

## Editorial

Après la multitude de conventions que nous avons connues à la fin de l'année 2003, l'hiver est venu ralentir les activités des rolistes et autres joueurs, raison pour laquelle aucun numéro de cette newsletter n'a été publié en décembre.

La trêve des confiseurs étant à présent terminée, notre agenda des manifestations bourdonne de nouveau des initiatives de la communautés des joueurs de jeux de rôles belges.

Nous espérons avoir le plaisir de vous retrouver prochainement à l'une ou l'autre de ces occasions.

Sherinford

## Petites annonces

MDJ (Le seigneur des anneaux jdr version Decipher) cherche a formé un petit groupe de PJ, pour partie amicale dans région Namur - Ciney - marche en Famenne - Ghost\_Sentinel@hotmail.com

Je cherche un Maître de Donjon ayant un peu d'expérience à me partager (par email si possible) pour guider mes premiers pas en tant que MD... Merci d'avance!!!! - karaseiga@yahoo.fr

Nous sommes deux joueurs de la région de liège-verviers et nous cherchons un groupe pour jouer et / ou masteriser... t3k1lla, t3k1lla@hotmail.com

## Sommaire de ce numéro :

La mort vous va si bien .. page 2  
Espion au Moyen-Age .... page 3  
Cyanure ..... page 5  
LAB ..... page 6  
Synopsis INS / MV ..... page 7  
FBJS ..... page 8

## Prochaines Manifestations

### Dimanche 25 janvier 2004 – Journée des Clubs 2004

Plus d'information sur cette manifestation en page 8, rubrique "en direct de la FBJS".

### Samedi le 7 Février 2004 - Démon JDR à Ligny

Dans le cadre de la foire du livre de Ligny qui aura lieu les 7 et 8 février 2004, le club de jeu de rôle "la Guilde de l'Opale Noire" proposera des démonstrations de jeux de rôles (D&D, Basic) et de jeux de société.

Tout cela se déroule au Centre Culturel, rue du Pirou, à LIGNY.

Les portes s'ouvrent à partir de 11h00.

### Dimanche le 15 Février 2004 - Tournoi Confrontation à Amay

Les conquérants de la lumière organisent un tournoi confrontation à Amay le 15 février 2004 à partir de 9h30. Ca se passe à la Maison de quartier de Flone, Chaussée Freddy Terwagne, 154 à Flone-Amay (4540). Plus de renseignements : <http://www.amay-jdr.be.tf>

Ou au numéro de téléphone suivant : +32 85 31 26 58

## Rejoignez-nous !

Nous sommes toujours à la recherche de vaillants rédacteurs afin de compléter notre équipe, et de démonstrateurs sans peur et sans reproche, prêts à affronter vents et marées pour faire connaître leur jeu de rôle préféré.

Ecrivez-nous !

## Crédits

Mise en page : F. Wiels

Rédacteurs : E. Goos, S. Pireaux  
P-H Verheve et Fabrice Wiels.

[sherinford@jdr-belgique.com](mailto:sherinford@jdr-belgique.com)

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

## Distribué par (cachet)

paf : .... cents

# La mort vous va si bien

## CHAPITRE 1 - QUAND LES GUERRIERS ET LES MAGIENS MONTENT AU VALHALLA !

### En guise d'introduction

*" Lorsque tu te retournes, tu regrettes immédiatement d'avoir suivi cette silhouette jusqu'au cimetière. Devant toi se tient le cadavre putréfié d'une vieille dame qui te fixe de son regard infernal. Instinctivement, tu cherches ton arme dans ta poche, mais ta main tremble. Le mort-vivant s'approche de toi, tu remarques alors qu'il est armé d'un pied de biche. Il lève son arme, et l'abat vers toi ... [les dés roulent sur la table] ... Il touche ! Le pied de biche s'abat violemment sur ton crâne. Tu perds 32 points de vie.*

*- Bye, bye, les gars, me voilà à -17... "*

Bienvenue, humble mortel, dans la première partie de cette étude de la mort dans le jeu de rôle, une rubrique qui devrait revenir régulièrement, espérons-le. Nous y évoquerons la mort sous beaucoup d'aspects, telle qu'on la retrouve autour des tables de jeu. Les premiers rendez-vous s'adresseront aux joueurs qui perdent un personnage, et à ses petits camarades survivants. Ensuite, nous explorerons d'autres voies afin que la Faucheuse nous révèle ses plus intimes secrets.

