



## Editorial

Voici le 1ier numéro de la newsletter JDR-Belgique.

L'objectif de ce petit fanzine est de répercuter l'information sur les événements de jeux de rôle en Belgique, tout en fournissant au lecteur quelques aides de jeu utiles.

Cette Newsletter est téléchargeable sur le site de JDR-Belgique et peut être distribuée à prix coûtant par les clubs et les magasins de jeux de rôles qui souhaiteront promouvoir cette action.

Le rédac'chef

## Convention Player - 20 & 21 septembre 2003

Cette année, c'est à Amay, dans le cadre de la quatrième Convention Player organisée par le club des Conquérants de la Lumière que la F.B.J.S. organisera son Francorôles.

Au programme, du jeu de rôle, bien sûr, avec un tournoi et la possibilité de jouer à des tables libres. Mais il y aura aussi des jeux de cartes à collectionner et des combats de figurines fantastiques. On y trouvera également un marché médiéval, une brocante de jeux et des magasins seront également présents.

Plus de détails en page 2

## Faites leur peur !!!

Tel est en substance le conseil que nous donnent les Sages dans un article sur l'utilisation appropriée des monstres.

A lire en page 4

## Arsenic

C'est sur ce sympathique élément que porte la première partie du Manuel de l'empoisonneur, une rubrique mortelle...

A lire en page 3

## En direct de la F.B.J.S.

Chaque mois, la F.B.J.S. vous fera part de ses activités dans cette rubrique entièrement libre.

Dans ce numéro, la F.B.J.S. se présente à celles et ceux qui n'ont pas encore la chance de la connaître.

A lire en page 8

## L'eugénisme sans bouillir

Dans ce synopsis de scénario pour Nephilim, les PJ devront découvrir ce qu'il est advenu de leur mentor, qui a été enlevé par des individus qui ne lui veulent sans doute pas que du bien.

A développer et à faire jouer sans délai.

Pages 5 et suivantes

## Distribué par (cachet) :

Moyennant une p.a.f. de .... cents

## Crédits :

Rédac' chef : Fabrice Wiels

Rédacteurs : Bernard Delhousse, Steeve Lhomme, Stéphane Van Hoyweghen, Paul-Henri Verheve, Fabrice Wiels

Visitez notre site web :

<http://www.jdr-belgique.com>



## Convention Player / Francorôles



### Responsable de l'événement :

Steeve Lhomme  
Rue Chavoie,12  
4540 AMAY  
steeve.lhomme@belgacom.net  
tél : +32 (0) 85 31 26 58

### Réservation et paiement :

Les conquérants  
conquerants@caramail.com  
0496/13 64 25  
Dexia: 063-9051813-02

### Nos invités :

En plus de la participation de nombreux clubs belges, vous pourrez rencontrer sur le salon :

- Les auteurs de L.A. 2035
- Les auteurs de Relais & Mago (BD)  
<http://www.relaismago.com>
- Les créateurs des Mounthyhall.  
<http://www.mounthyhall.com>

### Au programme :

De nombreuses tables libres pour des démos de jeux de rôles, jeux de sociétés, figurines, wargames, jeux de cartes.

Tous les jeux en tournois sont aussi en démo, ainsi que plusieurs autres jeux tels que Blood bowl, Mordheim, Epic 40K, Netrunner ...

Brocantes (dépôt gratuit)

Petite restauration et bar.

Possibilité de logement sur place, prévoir un sac de couchage.

Accès par la E42, sortie 5 ou 6, dir. Amay-Ampsin

### Samedi 20/09/2003

- 9h00 Ouverture des portes  
10h00 Warhammer Battle  
Rag'narok  
Francorôles (jeu de rôle)  
10h30 Début des tournois cartes (Magic type 2, Yu-gi-oh, Warcry)  
12h00 Heroclix (300pts)  
Tournoi Storyline L5R ccg  
19h30 Début du tournoi Magic 1.5 double  
20h00 Début soirée ambiance JdR  
24h00 Fin des tournois Officiels L5R ccg  
2h00 Fin de la journée

### Dimanche 21/09/2003

- 9h00 Ouverture des portes  
10h00 Confrontation 2 Open de Belgique  
Warhammer 40.000  
Tables storyline du JdR COPS (minimum 4 tables qui rentrent dans l'histoire du jeu).  
10h30 Début des tournois (L5A 40/40 gold, Lord of the rings tcg, Magic pre-release Mirrodin) et concours de peinture sur figurines (deux figurines) (speed painting et peinture)  
12h00 Mage Knight (300 pts)  
Mechwarrior (400pts)  
14h00 Tournoi Zoondo  
17h30 Tournoi L5A 30/30 open (cinq rondes)  
21h30 Fermeture des portes

### Adresse du jour :

Rue de l'hôpital,1  
4540 AMAY - Belgique



# Le manuel de l'empoisonneur



## Introduction

Dans cette rubrique, nous allons vous présenter quelques substances et toxines qui ont été utilisées comme poisons au cours des siècles.

Aucune caractéristique de jeu ne sera fournie, mais il ne devrait pas être bien difficile aux maîtres de jeux débrouillards de les créer pour leur système favori.

Il va de soi que l'auteur s'exonère de toute responsabilité vis-à-vis du lecteur qui utiliserait les informations fournies dans le présent article à des fins criminelles.

## L'arsenic

L'arsenic est un élément semi-métallique solide qui est repris dans la table périodique des éléments, plus connue sous le nom de tableau de Mendeleev, sous le numéro 33, ayant pour symbole As.

On trouve l'arsenic dans un certain nombre de minéraux, notamment le mispickel (ou arsenopyrite -  $\text{FeAsS}$ ) et l'orpiment (trisulfure d'arsenic -  $\text{As}_2\text{S}_3$ ), qui est de couleur jaune citron et qui est utilisé comme pigment dans des peintures.

L'élément pur a deux apparences possibles : grise (métallique) ou jaune. On pense que c'est Albert le grand qui a isolé l'élément, au XIII<sup>e</sup> siècle, en faisant chauffer de l'orpiment et du savon.

Le terme "arsenic" désigne également l'un des composés les plus importants de l'arsenic, le trioxyde d'arsenic ( $\text{As}_2\text{O}_3$ ), qui est également appelé arsenic blanc. Il s'agit d'un poison violent.

L'arsenic peut être utilisé en médecine, à très petites doses, pour le traitement de la maladie du sommeil et de certains cas de leucémie.

L'arsenic blanc se présente sous la forme d'une poudre blanche. Il n'a ni goût, ni odeur, ce qui le rend virtuellement indétectable lorsqu'il est mélangé à de la nourriture.

Les effets d'un empoisonnement à l'arsenic varient en fonction des doses utilisées.

De petites doses administrées régulièrement auront pour effet un empoisonnement progressif de la victime, qui connaîtra un lent dépérissement. Les symptômes d'un tel empoisonnement sont des douleurs abdominales, des vomissements et de la diarrhée, des crampes et des douleurs musculaires, une faiblesse et des rougeurs de la peau, des éruptions cutanées, un engourdissement, une sensation de brûlure ou des picotements ou des douleurs aux extrémités, un épaissement de la paume des mains ou de la plante des pieds, et une détérioration des réponses motrices ou sensibles.

Si la dose est très élevée, la victime mourra en l'espace de quelques heures dans d'atroces souffrances (douleurs abdominales, vomissements et convulsions).

## Antidote

Le dimercaprol (également appelé B.A.L.) est une huile visqueuse qui était originellement utilisée pour combattre les effets du lewisite, un gaz toxique utilisé durant la première guerre mondiale. On a découvert que ce médicament était efficace pour le traitement des empoisonnements à l'arsenic à la fin de la seconde guerre mondiale. Le dimercaprol s'administre par voie intraveineuse.



## Le Conseil des Sages



"Le dragon vous fonce dessus. Ses crocs menaçant de vous déchiqueter.

- Facile, on fait comme d'hab... Hein les gars ?

- C'est notre dixième de la campagne, rouge et noir, on n'avait pas encore vu!"

