

La Lettre

n°4

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

Les rubriques

Rendez-vous

Fanzines

Planet' JdR

Initiatives

Mais aussi...

Première édition
de la CDJDRA

Interview des
créateurs de
R.A.S.

...

MXXXX - 4 - 15 F
Trimestriel
Janvier - Mars 2001



EDITORIAL

La FFJdR recrute

Et de 4 !

Quatre numéros de la nouvelle formule de la Lettre, mais aussi quatre années d'existence pour la FFJdR. En août, on souffle notre cinquième bougie, presque l'âge de raison ma bonne dame. Rien à voir (ou presque) avec la CAR-Pga, notre grande sœur américaine que je t'invite à découvrir dans ce numéro.

Et toujours des nouvelles rubriques en gestation, mais tu auras l'occasion de les découvrir bientôt. Comme je te l'annonçais dans le précédent numéro, nous avons, cette fois-ci encore, un sommaire qui s'est fait un peu tailler les oreilles en pointe. Le dossier, en particulier, se fait attendre. C'est ce que l'on appelle tenir le lecteur en haleine.

En parlant de suspens, qu'est-ce que c'est que ce titre d'éditorial ?

Tu as de l'imagination et tu veux en faire profiter les autres, tu sais faire preuve d'autorité face à des joueurs turbulents, tu as un petit peu de temps devant toi. En résumé, tu fais un meneur de jeu tout à fait correct. Eh bien, rédac'chef de la Lettre de la FFJdR c'est pareil, et à la limite c'est encore plus éclatant. Il ne te reste plus qu'à écrire - les coordonnées de la FFJdR traînent quelque part dans l'Ours juste en dessous - et je te file les clefs du donjon (avec le plan).

Tu n'as pas toutes ces qualités (un peu timide ? bordélique ? irascible ? et j'en passe), écris-nous quand même. D'abord, ça fait toujours plaisir, et ensuite, on recrute toujours des responsables de rubrique pour la Lettre, des relais locaux, et cetera, bref des p'tits gars qui en veulent !

Bon, je te laisse, je vais aller une dernière fois pourrir la vie du maquettiste. Elle n'est pas belle la vie ?

Ludovic, rédac'chef à la retraite.

AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

L'Edito du Chef	2
L'indispensable rubrique Fanzines	3
Planet' JdR, l'Archiviste se promène et nous fait visiter ce monde merveilleux	4
Initiatives	5
Les coordonnées de la FFJdR changent !	9
Bon de commande pour les t-shirts de la FFJdR	9
Témoignages	10
Nous y étions	11
Liste des personnes ressources	11
Invités (interview des créateurs de R.A.S.)	12
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	13
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	15
Bulletin d'abonnement	15



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 Laurent Barbero, 27 bis rue Vauvenargues, 75018 Paris. Tél. 01.40.25.04.23 Fax. 00.44.87.01.35.23.55 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 : Jérôme Chabrol (bidoux@club-internet.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.

Couverture : Erwann Surcouf. Illustrations intérieures : Laurence Barbero, Erwann Surcouf, Renaud Margerie.

Photographies (CDJDRA) : Thierry Comont.

Fanzines

Ars Mag, Numéro 22 (décembre 2000), 60 pages, 24 F

Éric Kouris
Appartement 5
8 avenue Keppler
92600 Asnières

Mél : styren@wanadoo.fr

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

Ars Mag 22, c'est dense et c'est bon ! Ce trimestre, rencontre avec Adam Bank et Jeremiah Genest, auteurs de *Kabbalah* et *Mysteris* avec en cadeau bonus des règles sur les encyclopédies qui n'avaient pas trouvé leur place dans la version finale de *Mysteris*. Le Culte de Mercure nous est ensuite conté par Michaël de Verteuil (auteur d'*Ordo Nobilis*, que du beau linge, je vous dis). Ce genre d'article piège a vite tendance à devenir, hum, hermétique (un comble !), mais là, c'est clair, concret, utilisable, vraiment excellent. Vient ensuite l'acte II de la Saga du Chêne Lumineux. Je regrette que certains passages fassent plus compte-rendu de partie que scénario (ça manque de détails ou ce n'est pas toujours parfaitement clair), mais bon, vingt et quelques pages d'une super-campagne, quand même ! Un nouvel archétype de mage (l'Artiste) est ensuite proposé (je me dénonce, il est de moi), puis vient le bestiaire, savoureux, constitué de passages de la chanson de Sigfried. Les rubriques « news » habituelles concluent le zine qui se lit comme des petits pains (je lis comme je veux, jgroumpf !).

— Jérôme Darmont

Pêcheur de Perles (Le), Numéro 3 (février 2001), E-zine gratuit

Antoine Bauzat
Mél : antoine.bauza@free.fr

Le Pêcheur de Perles est une collection de gaffes sorties en jeu par des rôlistes (genre Patrice : "Ce sont des corsaires ou des forbans ?" Jflo : "Si il a un costume blanc et une banane, c'est un forban..."), de proverbes à la sagesse millénaire (exemple, "Bien mal acquis fait monter en grade dans la guilde." Proverbe de la Guilde des voleurs de Lankhmar) et d'authentiques perles journalistiques (« Il

y aura un appareil de réanimation dernier cri. » Humour noir, quand tu nous tiens). Bref, c'est con, mais c'est bon ! En tout cas, moi ça me fait poiler ! Ajoutez à cela un soupçon d'actualités et vous obtiendrez un petit zine éminemment sympathique.

— Jérôme Darmont

Zinoscope

numéro 7 (octobre 2000), 4 pages, gratuit

Ouèbe : <http://chrysopee.free.fr/Zinoscopie>

En voilà une bonne idée ! Un micro-fanzine qui fait la promotion de ses petits copains. On trouve ainsi une présentation, le sommaire et les coordonnées de 12 fanzines associés au projet (Révélation n°4, TnT n°13, Cent prétentions n°9, Chrysopée n°1, Le Cluricaune n°4, Le Cyber Kobold Vampire Magicien, Zombi n°13, Labyrinthe n°7, Le Groin & La Pucelle n°1, Polizei ! n°2, Antisèche n°7 et Zine-Zine H-S n°1). Ca tombe bien, on a des projets du même genre à la FFJdR : "Eh les gars ! Faut qu'on cause..."

- Ludovic Meynadier

Cendres de Sphinx

hors-série Heka-Tombes, 62 pages, 40 F

78, rue de la Roquette
75011 Paris

Méls : fablyrr@excite.com ou celebriel@hotmail.com

Joueurs de Magna Veritas/In Nomine Satanis réjouissez-vous ! En effet, sous sa couverture couleur, Heka-Tombes vous proposent tout le matériel de jeu nécessaire pour intégrer la mythologie égyptienne à vos parties : l'histoire de l'égypte ancienne, comment créer son personnage, le panthéon égyptien au grand complet avec une liste de pouvoirs tout à fait dans l'ambiance, l'indispensable fiche de perso, des pré-tirés, ainsi qu'une campagne et un scénario que je n'ai pas encore lu. Dis monsieur Cendres de Sphinx, tu ne voudrais pas faire la même chose avec les dieux et déesses de la grèce antique ?

- Ludovic Meynadier

Nous poursuivons sur notre lancée en vous donnant les coordonnées de fanzines. Nous continuons dans la lettre C...

Champs Oniriques

Mél : champs.oniriques@free.fr

Chasseurs de Rêves

Jdr, BD, ciné fantastique..., le festival des Sentiers de l'Imaginaire, des dessins originaux et les activités de l'association Mickaël Ivorra
96 rue Lamarck
75018 Paris

Mél : dreamchasers@iname.com

Ouèbe :

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

Chonchon Ronchon (Le)

3-4 fois par an. Essentiellement méd-fan, divers aides de jeu se déroulant dans la région de Laelith. Gratuit pour qui le souhaite.

Le Chonchon Ronchon
c/o Philippe Oguey

R. Othon 8
1422 Grandson

SUISSE

Mél : philippe_oguey@hotmail.com

Chroniques des Autrefois & Ailleurs

Le e-zine consacré au JdR, littérature, musique, cinéma et jeux informatiques.