Le combat contre le géant s'est mal terminé. Du glorieux combattant ne reste qu'une infâme bouillie dont le sang souille le sol de la plaine. Hélas, trop souvent, plutôt qu'une phrase solennelle rappelant le passé du malheureux, un joueur n'aura qu'une chose en tête : "Qu'est-ce que je vais créer comme personnage maintenant?".

Triste, n'est-ce pas ? Le personnage a vécu deux campagnes, sauvé le monde, combattu le mal pendant plus de vingt séances de jeu, et il est remplacé comme on remplace une éponge qui aurait vu trop de vaisselles. Avouez, cela manque de panache, de "classe". Pourtant, vous, joueurs, pouvez faire de ce triste événement un moment important d'une campagne. Dans cette première partie, nous parlerons de la mort d'un personnage dans un univers médiéval-fantastique. Notez que le Space-Opera obéit dans les grandes lignes aux mêmes règles.

La mort dans un univers médiéval-fantastique est différente d'ailleurs. Simplement parce que souvent, elle n'est pas inéluctable. Beaucoup de jeux proposent en effet aux magiciens, prêtres ou autres thaumaturges de ramener à la vie les personnages défunts (ce qui est parfois dommage, car cela enlève la sensation de peur des joueurs, voir la Newsletter n°1). Quand une résurrection est possible, les survivants devraient tout mettre en œuvre pour ressusciter la victime (ne pas quitter le champ de bataille sans une mèche de cheveux, réaliser le rituel nécessaire, etc.).

Par la suite, le retour à la vie de leur ami devrait devenir un objectif prioritaire, qui passe avant le trésor des pirates ou les griffes du dragon. Le joueur qui a perdu son alter ego peut, suivant le temps nécessaire pour ramener son perso à la vie, jouer un personnage parallèle "en attendant". Néanmoins, évitez que ce second rôle ne prenne trop d'importance, pour ne pas éclipser le personnage mort. Ce second rôle redevient un PNJ lorsque le groupe retrouve son ancien compagnon. Attention aussi, monsieur le maître de jeu, à ne pas limiter la résurrection au simple lancer d'un sort. Car, même si au niveau technique il ne s'agit souvent que de cela, l'événement doit rester important et empreint de gravité. Evitons de banaliser une situation dont des joueurs ayant amassé quelque magot pourrait trop aisément profiter.

Hélas, mille fois z-hélas ! Il est parfois impossible de sauver le malheureux qui a croisé la hache d'un orc colérique. Soit parce que les autres persos "n'ont pas le niveau", soit parce que le corps est détruit ou encore parce que le MJ, de mauvais poil, invente une autre raison. Dans ce cas, les PJs survivants viennent de perdre un ami (le plus souvent) qui a partagé des aventures avec eux. Ce n'est pas rien !

En tant que joueur, vous pouvez aider à faire de ce moment un de ceux dont on se souviendra. Vous jouez un l'artiste du groupe, le barde ? Une ou deux phrases bien senties sur le défunt feront l'affaire. Voire une ode si vous teniez franchement à votre compagnon. Vous incarnez le prêtre du groupe ? Alors il ne devrait pas y avoir de mort sans oraison funèbre, ni rituel

sacré, une chapelle ardente. (Simplement pour éviter de croiser son compagnon sous forme de zombie deux semaines plus tard). Selon le niveau, pourquoi ne pas essayer de le canoniser ? De tout faire pour que le guerrier défunt prenne une place au panthéon des Héros... Pas de barde, ni de prêtre ? Qu'à cela ne tienne, vous êtes tous des anciens compagnons d'armes du mort. Tout le monde peut y aller d'un mot pour son ami, rappeler une anecdote, raconter un acte héroïque. Comme la fois où il a glissé dans de la crotte de minotaure et... bref, un acte héroïque.

