

# La Lettre

n°14

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

Les rubriques  
News du JdR  
Rendez-vous  
Fanzines

Mais aussi...

Donjon de  
Naheulbeuk

Attention, la  
BD arrive !!!

-  
D&dés

Numéro 14 - GRATUIT  
Trimestriel  
Octobre - Décembre 2004



SiLaNdRa

**EDITORIAL****FFJdR needs you vraiment beaucoup**

*Une fois n'est pas coutume, je vais prendre ma casquette de président pour rédiger cet édit.*

Autant ne pas se voiler la face, la fin de l'année a été rude pour notre fédération !

L'organisation de notre présence au Monde du jeu a mobilisé une fois encore beaucoup d'énergie, mais cette année le fardeau est retombé sur trop peu d'épaules. Le conseil d'administration (CA) peine également à assurer autre chose que la gestion courante de l'association. Notamment suite à la démission de notre président cet été, puis de notre secrétaire à l'automne pour cause de surmenage. Je les salue et les remercie d'ailleurs au passage car ils ont beaucoup donné pour la fédé.

Bref, il est crucial à l'aube d'une nouvelle année de renouveler les instances dirigeantes de la fédé, d'y apporter du sang neuf et de repartir sur un nouvel élan. Sans quoi la FFJdR va se réduire de fait à un site Internet d'information sur le jeu de rôle. Je vous invite donc à lire l'appel à candidatures pour l'année à venir (p. 3) et je vous incite à y répondre favorablement. Alors que nous avons enfin dégagé quelques moyens pour mener des actions, il serait trop bête de les voir avorter par manque de main d'œuvre !

- Vous êtes nouveau et vous voulez que ça bouge ? Proposez votre candidature !
- Vous êtes un ancien qui connaît bien les rouages de l'association ? Venez (re)donner un coup de main !
- Vous êtes une personne-ressource ou un comité local ? Venez représenter votre région au CA !

Quels que soient les administrateurs de la fédé en 2005, la priorité devra être aux projets et aux actions. Sonnez la relève !

*J. Darmont - président*

PS : Pour soumettre un article à la Lettre, envoyez un mél à [lettre.redac-chef@ffjdr.org](mailto:lettre.redac-chef@ffjdr.org). Toute proposition est la bienvenue. Et n'hésitez pas, si vous en avez la possibilité, à reproduire la Lettre et à la diffuser dans votre club ou boutique favorite !

**AU SOMMAIRE DE CE NUMERO...**

L'Edito du Chef	2
Appel à candidature : Conseil d'Administration 2005 de la FFJdR	3
Les news du jdr	4
Zines	7
Rendez-vous (ou le calendrier des manifestations)	8
Liste des boutiques partenaires	8
Bac Rôliste 2004 : la correction !	9
Le Donjon de Naheulbeuk : attention, la BD arrive !!!	10
Brèves de Fédé	14
Débat sur l'avenir de la FFJdR	15
Fiche d'inscription pour un(e) ami(e)	19

La Lettre de la FFJdR est publiée par la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR), Siège social : c/o Jérôme Darmont, 3 Allée des Pétunias, 69500 Brignais.  
Tél. 04.50.04.44.45 ou 06.22.73.45.80 (Jérôme)  
Mél : [contact@ffjdr.org](mailto:contact@ffjdr.org)  
Ouèbe : <http://www.ffjdr.org>  
Directeur de la publication : Jérôme Darmont.

- Rédaction ([lettre@ffjdr.org](mailto:lettre@ffjdr.org)) -

Rédacteur en chef : Jérôme Darmont ([lettre.redac-chef@ffjdr.org](mailto:lettre.redac-chef@ffjdr.org))  
Maquettiste : Gilles "L'Âme Damnée" Février ([gilles.fevrier@ffjdr.org](mailto:gilles.fevrier@ffjdr.org))  
Rubriques : "Rendez-vous" : Gilles Février, "Fanzines" : Jérôme "Mithriel" Darmont. Illustrations : - Couverture : SiLaNdRa (Laure Abensur, <http://www.silandra.net>) - D&Dés : Fred Boot - Naheulbeuk : Marion Poinsot & Les Editions du Clair de Lune

## Appel à Candidature : Conseil d'Administration 2005 de la FFJdR

L'Assemblée Générale ordinaire 2004 (AG) de notre fédération aura lieu au début de l'année 2005. Elle devrait se dérouler cette année en région parisienne.

L'AG sera l'occasion, comme tous les ans, de renouveler notre Conseil d'Administration.

Plus encore que l'année dernière, la situation de l'exécutif de la fédération est critique. Il y a en théorie 30 places à pourvoir, même si cette année le CA a démarré l'année à 8 membres. Suite à la démission du président et du secrétaire, faute de temps à consacrer à leur charge, il la termine à 6 membres. C'est peu, vraiment très peu, trop peu pour assurer le suivi des missions de la fédération.

Dans ces conditions, il est difficile d'assurer plus que la gestion courante de l'association. Ainsi de nos difficultés à coordonner notre présence au Monde du Jeu et à y organiser un réel débat concernant notre structure. Le CA est majoritairement composé de trentenaires gérant de front famille, travail et gestion de l'association. Il faut s'attendre à d'autres départs ou au minimum à un investissement qui pour chacun d'entre nous atteint largement ses limites. Il est donc primordial et vital que de nouveaux candidats se présentent cette année, sans quoi la FFJdR va se réduire de fait à un site Internet d'information sur le jeu de rôle.

Autant vous dire que nous avons besoin d'aide ! Le CA a besoin de sang neuf, de nouvelles idées, de nouveaux points de vues afin de poursuivre son action.

Nous encourageons donc tous les membres, et plus particulièrement les personnes ressources et les responsables de comités locaux à venir représenter leur région au CA. Il est très important que cette instance soit la plus ouverte possible.

Pour poser votre candidature au CA, il suffit d'envoyer au secrétaire par courrier postal ou électronique une « profession de foi » (court CV rôliste, projets...). Une connexion Internet n'est pas obligatoire, mais c'est toutefois le moyen de communication qui s'avère le moins cher à l'usage et le plus pratique pour réunir, même virtuellement, un CA réparti dans toute la France.

L'objet de l'AG sera de présenter les bilans moral et financier de l'exercice 2004 et de définir les grandes lignes de l'action de la fédération pour 2005. Si vous avez des propositions ou des doléances à soumettre, n'hésitez pas à me les transmettre par courrier postal ou électronique.

Patrice Mermoud  
49 Passage Lamboussy  
74160 Feigères

Téléphone : 04.50.04.44.45  
Mél : [secretaire@ffjdr.org](mailto:secretaire@ffjdr.org)

# Les News du JdR

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



## OCTOBRE

### Thieves' World de retour

Vingt-quatre ans après la mythique boîte *Thieves' World* éditée en 1981 par *Chaosium*, la célèbre cité des voleurs de *Sanctuary* est de retour comme cadre de campagne de jeu de rôle. Univers littéraire partagé et décor de dizaines d'histoires écrites par des écrivains prestigieux tels que Philip Jose Farmer, Marion Zimmer Bradley, A.E. Van Vogt ou Poul Anderson, *Sanctuary* a fait l'objet de plusieurs recueils de nouvelles dans les années quatre-vingt : *Thieves' World*, *Tales of the Vulgar Unicorn*, *Shadows of Sanctuary*, *Storm Season*, etc.

C'est le prolifique éditeur américain *Green Ronin Publishing* (*Mutants & Masterminds*, *Testament*, le futur *Warhammer 2*) qui a décroché la licence *Thieves' World*. Il prévoit pour l'instant la publication de quatre ouvrages. Si les suppléments *Thieves' World* de *Chaosium* étaient "multi-jeux", le cadre de campagne de *Green Ronin* sera lui adapté au *d20 System*. La publication du premier supplément *Thieves' World* est prévu pour l'été 2005.

### 1230 ap. JC : la fin des temps

Après huit ans d'existence et deux incarnations successives, la gamme *Age des Ténèbres* de *White Wolf* s'arrête définitivement. Alors que ses grandes sœurs du *Monde des Ténèbres* avaient connu la fin des temps - ou plutôt le Temps du Jugement, l'*Age des Ténèbres* devait à l'origine continuer son petit bonhomme de chemin, n'étant pas concerné par des événements devant survenir 800 ans plus tard. Mais comme les liens avec *Demon : the Fallen* du

dernier supplément paru, *Devil's Due*, le montrent, les auteurs se trouvaient dans la position paradoxale de faire référence à des gammes abandonnées. Pis encore (en tous cas du point de vue marketing), les nouveaux joueurs découvrant les jeux de rôle gothiques de *White Wolf* avec la nouvelle version du *Monde des Ténèbres* auraient pu se sentir perdus face à une gamme moyenâgeuse présentant de trompeuses ressemblances avec leurs jeux. Le positionnement du nouveau *Vampire*, "same but different", ne doit déjà pas être facile, il était inutile de compliquer la chose.

Les titres prévus au catalogue, comme *Dark Ages : Italy*, sont définitivement abandonnés. *Dark Ages : Fae*, notre jeu du mois de septembre, résonne du coup comme un ultime hommage à une gamme qui a toujours été fidèlement suivie en français par *Hexagonal*. D'ailleurs, il sera possible de se consoler avec "Iles Britanniques", la prochaine traduction prévue, ceci sans compter l'imposante gamme déjà existante, tant pour l'*Age des Ténèbres* que *Vampire : l'Age des Ténèbres*.

### EW-System 2.0

Une version 2.0 de l'*EW-System* (système générique d'*Extraordinary Worlds Studio*, l'éditeur d'*Arkéos*) est en cours d'élaboration. Cette version sera plus rapide, plus souple, plus cinématographique et entièrement remaniée pour le rendre encore plus simple d'approche. Cette version comportera également des nouveautés comme la gestion des PNJ à la volée, une gestion des dégâts simplifiée et beaucoup d'innovations. La maquette sera quant à elle aussi entièrement revue, optimisée pour une lecture écran et pour l'impression et elle sera illustrée. De plus, les personnages d'*Arkéos* resteront totalement compatibles avec cette nouvelle version. Elle sera disponible pour novembre 2004.

*NDLR : A l'heure où vous lisez ses lignes, le livret de base et 2 suppléments sont de fait déjà parus et sont d'une qualité exceptionnelle. Courez jeter un coup d'oeil à l'ombre du conquistador #01, aux masques d'ébène #02 et aux cendres du dragon #03. Vous avez tout compris, moi j'ai craqué...*

### Sous le plus grand chapiteau du monde

*Cirkus*, le nouveau jeu d'*Extraordinary Worlds Studio* calqué sur le format éditorial d'*Arkéos*, est un univers contemporain dans lequel deux organisations secrètes, *Cirkus* et *Symphonia*, s'affrontent. Les agents de *Cirkus* sont des enfants de la balle la journée et des espions la nuit. Ils parcourent le monde sous la couverture d'artistes de chapiteau afin de lutter contre le crime et les agents de *Symphonia*. Ces derniers, des mélomanes de réputation internationale, forment une agence d'assassins spécialisés.

Basé sur la nouvelle édition de l'*EW-System*, le jeu sera composé de scénarios destinés tantôt à *Cirkus*, tantôt à *Symphonia*. La gamme sera constituée de quatre volumes qui paraîtront tous en 2005.

