

# JDR - BELGIQUE

## Newsletter n° 7

### Editorial

En automne, tout comme les feuilles mortes, les conventions de jeux de rôle se ramassent à la pelle, en Belgique comme à l'étranger. On n'a que l'embarras du choix : Monde du Jeu, Toys Fair, Gen Con UK, Brussels Games World. Et choisir, c'est renoncer (quelle classe ! citer Prévert à la première ligne et Socrate à la deuxième !), vu que malheureusement il n'est pas possible de tout voir, de tout suivre et de tout rapporter ensuite.

Cette année encore, notre choix s'est porté sur le Brussels Games World, organisé pour la cinquième année consécutive dans le restaurant de l'Université Libre de Bruxelles. Nous serons là, je vous l'assure ! Un petit, mais costaud, contingent de démonstrateurs sans peur et sans reproche venus des quatre coins d'une Belgique, qui tourne de moins en moins rond, vous fera partager leur passion pour le jeu de rôle. Nous espérons vous y voir nombreux !

### Convention

#### Brussels Games World: 20 et 21 novembre 2004

La cinquième édition du Brussels Games World aura lieu les 20 et 21 novembre prochains à l'ULB, Avenue Paul Héger à 1050 Bruxelles. C'est le F1 sur le plan... vous pouvez pas le manquer



Au programme : du jeu de rôle, du jeu de plateau, du jeu de cartes, des figurines, des démonstrations mais également des tournois. Pour plus d'infos, de nouvelles neuves de tête de ligne et de couleurs, rendez-vous sur le site : <http://www.antre-jeux.be/bgw/2004.htm>.

Des professionnels du jeu seront également présents (7ième Cercle, Oriflam, Bédébile, Wings & Tracks, Khimaira, Imothep) ainsi que de nombreuses associations (La Crypte, La Guilde de l'Opale Noire, Les Saigneurs du Chaos, Les Aventuriers de l'Imaginaire, La Taverne du Dragon Rouge, la Fumble Power Force, JDR-Belgique et le Guide du Roliste Galactique...) et des créateurs de jeux (Sofène Bouzama pour son excellent ApoKryph), afin de proposer des animations aux visiteurs du salon.

#### Critical Games : 13 et 14 novembre 2004

L'équipe de la Fumble Power Force organise les samedi 13 et dimanche 14 novembre 2004 une petite convention en région liégeoise : Critical Games. Au programme, de nombreuses démonstrations de jeu de rôle (D&D, L5R, Mekton Z, Métabarons, Petites Sorcières, Psychonautes, Conan, Grand Theft Auto, Little Fears, Marvel, Nephilim), des tournois et des matchs amicaux de jeux de cartes à collectionner (Marvel, Magic).

La convention aura lieu à la rue Curé Ramoux, n°26 à 4690 Basenge. Une participation aux frais de location de la salle de 2 euros par jour est demandée. Il est conseillé de réserver auprès des organisateurs. De plus amples renseignements peuvent être obtenus en écrivant à [fumble\\_power\\_force@hotmail.com](mailto:fumble_power_force@hotmail.com)

sans peur et sans reproche venus des quatre coins d'une Belgique, qui tourne de moins en moins rond, vous fera partager leur passion pour le jeu de rôle. Nous espérons vous y voir nombreux !

### Sommaire

- La mort vous va si bien
- Pourquoi aller aux conventions ?
- Jeux de rôle amateurs, un phénomène qui prend de l'ampleur

### Crédits

Articles : Etienne Goos, Paul-Henri Verheve, Fabrice Wiels  
Relecture : Docteur B  
Mise en page : Chedya et Ulrick

# La Mort vous va si bien

*Tu es encore là, mortel ? Tu devrais plutôt aller prendre l'air tant que tu respires... Un jour, il sera trop tard. Tiens, j'y pense, quand tu mourras, tu sais ce qui va t'arriver ? Oh je sais, les religieux et les philosophes ont plein d'idées là-dessus. Non, moi je parle de ton corps. Que va-t-il devenir après ta mort ? C'est pas très frais, je peux te l'assurer. Je vais te raconter ça, tu auras certainement besoin de prendre l'air après...*

