



Editorial

Au menu de ce troisième numéro de la Newsletter JDR-Belgique, toujours plus d'infos sur les manifestations du mois de novembre, une critique de *Post-Mortem*, une aide de jeu pour *Vampire* sur la magie orientale, et des informations sur le "kit de jeu de rôle" destiné aux débutants qui est distribué par la Fédération Belge des Jeux de Simulation.

Quelques membres de l'équipe de JDR-Belgique seront présents au Brussels Games World, pour faire jouer quelques démonstrations et pour promouvoir le site.

Si vous avez envie de nous rejoindre et de participer à la rédaction de la newsletter, envoyez un petit message à sherinford@jdr-belgique.com

Le rédac'chef

Sommaire

La maîtrise	page 2
Post-Mortem	page 4
Petites annonces.....	page 5
Dur-An-Ki	page 6
En direct de la FBJS	page 8

Brussels Games World - 15 & 16 novembre 2003

Pour la quatrième année consécutive, le Brussels Games World se déroulera les samedi 15 et dimanche 16 novembre prochains dans le restaurant de l'Université Libre de Bruxelles, Avenue Paul Héger à 1050 Bruxelles. Bâtiment F1.

Les portes seront ouvertes dès 10h30 et jusqu'à 19h00.

Pour s'y rendre en transport en commun, on peut utiliser l'autobus 71 (direction Delta) au départ de la gare centrale, ou le tram 93 ou 94 (direction Wiener).

Programme

Les informations fournies ci-après sont celles qui sont disponibles sur le site web de l'organisateur en date du 5 novembre 2003. Elles ne sont fournies qu'à titre indicatif.

Les visiteurs pourront participer à des démonstrations de jeux de rôles présentées par de nombreux clubs et associations présents sur place. Et le choix proposé est très diversifié :

Le **samedi**, vous pourrez ainsi essayer Archipels, Buffy the Vampire Slayer, COPS, Delta Green, INS / MV, Lord of the rings, P'tites Sorcières (dont nous vous parlions dans notre précédent numéro), Psychonautes, SorCellerie, Vampire: dark ages, Vampire: the masquerade, Warhammer.

Et le **dimanche**, vous pourrez essayer : Aargh, Archipels, Delta Green, INS / MV, Lord of the rings, P'tites Sorcières, Pendragon, Post Mortem, Psychonautes, Unknown Armies, Vampire: dark ages, Vampire: victorian age, Warhammer.

En outre, de nombreuses démonstrations de wargames (*Warhammer, Heroclix, Mechwarrior, Confrontation*), de jeux de cartes et de jeux de plateau (*Blood Bowl, Carcassone, les Dragons du Mékong, History of the World, la Vallée des Mammouths*) sont prévues.

Distribué par (cachet) :

Moyennant une p.a.f. de cents

Crédits

Rédac'chef : Fabrice Wiels

Rédacteurs : Etienne Goos, Eric Stevens, Paul-Henri Verheve, **La Crypte**

Visitez notre site web !!!

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



La Maîtrise

petite pièce en un acte



La scène: Sylvain s'est endormi sur son clavier, tout d'un coup une petite musique provenant de l'ordinateur lui indiquant qu'il a reçu un mail le réveille... Sylvain bouge et clique sur sa souris et lis tout haut:

Sylvain <Lisant> : "Tu es dans la Maîtrise..."

Et alors ?

"Suis le lapin blanc..."

Que je suive le lapin blanc ?

"Toc toc Sylvain..."

<On frappe à la porte Sylvain sursaute...>

Sylvain: Qui est là ?

David: C'est moi, ouvre !

Sylvain: Ouais, ouais. <il ouvre> T'as deux heures de retard...

David <Montrant sa copine, avec mauvaise foi> : C'est de sa faute à elle...

Sylvain: Tu as l'argent ?

David: Ouais tiens...

<Sylvain prend des comics sur l'étagère et les donne à David>

David: Merci, t'es mon sauveur vieux, mon p'tit Jésus personnel.

Sylvain: Si on te voit en train de lire ça...

David: Je sais, je sais... Ils ne sont pas à toi, je ne te connais pas et tu ne me les a jamais prêtés...

Sylvain: Voilà...

David: Ca va ? tu as l'air plus crevé que d'habitude...

Sylvain: Hm ? Oui c'est mon ordinateur, il... <un temps> Il ne t'est jamais arrivé de ne plus savoir si tu es réveillé ou encore endormi ?

