

JDR-Belgique Newsletter

Numéro 5

mars 2004

Editorial

La fin de l'hiver annonce l'arrivée de nouvelles et nombreuses conventions, comme l'indique le calendrier d'avril, déjà fort chargé.

Pour notre part, nous vous invitons à venir nous rejoindre sur le salon Ludika, où nous aurons le plaisir de vous faire partager notre passion pour le jeu de rôle sur table.

Au programme, Aquelarre, Buffy the Vampire Slayer, Donjons et Dragons, Psychonautes, Stormbringer, et bien d'autres choses encore.

Nous espérons vous voir nombreux lors de cette manifestation.

Fabrice

Sommaire

Evaluateur évalué	page 2
La mort vous va si bien	page 6
Inspi-Actus	page 7
En direct de la FBJS	page 8

Crédits :

Rédacteurs : Bernard Delhousse, Etienne Goos, Paul-Henri Verheve, Fabrice Wiels.

Web : <http://www.jdr-belgique.com/>

Distribué par

Participation aux frais :

Calendrier des Manifestation

Ludika – 3-4 avril 2004

La troisième convention Ludika For gamers se déroulera les 3 et 4 avril 2004 au Ciney Expo. Comme chaque année, vous y trouverez un espace de démonstration et découverte des jeux de rôles, de plateaux, de figurines, de carte et de grandeur nature.

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

Diplonam - tournoi de JDR – 12 avril 2004

Description : Dans le cadre du Diplonam qui se déroulera les 10, 11 et 12 avril à la salle "Le Phénix" de Bouge, In Ludo Veritas organise un tournoi de jeu de rôle (Donjons et Dragons) le lundi 12 avril 2004. Ce tournoi est accessible aux débutants comme aux joueurs confirmés.

Le calendrier complet du Diplonam et des activités qui s'y dérouleront est disponible sur notre site web

<http://www.ilv.be/>

Pavillon des Trolls – 24-25 avril 2004

Khimaira organise "Le pavillon des trolls" dans le cadre des Anthinoises (3ème festival des musiques et cultures celtiques) qui se dérouleront du 23 au 25 avril à Anthisnes.

Dans ce pavillon différentes animations seront proposées : BD, expositions, artisans féeriques... Mais aussi jeux de rôles et jeux fantastiques ! Vous pourrez (re)découvrir Maléfices, Hurlement, Dying Earth, la vieille Terre, Post-Mortem, Lanfeust, mais aussi Hybrid et Confrontation.

<http://www.lefantastique.net>

L'évaluateur évalué

Pourquoi et comment il faut critiquer les maîtres de jeux...

Etat des lieux ? Et ta sœur ?

Bonjour, ou bonsoir si vous êtes à table !

Version rôlistique de l'arroseur arrosé cher à Buster Keaton, voici une expérience intéressante qu'il m'a été donné de vivre lors de parties de JdR calidifontaines chères à ma mémoire et à mon cœur. Je vais vous narrer le tout dans le détail.

Je venais de prendre un plaisir intense à m'impliquer de tous mes sens dans une partie d'INS/MV endiablée (si j'ose dire)... et ne voilà-t-il pas que le meneur, bien loin de ranger son matériel, se met à parler de "fiches"... Et tout ce bel aréopage rôlistique de sortir un stylo à bille et de saliver gaïement comme un toutou à sa mémère qui, en bon disciple pavlovien, voit s'approcher son Canigou quotidien !

Le meneur me tend alors un petit rectangle de papier, fruit de la rencontre quantique d'une imprimante à aiguilles et de l'esprit fécond de ce meneur des bords de Vesdre. Quelle ne fut pas ma surprise de constater que l'on me demandait d'évaluer le meneur ! Et ce "on", ce n'était pas n'importe qui ! C'était le meneur himself, lui-même en personne...

Je dois bien dire qu'une fois passé ce moment de surprise qui me distingue de la saucière Louis-Philippe, je me suis également pris au jeu.

C'est l'avis de Candy !

