

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab



Science-Fiction :

LA NOUVELLE VAGUE

Découvrez à quelle
sauce galactique vous
serez mangés en 97

Magna Veritas :

UN SCÉNARIO INÉDIT DE CROC

CLIC-CLAC, C'EST LA FAUTE AU MATON !

Jeux de rôles vs jeux vidéo

32 BITS VA-T-IL TUER 2D10 ?

GRATUIT
Octobre 96

**Internet
à l'usage
des rôlistes**

LES MUDS ET LES MOOS
N'AURONT PLUS DE
SECRET POUR VOUS

**DANS CE
NUMÉRO**

Mirage, la nouvelle stand-alone de Magic • Hawkmoon Nouvelle Edition •
Vampire : L'Âge des Ténèbres • Soirées Enquêtes : OVNI soit qui mal y pense •
Star Wars : Jedi Academy Sourcebook • Atlantys • Polaris...

**LA RENTRÉE
LA FAC
L'ÉCOLE
LE MÉTRO
LE BOULOT
LES IMPÔTS...**

**UN SEUL REMÈDE
L'ŒUF
CUBE**

**Vente de cartes à l'unité
Star Wars, Middle Earth, Dragon
Legend of the 5 Rings, Guides**

**Dépôt-Vente de vos jeux d'occasion
Jeux de Rôles, extensions, jeux de plateau
jeu de simulation, collectors
Vendez et achetez aux meilleurs prix !**

Œuf Cube Classic

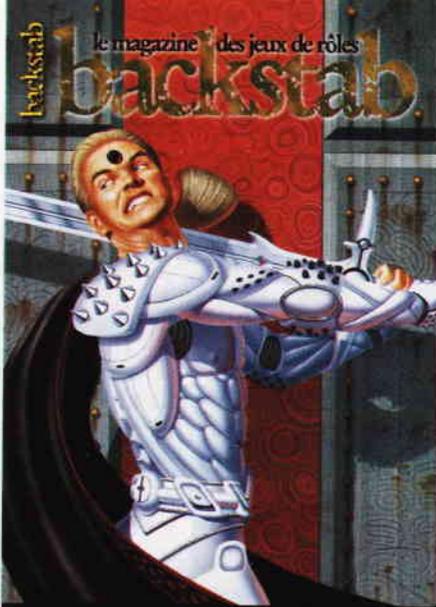
**24 rue Linné 75005 Tél (1) 45 87 28 83
Tous les Jeux de Cartes, Jeux de Rôles
Jeux de Simulation, Romans, Magazines
Fanzines, Listes des Cartes
Traductions des Règles
Toutes les infos en direct d'Internet**

Œuf Cube Cyber

**15 rue Guy de la Brosse 75005 Tél (1) 43 31 91 02
Vente de cartes à l'unité, Trading Cards
Jeux et Figurines Games WorkShop
Figurines, Pinceaux, Peintures, T-Shirts
Jeux de Plateau, Jeux d'Occasion**

**ouverture de 10h15 à 18h45
du Lundi au Samedi . Métro Jussieu
Minitel 3615 AKELA*ŒUF CUBE
E.Mail oeufcube@micronet.fr**

RLX11



Visuel de couverture aimablement fourni par Oriflaim.
L'illustration est de Hubert de Lartigue
et provient du jeu Hawkmoon.

**Rédaction
backstab**

36, rue de la Clef 59800 Lille
Fax : +33 02 20 55 55 92

Rédacteur en chef : Ben
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Traducteur en chef : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Arnaud Bailly, Ben, Pierre-Henri Pevel, Croc, Andrew
Rilstone, Sara Edlington, Timbre Poste / Illustrations : ©Arcane
ou Florent Sacré / Photographies : ©Arcane ou Gabriel Acoca

**Production
backstab**

175, avenue Jean Jaurès 75019 Paris
Tél : +33 01 42 49 35 20 / Fax : +33 01 42 45 61 09
email : Halloween.Lotus@wanadoo.fr

Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Fabrication : Hervé Loiselet / Maquette : Simoz + Halloween Concept/
Photogravure, flashage : Maryne (Paris 11) / Impression : Roto France
(Marne-la Vallée)

Publicité : au journal.

