DOSSIER DE PRESENTATION

CONVENTION DE JEUX DE SIMULATION

« IL ETAIT UNE FOIS, 15 ANS DE CHIMERES DANS L'OISE »

28 et 29 Novembre 2009

ASSOCIATION LES JOUEURS DE CHIMERES

SOMMAIRE :

Les Joueurs de Chimères, *15 ans déjà !* 3

Les Joueurs de Chimères, en quelques mots ? 4

Les Chimères s'investissent 5

Les Chimères organisent 6

10 ans en 2004 7
- *10 ans, ça se fête* 8
- *Les affiches* 10

15 ans en 2009 ! 12
- *Les équipes en charge du projet* 13
- *Budget prévisionnel* 14
- *Les partenariats envisagés* 15
- *L'affiche* 16

En conclusion 17

Annexes 18
- *Les statuts de l'association* 19
- *Les Joueurs de Chimères dans la presse* 21
- Nos manifestations, quelques affiches 28

Les Joueurs de Chimères

15 ans déjà !

Dans le but de célébrer dignement son 15ème anniversaire, l'association **LES JOUEURS DE CHIMERES** organise les 28 et 29 Novembre 2009 une convention de jeux de simulation :

Il était une fois,
15 ans de Chimères
Dans l'Oise…

Ce week-end riche en émotions sera l'occasion pour l'association de rencontrer d'autres associations de jeux de simulation, mais aussi de promouvoir le jeu de rôles dans la région auprès d'un large public.

Vous trouverez dans ce dossier la présentation de l'association **LES JOUEURS DE CHIMERES** ainsi qu'une présentation de notre convention 2009.

Les Joueurs de Chimères

En quelques mots ?

Vous trouverez ci-dessous la présentation de notre association.

Nom de l'association : **LES JOUEURS DE CHIMERES**

Statut : Association Loi 1901

Objet : *« développer et promouvoir les jeux de simulation dans la ville de Pont Sainte Maxence et ses environs ».*

Bureau :
- Président : Eric BROWET
- Trésorière : Amélie MAUPIN
- Secrétaire : Jean-Noël GATAULT

Conseillers :
- Eric FONTAINE
- Olivier LECOEUVRE
- Fabrice LUCE
- Sébastien MAHIEU

Membres inscrits en 2008 : 28 membres.
Membres prévus en 2009 : 30 membres environ.
Site Internet : http://www.joueurs-de-chimeres.net/ (en construction)
Forum Internet : http://joueursdechimeres.forumactif.com/

C'est en l'an 1994, le 7 Juillet plus précisément, que l'association ***les Joueurs de Chimères*** fut créée, et c'est en septembre de la même année qu'elle a, pour la première fois, ouvert ses portes.

L'association regroupe des passionnés de jeux qui se réunissent tous les samedis de 14 heures à 21 heures afin de passer un agréable moment autour d'une table de jeu de rôles. Les jeux proposés sont divers et variés : L5R, DD 3.5 et DD 4, Cendres, Conan, Starwars, l'appel de Cthulhu, Stormbringer, Hawkmoon, Vermines, Champion, JRTM, Fading Sun, Chill etc.
L'association a pendant longtemps compté une activité grandeur nature sur le thème « Vampire, la Mascarade ».
En outre, les Joueurs de Chimères organisent occasionnellement des « soirées enquêtes » ou « murder party ».

Les Chimeres s'investissent :

L'association Les Joueurs de Chimères s'engage et s'investit dans la vie associative, dans sa ville, Pont Sainte Maxence, mais aussi dans sa région.
Vous trouverez ci-dessous différentes manifestions auxquelles l'association a eu l'honneur et la joie de participer :

Les Chimères participent :

- Participation aux forums des associations de Pont Sainte Maxence depuis la création de l'association.
- Participation à des marchés de Noël organisés par la municipalité de Pont Sainte Maxence.
- Participation à la « Fureur de la BD » de Saint Just en Chaussée durant deux années consécutives.
- Participation à la ville aux livres à Creil, en 1996,
- Participation au salon du livre et de la BD à Gisors en 1997,
- Participation aux Etats Généraux du Jeu de rôles en 1999,
- Participation et animation au Salon de l'Imaginaire à la médiathèque de Nogent sur Oise depuis sa création en 2001.
- Participation aux Joutes du téméraire en 2005.
- Participation et animation du Téléthon, à Pont Sainte Maxence en 2008.

Les Chimères en excursion :

Nous avons participé à de nombreuses et diverses manifestations et conventions de jeux de rôles dans l'Oise, à Paris, Amiens, Lille, Nancy… en partenariat avec d'autres associations de jeux de simulation. Certains membres sont notamment allés plusieurs fois à la « Convention des jeux de rôles amateurs » se déroulant au Kremlin Bicêtre, et au Monde du jeu, à Paris.
En outre, nous avons également participé en 2002, à l'émission « Ca se discute » présentée par Jean-Luc DELARUE sur le thème « Peut-on vivre en dehors de la réalité sans danger », où le jeu de rôles était représenté.

Les Chimères s'associent :

D'années en années, l'association a su se créer un réseau de contacts, au sein de la vie associative locale, des boutiques spécialisées et d'autres associations de jeux de rôles :
- la **Municipalité de Pont Sainte Maxence**,
-le **cinéma de Pont Sainte Maxence** (par l'animation d'une soirée Halloween, ou encore par l'organisation de « soirées cinéma », notamment pour la trilogie « Le Seigneur des Anneaux »)
- **Marché plus** à Pont Sainte Maxence, lors de nos « ravitaillements » quotidiens, mais aussi pour la restauration lors de nos manifestations.
- **Console et vous** à Pont Sainte Maxence, pour son soutien à notre convention 2004.
- Les *boutiques spécialisées* qui nous ont soutenu lors de notre 10ème anniversaire : **Starplayer** et **Fireball** à Paris, sans oublier, **Rocambole**, situé à Lille.
- Les maisons d'éditions **Oriflam** et **Hexagonal**, sponsors de notre convention 2004.
- **La maison de la BD** à Creil
- **Dock Games**, à Compiègne, partenaire de nos 10 ans.
- **L'Agence Immobilière Maupin**, à Pont Sainte Maxence, partenaire de nos 10 ans.
- La **Manekine**, à Pont Sainte Maxence,
- Le **Crédit Agricole** de Pont Sainte Maxence, partenaire de notre convention 2009.
- La **Tête ailleurs**, à Creil.

Les Chimeres organisent :

Réalisées tout d'abord de manière assez irrégulière, l'association organise maintenant chaque année des manifestations sur des thèmes divers et variés, ce qui nous a permis d'acquérir un savoir-faire dans la gestion d'une manifestation ainsi que de la logistique, et dans l'accueil du public.

Notre toute première manifestation fut un multitable organisé en 1995 sur le thème de Star Wars. 1996 à 1999 furent des années où les jeux de rôles avaient mauvaise presse, nous avions donc axé nos actions sur la communication et l'information auprès du public. Nous organisions tout de même de petits concours de jeux de rôles mais préférions participer aux salons et manifestations locales afin de faire découvrir notre activité. Nous avons organisé un autre multitable en 2000 : « Les secrets de Vertralia », dans un monde médiéval fantastique totalement créé par nos soins. La suite « Pouvoir sur Vertralia » a été organisée en 2002 à la demande expresse des joueurs qui avaient participé au précédent.
A compter de cette date, il a été décidé, au vu du franc succès remporté par nos multitables, d'organiser chaque année une manifestation.

- **1er Octobre 2003 :** Journée « HALLOWEEN ». Organisation par l'association d'un concours de jeux de rôles sur le thème de l'horreur, et d'une soirée costumée sur le même thème.