David: Oui ça m'arrive tout le temps... mais si t'es si mal que ça tu devrais sortir un peu, ça te fera du bien...

Sylvain: Merci mais...

<Repérant une revue dépassant de la poche de manteau de David>

Le lapin Blanc!?

<Prenant la revue>

David: Bein oui, t'as jamais vu un playboy, ma parole, y'en a toujours un dans le coin en couverture...

Sylvain <pensif>: Ok... tu as raison ça me fera du bien de sortir...

Changement de décor:

Dans un café branché, Sylvain est assis à une table, un jeune homme habillé d'une combinaison de cuir moulante vient s'asseoir à sa table...

Johan: Bonsoir Sylvain.

Sylvain: Qui vous a dit comment je m'appelais ?

Johan: Je te connais par cœur.

Sylvain: Et t'es qui toi ?

Johan: Je m'appelle Johan.

Sylvain: Johan ? De Johan et Pirlouis ?

Johan: Aucun lien.

Sylvain: C'est dingue !

Johan : Quoi ?

Sylvain: Rien c'est que... Je croyais... Je t'ai vu de dos tout à l'heure et je t'ai entendu parler et je croyais... Que t'étais une fille...

Johan: Ca m'arrive tout le temps...

Sylvain: C'était toi sur mon ordinateur ? Mais comment as-tu fait ça ?

Johan: Pour l'instant tout ce que je peux te dire c'est que tu es en danger... Je t'ai attiré ici pour te prévenir...

Sylvain: Et de quoi ?

Johan: Je sais qui tu es Sylvain, je sais pourquoi tu vis seul et tu restes devant ordinateur jour et nuit... Tu le cherches, Sylvain... Comme moi aussi je l'ai cherché... Et quand il m'a trouvé, il m'a dit que ce n'était pas lui que je cherchais vraiment... En fait, je cherchais une réponse... La réponse à la question qui nous anime tous... A la question qui t'a poussé à venir... <se rapprochant> Tu connais cette question... Comme je la connaissais...

Sylvain: Qu'est ce que c'est que la Maîtrise...

Johan: La réponse est là quelque part, et elle te trouvera... si tu veux qu'elle te trouve...

Changement de décor:

Sylvain est au boulot. Le téléphone sonne, il décroche.

Matthieu <au téléphone>: Allô Sylvain... Sais-tu qui est à l'appareil ?

Sylvain <l'air surpris> : Mathieuhuss !

Matthieu: Oui... Je t'ai longtemps cherché Sylvain... Je t'ai longtemps cherché Sylvain. J'ignore si tu es près à voir ce que j'ai à te montrer...

Changement de décor:

On est chez Matthieu, Johan accompagnant Sylvain pénètrent dans la salle à manger, Matthieu les mains jointes derrière son dos leur tourne le dos et regarde par la fenêtre... il se retourne...

Matthieu: Te voilà enfin... bienvenue Sylvain. Comme tu as du le deviner, je suis Mathieuhuss...

Sylvain: Très honoré de te voir enfin...

Matthieu: Non... Tout l'honneur est pour moi... Viens. <Il l'amène s'asseoir dans les canapés> assied toi.

Matthieu: Je suppose que pour l'instant tu te sens un peu comme Alice... Tombé dans le terrier du Lapin blanc, Hum ?

Sylvain <acquiesçant>: On pourrait dire ça.

Matthieu: Je le lis dans ton regard. Crois-tu en la destinée Sylvain ?

Sylvain: Non.

Matthieu: Pourquoi ?

Sylvain: Parce que je n'aime pas l'idée de ne pas être aux commandes de ma vie.

Matthieu: Bien sûr, et je suis fait pour te comprendre. Je vais te dire pourquoi tu es là, tu es là parce que tu as un savoir, un savoir que tu as possédé toute ta vie, tu sais que le monde dans lequel tu vis te cache encore pas mal de ses facettes, et tu as envie de découvrir ces facettes... Sais-tu exactement de quoi je parle?

Sylvain: De la Maîtrise ?

Matthieu: Par la Maîtrise, tu crées un monde que tu mets face au regard des autres pour les empêcher de voir la réalité.

Sylvain: Quelle réalité ?

