

La Lettre

n°12

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

Les rubriques
News du JdR
Rendez-vous
Fanzines

Mais aussi...

Interview :
Le Monde de
l'Imaginaire

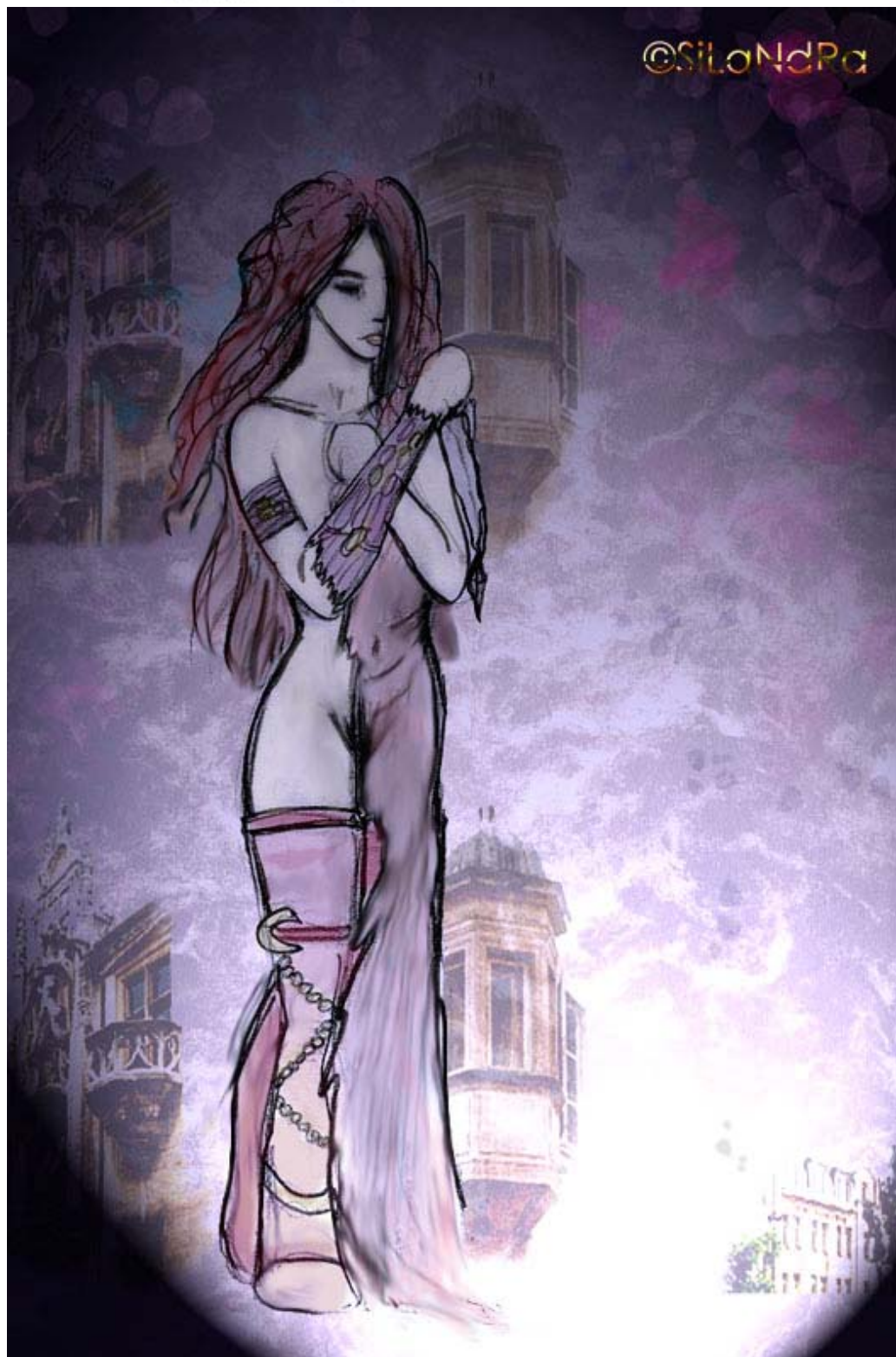
-

Les petites
annonces du
JdR amateur

-

D&dés

Numéro 12 - GRATUIT
Trimestriel
Avril - Juin 2004



EDITORIAL

Voilà l'été ! Et bande de petits veinards, on ne pourra pas dire que les nouveautés en matière de JdR se sont faites rares depuis le début de l'année... Vous allez donc pouvoir tester tout ça à l'ombre d'un parasol. Elle est pas belle, la vie ? Du côté de la Lettre, le contenu est plus léger (dans tous les sens du terme) ce trimestre. Et oui, nos héros sont fatigués, faites-moi penser à les fouetter pour la rentrée. Au fait, c'est toujours lettre.redac-chef@ffjdr.org pour proposer un article, hé hé ! Et si vous avez la possibilité de reproduire la Lettre et d'en déposer un exemplaire dans votre club ou votre boutique favorite, ça m'intéresse aussi. ;-)

Bonnes vacances à tous !

JD, rédac'chef

AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

L'Edito du Chef	2
L'annuaire des Fanzines	3
Les news du jdr	4
Brèves de Fédé	7
Humour rôliste	9
Les petites annonces du Jeu de Rôle amateur	10
Liste des boutiques partenaires	11
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	12
L'avenir de la Fédé	13
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	14

La Lettre de la FFJdR est publiée par la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR), Siège social : c/o Jérôme Chardon, 7 rue de Bretagne, 92300 Levallois.
Tél. 01.55.46.03.47 ou 06.22.73.45.80 (Jérôme)
Mél : contact@ffjdr.org
Ouèbe : <http://www.ffjdr.org>
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 (gilles.fevrier@ffjdr.org).
Rubriques : "Rendez-vous" : Gilles Février, "Fanzines" : Jérôme "Mithriel" Darmont. Relecture et corrections : Ludovic « Farfadet » Meynadier.
Illustrations : - Couverture : *SiLaNdRa* (Laure Abensur, <http://www.silandra.net>) - *D&Dés* : Fred Boot

Annuaire des Fanzines

Pas de critique de fanzine dans ce numéro (n'oubliez pas de nous envoyer votre numéro si vous voulez le voir chroniqué), nous continuons donc notre annuaire à partir de la lettre « M » !

Mach die Spuhl!

M. Lambotte
Rue de la Bascule
8B4458 Fexhe-Slins
Belgique
E-mail : yves.bastin@skynet.be
Web : <http://www.machdiespuhl.org/>

Magistri Liber

43 rue de Charny
77410 Claye-Souilly

Mantis

Night City Grid
12 avenue Jean Aicard
75011 Paris

Merbold Enchaîné (Le)

(Le webzine des Archipels)
E-mail : francois_6po@la-vouivre.com
Web : <http://www.merbold.fr.st/>

MJ

(E-zine dont VOUS êtes les créateurs : JdR, actualités, aides de jeu, scenarii...)

E-mail : MJ_e-zine@yahoogroupes.fr
Web : <http://www.sden.org/services/mj/ezine>

Némézine

Némésis
21bis rue du Clos Perret
63100 Clermont-Ferrand
E-mail : asso.nemesis@free.fr
Web : <http://asso.nemesis.free.fr/>

Neurôle (Le)

Totem
3 rue Schuman
95000 Enghien-les-Bains

No Fate

Ryoko
11 rue de la Paix
93100 Montreuil

Odyssée

Olivier Legrand
15 rue de Courtonne
14000 Caen

Oecumen

Club Léo Lagrange
16 rue de la Commune de Paris
52100 Saint-Dizier

Oeuf du Dragon (L')

(Fanzine papier et on-line)
Christophe Babayou
65 rue Edgar Quinet
94100 Saint-Maur
E-mail : grinlen@free.fr
Web : <http://grinlen.free.fr>

OnyRêve

Laurent Royer
13 lot. Font de Meaux Sud -
Coursac
24430 Razac-sur-l'Isle

Oracle (L')

(Organe de l'association Ordalie, apériodique, gratuit)
MCL - Le Local
16 rue Saint Pierre le Puellier
86000 Poitiers
E-mail : manu_rou@club-internet.fr
Web : <http://www.multimania.com/ordalie>

Orc & Troll

1D20
4 rue Martel
75010 Paris

Organe du goblin (L')

Michel Poupart
13 rue de l'Église
22120 Yffiniac

Pseudo-erratum

Décidément, ça devient une mauvaise habitude tous ces errata. Nous avons attribué à tort le dossier sur le “ boom ” de l'édition associative à Loïc Lagadec, qui n'est qu'un pseudonyme de messagerie électronique. Il a en fait été écrit par Menhir, qui est un pseudonyme du Forum de la FFJdR*.

