

# La Lettre

Nouvelle  
formule !!!  
n°2

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

Les rubriques  
Rendez-vous

Fanzines

Kulture

Planet' JdR

Initiatives

Mais aussi...

GENCON 2000

Interview de  
Erick Wujcik  
(*Ambre*)

Le point sur  
DXP,  
Multimondes,  
Dragon...

...



MXXXX - 2 - 6,50 F  
Trimestriel  
Juillet - Septembre 2000

## EDITORIAL

### APPEL À CANDIDATURE

Un an de plus! Et voilà encore une année d'actions et de réalisations qui démentira ceux qui pensaient que la fédération ne durera pas ! Je dois dire que je suis particulièrement content des résultats obtenus cette année : le nombre de requêtes que nous avons (plusieurs par semaines, par courrier ou par Internet) ne cesse de croître. À chaque nouveau magazine qui nous mentionne, c'est encore plus de contacts. L'année n'a pas été facile, mais les finances ont été assainies et les projets re-ordonnés afin que tout un chacun trouve un projet à sa mesure. Cette année a été, je pense, celle de la confirmation de l'existence de la fédération : elle a trouvé son rythme de croisière. Les moments les plus difficiles sont maintenant derrière.

Cependant, il vient un temps où il faut renouveler les forces vives. Je cède donc ma place à qui voudra bien la prendre. D'autres quittent également le Conseil d'Administration, mais toujours pour rester membre actif et continuer à aider la fédération et le jeu de rôle de manière générale. C'est pourquoi cet appel est lancé, comme à toutes les Assemblées Générales. La fédération, c'est ce que ses membres en font. Et pour cela, il faut des représentants, des actants : vous, toi, lecteur. Être Administrateur, c'est participer encore plus activement aux actions de la fédération, s'impliquer et avoir la possibilité de réaliser ses idées, de concrétiser les idées des autres; en un mot comme en cent : donner un peu au jeu de rôle, comme il a déjà beaucoup donné pour nous tous. Je vous invite donc tous à considérer une candidature au Conseil d'Administration: c'est le moyen le plus efficace pour faire avancer la fédération, et l'aider à vulgariser le jeu de rôle. Ne tardez pas ! Vos candidatures (une présentation de vous, votre passif rôliste, et évidemment, vos idées et vos projets pour la fédération et le jeu de rôle en général) doivent arriver avant le 31 janvier 2001 à l'adresse de la fédération (FFJdR c/o Nicolas STAMPF - 134 rue Louis Rouquier - 92300 LEVALLOIS-PERRET). Le Jeu de Rôle compte sur vous : entrez dans le jeu !

Nicolas STAMPF, Président

### AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

|  |    |
|--|----|
| L'Edito du Chef  | 2  |
| Solutions des mots-croisés de la page 19                                       | 2  |
| L'indispensable rubrique Fanzines  | 3  |
| L'inégalable rubrique Kulture  | 5  |
| Planet' JdR, l'Archiviste se promène et nous fait visiter ce monde merveilleux | 6  |
| Nous y étions (spécial GENCON 2000)  | 10 |
| God'Zilla montre les crocs (et ça fait peur !)                                 | 12 |
| Témoignages  | 13 |
| Liste des personnes ressources   | 14 |
| Initiatives  | 15 |
| Bon de commande pour les t-shirts de la FFJdR                                  | 17 |
| Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)                              | 18 |
| Mots-croisés rôliste   | 19 |
| Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)  | 20 |
| Bulletin d'abonnement  | 20 |

Solutions : Horizontal : 1 - Amis, Graal, II - Volant, Ami, III - Emme, As, BA, IV - Ne, Leviens, V - TNT, Perces, VI - Utiliser, VII - TOC, Au, VIII - Infrante, IX - Eu, Or, X - Reverte, Us. Vertical : 1 - Amis, Graal, II - Volant, Ami, III - Emme, As, BA, IV - Ne, Leviens, V - TNT, Perces, VI - Utiliser, VII - TOC, Au, VIII - Infrante, IX - Eu, Or, X - Reverte, Us.



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, "Mots-croisés" :

Laurence Mermoud. Couverture : Sophie "Lucy Dreams" Galinier. Illustrations intérieures : Laurence Barbero, Erwann Surcouf.

Photographies (GenCon2000, Milwaukee) : P.A. Sicart.

# Fanzines

## • Ars Mag

Numéro 20 (mai 2000), 60 pages, 24 F

Éric Kouris

Appartement 42

4, avenue Youri Gagarine

93270 Sevran

Mél : [styren@worldnet.fr](mailto:styren@worldnet.fr)

Sommaire des anciens numéros : <http://www.multimania.com/darmont/arsmag/>

Voilà un numéro d'Ars Mag qui s'est fait attendre, mais je ne vous surprendrai pas en écrivant que ça valait le coup.

- *Le harnois de faide*, bon scénario d'intrigue de 14 pages (dont 10 de PNJ !).
- *Le Chêne Lumineux : la Saga*, ou le retour de la vengeance de *la Combe à la Serpent*. 23 pages permettant de resituer la saga de *la Combe à la Serpent* dans une perspective ancienne et d'introduire la suite de la campagne : 12 épisodes à venir ! Ça s'annonce grandiose...
- *Dépenses, commerce et entretien*, 3 pages sur la gestion des alliances. *A priori* de bonnes idées, mais souvent un peu confuses (*exempli gratia* ?).
- *L'Ordre d'Odin* démythifié pour vous, peut-être un peu trop (6 pages). Présentation alternative d'un ennemi de l'Ordre d'Hermès (officiellement, l'Ordre d'Odin n'existe pas). De bonnes idées à pêcher, mais la magie d'Odin ressemble par trop à celle d'Hermès et ne prend pas en compte le supplément *Ultima Thule*. Dommage. Et puis on peut se demander pourquoi cet ordre de mages nordiques qui détestent leurs collègues latins s'en prend aussi peu à l'Ordre d'Hermès (en gros, s'ils existaient et étaient si dangereux, ça se saurait).
- *Bestiaire*, après le Basilic, les serpents vus par des auteurs médiévaux. Plein de citations à et de pratiques « qui font vrai » à recaser en jeu (5 pages).
- Et comme d'hab', Revue, Portrait de famille, Courrier des lecteurs et une nouvelle rubrique : À l'horizon (sorties prévues pour Ars Magica).

— Jérôme Darmont

## • Chrysopée

L'œuvre au noir, n° 1, 66 pages (+24 pages d'aides de jeu)

c/o Laurent Ehrhardt

15 rue du vieux marché aux vins

67000 Strasbourg

Ouèbe : <http://chrysopee.free.fr>

Mél : [anima@cybercable.tm.fr](mailto:anima@cybercable.tm.fr)

Mon impression lorsque je découvre ce nouveau fanzine pour la première fois est... très positive. Une chouette illustration couleur (de Alain Romand) orne la couverture. Le sommaire est clair, l'iconographie recherchée et compréhensible, et qui plus est, agréable. Elle donne son identité au fanzine. Si la qualité du contenu est à la hauteur du plaisir que j'ai pris à feuilleter le fanzine, c'est très prometteur !

Une division en cinq grandes parties ont été choisies : *Infos du Monde* (les news du milieu : renaissance de Casus Belli, à voir sur le net (le site web de la géniale Sandrine Gestin), jeux vidéos et Alchimie (le supplément d'Elixir)), *Inspis* (entretien avec l'excellent Bruno Bellamy, gros plan BD sur *Lanfeust de Troy*, *Le Troisième Testament...*, romans (*Lestat le vampire*, *Les Cantos d'Hypérion...*) et une BD originale très sympa : *La Prophétie*), *Coulisses* (question de structure (construire un scénario), Musique et JdR), *Accessoires* (New Year's Eve Party (pour Berlin XVIII) et une nouvelle), *Théâtre* (Le Secret d'Art Niemand (pour Berlin XVIII), Du sang sur les mains (pour l'Appel de Cthulhu) et Devine qui vient dîner ? (une murder party avec aides de jeux)).

Un contenu riche donc, qui ne m'a pas déçu ! La mise en page est simple, mais efficace. Les illustrations sont relativement nombreuses et de qualité moyenne à très bonne.

Je ne peux que conseiller ce fanzine de qualité, alors bonne lecture ! ☺

Allez faire un tour sur le site des auteurs de la BD publiée dans ce numéro (Didier Swysen et Olivier Beauverd) : <http://home.worldcom.ch/obeauver>

— Gilles Février

## • L'Oracle

Numéros 22-26 (juin 1998-octobre 1999), environ 60 pages, apériodique, gratuit

Association Ordalie

16 rue Saint-Pierre le Puellier

86000 Poitiers

Mél : [manu\\_rou@club-internet.fr](mailto:manu_rou@club-internet.fr)

Ouèbe : <http://www.multimania.com/ordalie/>

C'est cinq numéros d'un coup de son zine que nous livre Ordalie ! Devant la masse de lecture, je cède à la facilité (honte à moi !) et vous livre un survol de l'ensemble (mais rassurez-vous, je me rattraperai au prochain numéro).

Côté look, c'est très homogène au fil des numéros : peut-être un peu tassé, mais ça reste toujours clair et facile à lire. Au menu, des rubriques habituelles : infos associatives (notamment concernant l'organisation du célèbre FLIP et du Trophée Diane de Poitiers), une nouvelle, *Tanzania Blues*, qui s'avère au final être un compte-rendu de partie (ambiance militaire), mais qui est suffisamment bien écrite pour que l'on ne s'en rende pas compte, plus pas mal d'infos très bien présentées (news JdR, lecture, jeux informatiques, ciné, télé...) et LE courrier des lecteurs. Enfin, du lecteur. Enfin... quand il écrit !

Chaque numéro est par ailleurs l'objet d'un « cahier spécial » avec scénarios et aides de jeu (dans l'ordre) : Warhammer, Star Wars, Cyberpunk, re-Warhammer et INS/MV. Y'a pas à dire, y'a du matos ! Et testé en convention, avec ça. Ajoutez-y une campagne contemporaine (Trauma, adaptable à JB007) intitulée *Ainsi parla Judas* et la nouvelle remplaçant *Tanzania Blues*, *Murfaë's Law* (par le même auteur ; toujours un compte-rendu de partie romancé, med-fan power cette fois) et vous obtenez un zine bien rempli à tous les sens du terme.

— Jérôme Darmont

## • Les Petits Échos de Pythagore

Avril 2000, 22 pages

Club Pythagore – Antenne Belgique

Rue Victor Bouillenne

4800 Verviers

Belgique

Mél : [club.pythagore@worldonline.be](mailto:club.pythagore@worldonline.be)  
 Ouèbe : <http://www.cybernet.be/userspages/Pblanche/pythagore>

Les Petits Échos sont de retour, plus que jamais l'organe du part... euh, du club Pythagore Belgique, avec des infos intra-association, mais aussi des rubriques « autres » bien agréables : présentation du jeu *Agone*, de deux romans de Valerio Evangelisti (Nicolas Eymerich Inquisiteur, vous connaissez ?), du DVD *Merlin* (qui donne envie), du film *6<sup>ème</sup> sens* ; plus deux recettes de cuisine médiévales (miam !), un article sur les chevaliers (qu'on va qualifier de court pour ne pas être méchant) et une nouvelle sympa mais qui laisse un goût d'inachevé.

— Jérôme Darmont

• **Polizei !**  
 N° 2, 80 pages

c/o Marco Felgueiras  
 73 rue Devosge  
 21000 Dijon  
 Mél : [polizei\\_le\\_fanzine@hotmail.com](mailto:polizei_le_fanzine@hotmail.com)

Le numéro 2 de Polizei ! est arrivé !

La mise en page s'améliore, les illustrations sont toujours aussi sympas et plus nombreuses.

Dans ce numéro, cinq scénarios qui permettront aux Falks de côtoyer des écolos... peu fréquentables, de rencontrer de « gentils » agent du SAD, de fréquenter des rock stars, et de visiter Paris. Une aide de jeu sympa sur Paris et ses 40 arrondissements, des règles pour

mieux gérer l'expérience et une nouvelle feuille de personnage complètent le contenu. Pour finir, deux petits tests de personnalité (quel MJ / Falk êtes-vous à Berlin XVIII ?) et quelques blagues sur les Falks.

Polizei ! continue donc tranquillement son petit bonhomme de chemin...

Rendez-vous pour le numéro 3 !

