

La Lettre

n°8

Fédération Française de Jeux De Rôle
de la **FFJDR**
Entrez dans le jeu !

Les rubriques

News du JdR

Rendez-vous

Fanzines

Mais aussi...

Le dossier :

Le JdR au
Japon

Et

FFJdR Wants
You !!!



Numéro 8 - 2,29 euros
Trimestriel
Avril - Juin 2003

EDITORIAL

Bon, ben ça y est, là je ne peux plus compter sur le contenu de la Lettre 7 qui a mis deux ans à sortir...

C'est donc une Lettre 8 totalement nouvelle formule (schling ! logo FFJdR qui brille) que vous lisez. J'espère qu'elle vous plaira et que vous la distribuerez largement autour de vous, à votre petite sœur, dans votre club, chez votre revendeur spécialisé préféré...

Et surtout, n'oubliez pas : si vous avez une idée d'article, un scénario, un truc à raconter, n'hésitez pas à me soumettre vos propositions (par courrier ou e-mail : lettre.redac-chef@ffjdr.org) ! Et si tu es illustrateur (ou trice), même sans forte poitrine, ça m'intéresse aussi !

Sur ce, je vous souhaite de bonnes vacances à tous et un super été rôliste !

J. Darmont, rédac'chef

AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...

L'Edito du Chef	2
Les news du jdr	3
Liste des boutiques partenaires	7
Dossier : le Jdr au Pays du Soleil Levant	8
L'indispensable rubrique Fanzines	11
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	12
Liste des personnes ressources	14
FFJdR Wants You !!!	15
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	16

La Lettre de la FFJdR est publiée par la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR), Siège social : c/o Pierre Thierry, 4 rue du bain aux roses, 67000 Strasbourg.
Tél. 03.88.37.09.72 Fax. 00.44.87.01.35.23.55
Mél : contact@ffjdr.org
Ouèbe : <http://www.ffjdr.org>
Imprimeur : c/o Pierre Thierry, 4 rue du bain aux roses, 67000 Strasbourg.
Directeur de la publication : Jérôme Chabrol.

- Rédaction (lettre@ffjdr.org) -

Rédacteur en chef : Jérôme Darmont (lettre.redac-chef@ffjdr.org)
Maquettiste : Gilles "L'Âme Damnée" Février (fevrier@mail.dotcom.fr).
Rubriques :
"Rendez-vous" : Gilles Février,
"Fanzines" : Jérôme "Mithriel" Darmont
Couverture : Laurence Barbero

Les News du JdR

Les news du trimestre
du Guide du Rôliste Galactique
(<http://www.roliste.com>)



AVRIL

Post-Mortem

On en sait aujourd'hui guère plus sur ce mystérieux jeu que prépare Oriflam. Les rumeurs vont bon train ! Sortie prévue en septembre 2003. Pour les curieux, une preview est disponible sur le site <http://www.postmortem.info>.

Origins Award 2002

Voici un petit résumé des nominés aux Origins Awards récompensant les meilleurs jeux de 2002, vu de l'œil du rôliste bien entendu.

Meilleur jeu de rôle :

- Buffy the Vampire Slayer - Eden Studios
- Call of Cthulhu d20 - Wizards of the Coast
- Mutants and Masterminds - Green Ronin
- Silver Age Sentinels - Guardians Of Order
- The Lord of the Rings - Decipher

Meilleure aventure :

- Barsaive in Chaos - Earthdawn - Living Room Games
- City of the Spider Queen - D&D3 - Wizards of the Coast
- Doom of Odin - d20 System - Avalanche Press
- Little Keep on the Borderlands - Hackmaster - Kenzer & Company
- Sheep on the Borderlands (from Dork Tower 17) - Dork Storm Press
- Son of the Dragon, dans "Vlad, the Impaler: Blood Prince of Wallachia" - d20 System - Avalanche Press
- Orbital Decay - Transhuman Space - Steve Jackson Games

Jeu de l'année (dont JdR) :

- Buffy the Vampire Slayer - Eden Studios
- Mage Knight Dungeons - WizKids
- Marvel HeroClix : Infinity Challenge - WizKids
- MechWarrior : Dark Age - WizKids
- Mutants and Masterminds - Green Ronin

Meilleur supplément de JdR :

- Celtic Age - d20 System - Avalanche Press
- Freeport: The City of Adventure - d20 System - Green Ronin
- Kingdom of Kalamar Player's Guide - d20 System - Kenzer & Company
- Nyambe : African Adventures - d20 System - Atlas Games
- d20 System - Avalanche Press

Meilleure conception graphique pour un livre (dont JdR) :

- Buffy the Vampire Slayer - Buffy the Vampire Slayer - Eden Studios
- Kingdom of Kalamar Altas - d20 System - Kenzer & Company
- Mutants and Masterminds - Mutants and Masterminds - Green Ronin
- Nobilis 2nd Ed - Nobilis - Hogshead Publishing
- The Official Collector's Guide to Mage Knight Vol 1 & 2 - WizKids

Meilleures illustrations (dont JdR) :

- Children of the Sun (couverture) - Misguided Games
- MechWarrior : Dark Age Starter Boxes - WizKids
- Napoleon in the Desert (couverture) - Avalanche Press
- Nobilis 2nd Ed - Nobilis - Hogshead Publishing
- Noble Steeds A d20 Guide to Horses and Mounts - d20 System - Avalanche Press

Columbia Games change de stratégie

Chez Columbia Games, l'éditeur de Hâr, on décide de faire cavalier seul en ne diffusant plus les produits par le biais de revendeurs. La vente en ligne et par correspondance seront donc désormais les seuls moyens de se procurer leurs produits.

Hasbro de nouveau bénéficiaire

Retour dans le vert pour le numéro deux du jouet aux USA, avec un premier trimestre affichant un résultat positif.

Avec un chiffre d'affaire en hausse (461,8 millions de dollar pour 452,3 millions l'an passé) et un bénéfice net de 1,2 millions de dollars contre des pertes de 17,1 millions de dollars l'an passé, les dirigeants de Hasbro se félicitent des résultats de leur politique de restriction. Celle-ci avait notamment conduit au licenciement de nombreux employés chez Wizards of the Coast, et à la suppression ou ralentissement de plusieurs lignes de produits.

L'année qui s'annonce n'en est pas toute rose pour autant, les objectifs restent fixés sur la réduction des coûts et le remboursement de la dette de la société.

Buffy survivra

C'est officiel depuis février : Buffy, c'est fini. Après sept ans de rebondissements, de kung fu, de blues post-ado et autres surprises glamour, la série se termine à la fin de cette saison avec le retour de la méchante Faith et d'Angel, pour le plus grand plaisir des fans.

Mais comment parler de plaisir quand on sait que la série s'arrête, avec tout juste de vagues espoirs de spin-off avec certains acteurs, sous une forme ou sous une autre ? Heureusement, Eden Studio relève le gant et continuera à développer Buffy le JdR, tant que la FOX les soutient et que les ventes restent correctes. Leur licence s'étend encore sur deux ans, et ils ne comptent pas abandonner la célèbre héroïne en si bon chemin, juste au moment où l'on annonce "Angel, le jeu de rôle".

E-books en solde chez Gold Rush Games

La période est aux soldes, et si le coût d'un livre papier doublé des frais de ports transatlantiques assez élevés vous faisaient peur, voilà de quoi réviser votre jugement. Gold Rush Games, par le biais du site RPGNow (<http://www.rpgnow.com/>), lance des soldes sur ses livres électroniques. Ceux-ci sont fournis sous la forme de fichiers PDF à télécharger. Cette grande braderie est évidemment limitée dans le temps, et on y trouvera entre autre :

- Sengoku: Revised Edition à \$6.95
- Shinobi: Shadows of Nihon à \$4.95
- Shinobi Ryu: Ninja Clans of Nihon à \$4.95

Action! System Core Rules à \$2.95.

Plus de Glace et de Feu en ligne

Après avoir proposé la quatrième édition d'Ars Magica gratuitement en téléchargement via RPG Now!, Atlas Games récidive en proposant gratuitement (ça va devenir une habitude) une extension à Land of Fire & Ice, le dernier supplément paru pour le jeu.

"The Icelandic Wars" est donc une extension à part entière venant compléter le contenu de Land of Fire & Ice. Les auteurs en sont Mark Shirley et David Woods, et les illustrateurs Eric Hotz et Grey Thornberry. Atlas annonce la présence dans ce supplément numérique de matériel totalement inédit.

Ce supplément électronique est téléchargeable via le site de l'éditeur : <http://www.atlas-games.com>

Dying Earth en français

La confirmation définitive et officielle devrait tomber d'une minute à l'autre sur nos téléspectateurs, mais nous ne pouvons résister au plaisir de lancer la rumeur selon laquelle Dying Earth, le jeu de rôle de Pelgrane Press tiré des romans de Jack Vance (Cugel l'Astucieux, Cugel Saga, Un Monde Magique, Rhalto le Merveilleux) que nous avons par deux fois nommé jeu du mois, serait traduit en français par Oriflam, le dynamique éditeur lorrain qu'on ne présente plus.

Réjouissez-vous, amis rôlistes ! Vous allez bientôt pouvoir visiter en français dans le texte Kaiin aux blanches murailles ou remonter la Scaum en traversant l'Almery ! Alors, oserez-vous vous mesurer à l'éloquence et au bagoût de Cugel en personne ?

MAI

Action! Sytem passe sous Open Game Licence

Gold Rush Games a annoncé le 1er mai 2003 la publication de la version 1.1 de Action! System Core Rules sous l'Open Game License. L'intention de Mark Arsenaull, président de Gold Rush Games, est de fournir une alternative pour les éditeurs travaillant avec du matériel libre ou publiant des produits utilisant l'OGL. De même, Gold Rush Games a également publié la licence officielle Action! System Trademark, qui permet

aux éditeurs et aux fans d'utiliser le Action! System trademarks dans des produits qui contiennent du matériel libre dérivé de Action! System Core Rules.