- **Les 30 et 31 Octobre 2004 :** « 10 ans, ça se fête ! » 100 personnes sur un week-end qui se sont réunies pour une des plus grandes conventions de jeux de rôles organisée dans l'Oise ! Vous trouverez dans les pages suivantes cette manifestation en détail à titre d'exemple, ainsi que certaines coupures de presse en annexe.

- **Le 26 Novembre 2005 :** « Allez-vous laisser un autre que vous diriger l'univers ? ». En route pour les étoiles, afin de découvrir ou redécouvrir l'univers de Babylon 5 lors de ce « multitable » haut en couleurs.

- **Les 16 et 17 décembre 2006 :** « De toutes époques et de tous horizons, Parcourant océans et galaxies, Ils sont Pirates, Corsaires ou Flibustiers » Une journée durant laquelle les participants ont pu s'immerger dans le monde mystérieux des pirates. Deux concours avaient été organisés : un concours de jeux de rôles et un concours de jeux de plateaux.

- **Le 27 octobre 2007 :** « Le Monde de la Magie vous ouvre ses portes ! »
  Munis de nos baguettes magiques, nous sommes devenus, pour ce « multitable », les élèves d'une école de magie.

- **Les 29 et 30 Novembre 2008 :** « Aurez-vous le courage d'affronter démons, morts-vivants et créatures infernales qui surgiront de la Salle Claude Monnet à Pont Sainte Maxence ? ».
  Un week-end apocalyptique sous le signe de la terreur, où nous avons pris plaisir… à vous faire peur ! Deux concours de jeux de rôles avaient été organisés sur le week-end.

10 ans en 2004 :

Afin de vous présenter au mieux les activités de l'association, vous trouverez ici à titre d'exemple, la présentation détaillée de notre première convention de jeux de rôles et de simulation, organisée pour le 10ème anniversaire de l'association :

Le jeu de rôles en exposition …

Durant le mois précédant cet évènement, une exposition sur le jeu de rôles avait été mise en place au centre culturel municipal, la « Manekine » de Pont Sainte Maxence : « Jeux de rôles, donnez vie à votre imagination ». Cette exposition avait pour but de faire découvrir l'association les Joueurs de Chimères, mais aussi notre activité principale : les jeux de simulations. Cette exposition s'inscrivait donc tout à fait dans l'objectif poursuivi par l'association depuis maintenant 15 ans : *« développer et promouvoir les jeux de simulation dans la ville de Pont Sainte Maxence et ses environs ».* (Ci-dessous, l'affiche de notre exposition qui a eu lieu du 9 au 28 Octobre 2004).

Un week-end de jeux non-stop …

Nous avions souhaité, pour ce 10ème anniversaire toucher un large public afin de mettre en place une des plus grande convention de jeux de rôles jamais organisée dans l'Oise. Ce projet nous a donc demandé une année complète de travail, mais fut un franc succès !

La convention a commencé le samedi 30 octobre au matin, à 10 heures, pour se terminer le dimanche 31 octobre à 20 heures.

Les premiers sur place, le samedi matin, furent les meneurs de jeu. En effet, ces derniers participaient au « concours MJ ». Ils disposaient donc de 4 heures afin de préparer leur partie suivant un thème imposé, avant d'être notés sur différents critères : le scénario, l'intérêt et l'amusement des joueurs notamment. Un concours pour les joueurs avait aussi été organisé, sous l'œil attentif d'un arbitre.

En parallèle, des parties d'initiation aux jeux de rôles, ainsi que des parties de jeux de plateau avaient été prévues afin de faire découvrir nos activités au grand public. Enfin, un tournoi Magic, et un jeu de figurine en temps réel sur 24 heures avaient été mis en place. Le premier concours du samedi s'est terminé dans la nuit, et les meilleurs joueurs ont été récompensés. Alors, les parties libres ont pu commencer… pour ne finir qu'au petit matin le dimanche. Le deuxième concours a eu lieu le dimanche après-midi, avec, toujours en parallèle, un tournoi de jeux de cartes et des initiations aux jeux de rôles.

Vous trouverez ci-dessous le programme officiel distribué sur place de ce merveilleux (mais fatiguant !) week-end, ainsi que nos partenaires :

10 ANS !!! CA SE FETE !!!

1ère CONVENTION DE JEUX DE SIMULATION

30 ET 31 OCTOBRE 2004
NON-STOP

PROGRAMME DES FESTIVITES :

SAMEDI 30 OCTOBRE

- 10h : Accueil des MJ pour le concours primé et présentation des thèmes imposés
- 10h – 14h : Préparation des scénarios par les MJ
- 14h : Ouverture officielle de la convention
- 15h00 : Début des parties
    - Concours primé (pour les PJ et les MJ)
    - Tournoi Magic Type 2
    - Partie temps réel sur 24 heures !!! (avec des centaines de figurines pour les combats de masse !!!)
    - Initiations
    - Parties « Fun »
- A partir de minuit
    - Fin du premier concours
    - Début de parties libres
    - Jeux de plateaux
    - Repos pour les moins courageux…

DIMANCHE 31 OCTOBRE

- 13h : Accueil des MJ et PJ pour le concours primé (concours classique)
- 13h30 : Début des parties
    - Tournoi JDC « le Seigneur des Anneaux »
    - Concours JDR primé
    - Initiations
    - Parties « Fun »
- 15h00 : Fin de la partie en temps réel
- 19h00 : Fin des concours
- 20h00 : Distribution des lots pour les vainqueurs des tournois et mot de clôture

Nous tenons à remercier ces quelques sponsors… Sans eux la fête ne serait pas ce qu'elle est…

Ville de Pont Sainte-Maxence

Rocambole - Lille

TOUTES TRANSACTIONS IMMOBILIÈRES ET COMMERCIALES
ESTIMATIONS - LOCATIONS

AGENCE MAUPIN

15, rue G. Decroze
R.N. 17
60700 PONT STE MAXENCE
Tél. : 03 44 72 22 81
Fax : 03 44 72 11 87

79 bis, rue du Gal de Gaulle
R.N. 17
60700 FLEURINES
Tél. : 03 44 63 10 46
Fax : 03 44 63 15 46

SARL "Maupin Père & Fils"
Agence fondée en 1938
Garant : SOCAF-Paris
Carte professionnelle : N° 342
RC Senlis B 412 070 757
Site internet : www.maupin-immobilier.com

Représentée par :

Pont Sainte Maxence

FIRE3ALL

Paris, 6ème arr.

ORIFLAM

CONSOLE ET VOUS

Pont Sainte Maxence

Creil

HEXAGONAL

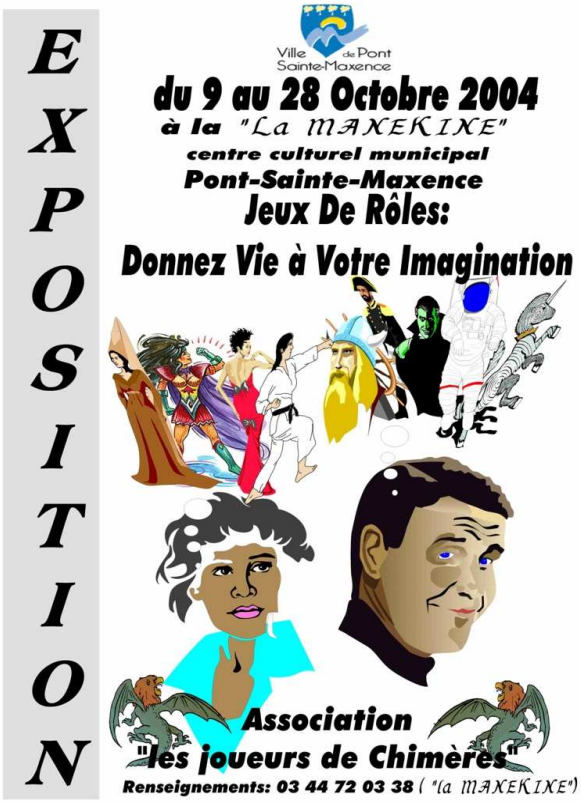
DOCK GAMES
www.dockgames.com

Compiègne

StarPlayer

Paris, 5ème arr.