Mél : goratrix@meloo.com

Ouèbe :

<http://perso.wanadoo.fr/kadavresky/a&a.htm>

Chroniques du Songe (Les)

Le E-Zine du Domaine de Saladdin

Mél : Saladdin@wanadoo.fr

Ouèbe :

<http://www.multimania.com/saladdin/fantasia/zine/current.htm>

Chroniques égyptiennes (Les)

Stéphane Lacampagne

10 chemin du Gard
33210 Preignac

Chrysopée

Fanzine de JdR généraliste parlant du JdR et de la culture dérivée (romans, BD) et proposant de gros scénarios et aides de jeux...

c/o Laurent Ehrhardt

15 rue du vieux marché aux vins
67000 Strasbourg

Mél : anima@cybercable.tm.fr

Ouèbe :

<http://chrysopee.free.fr/Chrysopee/>

Les érudits de l'ambigu

Numéro 1, 50 pages, 20 F

c/o Benjamin Norest

74, rue des Vignoles

75020 Paris

Mél : erudits@free.fr

Ouèbe : <http://erudits.free.fr>

La critique est toujours quelque chose de subjectif, alors autant vous mettre au parfum dès le début : j'ai dévoré ce fanzine. Consacré à HeroWars, les Erudits de l'Ambigu rentre dans la catégorie prozine, compte tenu de la présentation très glorianthienne mais néanmoins impeccable : couverture crème, dessins superbes, impression de qualité, maquette léchée, et cetera. Les rédacteurs, à défaut d'être les auteurs des articles, ont fait un choix et une traduction de ces derniers que l'on ne peut que féliciter. Ce numéro est consacré à la tribu des Culbréas et plus particulièrement pour le clan Gwador. On se prend d'intérêt pour l'histoire et les coutumes de ce clan Orlanthi de la Passe du Dragon. La description très complète laisse entrevoir des possibilités de scénarii des plus intéressantes. Un scénario d'introduction plutôt politique est d'ailleurs fourni. Quand à la Chronique des Gwador, une nouvelle dont je brûle de savoir la suite (le numéro 2 devrait être paru), elle donne une idée de ce que pourrait être un déroulement de partie avec des personnages issus de ce clan. Enfin, comme tout fanzine qui se respecte, tout le contenu e peut pas être sérieux : ainsi la BD de Danold et la description des gourdes lunaires (qui a vivement intéressé un nain-génieur de Warhammer de ma connaissance).

Bref, un complément in-dis-pen-sa-ble à cette excellent jeu qu'est HeroWars, où roleplay et bourrinisme font enfin bon ménage !

- Ludovic Meynadier



Planet' JdR

Une association aux objectifs proches des nôtres : CAR-Pga

"Soyez sûr des faits ; à partir de là vous pourrez les déformer autant qu'il vous plaira." Mark Twain (1835-1910) dans une lettre à Ruyard Kipling, en 1899.

L'association CAR-PGa (Committee for the Advancement of Role-Playing Games) a été créée en décembre 1987 par deux joueurs, un américain et un canadien, à la suite d'une émission de télévision d'octobre 1987, un numéro du talk-show de Geraldo Rivera (entre Dechavanne et Morandini, et plus proche du second que du premier, pour donner une idée du sérieux de l'individu) consacré au JdR. Cette émission a fait sur les rôlistes américains un effet comparable à notre "Bas les Masques".

Il s'agit en fait d'un réseau de personnes intéressées à approfondir les différents aspects du jeu de rôle en :

- rassemblant, analysant et amenant à publication des informations sur le jeu de rôle,
- effectuant la promotion du jeu de rôle et des intérêts des joueurs,
- assistant les joueurs dans diverses opérations visant à l'organisation de groupes de jeu, l'acceptation du jeu comme technique éducative dans les écoles,
- rassemblant dans la mesure de leurs possibilités, les moyens de défense du hobby et de ses pratiquants en cas d'attaques,
- établissant des liens, ponctuels ou non, avec d'autres organisations afin d'atteindre aux buts sus-mentionnés (cadre dans lequel la liaison a été faite pour la FFJdR).

L'association est actuellement basée à Bonham (Texas) sous la direction de Paul Cardwell. Elle regroupe plusieurs dizaines de personnes à travers le monde (avec une TRES nette prédominance des Etats-Unis comme on peut s'y attendre mais l'Europe est également représentée).

Ses activités incluent le maintien d'une base documentaire (écrit, vidéo, etc.), des interventions auprès des médias lors des

prises en cause du JdR (comme ce fut le cas à Besans il y a quelques mois, de ce côté de l'Atlantique et la présence dans les manifestations. Des interventions récentes ont concerné des personnes emprisonnées auxquelles les directeurs des établissements pénitentiaires interdisaient la pratique du jeu de rôle et la surveillance des médias après les diverses affaires de fusillades par des enfants ou adolescents.

La plupart du temps, il s'agit de remettre les choses à leur place à la suite d'un article mettant en cause le jeu de rôle dans le cadre d'une affaire criminelle, lorsque les journalistes, voire les forces de l'ordre, "réfléchissent" avec les arguments de Pat Pulling, la fondatrice aujourd'hui décédée de B.A.D.D. (Bothered About Dungeons & Dragons) qui fit un temps office de "consultante" auprès des forces de police dès qu'il y avait le moindre soupçon d'implication du JdR. Cette dame avait diffusé une série de "conseils" supposés aider à reconnaître lorsqu'un enfant ou un adolescent "tombait sous la coupe" du jeu (avec des éléments style "Est-ce qu'il aime lire des ouvrages traitant de sorcellerie, démonologie ou de rituels magiques ?" ; sérieux, hein ?).

Le principal point à noter concernant l'association est que le statut de membre ne correspond pas à une adhésion monétaire mais simplement au fait de fournir un "travail" (en règle générale transmettre de la documentation, suivre les journaux, etc.) pour l'association. Concrètement, chaque "action" donne à celui qui la mène un certain nombre de points, valables un an, et une personne est considérée membre de CAR-PGa tant que son total de points est positif. Cela encourage à amener régulièrement des informations, à agir lors de manifestations, etc.

Le financement de CAR-PGa provient de dons divers et des abonnements à la newsletter mensuelle de l'association (13\$ par an pour l'Europe), laquelle n'est pas subordonnée à l'adhésion.

Leur adresse :
CAR-Pga
1127 Cedar
Bonham TX-75418
U.S.A.

- Patrice Mermoud

Initiatives

Jeu de Rôle et Sociologie

Les études sociologiques sur le jeu de rôle se multiplient. Nous vous livrons l'une d'entre elles, réalisée à travers des contacts sur Internet. L'auteur a 19 ans, elle est étudiante en DEUG. Elle n'avait jamais pratiqué le jeu de rôle avant de se lancer dans cette étude. Depuis, elle a découvert que certains de ses amis étaient des rôlistes... Décidemment, ils sont partout !

J'ai mené divers entretiens sur Internet, au cours desquels différents thèmes ont été abordés. Même s'il est assez réducteur d'inscrire le jeu de rôle dans les huit thèmes ci-après, cette synthèse permet d'avoir une vue globale sur les rôlistes et leur passion.

Présentation générale du jeu de rôle

Le jeu de rôle, d'après la Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJdR) n'est guère différent des jeux de société couramment pratiqués. Quand vous jouez au Monopoly, vous incarnez un riche banquier qui gère des terrains. Vos possibilités (les actions que vous pouvez entreprendre) sont certes limitées : acheter, vendre, construire, payer, etc... Mais vous avez le choix ! Dans le cadre des règles du jeu, vous disposez de votre libre arbitre ! Vous pouvez, en conservant l'exemple du Monopoly, décider d'acheter, ou non, de construire, ou non, etc...

Et bien le jeu de rôle, c'est pareil. Il y a des règles auxquelles les joueurs se conforment, mais sinon leurs personnages peuvent agir comme bon leur semble !

Au lieu d'un riche banquier, le rôliste va interpréter un chevalier dans un monde médiéval, par exemple. Ce chevalier sera confronté à certaines situations. Dans le cadre de ses possibilités (il est évident qu'un homme ne peut pas voler, ou bien soulever 2 tonnes), il pourra agir à sa guise : face à un dragon, il pourra choisir de fuir, d'attaquer, de négocier, etc... Les possibilités ne sont limitées que par son imagination !

Il faut bien distinguer joueur et personnage : le joueur imagine son personnage, l'interprète comme un acteur

interprèterais un rôle (d'où le nom), mais tout ceci se passe oralement. La situation à laquelle les personnages sont confrontés est DECRIE (par un joueur particulier le meneur de jeu), les joueurs expliquent les réactions de leur personnage oralement, puis les résultats sont déterminés avec des dés comme dans n'importe quel jeu de société. Par exemple au Monopoly, pour savoir de combien de cases vous allez avancer, vous jetez 2 dés. Et bien pour déterminer si le chevalier réussit à toucher le dragon, il va lancer un dé et devra faire plus de 4, par exemple, dans quel cas son attaque sera réussie. Si c'était un très bon escrimeur, il n'aurait eu qu'un score de 3 à dépasser.

On voit ici l'importance du PERSONNAGE. Chaque personnage est unique. Revenons au Monopoly. Au départ, chaque joueur ne se distingue de l'autre que grâce au pion (combien d'entre nous se sont battus pour le fer à cheval ?). Les PERSONNAGES d'un jeu de rôle sont définis par un grand nombre de caractéristiques : l'apparence, la force, la rapidité, etc... Ainsi il est pratiquement impossible qu'un personnage ressemble à un autre, et en plus dispose de la même force, rapidité, dextérité, etc...

Il y a un joueur qui ne possède pas de personnage : c'est le meneur de jeu. Imaginez une pièce de théâtre dont les personnages des joueurs sont les acteurs. Seulement voilà, les joueurs (par conséquent leurs personnages) ne connaissent pas le scénario ! Seul le meneur de jeu le connaît : scène par scène, il décrit aux joueurs ce qui se passe autour de leur personnage, et les joueurs décident de ce que leurs personnages vont faire. En fonction de ce qu'ils ont fait, le meneur du jeu va développer le scénario: il est évident que la suite des événements ne sera pas identique si les joueurs tuent le dragon, ou s'ils le fuient.

Tout se passe autour d'une table, avec des dés, des pizzas, bref COMME UN JEU DE SOCIÉTÉ. Les événements décrits se déroulent, l'espace de quelques minutes, dans l'imagination des participants.

