

La Lettre

n°9

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

Les rubriques

News du JdR

Rendez-vous

Fanzines

Mais aussi...

Le dossier :

Rôlistes :

Les
Stéréotypes
de
joueurs



Numéro 9 - 2,29 euros
Trimestriel
Juillet - Septembre 2003

EDITORIAL

Ca y est, c'est la rentrée ! Finies les parties de JdR sur la plage jusqu'à 3h du mat' ! Va falloir se rationner ! Euh, non, finalement, on va continuer à jouer... L'est fou, le redac'chef... Bon. Malgré l'actualité rôlistique morose (liquidation judiciaire de Multisim, cf. les News de septembre), on va tâcher de conserver un brin de bonne humeur et de s'éclater au Monde du Jeu, hein.

La nouveauté de ce numéro, c'est que le Bulletin des membres, qui a longtemps été séparé du reste de la Lettre, rejoint nos colonnes, la gestion de deux organes de comm' ne se justifiant plus depuis notre changement de mode de diffusion. Vous retrouverez donc dans chaque numéro de la Lettre une partie « magazine » et une partie « infos fédé ». La vie n'est-elle pas merveilleuse ?

Que vous dire d'autre, sinon que, comme HallaanLoske, pilier de notre forum Internet, et SiLaNdRa, qui nous a dessiné la couv' de ce numéro, il ne faut pas hésiter à nous soumettre toutes vos idées, articles, scénars ou illustrations ! Je sais, je suis lourd, mais allez, quoi, aidez-moi ! ☺ (Par courrier ou par e-mail : lettre.redac-chef@ffjdr.org).

Allez, à bientôt pour de nouvelles aventures !

J. Darmont, redac'chef bronzé

AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

| | |
|--|----|
| L'Edito du Chef | 2 |
| En direct de la Fédé ! (anciennement Bulletin des Membres) | 3 |
| Liste des boutiques partenaires | 4 |
| FFJdR Wants You !!! | 5 |
| Les news du jdr | 6 |
| L'indispensable rubrique Fanzines | 10 |
| Dossier : les stéréotypes de joueurs | 12 |
| Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations) | 16 |
| Fiche d'inscription pour un(e) ami(e) | 18 |

La Lettre de la FFJdR est publiée par la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR), Siège social : c/o Pierre Thierry, 4 rue du bain aux roses, 67000 Strasbourg.

Tél. 03.88.37.09.72

Mél : contact@ffjdr.org

Ouèbe : <http://www.ffjdr.org>.

Imprimeur : c/o Pierre Thierry, 4 rue du bain aux roses, 67000 Strasbourg.

Directeur de la publication : Jérôme Chabrol.

- Rédaction (lettre@ffjdr.org) -

Rédacteur en chef : Jérôme Darmont (lettre.redac-chef@ffjdr.org)

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

Rubriques : "Rendez-vous" : Gilles Février, "Fanzines" : Jérôme "Mithriel"

Darmont. Illustrations : - Couverture : SiLaNdRa (Laure Abensur, <http://www.silandra.net>) - Illustrations intérieures : Vivki Visconti-Tilley, Julia

Lacquement, Tarkus, Corel Gallery

En direct de la Fédé !

En direct du CA

secretaire@ffjdr.org

Un fanzine FFJdR

Samuel Tarapacki nous a présenté un projet de fanzine fédé (différent de la Lettre, un fanzine pur JdR). Le CA a répondu qu'il était emballé, mais que la partie financière ne pourrait être assumée par la FFJdR seule, en l'état actuel. Des administrateurs doivent encore le rencontrer pour en discuter autour d'une table.

Question du Groupe de Travail (GdT) Comités

Le GdT a demandé au CA des explications sur les raisons de la forme actuelle de comités, c'est-à-dire des associations indépendantes dans leur fonctionnement de la FFJdR. La raison en est qu'à l'époque de la rédaction du RI, des associations fédératives locales existaient déjà, et qu'il devait être possible de les intégrer telles quelles dans la fédé. Toutefois, le GdT envisagera également des solutions où les comités seraient des sections internes de la fédé.

Formalisation du fonctionnement des GdT

Pierre THIERRY a rédigé une proposition de texte décrivant le fonctionnement des groupes de travail, pour que ceux-ci aient un cadre de fonctionnement précis. Le texte a déclenché une vive polémique, et il a été dit qu'il était trop complexe pour être utilisé en l'état. Pour l'instant, donc, les GdT sont complètement libres de choisir leur mode de fonctionnement.

GdT Agréments

Le GdT a été officiellement créé. Son but est d'envisager la création d'agréments pour toutes sortes de choses : sites, conventions, assos, etc. Il dispose, comme tous les GdT désormais, d'une section sur le site, ainsi que d'une liste de diffusion (<http://www.ffjdr.org/?page=activites-gdt-agrements>).

Procédures de votes au CA

Plusieurs fois cet été, puis à la rentrée, la

question du fonctionnement exact des votes du CA, lorsqu'ils sont fait à travers la liste de diffusion, est revenue. L'information des nouveaux administrateurs n'était pas convenablement faite, et seuls certains étaient au courant de la procédure. Comme en plus celle-ci s'avère parfois gênante pour prendre des décisions rapides, il a été envisagée de la décliner en deux versions, l'actuelle à laquelle se rajouterait une procédure « d'urgence ». Bien sûr, ce sera publié sur le site, de manière à ce que tout le monde puisse savoir comment nous fonctionnons...

Statut des Personnes-Ressources

On s'est aperçus que les PR n'avaient aucune existence officielle dans nos statuts ou notre RI. Une réflexion a donc été lancée sur des articles à ajouter au RI pour combler ce manque, et en profiter pour préciser leurs fonctions. Erick OZOUF a manifesté son hostilité à ce qu'une association soit PR, comme c'est actuellement le cas, à cause du risque de confusion avec un comité. Jérôme GAYOL nous a fourni, début août, trois articles qui ont formé la base de la proposition de modification du RI que le bureau va prochainement voter.

Plaquette commune avec les États Généraux du JdR

Les EGJdR nous ont contactés pour mettre au point, en commun avec la FédéGN et nous, une plaquette de présentation du JdR en général. Ce projet a pour le moment été de toute façon mis de côté puisque notre priorité est de finaliser et de sortir notre propre plaquette.

Lenteurs et égarements du CA

Il a été pointé du doigt que trop souvent, des discussions d'importance mineure prenaient le pas sur la liste de diffusion sur des sujets plus importants, qui du coup, au mieux étaient négligés, au pire tombés dans l'oubli momentanément. Tout le monde est d'accord sur le fait que la fédé manque dans l'ensemble de ses projets de méthodologie et d'organisation. Il a notamment été proposé qu'un ou plusieurs membres du CA, éventuellement à tour de rôle, jouent le rôle d'animateurs pour cadrer les débats de la liste.

Le Fax aux oubliettes

À l'occasion de l'écriture de la plaquette, la question de prendre un numéro de fax plus commode, en France et non plus en Angleterre au travers d'un service payé par de la publicité, a été posée. Finalement, au vu de l'utilisation absolument inexistante qui était faite de l'actuel, la CA a décidé de ne plus avoir de numéro de fax.

Lettre et BM 8

La Lettre 8 a été sortie, et le CA a voté la décision de cesser de protéger par mot de passe le bulletin des membre, cette protection étant peu utile, et surtout gênante pour les lecteurs.

JdR par courriel et par forum

Le CA a décidé que ces jeux, parce qu'ils relevaient d'un jeu de personnage d'une façon parfaitement similaire au JdR joué autour d'une table, entrait dans le champ d'action de la FFJdR.

Fédérer tous les jeux de simulations

Certains administrateurs ont envisagé la possibilité de fédérer l'ensemble des jeux de simulations en France, comme c'est le cas en Belgique. Toutefois, il a été souligné que ce serait encore trop difficile, à la fois pour des raisons d'organisations et de mentalités. L'invité de la FédéGN au sein du CA, Jérôme MALTERE, nous a de plus expliqué que c'était pour l'instant exclu pour la FédéGN, qui avait enfin stabilisé son fonctionnement, et qui avait des projets nettement plus prioritaires, qui passeraient forcément avant. L'idée a finalement été (provisoirement ?) abandonnée.

Débat houleux sur les forums et représentation des assos

Un débat est né sur les forums, parti de la faible qualité actuelle de notre bottin et de l'implication des associations dans la FFJdR. Au cours de ce débat, il a été mis au jour que de nombreuses personnes n'avaient pas conscience des implications du mode actuel de fonctionnement des comités sur la représentativité des asso-

ciations. Un texte explicatif, avec des exemples, devra être rédigé pour les expliquer.

FFWFF

Cette fédération des jeux de figurines

(non historiques) nous a contactés pour nouer avec nous un partenariat. Nous les rencontrerons pendant le Monde du Jeu, pour envisager cette proposition, qui est d'autant plus intéressante que de nombreux clubs de JdR pratiquent également des jeux de figurines.



Bilan demi-année 2003 - juillet 2003

| Tache | Entrée | Sortie | Budget | Reste | Remarque |
|------------------------------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------------------|---|
| Cotisation | 929,53 € | | | | 66 membres actifs dont 19 associations et 2 comités + 15 membres d'honneur et parrain |
| Vente Casus | 1 389,15 € | | | | |
| Vente kits | 167,00 € | | | | |
| Vente tee-shirt | 35,99 € | | | | |
| Fonctionnement | | 113,82 € | 150,00 € | 36,18 € | |
| Lettres FFJdR | | 0,00 € | 450,00 € | 450,00 € | |
| AG 2003 | | 0,00 € | 120,00 € | 120,00 € | |
| Personnes Ressources | | 0,00 € | 80,00 € | 80,00 € | |
| Communication | | 0,00 € | 300,00 € | 300,00 € | bannière salon : 150 E ... en cours |
| <i>Plaquette press & pro</i> | | 0,00 € | 1 500,00 € | 1 500,00 € | en cours ... tirage couleur sur carton |
| Plaquette FFJdR grand public | | 0,00 € | 100,00 € | 100,00 € | plaquette présentation FFJdR à refaire |
| Salon | | 0,00 € | 150,00 € | 150,00 € | Monde du Jeu en octobre |
| Trophée fanzine | | 0,00 € | 30,00 € | 30,00 € | |
| Site WEB | | 0,00 € | 30,00 € | 30,00 € | |
| Gestion stagiaire | | 0,00 € | 50,00 € | 50,00 € | |
| TOTAL 2003 Réel au 31/07/03 | 2 521,67 € | 113,82 € | | 2 407,85 € | |
| TOTAL 2003 Prévisionnel | 2 521,67 € | | 2 960,00 € | -438,33 € | |
| année 2002 | 2 431,82 € | | | | |
| TOTAL Prévisionnel fin 2003 | | | | 1 993,49 € | |

BOUTIQUES PARTENAIRES

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

La Vouivre (Nîmes)

7 rue des Marchands
30000 Nîmes
Tél : 04.66.76.20.04

37000 Tours

Tél : 02.47.64.55.95
Mél : elric.melnibone@worldonline.fr

Jeux Descartes (Lyon)

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
Tél : 04.78.37.75.94

Excalibur (Montpellier)

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

Camisole (Lyon)

5, rue Chavanne
69001 Lyon
Tél : 04.78.29.66.17

Loisirs-occasions (Lyon)

31, rue Terme
69001 Lyon
Tél : 04.78.27.02.78

Legend (Tours)

12, rue Jules Charpentier

Chantelouve (Lyon)

2, rue Saint Georges
69005 Lyon
Tél : 04.72.77.62.60

FFJdR wants you !

