



## Editorial

A peine un mois après le numéro un, voici déjà le deuxième numéro de cette newsletter.

Je tiens à remercier une fois encore les clubs et magasins qui ont choisi de nous aider à diffuser l'information relative aux manifestations de jeu de rôle en Belgique.

Nous espérons vous rencontrer prochainement lors de l'une d'entre elles.

Le rédac'chef

## P'tites Sorcières

Ce jeu amateur distribué gratuitement sur le Site de l'Elfe Noir est l'un des plus populaires du moment. Imaginez-vous perché sur votre balai volant et sillonnant le ciel

Coup de projecteur sur ce jeu plus léger que l'air.

Lire en page 2

## Buesta Vina Closial Cub

Un orchestre folklorique catalan disparaît dans de mystérieuses circonstances. Est-ce un coup de la résistance ?

La réponse dans ce synopsis pour Rétrofutur.

Découvrir en page 4

## Online - Offline

Quelques extraits du site Internet JDR-Belgique: petites annonces et manifestations à venir.

Voir en page 7

## Jeux de plateau

La FBJS s'intéresse également aux jeux de plateau. Apprenez en un peu plus sur leur fameux championnat multijeux.

En direct de la FBJS page 8

## Strychnine

Ce poison extrait de la noix vomique fait l'objet de la deuxième partie du manuel de l'empoisonneur.

Voir en page 6

## Prochaines manifestations

4-6 Octobre 2003 - Monde du jeu - Paris

11 Octobre 2003 - Ludoforum 2003 - Liège

18-19 Octobre 2003 - Malines Games World

15-16 Novembre 2003 - Brussels Games World

## Distribué par (cachet) :

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

## Crédits

Rédac'chef : Fabrice Wiels

Rédacteurs : Bernard Delhousse,  
Stéphane Dillies, Paul-Henri Verheve,  
Fabrice Wiels

Visitez notre site web :

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



# P'tites Sorcières



**Coup de projecteur sur un des jeux "amateurs" les plus prisés du moment...**

*Toute vêtue de noir,  
Elle sillonne la ville,  
Le matin comme le soir,  
Souhaitant se rendre utile.*

*Bravant la pluie, le vent,  
Déterminée et fière,  
Sur son balai volant,  
C'est une petite sorcière !*

Bienvenue dans l'univers de *P'tites Sorcières*, un Jeu de Rôle pour tous. Ici, pas de monstres terrifiants, d'interminables et sanglantes batailles ou de complots machiavéliques à l'échelle planétaire. *P'tites Sorcières* est un jeu frais, qui respire la plénitude et la joie de vivre. Les règles sont accessibles à tous. *P'tites Sorcières* a pour but de vous faire vivre des aventures insolites dans la peau d'une jeune pratiquante de cet art méconnu qu'est la sorcellerie. Vous trouverez dans ce jeu tout ce qui est nécessaire à votre apprentissage délicat, un système de règles simples, un cadre enchanteur, et de nombreuses choses pour partager de bons moments autour de la table de jeu.

Les aventures de *P'tites Sorcières* se déroulent dans l'Archipel des Sourires, un ensemble d'îles que l'on pourrait situer au cœur de l'Adriatique, mais dont la localisation exacte n'est pas vraiment importante.

Il faut seulement garder à l'esprit que c'est un lieu paisible, loin des tracasseries quotidiennes des grands continents. Imaginez le bassin méditerranéen des années 50. Ses villes ensoleillées, les musiques à la radio, l'odeur du bon pain et de l'océan, les rires des enfants et le bruit des vagues... L'atmosphère de l'archipel se résume en ces mots : joie de vivre, sérénité et bien-être !

## Histoire d'une naissance

*P'tites Sorcières* est né sous la plume d'Antoine BAUZA en mai 2001. Suite à la diffusion d'une version bêta via le Site de l'Elfe Noir, et le très bon retour qu'il a obtenu, Antoine a décidé de mettre online son jeu via un hébergement sur le Site de l'Elfe Noir.

Depuis lors, le site web a vu fleurir les majorations et a récemment fait peau neuve pour une refonte totale de son design et de sa structure.