* Venez nous rejoindre sur <http://www.ffjdr.org/?page=contact-forums>

Lupo-erratum

Dans la rubrique “ Zines ” de la Lettre n° 11, l'adresse de l'association Lupus Ideis, editrice du fanzine Rune Digitale, n'était pas à jour. La bonne adresse est :

Lupus Ideis
10 rue de la Sarrazine
69600 Oullins
Site ouèbe : <http://www.lupusideis.com>

Les News du JdR

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



AVRIL

Le retour de Corwin et ses frères

Phage Press vient d'annoncer la signature d'une lettre d'intention annonciatrice d'un futur contrat avec *Guardians of Order* concernant son jeu, *Ambre*, qui devrait relancer la gamme. A ce jour, *Ambre* se compose d'un livre de base, d'un supplément et d'une collection de prozines : les *Amberzines* 1 à 11.

Red Star RPG

La bande dessinée *The Red Star* de Chris Gosset va faire l'objet d'un jeu de rôle par *Green Ronin*. Le système utilisé sera celui du *d20 system*.

Plusieurs fois primée pour son graphisme d'avant-garde, *The Red Star* raconte la rébellion d'une poignée de militaires dans une URSS alternative où la sorcellerie est l'outil principal de l'Armée Rouge. *The Red Star* est publiée en France par *Semic* avec deux volumes parus à ce jour.

L'événement ludique de l'été 2004

Maintenant que la *Géhenne*, *l'Apocalypse* et *l'Ascension* se sont produites, *White Wolf* prépare activement la sortie de son nouveau *Monde des Ténèbres*, annoncé comme l'événement ludique de l'été 2004.

Le *World of Darkness (WoD) Sourcebook* sera un livre à couverture rigide de 200 pages, vendu au prix de 19,99 \$. Il servira de base à toutes les gammes du nouveau *Monde des Ténèbres*. Il contiendra une version rénovée du fameux *Système du Conteur*.

Vampire : the Requiem, destiné à être utilisé conjointement avec le *WoD Sourcebook*, sera publié le même jour, le

21 août. Par la suite, paraîtront *Werewolf : the Forsaken* et *Mage : the Awakening*.

La sortie française de *Vampire 2.0* est quant à elle prévue par *Hexagonal* pour novembre.

Adventure d20 : ça se précise

Comme déjà annoncé dans ces colonnes, la trilogie *Adventure / Aberrant / Trinity* est adaptée au *d20 system*.

Le premier ouvrage *Adventure* prend forme : un extrait de douze pages est disponible sur le site de l'éditeur *Sword & Sorcery Studios*, avec quelques éléments de règles, notamment celles qui concernent les trois Archétypes : *Daring* (anciennement nommés *Daredevils*), *Psychic* (*Mesmerists*) et *Superhuman* (*Stalwarts*).

Ghosts of Albion RPG

Encore une licence adaptée en jeu de rôle ! Cette fois-ci, il s'agit de *Ghosts of Albion*, une série animée du site de la *BBC* se déroulant dans l'Angleterre victorienne. On y suit les aventures des jeunes protecteurs d'Albion, l'Angleterre mystique, et de leurs alliés, trois fantômes mythiques, Lord Nelson, Lord Byron, et la Reine Bodicea. Tous luttent contre la menace surnaturelle qui plane sur Albion. Les joueurs de *Ghosts of Albion RPG* pourront incarner des humains normaux, des fantômes, des fées, voire les Protecteurs eux-même, Tamara et William Swift.

La série est l'œuvre d'*Amber Benson* (la sorcière Tara dans la série *Buffy*) et de *Christopher Golden* (romancier auteur de livres tirés de *Buffy* et *Angel* entre autres). C'est peut-être ce lien avec les séries de *Joss Whedon* qui explique que l'éditeur responsable de l'adaptation soit *Eden Studios*, connu pour les jeux de rôle *Buffy* et *Angel*. Pour en savoir plus, il faudra attendre la fin de l'année 2004.

All-Fiction ferme ses portes

La boutique de vente en ligne *All-Fiction* ferme ses portes après plusieurs années de services. Rappelons que cette boutique française avait choisi de ne pas être spécialisée dans le jeu de rôle, mais distribuait également des mangas, des

figurines, etc. Souhaitons bon courage et bonne chance aux responsables de ce site.

Grog d'Or 2004

Cette année encore, le *Grog d'Or* viendra récompenser le meilleur jeu de rôle ou univers de jeu. Ce trophée est décerné par l'équipage du *Guide du Rôliste Galactique* (<http://www.roliste.com>), le site francophone dédié à l'information sur les jeux de rôle du monde entier (fiches de présentation, critiques, actualité, calendrier des convention, avant-premières, portail de sites, etc.). Chaque mois, un jeu ayant retenu l'attention de l'équipage a été mis en avant, pour son originalité ou la qualité de ses productions. Les douze derniers jeux du mois sont donc les nominés pour le *Grog d'Or 2004* : *Apokryph* (*Sofiène Boumaza*) – France, *Aquelarre* (*Proyectos Editoriales CROM*) – Espagne, *Arkeos* (*Extraordinary Worlds Studios*) – France, *In Nomine Satanis / Magna Veritas* (*Asmodée*) – France, *Babylon 5 d20* (*Mongoose Publishing*) – Royaume Uni, *Mutants & Masterminds* (*Green Ronin*) – États-Unis, *Orpheus* (*White Wolf*) – États-Unis, *Post-Mortem* (*Oriflam*) – France, *Rétrofutur* (*Multisim*) – France, *Savage World* (*Pinnacle Entertainment*) – États-Unis, *Tribe 8* (*Dream Pod 9 / SteamLogic*) – Canada, *Vampire : the Masquerade* (*White Wolf / Hexagonal*) – États-Unis.

Le plus gros donjon du monde !

Alderac Entertainment annonce pour août la plus grosse publication de l'histoire du *d20 system* : le plus gros donjon du monde, qui devrait atteindre le prix record de 99,95 \$. Cette ouvrage massif devrait être constitué de 800 à 1000 pages et contenir un million de mots et une centaine de cartes. Tous les monstres cités dans ce donjon seront inclus dans ce livre. Le "dungeon crawling" a encore de beaux jours devant lui...

Oriflam sur le Web

Deux nouveaux mini-sites sont nés dans la diaspora oriflammiennne, *hawkmoon.info* (presque achevé), et *jeunesroyaumes.info* (tout juste ébauché). A la tête d'*hawkmoon.info*, *Vincent Zimmermann*, auteur de nombreux ouvrages sur ce jeu, et également auteur sur *Post Mortem*, et *Archipels*. Pour *jeunesroyaumes.info*,

c'est *Guy Molinas* qui assure la responsabilité éditoriale du site, un ancien qui a beaucoup contribué pour *Hawkmoon/Elric*. Évidemment, il ne s'agit pas de mettre en ligne les articles des auteurs, mais plutôt ceux des joueurs. A côté de feuilles de personnages, archives du *SWOS* (ancien site de référence sur ces jeux) et contenu proposé par l'équipe, *Oriflam* souhaite publier d'autres contributions autant que possible.

A l'occasion de cette initiative, *Oriflam* lance un concours de scénarii sur *hawkmoon.info*, primé bien évidemment. L'occasion de gagner le livre de base si vous ne l'avez pas, ou les carnets de voyages si vous avez déjà tout *Hawkmoon* (ou n'importe quel supplément qui vous plaira, c'est "open bar" pour le gagnant !).

Mousquetaires de l'Ombre

Petit à Petit, l'aventure *Phénix* prend forme. *Mousquetaires de l'Ombre : un jeu de cape et d'E.T.* sera le premier jeu de l'association *Phénix* (voir notre dossier sur le "boom" de l'édition associative dans la Lettre de la FFJdR n°11 en page 20). Il est actuellement en production et se voit doté d'un mini-site Internet où vous pourrez découvrir au fil des mois son ambiance et quelques informations primordiales. Elles vous seront indispensables pour passer au fil de l'épée les sombres engeances de l'espââce que vous rencontrerez dès octobre 2004. Il n'est jamais trop tôt pour se tenir informé. Pour voir tout cela, et le reste, ça se passe ici : <http://www.phenix-edition.org>.

