagrine : d'un coté on voit Ludovic Meynadier tout feu tout flamme qui dit que le jeu de rôle revit, que le 21ème siècle est au roleplay (non il dit pas ça pasque c'est pas encore le 21e siècle, je sais, pas la peine de me taper dessus, mais c'est l'idée). Et d'autre part, ya Backstab qui annonce froidement qu'ils vont se recentrer sur quelque chose de plus général que le jeu de rôle (d'ailleurs il suffit de lire le dernier Backstab, c'est moitié rôle, moitié vidéo-jeux de plateau-cartes-pogues...).

Alors je trouve ça inquiétant : on avait deux gros magazines de jeu de rôle, puis un seul avec la fin de Casus puis un demi ??? C'est ça la reconquête du public ??? Même dans la lettre de la FFJdR y a une grosse place pour le roleplaying online - ce qui me paraît déjà la limite extrême de ce qu'on peut appeler jeu de rôle.

Ceci dit, j'ai quand même tout lu la Lettre de bon appétit : on y apprend vraiment des trucs sympas qu'il est difficile de trouver ailleurs, et l'ambiance est bonne.

Baloo

Quand Ludovic dit que le jeu de rôle va mieux, nous le tenons en partie d'Asmodée lors de la réunion des Etats Généraux du JdR à Boulogne au mois de novembre : le "marché du jeu de rôle" se porte bien. Ces propos ont été confirmés par le représentant de WotC (ex TSR)... Sur ce, Didier Guiserix a tout de même modéré un peu en disant que même si le marché du jeu de rôle se porte bien actuellement, il est loin d'avoir le niveau qu'il avait il y a cinq ans...

De plus, le milieu "pro" du jdr se redynamise. Pour preuve, deux gros succès en fin d'année : Agone (Multisim) et Lyonnaise (Men In Cheese). Et ça continue avec le retour de Casus, l'arrivée de DXP et de Maggus (Rêves d'Aventures).

Je crois qu'il faut faire une différence entre les jeux de rôle (donc les éditeurs) et les magazines. Je connais énormément de personnes dans mon entourage qui jouent souvent, plusieurs fois par semaine, et qui n'achètent jamais de magazine de jeu de rôle. Donc à mon avis, la santé des magazines n'était pas

vraiment représentative de la santé du jeu de rôle. Mais il y a eu une profonde refonte de ceux-ci ces derniers mois.

En ce qui concerne l'article sur le jeu de rôle online, c'est vrai que c'est limite jeu de rôle, mais ça se développe, et on ne peut guère passer à côté, qu'on aime ou pas. Ensuite, il n'y a pas une grosse place pour le jeu de rôle online dans la Lettre de la FFJdR : il y a une grosse place pour un dossier sur le jeu de rôle online dans CE numéro. Si tu n'as pas lu les numéros précédents, récupère les, tu verras qu'on essaie de traiter des sujets différents à chaque fois.

D'ailleurs, dans le prochain numéro qui paraîtra courant avril, il y aura un dossier spécial sur le métier de traducteur (dans la même veine que celui sur les illustrateurs du numéro 7 de septembre).

Il est extrêmement important pour notre équipe que vous, lecteurs (oui même vous au fond qui lisez par dessus l'épaule de votre camarade) nous fassiez part de vos remarques, critiques, envies, de façon à ce que nous fassions évoluer la Lettre dans le bon sens, que nous traitions les sujets qui vous intéressent... La nouvelle formule que vous avez entre les mains essaye de répondre au mieux aux critiques que l'on nous a fait.

Gilles

Petites annonces

Si vous avez connaissance de l'existence d'un document d'étude sur le jeu de rôle, tel que thèse par exemple, merci d'en informer (voire d'en envoyer une copie) à la FFJdR, ainsi qu'à Manuel Boutet - 1, rue Condorcet - 94230 Cachan (Tél: 01.45.46.68.61) qui fait un DEA en sociologie à l'université de Paris X/Nanterre. Merci.

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

Cadre réservé aux associations

Nom de l'association : Date de création :

Adresse :

Nom du président de l'association :

Téléphone : Télécopie : Mél :

Renseignements complémentaires (ils nous serviront pour le Bottin de la FFJdR) :
 Avez-vous une cotisation ? OUI NON Si OUI, quel est son montant ? francs.
 Quelle est la période couverte par votre cotisation ? Du au

Indiquez les jours et heures d'ouverture :

Lieu de vos activités : Nombre de membres :

Cadre réservé aux particuliers

Nom : Prénom : Date de naissance :

Adresse :

Téléphone : Depuis combien de temps jouez-vous ?

Activités pratiquées :

.....

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

.....

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

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

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

Documents à fournir pour les associations :

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

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