Noter les points forts, les points faibles, notifier au meneur s'il a bien incarné les PJs, si son scénario m'a paru intéressant, captivant, ou si au contraire j'ai trouvé des lourdeurs, quid des combats... tout cela, je m'en suis acquitté consciencieusement.

Peut-être ai-je éprouvé l'espace d'un instant un vil plaisir sadique. Peut-être l'ombre d'un soupçon vindicatif m'a-t-il effleuré. Peut-être, en effet, la

jalousie s'est-elle immiscée en moi et a-t-elle commencé à poindre. Aussitôt ces sentiments avaient-ils tenté de se faire jour, qu'ils étaient refoulés aux tréfonds de mon âme.

Car la réalité s'est imposée à moi. Je tenais là au bout de mes doigts, sous la forme de ce cylindre rigide, allongé, de 15 centimètres environ, la meilleure occasion de revivre, la semaine prochaine, une partie encore meilleure que celle que je venais de vivre ! Pas question, alors, de faire preuve d'une mortelle mesquinerie. Non, bien sûr.

Et l'expression "en mon âme et conscience" ne m'a jamais paru avoir davantage de sens.

Le débriefing a donc pu commencer, une fois les fiches ramassées. Car une fois les mots notés, il faut s'expliquer et entendre éloges et critiques, arguments et réponses. C'est un exercice à haute conversation ajoutée.

Inutile d'essayer de dire des vacheries que l'on ne pense pas. Impensable tout autant qu'insensé. Car ce qui est en jeu est clairement la survie du groupe, sa cohérence, son intégrité. Vous trichez et bardaf ! c'est l'embarquée.

Vous exposez au meneur vos griefs en toute honnêteté et vous le gratifiez de votre attention, vous lui montrez le respect auquel il a droit. Et lui de son côté admet la réalité de vos sensations.

Stratégie Win-Win que tout élève en marketing essaiera vainement de reproduire lors de l'oral de Gestion Bancaire partim 1 (45h + 15 h d'exercices).

Ce qui m'a scié dans cet exercice de style et de réflexion, c'est son caractère systématique et appliqué. Nous faisons tous des débriefings plus ou moins poussés et détaillés. Plus ou moins fréquents. Beaucoup au début, puis de moins en moins, rarement ensuite et puis un jour, plus du tout. Le ressentiment s'installe, les non-dits ravageurs

détruisent toute confiance et le respect disparaît. C'est beau comme du John Gray ! Mars et Vénus n'ont qu'à bien se tenir.

Non, là, pas de fléchissement. Au diable la crampe du lanceur de dés ou la hâte de retrouver ses pénates. A la fin de chaque partie, les petites fiches fleurissaient sur la table, autant de pétales réguliers, signes du plaisir de jouer et symboles de perfectionnement.

Et cela marche.

Bien sûr vous n'aurez que ma parole. Essayez pour voir ! Satisfait ou remboursé comme dit la pub.

D'ailleurs, je m'en vais de ce pas demander à l'auteur de ces fiches aussi éducatives qu'intéressantes de vous les conter par le détail.

Le pourquoi du comment, le qu'est-ce donc et le quand est-ce qu'on mange des fiches d'évaluation n'auront plus de secrets pour vous.

Mais d'abord, il me faut vous raconter quelle fut mon angoisse quand je suis moi-même passé de l'autre côté du miroir, sorte d'Alice rôliste à la recherche de mon Lapin Blanc. Et mon pain blanc, je l'ai bien mangé.

C'est aussi mon avis !

Vint donc ce moment fatidique où je dus également distribuer les redoutables fiches. Donne thermodynamique d'un Whist sans perdant, grand chelem quantique, jeu de biorôle régi par la neuromatrice ludique...

J'étais déjà un meneur aguerri. Au bas mot, une quinzaine d'années de jeu, presque autant derrière le paravent. Pour cette partie "à haut risque de blessure d'ego", j'avais opté pour Bloodlust ou Nephilim. Deux jeux finalement assez aisés... à moins que ce ne fût AD&D... Me souviens plus. Mais tendre ces fiches d'évaluation et le palpitant s'emballer. On morfle sans trop moufter.

On blague, on se décontracte comme on peut. Et on découvre les commentaires implacables. Il faut être capable de les prendre.

