

La Lettre

n°6

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

Les rubriques

Rendez-vous

Fanzines

Nous y étions

Mais aussi...

**Monde du Jeu
2001 :**

**En exclusivité,
les questions du
Bac Rôliste 2001**

...

MXXXX - 6 - 2,29 euros
Trimestriel
Juillet - Septembre 2001



EDITORIAL

Aïe aïe aïe (bis repetita) !!!

Le nouveau rédac'chef a bien été capturé, mais le temps de le dresser, il a fallu boucler ce numéro !

Il serait facile de prendre ce prétexte pour expliquer notre (constant) retard de parution... mais non... j'assume.

La véritable explication de ce retard, que nous sommes en train de rattraper, c'est... en fait... une partie de l'équipe de rédaction a été enlevée par des extra-terrestres !!! Quoi ??? Ca passera pas ??? Sûr ?... Bon...

Hé ho ? Bon, il est prêt le nouveau rédac'chef ? Nan parce que là, ça va commencer à se voir que je ne sais pas quoi raconter dans l'édito...

Gilles "L'Âme Damnée" Février, fin de l'intérim

AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

L'Edito du Chef maquettiste (fin de l'intérim)	2
Solutions des mots-croisés rôlistes	2
L'indispensable rubrique Fanzines	3
Résultats du Trophée Fanzine 2001	4
Communiqués, actualité	6
Nous y étions	8
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	9
Liste des personnes ressources	9
Les mots-croisés rôlistes du trimestre	10
Bon de commande pour les t-shirts de la FFJdR	11
God'Zilla montre les crocs (et ça fait peur) !!!	11
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	12
Bulletin d'abonnement	12

Solutions : 1 - Convention, 2 - Ou, An, Urne, 3 - Figure, 4 - Fédale, Eh, 5 - Toc, Ravi, 6 - Huit, Vol, 7 - Foi, Sali, 8 - Orque, Arum, 9 - Renié, 10 - Trépassera, Verticalement : 1 - Coffre-fort, II - Oute, Or, III - Gothique, IV - Vaudou, V - Enracinera, VI - II, Es, VII - Tuner, Sams, VIII - Ire, Avarie, IX - On, Evoluer, X - Nephilim.



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" Darmon, "Nous y étions" : Céline Parbelle.
 Couverture : *LaLex* (<http://www.lalex.fr.st/> ou _lalex_@yahoo.fr)
 Illustrations intérieures : Laurence Barbero, Photos : Gilles Février

Fanzines

• **Ars Mag**, Numéro 23 (juillet 2001), 80 pages, 30 F

Éric Kouris

Appartement 5
8 avenue Keppler
92600 Asnières

Mél : styren@wanadoo.fr

Sommaire des anciens numéros : <http://darmont.free.fr/arsmag/>

80 pages ! 80 PAGES !!! Et le ramage se rapporte au plumage : deux excellents scénarios (de 9 et 25 pages, respectivement), une aide de jeu monstrueuse sur les mages lapidaires (non, pas lampadaires... les mages qui pratiquent la magie des pierres ! le tout à la manière de Mysteries, du tout bon, quoi) et les lapidaires (équivalents des bestiaires, mais pour les minéraux) eux-mêmes (35 pages en tout), une interview de John Kasab (les derniers suppléments "Revised Edition" pour Ars Magica, c'est lui), la suite de la nouvelle "Le Crépuscule des Mages", une histoire (un peu tirée par les cheveux) des Fondateurs Tylalus et Tremere, plus les rubriques habituelles. De quoi bouquiner pour l'été !

— Jérôme Darmont

• Comme un Lion

Numéro 2

UN deuxième numéro au niveau du premier avec au sommaire : Compte-rendu des manifs auxquelles ont participé les créateurs du zine, deuxième épisode du récit «le Cri d'Arin», la suite de la description du «monde des bois sombres», une présentation du Monde du Fleuve de P.J.Farmer avec quelques idées pour l'incorporer à une campagne de Thoan, «Les intrus» (scénario de 20 pages), «Le jour du loup» (suite de «La Hache de Guerre», scénario du no1).

Numéro 3

Au sommaire du numéro 3 (sous couverture N&B pour cause de délai un peu court pour une sortie lors du Monde du Jeu 2001) : Compte-rendu des manifs auxquelles ont participé les créateurs du zine, troisième épisode du récit «le Cri d'Arin», la suite de la description du «monde des bois sombres» (et le développement est vraiment fameux), suite de la présentation du Monde du

Fleuve de P.J.Farmer, trois types de personnages (courtisane, femme-médecine et contrebandier) et deux scénarios («Rends moi ma lance et mon bouclier» et le troisième épisode du «jour du loup»).

• Beludis

Éditeur : Fédération Belge des Jeux de Simulation A.S.B.L.

Responsable : Benoit Bottin

rue des Eburons 27An B-1000 Bruxelles

Mél : FBJS@citeweb.com

Numéro 20, 20 pages, 1,5 Euro (1 Euro pour la Belgique)

Toujours un ton très net pour le fanzine de la FBJS. Dans ce numéro 20, au milieu des classiques annonces de convention et multijeux, on notera surtout la Charte de la Commission GN de la FBJS, des analyses du *Players Handbook* de D&D et du film du même acabit, quelques infos supplémentaires sur leur jeu maison, 666 Quadrant, et le début d'une nouvelle en 6 épisodes, «Le Fangeux».

Numéro 21, 20 pages, 1,5 Euro (1 Euro pour la Belgique)

Annonces de GN, de conventions, compte-rendu du CA de la FBJS et un survol des films présentés au festival de Bruxelles, un aperçu de trois films ayant agressé le JdR (dont D&D par sa mauvaise qualité :-), un topo d'humeur anti-figurines, une critique de Pavillon Noir et de Baldur's Gate et la suite du «Fangeux».

Numéro 22, 20 pages, 1,5 Euro (1 Euro pour la Belgique)

Annonces de conventions, compte-rendu du CA de la FBJS, notes de lectures, nouvelles («Le Fangeux» 3, «Le Tueur» 1/1) et quelques articles humeur/étude (la musique dans le JdR -un peu déjà vu-, le JdR Francophone, des conseils pour faire jouer sa conjointe, etc.).