1. Nous avons besoin de personnes ressources !

La fédé a pour objet la promotion du JdR, une grosse part de son boulot est donc de la communication ! Ça tombe bien, puisque le statut de personne-ressource (PR) existe pour cela et est accessible à tous ses membres (assos ou individuels). La PR a pour but d'être le représentant local de la FFJdR (en voilà un titre ronflant, non ?), et donc entre autres de faire circuler les infos entre le niveau national et le niveau local (assos, membres associatifs ou personnels, boutiques, etc.). Vous avez deviné où on voulait en venir : nous avons besoin de vous ! Pour les enthousiastes qui ont découvert leur vocation, la lumière, leur jambon-beurre grâce à cet appel au peuple, envoyez votre candidature à gauron@ifrance.com ou

Philippe Gauron

20 sentier des Parts

91140 Villebon/Yvette

2. Il faut monter des comités locaux !

La fédé doit se rapprocher du terrain au maximum. Pour cela, elle a décidé de mettre en place un système de comités locaux. Ces entités, pour l'instant des associations indépendantes, sont le reflet exact de la fédé, mais au niveau local. Plus précisément, un comité prolonge l'action fédérale au niveau local, régional ou départemental en fonction des volontés. Cette prolongation se caractérise par des contacts plus proches et plus réguliers avec les rôlistes du secteur. L'adhésion de ces rôlistes se fait au travers du comité, mais il s'agit bien, pour l'adhérent, d'appartenir à la FFJdR.

Les actions du comité local sont libres tant qu'elles sont dans la lignée de ce que veut faire la fédé. Des remontées régulières vers le CA fédéral sont demandées pour suivre l'action sur le secteur choisi. Ces remontées, sous forme de rapports ou de simples e-mails, entraînent des descentes d'information de la part de la fédé pour tenir informés les rôlistes de l'avancement des travaux.

Chaque comité doit devenir le lien incontournable entre la fédé et les rôlistes du secteur. Il est chargé de diffuser toutes les informations venant de la fédé. Il peut également faire du prosélytisme pour fédérer autour de lui, mais il peut intervenir à tous les niveaux de la vie rôliste locale. Cela va de l'aide à l'organisation de manifestation jusqu'au dialogue avec les pouvoirs publics locaux sur les différents sujets que l'on peut connaître.

Pour vous lancer dans cette grande aventure palpitante c'est très simple :

- vérifiez l'existence d'une personne-ressource dans votre coin ;
- si besoins, prenez contact avec elle, elle connaît la procédure ;
- sinon, prenez contact directement avec le responsable des comités pour qu'il vous explique la marche à suivre : Erick OZOUF, 06 60 43 17 98, erick.ozouf@ffjdr.org (le courrier électronique étant le meilleur moyen de le joindre).
- Ensuite, rassemblez tous les rôlistes que vous connaissez et qui sont sensibles au principe fédéral !

La grande aventure commence à partir de ce moment là. L'excitation sera forte et la sensation d'œuvrer dans le bon sens se fera sentir rapidement. Vous pourrez découvrir des groupes entiers de rôlistes dont vous ne soupçonniez même pas l'existence. Vous allez rencontrer des gens plus intéressants les uns que les autres. Vous allez pouvoir aborder les pouvoirs publics avec plus d'assurance car vous allez représenter le nombre. N'hésitez pas à donner de votre temps, la satisfaction en retour est forte et notre passion à tous vous le rendra.

Enfin si vous voulez juste avoir un aperçu du travail des comités et de leur fonctionnement allez vous inscrire sur la *mailing list* du groupe de travail dédié : ffjdr-comite@yahoogroupes.fr

Les News du JdR

Les news du trimestre
du Guide du Rôliste Galactique
(<http://www.roliste.com>)



JUILLET

Real Life RPG : Men In Black d20

Apparemment, Holistic Design "s'assagit", puisque après Afghanistan, Somalia et Colombia d20, le prochain ouvrage de la gamme proposera de troquer les treillis contre des costumes noirs, pour interpréter des agents du "Federal Bureau of Investigations". "FBI d20", dont on ne connaît pas la date de sortie, utilisera le moteur du d20 Modern.

Cadeaux d'été chez Guardians of Order

En effet, la société canadienne a décidé de se montrer particulièrement généreuse, et ce à partir du 10 juillet.

Jugez-en plutôt : alors que le livre renfermant le système de règles maison de la société, le Tri-Stat dX, sera vendu à un prix modique, il sera également possible de le télécharger gratuitement à partir du site RPGnow. Un geste peu courant dans le monde du jeu... Ce système versatile a été décliné en plusieurs versions pour Silver Age Sentinels, la seconde édition d'Hong Kong Action Theatre!, et Big Eyes, Small Mouth. Concernant justement ce dernier, il est prévu qu'une adaptation au système d20 sorte le mois prochain. L'éditeur a alors décidé de compiler toutes les parties du livre en "Open Content" dans un document de référence couvert par l'Open Gaming Licence de Wizards of the Coast, et lui aussi téléchargeable gratuitement.

Le 10 juillet donc, rendez-vous sur le site de l'éditeur (<http://www.guardiansorder.com/>) !

Apocalypse à la sauce d20 Modern

Holistic Design annonce la publication de "Rapture : the Second Coming", pour la gamme d20 Modern. Cette version améliorée du JdR de William Spencer Hale est centré sur le thème de l'Apocalypse et comprend de nouvelles règles et données, aussi bien pour les joueurs de Rapture que de d20 Modern.

Lucifer, "le Porteur de Lumière" avait proclamé son retour pour le mois d'Août 1945, avec l'éclosion de deux nouveaux soleils. Lorsque ceux-ci naquirent et s'embrasèrent, dans les cieux de deux cités japonaises, la dernière vision de milliers d'individus, rétinés en feu, furent les deux yeux emplis de superbe et de compassion de l'Ange Déchu.

Plus rien ne demeurerait, si ce n'était les ombres racornies de toutes ces âmes perdues, figées dans les ruines de bétons. Un nouvel âge avait émergé, à présent que la Terre était devenue le Trône Infernal.

Rapture : the Second Coming, est une réédition adaptée au système d20 de ce jeu désormais classique traitant de la fin des temps. Aux personnages de se joindre aux armées célestes et de sauver l'humanité - ou de se mêler aux hordes infernales afin d'amorcer les conquêtes de Lucifer.

Rapture : the Second Coming comprend :

- Une douzaine de nouvelles classes avancées, dont le Templier, le Kabbaliste, le Jésuite, etc. ;
- De nouveaux dons et talents de classes ;
- Des informations sur les légions célestes et infernales ;
- Des règles pour simuler la foi, la possession et l'exorcisme ainsi que pour invoquer anges et démons ;
- Un historique du jeu remis à jour quant à l'Apocalypse ;
- Un scénario complet clés en main.

Ce jeu nécessite l'un des livres de base publiés par Wizards of the Coast.

Un été chargé chez Oriflam

Ils ne prennent pas de vacances chez Oriflam ? On se prépare à un intense été de travail chez l'éditeur lorrain, pour pouvoir assumer le planning de sorties qui vient de nous être communiqué. Jugez un peu.

En ce qui concerne les gammes D20, l'opus le plus attendu est le Destin des Arkonautes, qui devrait arriver en septembre. Ce volume achèvera la campagne qui a fait la réputation de l'univers des Archipels, et contiendra ce qu'on nous promet être un des plus grandes bastons d'auberge de l'histoire du jeu de rôle. La gamme ne s'arrêtera pas avec la fin des trilogies, puisque début 2004 sortira un supplément consacré à la magie des Archipels. On y trouvera des nouveaux sorts, les explications tant attendues sur l'Eos et la cosmogonie des Archipels et bien sûr des dons et des classes de prestiges.

Côté D20 non-archipellien, l'Encyclopedia Arcana s'enrichira d'un tome sur les démonologistes début juillet qui sera suivi d'un autre sur la Chaos Magic mi-octobre.

Dying Earth, dont nous vous rebattons régulièrement les oreilles, arrivera en français en novembre. Un site dédié est d'ores et déjà disponible : www.dyingearth.info.

Autre nouveauté très attendue, Post Mortem, qui en plus d'innover par son thème (des personnages venus d'autres jeux se retrouvent après leur mort), inaugure un concept éditorial : le jeu mensuel. Le livre de base sera disponible un peu avant le Monde du Jeu. Il se présentera sous la forme d'un livret de 48 pages et poussera l'esprit "plug and play" plus loin qu'Archipels puisque le scénario d'introduction est intégré aux règles. Les joueurs s'assoient à la table, attrapent une fiche dans leur précieux classeur de persos morts et hop ! On joue. Le livre de 48 pages sera vendu au prix de 10 €. Ensuite, des suppléments de 32 pages détailleront pas à pas l'univers.

Mais les membres d'Oriflam, probablement doués d'ubiquité, vont aussi essayer d'assurer une permanence dans les conventions estivales.

Pour faire face à une telle charge de travail, Oriflam est en train de mettre en place un programme de volontaires pour promouvoir et playtester les jeux Oriflam. Si vous êtes intéressé, il vous suffit d'écrire à etendard@oriflam.info en précisant les jeux pour lesquels vous vous proposez (pour le moment Dying Earth, Archipels et Post Mortem) - en sachant

que plus votre palette sera large, plus vous aurez de chances d'être sélectionné, puisque les places seront limitées par région. Les testeurs et les démonstrateurs seront récompensés par des exemplaires du jeu auquel ils auront contribué.

Maléfices revient !

Maléfices revient ! Et pas n'importe comment, pas dans n'importe quelles conditions, et pas avec n'importe qui... Qu'on en juge ! Michel Gaudou, auteur de Maléfices, Daniel Dugourd, fondateur du Club Pythagore Auvergne, Jean-Philippe Palanchini, fondateur du Club Pythagore Provins, ont décidé de poursuivre l'histoire de ce jeu qui fut l'un des plus grands succès du jeu de rôle français. Les objectifs de l'équipe devraient ravir les nostalgiques de Maléfices, et convaincre ceux qui n'ont pas eu la chance de vivre l'âge d'or du jeu.