Un dossier de presse est disponible en téléchargement sur le site Internet d'EWS : [www.ew-studio.com](http://www.ew-studio.com)

### EWS ouvre son nouveau site

Afin de vous offrir encore plus de fonctionnalités, plus de facilités et une plus grande lisibilité, *Extraordinary Worlds Studio* a entièrement remanié son site. Le nouveau site vous propose notamment :

- une plus grande lisibilité et une navigation beaucoup plus directe,
- plus de news et d'articles,
- les parutions à venir,
- la possibilité d'être avertis automatiquement des dernières nouveautés,
- l'occasion de donner votre avis sur leurs produits,
- un lien direct vers les fiches du GROG pour chaque titre,
- des sondages réguliers afin de connaître vos attentes, votre perception...

Et, pour les aficionados d'*Arkéos* qui l'auraient raté, un nouveau scénario à télécharger : *L'Odyssée du Commodore*, paru dans *Casus Belli* n° 26. Malheureusement, dans les évolutions, la technique n'est pas toujours une alliée... La base de données des personnes inscrites à la « newsletter » a été perdue et il faut que les anciens abonnés se réinscrivent.

### Délibération de la BAP

Les résultats sont tombés, dévoilant le jeu qui, comme *Némédia* en 2004, sera édité courant 2005 par la *Boîte à Polpette* : *Crimes* de Yann Lefebvre, déjà bien connu de nos services. L'évolution du jeu sera visible sur le forum de la BAP : [forumbap.portail-jdr.com](http://forumbap.portail-jdr.com)

### Kit d'intro au nouveau Vampire en VF

Depuis fin août 2004, l'association *Tenebrae*, communauté francophone du *Monde des Ténèbres*, propose un livret d'introduction en version française au nouveau *Monde des Ténèbres* (2004) et à *Vampire: the Requiem*.

Le document est une synthèse des différentes règles apparues dans le scénario de démonstration "Danse de la Mort" et dans les "News" du *Monde des Ténèbres* publiées en ligne chaque jour sur le site de *White Wolf*. Le tout a été traduit par l'association *Tenebrae* avec l'aimable autorisation d'*Hexagonal*.

Le livret peut donc paraître incomplet sur certains points, mais il n'a pour seule prétention que de permettre aux joueurs francophones de découvrir ce nouvel univers de jeu avant sa sortie. Il devrait être complété par une deuxième partie, destinée aux Conteurs et traitant plus spécifiquement des éléments de décor de l'univers qui ont déjà disparu.

Pour en savoir plus : [www.mdt-fr.org](http://www.mdt-fr.org)

### Le nouveau Jeux et Stratégie

Les deux magazines généralistes consacrés au jeu, *Tangente Jeux* et *Vox Ludi*, fusionnent pour devenir *Tangente Jeux et Stratégie*. Les deux magazines, qui s'étaient voués chacun à un aspect différent de *Jeux et Stratégie*, ont décidé d'unir leurs atouts : *Vox Ludi* pour la partie analyse, *Tangente Jeux* pour les jeux eux-mêmes. Le résultat, en hommage au grand ancêtre *Jeux et Stratégie*, s'appelle *Tangente Jeux et Stratégie*.

*Tangente Jeux et Stratégie*, c'est :

- des dossiers d'imaginaires sur tous les univers,
- des articles d'analyse transverse du jeu (auxquels participent, notamment, Didier Guiserix et Tristan Lhomme),
- la sélection des meilleurs jeux du moment,
- des articles de société, par des psychologues et des sociologues,

- les meilleurs jeux de grille,
- des problèmes de jeux classiques (Avalé, échecs...),
- des jeux de lettres et de culture,
- des jeux anciens à redécouvrir,
- des variantes de jeux classiques,
- un jeu en encart.

Le magazine sera bimestriel et le premier numéro de cette nouvelle formule sortira en novembre 2004.

### EW Studio se met au PDF

Jusqu'à aujourd'hui, *Extraordinary Worlds Studio* ne permettait de télécharger que son moteur de jeu : l'*EW-System*. Les choses vont désormais changer, puisque l'éditeur nancéen annonce pour décembre 2004 la création d'une nouvelle collection nommée *EW-Instant*, basée sur le format PDF et déclinée en trois gammes :

- *MasterLine*, qui contiendra des descriptifs thématiques à l'attention du meneur de jeu en proposant des décors, intrigues, personnages tournant autour d'un sujet central ;
- *Addendum*, des aides de jeu spécifiquement dédiées à l'*EW-System* : nouveaux archétypes, nouvelles ethnies, fiches de jeu ;
- *GameContext*, des décors de campagne contenant une mini-campagne dont le but est d'être lue l'après-midi pour être jouée le soir même.

Le domaine artistique ne sera pas en reste, puisque des portraits et des « artbooks » seront aussi disponibles. De même, des aides de jeu seront mises en ligne pour faire grandir la collection *Arkéos*. Un dossier de presse est disponible en téléchargement sur le site d'*EWS* ([www.ew-studio.com](http://www.ew-studio.com)).

### Le livre de base de Rossiya gratuit

Vous étiez intrigué par *Rossiya* mais n'osiez pas vous lancer ? N'hésitez plus : la dernière version du *Compagnon* est disponible gratuitement sur le site des *Ateliers d'Ailleurs* ([.rossiya-d20.com](http://.rossiya-d20.com)). Ce livre, qui contient toutes les informations à destination des joueurs, est complété par un *Livre des Secrets exclusivement destiné aux meneurs de jeu*. Dans les semaines à venir, scénarii et aides de jeu seront aussi accessibles sur le site. Au total, une dizaine de suppléments paraîtront dans le mois qui vient. Enfin, si vous aimez les exclusivités, l'abonnement aux *Chroniques* est un must : chaque mois, 60 pages de nouveautés.

### Scarn au bout de la route

*Sword & Sorcery* décidé d'arrêter sa gamme *Scarred Lands* en raison d'un "marché d20 hautement compétitif et très fragmenté". Un dernier ouvrage, "Strange Lands", sortira à la toute fin novembre en guise d'adieu. Point final, celui-ci sera dédié aux trois continents encore non explorés de l'univers.

Pour mémoire, rappelons que les Terres Balafrees furent l'un des tous premiers univers d20 system, pionnier dans l'exploration des possibilités de la licence d20, à tel point que le *Creature Collection* sortit avant même le *Monster Manual* ! Heureusement pour les fans français, il reste encore plusieurs ouvrages à traduire pour *Hexagonal*. Quatre sont en effet prévus en version française : le *Guide des Rôdeurs et Roublards*, *Mer de Sang*, le *Guide des Moines et Paladins*, ainsi que *Héritage Slaraciens*. De plus, l'éditeur développera par la suite ses propres suppléments, à commencer par *Vesh*, prévu pour novembre 2005.

## NOVEMBRE

### Le testament de Changeling

Alors que les amateurs de *Changeling* se sont lancés avec dévotion dans la rédaction du seul *Kithbook* qui manquait à la collection, le *Kithbook: Boggan*, l'éditeur, *White Wolf*, se serait enfin engagé à publier en PDF les deux ouvrages qui ne l'ont pas été, suite à l'abandon progressif de la gamme.

Il s'agit d'abord de "Keys to the Kingdom", un recueil d'aventures prévu pour 2001 dont le thème devait se rapprocher du thème "Year of the Scarab", le Moyen Orient, un recueil dont on pouvait espérer une avancée du « métaplot », maintenant conclu avec le chapitre sur *Changeling* dans le recueil *Time of Judgement*.

Le second ouvrage, "Book of Glamour", est le plus attendu des deux, même si une partie de son contenu est une réécriture de la magie éparpillée dans les différents ouvrages de *Changeling*, des séries de Charmes (*Cantrips*) rassemblés par familles. En somme, "Book of Glamour" sera une révision de la seconde édition de *Changeling*. Mais avec un titre pareil, il doit bien y avoir quelques surprises, non ?

**Dungeons & Dragons : la trilogie**

À peine le tournage du second épisode, intitulé "The Elemental Might", est-il terminé que déjà les producteurs annoncent le développement d'un troisième épisode cinématographique. La réalisation serait confiée à Gerry Lively. Voilà une licence qui séduit plus les financiers que les spectateurs.

**Les Spectrum Awards**

Les *Spectrum Awards* sont remis chaque année à plusieurs œuvres de science-fiction et fantasy dans diverses catégories, notamment romans, nouvelles, etc. pour une représentation positive de personnages gays, lesbiens, bisexuels ou transgenres. Cette année, dans la catégorie "Best Other Work" était nommé le supplément *The Magic Box* pour *Buffy the Vampire Slayer*, qui est particulièrement centré sur le personnage de Willow. Un supplément *d20*, le *Liber Mysterium*, était également nommé. La série *Buffy* a également été sur les rangs plusieurs années de suite.

**Editeur à paraître...**

*Iceberg Éditions* est un nouveau venu sur la scène de l'édition littéraire. Leur premier roman, *Althéa*, appartient à l'*Heroic-Fantasy*, un genre cher au cœur des rôlistes.

En plus du souhait affiché de servir de tremplin à de jeunes auteurs dans le domaine littéraire, *Iceberg Éditions* souhaite éditer des jeux de rôle, et cherche pour ce faire des auteurs souhaitant être publiés.

A vos plumes !

Le site Internet de l'éditeur : [www.iceberg-editions.com](http://www.iceberg-editions.com)  
 Pour les contacter : [contact@iceberg-editions.com](mailto:contact@iceberg-editions.com)

**Talisanta trouve un nouveau papa**

Un nouvel éditeur français voit le jour : *Ludopathes Éditeurs*. Bien nommés, ces accros du jeu de rôle se proposent de fournir à *Talisanta* - un pavé du jeu de rôle anglo-saxon - une déclinaison dans la langue de Michel Lebb. Ambitieux, ces nouveaux venus prévoient la sortie d'une nouvelle gamme par an. Chacune se décomposera de la façon suivante :

- un kit d'introduction "prêt à jouer" contenant des règles, un scénario et des personnages pré-tirés ;

- un livre de règles avec un scénario ;  
 - un écran de jeu.

Ceux-ci seront également proposés au format numérique. Le développement ultérieur des gammes se fera exclusivement en PDF.

Mais les *Ludopathes* ne s'arrêtent pas là. Décidément déraisonnables, ils proposent de redonner une nouvelle jeunesse à des jeux épuisés depuis longtemps, toujours grâce au format électronique. Plus d'une trentaine de gammes sont visées. Enfin, les jeux amateurs ne seront pas en reste puisque l'éditeur se propose d'en distribuer, gratuits ou non, au format électronique. Mais... qu'appelle-t-on désormais un jeu amateur ?

On l'aura compris, le nom humoristique cache une approche très professionnelle. Souhaitons bon courage et bonne chance à cette nouvelle maison d'édition.

**Un aperçu d'Exil sur le ouèbe**

Le collectif d'auteurs *Ballon Taxi*, en charge du projet *Exil*, un nouveau jeu steampunk en VF qui devrait voir le jour en mars 2005, a maintenant sa place réservée sur le ouèbe, à l'adresse suivante : [www.ballon-taxi.org](http://www.ballon-taxi.org)

La nouvelle rubrique *Exil* propose notamment la présentation des suppléments à venir, des scénarii, et le Keupon à Vapeur, une série de suppléments exclusivement en ligne bourrés d'informations sur l'univers.

Que la Vapeur soit avec vous !