• Érudits de l'Ambigü (Les)

Nicolas Perpère

15 rue du 25 aout

92340 Bourg la Reine

Mél : erudits@free.fr

Ouèbe : <http://erudits.free.fr>

Numéro 2, 56 pages, 30 F

Un deuxième numéro d'une présentation équivalente au premier (par contre, me trompe-je ou le troisième numéro commence à se faire attendre ?) :- (Tout comme le premier numéro, celui-ci poursuit l'étude du monde de Glorantha avec : une présentation (histoire, ancêtres, personnalités, etc. pour Herowars) du clan Marthiord, un survol des études des Erudits concernant un météore, mis en scène dans le scénario qui suit «La Catapulte» (lequel devrait remplir plusieurs séances de jeu). Une étude sur les forgerons suit, avec la description du culte de Gustbran le Forgeron, le deuxième épisode de la BD Danold (reprise du défunt magazine Quest), un topo sur le Marché Praxien (avec un scénario pour le mettre en scène, «Terre Impure») avant de céder la place aux Chroniques de Gwandor qui terminent le sommaire.

• Chrysopée

c/o Laurent Ehrhardt

15 rue du vieux marché aux vins

67000 Strasbourg

Mél : chrysopee@free.fr

Ouèbe : <http://chrysopee.free.fr/>

Chrysopée est lauréat du Trophée Fanzine 2001.

L'envol, n°3, 72 pages (+ 1 page d'aide de jeu)

Le ramage de Chrysopée ne démerite pas d'un numéro à l'autre avec une superbe couverture d'Alain Romand. Comme d'habitude, la maquette est agréable et les illustrations très sympa. On commence par une partie critiques de jeux de plateau (Evo et l'Or des Dragons), enchaînant sur un entretien avec l'un des responsables de 2D Sans Faces. On trouvera encore au sommaire un entretien avec Algésiras (auteur de la série Candélabres, chez Delcourt), une présentation avec interview du scénariste de la série «Les Stryges» -également Delcourt- et une petite BD. Abordons maintenant la partie plus JdR avec un peu d'humeur (sur les Jeux «à mystères»), une rubrique Culture consacrée aux gargouilles, un dossier sur l'utilisation des bruitages (qui fait AMHA suite au dossier musique d'un précédent numéro mais là, ça fait moins déjà vu), une aide de jeu sur les sociétés

criminelles, sur l'Age de la Flibuste (pour Vampire), les Bannis (une organisation «dissidente» de la SAVE, pour Chill) et deux scénarios (pour Agone et Chill)
De la belle ouvrage.

• **René, n° Hors-série, 68 pages.**

Ce numéro hors-série de Chrysopée vous propose rien moins qu'un jeu de rôle complet, avec ses suppléments, en l'occurrence donc «René», le jeu de rôle dans le monde romantique de Chateaubriand de Philippe Tromeur (également présenté sur le site de l'auteur -<http://www.multimania.com/dagon/rene.htm> - mais franchement si vous passez à côté de cette version...) : Présentation, règles, suppléments («Faust contre Maldoror», «Guy, Prospère, Jules Amédée et les autres...», «L'insoutenable, l'horrible banalité», etc.), tragédies (scénarios : «A la recherche de l'amour perdu», «Union tragique», «le Bateau de l'Amour»).

Que demander de plus ? (Euh... si je dis la version anglaise, «Wuthering Heights», j'aurai l'air d'exagérer ?)

• **Tenebra**

Publié par l'association La Nuit Porte Conseil

Contact :

Gwendal Boulé

Centre Commercial «Le Bocage»

35235 Thorigné-Fouillard

Mél : gwendal.boule@wanadoo.fr

Numéro 0, 35F

Un nouveau venu sur la scène fanzinesque, consacré au Monde des Ténèbres. Ce premier numéro est axé sur la mythologie égyptienne, avec ses dieux, les pouvoirs égyptiens, des PNJ et des survols des situations de diverses catégories d'habitants du Monde des Ténèbres, en relation avec les scénarios présentés (Momie, Vampire, Mage, Changelin). La présentation est réussie et le contenu plutôt intéressant (dixit un habitué du Monde des Ténèbres).

A suivre pour le numéro 1.

• **Les érudits de l'ambigu n°2, 56 pages - 30 F**

Le zine pour HeroWars et le Monde de Glorantha

c/o Nicolas Perpère
15, rue du 25 août
92340 Bourg la Reine
Oùèbe : <http://erudits.free.fr>
Mél : erudits@free.fr

Ca y est les Erudits sont de retour ! La maquette est toujours aussi léchée et le contenu de qualité. Parlons-en du contenu, contrairement au numéro 1, il ne s'agit plus seulement de traductions mais aussi d'une création qui n'a rien à envier en qualité et originalité.

On retrouve la tribu Orlanthe des Culbréas, cette fois-ci avec le clan Marthiord. J'ai moins accroché à ce nouveau clan, peut-être est-ce à cause du ton de Lartémal le Foudre - voix du clan, capable d'endormir une horde de Broos. La catapulte est le scénario qui accompagne la description du clan et qui va expédier vos héros vers un dénouement plutôt inattendu ; il demandera un peu de travail de préparation. Le marché Praxien est un marché d'un genre très particulier qui sert de background au scénario Terre impure, début d'une campagne maison prometteuse. Enfin, la suite des aventures bédéesques du canard Danold, et de la nouvelle 'la chronique des gwandors' qui se poursuit à un rythme échevelé.

Vivement le numéro 3 pour la suite !

— Ludovic M. (Hauts-de-Seine)

• **GN Mag, Numéro 1, 50 pages, 40 F**

Fédération Française de Jeux de Rôle
Grandeur Nature

16 Les linandes vertes

95000 CERGY

Tél : 01.30.75.01.64

Mél : gnmag@fedegn.org

Oùèbe : <http://www.fedegn.org/>

Après l'expérience de GéNériques, la FédéGN saute le pas vers l'édition professionnelle avec ce tout nouveau GN Mag, très agréablement présenté (une partie en quadrichromie papier glacé !).