L'affiche pour l'exposition :



L'affiche pour notre convention :

Bilan financier Convention 2004:

Recettes	Dépenses	Nb	Poste	Tarif
50,00 €		10	Inscriptions Magic	5,00 €
70,00 €		10	Inscriptions soirée	7,00 €
215,00 €		43	Inscriptions tournoi	5,00 €
112,00 €		14	Inscriptions cumulées (valent 2)	8,00 €
447,00 €		91	**Total inscriptions**	
200,00 €			Participation Agence MAUPIN	
150,00 €			Subvention exceptionnelle Mairie	
	50,50 €		Facture Lots Fireball	
	59,00 €		Facture Lots Starplayer	
	52,00 €		Facture Lots Rocambole	
	52,00 €		Facture Lots Console et Vous	
	38,50 €		Facture Lots Concours Magic	
	64,58 €		Facture Lots Concours SDA	
	316,58 €		**Total lots**	
	39,40 €		Frais de promotion (FMC 39,40)	
	74,42 €		Frais de courrier et affichages	
797,00 €	430,40 €			
366,60 €		**Total soirée**		
288,00 €		288	boissons	1,00 €
336,00 €		168	sandwitch	2,00 €
15,00 €		60	cafés	0,25 €
	293,56 €		Facture Marché Plus (commande)	
	58,49 €		Facture Marché Plus (compléments)	
	54,00 €		Facture Boulangerie	
639,00 €	406,05 €			
232,95 €		**Total buvette**		
599,55 €		**Total**		

Nombre de participants	91	Moyenne des consos
Sandwiches	168	1,85
Boissons	288	3,16

15 ans en 2009 !

™ Il était une fois
15 ans de Chimères
Dans l'Oise»

Pour son 15ème anniversaire, l'association Les Joueurs de Chimères a décidé d'organiser les 28 et 29 Novembre 2009 une convention de jeux de simulation sur le thème *« Il était une fois dans l'Oise ».* Cette convention nous permettra de **promouvoir d'une part, les jeux de simulation, et d'autre part notamment grâce au thème choisi, notre département de l'Oise.** En outre, nous souhaitons mettre en place en parallèle **une exposition** sur le jeu de rôles, toujours dans le but de faire connaître notre activité.
La Convention aura lieu à Pont Sainte Maxence, à la salle Claude Monnet du samedi à 14 heures au dimanche à 21 heures. L'association souhaite conserver la salle *toute la nuit* du samedi au dimanche. Il est d'ailleurs prévu un espace « buvette » et une restauration rapide (sandwiches et hot dog) sur place. Il sera aussi possible d'héberger les participants.
La convention sera ouverte au public et, par conséquent, des parties d'initiations seront mises en place. Certains scénarios joués pendant les concours vont être écrits par des auteurs du monde du jeux de rôles. Il est d'ailleurs proposé aux participants de faire découvrir durant ce week-end les jeux de leur création.

Un tournoi de jeux de plateau va être organisé, sur différents jeux, avec à la clé, plusieurs lots. De plus, un espace spécialement dédié aux jeux de plateau va être aménagé, permettant aux participants d'organiser librement des parties sur les différents jeux proposés (jeux de plateau : Robot Rallye, *Makabana,* les Colons de Catane, Zombies, Les Chevaliers de la table Ronde etc. mais aussi des jeux de cartes : service compris, Citadelle, Elixir …).
Des parties d'initiation aux jeux de rôles (notamment sur DD.4 et Vermines) seront proposées aux néophytes avec possibilité d'intégrer de nouveaux arrivants à n'importe quel moment du scénario. Les joueurs ne souhaitant pas participer aux concours de jeux de rôles, pourront, à leur convenance, organiser **des parties libres**, un espace sera prévu à cet effet. Nous proposons aux visiteurs d'organiser, s'ils le souhaitent, une partie de jeux de rôles.

En outre, une **table de jeux de rôles « MJ tournants »**, la « Ronde des MJ », sera organisée. Les joueurs se succéderont en tant que meneurs de jeu sur une même partie. Les changements de MJ auront lieu à des intervalles réguliers.
Un grand **concours de jeu de cartes** « Yu-Gi-Oh » aura lieu le samedi 28, à partir de 15 heures.
Le grand défi **« 15 heures de Chimères dans l'Oise »** consistera en une partie de jeux de rôles de 15 heures.
En outre, le samedi dans la nuit, après la remise des lots, sera organisée **« L'effroi de minuit »** : une grande partie du jeu de cartes « Les Loups Garous de Thiercelieux ».

Enfin, **deux tournois de jeux de rôles** seront organisés sur le week-end :
- Sur des jeux diversifiés (Médiéval Fantastique, Futuriste, Horreur, Contemporain, Space Opéra…), dont *Polaris, Rétrofutur, Vampire, DD 3.5, Warhammer, Hawkmoon…*
- De nombreux lots pour récompenser les meilleurs joueurs : des livres de bases, mais aussi des suppléments, des dés, des jeux de cartes, des bons d'achats…
- Des prix spéciaux seront attribués aux meneurs de jeu en fonction du déroulement de leurs parties.

Les équipes en charge du projet :

Organisation générale :
- Eric BROWET
- Jean-Noël GATAULT
- Fabrice LUCE
- Sébastien MAHIEU
- Amélie MAUPIN

Notre équipe « communication » :
- Eric BROWET
- Philippe LEMONNIER
- Amélie MAUPIN

Notre équipe « déco » :
- Jean-Noël GATAULT
- Lylia JOLLET
- Marie-Hélène MOLL

Notre organisatrice « jeux de plateau » :
- Virginie ROBREAU

Notre équipe « recherches » :
- Eric FONTAINE
- Loïc FRANCOIS
- Olivier LECOEUVRE
- Philippe LEMONNIER
- Sylvain LAMANILEVE
- Christophe MENTION
- Jérémy RAGOT

Notre équipe « jeux de cartes » :
- Maximilien MAHIEU
- Sébastien MAHIEU
- Jérémy RAGOT

Nos MJ :
- Eric FONTAINE
- Jean-Noël GATAULT
- Olivier LECOEUVRE
- Philippe LEMONNIER
- Sébastien MAHIEU
- Jérémy RAGOT

Budget prévisionnel Convention 2009 des Joueurs de Chimères

CHARGES	€
Achats	
Matières premières	0,00
Etudes et prestations	0,00
Matériels, équipements et travaux	2 200,00
Alimentation	750,00
Total achats	**2 950,00**
Services extérieurs	
Sous-traitance	0,00
Locations	0,00
Entretien et réparations	0,00
Primes d'assurances	0,00
Divers	0,00
Total services extérieurs	**0,00**
Autres services extérieurs	
Personnel extérieur	0,00
Publicité et relations publiques	400,00
Déplacements et réceptions	0,00
Frais postaux et de télécoms	0,00
Divers	100,00
Total autres services extérieurs	**500,00**
Charges de personnel	
Rémunérations du personnel	0,00
Charges sociales	0,00
Total charges de personnel	**0,00**
Emplois des contributions volontaires	
Secours et mise à disposition	0,00
Prestations	0,00
Personnel bénévole	0,00
Total emplois des contributions	**0,00**
Autres charges	
Impôts et taxes	0,00
Dotations aux amortissements	0,00
Autres charges	0,00
Total autres charges	**0,00**