**Conan le frénétique**

Le rythme effréné des parutions pour *Conan RPG* chez *Mongoose Publishing* ne semble pas vouloir se ralentir. Pour la fin de cette année et le début 2005, l'éditeur nous annonce déjà deux suppléments urbains sous la forme de boîtes et décrivant les cités de Shadizar en Zamora et Messantia en Argos, un guide de l'art de la guerre et des mercenaires à l'Age Hyborien (*The Free Companies*), un guide géographique de l'Aquilonie, et même une version de poche du livre de base. Dans un avenir plus lointain, *Mongoose* prévoit également la publication en printemps-été 2005 de trois guides consacrés aux différentes classes de personnage.

Mais la grosse nouvelle, c'est la parution en mars 2005 de "Conan and the Shadow

of the Sorcerer" une boîte de campagne contenant pas moins de trois livres de 100 pages, plus des cartes et des aides de jeu, et qui permettra aux personnages de parcourir le monde entier, depuis les Royaumes Hyboriens jusqu'aux Royaumes Noirs, en passant par la Stygie et l'Ile Sans Nom.

**Ca bouge chez les dragons**

*Wizards of the Coast* et *Sovereign Press*, co-éditeurs de la gamme *d20-Dragonlance*, ont annoncé leur décision d'annuler le développement du jeu d'aventure *Dragonlance*. Cela ne remet pas en cause l'avenir de la gamme pour 2005, pour lequel les éditeurs se sont déclarés enthousiastes.

Dans le même temps, Margaret Weis, à la tête de *Sovereign Press* depuis sa création, a annoncé la création d'un nouvel éditeur, nommé "Margaret Weis Productions, Ltd". *Sovereign Press* conserve le développement de la gamme *Dragonlance*, tandis que ce nouvel éditeur est appelé à développer de nouvelles gammes de jeux et de livres. Les rumeurs les plus folles courent à propos des titres à venir...

**Le retour de la Fantasy Noire**

Que se passerait-il si un monde fantastique, dévasté par une guerre entre l'Ordre et le Chaos, se hissait jusqu'au niveau technologique de nos années 1930 ? Ce serait un univers improbable, mêlant post-apocalypse, merveilleux, horreur et espionnage. *Bloodshadows* est un tel monde de "Fantasy Noir".

Originellement série la plus prolifique de la gamme *Masterbook*, *Bloodshadows* ressuscite aujourd'hui sous les auspices de la toute nouvelle gamme *D6 Adventure (D6 System)* chez *West End Games*.

Le premier ouvrage est prévu pour cette fin d'année, mais les amateurs pressés pourront déjà trouver six archétypes de personnages sur le site ouèbe de l'éditeur. Quant aux possesseurs des anciens ouvrages, ils y trouveront aussi des notes exhaustives de conversion.

**DÉCEMBRE**

**White Wolf cherche du sang neuf**

*White Wolf* recherche de nouveaux auteurs pour sa gamme de romans sur le *Monde des Ténèbres*, et fait un appel à

auteurs. La sélection va se dérouler en trois temps. Du 1er janvier au 31 mars 2005, les impétrants pourront soumettre un synopsis de roman d'une page, en anglais bien sûr : cent auteurs seront sélectionnés et gagneront 50 \$. Dans un second temps, les sélectionnés enverront un chapitre entier : cinq auteurs seront retenus et gagneront 1000 \$ chacun. Enfin, il faudra envoyer le roman entier. Le vainqueur recevra alors la coquette somme de 10 000 \$ en avance sur droits et verra son oeuvre publiée en 2006, les autres auteurs pouvant également être publiés, à la discrétion de *White Wolf*.

Davantage de détails sont disponibles sur le site du *Monde des Ténèbres* : [www.worldofdarkness.com/novelcontest/](http://www.worldofdarkness.com/novelcontest/)

### L'union fait la force

Sept petites maisons d'édition américaines s'associent pour créer "Indie Press Revolution" : *Adept Press*, *Anvilwerks*, *Blue Devil Games*, *Bob Goat Press*, *Galileo Games*, *Open World Press*, *Sloebrownwolf*.

Le but ? Vendre les jeux de rôle avec un nouveau *business model*, en créant un réseau de vente directe réunissant les meilleurs éléments de l'édition indépendante. L'objectif est double : fournir une sorte de label de qualité pour les acheteurs souvent perdus dans les productions des petites maisons d'éditions et permettre aux éditeurs d'avoir une plus grande marge sur leurs produits pour compenser les faibles volumes.

Cette association créée par Ed Cha d'*Open World Press* et Brennan Taylor de *Galileo Games* espère compter une douzaine de sociétés membres d'ici la fin de l'année.

Pour en savoir plus : [www.indiepressrevolution.com](http://www.indiepressrevolution.com)

### La mue du 7ème Cercle

Le site du *7ème Cercle* fait peau neuve à l'occasion de la sortie de *Vermine*, s'offrant au passage une mue du noir vers le blanc. Cela cachera-t-il quelque chose ? On parle de nouvelles licences en cours de négociation... Affaire à suivre.

Pour en savoir plus : [www.7emecercle.com](http://www.7emecercle.com)

## Fanzines

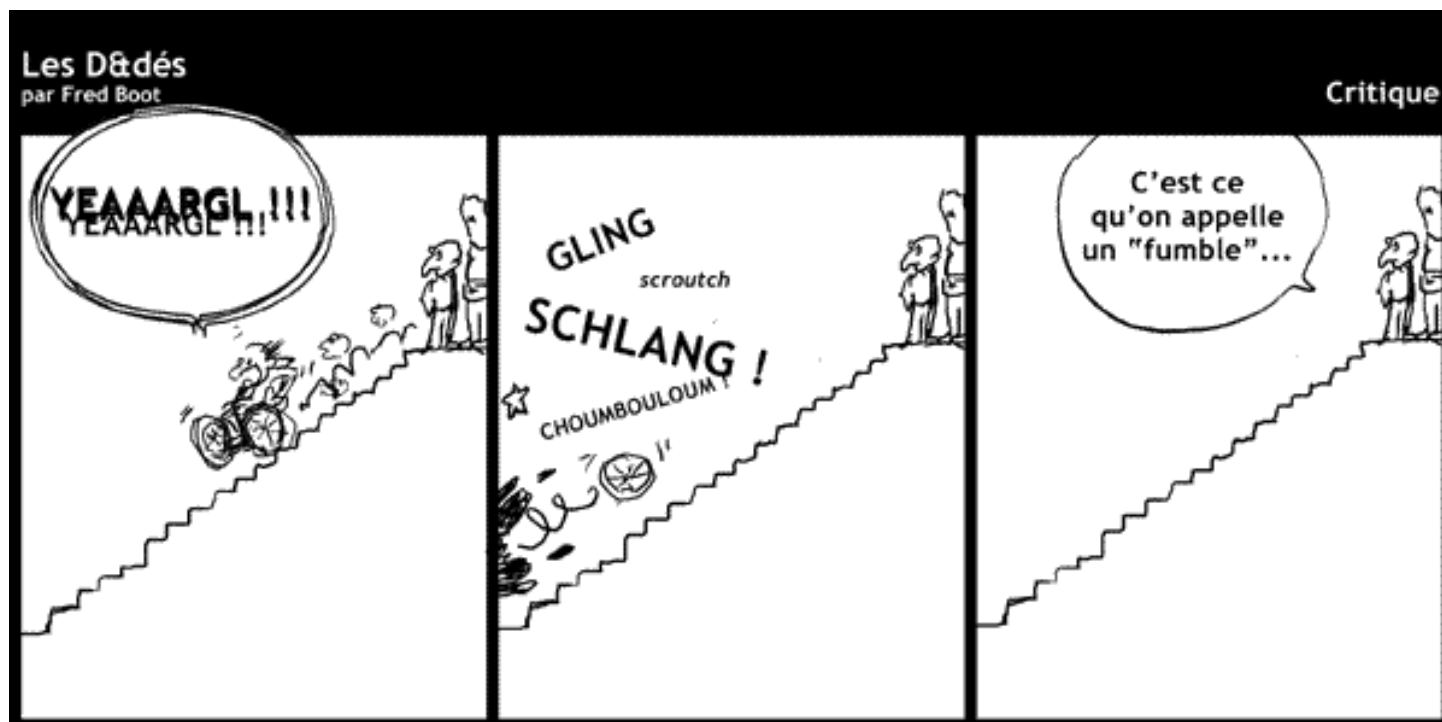
### Des nouvelles d'Iceland

Peut-être vous souvenez-vous d'*Iceland*, un très vieux fanzine papier consacré aux jeux *ICE*. Cela fait aujourd'hui quelques mois qu'*Iceland* est ressuscité grâce à Internet et tente de rassembler la communauté francophone de *Rolemaster*,

*Spacemaster*, *Shadow World* et *HARP*.

Le site propose notamment plus de 70 aides de jeu, une bonne dizaine scénarii, un forum de discussion avec déjà plus de 2000 messages postés après trois mois d'existence, un canal IRC, une BD et un roman gratuits à télécharger, plusieurs nouvelles... le tout exclusivement

sur les jeux cités plus haut. Comme vous l'avez certainement déjà compris, le contenu évolue assez vite : la petite communauté d'une cinquantaine de membres qui s'est rassemblée autour du site <http://clarn.celeonet.fr> étant prolifique en articles.



# Rendez-vous (calendrier rôliste)

*Une fois n'est pas coutume, je prend la parole...*

*Je profite de ce dernier numéro de l'année 2004 pour vous souhaiter de bonnes fêtes et une excellente année 2005, pleine de conventions, tournois et salons en tous genres, tous de grandes qualités !*

*2005 commence tout doucement...*

## FEVRIER 2005

### 12 février 2005, 4ème convention annuelle de Jeux de Simulations, La Queue lez Yvelines (78)

Organisé par l'Orc à la salle de la Bonnette à La Queue lez Yvelines à partir de 14 heures.

#### Au programme :

Les festivités seront composées l'après-midi, d'un tournoi de Heroclix ainsi que de démonstrations diverses et de partie ou jeux libres ; et le soir, plusieurs tables de Jeux de Rôle seront disposés avec notamment ADD 3, C.O.P.S, Loup-Garou, Prophecy, Retrofurtur et Star Wars.

L'équipe de la boutique 3ème Monde sera présente durant toute la convention.

Pré-inscription : 5 euros.

Inscription sur place : 7 euros.

Tarif privilégié pour les Maîtres de jeux.

#### Contact :

Tél : Thierry au 06.64.38.06.50 ou Matthieu au 01.34.86.42.24

Mél : lorc@club-internet.fr

Ouèbe :

<http://fr.groups.yahoo.com/group/LorcTournoi2005/>

### 19 et 20 février 2005, 10ème Edition des Nocturnes Foréziennes, Saint-Etienne (42)

Encore une fois les Nocturnes Foréziennes vont sévir... mais cette fois pour son 10ème anniversaire, elles "s'offrent" le centre des congrès de Saint-Etienne.

Pour l'occasion, nous allons créer le premier "salon de l'imaginaire"... ce sera encore un grand cru, avec plein de surprises en plus...

#### Au programme :

- tournois de JdR, de Magic, de Wargames,
- concours de peintures sur figurines,
- semi-réel,
- wargame historique,
- découverte de jeux de plateaux pendant tout le WE,
- nombreux stands et invités, forum avec les invités, jeux multitablets,
- animation théâtrale, activités de Grangeur Nature, Quizz, Défilé de mode médiéval, "Panier garni",
- et des surprises en plus...