Matthieu: Le fait que tu sois un esclave, Sylvain, comme tout le monde tu es né enchaîné. Le monde n'est qu'une prison où il n'y a plus ni héros, ni espoir, ni honneur... Une prison pour ton esprit. Et il faut que tu saches que malheureusement si tu veux découvrir ce que c'est que la Maîtrise... Tu devras d'abord l'explorer toi-même... C'est là ta dernière chance, Sylvain. Tu ne pourras plus faire marche arrière... Quelle main ? Si tu tombes sur la main où se trouve le dé bleu, tout s'arrête et après tu pourras rejoindre ta réalité, y faire de beaux rêves et penser ce que tu veux. Tombe sur le dé rouge, et tu deviens joueur, tu restes au pays des merveilles et on descend avec le lapin blanc au fond du gouffre...

<Sylvain s'apprête à choisir, il tend la main>

Matthieu: N'oublies pas je ne t'offres qu'une autre réalité. Rien de plus

<Sylvain tombe sur le dé bleu.>

Matthieu: <Matthieu sourit>: Viens avec moi.



Post-Mortem



Coup de projecteur sur le tout nouveau jeu de rôle d'Oriflam

Le Monde du Jeu de Paris était le rendez-vous choisi par Oriflam pour présenter son nouveau bébé. Sur leur petit stand, aux côtés de la gamme Archipels, trônaient trois petits livres au format inhabituel : Post-Mortem et ses deux premiers suppléments, rassemblés sous le nom de Nécro-pack.

Trois carnets de 32 pages, à la couverture souple, illustrés de manière... disons "psychédélique" par Aleksy Briclot. Certes les exemplaires vendus là sont "buggés" (les 8 dernières pages du livre de base sont celles de Donjonja, le premier supplément), mais comme les explications sont alléchantes, autant que le prix (6,50 euros), je n'ai pas pinaillé, j'ai emporté Post-Mortem. En voici une petite présentation, après une lecture qui a provoqué quelques éclats de rire...

Le concept

Çà nous est arrivé à tous. Au cours de nos parties, nous avons perdu un personnage, que ce soit déchiré par les griffes d'un dragon, sous les coups d'un groupe de profonds ou abattu par le blaster d'un soldat de l'empire. Post-Mortem vous propose de continuer à jouer ce personnage défunt, dans un nouvel univers : l'au-delà. Un au-delà qui rassemble les morts de tous les univers de jeu. Mordrok le chasseur de griffons retrouvera donc ici Kayne Roasting, le cyberpirate et Obi-bi Kenowan le Jedi.

Dans Post-Mortem, vous allez donc jouer des personnages déjà morts. De préférence, ce seront des personnages que vous avez interprétés de leur vivant, mais vous pourrez aussi en créer de nouveaux.

Les idées géniales

On peut en compter quelques-unes dans Post-Mortem. D'abord, les règles. Elles permettent de facilement transposer un personnage créé dans n'importe quel jeu en "personnage-spectre" (PS) utilisant le système de Post-Mortem. Il suffit de recopier les compétences principales du personnage, ainsi que ses pouvoirs les plus marquants, et c'est fait. Les caractéristiques Âme et Conscience, formant le Nécrogramme, sont déterminées de manière assez suggestive. Ce sont ces deux caractéristiques qui seront utilisées pour les actions (il faudra faire moins sur 1d8), mais comme elles vont varier en permanence pendant le jeu, le choix initial n'est pas capital. D'autant que la somme d'Âme et de Conscience fait toujours 7. Donc si on est fort dans l'un, on est faible dans l'autre.

Autre excellente idée, la présentation. Au fil de la lecture, nous découvrons à la fois l'univers et les règles, tandis que les personnages se créent peu à peu. Tout cela mis bout à bout forme un scénario d'introduction. Après la première séance, les personnages sont créés, le MJ a posé les bases de l'univers, tout le monde connaît bien les règles, et le premier scénario est terminé.

Le ton choisi fait aussi partie des superbes idées. L'humour noir est omniprésent à travers tout le jeu. Rien qu'à la lecture, on se prend à sourire bêtement, et parfois à éclater de rire. Je n'en dirai pas plus, vous verrez par vous-même.

Le système d'expérience, enfin, vaut le détour. Lorsqu'il le mérite, un personnage-spectre secrète une bille de verre qui représente l'expérience gagnée. Ces "X-billes" servent ensuite de monnaie, ou peuvent être incrustées dans un objet pour le rendre plus

efficace. Et pour apprendre une nouvelle compétence, un PS doit ingérer une pierre de savoir, dérobée d'une manière ou d'une autre à un autre spectre, ou vendue au nécromarché...