Tél : +33 01 49 35 23 / Fax : +33 01 42 45 61 09

Articles in this issue
translated or reproduced
from Arcane copyright

Future Publishing Limited, England 1996. All
rights reserved. / Les articles traduits, tirés ou
reproduits du magazine Arcane dans ce numéro
sont copyright Future Publishing Limited, Angleterre 1996. Tous
droits réservés.

arcane

future
PUBLISHING

backstab est édité par E.C. Publications, S.A.R.L. de Presse au capital
de 2.000 francs. RC en cours.

Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume
Gille-Naves. Directeurs associés : Hervé Loiselet, Marc Nunes

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : en cours
ISSN : en cours

Diffusion : ce numéro 0 est diffusé gratuitement par Asmodée
Editions, tél : +33 01 69 41 39 39. Le numéro 1 sera diffusé par
les NMPP chez tous les bons marchands de journaux et par Asmodée
Editions dans les boutiques spécialisées.

Abonnements 6 numéros (voir page 18) :

France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF

Copies et traductions, même partielles de nos textes et documents
interdites sans autorisation. L'envoi de textes, photos et documents
non sollicités implique l'acceptation par leur auteur de leur libre
publication dans le journal. Documents non retournés.

édito

Backstab [’baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

Un magazine auquel vous ne pourrez pas tourner le dos !

Sonnez sonnettes, claironnez
claironnettes, un magazine
de jeux de rôles est né ! J’en-
tends déjà les mauvaises
langues qui ricanent : «bah,
un de plus...». Non monsieur, pas un de
plus, un de mieux ! «Orgueilleux avec ça»
poursuivent les mauvaises langues. Pas faux.
Mais que voulez-vous, quand on a bichon-
né un foetus avec amour pendant les longs
mois de sa gestation, le jour où le bébé arri-
ve, c’est forcément le plus
beau. Voyez vous-même.
Feuilletez les quelques pages
de ce numéro promotion-
nel, jetez un oeil au-dessus
du berceau et vous verrez
que j’ai raison. «Ahhhhh!»
hurlent les mauvaises
langues, «c’est plein de
monstres horribles!». For-
cément, puisque c’est un magazine de jeux
- de rôles, on vous l’a dit au début. Vous ne
vous attendiez tout de même pas à y trouver
des ballerines en tutu dansant la Macarena.
Allez, on y retourne ensemble, je lève le
voile en crêpe noir plein de toiles d’araignées
et je vous explique tout. Suivez le guide...

backstab paraît tous les deux mois, c’est
un magazine de 104 pages entièrement
consacré à la culture rôliste. «Culture? Ouah
prise de tête!» reprennent les mauvaises
langues. Mais non, ça c’est juste la poudre
aux yeux. Tenez par exemple, dans «cultu-
re extensive de graminées monocotylédones
à étamines hypogines», il y a «culture» et
si c’était le titre d’un film, même avec Syl-
vestre l’Etalon dans le rôle principal, vous
n’iriez pas le voir. Pourtant ça veut dire

«champs de blé». «Ouah eh bouffon, j’irais
pas le voir non plus!» poursuivent les mau-
vaises langues. Ah ah, je l’attendais celle-
là. Alors hop, vif comme un Zgrbh des marais
de Phjmbg, tout de go et sans ambages, je
prend mon épée et ma répartie légendaires
à deux mains et je demande : pourquoi ?
Pourquoi est-ce que vous n’allez pas voir
un film qui s’appelle «champs de blé».
Hmmm ? Parce que ça ne fait pas partie de
la culture rôliste ! En conséquence de quoi,
backstab ne parlera jamais
de champs de blé. CQFD.

**“...l’héroic-
fantasy, l’horreur,
le fantastique,
la science-fiction,
les jeux vidéos,
les B.D...”**

Comment ça vous ne savez
toujours pas ce qu’est la
culture rôliste ? J’ai pour-
tant été clair non ! Quand
vous avez éliminé les
champs de blé qu’est-ce
qui reste ? Allons, un petit
effort. Il reste... Il reste... Vous donnez votre
langue au Zgrbh des marais de Phjmbg ?
Vous avez raison, la mauvaise langue c’est
son plat préféré. Il reste l’héroic-fantasy,
l’horreur, le fantastique, la science-fiction,
les jeux vidéos, les B.D., la musique, les
comics, les romans, le ciné, les jeux de cartes,
les jeux de rôles, les wargames, les figurines,
les jeux de plateau, internet... la vie quoi ! Eh
bien **backstab** parle de la vie. Mais pas de
champs de blé.