## Originalités

Sans conteste, l'aspect le plus original de ce jeu de rôle est l'interprétation du Familier par... son voisin de table ! Roleplay et amusement assurés. Cette interprétation crée autour de la table de jeu, une folie douce et les situations les plus rocambolesques.

La faible importance des jets de dés et le nombre restreint de règles font de *P'tites Sorcières* le jeu par excellence pour initier les plus jeunes au Jeu de Rôle. De plus, l'univers naïf et magique se prête bien à leur imagination. Et pour les joueurs adultes, il reste un excellent dépaysement !

Il est possible également de jouer uniquement comme Personnage un Familier. Mais attention à bien conserver à table la paire p'tite sorcière - familier.

On est p'tite sorcière de mère en fille. Le noir est leur couleur traditionnelle mais les mœurs évoluent aussi et l'on voit peu à peu d'autres couleurs. Elle est coiffée du chapeau pointu et biscornu. Elle est accompagnée de son Familier traditionnel, un chat noir, mais d'autres espèces animales sont également possibles.

## **Systeme de jeu**

Le Personnage ainsi que son Familier possèdent plus ou moins les mêmes caractéristiques.

Les Compétences générales et de sorcellerie sont chiffrées. Des adjectifs caractérisent les cinq attributs (PHYsique, SOCial, MENTal, ADAptabilité et REALisation) du Personnage ou du Familier, se déclinant de Mauvais à Excellent.

Il faut réussir un Jet de Difficulté à l'aide de dés à six faces pour savoir si l'action est réussie ou si c'est un échec.

Les compétences de sorcellerie des P'tites Sorcières sont les suivantes :

- Alchimie, qui permet de créer des potions magiques,
- Enchantement, l'art des charmes et de la transmutation,
- Légende, qui a trait aux traditions et aux connaissances magiques,
- Divination, qui permet de connaître le passé, le présent et le futur,
- Familier, qui représente la complicité de la P'tite Sorcière avec son compagnon,
- Balotage, qui permet de piloter les balais.

Le Familier possède quant à lui des Pouvoirs qu'il peut choisir.

Dans P'tites Sorcières, les combats sont rares et en tout cas jamais mortels. On est "sonné", "immobilisé" ou "hors combat". L'initiative est déterminée par le plus haut score d'ADA.

Pour le combat à mains nues ou avec un objet, on utilise PHY, mais si l'objet est lancé, ADA est pris comme référence. Une personne touchée peut tenter d'esquiver en lançant un Jet d'Évasion.

Des points d'expérience permettent de progresser dans les compétences générales ou de sorcellerie possédées ou d'apprendre une nouvelle compétence, comme on ajoute une nouvelle corde à son arc.

## **Site Web**

Sur le site web de *P'tites Sorcières*, vous pouvez découvrir et télécharger tout ce dont vous avez besoin pour mener ou jouer à *P'tites Sorcières* avec vos partenaires de table. Vous allez découvrir l'intégralité des Règles, le Matériel indispensable pour y jouer, de nombreux et palpitants scénarios à faire vivre à vos joueurs, des Aides de jeu commodes pour vous plonger vers de nouveaux horizons.

### **Site P'tites Sorcieres :**

[http://www.sden.org/jdr/petites\\_sorcieres/index.html](http://www.sden.org/jdr/petites_sorcieres/index.html)

e-mail : [petites\\_sorcieres@sden.org](mailto:petites_sorcieres@sden.org)

Auteur : [antoine.bauza@free.fr](mailto:antoine.bauza@free.fr)

### **Perspectives**

Dernièrement, une version "pro" a été envisagée chez Asmodée Edition.

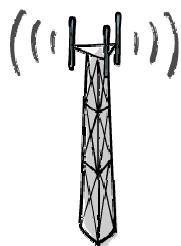
Pour ce projet, Antoine s'était adjoint les services et l'aide d'un illustrateur, d'une coloriste et d'une maquettiste talentueux. Asmodée Edition n'est finalement pas intéressé par le projet mais l'aventure continue !