Plusieurs actions sont envisagées.

- Diffuser régulièrement de nouveaux scénarios inédits pour le Jeu qui sent le Soufre, mais également réfléchir à l'opportunité de remettre à la disposition des amateurs, notamment les plus jeunes, certains scénarios déjà parus et qui sont aujourd'hui épuisés.

- Créer et animer un site internet dédié à Maléfices, ce qui permettra de toucher directement les amateurs sans passer par un éditeur ou tout autre réseau commercial.

- Mais les auteurs comptent utiliser internet, dans sa modernité, pour aboutir à des projets qui entrent en contradiction avec lui : le passage devant l'écran des ordinateurs n'est pour eux que le moyen de nous réunir de nouveau autour d'une table et d'un autre écran, avec cette fois "des vrais gens des deux côtés", des personnes qui se tapent sur l'épaule, qui boivent un coup et qui jouent ensemble.

Rendez-vous à la rentrée pour voir l'aboutissement de ce projet !



Justifiers : Omega Edition

Key20, éditeur de Little Fears, prépare une troisième édition de Justifiers, le jeu de rôle de Space-Opera "furry". Le livre de base est en préparation, pour une sortie au courant de l'été 2004. Cette édition emploiera le Sphere System, qui sera utilisé pour d'autres jeux de l'éditeur.

Vers une Armée européenne ?

Atlas Games annonce plusieurs traductions de Unknown Armies pour l'Europe. Ainsi Edge Entertainment a la charge de la version espagnole, Vortex Verlag s'occupera de la traduction en allemand et le 7ème Cercle aura pour mission de réaliser la version française. Vous pourrez donc d'ici peu découvrir l'occulte underground dans votre langue natale et vous familiariser avec le Clergé Invisible.

Cthulhu 6ème édition

Eh oui, le Grand Ancien du jeu de rôle s'offre un nouveau lifting. L'édition 5.5 étant épuisée, Chaosium a décidé d'en faire une 6ème plutôt que de simplement réimprimer l'édition en cours. La nouvelle édition sera sous couverture rigide et reprendra la maquette de l'édition limitée du 20ème anniversaire du jeu, mais son texte sera identique à celui de l'impression 2001 de l'édition 5.5.

Engel traverse le Rhin

Novembre verra la traduction en français du jeu d'origine allemande Engel, par Hexagonal. Il s'agit d'un jeu se déroulant dans un futur où des enfants, avec des ailes dans le dos, tentent de lutter contre le seigneur des mouches ! Baroque, onirique, ce monde a tellement séduit en Allemagne que le groupe In the nursery a signé un album de chansons qui lui est dédié. Ce gros bouquin de 300 pages proposera deux systèmes de jeu dans le même livre : la version D20 system et la version arcana, se basant sur une interprétation du tarot des anges !

L'heure du jugement a enfin sonné !

White Wolf a profité de la Gen Con d'Indianapolis pour faire une annonce qui va bouleverser l'avenir du Monde des Ténèbres. Après 12 ans de publication, le Loup Blanc a décidé qu'il était temps qu'arrive "The Time of Judgement". Les univers concernés sont Vampire : le

Mascarade, Loup-Garou : l'Apocalypse, Mage : l'Ascension, Exterminateur : le Jugement, Demon : the Fallen, Changelin : le Songe, Mummy : the Resurrection et Vampires d'Orient.

Le premier trimestre 2004 verra donc la publication de 4 suppléments qui mettront en scène la fin des temps. Ces ouvrages seront accompagnés de 3 romans, de suppléments pour le Mind's Eye Theatre (les règles pour le jeu en semi-réel) et pour Vampire: the Eternal Struggle (le jeu de cartes à collectionner). Après mars 2004, White Wolf cessera la publication (et la réédition) de certaines gammes. L'Age des Ténèbres n'est pas touché par ce bouleversement.

Ce "Time of Judgement" n'est pas réellement une nouveauté puisque chaque univers du Monde des Ténèbres possède sa version personnelle d'une prophétie annonçant la fin du monde. La Géhenne, l'Apocalypse, l'Hiver, etc. étaient annoncés dès le départ. D'ailleurs, il y a peu, nous avons assisté à la fin de l'univers de Wraith : le Néant qui était un signe annonciateur du climax à venir.

Un site web est dédié à ce "Time of Judgement" : <http://www.timeofjudgement.com/>.

AOÛT

Le phénix de Pinnacle

White Wolf n'est pas le seul éditeur qui prévoit de relancer ses gammes sur de nouvelles bases. Deadlands, qui détient le record de systèmes de jeu puisqu'il existe, en plus du livre de base d'origine, une version D20, une version GURPS, et une version Savage Worlds, s'arrête. Mais l'aventure Deadlands continue !

Tel le phénix, Deadlands renaîtra avec "The Deadlands Reboot", que Pinnacle prévoit de publier début 2004 et qui contiendra l'intégralité de la storyline du jeu, du début à la fin. Qui a finalement gagné les guerres du rail ? Quand meurt Ronan ? Ces questions et bien d'autres trouveront toutes leurs réponses dans ce supplément massif, en couleurs et à couverture rigide.

Ce redémarrage est aussi l'occasion de consacrer définitivement le passage de Deadlands au système Savage Worlds : le système classique a fait son temps, et Pinnacle se retire définitivement du d20 System. Aucun ouvrage de la gamme ne

sera reimprimé. A terme, les deux gammes cousines de Deadlands, Hell on Earth et Lost Colony, devraient passer elles aussi à Savage Worlds par le biais d'un supplément historique.

BAP - la fin du rêve

L'économie a des raisons que les rôlistes ignorent, et s'il était besoin de le prouver, il est excessivement difficile de pouvoir vivre du jeu de rôle. C'est dans ce contexte que la Boîte à Polpette ferme ses portes. Son fondateur, François Bilem, aura tenu l'aventure pendant deux ans, et pas moins d'une quinzaine de publications. Le crédo de la BAP, c'était de fournir un support en micro-éditions à des jeux amateurs, des jeux qui n'auraient sans doute jamais pu être publiés autrement. Tsaliar, Privilèges, Subabyse, et les Chroniques d'Erdor sont donc désormais un peu orphelins, ainsi que les bénévoles qui avaient mis de l'énergie dans ces projets.

Mais les rôlistes aiment aussi les happy-ends. Des projets de reprise sont à l'étude... Nul doute que la BAP aura ouvert des voies, et que l'histoire ne s'arrêtera pas là.

El Capitán Alatrisme - El juego de rol

La nouvelle n'est pas des plus fraîches, mais d'importance pour les férus d'histoire et amateurs de romans de cape et d'épée : Devir, maison d'édition espagnole, propose après un jeu de plateau sur le même thème le jeu de rôle du Capitaine Alatrisme. Ce personnage est le héros de la célèbre série de romans d'Arturo Pérez-Reverte ("Le Capitaine Alatrisme", "Les Buchers de Bocanegra", "Le Soleil de Breda", "L'Or du Roi"). Celle-ci a pour contexte le siècle d'or espagnol et plus précisément le règne de Philippe IV, qui marque le début du déclin espagnol. L'époque est celle de cette Espagne décadente et corrompue où l'honneur est le bien le plus précieux des hidalgos, sur laquelle planent les ombres de Velázquez, Cervantes, Lope de Vega ou Calderón.

On retrouve bien sûr dans le jeu tous les personnages de la série, d'Íñigo de Balboa, le jeune page du Capitaine, à Gualterio Malatesta, l'assassin italien Némésis d'Alatrisme, en passant par l'Inquisiteur Bocanegra et la Lebrijana, la tenancière de la Taverne du Turc. À ce jour, seuls le livre de base et l'écran ont été publiés, et en espagnol uniquement

pour l'instant. Parmi les suppléments annoncés par l'éditeur, on trouvera "Maestros de esgrima", un supplément sur les écoles d'escrime; "Las aventuras del Capitán Alatrisme", une aventure qui conduira les joueurs dans une intrigue parallèle à celle du premier roman; "Sólo Madrid es corte", un supplément décrivant la Madrid de l'époque.

Fading Suns au futur antérieur

Holistic Design, éditeur déjà connu pour la saga Fading Suns, annonce la publication prochaine de sa toute dernière production, "Dystopia Inc."

Les joueurs et meneurs de jeu de Fading Suns ne seront guère dépaysés, puisque ce nouveau jeu de science-fiction exploite le même univers, deux millénaires plus tôt. Le jeu se situe en 2323, de vastes mégacorporations - plus couramment appelées "Zaibatsu" - règnent sur les Mondes Connus, s'étendant chaque jour un peu plus dans l'espace. Cette Première République galactique n'a rien d'un futur riant : dans un univers écrasé sous une chape de plomb, l'humanité vient tout juste de découvrir les premiers Portails de Saut, une technologie extra-terrestre permettant une expansion à la vitesse de l'éclair et fait face aux menaces des corporations, des adorateurs de Sathra, des révolutionnaires et des mutants transhumains.

D'après Bill Bridges, grand gourou d'Holistic Design, "Dystopia Inc." se veut une bouffée d'air frais dans un genre désormais célèbre mais usé jusqu'à la corde : le cyberpunk. Ici, hors de question de mettre en scène des hackers et deckers jouant en solo et accaparant le MJ, se limitant à jeter des brouettes de dés face à des programmes abstraits et sans âmes; les nomades du cyberspace de la Première République feront face à des êtres/programmes virtuels dotés d'un corps comme d'une intelligence acérée.

"Dystopia Inc." est appelé à inaugurer la gamme naissante "Futures Past" qui explorera les siècles précédant l'Empire d'Alexius de Fading Suns. Cependant, il ne sera pas nécessaire de maîtriser la trame historique de ce dernier pour savourer "Dystopia Inc.". A ce titre, le jeu comportera d'ailleurs deux corpus de règles : l'un empruntant au système traditionnel de Fading Suns, l'autre au système de d20 Modern. Mise à feu : printemps 2004.

Nephilim : le court-métrage

7ème étage, une association de cinéphiles, propose un court-métrage basé sur l'univers de Nephilim. C'est le premier épisode d'une série qu'on espère longue et qui raconte les tribulations de trois Nephilim (un Ange, un Satyre et un Djinn) confrontés à une obédience templière de Manteaux Noirs. Rendez-vous sur leur site pour télécharger les neuf fichiers AVI qui constituent ce premier opus : <http://lesdechus.online.fr/>

Sorcellerie pour tous

Les grands chefs de la société Eden Studios, voyant leur stock du livre de base de WitchCraft très diminué, ont décidé de mettre celui-ci en téléchargement gratuit, sous la forme d'un fichier PDF (<http://edenstudios.net/witchcraft/>). Leur raison principale ? L'auteur, C.J. Carella, est en train de développer la nouvelle édition d'Armageddon. En attendant ce jeu qui se situe après l'Heure du Jugement, les anglophones pourront donc s'essayer à ce jeu contemporain-fantastique avec un simple clic ! Quant aux autres, ils peuvent toujours se procurer la version française éditée par le 7ème Cercle.

