

# La Lettre

n°5

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

Les rubriques

Rendez-vous

Fanzines

Témoignages

Initiatives

Mais aussi...

Dossier :  
Figurinistes...

Interview  
d'Olivier Noël  
pour  
D20 Magazine

...

MXXXX - 5 - 15 F  
Trimestriel  
Avril - Juin 2001



## EDITORIAL

Aïe aïe aïe !!!

Le rédac'chef, après deux ans de bons et loyaux services, deux ans pendant lesquels il a pris du plaisir à torturer maquettiste et responsables de rubriques, s'est fait la malle, sous prétexte qu'un bébé serait venu occuper une partie de son temps...

Résultat ? C'est à moi de faire l'édito ! Dixit notre cher Président...

Finalement, c'est difficile à faire un edito. On ne sais pas quoi dire au début, puis on écrit quelques banalités, essayant d'intéresser le lecteur afin qu'il reste au moins jusqu'au sommaire (là, il est juste en-dessous !).

Apparemment, je ne suis pas très doué pour écrire des éditos...

Je vais donc retourner à ma maquette (enfin, celle du prochain numéro puisque vous tenez celui-ci entre vos mains), et laisser le soin de rédiger le prochain edito au nouveau rédac'chef, que vous découvrirez dans le numéro 6 de la *Lettre*...

Gilles "L'Âme Damnée" Février, par intérim

### AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

|   |    |
|---|----|
| L'Edito du <del>chef</del> maquettiste (un putch ?) | 2  |
| L'indispensable rubrique Fanzines                   | 3  |
| Courrier  | 3  |
| Initiatives   | 4  |
| Dossier "Figurinistes"                              | 5  |
| Liste des personnes ressources                      | 9  |
| Témoignages   | 10 |
| Invités - Olivier Noël pour D20 Magazine            | 11 |
| Bon de commande pour les t-shirts de la FFJdR       | 12 |
| Nous y étions                                       | 13 |
| Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)   | 14 |
| 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 : 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 : il arrive au prochain numéro, laissez-lui le temps !!! ;-)

Maquettiste : Gilles "L'Âme Damnée" Février (fevrier@mail.dotcom.fr).

Rubriques : "Rendez-vous" : Gilles Février, "Fanzines" : Jérôme "Mithriel" Darmont, "Nous y étions" : Céline Parbelle.

Couverture : Marie-Gabrielle Sagnes ; Photographies : Gilles Février (Amiens), Nadine Oriol (Villeparisis), Sophie Guilbert, Albert Smanottio, Richard Poisson et François Costa-Bénézech (figurines).

## Fanzines

• **Arkenstone**, Numéro 9, 12 F

c/o Michel Poupart  
13 rue de l'Église  
22120 Yffiniac

Mél : [Dragonceltic@yahoo.fr](mailto:Dragonceltic@yahoo.fr)

Ce numéro débute sur la chronique d'un monde et des puissants qui l'ont habité, la légende d'Aléax. Super-pouvoirs, complots et guerres incessantes : rien de passionnant. Escales à Sélipane et Aventures à Sélipane sont une aide de jeu et un scénario sympathiques, bien dans l'esprit RdD. Le grand livre des rêves continue à vous présenter des lieux RdDesques qui sont autant de sources d'inspiration pour le MJ. Le zine se termine sur de nouvelles queues de dragons fort rigolotes (sauf pour les joueurs !).

— Anne-Gaëlle Darmont

• **Pêcheur de Perles (Le)**, Numéro 4 (avril 2001), E-zine gratuit

Antoine Bauzat

Mél : [antoine.bauza@free.fr](mailto:antoine.bauza@free.fr)

Warf ! Toujours bête, méchant (surtout bête en fait) et moultement hilarant ! Allez, je ne résiste pas, même les illustrations s'y mettent...

— Jérôme Darmont

• **Polizei !**, Numéro 3, 25 FF + port

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

Et hop, voilà le numéro 3 de ce zine consacré exclusivement à Berlin XVIII. L'équipe s'agrandit ! Et au sommaire, que du bon ! On trouvera les cinq scénarios habituels mettant les falks sur les traces d'un tueur psychopathe, de méchants terroristes (y'en a des gentils ?), de trafiquants... Viennent

ensuite les quatre aides de jeu : du matos (plein de trucs sympas à mettre entre les mains des falks... à moins qu'ils ne les retrouvent en face : visée laser, silencieux...), des règles sur les localisations, les dégâts, les malus..., la Koffemachin (elle est hantée, elle vit... elle réagit... non, elle fournit « tout simplement » son infâme mixture aux falks, mais ne fait-elle vraiment que ça ?) et une nouvelle feuille de personnage.

Une nouvelle rubrique voit le jour : les bonus. Ils sont au nombre de trois cette fois-ci. « Pauvre Ana » est une nouvelle, « Quelle prune ! »... un pv (vous avez toujours rêvé de savoir à quoi ressemblait un pv à Berlin XVIII, ils l'ont fait !) et un concours destiné à donner un nom à la nouvelle mascotte de Polizei ! Eh oui, Bob l'écureuil s'est fait virer. L'ancienne mascotte n'a pu résister bien longtemps à la dure réalité du secteur XVIII... mais bon, sincèrement, on y gagne. Bob était sympa, mais la nouvelle mascotte, elle est... comment dire... Dit Marco, il existe le modèle de la nouvelle mascotte ??? ☺

— Gilles Février

## Courrier

### Annonce « Emission de TV recherche »...

Voici une annonce postée sur la liste de diffusion publique de la FFJdR par un journaliste de télévision. Je dois avouer que dans un premier temps, elle nous a bien fait rire, mais elle prouve surtout qu'il y a encore beaucoup de chemin à faire...

*Bonjour, je suis journaliste pour France 2. Je recherche actuellement pour les besoins d'un reportage un groupe de personnes (dans les cases 17-30 ans) qui imaginent pour cet été réaliser un jeu basé sur l'émission Loft Story. Un jeu de rôle grandeur nature que nous nous proposons de suivre dans le cadre d'un reportage pour une émission de 20h30: "Jour après Jour" animée par Jean-Luc Delarue. Cette émission, sur le thème central des vacances, va notamment tenter de montrer quel impact peut avoir eu sur le public une telle entreprise à base d'isolation, de sélection et de relations entre les personnes. Pourriez-vous m'aider en me conseillant sur les sites ou les associations et autres clubs de jeu qui pourraient avoir en tête la mise sur pied d'un tel projet ?*

*D'avance merci.*

*Thierry ANDREO*

Voici la réponse qui a été faite par Jérôme Chabrol, l'actuel président de la FFJdR :

Bonjour,

Tout d'abord je tiens à préciser quelque chose qui n'est peut être pas évident pour vous.

Mais *Loftstory* n'est pas du jeu de rôles, ni du jeu de rôles grandeur nature.

Ensuite vous êtes sur la liste de diffusion de la FFJdR et nous ne faisons pas de jeux de rôles grandeur nature.

Voici les coordonnées web du site de la fédéGN <http://www.fedegn.org>, son président est en copie il pourra je pense vous renseigner.

Et pour finir, bien que n'étant pas un spécialiste du jeu de rôles grandeur nature, je doute qu'il y ait un quelconque intérêt à faire un scénario sur *Loftstory*, voir avoir une image associée à *Loftstory*. Visiblement vous vous trompez sur ce qu'est le jeu de rôles et le jeu de rôles grandeur nature. Je vous invite donc à visiter le site de la fédéGN et le nôtre <http://www.ffjdr.org> afin de mieux comprendre ce que sont nos activités.

Cordialement.

Jérôme Chabrol

Président de la FFJdR

# Initiatives

## ART&FACT,

Association des auteurs-illustrateurs de Science Fiction, du Fantastique et du Merveilleux, aura l'honneur de remettre son Prix annuel, doté et exposition à la clé, à l'artiste JEAN YVES KERVEVAN lors du 2° Festival International de SF UTOPIAE 2001 à Nantes, du 30 octobre au 04 novembre 2001.  
Qu'on se le dise!

ART&FACT

## Lancement d'un magazine sur le GN !

GN Mag devrait être en boutique (enfin celles le commandant) au moment où vous lirez ces lignes. Le magazine fait 52 pages dont 20 en couleur. Il est publié à 1500 exemplaires en boutiques et par abonnements. Il coûte au numéro 40 Francs. Il contient des articles historiques, techniques, des news, des

conseils, de l'humour, et, surtout, une soirée enquête prête à jouer dans chaque numéro. Il sera trimestriel et le numéro deux est prévu pour fin septembre.  
Plus de détails dans le prochain numéro !