Une nouvelle vie pour Deadlands & Weird War II

Pinnacle a finalement créé une licence payante pour certains de ses jeux. Cette société vient d'accorder une licence à la compagnie britannique *Legion Publishing* pour produire des scénarii et suppléments au format PDF dans ses trois univers de *Deadlands* (*Weird West*, *Hell on Earth*, *Lost Colony*) et dans celui de son jeu *d20 Weird Wars*. Toutes les sorties de *Legion Publishing* seront compatibles avec les systèmes *Deadlands* "classique" (pour ces univers), *d20 system* et *Savage Worlds*. *Legion Publishing* annonce d'ores et déjà :

- une première aventure *Weird Wars*, qui prendra place dans les jungles de Burma ;
- une première aventure pour *Deadlands Weird West* ayant

pour cadre le désert d'Arizona ;

- des scénarii mensuels "one-shot" pour *Savage Worlds*, sur le modèle des *Savage Tales* déjà publiés.

Blackmoor : la résurrection

Considéré comme le premier cadre de campagne jamais publié pour *Dungeons & Dragons*, *Blackmoor* fait son grand retour après trente ans d'absence. *Zeitgeist* vient en effet d'annoncer la signature d'un accord avec *Wizards of the Coast* (détenteur officiel des droits) qui lui permettra de rééditer cet univers de jeu pour le *d20 system*. Cet ouvrage marquera également le retour de *Dave Arneson*, co-créateur de *Dungeons & Dragons*. Il s'était éloigné du milieu rôliste après le différent qui l'opposa à *Gary Gygax* et marqua les débuts de *TSR*. *Blackmoor* est annoncé pour le troisième trimestre 2004 et devrait être suivi d'une gamme de suppléments.

Ars Magica 5 en gestation

Atlas Games annonce pour début mai le vingt-troisième et dernier supplément pour la quatrième édition d'*Ars Magica : Cause and Cure* (un scénario). Le supplément suivant sera un scénario grandeur-nature indépendant de toute édition : *The Fallen Fane*. La cinquième édition d'*Ars Magica* est annoncée pour l'automne et sera suivie d'une réédition du célèbre scénario *L'Alliance brisée de Calebais* (*The Broken Covenant of Calebais* en v.o.), le premier donjon "réaliste".

Green Ronin ressuscite Warhammer et W40K

Warhammer ne pouvait se laisser enterrer ainsi. Après le changement d'équipe à *Hogshead Publishing*, la licence *Warhammer* fut perdue dans le warp... Elle a semble-t-il été retrouvée. La société américaine *Green Ronin Publishing* vient d'annoncer un accord avec *Black Library Publishing*, la filiale de *Games Workshop* dédiée à l'édition de livres dans l'univers de *Warhammer* et *Warhammer 40.000*. Les jeux seront publiés par *Black Industries*, une nouvelle firme créée pour l'occasion et dépendant de *Black Library Publishing*. Du côté de l'équipe de conception, on peut noter la présence de *Chris Pramas* qui avait participé à *L'Agonie du Jour*.

Concrètement, du côté des joueurs, cela

signifie que le jeu de rôle *Warhammer* va connaître une nouvelle édition. Les travaux sur celle-ci ont déjà été entamés et sa publication est prévue pour le printemps 2005. Rappelons que la première édition fut publiée en 1986 et vécut 18 ans sans aucune révision. Sortie par *Games Workshop*, son suivi avait ensuite été assuré par *Flame Publications* puis *Hogshead Publishing*. Faisant suite à cette nouvelle édition, on annonce déjà des guides de l'Empire et de la Bretonnie contenant également des scénarii, de nouvelles races, compétences, etc. Une nouvelle trilogie d'aventures est également en développement, et l'on promet des suppléments traitant des nains et de leurs forteresses dans les montagnes, de vampires, de skavens... Le système de jeu ne sera pas basé sur le *d20 system*, mais sera une version révisée de l'ancien système.

Bien que *Warhammer 40K* ne soit pas officiellement annoncé, il fait partie du lot des licences inclu dans l'accord avec *Black Library*. Rappelons que *Warhammer 40K* est le pendant futuriste de *Warhammer*, avec un univers très riche décliné en dizaines de produits au cours des 15 dernières années : jeux de figurines, de cartes à collectionner, de plateau. La première édition du jeu *Rogue Trader* paru en 1988 était à mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu de figurine. La boucle pourrait bien se boucler, et *Warhammer 40K* arriver sur les tables de jeu de rôle... Mais c'est encore de la science-fiction, les fans retiennent leur souffle.

Les Royaumes d'Acier ont-ils rouillé ?

On aurait pu le croire, devant le retard conséquent pris par *Privateer Press* dans la publication du *Iron Kingdoms Campaign Guide*, très attendu des deux côtés de l'Atlantique après le succès de la Trilogie *Witchfire*. Les auteurs n'ont pourtant pas chômé et le résultat de leur travail se monte déjà à 700 pages. A tel point que l'éditeur a décidé de diviser l'ouvrage en deux : le *Full Metal Fantasy Character Guide* est en phase finale d'édition et devrait sortir sous peu, suivi deux mois plus tard du *Full Metal Fantasy World Guide*.

MAI

Pen & Paper Fans Awards : les lauréats

Comme nous vous l'annoncions en février dernier, le site *Pen & Paper* a organisé pour la deuxième année consécutive un grand vote auprès de ses visiteurs pour déterminer les meilleurs ouvrages de jeu de rôle sortis en 2003. Voici les principaux lauréats de ce concours.

- Meilleur jeu de rôle : *Arcana Unearthed* (Malhavoc Press)
- Meilleur supplément : *Draconomicon* pour *D&D3* (Wizards of the Coast)
- Meilleure aventure : *Time of Crisis* pour *Mutants & Masterminds* (Green Ronin)
- Meilleur produit tiré d'une franchise : *Angel RPG* (Eden Studios)

Orpheus gagne le Grog d'Or 2004

Cette année encore, le *Grog d'Or* est venu récompenser le meilleur jeu de rôle ou univers de jeu. Le vainqueur pour 2004, au terme de longs débats et de choix déchirants, est *Orpheus* (White Wolf). Il s'agit d'un jeu d'horreur axé sur les spectres et les revenants.

Comme chaque année pour son anniversaire, c'est l'équipage du *Grog* qui a tranché. Chaque mois, un jeu ayant retenu l'attention de l'équipage a été mis en avant, pour son originalité ou la qualité de ses productions. Les douze derniers jeux du mois (voir la liste dans les news d'Avril) ont donc été les nominés pour le *Grog d'Or* de cette année, et leur grande qualité n'a pas rendu le choix aisé.

Rêves de Jeux

Cela fait 20 ans cette année que l'association *Rêves de Jeux* organise un centre de vacances pendant les mois de juillet et d'août sur le thème du jeu. Leur séjour, déclaré auprès de la Direction de la Jeunesse et des Sports, s'adresse aux jeunes de 12 à 18 ans pour une durée de 14 ou 19 jours, au choix. Du 10 au 23 ou 28 pour le mois de juillet et du 1er au 14 ou 19 pour le mois d'août 2004.

Rêves de Jeux possède une ludothèque impressionnante qui est à disposition pour pouvoir pratiquer selon ses goûts pléthore de jeux de plateau, de rôle, de figurines, de carte, de stratégie, de dés, d'expression, d'adresse, murder party et grandeur nature. Des animateurs passionnés s'investissent sur ce séjour

dans le site verdoyant et ombragé de la Vernée à Peronnas dans l'Ain (01).

Mais *Rêves de Jeux*, ce n'est pas uniquement pour les enfants puisqu'un séjour parallèle est organisé sur la même période pour les plus de 18 ans qui sont de plus en plus nombreux à venir jouer.

