

La Lettre

Nouvelle
formule !!!
n°3

Fédération Française de Jeux De Rôle

de la

FFJDR
Entrez dans le jeu !

Les rubriques

Rendez-vous

Fanzines

Kulture

Planet' JdR

Initiatives

Mais aussi...

Monde du Jeu
2000

Interview de
François
Gémise-Fareau
(*Athal*)

...



erwann

MXXXX - 3 - 6,50 F
Trimestriel
Octobre - décembre 2000

EDITORIAL

Nul !

Non, je ne parle pas de D&D le film. Je l'ai trouvé très distrayant d'ailleurs, malgré l'impression désagréable de voir un *remake* de StarWars pendant certaines scènes, et le côté très gamin d'autres scènes du film.

Je veux parler de moi, qui porte le titre ronflant de rédac'chef - mais ce n'était pas une raison pour ronfler ! Vous avez pu constater que la période séparant deux numéros de la Lettre était, pour l'année 2000, à géométrie très variable. Afin de rétablir la situation, ce numéro et le suivant sont amputés de certaines rubriques pour réduire la durée du bouclage, et pour coller parfaitement au calendrier imposé par l'Assemblée Générale : ce numéro juste avant celle-ci et l'autre juste après. Ce calendrier a un autre avantage, comme je l'ai promis lors de mon élection, nous sortirons bel et bien 4 numéros de la Lettre en un an. L'honneur est sauf !

Je te ferai grâce, cher lecteur, des différentes raisons (personnelles) qui ne m'ont pas permis de tenir les délais. C'est d'ailleurs pourquoi, cher membre, je ne te ferai pas l'affront de me présenter à nouveau au conseil d'administration de la FFJdR. En effet, être administrateur ne prend pas beaucoup de temps en soi, il faut juste pouvoir consacrer un petit peu chaque semaine ou chaque mois pour suivre la vie de notre fédération et donc l'administrer correctement. Et puis administrer, c'est avant tout faire ce qui doit être fait. Redevenu simple membre actif, je ferais surtout ce que j'ai envie de faire. Mais chut, ne va pas le répéter aux autres...

Saluons donc ceux qui se présentent au conseil d'administration – trop peu nombreux hélas, mais un peu plus nombreux chaque année – qu'ils soient tout nouvel(le) adhérent(e), membre actif et personne-ressource décidé à s'impliquer un peu plus, ou administrateur(trice) prêt à remettre ça. Voilà un bouillonnement d'idées et de volontés qui fait plaisir à voir, c'est bien pour ça que le supplément réservé aux abonnés est si épais cette fois-ci.

Et toi, que comptes-tu faire pour la FFJdR ou le jeu de rôle en général, pour démarrer cette nouvelle année ? Crois-moi, une seule chose compte : **ne soit pas nul !**

Ludovic.

AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

L'Edito du Chef	2
Solutions des mots-croisés de la page 15	2
L'indispensable rubrique Fanzines	3
L'inégalable rubrique Kulture	5
Bon de commande pour les t-shirts de la FFJdR	5
Planet' JdR, l'Archiviste se promène et nous fait visiter ce monde merveilleux	6
Nous y étions (spécial Monde du Jeu 2000)	8
Initiatives	10
Témoignages	11
Liste des personnes ressources	12
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	13
Mots-croisés rôliste	15
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	16
Bulletin d'abonnement	16

Solutions :
Horizontal : 1 - Improvviser. 2 - Aère. 3 - Caractères. 4 - Amnas. Usage. 5 - Non. As. Tôt. 6 - Trop. Tuais. 7 - Etrée. GN. 8 - Rides. Bés. 9 - ET. Nom. 10 - SOS. Salété.
Vertical : 1 - Incanteras. 2 - Amorti. III - Paranoïdes. IV - Réas. Prêt. V - Orc. Es. VI - Véuste. Na. VII - Es. Bol. VIII - Stratégie. IX - Egoïne. X - Sets. Sue.



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 : Erwann Surcouf.

Illustrations intérieures : Erwann Surcouf, Renaud castaing (Athal).

Photographies : Ludovic Meynadier.

Fanzines

• Arkenstone

Numéro 8, 10 F

Spécial Lyonnaise. Aides de jeu, sorts, objets magiques et un scénario.

• Arkenstone

H.S. numéro 3 20 F

Spécial Rêve de Dragon

Deux îles à visiter, une aventure, une nouvelle et des aides de jeu.

• Arkenstone

H.S. numéro 4 20 F

Une aide de jeu et un scénario pour GURPS Espace explorant l'univers de Jack Vance et la CCPI, organisation policière apparaissant notamment dans la sage des Princes-Démons, une nouvelle dans l'univers de RDD et un scénario pour Ambre.

— Patrice Mermoud

• Ars Mag,

Numéro 21 (septembre 2000), 60 pages, 24 F

Éric Kouris

Appartement 5

8 avenue Keppler

92600 Asnières

Mél : styren@wanadoo.fr

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

La saga du Chêne lumineux commence... et occupe la moitié du zine ! C'est du dense, du bon et c'est parti pour 12 épisodes ! Ars Mag innove ensuite avec une nouvelle rubrique *Rencontre avec...* qui consiste en interviews d'auteurs de suppléments, cette fois-ci David Chart (*Heirs to Merlin, Wizard's Grimoire...*) et Michaël de Verteuil (*Ordo Nobilis*). Instructif. Suit une nouvelle de votre serviteur, dont vous connaissez le style lourdingue, sise en Écosse. La rubrique *Bestiaire* continue de nous causer serpent façon médiévale, avant d'enchaîner sur les dragons. De l'inspi-scénar à tous les paragraphes. Le numéro se termine sur un index thématique façon Atlas Games permettant de s'y retrouver dans tout le matériel publié dans Ars Mag depuis le numéro 1, les caractéristiques techniques 4^{ème} édition des PNJ de la saga précédant le Chêne lumineux (la Combe à la Serpent) et les rubriques habituelles à

l'horizon, Revue et Portrait de famille (je trouve la critique de *Triamore* sévère, ce supplément Alliance est quand même largement meilleur que la *Crête des Brumes*).

— Jérôme Darmont

• Cadavrexquis

Change d'adresse :

Richard Mesplède

5 rue du 19 Mars 1962

40220 TARNOS

06.20.59.25.83

richard.mesplede@caramail.fr

n°15, 25F

Comme toujours très orienté horreur, le numéro 15 de Cadavrexquis nous propose une nouvelle, un test (feriez-vous un bon magicien ?) et trois scénarios : Ravenloft, Deadlands et Kult (la seconde partie se trouvant dans le numéro 16) inspiré de Clive Barker ("le Maître des Illusions").

n°16, 30F

Deux courtes nouvelles dans ce numéro (dont une dans l'univers de Deadlands), une aide de jeu pour l'Appel de Cthulhu décrivant des personnages et objets tirés d'un roman de Graham Masterton ("Sang Impur"). Trois scénarios complètent le sommaire : le premier inspiré de la trilogie des Guerriers de la Nuit de Masterton (pour l'Appel de Cthulhu), le second pour Nightprowler et la seconde partie du "Maître des Illusions" pour Kult.

— Patrice Mermoud

• Le Chonchon Ronchon,

Numéro XXII, 20 pages, gratuit

Philippe Oguey

8 rue Othon

1422 Grandson

Suisse

Mél : philippe_oguey@hotmail.com

Le Chonchon, c'est un délire de club ma foi bien sympathique (encore qu'il ne faudrait pas qu'il tombe entre les mains d'une Mireille Dumas bien de chez nous qui prenne tout au premier degré). Au menu des brèves de parties (toujours

marrant, ça), la BD *Les aventures de Bourin le nain* (il a de faux airs d'Haddock avec un casque à cornes), la cuisine de Ma-I-Te (beurk !), un test délirant (êtes-vous un rôliste profiteuse ?), diverses critiques avec lesquelles je suis d'accord pour ce que je connais (ça vous fait une belle jambe, hein ?) et, last but not least, une adaptation d'AD&D à la préhistoire (+ un scénar et une feuille de perso). Euh, là, j'ai pas dû tout comprendre, on appelle un prêtre un shaman, un guerrier un chasseur, et zou, c'est tout ?! Mais bon, le tout c'est de s'éclater et le scénar est là pour ça.

— Jérôme Darmont

• Comme un lion

Numéro 1 (et pas de prix indiqué !!! Comment voulez-vous qu'on le commande ?)

c/o Roland Guissani

1 rue André Isaïa

La Mongrane Bat G

13013 Marseille

thoan@joueur.com

Superbe zine sous couverture couleur très sympa, consacré au jeu Thoan (édité par Descartes), présenté par les Faiseurs d'Univers (<http://www.thoan.fr.st>).