#### Contact :

Tél : 06.70.75.68.95

Ouèbe : <http://nocturnes.free.fr>

## MARS 2005

### 5 et 6 mars 2005, "Les Mondes de Lyrehel", Salon International des Jeux de Simulation, Grande-Synthe (59)

Organisé par les Gardiens de Lyrehel, au Palais du Littoral de Grande-Synthe (Agglomération de Dunkerque, Nord).

#### Au programme :

##### Animations :

- Tournois
- Foire commerciale
- Initiations aux jeux de simulation
- Nuit du cinéma
- Animations médiévales

##### Concours et tournois :

- Tournoi de JDR
- Lan PARTY
- Tournoi de Micro Mutants
- Tournois de figurines Warhammer Battle, Warhammer 40K et Bloodbowl...
- Concours de figurines peintes
- Tournoi de cartes

#### Contact :

Les Gardiens de Lyrehel

Maison du Théâtre

Place du Courghain

59760 Grande-Synthe

Tél : 06.19.95.72.74

(Fabien BERRUYER)

Mél: [lyrehel@caramail.com](mailto:lyrehel@caramail.com)

Ouèbe :

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

## 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](mailto:escalibur.durandal@free.fr)

### Legend (Tours)

12, rue Jules Charpentier

37000 Tours

Tél : 02.47.64.55.95

Mél : elric.

[melnibone@worldonline.fr](mailto:melnibone@worldonline.fr)

### Camisole (Lyon)

5, rue Chavanne

69001 Lyon

Tél : 04.78.29.66.17

### 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



# Bac Rôliste 2004 : la correction !

*Le bac rôliste est organisé chaque année à l'occasion du Monde du Jeu. Il s'agit d'un concours en 20 questions qui permet aux participants de tester leur culture « rôlistique ». Les gagnants se sont partagés les nombreux lots offerts par les éditeurs présents sur le salon : Hexagonal, Le 7ème Cercle, Oriflam, les éditions du Club Pythagore, Casus Belli, et Backtab.*

**Question 1** – Dans le jeu « *Les 13 Reliques* », quel type de personnage joue-t-on ?

*Des Gobelins au service de la Grande Bibliothèque.*

**Question 2**– Dans le jeu « *Apokryph* », quel est le nom du Préfet de l'Oculus Dei ?

*Rudolf Heinigger.*

**Question 3**– Dans quel jeu peut-on trouver le sort « Concerto pour robot ménager et micro-ondes » ?

*Ambre (dans le supplément "Chevalier d'Ombre").*

**Question 4**– Quel est le nom de l'Empereur en titre au départ de l'action dans « *Fading Suns* » ?

*Alexius Hawkwood.*

**Question 5**– Quelle Princesse-Guerrière se dresse face aux manigances de la sorcière Thatcher ?

*Diana (dans le jeu "Diana Warrior Princess", de Marcus Rowland, chez Heliograph Inc., 2003).*

**Question 6**– Quel jeu de rôle s'est mis en compatibilité avec le dernier système d'exploitation de Microsoft ?

*Paranoia XP.*

**Question 7**– Quels livres de David Brin ont vraisemblablement inspiré « *Blue Planet* » ?

*Élévation et Marée stellaire.*

**Question 8**– Dans le jeu « *Dying Earth* », quels sont les trois niveaux de jeu ?

*Cugel, Turjan et Rhialto.*

**Question 9**– Que faut-il faire pour améliorer son personnage dans le jeu « *Dying Earth* » ?

*Placer des répliques.*

**Question 10**– Dans le jeu « *Hawkmoon* », contre quoi les Chevaliers Génétiques luttent-ils ?

*Les mutants.*

**Question 11**– Dans le monde « *Archipels* », comment se nomme le navire de Mordouk le Gentillorque ?

*La Commedia Del Piraté.*

**Question 12**– De combien d'épisodes est composée la campagne d'Arkeos ?

*4.*

**Question 13**– Quel est le plus haut niveau de campagne dans « *Unknown Armies* » ?

*Cosmique.*

**Question 14**– En quelle année débute les parties du jeu « *Mousquetaires de l'Ombre* » ?

*1657.*

**Question 15**– Contre quoi se battent les Mousquetaires de l'Ombre ?

*Les Galériens, des criminels extraterrestres.*

**Question 16**– Quel livre, signé de l'ensorceleuse Olva Solija, est dédié à la déesse Belsameth ?

*L'évangile des ténèbres (dans le supplément "Le guide des joueurs pour prêtres et ensorceleurs" des Terres Balafrées).*

**Question 17**– Quels sont les clans de « *Vampire : La mascarade* », que l'on retrouve sous la même orthographe dans « *Vampire : Requiem* » ?

*Grangrel, Ventrue, Nosferatu et Toreador.*

**Question 18**– Quel jeu de Bob Charette et Paul Hume, ancêtre de « *Légende des 5 Anneaux* », fut publié en 1983 par Hexagonal ?

*Bushido.*

**Question 19**– Quel dessinateur belge, également designer de la station de métro parisienne Arts et métier, publia des illustrations inédites (à l'époque) dans le magazine « *Dragon Magazine VF* » ?

*François Schuiten (dans le "Dragon Magazine VF n°35, en avril 97).*

**Question 20**– Dans le jeu « *Exaltés* », comment appelle-t-on les personnages principaux ?

*Les Solaires.*

**Question subsidiaire**– Combien de mondes habités sont fichés dans les Star Sector Atlas 1 à 11 de « *Space Opera* » (F.G.U.) ?

*307.*

# Naheulbeuk : la BD !

## Quoi t'est-ce Naheulbeuk ???

Tout a commencé en septembre 2000. Un individu louche du nom de John Lang, mais qui se faisait également appeler « Pen Of Chaos » (POC, ou encore Maître POC), après six mois d'essais, de tests et d'expériences bizarres, décide de mettre en ligne trois épisodes (les trois premiers donc) des aventures grotesques d'un groupe de loos... de valeureux aventuriers. A l'époque, son but avoué n'était autre que de faire partager à ses visiteurs ces aventures.

Mais très vite, tout s'enchaîne ! Des visiteurs passent et même s'arrêtent sur le site, en parlent autour d'eux...

Le succès est là ! La médiatisation commence, les premières interviews sont publiées... Début 2001, porté par le succès qui ira grandissant, l'auteur (toujours aussi bizarre) publie de nouveaux épisodes, mais aussi des publicités (débiles), des chansons... Nous sommes en novembre 2004 et l'épisode n°19 (encore appelé « épisode 4 de la saison 2 ») vient de paraître.

Une nouvelle étape est franchie lors du Monde du Jeu 2002 à Paris : un concert « live » est donné et les plus grands succès de Naheulbeuk (répliques qui tuent et pubs débiles) sont interprétés par une bande de joyeux allumés, mené par John et décidés à s'amuser sur scène et à amuser le public... venu en très grand nombre. Là aussi, le succès est immédiat et une foule compacte tassée autour de la petite scène reprend en cœur avec le groupe !

Le Naheulband est né !

En même temps, les premiers produits dérivés arrivent : les t-shirts !

Suivront des figurines en résine et un CD en 2003 !

## Le Donjon de Naheulbeuk

Naissance : septembre 2000

Support : audio MP3

Site ouèbe : <http://www.penofchaos.com/warham/donjon.htm>

Genre : médiéval/fantastique délirant (et grotesque)

Inspirations : les sketches de *François Perusse*, les fantastiques aventures de Kalon (<http://mapage.noos.fr/aspexpl/kalonbrw.htm>), des années d'expérience du jeu de rôle (de l'Oeil Noir à JRTM en passant par Stormbringer, Warhammer...) et pas mal de lectures style médiéval fantastique.

La rumeur se répand et les invitations aux conventions de jeu de rôle arrivent de la France entière. Il faut prendre une décision : il faut s'organiser.

La tournée « Machins de Tavernes » est née ! Elle ira de succès en succès durant une trentaine de concerts, en France, en Belgique et même au Québec jusqu'à son achèvement fin septembre 2004.

Aujourd'hui, le Naheulband est toujours aussi demandé, mais fait une pause bien méritée jusqu'au troisième trimestre 2005. Enfin, une pause... plutôt le temps nécessaire à la production de nouvelles chansons et de nouveaux épisodes pour notre plus grand bonheur à tous !

Le dernier déli... heu, la dernière nouveauté du site ouèbe, c'est l'encyclonebeuk : l'encyclopédie de la terre de Fangh ! Il s'agit en fait d'un espace de travail collaboratif sur le background des aventures (<http://encyclopedia.naheulbeuk.com>). Cette encyclopédie sert de base à ceux qui veulent faire des jeux ou des récits sur le thème de Naheulbeuk.

## La BD de Naheulbeuk !

Le succès aidant, un nouveau projet a vu le jour : une bande dessinée racontant les aventures de ces aventuriers crétiens ! A l'écriture... POC s'y colle (étonnant non ?), aux pinceaux, nous retrouvons Marion Poinsot, qui fut notre invitée dans le numéro de mars 2004 pour la sortie de sa BD « *Dread Mac Farlane* » aux éditions *Clair de Lune* et la colorisation est réalisée par *Lorien*. Cette bande dessinée est réalisée en collaboration avec les *Éditions Clair de Lune*, le *7ème Cercle*, *Fenryll* et Thomas Boulard.

Confrontons maintenant leurs points de vue sur cette BD de Naheulbeuk...

Heu Poc, Poc, où es-tu ?

**FFJdR** : Au fait, pourquoi « Pen Of Chaos » ?

[POC] PARCE QUE, HA HA HAAAAAAAAA ahhhhrrgh... heu, bon, en fait c'est un nom que j'ai trouvé quand j'ai commencé à peindre des paysages organiques à l'acrylique. Depuis, je n'ai pas cessé d'être influencé par le Chaos, alors je l'ai gardé.

**FFJdR** : Tout part d'un délire sur Internet et maintenant, c'est la célébrité ! Tu es devenu une icône pour des générations de rôlistes. Comment

## L'auteur



Nom : John Lang

Pseudo : Pen Of Chaos

Origines : bretonnes

Fonctions : écriture des textes, voix, musique, chansons, bonus, enregistrement, mixage, bruitages... bref, fait tout tout seul, avec l'aide de quelques invités quelques fois.

Goûts musicaux : musique traditionnelle (celtique, médiévale, Suède, pays de l'Est, Asie, Brésil, Afrique...), musique classique, musiques de films, métal, jazz... et plein de choses bizarres...

Instruments : voix, bodhran, kits percussions, flûte irlandaise standard et grave, guitares diverses, banjo 6 cordes, basse, batterie, cornemuse d'Irlande (uilleann pipe), flûte traversière en bois, bombarde, harpe celtique, piano (un poil) et bientôt vielle à roue et accordéon diatonique (ouf !).

Participations autres : *Les Rescapés du Survivaure* ([http://www.knarfworld.net/kw\\_good.php](http://www.knarfworld.net/kw_good.php)), une saga spatiale burlesque écrite en très grande partie par *Knarf*.

## gères-tu ce succès ?

[POC] Il ne faut pas exagérer... Il n'y a pas grand chose à faire en fait, car la plupart des gens que je croise au quotidien ne sont pas rôlistes et donc je n'ai l'impression d'être connu que quand je me déplace dans des endroits bourrés de joueurs : les conventions par exemple. Le reste du temps, j'essaie juste de me sortir de mon courrier en retard... C'est la raison pour laquelle je dois retirer souvent mon mél du site. Les internautes me demandent sans arrêt de faire un tas de choses qui me prennent un temps incroyable.