\*\*\*

Çà y est, vos joueurs n'ont plus peur! "Mais pourquoi ?", vous demandez-vous. Simple, ils ont déjà vaincu la plupart des monstres que vous leurs avez mis sous la dent. Un dragon en fin de scénario, avec des persos niveau 7, semblait une bonne idée. Bon, il aurait dû les réduire en petit tas de cendres en un souffle. Mais, on ne va pas retirer un final aussi grandiose. Le dragon ne souffle pas ou alors à côté et encore en truquant les dégâts pour qu'ils aient peur mais qu'ils ne meurent pas. Félicitations, vous venez de sauver votre groupe. Problème, ce type de dragon vient de perdre toute crédibilité ultérieure. En multipliant ce genre d'événements, vous n'avez plus de quoi faire peur à vos joueurs. La faute à quoi? A qui? A la manière dont vous avez joué vos monstres.

En effet, il est toujours tentant de sous-jouer les adversaires. Les PJ sont les héros et vous n'avez pas, en plus, envie d'étudier toutes les possibilités de chaque monstre. Résultat: la scène décrite en début d'article, et à terme, l'arrêt d'une campagne faute de combattants et d'intérêt. Dommage !

Que faire pour remédier à ça? Tout simplement bien jouer les monstres! Comment? En les jouant à fond : pas de trucage de dés, pas d'absence de tactique, pas d'oubli de capacité, juste l'incarnation logique des adversaires.

Pour cela, quelques règles :

Premièrement, les connaître. Pas juste prendre connaissance de leurs dés de vie, mais de tout ce dont ils sont capables.

Ex : les gobelins. Une approche rapide qualifiera ceux-ci de chair à canon à 1 dé de vie. Une réflexion plus poussée, elle, révélera de bonne disposition à la discrétion couplée à une ruse et une lâcheté certaine. Donc, jamais, vous ne verrez des gobs attaquer à un contre un sans discrétion. Et même, en supériorité numérique, ils feront tout pour surprendre leurs ennemis et se replier vite en cas de danger. Imaginez : une troupe de 10 roublards gobs de niveau 1 harcelant un groupe par des attaques éclairs et des vols de nourriture ou d'équipement. Et vous aurez une troupe de PJ terrifiée, épuisée et affamée, qui n'oubliera pas de sitôt ces satanés gobs.

Deuxièmement, jouez-les comme s'ils étaient joués par vos PJ. Tout deviendra limpide et clair. Réfléchissez comme eux, et vous verrez vos monstres préparer des coups tordus et réagir comme si leur vie en dépendait.

Troisièmement, les connaître !!! Vos joueurs maîtrisent leurs alter ego sur le bout des doigts, faites de même !! N'envoyez pas un adversaire que vous ne gérez pas. Bien sur, ça demande du travail de lire, régulièrement, vos livres de règle. Mais le jeu en vaut la chandelle. Vos joueurs pourront être fiers de leur victoire (plus de danger, plus de gloire). Et votre campagne, plus longue, sera éclatante (plus c'est long, plus c'est bon !!!).

Donc, n'hésitez pas à creuser, à travailler. Et méditez cette phrase: "Pendant que vous vous reposez, vos joueurs lisent les règles".



## L'eugénisme sans bouillir



### Histoire visible

Le 4 mai 1998, le vice-caporal Cédric Tornay© meurt dans la Cité papale. Officiellement, il s'agit d'un suicide, lié à la drogue. Avec lui meurent deux personnes, le colonel Alois Estermann© et sa femme Gladys Meza Romero©.

En 2002, au Vatican, où le Pape est atteint de maladie, on annonce que le pontife va mieux. Sa santé se dégrade peu après.

Le 10 mai 2003, le mentor des Nephilims disparaît, victime d'un enlèvement.

### Histoire invisible

Emmanuel Swedenborg© (1688-1772), scientifique suédois, fils d'un prédicateur luthérien, étudie les sciences exactes en Suède, Angleterre, France et Hollande. A 50 ans, il se reconvertit : il crée une dissidence suite à des conversations tenues avec les anges et les esprits. Lisez : des Nephilims. Ceux-ci l'initient à la Sapience. Ils ont vu le fort potentiel scientifique (Ka-soleil) de Swedenborg. Ses écrits en physique et astrologie sont très prisés.

Hélas, sa foi et son ancrage religieux sont les plus forts. A partir des indications des Nephilims, il crée une machine destinée initialement à rééquilibrer le Pentacle. Il consigne ses découvertes de manière cryptée dans deux ouvrages majeurs [3] et [4] et quelques réflexions sur les Nephilims de Lune et les Selenims dans un 3ième [5]. Seuls les originaux ont un potentiel occulte, disparaissant dès la traduction.

En 1872, Arthur Mangin© dessine [6] pour le compte de Mme Blavatsky© de la Société Théosophique, analyse comparée des mœurs humaines et animales dûment agrémentée d'une série de gravures liant l'homme à diverses espèces animales. Mais quelques planches mettent en rapport

les humains avec des hominidés que des initiés identifieront comme des Nephilims. Les quelques exemplaires de la première édition s'essaiment, au Vatican ou chez les Swedenborgiens notamment. Ils deviennent très rares.

Les Swedenborgiens gardent la mémoire de leur créateur en entretenant un Akasha. Ils y cachent les mécaniques célestes ancestrales, ainsi que les Pentacles décomposés. L'accès à cet Akasha dépend du décryptage d'un autre tome de Swedenborg [7]. Ce culte est encore suivi en Scandinavie et aux Etats-Unis.

Dans les années 90, la Synarchie retrouve les écrits de Swedenborg©. En 1998, elle entreprend de récupérer la clé des expériences de celui-ci : les gravures de Mangin© qui permettent de recréer la machine pour effectuer les bons branchements sur humains et Nephilims.

Estermann©, agent de la Synarchie, est démasqué, son exécution est maquillée, pour donner le change, par les sicaires de l'église, considérée comme le cinquième Arcane.

La Synarchie tire ses ficelles et amène Stanislaw Dziwisz©, éminent membre du Renouveau Charismatique et secrétaire personnel du pape, à choisir un groupe inféodé à la Synarchie : les Swedenborgiens, branche ignorée qui maintient une tradition de scientisme habituellement condamnée par l'église.

Dziwisz© ignore totalement que cette dissidence fait partie de la Synarchie. La Synarchie accepte que la machine soit testée sur le pape lors de son voyage au Canada, en lui transférant du Ka-terre pour restaurer sa santé.

Le transfert se fait chez un groupe qui mange à tous les râteliers : à la fois catholique et scientiste, la Mission de l'Esprit Saint pratique l'eugénisme en suivant les enseignements d'Eugène

Richter© [8] et situé sur l'île de Goat, non loin d'Adamsville (attention : ce n'est pas le siège officiel de la Mission mais son siège occulte).

Néanmoins la Synarchie reste ce qu'elle est : le transfert de Ka n'est que partiel, les effets positifs sur le pontife se dissipent rapidement. Il s'agit donc de déménager.

### **Histoire suivie**

Sur le lieu de l'enlèvement, des indices ou des invocations permettent de déterminer la provenance des kidnappeurs : le Vatican. Une fois les responsables identifiés, le lien avec le triple meurtre de 1998 est établi. De même, le Nephilim ami des PJ peut plancher sur des cas étranges de récupération et d'amélioration, lesquels seraient dus à l'utilisation de la machine de Swedenborg©.

Les PJ peuvent aussi s'intéresser aux autopsies des meurtres de 1998, effectuées par des médecins sympathisants. Les dossiers sont gardés dans les services des CHUs dans lesquels ont été effectuées les autopsies.

Les PJ suivent les traces d'Estermann© à la bibliothèque du Vatican. Des Roms, toujours occupés à faire la manche sur la Place Saint Pierre, peuvent les renseigner contre un service. Ils les envoient à Pécs, cf. [1] et [2] pour des idées : trouver le généreux donateur d'Ináncs ou escorter une candidate à Miss Rom. Ne riez pas, c'est très sérieux. Vu les rapports qu'entretiennent Nephilim et Roms, les PJ ne devraient pas refuser.

Les Roms parlent des contacts d'Estermann©, et les PJ apprennent que la Synarchie est sur le coup. Tant qu'ils restent discrets, les PJ n'ont pas à craindre d'attirer l'attention, car hormis la Synarchie, les sbires du Vatican rôdent.

Les PJ ne doivent pas spécialement se rendre compte que le temps leur est compté. On peut admettre que 10 à 15 jours constituent une limite acceptable.