Au sommaire des aides pour les organisateurs - avec les Templiers (abordés sous l'angle historique et "fantastique" par le biais d'encadrés), une présentation du site du Barry, près de Bollène, l'intérêt de se constituer en asso, des suggestions de lecture, visites, etc. -

et les joueurs – guide de costumes, conseils divers, etc. -, le tout accompagné bien évidemment du calendrier des GN à venir et le plat de résistance avec une soirée-enquête, "La Pension".

Sommaire complet :

Histoire de... : Les Templiers

De pied en cap : conseil pour la confection d'un costume années 50

Tais-toi et creuse ! : sources d'inspiration diverses

In situ : un site de GN troglodyte, le fort de Barry

Parlez-nous de vous : Description d'une asso par ses membres; en l'occurrence pour ce premier numéro, l'équipe de GN Mag.

Les conseils de la mère Fée Dés : Pourquoi créer une asso ?

Débats : Le frisson tel que traité dans les films américains des 50s

Le repos du guerrier : Actualité livres/films/etc.

Soirée Enquête : La Pension

De Mag à Zines : Revue de presse générale et fanzines

La vie des stars : Début d'un Who's Who du GN

A vos encriers : Courrier des lecteurs

Fais-le toi-même : Fabriquer sa monnaie de plomb

MaGNagna : Humour

Infos pratiques : Petites annonces, etc.

Métamorphose : Les Elfes, de la légende à la fabrication des oreilles.

PersonNaGe : Concino Concini

Veni, Vidi, Vici : le calendrier des GN

Planet Mag : Le GN à travers le monde (en particulier au Québec)

Cékoidon : Petit lexique du jargon GN



Trophée Fanzine 2001

Le Trophée Fanzine 2001 de la FFJdR a vu le jury délibérer le week-end du 30 septembre au cours du Monde du Jeu, porte d'Auteuil à Paris.

Les participants étaient :

- Arkenstone,
- Beludis,
- Chrysopée,
- Comme un Lion,
- Les Erudits de l'Ambigu,
- Tenebrae.

Le choix a été serré, les trois premiers ayant tous une note moyenne dans un éventail d'un point.

Le choix du jury s'est porté sur le fanzine *Chrysopée*, élu lauréat du Trophée Fanzine 2001.

Le jury était constitué de :

- Patrice Mermoud (FFJdR) ;
- Alban Azzopardi (trésorier de la FFJdR, remplaçant le président, empêché) ;
- Olivier Noël (D20 Magazine / Hexagonal) ;
- Philippe Rat (critique fanzine de Casus Belli The Original Serie) ;
- Renaud Maroy (auteur de Pavillon Noir) ;
- L'équipe de Tumultes & Trahisons, le lauréat de l'an dernier.

Avec toutes nos félicitations à tous.

- Patrice Mermoud, Responsable Trophée Fanzine FFJdR

Nous poursuivons sur notre lancée en vous donnant les coordonnées de fanzines. Nous continuons avec la fin de la lettre C, les D et le début de la lettre E...

Clerc Obscur

Cinéma, Bouquins, BD, Jeux de Rôle.

Mél :
egharbi@hotmail.com

Ouèbe :
<http://clerc-obscur.anotherlight.com/>

Cluricaune (Le)

R. Kervella
6 route de Moray – Lignerolles
45310 Patay
Mél : mr-k@wanadoo.fr

Codex Atlanticus

La clef d'argent
22 rue Pompidou
39100 Dole

Comme un Lion

Le zine du jeu Thoan, le jeu de rôle des Faiseurs d'univers (des dizaines de contributeurs, 80 pages, 30 francs)
c/o Roland Guissani

1 rue André Isaïa
La Mongrane Bat G
13013 Marseille
Mél : thoan@joueur.com

Ouèbe :
<http://www.thoan.fr.st/>
Cours du Chaos (Les)

Gilles Becq
85 rue des Iris
60110 Merla

Crépuscule

Bulletin de l'association « Les Rêveurs d'Ombre »
Édition Noir Fluo
15 rue des Allobroges
1227 Genève
SUISSE

Mél : ombres@hotmail.com
Ouèbe :
<http://www.club.ch/fil/ombres/nf>

Cyber Kobold Vampire Magicien (Le)

Laurent Laroche
47 rue Léon Gambetta
33140 Villenave d'Ornon

D'Rôle d'ère

Olivier Balsacq
8 rue Felix Delhasse
1060 Bruxelles
Belgique
Mél : balsacq@brutele.be
Ouèbe :

<http://come.to/droledere>

EastenWest

Webzine trimestriel. Scénarios, aides de jeux, herbier, interviews, critiques, inspis, mini-scénarios), les jeux méconnus...

Ouèbe :
<http://eastenwest.free.fr>

Eke eke te pang

Les Chevaliers de Ludivine
Route de l'Église
76400 Colleville

Elfquest - Le fanzine

Mél : skyfox@elfquest-france.com
Ouèbe :
<http://hiddentes.free.fr/>

Communiqués

Résultats du concours de scénarios organisé cet été

Du 28 juin 2001 au 07 septembre 2001, il s'agissait d'écrire un scénario pour un jeu de rôle sur ordinateur. Après lecture et délibération, le jury composé de membres de Casus Belli, IDlivre.com et Joystick.fr a désigné :

Vainqueur : M. Jérôme Noirez, pour "Les guerres Poussière"

Qui gagne : 1 Hors série "Laelith, la ville mystique 20 ans après", dédié par Didier Guiserix, rédacteur en chef de Casus Belli.

- 1 Roman Grand format de la collection Icares des éditions Mnémos.
- 1 Jeu de rôle Nephilim : Révélation, 3e édition, édité par Multisim.
- 1 Abonnement d'un an à Casus Belli.
- 1 Abonnement d'un an à Joystick. Et son scénario sera présenté et illustré dans Casus Belli.

2e et 3e prix : M. Mathieu Bertin pour "Téthys - l'océan des origines" et M. Bodin Jérôme pour "Agdaniande ».

Chacun gagne :

- 1 Hors série "Laelith, la ville mystique 20 ans après", dédié par Didier Guiserix, rédacteur en chef de Casus Belli.
- 1 Roman Grand format de la collection Icares des éditions Mnémos.
- 1 Jeu de rôle Nephilim : Révélation, 3e édition, édité par Multisim.
- 1 Abonnement d'un an à Casus Belli.
- 1 Abonnement d'un an à Joystick. Et, l'édition en ligne de son scénario sur le site www.IDlivre.com.