Lanfeust par Pat & Chris

On savait le célèbre duo du jeu de rôle Pat & Chris des plus prolifiques : après les campagnes du Réseau Divin, des Chroniques du chaOs chez Casus Belli, ils avaient écrit Oblivion (O1 et suivants) chez Asmodée et le supplément les Fièvres d'Aberrande pour Archipels, c'est au roman qu'ils s'attaquent. Ils viennent d'ajouter une nouvelle corde à leur arc en signant les romans Lanfeust de Troy chez Hachette. Mais que leurs nombreux fans se rassurent, ils n'abandonnent pas le jeu de rôle puisqu'ils sont aussi aux commandes, avec leur complice Eric Nieudan, de l'adaptation en jeu de rôle de Lanfeust, dont nous vous tiendrons évidemment informés. En attendant, voici les références des trois romans :

L'ivoire du Magohamoth - Hors-Série ISBN 201200864X

L'ivoire du Magohamoth - Bibliothèque verte ISBN 201200864X

Thanos l'incongru - Bibliothèque verte ISBN 2012008658

L'ivoire du Magohamoth - Hors-Série ISBN 201200864X - est la "Version Intégrale", c'est à dire la version écrite pour le lectorat adulte. Elle est presque

deux fois plus longue que le tome correspondant dans sa version pour la bibliothèque verte, et comporte de très nombreux ajouts, passages inédits et nouveaux chapitres qui n'apparaissent pas dans la BD. On y découvre tout plein de nouvelles aventures de Lanfeust de Troy ! L'univers est approfondi, de nouveaux personnages font leur apparition (comme Sbonthe le Jeune), et des "seconds couteaux" prennent leur envol pour devenir des personnages de premier plan (comme les dragonniers Khast et Ebarth). Cette Version Intégrale comporte également de nombreuses notes de bas de page un peu dingues, qui apportent un éclairage savant sur les divers aspects du monde de Troy, à la manière des Encyclopédies. Bref, on se marre bien !

Impresa Express : système politiquement incorrect

Politically Incorrect Games, société américaine déjà connue pour le système générique sans dés "Active Exploits", propose un nouveau système générique nommé "Impresa". La version simple de ce système, Impresa Express, est disponible gratuitement en ligne (<http://www.pigames.net/>), et fonctionne sur un principe d'OCL (Open Collaborative License), c'est à dire que les auteurs de jeux sont libres d'en intégrer le texte dans leurs propres productions et de le modifier dans certaines limites. La version finale, Impresa, est encore en préparation, et utilisera une licence plus stricte.

SEPTEMBRE

White Wolf s'intéresse aux minotaures

White-Wolf vient de mettre gratuitement à disposition sur son site un nouveau jeu de la série du Monde des Ténèbres. Celui-ci est l'oeuvre de Justin Achilli, responsable de la gamme Vampire.

"Grontar : the Frutang" (c'est le nom du jeu), qui fait mystérieusement référence à Drew Barrymore, se joue après l'apocalypse, et il ne reste plus que le minotaure Grontar (et un homard, à en juger d'après l'image de couverture). Le jeu est fourni avec une feuille de personnage résumant les règles.

Le jeu de l'automne ? En tous cas une bizarrerie à découvrir d'urgence ! <http://www.white-wolf.com/justin/G-TF.pdf>

World of Darkness contre Underwold

White Wolf attaque en justice Sony Pictures, Screen Gems et Lakeshore Entertainment pour dix-sept violations de droits d'auteur. Le litige porte sur le fait que Sony Pictures produit un film nommé "Underworld" qui raconte une histoire d'amour impossible entre un Vampire et un Loup-Garou. Or White Wolf prétend être propriétaire exclusif de ce genre d'histoire à travers ses deux grands classiques que sont Vampire : la Mascarade et Loup-Garou : l'Apocalypse. De plus, l'éditeur de jeu de rôle a déjà publié ce scénario en 1994 dans une nouvelle écrite par Nancy A. Collins et intitulée "Love of Monsters". Au total, White Wolf dénombrait soixante points de similarité entre son World of Darkness et l'Underwold de Sony Pictures.

Alea Publishing recherche un traducteur

Alea Publishing Group cherche des volontaires pour participer à la traduction française de leur supplément "A Question of Honor: A Guidebook to Knights" actuellement diffusé au format PDF.

Si vous êtes intéressés, n'hésitez pas à contacter Joshua Raynack (par courriel à Jraynack@aleapublishing.com) pour plus de précisions. Des avant-premières de l'ouvrage sont disponibles en téléchargement sur le site de l'éditeur : <http://www.aleapublishing.com/>

Backstab nouvelle formule

Backstab inaugure une nouvelle maquette à l'occasion de son 45^{ème} numéro à paraître fin septembre. Au sommaire : dossier Mésopotamie, critique d'INS/MV 4, reportages GenCon, poster sur les armes historiques, et le jeu de plateau habituel. Dans le même mouvement, l'éditeur du magazine Darwin Project s'offre un nouveau site, à découvrir.

Multisim : fin de la route ?

La procédure collective dont Multisim fait l'objet vient d'entrer dans une nouvelle phase. Un an après le jugement de mise en redressement judiciaire, le tribunal de Commerce de Paris a prononcé le 11 septembre la liquidation judiciaire de la société (Référence du jugement : 11.09.2003 022958).

Il est encore trop tôt pour parler de l'avenir des gammes de Multisim. L'étape suivante concerne la vente des biens de

l'entreprise, selon la procédure souhaitée par le juge-commissaire désigné par le tribunal : aux enchères publiques ou de gré à gré. Le produit de cette vente servira à rembourser les créanciers. La procédure prendra fin par un jugement constatant soit l'extinction du passif, soit l'insuffisance d'actifs.

Rappelons que Multisim a longtemps été un des principaux éditeurs de jeux de rôles en France, avec des créations françaises à succès comme Nephilim, Agone ou plus récemment Rétrofutur. Saluons un parcours riche en parutions originales, en collaboration soutenue avec d'autres média (livre, presse, jeux vidéo).

Comme le disait lui-même le fondateur de Multisim, Frédéric Weil : "si on veut gagner de l'argent et devenir très célèbre, il vaut mieux faire les sélections de Popstar". Pourtant, Multisim aura certainement permis de révéler de nouveaux talents chez les auteurs, maquettistes et illustrateurs et se sera même offert l'aventure de traduire et exporter Nephilim et Agone. Dans l'attente de nouvelles concernant l'avenir de ces gammes, souhaitons bon courage à ceux qui auront fait vivre la société jusqu'à la fin.

Adventure, Aberrant et Trinity reviennent en d20

Si on vous proposait de ressusciter le chien de votre enfance en le réincarnant en chat, que diriez-vous ? C'est ce que doivent ressentir les adeptes des jeux de la "méta-gamme" Continuum de chez White Wolf, qui comprend les jeux Adventure!, Aberrant et Trinity. En effet, l'éditeur a confié le soin à son studio d20, Sword & Sorcery, de les rééditer en les adaptant au d20 System !

Les jeux seront publiés sous la forme d'ouvrage à couverture rigide compatibles avec l'édition 3.5 des règles. Les sorties des trois jeux sont prévues pour avril, juin et juillet. Ceux qui aiment les chiens mais aussi les chats se réjouiront. Quant aux autres, il suffit de traîner sur les forums des cynophiles pour savoir ce qu'ils en pensent...

Ce qui se trame chez Hexagonal

Le récent cambriolage dont vient d'être victime Hexagonal n'est pas un obstacle de taille à arrêter les nombreux projets en cours. Certes, D20 Magazine aura un peu de retard, mais le planning prévisionnel de traductions reste impressionnant.

L'éditeur nous annonce en effet des suppléments pour les Terres Balafrées, le Seigneur des Anneaux, Exaltés, Ravenloft, l'Age des Ténèbres et Vampire : Age Victorien, ainsi que les versions françaises de l'Arcana Unearthed de Monte Cook et d'Aquelarre, le célèbre jeu espagnol. La sortie d'Engel a par contre été repoussée à janvier, principalement en raison d'un désaccord entre l'éditeur allemand et le dessinateur principal qui oblige à refaire toutes les illustrations.

Le stand d'Hexagonal au Monde du Jeu apportera une autre preuve de son dynamisme, puisque de nombreuses animations et démonstrations de jeux de rôle et de jeux de carte sont prévues, ainsi qu'une exposition sur les 10 ans de Magic organisée avec Wizards. En particulier, trois exclusivités sont prévues : les premières de Aquelarre, des démos de Horus Heresy (sortie mondiale novembre), et du jeu de figurines à collectionner du Seigneur des Anneaux.

Au revoir Alain...

Alain Carron, illustrateur du jeu de rôle LA2035, nous a quitté ce 27 septembre, nous rappelant s'il était besoin que la réalité est bien moins anodine qu'une partie de jeu de rôle. Il est toujours possible de profiter de ses créations, sur la galerie du site officiel de LA2035, et sur celle du GROG. Que toutes nos condoléances accompagnent les proches et la famille d'Alain.

Fanzines

Comme Un Lion

Jérémie Chosson
133 avenue de Nantes
86000 Poitiers

Numéro 4, 5 €

Couverture : Franck Basset

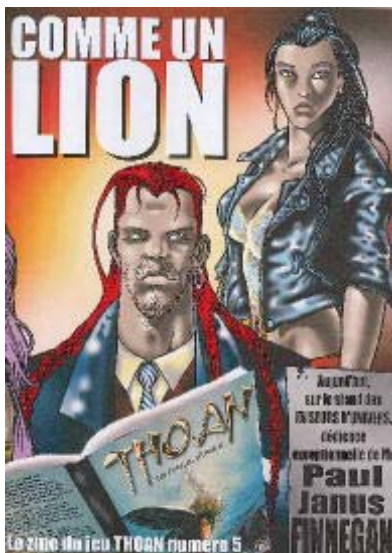
Les Faiseurs d'Univers : Le mouvement de l'association et son agenda

Feuilleton : Le cri d'Arin

Le monde des bois sombres : Présentation de la deuxième strate de Toms, la strate des grosses branches, description, populations, zoom sur les trolls des grosses branches, les filles d'Yggdras et le peuple des hommes-loups

Aide de jeu : Créer un personnage pour Thoan, nouvelle méthode, présentation de deux archétypes

Scénarios : Scénario d'introduction au Monde des Bois Sombres et "Le sentier de la guerre", quatrième épisode de la campagne "La hache de guerre"



Plus : Le billet du Professeur Hesper, lumière sur quatre dessinateurs, vocabulaire elfes noirs, les anecdotes

Numéro 5, 5 €

Couverture : Alexi Santucci

Les Faiseurs d'Univers : Actu et contacts

Le cri d'Arin : Cinquième épisode

Le monde des bois sombres : Suite de la strate des grosses branches, présentation de la faune, la flore, zoom sur les elfes bruns, l'étendue d'Arym, archétypes : les Siltea d'Atlantis, les Kentokgas peuple du cheval

Aide de jeu : Les compétences, précision de règles sur les arbres de Zomothaz

Scénario : "La tanière de l'Ours" cinquième et dernier épisode de la campagne "La hache de guerre"

Plus : Le billet d'Alexi Santucci, critiques "les amants étrangers" et "Rien ne brûle en enfer", les anecdotes, le menu "Thalos sauce piquante"

L'Écho de l'Obscur

E-zine consacré à Dark Earth
Numéro 12, <http://echobscur.free.fr>

Échos de l'Obscur : Le stallite de Drön, le courrier des lecteurs, 7 nouveaux membres dans la Compagnie et plein d'autres choses...