PRODUITS	€
Ventes de produits et services	
Ventes de produits	0,00
Travaux	0,00
Etudes	0,00
Prestations de services	0,00
Alimentation	900,00
Total ventes	**900,00**
Produits de gestion	
Redevances pour concessions	0,00
Collectes	0,00
Cotisations	0,00
Produits divers de gestion	0,00
Total produits de gestion	**0,00**
Contributions volontaires	
Bénévolat	0,00
Prestations en nature	0,00
Dons en nature	0,00
Total contributions volontaires	**0,00**
Autres produits	
Production immobilisée	0,00
Subventions d'exploitation	1 800,00
Autres produits (billeterie)	750,00
Total autres produits	**2 550,00**

TOTAL CHARGES	**3 450,00**	**=**	**TOTAL PRODUITS**	**3 450,00**

Les partenariats envisagés :

Boutiques spécialisées :

- Rocambole (Lille)
- StarPlayer (Paris)
- L'œuf Cube (Paris)
- Le Bazar du Bizarre (Amiens)
- Le Bazar du Bizarre (Compiègne)
- Le Bazar du Bizarre (Lille)
- Martel (Amiens)
- La Vieille Cassine (Compiègne)
- Cardass (Creil)
- La Tête Ailleurs (Creil)
- La Maison de la BD (Creil)
- L'Antre du Manga (Amiens)
- Games Workshop (Amiens)

Journaux et magazines nationaux ou régionaux :

- Le Courrier Picard
- Oise Hebdo
- Le Parisien
- Casus
- D20 Mag
- Back Stab
- Vox Ludi
- Black Lotus
- Dragon Rouge

Sites Internet:

- SDEN (www.sden.org)
- GROG (www.roliste.com)
- TENEBRAE (www.mdt-fr.org)
- FFJDR (www.ffjdr.org)
- Le site de notre association
- Murder 2000 (www.murder2000.com)

Maisons d'éditions :

- Asmodée
- 7ème Cercle
- Play Factory
- Black Books Editions
- CDS éditions

Autres :

- Lycées de la région
- Conseil Général de l'Oise
- Communauté de commune
- Conseil Régional de Picardie
- Ministère de la Jeunesse et des Sports
- Autres associations de jeux de rôles
- Marché plus, Pont Sainte Maxence
- L'atelier du Grimeur
- Vie associative et sportive de Pont Sainte Maxence
- Conseil général de l'Oise
- Syndicat d'initiative de Pont Ste Maxence
- Le Château de Pierrefonds

*Nous tenons d'ores et déjà à remercier nos partenaires actuels pour cette manifestation : le **Crédit Agricole** de Pont Sainte Maxence, ainsi que la **Mairie de Pont Sainte Maxence**.*

La maquette de l'affiche pour la Convention 2009 :

En conclusion…

Rendez-vous les 28 et 29 Novembre 2009 !

Nous comptons sur votre participation et vous remercions par avance de l'intérêt que vous porterez à ce dossier et à ce projet pour les 15 ans de notre association.

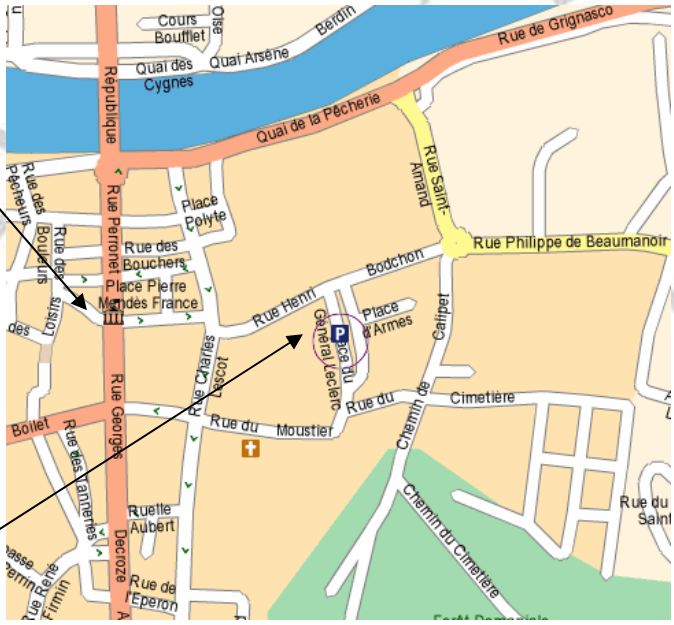
Pour toute information complémentaire vous pouvez contacter :

Eric BROWET (Président)
19, rue du Professeur Calmette
60500 Verneuil en Halatte
Tel : 03.44.24.21.70 / 06.21.49.02.13
E mail : broweteric@gmail.com

Amélie MAUPIN (trésorière)
17, Rue Georges Decroze
60700 Pont Sainte Maxence
Tél. : 06.89.15.62.84
E mail : melie2207@hotmail.com

Nous rejoindre les 28 et 29 Novembre 2009 : salle Claude Monnet à Pont Sainte Maxence. *Par le train* : arrêts en gares de Creil ou Pont Sainte Maxence, merci de nous prévenir de vos horaires et lieux d'arrivée. *En voiture :* par l'A1, sortie Senlis, prendre la direction de Creil (N330), puis de Pont Ste Maxence/Fleurines (N17, 1ère à droite).

Mairie



Salle Claude Monnet

Les Joueurs de Chimères sur le Net :
Notre site Internet : http://www.joueurs-de-chimeres.net/ (en construction)
Notre forum Internet : http://joueursdechimeres.forumactif.com/

ANNEXES

Statuts de l'association :

Article 1er - Il est fondé entre les Membres Actifs aux présents statuts une association régie par la loi du 1er juillet 1901, ayant pour titre : LES JOUEURS DE CHIMERES

Article 2 – Cette association a pour but **:** De développer et promouvoir les jeux de simulations dans la ville de Pont Sainte Maxence et ses environs.

Article 3 – Le siège social est fixé au : 19 rue du professeur Calmette 60550 Verneuil en Halatte. Il pourra être transféré par simple décision du conseil d'administration ; la ratification par l'assemblée générale sera nécessaire.

Article 4 – L'association se compose de membres d'honneur et de membres actifs.

Article 5 - Pour faire partie de l'association, Il faut être à jour de son adhésion, et être âgé de 16 ans minimum à la date d'inscription.

Article 6 - Sont membres d'honneur, ceux qui ont été élus par l'assemblée générale pour services rendus à l'association. Ils sont dispensés du paiement de l'adhésion, ne peuvent participer au vote et ne sont pas éligibles, sauf cas exceptionnel approuvé par le conseil d'administration.

Article 7 – Radiations : La qualité de membre actif se perd après une démission, un décès, une radiation prononcée par le conseil d'administration pour non-paiement de l'adhésion ou pour motif grave. L'intéressé sera au préalable invité à se présenter devant le conseil d'administration pour fournir des explications.

Article 8 - Les ressources de l'association se composent de :

- versement des adhésions,
- versement des cotisations,
- dons manuels (uniquement, et pas de legs) de faibles valeurs,
- subventions municipales, départementales, régionales, nationales et de toutes autres recettes prévues par la loi.

Article 9 - Conseil d'administration :
Le conseil d'administration est composé du président, du secrétaire, du trésorier, ainsi que de 4 Membres Actifs de l'association qui n'ont pas les fonctions précédemment citées (aucun droit à cumuler les fonctions n'est autorisé). Soit un total de 7 personnes. On appellera Bureau l'ensemble composé du président, du trésorier et du secrétaire. On appellera les Simples Conseillers les 4 Membres Actifs du conseil d'administration ne faisant pas partie du bureau.
Les Simples Conseillers et le bureau sont élus par les Membres Actifs de l'association.