**FFJdR** : Avec tous ces succès, la tournée, le CD, les produits dérivés... Tu dois être pété de tunes maintenant ! Que fais-tu de tout cet argent ?

[POC] Ha ha, la bonne blague ! Non, je ne roule pas en Cadillac, d'ailleurs je n'ai

## Le Naheulband

**Naissance :** octobre 2002, lors du Monde du Jeu à Paris

**Personnages :**

### - Pen of Chaos

Compétences en chant, guitare +6, whistles, bodhran, cornemuse d'Irlande, déconnade, rassemblement de foule, création audio de saga rôlistes, dessin au feutre sur t-shirt, trous de mémoire, squat de stand, fondue savoyarde, raclétition et génération d'ondes sonores diverses.

### - Dimitri

Compétences en flûte traversière, clarinette, tin whistle, improvisations, blues, bossa-nova, fromages, vacances.

### - Ghislain

Compétences en bodhran, cuillers, racontage d'histoires, rédaction de JdR, masterisation, fabrication de bière, management +6, écriture d'articles rôlistiques, prof de danse folklorique, conférences dans les cinémas.

### - Jade de Nazca

Compétences en chant, flûtes à bec, hautbois, accordage, kinésithérapie, polyphonies, citations Naheulbeuk et Survivaure, musique de films, raviolis pékinois, muffins.

### - Knarf

Compétences en guitare, chant, tambourin, ingénierie son, imitation, déconnade, déconcentration des autres, rires, création audio de sagas spatiales, synthé, basse, tiramisu.

### - Lady Fae

Compétences en chants, JdR de toutes sortes, collectage, papotage, banquets, danse, interview, organisation de choses, bonne humeur, kinésithérapie, frangi-pane.

### - Lili la guerrière

Compétences en chant, ragots, organisation de machins, danse orientale, reclassement première classe, déconcentration, jets de charisme, bonne humeur (on ne dirait pas sur la photo, haha), mandales.

### Tony

Compétences en guitare, banjo, guitare électrique, épopées métal néo-classiques, musiques de films, dévoration de provisions, vannes diverses, improvisations, sandwiches.

même pas le permis ! J'ai gagné surtout avec le CD principalement, une partie a été reversée aux musiciens et une autre partie à servi à acheter du matos audio - qui sert en ce moment même à enregistrer les épisodes et le prochain disque - et de l'hébergement Internet. J'ai gardé le reste pour acheter de la pâte à tartiner aux noisettes. Pour les figurines par exemple

je ne prends pas d'argent, j'ai demandé un paiement en figurines pour faire baisser le prix du produit (moins de droits à payer = moins cher). Moi j'ai déjà un bon boulot, je n'ai même pas le droit de gagner de l'argent en fait, alors il vaut mieux que ça n'arrive pas. J'ai dû refuser des tas de propositions de produits dérivés (surtout des jeux) car je ne veux pas faire de Naheulbeuk une usine. En ce qui concerne les concerts, on prend juste assez de cachet pour éviter de passer pour des guignols, ce qui permet d'ailleurs à nos concerts d'être les moins chers du monde (ouais, enfin bon, pas loin).

**FFJdR : Plus sérieusement (pas trop quand même) : comment est venue l'idée d'une BD de Naheulbeuk ?**

[POC] Ce n'est pas de moi. J'ai été contacté assez tôt par des dessinateurs proposant des planches de BD, j'aime bien ça mais je pensais franchement que ça devait rester au niveau amateur. Surtout que j'aimais beaucoup de choses, ça me chagrinait un peu de devoir choisir et puis je n'imaginai pas qu'un éditeur aurait envie de publier Naheulbeuk. C'est finalement Marion qui, à force de me faire contempler ses oeuvres, a changé ma vision de la chose par son extrême motivation et le fait qu'elle était déjà professionnelle de la BD : moins de choses à gérer pour moi et un produit qui ne décevra pas les gens. En plus on a vraiment fini par bien s'entendre sur les dessins et les concepts !

**FFJdR : tu été d'accord dès le début ? Intéressé, curieux ou plutôt emballé ?**

[POC] Non, j'ai passé mon temps à dire à Marion que je ne voulais plus faire de produits dérivés ! Mais c'est elle qui avait raison, ça manquait sans doute vu que cette fois encore le public semble être enchanté. Avec tous ces essais de concepts et de croquis j'ai fini par être emballé.

**FFJdR : Bosser sur le scénario de la BD, c'est très différent de bossier sur un épisode ?**

[POC] En fait, je n'ai pas fait grand-chose, à part envoyer mes textes et mes commentaires, Marion a fait le plus gros du boulot. C'était aussi une condition en entrée du projet, vu que je n'avais pas de temps. Pour moi, ça n'a pas changé grand-chose donc !

**FFJdR : A-t-il fallu faire des adaptations (coupures, résumés, développement...) pour passer de l'audio à la BD ?**

[POC] Oui, on a quand même modifié des choses pour diverses raisons, mais le

principal est resté. Pour le tome suivant, on devrait même proposer une illustration d'un passage qui a sauté lors des enregistrements, j'attends cela avec impatience !

**FFJdR : Comment s'est passée la collaboration avec Marion ?**

[POC] Elle est très méchante et elle me tire tout le temps les cheveux ! Enfin, ça serait peut-être le cas si on avait réussi à se croiser mais pour le moment on a tout fait par e-mail (envoi de dessins, de textes, discussions sur les contrats, etc.). Non, blague à part c'est vraiment agréable de travailler avec elle, un subtil mélange de fun et de professionnalisme, qui va dans le sens de ce que j'aime faire.

**FFJdR : Es-tu satisfait du résultat ?**

[POC] Oui, c'est carrément bien, j'ai même vu les premières planches en couleur et j'ai été impressionné ! Marion a su utiliser au mieux l'espace et les expressions de ses personnages sont bien senties, comme ses placements de "caméra" qui peuvent être assez originaux.

**FFJdR : Y aura-t-il d'autres tomes ?**

[POC] Bien sûr ! On va faire de la tome de Savoie et de la tome du Jura. C'est très bien dans les sandwiches !

**FFJdR : Si d'autres tomes devaient voir le jour, que souhaiterais-tu changer (que ce soit au niveau du dessin, de la façon de travailler...)?**

[POC] Il y aura forcément au moins un autre tome vu qu'on n'a pas pu caser la première saison dans un seul. Mais je pense qu'on ne va rien changer sauf peut-être qu'on aura un peu plus de place dans le deuxième pour traiter les « choses oubliées ». Ca m'a l'air très bien et un changement ne pourrait être que nocif pour la qualité du produit final.

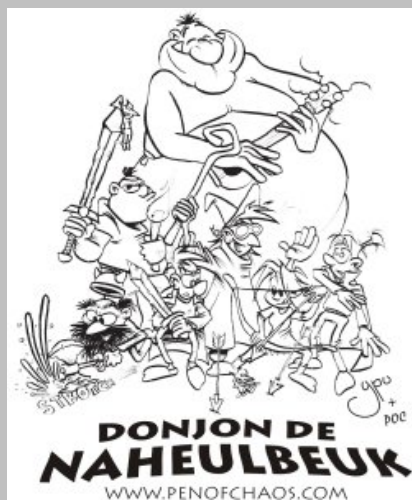


« Machins de Taverne, le premier CD de Naheulbeuk (attention, le second est en cours d'enregistrement) »

**Les t-shirts de Naheulbeuk**

Les t-shirts Naheulbeuk sont produits par le 7ème Cercle pour répondre à une importante demande des auditeurs. Il existe actuellement 3 modèles et plusieurs tailles, avec dessin sérigraphié et tissu de bonne qualité. Ils sont vendus 15 euros, disponibles par correspondance et en magasin JdR - et aussi dans les salons et conventions, comme par exemple au *Monde du jeu*. On en trouve normalement en Belgique et en Suisse - si votre revendeur JdR n'en a pas, le mieux est de leur demander afin qu'ils en commandent. Pour les commandes depuis l'étranger, vous pouvez essayer de grouper les commandes avec des amis pour alléger les frais de port.

Les illustrations des modèles actuels sont de *Fab* et *GPU* (voir rubrique Art du Donjon - BD sur le site ouèbe) et *Myrdhinn* (voir rubrique Art du Donjon - Dessin au crayon sur le site ouèbe).



**FFJdR** : Après les épisodes sur Internet, les figurines, le Naheulband, le CD, la tournée à succès, la BD... quelle sera la prochaine étape ? As-tu d'autres projets encore plus fous ? Une série télé ? Un film (le casting a-t-il commencé ?) ?

[POC] Je veux apprendre à jongler avec des poulpes vivants, en costume de Zorro et en chantant des complaintes russes ! Non ? Alors pour la prochaine étape, c'est l'enregistrement d'un deuxième CD. Il sert surtout à nous laisser le temps de préparer des nouveaux morceaux pour retourner sur scène... Après deux ans et demi de show, nous n'avons pu ajouter qu'une poignée de morceaux à notre spectacle et vu que beaucoup de gens (surtout en Belgique) nous ont vus cinq ou six fois, nous allons finir par avoir honte de présenter les mêmes chansons. C'est peut-être bête d'ailleurs, car on se rend compte que nos concerts ont de plus en plus de public et qu'il est toujours aussi chaud. Mais mieux vaut s'y mettre avant que ça ne change ! La grande découverte de cette année était le Québec, une semaine de concert inhabituels pour nous car ils n'étaient rattachés à aucun événement (convention, GN) et les gens sont venus nous voir nombreux et enthousiastes - ils ont même dû payer l'entrée (car nous ne pouvions nous permettre de payer les billets d'avion). Nos organisateurs ont vraiment tout fait pour que ça se passe bien et c'était réussi !

Pour ce qui est des films, des tas de groupes de jeunes ont commencé à en faire, avec des résultats souvent incomplets et très heuuu... amateurs, mais je n'ai pas encore trouvé un style pour me satisfaire. Je m'y mettrai peut-être quand j'aurai terminé la saison 2, afin de changer un peu d'horizon. Quant à la télé, je ne connais aucune chaîne assez barrée pour risquer la diffusion et la production d'une telle série.

Hum... bon bah heu... c'est pas tout ça, mais faut laisser un peu la parole à Marion quand même, parce que c'est quand même sa BD ! :-)

**FFJdR** : Comment as-tu connu l'univers de Naheulbeuk ?

[Marion] Ce sont des amis internautes qui m'en ont parlé, sachant que j'étais rôliste et fan d'*heroic fantasy*. Ils m'ont donné les premiers épisodes. J'ai vraiment adoré, donc je les ai tous téléchargés au fur et à mesure ! Petit à petit j'ai découvert le reste du site, les fanarts existant, etc. Ça m'a donné envie de me plonger dans cette sympathique communauté !

**Les figurines FenryllBeuk**

Afin de réaliser des dioramas chaotiques, *Fenryll* a sorti deux boîtes de figurines résine 28mm (aussi vendues à la pièce) sur le thème Naheulbeuk. On peut retrouver les gentils... mais aussi les méchants !

Distribué par 7ème Cercle pour les boîtes et *Hexagonal* pour les figurines à l'unité. Vous les trouverez donc dans les magasins qui vendent les produits de ces distributeurs (ainsi que dans les salons/conventions où ces distributeurs sont présents). La vente en ligne se fera sur les sites de ces distributeurs dès que les figurines sont disponibles.