Pour contacter l'association :

Association Rêves de Jeux
13 rue A. Malraux
69960 Corbas

Tél. : 04.72.50.19.39
Fax : 04.72.50.79.91
Mél : contact@revesdejeux.com
Site Internet : <http://www.revesdejeux.com>

Origins Awards 2003 : les nominés

A peine le *Grog d'Or* triomphalement élu qu'une autre remise de prix se prépare : celle des *Origins Awards*, les "Oscars" du jeu, qui récompensent diverses catégories ludiques aux Etats-Unis depuis plus de 30 ans. Les votants sont les professionnels de l'industrie américaine du jeu, membres de *The Academy of Adventure Gaming Arts and Design*.

Les nominations des *Origins Award* relatives aux jeux de rôle et suppléments publiés en 2003 sont les suivantes.

Meilleur jeu de rôle : *Angel, Dungeons & Dragons 3.5, HARP, Savage Worlds, Stargate SG-1*
Meilleur scénario : *Black Sails Over Freeport, Champions Battlegrounds, The Village of Omelet : A Space Odyssey, Time of Crisis, X-Crawl : Three Rivers Crawl*

Meilleur supplément : *A Magical Medieval Society : Western Europe, Draconomicon : The Book of Dragons, Redhurst : Academy of Magic, Skull & Bones : Swashbuckling Horror in the Golden Age of Piracy, Testament : Roleplaying in the Biblical Era*

Green Ronin réédite Mutants and Masterminds

Green Ronin a vendu toutes ses copies de *Mutants and Masterminds* et réédite le livre de base. Celui-ci sortira dans sa version révisée courant juin prochain, le même mois que *Mutants and Masterminds Annual #1*. Cette version comprendra les errata les plus à jour ainsi qu'un descriptif de création de

personnage. Que les possesseurs de la première édition se rassurent : les errata seront également imprimés dans l'*Annual*.

Un nouvel éditeur est né !

La toute jeune maison d'édition *Dartkam* vous propose de télécharger gratuitement un documentaire inédit sur le jeu de rôle. Il instruira vos proches sur ce qu'est réellement l'activité du jeu de rôle et vous y entendrez les témoignages de *Didier Guiserix, François Marcela-Froideval, Julien Blondel* et bien d'autres encore.

Dartkam lancera dès le mois de décembre 2004 sa collection "*Histoires à suivre...*", une série de livres mêlant roman et jeu de rôle. Plus d'informations sur le site de *Dartkam* : <http://www.dartkam.com/>

Un Mal Nécessaire

Pinnacle Entertainment Group prépare son retour dans l'univers des super-héros (abordé une première fois il y a quelques années dans *Brave New World*) avec "*Necessary Evil*", nouvel univers de campagne utilisant les règles *Savage Worlds*. Le postulat de base est original : après une invasion alien terrifiante de rapidité et d'efficacité, tous les super-héros et leaders de notre Terre ont été décimés ou mis hors d'état de nuire. Seul espoir pour notre Terre face aux envahisseurs ? Ceux qui sont capables d'être pires que les envahisseurs : les super-vilains, héros forcés, et personnages des joueurs, de "*Necessary Evil*". La parution est prévue cet été pour la *GenCon*.

Origins Awards : D&D 3.5 retiré des nominés

La liste des jeux nominés au titre de meilleur jeu de rôle 2003 pour les *Origins Awards* a fait l'objet d'une modification spectaculaire : après proposition de *The Academy of Adventure Gaming Arts & Design, Wizards of the Coast* a demandé à ce que *D&D 3.5* soit retiré de la compétition. La raison en est la quantité trop faible de contenu nouveau par rapport à *D&D 3*, condition de validité de candidature pour la nouvelle édition d'un jeu déjà existant.

Un baril de HARP contre deux barils de d20

ICE a annoncé sur le site dédié à *HARP*, son nouveau jeu médiéval-fantastique, une offre assez inattendue : si vous leur

envoyez de vieux livres *d20 system* pour une valeur en boutique de 30\$, vous obtenez une remise de 15\$ sur l'achat du *Harp Revised Rulebook*. L'offre s'applique à tous les ouvrages portant le logo d20, qui doivent être complets et en condition correcte. L'offre est valable seulement pour l'achat de *Harp Revised* dans la boutique en ligne de ICE, et pour une durée complètement arbitraire. Si vous avez envie de faire changer d'air à votre campagne med-fan, dépêchez-vous ! Tous les détails sur le site de HARP (<http://www.harphq.com/>).

JUIN

Black Book Éditions

Saluons l'arrivée d'un nouvel éditeur sur la scène française, *Black Book Éditions*. Le dernier-né des éditeurs francophones n'arrive pas les mains vides, puisqu'il détient dans son escarcelle les droits du fameux *Pavillon Noir*, auparavant détenus par le *Yéti*, et les licences de traduction de *Dawnforge* et *Midnight*, les univers d20 atypiques de *Fantasy Flight Games*. Tout ça devrait arriver dans vos boutiques à partir de septembre. Affaire à suivre !

Drivethrurpg.com : la boutique virtuelle

Le site *Drivethrurpg.com*, qui vient tout récemment d'ouvrir, propose d'acheter des livres de jeu de rôle sous forme de fichiers PDF, cryptés afin d'éviter la copie indélégante. *Drivethrurpg.com* ne propose que des livres provenant d'éditeurs connus, pour lesquels il dispose d'un catalogue déjà très fourni en ouvrage aussi bien récents que plus anciens.

Cette initiative a toutefois provoqué quelques débats houleux : d'aucuns jugent les prix pratiqués prohibitifs, certains fichiers étant à peine moins chers que la version papier. D'autres critiquent le procédé de cryptage trop rigoureux : le DRM (*Digital Rights Management*) n'autorise l'usage du fichier que sur une seule machine avec connexion Internet et ne fonctionne qu'avec certaines versions du logiciel *Acrobat Reader*.

Quoi qu'il en soit, l'arrivée de ce nouvel acteur sur le marché du PDF de jeu de rôle montre bien la vitalité de ce secteur outre-Atlantique.

Dark Spycraft Inheritance d20

Mythic Dreams Studios et *AEG* ont annoncé que le jeu contemporain-fantastique pour le *d20 System*, *Dark Inheritance*, serait dorénavant "Powered by Spycraft". Cela concerne les suppléments à venir, mais aussi une réédition du livre de base frappée du logo *Spycraft*, qui contiendra une mise à jour du décor et un système de magie original. Cette seconde édition est prévue pour août 2004 (qui a dit "Gen Con" ?).

MMORPG saute à l'eau... qui reste-t-il ?

Il y a un an de cela, nous vous annoncions la préparation de deux jeux de rôle en ligne concernant *GURPS* et *Warhammer*. Malheureusement, il semblerait que le second ne soit plus à l'ordre du jour. En effet, après un point sur l'avancement du projet, *Climax Development* et *Games Workshop* ont conjointement décidé d'y mettre fin.

Brèves de « fédé »

Trophée Fanzine 2004

Le 7^{ème} Trophée Fanzine de la FFJdR récompensera la meilleure publication amateur de l'année ayant trait au jeu de rôle. Le jury se réunira à l'occasion du Monde du Jeu 2004, en octobre prochain à Paris.

Pour participer au Trophée, il faut envoyer un exemplaire de : - tous les numéros sortis depuis l'automne 2003, - ou des trois derniers exemplaires pour ceux qui ont dépassé ce nombre de parution. Les e-zines qui souhaitent participer doivent envoyer une impression sur papier de chaque numéro.

Les fanzines sont à envoyer avant le 10 septembre 2004 (le cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante :

FFJdR – Trophée Fanzine
c/o Patrice Mermoud
49 passage Lamboussy
74160 FEIGÈRES

Le règlement du Trophée Fanzine est disponible sur Internet à http://www.ffjdr.org/?page=activites-trophee_zine ou peut-être demandé par courrier à l'adresse ci-dessus (dans ce cas, n'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée à vos nom et adresse).

Membre pour service rendu

[Musique solennelle & flons flons]



Le conseil d'administration de la FFJdR a décidé d'offrir sa première inscription à Éric Le Huche de Rennes, en remerciement de son aide précieuse et de son travail bénévole en 2003 sur le nouveau visuel de R.Ê.V.E.S. Merci encore, Éric !

Coup de projecteur : le Monde de l'Imaginaire

Entretien de Jérôme Darmont avec Éric, l'animateur du MDI.

Jérôme : En deux mots, qu'est-ce que le Monde de l'Imaginaire ?