Nul ne peut être membre du Bureau s'il n'est pas majeur.
Le Conseil d'administration sera renouvelé chaque année, lors d'une assemblée générale.
Les Membres Actifs du conseil d'administration sortant peuvent se représenter aux élections.
Pour qu'il puisse y avoir élection, il faut qu'il y aie au moins les deux tiers de l'association présente en voix (procurations incluses) et que les adhérents aient été prévenus de cette élection.

Election des Simples Conseillers:
Alinéa a) : peuvent être élus Simples Conseillers : Les Membres Actifs à jour de leur cotisation, ayant déjà plus de 1 an de présence dans l'association, et n'ayant pas été radiés.
Alinéa b) : peuvent voter: les Membres Actifs à jour de leur cotisation, ayant déjà plus de 6 mois de présence dans l'association, n'ayant pas été radiés, et ayant reconduit leur adhésion.
Alinéa c) : Mode d'élection: Les Membres Actifs de l'association devront voter pour 4 candidats parmi la liste des Membres Actifs ayant droit qui se présentent. Si cette liste ne comporte pas assez de nom le vote est reporté à une date ultérieure et les anciens Simples Conseillers reste en place.
Seront élus les 4 candidats ayant obtenus le plus grand nombre de voix.
S'il y a plus de 4 élus à cause d'une égalité un deuxième tour aura lieu pour départager les ex-æquo empêchant d'attendre le nombre de 4 candidats (ex: candidats **y** =20 voix ;candidats **x** =18 voix; candidats **v** =18 voix, candidat **d** =17 voix, candidat **e** =17 voix, candidats **f** =17 voix. Dans ce cas, seuls les candidats **d**, **e** et **f** empêche de donné le 4ème élu ,les autres candidats (**y**, **x** et **v**) ayant obtenu plus de voix que (**d**, **e** et **f**) sont élus Simples Conseillers. Les autres candidats qui ont moins que (**d**, **e** et **f**) sont éliminés.
Le deuxième tour est sous les même conditions que l'alinéa c et seuls peuvent se présenter les ex-æquo cités ci-dessus. En cas d'égalité, seront élus les candidats les plus anciens dans l'association (en année cumulées).

Election du Président

Alinéa d) : peut être président : les Membres Actifs à jour de leur cotisation, ayant déjà plus de 1 an de présence dans l'association, et n'ayant pas été radiés.

Alinéa e) : peuvent votés: les Membres Actifs à jour de leur cotisation, ayant déjà plus de 6 mois de présence dans l'association, n'ayant pas été radiés, et ayant reconduit leur adhésion.

Alinéa f) : mode d'élection : les Membres Actifs de l'association devront voter pour un candidat parmi la liste de ceux qui se présentent (et qui remplissent les conditions pour se présenter). Sera élu président le candidat qui aura obtenu le plus de voix. En cas d'égalité les ex-æquo se représentent au second tour afin de pouvoir les départager.

Election du Trésorier:

Les conditions et mode d'élection du trésorier sont identiques aux conditions et au mode d'élection du président.

Election du Secrétaire :

Les conditions et mode d'élection du trésorier sont identiques aux conditions et au mode d'élection du président.

Article 10 - Réunion du C.A. :

Le Conseil d'administration se réunit tous les 6 mois au moins, sur convocation du président, ou à la demande du quart de ses Membres Actifs.

Les décisions seront prises à la majorité des voix ; en cas de partage, la voix du Président sera prépondérante. Tout membre du C.A. qui n'aura pas assisté à trois réunions consécutives, sans excuse, pourra être considéré comme démissionnaire.

Le C.A. sera composé de Membres Actifs mineurs qu'à concurrence de 50% maximum de ses Membres, et à condition que ceux-ci aient présenté à l'association une autorisation de leurs parents, ou de leurs tuteurs.

Article 11 - Assemblée générale ordinaire :

L'assemblée générale ordinaire comprend tous les adhérents à jour de leur adhésion, et ceux-ci devront se réunir au moins une fois par an.

Quinze jours au moins avant la date fixée, les Membres Actifs de association seront convoqués par les soins du secrétaire (voir possibilité de passer une annonce dans une revue locale). L'ordre du jour sera indiqué sur les convocations.

Chaque année, il sera présenté à l'Assemblée générale un rapport financier et moral de l'association, ainsi qu'une présentation de budget prévisionnel mentionnant les divers projets envisagés. On procédera également à l'élection du C,A, dans les conditions prévues par l'article **9**.

Article 12 : Assemblée générale extraordinaire :

A la demande soit du président, soit du Conseil d'administration, soit de la moitié au moins des adhérents, une Assemblée extraordinaire peut avoir lieu. Toutefois, tous les adhérents devront en être avertis au moins quinze jours à l'avance.

Article 13 : Règlement intérieur. : Il peut être établi par le conseil d'administration et ensuite approuvé par les Membres Actifs, lors d'une Assemblé générale, une charte plus détaillée que les statuts, afin de faciliter le fonctionnement de l'association. On trouvera éventuellement dans ce règlement intérieur, les règles relatives au travail des salariés dans l'association.

Article 14 - Il sera procédé à une dissolution de l'association, à condition que les deux tiers des Membres Actifs en aient fait la demande et après un vote à bulletin secret. Dans se cas, l'actif de l'association sera dévolu à une association du même type, ou poursuivant le même objet.

Article 15 : Dépouillement des votes

Le dépouillement des votes sera effectué par le plus jeune Membre Actif (en âge) de l'association et le Membre Actif le plus âgé de l'association. Ils répartiront entre eux le rôle de scrutateur et d'assesseur comme ils l'entendent.

Ils devront considérer comme blanc un bulletin :

-qui n'a pas d'inscription.

Ils devront considérés comme nul un bulletin :

-qui est raturé

-qui comporte un nom de candidat absent de la liste en rapport avec le vote en cours.

Article 16 : Démission ou exclusion d'un membre du conseil d'administration

En cas de démission ou d'exclusion d'un membre du conseil d'administration, on procédera à une assemblée Générale Extraordinaire au plus tôt pour établir une élection pour le poste démissionnaire.

Article 17 : Ordres des élections Lors des élections du conseil d'administration un ordre devra être suivi

En premier sera élu le Président

En deuxième sera élu le Trésorier

En troisième sera élu le Secrétaire

En quatrième seront élus les Simples Conseiller.

Les Joueurs de Chimères dans la presse :

Un article suite à la création de notre association :

Pont : réunion des « Joueurs de Chimères »

« Les jeux de rôles provoquent chez les personnes qui y jouent, de graves troubles mentaux pouvant conduire au suicide ». A l'heure où certains médias relancent la controverse concernant ces jeux, une association compte ses trois mois d'existence avec un succès croissant à Pont.

Pourtant, lorsqu'on pénètre dans la salle Louis-Boilet, qu'occupent « Les joueurs de Chimères », comme ils se nomment eux-mêmes, trois samedis après-midi sur quatre, on devrait se sentir rasséréné. En effet, l'ambiance qui règne parmi les membres de cette association est bon enfant. « Nous sommes là pour nous amuser le samedi après-midi, explique Éric Browet, président de cette toute jeune association. Notre but n'est pas de nous prendre pour le personnage que nous créons, mais de le jouer. Les jeux de rôles, c'est un peu comme du théâtre. Notre personnage a des caractéristiques tant physiques qu'intellectuelles définies au départ et nous devons nous en accomoder. Bien entendu, certains veulent jouer et aller jusqu'au combat, fictif, bien entendu. Mais nous préférons jouer de façon plus douce parce qu'il ne faut pas oublier que les jeux de rôles sont soumis aux mêmes lois que la vie quotidienne. La répression existe aussi pour notre personnage et nous ne voulons pas lui faire courir ce risque qui pourrait compromettre la bonne marche de notre jeu et nous mettrait hors course »

4 à 12 heures

Les jeux de rôles durent de 4 à 12 heures en fonction du scénario. « Mais, racontent les joueurs, nous nous « marrons » tellement, qu'un jeu de quatre heures peut facilement en durer huit ».