4e prix : M. Lionel Laugier pour "En-Sof".

Gagne :

- 1 Abonnement de 6 mois à Casus Belli.
- 1 Abonnement de 6 mois à Joystick.
- 1 Roman Grand format de la collection Icares des éditions Mnémos. Et l'édition en ligne de son scénario sur le site www.IDlivre.com.

5e et 6e prix : M. Vincent Hauuy pour "Projet Génèse" et Bun-Wath Ngau pour "Le marchand de sable".

Chacun gagne :

- 1 Abonnement de 6 mois à Casus Belli.
- 1 Abonnement de 6 mois à Joystick.
- 1 Roman format poche des éditions Mnémos. Et l'édition en ligne de son scénario sur le site www.IDlivre.com.

7e, 8e, 9e et 10e prix : M. Didier Pierrick pour "Le second souffle" ; M. Guillaume Viguie pour "Les sauveurs de Mélodée" ; M. Rémi Desaga pour "Le Monde d'Oros" ; et M. Gabriel Frey pour "Bifrost".

Chacun gagne :

- 1 Abonnement de 6 mois à Joystick.
- 1 Roman format poche des éditions Mnémos. Et l'édition en ligne de son scénario sur le site www.IDlivre.com.

Merci aux auteurs cités ci-dessous, qui ont passé leurs étés 2001 à écrire leurs scénarios, et qui ne font malheureusement pas partie des gagnants. Retentez votre chance pour le prochain concours, persévérez !

Melle Gaëlle Millet, M. Franck Dufour, M.s Renaud et Laurent Clavel, M. Patrice Mora, M. Ziad Chouadhi, M. Jean-Philippe Peissard, M. Rémy Fort, M. Fabrice Morisset, M. Nicolas Deleschaux, M. Vincent Guillemant, M. Jean-loup Grandcolas, M. Jérémie Valloton, M. matthieu Hague, M. Philippe Ferrier, M. Jean-Igor Puyrinier, M. Rémy Hespel, M. Jean-François THIEN-CHOW-KANG, M. Clément Hardy, Jonathan Debray, Christophe Regnier et Vinz.

Audiolivres

A plusieurs, lecteurs et/ou auteurs de l'Imaginaire (S-F, Fantastique et Fantasy), nous souhaitons créer une association dont le but est d'enregistrer des textes à l'intention des malvoyants. Ces textes pourraient être mis en ligne sur le net, ou disponibles en CDs.

Nous sommes donc à la recherche de textes libres de droits d'éditeurs et de "voix" pour lire ces textes.

Pour le moment, nous avons créé une liste sur yahoo : audiolivres-imaginaire@yahoogroupes.fr où nous vous invitons, si vous êtes intéressés, à nous rejoindre pour discuter de la mise en oeuvre de tout ça.

Lucie Chenu
Audiolivres imaginaires
<http://www.onire.com/audiomaginaire>

La Femme Piège et la Foire aux Immortels au cinéma ?

La société Téléma (qui appartient à Charles Gassot, le producteur du Goût des Autres) a obtenu les droits cinématographiques de *La Femme Piège* et de *La foire aux Immortels*. C'est Enki Bilal lui-même qui réalise ce long-métrage inspiré de l'univers *Nikopol*. Le groupe Duran-Duboi (dont l'équipe a travaillé sur *Les Visiteurs*, *Jeanne d'Arc* et *Didier*) sera chargé des effets spéciaux, puisque ce projet associe acteurs réels, personnages virtuels et décors de synthèse. Une équipe de 70 graphistes et près de deux ans de préparation seront nécessaires à la réalisation de ce film dont la sortie est prévue pour 2003.

Festival du film Jules Verne

J'aimerais dès à présent attirer toute votre attention sur l'ouverture, dans quelques semaines, d'un festival de cinéma tout à fait exceptionnel, encore méconnu - hélas ! - du grand public... Du 22 au 28 novembre 2001 se déroulera le Festival du film Jules Verne à l'Institut océanographique, à Paris.

A l'heure actuelle, le programme ne se résume qu'à un pré-programme, mais je peux d'ores et déjà vous dire qu'il y aura des invités de marque. Parmi eux, quelques-uns des plus grands explorateurs du XXe siècle (sous toutes réserves) : Neil Armstrong, Buzz Aldrin, Bertrand Piccard, Brian Jones, Jacques Piccard, Don Walsh, Sir Edmund Hillary, Thor Heyerdahl, Albert Falco, Philippe Tailliez, Alain Bombard et Valeri Polyakov. Excusez-moi du peu !

Voici quelques dates intéressantes :

Le 22/11 à 20H30, Charlotte Rampling ouvrira le festival en compagnie du jury. Présentation de la sélection officielle (qui met en lice les meilleurs documentaires d'exploration et de découverte du monde). Concert de John Scott.

Le 24/11 de 9H30 à 19H30 : projections. 20H30 : rencontre avec les invités.

Le 25/11 à 20H30 : projections et rencontres.

Le 26/11 à 20H30 : idem. Thème abordé : "Le rêve des étoiles".

Hommage à "2001, Odyssée de l'espace".

Le 27/11 : proclamation du palmarès 2001, remise des Jules Verne Awards. Rencontres.

Le 28/11 à 20H30 : "Nuit fantastique" dédiée aux super-héros.

Projection du premier film documentaire réalisé sur ce mythe en avant-première mondiale.

Institut océanographique - 195 rue Saint-Jacques, 75005 Paris (RER ligne B : Luxembourg)

Tarifs : une journée ou une soirée, tarif unique : 40 F (gratuit pour les moins de 20 ans), passeport : 180 F, tarifs spéciaux : soirée d'ouverture - 90 F, soirée du 24/11 - 60 F, soirée des Jules Verne Awards - entrée libre selon places disponibles

Tél. : 01 56 24 30 30

Mél : Envoye.Spatial@extraterrestre.net

Ouèbe : <http://www.julesverneaventures.com>

Trois petites news de Caza

1. La sortie du Numéro de K.O.G., le nouveau magazine mensuel de BD fantastique-SF, dont je vous parlais il y a quelques mois. C'est dans tous les kiosques et c'est pas mal. Avec des pages superbes de Toppi et pas mal de petits nouveaux qui ne demandent qu'à grandir... (et une interview de Caza-encore lui ?)