## COMMUNIQUES DE PRESSE

**Wizards of the Coast annonce sa première Coupe de France officielle de Dungeons & Dragons, 3<sup>ème</sup> Edition.**

**16 mai 2001 (Charenton)** – Wizards of the Coast est aujourd'hui **leader** sur le marché des **Jeux de Cartes à Jouer et à Collectionner et des Jeux de Rôle**. Le secret de son succès : sa structure de « jeu organisé » qui permet de fidéliser les joueurs. Ainsi, plus de **1600 tournois** ont été organisés pour Magic: L'Assemblée l'an passé !

A l'occasion de la **sortie française** de la **3<sup>ème</sup> Edition** de son jeu de rôle, **Dungeons & Dragons**, Wizards of the Coast se devait d'étendre son savoir-faire unique à sa marque emblématique. La **première Coupe de France officielle de Dungeons & Dragons, 3<sup>ème</sup> Edition** se déroulera lors du **Monde du Jeu**, rendez-vous favori des rôlistes français, les **28 et 29 septembre 2001 à Paris**.

Pour ce tournoi unique, Wizards of the Coast **fait appel aux talents de ses joueurs** ! L'éditeur de jeu lance, dès ce mois-ci, un grand **concours de personnages** Dungeons & Dragons, 3<sup>ème</sup> Edition. Le gagnant verra ses personnages **intégrés dans un scénario original** spécialement créé pour être joué lors de la Coupe de France ; il animera lui-même une table spéciale ! Pour en savoir plus sur ce concours, n'hésitez pas à visiter les sites internet des partenaires de Wizards of the Coast, **Casus Belli et Le Guide du Rôliste Galactique** :

<http://www.casusbelli.com/actualites/concours/d&dconcours.html>  
<http://www.roliste.com/>

**WIZARDS OF THE COAST ANNONCE QUE LA VERSION FRANCAISE DE SON JEU DE ROLE STAR WARS EST REPOUSSEE EN 2002**

**24 Avril 2001 (Charenton)** – En lançant en Novembre 2000 la nouvelle édition du jeu de rôle Star Wars inspirée des célèbres films et romans, Wizards of the Coast a créé l'événement en permettant à tous de jouer ses héros légendaires préférés et ce dans toutes les époques (trilogie classique, Episode I...) ! En France, où le film Star Wars : Episode I a réalisé plus de 7 millions d'entrée, les fans et les joueurs devront encore attendre pour découvrir dans leur langue ce jeu riche et passionnant. En effet, la version française initialement prévue pour septembre 2001, est finalement repoussée en 2002 à une date à ce jour indéterminée.

### UTOPIAE 2001

Le Festival International de Science-Fiction de Nantes UTOPIAE, qui se déroulera du 30 octobre au 4 novembre 2001, organise un concours de scénario de courts métrages de science-fiction (moins de 60 minutes). Le formulaire d'inscription ainsi que le règlement sont à demander à l'adresse e-mail suivante : [sfnantes\\_scenario@yahoo.fr](mailto:sfnantes_scenario@yahoo.fr).

Ce concours sera doté d'un prix compris entre 100 000 et 200 000 FRF. La date limite d'envoi des dossiers est fixée au 15 septembre 2001.

**Wizards of the Coast annonce que le CD-rom de génération de personnages n'est pas contenu dans la version française du Manuel des Joueurs de Dungeons & Dragons, 3<sup>ème</sup> Edition.**

**10 mai 2001 (Charenton)** – Depuis son lancement en Mars 2001, le Manuel des Joueurs de Dungeons & Dragons, 3<sup>ème</sup> Edition rencontre un véritable succès : déjà plus de 5000 exemplaires vendus à ce jour ! Le Manuel des Joueurs est très proche de son homologue anglais : mêmes illustrations et même maquette mais sans les « bugs » de la version anglaise qui ont été corrigés ! Seul, le Cd-rom de génération de personnages, présent dans le Player's Handbook a été retiré : ce dernier comportait des erreurs importantes. Vous pouvez désormais retrouver cet outil fort utile corrigé sur notre site internet à l'adresse suivante :

[http://www.wizards.com/electronic/article.asp?x=mt\\_welcome,3,en&c=mt&sb=dnd](http://www.wizards.com/electronic/article.asp?x=mt_welcome,3,en&c=mt&sb=dnd)

## Dossier : Figurinistes

*Dans ce numéro, nous allons nous intéresser aux figurinistes. Sculpteurs ou peintres (ou les deux), comment travaillent-ils, vivent-ils de cette activité (est-ce un métier ou un loisir ?), c'est ce que nous allons essayer de découvrir à travers le témoignage de nos invités : Sophie Guilbert, Richard Poisson, Albert Smaniotto et François Costa-Bénézech. Merci encore à eux d'avoir bien voulu répondre présent à nos sollicitations.*

### En quoi définirais-tu le métier de figuriniste ?

SG : Pour moi, un figuriniste est quelqu'un qui conçoit et réalise dans le détail la représentation d'un personnage ou d'une créature imaginaire, le tout à une petite, voir très petite échelle.

RP : Figuriniste n'est pas un métier, très peu de personnes en vivent si ce n'est médiocrement.

En vivent uniquement quelques sociétés, peu en France, et surtout à l'étranger (Grande Bretagne, Espagne et Italie). Figuriniste est avant tout une passion. C'est le plaisir de créer ou de peindre ces petits personnages, qu'ils soient des fins fonds des âges, du Moyen Âge jusqu'au 20<sup>ème</sup> siècle et même futuristes.

AS : Il n'y a pas de « métier de figuriniste ». La figurine, que ce soit sa création ou sa peinture est un loisir. Il y a très peu de « pros » dans ce domaine, et on les retrouve généralement en

sculpteurs « free lance » chez les fabricants et ceux qui en font leur métier se comptent sur les doigts de la main.

FC : Le métier de figuriniste se divise en deux parties : la sculpture et la peinture. Pour ma part, je peins des figurines pour des magasins ou les créateurs eux mêmes, mon travail consiste donc à rester le plus fidèle possible à ce qu'ils désirent. Même s'ils me laissent le plus souvent une complète liberté.

### En quoi consiste-t-il ?

SG : Mon travail se passe en plusieurs étapes : pour la création d'une figurine, je commence toujours par faire quelques croquis. Après avoir défini la posture du personnage, soit je démarre directement la figurine (c'est le cas pour les dragons et autres bestioles fantastiques) soit je fais appel à un modèle (pour les dragons je cherche encore), ce qui me permet d'avoir une plus grande variété de visage, d'attitude et d'expression. Je réalise mes prototypes en résine FIMO de couleur claire afin de bien en discerner les détails sculptés. J'utilise des outils fins, des épingles de taille diverses, des ébauchoirs, des trucs qui ressemblent beaucoup à la trousse de torture de mon dentiste :) . Avec du fil de fer, je construis un squelette (parfois avec du bois). J'y applique grossièrement des boulettes de FIMO pour une première ébauche. J'affine ensuite la silhouette en la lissant. Je finis en y gravant les détails et les textures. Pour un regard parfait je me sers de petites perles de verre qui résistent très bien à la cuisson.

### Quels sont ses bons et mauvais cotés ?

SG : Les meilleurs côtés de ce travail, c'est d'une part, la liberté totale quant à la création de la pièce. Bien sûr, il faut garder à l'esprit qu'elle devra être moulée, et donc respecter quelques principes de base. Mais la conception elle-même est le fruit de ma seule imagination. Imaginer un personnage ou une bestiole fantastique, ça peut démarrer de n'importe quoi : une lecture, une boutade entre amis, une simple suggestion, un papillon qui vole, voir même de l'un de ses propres persos... et ça, franchement, c'est très agréable !

Autre aspect sympa, je m'organise comme je le souhaite pour mon emploi du temps : un jour figurine, un autre croquis, un troisième illustration... Ce

qui mène tout droit à un côté négatif : il faut absolument travailler tout les jours, avec rigueur, même si je travaille chez moi dans le confort de mon canapé. :) La seule autre chose désagréable qui puisse arriver, c'est d'être en panne d'idée ! Mais là, c'est un problème commun à toute personne qui tente d'imaginer quelque chose d'original...

RP : Il n'y a que de bons côtés à faire des figurines.

FC : Pour les bons cotés je dirais : pouvoir travailler sur énormément de pièces différentes. le plus mauvais côté : la difficulté à en vivre.

### Qu'est-ce qui différencie, à ton avis, un bon figuriniste d'un mauvais ?

#### Sophie Guilbert

Guilbert Sophie, 32 ans, illustratrice & figuriniste, ancienne directrice artistique de pub, passionnée de contes & légendes, spécialisée dans le médiéval et le fantastique. J'adore Mucha, les peintres orientalistes, les cartes anciennes et les enluminures, les gravures de Georges Trignac, les sculptures de Rodin et de Barie...