Pourquoi ne pas lui dédier une statue ? Une plaque commémorative ?

Si vous êtes le malheureux joueur qui vient de perdre son personnage, vous pouvez aussi participer à ce moment. Commencez par décrire votre mort, au lieu de simplement renverser la figurine qui vous représente sur le tapis quadrillé en soufflant de dépit ou de colère. Montrez comment, dans un dernier souffle, vous criez un adieu étouffé à vos compagnons, comment vous croisez le regard de vos amis, qui peuvent y voir

la flamme de la vie s'éteindre. Ensuite, lorsque vous n'aurez plus droit à la parole, évitez de distraire les autres avec une plaisanterie (même si cela peut vous aider à passer le cap, ce moment doit être empreint d'une solennité certaine). Puisqu'il y a un personnage de moins, essayez de vous faire petit à table, pour rendre ce manque plus "vrai". Et si vous vous lancez dans la création d'un nouveau personnage, attendez au moins la scène suivante, après vos "funérailles". Un peu de dignité que diable !

Et par la suite, lorsque le jeu aura repris, qu'un nouveau personnage aura pris place dans la troupe, n'hésitez pas à reparler du personnage disparu. On peut accueillir un nouveau membre dans le groupe, mais il ne remplace jamais vraiment Kadjin, le guerrier virevoltant...

En conclusion, si dans le med-fan on incarne souvent des héros, il faut rester héroïque jusqu'au bout, et même au delà, voire dans l'au-delà. Les vrais héros sont ceux dont on se souvient plusieurs années encore après leur mort... Et ça, c'est le travail de toute une vie.

---

## Les réseaux d'information au moyen-âge

### AIDE DE JEU POUR TOUT JEU DE ROLE MEDIEVAL FANTASTIQUE

*La plupart d'entre nous jouons dans des univers médiévaux-fantastiques. Bien qu'ils soient différents de notre Moyen-Age, ces univers ont cependant développé les mêmes moyens de communication. Voici donc une petite aide de jeu qui montrera où les PJs peuvent récolter l'information sur ce qui se passe dans les régions éloignées. Ceci au cas où ils voudraient se renseigner sur un endroit vers lequel ils vont aller, ou s'ils veulent se renseigner sur des événements lointains, et bien évidemment si le maître de jeu veut leur faire parvenir des événements ayant trait à sa campagne qui se déroulent pendant ce temps.*

#### 1. Les Réseaux Officiels

Bien entendu, les premiers à avoir voulu être informés sur la situation politique, économique, militaire de leurs voisins plus ou moins proches sont les seigneurs. Plusieurs techniques sont employées pour se tenir au courant, car après tout, "gouverner c'est prévoir" !

##### 1.1. Les espions

Tout seigneur important a son réseau d'espionnage qui lui permet de se tenir au courant. Cependant, ce réseau est chargé de recueillir des informations spécifiques. C'est en général des informations confidentielles pouvant renseigner la sûreté du royaume ou permettant d'envisager une action offensive contre un voisin. L'espion est une source de renseignement très intéressante pour des PJs.

##### 1.2. L'ambassadeur

Il est coutumier que les seigneurs envoient chez leurs voisins un représentant lorsqu'ils veulent traiter une affaire avec eux. Cette source d'information est alors très bien renseignée, mais uniquement sur le sujet concerné. Mais des PJs qui voudraient en savoir plus sur des tractations entre seigneuries seraient avisés de faire parler l'ambassadeur.

##### 1.3. Le courrier

Lorsqu'un seigneur veut faire savoir quelque chose à quelqu'un, il envoie un parchemin scellé de son sceau par la voie du courrier, cet homme dont le métier est de braver le danger des routes pour faire parvenir un mot doux à l'élue du cœur du seigneur partie au couvent. Intercepter un courrier est toujours intéressant pour se renseigner.

## 2. Les Réseaux Privés

Certains organismes privés ou personnes ont bien entendu développé leurs propres réseaux d'information.