2. Une exposition virtuelle d'une cinquantaine d'illustrations (dont des inédites) sur le thème de "L'Homme remodelé" (robots, cyborgs, mutants, clonage, etc). C'est sur le site de nooSfere, mais pas dans ma page perso... www.noosfere.com

3. La sortie chez Delcourt de la réédition d'Arkadi tome 4 "La Corne rouge". Une re-sortie, donc, avec bien sûr une nouvelle couv' ! (Le tome 5 se prépare pour mars, on devrait donc en avoir fini avec les rééditions dans le courant de 2002...)

De mon côté, je suis à peu près libéré de ma part de travail sur le dessin animé "Skän, ou Les Enfants de la pluie". Le sort du film est maintenant entre les mains du studio coréen qui anime... Sortie toujours en vue pour fin 2002.

Je ressors donc des tiroirs le scénario du tome 7 d'Arkadi... enfin... les notes en vue d'un scénario...)

à suivre...

Caza

Secretum Templi, le JdR : Les auteurs d'un jeu de rôle historique sur les templiers vous invitent à le découvrir sur leur site ouèbe à l'adresse : <http://mageos.iffrance.com/secretum>.

Nous y étions

Convention Assembl'Orc au Puy en Velay du 21 et 22 Juillet 2001

Étaient présents sur cette convention Pierre Thierry (PR 67, 68), Céline Parbelle (PR 75), Sébastien Jouffre (PR 43, responsable de la manifestation) et Marie Brunel (membre actif).

Actions menées :

- Explication du Jeu de rôles à des parents et des grand-parents,
- Plusieurs adhésions potentielles (5 ou 6 à confirmer au MDJ),
- Plusieurs ventes de t-shirt potentielles (3 T-shirts à confirmer au MDJ ou par correspondance),
- Peut être une future PR à Clermont-Ferrand,
- Des modifications à apporter au bottin des clubs.

Principales rencontres :

- Rencontre avec les éditeurs de *Multisim* et *7^{ème} cercle*,
- Rencontre avec les illustrateurs *Pascal Yung* et *Roland Barthélémy*,
- Interview par deux journalistes. Le premier article parlait du jeu de rôle : qu'est ce que c'est, qui le pratique et où, l'autre parlait de la convention, du jeu de rôle et des jeux de simulations.

Points positifs de la convention :

- Explication du jeu de rôle à une mère de famille et à une grand-mère dont les enfants pratiquent ce loisir. Il est d'ailleurs possible que la grand-mère essaye de jouer avec ses petits enfants,
- Billets de trains offerts par les organisateurs de la convention,
- Possibilité de participer aux tournois ou

de faire des parties libres dont des parties avec les éditeurs de *7^{ème} cercle*,

- Une très bonne ambiance.

Points négatifs de la convention :

- Problème de logement (limite du camping),
- Problème d'organisation concernant la nourriture. Les tarifs sont pas cessés de varier sur les 2 jours, un coup à la hausse, un coup à la baisse,
- Problème concernant le tournoi de jeux sur PC. Les lots annoncés au départ n'ont pas été ceux distribués lors de la remise des prix.

Dans l'ensemble, je crois que tous les présents se sont bien amusés.

A l'année prochaine !

- L'équipe de la FFJdR

Monde du Jeu 2001, Espace Auteuil (Paris)

Le salon du *Monde du Jeu 2001* s'est tenu à l'Espace Auteuil les 28, 29 et 30 septembre derniers.

Cette année encore, nous étions présents ! Même si la place des jeux en réseau ne cesse d'augmenter, le jeu de rôle occupe encore la majeure partie de l'espace. Tous les éditeurs n'étaient pas représentés (*Siroz*, *Descartes* notamment), mais certains étaient venus en force. *Multisim* avait fait le déplacement en nombre pour la sortie de *Nephilim - Révélation* (sur un stand toujours aussi beau !), *7^{ème} Cercle* présentait la nouvelle édition de *Kult* et de *L.A. 2035*, *Nestiveqnen*, le nouveau scénario de *Denis Gerfaud* pour *Rêves de Dragon (Le Maître de Shamato)*...

La *FédéGN* et l'association *Rêves de Jeux* (séjours ludiques) étaient présentes également !

Beaucoup de visiteurs ont fait le déplacement, les allées étant tout juste assez larges le samedi.

Comme l'année dernière, *Renaud Maroy*, l'auteur de *Pavillon Noir - La Révolte*, était notre invité. Un petit coin de table lui a permis de faire découvrir son jeu... et de partir en quête d'un éditeur !

Fanzine (voir la rubrique « Fanzines »).

Le choix du jury s'est porté sur *Chrysopée*.

Le *Bac Rôliste*, d'un niveau quelque peu relevé cette année, nous a valu moins de participations que les années précédentes (voir les questions de cette année dans l'encadré).

Plusieurs parties de R.E.V.E.S. ont été organisées pour de débutants qui sont repartis ravis de cette première expérience du jeu de rôle.

Le Monde du Jeu est LE salon des jeux en région parisienne à l'heure actuelle. Il permet de rencontrer toutes sortes de joueurs de différents horizons (cartes, réseau, jdr, plateau...), de découvrir les nouveautés, rencontrer les éditeurs, les auteurs, les illustrateurs... professionnels ou amateurs.

Vivement l'année prochaine !!!

- L'équipe FFJdR au Monde du Jeu



Six fanzines participaient au *Trophée*

Dédicaces de Nephilim - Révélation par les auteurs et les illustrateurs, venus en force

Le Bac Rôliste 2001 !