Le contact humain

Le contact humain est important dans

le jeu de rôle, puisqu'il s'agit de dévoiler une part de son intimité, de sa personnalité. Lorsque l'on joue, on prend conscience des qualités et défauts des autres joueurs. Les rôlistes ne sont pas des acteurs, ils jouent un rôle de façon décalée par rapport à ce qui est écrit sur le papier, ils ne peuvent pas totalement faire abstraction de leur personnalité. Le point central du jeu de rôle est une réflexion par rapport aux réactions que l'on peut avoir face à telle situation. C'est pourquoi on touche le cœur de la personnalité du rôliste que l'on découvre au cours de la partie. On choisit un univers et un personnage et on part à la découverte de l'autre, on apprend à le connaître.

Comme les autres jeux, il permet d'apprendre la vie en société (il faut respecter certaines règles, en cas de débordement, c'est le maître de jeu qui régule le temps de parole de chacun...). La plupart des rôlistes jouent avec de nouveaux joueurs. Le jeu de rôle permet donc de faire quelques rencontres. Le jeu de rôle permet d'intégrer des gens à un groupe grâce à une passion commune, ce qui est assez rare, d'après certains rôlistes, dans notre « société individualiste ».

Le jeu de rôle est un loisir voire une passion pour les joueurs. Donc il s'agit de se rencontrer entre personnes qui s'apprécient (tout comme on préfère jouer au billard ou au monopoly avec ses amis qu'avec des gens avec lesquels on n'a aucune affinité). Comme toute passion, le jeu de rôle fédère les adeptes même s'ils ne deviendront pas forcément les meilleurs amis (au sein ou en dehors du jeu de rôle). Le jeu de rôle soude le groupe car tout le monde partage la même aventure. C'est aussi parfois un prétexte comme un autre pour se retrouver entre amis quand on habite loin les uns des autres.

Le jeu de rôle permet de s'évader, de refaire le monde à son image... donc ce sont des moments que l'on partage avec des gens qui ont quelques valeurs communes : imaginaire développé, cinéma, honnêteté... Pour François, 22 ans, étudiant, « notre groupe est unanime : notre place n'est pas ici. Nous n'avons pas la mentalité humaine, il nous manque action, héroïsme, romantisme, ...

Et cela, il n'y a que le jeu de rôle qui peut nous l'apporter. [...] Le jeu de rôle, c'est notre monde. »

Les conflits

Il y a deux cas de conflits : entre joueurs et entre personnages. Le conflit entre personnage fait partie du jeu. Le conflit entre joueurs peut être réglé de plusieurs manières : en s'affrontant à travers les personnages (ce qui peut aller de la discussion au combat sanglant : ce qui arrive quand l'un des joueurs est mauvais perdant) ; ou en s'affrontant directement entre personnes (ce qui est généralement nuisible pour l'ambiance du jeu).

C'est dans ce cas que le meneur de jeu intervient en devenant arbitre entre les joueurs qui ne s'apprécient pas. Il oblige à régler le problème au plus vite pour ne pas gâcher l'ambiance de la partie. Et parfois, quand le meneur de jeu ne veut pas mettre le « ola » sur le gêneur (ou la gêneuse) les autres joueurs s'allient contre le gêneur (ou la gêneuse) ou contre l'histoire ou le meneur de jeu.

Mais le conflit est plus rare dans le jeu de rôle que dans les autres jeux car il s'agit plus de coopérer entre joueurs que de se battre, sinon l'histoire perd de son intérêt. Et puis, les rôlistes sont tout aussi civilisés que les passionnés d'autres jeux.

Le jeu de rôle et la relation avec les personnages

Pour certains rôlistes, jouer un personnage est différent d'être acteur car l'acteur fait vivre un personnage à travers son corps et son jeu pour le faire connaître aux autres. Dans le jeu de rôle, jouer est un acte personnel, introspectif qui apporte beaucoup sur la compréhension de soi. Jouer un personnage peut éclairer sa propre personnalité (ça peut être un exutoire ou un modèle « à ne pas suivre »...). Le rôliste travaille moins sur l'émotion que l'acteur car les sentiments n'ont pas une grande importance dans le jeu de rôle. Et les rôlistes peuvent s'éloigner de leur rôle quand ils le souhaitent, ce que ne peut se permettre un acteur au théâtre. Le jeu de rôle joue moins sur l'implication du corps du rôliste dans son rôle que dans son implication dans la psychologie du personnage. Tout s'interprète par la parole. Beaucoup de rôlistes se sentent

d'ailleurs incapable de jouer un personnage ailleurs qu'autour d'une table de jeu de rôle (soit parce qu'ils sont timides, soit parce qu'ils se trouvent mauvais acteurs de théâtre).

Pour d'autres rôlistes, jouer un personnage se rapproche du théâtre d'improvisation car il s'agit d'agir face à une situation donnée et d'imaginer la suite. La variante du jeu de rôle qu'est le Grandeur Nature repose encore plus sur ce principe de théâtre d'improvisation car les rôlistes incarnent leurs personnages à travers leur corps et leur jeu. Les rôlistes construisent l'histoire ensemble (comme le ferait des acteurs de théâtre d'improvisation).

Jouer un personnage est une performance que le joueur tente car il faut essayer d'éviter les clichés (« gros méchant » ou « le héros irréprochable ») ; il faut apporter des subtilités au personnage. Il faut dépasser le simple « côté jeu » du jeu de rôle : il ne s'agit pas que de gagner de l'expérience ou des armes, il faut aussi « faire vivre » son personnage. C'est pourquoi les rôlistes apprécient quand ils peuvent s'affranchir des dés et simplement jouer les personnages mais cela implique de sentir très à l'aise entre joueurs pour y parvenir.

Les rôlistes qui s'affranchissent des dés s'immergent plus dans leur rôle. Pour ces rôlistes, ils interprètent un rôle. Il n'y a pas de différence avec la méthode d'immersion des acteurs dans leur rôle si ce n'est l'univers qui n'est pas aussi manichéen qu'au cinéma. Les personnages ne sont jamais caricaturaux dans le jeu de rôle car ils doivent avoir une profondeur psychologique réaliste pour l'intérêt du jeu. Les rôlistes se sentent généralement incapables d'incarner un personnage qu'il ne trouve pas crédible. De même certains rôlistes refusent d'incarner un personnage qui ne leur plairait pas pour plus qu'une partie.

Ce que le jeu de rôle a apporté aux rôlistes

Le jeu de rôle est un jeu avant tout et à ce titre il apporte du divertissement. Ce sont des moments forts partagés entre amis qui permettent de resserrer certains liens. Ces moments intenses ont un côté émouvant, touchant plus fort que dans les livres ou les films car on se trouve directement au centre de l'action. D'un

autre côté, comme le jeu de rôle est un divertissement collectif, il faut apprendre à faire des concessions pour que son propre plaisir ne gâche pas celui des autres.

Les autres apports du jeu de rôle sont la spontanéité et la capacité d'abstraction (deux qualités qui peuvent aider les rôlistes lors d'entretiens professionnels ou autres). Pour certains, le jeu de rôle permet d'ouvrir son esprit car il s'agit de ne pas se prendre au sérieux (par exemple, il faut accepter sans honte le ridicule quand on interprète certains personnages). Le jeu de rôle oblige les rôlistes à développer leur sens de la répartie, à plus réfléchir...

Pour certains, le jeu de rôle ouvre les esprits car il offre un panel de mondes, de sociétés, de personnages différents... Pour Eric, 24 ans, ingénieur, « un rôliste aura plus tendance à ne pas porter de jugement et à tolérer une tradition qui irait à l'encontre des principes judéo-chrétiens occidentaux. Le jeu de rôle rend plus tolérant vis-à-vis des idées. »

Les rôlistes considèrent que le jeu de rôle leur a apporté une certaine aptitude à la description (il est important dans le jeu de rôle de faire attention aux détails) et une certaine culture (les jeux de rôle étant beaucoup basés sur des mythes existants ou sur des périodes historiques).

Le jeu de rôle a permis aux plus timides d'avoir plus de confiance en eux, d'être plus à l'aise dans le domaine de la communication en général. Lors d'une partie, on est plus ou moins obligé de prendre la parole ce qui amène à être de moins en moins intimidé et on finit par ne plus se sentir jugé. Pour certains la pratique du jeu de rôle a permis d'être plus diplomate et plus subtil car le jeu de rôle a ses règles de comportements. Le jeu de rôle a permis aussi à certains rôlistes d'avoir une meilleure élocution, une meilleure écoute aussi.

Le jeu de rôle a amené certains à la création : l'écriture, le théâtre d'improvisation, le cinéma... Car le jeu de rôle développe l'imagination et ce n'est qu'une manière parmi d'autres de l'exprimer. Pour Mathieu, 24 ans, informaticien : « le jeu de rôle est un vecteur pour exprimer mon imagination. D'ailleurs si je n'avais jamais fait de jeu de rôle j'aurais peut-être déjà publié des

bouquins... En gros c'est la solution de facilité. [...] J'ai fait une dépression nerveuse, j'ai redoublé ma 3ème année d'école d'ingénieur, je ne sais pas quel rôle y a joué ma passion. En tout cas, ça m'a vachement incité à sécher les cours, et ça c'est une des raisons fondamentales de ma dépression. Donc le jeu de rôle m'a retiré plein de choses mais c'est comme si j'étais aller me bourrer la gueule avec les potes. » Néanmoins, le jeu de rôle reste une de ses passions même s'il reconnaît qu'il est nécessaire de prendre plus de recul.