Mais ce n'est pas tout. Quand ils arrivent en Suède, il faut que les PJs aient un accès à l'Akasha, lequel est gardé par un

effet-dragon (étrangement chargé en Ka-soleil dans lequel les Swedenborgiens voient la réincarnation d'Emmanuel) que les Swedenborgiens ne dévoileront pas en espérant qu'il ait raison des PJ. Dans l'Akasha, ils ne trouveront pas tout, vu qu'une partie des Ka-éléments dissociés sont déjà partis vers le Canada.

A ce stade, les PJ ont la Synarchie, le Vatican et les Swedenborgiens aux fesses et peut-être la police italienne.

Il ne manque plus qu'un adversaire de plus : un Onirim à deux doigts de virer en Khaïba et qui se dit que la machine lui permettra de rééquilibrer son Pentacle. Il n'a pas tort, mais il devra pour cela utiliser des Ka-éléments stockés dans l'Akasha.

Les PJ doivent d'abord aller rechercher les éléments de leur ami au Canada. Une fois les éléments récupérés, ils n'ont pas d'autre choix que de retourner dans l'Akasha (qu'ils auront pris soin de protéger d'éventuelles intrusions) pour réintégrer le Pentacle de leur ami dans un nouveau Simulacre. C'est à ce stade qu'ils rencontrent l'Onirim et passent un pacte avec lui pour sauver leur ami au détriment d'autres Nephilim (à moins qu'ils ne le persuadent de rester en attente de Khaïba ou se décident à l'aider).

Les PJ se sont fait quelques amis et pleins d'ennemis. Le Vatican leur doit peut-être un service s'ils ont fait obstacle à la Synarchie.

### **Histoire documentée**

[1] Courrier International n°663, Soyons fiers d'être tsiganes.

[2] Courrier International n°663, Miracle chez les Roms d'Ináncs.

[3] La clef hiéroglyphique des arcanes naturels et spirituels, latin.

[4] Du commerce de l'âme et du corps, idem.

[5] Traité curieux des charmes de l'amour conjugal dans ce monde et dans l'autre, idem.

[6] L'Homme et la Bête, français.

[7] Des terres dans notre monde solaire qui sont nommées planètes et des terres dans le ciel astral, latin.

[8]  
[http://site.ifrance.com/mission/default1a\\_aa.htm](http://site.ifrance.com/mission/default1a_aa.htm)

© indique le nom d'une personne existant ou ayant existé

### Histoire fourvoyée

Il est toujours possible, au Vatican, de fantasmer sur le liborium prohibitorium :

la dernière liste des ouvrages interdits date de 1949 et fut officiellement abolie en 1963.

Cagliostro a.k.a. Joseph Balsamo© est un occultiste talentueux, initié par maintes sociétés secrètes et fondateurs de plusieurs, il est prétendument mort au Vatican en 1795. Il avait croisé les pas de Swedenborg et de ses adeptes.

La Théosophie et leurs adeptes modernes constituent également des fausses pistes de choix.



## Online - Offline



### Quelques extraits du site Internet JDR-Belgique

#### Manifestations

##### Dimanche le 14 Septembre 2003 - Charleroi

Le dimanche 14 septembre prochain, de 11 à 17 heures, le Campus de Parentville de l'Université Libre de Bruxelles, en partenariat avec la Maison pour Associations de Charleroi, organise une journée de détente et d'animations ludiques autour du thème de la multiculturalité : le monde en jeux.

La FBJS et la Guilde de l'Opale Noire seront présents et proposeront des démonstrations de jeux de rôles et jeux de plateaux.

##### Week-end du 20 - 21 septembre 2003 - Amay

Convention Player - plus de détails en page 2.

##### Samedi le 11 Octobre 2003 - Liège

Ludoforum 2003 : Tournoi de jeux de rôle organisé par la Guilde des Fines Lames. Cinq jeux en lice : D&D3E, Cthulhu, COPS, L5R, Fading Suns.