**FFJdR** : As-tu tout de suite eu envie de dessiner Naheulbeuk ?

[Marion] Non, à l'époque, j'étais très occupée sur ma première BD, *Chaëlle*. Ce n'est qu'après mes déboires avec l'éditeur (feu *Pointe Noire*) et ma recherche de nouvelles séries à proposer que j'ai pensé à adapter Naheulbeuk. Je voulais changer de style, essayer l'humoristique.

**FFJdR** : Comment est né le projet de BD ?

[Marion] J'ai pensé à adapter Naheulbeuk un peu avant de proposer ma série personnelle, *Dread Mac Farlane*. Mais il m'a fallu du temps pour trouver le style adéquat, pour convaincre *Pen Of Chaos*, pour démarcher toutes les personnes concernées... Finalement, le fait que *Dread Mac Farlane* soit publié entre-temps m'a donné une crédibilité en tant qu'auteur et je pense que ça a joué en ma faveur auprès de *Pen of Chaos*. Il existait en effet déjà beaucoup de dessinateurs talentueux qui avaient tenté des adaptations en BD et il ne voulait privilégier personne. Toutefois, le fait que j'avais un éditeur déjà intéressé par le projet a facilité les choses ! Une fois que tout était réglé, on a pu commencer le travail.



Croquis préparatoires de la BD de Naheulbeuk...

**FFJdR : POC a été tout de suite d'accord ? A-t-il été difficile à convaincre ?**

[Marion] Comme expliqué précédemment, POC était plutôt réticent au début, d'une part parce qu'il ne voulait pas proposer trop de choses « payantes » sur Naheulbeuk (il y a déjà les t-shirts, les figurines, le CD...), d'autre part parce que les illustrateurs sur Naheulbeuk étaient déjà nombreux. J'ai fini par le convaincre à force de le harceler (gniark !) avec mes esquisses de personnages et grâce à mon éditeur qui a été tout de suite intéressé par le projet.

**FFJdR : Sur ta BD précédente (« Dread Mac Farlane »), tu étais scénariste et dessinatrice. Sur Naheulbeuk, POC est au scénario et toi au dessin. Ce n'est pas trop difficile ?**

[Marion] C'est sûr, c'est un travail différent. Mais dans un sens, c'est plus facile, car tous les dialogues sont déjà là ! Le travail d'adaptation a consisté à mettre en scène ce qui existait déjà, faire certaines coupes, choisir la meilleure façon de mettre en image des scènes que tout le monde connaît déjà par cœur... Le plus gros du boulot était de trouver un équivalent visuel à l'humour des textes et aux voix.

**FFJdR : Comment as-tu travaillé avec POC ?**

[Marion] Uniquement par e-mail. Je lui envoyais régulièrement mes travaux afin d'avoir son approbation et je savais quand j'étais sur la bonne voie. Il a été très encourageant !

**FFJdR : Les personnages de la BD correspondent-ils exactement à ceux des épisodes ? Y'a-t-il eu des adaptations, des modifications pour la BD ?**

[Marion] Pour les personnages, PoC m'a conseillée de m'inspirer des figurines, afin

de garder une continuité dans les créations « officielles » de Naheulbeuk. J'ai tenté de les faire les plus proches possibles de ceux des épisodes audio, jusqu'au moindre détail (habits portés, armes, accessoires...). Les modifications qui ont été faites par rapport à l'histoire d'origine consistent essentiellement dans certains dialogues ou passages qui n'auraient pas bien rendu en BD. J'ai donc dû les supprimer ou les remanier. Sinon, j'ai tenté de coller au maximum à l'original.

**FFJdR : Que va contenir cette BD ? L'histoire correspond au premier épisode ?**

[Marion] Le premier tome comprend les épisodes 1 à 8, jusqu'à la scène de la taverne.

**FFJdR : Y aura-t-il d'autres tomes ?**

[Marion] Oui, avec POC, on commence à réfléchir au tome 2. Qui sait... Vous aurez peut-être de l'inédit ! ;-)

**FFJdR : Les Éditions Clair de Lune ont édité ta BD précédente. A-t-il été difficile de les convaincre pour Naheulbeuk ?**

[Marion] Pas du tout ! En fait, mon éditeur avait été sur mon site et avait vu mes premiers essais de personnages, bien avant que je ne lui parle de ce projet. Il avait beaucoup aimé et m'a demandé à quoi ça correspondait. Je lui ai donc expliqué et il a été emballé !

**FFJdR : La BD est terminée ou presque (mise en couleur). Es-tu satisfaite du résultat ?**

[Marion] Absolument ! Au début, je n'étais pas très à l'aise avec le style humoristique, c'est ma première BD de ce genre. Mais au final je suis plutôt satisfaite et les couleurs de Lorien sont absolument superbes !

**FFJdR : Jusqu'à maintenant, les aventures étaient uniquement en audio.**

## Dernière news

Exclusif ! Sur le site Kaobang...

<http://www.kaobang.com>

...vous pouvez pré-commander la BD et être les premiers servis.

**Chaque auditeur pouvait donc se faire son idée des personnages et des scènes. Est-ce que tu appréhendes la réaction des fans de Naheulbeuk qui pourraient ne pas se retrouver dans la BD ?**

Oui, bien sûr, c'était un risque à prendre. Mais jusqu'à présent, les principales réactions que j'ai eues sont : « super, c'est exactement comme ça que je les imaginai ! ». Donc c'est encourageant ! Mais c'est sûr qu'il y aura forcément des déçus ; c'est comme lorsqu'on adapte un livre au cinéma, il faut faire des choix...

**FFJdR : Si d'autres tomes devaient voir le jour, que souhaiterais-tu changer (que ce soit au niveau du dessin, de la façon de travailler, de POC...)?**

[Marion] Je vais changer l'encre. J'ai fait le premier tome entièrement au crayon et ça commençait à me peser vers la fin. Dans le tome 2, tout sera encré, les traits seront donc plus nets. Pour le reste, je ne veux rien changer !

**FFJdR : La BD sortira-t-elle finalement pour les fêtes de Noël et où pourra-t-on la trouver ?**

[Marion] Lorien fait son possible mais ça risque d'être juste pour Noël. Ce sera plus certainement pour janvier, mais je continue d'espérer qu'elle sera disponible pour les fêtes ! Normalement, on pourra la trouver en librairie comme n'importe quelle BD, mais également dans les magasins spécialisés de jeux de rôles.

propos recueillis par Gilles Février



# Brèves de Fédé

## Grand ménage dans le Bottin

Le bottin des associations tenu par Némésis, puis par la FFJdR, va bientôt fêter ses huit ans. Il est donc temps de lui faire subir un grand toilettage ! Tous les clubs qui ne se sont jamais manifestés depuis huit ans en réponse à nos mailings ou via Internet seront considérés comme disparus.

Pour vérifier vos coordonnées, rendez-vous sur le site ouèbe de la FFJdR.

<http://www.ffjdr.org/?page=ressources-bottin>

Pour les modifier ou les ajouter, envoyez un mél à [bottin@ffjdr.org](mailto:bottin@ffjdr.org) avant le 31 décembre 2004.

Jérôme Chabrol

## Bilan du Monde du Jeu 2004

Notre bilan du MdJ est un peu mitigé cette année. Faute de trouver un « permanent » pour s'occuper de l'organisation, nous avons eu pas mal de problèmes de communication qui nous ont amené, par exemple, à réserver (et payer !) plus de chaises et tables que nécessaire. Fort heureusement, deux de nos membres, que nous remercions d'ailleurs pour leur dévouement (Anne et Fil, merci mille fois !), ont assuré l'essentiel de l'organisation et l'aide des comités Yvelines et Val d'Oise a été

précieuse pour tenir le stand.

Sur le stand, justement, nous avons accueilli de nombreux invités, notamment le fanzine *Souffre-Jour* et l'éditeur associatif *Phénix*, qui venaient promouvoir leurs « bébés ». Cela a donné une ambiance très dynamique et sympathique, mais le mélange des genres a interféré avec notre activité habituelle : promotion de la fédération, présentation du Jeu de Rôle et parties de découverte. L'échange tant avec les rôlistes qu'avec les non-rôlistes s'est révélé moins fructueux que les années précédentes. Par exemple, nous avons enregistré seulement douze inscriptions... dont dix réinscriptions. Nous avons tout de même vendu quinze kits de découverte du JdR (de ce côté-là nous progressons).

La conclusion est que nous avons besoin de bonnes volontés pour assurer ce genre de présence sur les salons dans de bonnes conditions, faute de quoi nous ne pourrions plus le faire.

Alban Azzopardi

## Trophée Fanzine 2004

A l'occasion du Monde du Jeu 2004 qui s'est tenu au parc des expositions de la Porte de Versailles à Paris du 15 au 17 octobre, la FFJdR a décerné pour la septième année consécutive, son Trophée Fanzine.

Ont participé à la cuvée 2004 les fanzines suivants :

*BEER* (*Bulletin Externe de l'Epée Reforgée*)

Zine du club de l'Epée Reforgée

MJC METZ-SUD

87 Avenue du XXème Corps Américain  
57000 METZ

*Comme un Lion* (fanzine dédié au jeu Thoan)

c/o Jérémie Chosson

133 Avenue de Nantes

86000 POITIERS

*MJ*

e-zine hébergé par le SDEN

Site ouèbe : <http://www.sden.org/services/mj/ezine>

*Souffre-Jour* (fanzine dédié au jeu Agone)

Siter ouèbe : <http://www.souffre-jour.com>

*Vision KA* (fanzine dédié au jeu Nephilim)

c/o Claude Guéant

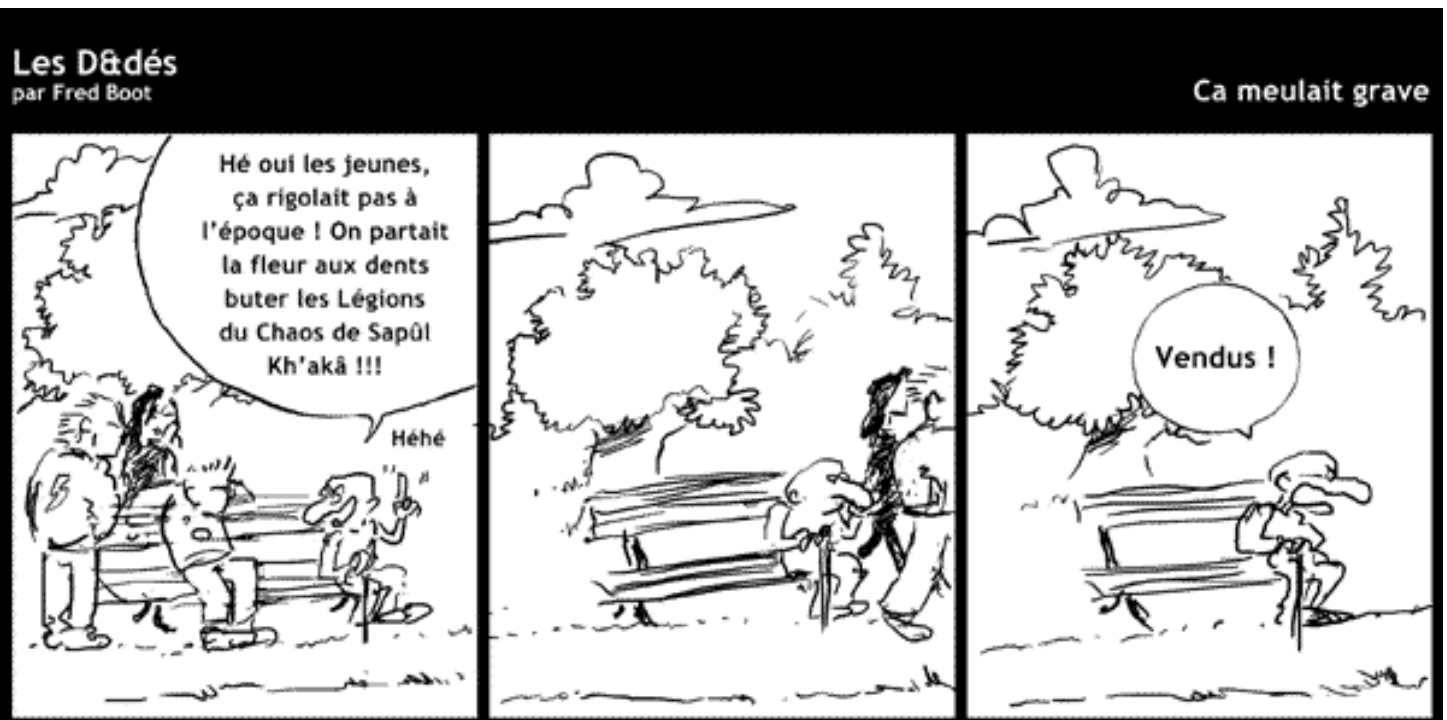
7 aître Saint Nicaise

76000 ROUEN

Le jury a désigné *Souffre-Jour* comme lauréat 2004. Le lauréat sera distribué par la société Millenium durant l'année à venir.