Car quand bien même on aura été mauvais, et même si on le devine sans oser se l'avouer vraiment, cela ne fait jamais plaisir de le lire bleu sur blanc.

Je n'ai pas poussé le vice jusqu'à aller récupérer les fiches pour vous en lire des passages. On a sa fierté... Notez que je les ai toujours.

Mais il me revient un "Les combats sont brouillons" bien senti qui a fait mouche... et pendant des années. Pour preuve, je m'en souviens toujours.

Et j'assume parfaitement ! Vous voilà prévenus. Si vous jouez avec moi, ne vous attendez pas à des miracles. Un combat est toujours brouillon... Na !

Ça glisse au Pays des Merveilles

Bien sûr, il y a une faille dans ce système. Y'a un "truc", même si Gérard Majax est loin.

Le système fonctionne d'autant mieux que l'évaluateur est lui-même susceptible d'être évalué à son tour. Et même, susceptible n'est pas le bon terme ; cela doit être une certitude. La tournante des meneurs est un élément incontournable du mécanisme.

On se trouve quelque part entre le Contrat Social de Rousseau et le Voile d'Ignorance de Rawls. On ne juge bien que parce que l'on sait que l'on sera jugé de retour. Car en tant que meneur, on aura bien évidemment envie de vraies critiques, qui nous fassent progresser. Alors pourquoi en ferait-on d'idiotes au meneur responsable de tant de plaisir et de joies.

Chaque personne à table sera donc meneur à son tour, au rythme soutenu d'un scénario complété en 3 semaines lors de séances hebdomadaires.

On comprend dès lors toute la dynamique du processus. Lorsque l'on fait ses commentaires, on communique tant avec soi qu'avec le meneur. Comment en effet reprocher aux trües ce que l'on n'aimerait pas qu'elles nous fissent?

Impossible.

Donc, au moment d'écrire vos commentaires, vous vous transposez l'espace d'un bref battement d'ailes

de papillon de l'autre côté du miroir. C'est là toute l'achtuche. "Vous ne trouverez peut-être pas Alechia, mais bien la félicité dans le JdR" (Confucius).

Ite missa est.

Pousse-toi de là, c'est mon tour

Je peux parler, oui ? Toujours à garder le crachoir pendant des heures... Bon, au détour d'une des phrases alambiquées du texte qui précède, j'ai cru déceler un appel. On parle de mes ch'tites fiches ? On veut que je donne des détails ? OK, mais je crois que le plus intéressant a été dit. Je ne vais pas faire long, ce serait comme argumenter des heures sur la différence entre un cochon sauvage et un sanglier domestique.

L'idée de ces fiches est venue très tôt dans ma "carrière" de MJ. Simplement parce que cette dernière commençait assez vite dans ma vie de rôliste, et que plutôt que de tâtonner et de rester médiocre toute ma vie, je me suis dit que les mieux placés pour me juger, c'était les quatre pâles types assis autour de la table qui avaient bouffé tous les chips en ne me laissant que les miettes. N'étant pas d'un naturel susceptible, j'ai balancé mes fiches, qui ont reçu un bon accueil. Peut-être parce que pour les joueurs, l'image du MJ tyrannique, despote ténébreux caché dans l'ombre de son écran disparaissait pour laisser place à celle d'un être humain soucieux de la qualité des parties qu'il offre à ses petits camarades. Finalement, être humble attire les sympathies (regardez le Dalai Lama : malgré son mauvais goût caractérisé en matière de mode, et le fait qu'il porte la même tige tous les jours, tout le monde l'adore).

Ta gueuuuule! Qu'en est-il concrètement?

Bon, bon, ça va ! La fiche comporte neuf critères et un espace libre pour les commentaires.

1. La qualité du scénario. C'est toujours bon de savoir si l'histoire intéresse les joueurs (même, et surtout si c'est un scénario du commerce).

2. Connaissance et application des règles. Si le MJ doit fouiller 17 fois dans le bouquin, s'il n'est pas

cohérent dans son interprétation des règles, gare à ses fesses.

3. Interprétation des PNJ. Vous l'aurez sans doute constaté, plus le MJ interprète ses personnages avec enthousiasme, plus les joueurs seront motivés pour faire de même, c'est donc un point important.

4. Les combats. Sont-ils brouillons (waahaha que je me marre) ou bien réglés comme du papier à musique ? Sont-ils fluides ou lents et purement mécaniques ?

5. Le rythme de la partie. En gros, c'est simple: si les cinq heures de la partie vous ont paru passer rapidement, c'est que le rythme était soutenu et qu'il y avait peu de temps morts.

6. L'ambiance. Un grand mot cher à certains joueurs. C'est toujours bon de savoir si tout le monde autour de la table s'est senti immergé dans l'univers du jeu, tel Nemo dans l'aquarium du dentiste.

7. Une note globale. Parce que parfois il est difficile de disséquer une partie, cette note permet de voir où vous en êtes en un clin d'oeil. On pourrait surnommer cette case "pompe à ego". Soit elle vous gonfle le cou, soit votre fierté de MJ disparaît avec le même son que l'air s'échappant d'une baudruche (pffffrrrrrrttt).

8. Enfin, la petite note qui me tient particulièrement à coeur : les joueurs indiquent s'ils se sont amusés. C'est pour moi le critère principal qui outrepassé tous les défauts indiqués dans les catégories précédentes.

Il reste encore deux choses à noter : un commentaire tout à fait libre d'abord, et puis le joueur a le droit de se noter lui-même. Il indique ainsi s'il s'est trouvé bon, médiocre ou au contraire s'il a tiré le groupe vers le haut (par exemple grâce à son incommensurable talent de roleplayer de bio-Whist neuro ludique de grand chelem quantique).

Et alors ?

La dernière étape consiste à comprendre ce que ce type mal coiffé qui utilise un stylo de calligraphie a bien voulu dire. Ensuite, il faut intérioriser tout ça,

se remettre en question, afin que pour la prochaine partie, de la chrysalide formée par les commentaires des joueurs sorte un MJ clinquant comme un sous neuf, prêt à emmener tout le monde dans les méandres métaphysiques de l'univers collectif formé par la combinaison neuro-psychique des imaginaires de toutes les personnes à table...

Traduction : se remettre en question régulièrement, c'est bon, mangez-en.

Ite missa est (bis repetitum, poil à la...).

Epilogue...

A l'instar des spectateurs de cette belle série américaine nous montrant les rues de San Francisco en compagnie de Karl Douglas et de Michael

Malden (à moins que ce ne soit l'inverse), vous avez tenu jusqu'au bout et bien mérité un épilogue.

J'en profite pour pousser tout un chacun à adapter la fiche décrite par "Mon" Etienne. Mâtinez-la à votre sauce. Adaptez-la, réécrivez-la. Il n'y a pas de copyright. Pas de droits de hauteur... nous sommes en pleine largesse... C'est la quinzaine du blanc, alles moet weg !

Ne vous endormez pas sur des lauriers aussi imaginaires que vite fanés. Évaluez-vous, sereinement, pleinement, dans la joie et l'allégresse, sans trop vous prendre la tête (ni celle du voisin), pour le fun bien sûr, et surtout pour que la prochaine partie soit encore plus jouissive, plus ouf, plus incroyable et plus abracadabrantesque que jamais. C'est bien là l'essentiel.

Inspi-Actus

Retrouvez ces actus et bien d'autres inspis sur notre site web

Dans le Courrier International n°691, nous lisons en page 22 "Rumeurs autour d'un mystérieux accident de voiture". Il y est question ni plus ni moins de soupçons planant autour de l'état d'une voiture appartenant à Kim Jong-il, leader nord-coréen depuis 1994. Et alors, me direz-vous, quelques bosses sur une limousine officielle...

Il se fait que d'aucuns n'hésitent pas à mettre en relation ces têtes froissées, alors que l'on sait que les voitures officielles sont soumises à des contrôles réguliers et roulent à vitesse réduite, avec de possibles attentats perpétrés contre le dirigeant.