Holistic participe à l'effort de guerre

On peut trouver sur le site de l'éditeur, une annonce qui ravira tous les GIs. En effet, à l'occasion de la convention Origins, une offre spéciale est proposée aux hommes et aux femmes des forces armées américaines : sur présentation d'un bon téléchargeable sur le site d'Holistic Design et d'une carte d'identité militaire, les glorieux membres de l'US Army repartiront avec un exemplaire gratuit d'un jeu de la gamme Real-Life RPG (comme Somalia D20 ou Afghanistan D20). Charmant...

La GenCon à vendre en Europe

Peter Adkison, PDG de la société GenCon LLC, a déclaré qu'il n'y aurait pas de GenCon en Europe en 2004 et 2005. A l'origine de cette décision, les difficultés culturelles et linguistiques, ainsi que des problèmes de ressources humaines. L'expansion du plus célèbre salon du jeu Américain à l'Europe est donc mise entre parenthèses, mais la marque "GenCon" est négociable à l'échelle nationale pour qui voudrait en faire l'exploitation.

Une journée pour la femme, 364 pour l'homme...

Valar Project Inc. a annoncé la sortie pour Octobre 2003 du "Book of Erotic Fantasy" qui, de l'avis même de l'éditeur, sera "le premier jeu de rôle compatible avec D&D 3e édition directement en rapport avec le sexe et la sexualité".

Anthony Valterra, l'un des fondateurs de la société, a travaillé au cours des trois dernières années pour de nombreux produits de la gamme D&D chez Wizards of the Coast. D'après lui, "la communauté des joueurs a en majorité atteint ou dépassé l'âge des études supérieures. Pendant des années, on a murmuré ou spéculé sur internet à propos du sexe dans un monde de fantasy. Valar Project se contente de prendre un sujet qui éveille la curiosité de tous et d'y insuffler la vie". Ce même Anthony Valterra a participé à la création d'un club fétichiste et le photographe Doug Safford, illustrateur de l'ouvrage, est bien connu dans le milieu de la mode fétichiste.

Vous l'aurez compris, ce ne sont pas des dessins qui figureront dans cet ouvrage, mais de véritables photographies de modèles, numériquement retouchées. Il y aura donc des photos réalistes d'elfes, de nymphes ou de fées courtes vêtues. Nul doute qu'un tel ouvrage pourrait aussi proposer des photos dans le genre de celle que le Grog offrait en cadeau pour la journée de la femme.

Wizards of the Coast a immédiatement réagi en précisant qu'ils n'étaient en rien impliqués dans cet ouvrage, qu'ils trouvaient dégoûtant et inapproprié, et qu'ils n'approuvaient pas du tout son usage avec D&D. Cependant, ils ne peuvent en rien contrôler le contenu des jeux produits par des tiers (même par leurs anciens employés) sous la licence OGL.

L'automne pourrait donc être plus chaud qu'on ne le pense !

Steve Jackson Games bombarbe l'Irak

Steve Jackson Games a récemment offert 5000 jeux de cartes et de plateaux afin de divertir les soldats de l'armée américaine et de la coalition pendant les opérations militaires en Irak. Ainsi les GIs ont pu jouer à "Car Wars", "Chez Geek" et le dernier né, qui s'inspire justement de la vie militaire : "Chez Grunt".

"Nous sommes honorés de les aider à notre manière", a déclaré Steve Jackson. "Nous avons toujours eu beaucoup de fans dans les forces armées et nous espérons que lorsqu'ils auront un peu de temps libre dans leur travail, ces jeux les aideront à se relaxer et à se sentir un peu comme à la maison."

SJG a proposé à d'autres éditeurs de participer à cette opération afin de soutenir le moral des soldats en campagne. Décidément...

CrossGen RPG en mutation

Fast Forward Entertainment commence à travailler sur un jeu de cartes à collectionner et un jeu de rôle basés sur le CrossGen Universe, l'une des collections de comic books les plus en vogue du moment (et qui rassemble dans le même multivers fantasy, science-fiction et super-héros).

Le premier ouvrage sera le CrossGen Campaign Universe, le livre de base du JdR à sortir en août 2003. Ces règles

seront publiées selon l'Open Game License, c'est-à-dire qu'elle seront compatibles avec les règles du D20 System, mais il s'agira d'un jeu complet sans le logo d20 (à la manière de Mutants & Masterminds).

Suivront les paquets de base et les extensions du jeu de cartes à collectionner (en septembre et octobre) et le CrossGen Fantasy Sourcebook (en décembre).

AFMBE : le kit de démonstration en français

Le kit de démonstration de All Flesh Must Be Eaten est désormais gratuitement disponible en français et en téléchargement (3,45 Mo sur le site officiel du jeu). De quoi patienter en attendant une éventuelle traduction complète du jeu, ou découvrir ce jeu de zombies déjà proclamé jeu du mois sur le Grog en mai 2002.

GURPS Transhuman Space Grog d'Or 2003

Cette année encore, le Grog d'Or est venu récompenser le meilleur jeu de rôle ou univers de jeu. Le vainqueur pour 2003, au terme de longs débats et de choix déchirants, est Transhuman Space (Steve Jackson Games). Il s'agit d'un jeu de hard-science situé dans un futur où l'humanité évolue et colonise le système solaire.

Comme chaque année pour son anniversaire, c'est l'équipage du Grog qui a tranché. Le "Guide du Rôliste Galactique" (<http://www.roliste.com>) est le site francophone dédié à l'information sur les jeux de rôles du monde : fiches de présentation, critiques, actualité, calendrier des convention, avant-premières, portail de sites, etc. Chaque mois, un jeu ayant retenu l'attention de l'équipage a été mis en avant, pour son originalité ou la qualité de ses productions. Les douze derniers jeux du mois ont donc été les nominés pour le Grog d'Or de cette année, et leur grande qualité n'a pas rendu le choix aisé :

All Flesh Must Be Eaten (Eden Studio)
Cendres (Pandora)
Chroniques d'Erdor, Les (La Boîte à Polpette)
COPS (Asmodee)
Dying Earth (Pelgrane Press)
Fvlminata (Thyrus)
Godlike (eOs Press)
Mechanical Dream (SteamLogic)
RAS (Julien Nicolas & Baudoin Thomas)

Spycraft (Alderac Entertainment Games)
Transhuman Space (Steve Jackson Games)
Warhammer (Hogshead Publishing / Descartes).

Le gagnant du Grog d'Or de l'an passé était Nobilis (Hogshead / 2 Dés sans Faces).

Rifts : the Movie

Palladium a annoncé la signature d'un accord avec Walt Disney Pictures pour la réalisation d'un film basé sur l'univers de leur jeu de rôle Rifts. Ce sont les studios Jerry Bruckheimer Films qui auront la charge de le réaliser. On doit notamment à ces studios des films comme Top Gun, Jours de Tonnerre, The Rock, Armageddon ou La Chute du Faucon Noir.

Kevin Siembieda a commenté sobrement cet accord : "Il est évident qu'on ne peut faire mieux que ces deux géants de l'industrie du film". Il sera présent au salon Origins, qui se tiendra du 26 au 29 juin.

L'Exaltation est proche !

White Wolf Publishing vient d'annoncer la signature d'un accord de session de la licence d'exploitation du Monde des Pleurs à l'éditeur de jeux vidéos Interplay Entertainment. Après avoir déjà adapté son univers phare, le Monde des Ténèbres, à travers deux jeux vidéos (Vampire : the Masquerade et Hunter : the Reckoning), White Wolf poursuit l'exploitation de ses univers sur un support multi-média.

Exalted sera le premier jeu à être développé. La boucle est maintenant bouclée, puisque Exalted a été lui-même fortement inspiré par la série des jeux vidéos Final Fantasy.

Prophecy : pendant ce temps, à Vera Cruz...

L'été s'annonce à grands-pas tandis que le dragon de Prophecy grogne du fond de sa caverne et annonce une nouvelle gamme de suppléments. Alors que rien n'était annoncé depuis La Colère des Dragons, le début de la belle saison verra la parution du premier opus de la gamme Oracles. Conduite par la même équipe d'auteurs et de dessinateurs, ces suppléments déclineront divers aspects du monde de Kor au travers de trois à quatre livres par

an. Le format choisi est standard dans la gamme de Prophecy - à savoir des suppléments de 96 ou 128 pages.

De Chair et d'Ecailles ouvre le bal dès la fin du mois de juin avec pour thème la faune de Kor. Outre un bestiaire détaillé (origines des créatures, place dans le monde, utilité...), ce supplément de 96 pages offrira des règles additionnelles sur la chasse et l'artisanat, de nouveaux sorts, biens, élixirs, Privilèges, Avantages et Désavantages - ainsi que plusieurs carrières de personnages au-delà de l'Humanité...

La gamme Oracles s'enrichira d'un deuxième supplément au mois d'octobre. Les prévisions misent pour le moment sur une campagne d'envergure soutenant des changements au sein d'une caste... mais nous en saurons plus dans quelques semaines.

T'as ton Tatou ?

Si vous désirez compléter votre collection de Tatou Magazine, c'est le moment d'en profiter. La collection entière est en promotion sur le site d'Oriflam (<http://www.editions-oriflam.com/>), en dehors des sept numéros épuisés (1, 2, 4, 5, 6, 7 et 17). Le prix de vente est fixé à 2,50 euros ou 20 euros pour 10 numéros achetés. De quoi se constituer une petite collection de scénarios et suppléments pour Runequest, Hawkmoon, Stormbringer, Elric, Cyberpunk, Chill et Mekton Z.

Du jdr au jeu vidéo

C'est décidément la saison des accords de licence, avec deux annonces majeures dans le domaine du jeu vidéo, qui raviront les rôlistes qui lisent ces lignes.