#### Background :

Etudes à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Appliqués & des Métiers d'Art à Paris (désolée pour le nom à rallonge de l'école :), BTS d'expression visuelle en pub, suivies de quatre années en agence de pub, d'une bonne petite remise en question (le milieu ne me plaisait pas), et depuis deux ans maintenant, illustration et figurines.

En illustration :

Gamme de jdr "Agone" parue chez Multisim,

"Il était une fée" éditions de l'Oxymore, recueil de contes illustrés,

Faeries 4 (celui qui vient juste de sortir): illustrations intérieures,

En figurines :

Chez Fenryll, dragons du mois 70 mm et couple de licornes 25 mm. Chez Dès Kit, série de Pin-up en 200 mm, personnages médiévaux en 70 mm, Faeries 2 : article sur mon travail de figuriniste.

Pour plus d'info, voir sur mon site : <http://www.multimania.com/sguilbert/>

Pour me contacter :

[sophie\\_guilbert@yahoo.com](mailto:sophie_guilbert@yahoo.com)



Fée Morgane, de chez Dès Kit, réalisation Sophie Guilbert

SG : Je pense que le soucis du détail est primordial. Ca ne veut pas dire mettre des fanfreluches partout :), seulement être soucieux du bon mouvement, des plis qui tombent justes, des articulations qui soient plausibles, même sur un dragon... être consciencieux dans ce boulot me semble LA chose nécessaire.

RP : Il n'y a également que de bons figurinistes, à partir du moment où l'individu peint la figurine de la période qu'il souhaite et qu'il ne veuille pas terminer trop vite. Il faut prendre son temps, le principal est que, lorsque la peinture est terminée, l'on soit content de son travail. Je le répète, le temps passé ne compte pas.

AS : Là, ma réponse est très simple, il n'y a ni de mauvais, ni de bon figurinistes, tout le monde évolue à des niveaux différents. Il n'y a pas vraiment de « top niveau » (on a tous démarré un jour) et la différence se fera avec la pratique. Pour reprendre un vieil adage, c'est en forgeant qu'on devient forgeron, on pourrait dire que c'est en peignant qu'on devient figuriniste.

Un « bon » figuriniste se détachera du lot par la qualité et le fini de ses pièces. Mais de nombreux autres critères entrent en jeu comme l'originalité, l'humour, la vérité historique, la présentation... D'où la grande difficulté de faire une classification entre bon et mauvais figuriniste.

FC : Le degré d'implication.

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

SG : La plus grande qualité d'une figurine est pour moi qu'elle me plaise !



Réalisation Richard Poisson

Evidemment, c'est un point de vue très subjectif et personnel, mais c'est le mien...

RP : Elle est essentiellement liée à la gravure, à un très bon moulage et surtout à la qualité du métal ou de la résine. Une belle figurine est celle, où l'on a le moins de plans de moulage à ébavurer à l'aide d'une petite lime ou d'un cutter .

Il est également très important que l'attitude et le mouvement soient le plus proche de la réalité et que les proportions anatomiques soient respectées.

AS : La qualité d'une figurine se fait déjà par l'achat d'une pièce bien fondue, et bien gravée, et la finition doit être excellente. La qualité de gravure d'un visage est souvent révélatrice de la maîtrise du graveur, donc de la qualité de la figurine.

Après vient le montage. Le polissage et le rebouchage des plans-joints est un travail fastidieux, mais obligatoire, car plus le support est net, plus la peinture sera belle.

Enfin, nous arrivons à la partie peinture. Là, le peintre doit être patient et ne doit pas vouloir finir avant d'avoir commencé (c'est souvent le cas). Les couches successives doivent être fines, afin d'éviter l'empâtement qui effacerait les gravures les plus fines, et surtout les traces de pinceaux disgracieuses. Au final, la présentation est très importante, car on voit trop souvent de magnifiques pièces, posées sur un vulgaire morceau de bois (qui a réussi à éviter le ponçage ou voir même sur un simple morceau de carton recouvert de flochage ferroviaire (ce qui a pour effet de transformer un espace marine en nain de jardin en visite chez Interflora). Un figuriniste qui passe des heures à figoler une pièce devrait pouvoir passer quelques minutes à la présentation (décor, socle, étiquette...). La qualité d'une figurine ne se limite pas à la figurine par elle même, mais à un ensemble.

FC : Tout d'abord, la qualité de la pièce elle même : la gravure, la dynamique... En ce qui concerne la peinture, le travail des ombres, le choix des couleurs sont très importants, mais pour moi ce qui compte énormément c'est l'expression des personnages, rater le regard, c'est rater la figurine.

### Où puises-tu ton inspiration ?

SG : Dans tout et n'importe quoi! Je démarre parfois avec une boule de résine dans les doigts sans trop savoir tout de suite ce qu'elle va devenir. Mais en règle

## Richard Poisson

Je m'appelle Richard Poisson, j'ai 53 ans et je travaille dans un tout autre domaine que la figurine. Ma profession est technico commercial dans une société américaine qui touche à la climatisation et à la gestion du bâtiment.

J'aime lire des BD., des romans historiques ou policiers. Un de mes livres préféré est « Le Seigneur des Anneaux » de J.R.R.TOLKIEN.

### Background :

Je peint indifféremment des figurines d'héroïc fantasy ou historiques, qu'elles soient de 25 mm de haut ou de 54 mm, voire 90 mm .

J'écris assez régulièrement des articles pour le magazine « Figurines » , je fais également partie des clubs de l'AFM Montrouge où vous pouvez me contacter ([www.multimania.com/afmmontrouge](http://www.multimania.com/afmmontrouge)), mais aussi de « La Grenade de Rubelles » et du « Briquet » à Orléans .

Vous pouvez également m'écrire avec enveloppe timbrée pour la réponse au : 59 , Bd de la libération , 94300 Vincennes.

générale, ma plus grande source d'inspi se trouve dans les contes et les légendes de toutes sortes...

RP : En ce qui concerne l'héroïc fantasy, je fais travailler mon imagination, je possède également énormément de livres sur la peinture des Chris Achiléos, Boris Vallejo, Luis Royo, Julia Bell, Angus Mc Bride, Darrel. K. Sweet, Don Maitz, Thomas Canty et autres. Pour les autres figurines, je m'inspire de grands peintres ou de livres uniformologiques et historiques.

AS : Dans la conception de figurines fantastiques, je puise mes idées dans les livres de contes, les œuvres de Tolkien, et surtout dans les œuvres de peintres d'héroïc fantasy comme Vallejo, Luis Royo et bien d'autres.

En ce qui concerne les figurines historiques, je n'ai pas le choix, j'applique à la lettre les règlements militaires et documents en ma possession.

FC : Les illustrateurs comme Boris Vallejo, Frank Frazetta et Luis Royo sont ma principale source d'inspiration, que ce soit pour le travail des couleurs ou les thèmes abordés. Mais pour toutes les créatures que j'ai peintes je me suis toujours inspiré d'animaux existant : certains lézard ou serpents, fourrure de

## Albert Smaniotto

Albert Smaniotto, surnommé "Canard", 38 ans, fonctionnaire.

### Background :

Ecole des Beaux Arts puis une grande carrière militaire avant de revenir dans la fonction publique, l'Education Nationale en l'occurrence.

Je suis actuellement membre du club A.F.M. de Montrouge où je dispense mon savoir faire à tous ceux qui le sollicitent. C'est d'ailleurs lors des réunions du club ou lors de démonstrations de peinture à l'occasion de salons ou d'expos que vous aurez la chance de pouvoir me poser vos questions, et de pouvoir obtenir les réponses en direct car souvent une bonne démo est plus explicite que des heures d'explications.

Site de l'A.F.M. de Montrouge :

<http://www.multimania.com/afmmontrouge>.

des dragons ou des uniformes modernes), des pinceaux (il n'y a pas de secret, il faut de bons pinceaux et ne pas avoir peur d'y mettre le prix. Les pinceaux en poils de martres sont les meilleurs, mais aussi les plus chers, l'investissement de base quoi qu'onéreux, durera longtemps si on applique quelques règles de base comme le nettoyage méticuleux au savon après usage.) et de la documentation : la plupart des figurines sont accompagnées de photos plus ou moins attrayantes et explicites. Il est toujours plus agréable d'ajouter sa petite perso, plutôt que de copier bêtement un emballage. Pour cela, une bonne documentation est nécessaire.

FC : Pour le montage des pièces l'outillage classique se compose généralement de limes, papier de verre, mastic pour les jointures petites pinces et un bon tube de colle forte. Pour la peinture en revanche le choix est très vaste et dépendra de la technique utilisée (huile ou acrylique, lavis, brosse à sec...).

mais j'effectue les sous couches couleurs et quelques détails ou dessin à l'acrylique « Prince August ».