Par un coup de baguette magique, toute une série de projets sortent régulièrement du chapeau pointu de la Mailing List très active de P'tites Sorcières. Des synopsis, des aides de jeu, des scénarios, plus une foule de compte-rendus de parties menées lors de conventions où l'on présentait *P'tites Sorcières*.

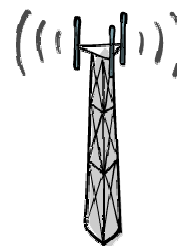
Actuellement, la version 2 des règles est en ligne. Bientôt, vous pourrez découvrir sa version 3 actuellement en cours de rédaction. Celle-ci comportera des concepts novateurs. Affaire à suivre...

### **Nous rejoindre ?**

Sans problème, inscrivez-vous à la Mailing List de P'tites Sorcières [http://fr.groups.yahoo.com/group/p\\_sorcieres/](http://fr.groups.yahoo.com/group/p_sorcieres/)



# Buesta Vina Closial Cub



## Synopsis de scénario pour Rétrofutur

Buesta Vina Closial Cub est un synopsis pour RétroFutur servant d'introduction et permettant aux PJ de choisir leur avenir.

### Le décor

Tout débute à alt-Andorra, entre LYMAR et BARMARO. Là, Radio Andorra© (1) émet en toute indépendance. Ni les Agences, ni les Résistants ne pensent à museler la radio dont le programme est essentiellement axé sur la musique populaire. Elle attend le Buesta Vina Closial Cub (BVCC) qui n'arrive pas.

### Le lapin ! Le lapin !

Non loin d'alt-Andorra, le BVCC est enlevé par les Petits Frères des Pauvres© (PFP). Question mise en scène, c'est la totale. Tôle éclatée, caoutchouc brûlé, bas morceaux et hémoglobine sont au rendez-vous : le vrai chauffeur, la vraie attachée de presse, le vrai car du BVCC et 20 corps de sans-abri récupérés à gauche et à droite par les PFP.

Sauf qu'ils se sont gourés de car.

Le car visé emmenait en fait à l'hospice "Les Bleuets" des vieux récemment diagnostiqués comme Non-A. Originaires d'agri-Cuerba dans le N-E de BARMARO, ils ont été retrouvés amnésiques errant sans but à deux pas de leur village dont le reste des habitants avait disparu. Depuis, ils sont Non-A, chose connue de peu de monde. Cette info est confidentielle et donc difficile à trouver. Leur mise à l'hospice est un coup monté par les PFP afin de pouvoir les enlever.

Ne voyant pas le car arriver, on panique à Radio Andorra. On organise une émission "sur le pouce" (avec des PJ ?). Et on part à la recherche du car.

Difficile de percer la mise en scène dans les ravins. Entrée d'Emilio Zerbio, Terroriste alt-Catalan, convaincu d'une disparition politique.

A ce moment, tout le monde pense, avec raison, que le car est celui du BVCC et, à tort, que le BVCC est mort. Mais les actus parlent de vieillards conduits à l'hospice (car les PFP ont publié le communiqué de presse avant de comprendre leur méprise), il y a donc un problème quelque part.

Les PJ ayant vu le car du BVCC dans le ravin (enfin, ce qu'il en reste) pourront aussi se souvenir d'avoir croisé un autre car dans les montagnes. Et donc imaginer une méprise.

Leur enquête devrait conclure que le BVCC était dans le bus accidenté et que les "morts" se baladent en liberté. Mais pourquoi avoir dit aux actus que le car contenait des vieux allant à l'hospice ? L'enquête continue...

Les Non-A sont allés à agri-Ax-les-Thermes, aux Bleuets. Vu qu'ils sont morts, ils ont été refoulés.

Alors, ils se promènent sans chercher à passer inaperçus et sèment derrière eux des tas d'indices. Du point de vue des agences, ils n'existent plus.

L'infirmier, Julien Morland, a été mis en disponibilité (contact entre Frédéric Sorlart et le directeur des Bleuets). Il n'est pas dupe, il sait que la rééducation le guette. Il veut retrouver les vieux. Il se trompe en pensant être repris s'il répare sa bévue. Aux PJ de l'en persuader.