Éric : Il s'agit d'une émission de radio consacrée au fantastique, à la science-fiction, et à l'imaginaire en général. C'est une émission radio bénévole, sur une des dernières radio associatives de la région de Caen. Le format bénévole, libre et sans contrainte de ce type de radio m'a permis depuis près de quinze ans (eh oui !) de consacrer deux heures hebdomadaires à ma passion de tout ce qui touche l'imaginaire en général, au fantastique et à la science-fiction (SF) en particulier.

Jérôme : Quels sont les sujets abordés par l'émission, plus précisément ?

Éric : On y parle de bandes dessinées (BD) avec toutes les options possibles (BD franco-européenne, mangas, comics...), de littérature, de jeux de rôle, de cinéma, de télévision, de vidéo, de musiques de films, et de tout le joyeux bazar du bizarre que l'on peut trouver sur le net ou grâce à des expériences originales (comme le *Donjon de Naheulbeuk*, par exemple). Il y a aussi des dossiers types (actualité, intervenants, dossiers croisés, etc.) qui mêlent parfois les genres. Mais rien n'est figé et le contenu d'une émission peut varier en fonction du temps nécessaire à la

préparation de celle-ci.

Jérôme : Merci pour cette habile transition ! Quel est le contenu d'une émission type ?

Éric : L'émission dure deux heures avec des musiques de films de science-fiction, fantastiques ou d'ambiance et parfois de musiques pop-rock-métal, mais qui ont un rapport évident avec l'imaginaire (paroles, univers évoqué, etc.). Ensuite viennent les rubriques régulières : télévision (programme SF et fantastique des chaînes publiques, cryptées, numérisées, satellisées, etc.), tour des boutiques locales, "news" en vrac... Puis on attaque généralement dans l'ordre les sorties (cinéma, DVD...), avec parfois un dossier quand un film fait événement. Ensuite viennent les rubriques littérature, jeux de rôle et BD, en fonction de l'actualité ou d'un "dossier passion" que l'on a réalisé ou encore d'une rencontre que l'on a faite.

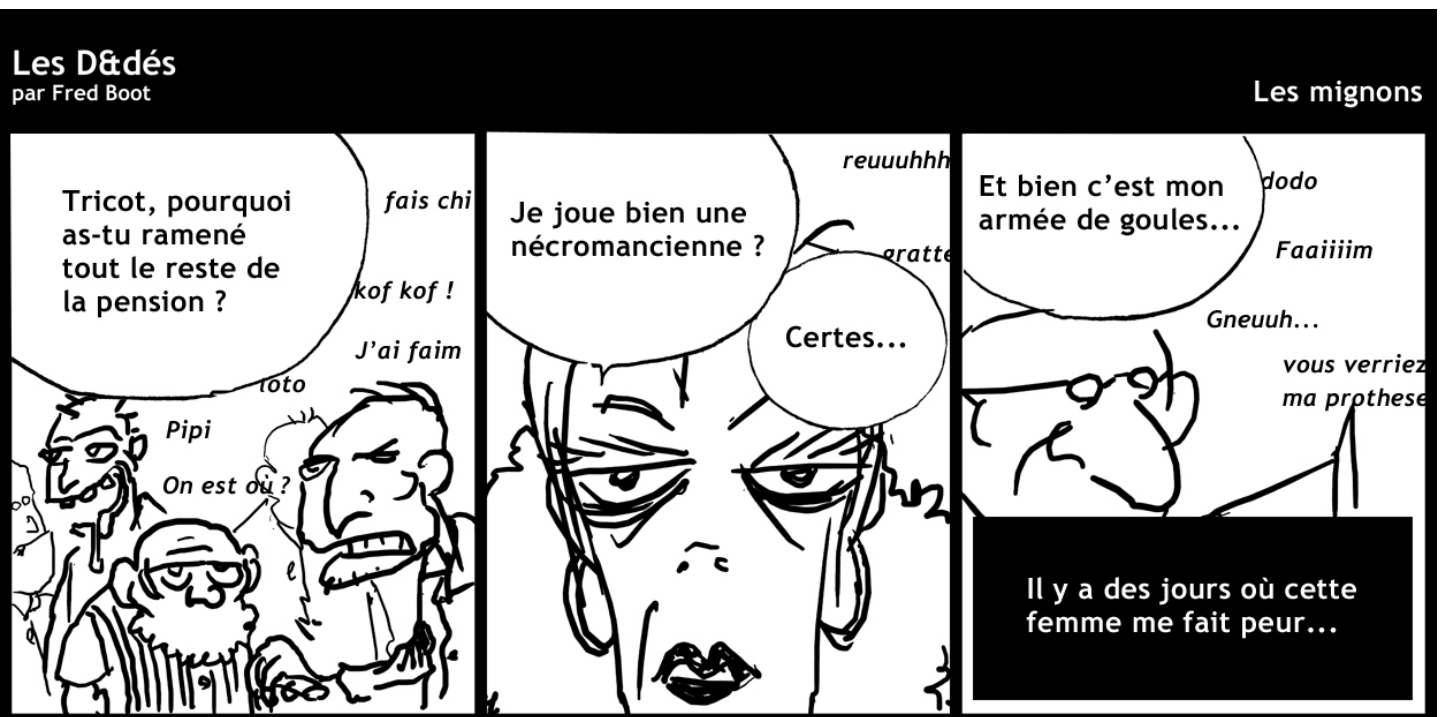
Jérôme : Comment cette aventure a-t-elle commencé ?

Éric : À la fin des années quatre-vingt à Lille (Chti'mi Land pour les intimes), elle a commencé simplement par un concours de circonstance et une petite "expérience" dans le domaine. Commençons par la "petite expérience" : quand j'étais lycéen, avec une bande de copains de terminale, on

sonorisait la cantine (bon plan pour éviter de faire la queue, ça !). Mais j'étais encore à mille lieues de faire de la radio. C'est arrivé quelques années plus tard à la fac' de Lille où un étudiant dans la même section que moi faisait une émission de cinéma sur la radio associative *Pastel FM*. Tu vas me dire qu'entre le cinéma et le Monde de l'Imaginaire, le lien était évident... Et bien non ! En fait, il avait proposé à d'autres amis de produire une émission sur le sport (eh oui !) dont je fus le technicien.

L'idée du MDI est venu quelque temps après, quand la possibilité m'a été offerte de créer une émission. C'était au début une heure par semaine, le mardi en fin d'après-midi, et c'était essentiellement littéraire. Ma grande inspiration venait alors d'une émission de *France Inter* qui s'appelait *Intersidéral*, où Daniel Riche et Philippe Manœuvre parlaient de SF à l'époque de la revue "Métal Hurlant". Ca reste un de mes grands souvenirs de radio. Tout l'esprit du MDI vient de là !

L'émission a évolué par plusieurs phases, avec à chaque fois des rencontres et des intervenants qui changeaient au gré des saisons ou des années universitaires (rires) ! Au début, comme je le disais précédemment, le format était d'une heure et il était question de bouquins de SF et fantastiques avec une nouvelle lue et mise en ambiance. La musique détonnait un peu dans le décor, puisque c'était du



rock !

Jérôme : Ce n'est pas trop dur de se renouveler ?

Éric : Réponse de Normand d'adoption : oui et non ! En fait, cela dépend beaucoup des personnes qui croisent mon chemin et qui m'accompagnent dans cette aventure. Quelquefois, lorsque je suis seul pendant plusieurs mois, ce n'est pas évident toutes les semaines de partir le mercredi soir pour " faire le zouave " deux heures dans les contrées de l'imaginaire... Et puis, d'une année sur l'autre, avec une bonne comm' et une ch'tite campagne de pub', on recrute et hop (rires) ! Le format foisonnant de ce type d'émission est plus sympa quand il y a un échange entre divers protagonistes, personnalités et passionné(e)s. D'ailleurs je recrute toujours* ! De plus, le fait de n'avoir aucune contrainte, ni rien à vendre, à proposer, ni plan de carrière basé sur cette passion, me donne un esprit plus libre, voir même une certaine nonchalance avec le sujet.

Jérôme : Sur quelle radio l'émission est-elle diffusée ?

Éric : TSF 98 FM à Caen tous les mercredi soir de 19h à 21h (sauf indisponibilité, fatigue, boulot : là c'est une émission type qui prend le relais).

Jérôme : Ca a l'air super... Mais (argl !) si on n'habite pas la région de Caen, peut-on t'écouter quand même ?

Éric : Oui sur Internet. Ca a marché pendant un moment, mais le service proposé nous a coûté trop cher. Reste aussi la possibilité d'enregistrer et de repasser l'émission, mais cela prend du temps et de l'espace... Donc, pour le moment, c'est en " stand-by " car j'ai un petit souci avec l'émission en ligne. D'ailleurs, aide ou conseils* sont les bienvenus car il n'est pas évident de faire passer la radio sur le net avec un minimum d'investissement (bénévolat et format associatif obligent). Mais comme on dit : " stay tuned ! ". Ca devrait revenir très prochainement.

Jérôme : Merci, et à bientôt sur les ondes !

* Pour donner un coup de main, ou pour en savoir plus sur Le Monde De l'Imaginaire (MDI), l'émission radio SF-fantastique, une seule adresse : <http://www.monde-imaginaire.com>

Rions un peu (de nous-mêmes) : les points communs entre le Jeu de Rôle et les films porno

Traduction de l'anglais par : Patrice Mermoud et Jérôme Darmont

1. Le consommateur typique est un homme pas très attirant et socialement handicapé.
2. Les deux se pratiquent parfois dans des caves sombres.
3. La taille de votre collection est obscène.
4. C'est une mauvaise idée d'en parler lors d'un premier rendez-vous.
5. Tout tourne autour de fantasmes et de l'idée d'atteindre l'inaccessible.
6. Les illustrations dépeignent des trucs impossibles dans la réalité.
7. Dans une boutique, on demande toujours un sac pour ranger ses achats.
8. Ca peut être amusant de faire sa propre production, mais en général, c'est moins bien foutu que les publications pro.
9. Si vous voyiez une femme en acheter, vous auriez envie de sortir avec elle.
10. L'utilisation d'accessoires ou de costumes peut nettement augmenter le plaisir qu'on y prend.
11. On en trouve gratuitement sur Internet, mais de qualité inférieure.
12. On ne compte plus les groupes de discussion Usenet qui y sont dédiés.
13. Dans les deux cas, un groupe d'hommes bardés de cuir et portant des fouets présage de quelques désagréments.
14. Tout le monde se donne un pseudonyme idiot.
15. Il n'est pas rare qu'un des participants fasse semblant d'être du sexe opposé au sien.
16. La droite conservatrice déteste autant les deux.
17. On commence s'y intéresser vers treize ans.
18. On jette un œil sur les nouveaux achats avant de les ranger sur une étagère.
19. Le meilleur et le pire a été produit dans les années soixante-dix.
20. Les produits allemands et suédois sont les plus bizarres.
21. C'est pourri de mauvais dialogues.
22. On y consacre plus de temps seul qu'avec des amis.
23. Tout le monde un jour s'est fait porter pale au boulot pour s'y consacrer tranquille à la maison.
24. Ca fait une bonne lecture aux toilettes.
25. Il y a toujours un grand final où ça tire dans tous les sens.
26. Les tentatives d'Hollywood pour en faire des productions grand public ont eu très peu de succès.
27. La principale possession du héros est son gros calibre.
28. Les intrigues ne servent qu'à amener les scènes d'action.
29. L'histoire peut être située n'importe où, d'un vaisseau spatial à un donjon en ruine.
30. On blâme en général celui qui dirige quand ça n'est pas amusant, mais habituellement, c'est simplement que c'est mal écrit.
31. Les personnages ont une APPARENCE ou une ENDURANCE élevée, mais pas les deux.
32. On sait que le grand final approche quand les personnages se mettent à crier.
33. Des chandelles et de la musique aident à mettre l'ambiance.
34. On peut rencontrer les stars du domaine dans les conventions annuelles.
35. Un seul mot : les nains.

Les petites annonces du jdr amateur

Tigres Volants

Je cherche des illustrateurs(trices), pour mon jeu à moi que j'ai fait, et qui est s'appèle les *Tigres Volants*.

Tigres Volants, c'est de la science-fiction, mais pas que. C'est un truc un peu baroque, qui emprunte à Tolkien, Elfquest, Barrayar (Lois McMaster Bujold), Car Wars, Dirty Pair (la version d'Adam Warren, encore plus allumée que la japonaise...) et The Red Star.

On trouve le jeu sur son site Internet à lui (<http://www.tigres-volants.org/>), sur lequel il y a une première version des règles et de l'univers (<http://www.tigres-volants.org/Chantier/TV3PB.html>) et même une "Bible graphique" (<http://www.tigres-volants.org/Downloads/TV3Bible.pdf>) pour les illustrateurs.

Le but est d'avoir une version finie du jeu d'ici fin 2004.

Merci de contacter Stéphane "Alias" Gallay par mél à gallay@span.ch ou la rédaction qui transmettra.

Jaafir

Jaafir... nom étrange qui désigne à la fois un jeu de rôle et le monde dans lequel il se déroule. Il s'agit d'un jeu que j'ai créé et sur lequel j'ai travaillé de nombreuses années afin d'arriver à quelque chose qui me semble correct. C'est du médiéval-à-

peu-près-fantastique ; un p'tit tour sur le site Internet de *Jaafir* (<http://qube.cpacon.com/~jaafir/>) vous en dira plus.

Jaafir est un jeu en licence libre, donc si quelqu'un veut partir du noyau pour en refaire sa version, pas de problème, mais l'idée est plutôt de travailler en communauté, réunie autour du site Internet du jeu.

Je cherche également des illustrateurs (trices) pour le site Internet, mais aussi pour la future nouvelle version du jeu, qui aura à la fois une mise en page plus travaillée et plus de textes.

Tous les talents sont donc les bienvenus pour concocter scénarii, aides de jeux, nouvelles, etc. en vue la prochaine édition. Tout peut trouver sa place sur le site de *Jaafir*, du moment que c'est lié au jeu (le site possède même un forum pour en causer).

Merci de contacter Tchernopuss, la puce mutante par mél à frederic.hubleur@urbanet.ch ou la rédaction qui transmettra.

Le jeu sans nom

VOUS ÊTES DESSINATEUR(TRICE), GRAPHISTE, PEINTRE ?
VOUS CHERCHEZ LA GLOIRE ET LA RENOMMÉE INTERNATIONALE ?
VOUS AVEZ DES HEURES A PERDRE ?

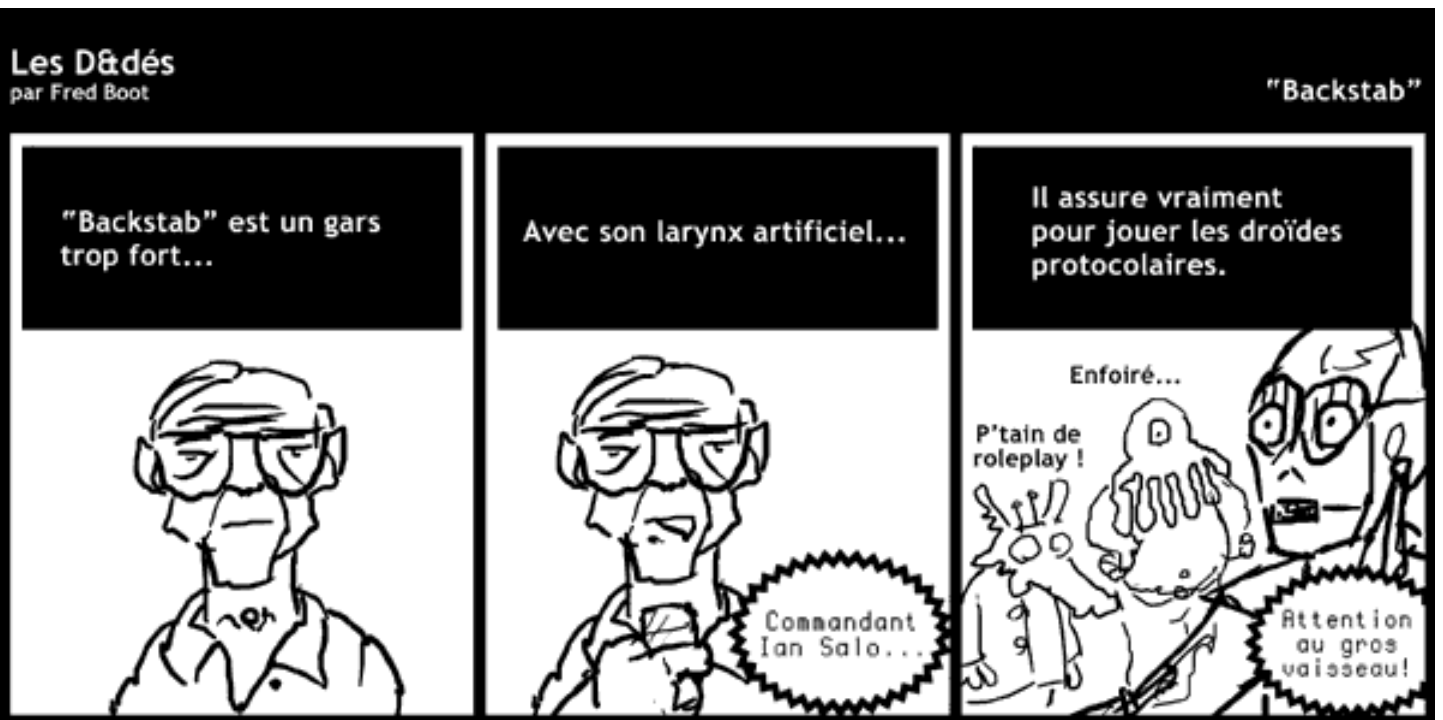
VOUS VOULEZ DES FEMMES, DE L'ARGENT, DE LA DROGUE ?