Je ne pratique pas les jeux de rôles, donc mes figurines ne sont pas manipulées. En cas de manipulations fréquentes il vaut mieux recouvrir la figurine de vernis mat déposé en couches très fines afin de ne pas empâter la pièce.

J'utilise la peinture à l'huile, car c'est elle que je maîtrise le plus et c'est elle qui me permet d'obtenir des fondus de teintes que je ne parviendrais pas à obtenir avec l'acrylique, même avec un retardateur.

AS : Je pense avoir peint avec presque tout (même du cirage) ; au début l'Humbrol, puis la gouache, l'huile, pour arriver aujourd'hui à l'acrylique.

J'ai un peu tout essayé et chaque produit, utilisé seul ou simultanément avec d'autres, a servi à améliorer ma technique. A l'heure actuelle, j'utilise différents types de peinture en fonction des rendus voulus, acrylique pour les vêtements, huiles pour la chair et les cheveux, et peinture à maquettes pour les métaux et les décors.

Avant de peindre, j'essaie de m'imaginer la pièce finie et j'essaie de me tenir à cette image.

Il faut donner du relief par effet de trompe l'œil. Je travaille généralement par succession de couches fines appelées « glacis », en diminuant les zones d'ombres. Ensuite, je finis par les ombres portées pour accentuer l'effet trompe

loup pour le loup-garou par exemple...

### Quels sont les outils indispensables à un figuriniste ?

SG : Des outils fins comme des aiguilles de diverses tailles pour ciseler les détails, quelques cure-dents pour les armatures légères, et un carreau de carrelage pour supporter et faire cuire la figurine bien à plat...

RP : Les outils indispensables sont en premier lieu des petites limes pour l'ébavurage, une mini perceuse avec des brosses en laiton pour le polissage et enfin des pinceaux de bonne qualité ayant une pointe parfaite et des peintures, qu'elles soient à l'huile ou à l'acrylique suivant le choix de chacun.

AS : Pour la gravure, je vous conseille de vous mettre bien avec votre dentiste (même si ça fait mal) pour récupérer outils et fraises usagés, qui feront de très bons outils de sculpteur.

Une mini perceuse, voilà un matériel dont on se passe volontiers avant de le connaître, un jeu de limes, un assortiment de cutters et de couteaux type xacto, de la colle (super glu pour les collages légers, de la colle à deux composants araidite pour les montages lourds et la fixation des pièces sur leurs socles, de la peinture (huile en tube ou acrylique ; la palette n'est pas facile à définir, car quelqu'un qui peint des chevaliers n'aura pas les mêmes besoins qu'un autre qui peindrait

### Quelles techniques utilises-tu le plus souvent ? Quelle technique préfères-tu, et pourquoi ?

SG : J'utilise exclusivement de la résine Fimo. Je la trouve souple et résistante, facile d'emploi, et pouvant être cuite plusieurs fois, ce qui permet de travailler certains détails en plusieurs étapes...

RP : Pour ma part, je peint essentiellement à la peinture à l'huile,



Figurine mithril, réalisation Albert Smaniotto.

Livre réalisé à l'aide de carton et de papier machine (teint avec du café), les textes sont imprimés à l'ordinateur.

Vrai plume de chouette ramassée dans les bois, marque page : lacet de chaussure + bille de verre, cadenas, anneaux, sont des matériaux de récupération.

Le socle : les derniers jours d'une assise de tabouret

Peinture acrylique, 12 jours de travail.

l'œil. Ce travail terminé, je laisse sécher l'ensemble plusieurs jours, et à l'aide de jus très dilués, je rehausse les détails.

FC : J'utilise la peinture à maquette Humbrol en brossage à sec. Elle a l'avantage de sécher plus vite que l'huile et moins vite que l'acrylique ce qui est parfait pour cette technique. Je passe tout d'abord une sous couche noire puis je procède par application de couches successives en partant de la couleur la plus foncée à la plus claire. Il est important de bien laisser sécher chaque couche. Cette technique ne peut être utilisée qu'avec des peintures mates, les teintes brillantes étant trop pâteuses. L'aspect brillant ou satiné s'obtient par la suite à l'aide de vernis.

**Combien de temps passes-tu en moyenne sur une figurine ou un diorama ?**

SG : C'est très variable : de quelques heures à quelques jours la plupart du temps, mais il m'est arrivée de fignoler une pièce plusieurs semaines durant.

RP : Pour peindre une figurine posée sur un petit socle agrémenté d'un petit décor, il faut compter en moyenne six à huit heures.

Entre 15 et 20 heures pour du 54 mm et

de 30 à 50 heures pour du 90 mm.

Le temps passé pour un diorama peut être variable en fonction du nombre de personnages et de la complexité du décor. Un exemple : pour le village de Bree, tiré du seigneur des anneaux, il y avait environ soixante quinze personnages, des décors assez importants et de l'éclairage, il m'a fallu environ trois cent cinquante heures.

AS : On ne peut pas vraiment chiffrer les heures, car on ne travaille pas une pièce d'une traite, les temps de séchage imposant de quelques heures à plusieurs jours d'attente. Mais en moyenne, j'essaie d'y consacrer une heure par jour après mon travail, voir plus pendant les week-ends et les vacances.

Pour éviter la « prise de tête », je travaille sur deux pièces à la fois. De cette façon, je peux travailler sur une pièce pendant que l'autre sèche et peindre simultanément un dragon et une pin-up permet de changer d'air et d'éviter de voir une pièce finir au rebut pour cause d'énervement.

Je garde les dioramas pour les grandes périodes de travail, la conception étant plus longue. Mais s'il fallait comptabiliser en heures, je pourrais dire qu'une à deux heures me sont nécessaires

**François Costa-Bénézeth**

Nom : Costa-Bénézeth

Prénom : François

Âge : 29 ans

Signe particulier : Joueur invétéré de JDR depuis plus de 10 ans.

Mes sources d'inspiration :

Illustrateurs et peintres : Boris Vallejo, Julie Bell, Luis Royo, le monde féérique de Sophie Guilbert, Francis Bacon. Sculpteurs : Clayburn Moore, Renata Gill, Rebecca Horn Les romans : l'univers de Robert Howard, la trilogie "Sonia Blue" de Nancy Collins, le mythe de Lovecraft.

Mes sites préférés :

Pour les amoureux de figurines SF, médiéval fantastique, et « garage kit » gremlins in the garage [www.gremlins.com/index.html](http://www.gremlins.com/index.html), l'excellent magazine américain [amazing figure modeler www.amazingfiguremodeler.com](http://www.amazingfiguremodeler.com), les sites des artistes qui m'ont inspiré : Sophie Guilbert ([www.multimania.com/sguilbert](http://www.multimania.com/sguilbert)) Boris Vallejo et Julie Bell ([www.borisjulie.com](http://www.borisjulie.com)) Luis Royo ([www.luisroyo.com](http://www.luisroyo.com))

Et pour finir, mon site :

[www.ifrance.com/fcosta](http://www.ifrance.com/fcosta)

et mon e-mail: [francois.costa@chello.fr](mailto:francois.costa@chello.fr)

**Background :**

J'ai commencé en peignant des figurines en plomb de 2,5 cm (Citadel, Ral Partha, Grenadier, Prince August) pour jeux de rôle. Au bout de quatre ans, je suis passé à des figurines de plus grande échelle 20 à 40 cm. Au début, je me suis attaqué à des figurines vinyle et résine des marques SCREAMIN' et HORIZON (Freddy, Betty Page, Dracula, Vénom, Spider Man, Green Goblin...). En 1997 j'ai découvert les figurines DOLMEN sculptées par S. CHAUVET. J'ai immédiatement acheté une de ses pièces (le loup-garou), que je me suis empressé de peindre afin de le lui présenter lors du Salon de la maquette et du modèle réduit de la même année et j'ai travaillé pour lui de 1997 à 1999.

Je travaille aussi avec Dès Kit par qui j'ai rencontré Sophie Guilbert.

Par ailleurs, j'ai participé à plusieurs concours tels que: *Le Mondial de la miniature 1997* (Certificat de mérite, catégorie promotion, Paris), *Le Salon de la miniature et du modèle réduit* en 1998 (médaille de bronze et médaille d'argent, Paris), *Le Mondial de la miniature 1998* (médaille d'étain, catégorie promotion, Pantin).

Loup-Garou, réalisé par François Costa-Bénézeth





pour peindre un dragon ou une figurine de 25 mm et de trois à huit jours pour une figurine de 55 mm.

Quant aux dioramas, en fonction de la taille et de la complexité, cela peut varier d'un mois à un an.