Pour commencer, c'est l'Appel de Cthulhu qui va être une fois de plus adapté, dans un jeu vidéo d'horreur "first-person". Le titre du jeu est "Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth", à destination de PC et Xbox, développé par Headfirst et publié par Bethesda Softworks (Morrowind). On nous promet de l'horreur, de l'enquête, des énigmes, de l'exploration et... du combat ! Afin de renforcer l'immersion, il n'y aura aucune information ou tableau de bord sur l'écran, en dehors de la vue du jeu. La sortie est prévue pour début 2004, et une démo sera normalement disponible au salon E3 cette année.

Toujours dans le registre des grands classiques, c'est une fois de plus au tour de Vampire : la Mascarade d'être adapté sur PC, avec le moteur d'Half Life 2 s'il vous plaît. L'éditeur est Activision, et le développeur Troika Games (Arcanum), avec un staff de vétérans du jeu de rôle sur ordinateur. On nous promet donc un "first-person" (donc résolument orienté action) avec des petits morceaux de roleplay dedans, et une trame non-linéaire. Les personnages pourront jouer un nouveau-né appartenant à un des sept clans, avec les pouvoirs inhérents à chacun. Les points d'expérience ne seront pas oubliés, afin d'obtenir des pouvoirs encore plus puissants. Du côté du combat, on nous promet un catalogue d'armes à faire pâlir Duke Nukem : fusils sniper, lance-flammes, mitrailleuses, lance-pieux... Ce ne sera pas de trop pour se débarrasser des chasseurs de vampire, des vampire rivaux, des goules et des loups garous qui seront là pour mettre un peu de difficulté dans le jeu. Pour la sortie, là aussi, il faudra attendre 2004, mais une démo sera présentée à E3.

D&D3 online

C'est l'évènement à E3 (Electronic Entertainment Expo) : Atari et Turbine ont annoncé leur projet concernant une version online du jeu de Wizards of the Coast : Dungeons & Dragons. Comme nous vous le disions le 14 mai 2003, le jdr est à l'honneur chez les éditeurs de jeux vidéos en ce moment, et les licences s'arrachent.

Du côté des protagonistes, on n'en est pas à son coup d'essai. Turbine est directement responsable de Asheron's Call et Asheron's Call 2, et Atari a commis des titres comme Unreal Tournament 2003 ou Civilization. Ce ne sont donc pas des petites pointures du jeu vidéo qui adapteront le jeu de rôle le plus vendu au monde en jeu online massivement multi-joueurs. Et ils comptent bien en faire le nouveau blockbuster du marché...

Le contenu ? De l'exploration de donjons, des énigmes, des pièges, et des bestiaires entiers de monstres assoiffés de sang. Quêtes, aventure et combat seront au rendez-vous des groupes d'aventuriers virtuels venus se frotter aux dangers du monde de D&D. Mais que les joueurs se rassurent, les points d'expérience, les objets magiques et les pièces d'or seront toujours là pour récompenser leurs exploits.

Dernier détail, le jeu ne sortira qu'en 2005. Encore un peu de patience donc, pour ce qu'on nous annonce comme la nouvelle génération de jeu online.

Café ou bastos ?

Holistic Design est une société toujours prête à aller dans les extrêmes... Après avoir publié des titres marquant tels que Somalia d20 ou encore Afghanistan d20, ils continuent sur leur lancée avec un fracassant "Colombia d20".

Evidemment, ce supplément sera idéal pour ceux qui rêvent d'aller jouer à la guerrilla en Colombie, le pays qui connaît le plus de meurtres chaque année, ou encore de taquiner les cartels de la drogue à Bogota. Les aventures proposées tourneront bien évidemment autour du kidnapping et du monde de la pègre. La gamme s'intitule "Real Life Roleplaying", et on ne se demande plus pourquoi.

Pendant que nous jouons, eux, ils bossent...

Dans sa dernière Bafouille, parue le 30 mai, Asmodée a glissé quelques nouvelles d'importances, pour les fans de certains mondes bien connus du Paysage Rôlistique.

Tout d'abord, la confirmation que, s'il y a un jour une traduction de Star Wars D20, elle ne serait pas leur oeuvre. On entend déjà d'ici les plaintes des fans déçus, qui attendaient sans doute un rythme de parution égalant au moins celui de D&D.

Ensuite, parmi les traductions D&D annoncées (Savage Species, Races of Faerun, City of Spider Queen et Fiend Folio), Asmodée annonce qu'ils intégreront Dragonlance au planning dès sa sortie US. Et cette fois, ce sont les hurlements de joie des fans francophones de Dragonlance qui sont à prévoir !

A noter enfin dans cette Bafouille l'annonce qu'Asmodée sera bien présent au prochain Monde du Jeu, contrairement aux deux années précédentes. Pour plus d'information, ou pour s'inscrire à la E-BAF, il ne vous reste plus qu'à visiter le site de l'éditeur.

JUIN

Lord of the Rings : la comédie musicale

Une nouvelle adaptation de la trilogie de Tolkien ? C'est ce qu'annonce le site www.thelordoftheringsmusical.com. Mais

selon un nouveau format, puisque c'est d'une comédie musicale, dont la première est prévue à Londres au printemps 2005, dont on parle. Première qui coïncidera d'ailleurs avec le cinquantième anniversaire de la publication de la trilogie. Pour les plus curieux d'entre vous, nous vous suggérons d'aller jeter un oeil au communiqué de presse diffusé. On espère quand même que les producteurs caseront une roucoulade d'amour entre Arwen et Aragorn. "Beeeeeeeeeeelle..."

L'avenir du d20 ? C'est d20 Future !

Ce ne sont encore que des bruits de couloirs, mais Wizards of the Coast devrait éditer courant 2004 une troisième version du d20 System. Après les univers med-fan (d20 System) et contemporains (d20 Modern), d20 Future viendra compléter le tryptique en proposant toutes les règles nécessaires à la création d'un jeu de rôle de science-fiction. Comme pour les versions précédentes, Wizards publiera un livre de base dont la nature n'a pas encore filtré, mais qui ne sera pas Star Wars, puisque ce jeu générique est destiné à couvrir des univers d'anticipation tels que Matrix, Alien, Minority Report ou encore Blade Runner.

d20 Future proposera des règles sur la cybernétique, les voyages et combats spatiaux, les manipulations génétiques et bien sûr la technologie, les mutations ou les pouvoirs mentaux. Deux à quatre campagnes prêtes à jouer devraient également faire partie de l'ouvrage (sur le modèle des mini-univers compris dans d20 Modern). Wizards proposera également les règles sous la forme d'un "Future System Reference Document" téléchargeable gratuitement et utilisable selon les termes de l'Open Gaming License.

MMORPG ta gueule à la récré !

Voilà un acronyme barbare sur lequel les DJ des clubs organisent même des concours de freestyle dans lesquels il faut réussir à le placer. C'est dire... On parle bien évidemment de Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Certes, les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs ne sont encore pour l'instant qu'une parodie luxueuse des porte-monstre-trésor de notre enfance mais les liens entre jdr traditionnels et jeux en ligne sont de plus en plus étroits.

Car c'est en effet dans nos bonnes vieilles casseroles que les game designers puisent leur inspiration. Prenez Steve Jackson

Games par exemple : après avoir inspiré le système de Fallout 2 (Interplay) ils ont décidé de se lancer eux-mêmes dans le bain en proposant deux univers tirés de leur catalogue. GURPS Old West permettra d'incarner un garçon vacher qui s'adonnera à la construction de villes-champignons, le règlement de compte dans les corrals et la chasse aux peaux-rouges. C'est déjà surprenant mais SJG fait encore plus fort puisque leur deuxième titre en préparation n'est autre que notre GROG d'or : Transhuman Space. Plus d'informations sur le site u projet : www.gurpsonline.com.

Et ce n'est pas tout ! Figurez-vous que le monde de Warhammer subit lui aussi une nouvelle adaptation, prévue pour le printemps 2004 et en MMORPG cette fois-ci. Warhammer online, c'est son titre, est développé par l'équipe de Climax pour Sega Europe et l'on nous promet déjà une exploitation fidèle de l'univers original. Plus d'infos sur www.warhammeronline.com.

La fin de d20 weekly

L'hebdomadaire en ligne spécialisé dans le système d20, de Steve Jackson Games, n'est plus... pas assez rentable selon l'éditeur. Les abonnés auront donc trois solutions :

- reporter leur abonnement sur Pyramid, le magazine en ligne originel de SJ Games. Les archives de d20 weekly y seront accessibles
- reporter leur abonnement sur "Journal of the Travellers' Aid Society", un magazine en ligne pour les amateurs de Traveller
- demander un remboursement par chèque, au pro-rata des exemplaires non reçus.

La Porte des Etoiles est ouverte !

AEG vient d'ouvrir le site web de son nouveau jeu : Stargate SG-1. Le forum de discussion vient également d'y ouvrir ses portes. Même si le site est encore un peu vide, la sortie prochaine du jeu devrait accélérer les mises à jour.

Stargate SG-1 sera entièrement compatible avec Spycraft, l'autre jeu d'AEG basé sur le système D20 et proposera des suppléments consacrés aux différentes saisons de la série télévisée.

L'ouvrage est aussi conçu pour ravir les seuls fans de la série puisqu'il sera un épais volume de près de 400 pages entièrement en couleurs.

Super-campagne pour super-héros

Hero Games et Guardians of Order, éditeurs respectifs de Champions et Silver Age Sentinels, ont annoncé leur intention de publier un scénario commun à leur deux univers de super-héros. "Reality Storm : When Worlds Collide" devrait sortir pendant la GenCon, en juillet 2003. En prenant modèle sur cette technique classique de l'industrie du comic book, les deux éditeurs espèrent faire de ce scénario un classique du jeu de rôle, et surtout du jeu de rôle de super-héros. Le principe du scénario a fait ses preuves : les deux plus grands méchants des deux univers, Dr. Destroyer et Kreuzritter, s'allient pour conquérir les deux dimensions. Les héros arriveront-ils à mettre de côté leur rivalité pour vaincre la menace qui pèse sur l'univers ?