La plupart des rôlistes n'ont jamais connu ce genre de difficulté, les rôlistes s'impliquant trop dans leurs personnages étant minoritaires.

Les « à priori » face au jeu de rôle

Les rôlistes ont conscience de la tendance que les gens ont à voir le jeu de rôle comme « un passe-temps légèrement mystique virant sur le malsain qui est très (trop) prenant au point d'en être déstabilisant » (David, 22 ans). Les rôlistes ne se préoccupent généralement pas des personnes qui critiquent le jeu de rôle sans le connaître sauf lorsqu'il s'agit de proches (« cela fait toujours mal quand c'est l'entourage ! » Julien, 20 ans). Une autre catégorie de personnes qui devraient se renseigner avant de parler des méfaits du jeu de rôle : les journalistes. Il faut savoir qu'il y a un creux dans la pyramide des âges à l'époque des « campagnes » de Mireille Dumas ou de Zone interdite.

Même au sein de leurs entourages respectifs, il y a des personnes qui « répugnent » à en parler ou qui s'inquiètent. Les rôlistes ont presque tous été obligés d'expliquer à leurs familles que le jeu de rôle n'était pas une chasse aux sorcières nocturnes ou de profaner des tombes... C'est un loisir comme un autre mais le problème pour Gilles, 28 ans, ingénieur informaticien, se trouve dans le fait que les rôlistes commencent généralement à jouer à l'adolescence, ce qui coïncide avec les premières envies d'avoir son intimité et de se détacher des parents.

Il y aura toujours des gens que les rôlistes ne pourront jamais rassurer mais lorsque les gens viennent vers eux pour se renseigner, ils sautent sur l'occasion de montrer que le jeu de rôle n'est pas plus dangereux qu'une partie de jeu de société (le jeu de rôle est généralement considéré

par les rôlistes comme un jeu de société aux règles plus élaborées). Lors des salons par exemple, ils organisent des tournois pour débutants (dont des parents) pour qu'ils aient une vision claire de ce qu'est le jeu de rôle.

Le jeu de rôle est un loisir mais aussi un vecteur pour réunir les gens autour d'une table. Les rôlistes ont l'habitude de confronter leurs opinions... Les rôlistes ont donc généralement un esprit assez ouvert comme toute personne qui a l'habitude d'être confronté à différents points de vue. C'est pourquoi, une apparente minorité de rôlistes considèrent que les gens ont raison d'avoir des à priori sur le jeu de rôle et que les joueurs devraient assumer ces clichés mérités. Mais attention, pour cette minorité de rôlistes, le cliché du rôliste n'est pas « un manipulateur sadique qui joue avec les gens dans le monde réel » ou « un psychopathe qui n'attend qu'une occasion pour se suicider si son perso(-nnage) fétiche meurt ». Non ! Pour eux, le rôliste de base est « un gars un peu con, puénil, qui rigole beaucoup, souvent gentil et la plupart du temps carrément frustré » (Mathieu, 24 ans). Car si le jeu de rôle est un vecteur d'intégration jusqu'au lycée, lorsque l'on entre dans la vie active, cela devient, à leur avis, une passion, un loisir particulier. Surtout pour les rôlistes qui pratiquent encore le jeu de rôle assez « barbare » où il s'agit plus de sortir sa hache que de chercher un compromis, une solution. Même si ils font toujours la part des choses entre réalité et jeu.

Le jeu de rôle vu par les rôlistes

Avant tout le jeu de rôle est un divertissement entre amis dans une ambiance spécifique. C'est un moyen comme un autre de se réunir entre amis (comme aller au cinéma ou au café). Le jeu de rôle est le support de l'imaginaire (comme la lecture ou le cinéma).

Le « côté rôle » propose de vivre et ressentir à travers l'imaginaire des situations que la réalité ne permet pas. Incarner un personnage imaginaire dans un univers imaginaire en suivant certaines règles. C'est une sorte de jeu de société laissant beaucoup de liberté aux joueurs. C'est une réflexion face à une énigme. C'est interpréter un personnage dans le but de parvenir à la création collective d'une histoire.

C'est une activité créatrice et partagée. C'est une pièce de théâtre improvisée : les joueurs sont les acteurs et ils ont un rôle défini mais il n'y a pas de texte pré-écrit. Le meneur de jeu est une sorte de metteur en scène, il décrit l'endroit, une ambiance et c'est aux joueurs d'interagir avec le scénario. Le jeu de rôle repose sur le dialogue entre les joueurs. Les rôlistes font part aux autres de ce que font ou disent leurs personnages. C'est une sorte d'histoire interactive (entre les joueurs et le maître de jeu).

Pourtant le jeu de rôle regroupe un domaine vaste : le jeu de rôle peut être une enquête, une bataille, un jeu de stratégie, du théâtre d'improvisation, un jeu ludique... même s'il n'est jamais tout cela à la fois.

Le jeu de rôle se différencie des autres jeux car il met plus l'accent sur l'imagination, le dialogue, la comédie... Le seul rapprochement est l'utilisation de dés (et encore, il existe des versions du jeu de rôle où on n'utilise pas les dés : les décisions sont prises par le meneur de jeu selon deux critères : réalisme et « sens du drame », c'est à dire intérêt de l'histoire). L'immersion du rôliste dans la peau de son personnage devient une pratique de plus en plus courante dans le jeu de rôle car il permet de s'affranchir des dés. Les jeux de société ou de cartes... sont généralement répétitifs, hypnotiques et ne demandent aucune qualité particulière. Il faut plus d'empathie sociale pour s'intégrer au groupe de jeu. L'intégration dans le jeu de rôle est plus importante que pour un jeu de cartes ou de société.

Par rapport aux autres jeux, le jeu de rôle ne pose pas comme but de « gagner la partie » au détriment des autres joueurs. Le jeu de rôle est souvent un acte de construction collective, ce qui induit moins de conflits qu'un jeu compétitif.

Le ouèbe comme support du jeu de rôle

Le jeu de rôle avec le ouèbe comme support, se joue par méls interposés pour arriver à l'écriture d'une histoire interactive entre le meneur d'histoire (et non le meneur de jeu) et les joueurs. Les rôlistes ont mis au point des sites spécialisés pour ce type de jeu de rôle. Il faut inventer un personnage correspondant à l'univers du monde créé sur le site avant de pouvoir commencer à

jouer (C'est assez sélectif). Le monde est souvent bien décrit (cartes, historiques...) pour pouvoir guider le joueur dans la création de son personnage.

Pour les puristes, le ouèbe impose une distance incohérente avec le jeu de rôle. Durant les parties de jeu de rôle, il y a une certaine chaleur humaine, les blagues... tout ce qui concerne le groupe, le fédère et que les autres ne peuvent pas comprendre. Le ouèbe détruit le côté « théâtre » de la chose puisqu'il n'y a plus personne en face de soi. Ce qui fait que le ouèbe ne peut remplacer une partie autour d'une table : pour la majorité des rôlistes, le jeu de rôle est l'aspect social couplé à l'imagination.

Sur le ouèbe, on est moins dans l'ambiance car on joue par petits bouts (dans le cas du « Play by E-Mail » appelé communément « PbEM ») mais les parties réunissent plus de monde et durent plus longtemps (par exemple *Odysee* qui réunit des centaines de joueurs et qui durent depuis plus d'un an), ce qui permet au personnage de « prendre » c'est à dire d'exister (on soigne ses descriptions et ses interventions puisqu'on a plus de temps pour les formuler...) et on s'affranchit des dés ce qui est toujours une bonne chose pour eux. D'un autre côté, on ne s'implique pas vraiment, il est impossible de recréer le sentiment « d'urgence » qui existe dans le jeu de rôle en temps réel. C'est privilégier l'imagination passive à l'imagination active. Le jeu de rôle en réseau impose en quelque sorte des images, des paysages... tout ce que l'on serait libre d'imaginer autour d'une table (dans le jeu de rôle traditionnel chaque joueur peut avoir une vision différente de la scène par rapport aux autres joueurs).

Le ouèbe permet d'éviter certaines contraintes. Par exemple, il est plus facile de jouer le rôle d'une fille sur le net que sur table. Le fait de jouer le personnage de plus loin permet de prendre ses distances et de plus réfléchir : on n'est pas au cœur de l'action à devoir répondre immédiatement. Le « PbEM » a l'intérêt que les joueurs écrivent davantage leurs idées.

Certains rôlistes n'ont jamais essayé de jouer sur le web car l'aspect dialogue à distance ne leur plaît pas trop. Car le jeu de rôle est un loisir qui se pratique entre amis. Ils utilisent quand même internet pour récupérer des idées, des scénarii tout

faits ou même des livres du commerce « sauvagement » piratés. Les jeux de rôle en réseau restent pour la plupart des rôlistes des cousins du véritable jeu de rôle. Pourtant les jeux de rôle sur support informatisés se sont grandement améliorés (en jouabilité, en devenant multi-joueurs, en se jouant en réseau...).