Ah, le plaisir d'être MJ ! Un vrai bonheur que de pouvoir tuer et massacrer légèrement PJs et PNJs dans un grand élan funèbre. "Le démon te regarde droit dans les yeux. Il balance sa faux dans ta direction... – mmmhhh... 1d8+1d4 / 2\*1,7+4-2+1d6 - ...OK ! Tu t'écroules et tu te vides de ton sang". Ces petites phrases font la joie du MJ, et l'horreur des joueurs. La mort est un ingrédient fondamental des scénarios qu'elle intervienne lors de combats désespérés ou d'enquêtes occultes. Combien d'histoires ne commencent-elles pas par la découverte d'un cadavre pas frais ? Et bien voici quelques explications sur ce qui arrive à un corps une fois poignardé, empoisonné, pendu, mitraillé, étranglé, décapité, écartelé, vampirisé, poussé du dix-septième étage et jeté au cachot jusqu'à la fin de ses jours... Tout ça rendra vos descriptions plus crédibles et l'effroi dans le regard des joueurs plus perceptible. (Note du relecteur : on dit « merci Etienne »)

## Rigidité cadavérique

Après la mort, un cadavre va progressivement se rigidifier (oui, de partout, espèce de gros dégueulasse !). En général, la rigidité commence 3 heures après le décès et atteint son maximum après 12 heures. Elle disparaît entre la 24ème et la 36ème heure. Dans l'ordre, c'est le cou, puis la nuque, le tronc, les bras et enfin les jambes qui se rigidifient. Et forcément, la rigidité disparaît dans l'ordre inverse. Notez cependant que si le corps est "sidéré" (on peut résumer ça en disant "tué net de chez net"), comme en cas de décapitation, la rigidité est immédiate. Et si le corps est divisé en plusieurs morceaux (du pur bonheur pour les âmes sensibles), chaque petit bout se rigidifie de son côté (oui, ce petit bout là aussi. Tu ne penses qu'à ça ou quoi ?). Pour les plus scientifi-co-intello-frimeurs d'entre vous, quelques petites choses que vous pourrez replacer en société : la rigidité se caractérise par une

perte d'élasticité des tissus, et notamment des muscles, causée par la coagulation de la myosine, une protéine présente dans le muscle. La coagulation dure jusqu'au début de la putréfaction. Si vous n'arrivez pas à épater les nanas ou à gagner au scrabble avec tous ces mots là, je ne peux plus rien pour vous... Le phénomène touche tous les muscles : coeur, iris, diaphragme, sphincters, etc. Il touche aussi les muscles lisses, d'où la possibilité d'éjaculation post-mortem.

## Refroidissement

Heureusement que les cadavres n'attrapent pas de rhumes, parce que leur température baisse d'environ 1 degré par heure. Après 24 heures, le corps sera presque toujours à température ambiante. Ceci est évidemment une moyenne. Sur la banquise, le corps se refroidira plus vite. C'est aussi pour ça que dans Columbo, le meurtrier place souvent le corps de sa victime dans un bain chaud, ça brouille les pistes (et puis le médecin légiste trouve un cadavre tout propre, merci pour lui).

## Lividités

Je ne vous apprends rien, quand on est mort, notre coeur ne bat plus (celui qui vient d'apprendre quelque chose doit vraiment -mais alors vraiment !- se remettre en question). Et donc le sang n'est plus propulsé aux quatre coins du corps. Le précieux liquide est donc soumis, comme tout le monde, à la pesanteur. Il va alors se loger dans certains endroits en fonction de sa position, et disparaître complètement de certains autres. Le sang va en outre quitter les vaisseaux sanguins et imbiber les tissus, créant des zones de lividité à la teinte rosée. Par exemple, un cadavre sur le dos présentera des lividités sur les flancs du tronc. Ces taches rosées apparaissent entre la 3ème et la 5ème heure post-mortem et deviennent fixes après 15 heures. Si le corps

est déplacé (s'il se met debout et qu'il se met à hanter la ville en dévorant le cerveau des gens, par exemple), les lividités peuvent se reformer jusqu'à trente heures après le décès.

La couleur des lividités peut aider le légiste à déterminer la cause de la mort. Une couleur rouge groseille (attention, ça tache) présage d'une intoxication au CO, des lividités sombres sont le signe d'une asphyxie, et des lividités pâles indiquent une hémorragie. Lorsqu'elles sont brunes, un poison méthémoglobinisant (26 points, mot compte triple et scrabble : 128 points ! qui dit mieux ?) a sans doute été utilisé. Enfin, si les lividités sont vert fluo, c'est que vous êtes dans un scénario Tchernobyl RPG(TM).

(Note du relecteur : Les méthémoglobinsants peuvent provoquer une chute de la tension. Il s'agit des poppers, de l'aniline, des sulfamides, du Diméthylaminophenol ou du Nitrite de soude. Il y a augmentation de la libération d'oxygène par l'hémoglobine, d'où une auto-oxydation en méthémoglobine. La méthémoglobine est donc une hémoglobine très oxydée. Dans les intoxications avec des nitrates-nitrites, la formation de la méthémoglobine dépasse le rythme de réduction et donc son pourcentage augmente. La cyanose devient perceptible lorsque la méthémoglobine dépasse 10% du total de l'hémoglobine et d'autres signes cliniques (céphalée, vertige, tachycardie, asthénie) se manifestent au-delà de 20% méthémoglobine. Sur le sujet, voir aussi la référence très médicale mais néanmoins intéressante : [http://www.med.univ-rennes1.fr/etud/medecine\\_legale/la\\_mort.htm](http://www.med.univ-rennes1.fr/etud/medecine_legale/la_mort.htm))

(Re-note du relecteur : Pour ceux qui auraient des doutes, l'auteur joue au scrabble sur un plateau de go, donc point de triviale limitation de son espace de jeu à un 15 cases sur 15 de basse extraction)

## Putréfaction

Cette dernière phase commence 48 heures après le décès. (Pour les fans de Romero, un cadavre n'a aucun intérêt pour un scénario d'horreur avant ça). Tout commence par une tache verte sur l'abdomen, en bas à droite du ventre. Cette tache est causée par la pullulation microbienne. La tache s'étend ensuite au reste du corps. A un stade plus avancé, alors que le cadavre est devenu absolument magnifique pour effrayer des joueurs, les gaz qui apparaissent dans le corps circulent sous la peau, créant un réseau verdâtre du plus bel effet sur tout le corps. A ce moment-là, c'est vraiment dégueulasse et au moins aussi gerbatif que Place Royale ou Patrick Ridremont. Pour l'odeur, reniflez une tranche de jambon achetée il y a six semaines et imaginez qu'elle fait 80 kilos, effet boeuf garanti !

## Datation de la mort

En résumé, pour dater une mort, voici quelques indices rapides: Si le corps est chaud, souple et sans lividité, vous pouvez encore vous le faire... Non ! C'est pas ça. Je veux dire, la mort date de moins de 6 heures. Si le corps est tiède, rigide et que les lividités s'effacent à la pression, la mort est intervenue il y a maximum 12 heures.

S'il est froid, rigide, et que les lividités sont fixées, on approche des 24 heures. Et si le corps a recouvré sa souplesse et qu'une tache verte est apparue sur l'abdomen, ça fait plus de 36 heures que le pauvre a passé l'arme à gauche. Notez bien que la prise de température sur l'épiderme n'est pas très précise. Le plus souvent, c'est la température rectale qui est la plus précise. C'était juste pour ajouter un détail croustillant, vous en faites ce que vous voulez...