Le projet secret de White Wolf

Dans un récent communiqué envoyé à ses fans, l'éditeur White Wolf a annoncé qu'il révélerait à l'occasion de la Gen Con, le samedi 26 juillet 2003, un projet secret sur lequel il travaille depuis plusieurs

années. Des paris sont déjà lancés pour savoir de quoi il s'agira : un huitième jeu pour le Monde des Ténèbres, la révélation de la nature vampirique de Marc Rein-Hagen, le rachat de Hasbro, la mise en place d'une "open licence" sur le storytelling system qui portera désormais le nom de "système 10d10", quelque chose qui aurait à voir avec Orpheus, dont la sortie est prévue cet été ?

Quoiqu'il en soit, rendez-vous le 26 juillet 2003 à la Gen Con, ou, pour ceux qui ne pourront faire le déplacement, sur le site de White Wolf...

Jack Vance séduit les éditeurs

Le cycle de Tschaï, l'un des plus connus de Jack Vance (J'ai Lu ISBN 2290309753), qui raconte les errances d'un astronaute sur une planète peuplée de races extra-terrestres aux moeurs étranges ayant réduit les hommes en esclavage, va être adapté en jeu de rôle sous forme d'un livre-univers pour GURPS. Après Dying Earth (dont la parution en français est prévue pour fin 2003), et Lyonesse, nous tenons donc là la troisième adaptation en JdR d'une oeuvre de Jack Vance. A quand les Princes-Démons, Alastor, ou les Chroniques de Durdane ?

Le retour de C-gen

Alors que tout le monde attend l'hypothétique Cyberpunk 3, c'est Cybergeneration, jeu qui prolonge Cyberpunk et dans lequel les joueurs incarnent des adolescents dotés de pouvoirs mutants, qui revient sur le devant de la scène. R. Talsorian Games a en effet octroyé la licence C-Gen à une toute nouvelle maison d'édition, Firestorm Inc. Le communiqué de presse devrait confirmer cette information et annoncer un calendrier de parution.

BOUTIQUES PARTENAIRES

Les boutiques suivantes accordent des réductions spécifiques aux membres de la FFJdR :

La Vouivre (Nîmes)

7 rue des Marchands
30000 Nîmes
Tél : 04.66.76.20.04

Excalibur (Montpellier)

7 bis, rue de l'Ancien Courrier
34000 Montpellier
Tél : 04.67.60.81.33
Mél : escalibur.durandal@free.fr

Legend (Tours)

12, rue Jules Charpentier

37000 Tours

Tél : 02.47.64.55.95
Mél : elric.melnibone@worldonline.fr

Camisole (Lyon)

5, rue Chavanne
69001 Lyon
Tél : 04.78.29.66.17

Chantelouve (Lyon)

2, rue Saint Georges
69005 Lyon
Tél : 04.72.77.62.60

Jeux Descartes (Lyon)

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
Tél : 04.78.37.75.94

Loisirs-occasions (Lyon)

31, rue Terme
69001 Lyon
Tél : 04.78.27.02.78

Dossier : le JdR au Pays du Soleil Levant

Il faut se rendre à l'évidence, le Japon est un pays qui reste encore pour nous occidentaux étrange, mystérieux, voire bizarre. Il est vrai que depuis une quinzaine d'années une partie de l'industrie du loisir japonaise parvient à faire déferler sa production sur l'occident. Dans un premier temps le jeu vidéo, puis l'animation et enfin le manga. Mais pour le reste, qu'en est-il ? Qu'en est-il de la musique ? De la littérature ? Du sport ? Du jeu de rôle ?

Et oui, le jeu de rôle existe au Japon ! L'Archipel nippon est un énorme producteur de RPG (Les rôlistes japonais utilisent le terme anglais « Role Playing Game » souvent abrégé en « RPG », il n'y a pas d'expression japonaise courante pour désigner le JDR) et vous l'ignorez. Et bien pour combler cette lacune je vous propose une présentation du JDR au pays du soleil levant.

En premier lieu, placé devant un JDR japonais, il suffit de le feuilleter pour être frappé par les différences de présentation avec la production occidentale. En effet le look se veut résolument « manga » aussi bien par les illustrations que la présentation générale. Si ce phénomène est valable pour les productions locales, il s'applique aussi aux traductions, ainsi, pour les versions japonaises de *AD&D* et *Runequest*, les illustrations originales ont été remplacées par celles de dessinateurs japonais et la mise en page a été refaite. Mais au Japon, ce ne sont pas les productions américaines qui dominent le paysage ludique mais les jeux nippons. La production nationale est très importante. Ainsi *Sword World* est le jeu médiéval fantastique du moment, il s'agit vraiment de l'équivalent nippon de *AD&D*, de l'héroïc fantasy classique comme son homologue américain mais avec une touche japonaise toujours très « manga ». A l'instar de *D&D*, *Sword World* a donné naissance à nombre de suppléments et scénarios, mais aussi à une multitude de produits dérivés comme des romans, manga et jeux vidéo.

Le JDR japonais ne se limite pas à adapter des jeux étrangers au goût nippon ou à créer des jeux « d'héroïc fantasy » plutôt classiques. En effet, au Japon, on ne parle pas de JDR à succès mais plutôt de scénarios à succès. Les systèmes de jeu génériques sont extrêmement populaires le « *basic rpg* » de *Chaosium* a connu une grande popularité jusque dans le milieu

des années 90 avant d'être totalement effacé par le système *GURPS* qui est maintenant le système favori des rôlistes nippons. Si *GURPS* connaît un tel succès, c'est parce qu'environ 90% de la production est composée de scénarios. Enormément de joueurs nippons font l'amalgame entre un scénario et un jeu de rôle. Dans l'esprit de ces joueurs, un JDR est un énorme scénario (en one-shot) qui se joue en un week-end. En effet, le jeu en campagne n'existe pour ainsi dire pas au Japon, les parties se déroulent presque uniquement en convention (il s'en déroule toujours plusieurs par semaine à Tokyo). C'est là une autre particularité du monde du Jeu De Rôle Japonais pour des raisons aussi bien pratiques que culturelles les parties ne se déroulent presque jamais dans le domicile d'un joueur (ou mj). Ainsi, beaucoup de rôlistes jouent chaque semaine un scénario différent, dans un monde de campagne différent, avec des personnages différents, et des partenaires différents. C'est pourquoi, les centaines de suppléments *GURPS* disponibles dans le commerce, les magazines ou internet connaissent un tel succès. Le plus souvent ces suppléments sont composés d'un rappel des règles de bases de *GURPS*, de nouvelles règles nécessaires au scénario, d'une présentation de l'univers ou va se dérouler le scénario et enfin le scénario même qui représente généralement les trois quarts de l'ouvrage. Ce type de supplément est fait pour aboutir sur des aventures complètes et épiques jouables en 10 ou 15 heures (le temps d'une convention).

En fait, le JDR nippon c'est le même qu'en occident sauf qu'il n'y a que de longs scénarios qu'on joue en convention diront les esprits chagrins. Et bien, non, il est temps de passer aux réelles spécificités du JDR au pays du soleil levant.

Les spécificités des JDR nippons

Le plus frappant est la manière dont se déroulent les parties de JDR. Il existe de multiples façons de jouer qui varient selon la mode. Par exemple, il y a quelques années, avant la partie, le MJ racontait les points les plus importants du scénario qui allaient forcément se dérouler et les joueurs devaient uniquement se concentrer sur le « roleplay » (presque du théâtre d'improvisation plus que du jeu). Aujourd'hui, la grande mode est de « masteriser » à plusieurs MJ. Quand le scénario commence, un MJ par joueur,

puis au fils de l'aventure, les joueurs se rencontrent, forment des équipes, se séparent pour partir former de nouvelles équipes...

Les scénarios étant souvent des one-shot, ils sont épiques et héroïques. Les joueurs incarnent immédiatement de grands héros ayant le destin du monde entre les mains (il n'est pas rare que ce soit des héros de mangas, animés ou jeux vidéo). Au pire, les personnages sont un peu plus puissants que la moyenne (4D6 au lieu de 3D6 dans certaines caractéristiques, mais souvent, on se trouve en présence de monstres sacrés ayant des caractéristiques chiffrées en centaines, en milliers voire en dizaines de milliers (véridique) chevauchant des dragons, Excalibur à la main. Les sorts de bases font déjà des dommages plus qu'honorables. On pourrait croire que des personnages aussi puissants sont injouables avec les systèmes *Chaosium* ou *GURPS*, mais il n'en est rien. Souvent, il s'agit seulement de faire quelques aménagements mineurs dans le système de jeu.

Les parties se veulent hautes en couleurs, une fois de plus, on sent l'influence du manga, les scènes d'actions se déroulent à 100 à l'heure, si votre adversaire évite votre coup d'épée vous coupez en deux l'arbre qui se trouvait derrière lui, si au contraire vous lui assenez le coup, il est projeté dans la montagne au loin qui s'écroule sur lui après l'impact (bien sûr il ressort vivant et furieux du nuage de poussière occasionné par l'impact). La magie est très visuelle et puissante, au moment où il prononce la formule magique de l'éclair de vent (Et oui, plusieurs jeux proposent au PJ incarnant des mages de prononcer les formules des sorts, formules souvent plus longues et complexes que celles de l'*Oeil Noir*) le mage est entouré d'une aura lumineuse, ses cheveux volent au vent et soudain une tornade constituée de nombreux sylphes s'écroule de ses mains et s'abat sur l'armée adverse avant de la balayer. Les « Fire balls » fondent depuis le ciel sur le château ennemi pour ne laisser à sa place qu'un cratère béant...

Attention, jouer des personnages extrêmement puissants ne veut pas dire que les scénarios sont une suite de combats grossier. Les aventures peuvent laisser la part belle au « roleplay », rappelez-vous de *Ambre* des, pjs tellement puissants qu'ils

réussissent tout ce qu'ils entreprennent et pourtant ce jeu laisse une grande place au « roleplay ».