Éric Browet précise encore : « cette activité permet à chacun de surmonter sa timidité naturelle. Elle oblige à s'exprimer beaucoup pour découvrir des renseignements et jouer notre personnage ».

L'association, qui a tenu sa première réunion le 24 septembre 1994, a été créée grâce au coup de pouce de Thierry Duchaussoy. Celle-ci compte actuellement vingt-trois adhérents et fait partie de la Guilde de Picardie des jeux de simulation. Elle propose à ses adhérents des jeux de rôles et des jeux de plateaux, ainsi que des jeux de cartes basés sur les jeux de rôles. Ceux-ci se passent dans différents modes : fantastique, contemporain, médiéval ou de science fiction.

Les personnes intéressées par cette activité peuvent prendre contact avec Éric Browet, après 19 h 30, au 44.71.84.48.

Le jeu se passe dans le calme et la joie.

« Les Fureurs de la BD », événement auquel a participé l'association :

Le Courrier picard 23 octobre

Saint-Just : la tête dans les étoiles

Didier Convard, auteur de « Neige », a été assailli par ses fans.

Le thème choisi, « Science-fiction et espace », a inspiré les animateurs de la 6e Fureur de B.D.

Des centaines de visiteurs se sont laissés prendre au jeu des animations proposées pour le festival de B.D. sur le thème « espace et science fiction ».

QU'ILS s'agissent de vraies étoiles, sous la coupole du planétarium, ou de mondes plus imaginaires dans les univers des auteurs de B.D., les centaines de visiteurs de la 6e « Fureur de B.D. » ont eu la tête ailleurs durant deux jours. Ils avaient beau passer obligatoirement dans un « sas de décontamination » en entrant au festival, ils ont tout de même été pris du grain de folie indispensable pour allumer le starter et s'envoler vers d'autres mondes.

De mini-chefs d'œuvre

Celui de Convard, Gine, Lemordan et autres dessinateurs plus coopératifs les uns que les autres. Malgré la foule et les files d'attente, les invités de Florence Bandera n'ont pas hésité à composer de magnifiques mises en scènes sur les pages de garde de leurs bouquins : de mini-chefs d'œuvre que leurs fans conserveront longtemps précieusement...

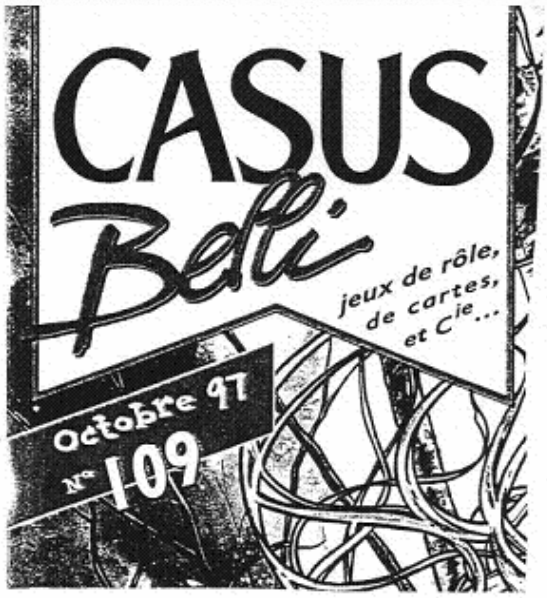
Plus fous encore, les voyages dans les jeux de rôle de l'association « Joueurs de chimères », ou encore dans les histoires sans fin de « Star Trek » et « Star Wars », qui passionnent tous les âges : les adultes savent rester de grands enfants ! Les dioramas illustrant les univers de quelques romans célèbres d'anticipation semblent avoir eu moins de succès : les visiteurs ont visiblement donné la priorité aux animations plus participatives, ou interactives comme on dit aujourd'hui.

Mais c'est avec bonheur que le festival a su cette année agrandir son espace ; étant donné le thème c'était l'occasion ou jamais. La nouvelle salle municipale, projetée de plus en plus précisément par les élus de Saint-Just, donnera certainement un jour toute son ampleur à cette manifestation très bien pensée. ■

M.C.G.

Micro-fusées artisanales

Construire une micro-fusée ? Rien de plus simple si l'on en croit les enfants de Saint-Just... Il suffit de prendre un rouleau en carton pour le corps, du balsa pour découper les ailerons et le nez, et une fois le tout assemblé, on peut décorer. Un travail à réaliser soigneusement bien sûr, et en présence d'un adulte, avant d'introduire le propulseur qui s'achète dans le commerce. « Ces propulseurs sont à peu près des répliques en miniature de ceux d'Ariane, et il vaut mieux également se procurer une rampe de lancement en magasin », précise Freddy, l'un des animateurs qui a initié les jeunes dans le cadre du Contrat d'aménagement de l'enfant. D'autres ont aussi construit des micro-fusées pendant le centre de loisirs du mois de juillet. Ils ont dû les restaurer un peu pour les faire décoller le week-end dernier sur le stade, mais ce fut un vrai bouquet spatial.



Un peu de BD

• **Fureur de BD** est une manifestation organisée par la municipalité de St-Just-en-Chaussée qui porte un nom suffisamment explicite... Le thème de cette année est : espace & science-fiction. Au menu : des expositions sur des thèmes comme l'astronomie et l'exploration du système solaire, une expo consacrée à Didier Convard et une autre à Jacobs, une pièce de théâtre tirée d'une BD, un lancement de micro fusées, des dédicaces d'auteurs de BD (Convard, Chabert, Ermaut, etc.), les gagnants de leur concours BD, et bien sûr une initiation aux jeux de rôle avec l'assoc Les Joueurs de Chimères. ✉ : Service socioculturel, mairie, 60130 St-Just-en-Chaussée. ✆ : 03 44 78 66 91.

• A l'occasion de **la fête de la BD** qui aura lieu le 7 juin 98 à Montfort-sur-Meu, les auteurs en herbe peuvent concourir

Notre 1ère Convention de jeux de simulation organisée en 2004, pour notre 10ème anniversaire :

PONT-SAINTE-MAXENCE • *Les Joueurs de Chimères fêtent leur dix ans en grandes pompes en organisant les 30 et 31 octobre, un grand week-end consacré aux jeux de simulation, et à un jeu qui durera 24 heures.*

Les Joueurs de Chimères vont fêter leur dix ans par une convention de jeux de simulations

La salle Claude Monnet se prépare doucement à être prise dans le vent d'imaginaire des Joueurs de Chimères.

Pour fêter ses dix ans, l'association Pontoise prépare *«une convention de jeux de simulations»* qui se tiendra samedi 30 et dimanche 31 octobre prochain. Il s'agit d'un large rassemblement des amoureux des jeux de rôle, de carte, de plateau et de figurines.

Le clou de cette grande manifestation sera l'organisation d'un gigantesque jeu dans lequel les participants seront immergés durant 24 heures. Il cumulera un jeu de rôle classique et un *«jeu de bataille»*, les actions et résultats des joueurs sur l'un ayant des répercussions sur l'autre.