L'univers

L'univers de Post-Mortem, nous l'avons dit, c'est l'au-delà. Il est donc vraiment, mais alors vraiment, immense. Dans sa majorité, l'au-delà n'est qu'une plaine de poussières grise et déprimante. De ci de là, on trouve des Enclaves, ou les morts se rassemblent, car après tout, la vie continue ! Les Enclaves sont des micro-univers de jeu. Nous n'avons qu'un seul exemple dans le livre de base (Le Croisement), mais on peut parier que ces enclaves peuvent être tout et n'importe quoi (des villages, des villes, des pays entiers peut-être). Les morts sont comme les vivants : ils font du commerce, ont des ambitions, des buts, complotent, s'entre-(re)tuent, bref, ils font comme avant de passer l'arme à gauche.

C'est là que les auteurs de Post-Mortem ont fait fort. Car si jusqu'ici on pouvait penser à un petit univers sympa qui

permettait quelques scénarios "one-shot", il n'en n'est rien (que du contraire, que nenni non point, détrompez-vous). La Mort domine l'au-delà, grâce à son administration, à sa Nécropole et à ses armées. Mais comme tout bon empereur omnipotent, elle a des ennemis. Un certain "JC" par exemple, qui maîtrise le phénomène de résurrection et qui prône "la vie éternelle pour tous". Mais JC n'est pas seul, et beaucoup complotent contre la Mort. Ce qui fait de l'au-delà un univers qui peut être riche, et qui pourrait accueillir des campagnes épiques de longue haleine.

En conclusion

Post-Mortem est une bonne surprise. Un jeu atypique, dépaysant, mais aussi rafraîchissant par son humour et ses originalités. Si les suppléments (on nous en promet un par mois) enrichissent le jeu en continuant sur le même ton, il pourrait gagner un bon nombre de tables. Le vrai test sera passé si une campagne épique, drôle et surprenante nous est proposée rapidement. Car finalement, qui n'a jamais rêvé de s'opposer à la mort ?



Online - Offline



Quelques petites annonces extraites du site Internet JDR-Belgique

Ventes

Vends les 10 premiers tomes des "Chroniques de la Lune Noire" + la BD Gorghor Bey pour 60 euros.
sherinford@jdr-belgique.com

Je vends le manuel du joueur, le manuel du maître et l'écran de Nephilim : Révélation. Le tout est dans un état neuf. Prix de vente : 50 euros (au lieu de 95). Vente par la poste (+ frais de port) ou de main à la main sur Namur.
[Jean-Noël, jnt@swing.be](mailto:Jean-Noël,jnt@swing.be)

Joueur cherche joueur

On est en train de monter une table de Fading Suns à Bruxelles. L'idée est de jouer une campagne assez régulièrement 1x par semaine ou toutes les 2 semaines. [Hawat, 0485/59.55.97](tel:0485595597)

Je cherche un groupe de joueur sur Bruxelles pour jouer à INS/MV. J'ai joué à ce JDR il y a quelques années et comme je l'avais trouvé vraiment excellent, j'aimerais y rejouer. [Vanch Debru, 0495/53.84.90.](tel:0495538490)



Dur-An-Ki



Aide de jeu pour Vampire

Dur An Ki signifie Maître du Paradis et de la Terre. Les pratiquants s'appellent entre eux Ashipu, mot babylonien pour sorcier. Le Dur-An-Ki est la synthèse de nombreuses croyances, depuis la Mésopotamie à l'Assyrie, en passant par le mithraïsme, puis l'Islam. La division entre les mondes orientaux et occidentaux est la raison principale qui a empêché les vampires d'Occidents d'apprendre Dur-An-Ki, la magie traditionnelle des vampires.

Le XIXe siècle a permis aux Tremere de retrouver ces pratiques, en partie du moins. De nombreux clans orientaux autres que les Assamites pratiquent cette magie, ce qui a facilité les recherches Tremere. En 1974, les Tremere parviennent à convaincre une Malkavien pratiquant le Dur-An-Ki de se joindre à leur maison. Parallèlement, les membres du clan étreignent les pratiquants humains de ces rites, et tentent de capturer, depuis toujours, des vampires adeptes, afin de leur soutirer des informations.