Outre une préview de Shaïn Tull, un nouveau jeu en préparation par Alexis Santucci (l'illustrateur de Thoan), on trouve au sommaire : le Monde des Forêts Sombres, un nouveau cosmos privé, une aide de jeu (l'art martial du Cobra) et deux scénarios.

— Patrice Mermoud

• Le Grimoire,

Tome XVIII, 84 pages, 95 F

Zine dédié à Warhammer

c/o Sébastien Boudaud

3 rue Le Notre

49300 Cholet

Mél : infos@legrimoire.net

Web : <http://www.legrimoire.net>

Distributeur : Millennium

Wow ! Ce fut le premier mot qui m'est venu à la bouche lorsque j'ai eu en main cette petite perle, "Le Grimoire" 18ème

du nom. Couverture plastifiée, mise en page impeccable, illustrations soignées... Et le ramage se rapporte au plumage ! La plus grande partie du fanzine est consacrée aux templiers. Un article est dédié à chacun des ordres templiers majeurs (Sigmar, Ulric, Myrmedia, Mannan et Shallya), mais les autres cultes sont eux aussi traités. De nombreux renseignements sont donnés, que ce soit sur un plan historique ou purement technique, permettant une bien meilleure compréhension de ces ordres. Puis un autre article, très complet, est dédié aux prothèses et aux règles permettant de les inclure dans vos parties. Enfin viennent d'autres articles comme l'interview du directeur de Hogshead ou le début d'une grande saga BD. À lire sans attendre !

— Samuel Bidal

• **Warpstone,**

(Le Grimoire – Tome 18), 95 F

3 rue André Le Notre
49300 CHOLET
infos@legrimoire.net

Le Grimoire fait encore une fois dans l'originalité, après ses suppléments pour Warhammer JdR, avec la traduction de Warpstone, un fanzine anglais de très bonne qualité. Au sommaire, une interview de Graeme Davis dévoilant quelques détails sur l'iconographie du jeu et une de James Wallis, éditeur actuel du jeu, un gros dossier (50 pages) sur les ordres de chevaliers saints et Templiers, deux aides de jeu sur les prothèses et les Répurgateurs et une idée à utiliser (un nain dans la Lune ?). Comme leurs autres numéros spéciaux, celui-ci est assez impressionnant.

— Patrice Mermoud

• **L'Oracle**

Numéro double 27/28

Un numéro double consacré pour l'essentiel à Cyberpunk (campagne et aides de jeu) et Warhammer JdR (scénario et aides de jeu). Un nouvel épisode d'une nouvelle ("Murfaë's Law") et quelques infos associatives constituent l'essentiel du reste du zine.

— Patrice Mermoud

• **Pêcheurs de Lune,**

Numéro 29, 20F

Nouveau numéro du zine de la Guilde des Veneurs, organisé comme c'est maintenant la règle en deux fascicules, le second étant dédié au MJ. Au sommaire de ce numéro des compte-rendus des activités de la Guilde, une nouvelle ("Une Vie"), un article sur l'histoire des couverts (premier d'une série "l'histoire de France au travers de la Gastronomie") et un scénario très appétissant, révision d'un scénario paru dans un ancien numéro. Ajoutons deux petites recettes pour ceux que le thème gastronomique intéresse.

— Patrice Mermoud

• **Révélations**

Numéro 4

Anima@cybercable.tm.fr
Zine spécial Nephilim avec au sommaire un dossier sur la Venise occulte, une nouvelle période d'incarnation (Munster au début du seizième siècle), des aides de jeu sur "la Rose d'Argent", les Aborigènes et les énigmes occultes et deux scénarios ("Xoco" d'après une BD de Ledroit et Mosdi, et "Fragments Révolutionnaires", sis peu avant 1789) composent le sommaire de ce zine dont il faut signaler la présentation de très bonne qualité.

— Patrice Mermoud

• **Zombi**

n°13 spécial Superstition, 64 pages, 25 F

« Les Compagnons du Rôle »

Alexandre Laval
25 rue Ernest Renan
92190 Meudon,
alexandreval@usa.net

Un dossier Superstition (un peu mince à mon goût, avec ses quatre pages) au menu de Zombi. On préférera les scénarios Chill (fun même si la fin fait un peu Deus Ex Machina), Loup-Garou (première partie d'une trilogie) et Cthulhu (qui ne m'a personnellement pas emballé mais je deviens peut-être difficile ; les aides de jeu fournies avec sont plus amusantes et propices à utilisation que le scénario lui-même. Désolé...). Ajoutons une aide de jeu (un PNJ) pour Torg.

— Patrice Mermoud

Nous poursuivons sur notre lancée en vous donnant les coordonnées de fanzines. Nous poursuivons avec la lettre "B" et le début de la lettre "C".

- B -

Bach Suce Kelly

BSK Productions
11bis rue de Capri
75012 Paris
Mél : pcapeau@worldnet.fr
Oùbe : <http://www.freespeech.org/websk>

Beludis

Éditeur : Fédération Belge des Jeux de Simulation A.S.B.L.
Collège Roi Baudouin
100 Rue Victor Hugo
B-1030 Bruxelles
Belgique
Mél : FBJS@bigfoot.com

Borderôles

44 rue Paul-Louis Lande
Résidence Les Triades - Appt. 79
33000 Bordeaux

Bulle volante (La)

Michel Poupart
13 rue de l'Église
22120 Yffiniac

Belette (La)

Fanzine associatif, A5, ~15 pages, 10 F, Apériodique (~6 mois)
Jobard Franck
33c rue Champmaillot
21000 Dijon
Tél : 03 80 63 88 29
Mél : BeletteSurfeuse@ifrance.com
Oùbe : <http://Labelette.ifrance.com>

- C -

Cadavrexquis

Richard Mesplède
5 rue du 19 Mars 1962
40220 Tarnos
Mél : richard.mesplede@caramail.fr

Cendres de Sphinx

Nouvelles, jeux de rôle (7ème Mer, Vampire, Mage renaissance, Vampire dark ages, Prophecy, INS/MV...), aides de jeux.
78 rue de la Roquette
75011 Paris
Mél : fablyrr@excite.fr

Kulture

« Genesis », de John Case, « Le Livre de poche », avril 2000.

Voilà une excellente source d'inspiration pour un scénario contemporain. Thriller scientifique très bien construit, il tient le lecteur en haleine tout au long du récit. Des références scientifiques donnent à l'histoire un côté plausible, malgré une partie fantastique, qui fait froid dans le dos...

La confession du Dr Baresi à son ami l'abbé Azetti crée un vent de panique au Vatican. Malgré tout, les autorités ecclésiastiques choisissent de garder le silence sur ces révélations.

En divers endroits dans le monde, des enfants et leur mère sont assassinés par le feu, comme s'il s'agissait d'un acte rituel. Y-a-t-il un lien entre ces meurtres et les activités de la clinique que dirigeait le Dr Baresi en Italie ?

Après la mort de sa sœur et de son neveu, Joe Lassiter, créateur et patron d'une agence privée de renseignement, va chercher la vérité. Une vérité que la mystérieuse « Umbra Domini » veut empêcher à tout prix d'éclater...

Impossible de se défaire de ce roman avant d'avoir achevé la lecture. D'un bout à l'autre, on n'a qu'une seule envie, aller jusqu'au bout de l'enquête et faire éclater la vérité...

Gilles Février

« Invasion », de Robin Cook, « Le Livre de poche », 1998.

Un livre sympa qui se laisse lire. L'intrigue est simple et classique : il s'agit d'une invasion extra-terrestre via un agent viral. Il peut servir d'inspiration à un meneur pour un jeu contemporain, *Basic*, *Conspiracy X*, *AdC/DeltaGreen*...

Tout commence par un mystérieux disque noir, fait d'une matière inconnue, avec lequel un étudiant, Beau, se blesse au doigt en l'examinant. Pris d'une violente fièvre, Beau se rétablit très vite... mais son comportement n'est plus le même. A la fois euphorique et incohérent, il commence à inquiéter sérieusement Cassy, son amie. Et l'épidémie se répand. Ceux qu'elle ne tue pas, à leur tour, changent de personnalité, pour s'agréger bientôt à une sorte de secte prosélyte, qui se répand dans le monde entier, cherchant à contaminer les autres.

D'où provient ce virus redoutable ? Quelle puissance invisible s'exerce à

travers lui, cherchant à sélectionner les humains et à les transformer en les mettant à son service ? Sheila, médecin hospitalier, Jonathan, informaticien, et quelques autres vont prendre conscience du danger et mettre en commun leurs forces pour contrer ce virus dont ils ne savent qu'une chose : il n'est pas d'origine terrestre...