«Nous allons sélectionner cinq volontaires pour participer pendant 24 heures à ce jeu, explique Frédéric Abate, secrétaire de l'association. *On a prévu que le Maître du jeu puisse demander un temps de pause à l'ensemble de la convention et demander à tous les autres joueurs de se réunir autour de la table 24 heures. Il informera alors le public de l'état des joueurs et les invitera à donner leur avis sur ce qu'ils feraient à leur place.»*

Il ne s'agira pas de la seule innovation qu'auront imaginé les Joueurs de Chimères pour animer leur convention. Deux autres tournois de jeux de rôle plus classiques se dérouleront : samedi de 10 heures à minuit pour les Maîtres de jeu, et dimanche de 13 à 20 heures pour les joueurs.

C'est le premier tournoi qui différera. *«Les Maître de jeu participant tireront le matin un thème spécifique à partir duquel ils auront quatre heures pour écrire leur propre scénario original*, explique Frédéric Abate. *Ils seront notés sur leurs histoires et sur l'amusement des joueurs autour de la table.»*

Les figurines jouent u nrôle capital dans certains jeux de simulation, appelés «jeux de bataille».

Les panneaux retraçant toute l'histoire et les subtilités du jeu de rôle sont exposés à la Manekine.

EXPOSITION À LA MANEKINE

Parallèlement à ces concours, les joueurs novices ou expérimentés pourront bien entendu venir participer en tant que joueurs ou Maître de jeux à la manifestation Les Joueurs de Chimères attendent des passionnés du Nord, de la région parisienne et de plus loin encore. Pour fédérer le plus grand nombre de personnes, ils ont élargi leur domaine en proposant également deux tournois de jeux de cartes. Un tournoi de *Magic*, homologué par la fédération, et un tournoi *Seigneur des Anneaux*, qualificatif pour le championnat de France qui se déroulera à Strasbourg.

La quantité de sponsors témoigne, en outre, de l'ampleur de la manifestation. Deux magasins parisiens, un magasin Lillois déjà partenaire de la soirée organisée pour Halloween en 2003, des enseignes compiegnoise, creilloise et le magasin *Consoles & Vous* de Pont-Sainte-Maxence ont notamment fourni les lots qui seront distribués aux gagnants des différents tournois.

De quoi être impatient, donc. En attendant, il est toujours possible pour les curieux d'aller visiter l'exposition sur les jeux de simulation que les membres de l'association ont installée dans les locaux de la Manekine. *«Elle nous permet de nous faire connaître un peu mieux du public*, note Frédéric Abate, *et de montrer qu'on ne se limite pas qu'aux collèges et aux lycées. On accepte tout le monde à partir de 16 ans.»*

Dix ans, ça se fête.

N. J.

Les Joueurs de Chimères comptent une trentaine d'adhérents à Pont. Ils se réunissent tous les samedis de 14 à 21 heures dans la Salle des Boulours, et le troisième samedi de chaque mois pour un jeu grandeur nature. Renseignements auprès du président, Eric Browet (03,44,24,21,70) ou du secrétaire Frédéric Abate (03,44,31,06,47).

N. J.

PONT-SAINTE-MAXENCE • *L'association des Joueurs de Chimères organisait les 30 et 31 une convention de jeux de simulation.*

Les nuits sans sommeil des Joueurs de Chimères

Il faisait nuit. Et sombre. Les rues de Pont-Sainte-Maxence étaient livrées au silence, au froid, aux échos. Toute la ville dormait. Toute ? Non. Dans la salle Claude Monnet une poignée d'irréductibles noctambules résistait encore et toujours à l'envahisseur. Et au réel, par la même occasion.

C'était la nuit du samedi 30 octobre, la convention de jeux de simulation, organisée par l'association des Joueurs de Chimères, battait son plein. Elle a duré un peu plus de trente-quatre heures non-stop. Un des jeux de rôle était prévu pour durer vingt-quatre heures mais, faute de participants, il s'est mué en un grand jeu de plateau. Au fond de la salle, des armées de figurines se déplaçaient l'âme conquérante - autant qu'une figurine puisse avoir une âme - menée par les lancements de dés des initiés.

Dans la salle, les tables de jeu accueillaient quelques équipes d'insomniaques qui s'affrontaient sur les scénarios déroulés par les Maîtres de Jeu, sur des grands succès du jeu de rôle tels «*Donjons et Dragons*» ou «*le JRTM - Jeu de rôle des Terres du Milieu*». Un peu plus loin encore, un tournoi de cartes «*Magic*» battait son plein.

Mais, sans surprise, c'est pendant les deux journées de samedi et de dimanche que la convention a eu le plus de succès, la nuit étant surtout réservée aux initiés les plus fervents.

Après la soirée Halloween que les Joueurs de Chimères avaient organisée en 2003, l'association confirme sa volonté de marquer chaque année d'une grande manifestation. De plus en plus attendue. **N. J.**

Le Parisien, 2004

Notre manifestation 2003, pour Halloween :

PONT-SAINTE-MAXENCE • *Les Joueurs de Chimères organisaient leur premier concours de jeux de rôle.*

Vivre dans de multiples univers sans bouger de sa table

Cinq jeux différents, de Chill à Donjons et Dragons, ont été le théâtre d'aventures différentes mais se rejoignant finalement.

Dans la salle Claude Monnet, cet après-midi, il n'y a pas qu'un monde. Il en coexiste même cinq et, plus fort encore, ils sont tous pourtant liés entre eux. Par un miroir. Maléfique, évidemment.

L'association maxipontaine des Joueurs de Chimères organisait samedi un concours de jeux de rôle inédit, et ils étaient un peu plus d'une vingtaine de joueurs à avoir répondu présent.

Comment gagner un concours de ce type ? Simplement en s'impliquant le mieux possible dans l'aventure proposée, la vivre le plus intensément. *«Chaque table reçoit un certain nombre de points ainsi que les joueurs individuellement*, explique Jacques d'entre les plis de sa robe de prêtre noire et des profondeurs dérangeantes de son œil orange. *Le but c'est de s'impliquer réellement, d'interpréter le scénario. Celui qui dira «je vais à tel endroit» gagnera plus de points que celui qui dira «mon personnage va à tel endroit.»*

Le jeu de rôle est somme toute un jeu de société amélioré, à la fois plus virtuel et plus réel. «L'arbitre» a donc la charge de déterminer la sincérité de l'implication de chacun.

Quant aux lots, ils étaient fournis par un magasin spécialisé lillois, le Rocambole. Quelques joueurs du Nord avaient d'ailleurs été invités mais la distance a été dissuasive. En revanche, le club joue souvent avec des accrocs du jeu de rôle de toute la région, et parfois au-delà.

L'année prochaine, le club fêtera ses dix ans. Peut-être l'occasion pour Jacques de faire ressusciter le vampire qu'il incarnait...et qui s'est fait tuer il y a peu.

N.J.

Oise Hebdo, novembre 2003

Le salon de l'Imaginaire à la médiathèque de Nogent sur Oise en 2003 :

LE CLUB DE LA SEMAINE

Le jeu de rôles veut sortir de l'anonymat

DANS la ville de Pont-Sainte-Maxence, les adeptes de jeux de rôles ne se réfugient pas dans les catacombes au clair de lune pour donner cours à leur fantaisie. Ils occupent trois samedis sur quatre une salle de la municipalité et se déploient, comme des aulos dans une cour de récréation, sur des scénarios tirés de la science-fiction. Eric Brouwet, le président des joueurs de chimères, est parfaitement intégré à la vie associative. Son association reçoit une subvention de la municipalité. « Et nous participons à un maximum de manifestations à Pont, à des salons. » Hier, ils participaient au Salon de la science-fiction à Nogent-sur-Oise, en proposant des initiations au public. Il espère laisser derrière lui un message.