FC : Pour une pièce monobloc de 20 cm telle que le Loup Garou il m'a fallu une trentaine d'heure. Le temps varie ensuite en fonction de la complexité de la figurine, de la taille et du nombre de pièces.

### Quelle est ta vision du marché de la figurine en France ?

SG : J'ai une vision très extérieure du marché de la figurine en France. Je ne m'implique pas dans le côté commerciale, je préfère faire ce qui me plaît le plus : créer des pièces. Après, si elles ont du succès, si des peintres en font des interprétations personnelles qui me les font redécouvrir sous un jour nouveau, ça me fait particulièrement plaisir !

AS : Je suis optimiste quant à l'avenir de la figurine en général, que ce soit la figurine de collection ou la figurine de jeu. Il suffit de voir le nombre de jeunes passionnés qui grossi de jours en jours.

La seule ombre au tableau viendrait plutôt des fabricants, qui face à cet arrivage éditent des pièces en grandes quantités (qui ne sont malheureusement pas toujours de grande qualité) mais qui n'oublent surtout pas d'augmenter les prix.

De plus, je trouve qu'il est important de participer à des manifestations de types concours, expos, tournois... De placer son « chef d'œuvre » parmi les autres, d'avoir un œil objectif sur son propre travail, en regard de celui des autres. J'encourage tous ceux qui travaillent dans leur coin à intégrer un club ou à participer à ces manifestations, il n'y a rien de plus enrichissant.

En résumé, quelle est la chose que l'on a le plus envie de faire au retour d'une partie ou d'une expo ? Continuer bien sûr !

FC : Il y aurait beaucoup de choses à en dire et pas forcément en bien ! Dans le domaine de la figurine de JdR ou war games il n'y a pas grand chose à reprocher, il y a même d'excellents créateurs français (Rackham entre autre, dont les pièces sont remarquables en finesse et qualité), on passe ensuite aux pièces sur des thèmes historiques mais sorti de là c'est le grand vide. Des qu'il s'agit de pièces dépassant les 10cm on devient frileux. Dès qu'il s'agit de trouver

la moindre figurine médiévale fantastique, SF, manga ou cinéma c'est la croix et la bannière ! C'est un domaine dans lequel on a des années de retard par rapport au Japon ou aux USA.

### Un figuriniste peut-il, selon toi, gagner sa vie de cette seule activité ?

SG : Sincèrement, ça me semble très difficile. Et je parle en connaissance de cause, :o))) J'ai deux "casquettes" professionnelles, illustratrice et figuriniste, et cela est encore souvent difficile pour moi de m'en sortir à la fin du mois. Mais je souhaite y arriver d'ici quelques années !

AS : Comme dans la première question, je te répond que la figurine est plus un loisir qu'un métier à part entière. Par contre, la vente de figurines peut améliorer les revenus si le peintre a du talent.

FC : Je ne pense pas, la peinture sur figurine est avant tout une passion, allier rentabilité et plaisir dans ce cas est très difficile

### Quels conseils donnerais-tu à un « amateur » qui souhaite faire de la peinture ou sculpture de figurines son métier ?

SG : Du point de vue purement « emploi », c'est très dur. Je ne peux que conseiller un autre boulot pour assurer le quotidien. En ce qui concerne la

création, je ne donnerais qu'un seul conseil : savoir se remettre en cause à chaque fois. C'est la meilleure façon à mes yeux de s'améliorer.

RP : Il est extrêmement important pour un jeune qui débute dans la figurine, de faire partie d'un club. C'est là que l'on voit peindre les autres, c'est là que l'on peut se faire expliquer des techniques diverses, expliquer la manière de réaliser un décor, quels matériaux utiliser pour tel ou tel aspect et comment mettre en scène la figurine.

AS : Relis plusieurs fois cet article et accroche-toi !

FC : Je crois qu'il ne faut pas hésiter à rencontrer des gens, des sculpteurs des peintres, tenter les concours se faire connaître en fait et surtout, ne pas avoir peur de s'exporter. La création d'un club peut beaucoup aider dans ce sens.

*Il ressort visiblement que la figurine est plus une affaire de passion et de loisir qu'un métier à part entière. En tout cas, il semble plutôt difficile de ne vivre que de cela. Si vous voulez vous lancer, n'hésitez pas à contacter les clubs existant près de chez vous, dont les membres ne manqueront pas de vous renseigner et de vous guider...*

Propos recueillis par Gilles Février et Ludovic Meynadier

### 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](mailto: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

#### \* 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

#### \* Gironde (33)

Picard Aurélie - [dana.fae@caramail.com](mailto:dana.fae@caramail.com)

#### \* Indre et Loire (37) -

Certain Alexandre - 02 47 41 65 38

#### \* Isère (38)

Dombre Stéphane - 04 76 44 52 57

#### \* Haute Loire (43)

Jouffre Sébastien - 04 71 02 66 71

#### \* Loire Atlantique (44)

Nouveau Steve - 06 85 09 82 49

#### \* 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)

Parbelle Céline - 01 53 26 75 41 ou 06 20 40 44 73

#### \* Var (83)

Vieville Stéphane - 04 94 87 67 08

(Cherche remplaçant)

#### \* Hauts de Seine (92)

Pilla Alexandre - 06 15 36 19 20

#### \* Val d'Oise (95)

Bago Sébastien - 06 18 99 11 38

# Témoignages

## 3<sup>ème</sup> Journée Nationale du Jeu, Villeparisis (77)

En ce samedi 12 mai, tandis que plus de mille enfants de 6 à 11 ans participaient au défi-sport annuel sous un soleil de plomb, leurs aînés (12 ans et plus... excusez l'imprécision : on n'a pas eu connaissance de l'âge du doyen !) ont pu profiter de la fraîcheur des espaces ludiques répartis dans toute la ville à l'occasion de la 3<sup>ème</sup> Journée Nationale du Jeu.

Nous avons organisé pêle-mêle, un tournoi d'Abalou à la Ludothèque du Mail de l'Ourcq, une présentation de jeux fabriqués par les ados dans leur local habituel, un « loto des senteurs et des saveurs » dans la résidence des personnes âgées ; les casses-têtes avaient envahi la Maison pour Tous et les jeux Gigamic s'étaient installés pour l'après-midi à la Médiathèque. Nous nous étions même infiltrés *incognito* dans le défi-sport par le biais de jeux de palets...

Mais si ce compte-rendu paraît aujourd'hui dans votre journal, c'est parce que la Ludothèque Diaboludo avait choisi de proposer ce jour-là du Jeu de Rôle, en long, en large et en travers ! Ayant posé le camp dans un LCR mieux adapté à cette animation, et immergés dans cet univers grâce aux magnifiques posters fournis gracieusement par Oriflam (mais également grâce aux riquiquis posters

pleins d'humour de la FFJdR !!!), un premier groupe de 6 joueurs débutants (garçons et filles de 11 à 28 ans) a pu s'embarquer vers 14h30 avec notre MJ sur un navire qui ne tarda pas à s'échouer sur une île inconnue (tout comme la voiture de Gilles, qui n'arriva jamais jusqu'à Villeparisis... Lâcheur !). Le troubadour, la chasseresse et les autres durent alors se serrer les coudes pour sortir de l'épave et libérer les prisonniers retenus sur l'île en affrontant les naufrageurs... Tout cela à coups de dés, et entre 2 gobelets de coca ! Guidés par Jean-Marc, meneur de jeu expérimenté (et voisin de la Ludothèque, ce qui ne gâche rien...), nos 6 débutants ont évolué avec grand plaisir dans l'univers médiéval fantastique d'Elric.

En parallèle, quelques parents et d'autres jeunes ont pu glaner toutes sortes de renseignements sur place, consulter des revues (anciens numéros de Multimondes et 1<sup>er</sup> numéro de D20 : merci Hexagonal !), feuilleter des livres de base prêtés par quelques joueurs (Pendragon, Vampire, Shadowrun, extensions d'Elric) et emporter des documents pour revoir tout ça de plus près à la maison (plaquettes de la FBJS – merci à Bernard Baras ! -, triptyques de Casus Belli et dépliants fournis par la FFJdR, catalogues Passion Jeux de Rôles 2001 – encore merci à Oriflam !).

Vers 20h30... récidive ! Dans le cadre de la Soirée-jeux trimestrielle qui a

rassemblé une vingtaine d'ados et d'adultes, 2 joueuses déjà initiées et 3 faux-débutants particulièrement enthousiastes ont apprécié un scénario plus subtil, nos 5 compères jouant des aventuriers menant une véritable enquête pour confondre l'oncle peu scrupuleux de 2 orphelins sauvés in extremis... je n'ai pas capté tous les détails, mais ils en sont tous ressortis ravis, c'est l'essentiel !