Gilles Février

« Iceberg », de Clive Cussler, « Le Livre de poche », mars 2000.

Une inspiration pour un scénario d'espionnage contemporain cette fois. Un agent des services secrets américains doit élucider la disparition d'un bateau et de son équipage, et surtout sa mystérieuse réapparition un an plus tard, emprisonné dans un iceberg.

Le navire garde-côtes Catawaba vogue dans l'Atlantique Nord, pas très loin de l'Islande. A son bord, Hunnewell, spécialiste des formations glaciaires. Et Dirk Pitt, l'homme des missions aventureuses en mer, bien connu des lecteurs de « Trésor » ou « Cyclope ».

Leur objectif : un iceberg, qui dérive lentement vers le sud, emportant avec lui, nettement visible en transparence, un bateau emprisonné dans sa gangue de glace. Leur mission : percer les secrets que détient dans ses flancs cet incroyable vaisseau fantôme.

Des secrets dangereux, assurément...

D'autres aventures de *Dirk Pitt*, du même auteur, son disponibles également.

Ce roman est facilement adaptable pour *James Bond 007* ou *Basic* par exemple.

Gilles Février

« La fraternité de la Rose », de David Morrell, « Le Livre de Poche », février 1998

Une très bonne source d'inspiration pour du « background » et un scénario d'espionnage contemporain (notamment, l'idée de « sanctuaires » inviolables partout dans le monde, dans lesquels des agents secrets des différents pays ayant signé un accord, peuvent se réfugier s'ils sont blessés ou poursuivis), et une bonne leçon de manipulation et de lavage de cerveaux. ;-)

Saul et Chris, orphelins que l'infortune a unis comme frères de sang, sont devenus, après leur passage dans une école qui forme les jeunes gens à l'art de tuer, à en faire de super-assassins, des agents de la C.I.A. de haute volée, des as parmi les as. Mais leur chef, celui qui fut aussi leur père adoptif et leur maître, les condamne à mort. Pour sauver leur peau et se venger, commence alors pour Saul et Chris, une effrayante partie de cache-cache.

« La fraternité de la Rose » est un excellent roman d'espionnage et d'action qui plonge le lecteur dans le monde noir des services secrets et des complots, où il est difficile de faire la différence entre bons et méchants...

Gilles Février

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

Tous nos t-shirts et sweats comportent sur le cœur 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 et le sweats 120 francs, plus les frais de port.

Pour tout renseignement :

T-Shirts FFJdR, c/o Gilles FEVRIER

16/18 rue du Général Leclerc - 78430 Louveciennes

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

* Attention, rupture de stock pour les sweats XL, un délai supplémentaire peut être nécessaire.

Planet' JdR

Miracle Adeptia Guns Urrus Sorate (M.A.G.U.S.), ou la Chronique des Aventuriers

La naissance du premier jeu de rôle professionnel hongrois est liée à une des principales personnalités du monde rôlistique de notre pays, *Csanad Novak*. Il avait engagé des discussions avec *TSR* en 1988 en vue de traduire *AD&D2* mais leur responsable européen lui fit comprendre que cela n'entraînait pas dans leurs plans pour les cinq années à venir (sans compter le montant des droits, trop élevé pour lui). Ce refus le laissait avec une seule option : la création d'un jeu 100% local, assez bon marché et sans barrière linguistique (la rumeur veut que le monde de *Ynev*, cadre de *M.A.G.U.S.*, ait été créé à l'origine pour *AD&D* mais refusé par *TSR*, mais il n'y a aucune certitude à ce sujet).

Le monde d'*Ynev* est basé sur un grand roman de *Andras Gaspar*, "*Dans le mois de la mort*", dans lequel le célèbre barde aventurier *Tier Nan Gorduin* apparaît pour la première fois, publié sous le pseudonyme de *Wayne Chapman* du fait que le public hongrois ne faisait pas encore assez confiance à ses auteurs nationaux à l'époque.

Le jeu lui-même a été développé par *Csanad Novak* et *Zsolt Nyulaszi* (qui par la suite quitta l'équipe de *M.A.G.U.S.* pour aller créer son rival, "*Codex*").

M.A.G.U.S. utilise les caractéristiques suivantes pour définir les personnages : Force, Vitesse, Endurance, Dextérité, Beauté, Santé, Intelligence, Volonté et Astral. Un mot d'explication sur les deux derniers : selon le concept de ce monde, l'univers est divisé en trois Plans, matériel, mental et astral. La plupart des humanoïdes et des créatures vivantes ont un corps avec un aspect dans chaque Plan, leur intellect formant celui du Plan Mental et leurs émotions celui du Plan Astral. Un être dépourvu de "Corps Mental" n'est qu'un animal suivant ses instincts et sans "Corps Astral", une créature est une machine pensante totalement dénuée d'émotions. Ces deux caractéristiques définissent donc la force de présence du personnage dans ces deux Plans. Les caractéristiques varient de 3 à

20, la façon de les créer dépendant de la classe du personnage. On aura par exemple :

	Force	Intelligence	Santé
Guerrier	12+d6	3d6	8+d10
Prêtre	6+2d6	8+d10	8+d10
Sorcier	3d6	12+d6	3d6

Les joueurs peuvent choisir la race de leur personnage parmi le quartet standard humain/elfe/demi-elfe/nain ou une race originale de *Ynev*, l'Orc Courtois, une création née d'expériences thaumaturgiques de familles nobles décadentes, souvent utilisée comme animal familier, signe extérieur de richesse ou comme gladiateur fameux et apprécié dans les spectacles conçus pour les riches dans l'arène. Ils sont intelligents et se conduisent de façon exemplaire, satisfaits qu'ils sont le plus souvent de leur sort (n'ayant jamais expérimenté d'autre façon de vivre), certains toutefois, poussés par la curiosité, s'échappent et parcourent le monde.

Chaque joueur peut de même trouver la classe qui lui convient parmi celles proposées par les règles : guerrier, gladiateur, assassin, chevalier, voleur, barde, prêtre, paladin, artiste martial, maître escrimeur, divers jeteurs de sorts (sorcier, magicien, etc. - *NdT* : *les divers titres ont reçus ici une traduction approximative du fait de la double traduction du hongrois à l'anglais puis de l'anglais au français*).

On n'utilise en cours de jeu que les dés à six et dix faces, tous les jets exploitant les multiples variations de ceux-ci (ceci parce que les autres polyèdres sont difficiles à trouver, les boutiques spécialisées qui les vendent n'étant guère qu'au nombre de cinq ou six pour tout le pays).

Le jeu a recours à un double système de points de vie : les "Points de Douleur" représentent les blessures légères et les limites de sensibilité du personnage à la douleur. S'ils descendent à zéro, le héros tombe, inconscient. Tout dégât supplémentaire est infligé sur les Points de Vie, lesquels indiquent des blessures plus sérieuses, potentiellement létales, leur perte menant le personnage à la mort (il est d'ailleurs possible d'attaquer directement ceux-ci comme on le verra plus loin). Seuls les Points de Douleur

augmentent avec les niveaux, les Points de Vie restant les mêmes durant toute la vie de l'aventurier.

Durant un combat, chaque protagoniste utilise ses valeurs d'Initiative, Attaque, Défense et Visée, variant en général entre 10 et 120 (mais elles n'ont pas de limite supérieure) : Un jet de D% ajouter à l'Initiative permet de connaître l'ordre d'action, le plus élevé frappant le premier. Un jet de D% ajouté au score d'Attaque (ou de Visée dans le cas d'armes à distance) permet, s'il dépasse le score de Défense de l'adversaire, de passer un coup et de lui infliger des dommages dépendant de l'arme utilisée et de la force de l'assaillant.

Le système de compétences en regroupe 66 classés par catégories : Combat (armes diverses, bagarre, styles de combat -par exemple avec une arme dans chaque main-), sciences (anatomie, langues, alchimie), profane (boire, danser, artisanat) ou "officieux" (déguisement, jeu, contrefaçon). La plupart ont deux niveaux (base ou maîtrise) mais certains se mesurent en pourcentage de réussite (discrétion, forçage de serrures).

Tous les personnages ont la possibilité d'apprendre les bases de pouvoirs psi, regroupés en trois branches : la méthode de *Pyarron* regroupe des pouvoirs courants, accessibles à tous et essentiellement non agressifs (sixième sens, télékinésie, télépathie, acuité sensorielle, résistance à la douleur) ; la méthode de *Slan* a été développée pour les pratiquants des arts martiaux et les maîtres escrimeurs et n'est accessible qu'à ces classes de personnages (Combat-Chi, lévitation, Doigt Létal, Cloche Dorée, etc.) ; enfin les secrets de la méthode de *Kyr* (Collecte d'énergie, Oeil Astral, Perception de l'Aura, Siège Psi) ne sont connus que des mages.