Alors bossez chez (NDLR : censuré ! Non mais, qu'est-ce qu'ils croient ces auteurs, qu'on va toléré de la publicité cachée, juste parce qu'ils espèrent se faire débaucher).

Plus sérieusement, je cherche des illustrateurs(trices) pour le jeu-en-construction-qui-n'a-pas-encore-de-nom décrit plus bas, des gens capable d'illustrer une ambiance à partir de mes propres gribouillages. Étant à peine plus doué que ma nièce de deux ans pour les paysages ou les dessins d'objets technologiques, ça m'aiderait. Vous y gagnerez ma reconnaissance éternelle (et mon corps de rêve pour les demoiselles (NDLR : Mais c'est pas vrai, je vais sabrer cette annonce s'il continue !)).

L'action prend place en 2201, l'humanité presque annihilée découvre une civilisation galactique qui va l'accueillir, mais qui est elle-même sur le point de s'effondrer. Vous en saurez plus sur le site Internet du jeu (<http://www.membres.lycos.fr/hyperspace>).

Merci de contacter Joe le mérrou par mél à killahjoe@caramail.com ou en dernier recours la rédaction qui transmettra.



Féerie

J'voudrais bien un p'tit peu d'aide pour remplir les livres de *Féerie l'autre monde* de textes, écrits de préférence en français (les rares qui ont du mettre leur nez dans le livre de règles comprendront). Le jeu a son site Internet (<http://www.feerie-jdr.net>).

Merci de contacter Sylvain "Greewi" Dumazet par mël à greewi@wanadoo.fr ou la rédaction qui transmettra en français.

Autre jeu sans nom

Je recherche des dessinateurs/illustrateurs ayant une connaissance de *l'univers Saint Seya / les chevaliers du zodiaque*.

Le jeu se déroulera dans un univers fortement inspiré des *chevaliers du zodiaque*. Les joueurs incarneront des personnages voués à une divinité. Cette divinité sera de l'une des différentes mythologie existante. Chaque divinité aura son panthéon de chevaliers, et accordera des dons particuliers pour chacun.

L'esprit et les règles du jeu se tourneront plus vers la chevalerie et la croyance envers les divinités (façon Pendragon, mais de loin, voire dans un esprit gréco-romain). Le but n'est pas de faire de ce jeu un défouloir de "bourrinisme" et de combats, mais bien un jeu d'interprétation où le comportement des personnages sera influé par leur divinité.

Merci de contacter *Stars* par mël à recjoc@yahoo.fr ou la rédaction qui transmettra comme toujours.

Licence Ludique Générale

Je recherche un juriste qui puisse me dire si le texte de la *Licence Ludique Générale* (qui peut être consultée sur <http://jeuxlibres.free.fr>) est compatible avec le droit français. Et si elle ne l'est pas, ce qu'il faut faire pour qu'elle le soit.

Merci de contacter Axolotl par mël à axolotl_me@yahoo.fr ou la rédaction qui transmettra (NDLR : Je sais, je radote).

EagleSystem

Nous travaillons sur notre petit projet, en catimini, tous seuls dans notre coin depuis sept ans et nous avons rempli quelques 500 à 600 pages de textes écrits petits depuis. Tout a été créé pour lui, les règles, le monde, les scénarii, les campagnes (on a pris des actions chez Ursa et Aspro (NDLR : mais ils m'énervent !)) et on dispose maintenant d'un produit certes pas encore terminé mais quand même vachement avancé.

Nos graphistes triment comme des fous, mais comme on a oublié de prendre informatique au collège, au lycée et en fac alors nos beaux textes se parent lentement de beaux graphiques, mais de l'avis de tous nos escl... euh... gentils dessinateurs, s'il y en avait plus, ce serait mieux. Et puis on voudrait aussi faire un site Internet tout beau, tout compliqué avec création de la fiche de personnage sur place et aides de jeu intégrées de manière à faire vivre une vraie communauté. Si on y arrive, on compte même faire un logiciel qui permettra de faire du "PvP" en ligne en tour par tour avec sa fiche (gain d' "xp", de matos et ce qui va avec... l'argent, le bonheur, les femmes).

On est optimiste, on est acharné, on est de plus en plus nombreux et surtout on s'éclate autour de la table à tester en combien de temps un Ogre Balbirik peut digérer un Centaure des Dieux en ayant oublié auparavant de lui enlever son armure de plaques...

Le nom du jeu est *EagleSystem*, le thème est celui de l'Héroïque fantastique, mais parmi les développements prévus, ça partira en science fiction (en fait la partie fantastique est la tranche de jambon à l'intérieur d'un sandwich science fictionnel ; c'est une grande, grande histoire dont on n'a juste traité qu'une partie pour l'instant). Une planète est divisée en huit forces magiques qui se livrent une guerre sans merci pour récupérer les âmes des mortels dont elles usent comme armes dans leur guerre éternelle. Les dieux sont forcés de mendier. Nous avons conçu 500 sorts pour se mettre sur la tronche, 500 pouvoirs de prêtre pour se mettre aussi sur la tronche, 1000 compétences pour mieux se mettre sur la tronche, une planète qui pense que ses habitants sont un virus et qui veut s'en débarrasser à tout prix. Et au milieu de tous ces pacifistes, les personnages des joueurs (PJ) vont essayer de trouver un équilibre... Ils vont être occupés, les PJ... Il va bien leur falloir une campagne dont la première sur sept parties ne fait que 70 pages... Ils ne vont pas connaître le chômage...

Si donc, comme mon équipe de masoch... d'optimistes, vous voulez aussi en connaître un peu plus, n'hésitez pas à me contacter : Ayswarabywolf par mël à rosia@wanadoo.fr ou la rédaction qui transmettra (sur sa tronche).

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

Excalibur (Montpellier)

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

Legend (Tours)

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

Camisole (Lyon)

5, rue Chavanne
69001 Lyon
Tél : 04.78.29.66.17

Chantelouve (Lyon)

2, rue Saint Georges
69005 Lyon
Tél : 04.72.77.62.60

Jeux Descartes (Lyon)

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

Loisirs-occasions (Lyon)

31, rue Terme
69001 Lyon
Tél : 04.78.27.02.78

Rendez-vous (calendrier rôliste)

JUILLET 2004

Du 7 au 18 juillet 2004, 19ème Festival de Jeux, Parthenay (79)

Au programme :

L'association REEL y animera les jeux de simulations avec au programme de nombreuses activités : JdR, Wargames, Murder-Party, GND, ainsi que des jeux de plateaux à disposition.

Chaque soir des tablées JdR organisées sur de nombreux titres : Archipels, COPS, D20-System, Little Fears, Le seigneur des anneaux, Vampire, Warhammer et bien d'autres... Des événements particuliers tels que la journée dédiée aux jeux amateurs ainsi qu'un Multitable INS/MV.

Tournois de Diplomacy, L5R, DBM, Warhammer40K en plus d'initiations permanentes.

