

communiqué de presse



31 janvier 2009

3 ans d'existence sous sa nouvelle forme
8 salons et conventions
5 publications
14.000 visiteurs internautes

Voilà donc le premier bilan de **L'Assemblée** après 3 ans de « renaissance ». À cela viennent s'ajouter les nombreuses collaborations fructueuses et enrichissantes avec des éditeurs, des auteurs, et des illustrateurs qui démontrent chaque jour que les cultures de l'imaginaire sont plus vivantes que jamais.

Avec notre premier projet, *les Carnets de L'Assemblée*, nous avons mis en avant bon nombre de ces partenaires, à travers leurs nouvelles, leurs scénarios, leurs illustrations. Ils savent, et font savoir autour d'eux, que nos colonnes leurs sont ouvertes et que l'accueil y est toujours bon. C'est pourquoi, aujourd'hui, **L'Assemblée** saute le pas, et devient un studio de création indépendant.

Avec, comme première pierre à l'édifice, une participation effective à la rédaction du tout dernier jeu de rôle des XII Singes, *Khaos 1795* (publié en novembre 2008), **L'Assemblée** se lance désormais dans d'autres projets ludiques et culturels, comme la publication de jeux, de suppléments ou aides de jeu officiels et non-officiels, ...

Vous voulez en savoir plus ?
Alors, n'hésitez pas à prendre contact !

Vincent Ziec
Président de L'Assemblée

Julien De Jaeger
*Rédacteur en chef
des Carnets de L'Assemblée*

et tous les membres de **L'Assemblée**

liens & **contacts** :

www.lassemblee.org

studio de création : **contact@lassemblee.org**

rédaction du magazine : **carnets@lassemblee.org**

En savoir plus sur **L'Assemblée** :

Initialement constituée en 1996, L'Assemblée, association loi 1901, a débuté en tant que club réunissant des joueurs de jeux de rôles et de simulation d'Arras et de ses environs. Forte d'une vingtaine de membres, l'association a, par la suite, étendu ses activités en organisant avec succès plusieurs manifestations ludiques (les conventions Sortilèges), dont les premiers tournois de jeu de cartes Magic™ et de jeux de rôles sur cette région. Après quelques années de sommeil, L'Assemblée fait son retour en 2005 avec une volonté de faire découvrir au plus grand nombre ces loisirs et leurs sources d'inspiration, en s'associant à différents rendez-vous culturels régionaux (salons, festivals, conventions...). Une des activités du club est alors réactivée : la publication d'un magazine. Celui-ci prend une nouvelle forme, avec une nouvelle équipe rédactionnelle, sous le nom des Carnets de L'Assemblée. Une parution sous forme de revue papier et au format électronique trouvant son prolongement par un site internet (www.lassemblee.org). Le succès du numéro Zéro (Juin 2007) permet de recentrer l'identité de l'association autour d'un seul et même but : la publication et la création rédactionnelle. C'est en 2009, après la parution de 5 numéros des Carnets de L'Assemblée, de multiples présences sur des salons, et une première collaboration avec l'éditeur Les XII Singes (Khaos 1795), que le collectif L'Assemblée décide de devenir pleinement un studio de création ludique et rédactionnelle.

www.lassemblee.org