Si les PJ ont du matos, ils peuvent vérifier la teneur en potassium de l'humeur vitrée (le liquide à l'intérieur de l'oeil pour ceux qui avaient « science faible - 3 heures »). L'oeil d'un vivant ne contient pas de potassium, mais plus la mort est ancienne, et plus on en trouve dans l'oeil du cadavre. (Note du relecteur : inutile toutefois d'en prélever si votre dernière prise de sang indique que vous en manquez)

Enfin, l'étude des larves et insectes qui se font un gueuleton sur le corps permet une datation très approximative de la mort. C'est surtout utile quand la mort date un peu et qu'on a retrouvé le cadavre à

l'odeur. Miam ! (Note du relecteur : le lecteur accroché à l'estomac bien intéressé –ou l'inverse- ira également jeter un coup d'oeil à [http://perso.club-internet.fr/emily.tibbatts/Etudes/Forensic\\_Sciences/Sciences\\_Forensiques1.htm](http://perso.club-internet.fr/emily.tibbatts/Etudes/Forensic_Sciences/Sciences_Forensiques1.htm) et lira les intéressants § sur la « ferme des corps », chère à Patricia Cornwell, endroit où toutes les perturbations possibles sont testées, toutes les larves répertoriées, tous les stades de décomposition dûment documentés afin de permettre la datation du décès la plus certaine et la plus fréquente possible)

## Trop mortel !

Bref, que ce soit pour des descriptions absolument horribles de zombies, ou pour une évocation précise d'une scène de crime, tout ce qui se trouve plus haut pourra vous servir. Je parie même qu'en cherchant un peu sur internet, vous trouverez des photos de cadavres assez dégueu pour faire gerber vos joueurs en "live" (mais je ne vous ai rien dit). Sinon vous pouvez déjà leur faire le coup de la tranche de jambon héritée de votre tante Bertha. Vous serez alors un MJ de la mort qui tue !



# Pourquoi aller aux conventions ?

*C'était un beau jour de printemps. Je flânais négligemment dans ma boutique favorite à la recherche de LA dernière nouveauté, ou à défaut DU vieux bidule que je ne connaissais pas mais dont j'avais résolument besoin et qui devrait faire ma joie pendant de jouissives heures de lecture (ainsi que le désespoir de mon épouse), lorsqu'il me prit l'envie d'engager la conversation avec un jeune homme qui se trouvait là manifestement pour des raisons similaires. Il rôdait en effet d'une étagère à l'autre en examinant avec une grande attention les jeux et suppléments disposés soigneusement sur les rayonnages... Or, donc, au fil de notre conversation, sortit une phrase qu'il m'est donné d'entendre assez régulièrement dans la bouche des rôlistes : "Ben non, moi j'avais jamais aux conventions, ça sert à rien !", affirmation péremptoire qui me donna immédiatement l'envie d'écrire l'article que vous avez sous les yeux, sur le thème suivant :*

## **Pourquoi aller aux conventions ?**

Disons le franchement, le jeu de rôle, tout en ayant un caractère social marqué, est une passion qui n'encourage pas nécessairement la rencontre de nouveaux joueurs. Suivant l'adage « Pour vivre heureux, vivons caché », une table de jeu de rôle peut s'organiser entre amis ou en famille tous les jeudis soirs sur la table d'une salle à manger, sans qu'aucun des participants ne ressente jamais le besoin de voir ce qui se fait ailleurs.

La raison en est simple : contrairement à la plupart des jeux de société, comme le bridge ou les échecs, les jeux de rôle n'ont pas pour objectif de désigner un gagnant. Même si de nombreux organisateurs de « tournois de jeux de rôle » se sont penchés sur la problématique de la cotation des performances des rôlistes, tous s'accordent pour dire que quelque soit le système adopté, la subjectivité joue une part importante dans le classement final.

Le jeu de rôle est au mieux coopératif, altruiste ; au pire, il s'agit de prendre un plaisir intellectuel onaniste en compagnie de personnes que l'on apprécie, de se voir progresser (éventuellement plus vite que son voisin) en XP ou pièces d'or, et d'en tirer le plaisir le plus vif et intense possible. Ego quand tu nous tiens... Dès lors, puisqu'il n'est pas possible de se mesurer à d'autres joueurs, pourquoi diable irait-on jouer des parties dans une convention de jeu de rôle ? Principalement pour la découverte, dirais-je, mais ce n'est pas tout.