I. Historique

A. La religion d'état mésopotamienne

La culture mésopotamienne prévoyait que l'ordre social devait être préservé pour servir les dieux. En échange de ces bons services, les dieux devaient leur rendre la vie plus facile (victoires, moissons etc..). Les statues étaient des incarnations des dieux, habillées, nourries, déplacées. Les prêtres utilisaient ces offrandes et sacrifices pour eux, parce qu'ils servaient les Dieux. Les statues des Dieux se rendaient même visite pour des raisons conjugales! Un vampire invoquant un dieu

mésopotamien doit donc agir de même : vénérer une statuette, l'habiller etc.

B. Mithraïsme - Mithra, dieu du Soleil, des serments et de l'ordre social

Les prêtres d'avant la réforme Zoroastrienne vénéraient Mithra avec le feu, et buvaient une boisson sacrée, le haoma, plante fermentée hallucinogène.

Entre -1000 et -600 a lieu la réforme. Mithra devient une divinité secondaire, après les Amesha Spentas (Saints Immortels, personnifiant les vertus) et Ahura Mazda (Seigneur de la sagesse). Ahriman (Dieu du Mal, aussi appelé Angra Mainyu) s'oppose à Ahura Mazda du début à la fin des temps. Les zoroastriens vénèrent le feu comme symbole d'Ahura Mazda, et leur doctrine est conservée dans le Zend-Avesta et les Gathas.

Cette foi disparaît presque totalement avec l'Islam. Elle subsiste en Inde (Parsee), où l'on continue de donner les morts aux vautours, afin de ne pas souiller l'eau, la terre et le feu.

Le mithraïsme se propage à l'époque romaine, sous forme d'une religion à initiation, appréciée par les soldats. Un de ses points forts réside dans le fait qu'elle prévoit un paradis, ce qui n'est pas le cas de la religion romaine. Le rite central est le sacrifice du taureau au dessus des nouveaux initiés, représenté dans chaque temple. Les vampires romains sont attirés par ce sang, et adhèrent à cette religion. D'autres rites sont liés à l'astrologie, on retrouve des étoiles sur les plafonds des temples, ou bien derrière la cape de Mithra.

II. Théorie et pratique de la magie "Dur An Ki"

La pratique vient d'un pacte permanent, d'une alliance, entre les dieux et les hommes. Pour les ashipu musulmans, leur prière à Dagon ou Ishtar s'accompagne toujours d'un "Si Dieu le veut", puisqu'il ne peut y avoir qu'un Dieu, Allah.

A. Ecrits Dur-An-Ki

Les ashipu préfèrent se baser sur des religions anciennes, celles dérivées de la Bible étant bien trop vivaces, trop porteuses de Foi, dans le monde moderne.

B. Reliques

Un prophète gagne un pouvoir spirituel en parlant à un dieu. Aussi, tout ce qu'il touche est ensuite porteur de ce pouvoir. Les Ashipu sont friands de ces reliques, de toute religion, et plus encore de celles liées au sang (argile d'une ville où un homme religieux important a été tué par exemple). Pour palier au manque de relique, de nombreux Ashipu utilisent le sang de personnes supposées appartenir à une lignée religieuse prestigieuse (Saiyid descendant de Mahomet, ou Kohanim, caste de prêtres juifs), qui est alors considérée comme une relique mineure. De même, l'Eucharistie, censée être le Corps et le Sang du Christ, ont le même pouvoir. En fait, toute religion est un pacte, et est donc utilisable comme telle par un ashipu.

C. Nuits Sainte et Imams de Sang

Chaque pouvoir est vu comme une alliance avec un dieu. Par la Voie de Manipulation des Esprits, il est possible d'établir un contact avec un dieu, donc de développer de nouveaux pouvoirs.

Ceci ne présage en rien du temps nécessaire pour créer une nouvelle voie ou l'acquérir. Il faut noter que les alliances passées par les vampires ne supposent pas de Foi réelle: des reliques de grands sorciers vampires ne servent donc à rien.

D. Dur-An-Ki et Thaumaturgie Noire

Etant donné la description qu'on fait de Dur-An-Ki, cette discipline se rapproche beaucoup de ce que font ceux qui passent des pactes avec les démons. Mais la différence majeure, c'est que l'Ashipu demande un pouvoir au nom de pactes passés (tu as eu ce que tu voulais par le passé, Tiamat, alors au nom de ces accords, paie!), alors que le pactisant recrée un nouveau pacte.