1. Quel Éveillé de *Kult* a produit l'Arcanum Metropolis ?
2. Quel est le personnage faisant office de messie pour les Immortels de *Nephilim : Révélation* ?
3. Dans *Exterminateurs*, quel pouvoir permet aux fantômes de devenir invisibles, même au don de double vue ?
4. Quel est le nom de la capitale du Royaume du Nord dans *Maggus* ?
- Combien existe-t-il d'Art de l'Aventure dans *Guildes : El Dorado* ?
- Et Lesquels ?
5. Quel titan est enchaîné au fond de la Mer de Sang, des *Terres Balafrées* ?
6. Dans *D&D3*, quel sort nécessite comme composante matérielle de lancer de minuscules tartes à la crème à la figure de la cible et d'agiter une longue plume pendant l'incantation ?
7. Ce dieu dément est proposé en exemple aux amateurs de *Sorcellerie* (7^{ème} Cercle). Quel est son nom ?
8. Qu'est devenu la Nuit, Noxe, dans l'univers d'*AGONE* ?
9. Ils sèment la terreur autour de Strasbourg et se font appeler « Ordre des Chevaliers de Satan ». Qui est leur chef ?
10. Quelle grosse différence peut-on trouver entre les versions américaines et françaises de l'Atlas de Ghespad (*Terres Balafrées*) ?
11. Quel est le nom de la frontière que les PJs doivent franchir au début du jeu *Guildes : El Dorado* ?
12. Le premier univers de fantasy complet décliné en jeu de rôle, il a servi de cadres à plusieurs jeux. 13. Quel est cet univers et dans quel jeu a-t-il été mis en scène pour la première fois ?
14. La dimension ayant pour dénomination scientifique « surdimension kinesthétique psychoperceptible » qui permet de voyager plus vite que la lumière d'un bout à l'autre de *l'Empire Galactique* a un nom plus familier. Lequel ?
15. Si un ange et un démon sont tous deux au point zéro d'une explosion, lequel a le plus de chance d'y survivre ?
16. À quel auteur rend hommage le scénario publié dans l'écran en français de *Mage 3ème édition* ?
17. Quel est l'ouvrage lauréat du prix « Mary Seeman 2001 » décerné au meilleur travail lié à la psychiatrie et aux sciences humaines ?
18. Quel est le nom du Daemon Majeur du Cercle du Tourment (*Obsidian*) ?
19. Quel est le nom des personnages surhumains que l'on peut interpréter dans *DarkEarth* ?
20. Au milieu des années 80, *TSR* tenta d'imposer un concurrent face à *White Dwarf*, en Angleterre. Quel était son nom ?

Question subsidiaire :

Au fil de ses suppléments et scénarios, combien le jeu *Villains & Vigilantes* (F.G.U.) a-t-il vu passer de super personnages non-joueurs (hors archétypes style race d'extraterrestres, etc.) ?

- Question subsidiaire : 335
1. Leonard de Vinci
 2. Akhenaton. Epiméthée, Messie des Elements, Rex Ka et Kwistiaz Haderach sont recevables également.
 3. Suaire
 4. Ghomoril
 5. 3 : Art Guerrier, Art Etranger, Art Guildien
 6. Kadoum
 7. Fou rre de Tasha
 8. Nath Shagraa
 9. L'Ombre
 10. Nathaniel Nastan (Zombies)
 11. L' Ahnkille, pays qui n'est décrit que dans la VF
 12. La barrière des Enfants-Cyclones
 13. Tekumel, du Pr M.A.R.Barker, dans « Empire of the Petal Throne »
 14. Le Triche-Lumière
 15. L'ange (facteur de réduction des dommages de 3 contre 2 pour le démon)
 16. Lovcraft (le titre du scénario est « Demons et merveilles »)
 17. Le recueil de scénarios « Unseen Masters », pour Cthulhu 90 (non, ce n'est pas une blague !).
 18. Silésia
 19. Les Sombres-Fils et les Radieux.
 20. Imagine

Rendez-vous

DECEMBRE 2001

Du 12 au 21 décembre 2001,
Expositions Tolkien, Vitrolles (13)
15 décembre 2001, Expositions Tolkien,
Pontault-Combault (77)

La Faculté des études elfiques et E. J. Kloczko "elficologue" organisent en décembre 2001 deux éditions d'une même manifestation tolkienienne : une exposition Tolkien offrant également des cours gratuits de langue et de calligraphie elfique.

Du 12 au 21 décembre,
 à la Bibliothèque Georges Sand, Centre Ville
 13127 Vitrolles,
Contact :
 Tél : 04 42 77 90 40

Le 15 décembre,
 à la Bibliothèque - Médiathèque,
 107, av. de la République,
 77340 Pontault-Combault,
Contact :
 Tél : 01 70 05 47 59

JANVIER 2002

19 et 20 janvier 2002, 2nde Coupe de France de L5R, Tours (37)

Organisé par la Compagnie Phœnix pour la deuxième année consécutive.

Au programme :
 Cette rencontre aura lieu à partir du samedi 20 janvier 2002 à 14 heures.

Différentes animations sont également prévues : jeux de plateaux (tournoi de "Samouraï et Katana"...), jeux en réseau (parties sur "Shogun Total War"...), jeux de cartes...

L'inscription à la Coupe de France sera de 70 francs pour le jeu de rôle et toute animation, et de 20 francs pour les jeux de plateaux, PC et figurines.

Contact :
 Monsieur Jean-Yves Boulay
 8 rue du Vallon
 37320 Evres-sur-Indre

Pour toute information :
 La Ludopassion, Accès Courteline
 Tél : 02.47.37.07.01 (demander Eric Drouin)
 Ouèbe : <http://www.ludopassion.fr.st>

26 et 27 janvier 2002, 8ème Convention de Jeux de Simulation, Sévenans (90)

Organisé par l'Oricalque (ex Troll Penché), club de jeux de simulation de l'UTBM (Université de Technologie de Belfort-Montbéliard, sur le site de l'UTBM, à Sévenans.

Au programme :
 La convention aura pour but de rassembler aussi bien les rôlistes confirmés que le néophytes ainsi

que les "wargamers" de tous horizons. Le thème de cette convention sera cette année le "Retour au Pays".

Différents tournois se dérouleront lors de cette manifestation: tournois de D&D 3°, Guildes 2°, Vampire 3°, Cthulhu, Prophecy et Shadowrun 3°. De plus de nombreuses tables libres seront organisées tout au long du week-end et auront pour but de faire découvrir jeux de rôle, jeux de carte et wargames au plus grand nombre. Venez donc nombreux !!