Le jury était constitué de :

Jean-Baptiste Pointel (*Tenebrae*, lauréat 2003), Patrice Mermoud (*FFJdR*), Olivier Noel (*D20 Magazine*), Philippe Rat



(*Casus Belli* ancienne formule), Gilles Garnier (*Millenium-Ubik*) et Alban Azzopardi (*FFJdR*).

Nous remercions tous les candidats pour leur présence et les félicitons pour leur qualité.

*Patrice Mermoud*

## Littérature fantastique et jeux de rôle

Le 15 octobre 2004, trois membres de la fédération sont intervenus à la bibliothèque Péri de Levallois à l'occasion d'un débat sur le thème « *littérature fantastique et jeux de rôle* ». La soirée s'est déroulée en deux temps : une mise en lumière des rapport entre le loisir et les littératures de l'imaginaire, puis une mise en pratique avec une partie de découverte, le tout autour d'un buffet.

Quatorze personnes étaient présentes, dont la moitié de lycéens. Les autres étaient des adultes dont certains sont animateurs. Ils ont joué trois heures et en redemandaient, alors qu'aucun n'avait joué au Jeu de Rôle. Nous avons dû nous arrêter car la bibliothèque fermait. Ils nous ont bien sûr demandé où et comment ils pouvaient continuer. Certains pensaient aller au Monde du Jeu. Ils étaient emballés et très actifs pendant les parties et tout le monde s'est bien amusé.

Plus de détails au prochain numéro.

*Licorne*

## Changement de secrétaire

Suite à la démission de Jérôme Chardon de son poste de secrétaire et d'administrateur, ce qui reste du Conseil d'Administration a élu à l'unanimité Patrice Mermoud pour le remplacer.

Le nouveau point de contact téléphonique de la fédération devient donc le 04 50 04 44 45 (Patrice).

*Jérôme Darmont, pour le CA*

## Embauche de nouvelles personnes-ressources

J'ai le plaisir de vous annoncer que le nombre de nos relais régionaux repart à la hausse ce trimestre (*ouais, je suis un vrai président, moi y'a que le chiffre qui m'intéresse !*).

- Loire Atlantique (44) : Association Axis Ludis
- Nord et Pas-de-Calais (59 et 92) : Association Les Gardiens de Lyrehel
- Puy de Dôme (63) : Alain Gély
- Rhône (69) : Jérôme Darmont
- Val d'Oise (95) : Cédric Allène et Benoît Tilmant de la CERVO

La liste complète est disponible en ligne à l'adresse <http://www.ffjdr.org/?page=ffjdr-regions> ainsi qu'un peu plus loin dans ces pages.

*Jérôme Darmont*

## La tribu de Methkaff à l'assaut du 92 !

*La tribu de Methkaff*, notre comité des Yvelines (78), compte plusieurs membres motivés résidant dans les Hauts-de-Seine (92). Il a donc décidé d'étendre progressivement sa zone géographique à ce département, avec la bénédiction du bureau de la fédération. Bravo et bon courage à eux !

*Jérôme Darmont, pour le bureau*

## Les Forgerons de l'épée face à l'incivilité

*Les Forgerons de l'épée*, la plus vieille association de jeu de rôle du Val d'Oise (95) et sans aucun doute l'un des plus vieux clubs de France (Ils fêtent cette année leurs vingt ans d'existence !) rencontrent des problèmes de délinquance vis-à-vis de leur local. La mairie dont dépend leur association semble peu réagir. Bien qu'ils fassent tout pour régler le problème de leur côté, l'appui d'une instance nationale pourra sans doute aider. Affaire à suivre dans le prochain numéro de la Lettre...

*Thomas Tilmant, pour la CeRVO (comité du Val d'Oise)*

# Débat sur l'avenir de la FFJdR

Transcription des avis exprimés sur Internet\*

*J. Darmont, président*

## 1. Les missions de la FFJdR

### a. L'ouverture vers le grand public

*Laurent* : Notre passion souffre encore de sa fermeture sur le monde. Je pense que maintenant nous devons faire découvrir les jeux de rôle au plus grand nombre. Le rôle de la FFJdR sera aussi de pousser les clubs à s'ouvrir sur l'extérieur (donc potentiellement des futurs membres) et notamment vers les jeunes pour leur faire découvrir cette activité.

*Etienne* : Je verrais le jeu comme un moyen pédagogique de transmettre un

savoir être (ou des savoir êtres) aux les enfants de 5 à 12 ans.

*Jérémie* : Le premier point qui peut caractériser la FFJdR du futur, c'est d'être le premier point de contact du grand public avec le jeu de rôle. À mon sens elle est la seule structure à le faire en dehors des professionnels (éditeurs, boutiques, distributeurs). Dans cette optique, il faut garder une place importante pour l'explication, les ressources, les guides, conseils et autres outils spécifiquement destinés au non-joueur, qui veut simplement en savoir plus ou faire une partie d'essai.

*Bartaback* : La vente des kits de découverte du jeu de rôle est une très bonne chose.

### b. L'ouverture vers les rôlistes et les clubs

*Laurent* : Je pense que maintenant notre rôle est de permettre aux rôlistes de trouver des partenaires de jeu rapidement et de continuer à favoriser la création de clubs.

*Tlön* : J'attends de la FFJdR qu'elle fédère les informations et renseignements de France et de Navarre (et par extension tout ce qui se rapporte au jeux de rôle francophones).

*Lunerouge57* : Il faut continuer l'excellent travail actuel (clubs, fanzines, annonces, forums, infos...).

*Nicolas* : Il faut encourager l'entraide

entre les clubs ! Comme j'en parlais avec une personne-ressource, il serait par exemple possible de présenter dans chaque convention les autres conventions de l'année.

*M* : La « fédé » a 4 missions : aider les clubs à se créer et à fonctionner ; aider l'organisation de conventions ; centraliser certaines infos (dates des conventions, carnet des clubs...) ; promouvoir et expliquer le jeu de rôle au grand public.

*Jérémie* : Le second axe de travail est l'information centralisée aux rôlistes, adresses de boutiques, d'éditeurs, de clubs de jeux, de lieux d'initiation, dates et adresses des salons et conventions, fanzines, etc. Bref tous les bottins et assimilés existants qui rendent un service silencieux mais bien pratique.

*Duff* : Un point important, c'est la centralisation d'informations. Parmi ces informations, on pourra citer :

- les coupures de presses / copies de reportages radio ou TV, articles dans les magazines. Que ces articles accablent le jeu de rôle, ou bien qu'ils en parlent de façon neutre ou bienveillante (ce qui semble être de plus en plus souvent le cas, heureusement) ;
- les adresses des clubs et associations de Jeux de Rôle ;
- les adresses des structures similaires à la fédération, pour permettre aux gens faisant certains amalgames de trouver ce qu'ils cherchaient vraiment, (FédéGN, jeux de sociétés, JdR "Online", carte Magic ou pokémon ...) ;
- les dates importantes qui gravitent autour du jeu (la fête du jeu, les dates de conventions, etc.) ;
- les adresses des boutiques de jeux ;
- les adresses des éditeurs de jeux ;
- un annuaire de la presse spécialisée (Casus, Backstab, Vox ludi...) ;
- un annuaire de joueurs ;
- un annuaire des fanzines ;
- des fiches descriptives des jeux.

À partir de là, il faut peut-être réfléchir à d'autres activités pouvant être soutenues et/ou organisés par la FFJdR (autre que le concept de tournois nationaux, inapplicable dans le cas présent).

Quelques exemples suivent :

- Organisation d'un "Tour de France du JdR", permettant des échanges de Joueurs/MJ entre association, pour voir comment ça joue ailleurs, voir de nouvelles têtes, etc. Ca pourrait se faire en parallèle d'une sorte de marathon photos (De locaux, de groupes de jeux, de joueurs voyageurs...) dont on suivrait les

nouvelles via la FFJdR.

- Mise en place d'un réseau de distribution (gestion de boutiques volontaires par exemple) pour une diffusion plus ample (nationale ?) des fanzines amateurs de qualités ?

- Remise de trophée pour les meilleurs JdR (un peu comme le trophée du GROG), professionnels ou amateurs...

- Organisation d'un évènement d'ampleur nationale (Comme le Monde du Jeu, mais plus centré autour du JdR).

- Aide à l'édition "d'actes" de convention, réunissant par exemple les scénarios écrits pour l'occasion. Oui, je sais, pour le référencement et le dépôt de scénarios, y'a déjà la Scénariothèque ([www.scenariotheque.org](http://www.scenariotheque.org)), mais l'un n'empêche pas l'autre.

*Pyromago* : Une chose qui me semble de plus en plus importante : le lien entre la FFJdR et le jeu de rôle amateur : quelle position, quelle participation, quelle aide, etc. ? Le jeu de rôle amateur est en expansion et les jeux amateurs, souvent de qualité (fond et forme), restent malgré tout mal connus, voire méprisés, alors qu'ils pourraient faire un bon pont vers les jeux pros (ils sont gratos, en général facilement accessibles via le net, etc.), et attirer plus de « chair fraîche ».

*Bartaback* : En se mettant à la place d'un rôliste lambda, je pense que la FFJdR doit continuer son activité :

- de recensement des clubs, des manifestations, des articles sur le JdR (gros travail en perspective) ;
- d'aide à l'organisation de convention qui peuvent se limiter à des conseils d'organisation (sous forme écrite), des parties de découverte du jeu de rôle, un soutien financier (c'est peut-être utopique), une caution auprès des interlocuteurs officiels (mairie, loueur de salle, etc.) ;
- promotion de toutes formes de jeu de rôle dont les créations amateurs.

### c. Le relai avec les pouvoirs publics

*Lunerouge57* : La FFJdR doit servir de référent auprès des administrations.