E. Astrologie

L'astrologie est une donnée importante pour les ashipu : le destin des hommes est lié à la position des étoiles. Connaître l'horoscope d'une personne crée un lien avec elle : ceci peut pallier au besoin d'un morceau de corps d'une victime. Si la victime est un vampire, l'horoscope de sa naissance et de sa date de mort constitue un lien parfait car il le définit de manière unique.

F. Escalader l'échelle du Paradis

L'astronomie antique décrit le cosmos comme une série de sphères qui chacune correspondent à un niveau de spiritualité supérieure. De tous temps, les Ashipu ont tenté de rejoindre les sphères supérieures, physiquement, mais aussi et bien sûr spirituellement. Une entité mystique est censée habiter la dernière sphère, celle englobant toutes les autres.



Jeux de rôles - Kit de découverte

Avez-vous envie de vivre de fantastiques aventures dont les seules limites sont seulement votre imagination? Avez-vous envie de créer des univers merveilleux dans lesquels vous allez orchestrer de palpitants scénarios pour vos amis joueurs? Que vous soyez joueurs ou meneurs de jeu en devenir, le kit de découverte du jeu de rôles est fait pour vous. Pour un prix dérisoire 10 EUR, il vous apporte tout ce dont vous avez besoin pour commencer votre carrière de rôliste (que nous espérons très longue).

Le kit de découverte des jeux de rôles contient :

- Basic, le jeu de rôles pour tous

Hors-Série Casus Belli n.19 de juin 1997. 106 pages A4. Ce remarquable hors-série contient un système de jeu simple et prêt à jouer. Il offre l'avantage de pouvoir être facilement adapté à n'importe quel univers. Outre les règles, le hors-série Basic contient deux univers prêts à jouer, un univers médiéval-fantastique et un univers contemporain.

- Le manuel pratique du jeu de rôles

Hors-Série Casus Belli n.25 de mai 1999. 98 pages A4. Cet autre remarquable hors-série se décrit lui-même comme suit: du débutant à l'expert... de la création du personnage à la conception d'une campagne... tous les conseils que vous avez toujours voulu avoir sous la main, pour votre pratique quotidienne du jeu de rôle.

- R.Ê.V.E.S. Pirates et Vaudou

Les trois fascicules R.Ê.V.E.S. (16 pages A5) constituent la description des règles de jeu et de trois univers différents dans lesquels apprendre à jouer au jeu de rôles. Le jeu de rôles R.Ê.V.E.S. est une création de la FFJDR.

- R.Ê.V.E.S. Dossier X

- R.Ê.V.E.S. Science-Fiction

Genèse

Ce kit est, à la base, une initiative de la Fédération Française de Jeux de Rôles (F.F.J.d.R.), qui a pu obtenir de récupérer de l'éditeur de l'ancien Casus Belli les stocks invendus des numéros spéciaux hors-série consacrés aux débutants, afin de pouvoir continuer à les proposer au grand public. Cette initiative hors du commun a été saluée positivement par les éditeurs (des articles parlant du kit peuvent d'ailleurs être consultées sur le site internet de la F.F.J.d.R.). Le prix du kit, très démocratique, sert uniquement à couvrir les frais encourus lors de la réalisation ainsi que les frais d'envoi. Cependant, l'acquisition du kit n'était possible qu'en France, à moins de vouloir se lancer dans de coûteuses procédures de paiement international via mandat postal. La Fédération Belge a dès lors proposé à ses homologues français s'ils pouvaient être dépositaires d'un stock de kits pour la Belgique, afin d'offrir le même service aux habitants de notre royaume. Ce qui fut dit fut fait... et nous remercions chaleureusement les responsables de la Fédération Française d'avoir aussi rapidement et positivement répondu à notre proposition.

Comment obtenir le kit ?

Depuis la Belgique, la commande est possible par

- Courrier : Avenue Herbert Hoover 62
bte 3 à 1200 BRUXELLES

- Téléphone : 0478/45 80 21

- Internet, à partir de l'URL :
http://www.fbjs.be/jdr/kit_ordr.html

- E-mail : jdr@fbjs.be

Le prix du kit est de 10 EUR, frais de port compris, pour un exemplaire envoyé à une adresse en Belgique.