### 2.1. La bourgeoisie marchande

Il est bien connu que l'économie dépend de la stabilité des marchés. Or, certaines situations peuvent perturber cette stabilité (n'est-ce pas la Bush Family). Dès lors, la bourgeoisie marchande a développé ses propres réseaux, suivant le modèle des seigneurs. Après tout, "gagner du blé, c'est prévoir" !

### 2.2. L'Eglise

Il est clair que n'importe quel clergé de votre univers médiéval-fantastique un peu versé dans la politique se renseigne. Que ce soit par le pèlerinage de ses membres qui transmettent alors l'information dans les monastères de l'ordre où ils font halte ou par des courriers privés.

### 2.3. Les guildes

On a vu plus haut les guildes marchandes dirigées par les bourgeois, il ne faut pas oublier les autres guildes, qui auront des renseignements en fonction de leur zone d'influence et d'activité (la guilde des voleurs locale de Charles-le-Roi-sur-Canal n'aura d'infos que sur la ville de Charles-le-Roi-sur-Canal tandis qu'une organisation plus étendue avec plusieurs branches en saura plus).

## 3. Les Réseaux Plus Disponibles

Il va de soi que l'information disponible dans la population est beaucoup plus hasardeuse. Elle est mêlée de vérité, de rumeur, de fabulation,...

### 3.1. Le troubadour, barde, ménestrel

Le danger de recevoir l'info de ces messieurs est qu'ils ne savent pas toujours quel est leur rôle. Certains étaient ce qu'on pourrait appeler « les journalistes » de cette époque et colportaient avec beaucoup de sérieux et d'esprit critique les informations qu'ils pouvaient apporter des endroits où ils étaient passés. D'autres prenaient plus à cœur leur mission d'amuseur et "amélioraient" la vérité alors que d'autres improvisaient complètement. Cependant, c'est

une source d'infos très disponible, puisque l'aubergiste du coin leur offrira certainement le gîte et le couvert pour qu'ils content leurs histoires et nouvelles chez lui. C'est sûr, la venue d'un Barde dans une auberge fait venir du monde.

### 3.2. Le crieur public

Tout seigneur voulant faire une communication à son peuple utilise les crieurs publics (vous savez bien, le "Oyez, oyez" qui deviendra plus tard dans la bouche d'Antoine, chanteur-poète à barbe et chemise "Oh Yeah !"). Le problème de cette source d'information pour les PJs est qu'elle ne donne que les informations que le seigneur veut bien donner à son peuple. On ne peut garantir l'authenticité de l'info !

### 3.3. Les marchands ambulants

Les caravanes de marchands qui parcourent de longues distances pour aller vendre loin une denrée courante ici et rare là-bas ont aussi souvent des choses à raconter sur les régions traversées durant leur voyage.

### 3.4. Les aventuriers

Bien évidemment. Les aventuriers de passage peuvent raconter ce qu'ils ont vu ou ce qu'ils savent. D'autant plus qu'il peut exister une « solidarité » entre gens d'aventure (après tout, ce sont les ancêtres des motards, non ?). Il est intéressant pour les PJs qui veulent aller en Rokugan de parler avec un aventurier qui en revient ("Ouh allez pas là les petits gars ! Y sont tous fêlés là-bas ! Le déshonneur fait plus de victimes que leurs monstres locaux ! Comprenez ça vous ?"). Ce qui veut dire aussi que les PJs sont une source d'infos utile aussi pour d'autres et qu'ils se feront certainement aborder un jour par quelqu'un qui voudrait savoir ce qu'ils savent...

Enfin gardez à l'esprit que chaque individu voit et interprète les choses avant de les raconter. Un aventurier ivre pourrait vous dire qu'il a tenu tête à 4 dragons dans le donjon où vous voulez aller et un voleur de la guilde pourrait vous dire qu'il n'y a rien à voler chez ce riche bourgeois pour se garder l'aubaine...