Les diverses formes de magie seront présentées au travers des classes de personnages qui les utilisent, chacune ayant ses propres spécialités. Toutes reposent sur des Points de Magie.

Les bardes ont recours à des chants (Chant Onirique, Chant Effrayant, Chant d'Oubli, Chant Dououreux), des sons (Silence, Imitation de Voix, Création de Son) et de la lumière (Invisibilité, Changement d'Apparence, Armée de fantômes). Le barde doit chanter sous les

étoiles avec son instrument pour regagner ses Points de Magie.

Dans le jeu, tous les prêtres sont spécialisés et leurs sortilèges classés par Sphère -Vie, Mort, Esprit et Nature- ainsi qu'en deux Arcanes eux-mêmes divisés en Litanies et Rituels : on aura donc des litanies de l'Archange Inférieur (Soin, Epée du Chaos, Damnation) et de l'Archange Supérieur (Chariot Céleste, Esprit Héroïque, Sacrifice de Sang), ainsi que les rituels des mêmes (Drain de Vie, Malédiction, Marteau Astral, ou bien Ramener les Morts, Créer un Golem, Portail temporel). Les religions seront exposées plus loin.

Les sorciers sont à peu près toujours des sorcières, séductrices belles et rusées instigatrices de conflits, guerres et destructrices d'empires grâce à de simples mots murmurés à l'oreille de leurs amant(e)s, et leurs sortilèges sont adaptés à cette vie. Sorts de base (Transe, Beauté, Lévitiation, Vol, Marche lunaire, Absorption de magie), du feu (Anneau de feu, insectes de feu, regard enflammé), astraux (magie de l'amour, nuage d'insectes, conflit, dérober l'amour, retirer une malédiction, Haine, Terreur, Soupçon), de malédiction (Esprit suicidaire, Mensonge, Cleptomanie), mentaux (Confusion, Vol de Volonté, Suggestion), Spiritiques (cauchemar, Mot de Terreur, Mot de Douleur) ou de l'espace (Porte d'Ombre, Déchirure, Message).

Le goût des Enchanteurs pour la destruction et la misère est bien marqué dans leur répertoire : Magie élémentaire (Tempête de feu, Lame d'éclair, Eclairs en chaîne), matérielle (Liquide, Destruction de matière solide, Nuage d'acide), des maladies (Mort Rouge, Lèpre, Atrophie d'un membre), des malédictions (Terre démoniaque, Marais Méphitiques, Retrait de malédiction), des poisons (création et neutralisation), de la nature (Tempête de sable, Tsunami, Avalanche), mentaux-astraux (Danse de mort, Assassinat) et nécromancie (Age, Création de Non-Mort, Portail Maudit).

Les Mages de Feu de Ordan combattent au nom de leur dieu, Sogron le Cobra Igné, avec leurs lames de flammes et utilisent tous les pouvoirs du feu (Boule de feu, Souffle du Roi-Dragon, Echauffement du métal, etc.).

La classe de jeteur de sorts la plus originale est probablement le magicien qui grâce à sa magie mosaïque est libre de créer n'importe quel sortilège (dans certaines limites) y compris au milieu d'une bataille. Le problème de cette magie

improvisée tient à ce qu'un joueur imaginaire peut rendre la vie du MJ infernale. C'est un système agréable pour les joueurs et pas pour le MJ. Ces mosaïques sont : magie élémentaire (avec les quatre éléments Chaleur, Froid, Lumière, Ténèbres), magie des formes (Flèche, Epée, Tapis, Mur, Aura, Dôme, Tente, Marque, Eruption et Douche), magie des matières (transformation, désintégration, transmutation), astrale (Désir/Dégoût, Loyauté/Trahison, Amour/Haine), mentale (Suivant, Lecture des esprits), magie des signes (Pentagramme d'emprisonnement ou de protection, Marque de Capture Spiritique), nécromancie (Création de chandelle magique, invocation de fantôme ou d'esprits), magie sympathique (l'art de lancer un sort à une très grande distance sur une cible marquée par le magicien ou dont ce dernier possède une chose qui lui est liée), magie du temps (avec les diverses échelles de temps et leurs synchronisations), ou de l'espace (Voyage, Portail, Téléportation). Ainsi on pourra trouver des sorts comme "Epée de Feu" (magie élémentaire : Feu, Magie des formes : Epée, magie du temps : 1 heure), "Manteau" (un sort créant une aura de chaleur pour la nuit : magie élémentaire : chaleur, forme : Aura, Temps : un jour).

La religion est une chose très importante aux yeux des habitants d'Ynev et en certains endroits elle est prise TRES au sérieux.

On compte le monothéisme de Shadon, proche de notre christianisme. Domvik a sept visages : professeur, protecteur de la Foi, Fouet des hérétiques, Créateur de Vie, Source de bonté, guérisseur et Ange Noir, chaque aspect se manifestant par le biais d'un ange.

La seconde religion monothéiste se pratique surtout en Toron. Ranagol, le dieu à tête de bélier, enseigne que toutes les émotions ne sont que des chaînes pour l'esprit, que l'on doit penser sans se soucier de morale mais uniquement de logique et que l'efficacité prime sur toute autre considération. Un pécheur peut gagner l'absolution par la douleur mais par celle des autres (torturer quelqu'un à mort est souvent suffisant).

La cité état d'Ordan, contrée d'origine des Mages de Feu, abrite la troisième religion monothéiste. Sogron, le Cobra de Feu, provient du Panthéon de Kyr mais a acquis suffisamment de suivants pour se retrouver seul dieu adoré par les

Sogronites. Le Feu purifie, détruit et recrée ; il représente le Destin incarné - ainsi peut-on résumer leur foi.

Le Panthéon de Pyarron est le plus populaire et le plus répandu grâce à ses quatorze divinités très humaines parmi lesquelles chacun peut se trouver un protecteur. Il ressemble au panthéon des *Royaumes Oubliés* de AD&D.

Le Panthéon de Kyr est composé de cinq divinités : Igere, déesse de la Création, Morgena, maîtresse des Ombres, Sogron, le Cobra de Feu, Tharr le Tricéphale et Weila, Forgeur de la Destinée. Ils tombent vers l'oubli, deux d'entre eux seulement étant encore adorés, Sogron et Tharr. Ce dernier est le dieu du Chaos, des Ténèbres et de la Destruction, représenté avec trois têtes de bouc, serpent et lion. Selon lui, tout se dirige vers le Chaos maximum, contre lequel il est vain et stupide de lutter et qu'il faudrait au contraire favoriser, le Chaos étant l'état originel de l'Univers.

Les royaumes, empires et cités états d'Ynev offrent un panorama immense et diversifié. On peut citer la magiocratie de Doran, dans le nord du continent, résidence de la Loge Blanche, union des plus grands magiciens du monde, Ilanor, pays d'origine de Tier Nan Gorduin et célèbre pour ses cavaliers et ses conteurs, Erigow, centre culturel des pays du nord (les érudits de l'université de Sigranomo sont les plus brillants esprits de leur époque), Pyarron, la cité état où se rencontrent les cultures du nord et du sud et où les seules choses qu'on ne peut acheter sont celles qui n'existent probablement pas. Dans le sud, on trouve Taba El Ibara, contrée des merveilles et des déserts infinis, Tiadlan, où vivent les meilleurs maîtres escrimeurs et artistes martiaux du monde, Gorvik et ses clans d'assassins et la redoutée Toron où les enchanteurs tissent leurs sombres intrigues.

Il est très difficile de montrer tout ce qui est intéressant dans *M.A.G.U.S.* en une courte présentation. J'ai tâché de couvrir les points les plus importants. Le jeu n'est pas dépourvu de défauts, bien évidemment, mais les joueurs imaginatifs pallient aisément à ses problèmes avec leurs propres ajouts.

On compte déjà de nombreux suppléments (je me suis basé sur la seconde édition du jeu ; les suppléments contiennent des additifs et parfois des changements de règles importants, quoique optionnels).