Attention, il n'y a de la place que pour 30 participants maximum. P.A.F. : 5 EUR

Adresse : Rue Hors-Château 31 à B-4000 LIEGE

Contact : 0496/06.74.19

ou frederichermant@yahoo.fr

<http://users.swing.be/gdfl/inscriptions.htm>

#### Petites annonces

##### Achats

1. Cherche le supplément "Les Années Folles" pour l'Appel de Cthulhu. Vinciane, 0476/61.94.61

##### Ventes

2. Je vends l'ensemble de la gamme Dark Earth en bon état en un lot unique complet pour la somme non discutable de 200 euros additionnée des frais de port si envoi postal (uniquement en Belgique). Stéphane SERVAIS, 0475/77.26.17

3. Je vends diverses figurines pour WH Battle, Blood Bowl, peintes ou non peintes. Je peins aussi vos figurines à prix sympa. Dimitri, 01/644.36.51

##### Joueur cherche groupe

4. Je cherche un groupe de joueurs dans la région de Mons. Je suis débutant mais j'ai déjà joué à l'Appel de Cthulhu et je commence à apprendre Star Wars. Merci d'avance. Contact : Sam Dumont, 065/52.09.87



### **Présentation de la Fédération Belge des Jeux de Simulation ASBL**

Parce que le jeu représente une part importante dans l'évolution et l'éducation de l'homme, mais surtout parce que nous croyons que sa pratique ne doit pas s'arrêter au moment du passage de cette frontière intangible entre le monde des enfants et celui des adultes, nous avons décidé de créer une fédération des jeux de simulation.

Au travers de cette fédération, nous espérons rassembler tous ceux qui partagent notre passion ludique mais aussi tous ceux qui en sont les acteurs économiques et sociaux.

Ainsi, nous pensons que le jeu peut nous apporter beaucoup de choses tout au long de notre vie. Certains jeux faciliteront les contacts avec autrui, un autre jeu apportera une connaissance particulière sur son thème et d'autres encore exalteront votre imagination et votre créativité.

Les autres rubriques du site Internet sont destinées à vous informer plus en profondeur et en détails, ainsi qu'à vous fournir toute l'information dont vous pourriez avoir besoin. Nous tenterons de vous informer dans tous les domaines liés aux jeux de simulation. Il est aussi possible de vous procurer notre périodique, le BELudis qui, nous l'espérons, sera réalisé en collaboration avec les joueurs, les associations mais aussi les maisons d'édition, les distributeurs et les magasins de jeux.

Cette fédération est née de la volonté d'une dizaine d'associations qui voulaient faire mieux connaître au grand public les jeux qui font appel à l'imagination, à la créativité et à la stratégie, c'est-à-dire les Jeux de Simulation.

Nous devons pour cela rassembler un maximum d'intervenants autour de ce projet. Ce rapprochement des associations ne pouvait aussi qu'améliorer ou créer des relations fructueuses entre

elles. Nous avons pour cela établi un fichier des associations et des magasins belges disponibles pour les membres et édité un bimestriel (BELudis) annonçant entre autres nos actions mais aussi les activités de nos membres.

Nous voulons aussi, par cette fédération, avoir un poids plus important vis-à-vis des différents intervenants touchant de près ou de loin à notre hobby (médias, sponsors, assurances, administrations etc.) afin d'encontre mieux rencontrer nos objectifs. Notre sommes des bénévoles, ainsi que le montre notre statut d'A.S.B.L.

### **BELudis**

Le BELudis est l'organe officiel de la Fédération Belge des Jeux de Simulation. Il est édité sur une base de six numéros par an, qui paraissent de fin janvier à fin novembre. C'est par le BELudis que sont convoquées les Assemblées générales et que les informations administratives circulent.

Cependant, le BELudis est bien plus qu'une simple compilation d'informations. D'un volume de 20 pages, il contient une série d'articles de fond susceptibles d'intéresser les joueurs, sur différents sujets représentant les différentes facettes de la F.B.J.S. - jeux de plateau, jeux de rôles, grandeur nature, etc. On y trouve également des commentaires de livres et de films pouvant servir d'inspiration et quantité d'autres articles, comme des nouvelles fantastiques. Le BELudis reprend aussi le calendrier complet des manifestations dont nous avons eu vent.

Tout individu ou organisation, qu'il soit membre ou non de la F.B.J.S., peut envoyer des textes à publier et nous informer d'une activité. Le courrier est à envoyer au rédacteur en chef.

### **Pour plus d'infos**

<http://www.fbjs.be> - [president@fbjs.be](mailto:president@fbjs.be)