Les rôlistes n'apprécient pas tous de jouer par ordinateurs interposés même si la majorité d'entre eux est intéressée par le monde de l'informatique (beaucoup sont informaticiens) et ils travaillent sur ordinateur. C'est une des raisons pour lesquelles ils n'ont pas envie de se remettre dessus lorsqu'ils rentrent chez eux, même pour se divertir.

La place des femmes dans le jeu de rôle

Historiquement, les femmes ont un rôle de passivité dans le jeu de rôle, une place inféodée à celle des hommes qui sont actifs (tout comme dans les films américains ou les contes de fée). Récemment, d'après les rôlistes, cette place devient moins caricaturale, plus sensible, plus sensée (certains joueurs considèrent qu'il y a de plus en plus de joueuses alors que d'autres ne voient pas cette évolution). Pour les rôlistes, il y a plusieurs raisons qui font que les femmes ne montrent que peu d'intérêt pour le jeu de rôle. La première étant que c'est un univers composé à 95% d'hommes ce qui feraient, à leur sens, réfléchir plus d'une femme avant de s'intégrer à un groupe. Sans compter les mauvaises expériences qu'elles auraient pu avoir avec des joueurs machistes (ce qui est courant dans n'importe quel milieu majoritairement masculin). Certains tentent d'expliquer ce manque d'intérêt à cause de l'univers et des thèmes fantastiques sur lesquels reposent les jeux de rôle et ne plaisent pas forcément aux femmes. Et puis, dans beaucoup de scénarii, le jeu de rôle a une dimension d'affrontement épique entre les personnages, une sorte de « côté guerrier » qui peut paraître infantile pour les femmes mais qui plaît aux hommes. Certains disent que les femmes ont plus les pieds sur terre que les hommes, c'est pourquoi, elles auraient du mal à s'évader dans le jeu de rôle.

Certains rôlistes ont conseillé à leurs amies célibataires de s'intéresser aux jeux de rôle (où les statistiques sont d'environ une femme pour 10 hommes)

mais là encore, les femmes ne sont pas toujours « emballée » par le jeu de rôle.

Pour les rôlistes, le fait que les femmes se sentent attirées par le jeu de rôle est une avancée nécessaire et agréable si le rôle qui leur est accordé n'est plus celui de la pauvre princesse à délivrer. Les femmes apporteraient une autre dimension au jeu de rôle. Les rôlistes trouvent plusieurs différences notables entre le jeu avec des femmes et le jeu uniquement entre hommes. Pour Guillaume, 23 ans, étudiant, « les femmes mettent plus d'importance dans le rôle qu'elles interprètent que dans les personnages ou les règles ». Pour François, 22 ans, étudiant, « les femmes qui jouent ont toujours un avis bien à elles et une façon différente d'interpréter leurs personnages, elles s'impliquent plus ». Pour Alain, 30 ans, professeur, « quand une fille joue, elle est souvent (mais je connais de belles exceptions), plus manipulatrice, plus « futée », et moins barbare ». Pour David, 22 ans « les femmes jouent différemment des hommes parce qu'elles sont plus pudiques. Il faut abandonner une certaine façade, elles ont peur de ne plus maîtriser les choses (presque tout est question de hasard dans le jeu de rôle)... même si elles ne sont que projetées. Pour les hommes, il est plus naturel de garder un certain type de distance ».

Les joueurs que nous avons rencontrés ont dit qu'ils n'étaient pas machistes. Néanmoins, ils ne démentent pas le préjugé que l'on peut avoir sur eux puisqu'il suffit de regarder les dessins de guerrières tout habillées de cuir moult mais ils expliquent cela car c'est un univers essentiellement masculin. Cette image réductrice et stéréotypée de la femme n'est pas spécifique à l'univers du jeu de rôle (il n'y a qu'à voir Lara Croft, héroïne de jeu vidéo). Certains reconnaissent cependant qu'un jeu est ce qu'en font les joueurs et qu'il ne tient qu'à eux d'inverser la tendance.

Le milieu du jeu de rôle est très petit, les inégalités entre hommes et femmes seraient vite remarquées et dénoncées (contrairement à la plupart des milieux où les femmes à poste et responsabilités égaux sont moins payées que les hommes). Peut-être aussi parce que l'industrie du jeu de rôle crée moins d'argent que d'autres.

La place des femmes surtout dépend des univers des rôlistes. Pour certains

joueurs, les femmes sont souvent un peu « idéalisées » par les esprits masculins parce qu'ils se lâchent et ont besoin de rêver. Tout ceci dépend donc des idéaux des joueurs. Les joueurs se voient parfois comme de gentils célibataires que la frustration n'a pas encore conduit à la vulgarité. L'univers du jeu de rôle est souvent « fleur bleue » (dans l'univers médiéval fantastique, il s'agit par exemple de sauver la princesse).

Les femmes sont généralement traitées comme n'importe quel joueur, mais parfois, elles sont encore mieux traitées puisqu'elles sont très rares. Les joueurs apprécient avoir des rôlistes féminines à leur table car les rôlistes ont souvent du mal à incarner les personnages féminins, toujours présents dans les scénarios. Sylvie, 21 ans, étudiante joue aux jeux de rôle depuis cinq ans. Elle ne trouve pas que l'univers du jeu de rôle est machiste même si elle reconnaît qu'en laissant « des mâles ensemble un certain temps, ça tourne vite au « bourrinage » et aux blagues TRES salaces. Mais généralement les mecs voudraient qu'on s'y intéresse parce que l'ambiance est différente quand il y a une fille ». Elle remarque aussi que la plupart du temps, « les rôlistes cherchent à convaincre leurs petites-amies de participer et sont ravis de rencontrer des filles qui y jouent, parce que les filles apportent autre chose à leur imagination, calment les bourrins ou les entraînent... ».

D'ailleurs il y a deux types de joueuses : celles qui ont commencé étant adolescentes et qui sont en tous points pareilles aux joueurs et celles qui ont commencé en étant adultes. Chez les premières, on peut voir des comportements qui ne sont pas compatibles avec les stéréotypes de la femme (être « bourrin », ...). Les femmes n'apportant pas toujours de la finesse aux parties de jeu de rôle. Les deuxièmes sont plus rares mais s'intègrent plus facilement que les hommes adultes et comprennent souvent plus vite le niveau « acteur » et « conte » du jeu de rôle. Mais la différence s'estompe avec l'expérience.

- Isabelle Bougeois



Les coordonnées de la Fédé changent !

Nouvelle adresse :

Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR)

c/o Laurent BARBERO

27 bis rue Vauvenargues

75018 Paris

Nouveau téléphone : **01.40.25.04.23** (Laurent)

Nouveau fax : **00.44.87.01.35.23.55**

Et toujours... :

Mél (questions, remarques sur la Fédération en général)
contactffjdr@club.voila.fr

Mél (liste de discussion publique : annonces, idées...)
ffjdrpub@club.voila.fr

Mél (pour toute remarque concernant le site ouèbe)
ffjdr-webmestre@club.voila.fr

Site Ouèbe Officiel
<http://www.ffjdr.org>

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>

Témoignages

Première Convention de Jeux de Rôle Amateurs

FFJdR : Tu « sévis » sur les forums et les listes de diffusion du Internet sous le pseudo de « Bouclier ». Pourrais-tu te présenter rapidement ? Qui es-tu dans « la vie réelle » ?

Je m'appelle Christophe Boucher, je suis un jeune papa (c'est la mode aussi à la Fédé je crois) salarié dans le privé mais pas dans le domaine du JdR. En ce qui concerne le jeu de rôle je suis un touche à tout et je me suis fait une spécialité d'écrire des jeux jetables (des jeux de rôles d'un soir).

En faite je joue assez peu par rapport aux « hardcore gamers » mais reste en contact de rolistes via le net, plus particulièrement via le forum Pirate (<http://peace.is.cs.cm.u.edu/HyperNews/get/casus.html>) mais je garde aussi un oeil sur les activités de la Fédé et j'essaye de participer au GROG (Guide du Rolist Galactique).

FFJdR : Tu as organisé le 24 février dernier, avec l'aide de la C.E.R.V.O. entre autre, la première Convention de Jeux de Rôle Amateurs (CdJdRA). Pourquoi des jeux réalisés par des amateurs ? D'où t'es venue cette idée ?

Parce que c'était le dernier créneau de libre pour accéder à la célébrité ! Non je rigole, en faite c'était par curiosité : à mes

yeux beaucoup de monde se plaint de la qualité ou du manque d'originalité de certains jeux professionnels, quelques auteurs amateurs me semblaient capables d'apporter une alternative, alors je me suis alors dit que pour savoir si les jeux amateurs intéressaient quelqu'un d'autre que leurs auteurs il n'y avait pas trente six solutions !

FFJdR : Comment définirais-tu la CdJdRA ?

L'idée est d'offrir un espace uniquement dédié à la présentation des jeux. Une convention ou l'on va pour s'amuser et découvrir des jeux ! On n'y trouve aucun concours ou tournois et il n'y a pas de grosses productions à vendre pour étouffer la communication des autres. Plus concrètement pour la première édition c'était 70 participants, une douzaine d'exposants et un peu moins de 20 parties...

FFJdR : Si j'en crois les quelques réactions que j'ai vu de personnes qui étaient à la convention, l'ambiance était excellente, l'organisation parfaite, bref, c'est un succès ! Qu'en penses-tu ?