« Nous ne sommes pas des fous furieux. Si le jeu de rôles était une secte, trouvez-moi un moteur de jeu qui soit riche à millions. Ce ne sont pas des gourous. » Même s'il y a quelques années une polémique s'était développée à ce sujet. Des sectes sont même venues démarcher les associations. « Ma femme, à l'époque, était de dire qu'elle participait à des jeux de rôles. Tout de suite on la regardait avec des yeux ronds. » Eric Brouwet aligne derrière lui douze ans de JDR dans le jargon des initiés. Les joueurs de chimères n'acceptent pas de membres avant l'âge de 16 ans. « Avant, ils ont du mal à s'intégrer. Ils sont encore très dépendants des parents », explique le président. A Pont, le club compte aussi six filles. Une rareté dans ces univers très masculins. Trois samedis par mois (sauf le troisième du mois), ils s'installent autour d'une table de 14 heures à 21 heures et le meneur de jeu, en s'appuyant sur un scénario, mène la danse. L'imagination des participants fait le reste. Cela ressemble à du théâtre d'improvisation. Les joueurs puisent leur inspiration dans l'univers de « la Guerre des étoiles », « Le Seigneur des anneaux », « Babylone 5 », le Cyberpunk », etc. L'essentiel c'est de décoller du monde réel et de se projeter dans le futur ou remonter jusqu'à l'époque médiévale : « Le but principal est de s'amuser, que chacun s'exprime. En général ça désamorce les plus timides. » Pour les amateurs de sensations, le club propose, le troisième samedi du mois, de 14 heures à 22 heures, l'activité Muscarade qui vous catapulte dans une ambiance gothique punk où les joueurs ont le rôle d'un vampire. Dans cet univers, on reste dans un monde virtuel. Mais Eric Brouwet retrouve sans peine le chemin de la réalité dès qu'il rentre chez lui s'occuper de son fils de 5 ans.

NATHALIE RIVERAU

Contact : brouwetric@free.fr

SALON DE LA SCIENCE-FICTION DE NOGENT-SUR-OISE, HIER 14 H 30. *Eric Brouwet (2e en partant de la gauche), président des joueurs de chimères, veut promouvoir le jeu de rôles.* (ph)

Un conte interactif

NÉS AU DÉBUT des années soixante-dix avec l'apparition du premier d'entre eux « Donjons & Dragons » (donjons et dragons), les jeux de rôles ont parfois été décrits comme le moyen idéal pour découvrir ce qui pourrait bien se passer après le mot fin d'un roman ou d'un film.

Ce sont en fait une transposition pour adultes de jeux enfantins tels que les gendarmes et les voleurs ou les cow-boys et les Indiens. Ils ont recours à des règles précises qui s'inscrivent dans un contexte spécifique (le monde des contes de fées, l'univers de « La Guerre des étoiles », etc.). Ils cherchent à reproduire une réalité virtuelle. Ils se jouent autour d'une table, sous la forme d'échanges verbaux entre un « meneur » de jeu (un conteur-arbitre) et des joueurs qui interprètent des personnages.

Le meneur de jeu prépare un scénario dans lequel les personnages sont confrontés à des situations ou des épreuves. Les joueurs expliquent comment leur alter ego imaginaire agit et le maître décide. De fil en aiguille, en partant de la trame d'un scénario conçu par le meneur, tous les participants vont élaborer une histoire unique, fabuleuse, passionnante... sans même se lever de leur chaise.

DIMANCHE 2 FÉVRIER 2003 — V

Le Parisien, 2003

Trente heures par week-end, Vincent tient son rôle

Passionnés en tout genre (5/7). Nouveau portrait de notre série d'été avec aujourd'hui Vincent qui se glisse dans la peau de personnages de jeux de rôle des heures durant.

IL QUITTE son travail en chemise blanche et cravate noire sobres. Mais dans les minutes suivantes, il sera en tenue décontractée, penché sur un plateau de jeu, avec l'esprit revanchard d'un pirate, la folie sanguinaire d'un vampire ou le désir de conquête d'un chevalier. Vincent Behloul, 24 ans, est fana de jeux de rôle, ces parties au cours desquelles les joueurs se glissent pendant des heures dans la peau de personnages embarqués dans de folles aventures.

« En 1999, des copains de lycée m'ont emmené un samedi après-midi à l'association de Pont-Sainte-Maxence les Joueurs de chimères, se souvient Vincent. Il y avait deux tables, l'une sur le thème des vampires, l'autre sur du « médiéval-futuriste ». J'ai choisi un personnage dans ce deuxième univers. Ça m'a plu. Surtout l'ambiance conviviale. » Fils unique, Vincent, très timide, va vite s'épanouir. « Le jeu de rôle, c'est comme du théâtre. Un meneur de jeu plante un décor et distille des bribes d'histoire dans laquelle chaque joueur fait évoluer son personnage. C'est un conte interactif qui se développe sur l'imagination des participants. »

PONT-SAINTE-MAXENCE, RUE DU CHANCELIER-GUERIN. *Vincent Behloul se transforme régulièrement, le temps d'un jeu de rôle, en pirate ou en chevalier.* (LP/OLIVIER ARANDEL.)

Le virus s'empare de Vincent. « Je peux jouer une trentaine d'heures par week-end, avoue-t-il. L'intérêt du jeu de rôle est de s'évader, d'oublier ses problèmes, de rencontrer des gens de tous horizons. Et de découvrir d'autres mondes en lisant des ouvrages comme *le Seigneur des anneaux*. » Parfois, il passe de l'autre côté de l'écran en devenant meneur de jeu : « Il faut gérer beaucoup de facteurs et bien maîtriser le scénario. »

Mais la passion a un coût. « J'achète des jeux et leurs extensions sur des coups de cœur. Je suis aussi collectionneur de dés. Et dépensier… Une fois, après avoir travaillé un mois, j'ai dépensé 500 € en jeux en une heure à Paris ! » Adhérent, conseiller, puis trésorier adjoint, Vincent est devenu vice-président de l'association maxipontaine, forte d'une trentaine de membres, dont des filles. Moyenne d'âge : 30 ans.

« Les jeux de rôle ont pâti de faits divers auxquels on les a improprement reliés, comme le suicide d'un étudiant à Amiens ou la profanation de tombes à Carpentras. Alors on évite les moins de 16 ans pas assez mûrs pour entrer dans un personnage et surtout en sortir. Et de 16 à 18 ans, on demande une autorisation parentale. La ville nous aide en nous prêtant une salle. Ce qui est plaisant, c'est qu'on se retrouve dans des conventions entre mordus à Amiens, Paris, Nancy, mais qu'en dehors on partage des repas ou on célèbre des anniversaires. » Les 16 et 17 décembre, le club organisera d'ailleurs salle Claude-Monnet un week-end sur le thème des pirates.

Titulaire d'un BTS informatique de gestion, ayant engagé un Deug d'histoire, Vincent s'imagine docteur en égyptologie. En attendant, pour entretenir sa passion, il doit gagner sa vie. Après avoir été animateur au Parc Astérix, il est actuellement employé… aux pompes funèbres. « Voir des familles en détresse, ce n'est pas facile tous les jours. Alors on s'habitue à tenir un rôle pour ne pas déprimer… »

Frédéric Noury

Association les Joueurs de chimères, Pont-Sainte-Maxence, tél. 03.44.24.21.70 ou 06.89.88.32.60.

DEMAIN

Yves collectionneur fou de coraux

Nos manifestations, quelques affiches :

« Les secrets de Vertralia » en 2000 :

Notre manifestation 2007 :

Notre multitable BABYLON 5 en 2005 :

Notre manifestation SURVIVAL HORROR de 2008 :