*Duff* : Il me semble que l'aspect fédératif est un point important. Avoir une structure nationale, un interlocuteur privilégié (et facilement identifiable) pour les néophytes, la classe politique, les médias, c'est loin d'être négligeable. Ca apporte du poids aux discussions. C'est vrai que c'est moins important aujourd'hui puisque le jeu de rôle, à défaut d'être mieux connu, n'est plus diabolisé comme

à une certaine époque. Peut-être la simple présence de la FFJdR y est-il pour quelque chose ? En tout cas, il est intéressant d'avoir une structure vers laquelle faire remonter les informations, que ce soient des bonnes nouvelles (et, les gars, ça y est, la mairie nous à accordé une salle pour jouer), ou (surtout) des mauvaises (heu... Tiens, j'ai l'impression qu'on sert de bouc-émissaire à la presse locale, c'est pareil ailleurs ?).

*Bartaback* : La FFJdR doit continuer son activité d'interlocuteur avec "le monde extérieur" et se proposer comme caution auprès des interlocuteurs officiels (mairie, loueur de salle, etc.) pour aider les clubs.

### d. Le relai avec les autres fédérations ludiques

*Pyromago* : Quel rapport a la FFJdR et les autres fédérations ou clubs d'activités ludiques comme les jeux vidéos, le GN, etc. Quel lien entretient la FFJdR avec les organisateurs de soirées en réseaux, de paint-ball, etc. ? Quelle orientation suivre ? Toutes ces activités sont des viviers à nouveaux pervertis... euh, rôlistes... et aux travers d'elles, la FFJdR pourrait essayer de sortir le JdR de son nombrilisme...

### e. Les liens avec les éditeurs

*Stars, Ipomée* : Ce qui serait bien, c'est que la Fédé fran(cophone) puisse avoir plus d'influence auprès des éditeurs, notamment pour la traduction des jeux. Mais là on est dans le domaine du rêve je pense.

*M, Mithriel, Alias* : Là je suis absolument pas mais alors pas du tout d'accord. Chacun son rôle, le business pour les éditeurs, l'associatif pour la fédé. (...)

*Bartaback* : Une réduction sur les jeux de la BAP pour les membres de la FFJdR intéresserait-elle la FFdJR ?

*Mithriel* : Je pense personnellement qu'il faudrait éviter de lier la fédération à un éditeur en particulier et je ne suis pas certain que ça pourrait entraîner une politique de remise globale de la part de tous les éditeurs (c'est compliqué, ces histoires de remises). Bref, à explorer avec prudence.

*M* : C'est surtout problématique quand il y a à côté une distribution en boutique. Dur d'expliquer à une boutique qu'on lui vend un jeu qui est vendu moins cher en VPC aux membres d'une asso (autre que



l'éditeur).

## 2. Les moyens

### a. La communication

*Jérémie* : L'accomplissement de la mission " grand public " de la fédération passe par un site Internet accessible et doté d'informations claires sur le sujet, spécifiquement écrits pour le grand public ; par une présence sur les salons de jeux, accompagné d'oeuvres d'imaginaires (littérature de fantasy, BD, etc.) pour expliquer et montrer ; et par une réactivité aux moyens d'interrogation du grand public et des organismes plus spécialisés (presse, administration, staff politique, entreprises) à savoir le courrier (électronique comme postal), le téléphone et le fax (en clair si M. Michu sous secrétaire de la préfecture de Truc souhaite des informations, il doit pouvoir faire une rapide recherche, puis passer un coup de fil, envoyer un courrier ou un fax et obtenir une plaquette de présentation de ce que sont les jeux de rôle).

*Duff* : Quelques pistes possibles.

- Edition d'une plaquette d'information, envoyée sur demande (le problème, c'est que pour faire une demande, il faut encore que la personne ait conscience qu'une fédération existe).
- Occuper le terrain : lors des manifestations axées jeu de rôle (mais alors, on touche une majorité de personnes qui connaissent déjà) ; lors des manifestations ludiques, mais hors jeu de rôle (fête du jeu, grandeur Nature, tournois de Yu-Gi-Yo, etc.) ; lors d'événements n'ayant pas forcément grand chose à voir (dans le cadre d'une semaine d'animation organisée par un comité de quartier par

exemple).

- Se faire connaître via les endroits fréquentés par les rôlistes, comme les boutiques de jeux, ou via des articles dans la presse spécialisée.

*Tlön* : Tiens, en faisant du rangement le week-end dernier, je suis retombé sur le fanzine que faisait paraître les Arpenteurs de Rêves du temps de la Fédération Lilloise. En gros, on trouvait dans ce fanzine d'une dizaine de pages des scénarii pour divers jeux (Star Trek, Talislanta, Space Hulk, etc.) joués dans les clubs de l'époque, des aides de jeux, des articles sur le jeu de rôle en général. Le principe était simple, ce fanzine était gratuit pour les membres et à 10 FF (à l'époque, soit 1,5 E actuellement) pour les "extérieurs". Ne pourrait-on pas reprendre ce principe pour la FFJdR ?

*Mithriel* : La Lettre est ouverte à ce type de contenu plus ludique, aucun problème. C'est prévu depuis longtemps, on n'a juste aucune contribution de cet ordre.

### b. Le site ouèbe [www.FFJdR.org](http://www.FFJdR.org)

*Khigard* : Il faut faire de la fédération un site d'accueil, d'information, et de partage dynamique pour les rôlistes en impliquant plus les visiteurs, bref, faire du site de la fédération un site dynamique où les visiteurs pourraient poster, mettre leur commentaires, leurs aides, leurs news, leur expérience. En faisant un site "portail" qui soit entièrement dynamique, il y a moyen de donner des "droits" à certaines personnes, comme par exemple pour la validation des clubs, la redistribution de rôles, etc. Donc avec une bonne gestion, pas besoin de département, juste des gens "bénévoles" qui ont certains droits d'accès

et de corrections. Un bon site bien programmé avec un bon code derrière, même énorme, ne demanderait pas plus de 3 ou 4 personnes.

*Dragon-Etoile* : Il faudrait refondre le site car il a vieilli, on s'y repère mal, c'est assez fouillis, d'ailleurs je ne regarde plus que le forum.

*Nicolas* : Je pense que si quelqu'un a un jour le courage de reprendre l'évolution du site Internet de la FFJdR, il serait intéressant de permettre aux personnes ressources (PR) de modifier le bottin pour leur zone, ce qui déchargerait un peu l'équipe nationale. Je milite pour une gestion locale du bottin, rattachée aux PR ou aux comités locaux. Il faut aller à la rencontre des clubs. Ceci implique une véritable "chasse" pour débusquer les petits clubs :

- farfouiller sur Google pour repérer des conversations sur ces clubs dans les forums,
- téléphoner aux mairies, MJC et collectivités diverses,
- faire jouer son réseau de relations rôlistes,
- soudoyer les vendeurs des magasins spécialisés pour repérer les petits nouveaux.

*M* : La plupart des actions de la FFJdR peuvent se faire grâce à un site Internet refondu.

*Jérémie* : En ce qui concerne le site ouèbe, s'il ne doit pas être le seul (une présence physique est parfois indispensable), la question est moins d'actualité aujourd'hui.

*Duff* : J'adhère complètement à l'idée d'avoir une version du site plus "User



Friendly" et permettant un gestion plus distribuée et automatisée des informations.

*Menhir* : Pour moi, le forum est un outil indispensable à la FFJdR. Son activité principale étant de communiquer, c'est un moyen rapide, pratique et ouvert, permettant de recevoir ou de fournir l'information pour des publics très différents.

*Bartaback* : Pour moi, du point de vue utilisateur, le forum est sûrement l'outil le plus dynamique et le plus visible de la FFJdR. Dans un autre ordre d'idée, ce serait bien de pouvoir consulter le bottin des associations et de pouvoir trier en fonction de critères comme :

- présence d'un site Internet,
- membre FFJdR, club découverte,
- date de mise à jour,
- GN/pas GN.

*Tlön* : Une info intéressante concernant les clubs est d'indiquer la (grande) ville proche.

### c. Les relais locaux

*Nicolas, Tlön, Etienne* : Il est nécessaire de développer les relais locaux de la fédération.

*Dragon-Etoile* : Peut être la FFJdR devrait-elle faire un recrutement plus important (PR).

*M* : La représentation peut se faire par personne ressource (physique ou morale, d'ailleurs l'idée d'être représenté par une asso est intéressante). L'administration

centrale peut être réduite à un nombre très limité de personnes (3/5) pour rester très réactif.

*Tlön* : Avec le bouche à oreille de la communauté rôlistique (magasins spécialisés ou conventions), on devrait pouvoir "accrocher" certains rôlistes et facilement les convaincre de reprendre leur bâton de pèlerin en tant que PR de la FFJdR.

### d. Le financement

*Jérémie* : Un autre axe peut être d'augmenter la participation des professionnels du milieu dans le budget de la fédé, mais pour cela il faut les approcher (et les lobby-iser) avec des arguments concrets sur ce que ça leur apporte. Dans cette optique, diviser le budget de la FFJdR pourrait être une idée, par exemple de demander du financements aux éditeurs, distributeurs, conventionnistes et boutiques (surtout les boutiques, elles sont le plus nombreuses et elles sont ceux qui gagnent le mieux leur vie) sur des budgets spécifiques. Par exemple, dire que 50% du budget est consacré à l'information du grand public, et ne demander de l'argent (ou des cotisations) qu'à l'intention de ce budget... : l'entreprise sait pour quoi elle paie, et elle peut voir des avantages un peu plus concrets.

### e. Les méthodes de travail

*M* : Le plus important pour moi c'est que la « fédé » se concentre sur un nombre restreint de missions importantes et laisse tomber tout le reste.

*Alexandre* : À ce niveau, il y a une piste à étudier pour alléger le travail des membres de la FFJdR qui s'occupent de cela. Une répartition du temps de travail (Reuteuteu) ou plutôt une décentralisation du travail.

\* Liste de discussion : [ffjdr-pub@yahoogroups.fr](mailto:ffjdr-pub@yahoogroups.fr), forum public (18 pages de débat) : [www.ffjdr.org/?page=contact-forums](http://www.ffjdr.org/?page=contact-forums)

Débat sur l'avenir de la FFJdR  
Résumé des discussions tenues au Monde du Jeu 2004

*A. Azzopardi, trésorier*

Soyons honnêtes, ce débat a été un fiasco : locaux inadaptés (c'est en partie notre faute), très peu de participants... L'avenir de la fédé ne préoccupe guère les rôlistes. Qui les en blâmerait ? Mais il faut en tirer les conséquences. Au jour d'aujourd'hui, la FFJdR ne peut plus assurer la totalité des missions qu'elle s'est fixée, faute d'implication dans la structure associative, alors qu'enfin nos finances le permettraient et que des associations se bougent en local. Il va donc falloir faire des choix.

Le seul élément exploitable de cette rencontre a été une discussion constructive avec nos partenaires du Guide du Rôliste Galactique, au cours de laquelle nous avons évoqué un projet commun : le guide du rôliste trotteur, une sorte de guide sur le monde du jeu de rôle (boutiques, lieux, restos, clubs...) au niveau local avec une recherche d'info par la FFJdR et une mise en ligne par le GROG. À suivre...



## 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 ? ..... euros.

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 l'adhésion,
- Nombre de membres de l'association.

**A RENVoyer A : Alban AZZOPARDI - 26 rue du Fer à Moulin - 75005 Paris**