A ce moment (J+2), les PFP ont constaté leur méprise. Ils gardent le BVCC en vie quelques temps, et partent à la

recherche des vioques. Les PJ risquent de les rencontrer assez vite.

### **Charité bien ordonnée**

Un des buts des PFP est l'étude des Non-A.

L'épisode d'agri-Cuerba leur donne l'idée d'un stratagème. En faisant disparaître les personnes qui les intéressent, ils pensent éviter les questions. C'est sans compter sur Armand Delcombe qui a un goût certain pour faire chier son peuple et une haute idée de la chose publique.

Les PFP ont des bureaux dans maintes titanopoles. Où le BVCC a-t-il été emmené ?

Simple : à indu-Mazamet, un quartier de res-Carcassonne. Ce centre ultra moderne possède des installations souterraines pour l'étude des Non-A. De l'extérieur, rien de visible.

L'origine des PFP est obscure. Au départ, il s'agit d'une émanation de l'Agence noire opérant officiellement en tant qu'agence de l'Hygiène mentale. Ses activités Non-A ne sont pas connues de l'agence centrale, ce qu'Armand Delcombe va apprécier.

### **Les bonnes choses ont une fin**

Tout est envisageable. Persuader Julien Morland d'ouvrir les fichiers des Bleuets et d'appeler la Marge. Echanger les vioques contre le BVCC. Envahir les PFP. Pactiser avec Emilio Zerbio ou Armand Delcombe. Garder les Non-A et créer un groupe d'Egarés.

Le tout est de se presser. J+6, les PFP admettent l'échec et liquident le BVCC.

### **Les PJ**

D'horizons différents, un d'entre eux serait passé à la Résistance, un autre devrait travailler à Radio Andorra ou ferait partie d'une agence centrale.

Au terme du scénario, il faut choisir entre le droit chemin, la Résistance ou la Marge.

### **Les seconds rôles**

*Armand Delcombe* : agent zélé de l'agence centrale des impôts, "Commission Perception Individuelle, Division Personnes en instance de disponibilité indéfinie, Bureau Recouvrement liquide" (à dire d'une traite chaque fois !) - turlupiné par des détails jugés sans importance - est là quand les PJ sont dans la mouise - vérifie l'existence des ayant-droits aux pensions.

*Julien Morland* : infirmier aux Bleuets - s'est fait botter les fesses pour avoir jeté les vioques - ratisse tous les endroits possibles et imaginables - relations avec la Marge - veut se faire réembaucher en retrouvant les vieux.

*Frédéric Sorlart* : membre important des Petits Frères des Pauvres - poli, limite obséquieux - individu dangereux.

*Emilio Zerbio* : sicaire d'Iparretarrak - paresseux, suit de loin les PJ par facilité pour retrouver le BVCC - troque service contre aide - peut faire le coup de force.

*Buesta Vina Closial Cub* : orchestre alt-catalan - 20 musiciens-chanteurs, attachée de presse et chauffeur - ont tous plus de 60 ans - parlent mal la novlangue.

(1) <http://aquiradioandorra.free.fr/>

(2) <http://www.petitsfreres.asso.fr/>

Un scénario complet inspiré de ce synopsis sera prochainement disponible pour téléchargement sur le site web JDR-Belgique :

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

Plus d'informations sur Radio Andorra et les Petits Frères des Pauvres seront publiées dans un prochain numéro de cette Newsletter.



## Le manuel de l'empoisonneur



### La strychnine

La strychnine est le principal alcaloïde des plantes du genre *strychnos* (loganiacées), parmi lesquelles on trouve la fève de Saint-Ignace et la noix vomique *Strychnos nux vomica*, un arbre indien. Elle est principalement utilisée comme pesticide, pour contrôler la prolifération des rats, des taupes et des loirs.

Isolée en 1818 par les pharmaciens Pelletier et Caventou, la strychnine base est un poison convulsivant qui a un goût fort amer, susceptible d'être détecté par celui qui l'absorbe.