- "Le Second Livre de la Loi"

- Bestiaire
- Guerriers, Barbares et Gladiateurs
- Prêtres et Paladins I.-II.
- Summarium I.-II.
- Nouveaux Parchemins
- 3 campagnes

- Voyage en Ynev (un énorme recueil de campagnes)

- 27 Runes (probablement un supplément régulier. NdT) avec des compléments

Nagy Krisztian

Mél : h836979@sirius.cab.u-szeged.hu

Traduit par Patrice Mermoud

Nous y étions

Monde du Jeu 2000

Gris, le ciel parisien mais c'est la saison. Vert, les arbres qui entourent... Blanc, l'immense tente, installée à demeure, de l'espace d'Auteuil qui sert de nouveau lieu d'accueil pour l'édition 2000 du Monde du Jeu.

Le salon s'étale en perspective sous mes yeux, l'espace d'exposition s'étirant tout en longueur, ce qui ne facilite pas les déplacements entre les stands. Tout le monde s'accorde pour le dire, ça manque d'aération. Avec la foule qui se presse, il règne une chaleur moite dans un air vaguement enfumé malgré la hauteur du "plafond".

Je m'engage dans l'une des deux grandes allées principales qui forment la colonne vertébrale de l'exposition. Tout au bout de celle-ci se dresse le stand de la FFJdR. L'année prochaine, il faudra amener des panneaux pour donner un peu de hauteur à notre stand. Il faut dire qu'il est grand, mais les tables sont bien occupées et les activités ne manquent pas tout autour :

- les parties de découverte avec R.E.V.E.S. (qu'on ne présente plus) s'enchaînent à un rythme effréné,
- le Bac Rôliste est de retour mais uniquement le dimanche. Il faut dire qu'il a donné naissance à un petit frère (voir plus loin) qui occupe le créneau du samedi,
- un débat est organisé avec la présence de l'innénarrable Godzilla ainsi que des personnalités du jeu de rôle,
- les membres du Trophée Fanzines bouquinent dans un coin, ou prennent des

mines de conspirateur,
- la Lettre de la FFJdR s'étale sur toutes les tables. Toute l'équipe tiens à remercier chaleureusement l'**Imprimerie Sager** de La Loupe (28) pour nous avoir offert un tirage spécial du numéro 1 pour cette grande occasion.

Enfin, nous avons deux invités de marque :

- Erwann Surcouf "illustrateur complètement inconnu mais plus pour longtemps" comme il l'écrit lui-même. C'est on ne peut plus vrai puisque Casus Belli lui a ouvert ses colonnes depuis,
- Renaud Maroy, auteur de Pavillon Noir, jeu de rôle amateur - au sens noble du terme - gratuit sur le ouèbe. Il présente l'intégralité de son oeuvre et organise pour quelques petits veinards des parties de démonstration. Pour 90F pièce, c'est-à-dire prix coûtant vu les pavés, vous avez droit à la version papier du guide du maître (devrais-je dire du capitaine), du manuel du joueur, de l'historique, de *A feu et à sang* le supplément pour les combats navals ou de groupe, et d'*Arcanes* le supplément magie. Une grande campagne est annoncée et le système de règles maison s'apparente vaguement à Pendragon et fait appel aux d6 et d20.

Evidemment, le salon ne se limite pas à notre stand et je dois dire qu'ils sont quelques-uns à avoir attiré mon regard. Juste à l'entrée, Chessex vend des dés de toute forme, taille ou couleur et rien d'autre. Hélas aucune trace du mythique dé à Pi-faces.

Autre lieu, autres moeurs : Judaprod, le petit dernier des éditeurs de jeu de rôle

Courrier des lecteurs

Vous êtes passionné(e) par l'univers du jeu ? Vous connaissez bien l'histoire, les règles, la philosophie d'un jeu ? Votre savoir mérite d'être partagé ! Webencyclo, l'encyclopédie en ligne des Éditions Atlas, vous invite à rencontrer d'autres passionnés en publiant un article sur votre centre d'intérêt.

Bonjour au secrétaire de la FFJdR !

Un grand merci pour l'ensemble de vos contributions (1/Jeux de Rôle ; 2/Questions / réponses sur le jeu de rôle ; 3/Jeu de rôle ou pas jeu de rôle ? 4/Bibliographie des jeux de rôle). Je les transmets à l'équipe éditoriale pour mise en forme et publication. Elles définissent de façon très complète le jeu de rôle dans sa philosophie, ses règles, son origine. Elles permettent à nos lecteurs curieux de ce jeu d'y adhérer en connaissance de cause, éclairant ce thème que nous n'abordons que très superficiellement dans le fond encyclopédique.

Nous mettrons donc l'adresse de votre site à la fin de chacune des publications et espérons ainsi vous apporter de nombreux visiteurs.

A très bientôt chez Webencyclo. Bien cordialement, Delphine L.





(titre disputé par Athal), a mis le paquet (de viscères) pour coller à l'ambiance de leur premier et nouveau jeu de rôle *Zombie*, alors en préview. Les joueurs qui l'ont testé, repartaient entier et visiblement ravis.

Nos copains du *Site De l'Elfe Noir*, du *Seuil*, de la *Scénariothèque* et d'*Ankou* (des cyber-rôlistes très dynamiques pour ceux qui connaissent pas encore) organisait un concours très prisé à l'image du bac rôliste. Mais surtout, on pouvait voir sur les nombreux iMac présents le *Guide du Roliste Galactique* (www.roliste.com). "A terme, tout doit être référencé" me dit-on, sous-entendu jeux de rôle passés et présents avec leurs

suppléments. Ce projet pharaonique affichait déjà le 21 octobre 2000, 103 jeux commerciaux, 22 jeux amateurs, 732 suppléments et 322 critiques !

Toutes mes félicitations aux *Faiseurs d'Univers* pour leurs superbes maquillages. Il présentait le numéro 1 d'un nouveau fanzine entièrement dédié à Thoan. Un des membres du jury du Trophée Fanzines m'a avoué avoir été très impressionné : donc, continuez les gars.

Athal, le petit dernier des éditeurs de jeu de rôle (titre disputé par Judaprod), présentait *Premiers Ages*. Voilà des p'tits gars qui en veulent : on les a vu discuter

Humeurs

Afin de vous faire partager l'ambiance, voici quelques impressions prises sur le vif à propos du Monde du Jeu.

"Ch'ais pas, j'ai pas eu l'temps" - Nicolas, président de la FFJdR

"Y a pas de chiotte gratos !" - Laurence, administrateur de la FFJdR arrivant de Nice

"On manque de chaises..." - un membre de l'association Myriade

"C'est le premier pour nous, on est content d'être là" - un peinturluré de Coliséum/Les Faiseurs d'Univers

"C'est bien que le jeu de rôle est une manif à lui" - un éditeur, je ne sais plus lequel

"Fais chaud, trop cher (ndlr : l'entrée au salon)" - un autre éditeur

"Joker" - un petit joueur...

longuement avec l'auteur de *Pavillon Noir*, ils sont prêts à sponsoriser le bottin des clubs et un R.E.V.E.S. basé sur *Premiers Ages* pourrait voir le jour.

A part le nouveau cadre, ce Monde du Jeu fut une fois encore une vraie réussite. Que dire à part "Vivement la prochaine !".

Ludovic (Hauts-de-Seine).

Nouveautés des éditeurs

Le Monde du Jeu, c'est aussi les sorties que l'on peut renifler, toucher, essayer ou même acheter. Petit panorama du moment (passé).

Asmodée : *Otosa Ushi* pour la Légende des 5 anneaux, *Les voiles de Nanya* et *Les enfants de Heyra* pour Prophecy, et *Rilasciaire* pour 7e Mer.

Athal : *Premiers Ages*.

Backstab : "en novembre, on devient mensuel".

Black Ops : "DXP n'est pas tombé aux oubliettes".

Casus Belli : "Laelith II, le premier hors-série, débarque bientôt".

Judaprod : *Zombie*.

Hexagonal : le *Livre de clan Nosferatu* pour Vampire, et le *Cycle des clans*, une série de 13 romans qui débute avec les toréadors : "un panier de crabe infernal !".

Multisim : *Guildes* 2e édition, et *Les érudits de l'Ambigu*, un zine pour Herowars.

Oriflam : *Retour en grâce* et l'écran pour Feng Shui, *Terre des géants* pour Pendragon, *Crises Vilmiriennes* pour Elric, *Royaume de l'Est I* pour Hawkmoon rapidement suivi du *II*, et la nouvelle collection *Terres anciennes* qui débute avec le roman *L'empreinte des Dieux*.

Tilsit : *Sous la lune de Thelgrin* pour Diskwars, *César et Cléopâtre*, *le Roi des Roses*, *Caribouuuuh*, *Samourai et katana*, *Friends*, *Bigdil*, *les batailles de pharaon*, et cetera. et les autres...

Initiatives



Naissance d'une association d'auteurs-illustrateurs : ART&FACT

Gilles Francescano (président) et Philippe Jozelon (vice-président), nous présentent l'association Art&Fact.

ART&FACT, association des auteurs-illustrateurs de science fiction, du fantastique et du merveilleux, fondée au mois de décembre 2000 et opérationnelle depuis début 2001, ambitionne de réunir la plupart des illustrateurs francophones au sein d'un mouvement associatif dont les directions principales sont :

- la protection juridique de ses adhérents (l'association compte parmi son conseil d'administration un avocat) à travers la surveillance des éditeurs, la dénonciation des contrats illégaux⁽¹⁾ (deux éditeurs sur trois proposent ce genre de contrats !) et la dénonciation des pratiques habituelles de ces mêmes éditeurs (contrefaçon, forfaits ridicules, retards de paiement, vol ou perte des originaux....) mais aussi des collaborations « pacifiques » et courtoises avec les éditeurs de bonne volonté afin de normaliser les contrats et les forfaits dans les meilleures conditions.

- formation et informations pratiques pour les illustrateurs débutants et confirmés.

- promotion de ces illustrateurs à travers plusieurs actions : expositions (une expo

itinérante en France et en Europe, un grand festival de l'illustration à Paris, montage de plusieurs expositions au festival Utopia de Nantes... et ailleurs), édition d'un catalogue des meilleurs illustrateurs tous les deux ou trois ans à l'usage des éditeurs et pour le plaisir du public (collaborations envisagées avec Boo!Press), création d'un site internet.

- création de liens, d'échanges avec les illustrateurs anglo-saxons (résidences d'artistes, invitations de stars américaines comme Brom, Frazetta...).

- partenariats ponctuels avec d'autres associations européennes (Aelita...), ART&FACT fera, en principe, ses preuves de « producteur » d'expositions et d'images sous toutes ses formes au festival Utopia 2001 à travers une programmation audacieuse tenue pour l'instant secrète !

Cette association nous paraît plus que nécessaire au moment où l'édition française est en train de se regrouper tragiquement au sein de grandes « worldcompanies » et où la littérature de genre, dite populaire, s'y trouve menacée d'extinction pour plein de raisons liées à « la rentabilité immédiate » et à l'absence de compétences et de créativité... En gros, l'édition française de genre n'est plus du tout créative et donc ne peut plus générer de grands mouvements littéraires (dont les illustrateurs font partie) significatifs et riches en images...

Il était donc temps de réagir et de se regrouper afin de tenter d'exister dignement et de pouvoir enfin dire très fort que les illustrateurs sont des AUTEURS à part entière, que ce sont des artistes, des gens du texte et de l'image dont les productions doivent être montrées et remontrées !

Mais ART&FACT ne doit pas devenir un syndicat (il en existe déjà), juste une

association suffisamment « agressive » quand il le faut afin d'être un petit peu respecté de part et d'autre...

Enfin, il y aura une petite publication régulière envoyée aux adhérents pour les tenir au courant des activités de l'association; un site Internet sera ouvert au public...

Pour l'instant, ART&FACT c'est :

- Conseil d'Administration : Gilles Francescano (président), Philippe Jozelon (vice président), Sandrine Gestin et Didier Graffet (trésorière et trésorier adjoint), Catherine Deschamps et Didier Rougerie (secrétaire, attachée de presse et secrétaire, webmestre), Hubert de Lartigue (administrateur édition) et Antoine Carbonnier (notre avocat).

- Premiers adhérents potentiels : Caza, Manchu, Mandy, Guy Roger, John Howe, Mosnier, Gess... et enfin les deux premiers membres d'honneur : Bruno Dellachiesa, fondateur du festival Utopia et Patrick J. Gyger, conservateur du musée de la Maison d'ailleurs (suisse).

Propos recueillis par Gilles Février

(1) Il n'est pas rare de trouver des contrats dans lesquels l'illustrateur doit céder les droits de l'image pour une durée indéterminée, pour toutes éditions, quelque soit le lieu et sur tout support électronique, sans contrepartie financière autre que le forfait de départ (alors qu'un auteur, illustrateur ou pas, ne cède ses droits que pour une durée déterminée, cinq ans maximum, uniquement pour la présente édition, dans tout pays francophone exclusivement; les supports électroniques et l'utilisation de l'image ou une partie de l'image à des fins de produits dérivés et donc commercialisés doivent être renégociés et donc, l'illustrateur doit toucher une contre partie financière substantielle !

Types d'adhérents

L'association accepte trois types d'adhérents :

- adhérent actif : essentiellement des artistes (illustrateurs, infographistes...) et des non-artistes particulièrement impliqués (à titre semi professionnel ou approchant : journalistes, organisateurs de festivals ou d'activités impliquant les illustrateurs...).

Le prix de l'adhésion est de 200 francs français.

- membre bienfaiteur : celui ou celle qui paie une cotisation supérieure à la cotisation de base, c'est une catégorie plus susceptible d'accueillir les non illustrateurs puisqu'elle n'engage pas obligatoirement l'adhérent dans les actions de l'association.

- membre d'honneur : uniquement désigné par le CA.

Chaque adhésion fera l'objet d'un vote à l'unanimité du CA.

Coordonnées de l'association

ART&FACT

148, boulevard de Grenelle
75015 Paris
France

Présentation rapide des acteurs principaux de l'association

- **Gilles Francescano**,
illustrateur, président,
tél. 04 72 07 46 46,
mél : pimpampoumgrafic@wanadoo.fr

- **Philippe Jozelon**,
illustrateur, vice-président,
tél. 01 47 34 13 53,
mél : jozelon@mail.dotcom.fr

- **Sandrine Gestin**,
illustratrice, trésorière,
tél. 01 42 45 35 96,
mél : rougerie2@wanadoo.fr

- **Didier Graffet**,
illustrateur, trésorier adjoint
tél. 02 31 85 21 99,
mél : didier.graffet.illustr@wanadoo.fr

- **Catherine Deschamps**,
socio-anthropologue, secrétaire et
attachée de presse,
tél. 01 47 83 26 73,
mél : cathdes@club-internet.fr

- **Didier Rougerie**,
informaticien, secrétaire adjoint et
webmaster,
tél. 01 42 45 35 96,
mél : rougerie2@wanadoo.fr

- **Antoine Carbonnier**,
avocat au barreau de Paris, juriste,
tél. 01 46 34 03 02,
mél : antoine.carbonnier@wanadoo.fr

Témoignages

Interview de François Gémise-Fareau, gérant de Athal :

FFJdR : Première question : qui es-tu ?

FGF : Moi, je m'appelle François Gémise-Fareau, j'ai 34 ans, rôliste depuis 18 ans mais avant tout wargamer (vice champion de France en l'an ???.....trop longtemps!!!). J'aime la moto (à quand un jdr dans le monde des Hells Angels?)

FFJdR : Athal, c'est qui ?

FGF : Athal c'est le nom de la société d'édition dont j'ai la charge, et aussi le nom des êtres humains dans le jeu *Premiers Âges*. Athal emploie actuellement cinq personnes.

FFJdR : *Premiers Âges* est né dans un club de la région parisienne, *Le Gobelins Fanatique*. Comment est venue l'idée de le publier ?

FGF : L'idée vient de moi car je sentais un réel potentiel dans ce jeu par rapport à la concurrence.

FFJdR : Athal a été créée pour éditer *Premiers Âges*. Avez-vous pensé passer par un éditeur déjà « installé » ?

FGF : Oui bien sûr mais les requins sont nombreux dans le monde du jeu, et je souhaitais conserver mon indépendance !

FFJdR : Comment définirais-tu *Premiers Âges* ?

FGF : Complet, prêt à jouer et très libre pour les joueurs.

FFJdR : Le suivi d'un jeu est garant en grande partie de son succès. Des suppléments sont prévus ?

FGF : Oui nous sommes largement en retard, mais nous sommes sur le point de mettre sous presse un supplément de 150 pages avec une BD (en janvier 2001), un recueil de scénarios (en février) et une campagne (en mars). L'écran est sorti et contient une mini campagne, la suite du livre de base.

FFJdR : Athal a son site ouèbe, une liste



pour le FFJdR, Rôlistiquement Rem...
pour P. Âges.

de diffusion sur *Premiers Âges*... Quelle place prend Internet dans la publication pour toi ?

FGF : Pour l'instant ce n'est pas représentatif, mais il faut y être. C'est un show-room pour moi, mais aussi un complément d'information pour nos plus fidèles clients.

FFJdR : Est-ce que tu comptes sur Internet pour assurer une partie du suivi des jeux Athal (aides de jeu, scénarios...) ?

