

La Lettre n°16

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

Les rubriques

News du JdR

Rendez-vous

Fanzines

Mais aussi...

On y était !

-
D&dés



Numéro 16 - GRATUIT
Trimestriel
Avril - Juin 2005

EDITORIAL

Bon, ben ça fait la troisième année que j'ai le privilège de tous vous envoyer faire du JdR à la plage. Pour le coup, la Lettre de ce trimestre a fait une cure d'amincissement pour rentrer dans son maillot de bain, mais je gage que vous vous rattraperez à la rentrée pour m'envoyer plein d'articles passionnants, hein, bande de petits fainéants ?! ☺ Vous connaissez l'adresse : lettre.redac-chef@ffjdr.org .

Sinon, côté fédé, je peux vous assurer qu'il est agréable de retrouver un CA un peu plus nombreux, qui discute et qui bosse (communication, agréments officiels, relais locaux, présence dans les conventions...). Nous espérons également parvenir à refondre totalement le site web d'ici la fin de l'année. Bref, ça va mieux, mais là encore, un coup de main n'est jamais de trop !

Bon été et bon JdR à tous !

J. Darmont, rédac'chef

AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

L'Edito du Chef	2
Les news du jdr	3
Liste des boutiques partenaires	7
Zines	9
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	10
En direct de la Fédé	12
Brèves de Fédé	14
On y était !	15
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	17

La Lettre de la FFJdR est publiée par la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR), Siège social : c/o Jérôme Darmont, 3 allée des Pétunias, 69530 Brignais.
Tél. 06 13 63 02 36 (Patrice)
Mél : contact@ffjdr.org
Ouèbe : <http://www.ffjdr.org>
Directeur de la publication : Céline Parbelle.

- Rédaction -

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 Darmont
Illustrations : - Couverture et p. 16 : Thibault Colon de Franciosi
- *D&Dés* : Fred Boot
- illustrations intérieures (R.Ê.V.E.S.) : Laurence Barbero

Les News du JdR

Les news du trimestre
du Guide du Rôliste Galactique
(www.roliste.com)



MARS

RPGNow : du PDF au papier

Après s'être longtemps concentré sur l'édition de PDF, la boutique en ligne *RPGNow* vient d'annoncer sa décision de proposer également des ouvrages imprimés, qu'il s'agisse de productions récentes ou de suppléments épuisés. Ce faisant, *RPGNow* rejoint *DrivethruRPG* dans la catégorie des éditeurs "mixtes" proposant les deux médias à leurs clients.

<http://www.rpgnow.com/>

Fates Worse than Death gratuit

Vajra Enterprises, l'éditeur de *Tibet* et *Fates Worse Than Death*, lance la diffusion d'une version gratuite de ce dernier. Cette "Lite Version", l'édition *Spare Change*, sera disponible au format PDF sur le site de l'éditeur.

Au lieu du livre massif de 464 pages, vous aurez tout de même 241 pages de jeu. Cette édition ne contiendra les règles que pour les "Street People", une des trois classes socio-économiques du jeu. Le jeu est donc complet, mais on ne peut y jouer dans cette version que des SDF. Pour le télécharger, il suffit de suivre ce lien.

Enfin, *Vajra Enterprises* annonce également la sortie d'un nouveau jeu sur le web : *Fates Worse Than Death : Black Market Empire*. Ce jeu est gratuit et peut se jouer sur le site de l'éditeur. Chaque joueur prend le rôle d'un négociant du marché noir qui démarre avec une petite somme d'argent et tente de la faire fructifier en vendant et achetant des marchandises illégales. Les joueurs peuvent négocier avec des PNJ ou avec d'autres joueurs. Les joueurs qui font partie du "Fan Reward program" peuvent même transformer l'argent gagné en jeu en points pour avoir des *goodies Varja*. Pour découvrir le jeu, suivez le guide :

<http://www.fatesworsehandeath.com!/FWTD/index.htm#toys>

Open Wushu Flying Kick

Dan Bayn, l'auteur de *Wushu*, a publié la Licence *Wushu Open*. Et qu'est-ce que *Wushu Open* ? C'est, formant un tout, un résumé des règles de *Wushu* et une licence d'exploitation basée sur la Licence *Creative Commons*, Paternité - 2.0.

Que vous permet cette licence ? En gros, d'utiliser ce résumé de règles, de le modifier et de le diffuser sous réserve de reconnaître que Dan Bayn est l'auteur original.

Pour plus de détails, *Wushu Open* est téléchargeable en français sur le site de l'éditeur BP4P.

<http://www.bp4p-games.com/>

Amnesya 2k51, toujours sur les starting-blocks

Nous vous présentons dans notre

dernier numéro un projet de jeu, *Amnesya 2k51*, développé par *Studio Deadcrows*.

La diffusion du jeu devait se faire en collaboration avec les éditions *Steamlogic*. Or, certains choix éditoriaux pris par *Steamlogic* n'étant plus en accord avec les objectifs fixés au départ, le *Studio Deadcrows* est parti proposer le jeu ailleurs. Que l'on ne s'inquiète pas, la sortie d'*Amnesya 2k51* reste plus que jamais d'actualité... du nouveau très bientôt!

AVRIL

Asmodée brade les stocks de Descartes Éditeur

Si vous n'aviez pas eu le temps d'acheter votre dernier supplément *Descartes* pour l'*Appel de Chtulhu*, *Warhammer 1ère édition*, ou *Shadowrun*, c'est le moment. En effet, *Asmodée* organise une promo monstre dans toutes les bonnes boutiques, où ces produits seront vendus à des prix défiant toute concurrence. C'est également valable pour les gammes *Asmodée* qui ne sont plus suivies comme les *Secrets de la septième Mer* et *L5A*.

Attention, la plupart des suppléments qui entrent dans le cadre de ces promotions ne seront pas réédités. Alors c'est le moment ou jamais !

Fates Worse Than Death en vidéo

Vajra Enterprises a mis sur son site une vidéo d'introduction à son jeu *Fates Worse Than Death*. La vidéo contient de la musique, de la narration et des illustrations fixes du jeu. Elle fait plus de 45 minutes en tout et est de qualité limitée,

mais il est possible de se la procurer en DVD aux magasins et aux fans qui entrent dans le programme "Fan Rewards" de *Vajra*.

Le téléchargement se fait depuis le site de l'éditeur où vous trouverez également une bande-son destinée à être jouée pendant les parties de *Fates Worse Than Death*.

<http://www.fatesworsehandeath.com!/FWTD/index.htm#video>

Exaltation Alchimique !

Depuis *Une Époque Tumultueuse*, les fans d'*Exaltés* attendaient d'en savoir plus sur les mystérieux Exaltés Alchimiques, serviteurs du Dieu-Machine Autochton.

Leurs attentes seront comblées le 2 mai, puisque le gros ouvrage "Autochtonians" (en V.O.) sera entièrement consacré à ces cyborgs médiévaux, prêts à envahir la Création pour y établir un ordre nouveau...

La couverture de l'ouvrage peut déjà être admirée sur le site de White Wolf.

http://secure1.white-wolf.com/catalog/product_info.php?products_id=630&

Recherche testeurs de Mechanical Dream

Francis Larose de *SteamLogic* lance une campagne de tests pour une nouvelle édition de *Mechanical Dream* en français. Cela se passe en trois temps :

- phase 1 : tester les ébauches des nouvelles règles par deux groupes de joueurs externes ;
- phase 2 : tester et peaufiner avec plusieurs groupes (nombre à déterminer), sur l'ensemble des deux livres ;

- phase 3 : test correctif sur la formulation et la grammaire québécoises et françaises. Deux ou trois personnes seront choisies parmi les joueurs pour avoir leurs avis extérieurs, en plus des professionnels internes.

La première phase est lancée, il faut des groupes de quatre joueurs minimum pour des tests au moins hebdomadaires. Les groupes intéressés peuvent se faire connaître (intentions et "CV" du groupe) sur un forum de *SteamLogic*.

http://www.steamlogic.com/sl_vf/sl_vf/forum_vf/forum_posts.asp?TID=194&TPN=1

Un mag' pour les Royaumes d'Acier

Privateer Press lance à partir de juillet un nouveau bimestriel tout en couleurs intitulé "No Quarter Magazine", qui sera exclusivement consacré au monde des *Royaumes d'Acier*, l'univers *full metal fantasy* de l'éditeur.

Le magazine couvrira essentiellement *Warmachine*, le jeu de batailles de figurines de *Privateer Press*, mais l'univers *D20 System* ne sera, paraît-il, pas oublié. Le monde étant de toute façon le même et développé de façon cohérente entre les deux lignes, on peut espérer du matériel facilement exploitable pour les rôlistes.

Une nouvelle série de Joss Whedon adaptée en JdR

La dernière série de Joss Whedon, créateur de *Buffy* et *Angel*, intitulée *Firefly*, va être adaptée en jeu de rôles par *Margaret Weis Productions*. On se rappellera que Margaret Weis est surtout connue pour sa participation à l'univers

Dragonlance, pour les romans et les campagnes de jeu de rôle : *AD & D Dragonlance*, *Dragonlance Fifth Age* et *d20 Dragonlance*.

La série, ayant été annulée après seulement neuf épisodes, va être déclinée en film dont la sortie aux USA est prévue pour fin septembre 2005 et sous le titre de "Serenity". L'univers est un croisement entre le Space Opera et le Western.

MAI

Un nouveau magazine généraliste

Magnus est un nouveau magazine bimestriel qui vient de trouver le chemin des kiosques. Son credo : les jeux de rôle, *trading cards* et RPG. En 114 pages, le magazine propose une approche transversale du monde du jeu, avec l'actualité des romans et bandes dessinées, ainsi que sur les jeux de plateau et les jeux de figurines. Pas de scénario pour l'instant, mais des aides de jeu à l'intention de tous les joueurs.

Résultats du concours Sovok

Le concours *Sovok* a pris fin. Neuf participants ont tenté leur chance en envoyant un scénario. Les gagnants sont :

- 3ème : Pascal Minoche avec "Droit d'asile" ;
- 2ème : Oliver Vulliamy avec "Un cocktail détonnant" ;
- 1er : Jean-Marc Dumartin avec "Lutte d'influence".

Un PDF qui contiendra les neuf scénarios vous permettra très bientôt de juger gratuitement de la qualité de ces créations et de les faire jouer à votre table.

48 jeux en 24 heures !

Le *24h Chrono - Royal Rumble*, concours d'écriture de jeu complet en 24 heures, a eu lieu le week-end du 30 avril au 1er mai. Le thème, dévoilé le samedi à 14h00, était "Liquide(s) étrange(r)(s)". Pas moins de 48 participants ont relevé le défi, et au moins trois autres ont décidé de faire le concours quand même, bien que hors compétition. Un forum dédié a été mis en place pour échanger et animer. L'ambiance y a été très agréable, l'ensemble des participants présents se soutenant et s'encourageant mutuellement, se motivant pour arriver à relever le défi. Une tranche de vie rôlistique qu'il fallait vivre : 48 auteurs en plein brainstorming, ne voulant pas lâcher le morceau ! Le dimanche, un peu avant 14h, l'heure fatidique a été particulièrement animée. Entre coups de stress de dernière minute, plantages divers, la dernière ligne droite avait le charme suranné d'un finish de course de zombies !

Le résultat : deux organisateurs complètement sidérés par le nombre de participants et la qualité globale des jeux envoyés. Des participants ayant vécu un moment unique, dans une ambiance incroyable et des plus sympathique, et tous n'ont qu'une envie : remettre ça pour la prochaine édition ! Un site dédié va être ouvert, listant l'ensemble des participants, les jeux, et regroupant également les jeux non lauréats qui seront mis à disposition par les auteurs. Même le *24hourrpg* d'outre-atlantique (qui se déroule sur un an et dont le concept est tiré) n'a pas atteint autant de participants. Bravo à tous ! Jérôme Larré (de *Sadako & Co*) et Christian Grussi (de *EWS*), organisateurs de l'évènement, remercient tous les participants.

Pour en savoir plus, consulter la page dédiée.

<http://www.ew-studio.com/24H/royalrumble.htm>

Donjon de Naheulbeuk - épisode 20 en ligne !

Qui ne connaît pas le *Donjon de Naheulbeuk*, une suite d'aventures délirantes à écouter (au format mp3), créées par *Pen Of Chaos* ?

Les fans peuvent maintenant se réjouir : depuis le 26 avril 2005, l'épisode 20 - soit l'épisode 5 de la série 2 - est téléchargeable. Le fichier fait 8,5 Mo, et dans les dialogues on trouvera 13 références à retrouver...

<http://www.penofchaos.com/warham/download/>

Stocks Descartes en vente sur le web

En accord avec *Asmodée Éditions*, le magasin en ligne *Ludik Bazar* vient de récupérer une partie des anciens stocks de *Descartes*. C'est ainsi que devraient bientôt être disponibles des suppléments pour de nombreux jeux de rôle comme *Earthdawn*, *Star Wars*, *Paranoia*, *Thoon*, qui étaient difficilement trouvables en boutique.



Des jeux de plateau seront également au menu ! Les premiers objets devraient être disponibles à la vente dès le week-end du 8 mai.

<http://www.ludikbazar.com/>

Royal Rumble : and the winner is...

Comme annoncé, les organisateurs du *Royal Rumble* ont été époustoufflés par le nombre élevé - quarante-huit - de participants. Mais aussi par la qualité des jeux proposés ! Du coup, ils ont décidé de distinguer cinq vainqueurs et quinze accessits.

Les cinq vainqueurs ont conquis les organisateurs et sont assez complets pour être édités presque tels quels. Les voici, par ordre alphabétique :

- Anges d'Antoine Clermond
- Anges Mécaniques de Samuel Bidal
- Faerie Wars de Fred Deux
- Hole in the Wall de Léo Henry
- Larmes de Rouilles de John Grumph.

Les quinze autres jeux peuvent être à fort potentiel : ils ne suffisaient pas pour gagner le *Rumble*, soit parce qu'ils ont moins plu que les premiers, soit parce qu'ils étaient moins complets, mais *EWS* propose à tous les auteurs de les aider à les publier. En ordre alphabétique :

- Amnios de Xavier Allart
- C2H5OH de Rémi Douence
- Chronol de Stephan Paya
- Ere Liquide de Pierrick Le Borgne
- Go Mechakensai Go d'Olivier Fanton
- Influenza de Cédric Chaillol
- Kill your e-dolls d'Yno
- LXR d'Olivier Legrand
- Marées d'ambre d'Alexandre Clavel
- Navia d'Alexandre Labeille

- Pluviose d'Olivier Vulliamy
- Sepher Yatsirah de Pierre Pradal
- Scrabbluh de Laurent Devernay
- Spiritueux d'Eric Nieudan
- Vitriol de Léo Lallot.

A tous donc, y compris les jeux non vainqueurs, les organisateurs souhaitent bon courage pour la suite et adressent leurs félicitations !

Vermine remporte le Grog d'Or 2005

Pour la cinquième année, le Grog d'Or est venu récompenser le meilleur jeu de rôle ou univers de jeu. Et pour la première fois, c'est la création française qui est mise à l'honneur avec *Vermine (7ème Cercle)* qui remporte le trophée.

Ce trophée est décerné par l'équipage du Grog : "Guide du Rôliste Galactique" (<http://www.roliste.com>), le site francophone dédié à l'information sur les jeux de rôles du monde : fiches de présentation, critiques, actualité, biographies, calendrier des conventions et planning des sorties, 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 ont donc été les nominés pour le Grog d'Or de cette année :

- A/State (Contested Ground Studios) - Royaume Uni
- Cat (Wicked Dead Brewing Company) - USA
- Dark Ages : Fae (White Wolf) - USA
- D&D3 Eberron (Wizards of the Coast / Spellbooks) - USA
- D20 Dragonlance (Wizards of the Coast / Spellbooks) - USA
- D20 Midnight (Fantasy Flight Publishing / Black Book) - USA

- EW-System (Extraordinary Worlds Studio) - France
- Paranoia XP (Mongoose Publishing) - Royaume Uni
- Pavillon Noir (Black Book) - France
- Unknown Armies (Atlas Games / 7ème Cercle) - USA
- Vermine (7ème Cercle) - France
- Wushu (Bayn.org / BP4P) - USA

Félicitations au vainqueur et rendez-vous l'an prochain pour un nouveau grog d'or.

Warhammer déferle dans les librairies

Avec le renouveau de *Warhammer* en français, les fans étaient déjà comblés. Ils ne savaient pas ce qui allait leur tomber dessus.

La *Bibliothèque Interdite* est une nouvelle maison d'édition française indépendante de *Games Workshop* (France et/ou Angleterre) et de *Darwin Project* qui a acquis les droits pour l'intégralité de la gamme de romans de la *Black Library* (filiale de *Games Workshop*). Leur objectif est de traduire et publier les meilleurs romans de la *Black Library* en France et de promouvoir encore les univers de *Warhammer* et de *Warhammer 40K*. Ils comptent sortir 10 à 12 romans par an, par série de deux à chaque fois : un pour *Warhammer* et l'autre pour *Warhammer 40K*.

Leurs deux premiers romans sont "Premier et Unique" de Dan Abnett et "Tueur de Trolls" de William King. Les romans suivants sortiront en magasins spécialisés au début du mois de juillet, et en librairie fin août à cause des réseaux de distribution différents. Les titres sont "L'Ambassadeur" de Graham McNeill et "Chevaliers Gris" de Ben Counter. Les suivants

sortiront fin septembre et sont les suites des deux premiers romans. Ce sont "Tueur de Skavens" de William King et "Les Fantômes" de Dan Abnett. Puis, fin novembre, ils publieront "Space Wolf" de William King et "Les Cavaliers de la Mort" de Dan Abnett. Leur premier planning est assez chargé pour une première année et sera probablement un peu chaotique mais l'éditeur assure faire tout son possible pour que ces premiers délais soient tenus.

Un nouveau Jeu de rôle sur les comics D.C. ?

L'univers des super-héros de *DC Comics* avait déjà été adapté à deux reprises aux jeux de rôle : une fois par *Mayfair Games* (qui a également produit un jeu spécifique sur *Batman*), et une fois par *West End Games*. C'est aujourd'hui *Black Industries*, filiale rôliste de *Games Workshop*, qui prend le relais pour produire un nouveau jeu de rôle officiel des *Comics DC*.

Pour l'instant, seule l'annonce officielle de l'accord entre *Black Industries* et *DC Comics* a été publiée. Des nouvelles plus fraîches devraient transpirer dans les semaines qui viennent...

Studio Mammouth, Gamer's Cut

Studio Mammouth annonce la publication prochaine d'une édition révisée et étendue de *Sphères en Collision*, le premier numéro de la gamme de jeu de rôles *Réalités*. Cette nouvelle édition prendra l'appellation de *Gamers's Cut* pour souligner la contribution des joueurs à cette nouvelle version.

Ce *Gamers' Cut* sera publié sous forme d'un PDF de 128 pages, soit 16 pages de plus que la version actuelle. La maquette sera retouchée et de nouvelles illustrations seront ajoutées. Le matériel supplémentaire qui sera ajouté dans les 16 pages de plus sera déterminé par les joueurs eux-mêmes. Cette nouvelle version de

Réalités sera disponible le 30 juin 2005 au coût de 12 Euros dans les boutiques PDF participantes. La liste de ces boutiques est disponible sur le site de *Studio Mammouth*. Le PDF du jeu sera accompagné d'une version pour imprimantes et de quelques aides de jeux. Tous les clients qui se seront procuré la version actuelle de *Sphères en Collision* se verront offrir gratuitement la version *Gamers' Cut* aussitôt qu'elle sera disponible.

Pour informations supplémentaires : <http://www.studiomammouth.com>

Une mauvaise et deux bonnes nouvelles chez Iceberg

Iceberg Editions a résolu, suite à des difficultés chez les *Ateliers d'Ailleurs*, de mettre en attente *Rossyia*, qui devait trouver le chemin de l'édition papier.

Cependant, l'éditeur annonce tout d'abord la sortie de "L'Enfant de la Mort" de Damian Eicker, qui signe

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
Mél : *escalibur.durandal@free.fr*

Legend (Tours)

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

Camisole (Lyon)

5, rue Chavanne
69001 Lyon
Tél : 04.78.29.66.17

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

son premier roman de *Dark Fantasy*. De plus, l'adaptation du jeu amateur "Les Terres de Tréas" va débiter et le projet devrait voir le jour au printemps 2006.

Les Exaltés sont des comiques

White Wolf vient d'annoncer la cession de la licence "Comics" de l'univers *Exaltés* à *UDON Entertainment*, déjà responsable de nombre d'illustrations intérieures et de couvertures pour la gamme de jeu de rôle. Aucune information précise quant au scénario n'a encore filtré, mais un numéro 0 sera disponible à la *GenCon* et le premier numéro sera dans les bacs à l'automne.

Pour continuer sur les produits dérivés *White Wolf*, le premier roman tiré de l'univers *Vampire the Requiem*, et commis par Greg Stolze, sera traduit très prochainement sous le titre "Une faim ardente".

La mangouste et les cafards de l'espace

Mongoose Publishing peaufine actuellement le livre de base de *Starship Troopers RPG*, qui sera disponible dès juin prochain. Le système de jeu est basé sur l'*Open Game License* du *D20 system*, comme *Conan*.

Sur la page dédiée du site de l'éditeur, vous trouverez 14 pages extraites du livre de règles, avec de la propagande patriotique, une classe complète de personnage, une classe de prestige, deux bestioles et autres amuse-gueules.

<http://www.mongoosepublishing.com/home/detail.php?qsID=938>

Le Morrow Project est réactivé

L'éditeur *Timeline*, récemment sorti de son hibernation, a repris sa production de nouveaux produits pour le légendaire jeu de rôle post-apocalyptique *Morrow Project*. Une nouvelle édition du jeu est d'ailleurs programmée pour très bientôt, décrite sur une page du site web officiel.

<http://www.timelineltd.com/wip.htm>

JUIN

Atlantis ressuscité par Talislanta

La trilogie d'*Atlantis* était publiée par *Bard Games*, et utilisait l'ancêtre du système de *Talislanta*. Son contexte était le passé fantastique et lointain de notre monde : la puissante nation d'*Atlantis* y côtoyait les premières civilisations, comme les proto-empires pré-pharaonique et chinois. Bientôt, la boucle sera bouclée : le système de la quatrième édition de *Talislanta* sera employé dans la seconde édition d'*Atlantis*. Ce système générique, nommé *Omni System*, est déjà utilisé dans un jeu de rôle historique de l'éditeur *Morrigan Press* : *High Medieval*.

"Atlantis the Second Age" contiendra également des conversions au *D20 System* et au système *True20* de *Blue Rose*. Il sera publié par *Morrigan Press*, qui détaille le projet sur son site internet. Cet éditeur détient actuellement les droits sur *Talislanta* et *Seventh Seal*. Il a sorti une version *D20 System* de *Talislanta*, une série de suppléments électroniques pour *D20 Modern*, le jeu historique *High Medieval*, et a développé *D20 Jeremiah* en collaboration avec *Mongoose Publishing*.

Le Seigneur des Anneaux strikes back !

Faisant suite à leur annonce du début d'année et après plus d'un an d'arrêt de ses gammes de JdR, *Decipher* va finalement sortir le 6^{ème} tome de sa gamme du *Seigneur des Anneaux*.

Contrairement à ce qui avait été initialement annoncé, il s'agira d'un supplément sur le gouffre de Helm (intitulé "An introduction to the Helm's Deep Sourcebook") et non pas un supplément consacré à la magie des Terres du Milieu. Celui-ci, qui était prévu pour le mois d'avril aux États-Unis n'a toujours pas vu le jour.

Si les Valar lui sont favorables, ce supplément devrait voir le jour courant juin aux États-Unis.

Appel aux artistes gloranthiens

Issaries, l'éditeur de *HeroQuest*, a publié récemment sa position sur les créations amateurs ayant trait à ses jeux. En particulier, tous les sites et fanzines à destination du public doivent de nouveau s'assurer de l'accord des auteurs du matériel publié.

Issaries recherche toutes les personnes ayant un jour réalisé des illustrations en rapport avec le monde de *Glorantha* et/ou *RuneQuest* et/ou *Hero Wars*, afin de faciliter la mise en rapport des auteurs, dessinateurs et éditeurs amateurs. Si vous avez un jour envoyé un dessin gloranthien à un webmaster ou fanzine, rendez-vous sur le site d'*Issaries*.

http://www.glorantha.com/news/ann_05_03.html

Les ludopathes en ligne

Les *Ludopathes Éditeurs*, qui nous apportent la version française de *Talislanta*, sont heureux de vous faire savoir que le site www.ludopathes.com est enfin en ligne après quelques revers de fortune. Pour l'instant seule la partie vitrine est ouverte pour offrir à tous les curieux la possibilité de savoir qui ils sont et ce qu'ils proposent.

Vous aurez aussi l'opportunité d'avoir plus d'infos sur leur gamme *Talislanta* et le livre des règles à venir. En attendant de migrer chez un hébergeur professionnel, le site est logé chez leur webmaster, ce

qui explique sa relative lenteur de chargement.

Le prochain ouvrage de la gamme, le livre des règles, a pris du retard. La période estivale n'étant pas indiquée pour le lancement d'un jeu, les *Ludopathes* préfèrent repousser sa sortie à la rentrée prochaine (début septembre).

D'ici quelques semaines, vous aurez le loisir de télécharger gratuitement dans la partie « Goodies » du site deux scénarios. Ceux-ci sont jouables avec le seul contenu de "La Cité des Arcanes", emploient des PJ pré-tirés et ont pour cadre cette même cité de Cymril. L'un d'eux,

"Qui va à la chasse...", a été maintes fois joué lors de différentes conventions.

Le temps des nouvelles éditions

Le printemps, alors que la *GenCon* se profile à l'horizon, c'est la saison des nouvelles éditions. *Green Ronin* a dégainé le premier en annonçant pour septembre une nouvelle édition de *Mutants & Masterminds*, son jeu de super-héros en *Open Gaming License*. *White Wolf* a répliqué peu de temps après en promettant pour février 2006 la deuxième édition d'*Exaltés*. Qui sera le prochain ?

Fanzines

Arkenstone, numéro 13

Michel Poupart
13 rue de l'Église
22120 Yffiniac

Sommaire :

- 7 (oui sept) graines d'aventures pour Rêve de Dragon
- Le concile d'Iscin - un

cadre de campagne pour Jorune

- L'île de Merillon - Un cadre de campagne pour Dying Earth
- violina - un scénario d'enquête pour Exil
- + une nouvelle

(Renseignements fournis par les éditeurs du zine)

Les D&dés

par Fred Boot

Morcula

Morcula prince des non-morts avance dans la nuit...



Lorsque soudain, un imposant chasseur de vampires vient à lui...



Mais merde, j'veus jure que c'est qu'un jeu !!!

sob ! sob !

Mais oui Mais oui

Y en avait 30 comme lui... Prépare les neuroléptiques, c'est ma tournée...



Rendez-vous (calendrier rôliste)

JUILLET 2005

Du 29 juin au 3 juillet 2005, Festival O'Tours du Jeu, Tours (37)

Journées de découverte organisées par le magasin "Le Gobel Malin" autour des jeux de rôles (ADD, Appel de Cthulhu, Vampire...).

Au programme :

Des parties seront également organisées pour les joueurs plus "chevronnés", chaque jour, et à toute heure.

Nous attendons tous les rôlistes du 29 juin au 3 juillet, tous les jours de 10 à 20 heures (voire plus...) au Gobel Malin, 70 rue de la scellerie (quartier Cathédrale), à 37000 Tours.

Les samedi 2 et dimanche 3 juillet aura également lieu au magasin une "Bourse aux vieilleries et collectors", alors n'hésitez pas à sortir vos vieilles boîtes et livres anciens de vos greniers, vous pourrez sûrement trouver acquéreur ;-)

Les MJ sont également les bienvenus ;-)

Contact :

Festival O'Tours du Jeu :
Ouèbe : <http://www.otoursdujeu.com>
Le Gobel Malin :
Tél : 02.47.31.98.44
Mél info@gobelinmalin.com

Samedi 2 Juillet 2005, Nuit du Monde des Ténèbres, Paris (75)

Tenebrae, le fan club francophone du Monde des Ténèbres (MdT) organise une nouvelle nuit de jeu de rôle exclusivement consacrée aux jeux du MdT (Vampire / Loup Garou / Mage / Wraith / Orpheus / Changelin / Exterminateur / Demon / Momie + les Gammes Orient, Dark Ages & la 2sc Edition du MdT avec Requiem et Forsaken).

Elle commencera dès 19 heure 30, pour finir à 06h00 et aura lieu, comme d'habitude à la Guilde des jeux : <http://www.laguilddesjeux.fr/>
31, rue Dussoubs - 75 002 Paris
Tél: 01 40 13 04 09
Métro : Réaumur Sébastopol

Au programme :

Comme toujours, vous aurez l'occasion de discuter entre passionnés, de rencontrer les fondateurs et acteurs de l'association.

Vous pourrez aussi trouver nos fanzines, adhérer, et surtout JOUER !

Les tables proposées pour le moment sont :

- EXALTED par Cyprius (spécial Sang- Dragon)
- LOUP GAROU : Hengeyokai par HearthofWendigo. Il s'agira d'une partie d'initiation.
- LOUP GAROU par Arnaud Terral
- ORPHEUS par Dragan
- VAMPIRE La Mascarade par Trraggal (à la Nouvelle Orléans)
- VAMPIRE REQUIEM par Chrysal (si vous désirez maîtriser, écrivez moi, tout simplement !)

Pour plus d'info sur les parties consulter : http://www.mdt-fr.org/___Forums/forum_read.asp?id=14585&root=14585&theme=1

Des boissons froides, chaudes, des sandwichs et des confiseries seront en vente sur place (les bénéfiques nous permettrons de soutenir nos projets). L'entrée est gratuite pour les adhérents, et de 3 euros pour ceux qui sont nos invités (pour cela, il vous suffit de nous prévenir à l'avance de votre venue : vtt@mdt-fr.org)

Si vous souhaitez venir, envoyer moi un simple mail même très bref. Avec Pseudo / Prénom / Nom et choix de tables (3).

Contact :

Mél : vtt@mdt-fr.org
Ouèbe : http://www.mdt-fr.org/___association/?page=nuits

9 et 10 juillet 2005, 2ème Convention Cévenole des Jeux de Simulation, Alès (30)

Organisé par l'association "Le Mal & Fils".

Au programme :

Sur un week-end en continu, il y en aura pour tous les goûts :

- Jeux de rôles : 2 tournois multi-jeux,

- une nuit à thème, des parties libres,
- Jeux de figurines : tournois de Warhammer, Warhammer 40 000, Heroclix, Confrontation,
- Jeux de cartes : tournois de Magic (Type II et Booster-draft), Vampire,
- Jeux en réseau : tournoi de Warcraft III,
- Jeux de plateau : parties libres, Marathon du Jeu de Plateau,
- Animations / Invités :
- campagne officielle Donjons & Dragons « Living Greyhawk – Ekbir vivant »,
- parties de démos de jeux Asmodée,
- Eclipse Editions,
- Warhammer JDR nouvelle édition (Darwin Project),
- présence de la compagnie de théâtre fantastique Kino-LoCo,
- ...

Et tout cela, dans une ambiance estivale et une convivialité toujours au rendez-vous !

Contact :

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

AOUT 2005

6 et 7 août 2005, Convention des Tisseurs de Rêves, La Garde (83)

L'association Les Tisseurs de Rêves organise deux joutes de jeu de rôle et un tournoi de Wargame, sur une durée de 36 heures non-stop, ouvert au public.

Au programme :

- Wargame cette année...
- Warhammer
- Warhammer 40k
- Warhammer antique
- Confrontation

Jeux de rôle...

Samedi :

- D&D 3.5
- Vampire
- L5A
- CyberPunk

Dimanche :

- Dead Lands
- Seigneurs de anneaux
- Cops
- INS/MV4

La commune de La Garde accueille le tournoi tous les ans, depuis 2001, à la Salle Gérard Philipe.

Depuis l'année dernière la municipalité a donné une place de choix au tournoi en lui permettant de clôturer les Nocturnes Médiévales de la ville.

Le ou la meilleur(e) joueur(se) de jeu de rôle et de wargame ainsi que le ou la meilleur(e) maître de jeu sont récompensés par une épée et par de nombreux lots.

Des stands sont mis à la disposition d'exposants, un snack est à la disposition des joueurs et des visiteurs durant les 2 jours.

En soirée, deux conférences sur divers thèmes sont proposées aux participants. Ces conférences sont également ouvertes au public.

Les Tisseurs de Rêves ont l'occasion d'accueillir l'écrivain Edouard Kloczko* qui animera une conférence sur les « Orques » dans Le Seigneurs des Anneaux et le Dr Camille Schnakenbourg qui nous présentera une conférence intitulé « vie et mort de la chevalerie - l'histoire d'un ordre de guerrier d'élite ».

* Auteur du Dictionnaire des langues hobbits, des nains, des orques (2002), Tolkien en France (1998) et Dictionnaire des langues elfiques (1995)

Concours de peinture sur figurines :

Pour les wargamers, le plaisir du jeu vient aussi du plaisir de peindre ses figurines, son armée.

Le tournoi met à l'honneur les « artistes peintres ». Ils se départageront sur deux joutes de 3 heures et sur figurines imposées.

Concours de costumes :

Comment être présent aux Nocturnes Médiévales et ne pas organiser un concours de costumes ? Nous demandons à nos joueurs de la créativité, de l'originalité, de l'audace dans leur costume et du charisme dans leur présentation. Première tentative lors de la 5ème édition, en 2004, qui remporta un franc succès. Il se déroule le dimanche avant la remise des prix.

Les Nocturnes Médiévales de La Garde

La ville de La Garde organise les Nocturnes Médiévales. De 20h à minuit, la commune opère un retour à l'époque des chevaliers : tournois, combats épiques, authentiques camps de vie, reconstitutions historiques, ateliers initiatiques...

Les soirées sont animées par des saltimbanques et autres troubadours.

La feuille d'inscription est disponible sur le site ainsi qu'un programme détaillé !

Contact :

Mél : Chocho_s@yahoo.fr

Ouèbe : <http://www.lestisseursdereves.org>

Du 1er au 21 août 2005, Séjours ludiques, Corbas (69)

L'association Rêves de Jeux organise durant les trois premières semaines d'Août un séjour ludique, d'une à trois semaines, pour une vingtaine de joueurs :

- Le concept : très simple : des séjours de vacances pour adultes, uniquement dédiés au jeu, dans un cadre et une organisation qui permettent de ne se consacrer qu'à notre loisir. Imaginez l'UCPA, remplacez la planche à voile par des jeux, vous y êtes ! Les séjours ont lieu au mois d'août et durent de une à trois semaines.

- Ce qu'on y fait : le jeu est un univers très large et nous sommes curieux d'explorer chacune de ses facettes. Le séjour fonctionne donc autour d'une bonne base de jeux de société, enrichie de wargames, avec ou sans figurines, de jeux de rôle pour joueurs expérimentés ou novices, de jeu « grandeur nature » sous ses diverses formes au moins deux fois par semaine (médiéval-fantastique, soirées-enquêtes, divers jeux à thème tels que Vampire, science-fiction etc.), de jeu vidéo, de paintball.

- Les atouts du séjour : l'association organise ces séjours depuis plus de 20 ans et ils ont atteint une qualité proprement soufflante : plus d'un millier de jeux sont disponibles, ainsi qu'une salle informatique accueillant entre autres un réseau de 6 PC aux derniers standards, des centaines de costumes, du matériel d'éclairage et de sonorisation suffisant pour transformer un bâtiment en un vaisseau spatial tout à fait crédible . L'expérience se voit également à la qualité des animations (toutes sont entièrement originales) e t d e l'organisation, entièrement tournée vers un objectif : jouer !

Vous êtes tentés et vous voulez en savoir plus :

- Sur l'association : <http://www.revesdejeux.com>

- Sur le séjour Rêves de Jeux pour les adultes : <http://rutschle.free.fr>

Du 18 au 20 août 2005, 8ème Convention de Jeux de Simulation, Plaisance-du-Gers (32)

Organisé par le Club de la Lune Noire.

Au programme :

Toutes formes de jeux : jdr, figurines, jeux de cartes, petites jeux de société, jeux sur ordinateur...

Cette année, un espace sera réservé aux jeunes auteurs qui souhaiterai faire découvrir au public leur projet de création de jeu de rôle)

Contact :

Ouèbe : <http://www.clublunenoire.fr.st>

SEPTEMBRE 2005

Samedi 17 septembre 2005, 2ème édition de la Journée "Figurines, Plateaux & Cartes" de Lyon, Lyon (69)

Organisée par l'association La Mare aux Oubliettes et la boutique e-LUDIK au Centre Culturel Oecuménique de Villeurbanne, 39 rue Georges Courteline, 69100 Villeurbanne.

Au programme : de 11h00 à 22h00

PAF : 3 euros (+ supplément pour certains tournois)

Au programme démonstrations / initiations / tournois pour de nombreux jeux.

Mage Knight

Initiations, Tournoi Construit 3 rondes - 12 places (3 euros)

Mechwarrior

Initiations, Tournoi Kill and Keep : scellé - 16 places (30 euros)

Heroclix

Initiations, Tournoi Unrestricted - 16 places - (3 euros)

Pirates of the Spanish Main

Initiations, Tournoi Construit 3 rondes - 12 places (3 euros) toutes extensions autorisées

Warmachine

Initiations, Tournoi Règles Battle-Group - 12 places (5 euros)

SW Miniatures

Initiations, Méga scénario multi-joueur

Retour des Dieux - Chronique de la Lune
Noire
Initiations

Urban War
Initiations, Tournoi (format à définir)

Wargods of Aegyptus
Initiations

DD Miniatures
Initiations

Dungeon Twister
Tournoi 3 rondes Full Frontal - 12 joueurs
(5euros)

Anachronism
Initiations + tournoi (format à définir)

+ de nombreuses initiations sur des jeux
de plateaux

Contact :
Ouèbe : <http://www.e-ludik.com>



En direct de la Fédé

Budget 2005

Un oubli s'est glissé dans la précédente Lettre, suite au compte-rendu de l'assemblée générale et du conseil d'administration qui a suivi : pas d'annonce de budget pour 2005 ! Voilà qui est réparé. Notez que le budget est déséquilibré cette année (oui, c'est mal). Cela est dû au changement de lieu de stockage de

notre réserve de *Casus Belli* et de *Backstab*, qui ont été transférés de Bretagne et de Paris en région Rhône-Alpes (sur deux sites, qui plus est). Ce fut un déménagement coûteux et contraignant (un grand merci à Patrice Mermoud de s'être tapé le trajet !), mais indispensable, sans quoi ces trésors passaient au pilon.

J. Darmont, trésorier

RECETTES

Montant

Cotisations (60 membres actifs)	900,00 €
Vente de Casus Belli (300 exemplaires)	2 000,00 €
Vente de kits de découverte du JdR (50 exemplaires)	500,00 €
Vente de t-shirts et sweats (20 ts, 10 sweats)	600,00 €

TOTAL RECETTES

4 000,00 €

DEPENSES

Montant

Frais vente Casus Belli (emballage, port)	500,00 €
Changement stockage Casus (location camion, voyage...)	1 200,00 €
Frais vente kits (reproduction, emballage, port)	150,00 €
Frais vente t-shirts (fabrication, emballage, port)	100,00 €
Assurance MAAF	115,00 €
Fonctionnement (secrétariat, affranchissement...)	100,00 €

La Lettre de la FFJdR (reproduction, port)	80,00 €
Assemblée générale	300,00 €
Gestion des Personnes Ressources	50,00 €
Communication (plaquettes, CD-ROM...)	2 000,00 €
Salons	400,00 €
Trophée Fanzine	30,00 €
Site web	80,00 €
Mise à jour Bottin (mailing)	95,00 €
TOTAL DEPENSES	5 200,00 €
SOLDE	- 1 200,00 €
Solde 2004	4 508,63 €
SOLDE GLOBAL	3 308,63 €

Votes du CA – 2^{ème} trimestre 2005

L'essentiel des votes, en dehors du suivi des affaires courantes et des projets en cours, s'est axé sur la communication de la Fédération avec le choix de faire évoluer les éléments de celle-ci (logo, charte graphique).

LA PLAQUETTE JdR

Approbation du travail présenté : 10 votes pour et 6 abstentions.

NDLR : La plaquette est en cours d'impression.

CHANGEMENT DE LOGO DE LA FFJdR

7 votes pour, 3 contre et 6 abstentions.

ADOPTION D'UNE CHARTE GRAPHIQUE

Adoption de la charte graphique de la plaquette JdR : 5 votes pour, 4 contre, 7 abstentions.

PROPOSITION DE NOUVEAU LOGO FFJdR

Adoption d'un nouveau logo parmi 16 propositions : [insérer image nouveau logo].

RETRAIT DU STATUT DE COMITE A LUGDUNUM RÔLISTES (pas d'activité)

13 pour, 0 contre, 3 Abstentions.

RETRAIT DU STATUT DE COMITE A L'ASP (plus d'activité)

13 pour, 0 contre, 3 Abstentions.

P. Mermoud, secrétaire

Compte rendu de la réunion d'information du comité Yvelines et Haut de Seine du 2 Avril 2005

La réunion d'information du comité 78 & 92 à Ludothèque de Boulogne Billancourt s'est déroulée dans une ambiance agréable, les lieux et le temps s'y prêtant. D'ailleurs même avec le soleil radieux de ce premier Samedi d'Avril, les rôlistes étaient nombreux à s'être déplacés pour assister à cette journée unique.

Après les présentations d'usages et l'exposition des objectifs et actions du comité, les discussions qui s'en sont suivies autour de la FFJdR et du Comité furent fortes intéressantes et constructives.

C'est ainsi que deux personnes du Kollektif Jeu (organisateur d'Objectif Jeu en 2004) Rafael et Frédéric nous ont annoncé la volonté du Kollektif à organiser un nouvel Objectif Jeu pour la fin 2005, dont la date n'est pas encore fixée. Et il compte sur nous pour venir et tenir un stand afin de se faire connaître, et reconnaître par la population rôliste. Car selon la majorité des personnes présentes, la FFJdR n'est pas assez en contact avec les rôlistes de l'hexagone. Nous en avons pris bonne note et allons voir comment améliorer notre communication.

Ensuite la discussion s'est orientée vers les forums et Mailing List en général. La remarque qui a été faite, est le non contrôle de l'information sur ces deux supports, car les intervenants sont masqués par des avatars qui ne garantissent pas la authenticité de l'identité des participants. En bref les personnes présentes préfèrent que la Fédération et ses Comités fassent des communiqués en vis-à-vis qui sont d'ordre général plus constructif, et de mieux exploiter le site de la FFJdR qui est plus officiel qu'un Forum. Pour ce dernier point, l'idée principale pour que le site soit véritablement une vitrine de la FFJdR, et non pas le Forum, et de rendre le site « vivant » par des mises à jours et des communiqués réguliers. Là encore rien n'est impossible, mais cela demande du temps et de

l'engagement.

De cela nous en sommes venu sur le besoin de développer un zine à parution régulière et fréquente. Cela existe déjà et s'appelle « la lettre de la FFJDR ». C'est paru tous les trois mois. Mais nous connaissons un manque de rédacteurs pour une diffusion plus fréquente. Si des personnes se sentent écrivain ou journaliste dans l'âme, investissez vous dans cette lettre qui sert votre loisir. Pour cela contacter jerome.darmont@ffjdr.org

Mais la communauté rôlistes présente ne c'est pas arrêtée à ces quelques points et c'est alors qu'un sujet très important est apparu : développer des partenariats avec les

éditeurs nous a été soumise, à l'identique des autres fédérations, sans que cela puisse influencer notre rôle fédéral. C'est une idée à travailler et qui reste plausible.

Pour conclure, cette journée a été très bénéfique et riche en idée et réflexion, autant pour le Comité et la FFJDR que pour les rôlistes présents. Nous remercions chaleureusement la Ludothèque de Boulogne Billancourt pour nous avoir accueillis si gentiment avec une équipe souriante. N'hésitez pas à leur rendre visite ! Et merci aux joueurs de s'être déplacé et à vos remarques constructives. J'espère que vous aurez passé un bon moment avec nous.

Erick Ozouf, responsable comités

Brèves de Fédé

Les forums du site FFJdR

Le CA est conscient des problèmes que peuvent poser les forums : dérives, insultes, « hors-sujet », etc. Cependant ces forums sont indispensables au site et à la fédé : ils génèrent une importante fréquentation, suscitent des vocations, animent la communication de la fédé. La CA va mettre tous les moyens à sa disposition pour mieux gérer ces forums : une modération plus stricte, des modérateurs plus nombreux, une refonte de l'organigramme des forums, un meilleur contrôle des personnes y postant. Le CA fera en fin d'année un bilan de ces premières actions.

Les premiers lots sont pour TOC

L'association TOC (Trouver Objet Caché) a organisé sa *Première Nuit Poulpique* le 18 juin dernier. Ils sont les premiers à avoir bénéficié des lots dont nous disposons pour nos membres et ont reçu en dotation 40 numéros de *Backstab* et des romans tels que *Pug l'apprenti*.

Les sites web du trimestre

Tous les mois, les visiteurs du site web de la fédé élisent le « site du mois ». Les voici !

- Avril 2005 : AmbreWorld, un site élégant consacré à Ambre, vous l'aurez deviné
<http://www.ambreworld.net/>
- Mai 2005 : Adept JdR, un jeu en ligne multijoueurs dans un univers med-fan désertique
<http://adept.jouer.org>
- Juin 2005 : Les Elfes de Bretagne, où Bretagne et D&D3 font bon ménage
<http://www.elfes-bretagne.net/>

La plaquette JdR arrive enfin

La fédération a décidé de mettre en place un groupe de travail il y a quelques mois, pour la conception d'une plaquette de présentation du JdR. Partant de la base de la plaquette de Casus Belli (nous remercions chaudement Didier Guiserix pour l'apport de cette base et sa contribution à l'élaboration de la nouvelle plaquette) le groupe a longuement réfléchi et a mis au



point une jolie plaquette sur une base de charte graphique verte, couleur de l'espoir. Cette plaquette verra le jour dans le courant de l'été, l'imprimeur ayant été saisi, il fera tourner ses rotatives sous le soleil.

Cette plaquette a pour vocation de présenter le JdR, tel qu'il est, sous l'aspect purement ludique et dans un esprit de découverte et de présentation claire. Elle s'adresse essentiellement au grand public, mais n'est pas inintéressante pour des rôlistes, débutants ou confirmés, de manière bien se remettre en tête ce qu'est notre passion, dans ses fondements les plus empiriques.

Et une plaquette FFJdR aussi

Le même groupe de travail en a profité pour refaire une santé à la plaquette fédérale. Partant de la même base de charte graphique (eh oui, l'espoir c'est ça aussi) le groupe travail actuellement d'arrache pied pour sortir une jolie plaquette de présentation de la fédération. Une fois cette plaquette entre les mains, la fédération n'a plus aucun secret pour le lecteur et, de fait, il ne peut faire autre chose que de nous rejoindre dans notre action militante. Certes la vocation principale de cette plaquette est de présenter la fédération aux rôlistes aux fins de les décider à nous rejoindre. Mais elle est également conçue pour expliquer de manière très simple à quoi sert la fédération, surtout à l'attention des officiels, de manière à bien leur montrer notre action militante, notre utilité et notre passion.

Le bottin à jour

La fédération a décidé de mettre à jour son bottin. Les comités, pivot fédéral, relais incontournable du travail de terrain, participent très activement à cette mise à jour. Ainsi, en partenariat avec les Personnes Ressources, localement, chaque club vient d'être sollicité pour mettre à jour ces informations sur

le bottin. Ainsi la fédération aura un joli bottin, bien à jour, performant. Il sera suivi d'une mise à jour dans son fonctionnement ; d'ici peu, le bottin sera plus facile à utiliser sur le site fédéral, surtout d'un point de vue des mises à jour.

N'oublions pas que des rôlistes, membres des comités ont donné beaucoup de leur temps pour collecter ces informations, qu'ils ont fait le tour des popottes et ainsi on montré leur capacité à rencontrer les clubs. Des adhésions s'en sont suivies, ceci ne peut que nous augurer un bon avenir pour le travail des comités et espérer qu'ils s'en montera d'autres dans les mois à venir.

Le nouveau logo est arrivé

Avant le Beaujolais, le logo nouveau arrive. Il est mature, conserve une bonne forme à l'œil et sera frais dans les plaquettes. Le logo de la fédération avait grand besoin d'un coup de peinture. De fait, quitte à changer, autant trancher. Alors la fédération vient de se doter d'un nouveau logo, correspondant plus à son image de représentativité, de volontarisme et de transparence. Un logo n'est pas une simple image à poser sur des plaquettes ou des lettres. C'est tout un esprit qui se cache derrière, c'est tout un ensemble de gens, membre actifs de la fédération, qui se rallie derrière cette bannière, reconnaissable par toutes et tous. A l'instar des grands chevaliers suivis par leurs troupes à la seule vue de leur étendard, aujourd'hui, tous les rôlistes de France et de Navarre peuvent suivre une image, un signe de reconnaissance. Mais jugez par vous-même.



On y était !

Fête du jeu 2005 : Rennes

La Fête du Jeu a eu lieu à Rennes comme chaque année et le stand jeux de rôle avait posé ses deux tentes sur la place du Parlement de Bretagne, lieu rempli d'histoire. Et d'histoires, il y en a eu entre les parties de démos organisées par la *Mailing List* de Rennes (merci à Gilles pour son *Mega 4* et *Yvonig*) et par le club Enfer et Contre Tout (merci à David pour son jeu maison médiéval fantastique ouvert qui a accueilli plus de dix joueurs en tournante), les nombreuses parties de découverte du jeu de rôle qui ont permis de faire découvrir le jeu de rôle à onze personnes (des parties de *Pendragon* ont été réalisées par la Lune Rousse, de *R.É.V.E.S.* par les Trollistes de Vern/Seiche et la FFJdR, et j'en oublie mais j'ai un trou de mémoire là...). Merci à l'ASCREB et Les Hussards d'Isengard pour leurs jeux de figurines, à L'A-Rennes des Jeux pour les jeux de plateaux et à tous les autres.

Laurent Girard

Fête du jeu 2005 : Clermont-Ferrand

A Clermont-Ferrand, cette année, la fête du jeu a été l'occasion pour de nombreuses associations de se retrouver tout

au long de la journée pour présenter tout type de jeux, pour tous les âges et tous les publics.

Des activités autour du jeu de rôle ont été présentes toute la journée, sous la forme d'information et de parties découvertes l'après midi, puis en soirée sous la forme d'une soirée enquête (mais on s'éloigne ici de l'activité JdR "sur table").

Les stands des associations étaient en plein air, sur une grande place piétonne (place de la victoire, pour celles et ceux qui connaissent Clermont) et c'est sous un grand soleil que la fête du jeu s'est déroulée.

Le coin attribué au jeux de rôle a eu l'immense avantage de se trouver dans une zone ombragée, ce qui a permis aux quelques personnes intéressées par une partie découverte de ne pas rôtir au soleil. Remarquez que cela aurait pu être « roleplay », les courageux volontaires jouant le scénario se trouvant dans *R.É.V.E.S. Pirates & Vaudou*, dans lequel les persos sont perdus sur une plage, sous un soleil de plomb, après une tempête ayant déchiquée leur navire.

Il n'y eu au final qu'une seule partie de découverte, mais beaucoup de passants ont pris le temps de s'arrêter pour discuter

cinq minutes. Peut-être étais-ce du à l'effet euphorisant du beau temps, mais dans tous les cas le jeu de rôle a eu plutôt un bon accueil.

Après quelques tâtonnements en début d'après midi pour trouver le meilleur contexte pour expliquer en quelques phrases les concepts de narration interactive, je reporte ici l'accroche qui a le mieux fonctionné auprès des adultes (peut-être moins habitués que les plus jeunes à tous les univers fantastiques).

"Imaginez votre série policière préférée, que cela soit New York district, les experts ou autre... Et bien, vous faites tous partis d'une équipe qui a été envoyée sur les lieux d'un crime. Vous venez d'y arriver, le quartier est calme, plutôt aisé et les demeures sont bien tenues. Alors que vous vous dirigez vers le pavillon concerné, il vous semble entendre du bruit à l'arrière. De plus, vous sentez comme une odeur de brûlé qui semble venir de l'intérieur. Que faites-vous ? "

Après cette accroche, un rapide tour des personnes présentes pour leur demander leur réaction permet de mettre en avant l'interactivité de l'histoire. En fonction des réponses émises, ou en aiguillant leurs choix s'ils n'ont pas d'idées ("et bien, vous pouvez par exemple courir à l'arrière pour essayer d'identifier la source du bruit, ou tenter d'ouvrir la porte du pavillon"), il est facile d'introduire l'usage des dés. Il suffit pour cela d'une action physique (défoncer la porte du pavillon, évidemment fermée) ou nécessitant une certaine perception de l'environnement (percevoir ce qui se passe à l'arrière).

Après l'explication sur l'utilité des dés (ou de n'importe quel système permettant d'utiliser le hasard) et de la fiche de personnage comme moyen d'équité (une action peut-elle réussir, quelles sont ses chances ?) il reste juste à expliquer que le jeu de rôle est un jeu coopératif, c'est à dire qu'il n'y a pas véritablement de gagnants, ni de perdants. La présentation peut finir en rappelant que l'essentiel est de passer un bon moment entre amis, à jouer divers personnages et à résoudre diverses situations (coté joueurs), ou à inventer et faire vivre ces histoires (coté meneur de jeu).

A noter qu'il est assez difficile, pendant les parties découvertes, de renseigner aussi bien le public que lorsque l'on est derrière un stand. Une organisation en binôme marche bien mieux : L'un faisant jouer les parties découvertes alors que l'autre répond aux questions du public, en ayant en plus la possibilité de s'appuyer sur la partie en cours pour illustrer des situations.

Pour conclure, l'après midi a été bien rempli, entre partie découverte, discussions et explications. Le temps était au beau fixe, l'ambiance entre les diverses associations présente était très bonne et le public de bonne humeur. En espérant que l'édition de l'année prochaine bénéficie du même beau temps et d'encore plus de rôlistes !

Alain Gély

Fête du Jeu 2005 : Persan

La Fête du Jeu s'est tenue pour la première fois à Persan (Val d'Oise), dans la salle Marcel Cachin et sur son parking. Le stand « Jeux de stratégie » était installé sous un chapiteau à l'extérieur et nous a permis de réaliser des parties de découvertes de jeux comme « Service Compris », « Guerre & Bêêh », « Jungle Speed » et « Donjons & Dragons » (le jeu de plateau). Environ 1500 visiteurs se sont succédés dans les différents stands (jeux de cartes, jeux de café, jeux géants...), faisant de cette première édition un grand succès !

Merci à l'association Lutiniel (membre de la CERVO) pour l'aide appréciable lors des démonstrations, à la ludothèque de Persan pour la logistique, à Asmodée, qui nous a fourni des jeux pour les parties de démonstration et des lots et aux bénévoles qui nous ont accompagnés durant cette manifestation.

Merci enfin aux élèves de CM1/CM2 de l'école Paul Eluard qui nous ont permis de décorer le stand en réalisant un certain nombre d'illustrations (et de jeux) « médiévales fantastiques ». A l'année prochaine !

Gilles Février



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 : Jérôme DARMONT - 3 allée des Pétunias - 69530 BRIGNAIS