Chez l'humain, on l'utilise à très faibles doses pour ses propriétés stimulantes. La strychnine favorise la digestion et facilite la stimulation nerveuse des muscles. On l'emploie sous forme de granules et de soluté injectable de sulfate de strychnine.

La dose mortelle est de 20 à 30 mg pour un adulte.

Le trouble essentiel est un coma accompagné de convulsions. Il commence par une raideur des membres, des soubresauts disséminés, puis les convulsions apparaissent et se succèdent de façon répétée, gênant la respiration normale du malade, qui meurt d'asphyxie.

Le début de l'empoisonnement par la strychnine est rapide. Après exposition orale, les symptômes peuvent apparaître en 30 à 60 minutes. La présence de nourriture dans l'estomac peut retarder le début des symptômes.

Les signes précoces, qui peuvent souvent être négligés, consistent en de l'appréhension, de la nervosité, de la tension, et de la rigidité. Les vomissements ne sont habituellement pas présents. Des convulsions tétaniques graves peuvent apparaître spontanément

ou être initiées par des stimuli tels que le toucher, le bruit, ou une lumière forte et soudaine. Les convulsions peuvent durer de quelques secondes à une minute environ. La respiration peut s'arrêter momentanément. Les muqueuses deviennent cyanosées et les pupilles dilatées.

La fréquence des convulsions augmente et la mort survient finalement par épuisement ou asphyxie pendant les crises.

Il n'y a pas de lésion caractéristique à l'autopsie. Parfois, en raison de convulsions prolongées avant la mort, des hémorragies cardiaques et pulmonaires agoniques, ainsi qu'une congestion et une cyanose (dus à l'anoxie), peuvent être observées.

L'apparition de la rigidité cadavérique est accélérée.

Pour les animaux, les appâts du commerce sont souvent des granulés de coloration rouge ou verte. La strychnine est très toxique pour les animaux domestiques. L'intoxication, malveillante ou accidentelle, survient le plus souvent chez les petits animaux, notamment chez les chiens et parfois les chats.

Le traitement médicamenteux ne comporte que la prescription de sédatifs, et une ventilation pulmonaire suffisante doit être pratiquée après intubation trachéale.

La strychnine est définitivement interdite en France depuis 1998. Il reste cependant des stocks chez les particuliers.

\*\*\*

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.



## Online - Offline



### Quelques extraits du site Internet JDR-Belgique

#### Manifestations

##### **4-6 Octobre - Monde du Jeu - Paris**

Cette année encore, le Monde du Jeu aura lieu à l'espace Auteuil, porte d'Auteuil. Comme chaque année, de nombreux éditeurs et associations seront présents.

##### **11 octobre - Ludoforum - Liège**

Cf. le premier numéro de notre Newsletter.

##### **18-19 Octobre - Mechelen Games World**

Le Mechelen Games World se déroulera au Nekkerhallen de Malines. C'est un salon commercial concernant tous les jeux. On nous y promet des stands de clubs, d'éditeurs et de magasins, ainsi que de nombreuses démonstrations, y compris en français.

##### **15-16 novembre - Brussels Games World**

La quatrième édition du Brussels Games World se déroulera, comme d'habitude dans le restaurant de l'ULB, Avenue Paul Héger, 1050 Ixelles.

Au programme, des démos et des tournois de jeux de tous poils : jeux de rôle, wargames, jeux de cartes, jeux de plateau, etc.

Plus d'informations dans notre prochain numéro.

##### **29 Novembre 2003 - 33 heures de Jeux - Bouge (Namur)**

Les 33 heures, ce sont les "portes ouvertes" du club "In Ludo Veritas".

Durant 33 heures, du samedi matin 10h au dimanche soir 19h, le club est ouvert au grand public pour lui faire découvrir jeux de plateau, jeux de rôle, jeux avec figurines, jeux PC, etc.

#### Petites annonces

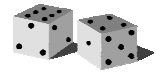
##### **Ventes**

Vends jeu de rôle Warhammer le jeu de rôle fantastique + 16 extensions. Le tout en français. Vends également jeux de plateau divers : Advanced Heroquest, Dragon Noir 1+2, Samourai, La Fureur de Dracula, Rogue Trooper, Chainsaw Warrior et Domain. Prix à discuter. Christophe. 0476/21 08 96.