Farfelin Mc Staine

# Cyanure

## TROISIEME PARTIE DU MANUEL DE L'EMPOISONNEUR

*Dans cette troisième partie du Manuel de l'empoisonneur, nous allons nous pencher sur un poison des plus classiques, le cyanure, popularisé par la littérature policière, et plus particulièrement par Agatha Christie.*

*Comme d'habitude, aucune règle n'est fournie pour modéliser les effets d'une ingestion de cyanure : il vous faudra imaginer vous-même quelles caractéristiques et / ou compétences de vos personnages peuvent être utilisées pour détecter le poison ou lui résister.*

Isolé dans sa forme acide (HCN) en 1782 par Schelle à partir du bleu de Prusse (qui est utilisé comme pigment), d'où son autre nom d'acide prussique, c'est un liquide incolore. Il donne de nombreux sels (et notamment le cyanure de potassium) et complexe facilement les métaux.

Le **cyanure d'hydrogène**, dont la solution aqueuse est l'acide cyanhydrique (HCN). Son nom actuel est formé du préfixe cyano, signifiant bleu, et hydrique, qui caractérise un hydracide, c'est-à-dire un acide non oxygéné. Il existe à l'état naturel mais on peut le préparer par action de l'acide sulfurique dilué sur le cyanure de sodium.

L'acide cyanhydrique existe dans certains noyaux de fruits (amande amère, pêche, abricot) et dans certaines feuilles (pêcher, saule, laurier-cerise). Des plantes comme le haricot de Java ou la vesce commune contiennent des principes qui, au contact d'une enzyme, libèrent l'acide cyanhydrique; ces plantes sont donc dangereuses lorsqu'elles sont consommées, par le bétail en particulier.

L'acide cyanhydrique est très toxique car il inhibe les échanges d'oxygène dans le protoplasme. Le protoplasme est une substance granuleuse et gélatineuse qui occupe presque toute la cellule. Si les échanges d'oxygène sont altérés, les mécanismes métaboliques comme la respiration nécessitant de l'oxygène sont arrêtés. Les voies anaérobies qui se mettent alors en place produisent des produits qui provoquent la mort de la cellule. La victime meurt donc d'asphyxie. Cette mort par asphyxie est accompagnée d'une sensation d'angoisse, de vertiges et de vomissements.

Les signes d'un empoisonnement au cyanure sont assez évidents : les muqueuses de la victime

d'un tel empoisonnement prennent une couleur rouge vif. Lorsqu'il est administré sous forme gazeuse, il est reconnaissable à son odeur d'amande amère.

Le **cyanure de potassium** (KCN) est un poison extrêmement violent, non seulement par ingestion mais aussi par inhalation (dégagement d'acide cyanhydrique – voir ci-dessus) et par contact avec la peau. Il se présente sous la forme d'un sel cristallin déliquescent.

Les applications pratiques du cyanure de potassium sont multiples. Il peut notamment être utilisé pour fixer les photographies et par les collectionneurs d'insectes et de papillons afin de mettre à mort ceux-ci sans les abîmer.

Le cyanure de potassium a notamment été utilisé dans la fabrication du zyklon B, un gaz mortel utilisé dans les chambres à gaz des camps d'extermination pendant la deuxième guerre mondiale. Le zyklon b était produit par la maison "Degesch" et la maison "Tesch und Stabenow" s'occupait de sa distribution. Le transport se faisait par camion entre Auschwitz et Desseau où se trouvait l'usine.

Comme le cyanure agit très rapidement et qu'il n'en est besoin que de très peu, c'est un moyen de suicide très prisé pour échapper à la torture ou à la capture. La victime d'un empoisonnement au cyanure ne met que quelques minutes à mourir d'un arrêt cardiaque.

Contrairement aux sels de cyanures qui sont particulièrement toxiques, les ferrocyanures sont par contre pratiquement inoffensifs. Les ferrocyanures de calcium, de sodium et de potassium sont même utilisés comme additifs alimentaires (anti-agglomérants) respectivement référencés E 538, E 535 et E 536.