Voilà, vous savez tout ou presque. Pour le
reste je vous laisse poursuivre la visite com-
me des grands, les voleurs devant, les magots
derrière. Faites juste attention au Zgrbh des
marais de Phjmbg, parce que maintenant
qu’il a goûté aux langues...

Ben

**Vous voulez nous faire part de vos remarques
ou de vos questions ? N’hésitez pas à écrire à
backstab 36, rue de la Clef, 59800 Lille.
Vous êtes toujours les bienvenus.**

La Science-Fiction
est de retour.
Sans attendre
l'avenir, backstab
vous ouvre les
portes du futur.



SOMMAIRE

Octobre 1996 • N°0

Internet offre des
possibilités de jeu
extraordinaire.
backstab
vous explique
comment y tisser
votre toile
en évitant les
araignées.
Page 6



Scénario Magna
Veritas. Un avant
goût de P...
comme Prison, le
dossier que nous
vous concoctons
pour le n°1.
Page 8



DOSSIERS

- 8 L'INVESTIGATEUR : JDR ON LINE**
Le jeu de rôles sur Internet c'est possible ! Notre article vous explique tout ce qu'il faut savoir pour se connecter et jouer sur la toile.
- 10 PROPOS IRRESPONSABLES**
Les jeux vidéos sonnent-ils le glas du jeu de rôles ? Titus donne son avis.

SCÉNARIO

- 14 MAGNA VERITAS**
La prison c'est pas le paradis, même pour un ange

MAIS ENCORE...

- 3 EDITO**
Brimborions et billevesées, le rédac' chef vous parle
- 4 TOP 10 DES VENTES ET SOMMAIRE**
Ne cherchez pas, vous y êtes !
- 18 ABONNEMENTS**
Achetez, ne choisissez pas, achetez...

NEWS ET CRITIQUES

- 6 NEWS ET NOUVEAUTÉS**
L'avenir du futur en avant-première intergalactique
- 12 CRITIQUES**
Hawkmoon NE, Vampire : l'Âge des Ténèbres et les autres

Le n°1 de **backstab** sort le 16 décembre 1996 chez tous les bons marchands de journaux. 104 pages de bonheur à l'état pur. Au sommaire : un dossier complet sur la prison et cinq scénarios prêts-à-jouer autour de ce thème, la suite de l'article sur Internet, les critiques de toutes les nouveautés (JDR, jeux vidéos...), les previews, les livres du mois... Que du bon !

Top 10 des ventes Août/Septembre

Jeux de Rôles

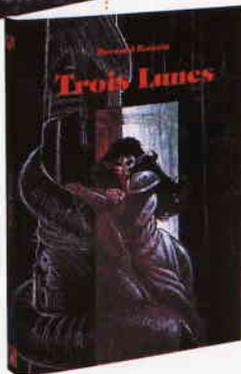
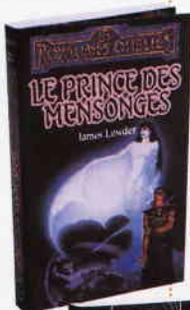
1 - Shaan



- 2 - Vampire : le manuel du conteur
3 - Soirées Enquêtes : Dieu est mort
4 - Guildes : les Carnets Pourpres
5 - Earthdawn
6 - Changelin : le rêve
7 - Bitume : l'Édition Anniversaire
8 - JRTM : les ruines hantées des Dunéens
9 - Warhammer
10 - Nephilim : les Arthuriades

Romans

- 1 - Royaumes Oubliés : Le Prince des Mensonges
2 - Shaan : Trois Lunes
3 - Dragonlance : L'Épreuve des Jumeaux
4 - Nightprowler : Premiers Sangs
5 - Guildes : La Cathédrale des Cîmes
6 - Bloodlust : A Double Tranchant
7 - Dragonlance : la Guerre des Jumeaux
8 - Nephilim : Dans l'Oeil de l'Aleph
9 - Cycle de Ji : Six Héritiers
10 - Les Crépusculaires : Agone