— Gilles Février

**Tumultes & Trahisons**

Numéro 13 (1<sup>er</sup> semestre 2000), 80 pages, 30 F

**ALODEJES**

c/o Samuel Zonato  
 7B, Grand' Ruelle  
 57290 Fameck  
 Ouèbe : <http://www.multimania.com/tnt/>  
 Pfiou, je vais finir par être obligé de ne plus chroniquer TnT dans ces pages tellement ma moitié et moi-même y apparaissons ! Enfin, bon, je vais quand même tâcher de vous donner un aperçu du reste, qui est, comme d'hab', conséquent et de qualité.

**Survolt :**

- Revue de presse insolite. Excellent, le coup du gars qui se fait un requin à mains nues...
- Critique du jeu amateur *Lycéenne* : très bien faite. À première vue, j'avais pris *Lycéenne* pour un jeu purement « déconne ». Cette présentation m'a fait changer d'avis.
- *Le magicien Oz*, excellent scénar

d'enquête et d'ambiance *Shadowrun 3* (10 pages).

- Critique de *Shadowrun 3*, très technique, à réserver à ceux qui connaissent déjà le jeu (mais ces derniers seront comblés).
- Dossier pirates : 2 pages sur les pirates (argh, pourquoi pas plus ?) + 2 pages sur les BD de pirates (sympa).
- Critique des *Secrets de la 7<sup>ème</sup> Mer* et du supplément *Pirate Nations*. Ben ils n'aiment pas, à TnT, surtout l'aspect clairement mercantile du truc.
- *Le Chariot Radieux*, scénar Guildes (16 pages), 1<sup>er</sup> prix du scénario de la convention Nocturnes Foréziennes 2000.
- Critique du jeu par correspondance *Hébor*. Toujours pas convaincu par ce

*Nous poursuivons sur notre lancée en vous donnant les coordonnées de fanzines. Nous avions dans le numéro précédent logiquement commencé par le début de la lettre A. En voici la seconde partie avec cinq nouveaux fanzines.*

**Ar-nendor**

M. Beaume  
 7 allée de la pagerie  
 92500 Ruel-Malmaison

**Ars Mag**

Journal dédié à Ars Magica, Apériodique  
 Éric Kouris  
 Appartement 42  
 4, avenue Youri Gagarine  
 93270 Sevran  
 Mél : [styren@worldnet.fr](mailto:styren@worldnet.fr)  
 Ouèbe : <http://home.worldnet.fr/~styren/ars/zine.htm>  
 Sommaire des anciens numéros : <http://www.multimania.com/darmont/arsmag/>

**Atmosphères**

Francis Rakotoarison  
 25 rue Louis Barhou  
 54130 Saint-Max  
 Mél : [francis.rakotoarison@mail.dotcom.fr](mailto:francis.rakotoarison@mail.dotcom.fr)  
 Ouèbe : <http://www.multimania.com/rakotoar/>

**Auberge du cochon volant (L')**

Isabelle Bras  
 Logement D. Mérillon  
 Lycée Belin - B.P. 289  
 70006 Vesoul Cedex  
 03-84-96-96-84  
 Mél : [isa.bras@libertysurf.fr](mailto:isa.bras@libertysurf.fr)

**Aventures des nouveaux mondes**

Davy Lacourcelle  
 4 rue de la Forêt  
 91860 Épinay-sous-Sénart

**TROPHEE FANZINE 2000**

Le Trophée Fanzine de la FFJdR édition 2000 a été décerné, le 22 octobre dernier lors du Monde du Jeu à l'Espace d'Auteuil, au fanzine :

**Tumultes & Trahisons (TnT)**

Félicitations à toute l'équipe !  
 Le fanzine sera donc distribué pour un an par Hexagonal.

L'illustration du Trophée 2000 était réalisée par Roland Barthélémy.



type de jeu mais ça a l'air d'évoluer en bien d'après ce que j'en lis régulièrement dans TnT.

- Interview de Bruno Mérandon, auteur de *Maggus* et éditeur de JdR français, Mōssieur. Instructif ! + Une aide de jeu « officiellement approuvée » pour *Maggus*.
- *La réserve indienne*, bon scénario *Cthulhu* un peu desservi par une

traduction un peu laborieuse (8 pages).

- *La Machine*, scénario d'introduction à *Château Falkenstein* (5 pages) + une aide de jeu sur l'expérience.
- *Et une bouteille de rhum !*, scénario Pirates (générique, 7 pages). Linéaire, semble parfait pour une partie de découverte longue avec R.Ê.V.E.S. Pirates.
- Critique du jeu *HOL*, connaissais

même pas. Jeu parodique et délirant, sans doute injouable.

- Critique de *Gladiatora*, jeu de baston par correspondance (les gladiateurs, c'est de saison !).
- Interview de Bert et Marie-Noëlle, éditeurs du JpC *Hébor*.
- Et une aide de jeu Thoan, une (pour les fans).

— Jérôme Darmont

## Kulture

### À chacun son héros. Jeux de rôles et rites adolescents

Extraits de l'article de Ghislain Fournier, professeur de religion et de morale au secondaire.

Il prépare actuellement une thèse de doctorat en sciences des religions à l'Université du Québec à Montréal.

Oùbe : <http://www.unites.uqam.ca/religiologiques/no16/16fournier.html>

Nous sommes probablement plusieurs à nous être trouvés parmi la foule de curieux lors des Médiévales de Québec, édition 1995, ou à sa première présentation à l'été 1993.

[...]

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'événement a eu du succès. Un succès d'ailleurs commercialement exploité. Pour seul exemple, cette micro-brasserie québécoise qui a profité de l'occasion pour lancer une nouvelle marque de bière...

Le Moyen-Âge se vend bien. On peut à bon droit parler d'engouement : des livres et des films à succès (que l'on pense à l'oeuvre d'Umberto Eco, *Le nom de la rose*, ou encore à *Excalibur*, à *Braveheart*... la liste pourrait être longue), des boutiques d'épées et d'armes aussi, même des restaurants au menu et à l'animation d'époque. Les témoignages de l'intérêt que portent nos contemporains pour le Moyen-Âge semblent abonder. Tout le phénomène des jeux de rôles également, dont le plus connu est *Donjons et Dragons*, puise largement son inspiration dans cette période de l'histoire de l'humanité.

Montréal ne vient-il pas de connaître son

Salon des jeux de rôles et de l'art médiéval qui s'est déroulé à la Place Bonaventure au début du mois de mai 1996 ? Voilà une autre manifestation de l'engouement, de l'enthousiasme pour tout ce qui touche cette lointaine époque des légendes, cet univers peuplé de chevaliers, de sorcières et de dragons.

Indéniablement, le Moyen-Âge fait rêver. Bien sûr, c'est d'un Moyen-Âge idéalisé dont il s'agit, d'un Moyen-Âge vu par les yeux des romantiques du XIXe siècle et agrémenté par l'univers fantastique d'un John Ronald Ruel Tolkien, l'auteur de la trilogie du Seigneur des Anneaux.

[...]

L'être humain a besoin de rêve. À l'heure où, dans nos écoles québécoises, on s'interroge sur la pertinence des cours de morale et de religion aussi bien que des cours d'arts, en opposition à l'enseignement des mathématiques, des sciences et du français jugés plus « sérieux » ou plus « utiles » pour l'avenir de la jeunesse, nous voyons des adolescents se livrer à des pratiques « douteuses », voire dangereuses, ou encore s'enthousiasmer pour des « hobbies étranges » dont les jeux de rôles sont la meilleure manifestation. Le paradoxe saute aux yeux. Le « sérieux » et l'« utile » ne peuvent suffire à l'humain. À l'heure où notre société rationaliste et « techniciste » met l'accent sur ce que Gilbert Durand appelle le régime diurne de l'imaginaire, celui où tout est éclairé par les lumières de la raison, nous voyons des foules se presser aux portes des Médiévales de Québec, cette réactualisation des dionysiaques des temps antiques.

L'être humain a besoin de rêve ! On ne

chasse pas facilement le régime nocturne de l'imaginaire. Comme le dit Michel Maffessoli : « [...] ne pas donner sa place aux forces du plaisir, c'est s'exposer au féroce retour du refoulé. [8] » L'engouement pour la culture héroïque, et particulièrement pour le Moyen-Âge, témoigne de l'impossible mise au rancart de cette dimension de l'être humain.

[...]

Puisque de toute façon cette face nocturne s'imposera... aussi bien lui laisser place et l'endiguer. Une fois la fête terminée, une fois le jeu achevé, chacun rentre chez soi, chacun revient à son univers quotidien... L'expérience initiatique est complétée.

Assumée, la culture héroïque ne représente pas un danger, mais bien au contraire un formidable moteur d'évolution personnelle aussi bien que collective. Sans elle, l'homme hétérodirigé se condamne lui-même à une vie sans relief où il n'est que spectateur de sa propre existence. À l'inverse, grâce à cette culture, à ce courant de société en quête de héros, l'Homo Sapiens se construit les héros dont il a besoin pour s'engager dans son quotidien et construire son devenir.

[...]

Loin d'être futile et puérile rêverie, la culture héroïque permet à l'homme contemporain de vivre une véritable expérience d'auto-transcendance. En se construisant un héros, il quitte momentanément l'univers du quotidien qu'il retrouvera identique, certes, mais où lui-même reviendra transformé.

En tout homme sommeille un chevalier. Chacun doit devenir le héros de sa propre existence.

# Planet' JdR

## Étude de marché sur l'industrie du JdR US (7 Février 2000)

Ryan S. Dancey,  
Vice Président, Wizards of the Coast,  
Responsable de la gamme Dungeons &  
Dragons

**Permissions :** Ce document est Copyright 2000, Wizards of the Coast et publié ici avec l'autorisation de l'auteur. Il peut être distribué librement, cité en tout ou en partie, du moment que ces indications sont conservées.

**Méthodologie :** Wizards of the Coast ausculte régulièrement divers aspects du monde du jeu d'aventure : distributeurs, boutiques, clients, de façon à mieux comprendre leurs préférences, leurs soucis et leurs besoins. Ces données sont étudiées avec régularité et distribuées en interne aux équipes de direction. Le contenu de ce documents est constitué d'éléments extraits de ces sources, elles-mêmes documents internes confidentiels et non destinés au public. Vous pouvez être assurés que j'ai résumé du mieux que j'ai pu ces informations dans le présent document.

**Sources :** La source principale est une étude de segmentation de marché menée durant l'été 1999. Aucune information confidentielle fournie par d'autres sociétés que Wizards of the Coast n'a été utilisée pour préparer ce rapport.

**Exclusions :** Les informations réunies en interne par Wizards sont considérées comme un important avantage face à la concurrence. C'est pourquoi elles n'ont pas été reprises ici dans leur totalité et il peut y avoir dans certains domaines des omissions substantielles tout à fait volontaires. Un effort particulier a été fait cependant pour que ces omissions ne puissent nuire à la validité ou à la précision des informations présentées.

**Effet Pokemon :** Cette étude a été menée juste au moment où démarrait le phénomène des cartes Pokemon. En conséquence de quoi, j'ai décidé de ne pas parler de l'industrie du JCC.

**Mises à jour :** De temps à autre, je

compte réviser et mettre à jour ce document pour refléter nos efforts constants visant à mieux comprendre notre industrie. Lors des mises à jour, le numéro de version de ce document sera modifié, tout comme la date. Les personnes intéressées peuvent me demander une version à jour en m'écrivant à ryand@frpg.com.

### Section 1 : Etude de segmentation

L'essentiel de cette étude étant tiré de l'enquête de 1999, il est important que le lecteur comprenne comment les données ont été réunies.

On a mis en oeuvre la méthodologie suivante :

Une approche en deux phases a permis d'obtenir des informations sur les Jeux de cartes à collectionner (JCC), les jeux de rôles (JdR) et les jeux de guerre avec figurines (JGF) dans la tranche 12-35 ans de la population américaine, groupe qui sera identifié comme "le marché" ou "les clients" dans ce document.

Cette tranche d'âge a été choisie arbitrairement sur la base d'analyses internes la considérant comme la clientèle cible probable de nos produits. Nous savons qu'il y a de nombreux joueurs de plus de 35 ans, surtout pour les jeux comme D&D ; toutefois il a été décidé de maintenir cette étude à une taille gérable. Peut-être dans quelques années ferons-nous une étude plus détaillée de l'intégralité de la population.

Des informations concernant plus de 65000 personnes ont été obtenues suite à l'envoi de cartes réponses dans plus de 20000 foyers. Ce sondage permis la création d'un "échantillon" destiné à déterminer un profil général de la population des joueurs dans la tranche d'âge, dans le but d'extrapoler les résultats à l'ensemble de la population.