# Le LAB, anthologies de jeux de rôles courts

## QUAND L'AMATEURISME DEVIENT PROFESSIONNEL

*Le Lab part d'une idée simple : rassembler au sein de deux recueils sept jeux de rôles amateurs courts et originaux. Sept jeux écrits par des auteurs différents : Yno\*, Groumhillator, Raphaël Andere (aka Seagull), Favouille, Alexandre Bléry (aka Rishi), Samuel Bidal (aka Helkus) et Willy Favre (aka Brain.Salad).*

*Depuis mars 2003, tout ce petit monde (après des épreuves de sélection) s'est mis au travail pour mettre au point les deux ouvrages, qui seront publiés par l'Association de l'Oeil du Sphinx : le Lab.01 et le Lab.02.*

### LAB 01

Le LAB.01 vous propose 4 jeux de rôles de moins de 70 pages, complets, originaux et pouvant être mis rapidement en place :

#### Les 13 Reliques (fantasy)

Les personnages incarnent des gobelins travaillant pour la Grande Bibliothèque, un immense bâtiment relié à des centaines de mondes, parcourant les univers à la recherche de livres rares et combattant les Innommables, des créatures monstrueuses que personne n'est jamais parvenu à décrire.

#### Sales Mômes & Marmailles (contemporain)

Ce jeu permet d'incarner une bande de marmots âgés de 8 à 13 ans qui passent leurs journées à élaborer des plans pour ridiculiser les gosses de la ville en face. Squattant la cabane du jardin, ils sèchent les cours en utilisant leur " Magie deMarmaille ", une étrange magie sentant le citron, à base de comptines déformées et de rêves enfantins...

#### Dédale (anticipation anachronique)

Les joueurs y incarnent des machines chargées d'empêcher la réalisation du Continuum Zéro : l'annihilation de tous les mondes par des créatures mystérieuses, connues sous le nom "d'Antithées". Pour cela, la gigantesque prison de Dédale a remonté le temps afin de lancer ses soldats (les Pjs) à la poursuite de ces créatures dévastatrices et de leur origine.

#### Sylvae (féerique)

Les joueurs incarnent des arbres. L'univers, la Forêt, est le siège de l'antique lutte fratricide entre l'enchanteur et sa soeur maléfique, la fée noire. En plus de leur participation à cette guerre, aux côtés de l'enchanteur, les arbres devront aussi cohabiter avec les autres peuples

de la Forêt, elfes, satyres, fées, animaux et aussi plantes, et seront peut-être confrontés à l'Extérieur. Leurs outils seront leur formidable force, l'étrange magie des Songes-Nuages, ainsi que le soutien de leurs relations dans les autres peuples.

### LAB 02

Bien qu'il soit toujours en préparation, on connaît déjà les trois jeux qui formeront le contenu du LAB.02 :

#### Absinthe (steampunk féérique)

Dans une ambiance de capes et d'épées, de technologie steampunk et de magie psychotrope, Absinthe vous invite à incarner des humains devenant agents doubles dans un conflit opposant les automates du Grand Calculateur aux Deux Cours des Faëries schizophrènes. Cet affrontement a pour enjeu un artefact majeur : le Miroir, lié intimement à l'essence même du monde.

#### Daiva (contemporhindou)

Ce jeu vous propose de jouer des personnages tirés des mythes de l'Inde, s'incarnant à notre époque pour reprendre à une échelle terrestre la lutte opposant les dieux et leurs adversaires. Les personnages sont de jeunes lycéens de 16 ans, l'âge apparent des dieux, éternellement jeunes.

#### Le Livre de Chô (Univers parallèles)

Les Livres de Chô accordent aux personnages, les Lecteurs, la faculté de projeter leurs esprits au cœur d'une multitude de Mondes et les dotent d'un pouvoir digne des Dieux. Mais y demeurer trop longtemps est mortel et en revenir n'est pas tâche aisée : leurs Avatars doivent lutter pour se procurer des Clefs. Or ces artefacts sont l'objet de nombreuses convoitises.