Pour conclure (« enfin ! » diront les langues de vipères...), je voudrais adresser toute ma sympathie à Gilles et Laurent qui se sont mis en quatre pour me fournir un maximum de conseils et de renseignements, et avec qui j'espère sincèrement avoir l'occasion de retravailler. Cette journée était un peu particulière pour moi puisque c'était ma « der des ders » en tant que ludothécaire à Villeparisis, mais paradoxalement cela restera un super souvenir, et j'emporte avec moi un vif intérêt pour ce type de jeu, que je réorganiserai avec plaisir dans d'autres lieux, dans d'autres temps...

- Nadine Oriol

### A NOTER !!!

Les boutiques suivantes accordent des réductions spécifiques aux membres de la FFJdR :

#### La Vouivre (Nîmes) - 5%

7 rue des Marchands  
30000 Nîmes  
Tél : 04.66.76.20.04

#### Excalibur (Montpellier) - 10%

7 bis, rue de l'Ancien Courrier  
34000 Montpellier  
Tél : 04.67.60.81.33  
Mél : escalibur.durandal@free.fr

#### Legend (Tours) - 10%

12, rue Jules Charpentier  
37000 Tours  
Tél : 02.47.64.55.95  
Mél : elric.melnibone@worldonline.fr



## Invités

### Dragon, Imagine, Multimondes, Drag... heu non, D20 Magazine !

*Résumé des épisodes précédents : suite à des propositions de WoTC US et France, il était prévu de faire renaître Dragon Magazine. Réaliser deux magazines simultanément demandant beaucoup trop de travail, la publication de Multimondes a été arrêtée. C'était il y a un peu moins d'un an.*

*Alors que le numéro 1 de Dragon Magazine était près à être imprimé, il ne restait plus qu'à signer le contrat avec WoTC US. Malheureusement, pour une sombre histoire de droits et d'exclusivité, la négociation a échoué et le contrat n'a pas été signé.*

*Finalement, c'est D20 Magazine qui sort.*

*Olivier Noël, que l'on peut je crois qualifier de vieux routard maintenant (-)), nous présente D20 Magazine. Il a été rédacteur en chef de Dragon Magazine, puis de Multimondes, avec un passage au même poste dans DXP.*

#### Quel sera le rythme de parution de D20 ?

**ON :** Bimestriel, c'est-à-dire tous les deux mois. Pour un magazine qui n'est pas axé essentiellement sur l'actualité il n'est pas indispensable d'être mensuel. Et quand on voit le surplus de travail et d'engagement financier que demande un mensuel, il est plus sûr de rester bimestriel.

#### Quelle sera la ligne éditoriale de D20, y trouvera-t-on des articles génériques sur les imaginaires ou est-elle plus axée sur les jeux de rôles ?

**ON :** C'est clairement un magazine de jeux de rôles et seulement de jeux de rôles. Dragon et MultiMondes avaient été les premiers magazines, à leur époque, qui débordaient du cadre du jdr pour parler de la "culture" imaginaire en général. Mais depuis, nombre d'autres titres ont débarqué sur ce même concept et les magazines spécialisés jeux de rôles ont eux-mêmes grandement agrandi leur couverture de sujets. Après les problèmes de relationnels avec Wizards qui nous ont poussés à arrêter MultiMondes pour

refaire Dragon, on s'est retrouvé sans magazine pendant plus de 6 mois. Quand il nous est devenu évident qu'on ne referait pas Dragon, on a réfléchi à ce qu'on voulait faire. La reprise de MultiMondes a été envisagée, mais on s'est surtout rendu compte que les joueurs de jeux de rôles ne trouvaient plus assez de jeux de rôles dans leurs magazines. L'expérience de DXP nous avait également permis de voir qu'il y avait encore un large public de "core gamers" pour ce hobby. Ajoute à ça la sortie de la 3e édition, qui a ramené de nouveaux joueurs et des anciens, et on a pensé que ce serait une bonne idée de faire un magazine pur jeu de rôles. On a parié sur le fait que la vague jeux de rôles allait bien reprendre. Je pense qu'on ne s'est pas trompé, d'ailleurs même Backstab a diminué son contenu micro et autres pour se recentrer un peu plus sur le jeu de rôles.

#### Vous avez donc réussi à retrouver suffisamment de public, malgré l'existence de deux autres magazines ?

**ON :** Pour l'instant seul le n° 1 est sorti et les résultats des ventes kiosques ne seront connus qu'avec la sortie du 3. Pour ce qui concerne les ventes en magasins, elles sont excellentes dépassant du double celles de MultiMondes. Pour ce qui est des deux autres magazines, ils sont totalement différents tant au niveau de leur ligne éditoriale que de leur contenu. Je pense qu'il y a suffisamment de joueurs en France pour tout le monde et qu'une dépense moyenne de 60F par mois pour les magazines n'est pas de trop pour un joueur. À mon avis nous avons — quand je dis nous je veux dire les joueurs — tous intérêt à ce que ces 3 magazines existent, c'est bon pour notre hobby. Personnellement jamais je ne dirais à quelqu'un qu'il ne doit acheter que mon magazine et surtout pas les autres. Un secteur avec plusieurs magazines c'est signe de bonne santé. Au contraire, en tant que joueur on doit soutenir les parutions.

#### La parution de DXP a été stoppée parce que l'un des partenaires financiers s'est retiré, qui finance D20 ? Peut-on espérer une longue durée de vie ?

**ON :** La parution de DXP n'a pas été

stoppée parce qu'un partenaire financier s'est arrêtée, mais parce que la société qui produisait — donc finançait — le magazine n'avait pas le financement prévu. Pour notre part nous n'avons pas investi d'argent dedans, uniquement du temps. Nous faisons une prestation de service qui consistait à créer un concept, une ligne éditoriale, un rédacteur en chef, des auteurs, etc. C'était en fait l'équipe habituelle de MultiMondes avec l'apport précieux de collaborateurs de toutes les sociétés de jeux de rôles françaises plus des aides de Night City (qui finançait). Le concept était bon, ça marchait bien mais comme les financements prévus par Night City ne sont pas arrivés, ils ne pouvaient plus produire de numéros, ni même payer les auteurs ou la prestation d'Hexagonal (et donc la mienne). Quand à reprendre — en tant qu'Hexagonal — le magazine de A à Z y compris en termes de financement, c'était un trop gros boulot et un investissement financier lourd, aussi avons-nous laissé tomber.

#### Et pour D20 ?

**ON :** D20 ça n'a rien à voir avec DXP, du moins en ce qui concerne le financement, le magazine est entièrement financé par Hexagonal comme l'étaient Dragon et MultiMondes, il n'y a donc aucun risque de ce côté là. Les seules choses qui pourraient arrêter la publication du magazine seraient un taux de vente en kiosque catastrophique (mais je n'y crois pas trop) ou un cas de force majeure (maladie grave ou décès d'un élément important) et là encore le risque est quand même minime.

#### Qui est aux commandes ? Retrouve-t-on l'équipe de Dragon ?

**ON :** Aux commandes c'est la même équipe, c'est-à-dire moi et Fabrice Sarelli — qui est aussi le gérant de Hexagonal. Pour le reste on retrouve des incontournables comme Isabelle Sol, Alain Bonet, Stéphane Mayor, Jeando Jodin, etc. mais quelques nouveaux feront leur apparition tant au niveau des articles qu'à celui des illustrations.

#### Quelle est l'approche de D20 Mag, plutôt documentaire ou scénarios ?

**ON :** Un peu de tout tant que l'on reste dans le domaine du jeu de rôles et plus précisément de D&D3 et du World of Darkness.

**Pourquoi des choix si réducteurs ?**

**ON :** Ce ne sont pas des choix réducteurs mais des choix stratégiques. Quand nous avons réfléchi au concept du magazine nous avons analysé la situation actuelle du marché. Or les joueurs de jeux de rôles joue à plein de jeux différents mais quelques-uns sont joués quasiment par tous, en l'occurrence D&D3 et Vampire and Cie. On s'est dit que des généralistes sur le jeu de rôles existaient déjà, en l'occurrence Casus et Backstab qui parlent à peu près de tous les jeux même s'ils font la part belle à leur éditeur respectif — Multisim pour l'un et Halloween pour l'autre. Parler de multiples jeux pour rassembler plein de petits groupes c'était moins intéressant que de parler de deux jeux et de réunir de gros groupes.

**Et pourquoi avoir choisi les Terres Balafrees plutôt que les Royaumes oubliés ?**

**ON :** Au départ ce n'est pas un choix, Wizards of the Coast nous a interdit de publier des scénarios ou du matériel sur leurs mondes officiels qu'ils se gardaient pour eux — Au vu de ce qu'ils en ont fait pour l'instant, ils ont eu tort. On s'est retrouvé face à un problème parce qu'il nous fallait absolument un monde si on voulait développer des scénarios et des articles cohérents, donnant une sensation de campagne, de monde riche. À ce moment White Wolf, dont nous sommes l'éditeur en France, nous a envoyé les premiers éléments sur les Terres Balafrees. On a été très vite séduits et on s'est dit que ça pouvait être intéressant. On a donc discuté avec eux et ils nous ont proposé de développer nous-mêmes certaines régions du continent de Ghelspad. Ce qui nous a enthousiasmés. Donc nous publions par nous-même le

monde en français, nous le faisons vivre grâce au magazine et en plus, nos modules et nos articles sont traduits en Américains et intégrés à des suppléments (comme dans l'Écran américain des Scarred Lands) ou placés online sur leur site, 4 mois après parution. Bref une vraie relation d'échange intelligent, le genre de relation qu'on a essayé de développer avec Wizards mais c'était une cause perdue. À la limite, avec le recul, heureusement qu'on a pas eu le droit de travailler sur les univers Wizards, étant donné qu'on ne travaille que sur des éléments qui ont été publiés ou seront bientôt édités en français, nous aurions été grandement gênés : le guide des Forgotten vient seulement de sortir aux States et il ne sera pas en français avant au moins mi 2002.

Il ne faut toutefois pas oublier qu'on s'arrange pour que tout soit adaptable facilement aux autres univers, de toute façon les maîtres de jeu français ont toujours été d'excellents bricoleurs.

**Dans Multimondes, vous proposiez aux lecteurs d'écrire dans le magazine, d'envoyer leurs articles, est-ce que ce sera possible dans D20**

**ON :** Au sens ludique du terme, c'est-à-dire en ce qui concerne les événements comme l'Année de l'orc ou le Concile des mages, nous ne reproduirons pas ce type d'animation qui n'entre pas dans le style du magazine. En ce qui concerne les articles ou les scénarios, il faut nous envoyer des synopsis ou des résumés, que ce soit pour les articles ou les scénarios. Inutile d'envoyer des nouvelles, voilà 6 ans que nous n'en publions plus, ni d'articles sur les jeux dont nous ne parlons pas. Cela laisse tout de même toute la gamme du Monde des Ténèbres, soit Vampire La Mascarade,

D'orient, L'âge des Ténèbres, Mage, Loup-Garou et exterminateurs. Pour ce qui est de D&D3 c'est plus dur parce que le descriptif du monde n'est sorti que récemment en anglais et ne sortira qu'en juillet en VF, aussi est-il difficile pour les auteurs de placer leurs idées dans cet univers. Moi-même j'ai dû former un petit nombre de collaborateurs triés sur le volet, qui ont pu lire les infos avant parution.

**Vous avez également 6 pages de news au menu du magazine, comptez-vous développer cette partie ?**

**ON :** On va augmenter d'une page pour ajouter une rubrique spéciale D20 system, comme annoncé dans le n° 1. On en profitera également pour redire ce qu'est le D20 parce que j'ai reçu de nombreuses questions à ce sujet, ce qui prouve que la communication de Wizards n'a pas marché au mieux. En dehors de ça on garde 6 pages "people" avec des reportages sur les grands événements, des interviews, etc. Pour ce qui est des news on continuera de privilégier le côté informatif plutôt que le côté critique.

**Ton activité de rédacteur en chef ne te prend pas tout ton temps, alors que fais-tu à côté ?**

**ON :** Mon travail sur D20 doit occuper 60 % de mon temps de travail — et dans ce milieu je connais pas grand monde aux 35 heures ! Pour le reste je m'occupe de la gestion et de la relecture des traductions de roman de la gamme Monde des Ténèbres — Nous en sommes à 6 titres sortis, je fais le même travail pour toute la gamme des Terres Balafrees en VF. Et puis je fais des tas d'autres trucs moi visibles mais sans lesquels nous ne pourrions avancer. En dehors de mes heures de travail normales à Hexagonal, c'est-à-dire sur mon temps de loisir, je bosse sur le jeu de rôles Cops avec Croc, Nicolas Benoist et Guillaume Delafosse.

**Quid ?**

**ON :** C'est le jeu de rôles qui "remplacera" Berlin XVIII. Un jeu de flics, de héros de l'ombre, dans un LA futuriste pour lequel il n'y a qu'à accentuer les problèmes d'aujourd'hui pour obtenir un super univers. La sortie est prévue en fin d'année chez Asmodée.

Olivier Noël

Propos recueillis par Gilles Février

## 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>*

# Nous y étions

## SALON DU JEU DE VERSAILLES

Durant les vacances de Pâques, du 7 au 16 avril, s'est tenu le mondial de la maquette et le salon du jeu.

Pour la première fois la FFJDR était présente en tenant un stand commun avec la FédéGN et Rêves de Jeu.

Tout au long de ces 10 jours, la jeune garde de la FFJDR (donc, pour certains, c'était le premier salon) s'est mobilisée. En effet, les anciens, atteints par la limite d'âge ou une crise de rhumatisme, n'ont pas pu faire le déplacement. Merci donc à Philippe Gauron notre organisateur désigné d'office, Ludovic Meynadier, esclavagiste en chef, qui m'a confié la charge d'écrire ce compte rendu, Gilles Février notre fournisseur officiel de goodies FFJDR, Patrice Mermoud notre archiviste et dénicheur de manuels, Pierre Thierry notre animateur breveté, Roland Gelézeau notre responsable juridique et Fabien Badina notre «alibi jeune».

Encore une fois face au stand de Rakhm, nous disposions d'une surface d'environ 35 m<sup>2</sup> répartie équitablement avec la FédéGN et Rêves de Jeux. Deux tables étaient exclusivement réservées aux parties de découvertes et aux entretiens avec la presse. Les magnifiques T-shirts et sweats de la FFJDR se partageaient une table avec les T-shirts de Rêves de Jeu, le reste étant occupé soit par les albums photos et décorations de la FédéGN, soit par les plaquettes et documentations des différentes associations présentes.

Notre principal objectif sur ce salon orienté grand public était d'expliquer ce qu'est le JdR ainsi que les différentes façons dont il est pratiqué. Les personnes venues se renseigner étaient essentiellement des parents et des adolescents. Les principales questions posées : où pratiquer le JdR ? Ses dangers ? Peut-on jouer chez soi ou en club ? Où se procurer les règles ? Comment savoir qui perd et qui gagne ?

Une dizaine de parties de découvertes ont été jouées, avec une grande préférence de la part des joueurs pour R.E.V.E.S Science Fiction ainsi que pour Pirate et

Vaudou. Désolée, Jérôme, mais les Dossiers X ont été boycottés.

Ludovic Meynadier s'est gentiment dévoué pour répondre aux questions des reporters de l'émission 2D+3 sur Canal Web.

Nos plus gros contacts pour cette opération furent 2 ludothéquaires qui sont passés sur la stand, visiblement très intéressés par le kit Ludothèque, enfin disponible, et un responsable adjoint d'un centre socio-culturel qui pourrait avoir ponctuellement des salles pour organiser des conventions ou des manifestations.

La petite histoire drôle du salon quand même : nous aussi ont s'est amusé après tout, certain même plus que d'autre. En effet, bien que ce soit assez éprouvant, une personne que je ne nommerai pas, a voulu faire la fête et profiter des nuits parisiennes. Le problème est qu'au bout de quelques jours, on le surpris endormi dans le local mis à notre disposition pour stocker les documentations. Nous autres, généreux membres de la FFJDR, l'avons laissé rentrer se reposer chez lui. Frais et dispo le lendemain, il mis l'animation permettant aux blessés et fatigués restés la veille de tenir le coup jusqu'à la fin du salon.

Baptême du feu pour un grand nombre d'entre nous, mais mission accomplie avec un minimum de blessures (voix enrouée, fatigue excessive et mal aux jambes chronique), l'équipe est prête pour la prochaine mission : Le Monde du Jeu 2001 !

- Céline Parbelle, PR 75

## Le 5<sup>ème</sup> Voyage au Centre de l'Imaginaire...

... s'est tenu à Amiens le week-end du 31 mars et 1er avril 2001.

Cette convention était impressionnante sur bien des points. Tout d'abord, l'accueil chaleureux des organisateurs, mais cela, c'est plutôt normal me direz-vous. Vient ensuite la taille des locaux et la diversité des jeux proposés. Le lycée privé qui accueillait la convention cette année permettait d'avoir une salle pour

la buvette, les différents stands, les jeux de plateau. Une autre salle était consacrée au wargames avec figurines et une troisième aux joueurs de *Magic*. Enfin, chaque table de jdr (et il y en avait un certain nombre : *L'Appel de Cthulhu*, *Cyberpunk*, *Ambre*, *AD&D*, *Agone*, *Hero Wars*, *Rêve de Dragon*, *Vampire*, *Deadlands*, *Guildes*, *L5A*, *Nightprowler*...) avait sa salle séparée.