Découverte des jeux, tout d'abord. Dans la plupart des conventions, il est possible de voir à l'oeuvre et de tester des jeux de rôle sans avoir à les acheter ni à les lire. Avant de dépenser une belle somme d'argent pour l'achat d'un jeu de rôle, il peut être intéressant, sinon primordial, d'y jouer juste une fois pour savoir s'il en vaut réellement la peine. Dans certaines conventions, il est même possible de jouer à un jeu avec son auteur. Cela permet en général se faire la meilleure idée du genre d'ambiance que celui-ci peut rendre autour de la table.

Découverte des autres, ensuite. Il y a beaucoup de façons de jouer au jeu de rôle. Même si vous êtes un joueur émérite, il y a fort à parier que vous apprendrez un grand nombre de choses en multipliant les expériences de jeu. Ainsi, par exemple, j'ai longtemps cru que le jeu de rôle sans dé, Ambre, n'était pas maîtrisable jusqu'à ce que je rencontre un maître de jeu qui me prouva le contraire à l'occasion d'un week-end de jeu organisé par un de mes amis (Note du relecteur : car il a des amis, n'en déplaise à certains !).

Certaines conventions permettent également de jouer autrement : je pense notamment aux "24 heures" de jeu de rôle organisées pendant les vacances d'été par la Guilde de l'Opale Noire et la Crypte. Bien sûr,

24 heures, c'est fort long mais c'est justement ça qui fait le charme de cette manifestation : la possibilité de jouer un grand scénario quasiment d'une seule traite, presque sans souffler. Bon, après il faut une journée complète pour récupérer, mais le jeu en vaut la chandelle.

Des conventions se concentrent sur l'aspect découverte du jeu de rôle ou des jeux de rôle amateur (jdra), beaucoup plus méconnus vu leur statut amateur, ce qui n'est pas synonyme de mauvaise qualité. Que du contraire (cf. article ci-après). C'est une excellente occasion de jouer à des jeux de rôle hors de la sphère commerciale et sortant donc complètement des poncifs du genre. Pour les promoteurs du jdra c'est une bonne occasion de tester et de recueillir des impressions, remarques, avis sur leur production par des joueurs, forcément plus neutres que leurs propres amis.

Enfin, quelques rares conventions permettent aux joueurs d'entrer en contact avec les auteurs et les éditeurs de jeu de rôle leur donnant l'occasion de faire dédicacer leurs livres, d'apprendre quelques nouvelles en primeur sur l'avenir de telle ou telle gamme ou même de présenter des idées, voire des textes, dans l'espoir d'être publiés.

Mais les conventions, c'est aussi et surtout l'occasion de papoter avec d'autres rôlistes entre deux parties de jeu et de deviser sur des sujets aussi futiles que l'importance croissante prise par le système D20 sur le marché du jeu, la réelle faisabilité d'une feuille de personnage complète à Légendes Celtiques ou encore les dernières nouveautés parues... C'est l'occasion de rencontrer vos idoles de JDR-Belgique ou du GROG (ou un cumulard qui soit les deux en même temps), d'arborer votre chemise jaune estampillée FBJS, votre dernier piercing ou votre dernier tatouage, à moins que ce ne soit un t-shirt de la première Gencon complètement délavé et bouffé des mites (ou des mythes...) et dédicacé pas Gary Gigax en personne !

Où trouver des infos sur les conventions ? On peut bien évidemment en trouver dans les magazines spécialisés (Casus Belli) mais également sur les sites de JDR-Belgique et de la FBJS (pour les conventions belges), sur le Guide du Roliste Galactique et le site web de la FFJDR (pour les conventions françaises), ainsi que dans les magasins de jeux de rôle ou via votre club... D'ailleurs, une convention, c'est aussi l'occasion de découvrir qu'il se passe autre chose dans votre bled ou votre commune que des goûters de pensionnés, des fêtes de la bière ou des expos canines... Les conventions de jeux de rôle, en quelque sorte, ont la même fonction que la partie visible de l'iceberg... Couler le Titanic ? Permettre à d'aucuns de se croire les maîtres du monde ? Que nenni, assurer la visibilité et la pérennité de notre passion.