Jeux de Cartes

1 - Magic : Alliances



- 2 - Vampire TES : Ancient Hearts
3 - Magic : Ere Glaciaire
4 - Star Wars : New Hope
5 - Magic : Terres Natales
6 - Magic : Chronicles
7 - Guardians : Drifters Nexus
8 - Netrunner
9 - Legends of the Five Rings
10 - Magic : Fallen Empires

Jeux de Plateau Wargames

1 - Warzone



- 2 - Les Colons de Katâne
3 - Dune
4 - Civilisation
5 - Samourai
6 - S.P.Q.R.
7 - Battletech
8 - Credo
9 - Formule Dé : G.P. de Magny-Cours
10 - Citytech

LIVRAISON A DOMICILE

en 24H

si vous commandez par CB
et téléphone avant 14H

Ajoutez 10F à votre Commande

Pour Commander:

-Par téléphone 04 91 94 22 50

-Païement par CB ou Contre-Rembo.

-Par Courrier à la Crypte VPC

Païement par CB, Chq, Cont-Remb.

Frais de Port:

Commande de 500F ou + : 0Fr (envoi colieco)

Commande inférieure à 500F : +35F

Contre-Remb: +45F; CR+colissimo: +70F

En Colissimo: +15F, en 24h: +10F

LA CRYPTE VPC

7, Cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
TEL: (04) 91 94 22 50

JEUX DE ROLES

Vous désirez un autre Jeu : Téléphonez - nous !!

La Crypte du Jeu

7, Cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
Ouvert 7/7 jours
de 9h à 22h, 14h-20h le Dim.
TEL: (04) 91 48 25 43
FAX: (04) 91 48 25 43

La Crypte des Cartes

13, Rue des 3 frères Bartélémy
13006 MARSEILLE
TEL: (04) 91 48 52 09
Ouvert du lundi au samedi
de 11h à 19h.

La Crypte du Jeu

14, Rue de l'Agau
30000 NIMES
TEL: (04) 66.67.15.58
Ouvert de 10h à 19h
du mardi au samedi
et de 14h à 19h le lundi

La Crypte du Jeu

8, rue A. MORTIER
06000 NICE
TEL: (04) 93 92 06 03
Près du Lycée Massena
Ouvert de 9h à 20h

MAGIC VF

MIRAGE Start	59F
10 starters + 2 Offerts	590F
MIRAGE Booster	19F
30 Boosters + 6 Offerts	570F
ALLIANCES (1/45)	16F

Magic Set débutants (2)	Tél
Magic 4e ed, Start(1/10)	59F
8 Starters + 2 Offerts	472F
Magic 4e ed, boost(1/36)	19F
30 Boosters + 6 Offerts	570F
Terres Natales(1/60)	12F
45 Boosters + 15 Offerts	540F
Ere Glaciaire, Start.(1/10)	59F
8 Starters + 2 Offerts	472F
Ere Glaciaire, Boost(1/36)	19F
30 Boosters + 6 Offerts	570F
Renaissance(1/60)	10F
42 Boosters + 18 Offerts	420F

MAGIC VO

MIRAGE Starter	59F
10 start + 2 + 2 Boost Offerts	590F
MIRAGE Booster	19F
26 Boosters + 10 Offerts	513F
ALLIANCES(1/45)	16F

MULTIVERSE GIFT BOX TEL

dont 2 Boosters VISIONS en Preview	
Magic Pro Tour	750F
Fallen Empires(1/60)	12F
40 Boosters + 20 Offerts	480F
Ice Age, Start(1/10)	59F
8 Starters + 2 Offerts	472F
Ice Age, boost(1/36)	19F
27 Boosters + 9 Offerts	513F
Chronicles.(1/45)	16F
34 Boosters + 11 Offerts	544F
Homeland(1/60)	12F
45 Boosters + 15 Offerts	540F
4th edition, Start(1/10)	59F
8 Starters + 2 Offerts	472F
4th edition boost.(1/36)	19F
26 Boosters + 10 Offerts	494F

Autres Jeux de Cartes

X-Files

Avec la traduction des règles	
Starter	55F
Booster	17F
Trading Season 2	14F
Trading Season 3	14F
T-shirts, porte clés, posters, etc.	
Star Wars, Mythos, Spellfire,	
Vampire, Dradon Dice, Rage,	
Middle-Earth, