

La Lettre

n°17

de la



Les rubriques

News du JdR

Rendez-vous

Fanzines

Mais aussi...

Dossier :
Jeux
d'Amateurs,
les thèmes
classiques

-

On y était !



Numéro 17 - GRATUIT
Trimestriel
Juillet—Septembre 2005

SiLaNDra

EDITORIAL

Le JdR va mal, décidément... Encore ? V'là que l'édac'chef se met à hurler avec les loups que le JdR est mort ? Et pourtant, il faut bien avouer que les liquidations judiciaires de *Darwin Project* (*Warhammer 2, Prophecy...*) et *Extraordinary World Studio* (*Arkeos, Cirkus...*) cet été (voir nos « news ») ne concourent pas à donner le moral aux rôlistes. La faute à qui ? Les studios indépendants ? Non, définitivement non. L'offre trop importante par rapport à la demande ? Le non-renouvellement des joueurs ? Le terrorisme international ? Allez savoir... Ayons toutefois une pensée pour les employés de ces deux entreprises.

Heureusement, tout espoir n'est pas perdu pour la Cause, comme en attestent les sorties annoncées pour le Monde du Jeu (où nous vous attendrons nombreux sur notre stand) : *AmnesYa 2K51* (*Ubik*), *Elfirie* (*Phénix Édition*), *Qin* (*Septième Cercle*), *Talislanta* (*Ludopathes Éditeurs*), *Te Deum pour un Massacre* (*Matagot*) ; et qui laissent une grande part à la création française (môssieur !). Je me suis également laissé dire qu'un nouveau magazine allait voir le jour prochainement. Voilà qui comblera, je l'espère, le vide laissé par *Backstab*/*Fantasy.RPG*, qui étaient édités par *Darwin*.

Bref, ça va, ça vient, « the circle of life », le JdR est mort, vive le JdR, tout ça. Mais des fois, c'est bien triste.

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	10
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	11
Dossier : Jeux d'Amateurs, les thèmes classiques	14
En direct de la Fédé	16
En direct du CA	17
Brèves de Fédé	17
On y était !	18
Charte d'utilisation du forum de la FFJdR	18
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	20

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, 69500 Brignais.
Tél. 04.50.04.44.45 (Patrice)
Mél : contact@ffjdr.org
Ouèbe : <http://www.ffjdr.org>
Directeur de la publication : Céline Parbelle.

- Rédaction (lettre@ffjdr.org) -

Rédacteur en chef : Jérôme Darmont (lettre.redac-chef@ffjdr.org)
Maquettiste : Gilles "L'Âme Damnée" Février (gilles.fevrier@ffjdr.org)
Relecture : Ludovic "Farfadet" Meynadier. Rubriques : "Rendez-vous" : Gilles Février, "Fanzines" : Jérôme "Mithriel" Darmont. Illustrations : -
Couverture : *SiLaNDra* (laure.abensur@wanadoo.fr) - illustrations intérieures : *Mathieu Roth* (roth.mathieu@wanadoo.fr)

Les News du JdR

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



JUILLET

L'Empire Galactique contre-attaque !

Allez le suspense a assez duré, il est temps de pouvoir enfin télécharger les premiers e-books d'*Empire Galactique* ! Il s'agit, très logiquement, des deux livres indispensables des règles de la seconde édition (*Livre du Joueur* et *Livre du Maître*), accompagnés du scénario "Les Pirates de l'amas de Gion". Le téléchargement se fait directement depuis le site <http://empiregalactique.new.fr>

Voici le petit éditо rédigé à cette occasion par François Nedelec : « Redonner aux nostalgiques les règles et les dessins de ce jeu devenu introuvable et, qui sait? lui faire rencontrer un nouveau public, voilà l'idée! En vingt ans le jeu de rôles a évolué, il s'est simplifié et démocratisé. Il compte aujourd'hui en France des centaines de milliers de joueurs et ses pratiquants appartiennent à plusieurs générations. Grâce à l'initiative d'un groupe de fans de la première heure, grâce à un travail acharné pour mettre le jeu au format numérique, nous pouvons aujourd'hui vous proposer en téléchargement libre et gratuit le jeu de base. Suivront bientôt les

scénarios de *Frontières* et les *Encyclopédies* ! Le tout, bien sûr, avec les dessins mythiques de Manchu, et peut-être même des inédits à venir ».

Wanadoo contre l'Empire Galactique

Nous venons de vous annoncer la mise à disposition officielle et gratuite du mythique JdR "Empire Galactique" sur le site empiregalactique.new.fr. Le succès a été si phénoménal que *Wanadoo* a été alerté et a fermé le site, croyant qu'il s'agissait d'un site de téléchargement illégal.

Le webmaster tente actuellement de convaincre la bureaucratie wanadienne de son bon droit : les fans devront donc patienter à nouveau quelques jours ...

A Game of Thrones RPG

Avec quelques mois de retard, le jeu de rôle basé sur la série "Le Trône de Fer" de George R.R. Martin sera dans les bacs le 5 septembre 2005, peu avant "A Feast For Crows", le 4e opus de la série qui sortira début novembre.

Édité par *Guardians of Order*, le jeu sera distribué par *White Wolf*, qui propose déjà des précommandes. Le jeu sera disponible en deux versions entièrement en couleurs : une version en *OGL* pure, et une version Deluxe de 576 pages biclassée *OGL / Tri-stat*.

<http://secure1.white-wolf.com/catalog/index.php?cPath=71>

Chacun cherche son chat

Si chacun cherche son chat, le jeu

de rôle *Cendres* l'a trouvé. Après deux ans d'interruption, il fait son grand retour. Le supplément *Frontière*, décrivant la vallée de la Seine, est depuis peu disponible dans les boutiques. *Rennes*, et son lot d'aventures urbaines, est attendu pour début octobre. Les suppléments suivants suivront au rythme d'un tous les quatre mois. Des rumeurs parleraient même d'un éventuel roman...

Pour patienter, les éditions du *Matagot* relancent La quête, le journal en ligne du monde des *Cendres* : <http://www.laquete.com>. Ouvert à toutes contributions, ce support propose des articles d'ambiance, des descriptifs de communautés et des conseils de survie. Il comporte également une partie technique dans laquelle les jours peuvent piocher des scénarios et des aides de jeu. Pour le reste, tout est dit sur le site officiel du jeu : <http://www.cendres-jdr.com/>.

Mais quel est donc ce nouvel éditeur qui prend le relais de *Pandora Créations* ? Le *Matagot* est un chat sorcier qui apporte richesse et santé à qui sait s'entourer de ses faveurs... C'est maintenant aussi un éditeur de jeu, dont les projets sont multiples :

Le célèbre jeu de rôle amateur *Te Deum pour un Massacre*, consacré aux guerres de religion, est quant à lui attendu en édition professionnelle début juillet. Il se présentera sous la forme d'un luxueux coffret regroupant quatre livres et plus de 450 pages de background, de règles, et de scénarios.

Un recueil gratuit de scénarios pour Sovok

Conformément à ce qui avait été promis en avril dernier, les neuf scénarios et la nouvelle qui ont été reçus pendant le concours *Sovok* sont désormais réunis sous la forme d'un PDF gratuit de 53 pages nommé *Bardak*.

Vous pouvez le télécharger sur le blog de l'auteur ou sur la liste de diffusion de *Sovok*.

<http://www.hu-mu.com/>

Dartkam en bas de chez vous

L'éditeur *Dartkam* étend ses réseaux de distribution au-delà des boutiques de jeux : ses ouvrages sont désormais disponibles en librairie (en rayon ou sur commande) et chez les plus gros cybermarchands généralistes (fnac.com, alapage, amazon, etc.).

Alors, entre un gros « best seller » de plage et un *Guide du Routard*, vous reprendrez bien un *Grim Ordeal* ?

Éditions du Tremplin cherchent auteurs

Vous écrivez ? Ils éditent ! Maison d'édition indépendante en cours de création et travaillant à compte d'éditeur, les *éditions du Tremplin* recherchent des auteurs, principalement dans le domaine de l'imaginaire (SF, heroic fantasy, fantastique, etc.). Toutefois, tous les genres littéraires sont les bienvenus. Alors, n'hésitez pas à soumettre vos manuscrits.

Pour en savoir plus :

- [h t t p : / / w w w . editionsdutremplin.com](http://www.editionsdutremplin.com)
- [r e m i . gasnier@editionsdutremplin.com](mailto:remi.gasnier@editionsdutremplin.com)

RuneQuest revient

Greg Stafford, président d'*Issaries Inc.*, a conclu un accord de licence avec l'éditeur britannique *Mongoose Publishing*. Celui-ci se prépare donc à ressortir l'historique jeu de rôle médiéval-fantastique *RuneQuest*. Cette quatrième - ou cinquième, si on inclut le *RuneQuest : Slayers* d'*Avalon Hill*, est prévue pour la fin du premier semestre 2006.

Elle sortira sous la forme d'un volume de règles, différentes de celles de la troisième édition. Devrait suivre un supplément sur son background d'origine, *Glorantha*, également développé pour le jeu *HeroQuest* publié par *Issaries*. Au moins un autre supplément devrait être publié, mais son thème n'est pas encore décidé pour l'instant.

Origin Awards 2005

C'est le renouveau du *Monde des Ténèbres* qui a été récompensé par l'*Origin Awards 2005*, et en particulier le livre de base *The World of Darkness*. Ce trophée a été attribué par les votes des fans puis décerné par l'*Adventure Gaming Arts and Design* (AAGAD) lors du salon "Origins Game Fair" dans l'Ohio.

Le livre de base contient toutes les règles et les bases du *Monde des Ténèbres* pour les jeux s'y déroulant tels que *Vampire le Requiem*, *Werewolf: the Forsaken* et *Mage: The Awakening*. Rappelons que l'éditeur *White Wolf* reste le leader mondial du jeu de rôle avec *Wizards of the Coast*, en détenant à lui seul 26% de parts de marché. Les versions françaises des jeux du *Monde des Ténèbres* sont assurées par *Hexagonal*.

Paranoïa revoit la satire à la baisse

Suite au courrier d'une personne anonyme travaillant dans l'industrie du jeu, la filiale britannique de *Microsoft* aurait demandé à *Mongoose Publishing* de retirer le "XP" de la dernière édition de son jeu *Paranoïa*. La mise au pilon du stock existant a été évitée, mais toute mention de "XP" a été retirée du site web de *Mongoose*, et de ses futures parutions.

Studio Mammouth Présente

Studio Mammouth est fier d'annoncer l'arrivée de sa collection *Studio Mammouth Présente* (SMP). Les jeux disponibles dans cette collection sont principalement des jeux de niche, avec un tirage plus restreint et un public ciblé.

Les jeux de la collection *Studio Mammouth Présente* se veulent complets, mais seront tout de même supportés par des scénarios et campagnes. Comme une bonne partie de ces jeux ne seront pas élaborés au sein du Studio, mais bien des jeux amateurs qui ont su capter l'attention du staff, plusieurs d'entre eux n'utiliseront pas le *Système Persona*. Quelques jeux font déjà partie du planning de *Studio Mammouth Présente* et plusieurs autres viendront se joindre à eux au cours des prochains mois. Pour l'instant, voici les premiers jeux annoncés :

SOAP : La rediffusion
De Cédric Ferrand

Parution : Automne 2005

Soap : la Rediffusion est la seconde édition du jeu de rôle *SOAP* où Andrew aime Cynthia qui trompe Kurt avec Melinda qui phantasme sur Emiliano, lui-même amoureux de Jennyfer qui a un

faible pour Dave. Basé sur le système de jeu de *Wushu* (créé par Dan Bayn), *Soap : la Rediffusion* propose des règles pour incarner les protagonistes d'une série télévisuelle comme Dallas ou Santa Barbara. *Soap : la Rediffusion* ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Pas d'utilisation prolongée sans avis médical.

Lost Memories

De Justin Anthony Hamilton

Parution : Hiver 2005

Un jeu où s'entremêlent conflits, pertes, découverte de soi, damnation et rédemption. Les personnages sont coincés dans un monde étrange et inconnu, bien qu'étonnamment familier, glissant lentement dans l'horreur. Privés de leur mémoire, ils devront comprendre le lien qui les unit et la raison de leur présence en ce lieu. Cette révélation leur permettra-t-elle de transcender leurs difficultés, ou les damnera-t-elle à tous jamais ? Issu du concours américain 24h RPG, *Lost Memories* est un jeu où le rôle est plus important que tout. Un jeu qui s'adresse aux amateurs de la série de jeux vidéo *Silent Hill*, la série télé *Twin Peaks* ou le film *Le Machiniste*.

Raoul

De Patrice Larcenet

Le célèbre jeu de rôles qui sent sous les bras s'est trouvé une nouvelle caravane ! Bien que le matériel déjà disponible gratuitement pour *Raoul* et *Raoul Company* demeurera gratuit, il n'est pas exclu que *Studio Mammoth* publie une nouvelle édition de ce jeu légendaire, voire des adaptations régionales. Alors versez-vous un pastis, n'oubliez pas vos boules de pétanque et replongez-vous dans cet univers délirant !

Inquisition

De Patrice Larcenet

Patrice Larcenet revient au monde du jeu de rôles avec *Inquisition*, un projet mûri depuis plus de quinze ans, prévu pour le printemps 2006. *Inquisition* prend place dans une Terre future, dévastée par une épidémie étrange. Les personnages évoluent dans le Saint Royaume, seule terre où le Mal Maudit semble être endigué. Reconquis par le Nouveau Messie et les Armées Saintes, il est le Domaine du Très Haut et de son peuple, la Race des Justes. La Nouvelle Église y exerce son influence depuis l'Apocalypse, maintenant le peuple dans l'ignorance de sa propre histoire.

Les joueurs incarnent des Inquisiteurs. Au cœur du Saint Royaume, ils auront la charge de faire respecter ses lois dans leur diocèse, de punir ceux qui s'en écartent car seules la foi et l'eucharistie peuvent éloigner le Mal Maudit, cette épidémie qui a décimé l'Ancien Monde. Ils doivent assurer la pérennité de la Race des Justes, le peuple Choisi, sans haine ni pitié. Ils sont les soldats du Seigneur sur Terre, l'unique rempart des hommes contre les assauts de la Bête. Eux seuls connaissent les légendes du temps d'Avant. Eux seuls ont le pouvoir d'utiliser Ses reliques. Eux seuls ont le droit de parler en Son Nom. Ils sont les inquisiteurs, les derniers bergers de l'humanité dans un monde ravagé par l'Apocalypse. Basé sur les mêmes idées que sa BD *Les Eaux Lourdes* (*Entremondes* no 2, publié chez *Dargaud*), *Inquisition* en diffère notamment au niveau du ton et de l'angle d'approche de l'univers. Un « trailer » du jeu est disponible en ligne.

<http://studiomammoth.com/trailers/inquisition2.swf>

Keupon à Vapeur numéro 1

Le premier suivi "officiel" d'*Exil* vient de sortir, c'est un périodique PDF gratuit. Il s'agit du *Keupon à Vapeur* n° 1, dédié à l'économie exilienne. Le KAV est une revue encyclopédique et critique, dont l'objet est de fournir à ses lecteurs des éléments d'information exhaustifs sur des sujets donnés.

Ce premier numéro de 54 pages qui développent et approfondissent tous les aspects des échanges commerciaux exiliens :

- un cours d'économie industrielle
- les corpoles exiliennes
- monnaies et changes
- dans les entrepôts

Le tout est segmenté en sections :

- articles encyclopédiques, à réserver à ceux qui veulent approfondir l'univers d'*Exil* de manière exhaustive ;
- exploration, à ne manquer sous aucun prétexte, ces articles explorent un sujet particulier de l'univers ;
- aides de jeu, ces articles sont des aides de jeu, directement utilisables pendant les parties ;
- ambiance, pamphlets, lexiques ou textes littéraires, ces articles développent l'ambiance exilienne.

Le KAV est l'œuvre (textes, illustrations et Maquette) du Grümph, avec relecture de l'équipe de *Ballon-Taxi*. C'est aussi un travail évolutif qui pourra être ressorti avec d'éventuels ajouts et contributions.

Toujours en PDF, suivront très bientôt :

- le numéro spécial de L'Indépendant exilien compilant les contributions au concours du GROG ;
- "la guerre des boulons", un cadre de campagne pour jouer des gamins des rues d'*Exil*, avec

plusieurs scénarios.

Pour télécharger Keupon à Vapeur n°1 : <http://www.ballon-taxi.org/exil/kav.php>

Quand les Mages s'éveilleront...

Comme avec les deux autres gammes du nouveau *Monde des Ténèbres*, les auteurs de chez *White Wolf* distillent au compte-goutte de nombreux éléments de la nouvelle version de *Mage*, qui sera nommée "Mage : The Awakening".

Les aficionados des anciennes gammes *Renaissance* ou *Gothic-Punk* seront en terrain familier avec les Arcanes, Sphères Magiques très reconnaissables malgré l'Entropie désormais éclatée entre Mort et Destinée. Le monde, par contre, a bien changé, avec de nouvelles factions et un contexte mythique axé sur le mythe de l'ancienne Atlantide.

La page dédiée du site web de *White Wolf* permet de télécharger les épisodes de "Gloria Mundi", une campagne introductive avec un copieux aperçu des règles et du monde, ainsi que de nombreux articles dévoilant les secrets de cette nouvelle édition. Il est également possible de s'extasier devant la couverture "aquatique" de cette nouvelle édition, à paraître le 17 août 2005.

<http://www.white-wolf.com/mage/>

EWS : des temps difficiles

L'été 2005, quoique moins caniculaire que 2003, se montre pourtant dur pour les éditeurs de jeu de rôle. Le premier à communiquer sur le sujet est *Extraordinary Worlds Studio*. Le déclin du marché du jeu de rôle les a atteint de plein fouet et la société

qui s'était fait un nom sur le marché des jeux à petit prix connaît des difficultés financières. Ainsi, elle a été amenée à prendre des décisions difficiles pour continuer son activité. D'une part, les Labels Indépendants bénéficient désormais d'un site leur étant entièrement dédié ; d'autre part, certains titres ont disparu du catalogue, et ce pour ne pas freiner leur développement, comme souhaité par leurs auteurs. De plus, *Cirkus* n° 2, annoncé pour juin, n'est pas sorti en date et en heure, contrairement aux habitudes de l'éditeur. Il est prévu pour la rentrée prochaine, si tout va bien.

Les Labels indépendants peuvent donc être retrouvés sur un site leur étant entièrement dédié : www.indie-rpg.org. Véritable espace dédié aux PDF, on peut non seulement y retrouver des titres que l'on connaît déjà, mais également beaucoup de nouveautés issues du *Royal Rumble*. De plus, les jours qui viennent verront la sortie du premier numéro d'*indie-rpg Mag*, magazine gratuit dédié aux jeux de rôles indépendants, avec des articles de fond, des interviews, et dès le numéro suivant, des aides de jeu.

La fin de D20 Magazine

Hexagonal a annoncé sur plusieurs de ses listes de diffusion la fin de la publication de *D20 Magazine*. Toutefois, les abonnés devraient recevoir fin septembre plusieurs propositions de compensation : remboursement des numéros non reçus, bons d'achat... Autre initiative, les articles acceptés pour de prochains numéros et la conclusion des campagnes en cours se retrouveront peut-être à disposition sur le web, même si aucune date n'est annoncée pour l'instant.

Ravenloft et Gamma World chez Wizards

Arthaus Publishing, maison d'édition distribuée par *White Wolf* et chargée entre autres des gammes *Ravenloft* et *Gamma World*, a annoncé avoir rendu les droits sur ces deux gammes à leur propriétaire original : *Wizards of the Coast*.

Le studio *Sword & Sorcery* sortira le dernier supplément prévu pour *Ravenloft*, *Van Richten's Guide to the Mists*, sous la forme d'un PDF gratuit sur <http://www.swordsorcery.com/>, disponible en septembre. D'autre part, *White Wolf* sera autorisé à poursuivre la vente des anciens stocks jusqu'en juin 2006.

Arthaus disposait des droits pour *Ravenloft* depuis 2001, et de ceux pour *Gamma World* depuis 2002.

Decipher et sa situation financière

Dans un récent article en ligne (<http://www.insidebiz.com/output.cfm?ID=3818394>), le journal économique *Inside Business* s'est penché sur la situation financière inquiétante de *Decipher*.

De nombreux procès sont en cours contre la compagnie, pour non-paiements de factures. Les poursuites judiciaires les plus récentes ont été intentées par un hôpital pour non-règlement de frais médicaux, par deux employés (dont l'ancien directeur financier), et par dix-sept gagnants de tournoi de jeux de cartes qui n'ont toujours pas reçu leur prix. Fin juillet, la compagnie a vendu l'immeuble qu'elle possédait.

L'inquiétude a sujet de *Decipher* n'est pas nouvelle, depuis plusieurs mois elle est alimentée par le

licenciement de cinquante personnes en trois vagues, et le quasi-abandon de sa filière Jeux de Rôles : un seul supplément a été produit en 2004-2005, pour le *Seigneur des Anneaux*. Une tribune sur le site <http://gamingreport.com> exprime le point de vue de *Decipher* face à ces inquiétudes.

Deux jeux indies en démonstration

Star Drakkar, le futur jeu d'Eric Nieudan sous le label *Studio Kortex*, et *Engrenage*, de Jérémie et Pascal Coget, sous le label *Machine à créer*, sont disponibles gratuitement sous la forme de kits de démonstration et de présentation sur <http://www.indie-rpg.org>

En attendant les futures versions complètes et les autres jeux sous labels indépendants, voilà déjà de quoi patienter !

La rançon du Roi en Jaune

Après Greg Stolze, c'est son camarade Dennis Detwiler qui se lance dans la création d'ouvrages de jeux de rôles en PDF selon la principe de la "rançon". Une souscription est ouverte : dès qu'elle a atteint une certaine somme, le fichier est mis gratuitement à disposition sur internet.

La première oeuvre ainsi mise en rançon est *Insylum*, un jeu qui exploite le mythe d'Hastur et de Carcosa, déjà détaillé par l'auteur dans *Delta Green: Countdown*. L'action du jeu se déroule dans un étrange hôpital psychiatrique où les PJ, amnésiques, sont enfermés. Le jeu utilise son propre système minimaliste exploitant trois attributs variables : Mémoire, Lucidité et Fatigue.

Suite à une récente donation anonyme, la rançon d'*Insylum* est désormais payée, et le jeu sera donc disponible très prochainement. En attendant, le

système de jeu complet (en 5 pages) est disponible sur le *blog* de l'auteur, avec d'autres nouvelles concernant l'avancée du projet et les travaux futurs. Ces derniers sont dans le prolongement de la série *Delta Green* ; il pourront suivre ce modèle de la rançon avec mise à disposition gratuite, ou celui d'une souscription plus classique.

Les EN Awards 2005

Pour la cinquième année consécutive, le site *EN World* a décerné des récompenses, les *GenCon EN World RPG Awards*. L'intégralité du palmarès est disponible sur *EN World* <http://www.enworld.org/> mais voici les gagnants des catégories majeures.

Meilleure illustration de couverture

* Or - Beyond Countless Doorways (Malhavoc Press)

* Argent - Blue Rose (Green Ronin Publishing)

Meilleur éditeur - choix des fans

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

- * Or - Paradigm Concepts
- * Argent - Green Ronin Publishing

Meilleure aventure

- * Or - Maure Castle : Dungeon Magazine n° 112 (Paizo Publishing)
- * Argent - Villainy Amok (Hero Games)

Meilleur supplément

- * Or - Vampire: the Requiem (White Wolf Publishing)
- * Argent - Beyond Countless Doorways (Malhavoc Press)

Meilleur univers de campagne

- * Or - Iron Kingdoms World Guide (Privateer Press)
- * Argent - Black Company (Green Ronin Publishing)

Meilleur jeu d20

- * Or - Monte Cook's Arcana Evolved (Malhavoc Press)
- * Argent - Blue Rose (Green Ronin Publishing)

Meilleur jeu

- * Or - Warhammer Fantasy Roleplaying (Black Industries)
- * Argent - World of Darkness (White Wolf)

Violence gratuite (et librement réutilisable)

Violence, jeu de rôle anciennement publié par *Hogshead Publishing*, est maintenant disponible gratuitement sous forme d'un fichier électronique, accessible depuis le blog de l'auteur, Greg Costikyan. Le texte du jeu est sous licence *Creative Commons* (comme *Wushu Open*) : vous êtes libres d'en utiliser tout ou partie dans vos propres créations, du moment que vous faites mention de l'auteur originel.

<http://www.costik.com/weblog/>

Numéro spécial de l'Indépendant Exiléen !

Il est arrivé, il est enfin là ! Vous trouverez dans la rubrique "aides de jeux" du site d'*Exil* un numéro spécial de *l'Indépendant Exiléen* compilant toutes les contributions - textes ou illustrations - des participants au concours conjoint du GROG et de *Ballon-Taxi* ! Au final, seize pages de concentré d'ambiance et d'idées, qui devraient vous fournir de nombreuses inspirations pour vos parties d'*Exil*.

<http://www.ballon-taxi.org/exil/>

Un mag par les pros, pour les pros

Un nouveau mensuel de 48 pages verra le jour à la rentrée, nommé *Jeux Pro*. Il est destiné aux professionnels du marché du jeu spécialisé, à qui il sera distribué gratuitement. Cartes à collectionner, jeux de société, figurines, jeux de rôles, jeux de plateau : la volonté du magazine est d'apporter chaque mois un éclairage objectif et indépendant sur l'actualité du jeu, en publiant statistiques de vente, chiffres-clefs, planning des parutions, interviews de professionnels, baromètre des boutiques francophones et tendance des marchés étrangers.

Le magazine sera édité par une société de presse indépendante et son directeur éditorial sera Julien Blondel. Pour plus d'informations, contact@jeuxpro.com.

Des Nouvelles de la Vermine

Après un été étrangement calme, la rentrée semble repartir sur les chapeaux de roue pour notre Grog d'Or 2005. Jugez plutôt.

- Le dernier supplément "Parasite

et Symbiote", initialement prévu fin juin, a été reporté pour une sortie fin septembre. La mise en ligne d'un scénario et de visuels issus du supplément est attendue dans les jours qui viennent sur le site officiel.

- Le supplément de campagne est remplacé par un supplément de contexte fournissant les descriptions de nouveaux personnages, de nouveaux sites ou de nouvelles créatures. Baptisé "Rumeurs...", ce supplément de 128 pages pour 21 euros mettra l'accent sur la technique et fournit caractéristiques, règles optionnelles et conseils de jeu.

- Des accords ont récemment été signés avec un éditeur espagnol pour traduire la gamme dans la langue de Cervantès, et des bruits de couloir vont bon train sur d'autres accord de licence, ainsi que des adaptations en bande dessinée et en jeu vidéo...

Bref, la vermine n'a pas fini de hanter vos cauchemars et ceux de vos PJ...

Cruel darwinisme

Darwin Project ferme ses portes, victime d'une procédure de liquidation judiciaire. L'éditeur était notamment connu pour ses petits jeux (*Croa, Il était une fois, Micro Mutants*, etc.), ses magazines (*Fantasy.rpg* anciennement *Backstab*, *Lotus Noir, Maniak, Duel Masters, Code Arcanum*) et ses jeux de rôles avec *Polaris, Prophecy* et dernièrement la très remarquée traduction française de *Warhammer*.

La nouvelle de la liquidation judiciaire était déjà tombée depuis plusieurs mois, mais l'éditeur s'était donné jusqu'à septembre pour trouver d'éventuelles

solutions. Il n'y en aura finalement pas. Souhaitons bon courage au staff pour la suite des événements.

SEPTEMBRE

EWS : This is the end, my friend

Le 17 juillet dernier, *Extraordinary Worlds Studio* annonçait des difficultés financières. L'été n'a malheureusement pas amélioré la situation et leurs efforts sont restés vains. Ainsi, le 6 septembre, le tribunal de commerce a décidé la liquidation judiciaire de la société. Aucune nouvelle parution n'aura donc lieu.

EWS remercie tous ceux qui les ont soutenus durant cette aventure. Les achats effectués sur leur site continuerons à être honorés.

La Porte des Étoiles se referme

AEG a annoncé l'échec des négociations pour le prolongement de la licence *Stargate SG-1*, Sony ayant choisi de ne pas la renouveler. La gamme s'arrête donc là et plus aucune publication n'est prévue.

AEG espère toutefois soutenir le jeu via ses forums et en mettant en ligne quelques scénarios et idées d'aventures à l'occasion.

Asmodée recrute un stockiste

Le pôle expédition d'Asmodée Éditions recrute un stockiste junior. Celui-ci aura en charge la préparation des commandes et la gestion des expéditions, le suivi des entrées et sorties en stock, en liaison étroite avec le service commercial. Il s'agit d'un poste à temps plein, en CDI, basé à Voisins le Bretonneux (78).

Pour en savoir plus, consulter l'annonce de l'employeur et

envoyer son CV à stock@asmodee.com.

<http://asmodee.com/jeux-de-roles/news/news.htm?HK=003280afaa632464409e3e67b8f89233&ID=415>

(NDLR : Désolé pour les non-internautes, apparemment tout se passe par le net...)

Concours COPS

Le site de VPC *ludocortex.com*, en partenariat avec *Asmodée*, *Chrysopée* et *Cerber.org* organise un concours pour le jeu *COPS*.

L'objet est de proposer le meilleur supplément présentant *No Hoper Point* (voir pp 14-15 du supplément *Amitiés de Los Angeles*). Le dossier devra faire de 40.000 à 45.000 signes ou de 80.000 à 90.000 signes. Le vainqueur du concours gagnera une boîte de *Dungeon Twister* et l'intégralité des suppléments de la 3e et 4e saison de *COPS*. Début du concours le 15 septembre, clôture le 31 décembre 2005 à minuit pile. Le gagnant doit accepter que son oeuvre soit publiée en intégralité ou avec des corrections dans un supplément de la quatrième saison pour *COPS*.

Les dossiers et questions éventuelles sont à envoyer à concours.cops@ludocortex.com.

Concours de scénarios pour Réalités 2015

Studio Mammoth, l'éditeur de Montréal, annonce son premier concours de scénarios pour son jeu de rôles *Réalités 2015*. L'objectif : produire un scénario situé dans le monde de *Réalités 2015*. Les participations doivent osciller entre 9 et 12 pages, et être remises soit en français soit en anglais. Le concours se termine le

31 octobre 2005 à minuit.

Douze scénarios gagnants seront sélectionnés parmi les participants francophones et anglophones selon le style, la qualité et l'originalité du scénario. Ils seront ensuite publiés sous la forme de quatre PDF de 48 pages, incluant chacun trois scénarios. Les gagnants seront sélectionnés et annoncés le 15 novembre 2015. Ils gagneront une copie de *Réalités 2015* numéro 2 : *Clair-obscur*, en plus du recueil de scénarios présentant leur création.

Les participants peuvent poser des questions sur le forum du *Studio Mammoth* ou à l'adresse suivante : info@studiomammoth.com.

Tour de France des Deadcrows

L'équipe de créatifs du *Studio Deadcrows* va bientôt se déplacer dans les boutiques de France pour présenter *Amnesya 2K51*. Les villes visitées seront Paris, Orléans, Strasbourg, Montpellier, Lille et Bordeaux.

La tournée débutera cet automne et se poursuivra jusqu'en février prochain.

Qui va à la chasse de Talislanta ?

"Qui va à la chasse...", le premier scénario gratuit pour *Talislanta*, vous permettra de jouer un groupe de 4 à 6 personnages prétrés. Il peut être joué avec le seul kit d'introduction de *Talislanta*, en attendant la sortie du livre des règles. Il peut être téléchargé sur le site des *Ludopathes* dans la rubrique « Tutti Goodies ». Il est prévu en deux formats, dont un spécifiquement conçu pour l'impression.

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

Fanzines

Le Grimoire, tome 20

<http://www.legrimoire.net/>

En 1988 et 90, *Games Workshop* publiait les deux tomes des *Realms of Chaos*. Au total presque 600 pages sur le Chaos sous toutes ses formes, mais très peu de tout cela exploitable pour le jeu de rôle. Ces ouvrages étaient en effet destinés à la fois à *Warhammer RPG*, *Warhammer Battle* et *Warhammer 40K*. Depuis : plus rien.

Quinze ans plus tard, le tome 20 du *Grimoire* nous offre 125 pages de synthèse dense sur le Chaos et tout ce que nous avons toujours désiré savoir à son propos, mais aussi sur les landes glacées du Nord du Vieux Monde.

Le Grimoire du Chaos - les Terres du Nord impressionne tout d'abord par la qualité de sa présentation. Des illustrations de qualité et une maquette agréable rendent sa lecture facile et entraînante. Et le fond n'est pas en reste.

L'histoire de l'apparition du Chaos dans le Vieux Monde, une section dense d'une cinquantaine de pages sur les dieux principaux et un petit "bestiaire" expliquant l'influence du Chaos sur la naissance des créatures mystiques donnent un aperçu complet sur l'Ennemi et surtout sur la façon dont les habitants du Vieux Monde se voilent les yeux à son propos. De nombreuses pistes et idées sont données tout au long des textes (sectes, psychologie des démons ...), créant autant d'accroches pour des scénarios. J'ai particulièrement apprécié la Porte de Tannhauser, ambiguë à souhait.

Viennent ensuite les descriptions des landes du Nord: le Royaume

de Kislev, la légende d'Arianka, la terre des Hobgobelins et la Norsca. Ces chapitres fourmillent eux aussi d'accroches scénaristiques et de détails, rendant cette partie du Vieux Monde bien vivante.

Enfin le scénario terminant la Gloire d'Ulric clôture ce tome du *Grimoire*. Il sera à retravailler par

tout MJ désirant le faire jouer car il se contente de dresser une ligne directrice trop axée sur le combat à mon goût (mais ce qui n'est pas forcément illogique au final pour des fidèles d'Ulric).

Sur l'ensemble de ce tome une seule chose en fait m'a gêné: des fautes d'orthographe et des mots manquants un peu trop fréquents à mon goût dans certains textes.

Pour conclure, on peut bien sûr trouver que certains points auraient pu être abordés plus en profondeur avec par exemple un chapitre sur les mutations chaotiques. Mais ce tome

du *Grimoire* est déjà un condensé extrêmement dense et intéressant sur le Chaos et les Terres du Nord, à côté duquel il ne faut pas passer sous peine de peut être devoir attendre encore une quinzaine d'années avant de retrouver un ouvrage traitant du Chaos.

Samuel Bidal



Rendez-vous (calendrier rôliste)

OCTOBRE 2005

Du 21 au 23 octobre 2005, 7ème Festival des Jeux de Vauréal, Vauréal (95)

Organisé par l'association Lutiniel, membre de la CerVO, le comité départemental Val d'Oise, au complexe Marcel Paul, avenue Gavroche, à Vauréal (95).

Au programme : entrée gratuite

La journée du vendredi sera consacrée aux écoles primaires, et le salon plongera en nocturne le vendredi et le samedi.

Vous pourrez venir en famille ou en solo, il y aura toujours des jeux disponibles, et des animateurs pour vous y faire jouer.

C'est l'occasion de montrer les jeux dans leur diversité, et plus particulièrement les jeux de l'esprit, et de permettre aux diverses communautés de l'agglomération de se rencontrer pour partager leurs cultures ludiques.

Le Festival déroulera des animations pour tous les âges autour d'un ou plusieurs jeux : découvertes, perfectionnement, parties simultanées... Les plus jeunes ne sont pas oubliés, puisque "l'espace petits" sera renouvelé cette année pour les 2 à 6 ans. Outre les jeux de carte et de réflexion traditionnels des cinq continents (awélé, mah-jong, bridge, go...), vous trouverez également des jeux plus récents, comme les jeux de rôle, ou des jeux de société encore peu connus (les colons de Catane, croa, montgolfière, squad 7...). Un espace multimédia proposera notamment des jeux en réseau, et des parties de go via internet sur écran géant. Des créateurs de jeux vous présenteront leurs dernières nouveautés, certaines non encore éditées, d'autres tout juste primées, sans oublier les indémodables.

L'année dernière, le Festival a connu un beau succès, avec plus de 2000 visiteurs. Cette année encore, 50 animateurs feront jouer sur une vingtaine d'espaces, soit 150 tables de jeux disponibles. Des démonstrations, des tournois, et des animations spéciales ponctueront le weekend. Vous pourrez notamment endosser un costume le temps d'une heure pour découvrir le jeu de rôle Grandeur Nature, tournoyer au bridge le vendredi soir, et vous affronter lors de tournois inédits le samedi soir. Vous pourrez aussi participer à un concours de peinture de figurines.

L'événement est organisé par l'association Espace Jeux Vauréal, qui rassemble les associations ludiques de Vauréal impliquées, avec le soutien de la ville de Vauréal, du conseil général du Val d'Oise, de la CMCAS (comité EDF/GDF de Cergy-Pontoise), du Grand Cercle et de l'Intermarché de Vauréal. Sans oublier l'aide inestimable de tous les bénévoles, associatifs ou non.

Contact :

Espace Jeux Vauréal
Maison Vallerand
14 rue de la Mairie
95490 Vauréal
Tél : 06.62.02.03.19
Mél : contact@festival-des-jeux.org
Oùêbe : <http://www.festival-des-jeux.org>

22 et 23 octobre 2005, 7ème Quête du Melon, Cavaillon (84)

Organisée par l'Association Ludique Cavaillonnaise à l'hippodrome de Cavaillon (Vaucluse, entre Avignon et Marseille).

Au programme :

Comme chaque année les scénarios sont créés et testés par les MJ du Club. Cette année il y a les jeux de rôle suivants :

- D&D (3.5)
- Exaltés
- Feng Shui
- In Nomine Satanis
- Vampire Mascarade
- Warhammer (2°ed)

Maîtres mots de la Quête du Melon :
QUALITE DE JEU + CONVIVIALITE

Frais de participation : 9 euros (qui comprend le petit déjeuner du dimanche matin)

Un repas chaud (optionnel) sera proposé en supplément (10 euros) le samedi soir.

Parties libres, jeux de plateaux et démonstrations de wargame DBM dans la nuit du samedi au dimanche. Possibilité de dormir sur place (amener un sac de couchage). Buvette.

Contact :

Tél : 04.88.85.20.93
Mél : lesagejc@free.fr

29 et 30 octobre 2005, 6ème édition des Chroniques de la Cigogne, Mulhouse (68)

Organisé pour la 6ème année consécutive par les Voyageurs du Rêve à la Fédération des Associations Culturelles, 18 rue d'Alsace à Mulhouse (68).

Au programme :

Samedi 13h30 à 19h30 :

Warhammer 40K (sur preinscription)
Earthdawn
Warhammer
Néphiliim 2ème édition

Samedi 21h à 3h (ou+) :

Exaltés
L5R
Cyberpunk

Dimanche 11h à 17h :

Warhammer Battle (sur preinscription)
Shadowrun
DD3
Cthulhu - Delta Green
L5Rccg (diamant)

Contact :

Oùêbe : <http://www.lvdr.org>

29 et 30 octobre 2005, 17ème Tournoi Médiéval Fantastique, Colleville (76)

Organisé par les Chevaliers de Ludivine à Colleville (76 - Normandie).

Au programme :

Deux journées ludiques placées sous le signe du médiéval fantastique.

L'immersion dans cet univers onirique se fera dès le samedi après-midi (initiation jeux de rôle et de figurines) et pour les plus courageux la nuit du jeu ne fera que commencer (les autres pourront dormir sur place).

L'aube sera l'occasion d'affronter quelques ennemis lors du tournoi Warhammer Battle. Ce dernier est une étape du championnat 2005 de Games Workshop.

Samedi :

14h00 initiation jeux de rôle et de figurine
21h00 nuit du jeu

Dimanche :

9h00 tournoi WarHammer battle (championnat 2005)

Contact :

Tél : 02.35.29.27.39 (Christophe)
Mél : chevaliersdeludivine@wanadoo.fr
Ouèbe : <http://www.chevaliersdeludivine.ze.cx>

29 et 30 octobre 2005, 1ère édition des Vingt-cinq heures du jeu, Poitiers (86)

Organisé par l'association Ordalie de Poitiers (86) (éleveuse de rôlistes depuis 1989)

Au programme :

Tournoi décalé de jeux de rôle et jeux de plateau, de 14h le samedi à 14h le dimanche.

Le principe est simple : pour 24 heures payées, l'Ordalie vous offre la vingt-cinquième !

Au programme, uniquement des jeux disparus ou non édités : Chill, Cyberpunk, Rêve de dragon, Lycéenne... (les MJs peuvent s'inscrire à des jeux qu'ils ne connaissent pas : des résumés simplifiés des règles seront fournis) ainsi que quelques surprises au cours de la soirée.

Les 25 heures auront bien évidemment lieu à Poitiers (à 1h30 de Paris en TGV !).

Contact :

Mél : association.ordalie@caramail.com

NOVEMBRE 2005

5 et 6 novembre 2005, "Les Dés Sont Tombés sur la Tête V - la rencontre JdR", Montpellier (34)

Organisé par l'association "Terra Ludis".

Au programme :

Cette manifestation se veut un lieu et un moment de rencontre agréable et convivial entre passionnés, avec une partie dédiée au grand public, le tout sous le signe de la découverte...

Le thème _fil rouge non contraignant_ de cette année est : Pirates

Contact :

Tél : 04.67.66.60.07
Mél : contact@terraludis.org
Ouèbe : <http://www.terraludis.org>

5 et 6 novembre 2005, "Les Monolithes", tournoi de jeux de rôles, Attainville (95)

Organisé comme chaque année par l'association les Forgerons de l'Épée à Attain-

ville (95). Cette édition sera celle des 20 ans de l'association.

Au programme :

Les Monolithes rassemblent à chaque session une centaine de participants repartis entre le tournoi de l'après midi, le repas, et la " folle nuit du jeu ". Cette année nous proposons une gamme de jeux variés choisis selon les goûts des adhérents de l'association :

Rêve de Dragon
Loup-Garou
Warhammer
Fading Suns
Shadowrun
Legend Of The Five Rings

A la fin de la journée nous délivrons des lots aux 5 " meilleurs " meneurs de jeu ainsi qu'aux 5 " meilleurs " joueurs.

Contact :

Tél : 01.39.35.86.16 ou 06.74.92.47.81
Ouèbe : <http://monolithes.lesforgerons.org>

12 et 13 novembre 2005, 18èmes Joutes du Téméraires, Nancy (54)

Organisé par le cercle des élèves de l'ESSTIN (Ecole sup. des sciences et techniques de l'ingénieur de Nancy) et l'ESIAL (Ecole sup. d'informatique et d'automatisme de lorraine)

Au programme :

- Plus d'une dizaine de tournois de jeux de rôles répartis sur 2 jours : DD3, Vampire, L'appel de Cthulhu, Cops, Warhammer, 7eme mer, INS/MV, L5A, Arkeos, Kult, Zombie...
Dont plusieurs seront joués en Coupe de France !

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

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

- Des jeux de plateau à louer gratuitement.

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

Vous pouvez aussi participer à notre concours de scénarios. Il sera choisi, un scénario gagnant pour chaque jeu, qui sera joué lors des Joutes. Les meilleurs auteurs seront récompensés. La participa-

tion est gratuite et nous enverrons les lots aux vainqueurs qui ne pourront être présent.

Pour le règlement, vous pouvez le consulter sur notre site.

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

Contact :

Joutes du Téméraire
ESSTIN
2 rue Jean Lamour
54500 Vandoeuvre
Tél : 06.63.68.09.58
Mél : stephan.pignol@esstin.uhp-nancy.fr
Ouèbe : <http://www.joutes.fr.st>

26 et 27 novembre 2005, Multitable Babylon 5, Pont Sainte Maxence (60)

Organisé par l'association "les joueurs de chimères" à la salle "Claude Monnet", à Pont Sainte Maxence (60).

Au programme :

Venez vivre une extraordinaire journée à bord de la fabuleuse station : BABYLON 5.

Complot, diplomatie, négoce, actes héroïques, xéno-relation, combativité, survie, contrebande, enquêtes, sauvetages, devoir, pouvoir, et plus encore.

Elle n'attend plus que vous.

Allez-vous laisser passer l'occasion d'être au coeur de l'univers ?

Le lendemain dimanche 27 novembre : journée jeux libres.

Lieu :

Salle "Claude Monnet", 60700 Pont sainte Maxence (1 heure de Paris, 1/4 d'heure de Creil).

S'inscrire à l'avance.

Entrée : 5 euros.

Contact :

Association "les joueurs de Chimères"
Tél : 03.44.24.21.70 ou 06.89.88.32.60 (Vincent belhoul)
Mél : Broweteric@free.fr
Ouèbe : <http://joueursdechimeres.free.fr/accueil.htm>
Site dédié au multitable : <http://broweteric.free.fr/pages/acceuilpag.html>

Rumeurs concernant EWS... Une période trouble ?

Des rumeurs quant à la bonne santé d'EWS circulent, mais qu'en est-il dans les faits ? De vous proposer des titres de qualité à prix modique est un défi difficile à relever étant donné la conjoncture économique actuelle. C'est pourquoi, et nous ne vous le cachons pas, EWS rencontre des difficultés financières. Nous essayons cependant de tenir la barre afin de continuer à vous proposer des nouveautés, avec le même esprit qui nous anime depuis le début.

Ainsi avons nous été amenés à prendre des décisions difficiles, pour continuer notre activité. D'une part, les Labels Indépendants bénéficient désormais d'un site leur étant entièrement dédié ; d'autre part, certains titres ont disparus de notre catalogue, et ce pour ne pas freiner leur développement, comme souhaité par leurs auteurs.

De plus, Cirkus n°2, annoncé pour juin, n'est pas sorti en date et en heure, contrairement à nos habitudes. Il est prévu pour la rentrée prochaine, si tout va bien.

Nous vous tiendrons bien évidemment informés de l'évolution de la situation.

LE site dédié aux Labels Indie

Comme vous avez pu le constater, EWS a cessé la diffusion des Labels indépendants sur son site. Vous pouvez retrouver ceux-ci sur un site leur étant entièrement dédié : <http://www.indie-rpg.org>.

Véritable espace dédié aux PDF, vous pourrez non seulement y retrouver les titres que vous connaissez déjà, et beaucoup de nouveautés, notamment issues du Royal Rumble.

D'ores et déjà, Larmes de Rouilles, de Ballon-Taxi, est disponible !

Et comme les choses sont bien faites, vous pouvez utiliser l'identifiant de votre compte EWS pour vous connecter directement sur ce site.

Si vous souhaitez ne pas être inscrit sur ce nouveau site, merci d'envoyer un mail à contac@indie-rpg.org en précisant votre nom (identifiant utilisé pour votre compte) et spécifiez que vous souhaitez être désinscrit d'indie-rpg.org.

-- L'équipe d'EWS

Jeux d'amateurs : les thèmes classiques (1)

Par Menhir

Suite à l'article *Jeux d'amateurs au secours des publics oubliés* (cf. *La Lettre de la FFJdR* n°13), plusieurs messages reçus ont reproché l'absence de certains titres dans la sélection faite alors. Il faut rappeler que ce dossier n'avait pas pour ambition de présenter un panorama général du monde amateur des jeux de rôle, mais d'en montrer un aspect, celui des thèmes peu ou pas abordés dans le monde commercial. Il faut cependant reconnaître qu'il y avait une certaine injustice à laisser dans l'ombre certains jeux de très bonne qualité mais qui ne correspondaient pas aux thèmes traités.

Ce dossier sera le premier d'une série (si les dieux nous prêtent force) proposant certains jeux d'amateurs selon des thèmes qui ont déjà été traités plus ou moins abondamment par le monde professionnel. Que ceux qui maugréent déjà sur l'intérêt discutabile qu'il y a à ressasser les mêmes sujets ne nous quittent pas tout de suite ! Il y a fort à parier que ce qui suit leur réservera, nous le parions, d'agréables surprises.

Ces dossiers n'ont pas pour but de présenter tous les jeux écrits sur un thème, mais une dizaine de titres qui se distinguent par leur qualité ou leur originalité. Nous nous excusons par avance auprès des auteurs dont les jeux ne sont pas cités. Cette absence n'est pas toujours due à un critère qualitatif mais parfois à une méconnaissance de la part de l'auteur de cet article. Le monde amateur du jeu de rôle est vaste, il évolue en permanence et est dispersé sur la toile (et parfois en dehors). Nul ne peut prétendre en connaître tous les recoins.

Et pour monter les enchères de ce pari, attaquons-nous en premier à deux thèmes parmi les plus courants et les plus diversément exploités du jeu de rôle : le *space opera* et les jeux sombres.

SPACE OPERA : LES JDRA DANS L'ESPAACE

Le *space opera* est un thème qui est apparu dès les débuts du jeu de rôle, puisque le second en titre, juste après l'ancêtre *Donjons & Dragons*, fut *Métamorphosis Alpha*, enfant cadet (fort justement oublié) de TSR. Pendant plusieurs années, la plus sérieuse alternative du médiéval fantastique resta le *space opera* avec des jeux comme *Traveler* ou *Space Opera*. Même constatation dans l'hexagone où *Empire Galactique* apparut à peine un an après *l'Ultime Epreuve* (premier JdR français). Certains titres du genre, comme *Star Wars*, figurèrent - et restent - parmi les plus populaires.

Le monde des jeux d'amateurs a bien sûr été touché par ce thème aussi séduisant qu'effrayant par l'immensité de ses possibilités. Les jeux à compte d'auteurs, ancêtres de JdRA venus d'une époque où le net n'était pas encore disponible pour le grand public, furent souvent basés sur du *space opera*. On peut citer *Alter Ego* (1989) et *Aliénoïdes* (1992, dans le sillage de *Simulacre*).

Le plus ancien JdRA encore en activité, c'est-à-dire qui continue à évoluer, est sans doute *Tigres Volants*, du *space opera* pur et dur. Comme nous allons le voir, il est loin d'être seul sur ce créneau.

Aventurier du ciel

Eric Niubo

eniubo.free.fr/valerian/

Un jeu de rôle sur l'univers de *Valérian, Agent*

Spatio-temporel, la B.D. de Mézières et Christin. Des règles simples expliquées de façon suffisamment pédagogique pour être accessibles à des débutants. Par contre, assez peu d'informations sur l'univers de la série. Il vaut mieux être un fan ou, au moins, avoir lu quelques albums pour pouvoir y jouer.

Imperium

Olivier Legrand

storygame.free.fr/imperium

Le cadre de ce jeu est connu de la plupart des rôlistes puisqu'il s'agit de l'univers de *Dune*, le roman de Franck Herbert. Mais, pour éviter d'interférer avec l'intrigue des romans, il se situe avant le début du premier roman, ce qui ne l'empêche pas d'en reprendre les éléments importants, politiques, sociaux, religieux, technologiques, etc. Loin des poursuites en chasseur spatial, *Imperium* est avant tout, à l'image des romans, un jeu où l'intrigue et les jeux de pouvoirs sont au moins aussi importants que l'action. La mise en page de Zaïdin Amiot pour la version 2 est de toute beauté et participe à créer son ambiance.

Sur le même thème, on peut aussi citer :

Songes de Dune (Yann Leydier et Chew "Byg" Lee)

fuzionpowered.free.fr

HyperEspace

Joël Carrouché

www.hyperespace.com/

La base du système de règle peut surprendre de prime abord (basé sur l'utilisation de 2D10, mais ce n'est pas un système à pourcentage) mais il semble viable. Le background se limite à un historique et la présentation de quelques races extraterrestres. C'est bien fait et cohérent, mais un peu léger. Disons que c'est un bon début et qu'on peut attendre la suite avec impatience.

R.É.V.E.S. - Science-Fiction

FFJdR

<http://www.ffjdr.org/?page=activites-reves>

Comme toute la gamme R.É.V.E.S., la déclinaison Science-Fiction est un jeu d'initiation et de démonstration, destiné à jouer des parties rapides. Le livret se limite volontairement à 16 pages ce qui implique que les éléments de présentation de l'univers se résument essentiellement à des règles de pouvoirs psy, des archétypes de personnages et un scénario.

Solsys - Encyclopédie du Système Solaire

Alexandre "Solsys" Karadimas

solsys.iframe.com/solsys/

Construit autour des règles de Basic (voir *Systèmes Génériques* dans la *Lettre de la FFJdR* n° 15), Solsys offre un univers de hard-science dont l'espace se limite à l'exploration (l'exploitation) de quelques planètes de notre bon vieux système solaire. Une extrapolation technologique et sociale qui essaya de se rapprocher d'une possible réalité future.

Stargate Coalition

Torog

www.kokoom.com/sgcoalition/

Un univers inspiré du film et de la série *Stargate*.

Même si ce n'est pas du *space opera* pur jus, la plupart des composantes sont là : races extraterrestres, voyage inter-planétaire, technologie évoluée. Le cadre de jeu est bien décrit et permet de déborder des limites de la série. Ainsi, les joueurs ne sont pas limités à l'interprétation des membres d'équipes SG, plus ou moins militaires, mais peuvent passer dans la peau de personnages d'autres races, voir dans celle des méchants.

Sur le même thème, on peut aussi citer :

Stargate Nemesis (Guillaume "Angenoir" Herlin)

www.sden.org/jdr/stargate/index2.html

Tigres Volants

Stéphane "Alias" Gally

www.tigres-volants.org/

Un monument dans le monde des JdR d'amateurs, sans doute l'un des plus anciens encore vivant (je parle du jeu, par de l'auteur, quoi que...) puisque la première version est sortie en 1996. Présentation irréprochable, écriture imaginative et background d'une fabuleuse richesse avec abondance de détails, tous les éléments sont présents pour constituer un grand jeu. Les règles sont volontairement simples et classiques (jet sous la caractéristique), "qui a fait ses preuves" dirait Alias.

En 2006, *Tigres Volants* devrait faire l'objet d'une édition papier enrichie d'illustrations.

Twin Galaxies

R. Mike

<http://membres.lycos.fr/twinga/>

Malgré quelques maladroites, *Twin Galaxies* représente un énorme travail très complet avec tous les éléments classiques du *space opera* : vaisseaux, pouvoirs psy, robots, etc. Le système de jeu adopte le même principe que celui de *Star War* : un nombre de dés variable contre un niveau de difficulté.

JEUX SOMBRES : LE CÔTE OBSCUR DES JDRA

Chaque époque de l'histoire du jeu de rôle a eu ses jeux sombres. A la peur victorienne de *Call of Cthulhu* a succédé le mystère à la française de *Maléfices*, l'horreur gothique de *Vampire* et ses petits frères et cousins du *Monde des Ténèbres*, le noir malsain de *Kult*, conspirationniste de *Unknown Armies* ou apocalyptique de *Vermine*. Si ces jeux se sont succédés ou ont coexistés, sont nés et ont prospéré, c'est qu'ils avaient un public. Il est donc normal que des amateurs aussi reprennent dans leurs œuvres ces ambiances moites et pesantes. Vous allez voir que l'originalité n'est pas la moindre de leurs qualités.

Biohazard - Resident Evil RPG

Anthony "Yno" Combrexelle

<http://www.xperiments.com/residentevil.php3>

Un jeu de rôle basé sur la série de jeux informatiques du même nom. Une présentation claire, complète et agréable de l'univers sombre et gore de la série, soutenues par un système de règle bien conçu et bien adapté au sujet. Que demander de plus pour les fans.

Sur le même thème, on peut aussi citer :

Biohazard D20 (Pascal Garcez)

<http://tiamat64.free.fr/antre/resident%20evil/resident.htm>

Blackened

Pyromago des PeeJees

peejees.free.fr/pages/blackened.htm

Un immense artefact sort de l'espace et vient englober la Terre à laquelle il s'arrime par des milliers de tiges. Et il est habité par des entités qui ne nous veulent pas du bien. Enfin ... peut-être pas toutes. Un univers « dark future » avec une pointe d'ésotérisme façon dieux de l'Olympe remaquillés *Hellraizer*. Pour les règles, elles sont basées sur le *Scholar System* (l'un des systèmes génériques des PeeJees), une valeur sûre.

Brain Soda

Willy Favre

www.brainsalad.fr.st/

Pour jouer dans l'ambiance des films d'horreur gore de série Z, au premier, deuxième (ou plus si affinité) degré. Les règles aussi simples que jouables sont tout à fait adaptées au sujet. Le texte est un délice d'ironie et de satire, soutenu par une maquette faussement brouillonne qui participe très bien à mettre en place l'ambiance.

Sur le même thème, on peut aussi citer :

Scary Monster Horror Picture Show Role-Playing Game (Brian J. Underhill, traduction Didier Guiserix)membres.lycos.fr/dagon/scary.htm**The return of the not totally dead** (JeePee)membres.lycos.fr/jeepeeonline/the_return_2**Cthulhu Fhtagn**

JeePee

membres.lycos.fr/jeepeeonline/cthulhu_fhtagn/

Une alternative amateur au célèbre *Call Of Cthulhu* pour jouer dans l'univers perturbé de H.P. Lovecraft, avec des règles plus simples. Le background étant limité, il est conseillé de connaître son grand frère ou d'avoir lu une partie des œuvres du maître.

Kowai Stories # 1 : Ginkgo

Anthony "Yno" Combrelle

www.xperiments.com/kowaistories.php3

Un jeu-scénario (qui aura sans doute des petits frères) selon le même principe que *Le Syndrome de Babylone* du même auteur : règles simples et ambiance oppressante. Ici, c'est dans les films d'horreur japonais comme *Ring* qu'Yno puise le décor (les ricains ne sont pas les seuls à faire courir des teenagers).

Labyrinth

Guillaume Herlin et Tony Godin

www.labyrinth.fr.st/

L'obscur se situe ici dans les entrailles de la Terre... ou d'une autre planète. Qui peut savoir ? Personne ! Ceux qui vivent ici ne savent même pas comment et pourquoi ils y sont arrivés. Ils savent seulement que si on les condamne à cet enfer, c'était mérité. Un jeu à l'ambiance oppressante, glauque, violente et très originale, bien présentée par un texte très descriptif et ponctué de mini-nouvelles séparant les chapitres.

Labyrinth va bientôt faire l'objet d'une publication papier par les bons soins de l'éditeur associatif La boîte à Polpette.

Opus Nocturne

Vincent Lesimple

www.aelinel.com/jeuferole.html

Un scénario-jeu avec règles adaptées à l'ambiance et personnages précréés. La présentation du background laisserait penser qu'il s'agit d'un univers cyberpunk, mais le scénario plonge les joueurs directement dans un monde sombre et dangereux, tendance post-apocalyptique fantastique. A un point tel qu'on peut douter que les personnages aient un avenir, ne serait-ce qu'à court terme, même si certains arrivent vivants à la fin du scénario. Il est regrettable aussi que le background ne soit pas plus développé car il pourrait servir de toile de fond à des aventures très diverses.

Patient 13

Anthony "Yno" Combrelle

www.xperiments.com/patient13.php3

Un univers véritablement étrange. Les personnages se retrouvent patients d'un bien étrange hôpital psychiatrique où les malades ne sont pas forcément ceux que l'on croit, où la guérison est tout à fait improbable et où l'établissement lui-même est loin d'être innocent. Dire que les règles sont simples serait un euphémisme : elles tiennent en deux pages. Mais, il n'est pas besoin de plus pour un jeu où l'ambiance prime à ce point.