FGF : Un peu. Le but du web est de créer une première synergie entre le public et les auteurs de façon à ce que ce jeu devienne celui de tout le monde, Linux en quelque sorte. C'est fini le temps des « maîtres officiels » et toutes ces bêtises. J'ai remarqué que le monde du jdr est pédant au maximum.

FFJdR : On parle de *Premiers Âges* parce que c'est la première publication d'Athal... Vous avez d'autres projets de jeux ?

FGF : Oui (hé hé hé), mais c'est secret... *En exclusivité pour la FFJdR nous sommes en train de signer pour un jeu de plateau et un jdr futuriste, et d'autres*

projets sont en cours. Ha oui ! Nous avons signé pour un jeu de plateau SF nommé COLONY. Il est révolutionnaire. Tout simplement, nous avons pour but de faire différent des autres éditeurs, pas mieux mais différent. Il faut prendre des risques.

FFJdR : Une question un peu plus générale maintenant : comment vois-tu le marché du jdr actuellement ? L'avenir est-il rose, noir, gris ?

FGF : Le marché est croissant mais pour les « gros » évidemment. Heusement que D&D a drainé des anciens joueurs, ça va servir notre cause. Maintenant je pense que ce sont les fabricants qui tiennent les rênes du marché en sortant des bons produits, donc à nous de nous battre pour lutter contre le multimedia ou mieux encore de jouer sur son terrain tout en restant « papier ».

FFJdR : A propos de la FFJdR : comment nous as-tu connu ?

FGF : P'tit malin !!! Sur le salon, tu m'as harcelé, mais j'avais déjà pris des contacts téléphoniques.

FFJdR : Que penses-tu de l'action de la FFJdR ?

FGF : Il faut dire que vous n'êtes pas assez voyant mais je sais que c'est dur. Moi je souhaiterais trouver des accords avec les clubs de France et de Navarre. Je pense que les associations ont été oubliées dans ce milieu et qu'elles ont beaucoup à dire... et à faire. Je suis prêt à participer avec elles sur des actions ponctuelles. La fédé est là et heureusement, sinon quelle tristesse... Bon, je dois y aller et bon jeux à tous (*Premiers Âges* ou un autre !), merci.

PS : Je tiens à faire mes plus plates excuses à tous les magasins pour l'interview fait sur un *Backstab*. L'article a été coupé aux mauvais moments pour moi bien sûr !!! Je pense qu'il faut arrêter de dire ou de faire dire n'importe quoi, attention aux nouveaux.

Site ouèbe : <http://www.athal.com>

Liste de diffusion :

Premiers Ages@egroups.fr

Propos recueillis par Gilles Février

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 : 06 60 86 04 23 ou 01 40 25 04 23 - Mél : lbarbero@cybercable.fr

* **Alpes Maritimes (06)** -

Suaut Laurence - 04 93 73 17 58

* **Champagne - Ardennes (8, 10, 51, 52)** -

Vincent Monville (Aube) - 03 25 74 02 50 et Raphaël Mazier - 06 68 14 52 73

* **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)** -

Conau 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 Aurélia

* **Bretagne (35, 44, 49, 85)** -

Nouveau Steve - 02 40 20 16 72 (répondeur) ou 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

* **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

* **Nord (59) et Pas-de-Calais (62)** -

Jérôme Mouly - 03 20 06 38 86

* **Oise (60)** -

Fontaine Éric - 03 44 71 17 13

* **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

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 intéresser 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
msiretas@cybercable.fr

13, rue Germain Pilon

75018 Paris

Tel : 01.42.58.21.59 (à utiliser avec parcimonie, SVP)

Et bientôt notre site Internet ! ! ! !

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

Programme finalisé pour décembre.

MARS 2001

10 et 11 Mars 2001, Convention jeux de rôles : C'hoari Ar Roll, Lannion (22)

Organisation : Elodie Jouhaud, 44 rue de Kerampont, 22300 Lannion.

La convention a lieu dans les locaux de l'ENSSAT.

Au programme :

Planning Général :

1. Une partie "portes ouvertes" qui permettra d'accueillir tout au long du samedi après-midi des personnes désirant se renseigner sur le jeu de rôle.

L'accès aux bâtiments sera alors libre.

2. Plus conventionnellement, et en parallèle des "portes ouvertes", nous accueillerons des joueurs pour trois parties de samedi 14h à dimanche 13h. Cette partie de la convention n'est accessible que sur pré inscription.

Nous comptons recevoir 150 personnes et constituer des équipes de 5 joueurs. Il y aura donc 125 joueurs et 25 meneurs.

Les tarifs sont de :

- 20 F pour les maîtres de jeu,

- 30 F pour les maîtres de jeu ne conduisant que le scénario du samedi après-midi ou celui du dimanche matin (voir le planning détaillé de la convention),

- 40 F pour les joueurs,

- Gratuit pour une simple visite samedi après midi.

Planning provisoire des jeux :

Séance du samedi après midi de 14H00 à 19H00 :

- AD&D 2ème et 3ème édition, Shadowrun 3ème édition, Pendragon,

Star War, Night Prowler, HeroWars, Mutant Chronicle, Earthdawn, Agone.

Séance du samedi soir de 21H00 au dimanche matin 7H00 :

- AD&D 2ème et 3ème édition, L'Appel de Cthulhu, Shadowrun 3ème édition, Pendragon, Star War, Agone, Runequest.

Séance du dimanche matin de 9H00 à 12H00 :

- Shadowrun 3ème édition, Toon, Paranoïa, INS/MV, AD&D 2ème et 3ème édition.

Transports/accès :

LE TRAIN

- Grandes Lignes Paris-Brest : arrêt à "Plouaret-Trégor",

- Autorail Plouaret-Lannion.

LA VOITURE

- Voie Express Rennes-Brest :

De Rennes vers Brest : sortie Guingamp.

De Brest vers Rennes : sortie Morlaix.

- Suivre la direction Lannion.

L'AVION

- Ligne Paris-Lannion.

Contact :

Gaches Arnaud : agaches@enssat.fr

Jouhaud Elodie : ejouhaud@enssat.fr

44, rue de Kerampont

22300 Lannion

Tél : 02 96 46 64 14 / 06 20 87 61 37

Manquillet Carole : cmanquil@enssat.fr

Trouffier Fabien : ftrouffi@enssat.fr

Remarques :

Pour plus d'information, consulter la page WEB :

<http://www.chez.com/zorasha/convention/convention.html>

17 et 18 Mars 2001, 10ème Trophée Diane de Poitiers, Poitiers (86)

Organisé par l'association Ordalie (16 rue St Pierre le Puellier, 86000 Poitiers) à la MCL/Le LOCAL, 16 rue St Pierre le Puellier, à Poitiers.

Au programme :

Samedi 17 mars :

11h Accueil des participants.

13h Début de la convention.

13h30 Briefing MJ.

14h Début des tournois : Shadowrun, Cthulhu, El grandé, Colons de Katane.

19h Repas.

20h30 Briefing MJ coupe de France Secret de la septième mer.

21h Début du tournoi : Les secrets de la 7ième mer, Age de la renaissance.

Dimanche 18 mars :

8h30 Petit déjeuner.

9h30 Briefing des MJ

10h Début des tournois : Zombie, DD3, Tournois Multicartes, Formule Dé.

16h fin des tournois.

17h Remise des prix

17h30 Pot de clôture.

+ ANIMATIONS DIVERSES.

Tarif : Unique, 50 francs.

Comprend :

1. l'inscription aux tournois,

2. Le repas du Samedi soir,

3. Le petit Déjeuner du dimanche,

4. Trois Boissons chaudes (Thé ou Café).

Transports/accès :

- A10 (sortie Poitiers ou Futuroscope) ou N10,

- TGV Gare de POITIERS.

Si plan de POITIERS rechercher ESPACE MENDES FRANCE, MUSEE Ste CROIX, Baptistère ST Jean (centre ville).

La MCL-le Local est dans ce secteur.

Contact :

- Téléphone :

Nicolas 06.15.97.51.51

Manu 06.12.04.67.01

- Mél : association.ordalie@caramail.com

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

Remarques :

1ère COUPE DE FRANCE LES SECRETS DE LA 7ème MER.

PRIX SPECIAL : DU MEILLEUR DEGUISEMENT (Thématique 7sea).

24 et 25 mars 2001, La convention Ragnarok (9ème édition), Strasbourg (67)

Organisé par l'association AIUS à l'UFR de Mathématiques et d'Informatique, 7 rue René Descartes, 67 084 Strasbourg.

Au programme :

Samedi après midi : jeux libres, animations.

Samedi soir: ADD, Cthulhu, Polaris.

Dimanche : Guildes 2, Vampire, Agone.

Tout au long du week end aura lieu une reconstitution de la bataille de Waterloo en figurines.

Pour l'ouverture et la clôture des jeux, sont prévues des représentations théâtrales.

Contact :

Pour tous renseignements complémentaires, comme les accès aux lieux de la convention :

<http://www-aius.u-strasbg.fr/ragnarok>

Mél : philippe.roy@ulp.u-strasbg.fr

Tél : 03 88 41 64 13 (à l'association).

Adresse de l'association :

AIUS - 7, rue René Descartes
67 084 STRASBOURG

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

Mél : joseph.glorieux@univ-troyes.fr

Jean-Baptiste Boisseau

2 rue des vaucelles

10800 Buchères

Mél : Boisseaj@univ-troyes.fr

AVRIL 2001

31 mars et 1er avril 2001, 2nd Salon Universitaire du Jeu de Limoges, Limoges (87)

Organisé par "La Citadelle du Jeu" (Cité Universitaire La Borie, 185 avenue Albert Thomas, 87065 Limoges cedex) à la Cité U La Borie, Limoges.

Au programme :

Occupation de la Cité U La Borie : du jeu non-stop durant 2 jours, du samedi 14h au dimanche 18h.

Au menu :

- Jeux de rôles (Deadlands, Vampire, Cyberpunk, Shadowrun, Bloodlust, Warhammer, Paranoïa...),

- Figurines historiques et fantastiques (Warhammer battle et 40000),

- Tournoi et parties de jeux en réseau (counter-strike),

- Parties de jeux de plateaux (plus de 40 jeux mis à votre disposition) : Formule Dé, Renaissance, Axis & Allies,

Junta...),

- Initiation au Go,

- Parties de phasers le samedi soir (Vous connaissez le paint-ball : remplacez-le par des pistolets infrarouges une nuit sans lune, et c'est parti !), 16 pistolets disponibles.

Entrée gratuite pour tous, ainsi que la participation aux parties libres.

Inscription pour le tournoi jeux en réseau : 30 F sur place.

Participation de 10 F pour les parties de phasers.

Possibilité d'hébergement gratuit sur place sur réservation (nous contacter).

Transports/accès :

- Bus à partir de la gare : ligne 10, puis 8-11 (si vous nous prévenez avant, nous pouvons venir vous chercher).

- Voiture : direction Domaine Universitaire La Borie.

Contact :

Pierre Chateil

Mél : pierre.chateil@minitel.net

Tél : 06.82.60.17.70 (en semaine à partir de 19h30, le jeudi après-midi et le week-end).

Mailing-list du club :

citadelledujeu@egroups.fr

Remarques :

Service de restauration sur place : sandwiches, pizzas, boissons...

Petit déjeuner offert le dimanche matin.

31 mars et 1er avril 2001, Convention de Jeux de Rôles : A l'Ombre du Dé, Mée-sur-Seine (77)

Organisé par "A l'Ombre du Dé" (MJC du Mée-sur-Seine, 361 avenue du Vercors, 77350 Le Mée-sur-Seine) à la MJC du Mée-sur-Seine.

Au programme :

Nous vous proposerons des scénarios de 'Gurps Conan', 'Feng Shui', 'Fading Suns', 'Pendragon', 'AD&D', 'Trois Mousquetaires'..., et vous pourrez nous faire partager votre vision d'un jeu à travers un de vos scénarios.

Il sera également possible de jouer à des jeux de plateau.

Contact :

- Philippe au 01.64.10.07.38,

- Cédric au 06.20.77.85.65,

- Ouèbe : <http://www.multimania.com/ombredd/>

Remarques :

- Entrée gratuite,

- Restauration chaude et froide sur place (payante),

- Coin repos à disposition.

13, 14 et 15 avril 2001, Odyssée (Convention de JdS), Metz (57)

"La Nuit Des Grands Anciens" a été incluse dans une convention de plus grande envergure nommé "Odyssée", organisée par l'association "L'Epée Reforgée", à la MJC Metz Sud, 87 rue du XX corps américain, à Metz.

Au programme :**- Vendredi 13 avril au soir :**

La Nuit des Grands Anciens, thème encore inconnus, dépendra de notre scénariste.

- Samedi 14 avril après midi :

Warhammer Battle, Confrontation, L5R carte, Cyberpunk, Guildes Eldorado.

- Samedi 14 avril au soir :

D&D, L5R, Vampire.

- Dimanche 15 avril :

Suite Warhammer Battle, Suite Confrontation, Magic, Jyhad, Zombies et FengShui en semi impro.

Contact :

Denis OBLET

Mél : denis.oblet@voila.fr

Remarque :

Toutes les informations disponibles sur le site : <http://www.epeereforgee.fr.fm>

14 et 15 avril 2001, Convention de jeux de simulation, Dijon (21)

Organisé par l'association "Les Epées de Damoclès" en collaboration avec le magasin Excalibur de Dijon à la M.J.C Maladière, 21 rue Balzac, 21000 Dijon.

Au programme :

- quatre jeux de rôle en tournoi (Feng Shui, DD3, Cthulhu, INS/Magna),
- un tournoi Warhammer Battle,

- un concours de peinture sur figurine,
- des démonstrations de jeux plateau (par www.jocade.com),

- des démonstrations jeu de rôle/wargamme (Prophecy, 7ème Mer, Premiers Âges, Millenium's end, Guilde Eldorado, L5A, onspiration X, R.A.S, Mordheim, Confrontation) et une démonstration wargame (DBN) historique avec figurine 25mm.

Contact :

Mpt Montchapet

1 ter rue de Beaune

21000 Dijon

Tél : 03.80.55.54.65 le samedi,

Mél : teufeu@yahoo.fr ou krusader@free.fr.

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 STRATÈGES, 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

Ouèbe :

<http://www.chez.com/lycanthropes>

et <http://croisades.free.fr>

21 et 22 avril 2001, Tournoi "Les troisièmes fantasmatiques", Gravelines (59)

Organisé par "CREO ET IMAGO" (3 rue du belvédère, B.P. 24, 59820 Gravelines, tél. 03.28.51.81.20) à la maison de quartier de petit Fort Philippe, place du Polder, près de SPORTICA.

Au programme :

Samedi dès 9 heures : Tournoi de jeux de rôle avec Vampire, Star Wars, Pendragon, Prophetie.

La nuit parties sauvages pour les plus endurcis.

Dimanche à 9 heures : Tournoi de figurines Warhammer et dès 10 heures, tournoi de jeux de rôle avec Nephilim, Hawkmoon, L5A, AD&D.

Tout au long du week-end, démos de jeux de plateaux.

Tarif : 40 francs.

Contact :

Vincent Ponthieux : 03.28.23.19.80 après 18 heures,

Amélie Baralle : 03.28.65.26.43.

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1 : Urger devant des paires d'oreilles tendues dont les propriétaires ont rendu inexploitable les antisèches.
 2 : Sort les gamins.
 3 : Ils peuvent être subtils ou 'Gros Bill'.
 4 : Objets divers rassemblés dans un coin. Ne pas couper la parole pendant la partie, par exemple.
 5 : Négation. D'avoir. Comme il faut s'y prendre pour trouver une date où tous les joueurs pourront être présent.
 6 : C'est lorsque dix monstres vous agressent alors que vous ne portez qu'un canif. Mettais fin.
 7 : Vu son cou, on peut le dire de la girafe. Si tout y est matière de rire, il n'y a pourtant pas de spectateurs.
 8 : Les jeux de donjons et dragons sont encore loin de les avoir prises. Eventrées.
 9 : Héros de cinéma. Au départ pour la campagne, il faut trouver le sien.
 10 : Lancé quand on est dans la situation du 6. Mauvaise, moche et puante comme certain PNJ.
 I : Appelleras aux secours les dieux ou la magie.
 II : Quand le livre de règles est tout écorné et que plusieurs amis l'ont déjà photocopié.
 III : Etats psychiatriques qui n'étonnent pas pour un personnage de Conspiracy.
 IV : Roues. Toujours pour le scout.
 V : Petit, vert, avec des grandes dents et qui reste accroché à son gourdin. Précède la matière.
 VI : Grinçant, si c'est un escalier. Pied de nez par la bouche.
 VII : Existes. On le souhaite aux dés.
 VIII: Il est discuté à voix basse sous les yeux d'un MJ inquiet pour ses antisèches.
 IX : On le dit d'une qui a de belles dents.
 X : Sous le couvert, à la base ou experts. Réagit, face au feu du dragon.

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 - 2 rue Louis Ganne - 57070 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
2 rue Louis Ganne - 57070 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.