Entretiens : Interview de Vincent Roggemans, le Modérateur de l'Auberge de Rusk

Coups d'œil : Kaena la prophétie, The Scar de China Miéville, l'Avant, Inspiration de photos géographiques, Sybéria

Scénarios – Backgrounds : Equilosé

Brèves de Tripots : La croix de Malheur, une nouvelle du concours DKE2002 et pleins de petites rumeurs pour mettre du piment dans votre sauce au groin de razorback

Havresac : Règles de combats rapides, des noms sombreterriens, une table pour calculer les heures de marche, un nouveau monstre décrit, règles de création de personnage adapté, des expressions de Sombre-Terre, des objets de l'Avant, une carte de Sombre-Terre

Grimoire (Le)

Tome 19 : *Le Mootland*
Sébastien Boudaud
30 Avenue Bourgain
92130 Issy les Moulineaux
Tél. 01 46 62 94 22
Web : <http://www.legrimoire.net>

La Comté des Hobbits, les Halfelings – Aventures dans le Mootland, la Sylvanie, le Stirland et l'Averland.

C'est dans l'air du temps. Avec la sur-médiatisation du Seigneur des Anneaux via les films de Peter Jackson, les Hobbits reviennent en force sur le devant de la scène. Quoi de plus normal donc que de parler de leurs si proches cousins (pour ne pas dire clones), les Halfelings de Warhammer. La rédaction du Grimoire n'hésite d'ailleurs pas à le revendiquer en sous-titrant leur supplément "La Comté des Hobbits, les Halfelings".

Les trois-quarts de l'ouvrage (75 pages sur 105) sont donc consacrés à ces petits êtres casaniers, gourmands et bien sûr velus. Au fil du texte nous faisons connaissance avec leur histoire, leur religion, leur mode de vie, le Mootland et ses habitants (qui d'ailleurs

n'appartiennent pas toujours au petit peuple)... Les détails de règle abondent (de nouvelles carrières, un style de magie unique, les profils complets des PNJs...) et côtoient avec bonheur d'authentiques recettes de cuisine Halfeling ainsi que de nombreux clins d'œil au lecteur (ah, ce cher Grand Halfeling !). C'est un véritable plaisir de parcourir cette section qui allie de nombreuses idées originales, des textes agréables (malgré quelques fautes oubliées ça et là) et de superbes illustrations.

Le reste du supplément (30 pages) est consacré aux provinces entourant le Moot, et plus particulièrement à la Sylvanie et à ses terribles Princes Vampires. Là aussi les détails historiques, géographiques et sociologiques s'entremêlent sans heurt avec la description de nouvelles races et carrières. Les autres provinces sont expédiées un peu rapidement, mais comme chacune mériterait un supplément à elle seule, c'est légitime.

Pour finir signalons quelques pages contenant un " supplément ", une liste hétéroclite de compétences diverses et variées, allant du Rotzball au Cri qui tue.

Je n'aurais que deux véritables reproches à faire à ce supplément sur le Mootland : un sommaire rachitique, ce qui peut être très gênant pour retrouver rapidement une information, et surtout l'absence d'un scénario. Certes quelques inspirations sont glissées ça et là, certes le scénario de la dernière Coupe de France de Warhammer est disponible en téléchargement gratuit sur le site du Grimoire (www.legrimoire.net), mais je trouve malgré tout que c'est dommage de ne pas en avoir intégré un à l'ouvrage lui-même.

Pour conclure, le Tome 19 du Grimoire est dense : nouvelles carrières, nouvelles races à jouer, nouveaux sorts, nouveaux objets magiques, nombreux profils de PNJs... tout en n'étant pas qu'un rebutant catalogue. Le matériel de jeu est bien intégré parmi les histoires, les anecdotes et les descriptions. Ce supplément sur les Halfelings est donc une réussite, à la fois utile et agréable à lire.

Samuel Bidal

Le Merbold enchaîné

Le webzine des Archipels
<http://www.merbold.fr.st/>

Numéro 1

Némédia : Présentation de l'île. Une vision un peu plus détaillée de Némédia et plus de péripéties pour les explorateurs en herbe.

Les Jumeaux de Soe : Il est des histoires plus vieilles que les Archipels. On ne se souvient plus forcément de quoi elles parlent, mais une chose est sûr : si c'est aussi vieux, ça doit pouvoir rapporter gros.

L'île Hurlante : L'océan c'est la liberté, on peut aller partout où on veut. Et pourtant il y a des endroits que tout le monde évite comme la peste. Comme quoi un marin c'est superstitieux.

Les potions d'Elim le druide : Avec les recettes d'Elim les potions magiques prennent une toute autre dimension. Ne boudons pas notre plaisir. L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération.

Armes et armure amphibies : Il n'y a que des nains et des gnomes pour inventer des armures amphibies.

Les filles du roi : Un conte de barde livré à vos oreilles par le mélodieux golem de protocole. S'il grince un peu, ne lui en veuillez pas. Ce n'est pas de sa faute, il rouille.

Sauvetage dans les brumes : Un scénario à ajouter à votre guide du soutard sur Fulmine, pour salir un peu plus les bottes de vos joueurs.

Numéro 2

Irlion, la métamorphe : Premier contact avec l'île changeante d'Irlion, sculptée par la mer et le vent.

Kassi la rouge, Le régime de Moa : Une alternative sociale à cette chère Kassi-la-tranquille, pas si tranquille que ça.

Le Moucheur : Une classe de prestige destinée aux amoureux des armes à distance.

Les potions d'Elim le druide : Deux nouvelles potions : La trirème et la potion d'immunité au feu. L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération.

Les paladins dans les Archipels : Passage en revue des différentes facettes des paladins des Archipels.

Takia : Première d'une série qu'on espère

longue, voici Takia, notre pin-up du moment.

La légende de Gran'Cité, Une genèse étrange ... : Isolée et pourtant grandiose, aussi étrange que familière ... Venez donc découvrir la beauté nostalgique et royale de Gran'Cité.

Tout ça pour un G.P.S. : Ce scénario est conçu comme une accroche vous permettant de présenter Gran'Cité à vos joueurs. Assez linéaire, il vaut surtout par ses personnages, et c'est sur ce point que le MJ devra se concentrer s'il veut amuser et surprendre ses joueurs.

L'explication de Hual : Que pense l'éminent Hual de cette histoire de merbold enchaîné.

Prophézine, les enfants de Moryagorn

Webzine pour Prophecy

<http://www.prophezine.fr.fm/>
prophezine@prophezine.fr.fm

Sommaire du numéro 0

- Scénarios
 - Justice personnelle
- Aides de jeu
 - Feuille de lien et d'équipement
 - Feuilles de personnage Combattants
 - Feuilles de personnage Voyageurs
 - L'auberge de La Nympe de Nacre
- Autour de Kor
 - Le Royaume de Kor
- Quoi de neuf
 - Les news ! Les news !
 - Augure
- Les conseils de Khy
 - Le système de jeu
 - Critiques d'Yris, flambeau de l'Humanité
 - Critiques de La colère des Dragons
 - Critiques De chair et d'écaillés



Dossier : les stéréotypes de joueurs

Bonjour à tous.

Suite à un article paru sur un Casus Belli de l'ancienne édition, les forumistes de la FFJdR (*) ont réuni les plus beaux stéréotypes de joueurs que l'on peut croiser autour de nos tables.

Toute ressemblance avec l'un des lecteurs est... et bien est normale, puisque que je crois que ces stéréotypes nous ressemblent tous plus ou moins.

Je remercie les personnes qui ont participé à ce projet (projet, c'est pour faire bien dans la phrase, c'était plus un délire qui a pris de grandes proportions qu'autre chose) et je m'excuse si j'ai lésé quelqu'un dans mon résumé. J'ai tâché de faire une bonne synthèse, en réunissant les stéréotypes qui se ressemblaient.

Merci à tous pour votre aide, et particulièrement à Lysanor pour la correction orthographique, grammaticale et littéraire de ce document, ainsi qu'à Mithriel pour sa patience et son attente.

HallaanLoske,
Barde de la Guilde des Brumes.

(*) Adresse des forums : <http://www.ffjdr.org/?page=contact-forums>

Complets

L'ARTISTE

L'artiste est un joueur qui ne vient pas spécialement pour jouer mais parce qu'il aime le monde (ou le genre) de la partie... ou alors il vient pour jouer MAIS...

- Il a tendance à ne pas suivre toute la partie - même s'il la joue vraiment, au contraire de la plante verte... -, délaissant les parties "trop pénibles" comme les bastons à ses coéquipiers et en profiter pour dessiner le monstre que le MJ décrit...

- ou bien il dessine certains personnages, ou certains lieux, au fur et à mesure de la description - sur sa feuille de persos - et pendant que les autres joueurs se cassent la tête pour résoudre les énigmes...

Bref, pour lui le JDR c'est un moment où il peut laisser s'exprimer son

art (je n'ai parlé que du dessin - au crayon de papier - car c'est le cas d'un de mes potes), même si quand il n'a pas/plus d'inspiration il redevient un joueur "normal"...

Je ne sais pas vous, mais moi un joueur comme ça je trouve ça sympa (surtout pour les feuilles de persos pleines de dessins que le MJ récupère bien évidemment)

LE MONOMANIAQUE

Il a un plan en tête et veut l'imposer aux autres joueurs.

Si ceux-ci ont une autre idée et que le monomaniac est en minorité, il passera le reste de la partie à démolir le plan de ses coéquipiers. Et quand il sera parvenu à ses fins et que la partie sera à l'eau, il triomphera : "Vous voyez qu'on aurait du suivre mon idée !!!".