Et on reparle de l'annonce de la mort de Kim Yong-sun le 27 octobre 2003, des suites d'un accident... de voiture (bien sûr) survenu le 16 juin de la même année. Coïncidence ou réalité scientifique ? Ajoutez la disparition de Pak Song-bong, les nombreux débordements du susnommé Kim Yong-sun dus à l'absorption immodérée d'alcool, le lien qui unit ce dernier à la soeur cadette du leader, le manque d'éloges officiels rendus pour les deux dignitaires dont l'apparente disgrâce a surpris beaucoup

d'observateurs, le fait que Kim Yong-sun était l'homme de confiance de Ko Yong-hi, l'épouse [non officielle] de Kim Jong-il et vous aurez bien plus qu'un vaudeville où il n'y a pas que les portes qui claquent.

Il est question d'une exacerbation des luttes intestines pour le pouvoir. Remake du Roi Lear à la sauce coréenne, le bon vieux William avait déjà tout bon.

Où veux-je donc en venir avec mes histoires ?

On connaît bien les inspis-livres, les inspis-films, les inspis-BD, les inspis-séries TV (merci à Plug qui repasse l'intégrale de Twin Peaks, mais nous en reparlerons)... mais il me semble que les rôlistes pratiquent peu l'inspi-actu.

Moi, les guerres de succession, cela m'a toujours fait kiffer grave. Et quand on a en prime des blases à s'en faire péter le palais, moi, j'en redemande. C'est clair, il va y avoir du sport et on aurait bien tort de rester tranquille.

Continuons donc notre revue de presse dans le n°691 cet excellent hebdomadaire (pour lequel je n'ai aucun attachement pécuniaire, que cela soit dit)...

En Russie, des orthodoxes bon chic bon genre se sont fait une toile ... au musée Sakharov. Plusieurs dizaines de fidèles ont détruit peintures, sculptures et oeuvres d'art diverses sous prétexte que cela avait provoqué une poussée d'indignation (sic). Les forces de l'ordre et même la justice sont convaincues. Pour preuve, les 5 ans de prison encourus par les organisateurs de l'expo "Attention, religion !". Ils auraient en effet dû faire plus attention. Tout ceci est orchestré en sous-main par le père Chargounov qui a réussi à persuader la commission d'experts statuant sur cet incident que l'exposition n'avait pu être organisée qu'en partenariat direct avec le diable.

Pour cet ecclésiaste, avant-gardisme et conceptualisme sont la "nouvelle religion du monde", c'est-à-dire de l'antichristianisme. Et de conclure que ce genre d'expo n'aurait guère été possible dans un pays musulman.

Et je vous passe le lifting de Silvio Berlusconi, sans doute devenu un simulacre de Selenim.

Terminons sur une note "gaie", du Monde des 8 et 9 février. Le vendredi 6 février dernier, à Munich, lors d'une réunion des Ministres de la Défense des 15, le talkie-walkie d'un garde du corps de M. Alliot-Marie aurait explosé. La version officielle étant que le Glock dépourvu de cran de sécurité dudit garde a fait feu tout seul, lui trouant la poche et non le pied comme on aurait pu s'y attendre. Un journaliste allemand a été légèrement blessé.



La mort vous va si bien



Aujourd'hui : Quand les immortels passent l'arme à gauche

Alors, mortel, on a décidé de revenir discuter avec la Grande Faucheuse ? Tu n'as peur de rien, dis-moi. Bien, alors puisque tu es là, assieds-toi, j'ai besoin d'un peu de compagnie. La dernière fois, j'avais parlé de la mort dans les univers med-fans. Voyons... Cette fois, je vais te parler de ceux qui osent s'appeler "immortels". Ahahah, on va voir comment ils se trompent, et comment ils finissent tous par venir me voir, un jour ou l'autre...

Quatre cents cinquante ans. Depuis le seizième siècle Danaphaïs était sur la trace de ces sept poignards d'or dérobés au gouverneur Pissarro par un étrange Inca. Ses multiples incarnations l'avaient conduit dans le monde entier. De la Terre de Feu à la péninsule du Kamtchatka, en passant par Florence, Prague, Louxor et Addis-Abeba. Il en avait retrouvé six. Avec le septième poignard, il pourrait enfin réaliser le rituel qui ramènerait Kaetchen à la vie. Kaetchen, qui lui avait été

enlevée dans les ruines d'une antique cité péruvienne... L'esprit omnibus par sa quête, Danaphaïs n'avait pas flairé le piège. Les membres de la Septième Loge l'avaient repéré et, lentement, l'avaient attiré à Damas. Attendant l'homme qui lui avait fixé rendez-vous derrière la grande mosquée, l'immortel repensait à toutes ces années passées dans l'unique but de retrouver l'être aimé. Quel humain pourrait comprendre un tel acharnement ? Danaphaïs émergea de ses souvenirs instinctivement. Une voix monocorde psalmodiait une incantation. Mais il était déjà trop tard. La sourde mélodie s'imisca dans son esprit, l'empêchant de réagir. Terrorisé, il vit s'approcher les quatre hommes tatoués de symboles occultes. Ils brandirent chacun une épée dont la seule vision causa une douleur insupportable dans l'essence même de l'immortel. Lorsque le métal maudit transperça sa chair, son coeur, sa quintessence,

Danaphais eut une dernière pensée. "Kaetchen, nous nous retrouverons bientôt...".

On rigole moins maintenant, on se croyait immortel, à l'abri des coups et des blessures fatales aux êtres humains. On avait un perso fabuleux, puissant, invincible. On en était fier de son petit Nephilim, de son Vampire, de son Ange... Et paf, un scénario qui n'avait pas l'air pire que les autres, et on est vaincu, dispersé dans les champs magiques, diabolisé, renvoyé à son créateur. On fait moins le fier. Voyons voir ce que cela implique pour le petit rôliste qui se voyait plus gros que le boeuf.

Nous n'allons refaire tout le discours sur le fait de rester digne, de ne pas foncer tête baissée vers une feuille de personnage vierge et le bouquin de règles. Nous en avons déjà parlé la dernière fois (cf. Newsletter 4), le principe reste le même. Non, on va plus précisément parler de ce qui devrait se passer dans le groupe de joueurs dont les personnages ont survécu.

Il nous faudra alors classer les groupes en deux catégories : les immortels individualistes, qui s'allient à d'autres pour de basses raisons pratiques, et les immortels qui se sont forgés des relations si fortes que finalement, les autres membres du groupe sont un véritable prolongement de leur être.

Les individualistes, d'abord. Ceux-là forment un groupe simplement parce qu'ils ne sont pas assez puissants (ou malins) pour survivre seuls. Les personnages qui perdent un membre de ce groupe ne ressentiront vraisemblablement aucune tristesse. A peine un regret, du genre "dommage, il était toujours assez con pour se lancer le premier dans la baston, ça couvrait notre fuite". Mais passée la surprise, il faut réagir, éviter les désagréments. Si le corps du malheureux est visible, il faut s'en débarrasser au plus vite. Si la police venait se mêler des affaires du groupe ("on vous a vu récemment en compagnie de la victime", etc.), cela pourrait être très embêtant. Il faut donc se débarrasser du corps, et de manière intelligente. Dissimuler toutes les preuves, tout ce qui relie cette mort au groupe, voilà la priorité. Ensuite, il faudra songer à éviter que le groupe ne subisse de nouvelles pertes. Si quelqu'un a réussi à repérer le groupe et à abattre un de ses

membres, assurer ses arrières et éliminer cette menace est une bonne idée. Enfin, il faut remplacer le membre qui manque, mais ça, en jeu de rôle, c'est classique, et immortel ou pas, ça ne change rien.

Mais passons aux immortels avec des sentiments. Et là, commençons par préciser que ces immortels ont des sentiments très forts, à l'échelle de leur éternité. Un amour entre deux Nephilim, Vampires ou tout être qui vit depuis des siècles, est si fort que pour nous, pauvres humains, il dépasse tout entendement. Cela va d'ailleurs de même avec la haine. Bon, donc un groupe d'immortels qui perd un ami (ou plus si affinités) est frappé par un drame immense, bien plus profond et douloureux que ce que nous pouvons ressentir lorsque nous perdons quelqu'un. Je vous laisse donc imaginer... Ici, au-delà des considérations pratiques du paragraphe précédent, c'est le "roleplay" qui devra en être affecté. L'absence et le vide laissés par le disparu doivent s'ancrer dans les personnages survivants, affectant leur personnalité pour les siècles qui vont suivre. Et s'il y a un moyen de le ramener, certains pourraient même consacrer leur éternité entière à réaliser cette quête. Le souvenir du disparu restera figé dans la mémoire de ceux qui restent, et les joueurs devraient l'évoquer de temps à autre ("Mmh, des Maçons. Tu te souviens du jour où Faeran s'est fait passer pour le Grand Maître de la Loge pour aller voler le tome dans le saint des saints ?"). Evidemment, tout ceci ne peut s'appliquer qu'avec un groupe de joueurs un peu porté sur le roleplay... Dans le cas contraire, vous, MJ, pourriez un peu "forcer" ce roleplay en infligeant une phobie aux survivants, une peur bleue de ce qui a causé la mort de leur ami, ou bien de certaines circonstances. Ou encore infliger quelques malus lorsqu'une menace semblable resurgira (les mêmes templiers, garous, démons, monstres, chasseurs d'immortels, schtroumpfs, etc.).

En conclusion, la mort, dégueulasse, douloureuse et injuste telle que nous la connaissons n'est rien face à la disparition d'un être immortel. Et si l'on dépasse les considérations pratiques, les grands moments de roleplay que peut apporter un tel drame ne sont pas à négliger. A vous, joueurs et maîtres de jeu, d'utiliser cette éventualité pour faire de vos parties des souvenirs immortels !

En direct de la F.B.J.S.

Assemblée générale de la F.B.J.S.

Celle-ci se tiendra le dimanche 21 mars 2004 à 14h00 dans les locaux de d'In Ludo Veritas, salle Le Phénix ; rue de l'Institut 37 à 5004 Bouge (Namur).

A cette occasion, un appel est lancé aux candidatures pour occuper un poste au Conseil d'Administration (C.A.) de la F.B.J.S. Cette candidature doit être accompagnée d'une demande pour être membre effectif (sauf si vous faites partie d'une association qui est déjà membre effectif). Le mieux est que la lettre de candidature inclue la liste des projets que vous souhaitez faire aboutir et pour lesquels vous désirez vous investir ainsi que le poste préféré. Il est, bien entendu, hautement préférable que le candidat à un poste du C.A. soit présent.

Actuellement, le C.A. se réunit tous les deux mois environ et dure de la fin de l'après-midi jusqu'en soirée (actuellement, les réunions ont lieu en semaine).

Les postes à pourvoir sont ceux de :

- Président fédéral
- Vice-président
- Secrétaire fédéral
- Trésorier fédéral
- et de 8 administrateurs

Ces derniers peuvent prendre les charges suivantes :

- Vice-secrétaire
- Président de la commission Jeux de Rôle
- Président de la commission Grandeur Nature
- Président de la commission Jeux de Plateau
- Webmaster
- Rédacteur en chef (BELudis)
- Relations extérieures

Important ! Nous rappelons que "les membres effectifs qui ne sont pas en ordre de cotisation à la date de l'Assemblée Générale en cours perdent leur qualité de membre effectif " (Art. 5bis des statuts).

Nous avons grandement besoin d'administrateurs qui ont la volonté et la capacité de s'investir activement dans la F.B.J.S.

Un tout prochain BELudis contiendra le rapport remis par les administrateurs actuels lors de l'A.G. Nous désirons nous extraire de l'aspect compte rendu de l'A.G. rébarbatif et peu productif, et y favoriser le travail sur les perspectives et les projets de la F.B.J.S. Chaque participant à l'A.G. aura la possibilité d'intervenir sur les différents rapports. Nous vous y attendons nombreux afin d'y entendre vos attentes quant à notre association.

Les demandes de membre effectif ou les candidatures à un poste au Conseil d'Administration sont à envoyer à Thierry DE BAETS (president@fbjs.be), avant la date de l'Assemblée Générale.