Je vends les jeux de rôle suivant (en anglais) : The End + GM screen (15 euros), Mutazoïds (10 euros). Je vends également le jeu de plateau "Dune" en anglais (Avalon Hill) avec deux modules d'extension : "The Duel" et "Spice Harvest". Sherinford, 0496/34.73.98, sherinford@jdr-belgique.com

##### **Cherche joueurs**

Je cherche des joueurs motivés pour des parties de Earthdawn, régulières, tous les 15 jours, le dimanche de 13h à 21h. En fait il y a deux tables qui tournent en alternance. C'est un jeu médiéval fantastique qui n'a pas vraiment eu sa chance. Filandargon, +32-69-77.35.26, robotnik@infonie.be



### **Une branche de la FBJS : le jeu de plateau**

La forme de jeu la plus connue par le grand public est le jeu de société. La facilité d'assimilation des règles et la rapidité des parties en font le chouchou des familles. Parmi ceux-ci les jeux d'ambiance, permettant d'animer des soirées et de briser la glace entre les invités, ont connu une véritable explosion de titres ces dernières années. Du Pictionary au Trivial Pursuit, tout est bon pourvu que vos invités se divertissent. On pourra apprendre, réfléchir, se divertir et mieux se connaître les uns les autres. Ces jeux sont une alternative séduisante à une passive "soirée télé".

La commission Jeux de Plateau de la FBJS s'occupe de l'ensemble des activités et des débats liés aux différents jeux de plateaux. Elle est composée essentiellement de présidents de clubs de jeux de plateau et présidée par Thierry de Baets (jdp@fbjs.be).

Une part très importante de ses activités concerne le Tournoi de Belgique Multijeu, dans lequel les participants s'affrontent à travers plusieurs jeux de plateaux différents.

Depuis 1998, la FBJS organise le Championnat de Belgique des Jeux de Plateau "Multijeu". Cette formule originale, qui a su conquérir un public sans cesse croissant, demande aux participants une souplesse de jeu et une versatilité en leur imposant de concourir dans 3 jeux différents répartis sur 3 rondes. De nombreux jeux de tous styles sont proposés, puisant à la fois dans une liste de jeux permanents sélectionnés par la Commission Jeux de Plateau, mais aussi dans un pool de jeux supplémentaires variant selon les coupes, ce qui permet de toujours renouveler sa soif de jeu.

### **Tournoi 2003**

Actuellement, le Tournoi 2003 bat son plein.

Vous pouvez découvrir et vous inscrire à la Coupe de Liège et à la Coupe d'Anvers :

**Coupe d'Anvers** au Nekkerhal au Malines Games World le 18/10/2003. 15 EUR pour les 3 rondes. 13 EUR pour les membres de clubs et les jeunes de moins de 18 ans. L'accès à tout le Games World est compris dans ce prix. Début à 10h30. Remise des prix vers 19h30.

<http://www.gamesworld.be>

**Coupe de Liège** à la Maison de la Laïcité (Guillemins), rue Fabry, 19, 4000 Liège le 02/11/2003. 10 euros pour l'ensemble ou 4 euros par jeu. Réduction de 50% aux membres et clubs de la F.B.J.S, ainsi qu'aux jeunes entre 12 et 16 ans. Gratuit pour les moins de 12 ans. Dès 9h30.

Et d'autres à suivre... Dendermonde et la Finale.

### **Plus d'infos, renseignements et inscriptions**

Thierry de Baets  
Keppestraat 1 (bus 7)  
9320 Erembodegem  
tél.: 053/78 16 53

### **Site web**

<http://www.fbjs.be/jdp/index.html>

e-mail : [jdp@fbjs.be](mailto:jdp@fbjs.be)

Notez également que vous pouvez vous inscrire directement par e-mail sur le site de la FBJS aux Multijeu :

<http://www.fbjs.be/jdp/index.html>