Notre convention en quelques chiffres :
 - Près de 400 personnes à chaque édition,
 - Des délégations venues de la France entière ainsi que de Suisse et de Belgique,
 - Plus d'une douzaine d'articles dans les quotidiens,
 - Compte parmi les 10 plus grandes

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

- * **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
- * **Gironde (33)** - Picard Aurélie - dana.fae@caramail.com
- * **Indre et Loire (37)** - Certain Alexandre - 02 47 41 65 38
- * **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
- * **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)
- * **Val d'Oise (95)** - Bago Sébastien - 06 18 99 11 38

manifestations rôlistiques de **23 et 24 février 2002, Salon Aquitain du Jeu de Simulation, Pessac (33)**

Contact :

Oricalque
 Jérôme SIERANT
 3 Rue Marcel PAUL Appt 40
 90000 BELFORT
 Tél : 03.84.28.27.44
 Mél :
 troll.penche@utbm.fr
 jerome.sierant@utbm.fr
 guillaume.lemasson@utbm.fr

FEVRIER 2002

2 février 2002, L'appel de tout l'ORCS 6ème édition, St-Brice sous Forêt (95)

Organisé par l'Ordre Rôlistique des conteurs de Songes, à St-Brice sous Forêt (95)

Au programme :

Tournoi : Infos sur le <http://orcs95.free.fr>

Contact :

Mensac Philippe
 Tél : 01 39 92 16 48
 Mél : pmensac@webmails.com

Organisé par "Les Griffons de Pessac" à la salle Bellegrave de Pessac dans le 33.

Au programme :

Les portes s'ouvriront à 9h pour se fermer à 22h chaque soir...

Un tournoi de jeux de rôles avec pour le Samedi : L5R, Hawkmoon, Néphilim, Cthulhu, Cyberpunk.

Et pour le dimanche : 7ème mer, Warhammer, Vampire, INS, Star Wars...

Un tournoi de Warhammer Battle indépendant les Samedi et Dimanche dans 3 salles de 60m² que demande le peuple !!

Une mini foire expo des jeux de simulation avec une Grande table associative avec on espère beaucoup d'assos du Grand Sud Ouest et d'ailleurs pourquoi pas, des éditeurs, des revendeurs...

Cette dernière partie sera ouverte au Grand public ainsi que des tables d'initiation au Wargames et jeux de rôles...

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

Contact :

Pour tout renseignement et pré inscriptions :

Mél : Keldrilh@wanadoo.fr
 Tél : 06-08-05-11-37 (Stéphane)
 ou 06-65-25-36-41 (Gwénaëlle)

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

1. Plein de parties, entre partis.
2. Adverbe de lieu. Ou un jour en 5 minutes de jeu. On lui abandonne son choix.
3. Elle participe au combat en se faisant mettre en position.
4. Se dit d'une vieille bâtisse à tour crénelée, par exemple. Appel.
5. Faux ou vrai à moitié fou. Le voleur l'est, le volé aussi bien qu'il ne le soit pas!
6. Nombre de faces pour un dé pas carré. Son auteur se fait presque toujours traités de nom d'oiseaux.
7. Il la lui faut au troll débutant pour arracher la princesse des mains du monstre. Fait.
8. C'est sa que qui distingue la grosse bête en bleue du petit être vert. Fleur très résistante aux désherbants.
9. Laissez de côté.
10. Ce qui lui arrivera s'il continue de s'attaquer à plus fort que lui.

- I. Il n'enlève sa combinaison que sous l'effet de l'explosif.
- II. Des fervents de Cthulhu en ont deux. Pour lui, l'action a remplacé les bottes ou la blouse, le fling la masse.
- III. Pour l'habitué des cryptes, il qualifie le cintre ou l'habit.
- IV. Les plus vénérés connaissent tout de la sorcellerie.
- V. Plantera (ses joueurs dans une pièce annexe pour s'occuper d'un autre trop curieux).
- VI. Avant nous. D'être.
- VII. Il permet d'entendre des voix. En fait de dés, lorsque les fans de Corwin jouent à la marelle, ils font avec.
- VIII. Il y a bien longtemps, elle était toute colère. Le moteur du Titanic n'en a pas eu besoin pour couler.
- IX. Je général. Traverser un monde non sans y faire des rencontres marquantes.
- X. Rôle au nom sorti tout droit de la bible.

God'Zilla montre les crocs



**JDR sur table ?
Et pourquoi pas Tennis sur court !**

Cela faisait longtemps, amis rôlistes, que je me taisais. Cela faisait longtemps que rien ne m'avait spécialement assez énervé pour mériter que je passe un peu de mon temps précieux à écrire cette rubrique. Quand, alléluia, il y a eu l'assemblée générale de la FFJDR. En effet, pendant cette assemblée où tout se passait plutôt bien, j'ai entendu LES mots qui me font sortir de mes gongs à tous les coups : "jeu de rôle sur table".

Ce terme, qu'un petit groupe de gens voudrait faire passer dans le vocabulaire rôlistique, a le don de me faire bondir de ma chaise car rien n'est plus idiot (excepté "jeu de rôle ludique") ! En effet, le JDR a été créé il y a plus de 25 ans. Or, à cette époque, il n'y a pas eu besoin de le qualifier car il était le SEUL. Les évolutions de notre activité ont donc dû se différencier du JDR en y rajoutant leur spécificité, c'est pourquoi est né le "JDR Grandeur Nature".

Ainsi, si je parle de tennis, tout le monde sait que cela se joue sur un court avec des raquettes et, si je dit tennis de table ou ping-pong, tout le monde sait que cela se joue avec une balle en plastique sur une table. Donc pourquoi rajouter le mot "table" au JDR parce que cela se joue sur une table ? Je signale que cela se joue aussi avec des dés ; donc, pourquoi pas "JDR sur table avec des dés" ? On peut également utiliser des figurines et une plaque Véléda ; cela deviendrait : "JDR sur table avec des figurines, des dés et une plaque Véléda", en abréviation JDRSTADFDEUPV.