LE MAC GYVER

Sitôt sortie du ventre maternel, le personnage a utilisé son cordon ombilical pour se confectionner un hamac. C'est le genre de personnage qui a toujours la solution !

Enfermé dans une cellule, sans porte, ni fenêtre, il inventera une bombe avec les gaz anaux d'un de ses compagnons, qui prendraient feu suite à une étincelle provoquée par la rencontre entre la tête du nain (réputée dur comme du roc) et la paroi de la prison.

Bien sûr l'explosion ouvrira juste une petite porte, sans blesser personne, ce n'est pas du jeu !

Compétences spéciales : imagination débordante, mauvaise foi accrue.
Jeu préféré : Feng Shui.

LE PREFERE DU MJ

Tiens, on fait des nouveaux perso à DD... Tiens, ton perso n°1 a déjà un heaume de téléportation ??

Celui-là de bestiau il est insidieux, toujours le sourire narquois de celui qui connaît tout avant tout le monde...

Il a même plus de PX en fin de partie (au début aussi de toute façon) et même il va se taper la princesse... et aussi le prince et son cheval (y'a pas de raison). J'en ai connu un qui avait une hache laser dans une partie medfan.

Et en plus il n'amène rien à boire et rien à bouffer!

MAIS QUI L'A FAIT VENIR CE GARS-LA ???

Et bé, le MJ...

L'OPTIMISATEUR D'HISTORIQUE

Il fait souvent des persos incapables de se battre, la plupart du temps une fiotte, ou à la rigueur une meuf canon qui ne semblera savoir rien faire. Sauf que ce joueur aura pris le max de points en contacts/alliés/soutiens, etc.

En un temps record, il se propose d'expliquer son point de vue sur le scénar aux autres joueurs, à tous les coups son idée est bien meilleure que le scénar originel, il monte une campagne en trois minutes si vous lui faites jouer un scénar Casus ou le Buffy de la veille un peu remanié. Ou qu'il aille, il sera reçu à bras ouverts, pourra récupérer n'importe quel matos et connaître la couleur du slip du lieutenant de police du coin...

Peut être une véritable manne pour le MJ ayant bâclé son scénar, car ce joueur aura réussi à impliquer tout le monde dans des accords obscurs inter-PJ, qui étofferaient même les plus plats des "porte-monstre-trésor".

LE CASSEUR DE COUILLES D'MJ

Il a lu tous les bouquins et n'a jamais franchi le pas pour faire MJ car il prend plus de plaisir à ressortir les règles au MJ. A chaque action il ramène sa science exacte de la page numéro tant, paragraphe un tel, ligne bidule.. "Comment ça le Ptéromécouille Rex n'est pas mort ? Dans le supplément Massacre, il est dit qu'il a 372 points de vie, et je lui en ai infligé 459... Je sais, j'ai compté..."

C'est la plaie de tout le monde.

Le pire... Il est là à chaque partie, à l'affût de la moindre erreur ou interprétation des règles par le MJ...

LE BOUTON DETONATEUR

C'est un démineur. Les pièges, il adore ça, et se sent attiré par ces derniers. Ce genre de gus ne pourra jamais résister à l'envie d'aller prendre l'épée sur l'autel, sans garde apparent, qui pourtant est entourée de 20 cadavres par mètre carré.

La seule chose qui l'intéresse dans une partie, c'est lorsqu'il peut utiliser toutes ses... pardon, sa capacité mentale, qui lui indique une seule action : faire n'importe quoi, n'importe comment, n'importe où... enfin tous les n'importe.

Le problème c'est qu'il ne fait pas spécialement attention à ce qui peut arriver à ses coéquipiers.

Subtil mélange de curiosité, de bêtise, et de constitution exemplaire, on l'entendra souvent crier "ouaiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiis laissez moi toucher ce b o u t o o o o o o n n n n n n n n n rougeeeeeeeeeeeeeeeee... Euh, c'est quoi cette tête de mort ? Bon tant pis, on verra après".

Spécialiste du réarmement de sa kalachnikov dans un commissariat, du redoutable lancer de grenade (car il se fait chier) dans un avion en essayant de remettre la goupille avec les dents.

Il gardera à tout jamais dans le groupe le record du "retirage" de perso.

LE MYSTIQUE GOTHIQUE

Toutes ses références sont sombres, il joue 'sombre', aime les lieux sombres. Il arrive habillé de noir et se débrouille toujours pour jouer un adepte d'un dieu noir et obscur. Ses sorts sont toujours glaciaux, son discours 'frisonnant', sa tenue corporelle digne de l'avatar d'un dieu illuminé...

Son rêve... jouer à Stormbringer... mais jouer une armure...

Sa cafetière est en forme de crâne, et il n'a pas besoin de nana à ses côtés... Son rat lui suffit...

Depuis que vampire et sur le marché il a une nouvelle raison de vivre...

LE TRAITRE

Il n'aime que les personnages au passé sombre et surtout mystérieux. Il ne conçoit une partie que dès lors qu'il en tire les ficelles, tout au moins celles de ses camarades.

Son arme : son Secret et sa faculté à se mettre le MJ dans la poche.

Ses signes distinctifs : ses paroles sibyllines en jeu, ses fréquents apartés discrets avec le MJ.

Sa force : sans aide discrète du meneur, ses compagnons confrontés à lui n'ont aucune chance, il les a déjà vendus (manipulés, exploités, abattus dans le dos)

sans laisser de traces.

Son défaut: il ne peut s'empêcher de trahir, c'est compulsif et lié à son ego, car il pense posséder un plus grand contrôle de la partie. Si le meneur tente de rééquilibrer les parties, il devient la cible d'un torpillage en règle des tous ses scénars (j'ai bien dit TOUS) Son point faible : forcez-le à jouer un héros chevaleresque et regardez le s'autotrahir lentement mais sûrement.

LE COMIQUE FORCENE

Avec lui, les moines s'appellent Méhousson Métong, les rangers s'appellent Whole Keurtexass et les exploratrices stellaires Larak Rofststory.

Je passe sur les Lorss Inclair, les Tchaar Lingalls et autres.

Je me rappelle aussi, mais ça remonte à loin, d'un halfeling de Warhammer qui ressemblait à Georges Michael période wham, équipé d'un brushing magique qui se remettait toujours en place.

Il n'est pas toujours évident de lancer une campagne sérieuse avec de tels personnages (j'y travaille), mais en tous cas on se marre bien.

L'ARCHITECTE

Pour lui, la seule chose qui compte, c'est les plans et la manière dont les maisons/donjons/autres bâtiments sont construits pour pouvoir, au cas où, "aider tout le monde" avec des phrases du genre : "Notre MJ a dit que c'était une vieille maison japonaise rustique de paysans... Hum! Ca veut dire que les fenêtres sont faites en papier de riz et qu'on peut passer à travers sans problèmes".

C'est une mine d'information pour tous et - au bout de quelques parties - il devient généralement le chef du groupe ("spirituel" parce qu'en général c'est plutôt un magicien ou un intellectuel), et brille par sa tactique et son sens de l'utilisation maximale des éléments de décors.

Le fait qu'il soit fou de plans a au moins un avantage pour le MJ : il n'a pas besoin d'en faire, lui, juste de corriger... Malheureusement j'avais un pote qui était comme ça, mais études obligent, je ne le vois plus jamais autour d'une table.

LE RETENTIONNEUR

C'est le joueur qui, tel un trou

noir, avale et fait disparaître tous les indices importants pour le scénar qui lui tombent sous la main.

Le MJ apprend très vite à ne lui confier aucune clef/mot de passe/énigme qui pourrait aider les PJs à avancer, aucun objet magique ou anodin dont un autre PJ pourrait avoir besoin, aucune information qui, de quelque manière que ce soit, pourrait se révéler importante par la suite. De plus le MJ doit veiller à ce que le RETENTIONNEUR ne possède aucune compétence importante pour la survie du groupe.

Le pire étant que le comportement de ce type de joueur est souvent totalement inconscient. Faites moi confiance, j'en ai géré un pendant deux ans.

MISTER POST-IT

Ce type de joueur ne fonctionne qu'avec des post-it. Il prend toutes ses notes sur des post-it, il parle au MJ par l'intermédiaire de post-it, le MJ doit impérativement lui répondre sur un post-it que le joueur s'empressera d'archiver sur sa feuille de PJ déjà couverte de post-it.

Il a des post-it pour ce qu'il doit faire, des post-it pour ce qu'il ne doit pas faire, des post-it pour ce qu'il doit faire croire qu'il doit faire, des post-it pour ce qu'il n'a pas fait et des post-it pour ce qu'il devait faire mais qu'il ne veut plus faire, il a même un post-it pour lui faire penser à racheter des post-it.

P.S. : quand ce type de joueur devient MJ, la face intérieure de son écran est bien entendu couverte de post-it, et il communique secrètement avec chaque joueur sur des post-it de couleurs différentes pour être sûr de ne pas se tromper.

L' APOTHECAIRE

Avec lui, la partie devient un gigantesque contrôle fiscal. Tout doit être compté : le nombre de PO/nuyens/mythril/dragons/crédits découverts pendant la partie, et doivent être redistribués de façon égale et non discutable comptant ou en nature.

Bien entendu, si un PJ trop scrupuleux (paladin, prodige, Jedi...) refuse sa part, tout doit être recalculer en comptant les intérêts sur 10 ans, moins la part foncière après retour sur investissement si c'est une année bissextile.

LA PLANTE VERTE

C'est l'objet décoratif de base. Il est là, personne ne sait pourquoi, et lui non plus. Le jeu de rôle n'a pas spécialement l'air de l'intéresser plus que ça. A la question : "Que fais-tu ?", il a souvent tendance à répondre "mHhhh ?". Un air endormi, une capacité spéciale à garder le silence et le calme en toutes conditions... voilà comment le reconnaître.

Le jeu de rôle représente pour ce type la sortie hebdomadaire, loin de la soirée familiale autour de la vidéo du mariage de sa tante Mireille.

Surtout ne le réveillez pas, après tout il a quand même fait l'effort de venir...

LE MONO PERSO

C'est le joueur qui, bien qu'il joue à différents jeux, refait inévitablement le même type de perso. Ex :

- Shadowrun : un troll antidragon, avec une monolame Ares ;
- Prophecy : un gros Galyr Humaniste (et donc anti-dragon) avec une hache double ;
- Starwars : un wookie rebelle, avec une vibro-hache ;
- Cthulhu : un videur communiste avec une pelle ;
- L5R : un chasseur d'Oni du clan Crabe avec un No-Dashi ;
- Cyberpunk : un ganger balaise anarchiste avec une pelle à répétition ;
- Warhammer : un mage qui cultive la ciboulette à la binette ? Et non ! Un guerrier pourfendeur de trolls, spécialité pioche de guerre.

Le pire étant qu'à chaque début de campagne, il arrive avec un grand sourire en disant : "bon, ce coup là, j'ai un super concept!"