# Le jeu de rôle amateur, un phénomène qui prend de l'ampleur

Dans la vie d'un rôliste, il n'y a pas que DD3, Vampire, Cthulhu... En sortant quelque peu des sentiers battus (commerciaux), tous tracés et confortables à arpenter, vous découvrirez sur les bas-côtés, des talus inexplorés que peuvent vous offrir les jeux de rôle amateurs (jdra)... Et il y a de bonnes trouvailles

## Le jeu de rôle amateur pas forcément amateur !

Depuis pas mal de temps, la production amateur de jeu de rôle nous a surpris par la présentation et l'édition de concepts, de jeux de rôle, d'univers surprenants, captivants et franchement novateurs à faire pâlir d'envie les modèles du genre tant l'écriture, les idées développées, le background, bref tout quoi ! y sont d'une qualité originale et, pour ainsi dire, géniale.

Comme il nous arrive de tomber en admiration devant des scénarios ou des aides de jeu pour des jdr conventionnels écrits par des amateurs, un pas de plus est franchi en découvrant de splendides nouveaux jeux de rôle complètement et intégralement conçus et rédigés par des amateurs.

Le jdra serait-il une autre façon de concevoir le jeu de rôle ? Non pas vraiment une façon opposée qui remplacerait une conception par une autre, mais une approche complémentaire, participant in fine de la même passion au bénéfice du plus grand nombre mais empruntant des chemins différents, plus expérimentaux, plus passionnés et plus désintéressés en quelque sorte ?

Nombreux sont ceux qui s'emploient à cette tâche avec une rigueur, un sérieux, une qualité, un professionnalisme et un souci de perfection qui n'ont rien à envier au milieu professionnel.

Petite précision : les jdra sont ces jeux de rôle ne rapportent rien à leur auteur et poursuivent un but, une conception sans but lucratif.

## Un phénomène actuel

Qui peut dire aujourd'hui qu'il n'a pas été mis en présence d'un jdra au détour d'une convention, d'un forum, d'un espace web, d'une discussion avec des rôlistes, d'une table de jeu... ? Les jdra sont partout depuis quelques années et cette propen-

sion va en augmentant au fil du temps. La plupart des sites accueillent et abritent au moins un jdra, les portails et annuaires spécialisés fleurissent sur la Toile, les threads sur les forums abondent, etc.

Même la presse spécialisée en parle. Pour preuve, la couverture journalistique de la 3ème Edition de la CJDRA, ou la double page consacrée au LAB.01, des manchettes, ou news sur le monde du jdra, etc. Les éditeurs commencent à s'intéresser à l'un ou à l'autre jdra, prennent contact avec l'un ou l'autre auteur...

Des conventions prônent et développent l'aspect découverte du jeu de rôle ou des jeux de rôle amateur (jdra) méconnus. On y organise des tables libres, le plus souvent "dissociées" de l'événement en lui même (de son thème ou du tournoi). Bon nombre d'organismes de conventions à l'heure actuelle invitent l'un ou l'autre auteur de jeu de rôle amateur. (Note du relecteur : Prosélytisme de bon aloi avec pour seul guide, souvent, le désir de partager ses coups de coeur avec le plus grand nombre)

## Une Convention pour les Gouverner Tous

Et comment parler de convention sans parler de la référence du genre : la CJDRA ! La Convention du Jeu de Rôle Amateurs à Paris qui en est déjà à sa quatrième édition et qui a vu défiler quantité de jdra et bon nombre de joueurs. Cette convention a pour seul but la découverte de jdra avec souvent leurs propres auteurs à la maîtrise. Tout simple et ... diablement (rôlistement) efficace !