Et moi qui joue sans table mais assis sur une chaise, je ne fait donc plus du JDR car je n'ai pas de table mais du JDR sur chaise... Faut-il créer une FFJDRSC (Fédération Française de Jeux de Rôle Sur Chaise), une FFJDRST (Fédération Française de Jeux de Rôle Sur Table), une FFJDRSTAF (Fédération Française de Jeux de Rôle Sur Table Avec Figurines), une FFJDRSTAFED (Fédération Française de Jeux de Rôle sur Table avec Figurines et Dés) et pourquoi pas une FFJDRSTAFDJBCMC (Fédération Française de Jeux de Rôle sur Table avec Figurines Dont les Joueurs Boivent du Coca et Mangent des Chips) ?

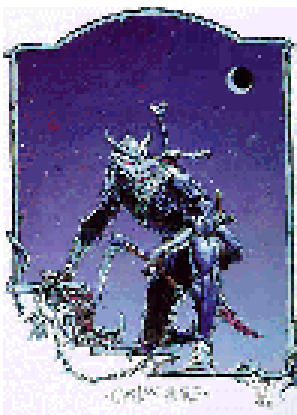
Vous pouvez constater la profonde connerie qui est véhiculée par le terme "sur table". Le JDR est le JDR et ses évolutions prennent d'autres noms, ce qui est normal. A la limite, si vous voulez vraiment qualifier le JDR, vous pouvez utiliser le terme "traditionnel" qui regroupe le fait d'être le premier et, surtout, le plus pratiqué !

Bon, ami rôliste, à la prochaine Lettre où, je pense, j'aurai encore une bonne occasion de râler.

GodZilla

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

Tous nos t-shirts et sweats comportent sur le coeur le logo FFJdR en noir. Trois modèles sont disponibles (dans les tailles S, M, L, XL et XXL ; att) : *Grimfang* (Caza), *Viviane* (Didier Graffet), ou *Ombres d'Abyrne* (Sandrine Gestin).



Le t-shirt est vendu 90 francs l'unité, le sweat 120 francs, plus les frais de port.

Pour tout renseignement :

T-Shirts FFJdR, c/o Gilles FEVRIER, 16/18 rue du Général Leclerc - 78430 Louveciennes, Tél. 01.39.69.76.09 ou 06.64.14.24.74 ou <http://www.ffjdr.org>

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 : 76,22 euros

Associations : 15,24 euros

Membres actifs : 15,24 euros

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 - 9,15 euros (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, letreffjdr@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 24 Novembre 2001

Le plus grand magasin de France
de jeux de simulation
et de figurines
ouvre à Nice!

300m² de : **L'Entre Jeu**

- Figurines
- Wargames
- Jeux de Rôle
- Jeux de Cartes
- Jeux de Plateau
- Bibelots
- Littérature et illustrations

Horaires :
Du lundi au samedi de 10h à 19 h
Le premier et le troisième dimanche du mois de 13 h à 19 h
et tous les vendredi jusqu'à minuit.

L'Entre Jeu
8, rue d'Alger
06000 Nice
04 93 62 51 15

Jeux de Plateau

- Descartes
- Tilsit
- Archeon
- import US et allemand.

Démonstration, tournois et test des nouveaux jeux.

Bibelots

Un grand choix de bibelots sur le thème du fantastique.

Dragons, fées, Gargouilles, Statuettes, sorres-livres, chandeliers.

L'Entre Jeu
8, rue d'Alger
06000 Nice

Renseignements : Entre Jeu 04 93 62 51 15
Renseignements figurines : Christophe 06 15 95 94 01

Figurines

Fantastiques :

- Warhammer Fantasy Battle
- Warhammer 40 K
- Confrontation
- Demonworld
- Fenyll
- Mithril
- Pièces détachées

Historiques :

Andrea, Pegaso, Emi, Soldiers, Metal Modeler, El Viejo Dragon, Pilipili, Gladius, Il Feudo, Elite, Aitna, Poste Militaire, Quadri Concept, Eseinbach, Durendal, Masterclass, Latorre, FM Beneito, White Models, Alpha image, Time Machine, ...

Jeux de Cartes

Tous les Jeux de cartes :

- Magic
- Harry Potter
- Pokemon
- Livre des 5 anneaux
- Vampire
- Star Wars
- Star Trek
- Jedi Knight
- Duffit Foot
- 7th Sea

Jeux de Rôle

Tous les jeux de rôle en français et imports

- Donjons & Dragons
- LSA
- Vampire
- L'Appel Cthulhu
- Agone
- Prophecy
- Exalted,...

En décembre venez découvrir les figurines tirées de la célèbre oeuvre de J.R.R. Tolkien

Le Seigneur des Anneaux

toute la gamme Games Workshop, Mithral, Side Show

Grand choix de peintures
Toutes les gammes Prince August et Citadel

Atelier de peinture et de décors
Service bibliothèque
(Ancien White Dwarf, Magazines de figurines, livre de modélismes, Osprey, et nombreux catalogues)

Conseil à la création d'armées
Tournois, campagnes et démonstrations

Lieu de rencontre des clubs
"Le Grognard" : figurines historiques
"Le Dragon blanc" : figurines fantastiques
"La Fédération Française de Confrontation"

Un grand espace de jeu
5 tables 2,4m x 1,8m pour vos wargames (Ville en ruine, monde hostile, désert,...)
6 tables Confrontation
Et de nombreux décors modulables sur des tables supplémentaires.

Figurines

Jeux de Plateau

Bibelots

Jeux de Cartes

Jeux de Rôle

L'Entre Jeu
8, rue d'Alger
06000 Nice

Renseignements : Entre Jeu 04 93 62 51 15
Renseignements figurines : Christophe 06 15 95 94 01

Grand choix de peintures
Toutes les gammes Prince August et Citadel

Atelier de peinture et de décors
Service bibliothèque
(Ancien White Dwarf, Magazines de figurines, livre de modélismes, Osprey, et nombreux catalogues)

Conseil à la création d'armées
Tournois, campagnes et démonstrations

Lieu de rencontre des clubs
"Le Grognard" : figurines historiques
"Le Dragon blanc" : figurines fantastiques
"La Fédération Française de Confrontation"

Un grand espace de jeu
5 tables 2,4m x 1,8m pour vos wargames (Ville en ruine, monde hostile, désert,...)
6 tables Confrontation
Et de nombreux décors modulables sur des tables supplémentaires.