LE BEAU PARLEUR

Il est tellement à l'aise dans bien des rôles que plus personne ne le laisse jouer des persos de sexe féminin, de peur de se refaire draguer par un barbu.

Ce genre de gars, quand il te regarde et qu'il commence à baratiner, tu te dis qu'il fait un jeu de rôle le lundi matin en allant bosser, et que le vendredi soir autour de la table, il est dans sa vraie vie.

Nos chéries les filles ...

LA JOUEUSE DEBUTANTE

Elle n'a pas de petit copain. Elle sait que seuls des gars sont présents ce soir. Elle veut s'initier. Au bout de vingt minutes vu que ça ne lui plaît pas et qu'elle est mignonne, elle pourrit la partie en lançant d'autres sujets de conversation...

Sexiste ? Misogyne ? Victime de pétasses ?

La meilleure parade (et la seule !) : avoir déjà une ou des joueuses à sa table (mais c'est rare).

LA COPINE D'UN JOUEUR

Elle l'accompagne pendant les parties de JdR parce qu'elle n'a pas envie de rester seule. Elle ne comprend pas les règles, suit en pointillé les parties donc ne les comprend jamais. Son 'amoureux' (sic !) est persuadé qu'elle s'améliore.

D'ailleurs souvent elle est venue avec son petit copain pour lui montrer qu'elle était ouverte d'esprit. Elle fait de grands sourires à tout le monde, joue un peu. Ca ne l'empêchera pas ensuite de bourrer le mou à son Jules sur le thème pour quoi tu traînes avec une bande de loosers/gamins attardés pareils ? Elle peut être particulièrement venimeuse envers les joueuses du groupe (sur le thème "faut vraiment qu'elles soient incapables de se trouver un mec pour avoir des loisirs pareils"). Quoi ? Je fais du règlement de compte ? Hum ! Désolée.

LA NOUNOU

La première fois qu'elle est venue pour accompagner son mari/fils/petit copain, elle a été horrifiée par le mode d'alimentation de tous ces jeunes gens. Depuis, elle gave tout le monde de gâteaux faits maison. Pour la manière de jouer, attention, elle peut commencer plante verte, se prendre au jeu et passer bourrine.

LA BOURRINE

Un mec de la table a eu le malheur de dire que les filles étaient plus subtiles, ou pire, délicates. Depuis, elle s'applique à prouver le contraire en créant les persos les plus violents les uns que les autres. Guerrière demie orc, arhoun griffe rouge avec 8 en rage, rien ne lui fait peur. Attention, s'il y'a d'autres joueuses à la

table ça peut être contagieux.

LA FARFELUE

Elle a des idées, heu... originales, comme dissimuler "habilement" un cadavre sous des feuilles de choux (ça c'est ma soeur) ou repeindre greyhawk en rose (ça c'est moi). Ca doit aussi exister en version masculine, mais pour le moment je n'en ai vu d'aussi flamboyante que chez les joueuses.

Attention aux mélanges bourrine/farfelue. Un MJ de l'Appel de Cthulhu est encore traumatisé par le passage à tabac du commanditaire du groupe genre vieux lord anglais sage et distingué, suivi de son déshabillage et de son rasage complet (mais si des fois qu'il ait des marques spéciales), et d'une tentative de le passer par la fenêtre enroulé dans un tapis. (Là, je ne sais plus pourquoi).

LA COMPETENTE

Une super joueuse qui sait utiliser sa cervelle et trouver des ruses auxquelles personne n'aurait pensé. Elle possède un solide sens pratique qui lui permet de penser à appuyer sur la touche bis d'un téléphone ou à utiliser son rouge à lèvres pour relever des empreintes (une joueuse de Menhir ça je crois). En plus, la psychologie de son personnage est incroyablement fouillée et elle a fait 30 pages d'historique avec dessins. Le bonheur quoi !

En bref :

LE SUIVANT : Il fait tout ce que vous faites, ne prend aucune initiative, etc.

LA GRANDE GUEULE : Nécessité de faire un critique pour arriver à le faire taire.

LE MOTIVE : "Ca me soûle de faire un perso de RM... Tu as fait quoi ? Ok, je fais ton frère jumeau..."

LE HEROS : Le joueur ayant été favorablement impressionné par un film, il ne peut s'empêcher de refaire le film au travers de votre scénario (cela m'est arrivé à la sortie de "Bernie" alors que je masterisais un Kult...).

LE FANATIQUE DES ARMES (souvent à feu) : Il ne fait pas des personnages mais des porteurs d'armes. Il ne s'intéresse qu'aux scènes de combat et tente très souvent d'en provoquer. Il

ponctue tous ses coups par des bruitages et des rires.

CELUI QUI NE COMPREND RIEN :

Ce joueur n'a jamais ouvert un bouquin pour savoir comment se jouaient les jeux de ses potes. Il les a suivis quand ils se sont mis au JdR pour "faire comme les autres" et ne pas rester tout seul parce qu'il n'a pas d'ami.

Par compassion, ils l'ont accepté, mais il ne cherche pas à s'intéresser. Il s'emmêle les pinces en croyant qu'on joue au jeu de la semaine dernière.

Tu lui fais une partie de donj, il rencontre des orcs en forêt. Là il te regarde bêtement et te dit : "Mais ? On est dans la forêt ou dans la mer là ?"

CELUI QUI INVITE LES POTES A JOUER CHEZ LUI :

Celui-là, il est vachement sympa... Il y a les toilettes à dispo, l'eau est fraîche, la bière aussi, la pizza est chaude et les biscuits sont croustillants à souhait... On passe la nuit à jouer, on dort, petit déj... et on repart heureux d'avoir buter du troll et pourfendu Dark Vador...

LE JOUEUR FANTOME : C'est le gars qui dit toujours : "je viens jouer ce soir"... et qui ne vient jamais... Ce type est une légende : on en entend beaucoup parler, mais on ne l'a jamais vu.

LE BOULET : Il adore créer des persos qui collent aux basques des autres persos pour les emm... Gamin ou ewok à Star Wars, gnome paladin, homme hybride cuisinier à ADD (oups ça c'est moi)...

LE CHAPARDEUR : Il ne faut surtout pas laisser traîner un dé, un biscuit, une feuille de perso, ta nana...

LE MOQUEUR : Toujours en train de se foutre de la gueule de tout le monde. Toujours en train de se moquer du scénario, de l'action effectuée, d'un jet de dé etc.

En milieu de partie il se transforme en MOFFEUR, il lui manque une dent et il se retrouve incapable de prononcer autre chose que des fffffff... peut-être à cause de la trousse de dés et des trois gommages qu'il vient de se prendre dans la gueule...

LE RANCUNIER : Une fois un de ses potes (appelons-le Bob) l'a trahi/ tué / vendu et depuis, il a décidé que TOUS ses persos, dans TOUS les jeux/mondes/univers se méfieront des persos de son pote. Même si c'est avec un autre MJ, voire avec des inconnus, dans une convention, avec des persos pré-tirés, etc. *Phrase type :* "De toute façon c'est Bob, donc il va nous trahir, on le connaît". Quitte à plomber tout le jeu.

LE LEADER : Il aime prendre les décisions, être en avant du groupe, être son porte-parole. Il s'accouple très bien avec les "dormeurs".

LE LECHE-BOTTE : Il fait toujours en sorte de plaire au MJ (pour des raisons obscures d'ailleurs, le MJ étant loin d'être toujours crédule, si on tente de lui gratter quelque chose).

En termes de jeu, cela se traduit par un perso qui parle poliment à tous les PNJs un tant soit peu important, et désireux de tout bien faire (même s'il s'agit d'un

centaure guerrier avec de sérieux problèmes d'identité), et surtout, cela se traduit par une volonté de garder les scénars sur les rails prévus par le MJ...

L'ASSISTE : Vous rencontrez ce nouveau joueur et tout de suite il vous raconte ses précédents exploits. Vous l'invitez à jouer et hop! Il ramène sa copine, histoire qu'elle ne s'emmerde pas. Au bout d'une heure de jeu, tout le monde voit bien que tout ce qu'il fait de pas trop nul c'est sa copine qui lui souffle, tout le monde sauf lui bien sûr. Bien évidemment il s'énerve si vous proposez à sa copine de faire un perso.

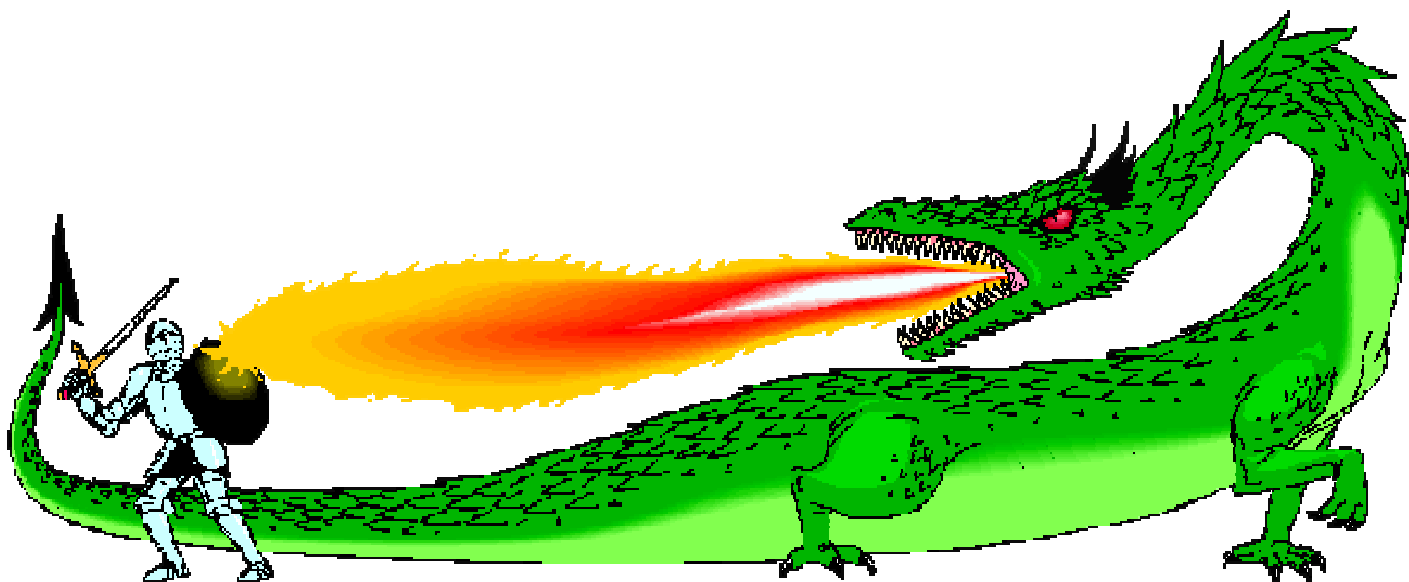
LE HOBBIT : Ou petite gens, il joue toujours des gens simples et sans grande prétention, il les joue bien et se pose des questions du genre de : "alors vu comment mon perso a dormi, il doit être plutôt naze". Il transforme l'épique en pique-nique. Aspect positif, il trouve toujours ce fameux plan B histoire de ne pas rentrer dans le tas directement, mais pas faire demi-tour non plus.