En dehors des classiques tournois de jdr, on pouvait également participer à des courses d'escargots (*Gasterospeed*), à des tournois de jeux de cartes (*Oh les nains*, *Jungle Speed*, *Net Runner*...), à un killer, à une soirée enquête... Bref, il y en avait vraiment pour tous les goûts, et il était vraiment impossible de s'ennuyer.

Une animation à ne pas rater également, l'élection de Miss JdR ! Les candidat(es) (!!!) devaient réussir diverses épreuves afin de séduire le public qui allait ensuite voter. On peut noter la présence de Miss Deltagreen, Miss Shadowrun, Miss Vampire, Miss Orc, Miss Rêve de Dragon, Miss Raoul (eh oui !), Miss Elfe Noir...

Les éditeurs étaient également représentés, avec *Yeti Entertainment* (Metabarons) et *Multisim* (Agone).

En résumé, des jeux et de la bonne humeur avec une bonne organisation.

Cette visite m'a permis de redécouvrir cette convention.

Vivement l'année prochaine !

- Gilles Février



Mis Raoul dans toute sa splendeur !!!

# Rendez-vous

SEPTEMBRE 2001

## 31 août, 1er et 2 septembre 2001, RPGers 2001, Plaisance-du-Gers (32)

Organisé par l'association "La Lune Noire", à la salle des fêtes de Plaisance-du-Gers.

### Au programme :

#### Jeux de rôle :

Concours de scénarii primé sur le thème : "Confrontation à l'Inconnu".

Concours de MJ primé, basé sur l'art du conteur.

Concours de joueurs primé, sur deux parties planifiées.

Tables libres et parties spéciales (No-Limit et Balades des Immortels)

de 9h00 à 3h00 non-stop.

#### Jeux de plateau :

Tournois primés de Warhammer Battle et 40,000, et de Confrontation.

Concours de figurines peintes, et tables libres de grandes dimensions.

Démonstrations et initiations aux figurines historiques (club Febus Avan !).

#### Jeux de cartes :

Elixir, Guillotine, Pirates des Caraïbes, Jungle Speed, Pokémon, ...

Nombreux tournois primés de Magic (Standard, Etendu, Booster Draft, Paquet scellé)

#### Jeux en réseau :

De nombreux ordis en réseau sur les plus grands jeux de simulation.

Mini-tournois primés les samedi et dimanche.

Pour s'inscrire : il vous suffit de remplir la fiche d'inscription, et de la renvoyer avec le chèque, à l'adresse du responsable (cf. plus bas).

Le prix est de 75 francs pour les 3 jours (25 F par jour pour ceux ne venant que 1 ou 2 jours), et comprend l'inscription à tous les

tournois et concours organisés, le logement (salle de sport avec sanitaires et douches : pensez à emporter vos couchages et tapis de sol !), ainsi que la place de ciné.

Les mets et boissons seront dispos sur place à l'Auberge du Hobbit Gourmand, à toute heure de la journée.

### Contact :

- Fabien GARNIER (Responsable)

32160 TASQUE

Tél/Fax 05.62.69.22.21

- Pablo JABOUILLE (Irresponsable)

32500 Saint-Griède

05.62.69.04.38

## 14, 15 et 16 septembre 2001, "Quatrième Frontière", 5ème Convention du Fantastique, Thionville (57)

Organisé par l'ALODEJES (Association Lorraine des Jeux de Simulation, Fanzine TnT), l'Association Tanelorn de Thionville, Le Cercle 4ème Frontière et La Guilde du Démon, avec la participation de la Municipalité de Thionville (Moselle).

La manifestation se présentera sous la forme d'un week-end portes ouvertes "non-stop", où une participation sera demandée uniquement pour participer aux différents tournois proposés (jeux de rôle en particulier).

### Au programme :

Cinéma – soirée réservée au fantastique (nuit de vendredi à samedi), expositions de romans, bds, dédicaces...

Parties de découverte, tournois de jdr, de jeux vidéo, démonstrations de jeux de figurines, tournoi de jeux de cartes à collectionner, présentation du travail associatif au public...

### Contact :

- L'ALODEJES (Association Lorraine des Jeux de Simulation, Fanzine TnT)

Samuel Zonato

7B Grand'Ruelle

57290 Fameck

Tél : 03 82 86 26 30

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

Mél : [saz@libertysurf.fr](mailto:saz@libertysurf.fr)

- L'association Tanelorn de Thionville

Arnaud Sébastien

7 rue Vergers

57310 Bertrange

- Le Cercle 4° frontière

Ghislain Morel

10 rue Pasteur

57700 Neufchef

Tél : 06 64 81 42 38

- La Guilde du Démon

Frederic Laly

MJC Le Couarail

57700 Hayange-Marspich

## 22 et 23 septembre 2001, Gobelin 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, Wargames, Cartes, Jeux sur consoles,

- Concours de peinture sur figurines,

- Initiations - Démonstrations - Parties Libres.

**Transports/accès :** 4 Km de Clermont-Ferrand.

### Contact :

Edouard RABOITEAU

1 rue de Taillat

63360 Gerzat

Tél : 06.81.20.52.76

### Remarques :

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

## 28, 29 et 30 septembre 2001, Le Monde du Jeu, Paris (75)

LE salon incontournable Historique/Simulation/Fantastique de l'année !

### Au programme :

Comme les années précédentes, ce salon est le lieu privilégié de rencontre des éditeurs, petits ou grands, des associations, des auteurs, illustrateurs, joueurs, avec des espaces jdr, figurines, jeux micro en réseau ou non...

Nous y serons cette année encore !

N'hésitez pas à venir nous rencontrer sur le stand de la FFJdR, c'est l'occasion de faire connaissance. :-)

Le salon est ouvert de 10h à 19h.

Le prix d'entrée est de 60 francs / 9,15 euros.

Pour s'y rendre :

Espace d'Auteuil - Place de la Porte d'Auteuil - Paris 16ème

Métro Michel-Ange-Auteuil

### Contact :

MondExpo

14 rue Lesault

93500 Pantin

Tél : 01.49.91.75.12

Fax : 01.49.91.75.32

Ouèbe :

<http://www.mondexpo.com/mondedujeu>

## 29 et 30 septembre 2001, Tournoi "Etoiles", Paris (au Monde du Jeu) (75)

Organisé par des joueurs et meneurs du jdr Prophecy, rassemblés par le désir commun de créer un tournoi de jdr au Monde du Jeu qui se déroulera à Paris, porte d'Auteuil, les 28, 29 et 30 septembre 2001.

### Au programme :

Tournoi multitable d'une dizaine d'équipes (maximum) de 4 joueurs qui se rencontreront dans l'univers de Prophecy avec des objectifs différents.

### Pré-inscriptions :

<http://www.etoiles-prophecy.fr.fm> ou [etoiles-prophecy@fr.fm](mailto:etoiles-prophecy@fr.fm)

## 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 : ..... Mél : .....

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](mailto: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.

# Le Glaive et la Foi



*Guéllion Clairbois, Athal, missionnaire  
Estaniste de l'ordre des Frères  
Errants*



*"... les cinq royaumes du sud, malgré leurs différences, sont issus du même creuset. Mais leur union définitive est le fruit de l'Estanisme. Les Royaumes-Unis ne sont que la réalisation politique de la parole d'Estam et le moyen de la révéler au monde. Quant à l'Eglise, c'est elle qui garantit la véracité et la valeur de notre engagement..."*

*"Le message d'Estam s'adresse à tous les Humains. Il nous parle de l'amour et de la tolérance qui existent dans tous les cœurs. Estam n'a pas un regard sur les différences entre riches et pauvres, nobles et roturiers. Il ne voit que des Hommes libres, aux cœurs sincères et emplis de foi."*

*"...Diosan, dieu de justice, a donné la Loi aux Hommes pour qu'ils vivent en paix. Mais terrible est sa colère contre l'impie, car son jugement s'abat sur le fourbe, et le méchant doit craindre son glaive. C'est cette tradition qui explique la vocation des ordres combattants comme ceux de Thulé et de Lothian, qui sont devenus le bras armé d'Estam dans le monde..."*



**Prix de vente conseillé : 179FF**

Éditions ATHAL :  
adresse e-mail : [createurs@athal.com](mailto:createurs@athal.com)

«Le glaive et la foi» est un supplément pour le jeu «Premiers âges» produit par les éditions Athal. Tout droits réservés.  
N° ISBN :  
©2001 éditions ATHAL

**athal**