Reservoir Bats

Anthony "Yno" Combrelle

www.xperiments.com/reservoirbats.php3

Un jeu de vampires, mais cette fois, vous êtes du côté des chasseurs, un sort qui n'est pas des plus enviables. Nos chasseurs sont des desperados dévampirisant le Mexique. Anciens criminels sortis de prison, ils ont été recrutés par l'Eglise qui les utilise plus qu'elle ne les soutient. Heureusement qu'il y a le *Smoking Gun* pour se remonter le moral à coup de tequila.

Le Syndrome de Babylone

Anthony "Yno" Combrelle

www.xperiments.com/syndromedebabylone.php3

Un jeu-campagne à l'ambiance glauque dont il vaut mieux ne pas dire plus pour ne pas gâcher la découverte de cette atmosphère prenante, oppressante. Tout cela est saupoudré de règles suffisamment simples et discrètes pour ne pas déranger l'ambiance.

Solomon Kane

Olivier Legrand

solomonkane.free.fr/

Un jeu dans l'univers du plus sombre et du plus tourmenté des héros de Robert E. Howard, célèbre créateur de Conan. Des règles simples mais suffisantes soutiennent le sujet sans l'étouffer. L'ambiance de la série de nouvelles est suffisamment décrite pour que des joueurs puissent imaginer interpréter autre chose que le personnage titre.

THÈMES DÉJÀ TRAITÉS

Le monde des jeux d'amateurs est vivant, toujours en mouvement. En permanence, ces jeux naissent, grandissent, sortent de l'ombre, meurent, ressuscitent. Voici quelques nouveaux titres abordant des thèmes traités dans une précédente *Lettre de la FFJdR**.

Alternative Système (systèmes génériques)

René "Mordicus" Renard

mordicus.over-blog.com/article-166710.html

Plus une boîte à outils pour créer ses propres règles que de véritables règles génériques.

Malheureusement, le cœur du système présente des failles regrettables, comme l'absence de niveau de difficulté, le rôle minime des compétences ou le fait que, dans plus de la moitié des cas, la réussite ou l'échec d'une action ne dépende pas des caractéristiques du personnage.

Aventure Imaginaire [Lightspeed] (systèmes génériques, short short games)

Klodek Studio

klodekstudio.150m.com/index.html

Un système très simple permettant de créer des personnages à la vitesse de la lumière (d'où son nom). Il se distingue par la présentation des règles sous forme de dialogue, ce qui accentue son côté pédagogique et met en évidence sa simplicité. La présentation est superbe.

Chroniques (systèmes génériques)

Vincent Fabre

vimce.free.fr

Un système simple basé sur un petit tableau de résolution, bien expliqué et ponctué de nombreux exemples. Le système de combat propose d'intéressantes options sans être lourd. Le tout est enrobé d'une présentation agréable tout en restant sobre, à l'image des règles.

Gnomes (pour enfants)

Olivier Legrand

couroberon.free.fr/Gnomes.html

L'excellent ouvrage de référence de ce jeu donnera sans aucun doute une bouffée de nostalgie à certains. Quant à ceux qui ne le connaissent pas, on ne peut que leur en conseiller très fortement la lecture. Pour ce qui est du jeu, il est parfaitement adapté aux plus petits : des règles qui tiennent en deux pages très aérées, quelques explications pour construire une aventure ; en cinq pages tout est plié (vous n'aurez donc aucune excuse de ne pas le lire). La présentation du background est tout de même un peu succincte ; il vaut mieux avoir lu l'ouvrage de référence. Ici, pas de combats meurtriers ni de boules de feu, mais de la vraie aventure... à échelle 15 cm.

Neverland RPG (pour enfants)

Marion Poinot

katurajdr.jexiste.fr/dread

Un jeu dans l'univers de Peter Pan mais qui prend quelques libertés avec l'œuvre de Barrie (et c'est tant mieux). L'ambiance est tout de même plus proche de l'œuvre littéraire que du dessin animé des studios Disney. Une particularité, il y a deux niveaux de règles : un très simple pour les plus jeunes et un plus ouvert pour les plus grands.

Quimya (Parodies et Délires)

Julien Laguerre

quimya.free.fr/

Ce n'est pas vraiment du jeu de rôle mais ça en empreinte quelques ficelles. Il n'y a quasiment pas de règles et les possibilités qui sont offertes aux personnages sont infinies. Je sais que vous avez lu cette expression bien souvent, à part qu'ici, c'est vrai, les personnages peuvent absolument faire ce qu'ils veulent, le but du jeu n'étant pas la cohérence. Je vous laisse découvrir ce jeu étrange qui permet tous les délires.

Schtroumpf (pour enfants)

Clément "Archiviste" Aunis

jdrarchi.phpnet.org

Ce sont bien des petits lutins bleus en pyjama et bonnet de nuit blancs dont il s'agit. Emmener les plus jeunes dans ce pays joyeux, aider de ces règles simples et bien expliquées. Si vous êtes plus grands, que cela ne vous empêche pas de vous en servir pour un petit délire de derrière les fagots.

Spitting Volt (Parodies et délires)

Anthony "Yno" Combrexelle

<http://www.xperiments.com/spittingvolt.php3>

Les démons extraterrestres trans-dimensionnels ont débarqué et ils aiment la chaire fraîche attendrie à

coup de tronçonneuse. Ils sont très bêtes mais aussi très méchants et pleins de trucs pointus qui font mal. Un délire dans la lignée des séries japonaises façon X-Or ou Bioman, mais cette fois, les joueurs incarnent les méchants. Oui, ceux en costume de polystyrène calamiteux avec des tentacules et des grandes dents.

Vernaculus (historique)

Jean-Philippe Mouton-Mezerand

membres.lycos.fr/jphmm33/JDR/Vernaculus/

Comme le du jeu nom le laisse supposer, c'est de

l'époque romaine qu'il s'agit. Malheureusement, l'auteur ne nous offre qu'une bien petite lucarne pour pouvoir apprécier son ouvrage. Les trois pages de règles sont intéressantes et se veulent coller à l'époque. Cependant, à la place des trois interminables pages de listes de noms et prénoms romains, un peu de background aurait été le bienvenu.

* Thèmes déjà traités :

Lettre n°13 : Jeux pour enfants, historiques, romantiques, short short games, parodies et délires.

Lettre n°15 : Systèmes génériques

En direct de la Fédé

Personnes-Ressources (laurent.girard@ffjdr.org)

L'association "Terra Ludis" de Montpellier est maintenant Association-Ressource de son département. Elle remplira le rôle de Personne-Ressource du 34 (contact@terraludis.org). Gwendal Sellier, son président, a déjà permis de mettre à jour le bottin des clubs et l'annuaire des boutiques de son département. Rejoignez le pour mettre à jour les informations sur le reste de la région et pour promouvoir le jeu de rôle.

Yannick Recht, président de "D'Rôles de Jeux" est maintenant PR 67 en remplacement de Pierre Thierry. Il a déjà pris contact avec d'autres clubs pour les réunir autour de projets communs et mettre à jour les annuaires (yannick.recht@infonie.fr).

Bottin des clubs (bottin@ffjdr.org)

Un courrier vient d'être envoyé à tous les clubs qui n'avaient pas remis à jour leurs coordonnées depuis 1996. Sans réponse à ce courrier, ces clubs seront supprimés du bottin. L'an prochain, d'autres courriers partiront pour couvrir les années 1997 à 2000.

Les départements 34, 35 et 49 ont été remis entièrement à jour ce dernier trimestre. Nous avons besoin d'aide pour mettre à jour d'autres départements pour lesquels il n'y a pas de personnes-ressources (contact_bottin@ffjdr.org).

La maquette du nouveau site web du bottin des clubs est achevée, le site devrait être en test d'ici la fin de l'année. Il devrait permettre aux clubs de remettre à jour directement leurs informations.

Comités Locaux (laurent.girard@ffjdr.org)

Constitution d'un comité en Bretagne : une réunion de préparation du règlement intérieur et du projet associatif aura lieu auprès de Rennes le 11 septembre prochain afin de constituer le comité local de Bretagne "La Guilde de Bretagne". Ce comité local

regroupera toutes les associations de jeux de simulation et en particulier les JdR et GN.

Les comités locaux Lugdunum et ASP ont été supprimés de la liste des comités locaux de la FFJdR car leur activité était mourante.

Si vous connaissez une inter-association pouvant répondre aux critères de comité local de la FFJdR, faites nous la connaître (laurent.girard@ffjdr.org).

Fête du Jeu (laurent.girard@ffjdr.org)

Cette activité est au point mort par manque d'information sur les clubs qui participent à la Fête du Jeu. Si tel est votre cas ou si vous connaissez des rôlistes y participant, faites vous connaître (laurent.girard@ffjdr.org).

Fabrication de plaquettes (renaud.clausin@ffjdr.org)

Plaquette JdR : La plaquette couleur 3 volets est terminée et est en court d'impression. La date butoir donnée à l'imprimeur est le 27 septembre afin d'avoir des exemplaires pour le Monde du Jeu.

Plaquette FFJdR : Elle est en bonne voie, reste à finaliser le texte (correction) et la couleur (pour être en accord avec le nouveau logo). Pas de date précise pour l'impression.

Groupe de travail juridique (julien.aubert@ffjdr.org)

Un dossier de demande d'agrément départemental Jeunesse et Sports a été déposé et devrait passer en commission à l'automne. Un représentant du Ministère nous rendra visite au Monde du Jeu.

Le conseil juridique a été sollicité par deux fois. Les rôlistes avocats ou juristes souhaitant être personnes référentes en cas de question posée par un de nos membres peuvent se faire connaître auprès de moi.

En direct du CA (résultat des votes)

PLAQUETTE JdR

Approbation du travail présenté
10 votes pour, 6 abstentions

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

RETRAIT DU STATUT COMITE A LUGDUNUM ROLISTE (INACTIF)

13 votes pour, 0 contre, 3 Abstentions

RETRAIT DU STATUT COMITE A L'ASP (INACTIF)

13 votes pour, 0 contre, 3 Abstentions

COOPTATION DE RENAUD CLAUSIN EN REMPLACEMENT D'ERICK OZOUF

Adoption à l'unanimité des suffrages exprimés

CORRECTION ARTICLE 20 DU RI

8 votes pour, 1 contre, 1 abstention

ADOPTION DE LA CHARTE D'UTILISATION DES FORUMS

(Texte joint)

7 votes pour, 1 contre, 1 abstention

CHANGEMENT D'ASSURANCE

Nous quittons la MAAF pour adopter l'assurance de la FédéGN.