Et bien que ça fait plaisir à entendre ! Le travail d'organisation n'a consisté qu'à regrouper le talent et la bonne volonté de différentes personnes : Les Enfants Sages, des membres du forum Panda, la C.E.R.V.O et tous nos Net-partenaires (Le GROG, Le Seuil, La Scénariothèque)

doivent s'approprier ces compliments. Je pense qu'on a eu la chance de tomber juste en terme de fréquentation et de moyens mis en place. L'année prochaine on visera plus haut et j'espère qu'on saura à nouveau ne pas se tromper.

FFJdR : Qu'est-ce qui, selon toi, a fait que cette première convention soit une réussite ?

C'est d'abord grâce aux participants ! D'une part les personnes venues se sont attablées avec une réelle curiosité et se sont investis dans la découverte des jeux. D'autre part les auteurs ont fait un véritable marathon de qualité ! Des jeux comme Sadiss, Noir Essence ont tournés sans discontinuer. En terme d'organisation, je crois que la thématique de la convention à permis aux jeux amateurs de se sentir enfin reconnus comme des jeux à part entière, sans être étouffé par la sortie de quelque monstre du cinéma/jdr aux moyens de communications écrasants. Mais s'il fallait résumer (oups pardon !) je dirais que c'est parce que les gens s'y sont amusés tout simplement.

FFJdR : Y-a-t-il une réelle demande en ce qui concerne les jeux de rôle amateurs ?

Je vais m'offrir le petit plaisir de répondre « Non ». Je crois sincèrement que les gens se moquent qu'un jeu soit amateur ou pas. Il n'y a qu'à voir le chaleureux accueil réservé aux plus connus des jeux présentés (Tiers Ages & Pavillon Noir) et l'épluchage auquel ont été soumis les autres.

Les joueurs qui sont venus participer à la CdJdRA étaient venus en curieux pour savoir s'ils ne passaient pas à côté de quelques choses en matière de JdR. La convention leur a offert toutes ces nouveautés « dans un fauteuil », sans avoir à faire la démarche de les rechercher sur le net, sans avoir à lire toutes les règles pour l'essayer, et avec une rencontre en directe avec l'auteur ce qui ne gâte rien.

FFJdR : Y aura-t-il une seconde édition de la CdJdRA l'an prochain ?

Oui, la même mais avec plus de monde et plus de partenaires, avec sans doute une

Partie de démo de "Tiers Âge", menée par Usher, son auteur.



discussion organisée sur le thème de l'auto production et des différentes filières pour « passer dans » ou « se passer du » domaine pro de l'édition. Et en conservant ces beaux locaux certes un peu mal desservis nous pourront assurer cette année encore la gratuité de l'évènement.

Interview réalisée par Gilles (Yvelines).

Quelques réactions saisies au vol sur le Forum « Pirate » Casus

Je n'ai pas participé à la partie de « Bioman RPG » mais un joueur suisse a ridiculisé mon ancienne prestation de Force Rose en reprenant ledit rôle (déguisement ET interprétation, il avait tout bon ; 'paraît qu'il est intenable en temps normal, mais comme il était environné de pifistes, il jurait pas dans le paysage).

Francesco Prelati

Pour ce qui est de dimanche, j'ai enfin pu essayer « ARMMME » (depuis le temps) et ça s'est bien passé. Je jouais un hobbit déguiser en gob pour étudier les problèmes d'incommunicabilité entre les races, j'étais donc un anthropologue et mon voisin de gauche à immédiatement choisi de jouer un chasseur de pologue (« Parce que les pologues ils sont vraiment en trop »). Pour le déguisement je m'étais teint en vert après m'être épilé les pieds à la cire (cire qui fut récupérée pour faire des bougies parfumées). Côté équipement j'ai carrément minimaxé mon perso : voyant que l'une des principales caractéristiques des hobbits était la communication j'ai cherché dans le tableau des armes un truc qui utilise cette caractéristique pour l'attaque, mais j'en ai pas trouvé. Alors j'ai dit au MJ (John) que je me battrais à coup de téléphone (2 boîtes de conserves reliées par une ficelle) et j'ai intégré l'auberge des peaux vertes en tant que téléphoniste.

...

Un grand coup de chapeau à Bouclier pour ce week-end inoubliable riche en rire et en rencontres sympathiques.

Emlyn, crevé

Une par an, il faut bien ça. faut que ça devienne un événement du calendrier, pour pas que ça reste un bô souvenir sporadique. Faut que ça devienne une institution ou même les « pros » viennent voir les petits gars comme nous, histoire de leur rappeler qui ils étaient... leurs sources...

Judge

Nous y étions

Compte-rendu CJDR (1ère Convention des Jeux de Rôle Amateurs)

Après le point de vue des organisateurs, celui des participants, voici l'avis de l'une de nos Personnes Ressource présentes à la convention...

Cette convention s'est très bien passée, et était vraiment sympa.

C'est toujours une bonne occasion de pouvoir tester un jeu avec l'un de ses auteurs...

En plus, il y en avait pour tous les goûts (car-en-sac, crocodiles... je m'égare...) :

Du sérieux (« Maggus », « Pavillon noir », « Sadiss », « Tiers Âge »...) et du délire (« René », « Armme », « Bioman »...), ce qui est assez rare pour être signalé. De nombreux pros ou amateurs éclairés étaient présents.

Ambiance très chaleureuse et conversations intéressantes, pas beaucoup

de sommeil, bref, de quoi contenter la plupart des rôlistes ! ;-)

Donc, une manifestation à suivre et qui devrait prendre de l'ampleur dans les prochaines années (il y a eu en tout environ 70 personnes pour une première fois, avec une publicité uniquement sur le net).

Nous étions deux membres de la Fédé à être présents : John et moi-même. Nous n'avions pas de matos particulier, mais ce n'était pas bien grave car le public présent nous connaissait déjà en majorité et j'avais mon « sweat-fédé » qui indiquait ostensiblement notre présence ;-).

Pour plus de précisions de la part de l'organisation :

<http://peace.is.cs.cmu.edu/HyperNews/get/casus/3352/6.html>

ChimEric.

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@noos.fr

* Alpes Maritimes (06)

Suaut Laurence - 04 93 73 17 58

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

Raphaël - 06 68 14 52 73

Monville Vincent (Aube) - 03 25 74 02 50

* 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

* Bouches du Rhône (13)

Barras Arnaud - 06 15 04 18 80

Dauphin Magali - 06 60 22 67 30

* 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 Aurélia

* 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

* Loire Atlantique (44)

Nouveau Steve - 06 85 09 82 49

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

Ferrari Luc - 03 87 65 66 78

* Oise (60) - Fontaine Éric

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

Mouly Jérôme - 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

(Cherche remplaçant)

* Essonne (91)

Janer Grégory - 01 42 64 81 25

* Hauts de Seine (92)

Pilla Alexandre - 06 15 36 19 20

* Val d'Oise (95)

Bago Sébastien

Invités

Nous recevons dans ce numéro les auteurs du nouveau jeu de space opera français : R.A.S. Ils nous expliquent comment ils en sont arrivés à la création leur jeu, et nous exposent les difficultés que l'on est amené à rencontrer pour l'édition...

Vous êtes les auteurs d'un jeu de SF (Space Opera ?). Pourriez-vous vous présenter en quelques mots à nos lecteurs ?

Nous sommes deux jeunes artistes/auteurs d'un peu plus de 20 ans. Nos pseudo d'artistes sont désormais Gerboise & Totoro.

Comment avez-vous découvert le jeu de rôle ?

Je l'ai découvert à 16 ans, au collège, grâce à Totoro qui lui l'a découvert un peu plus tôt grâce à son frère aîné. Mon premier jeu fut tout en finesse avec la découverte de *Bloodlust*.

Qu'est-ce qui vous a poussé à créer R.A.S., puis à le publier ?

C'est venu à partir d'un délire. Toto avait réalisé le premier visage d'un Ullar en 3D sur une théière. Après il m'a demandé de lui dessiner un corps et c'était parti. Petit à petit nous avons dessiné des vaisseaux, d'autres peuples, et tout un univers.

Vous avez choisi, je crois, de publier le jeu à compte d'auteur. Pourquoi avoir choisi cette solution ?

Pour trois raisons. Nous ne pensions pas qu'une maison d'édition se risquerait à notre jeu (on ne saura en fait jamais la réponse, nous n'avons même pas essayé). De plus c'était un peu notre bébé et nous avions du mal à le confier à d'autres, nous ne voulions pas le voir déformé par des éditeurs. Et enfin, nous habitons dans le Sud-Ouest, loin de Paris (où sont généralement les éditeurs) et nous n'avions pas forcément le courage de monter.

Que représente, en terme d'investissement financier, la publication d'un jeu à compte d'auteur ?

C'est cher. Néanmoins nous avons fait d'énormes économies car nous avons réalisé nous même les dessins et la mise en page. Sans cela nous pouvions facilement compter 40 000frs de plus au prix de la réalisation de notre jeu. De plus il faut réunir l'argent avant d'imprimer car les imprimeries sont frileuses et ne font pas crédit.

Vous avez trouvé un distributeur ? Cela a-t-il été difficile ?

Non, ce fut en fait le plus simple. C'est notre marchand de jdrs qui nous a branché avec un de ses amis qui travaille à Millenium. Nous l'avons rencontré et nous lui avons montré les ébauches de notre jeu afin de voir si il avait une chance.

Il a été très sympa et nous a soutenu dès le début.

La distribution est-elle suffisamment large ? Où peut-on trouver R.A.S. ?

C'est la question qui me tue à chaque fois ça. Ben dans un magasin de jdrs à mon avis. Millenium distribue Multisim et Hexagonal dans toute la France, la Belgique et un peu la Suisse. Étant donc distribué par Millenium nous avons le droit au même traitement. A chaque fois on me demande où on peut le trouver car les gens ne le voient pas dans leurs magasins. C'est en fait la faute des magasins qui ne le commandent pas, et la nous on peut rien y faire.

Des suppléments, ou plus généralement un suivi régulier du jeu, sont-ils prévus ?

Oui mais ce n'est pas simple. Nous ne sommes que deux et cela demande du travail. Nous avons encore des tonnes d'idées. Nous allons bientôt sortir l'écran et un complément.

Sans parler de chiffres (à moins que vous ne souhaitiez en donner ;-)), les ventes atteignent-elles vos espérances ?

Pour un jeu sorti de nulle part, avec des auteurs inconnus et avec une sortie des plus chaotiques, nous sommes amplement satisfaits des ventes. Évidemment nous sommes loin à mon avis des ventes des jeux des maisons d'éditions, mais à partir du moment où nous commençons à faire des bénéfices, et bien nous sommes heureux.

Un site ouèbe est également consacré au jeu. Quelle est son utilité ? Comment voyez-vous l'alliance jdr-ouèbe ?

Le net nous a vaaaaaaachement aidé. Il nous permet de discuter avec des joueurs (qui d'ailleurs sont féroces, y nous ont déjà trouvé toutes les errata de notre jeu). Grâce au web j'ai aussi découvert tous les sites de jeu de rôle comme la FFJdR, le Grog, le forum de Casus (ou je laisse souvent des messages d'ailleurs).

Comment assurez-vous la promotion du

jeu ? J'ai vu plusieurs annonces sur Internet, sur différentes listes de diffusion. Passez-vous également par des supports plus « classiques » ? Peut-on vous voir sur des conventions par exemple ?

Nous sommes de véritable ermites et manquons de sociabilité, mais nous faisons des efforts. Je suis allé à la CJDRA¹ et nous allons en avril à une convention à Dijon².

Maintenant que vous avez vécu l'expérience de la publication à compte d'auteur, que pourriez-vous conseiller à ceux qui envisagent de se lancer ?

Bon courage !

La création d'un jeu c'est compliqué. Mais alors quand on veut l'écrire, là on comprend ce que veut dire compliqué. Ah si, quoique que l'on fasse, il y aura toujours des retards, faut pas paniquer.

Comment voyez-vous l'avenir de R.A.S. maintenant ?

Pour le moment nous allons nous atteler à approfondir son univers. Mais qui sait un jour, il y aura peut être des BDs et des jeux vidéos. Nous sommes pleins d'idées et nous sommes ouvert à toutes propositions.

Propos recueillis par Gilles Février

¹ Voir le compte rendu dans la rubrique *Nous y étions*.

² *Les Epées de Damoclès*, voir la rubrique *Rendez-vous*.

Présentation rapide du jeu

R.A.S. est un jeu de Space Opera. On y découvre notre galaxie à travers le regard de trois peuples différents et aux objectifs différents. Les Humains, conquérants et très organisés. Ils peuvent enfin coloniser l'espace et ne s'en privent pas.

Les Ullars, errant dans l'espace à la recherche de leur monde perdu, se sont des pirates et des mercenaires redoutables qui offrent leurs services aux autres peuples de l'espace.

Les Adhaarax, peuple étrange et nomade, à la recherche d'une nouvelle patrie.

Mais l'espace est rempli de plein d'autres peuples et tous craignent l'immense Empire Shankkar, ce peuple d'hommes félins, à l'organisation matriarcale et à la technologie martiale effrayante.

Vous découvrirez en jouant séparément les trois peuples, l'avenir de la galaxie et ses secrets. Ainsi que les sombres créatures cachées dans le vide sidéral qui manipulent les jeunes peuples voyageant dans l'espace. Même si une partie du jeu possède un coté martial inévitable, il ne faut pas le considérer comme « bourrin ». La mort frappe vite et apprendre à se jeter à terre à la moindre rafale n'est pas un luxe. Le système de jeu est simple et rapide afin de rapidement laisser place à l'aventure.

Rendez-vous

AVRIL 2001

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'Épée 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 inconnu, 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 r 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 âge, Millenium's end, Guildes Eldorado, L5A, Conspiration 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.

20 et 22 avril 2001, **Gros'TIL, finesse et poésie** (XIIe édition du TIL),
Villeurbanne (69)

Organisé par le CLUJI (Club Jeux et Imaginaire, MDE INSA, 20 Avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne cedex) sur le campus de la Doua, à Villeurbanne.

Au programme :

Du vendredi 20h au dimanche 12h :

- 7 tournois de jeux de rôles sur des scénarios écrits pour l'occasion (Prophecy, Shadowrun, Dark-Earth, Cyberpunk, Shaan, Vampire, D&D),

- De nombreux invités (Sébastien Célerin, Didier Guiserix,...),

- Championnat de France de Star Trek TCG,

- Soirées enquêtes (thèmes aussi divers que Planescape ou les Schtroumpfs),

- Partie en multitable Guildes : El Dorado,

- Un triathlon ludique le samedi matin (Perudo, Jungle Speed, Crôa),

- Démonstrations de jeux d'histoire et wargames (World in Flames).

Contact :

Roch au 04 72 43 75 99

Remarques :

La page web du club :

<http://www.insa-lyon.fr/Insa/Associations/Cluji>

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, Prophecy.

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.

MAI 2001

5 et 6 Mai 2001, **Tournoi Multijeu**
Essonnien, Longjumeau (91)

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

Au programme :

De samedi après midi à partir de 14h jusque tard dans la nuit.

Les jeux suivants sont proposés : Agone, Appel de Cthulhu, D&D3 Planescape, Guildes, JRTM/Tiers Age, L5A, Rifts, Star Wars, ainsi que des jeux de plateau pour ceux qui auront terminé dans la nuit (avant 2h du matin) : Formule Dé, Confrontation, Condottière, Diplomatie, et les Colons de Katane.

Pour le dimanche après midi : Appel de Cthulhu, D&D3, Guildes, JRTM/Tiers Age, L5A, Prophecy, Star Wars, Vampire La Mascarade.

Les Horaires :

- Samedi 5 :

12h30 - Arrivée des MJ et des joueurs

2h - Fin de la première journée

- Dimanche 6 :

11h00 - Arrivée des MJ et des Joueurs

19h - Fin de la convention

Tarifs :

- 40F la journée (30F en cas de préinscription avant le 28 avril 2001),

- 150F Formule Week End (Entrées, Hôtel et petit déjeuner inclus).

L'hébergement sera prévu sur place pour tous ceux qui le souhaiteront (hébergement Formule 1 de 80 Francs).

Il sera aussi possible de se restaurer sur place. Un lot sera prévu par journée pour chaque participant.

Nous proposerons également le covoiturage pour le samedi soir.

Transport/accès :

- RER C station Longjumeau puis bus 297 arrêt Léontine Sohier,

- RER B Antony puis bus 297 arrêt Léontine Sohier,

- Autoroute A6 sortie Chilly-Mazarin.

Contact :

Pour tout renseignement,

contacter Grégory Janer

au 01 42 64 81 25 ou au 06 60 61 69 72

ou par e-mail Greg@filnet.fr

ou encore Eric Dubourg

au 01 64 48 69 63

ou par e-mail edubourg@club-internet.fr

5 et 6 mai 2001, Rencontres Ludiques de Bretagne, Plouzane (29)

Organisé par le club de jeux de simulation de l'ENST de Bretagne (ENST Bretagne, 29280 Plouzane), sur le campus de l'école Technopole Brest-Iroise.

Au programme :

- Tournois de jeux de rôle en tout genres (10f par partie, gratuit pour les MJ),
- Tournoi de blood-bowl,
- Tournoi de L5R,
- Murder Party Ambre (20f, préinscription obligatoire).

Transport/accès :

- En voiture :

A partir de Brest, suivre la direction de la technopole Brest-Iroise (site de la pointe du Diable)

jusqu'à l'école.

- En bus :

Prendre la ligne 14 jusqu'à l'arrêt "Europe" (en face de l'école).

Contact :

Jérémy Rosen

Tél : 02.29.00.18.51 le soir et le W.E.

Mél : jeremy.rosen@enst-bretagne.fr

Christophe osswald

Mél : christophe.osswald@enst-bretagne.fr

Tél : 02.29.00.14.31 pendant les heures de bureau.

Remarques :

Ouèbe : <http://www-eleves.enst-bretagne.fr/rlb>

12 et 13 mai 2001, Cinquièmes Rencontres Rôlistes de l'X, Palaiseau (91)

Organisé par "FaëriX" (Ecole Polytechnique, Kes des Eleves - Binet FaeriX, 91128 Palaiseau) à l'Ecole Polytechnique, Palaiseau.

Au programme :

Début à 13h le samedi 12 mai.

Fin à 19h le dimanche 13 mai.