C'est l'ami de tous les hommes de mains, des clochards et autre PNJ, sources d'info souvent oubliées.

LE TELEPATHE : Il est persuadé d'avoir dit des choses (souvent capitales pour l'intrigue), mais en fait, il les a juste pensées très fort.

LA CONCLUSION DU REDAC' CHEF

Le pire, c'est qu'on est souvent MULTI-CLASSE !!!



Rendez-vous (calendrier rôliste)

OCTOBRE 2003

4, 5 et 6 octobre 2003, Monde du Jeu 2003, Paris (75)

Comme les années précédentes, la FFJdR sera présente sur Monde du Jeu !

N'hésitez pas à nous rendre visite, venir discuter avec nous !

Un certain nombre d'animations sont prévues, sur notre stand ou bien dans une autre zone du salon :

Vendredi, notre invité sera Michel Borderie, illustrateur et auteur de bandes dessinées.

Durant tout le salon, nous assurerons également les animations suivantes :

- parties de découvertes avec R.E.V.E.S.,
- démonstrations de jeux amateurs par leurs auteurs,
- parties de découvertes en partenariat avec Asmodée (D&D3, COPS...),
- remise du Trophée Fanzine 2003,
- ...

Et bien sûr, comme chaque année, celui que vous attendez tous : la nouvelle édition du BAC ROLISTE !

Décrochez-vous le précieux diplôme cette année, vous le saurez en nous rendant visite sur le salon !

Le Monde du Jeu a lieu à Paris, dans le 16ème arrondissement, à l'Espace Auteuil, Place de la Porte d'Auteuil.
Horaires d'ouverture : de 10h - 19h
Métro : Porte d'Auteuil (ligne 10)
Bus : Lignes 32, 52, 123 et PC - arrêt Porte d'Auteuil
Voiture : Boulevard périphérique, sortie Porte d'Auteuil
Parking public (1500 places) : Avenue du Général Sarraill

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

11 octobre 2003, Le 6ème Songe (57)

Organisé par l'association "les Gardiens de Rêve".

Au programme :

6 jeux de rôle et 2 tournois :

Après-midi :

- Warhammer JDRF
- Cyberpunk

- Feng shui
- Tournoi de Warhammer Battle
- Tournoi de Heroclix

Soir :

- D & D
- L'appel de Cthulhu
- Retrofutur

Inscription sur place ou par correspondance.

Contact :

Alain
Tél : 03 87 09 60 95 Mél :

18 et 19 octobre 2003, 5ème Quête du Melon, Cavaillon (84)

Organisé par l'Association Ludique Cavaillonnaise à Cavaillon (Vaucluse, 84), à l'hippodrome.

Comme chaque année, le thème choisit depuis la première Quête est le melon, façon citrouille de Halloween. Il symbolise à la foi l'humour, une certaine ambiance et la ville de Cavaillon. Il sert de point commun à tous nos scénarii.

Au programme :

Tous les maîtres sont membres du club et confirmés. Chacun écrit son scénario, lequel est testé au sein du club pendant l'été. Cette méthode assure une qualité de jeu supplémentaire.

Les jeux proposés aux participants cette année sont :

- Agone
- Appel de Chtulhu
- D&D (3ème édition)
- Feng Shui
- Herowars
- In Nomine Satanis / Magna Verita
- Légendes des 5 Anneaux
- Tiers Age (univers de Tolkien)
- Vampire (l'Age des Ténèbres)

La participation des joueurs est fixée à 10 euros. L'inscription comprend des boissons et de quoi grignoter durant la partie pour chaque table. Une buvette et des sandwiches seront proposés.

Le samedi soir, un grand repas chaud (apéritif, entrée, plat principal, fromage et dessert) sera servi, réunissant organisateurs et joueurs. A ceux qui veulent y participer, sera demandée une contribution de 10 euros pour le repas.

Dans la nuit entre samedi et dimanche, les participants pourront soit dormir, soit

jouer ou maîtriser en parties libres.

Pendant le Tournoi auront eu lieu des démonstrations de wargame selon les règles DBM, une autre activité importante au sein de l'Association Ludique Cavaillonnaise.

Contact :

Mme Isabelle NEGRELL-LESAGE (Présidente)
Impasse du Chapeau Rouge
84300 Cavaillon
Tél : 04.90.76.19.96
Mél : lesagejc@chello.fr

M. Vincent GRAMMELSPACHER (Vice-président)
Boulevard Beausoleil
84300 Cavaillon
Tél : 04.90.06.18.70

Ouëbe de l'association : <http://www.chez.com/ivn/alc/>

Ouëbe du tournoi : <http://www.chez.com/ivn/quete/quete5.htm>

NOVEMBRE 2003

1er novembre 2003, Journée Halloween, Pont Sainte Maxence (60)

Organisé par l'association "les joueurs de chimères".

Au programme :

L'après midi est réservé à un concours JDR et le soir à une fabuleuse soirée costumée.

Lieu :

Salle Claude Monnet
à PONT SAINTE MAXENCE (oise 60) à 10 minute de Creil et une heure de Paris.

Contact :

Eric Browet
Mél : broweteric@free.fr

8 et 9 novembre 2003, LES JOUTES DU TEMERAIRE, Nancy (54)

Organisé par le cercle des élèves de l'ESSTIN (Ecole sup. des sciences et techniques de l'ingénieur de Nancy), au Palais des congrès de Nancy.

Au programme : ENTREE LIBRE

Animation : PEN OF CHAOS
COPS Scénario storyline et dédicaces des auteurs !

- Plus d'une dizaine de tournois de jeux de rôles répartis sur 2 jours :

(DD3, Vampire, L'appel de Cthulhu, Cops, Warhammer, 7ème mer, INS/MV, L5A, Retrofutur, Cyberpunk, Kult, Zombie...)

Dont plusieurs seront joués en Coupe de France !

- Des tournois de jeux de figurines :
(Confrontation, Warhammer 40000 ...)

- Des tournois de cartes :
(Magic, L5A ...)

- Des jeux de plateau à louer gratuitement.

Mais aussi de nombreuses parties libres, animations, initiations, démonstrations faites par des joueurs comme par des professionnels du monde du jeu !

Le programme n'est pas définitif alors si vous avez des idées, des questions, une proposition d'animation ou d'initiation, contactez nous !

Contact :

Tél : 06.75.86.60.63 (Stéphane)

Mél : joutes@esstin.uhp-nancy.fr

Adresse :

Joutes du Téméraire

ESSTIN

2 rue Jean Lamour

54500 Vandoeuvre

15 et 16 Novembre 2003, Les Dés sont tombés sur la tête III, Montpellier (34)

Rencontres Déchaînées de Jeux de Rôles et de Jeux de Simulation organisées par l'association Terra Ludis.

Au programme :

EVADEZ-VOUS LE TEMPS D'UN WEEK END.

Cette année encore Terra Ludis propose une manifestation dont le but est de réunir des joueurs hors de leur galaxie habituelle, pour le plaisir d'être ensemble, pour rencontrer de nouvelles têtes et pour découvrir de nouveaux jeux.

Même s'il y aura des lots, il n'est nul question de tournoi, on joue pour le plaisir !

LES DES SONT TOMBES SUR LA TETE est une manifestation déchaînée placée sous le signe de l'ouverture et de l'échange :

L'après-midi du samedi sera de nouveau tournée vers la découverte :

- Découverte de manières différentes de jouer pour les "Rôlistes".

- Rencontre de créateurs de jeux.

- Découverte des jeux de simulation (Jeu de Rôles, Figurines, Grandeur Nature, jeux de plateaux...) pour tous.

A partir du samedi soir, parties non stop ! Chacun est encouragé à venir avec son ou ses jeux sous le bras, même si Terra Ludis fournit " le plat de résistance " ludique !

Le thème cette année est :

LA PRISON : Evadez-vous le temps d'un week-end !

Et sur tout le week-end aura lieu un tournoi de Warhammer 40 000. (Tournoi primé, pré inscriptions obligatoires)

INFO PRATIQUES :

- Où : IFAD institut, 18 av Maurin, 34000 MONTPELLIER

- Quand : Du samedi 15 novembre 13 h au dimanche 16 à 19h

- P.A.F : Autour de 6 euros à partir du samedi soir (4 euros étudiants)

Contact :

TERRA LUDIS (19, rue Alexandre Cabanel, 34000 Montpellier).

Tel : 04 67 666 007 mél : contact@terraludis.org

Site : <http://www.terraludis.org>

Contact presse :

Nicolas ROSETTE (06 73 99 55 56 ou par mél : president@terraludis.org)

EN BREF...

Débattre du JdR : utile ou inutile ?

On pourrait croire que la soirée-débat « Les atouts du jeu de rôle » organisée par la ludothèque et la bibliothèque de Bures-sur-Yvette (91) en avril dernier avait de quoi ennuyer le péquin moyen, mais tout au contraire, elle a attiré aussi bien des rôlistes que des néophytes. Ces derniers ont d'ailleurs pu essayer le JdR le lendemain en compagnie de collégiens et de lycéens, lors de la journée « découverte jeu de rôle » de la ludothèque. Il paraît même que nos agents FFJdR ont fait une tellement bonne prestation que par leur "faute", la ludothèque est obligée d'ouvrir une association de JdR à Bures ! La relève ? En tout cas, un exemple à reproduire partout en France !

Axis aux Utopiales de Nantes

Du 8 au 11 novembre 2003 se tient à Nantes le festival Utopiales, salon de la SF et de l'imaginaire sous toutes ses formes. Seront présents entre autres : Terry Pratchett, Tim Powers, Fabrice Colin, Matthieu Gaborit, Caza... Et le JdR sera également de la partie ! L'association Axis Ludis, membre de la fédé, tiendra un espace JdR, comme l'année dernière. Alors si vous passez dans les environs de Nantes, venez leur dire un petit bonjour ! Il y aura sûrement un petit Appel qui se fera dans un coin (non euclidien bien sûr).

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 : 75,00 euros

Associations : 15,00 euros

Membres actifs : 15,00 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

A RENVoyer A : Alban AZZOPARDI - 26 rue du Fer à Moulin - 75005 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 - 10 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 - 26 rue du Fer à Moulin - 75005 Paris**

Offre réservée à la France Métropolitaine. Etranger et DOM-TOM, nous consulter. Service abonnements : 01.44.24.05.98, 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.