Cet "échantillon" représente avec précision la population américaine dans son ensemble. Il constitue un cliché instantané de notre pays, servant à extrapoler les tendances de sondages plus restreints au marché dans son ensemble.

Un questionnaire supplémentaire a été

rempli par un millier de personnes ayant répondu au premier, appartenant à notre "échantillon". Le second questionnaire était plus dense, comportant plus de 100 questions. Les personnes ayant accepté d'y répondre sont un échantillon représentatif de la population. En d'autres termes, les résultats du sondage peuvent être étendus par extrapolation à l'ensemble de la population. Il s'agit d'une méthodologie standard, acceptée pour les études de marché.

Les données du sondage détaillé ont été collationnées et mises en forme par le département marketing de Wizards of the Coast en conjonction avec une firme de consultants extérieure. Nous estimons que ces données représentent justement et précisément le profil de nos consommateurs et qu'il est exact statistiquement pour la tranche d'âge de la population américaine.

### Section 2 : Termes de base

Dans le cadre du questionnaire détaillé, les termes et expression suivantes ont été fournis aux sondés :

#### Terme - Exemple

JdR sur table (JdR)<sup>(1)</sup> - Dungeons & Dragons  
Jeux de cartes - Bridge, Solitaire, Uno, Poker  
Jeu de cartes à collectionner - Magic, Pokemon  
Jeux de lettres/connaissances - Scrabble, Trivial Pursuit  
Jeux videos de réflexion - Tetris  
Jeux de réflexion non compétitifs - Sim City, Myst  
Jeux de plateau de réflexion - Jenga, Dominos  
Jeux Classiques - Chess, Monopoly, Go  
Action/Shoot'em Up/Arcade - Doom, Mortal Kombat  
Jeux fantastique/SF avec figurines - Warhammer  
Jeux avec figurines - Battletech  
Wargames - Historiques  
Simulations - Simulateurs de vol/voiture  
Jeux de stratégie - Risk, Civilization  
Jeux de société - Charades, Pictionary  
Simulations sportives stratégiques - Madden, MLB  
Autres jeux non sportifs - (pas d'exemple)

Des questions spécifiques étaient destinées pour séparer les joueurs de "jeux de rôles informatiques" des jeux de rôles classiques.

(1) *De ma propre initiative, j'ai choisi d'utiliser dans ce document l'expression "jeu de rôle sur table", plutôt que "jeu de rôle papier" utilisée dans le questionnaire. Les expressions sont synonymes et mon choix est tout personnel. Je pense que dans le futur proche, les jeux de rôle "papier" seront hybrides avec assistance informatique (à ne pas confondre avec des "jeux de rôles informatiques" -JRI- comme on l'entend habituellement, mais ils ne se serviront plus uniquement de papier). Considérez donc cela comme une terminologie "prospective".*

L'expression "D&D" décrira ici toutes les variantes et tous les types de jeux de D&D, de l'antique "boîte blanche" aux testeurs de la 3ème édition.

### Section 3 : Démographie

L'étude a fourni les informations suivantes quand à la démographie du marché des jeux de rôle sur table :

#### Taille :

- 6% des personnes jouent ou ont joué à un JdR (~ 5.5 million de personnes),  
- 3% jouent au moins une fois par mois (~ 2.25 million de personnes).

**Sexe :** 19% de femmes (dans les joueurs mensuels).

#### Mélanges :

- 17% pratiquent le JGF au moins une fois par mois,  
- 46% pratiquent un JRI au moins une fois par mois,  
- 26% pratiquent un JCC au moins une fois par mois.

L'étude a fourni les informations suivantes quand à la démographie du marché des jeux de rôle informatiques :

#### Taille :

- 8% pratiquent ou ont pratiqué le JdRI (~7.3 million de personnes),  
- 5% y jouent au moins une fois par mois (~4.5 million de personnes).

**Sexe :** 21% de femmes.

#### Mélanges :

- 33% pratiquent le JdR au moins une fois par mois,  
- 21% pratiquent le JCC au moins une fois par mois,  
- 13% pratiquent le JGF au moins une fois par mois.

L'étude a fourni les informations suivantes quand à la démographie du marché des jeux de guerres avec figurines :

#### Taille :

- 4% pratiquent ou ont pratiqué le JGF (~3.7 million de personnes),  
- 2% le pratiquent au moins une fois par mois (~1.8 million de personnes).

**Sexe :** 21% de femmes.

#### Mélanges :

- 37% pratiquent le JdR,  
- 40% pratiquent le JRI,  
- 29% pratiquent le JCC.

La répartition par âge des joueurs est la suivante :

| Age   | JdR | JGF | JRI | Ensemble <sup>(2)</sup> |
|-------|-----|-----|-----|-------------------------|
| 12-15 | 23% | 27% | 23% | 11%                     |
| 16-18 | 18% | 17% | 16% | 7%                      |
| 19-24 | 25% | 24% | 23% | 13%                     |
| 25-35 | 34% | 32% | 37% | 29%                     |

(2) "Ensemble" désigne les personnes de la population sondée pratiquant \*un\* jeu quelconque au moins une fois par mois, pas seulement les JdR, les JRI, les JGF ou les JCC.

### Conclusions :

#### 1. Peu de "Joueurs Généralistes" :

La première conclusion et la plus notable que l'on peut tirer de ces informations est que le mythique "hobbyiste" pratiquant JdR, JRI, JGF et JCC ne représente qu'une très petite part du marché dans son ensemble. Une minorité de joueurs pratiquent plus d'un type de jeu, très peu pratiquent les trois. Le principal recouvrement s'opère entre les JRI et les JdR.

L'information est important en ce qu'elle montre qu'une compagnie peut lancer une marque avec succès dans un domaine et l'étendre ensuite aux autres sans cannibaliser ses ventes de façon significative. En d'autres termes, les acheteurs de JdR ne seront probablement

pas les acheteurs de JGF ou de JCC.

#### 2. Il y a des "Femmes dans le Jeu".

(NdT : il y a probablement une référence à un groupe apparemment assez actif aux USA qui porte ce nom).

En second lieu, il est clair qu'il y a des joueuses, qui constituent une part notable de la population ludique : environ un cinquième du marché, ce qui représente plusieurs millions de joueuses actives. Il faut cependant noter qu'elles dépensent moins que leurs homologues masculins.

#### 3. Le Jeu d'Aventure est un loisir d'adultes.

Plus de la moitié de la population ludique a plus de 19 ans. On constate un "creux" dans la tranche 16-18 ans. Cela tendrait à accréditer la théorie selon laquelle la plupart des joueurs débutent dans le hobby avant le lycée, jouent un peu puis arrêtent jusqu'à l'entrée à l'université, où il y reviennent en nombre significatif.

Cela peut aussi indiquer un vieillissement de la population ludique qui n'est pas remplacée par de jeunes joueurs au même rythme qu'il y a quelques années.

### Section 4 : Rôle des Ordinateurs

La discussion entre éditeurs et consommateurs persiste quant à l'utilisation des ordinateurs et les interactions possibles entre le jeu sur ordinateur et le jeu d'aventure. Cette étude laisse entrevoir quelques éléments révélateurs dans ce domaine.

Jeu sur Internet : 51% des pratiquants de JdR disent avoir joué sur Internet et 28% au moins une fois par mois.

% disant être prêt à acheter des logiciels destinés à les aider à gérer et accélérer les combats : 52%

% Souhaitant jouer à D&D par Internet avec d'autres joueurs : 50%

% consultant des forums de discussion, listes de diffusion et sites web : 37%

% Jouant avec assistance informatique : 42%

Quel ordinateur utilisent les joueurs ?

Wintel 63%

Macintosh 9%

(La question était globalement "Quel système avez-vous utilisé au cours du mois écoulé ?" et il était possible de répondre "Aucun", d'où le pourcentage manquant).

Qu'avez vous à la maison ?

|           |     |
|-----------|-----|
| Wintel    | 54% |
| Macintosh | 7%  |

Les trois quarts de notre échantillon utilisent Internet au moins une fois par semaine, mais deux sur trois seulement ont une connexion chez eux.

“Qui joue à des jeux électroniques ?”

|                 | Ordinateur | Console | Les deux |
|-----------------|------------|---------|----------|
| Moyenne d'âge   | 26         | 23      | 20       |
| Education       |            |         |          |
| % Primaire      | 5          | 20      | 27       |
| % Secondaire    | 23         | 52      | 37       |
| % Lycée         | 53         | 26      | 31       |
| % Universitaire | 20         | 2       | 5        |
| Statut familial |            |         |          |
| % Célibataire   | 52         | 65      | 76       |
| % en couple     | 46         | 29      | 22       |

Jeux pratiqués au moins une fois par mois par les joueurs ci-dessus :

|                      | Ordinateur | Console | Les deux |
|----------------------|------------|---------|----------|
| % JDR                | 72         | 54      | 57       |
| % JRI                | 44         | 21      | 50       |
| % Video de réflexion | 39         | 41      | 49       |
| % Classiques         | 39         | 48      | 44       |
| % Action/Shootemup   | 32         | 55      | 61       |
| % Simulations        | 25         | 36      | 40       |
| % Stratégie          | 26         | 26      | 32       |

Une conclusion à en tirer est que les pratiquants de jeux électroniques ont encore le temps de pratiquer le jeu de rôle, ces deux catégories apparaissent donc comme complémentaires et non concurrentes, en dehors de la concurrence liée à l'affectation de leurs ressources financières par les joueurs.

**Section 5: Le Business du Jeu de Rôle sur Table**

Nous avons interrogé les pratiquants du jeu de rôle sur table afin d'avoir une image plus claire et détaillée de ce milieu. Cette section traite de ces résultats.

L'étude de marché a fourni les informations suivantes sur les pratiquants de jeu de rôle sur table, en dehors du jeu :

- 51% pratiquent un jeu de cartes (pas à collectionner) au moins une fois par mois,
- 43% jouent à un jeu vidéo de réflexion au moins une fois par mois,
- 43% pratiquent un Classique au moins une fois par mois,
- 58% jouent à un jeu "action/shoot'em

up" au moins une fois par mois  
- 41% pratiquent un jeu de simulation sur ordinateur au moins une fois par mois.

Les catégories de jeux les "moins" jouées sont :

- 26% pratiquent un JCC au moins une fois par mois,
- 24% jouent à un jeu de plateau de réflexion au moins une fois par mois,
- 17% pratiquent un JGF au moins une fois par mois,
- 17% jouent à un jeu de société au moins une fois par mois.

Interrogés sur le temps passé par un joueur entre joueur et MJ, les réponses ont été :

- Plusieurs sessions comme MJ : 47%
- Ne mènent pas : 41%

Quand on a demandé de décrire leur expérience passée dans le domaine ludique, les joueurs ont répondu :

- Question : Résultat
- Utilisation de tables détaillées : 76%
- Utilisation de figurines : 56%
- Utilisation de systèmes de règles "light" : 58%
- Utilisation de systèmes de règles sans dé : 33%

Pratique d'un jeu "orienté sur les combat" 86% (\*)

Pratique du Grandeur Nature : 49%  
Utilisation de systèmes de règles "Maison" : 80%

(\*) Si on prend la question à l'envers, cela signifie que 14% des joueurs n'ont \*JAMAIS\* pratiqué un jeu de rôle orienté sur les combats, ce qui est loin d'être inintéressant.

Nous avons interrogé les pratiquants de JdR plus avant pour savoir lesquels avaient joué à D&D et leur avons posé quelques questions supplémentaires. Ces réponses proviennent de ceux qui y ont joué, pas de ceux qui y jouent au moins une fois par mois.

Apprentissage de D&D :

| Age | <12 | 12-15 | 16-18 | 19-24 | 25-35 |
|-----|-----|-------|-------|-------|-------|
|     | 23% | 41%   | 15%   | 12%   | 9%    |

Une conclusion que nous avons tirée de ces données est que si une personne avait joué plus d'une année, il y avait de bien plus fortes chances qu'elle joue une année de plus que si elle n'avait pas pratiqué pendant un an. En clair, plus

longtemps une personne a joué, meilleures sont les chances qu'elle persiste dans ce loisir. En d'autres termes, la propension des joueurs à cesser de jouer est \*INVERSEMENT\* proportionnelle à la durée de pratique, et pas proportionnelle.

Pratique depuis (années) : <=1 1-5 >5  
Compte continuer l'année qui vient : 40% 75% 88%

Interrogé sur la fréquence de jeu :  
Pratique depuis (années) :  
Total D&D <=1 1-5 >5  
Pratique par mois : 7.2 4.9 13.2 5.9

On constate qu'après la cinquième année de pratique, la fréquence de jeu décroît. Une fois la période "d'apprentissage" passée (la première année), la fréquence augmente énormément avant de chuter. Une explication possible tient à ce que l'apprentissage se faisant le plus souvent aux alentours de 15 ans ou moins, les "nouveaux joueurs" disposent de beaucoup de temps libre, lequel décroît avec l'âge.

D'autres questions ont porté sur la durée de pratique du jeu :

|            | Session Typique 5+ heures | Groupe de 4 joueurs au moins | Nbre de sessions d'une campagne (Nouv. personnages) |
|------------|---------------------------|------------------------------|---|
| Total      | 28%                       | 62%                          | 15.4  |
| <=1 an     | 10%                       | 48%                          | 8.8   |
| 1-5 ans    | 14%                       | 60%                          | 12.9  |
| >5 ans (*) | 42%                       | 71%                          | 19.6  |

(\*) Il faut garder à l'esprit que la fréquence de jeu décroît fortement chez ces joueurs.

On peut en conclure que plus un joueur pratique depuis longtemps, plus les sessions de jeu s'allongent, plus il y a de joueurs autour de la table et plus longtemps on joue avant de repartir sur une nouvelle campagne. Si on prend en compte les résultats des plus de 5 ans de pratique, on réalise que l'allongement des sessions de jeu et du nombre de sessions d'une campagne montrent que ces joueurs utilisent le même personnage bien plus longtemps, en moyenne, que les autres joueurs.

Une conclusion possible est qu'il faut 5 ans à un joueur pour maîtriser le système et savoir vraiment quel type de personnage il aime incarner.



Les données financières qui suivent concernent les pratiquants de JdR en général. Lorsque des données étaient disponibles pour les joueurs de D&D, elles sont fournies.

Elles semblent corroborer le fait que les jeunes joueurs, bien que plus actifs, ne dépensent pas beaucoup dans le domaine du JdR. L'essentiel de l'argent vient des adultes...

Total dépensé par âge

12-17 : \$297

18-24 : \$850

25-25 : \$2,213

Et plus on joue depuis longtemps, plus on dépense...

Joue depuis <=1 an : \$116

Joue depuis 1-5 ans : \$562

Joue depuis >5 ans : \$2,502

Les dépenses explosent quand on passe MJ

Mène : \$2,048

Ne mène pas : \$401

En ce qui concerne D&D, les résultats sont les suivants :

Total dépensé sur D&D par âge

12-17 : \$164

18-24 : \$443

25-35 : \$1,642

Dépensé mensuellement sur D&D par âge

12-17: \$10

18-24: \$12

25-35: \$14

Dépense sur D&D en fonction de la pratique

Joue depuis <=1 an : \$123

Joue depuis 1-5 ans : \$338

Joue depuis >5 ans : \$1,756

Dépense mensuelle sur D&D en fonction de la pratique :

Joue depuis <=1 an : \$7

Joue depuis 1-5 ans : \$22

Joue depuis >5 ans : \$16

(Intéressant : La dépense mensuelle est plus forte durant les cinq premières années et décroît ensuite ; bien que les joueurs plus anciens ou âgés jouent plus, ils dépensent moins. Cela peut résulter de l'accroissement de la durée des campagnes).

Dépense sur D&D selon la position :  
Mène : \$1,444 total / \$21 mensuel  
Ne mène pas : \$187 total / \$7 mensuel

(Intéressant : Même les simples joueurs achètent bien plus que simplement le "Manuel des Joueurs").

Effet de l'addition de figurines au jeu de rôle :

Peu de figurines : \$139 total RPG

Beaucoup de figurines : \$4,413 total RPG

Nous avons constaté que les joueurs qui ont "arrêté" (qui déclarent avoir joué mais ne pas le faire actuellement - avaient dépensé plus que les joueurs "actuels", avaient joué plus de jeux différents au moins une fois par mois mais, ce qui est intéressant, avaient dépensé moins en moyenne sur D&D que les joueurs "actuels".

(Actuel/Arrêté)

| Dépense moyenne JdR | Dépense moyenne D&D | Nombre JdR Pratiqués |
|---------------------|---------------------|----------------------|
| \$1,273/\$1,667     | \$895/\$599         | 2.2/3.3              |

Une conclusion qu'on peut en tirer est que les joueurs qui n'aime pas D&D vont dépenser plus et essayer plus de systèmes de jeux différents pour en trouver un qu'ils aiment, avant d'arrêter. Les pratiquants de D&D dépensent moins et essaient moins de jeux, mais dépenseront plus sur D&D.

A la question de savoir pourquoi un joueur a cessé de pratiquer, les réponses étaient (plusieurs réponses possibles) :

Trop occupé pour continuer : 79%

Manque de partenaires : 63%

Manque de temps : 55%

Trouvé un jeu qu'il préfère : 38%

Insatisfait du jeu et des règles : 38%

Dépense trop importante : 32%

Blasé pour avoir trop joué : 29%

Pour revenir à ceux qui jouent encore, à la question de savoir quel jeu est pratiqué au moins une fois par mois, les réponses ont été (plusieurs réponses possibles) :

D&D : 66%

Vampire, La Masquerade : 25%

Star Wars : 21%

Palladium : 16%

Werewolf, L'Apocalypse : 15%

Shadowrun : 15%

Star Trek : 12%

Appel de Cthulhu : 8%

Livre des 5 Anneaux : 8%

Deadlands : 5%

Alternity : 4%

GURPS : 3%

A la question portant sur les aspects du jeu les réponses furent (habituellement/rarement) :

Ecrit ses propres scénarios : 42% / 11%

Crée sa propre campagne : 29% / 17%

Réutilise des scénarios : 18% / 35%

Utilise des scénarios de magazines : 21% / 40%

Suit les Règles Officielles de D&D : 33% / 17%

A la question de savoir où les joueurs achètent les produits D&D :

Boutique spécialisée (\*) : 36%

Librairies : 27%

Boutiques de Comics : 18%

Boutique de jeux/jouets : 17%

Grand magasin de jeux/jouets : 15%

Conventions : 4%

(En clair, 36% des personnes interrogées ont déclaré avoir acheté un produit D&D dans une boutique spécialisée).

Copyright 2000, Wizards of the Coast, avec l'autorisation de l'auteur.

Traduction : Copyright 2000, FFJdR.

Dungeons & Dragons : (R) Wizards of the Coast

Tous les jeux cités sont des marques déposées par leurs éditeurs respectifs.

La version originale peut être consultée sur l'URL suivante :

<http://www.theescapist.com/WotCsummary1.htm>



# Nous y étions

## GENCON 2000

### Visite guidée

Mardi 8 août, midi : les urgences. Incision sous anesthésie à froid, drain, trois heures plus tard, je suis dans le train. Vingt-cinq heures de trajet de New York à Milwaukee. À l'arrivée, faut que je rentre, le bobo s'est enflé : jaunâtre, noir et violacé, une vraie mutation de série Z. Pas de train, pas le choix, je reste. Le lendemain matin, je me traîne jusqu'à l'emplacement de la Gen Con. Trop tôt, seul le rez-de-chaussée est accessible. Je joue la carte Coué, je m'inscris pour toute la durée de la convention.

Ensuite, un petit tour. Je passe par une large double porte. J'ai dû faire une bêtise, on dirait des coulisses. Ah, mais non, tiens : y'a une conférence sur *Dungeons & Dragons*, là... Je rentre. C'est bizarre, quand même : le podium est plein à craquer mais l'audience est très réduite. Avec Gary Gyax au premier rang. Qui demande la parole, pour faire les louanges de la troisième édition du premier des jeux de rôle : il s'agit, selon lui, du meilleur système de jeu d'action/aventure qui soit. La photo que je regrette d'avoir manqué, à ce moment-là, c'est le

clin d'œil souriant de Peter Adkison (grand chef de *Wizards of the Coast*) à Jonathan Tweet (papa du nouveau *Player's Handbook*). La conférence prend fin, tout le monde sort, je me mêle à l'un des groupes.

Pour vous donner une idée de combien j'étais pas clair, ce n'est qu'à ce moment-là que j'ai assimilé ma situation d'intrus : quand le *Dungeon Master's Guide* a commencé à circuler, quand je me suis retrouvé coincé entre Adkison et Tweet dans un ascenseur de service. Ce n'était plus vraiment le moment de sortir l'équivalent américain d'un « Oops, désolé les gars, je me suis gouré, là ! Je dois descendre ? » Je me suis fait tout petit. Heureusement, la dizaine de personnes présentes était par trop excitée pour me prêter la moindre attention ; ils se taquinaient comme des gamins. A-t-on idée ? On sort de l'ascenseur, je les quitte alors qu'ils se dirigent vers une autre large double porte, à travers laquelle je discerne la foule des visiteurs en attente.

Sans le savoir, j'avais trouvé moyen de me retrouver en plein cœur de la Gen Con, dans la grande salle d'exposition, trois quarts d'heure avant l'ouverture

officielle. Je suis un malin, moi, quand même, quand je ne sais pas trop ce que je fais... Toujours est-il, je me mets en mouvement. Je suis seul alentour avec un badge bleu, un badge de visiteur, alors je me dis, mieux vaut ne pas rester les bras ballants. Comme si, à quelques dizaines de minutes de l'ouverture des portes, quiconque allait me prêter la moindre attention !

Eh ben si, finalement. Alors que je m'attarde près d'un stand, l'un de ses membres s'adresse à moi ; nous échangeons quelques mots, j'avoue qu'il s'agit là de ma première Gen Con. Il tient à me présenter quelqu'un : un grand sourire sous une touffe de cheveux or-argent, Margaret Weis me serre la main. « Ahh euh *Hi!* » Ce que j'ai sorti à ce moment là devait approcher ce haut degré de littérarité. J'ai l'air tellement paumé qu'elle me donne quelques conseils, pour ce qui est d'officialiser ma situation de grand reporter improvisé. J'arrive à ne pas être trop idiot le temps nécessaire pour requérir un interview, qui est fixé pour le lendemain.

Les portes se sont ouvertes — *raz-de-marée de joueurs!* Les exposants se planquent derrière leur stand. La boutique de *Wizards*, au cœur d'un château de carton-pâte dressé au centre de la vaste salle, est prise d'assaut par une horde de donjoneux avides de poser leurs mains sur le nouveau *PH*. Je joue des coudes dans la mêlée. Je me saisis de quatre exemplaires — que je confie à l'un de mes colocataires d'hôtel, avec les nécessaires dollars — et je repars en chasse. Je ne sais trop ce que je cherche, mais je finis par trouver quelques victimes pour mes interviews : Adkison, Tweet, Dawn Murin et plusieurs des artistes qu'elle a fait travailler sur la nouvelle édition de *D&D*... Je profite de mon mauvais français pour enquiquiner tout le monde.

Grand joueur d'*Ambre* devant la Licorne, ma première proie ne pouvait être qu'Erick Wujcik, le créateur du jeu. J'avais rencontré plusieurs de ses premiers joueurs la veille au soir, grâce à Frank Timar, et cela avait renforcé l'envie que j'avais de lui poser quelques questions, pleines de tact (voir encadré).

Pour finir, voilà-t-y pas qu'il m'invite à



Gary Gigax en pleine séance de dédicaces...

## Entretien avec Erick Wujcik (*Ambre*)

**FFJDR** — Je pensais que Phage Press avait coulé ?

**Erick** — Mensonge ! Ce qui s'est passé, c'est qu'ayant à faire face à quelques difficultés, certains distributeurs ont préféré répandre le bruit que nous étions hors circuit que de payer ce qu'ils nous devaient. Ils ont préféré rembourser les grosses boîtes que nous, qui n'avons que deux titres à notre répertoire : *Amber DRPG* et *Shadow Knight* [FFJDR : *Ambre*, le jeu de rôle sans dé et *Chevalier d'Ombre*, chez Jeux Descartes]. Plutôt moche, mais bon, maintenant nous avons des accords avec tous les principaux distributeurs. Dans chaque numéro de *Games Quarterly*, qui est le catalogue pour tous les magasins en Amérique du Nord, nous disposons d'une pleine page. Nous sommes là et bien là !

**FFJDR** — Comment le jeu de rôle *Ambre* est-il né ?

**Erick** — En 70 ou 71, je suis tombé sur les romans ; je les ai dévorés ! Plus tard, je n'ai cessé d'y piocher des idées pour ma propre campagne — déjà alors, je pensais au jeu de rôle extraordinaire que cela ferait. En 84 ou 85, j'ai appris que West End Games travaillait sur un jeu de plateau *Ambre* ; j'ai pris contact, je leur ai déclaré que je voulais faire le JdR. Un vrai JdR *Ambre*. Ils n'avaient rien prévu de tel mais ils ont accepté de lire ce que je leur présenterais. C'est ainsi que fin 85, j'ai réuni quelques joueurs et lancé ma première partie. C'était magique ! Hélas, WEG n'approuva pas l'idée d'un jeu de rôle sans dé. J'ai tenté le coup avec d'autres éditeurs : même réaction. En fin de compte, fin 90, il a fallu que je me décide à publier le jeu moi-même. À cette époque, j'étais rentré en contact avec Roger Zelazny. Selon lui, j'avais une vraie compréhension de l'intrigue, des personnages... Nous sommes devenus très bons amis. J'ai fini par lui acheter les droits directement. Je lui ai toujours demandé son avis, par la suite, mais il aimait vraiment ce que j'avais fait ; je n'ai pas eu besoin de lui poser beaucoup de questions. Il faut dire, j'ai lu les livres tellement souvent ! Nous avons pris l'habitude d'en discuter les détails pendant des heures.

**FFJDR** — En bavardant avec certains de vos premiers joueurs, j'ai appris qu'ils avaient peu utilisé le système d'enchères. La version publiée du jeu diffère-t-elle beaucoup de la version qui fut testée ?

**Erick** — Non, pas vraiment. De 85 à 90, date à laquelle le jeu fut finalement publié, tout le monde ou presque est passé par les enchères. Bien sûr, dans le cas de parties à trois joueurs, ou quand de nouveaux joueurs s'amènent, ou si vous avez fait le choix d'une atmosphère différente de celle des romans, cela n'a pas de raison d'être ; mais si ce que vous voulez, c'est une partie qui capture au mieux l'ambiance politico-familiale propre à l'œuvre de Zelazny, les enchères restent le meilleur moyen. En particulier à Paris, où j'ai organisé plusieurs parties, les joueurs y apprennent à se haïr ! <rires> Tout ce qui suit se trouve coloré par cette rancune contre celui qui aura fait miser trop haut, surtout en Combat : chacun tentera de se débarrasser du personnage. Alors voilà, les enchères, ça marche ! Bien sûr, vous pouvez faire sans, mais c'est un tout autre jeu. J'ajouterais encore que, même s'il ne fait pas usage de cette règle, quand il la lit et les exemples, le MJ devient à même de saisir certains concepts propres au jeu qui sinon lui resteraient abscons.

**FFJDR** — Pourquoi une Sorcellerie si complexe, quand le reste des règles est si fluide ?

**Erick** — Au cours des premières parties, longtemps avant que le jeu ne soit publié, j'ai essayé un grand nombre de systèmes différents. Ce qui m'a le mieux réussi, ce fut de déclarer aux joueurs intéressés par la magie : « Inventez la vôtre ! » Ça marchait merveilleusement, mais il n'était pas possible de traduire ça en termes de règles. Celles touchant à la Sorcellerie sont certainement le point faible du jeu : elles ne me satisfont pas, c'est juste que je n'ai rien trouvé de meilleur. Je n'ai pas vu mieux non plus parmi toutes les solutions de rechange que l'on m'a envoyées. Il faut avouer, les Pouvoirs sont très bien définis : après plus de dix ans, cela roule encore et les joueurs trouvent toujours à en faire quelque nouvel usage. La Sorcellerie en *Ambre*, c'était vraiment mineur pour Zelazny ; en un sens, il en est de même avec le jeu, qui laisse libre chaque MJ de décider de la place qu'il veut lui donner.

**FFJDR** — Quel est votre meilleur souvenir de rôliste, si aucun ?

**Erick** — Un de mes meilleurs souvenirs, c'est d'avoir initié Roger Zelazny. C'était à une convention, il était venu avec sa biographe et partenaire Jane Lindskold, une rôliste expérimentée mais qui n'avait jamais tenté le coup sans dé. Ce fut... féérique ! Après cela, Roger s'est essayé à un grand nombre d'autres JdR. S'il avait vécu, il aurait fait un grand MJ : l'idée l'enchantait. Cette particulière occurrence mise à part, mes parties préférées sont généralement les premières — quand je me jette dans quelque chose de nouveau, que tout peut arriver. Il y a deux ans de ça, j'ai tenté un scénario un peu spécial : « Okay, ai-je lancé à mes joueurs, pas d'enchères pour ce coup. Je veux que vous me mettiez sur papier votre meilleure idée d'un horrible Ambérite : ne vous souciez pas de points à répartir, donnez-leurs tous les pouvoirs qu'il vous plaira, faites-en le genre de PNJ qui serait votre chouchou si vous étiez le MJ. » Les personnages qui en résultèrent étaient titanesques : très intimidants, effrayants même, des solitaires par nécessité, bardés de pouvoirs monstrueux. J'enchaînai : « Maintenant, il vous faut décrire l'Atout de votre personnage, ce à quoi il ressemble précisément. » Ils s'y sont mis, et puis la partie a commencé. Je leur ai sorti : bien, alors toi, tu as huit ans, toi six, toi dix, et vous avez tel et tel nom. Ils se sont retrouvés coincés avec Dworkin comme nounou, alors que les catastrophes commençaient à s'enchaîner, au point que tout le monde semblait destiné à y laisser sa peau. Finalement, Dworkin fournit à chaque enfant un Atout de ce qu'il deviendrait plus tard. En d'autres termes : l'Atout que le joueur avait conçu juste avant que la partie ne commence. Ils étaient si surpris, tous, de se retrouver face à leurs plus horribles créations ! Les enfants durent en appeler à leurs *soi* futurs et quémander leur aide mais ceux-ci, en bons Ambérites, refusaient de croire un mot de toute cette histoire. C'était exquis, délicieusement méchant.

**FFJDR** — Quel futur pour *Amber DRPG* ?

**Erick** — Je dois rédiger le supplément sur Rebma, ça c'est sûr ! Il faudrait que je me mette à Amberzine n°11, aussi. Cela, c'est pour les mois qui viennent. Je n'ai pas l'intention d'inonder le marché d'une myriade de suppléments. Il est clair que les joueurs d'*Ambre* aiment à se montrer créatifs. Tout ce que je veux, c'est garder le livre disponible, garder vivant le jeu. Et jusqu'à présent, c'est tout bon !

une partie pour le lendemain soir... Par chance, à ce moment-là, les antibiotiques divers avaient commencé à agir : j'étais complètement crevé mais conscient, j'avais décidé de rester jusqu'à la fin de la convention. Quant à la partie, ça a commencé par une bête histoire de voyage dans le temps et ça a fini (en attendant la prochaine Gen Con) par l'introduction d'un virus virtuel dans le noyau de la Terre et l'éveil du système solaire à la conscience. Ah oui, trois choses, sur Erick comme meneur de jeu : il aime occuper un grand nombre de joueurs, ce qu'il fait fort bien ; quand il a prévu quelque chose, il est parfois un peu dur de faire passer ses propres idées ; quand il n'a pas tout prévu, à l'inverse, tout peu arriver. Mais alors là, vraiment TOUT. Vous êtes prévenus.

Ce fut ma première partie de toute la convention et la dernière, même si j'en ai manqué d'autres de peu. À un certain moment, alors que je m'attarde près du *Dungeon Delve* de WotC (une maquette de souterrain qui occupe plusieurs tables et joueurs), une main se pose sur mon épaule : « C'est vous qui m'avez laissé un mot, hier, non ? » Voui M. Gyax, c'était bien moi. « J'ai un jeu à deux heures, ça vous dit ? » Oh que oui... Mais voilà, je me suis gouré d'endroit. Finalement, d'informateur en informateur, j'ai fini par dénicher le bon, mais un peu tard. J'aurais pu m'incruster, sans doute, mais la salle était vraiment trop bruyante : en bout de table, j'aurais pas pu suivre. Triste, hein ? HEIN ? Mais bon, le copapa du JdR m'a demandé mon adresse électronique et on a pu échanger quelques messages depuis ; même que j'ai promis un interview à Gilles...

Passons... Je ferais quand même bien de conclure, sinon ledit Gilles ne pourra pas faire rentrer tout ça, pas à côté de la prose d'Olivier ! Au moins, me voilà en bonne compagnie. Bien sûr, si je vous ai ennuyés, je m'en excuse : le fait est que chaque expérience de la Gen Con est certainement quelque chose de très personnel, comme j'espère que vous en ferez (ou en ferez encore) l'expérience. Il y a pas mal de gaffes à éviter, aussi, et j'en ai fait suffisamment pour pouvoir diviser mes dépenses par deux si je veux y retourner. Les factures de téléphone à plus de 1000 FF, c'est une surprise coup-de-poing : achetez-vous une carte téléphonique, elles sont très peu chères ici, et appelez d'une cabine, pas de votre

chambre. Aussi, réservez votre hôtel longtemps à l'avance : un an, ce n'est parfois pas de trop, pour pouvoir jouer des meilleurs emplacements au meilleur coût. Privilégiez le Hilton et le Hyatt, ce ne sont pas les plus chers et ils sont à deux pas de la salle de convention. Jusqu'en 2003, en tout cas, car alors la Gen Con déménage pour Indianapolis, qui offre plus d'espace à un moindre coût.

Je vous quitte. Si vous voulez en savoir plus, faites un saut sur <http://scroll.to/sorcery> : j'y placerai quelques liens vers des sites en rapport avec mes radotages ci-dessus. Vous les trouverez moins subjectifs et plus informatifs, sans doute, notamment le *Virtual Tour* de la Gen Con, avec un plan de la salle d'exposition et des photos pour chaque stand ! Du gros boulot. Tout en anglais, bien sûr, mais bon, pour les photos, c'est pas trop grave. Et maintenant, pour allonger encore un peu cet article, je vais vous chanter un petit air de ma composition. Cela s'intitule... [SBOOONGG !! Gilles reprend la parole].

P.A. Sicart



L'acteur Lee Arenberg, qui joue *Elwood le Nain* dans *D&D The Movie*

## God'Zilla montre les crocs



### No Pasaran !\*

Une femme a failli perdre la garde de son enfant à cause du jeu de rôle. Cette phrase m'a fait bondir, cher rôliste, comme tu peux te l'imaginer. Je te replace les faits : une personne a écrit un mail à notre vénéré Président pour lui signaler qu'une de ses amies, en instance de divorce, avait un problème. En effet, son mari avait fait verser au dossier le fait qu'elle jouait à "Vampire" et que, par conséquent, elle ne pouvait pas avoir la garde de son enfant.

Une discussion interne à suivi sur la suite à donner à cette missive. Bizarrement, la solution GN au fond des bois avec matraquage à la batte a été rejetée (Pourquoi ? Je ne le saurai jamais). Nous les avons donc assurées de notre appui et mises en contact avec notre éminent membre du comité de soutien (et néanmoins psychologue), le Dr Pignoly. Nous avons également alerté notre Président d'Honneur, François Toucas, qui combine l'avantage d'être avocat et premier Président de la FFJdR. Quoiqu'il en soit, le jugement a été favorable à la jeune femme, le juge ayant rejeté l'argument JdR.

Comme tu le vois, cher rôliste, ce qui arrive aux USA peut maintenant arriver en France. L'arrivée de films comme "Donjon & Dragon" et "Le Seigneur des Anneaux" risque bien sûr de faire remonter l'intérêt du public pour le JdR, mais aussi celui de la presse à sensations. Et c'est là que je me dis qu'il faudra être très vigilant et que nous ne serons pas, ma batte et moi, au chômage avant longtemps.

La bataille se prépare. Guette la moindre allusion, le moindre texte même dans les journaux locaux, envoie-les nous afin que nous répondions à toute tentative de désinformation. La FFJdR s'est créée suite aux affaires Dumas et consort, sous l'impulsion du "Plus jamais ça". A nous tous de prouver que cela ne s'est pas fait en vain !

\* Ils ne passeront pas

# Témoignages

## Entretien avec Olivier Noël

### Le Point sur DXP

**FFJDR :** Dans le précédent numéro tu nous présentais un nouveau magazine de jeux de rôles, DXP, arrêté aujourd'hui. Peux-tu nous dire pourquoi ?

**Olivier Noël :** Bien sûr, même si des explications ont déjà été données par un communiqué officiel qu'Hexagonal a envoyé aux magasins en mai. Il y a eu

### Il n'y a jamais eu de soucis entre Hexagonal et TSR/Wizards...

également un article dans le dernier MULTIMONDES et je pense que la plupart des joueurs savent ce qui s'est passé.

**FFJDR :** Certes. Mais entre rumeurs et mauvaises infos rien ne vaut la version des personnes directement concernées.

**ON :** En fait après la sortie du n°2, nous avons découvert que Night City avait été lâché par son partenaire financier, une banque, et que la société ne pouvait pas de fait assumer ses engagements ni pour les futurs numéros, ni pour les deux premiers. En effet le plan de financement qui avait été accepté par la banque et qui incluait la prestation d'Hexagonal (donc la mienne et celle de Fabrice Sarelli), les piges des auteurs, la maquette, les illustrations, et l'impression, a été finalement refusé. Or, le plan concernait les quatre premiers numéros de DXP, qui auraient permis au journal de se lancer et d'attendre les premières recettes NMPP.

**FFJDR :** Personne n'a donc été payé ?

**ON :** Night City fait tout son possible pour régler tout le monde et trouver un autre partenaire financier. Heureusement grâce aux bons scores de vente du journal, les pigistes et le maquettiste ont été payés.

**FFJDR :** Peut-on espérer revoir DXP un jour ?

**ON :** Je l'espère de tout mon cœur : j'ai adoré faire ce journal. Les réactions ont été quasi unanimes et positives et aucun autre magazine n'est sur le même créneau. J'attends tranquillement une solution de la part de Night City, mais j'ai bon espoir pour la fin de l'année ou le début 2001, en espérant qu'il n'y ait pas autant de décalage entre l'interview et la

publication de la lettre que la dernière fois. Ça fait bizarre de lire une présentation de DXP 4 mois après sa disparition (rires).

### De Dragon à MultiMondes...

**FFJDR :** Tu cumules la malchance puisqu'après la disparition de DXP, c'est MultiMondes qui a eu un retard considérable et qui va disparaître !

**ON :** Le cas est bien différent et n'a pas grand-chose à voir avec DXP si ce n'est une coïncidence dans le temps.

**FFJDR :** Alors pourquoi ces quatre mois de retard ?

**ON :** Ce n'est plus un secret pour personne, nous arrêtons MULTIMONDES et reprenons DRAGON Magazine.

**FFJDR :** On pensait pourtant la rupture consommée entre TSR et Hexagonal après la naissance de MULTIMONDES.

**ON :** Il n'y a jamais eu de soucis entre Hexagonal et TSR/Wizards. Simplement le contrat de licence sur DRAGON VF est arrivé à terme au moment où Wizards venait de racheter TSR, sans trop savoir quoi faire de tout ça. Nous ne voulions renouveler le contrat qu'à certaines conditions et les Américains ne savaient tout simplement pas quoi nous dire.

**FFJDR :** Ils ont refusé vos propositions ?

**ON :** Ils n'y ont tout simplement

pas répondu (rires) ! Nous avons un lectorat stable et important, une certaine expérience de par nos sept ans de Dragon, nous avons donc créé un autre magazine dans la veine de ce que nous savions faire. Mais en moins jeu de rôles, et sans TSR.

**FFJDR :** Une sorte de DRAGON sans AD&D ?

**ON :** En quelque sorte. Mais il faut savoir que la VF n'avait pas grand-chose à voir avec la version US. Ce sont plutôt les Américains qui se sont inspirés de notre version française, comme on peut le voir dans notre article du n°8 de MULTIMONDES.

**FFJDR :** Les Américains connaissent-ils le DRAGON français.

**ON :** Le public américain non, mais les cadres de chez TSR bien sûr ! D'ailleurs quand j'ai été chez TSR en 95 j'ai vu, dans le bureau du rédacteur en chef de la

version américaine, des dessins qui avaient été découpés dans les pages du magazine français. Il les accrochait aux murs !

**FFJDR :** Que pensaient les gens de TSR de la version Hexagonal ?

**ON :** Beaucoup de bien. Pour preuve : ils nous ont recontactés quand ils ont décidé que DRAGON devait ressortir en France.

### ... Et de MultiMondes à Dragon

**FFJDR :** Pourquoi refaire DRAGON alors que MULTIMONDES marchait apparemment bien ?

**ON :** C'est une accumulation de petites choses. Tout d'abord Wizards nous a contactés en octobre et de nombreuses fois par la suite pour nous inciter à refaire DRAGON dans de bonnes conditions. Ensuite les Américains s'y sont mis et nous ont encouragés. Il y a également la frustration de l'arrêt de DXP qui nous avait redonné goût à parler de Jeux de Rôles et nous avait montré qu'économiquement le marché des magazines spécialisés Jeux de Rôles existe toujours. Enfin il y a les perspectives de croissance du secteur jeu de rôles, et le fait que les autres magazines spécialisés commencent à dériver largement vers le généraliste en incluant du jeu vidéo, du online, de la BD et du livre, bref de la "culture imaginaire", ne laissant plus MULTIMONDES seul

sur son créneau.

**FFJDR :** Que va-t-on découvrir dans ce nouveau DRAGON ? Une continuité de MULTIMONDES ou un remake de l'ancien DRAGON ?

**ON :** Ni l'un ni l'autre ! La rupture entre DRAGON et MULTIMONDES sera totale ! Et ce ne sera pas non plus un remake de l'ancien. Il s'agit là d'un nouveau concept qui répond, à notre avis, à une attente. La ligne éditoriale a été fixée en gros de cette manière : "Le magazine dont rêvaient les joueurs de AD&D et ceux du Monde des Ténèbres". C'est-à-dire qu'il s'agit du magazine officiel des jeux de rôles de Wizards et d'Hexagonal.

**FFJDR :** On y trouvera donc que du D&D et du Vampire ?

**ON :** Pas tout à fait. Au début il y aura du matériel AD&D2 et D&D 3 (du moins la première année, ensuite les éléments seconde édition disparaîtront), du

Vampire La Mascarade et L'Âge des Ténèbres, Mage, Loup-Garou, Exterminateurs (Hunter). Puis très vite on y trouvera du Star Wars nouvelle édition et ensuite du matériel pour les sorties futures d'Hexagonal et de Wizards. Je ne peux pas en dire plus pour l'instant à ce sujet.

**FFJDR** : *Il n'y aura pas de place pour les autres éditeurs ?*

**ON** : Uniquement dans les 6 à 8 pages de news que l'on trouvera dans le magazine, façon DXP, en attendant la ressortie de ce dernier. DRAGON n'est pas un magazine sur les Jeux de Rôles mais pour les joueurs de D&D, Vampire, Mage, etc. C'est DXP qui se placera sur le créneau du " tous jeux ".

**FFJDR** : *Que trouvera t-on dans Dragon ?*

**ON** : On y trouve ou trouvera, selon la sortie de la lettre, 100 pages toutes en couleurs contenant 3 scénarios officiels D&D, 1 scénario officiel Monde des Ténèbres, des articles type Background sur les univers D&D (Négociant avec un dragon, l'art de l'étiquette chez les nains, des écologies, etc.) et White Wolf (la Main Noire, le monde des Exterminateurs), des articles Core Games (Comment créer des fiefs, jouer un 18 en charisme, les sorts de zone, etc.), une grosse part de news, des interviews de

personnalités en rapport avec le jeu, des reportages sur les gros événements (Gen Con, Monde du Jeu, Salon de Essen, les coulisses de Wizards), une nouvelle (Margaret Weis dans le n°1, R. A. Salvatore dans le 2), deux pages micro sur les Jeux de Rôles informatiques, une rubrique Internet thématique, etc.

**FFJDR** : *Après la ressortie de Casus et l'arrivée de DXP on a cru à une renaissance du Jeu de Rôles, et maintenant on constate l'arrêt de deux magazines...*

**ON** : Il ne faut pas considérer l'arrêt de MULTIMONDES comme la fin d'un magazine de Jeu de Rôles ; quant à DXP ce n'est pas un problème de rentabilité mais de financement. Attendons le retour de DXP au contraire, et voyons la renaissance de DRAGON comme l'arrivée d'un nouveau magazine de Jeux de Rôles, ce qui est positif.

**FFJDR** : *Tu penses donc que l'avenir est prometteur ?*

**ON** : En effet Frabrice Sarelli (NDLR le Gérant d'Hexagonal et Directeur de publication de DRAGON) et moi-même pensons que la sortie de D&D puis de Star Wars par Wizards, avec les moyens qu'ils ont, va dynamiser le marché. De plus ils ont dans l'idée de créer à nouveau des passerelles entre les jeux de cartes et

les jeux de rôles, ainsi qu'avec le grand public. Cela va ramener de nouveaux joueurs. Enfin, cette nouvelle édition de D&D possède vraiment un système de règles excellent qui n'a rien à voir avec le fouillis de la seconde édition. D&D est devenu un jeu à compétences très cohérent qui ne mettra pas longtemps à séduire le public.

**FFJDR** : *Pourtant Jeux Descartes a arrêté le Jeu de Rôles, en dehors de Shadowrun, et les autres sociétés semblent lever le pied.*

**ON** : Pour notre part à Hexagonal, nous avons intensifié notre politique de sorties de suppléments Jeux de Rôles durant cette année 2000 et nous prévoyons une nouvelle accélération en 2001 avec de nouveaux jeux et même des suppléments ou jeux de création française. Nous lançons également une gamme de romans Vampire et augmentons notre politique de distribution de romans dans le circuit magasins de jeux. Nous avons également d'autres projets. L'année 2001, durant laquelle nous fêterons les quinze ans d'existence d'Hexagonal, sera une année très jeux de rôles.

Olivier Noël

### Dernière minute !

Tandis que mon acolyte (surnommé Gilles'nogoud), qui a réalisé cette interview se faisait baratiner sur le stand de Casus au Monde du Jeu\* - et oui le rôliste est faible -, la FFJdR par mon entremise a encore une fois frappé fort (voir notre article sur la GenCon).

**FFJDR** : Dis Monsieur Olivier Noël, quoi de neuf dans le merveilleux pays des éditeurs de jeux de rôle (prendre un ton lèche-botte de bon aloi) ?

**ON** : Finalement, Dragon ne re-verra pas le jour car nous n'avons pas trouvé un accord avec Wotc US. Par contre, nous sommes actuellement en discussion avec Wizard France...

Un farfadet facécieux.

\* vous saurez TOUT - et même plus - sur le Monde du Jeu dans notre prochain numéro.

### 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** : N'hésitez pas à contacter le coordinateur des PR : Laurent Barbero - 27 bis, rue Vauvenargues - 75018 Paris - Tél :

\* **Alpes Maritimes (06)** - Suaud Laurence - 04 93 73 17 58

\* **Aube (10)** - Monville Vincent

\* **Languedoc-Roussillon (11, 30, 34, 48, 66) et Vaucluse (84)** -

Destandau Thierry - 06 19 11 40 16 et Stéphane Berrou - 06 20 67 17 70

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

\* **Doubs (25) et Territoire de Belfort (90)** - Zerr Raphaël - 03 84 59 02 49 ou 06 64 25 66 12

\* **Haute Garonne (31)** -

Istier Nicolas - 05 61 39 09 16

\* **Gers (32) et Hautes Pyrénées (65)** -

Claudiel-Toulouse Julien - 05 62 69 39 06

\* **Gironde (33)** - Picard Aurélie

\* **Bretagne (35, 44, 49, 85)** - Nouveau Steve - 06 85 09 82 49

\* **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

\* **Landes (40) et Pyrénées Atlantiques (64)** - Marchesson Bruno - 05 59 79 59 15

\* **Haute Loire (43)** - Jouffre Sébastien - 04 71 02 66 71

\* **Meurthe et Moselle (54) Et Moselle (57)** -

Ferrari Luc - 03 87 65 66 78

\* **Oise (60)** - Fontaine Éric

\* **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

## Initiatives

### Carnet rose : Naissance de "2d Sans Faces", une toute nouvelle maison d'édition helvétique

2d sans faces est une nouvelle maison d'édition basée en Suisse, fondée sur les principes de la société coopérative, et ouverte à toute personne désirant soutenir les efforts d'une bande de passionnés (et le cas échéant, rejoindre ladite bande).

Au cours de ces deux prochaines années, 2d Sans Faces espère publier, entre autres, les jeux figurant dans la liste ci-dessous :

- Nobilis 2ème édition (version française) Avril 2001,
- Gob'Power (version française, si si !) Été 2001,
- La Noire Essence, Septembre 2001,
- NightProwler 2ème édition, Fin 2002

Pour plus d'informations, consultez le site 2d Sans Faces : <http://www.2d0.ch>

Ou contactez-les par email : [2d0@2d0.ch](mailto:2d0@2d0.ch)  
Tél. : +41 79 345 88 24 (Yann)

Adresse :

2d Sans Faces  
c/o Antoine Boegli  
7, Rue Cheneau de Bourg  
CH-1003 Lausanne  
Suisse

### Un château-fort où les rôlistes ne sont pas les bienvenus !

Manque d'informations ? Mauvaise presse ? Il semble bien que dans l'univers de la construction médiévale, les rôlistes n'aient pas le vent en poupe ! La preuve par mél.

J'ai découvert cet été un chantier médiéval où une quarantaine de passionnés, pilotés par une association dotée d'un comité scientifique, ont entrepris de construire un château-fort, dans le strict respect des techniques du XIIIème siècle !

Pensant qu'un article sur le château X (vous verrez plus loin pourquoi je l'appelle X) pourrait intéresser nos lecteurs, je suis donc entré en contact par

mél avec l'association responsable du chantier, afin d'obtenir plus d'informations, des conseils, et éventuellement des photos pour l'illustration.

Un premier contact fort cordial ! La personne chargée de la communication de l'association me propose de récupérer les informations se trouvant sur le site ouèbe (car l'association a un site) et de me fournir celles qui pourraient me manquer, ainsi que des photos. Et même de m'aider à choisir parmi celles se trouvant en ma possession !

J'ai donc récupéré les informations dont j'avais besoin et commencé la rédaction de l'article.

Une semaine plus tard, je reçois un autre mél de la même personne. Je vous le livre ici dans son intégralité, les noms permettant d'identifier les personnes et le lieu dont je parle ayant été supprimés pour des raisons que vous comprendrez à la lecture du message :

*Bonjour,*

*Après entretien avec Madame X, responsable du Chantier Médiéval de Y, j'ai le regret de vous dire qu'il sera impossible d'envisager un article dans votre revue intitulée La Lettre. En effet, Z refusent catégoriquement l'assimilation du nom Y avec tout organisme ayant un rapport de près ou de loin avec les jeux de rôles. Y étant un chantier de construction, avec des objectifs scientifiques sérieux, nous ne voudrions pas, malgré nous, servir de décor grandeur nature à d'éventuelles assimilations ou dérives des jeux de rôles. Vous comprendrez aisément que notre crédibilité scientifique souffrirait de cette assimilation.*

*Le nom Y étant protégé, je vous serais donc reconnaissante de ne pas en faire mention dans un éventuel article.*

*En espérant que vous comprendrez notre position, je vous prie d'agréer, Monsieur, l'expression de mes cordiales salutations.*

Malgré un mél expliquant ce qu'est le jdr, le GN..., un courrier papier

contenant divers documents (plaquettes de la FFJdR, de la FédéGN, extrait de la revue de presse de la FFJdR, plaquette Casus Belli, exemplaires de la " Lettre de la FFJdR "... ) et un contact téléphonique, je ne suis pas parvenu à obtenir l'autorisation de publier l'article en question.

Désolé donc, amis lecteurs ! Un article sur un fantastique projet, source d'inspirations et de connaissances, est tombé à l'eau...

Je pensais à titre personnel adhérer à l'association pour soutenir le projet à défaut de pouvoir apporter mon aide sur le terrain. Après une réaction telle que celle que j'ai rencontrée, j'abandonne cette idée ! Je trouve dommage qu'un projet aussi ambitieux, nourri par des passionnés, soit piloté par des personnes aussi fermées au monde qui les entoure...

En toute conscience, je ne peux pas vous déconseiller de soutenir ce projet ! C'est un beau projet, que j'aimerais voir aboutir, un peu comme un rêve. Simplement, je fais ce que l'on me demande : je ne fais aucune mention du nom du chantier dans cet article !

Si les responsables du projet venaient à changer d'avis, qu'ils sachent que nos colonnes leur sont ouvertes !

- Gilles Février, déçu.

### PREMIER AGES Un nouveau JdR dans les bacs !

Les bruits des armes, les cris de guerre et les lamentations des blessés s'amenuisaient derrière Gelden Tête Noire. Sa barbe tressée et ses cheveux roux retombaient sur un pourpoint brun et noir, taché du sang de ses ennemis. Les peintures de guerre helsiniennes avaient coulé sur son visage et en avançant dans les fourrés, il remerciait Olfheimr, la déesse borgne de son peuple, d'avoir bien voulu l'épargner aujourd'hui encore.

Approchant de la clairière, il entendit un chant doux et mélodieux qui évoquait l'océan et les lointaines îles de Malfan. Assis sur une pierre, Um'pa Oka, célèbre baladin Kissang de l'école des Passions, passait tranquillement ses doigts légèrement palmés dans sa longue chevelure. Le son des perles de sa coiffe

accompagnait harmonieusement son chant profond, imperturbable comme la marée.

Le regard de Gelden se tourna alors vers la droite, vers Nélia. Bien que vêtue à la garçonne, Nélia Tranchecol présentait des atours séduisants. La rapière et la dague qui pendaient à son ceinturon renforçaient pourtant son air déterminé. Elle était l'un des NoirMaitres de la Confrérie des Dagues de Velours et faisait donc partie de ceux qui influencent dans l'ombre l'avenir des Cités Libres, ces immenses villes portuaires du sud où commerce et crime organisé font loi.

Finissant de bouchonner son cheval, Islan Portefeu, Haut-Parfait de la Confrérie des Serres d'Argent se tourna vers elle avec quelque méfiance. Il est vrai que depuis plusieurs années les relations entre les Royaumes-Unis et les Cités Libres étaient tendues. Certains annonçaient même la possibilité d'une guerre imminente.

« Bienvenue à toi, Tête Noire » dit Um'pa Oka...

Mais à ces mots, Nélia leva le bras vers le nord. Tous les regards se tournèrent alors vers les montagnes encore enneigées du Kraënder. La silhouette majestueuse et imposante d'un Dragon se détachait à l'horizon. Arkaël Krendlir, le représentant de l'Ordre des Chevaliers-Dragons allait rejoindre le groupe hétéroclite des voyageurs pour que débute cette assemblée secrète. Tous

restèrent bouches bées, immobiles, admirant la puissance du Dragon et la majesté de son maître.

Le silence fut rompu quand le Dragon approcha de la clairière. Les arbres se plièrent sous le vent, des branches se brisèrent, alors qu'un amas de poussière et de feuilles mortes se soulevaient du sol.

Même si chacun tentait de le dissimuler, tous étaient impressionnés. Arkaël Krendlir savait que l'assurance dont il faisait preuve n'était en rien usurpée. La puissance de l'Empire Draconique qu'il représentait aujourd'hui était certes ébranlée, mais sa suprématie ne saurait encore être contestée.

Après être descendu de sa monture, le Drakin s'avança d'un pas sûr et dit : « Mes amis, il est clair que tout nous sépare. Nous n'appartenons pas aux mêmes réalités et les nôtres se livrent une guerre sans merci. Mais pour que vive la Terre des Dragons, il n'est d'autre alternative que de nous entendre... »

*Premiers Âges, le JdR de la Terre des Dragons* est un jeu de rôle médiéval fantastique édité par la société ATHAL. Retrouvez *Premiers Âges* sur Internet avec le site oùbe :

<http://www.athal.com>

et la liste de discussion :

[PremiersAges@egroups.fr](mailto:PremiersAges@egroups.fr)

(inscription sur <http://egroups.fr/group/PremiersAges>) et dans la *Lettre de la FFJdR* n°3 avec François Gémise-Fareau, gérant de Athal et co-auteur du jeu.



### La version française de D&D 3ème Edition est repoussée !

Depuis son lancement lors de la GenCon américaine en Août 2000, la 3<sup>ème</sup> Edition du jeu mythique **Dungeons & Dragons** connaît un énorme succès. Le *Player's Handbook* est d'ailleurs l'une des meilleures ventes de livres à couverture cartonnée aux Etats-Unis, et le *Dungeon Master's Guide*, sorti en Septembre 2000, l'a d'ores et déjà rejoint dans le top 100 des meilleures ventes.

La presse se fait le relais de l'enthousiasme des joueurs et les critiques très favorables sont légions. Les médias, tout comme les joueurs, apprécient non seulement le système D20 mais aussi l'esthétique de la couverture du livre et la qualité des illustrations. Ils soulignent l'innovation apportée par les nouvelles règles de jeu qui permettent de rendre le jeu de rôle le plus populaire de tous les temps encore plus cohérent et plus passionnant. Dungeons & Dragons - 3<sup>ème</sup> Edition est vraiment La Référence en terme de jeu de rôle fantastique.

Afin de respecter ce niveau de qualité, le lancement des produits Dungeons & Dragons - 3<sup>ème</sup> Edition, en version française, est repoussé de 3 mois. Les premiers ouvrages, le Manuel du Joueur, les Feuilles de Personnages et le Jeu d'Aventures paraîtront dès janvier 2001. Wizards of the Coast souhaite utiliser pleinement ce laps de temps pour rendre la version française aussi excitante et soignée que le désirent nos joueurs.

Cette nouvelle date de lancement coïncide avec la sortie du très attendu film Dungeons & Dragons dans lequel l'acteur Jeremy Irons tient le rôle du méchant magicien Profion.

« Nous souhaitons profiter pleinement de l'opportunité offerte par ce film pour communiquer auprès du grand public, au travers de publicités, promotions et partenariats pour faire découvrir notre jeu Dungeons & Dragons au plus grand nombre » déclare Yves Cognard, Directeur Général de Wizards of the Coast France. A cet égard, la boîte de Jeu d'Aventures, qui contient des règles simplifiées et tout le nécessaire pour jouer, est le produit idéal pour entrer dans l'univers passionnant du jeu.

Pour toute information complémentaire, contactez-nous au 01 43 53 68 52.



## « L'affaire » de Bessan

### Jeudi 12/10/2000

Parution dans le *Midi Libre* d'un article sur le saccage d'une quarantaine de tombes dans un cimetière à Bessan, petite ville à côté de Montpellier. D'après le journaliste, les gendarmes auraient précisé que de simples vandales n'emportent pas de crucifix, de photos de défunts et ne tentent pas de voler un cercueil, mais que ce seraient plutôt des rôlistes qui en seraient capables.

### Vendredi 13/10/2000

Notre personne ressource locale, Stéphane Berrou, prend contact avec la gendarmerie, le procureur de la république et l'adjoint au maire. Il se trouve qu'aucune de ces instances n'ont incriminé le jdr dans cette affaire. Notre PR appelle donc le journaliste pour lui demander d'où viennent ses sources. Très agressif, celui-ci donne une autre source qui s'avère également fautive.

Entre temps, un administrateur informe le CA de la FFJdR ainsi que le bureau de la FédéGN.

### Lundi 16/10/2000

La FFJdR envoie une lettre de protestation au rédacteur en chef du *Midi Libre* expliquant que nous étions extrêmement choqués que le jdr soit impliquée dans un acte de vandalisme que nous reprouvons, et que d'après nos contacts, les autorités compétentes en charge de l'enquête n'en avaient pas parlé, que cela portait atteinte à notre loisir et à ceux qui le pratiquent et que nous espérons que cette erreur serait réparée.

Parallèlement, trois associations locales se sont regroupées et ont pris contact avec ce journaliste qui leur a affirmé qu'un démenti paraîtrait le mardi ou le mercredi suivant, ce qui n'a pas été fait.

Depuis notre PR a essayé de rappeler le journaliste et la rédaction du *Midi Libre* laissant de nombreux messages sans réponse.

Un article concernant cette « affaire » est paru dans le *Casus Belli* n°5.

Quant à nous, nous avons décidé d'attendre les résultats de l'enquête car il semble un peu tard pour demander de nouveau un démenti. Nous continuons néanmoins de surveiller la presse au cas ou un autre article de ce genre paraîtrait, auquel cas nous ne manquerons pas de réagir.

Nous vous tiendrons bien entendu au courant des suites de cette affaire...

## Donjons & Dragons – Le Film

Le 27 décembre prochain sortira *Donjons & Dragons – Le Film*.

Inspiré par le vénérable ancêtre, de gros moyens ont été mis en oeuvre pour en assurer la promotion. Cette publicité pour le film sera également de la publicité pour le jeu de rôle, pas seulement pour *D&D*, mais pour le jdr en général.

C'est à nous tous de profiter de l'occasion et de montrer aux cinéphiles qui verront le film ce qu'est le jeu de rôle, comment prolonger l'aventure une fois sortis du cinéma...

### Donjons et Dragons

Synopsis : *Donjons et Dragons*, la plus populaire des épopées d'héroïc fantasy, est enfin portée à l'écran.

Produit par Joel Silver (*Matrix*, *L'arme fatale* et *Une journée en enfer*), *Donjons et Dragons* est un feu d'artifice visuel.

*Donjons et Dragons* nous plonge dans les temps immémoriaux où le Bien affrontait le Mal sans merci. Un empire mythique est menacé par le chaos depuis que l'empereur est mort, empoisonné par Profion. Une horde de guerriers menace, et seuls deux petits voleurs, Snails et Ridley, accompagnés de Marina, la novice de la puissante Congrégation des Mages, ont une chance de sauver leur monde. Entre sortilèges et ruses, guidés par un ancien manuscrit, ils vont faire naître l'espoir d'un royaume nouveau. Mais avant, il faut survivre aux complots, aux traîtres et aux pièges...

Sortie le 27 décembre 2000

### Fiche technique

Réalisateur : Courtney « Corey » Solomon,

Scénaristes: Carroll Cartwright, Topper Lilien,

Producteurs exécutifs : Joel Silver, Allan Zeman, Nelson Leong.

### Fiche artistique

Profion : Jeremy Irons,

Savina : Thora Birch,

Ridley : Justin Whalin,

Damodar : Bruce Payne,

Snails : Marlon Wayans,

Norda : Kristen Wilson,

Elwood : Lee Arenberg,

Marina : Zoe McLellan,

Hallvarth : Tom Baker,

Xilus: Richard O'Brian,

Vildan: Edward Jewesbury,

Azmath: Robert Miano.

## Vous n'avez pas encore votre t-shirt FFJdR ??? Il est encore temps de réparer cet oubli !!!

Tous nos t-shirts 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, 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>

# Rendez-vous

## PRINTEMPS 2001

### Convention francophone, Paris

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 !

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

Stéphanie Ganga, organisatrice tournoi Créateurs de rêves de Montmartre msire-tas@cybercable.fr

13, rue Germain Pilon  
75018 Paris

Tel : 01.42.58.21.59 (à utiliser avec parcimonie, SVP)

Et bientôt notre site Internet ! ! ! !

## JANVIER 2001

### 27 et 28 janvier 2001, Championnat de France de L5A (RPG), TOURS (37)

Organisé par ACCES Tours Courteline / Club Ludopassion (48 rue Georges Courteline, 37000 TOURS) à ACCES Tours Courteline.

#### **Au programme :**

Rendez-vous le 27 à 13h30.

Remise des prix le 28.

Inscriptions :

- 70 F (d'avance),

- 90 F (sur place).

**Transport/accès :** ligne de bus Fil Bleu n°4 (arrêt Dames Blanches)

#### **Contact :**

ACCES Tours Courteline (demandez Eric DROUIN)

Tél. 02.47.37.07.01

Mél : courteline@wanadoo.fr

#### **Remarques :**

De nombreux lots, entre autres :

1er prix : un daïsho.

### 27 et 28 Janvier 2001, XXIIème Convention de Supaéro, Toulouse (31)

Organisée par le Club Simu de Supaéro (10 avenue Edouard Belin, 31055 Toulouse Cedex), à Supaéro(ENSAE), à Toulouse.

#### **Au programme :**

La nouvelle édition de la plus ancienne Convention rôliste de France, réputée pour la qualité de ses scénarios.

Au programme une douzaine de scénarios (la plupart sans système de règles) axés sur l'originalité et la découverte, avec en prime un grandeur nature d'intérieur/murder.

Horaires :

Arrivée Samedi 27 à 12h00.

Samedi après-midi: première ronde

Samedi soir: deuxième ronde

Dimanche après-midi: troisième ronde

Chaque ronde dure de 5 à 6 heures. Les organisateurs réservent des chambres à la demande pour ceux qui viennent de loin.

**Transport/accès :** voir site internet.

#### **Contact :**

Tél : 05.62.17.88.56

Mél : eric.lestrade@libertysurf.fr

Le site n'est pas encore prêt, en attendant, le site suivant prend l'intérim : <http://perso.spray.fr/anthologie>

#### **Remarques :**

Il faut s'inscrire à l'avance (voir mail et site web pour le choix des scénarios) et par équipe de 5.

Les meneurs (et les scénarios) sont fournis.

## FEVRIER 2001

### 3 et 4 février 2001, Les 24 Heures Du Jeu, Tours (37)

Organisé par Mémoire d'Ombres (38 rue du Rempart, 37000 Tours) à l'Ecole d'Ingénieurs de Tours, 7 rue Marcel Dassaut, à Tours.

#### **Au programme :**

- Vendredi 2 Février :

A partir de 19 h, accueil des joueurs, premières rencontres libres, dîner.

- Samedi 3 Février :

dès 8h30

Accueil de tous les joueurs, début des parties libres

9h - Début du tournoi de Magic (voir précisions sur le site internet),

13h - Début du tournoi Multi-Jeux :

L'APPEL DE CHTULHU,

AGONE,

VAMPIRE.

20h - Début de la Coupe de France de Shadowrun (20f pour les joueurs).

Au cours de la journée, tournois de jeux de plateaux, figurines, jeux en réseaux...

Dimanche 4 Février :

Dès 8h30, accueil de tous les joueurs.

Nombreuses animations, présentation du jeu de rôles aux enfants et à leur parents.

11h - Début du concours de scénario,

17h - Remise des prix.

Et toujours, au cours de la journée, tournois de jeux de plateau, figurines, jeux en réseaux...

#### **Transports/accès :**

Technopôle, ligne de bus n°1 en partance de Jean Jaures et navette (nous contacter).

#### **Contact :**

Alexandre Sztargott

38, rue du Rempart

37000 Tours

Tél : 02.47.75.02.05 (de 19h à minuit).

Mél : 24hdujeu@caramail.com

**Remarques :**

Inscrivez-vous sur la mailing-list du site pour recevoir plus d'infos et être au courant des nouveautés :

Ouèbe : <http://les24hdujeu.nexen.net>**MARS 2001****23, 24, 25 mars, Les rêveries numériques, Troyes (10)**

Organisé par l'Université de Technologie de Troyes, 10 rue Marie Curie, 10000 Troyes.

**Au programme :** Thème général - les univers cyberpunk.

De nombreuses parties de Cyberpunk (forcément), Shadowrun, Star Wars, Hawkmoon, Vampire, Mage, Cthullu 2020 (!), Kult, Nephilim.

Quelques événements particuliers :

- Multitable cyberpunk. (Vendredi soir),
- Soirée enquête. (samedi).

Colloques sur le thème de la convention (samedi).

Projections de films sur grand écran tout au long du week-end (Ghost in the shell, Matrix, Blade runner...).

Tarif probable : 40 francs.

**Transport/accès :**

En arrivant à troyes, il existe de nombreux panneaux indiquant l'université de technologie de troyes.

**Contact :**

Glorieux Joseph  
19 rue de Preize

10000 Troyes

joseph.glorieux@univ-troyes.fr

Jean-Baptiste Boisseau

2 rue des vaucelles

10800 Buchères

Boisseaj@univ-troyes.fr

**AVRIL 2001****14, 15 et 16 Avril 2001, Les Croisades d'Unnord, Lille (59)**

Cette convention est organisée cette année encore par un ensemble de clubs de jeux de la métropole lilloise comprenant :

- LES CHRONIQUES DU RÊVE, club de jeux de rôles de l'I.S.E.N. (<http://www.chez.com/cdreve>),

- LA GUILDE DES STRATÉGES, club de jeux de rôles, de stratégie et de cartes d'H.E.I.,

- LES LYCANTHROPES ASSOIFFÉS, club indépendant de la banlieue lilloise (<http://www.chez.com/lycanthropes>),

La dernière édition s'est déroulée les 29 avril, 30 avril et 1er Mai 2000 et a accueilli près de 250 participants. La prochaine édition aura lieu le Week End de Pâques 2001, dans les locaux d'HEI au 13 rue de Toul 59000 Lille.

L'objectif initial des Croisades d'Unnord est de permettre à différents passionnés de se rencontrer au cours d'un échange ludique sur plusieurs thèmes (Tournois de jeux de rôles, jeux de cartes, wargames ainsi que des démonstrations concernant de nombreux types de jeux).

**Contact :**

Méls :

BDEgilde@hei.fr

ou croisades@free.fr

ou son\_of\_s@hotmail.com

Sites Webs :

<http://www.chez.com/lycanthropes> et<http://croisades.free.fr>**MAI 2001****6 et 7 Mai 2001, 5ème Tournoi Multijeu Essonnien, Longjumeau (91)**

Organisé par "La Croisée des Légendes" à l'Auditorium Barbara, à côté du Théâtre Adolphe Adam.

**Au programme :** en cours d'élaboration.

**Transport/accès :**

RER B, puis 297 direction Longjumeau.

Descendre à l'arrêt Léontine Sohier.

Rebrousser chemin et prendre aussitôt la première à droite.

**Contact :** Grégory Janer

120 Rue Championnet

75018 Paris

Mél : greg@filnet.fr

**Remarques :**

Nous contacter pour avoir des précisions sur le contenu de la manifestation.

Programme finalisé pour décembre.



I II III IV V VI VII VII IX X

|    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Horizontal :**

- 1 : Il met du temps à préparer ses affaires pour souvent les abandonner ensuite.
- 2 : Durée typique d'une partie de jeu de rôle. Parfois quand les dés s'en mêlent.
- 3 : Dans les contes, très recherchée pour s'enrichir. Il est bien placé pour se rendre au 'Monde du Jeu'.
- 4 : Mieux vaut ne pas l'être pour s'amuser. Grand bout de ficelle.
- 5 : Très recherché dans le désert.
- 6 : Sérieux. Il se déplace pas à pas sur du carrelage.
- 7 : Peu recommandable lorsqu'il est triste. Il est au géomètre, ce que l'hexagone l'est au jeu.
- 8 : Drôle de nom pour un fleuve. Il brille pour la plupart mais jamais pour le maître du monde.
- 9 : Odeur d'atouts. Bas de gamme.
- 10 : 10 millions bien ficelés, ça en fait une. Lentilles.

**Vertical :**

- I : 30 millions bien torchés, ça en fait. Quand on se fait appeler Arthur, c'est qu'on court après.
- II : Personnage qui a étonnamment son utilité. Que l'on salue avec plaisir.
- III : Il court vite avec ces petites ailes. Le meilleur. Du meilleur.
- IV : Précède le pas. Ils font leur effet.
- V : Bombe. Tu le fais en atteignant un nouveau niveau.
- VI : Se servir.
- VII : Tu y plante ta croix avec Cthulhu. Symbole de la richesse.
- VIII : Elle se dirige sûrement avec une carte.
- IX : Trompé. Il tinte plus agréablement à son oreille quand c'est avec sa propre main qu'on l'agite.
- X : C'est à ce moment que les dragons prennent leur essor. Vieilles habitudes.

**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 ? .....

**Inscription (chèques à libeller à l'ordre de *Fédération Française de Jeux de Rôle*)**Membres bienfaiteurs : 500 francs  
Membres actifs : 50 francsAssociations : 100 francs  
Membres bénéficiaires : 10 francs**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****BULLETIN D'ABONNEMENT A LA LETTRE DE LA FFJdR****Abonnez-vous à la Lettre de la FFJdR**

Abonnement pour un an soit 4 numéros - 26 F (règlement par chèque à l'ordre de la FFJdR)

Nom : ..... **Date et signature obligatoires :**

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

A retourner ou à recopier sur papier libre accompagné de votre  
règlement sous enveloppe affranchie à :**FFJdR - Abonnements - c/o Luc FERRARI**  
**5 rue Charles Pêtre - 57000 Metz**

Offre réservée à la France Métropolitaine, Etranger et DOM-TOM, nous consulter. Service abonnements : 01.39.69.76.09, lettreffjdr@club.voila.fr.

En application de l'article L27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de la FFJdR. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.