Contact :

Ouêbe : <http://reelasso.free.fr> ou <http://www.jeux-festival.com>

AOUT 2004

7 et 8 août 2004, Convention des Tisseurs de Rêves, La Garde (83)

Organisé par Les Tisseurs de Rêves à la salle Gérard PHILIPPE à LA GARDE (83).

Au programme :

Jdr, wargames, concours de peinture,

conférence de M. KLOZCKO, médiévale de LA GARDE

Contact :

Mél : chocho_s@yahoo.fr

Ouêbe : <http://membres.lycos.fr/tisseurs>

7 et 8 août 2004, 5ème Salon du Jeu de Rôles, du Rêve et de l'Imaginaire, Gémenos (13)

Organisé par l'association Rôle'n'Troll.

Au programme (sous réserve de confirmations et de modifications) :

- Initiation et découverte des jeux de simulations (jeux de rôles, jeux de figurines, jeux de cartes, etc.)
- Parties libres de jeux de simulation
- Parties de jeux assurées par des éditeurs et des auteurs de jeux
- Conférences
- Cours sur les langues elfiques et naines
- Spectacles et animations
- Présentation des activités de semi réel et de soirées enquêtes
- Ateliers (peinture de figurines, confection d'armes en latex, etc.)
- Joute de semi réel
- Projection de court métrage d'animations...

Seront présents : 7ème Cercle, Archeon-Oriflam, Phenix Edition, Julien Blondel, Edouard Kloczko, Damien Venzi, Cédric Ferrand, Patrice Larcenet, Nicolas Castaing, Sofiène Boumaza, etc. Cette liste n'est pas définitive et devrait s'étoffer.

Seront également présentes, de nombreuses associations et boutiques spécialisées.

Lieu :

Le salon se déroulera dans la salle Jeans Jaurès de Gémenos (salle climatisée de 300 m²), ainsi que sur le parvis de la salle, le parvis de la mairie et l'esplanade aux fontaines, pour une superficie avoisinant les 1000 m², et ce dans un cadre magnifique au pied de la Sainte Baume et à la lisière de la vallée de Saint Pons.

Horaires :

- Samedi, de 10h00 à Minuit sans interruption
- Dimanche, de 10h00 à 20h00 sans interruption

Contact :

Tél : 06.64.96.8.7.6.5 (Benjamin)

Mél : role.n.troll@free.fr (Christophe)

Ouêbe : <http://www.role-n-troll.fr.st>, pour avoir les dernières infos sur le programme du salon.

Du 20 au 22 août 2004, RPGERS 2004 - 7ème édition, Plaisance du Gers (32)

Organisé par le Club de la Lune Noire (750 Joueurs en 2003).

Au programme :

- Jeux de Rôles :

Concours de scénarii primé sur le thème "Belle et Dangereuse",
Concours de MJ primé, basé sur l'art du conteur,



Concours de joueurs primé, sur deux parties planifiées.
Tables libres et parties spéciales, pour joueur novice à expérimenté.
Présence de nombreux éditeurs et auteurs qui vous feront découvrir leurs créations.

- Jeux de Figurines :

Tournois primés de Warhammer Battle, Warhammer 40K et de Confrontation.
Concours de figurines peintes,
Tables libres de grandes dimensions pour tout jeu,
Démonstrations et initiations "Frères d'Armes".

- Jeux de Cartes :

Nombreux tournois officiels et primés de Magic (standart, étendu, booster draft, paquet scellé).
Concours officiels de Vampire The Eternal Struggle,
Le Seigneur de Anneaux, Jungle Speed, Zoon, Elixir, Guillotine, Formule Dé, ...
Tables Libres pour tout jeu.

- Jeux en Réseau :

De nombreux ordinateurs en réseau sur

les plus grands jeux de simulation.
Mini-tournois primés les samedi et dimanche.
Démonstration module persistant rôle "Warhammer" sur Neverwinternight

- Animations diverses :

Concert du Naheulband (Donjon de Naheulbeuk), Musique Celtique et Humoristique

Tarif : 12 euros les 3 jours (soit 4 euros par jour pour ceux ne venant que un ou 2 jours).

Il comprend l'inscription à tous les tournois et concours organisés, le logement (salle de sport avec sanitaires et douches : pensez à emporter vos couchages et tapis de sol), ainsi que toutes les animations proposées.

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

Contact :

Fabien GARNIER (Responsable)
32160 Tasque

Tél/Fax : 05.62.69.22.21
Pablo JABOUILLE (Irresponsable)
32500 Arblade-le-Haut
Tél/Fax : 05.62.09.04.95

Ouëbe : <http://www.ffjdr.org/lalunenoire>
(mise à jour prochaine)

Perdu en route -> Tél : 06.81.48.08.18

SEPTEMBRE 2004

25 et 26 septembre 2004, "La 4ème Halte Des Pèlerins Du Rêve", Allez et Cazeneuve (47)

Organisé par l'association "The Game Club" à la salle des fêtes d'Allez et Cazeneuve en Lot-Et-Garonne(47).

Au programme :

Jeux de rôles, figurines, plein à manger et à boire, et un SPACEHULK GEANT !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Contact :

Mél : gamesclub.fr.st

En direct de la Fédé !

Depuis plusieurs années, le conseil d'administration communique sur la nécessité de nouveaux bénévoles pour l'administration de la FFJdR ou la participation à nos actions nationales ou locales.

Pourtant, cette année, le nombre d'administrateurs au CA s'est encore réduit (15 membres en 2002, 12 membres en 2003, 8 membres en 2004), alors que paradoxalement le nombre de membres de la FFJdR augmente ! De plus, après plusieurs années de bons et loyaux services, certains anciens administrateurs n'ont plus le temps ou l'envie de continuer, et souhaitent passer la main.

Aujourd'hui, ce faible nombre d'actifs empêche le bon fonctionnement de la FFJdR. Nous, collectivement, avons un besoin impérieux de bénévoles pour nos actions fédérales ou locales : organisation de rencontres et de démonstrations à l'intention du grand public, information sur le Jeu de Rôle grâce à la diffusion de plaquettes présentant cette activité, participation à de nombreux salons de jeux pour présenter notre loisir, aide aux joueurs et aux associations de Jeu de Rôle par des conseils juridiques et comptables, participation aux services (calendrier des manifestations, annuaire des joueurs, bottin

des clubs...), etc.

Alors, cher(e) membre, que tu sois un individuel ou une association (les associations peuvent prendre les mêmes fonctions que les membres individuels au sein de la FFJdR !), si tu as un peu de temps à consacrer au Jeu de Rôle, n'hésite pas à rejoindre l'équipe des membres actifs pour administrer la FFJdR ou pour participer à ses actions.

Pour terminer, à l'époque de la création de la FFJdR (1996), les médias du monde entier se déchaînaient volontiers contre le jeu de rôle, pratique bouc émissaire dans de tragiques affaires impliquant des adolescents. Maintenant que les responsables de tous les maux de la jeunesse sont les jeux vidéos, en ligne ou encore le mouvement gothique et que l'âge moyen (et donc la respectabilité) des rôlistes augmente, notre loisir a meilleure presse. Dans les manifestations, la méfiance à son encontre fait de nouveau place à la curiosité. Les municipalités n'ont plus de réticence à prêter leurs salles aux clubs. D'une manière générale, le jeu de rôle semble à l'aube d'un renouveau. Quel est donc le rôle de la FFJdR dans ce contexte apaisé ? Doit-elle se tourner davantage vers les rôlistes, le jeu ? Un site web d'in-

formation suffit-il pour le grand public ? Quel sera son programme pour les années à venir et quels moyens devront être mis en œuvre pour le mener à bien ? C'est ce dont nous vous invitons à débattre à l'occasion du Monde du Jeu 2004, à Paris début octobre (histoire de joindre l'utile à l'agréable et à drainer un maximum de participants).

Sans nouveaux bénévoles, la FFJdR ne pourra continuer ses actions et aujourd'hui ce besoin est plus qu'urgent ! La FFJdR a besoin de toi et le Jeu de Rôle a besoin de la FFJdR :-)

Le conseil d'administration

Pour plus d'informations et/ou amorcer la discussion :

<http://www.ffjdr.org/?page=contact-forums>

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 ? euros.

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 l'adhésion,
- Nombre de membres de l'association.

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