12 votes pour

Brèves de Fédé

Sites du mois FFJdR

(Élus par les visiteurs du site web)

Juillet : La Guilde des Songes – <http://laguildedessonges.free.fr>

Août : L'Alliance des Rôlistes – <http://www.alliancedesrolistes.com>

Septembre : Cyberkepon – <http://cyberkepon.cjb.cc/>

Des changements dans le Comité Yvelines et Hauts de Seine

Eh oui, depuis le 1^{er} juillet, le président du comité a changé. Erick Ouzouf, l'ancien président, a quitté le comité après avoir fait de *la tribu de Meth'Kaff* une association dynamique, en pleine forme et à l'écoute des joueurs. Pour la toute première fois, c'est une association qui a la charge du poste de président : *l'Arcane des Jeux* (qui disait qu'une association membre ne pouvait pas s'impliquer et avoir un rôle majeur dans la Fédé ???).

Qu'est que cela va changer pour le comité ? Eh bien, nous allons continuer nos actions d'information et l'étude de la population rôliste dans les Yvelines et Hauts de Seine. Nous tenterons de développer le jeu

de rôle par des actions de découverte et de continuer à être présents pour la fête du jeu. Et pourquoi ne pas faire une grande convention réunissant tous les rôlistes de la région ?

Sachez qu'il est toujours possible de rejoindre le Comité, que vous soyez un(e) joueur(se) ou une association. Web : <http://www.ffjdr78.org> – Contact : contact@ffjdr78.org

Des mercis qui font plaisir

« Bonjour à tous,

Tout d'abord, je voudrais adresser un grand merci à la Fédé pour tous les documents qu'elle a mis à notre disposition sur ce site et qui nous ont aidé à monter notre projet d'association qui compte à ce jour 26 membres actifs.

Nous sommes parvenus à trouver un local et à rassembler quelques ressources pour dynamiser notre activité dans l'agglomération bordelaise...

L'association *Dragons Trésors et Contes* organise des parties tous les vendredis soir à partir de 21h00 au 131 bis rue Amédée St Germain à Bordeaux.

Bien sûr, il est également temps pour nous de prolonger l'action de la Fédération au niveau local afin de multiplier les initiatives et les manifestations autour du Jeu de Rôle. Et nous sommes à la recherche de toutes les bonnes volontés pour mener notre action et/ou participer à nos manifestations, alors n'hésitez

pas à passer nous voir !!!

Merci encore et bravo pour votre action !

Ze-poet, Ze-poet@laposte.net »

On y était !

Nuit du jeu, 9 juillet 2005

A l'occasion de la Nuit du jeu organisée par le Petit Ney, la FFJdR a disposé d'une table, ce qui lui a permis de présenter le JdR à un groupe de quatre joueurs et joueuses. Valérie Pomel a animé une partie de R.Ê.V.E.S. Roi Arthur à des joueurs acharnés,

dont l'âge était compris entre 28 et 40 ans. Elle a présenté la FFJdR, R.Ê.V.E.S., quelques jeux, etc. à quatre nouveaux joueurs respectables, qui n'auront sans doute de cesse que de présenter notre sympathique passion à leurs ami(e)s.

Chan'

Charte d'utilisation des forums de la FFJdR

Version 1.0, juillet 2005

1. Préambule

Les forums de la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR) constituent un espace d'échange destiné à permettre à ses utilisateurs de poser des questions et d'apporter des réponses concernant la FFJdR ou le jeu de rôle (JdR) en général, de poster des petites annonces, etc. Cet espace d'échange privé est la propriété de la FFJdR et son utilisation par des utilisateurs membres de la FFJdR ou extérieurs à la fédération est soumise au respect des règles énoncées ci-après.

Les utilisateurs des forums sont encouragés à s'enregistrer et à poster depuis leur compte. Cela permet de les contacter en privé en cas de besoin. La FFJdR se réserve le droit de réserver certains de ses forums aux seuls utilisateurs enregistrés.

2. Administration et modération

Les administrateurs des forums sont en charge de la maintenance technique du forum, de la nomination des modérateurs et de la gestion des forums. Ils sont membres de la FFJdR (*) et sont mandatés par son conseil d'administration. Ils sont reconnaissables par la mention « Administrateur forums » et le logo FFJdR indiqués sous leur pseudonyme.

Les modérateurs sont nommés par les administrateurs des forums. Ils ne sont pas nécessairement membres de la FFJdR (*). Ils ont pour mission d'animer un ou plusieurs forums et de s'assurer qu'ils restent facilement lisibles. Ils se doivent aussi de prévenir les conflits entre utilisateurs ou de modérer leurs messages si la prévention n'a pas suffi. Ils doivent supprimer ou éditer les messages contraires à la loi française et à la présente charte. Les messages à caractère xénophobe ou pédophile seront notamment immédiatement supprimés. Les modérateurs opèrent dans l'esprit de la charte, mais ne répondent de leurs actions

que devant les administrateurs. Ils sont libres d'expliquer ou non aux utilisateurs le fondement de leurs décisions. La liste des modérateurs apparaît sur chaque forum.

Les administrateurs et modérateurs s'efforcent de supprimer ou d'éditer tous les messages à caractère répréhensible aussi rapidement que possible. Toutefois, il leur est impossible de passer en revue tous les messages en temps réel. Les utilisateurs admettent donc que tous les messages postés sur ces forums expriment la vue et opinion de leurs auteurs respectifs, et non pas des administrateurs, modérateurs ou de la FFJdR (excepté les messages postés par eux-même) et par conséquent ne peuvent pas être tenus pour responsables.

Les utilisateurs des forums acceptent le fait que les administrateurs et les modérateurs aient le droit de supprimer, éditer, déplacer ou verrouiller n'importe quel sujet de discussion à tout moment.

(*) Les membres de la FFJdR sont

identifiés par la mention « Membre FFJdR » et le logo FFJdR indiqués sous leur pseudonyme.

3. Messages non souhaités

La FFJdR et le JdR sont les thèmes principaux de ces forums. Les sujets qui gravitent autour de ces thèmes rentrent également dans le cadre des forums : autres jeux, sources d'inspirations, etc. Tous les autres thèmes sont hors-sujets et tolérés uniquement dans la section « Forums généraux ». Les utilisateurs doivent veiller à ne pas faire dériver les sujets traitant de la FFJdR ou du JdR vers d'autres sujets.

Les utilisateurs consentent à ne pas poster de messages injurieux, obscènes, vulgaires, diffamatoires, menaçants, sexuels ou tout autre message qui violerait les lois applicables en France. Outrepasser cette règle conduira un utilisateur à être banni immédiatement des forums de façon permanente (selon la gravité des faits, son fournisseur d'accès Internet pourra en être informé). L'adresse IP de chaque message est enregistrée afin d'aider à faire respecter ces conditions.

Les attaques personnelles ne seront notamment pas tolérées. Les idées d'un utilisateur peuvent être critiquées, mais jamais sa personne.

Les utilisateurs sont tenus de poster leurs interventions dans le forum adéquat. Il existe différents forums pour abriter différentes discussions, merci d'en tenir compte. Tout message mal placé sera déplacé sans préavis.

Les utilisateurs ne doivent pas poster de message en plusieurs exemplaires dans différents

forums. Les exemplaires surnuméraires ne relevant pas des forums concernés seront détruits sans préavis.

Si un utilisateur poste un message en double ou dans un mauvais forum par accident, il doit contacter un administrateur ou un modérateur *par message privé* pour que ce dernier puisse intervenir dans les meilleurs délais.

Petites annonces : La section « Petites annonces » des forums est destinée à mettre en relation des personnes individuelles. Les annonces concernant des transactions sur un site d'enchères ou toute autre boutique en ligne ou non seront effacées sans préavis. Les vendeurs souhaitant passer une petite annonce sont tenus d'indiquer un prix de vente.

4. Prévention des conflits

Si un sujet de discussion donne lieu à un affrontement persistant, il n'y a aucune honte à être le premier à arrêter les frais.

Si une tension se développe avec une personne en particulier, les utilisateurs doivent régler le problème en privé (par tous moyens disponibles : e-mail, chat, message privé, voire téléphone, visioconférence ou réelle rencontre), mais *jamais* en public sur les forums.

En cas de problème, les utilisateurs sont fermement encouragés à le signaler à un administrateur ou un modérateur *par message privé*.

En cas de problème concernant la modération, les utilisateurs sont fermement encouragés à consulter un administrateur *par message privé*.

5. Mention légale

Les utilisateurs acceptent que leurs interventions soient stockées dans une base de données. Cependant, ces informations ne peuvent être collectées ou utilisées à d'autres fins et ne seront divulguées à aucune tierce personne ou société sans leur accord. Les administrateurs ne peuvent pas être tenus pour responsables si une tentative de piratage informatique conduit à l'accès à ces données.

Ce forum utilise des *cookies* pour stocker des informations relatives à l'ordinateur des utilisateurs. Ces *cookies* ne contiennent aucune des informations personnelles saisies par les utilisateurs, ils servent uniquement à améliorer le confort d'utilisation. L'adresse e-mail est uniquement utilisée afin de confirmer les détails de l'enregistrement ainsi que le mot de passe (et pour envoyer un nouveau mot de passe en cas d'oubli).

Chaque utilisateur dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui le concernent (art. 34 de la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978). Il peut, à tout moment, exercer ce droit et demander que ses contributions aux forums soient supprimées en contactant un administrateur.

6. Sources d'inspiration

Règlement des forums phpBB. <http://www.phpbb-fr.com/>

Charte du forum non-officiel du magazine Casus Belli. <http://www.pandapirate.net/casus/>

Rules & Guidelines for RPGnet Forums. <http://forum.rpg.net/>

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