Plus d'info sur : <http://www.lab00.fr.st>

# Y a pas que le pendule qui s'agite chez Foucault

## SYNOPSIS POUR IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS

*Les scénarios présentés dans la quatrième édition du jeu demandant déjà une certaine connaissance du monde d'INS/MV, voici un synopsis de scénario pour anges fraîchement incarnés, qui conviendra également à des joueurs débutants.*

### The story so far...

Brésis-le-Pont est un petit village perdu au milieu des Cévennes. Ce trou perdu a été choisi par la hiérarchie angélique comme base de repli pour les anges dont la couverture est grillée et qui doivent garder profil bas pendant quelques temps. Une trentaine d'anges habitent donc dans l'ancien château de Mohles (prononcez moille), cultivant le jardin, exploitant la forêt, aidant les vieux du village, etc.

Voilà qu'un jour, un ange se croit repéré par un démon lors d'une mission à Marseille. Il a raison, et poussé à la fois par sa paranoïa et sa stupidité, il grimpe dans sa voiture et fonce vers Brésis sans vraiment donner toute la priorité nécessaire à la discrétion. Orschart, le démon, découvre ainsi facilement l'emplacement de la base de repli. Incapable de faire le moindre dégât au milieu des nombreux anges du village, Orschart et son esprit limité fomentent un plan.

Orschart est en effet lui aussi un peu paranoïaque, et pas trop gâté au niveau de la densité de matière grise. Notre démon croit que s'il n'est toujours que grade 0 après quatre ans passés sur Terre, c'est parce que son supérieur direct lui en veut. Orschart décide donc de passer outre la hiérarchie et de filer son rapport à un ponte de la région de Marseille, un démon de grade 2 bien connu de tous : Jean-Pierre Foucault. Et là je vous pose la question : où voyez-vous le plus souvent Jean-Pierre Foucault ? A la télé bien sûr ! Voici donc notre Orschart, avec les deux copies de son rapport, dans le TGV Marseille Paris, bien décidé à parler à Foucault au siège de TF1.

Orschart débarque à Paaaris, cache une copie de son rapport dans la consigne de la gare, et se dit que pour protéger ses arrières, il ferait bien d'envoyer l'autre copie à ses copains de Marseille. Ensuite, Orschart se rend au siège de TF1 afin de rencontrer Foucault.

Et là, pas de bol. Un membre de la hiérarchie divine soupçonne déjà que TF1 est infiltrée par les démons. Un ange, Yvon, a donc été infiltré dans la compagnie de gardiennage de la chaîne afin de surveiller la maison. Lorsque Orschart entre dans la boutique qui nous a servi les Star

Academies, Koh-Lanta, l'île de la tentation, etc., il est immédiatement repéré par Yvon. Passage devant les toilettes, paf, pif, pouf, Yvon maîtrise Orschart et l'emmène dans les sous-sol. De là, il appelle Notre-Dame, qui va envoyer une équipe l'après-midi même...

### Convoqués à Notre-Dame

Les PJ se voient donc attribuer leur mission : découvrir ce qu'Orschart venait faire à TF1. Selon les informations qu'ils fourniront, leur contact orientera la suite de la mission.

### L'interrogatoire d'Orschart

Le pauvre Orschart, la tronche défoncée par les combat boots d'Yvon, est ligoté dans les caves de TF1. Au cours de l'interrogatoire, Orschart fait montre d'un vocabulaire des plus colorés. Mais à part des injures, on ne peut rien tirer de lui. Le fouiller, par contre, permet de trouver les objets suivants : 4 chewing-gums à la fraise (ses préférés) ; un ticket de TGV Paris Marseille indiqué "retour" pour ce soir ; une petite clef de cadenas ; un reçu de la poste pour un courrier express envoyé ce matin vers le 12, rue du vélodrome à Marseille. La date de livraison estimée est le lendemain matin à 11 heures ; et un post-it indiqué "J-P F., studio 14". Le ticket de train permet de déduire que la visite d'Orschart à Paris devait être de courte durée. Il indique également à quelle gare il faut s'intéresser. La petite clef est celle de la consigne dans laquelle est caché le rapport d'Orschart. Le reçu de la poste permet d'imaginer qu'une copie du dossier a été envoyée à Marseille. Quant au post-it, il permet de comprendre qu'Orschart voulait rencontrer Jean-Pierre Foucault.