La CJDRA c'est donc LA référence en matière de convention de jeu de rôle amateur, mise sur pied afin de permettre aux auteurs amateurs de rencontrer un premier public et de défendre leur jeu. Aucun concours ou tournoi ne met en concurrence les jeux présentés. Seul le plaisir du

jeu et des rencontres rythme ce week-end. Pour l'heure exclusivement orientée jeux de rôle sur table, cette convention accueille également des démonstrations des jeux de rôle de jeunes/petites maisons d'édition.

## Leur genre, leur nombre ?

Parmi les jdra, on trouve de tout et n'importe quoi. Ne voyez là rien de péjoratif cependant ! Cela témoigne plutôt de l'étendue et de la richesse des mondes, univers, styles... disponibles ! Du féérique en passant par le futuriste, sans oublier l'incontournable médiéval fantastique, l'horreur contemporaine, ... Tentacules, Cyber, Etoiles, Apocalypse, Steampunk, Magie, Donjon et Dragon ne sont pas loin dans l'imaginaire des auteurs.

On pourrait dire, presque sans exagérer, qu'il y a presque autant de jeux de rôle amateurs sur Internet qu'il y a de rôlistes tant la Toile nous en propose ! Mais on peut en épinglez quelques uns des plus originaux ou aboutis au détour d'un clic de souris ou d'un lien anodin (dans un prochain article).

La démocratisation d'Internet a sûrement et grandement contribué à l'essor des jdra : quel meilleur moyen de les faire connaître, les diffuser au moindre prix et facilement. La joie de le faire découvrir, de présenter son « bébé » à la terre entière !

## Du web au papier

Nombreux sont les auteurs de jdra et leur équipe qui travaillent dans l'ombre de leur site web à produire une belle maquette à proposer à un éditeur ou à diffuser en une forme d'auto-édition.

Et puis de toute façon pour y jouer, il faut bien en sortir une version imprimée alors autant qu'elle soit attractive, belle, agréablement présentée, etc. D'ailleurs, tous vous diront qu'une version « papier » soignée est un gage de réussite pour que votre

jeu plaise et que l'internaute qui l'aît téléchargée et imprimée en parle par la suite autour de lui et participe ainsi à sa promotion.

Mais tous ne caressent pas ce projet, ils sont satisfaits de leur écriture, de leur création en toute honnêteté et modestie, heureux que d'autres reconnaissent et apprécient leur travail, y contribuent en donnant leur avis, en écrivant qui un scénario, qui une aide de jeu, le fassent découvrir en convention, etc. Un « rien » les contente...

### **Le milieu de l'édition professionnelle puise, table et mise sur le jdra**

Il y a peu, qui aurait cru possible ce rêve de voir son p'tit jeu de rôle chéri édité ? Réveillons-nous, les nombreux exemples sont là pour nous le prouver ! Il ne faut ni oublier ni négliger les nombreux jdra qui à l'heure actuelle ont été -ou sont en passe d'être- édités.

Ainsi, entre autres « Te Deum pour un Massacre » est en passe d'être édité par Pandora Créations, « Pavillon Noir : la Révolte » sortira sous peu chez Black Book Editions.

Dans une autre mesure, Shane Hensley (un professionnel, auteur de Deadlands entre autres) a développé un système de jeu générique baptisé Savage Worlds. A partir de règles communes, on a vu la naissance d'une multitude de mondes jouables tous azimuts, et c'était bien là le propos. Pour ne citer que Return of the Not Totally Dead, Verbe et l'Épée, Eurocorps, Musée Hunter, etc. Un même système, mais des jeux tous différents de par leur univers ou monde propre. En quelque sorte, tous des jdra.

### **Voir son jdra édité : une quête de longue haleine**

L'auteur devra s'armer de patience, prendre son bâton de pèlerin car c'est un chemin de croix qui s'ouvre à lui : attirer l'attention d'un éditeur, pouvoir lui envoyer un « manuscrit » à visionner, espérer que ça l'accroche, être dans l'air du temps, car même si le jeu est original il faut encore lui trouver un public qui sera prêt à l'acheter ! Des règles géniales et inventives rendent parfois frileux. L'éditeur (qui a de l'aversion pour le risque, c'est bien connu) va douter de leur assimilation par les joueurs et redoute une peur de l'inconnu chez les PJA (personnage-joueur-acheteur) ! Tout cela raréfie ce genre d'aboutissement.