Passons maintenant à une autre originalité du JDR nippon, les thèmes abordés. Bien sûr *Sword World* et d'autres jeux génériques « médiéval fantastique » proposent une multitude d'univers plutôt classiques peuplés de dragons, sorciers, nains et autres elfes. Mais le JDR japonais n'est pas autant influencé par Tolkien que le nôtre. Ainsi, il existe nombre d'univers « médiéval fantastique » très différents de ceux du marché européen ou américain. Des univers tellement particuliers (souvent ancrés dans la culture asiatique) qu'il serait trop difficile d'essayer de les décrire ici. Pour les connaisseurs en manga et animation (japonaise), imaginez des JDR ayant pour cadre les backgrounds de *Arslan tosenki*, *RG Veda*, *Fushigi Yugi* ou encore *Berserker*. Cependant la diversité des thèmes devient plus qu'évidente dès que l'on se penche sur le cas de *GURPS* où il est possible de jouer tout et n'importe quoi. Si ça peut exister en manga, ça peut exister pour *GURPS* (eh oui, vous devez commencer à comprendre que le JDR japonais est très lié au manga et que pour apprécier l'un, il vaut mieux aimer l'autre). Vous aimez les univers SF et Space opéra, avec *GURPS* aucun problème. Vous aimez les mechas (les gros robots comme *Goldorak*, les valkyries de *Macross* ou encore les MS de *Gundam*) ça tombe bien, il existe des scénars de *GURPS* proposant d'incarner des pilotes de mechas dans tout les univers imaginables : contemporains, futuristes, mais aussi durant la Seconde Guerre Mondiale, dans des univers med-fan et même durant le Moyen-Âge japonais.

Vous aimez les univers présentant un Moyen-Âge japonais décalé avec de la magie et des monstres (et des mechas) dans le style de *Rokugan*, *GURPS* en propose des dizaines. Nostalgiques de *Dragon ball* ou *Saint Seiya* (les Chevaliers du zodiac), revivez ces fantastiques aventures avec *GURPS*. Avec ce jeu aucun problème, *GURPS attackers Yu* (*Jeanne et Serge*) ça existe, *GURPS Capitaine Tsubasa* (*Olive et Tom*) ça existe. Envie de jouer des scénarios ayant pour thèmes les yakusas, le monde des affaires, la médecine, la cuisine, la pêche, les conducteurs de train, les chauffeurs de taxi, ça existe pour *GURPS*. En fait, dès qu'un manga ou un jeu vidéo connaît un certain succès, il est adapté en JDR et de nombreux clones sur le même thème font leur apparition eux aussi.

C'est cette interaction avec les autres mé-

dias qui fait le succès du JDR au Japon.

L'interaction avec les autres médias, la clé du succès

Ce lien existe depuis l'apparition du JDR au Japon. Déjà au début des années 80 l'adaptation du jeu vidéo *Ultima* fut un véritable succès dans l'archipel. Dans un même temps *Ryo Mizuno*, jeune rôliste, crée son propre univers de campagne pour *AD&D*, le monde de *Lodoss*. Univers devenu tellement complet que *Ryo* parvient à le rendre commercialisable. C'est donc sous la forme de trois suppléments pour le jeu *Sword World* que paraît la campagne *Lodoss tosenki*. A l'image de *Dragonlance*, une novélisation de la campagne paraît peu de temps après sa sortie. Elle connaît un grand succès, ses ventes dépassant de loin le cadre de la population rôliste. Mais là où s'arrête *Dragonlance*, *Lodoss* continue. D'abord sous forme de manga, puis d'animé. C'est en 1991 que la campagne est adaptée sous forme de 13 OAV* qui connaîtront un succès mondial. A partir de ce moment, de multiples compléments vont paraître pour le monde de *Lodoss*, des adaptations en mangas, animés et jeux vidéos. Aujourd'hui le succès est tel que *Lodoss* est devenu un jeu à part entière.

En 1988, *Kazushi Hagiwara* publie dans l'hebdomadaire *Shonen Weekly Jump* (vendu entre 2,5 et 3 millions d'exemplaires à l'époque) le manga *Bastard*. Cette œuvre narre les aventures de *Dark Schneider*, un puissant sorcier maléfique

contraint par une sombre sorcellerie à se battre aux côtés des forces du bien. Ce manga à succès (encore publié de nos jours) présente la lutte de *DS* contre de multiples créatures toutes sorties du *Monsters Manual* de *D&D*. Les références aux différents univers de *D&D* sont légions dans cette bande dessinée. Surtout, il est possible de trouver dans le manga même les caractéristiques des héros de la série (pour le système *Chaosium*) et la liste de sorts des différents protagonistes avec la formule d'incantation, l'effet du sort en terme technique pour les rôlistes et le nombre de points de magie nécessaire à l'invocation. Il est à noter que l'adaptation de *Bastard* en JDR est la seule à ma connaissance à avoir donné lieu à une traduction en Français (traduit par le désormais introuvable prozine *Chibimoon*).

En 1992, dans le même magazine paraît l'adaptation en manga du jeu vidéo *Dragon Quest*. A l'instar de *Bastard*, on peut trouver la description de chaque sort avec son coût en point de magie ainsi que les caractéristiques des héros. Mais *Dragon Quest* va plus loin que *Bastard* en publiant plusieurs fois de suite la fiche d'un même personnage afin de montrer son évolution en puissance au fil de l'histoire.

De plus de nombreux mangas très inspirés par les jeux de combats du genre *Street Fighters* publient les caractéristiques des héros.

Si les éditeurs acceptent que de telles références au JDR soient faites dans des

magazines de manga destinés à être vendus à des millions d'exemplaires c'est parce que presque l'intégralité de leur lectorat comprend plus ou moins ce qu'est le JDR ! Ceci grâce au jeu vidéo. En effet, les séries de RPG sur console comme *Dragon Quest* ou *Final Fantasy* sont vendus à des millions d'exemplaires et grâce à ces jeux, nombre de japonais comprennent ce qu'est une feuille de personnage, le coût en MP d'un sort ou encore une Gelée Ocre. Ainsi, il n'est pas vraiment difficile de faire découvrir le JDR à un fan de manga ou de jeux vidéo (il n'aimera peut-être pas, mais il comprendra le principe).

Et sinon, le JDR ça a du succès là-bas ?

A mon avis légèrement plus que dans le reste du monde car là-bas le JDR a tout de suite réussi à éviter de totalement s'enfermer dans un ghetto. En fait, les rôlistes nippons semblent se diviser en 2 catégories :

Le rôliste classique : semblable à tout autre rôliste du monde, le JDR est sa passion et il y consacre beaucoup de temps. Il joue dans un groupe stable (souvent des campagnes) c'est ce type de rôliste qui achète les traductions de jeux américains. Les rôlistes classiques ont un taux de pénétration dans la population à peu près équivalent aux autres pays (voir inférieur).

Le rôliste occasionnel : c'est ce type de rôliste qui assure le chiffre d'affaire du JDR au Japon car il se veut bien supérieur en nombre au rôliste classique. On le rencontre dans les nombreuses conventions qui se déroulent à Tokyo, il joue de temps à autre quand l'envie lui en prend et quand il a le temps, car le JDR est loin d'être son seul loisir. Il est ici parce qu'il a envie de vivre une aventure dans l'univers de son manga ou de son jeu vidéo favori ou encore c'est un inconditionnel de SF ou de Fantasy en général qui a envie de voyager dans des mondes imaginaires. Ces joueurs occasionnels sont ce que l'on peut nommer « le grand public du JDR » ils sont vraiment le fruit de l'intrusion « massive » du JDR dans le manga et le jeu vidéo, mais aussi du mode de distribution du JDR japonais.

Bien sûr, il y a les boutiques spécialisées qui se divisent elles aussi en deux catégories :

Celles tout ce qu'il y a de plus classique remplies de « vrai » JDR aussi bien américains que japonais.

La 2^{ème} catégorie vise un public bien plus large, ces boutiques vendent bien sûr des JDR mais cette fois exclusivement nippons parfois même seulement des suppléments pour *GURPS*. Le JDR ne représente pas la majorité des produits vendus dans ces boutiques. On y trouve bien entendu une flopée de JCC, mais aussi un nombre impressionnant de RPG en jeu vidéo et de mangas med-fan. Ces boutiques sont extrêmement populaires à Tokyo, on les trouve au coin d'une rue sans les avoir cherchées. Plusieurs d'entre elles sont situées dans de grands centres commerciaux ou des quartiers très commerçants (Shinjuku). Au moment où l'on rentre dans ces magasins, on n'a plus l'impression d'être dans une boutique de manga.

Néanmoins, il existe un autre réseau, la grande distribution ! Si en France les quelques expériences de distribution du JDR dans les librairies classiques ont échoué, ce n'est pas le cas au Japon où il est possible de trouver des ouvrages de JDR dans les grandes librairies ou les rayons livres des « dépatos** ». Ainsi, il n'est pas rare de trouver des exemplaires de *Sword World* ou des suppléments *GURPS* entre les magazines d'animation et de jeu vidéo.

Les magazines de JDR présentent eux aussi une volonté d'ouverture sur un public le plus large possible. Le plus populaire d'entre eux est *Dragon magazine*. Mis à part le nom, ce magazine n'a pas de similitudes avec son homologue US. C'est un mensuel d'environ 150 pages dans lequel on peut trouver en vrac la critique de diverses productions en matière de JDR, RPG sur console et mangas, quelques aides de jeux ou scénarios, une liste exhaustive des sorties du mois en RPG classique et console, des news sur les nombreux JCC, de petites BD parodiques en 4 cases (style *Mongol et Ghota*) et la prépublication de mangas med-fan. *Dragon magazine* est distribué à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires dans les magasins spécialisés mais aussi dans tous les points de ventes de magazines d'animation. Ainsi une partie des lecteurs ne sont pas rôlistes mais uniquement intéressés par le manga central ou les critiques de jeux vidéos. Même si l'épaisseur et le tirage du magazine laisse rêveur il faut bien avouer que le contenu n'est pas vraiment à la hauteur. Au Japon, les magazines de JDR appartiennent tous à des éditeurs de jeux, les articles sont donc très partisans. On a d'ailleurs plus l'impression de se trouver devant une publicité qu'un article, le ton rédactionnel très « teenager » n'arrange rien.