Grâce à la clef, les PJ pourront retrouver le rapport d'Orschart. Celui-ci contient bien des informations très dangereuses pour la survie de la base de Brésis-le-Pont. Le contact des PJ, une fois mis au courant, envoie les PJ à Marseille. Leur but : récupérer la copie du rapport et éliminer tous ceux qui pourraient l'avoir lu.

## Marseille

C'est près du stade Vélodrome que se trouve la maison des équipiers d'Orschart. Il est plus de dix heures quand les PJ arrivent sur les lieux. Le courrier est donc arrivé. Tandis que les PJ surveillent la maison, les démons sortent, montent en voiture et quittent le quartier. Une aubaine pour les PJ, qui n'ont plus qu'à fouiller la maison. C'est un vrai bor... Capharnaüm. Il faudra une bonne demi-heure aux PJ pour trouver l'enveloppe qui s'est glissée derrière un radiateur. Mais hélas, elle est ouverte. La meilleure option est donc de se placer en embuscade dans la maison et d'attendre le retour des démons. Voici l'occasion d'une belle baston face à un nombre de démons que vous jugerez suffisant pour donner du fil à retordre à vos PJ. Tous sont de grade 0, sauf le chef, plus fort que les autres (et plus bête), Edmond-Jacques Jouflu,

qui est un grade 1 d'Haagenti avec au moins 15PP. Attention, rester discret est primordial. Trop de bruit ennuiera les vieux voisins qui ne manqueront pas d'appeler la maréchaussée.

## Conclusions

Une victoire des PJ sur les démons ne garantit pas le succès de la mission. En effet, comment savoir si les démons n'ont pas déjà communiqué l'information ? En fin de compte, la hiérarchie démantèlera la base de Brésis.

## Et la suite ?

Le rapport des PJ parlera forcément de Jean-Pierre Foucault. Arriver à découvrir les plans du présentateur (peut-être une nouvelle émission dont il a le secret), les faire échouer et puis de l'éliminer pourrait faire l'objet d'une petite campagne bien sympathique, non ?

---

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

## JOURNEE DES CLUBS 2004 – DIMANCHE 25 JANVIER 2004

*Alors que la Finale Nationale du Multijeu 2003 vient de s'achever...*

*Pour rappel le 6ème finale des Multijeu 2003 sous l'égide de Monsieur le Bourgmestre Ph. PIVIN et du Collège Echevinat de Koekelberg, la Commission jeux de plateaux de la FBJS organise la 6ème finale de son Championnat de Belgique de Multijeu s'est déroulé le 14 décembre 2003 dans la salle Herkoliers à Koekelberg.*

*Celle-ci permet de sélectionner et de qualifier des deux représentants belges pour le championnat du monde de Colons de Katane !*

*... et avant que le Multijeu 2004 ne reprenne, la Commission Jeux de Plateau organise la Journée des Clubs 2004 !*

### FBJS - Journée des Clubs 2004

Celle-ci proposera à tout un chacun de se retrouver autour de la table de jeu pour découvrir les tout nouveaux jeux qui seront proposés aux Multijeu 2004.

Une bonne occasion de jouer en famille, entre amis, etc.

Les joueurs habituels auront aussi l'occasion de se rencontrer dans un cadre différent de celui du Multijeu pour mieux faire connaissance et améliorer la convivialité autour des tables de jeux. Et pour combler les amateurs, la FBJS organisera dans l'après-midi, la grande vente aux enchères de ses anciens jeux de démonstrations!

Venez dénicher de chouettes jeux pour occuper vos longues soirées d'hiver autour d'une table conviviale !

### Pratiquement :

#### Quand ?

Dimanche 25/01/2004 à partir de 10h00 - Zondag 25/01/2004 vanaf 10u

#### Où ?

Salle paroissiale DELLE (derrière l'église )

Mechelsesteenweg 1092 à/te DELLE (HERENT)

Entrée libre - Vrij ingang

#### Plus d'infos :

<http://www.fbjs.be/activ/day.html>

Organisateur : F.B.J.S. - Commission Jeux de plateaux

Contact : [jdp@fbjs.be](mailto:jdp@fbjs.be)