### **L'émergence de l'auto-édition et des éditions associatives**

En France, depuis peu, le jdra a fait naître, en raison d'une part de la « frilosité » des éditeurs professionnels et d'autre part du phénomène du « beaucoup d'appelés mais peu d'élus », une toute nouvelle tendance, l'auto-édition ou les éditions associatives.

Celles-ci regroupent un consortium d'auteurs ou une équipe autour d'un jeu précis autour d'une association simple ou un association française loi 1901 (l'équivalent de notre asbl en Belgique) qui rédigera, mettra en page, éditera et distribuera le jdra en question.

Les exemples sont légions : Le LAB.00 avec ses deux exemplaires le LAB.01 et LAB.02, 7 mini-jdra, vendus à un prix ridicule par Association de l'Oeil du Sphynx, Apokryph de Sofiène Bouzama en auto-édition, Les Mousquetaires de l'Ombre par Phénix, Némédia par La Boîte à Polpette, Exil par l'Association les Ballons-Taxis, Premiers Ages chez Athal, etc.

Tous ces auteurs ont trouvé ainsi l'occasion de se faire (re)connaître professionnellement et de présenter leurs jdra sous une maquette somptueuse et peu onéreuse. Et ça marche ! Pour exemple, le LAB.01 vendu uniquement par correspondance et via une promotion sur le Web a écoulé en à peine 3 mois ses 120 exemplaires, un deuxième tirage est d'ores et déjà prévu.

### **Un phénomène à la mode Qui-Fait-Bien**

Mais nombreux sont ceux qui se lancent dans la rédaction d'un jdra parce que c'est « à la mode » et proposent généralement un texte diffus, sans aucun suivi ultérieur. Voire, à peine quelques lignes ébauchées, des lignes directrices tracées sur le papier, ils se mettent à chercher des « nègres » pour les aider à poursuivre, à mettre en forme, à achever...

Certains vont même jusqu'à quasiment pom-

per des jeux de rôle commerciaux qu'ils font passer ensuite pour une révolution dans le monde du jdra ou se servent copieusement auprès de jdra connu (ou non).

Ces jdra existent mais ils sont minoritaires parmi toutes les merveilleuses trouvailles qu'on peut faire. Enfin, cette situation est le lot de toute production parallèle ou amateur, et non propre au jeu de rôle.

### **Pour conclure**

En jouant à un jdra, vous ferez découvrir à vos joueurs d'autres choses que ce qu'ils connaissent et ont l'habitude de voir. Vu la quantité de jdra proposés, il y en a bien un qui vous bottera ! Vous vous changerez les idées, vous contribuerez à faire découvrir des horizons inexplorés. N'hésitez pas alors à envoyer un feedback de votre expérience, de vos parties à son auteur, vous participerez ainsi à l'amélioration du jeu, et ça fait toujours plaisir !

Voilà, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne exploration et de sacrées parties !

### **Pourquoi pas vous ?**

Et si vous aussi, vous avez dans vos cartons un jdra à faire découvrir, pourquoi ne pas en parler autour de vous et sur des sites ou portails spécialisés ?

Sur la Toile :

#### **Convention :**

CJDRA

<http://www.cjdra.org>

Éditeurs : Athal

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

Black Book Editions

<http://perso.wanadoo.fr/blackbookeditions/>

La Boîte à Polpette

<http://bap.portail-jdr.com/>

Phénix

<http://www.phenix-edition.org/>

Jeux : Apokryph

<http://apokryph.free.fr/entrez.htm>

Exil

<http://www.exil-jdr.fr/st/>

Le LAB.00

<http://www.lab00.fr/st/>

Te Deum pour un massacre

[http://couroberon.free.fr/Sommaire\\_TD\\_zip.html](http://couroberon.free.fr/Sommaire_TD_zip.html)