On peut légitimement se demander comment le JDR peut bénéficier d'une telle distribution dans l'archipel ? Cela vient du fait que là-bas il n'existe pas de société entièrement consacrée au JDR, la production est assurée par des éditeurs de livres classiques, par exemple *Call of Cthulhu* est édité par *Hobby Japan* le plus grand éditeur de magazines consacré aux jouets en tout genres. Ces éditeurs considèrent plus les ouvrages de JDR comme des produits dérivés de leur mangas que comme des œuvres à part entière, c'est pourquoi ils suivent le même parcours de distributions que tout autre produit dérivé. Le JDR bénéficie donc du savoir-faire et de la puissance commerciale des éditeurs du livre japonais. Le revers de la médaille est justement que le JDR est considéré comme un produit dérivé devant répondre à des impératifs marketing, il se voit destiné à être vite acheté, vite consommé et vite jeté.

Et les clubs, les conventions ?

Les Japonais pratiquent rarement des activités collectives chez eux et le JDR ne fait pas exception. Les petites associations basées sur les loisirs sont inexistantes au Japon, il n'y a donc pas de clubs ouverts aux joueurs désireux de s'inscrire. L'énorme majorité des joueurs ayant entre 15 et 22 ans, on peut voir des clubs apparaître dans les lycées, mais ils sont encadrés par des professeurs et doivent aboutir sur une activité productive (fanzine, convention). Cela explique les plusieurs conventions qui peuvent se dérouler à Tokyo chaque semaine, c'est un des seuls moyens de se réunir pour les joueurs.

Et Magic, et les GN ?

Le succès de *Magic* au Japon est plus qu'impressionnant, de nombreuses boutiques de mangas vendent des boosters, des tournois sont régulièrement organisés. Il faut dire que le JCC n'est pas une nouveauté, dès le plus jeune âge, les Japonais collectionnent les cartes à jouer et à collectionner ayant pour thèmes leurs animés favoris, si *Magic* à un tel succès, c'est qu'il propose un système de jeu plus abouti. Depuis l'apparition de *Magic*, des dizaines de JCC typiquement japonais inondent le marché avec succès.

Pour ce qui est des GN, c'est assez rare, par contre, ils s'organisent des paint-balls en costumes militaires assez réussis. De plus des événements nommés « cosplay » (costume player) sont organisés dans les conventions en rapport avec le jeu-vidéo, le manga et le JDR ou les participants ce déguisent en toutes sortes de personnages

en rapport avec leur passion.

Et pour jouer comme au Japon mais en français ?

Et bien, pas grand chose au niveau quantité, mais au moins on a la qualité :

Le magazine *Chibimoon* avec sa traduction du JDR japonais basé sur le manga *Bastard* (introuvable).

gelweo.fumble.org : Bon site, propose des adaptations de *Nausica* en JDR avec le système de *Basic* ainsi qu'une adaptation de *Zeta Gundam* !! Je trouve ce choix vraiment bizarre, pourquoi spécialement cette série, pourquoi pas les trois premières séries ? Moi je dis ça parce que les difficultés s'accumulent : non seulement la série est vraiment mal connue en France (et c'est pas de regarder *Gundam W* sur M6 qui va vous sauver) mais en plus elle se passe à une époque vraiment très précise. C'est comme faire un jeu sur les Terres du Mi-

lieu qui en plus situe l'action de 1610 à 1615 du 3^{ème} Âge. Ca devient vraiment compliqué pour faire des scénarios. C'est d'autant plus dommage qu'il y a un fort beau travail d'adaptation. S'il y a des vrais puristes de *Gundam*, ils vont adorer. Pour finir un système de simulation pour piloter des mechas (important ça les mechas pour jouer comme au Japon).

perso.wanadoo.fr/kadnax/ : Ce site abrite entre autre le JDR *Lycéenne*. Alors là, on est en plein dedans, le JDR au Japon c'est exactement ça (sauf que c'est écrit en japonais). Une présentation très manga, un thème de fou furieux (on incarne uniquement des lycéennes), des règles simples et rapidement assimilables, plusieurs scénarios jouables eux aussi relativement rapidement. Plus qu'être identique à du JDR japonais, c'est identique à de l'excellent JDR japonais. *Lycéenne* propose d'incarner des lycéennes du monde entier à toutes les époques (de la Rome antique à nos jours). Du travail de pro, on y trouve en vrac : de

quoi gérer les études de vos lycéennes, leurs activités sportives, leurs crises de larme (c'est sensible une lycéenne), des descriptions de lycée de toutes époques et régions du monde, des descriptions et photos des costumes portée par les jeunes écolières du monde entier, l'article sur les costumes des lycéennes japonaises est ultra-documenté, c'est incroyable, il y a même de petits dessins des costumes des plus grands lycées du Japon. Du travail de fou furieux je vous dis. Et les mecs rassurez-vous, il y a une aide de jeu pour jouer des lycéennes lesbiennes.

-- Stéphane Vitureau (vitureau@club-internet.fr)

* OAV = Original Animation Vidéo appelé aussi OVA, désigne des animés uniquement destinés à la vente en vidéo.

** Dépatō = Commerce japonais constituant une sorte de mélange entre un super marché et les nouvelles galeries.

Fanzines

Le Petit Criard,
Numéro 1, 4 pages, Gratuit

Michel Poupart
13 rue de l'Église
22120 Yffiniac

Mél : Arkenstone@yahoo.fr

Ce premier numéro nous présente « La Thanerose », une aventure pour Rêve de Dragon peut-être un peu trop classique (encore une quête...), mais bien écrite.

— Anne-Gaëlle Darmont

BELudis,
Numéros 30, 31 et 32, 20 pages,
1,5 €

Organe officiel de la Fédération Belge des Jeux de Simulation

Stéphane Vandevuer
1 avenue des Abeilles
1000 Bruxelles
Belgique
Mél : beludis@fbjs.be

BELudis est un mélange d'infos qui intéresseront surtout (forcément) nos

collègues rôlistes belges (présentations de clubs, comptes-rendus, annonces de manifestations, résultats de concours...), mais aussi de contenus exploitables par tous (nouvelles, présentations de jeux amateurs, articles de fond — les optimisateurs de persos, par exemple — et même une rubrique littéraire !). Tout ça est impeccablement mis en page et bénéficie à chaque fois d'une couverture superbe. Bref, je crois qu'on va en prendre de la graine pour la Lettre de la FFJdR !

— Jérôme Darmont

Nous continuons la liste des fanzines à partir de la lettre G...

Grimoire des Gratteurs de Lune (Le)
Vladimir Lecointre
67 rue Saint Jacques
75005 Paris

Grimoire Magazine (Le)
(Distributeur : Millennium)
Sébastien Boudaud
30 Avenue Bourgain
92130 Issy les Moulineaux
Tél. 01 46 62 94 22
Mél : redaction@legrimoire.net
Oùbe : http://www.legrimoire.net

Groin et la Pucelle (Le)
(Fanzine aperiodique (environ 3 numéros par an + 1 hors série) spécialement dédié à RDD et Oniros)
Nicolas

Gros Nez
Oùbe : http://www.geocities.com/TimesSquare/3664/

Hermes' Portal
(Fanzine pour Ars Magica)
Mél : Hermes.Portal@wanadoo.fr
Oùbe : http://www.hermesportal.fr.st/

Hobbit fataliste (Le)
Olivier Voron
55 rue de la Croix Bernard
44140 Remouillé
Mél : fatalyst@multimania.com
Oùbe : http://www.multimania.com/fatalyst/

Iceland
Mél : tristan.collet@wanadoo.fr
Oùbe : http://perso.wanadoo.fr/tristan.collet/

Jeux d'Ombre
(Lumière sur le JdR amateur)
Oùbe : http://jeux-dombres.fr.st/

Journal de la Pégase (Le)
Fabien Libourel
Chemin de Caussibols
12100 Millau

Labyrinthe
Mme Peter
17 rue du Val d'Osne
94410 Saint-Maurice

Légendes & Oracle
(Zine hebdomadaire)
Web : http://www.legendes.com/

Lunatic Asylum
(Magazine 100% scénarii)
Association des Scénaristes en Herbe
25/27, avenue des Violettes
95230 Soisy-sous-Montmorency
E-mail : angot2@caramail.com

Rendez-vous (calendrier rôliste)

JUILLET 2003

Dimanche 6 juillet 2003, 1er Tournoi Officiel Français de Mage Knight, Boulogne Billancourt (92)

Il est organisé en partenariat avec TILSIT EDITION et "LE DRAGON LANNOIS" Magasin (VPC et boutique) bien connus de ceux qui pratique MK (<http://www.dragonlannois.com>), à la ludothèque de Boulogne Billancourt (Face au 30 Rue Saussière, sous la grande place, Salle Fougère).

Au programme :

Les inscriptions se feront de 9h00 à 9h45.
Le tournoi se déroulera de 10H00 à 19H00.

Vous pouvez vous pré-inscrire sur le site de wizkids (pour les joueurs enregistré) <http://www.wizkidsgames.com> ou envoyer un petit mél (Katsutena@yahoo.fr).

Le tournoi se déroulera selon les conditions suivantes :

- Armée : 300 points de construction.
- Affrontements par Scénarios.
- Compte pour le classement officiel Wizkids [uniquement pour les joueurs inscrits sur le site de wizkids].
- Le tournoi sera primé de LE Mage Knights.

Le Tournoi est GRATUIT. Il n'y a pas de frais d'inscription.

Contact :

Céline VIRAY
Tél : 01.45.41.37.85 entre 18h30 et 20h00
Mél : Katsutena@yahoo.fr

12 juillet 2003, Journée Portes Ouvertes Rêves & Légendes, Coupvray (77)
Organisé par l'association Rêves & légendes à la Salle Polyvalente de Coupvray, 71 route de lesches, 77700 Coupvray.

Au programme :

- 3 à 6 Tables ouvertes pour les initiations ou le plaisir des confirmés...
- Star Wars,
 - Elric,
 - Vampire,
 - D&D,
 - Panaroiã,
 - Rolemaster.

... dans le but de faire partager notre passion.

Il y aura également une galerie d'illustra-

tion faites par les membres de l'association pour étayer le phénomène fréquent : dessins et jeu de rôle.

Contact :

Jean-Axel
Tél : 01.60.04.65.05 ou 06.09.73.37.79 (pendant la journée)

Du 9 au 20 juillet, Réunion Estivale des Energumènes Ludiques (REEL), Parthenay (79)

Dans le cadre du festival des jeux de Parthenay (Deux-Sèvres), la Réunion Estivale des Energumènes Ludiques (REEL) vous accueillera sur son stand place de la mairie. Du 9 au 20 juillet, venez participer aux divers tournois et animations, jouer en table libre, essayer de nouveaux jeux et pratiquer vos favoris, ou bien tout simplement découvrir le festival et la vieille ville de Parthenay.

Au programme :

Jeux de rôles (INS/MV, L5R, Eight Tribes, Cthulhu, Vampire Dark Age, COPS), jeux de plateaux (Diplomatie, Catane, Civilization, etc.), wargames (Midway 41, DBA, etc.) et semi-réels (soirée-enquête Disque-Monde, Guerre pour le trône d'Ambre...).

Les tournois pendant le festival : L5R CCG, Diplomatie, De Bellis Multitudinis (DBM), INS/MV, 11ème coupe de France de Warhammer, Confrontation, QT Boston pour Magic et bien d'autres.

Note : les animations sur le stand sont toutes gratuites, une PAF pourra être demandée pour les tournois et animations comprenant un repas.

Calendrier détaillé et inscription aux jeux et tournois organisés par REEL : <http://reelasso.free.fr/>

Contact :

Ouèbe : <http://www.jeux-festival.com/>

19 et 20 juillet 2003, 4ème édition des Tisseurs de rêves, Toulon (83)

Organisé par "Les Tisseurs de Rêves" à La Garde Salle Gérard Philipe !!!

Au programme : 36 heures de jeux non stop.

Vos rêves vous entraînent loin, très loin. Vous êtes un fier combattant, un sage illus-

tre ou l'indispensable débrouillard ; rejoignez "Les Tisseurs de Rêves" pour plonger dans des mondes fantastiques.

Tournois de Jdr et de Warhammer le jeu de bataille nous aurons en plus cette année un concours de peinture sur figurine et une conférence de M. E KLOZCO, auteur du dictionnaire elfique, qui viendra animer la soirée du samedi.

Bien sûr pendant toute la durée du tournoi il y aura de nombreuses parties libres de jeux de rôle de Wargames et de jeux de plateaux.

De nombreuses démos seront également en place pour les amateurs de wargames historique avec la collaboration de deux associations du grand Toulon... Les dragons de La Garde et AMTL.

Vous pouvez vous inscrire en imprimant la fiche d'inscription sur notre site : <http://membres.lycos.fr/tisseurs>

Vous pourrez trouver tout les renseignements nécessaires pour trouver le lieu de la rencontre, le planning des activités et même des photos des éditions précédentes !!!

Contact :

Mél : chocho_s@yahoo.fr
ou
"Les Tisseurs de Rêves"
chez Chocho's
8 rue des bonnetières
83 000 Toulon France

Du 25 au 27 juillet, "Assemblée du Peuple de l'Atlantique, convention de jeu de rôle et de simulation", St Pierre d'Irube (64)

Organisé par "Licornes&Chimères", la section jeux de role du club Leo Lagrange de Bayonne à St Pierre d'Irube (près de Bayonne 64), à la salle "La Perle".

Au programme :

L'Assemblée du Peuple de l'Atlantique, convention de jeu de rôle et de simulation, se déroulera sur trois jours.

Le vendredi journée conte d'Orient, spécialement consacrée à l'univers de L5A (Légende des Cinq Anneaux) avec l'après-midi un tournoi L5R jdcc organisée par un bounty hunter de Liles, et la nuit un tournoi L5R jdr dès 10 et dès 20 (au choix).

Le Samedi tournoi jdr : RAS, D&D, multi-

table INS/MV gratuit pour les filles, Vampire, Little fears, Chtulhu et tournoi de scénarii (envoyez vos créations !).

Dimanche, tournois : Magic (avant première 8ème édition !), Confrontation et warhammer battle.

Repas en commun sous chapiteau le midi (prés-inscription obligatoire).

Contact :

Tél : Benoit Guillet 06.18.68.08.01
Mél : BayushiYoshiko@aol.com
Ouèbe : <http://www.assemblee.atlantique.free.fr> (en travaux actuellement)

26 et 27 juillet 2003, 14ème Edition des "24h du Jeu de Rôle", Couillet/Charleroy (Belgique)
Organisé par La Guilde de l'Opale Noire (Couillet / Charleroi - Belgique)

Au programme :

Concours multi-jeux (DD3, Chtulhu et Nephilim) ouvert aux joueurs et aux meneurs de jeu, récompensé par de nombreux prix.

Les inscriptions sont dès à présent ouvertes pour un montant de 10 à 15 EUR sur notre site :
<http://www.opale-noire.web-page.net>

Contact :

Mél : Opale.noire@bigfoot.com
Ouèbe : <http://www.opale-noire.web-page.net>

AOUT 2003

9 et 10 août 2003, 4ème Salon du Jeu de Rôles, du Rêve et de l'Imaginaire, Gémenos (13)
Organisé par l'association "Rôle'n'Troll" à Gémenos.

Au programme :

Horaire : samedi 10h00-Minuit et dimanche 10h-20h
Entrée : libre et gratuite
Public : tous public néophyte comme passionné

Contenu :

- 1) Initiation et découverte des jeux de simulations (jdr, cartes, wargames, etc.)
- 2) Présence de professionnels et d'indépendants du milieu de l'imaginaire (auteurs, illustrateurs, etc.)
- 3) Présence d'associations de la région ainsi que de boutiques spécialisées

- 4) Organisation d'ateliers et d'animations tout au long de la manifestation
- 5) Concours divers

Contacts :

Tél : 06.64.96.8.7.6.5 (Benjamin)
Mél : role.n.troll@free.fr
Ouèbe : <http://www.role-n-troll.fr.st>

Du 22 au 24 août 2003, RPGERS 2003 6ème édition - Le bonheur est dans le rôle, Plaisance-du-Gers (32)

Organisé par "La Lune Noire" à la salle des fêtes de Plaisance-du-Gers.

Au programme :

- Jeux de rôles :

Concours de scénarii primé sur le thème "L'Ennemi Intérieur",
Concours de MJ primé, basé sur l'art du conteur,
Concours de joueurs primé, sur deux parties planifiées.
Tables libres et parties spéciales (No-Limit et Over-Cross-Over).
Pour tous les types de joueurs, du novice à l'expérimenté.
Présence de nombreux éditeurs, entre autres, "7ème Cercle", "Oriflam" et les auteurs du jeu R.A.S.

- Jeux de figurines :

Tournois primés de Warhammer Battle, Warhammer 40K et de Confrontation.
Concours de figurines peintes, et tables libres de grandes dimensions.
Démonstrations et initiations aux figurines historiques.
Tables libres.

- Jeux de cartes :

Nombreux tournois officiels et primés de Magic (standard, étendu, booster draft, paquet scellé).
Jungle Speed, Zoon, Elixir, Guillotine, Formule Dé...
Tables libres pour tout jeu.

- Jeux en réseau :

De nombreux ordinateurs en réseau sur les plus grands jeux de simulation.
Mini-tournois primés les samedi et dimanche.

- Animations diverses :

Scéance de cinéma le samedi 23 à 18h00.
Concert de PenOfChaos du "Donjon de Naheulbeuk" (celtique et humoristique).

Tarif : 12 euros pour les 3 jours (4 euros par jour pour ceux ne venant que un ou deux jours).

Il comprend l'inscription à tous les tournois et concours organisés, le logement

(salle de sport avec sanitaires et douches : pensez à emporter vos coussins et tapis de sol), ainsi que toutes les animations proposées.

Les mets et boissons seront disponibles sur place à l'Auberge du "Hobbit Gourmand" à toute heure de la journée.

Contact :

Fabien GARNIER (Responsable)
32160 Tasque
Tél / fax : 05.62.69.22.21
Pablo JABOUILLE (Irresponsable)
32500 Saint-Griède
Tél / fax : 05.62.69.04.38

Ouèbe : <http://www.ffjdr.org/lalunenoire>

Perdu en route ??? Tél : 06.81.48.08.18

NOVEMBRE 2003

1er novembre 2003, Journée Halloween, Pont Sainte Maxence (60)

Organisé par l'association "les joueurs de chimères".

Au programme :

L'après midi est réservé à un concours JDR et le soir à une fabuleuse soirée costumée.

Lieu :

Salle Claude Monnet
à PONT SAINTE MAXENCE (oise 60) à 10 minute de Creil et une heure de Paris.

Contact :

Eric Browet
Mél : broweteric@free.fr

Liste des Personnes-Ressources de la FFJdR

Description : Les personnes-ressources (PR) sont les représentants locaux de la FFJdR. Ce sont des membres actifs qui ont pris en charge des tâches telles que le recensement des associations de leur région, l'information auprès des clubs et des boutiques (diffusion de documents, etc.), la représentation de la Fédération dans les manifestations locales...

En faire partie : N'hésitez pas à contacter le coordinateur des PR : Philippe GAURON

Mél : philippe.gauron@ffjdr.org

Alpes-Maritimes (06)

Jérôme GAYOL
29, rue maréchal Joffre
06000 Nice
Tél : 06 16 74 38 21
Mél : jerome.gayol@ffjdr.org

Alsace (67, 68)

Pierre THIERRY
4, rue du bain aux roses
67000 Strasbourg
Tél : 03 88 37 09 72 ou 06 75 74 95 84
Mél : pierre.thierry@ffjdr.org

Ardèche et Drôme (07, 26)

Cyril BORNOT
47, rue Thiers
Tél : 06 60 77 51 92
Mél : cyril.bornot@ffjdr.org

Essonne (91)

Grégory JANER
Tél : 06 60 61 69 72

Hautes-Alpes (05)

Sophie RIBAIL
Route des baux
05400 La Roche des Arnauds
Mél : sophie.ribail@ffjdr.org

Ille-et-Vilaine (35)

David RIAUDEL
Mél : david.riaudel@ffjdr.org

Indre et Loire (37)

Alexandre CERTAIN
8, rue Alfred de Vigny
37000 TOURS
Tél : 06 17 14 72 71
Mél : alexandre.certain@ffjdr.org

Languedoc-Roussillon (11, 30, 34, 48, 66)

Thierry DESTANDAU
6 boulevard des Comdamines
34480 St-Génies-de-Fontedit
Tél : 06 19 11 40 16
Mél : thierry.destandau@ffjdr.org

Jean Romaric RIO
6 rue de Bercy
34000 Montpellier

Mél : jean-romaric.rio@ffjdr.org

Maine et Loire (49)

Didier ROUFF
12 Boulevard d'Estienne d'Orves
49000 Angers
Tél : 02 41 66 86 28 ou 06 19 52 20 76
Mél : didier.rouff@ffjdr.org

Oise (60)

Gilles BECQ
MERU
Tél : 03 44 22 68 27
Mél : gilles.becq@ffjdr.org

Eric FONTAINE

Tél : 03 44 71 17 13
Mél : eric.fontaine@ffjdr.org

Paris (75)

Céline PARBELLE
11, rue de la Sarrazine
92220 Bagneux
Tél : 06 20 40 44 73
Mél : celine.parbelle@ffjdr.org

Rhône (69)

Patrick PAUGET
13 Montée des Epies
69005 Lyon
Mél : patrick.pauget@ffjdr.org

Saône et Loire (71)

Amalric PERCZAK G.A.A.
6/1 rue François Villon, Rozelay
71420 Ciry le Noble
Tél : 03 85 79 03 43
Mél : amalric.perczak@ffjdr.org

Savoie (73) et Haute Savoie (74)

Patrice MERMOUD
49 Passage Lamboussy
74160 Feigères
Tél : 04 50 04 44 45
Mél : patrice.mermoud@ffjdr.org

Val d'Oise (95)

Sébastien BAGO
2 place Auguste Renoir
95230 Soisy /s Montmorency
Tél : 06 18 99 11 38
Mél : sebastien.bago@ffjdr.org

Var (83)

Olivier JOURDAN
Villa Les Lilas
3 rue des Chardonnerets
Lotissement Marze
83390 Cuers
Tél : 06 83 54 49 96
Mél : olivier.jourdan@ffjdr.org

Yvelines (78)

Erick OZOUF
4, rue des groux
78440 GARGENVILLE
Tél : 06 60 43 17 98
Mél : erick.ozouf@ffjdr.org

Comités locaux

Association de Simulation des Pyrénées
Maison des associations
22 boulevard Ferdinand de Candau
40 000 Mont de Marsan

Lugdunum Rôlistes
c/o Jérôme Darmont
76 rue Pierre Audry
69009 Lyon
Tél : 04 78 25 09 23 / 06 83 24 41 08 (Jérôme)
Mél : lugdunum-rolistes@fr.st

Fédération de Jeux de Role de l'Aude, des Pyrénées Orientales et de l'Ariège
Tél : 06 70 33 29 76

GRAAL
c/o J. Gayol
29, rue maréchal Joffre
06000 Nice
Tél : 06 16 74 38 21
Mél : jerome.gayol@ffjdr.org
Ouèbe : <http://www.graal-sud.com>

Yvelines
c/o Erick Ozouf
4, rue des groux
78440 GARGENVILLE
Tél : 06 60 43 17 98
Mél : erick.ozouf@ffjdr.org

FFJdR wants you !

1. Nous avons besoin de personnes ressources !

La fédé a pour objet la promotion du JdR, une grosse part de son boulot est donc de la communication ! Ça tombe bien, puisque le statut de personne-ressource (PR) existe pour cela et est accessible à tous ses membres (assos ou individuels). La PR a pour but d'être le représentant local de la FFJdR (en voilà un titre ronflant, non ?), et donc entre autres de faire circuler les infos entre le niveau national et le niveau local (assos, membres associatifs ou personnels, boutiques, etc.). Vous avez deviné où on voulait en venir : nous avons besoin de vous ! Pour les enthousiastes qui ont découvert leur vocation, la lumière, leur jambon-beurre grâce à cet appel au peuple, envoyez votre candidature à gauron@ifrance.com ou

Philippe Gauron

20 sentier des Parts

91140 Villebon/Yvette

2. Il faut monter des comités locaux !

La fédé doit se rapprocher du terrain au maximum. Pour cela, elle a décidé de mettre en place un système de comités locaux. Ces entités, pour l'instant des associations indépendantes, sont le reflet exact de la fédé, mais au niveau local. Plus précisément, un comité prolonge l'action fédérale au niveau local, régional ou départemental en fonction des volontés. Cette prolongation se caractérise par des contacts plus proches et plus réguliers avec les rôlistes du secteur. L'adhésion de ces rôlistes se fait au travers du comité, mais il s'agit bien, pour l'adhérent, d'appartenir à la FFJdR.

Les actions du comité local sont libres tant quelles sont dans la lignée de ce que veut faire la fédé. Des remontées régulières vers le CA fédéral sont demandées pour suivre l'action sur le secteur choisi. Ces remontées, sous forme de rapports ou de simples e-mails, entraînent des descentes d'information de la part de la fédé pour tenir informés les rôlistes de l'avancement des travaux.

Chaque comité doit devenir le lien incontournable entre la fédé et les rôlistes du secteur. Il est chargé de diffuser toutes les informations venant de la fédé. Il peut également faire du prosélytisme pour fédérer autour de lui, mais il peut intervenir à tous les niveaux de la vie rôliste locale. Cela va de l'aide à l'organisation de manifestation jusqu'au dialogue avec les pouvoirs publics locaux sur les différents sujets que l'on peut connaître.

Pour vous lancer dans cette grande aventure palpitante c'est très simple :

- vérifiez l'existence d'une personne-ressource dans votre coin ;
- si besoins, prenez contact avec elle, elle connaît la procédure ;
- sinon, prenez contact directement avec le responsable des comités pour qu'il vous explique la marche à suivre : Erick OZOUF, 06 60 43 17 98, erick.ozouf@ffjdr.org (le courrier électronique étant le meilleur moyen de le joindre).
- Ensuite, rassemblez tous les rôlistes que vous connaissez et qui sont sensibles au principe fédéral !

La grande aventure commence à partir de ce moment là. L'excitation sera forte et la sensation d'œuvrer dans le bon sens se fera sentir rapidement. Vous pourrez découvrir des groupes entiers de rôlistes dont vous ne soupçonniez même pas l'existence. Vous allez rencontrer des gens plus intéressants les uns que les autres. Vous allez pouvoir aborder les pouvoirs publics avec plus d'assurance car vous allez représenter le nombre. N'hésitez pas à donner de votre temps, la satisfaction en retour est forte et notre passion à tous vous le rendra.

Enfin si vous voulez juste avoir un aperçu du travail des comités et de leur fonctionnement allez vous inscrire sur la *mailing list* du groupe de travail dédié : ffjdr-comite@yahoogroupes.fr

FICHE D'INSCRIPTION POUR UN(E) AMI(E)

Cadre réservé aux associations

Nom de l'association : Date de création :

Adresse :
.....

Nom du président de l'association :

Téléphone : Télécopie : Mél :

Renseignements complémentaires (ils nous serviront pour le Bottin de la FFJdR) :

Avez-vous une cotisation ? OUI NON Si OUI, quel est son montant ? francs.

Quelle est la période couverte par votre cotisation ? Du au

Indiquez les jours et heures d'ouverture :

.....
.....

Lieu de vos activités : Nombre de membres :

Cadre réservé aux particuliers

Nom : Prénom : Date de naissance :

Adresse : Mél :

.....

Téléphone : Depuis combien de temps jouez-vous ?

Inscription (chèques à libeller à l'ordre de *Fédération Française de Jeux de Rôle*)

Membres bienfaiteurs : 75,00 euros

Associations : 15,00 euros

Membres actifs : 15,00 euros

DATE ET SIGNATURE :

(pour les associations, préciser la fonction exercée)

Documents à fournir pour les associations :

- Composition du bureau certifié conforme, par deux membres du bureau,
- Un exemplaire des statuts déposés à la Préfecture,
- Une photocopie du Journal Officiel publiant l'association,
- Extrait de délibération de l'organe de l'association ayant décidé de

A RENVoyer A : Alban AZZOPARDI - 101 Bd de l'Hôpital - 75013 Paris

BULLETIN D'ABONNEMENT A LA LETTRE DE LA FFJdR

Abonnez-vous à la Lettre de la FFJdR

Abonnement pour un an soit 4 numéros - 10 euros (règlement par chèque à l'ordre de la FFJdR)

Nom : Date et signature obligatoires :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

A retourner ou à recopier sur papier libre accompagné de votre
règlement sous enveloppe affranchie à :

**FFJdR - Abonnements - Alban AZZOPARDI -
101 Bd de l'Hôpital - 75013 Paris**

Offre réservée à la France Métropolitaine. Etranger et DOM-TOM, nous consulter. Service abonnements : 01.39.69.76.09, lettreffjdr@club.voila.fr.

En application de l'article L27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de la FFJdR. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.