3 rondes de jeux de 5 cinq heures chacune.

Jeux de plateau en parallèle.

Plus d'une dizaine de JdR sont proposés.

Tarifs :

- MJ : gartuit,
- Préinscription : 20 F,
- Sur place : 40 F.

Transport/accès :

- Par le RER : Ligne B station Lozère.

- Par la route : à partir de Paris, A6 puis A10 direction Palaiseau. Prendre la sortie Cité Scientifique, puis Saclay.

Contact :

- François Desmadryl

Tél : 01.69.33.27.65

- Matthieu Millequant

Tél : 01.69.33.58.48

Mél : faerix@poly.polytechnique.fr

Ouèbe : <http://www.polytechnique.fr/eleves/binets/faerix>

25 et 26 mai 2001, Les Nocturnes Foréziennes (GN Médiéval Fantastique), Sail-sous-Couzan (42)

Organisé par l'association "Les Nocturnes Foréziennes" (Groupe Evrard, allée N, rue de la Chazotte, 42350 La Talaudière), dans le château médiéval (site classé) de Sail-sous-Couzan (dans la Loire, entre Saint Etienne et Clermont-Ferrand).

Au programme : "Le Comte est mort, vive le conte..."

Jeu de rôle grandeur nature médiéval fantastique.

Date limite d'inscription : 10 avril 2001 (renvoyer l'inscription avec un chèque à l'ordre des Nocturnes Foréziennes)

N'attendez pas le dernier moment pour vous inscrire car nous avons eu déjà beaucoup de demandes et nous limitons à 150 inscriptions.

L'âge minimum pour s'inscrire est de 18 ans.

Pour ceux d'entre vous qui sont venus l'année passée, et qui veulent garder leur personnage (à condition qu'il soit toujours vivant), essayez de retrouver votre fiche de perso pour nous l'envoyer avec l'inscription, ainsi ce sera plus facile de ne rien oublier pour le personnage.

Contact :

Les Nocturnes Foréziennes

Groupe Evrard, allée N

Rue de la Chazotte

42350 La Talaudière

Tél : 04.77.53.39.05 ou 06.70.75.68.95

Mél : nocturnes@free.fr

Ouèbe : <http://nocturnes.free.fr>

Remarques :

Si vous voulez voir à quoi ressemble le chateau, allez voir sur le site ouèbe (<http://nocturnes.free.fr>) !

SEPTEMBRE 2001

22 et 23 septembre 2001, Gobelins Night Fever II, Gerzat (63)

Organisé par "Stonehenge" (c/o Edouard Rabouteau, 1 rue de Taillat, 63360 Gerzat) et la Mairie de Gerzat à la Salle le Galion à Gerzat.

Au programme :

- Tournoi JDR, Wargammes, Cartes, Jeux sur consoles,

- Concours de peinture sur figurines,

- Initiations - Démon - Parties Libres.

Transports/accès : 4 Km de Clermont-Ferrand.

Contact :

Edouard RABOUTEAU

1 rue de Taillat

63360 Gerzat

Tél : 06.81.20.52.76

Remarques :

Entrée gratuite dès 09h00 - Avec la participation de "LABYRINTHE".

DECEMBRE 2001

8 et 9 décembre 2001, "Unis pour le TELETHON", Le Puy-en-Velay (43)

Organisé par "L'ORC BAVARD" (Centre Pierre Cardinal, 9 rue Jules Vallès, 43000 Le Puy-en-Velay).

Le lieu est encore à définir !

Au programme :

Rassemblement autour d'activités ludiques sous toutes ces formes dans le but de récolter des fonds au profit de la recherche.

Transports/accès : Voir plan sur le site de l'association !

Contact :

Sébastien Jouffre

12, rue Sarrecochet

43000 Le Puy-en-Velay

Tél/Fax : 04.71.02.66.71

Mél : macferty@free.fr

Ouèbe : <http://perso.republica.fr/orcbavard/>

Remarques :

Deuxième édition de cette manifestation ! A ce sujet, je désire faire part à toutes les associations ludiques, que j'ai reçu de nombreux appels de toutes la France, pour savoir si notre initiative était aussi présente sur d'autre villes. Je fait donc appel aux bureaux des associations qui seraient intéressées, et vous informe qu'il y a une forte demande pour de telles manifestations.



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

Associations : 100 francs

Membres actifs : 100 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 : Alban AZZOPARDI - 101 Bd de l'Hôpital - 75013 Paris

BULLETIN D'ABONNEMENT A LA LETTRE DE LA FFJdR

Abonnez-vous à la Lettre de la FFJdR

Abonnement pour un an soit 4 numéros - 60 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 - Alban AZZOPARDI -
101 Bd de l'Hôpital - 75013 Paris**

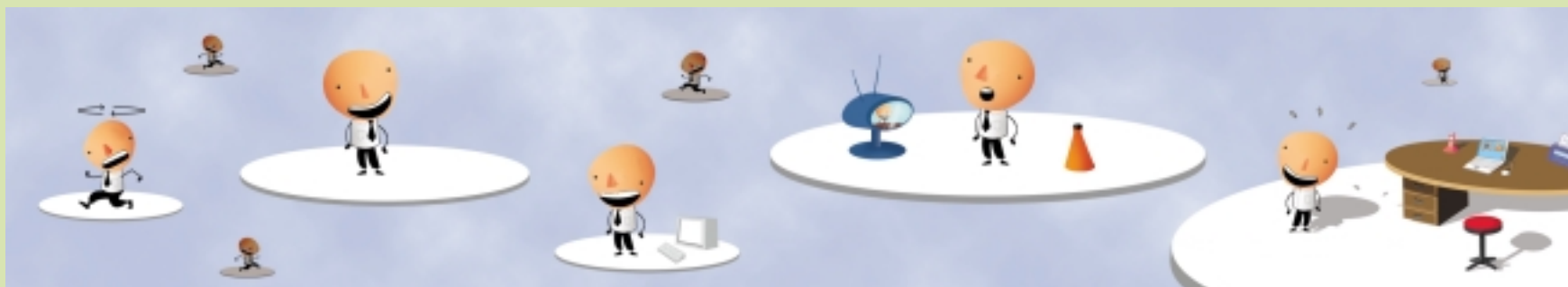
Offre réservée à la France Métropolitaine. Etranger et DOM-TOM, nous consulter. Service abonnements : 01.39.69.76.09, lettreffjdr@club.voila.fr.

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.

La saga des teamlogs



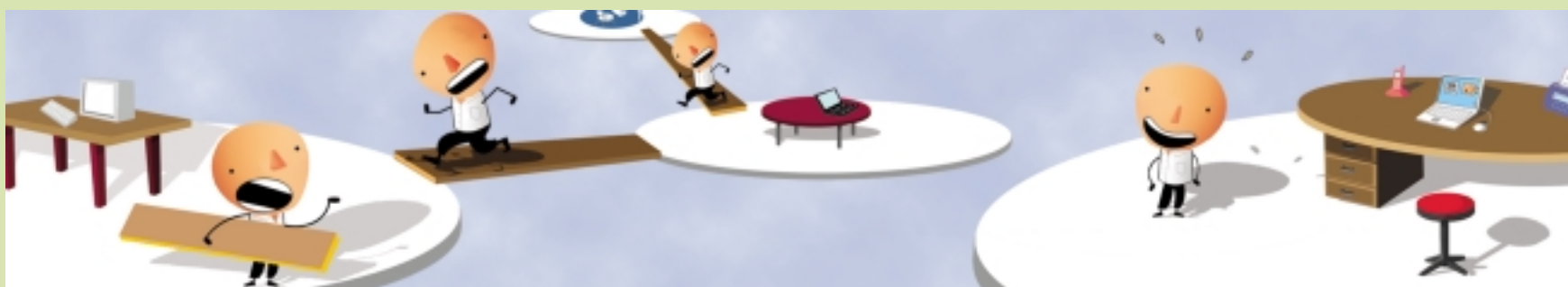
Épisode 1 : naissance de l'esprit Teamlog



Les Logs vivaient dans un monde où partager était compliqué.



Certains tentaient malgré tout de s'échanger du savoir et du savoir-faire... Non sans mal.



Un jour, l'un d'entre eux eut l'idée de créer un lien...



C'est ainsi que les Logs s'associèrent et eurent l'esprit Teamlog.

De l'astuce, du talent et un solide sens de l'équipe. Voilà de quoi l'esprit Teamlog est fait. SSII spécialisée dans les systèmes d'information et de communication, Teamlog vous propose de participer, avec ses 1300 collaborateurs, à des projets innovants dans des domaines aussi porteurs que la sécurité des systèmes d'information, les NTIC, la TV numérique, la téléphonie, les cartes à puce, l'informatique décisionnelle...

Mettez vos compétences au service de grands comptes tels que HP, Renault, BNP, Unilever, TPS, ST-Microelectronics ainsi que les principaux opérateurs télécoms.

Ingénieurs - Consultants Juniors - Consultants Seniors

Postes à pourvoir sur toute la France

Pour en savoir davantage sur ces missions, consultez notre site. Vous pouvez nous faire parvenir votre CV par e-mail à : candidature@teamlog.fr, ou par courrier en précisant la référence 01/01 à Teamlog, Service RH, 10 rue Auber, 75009 Paris.



www.teamlog.fr

TEAMLOG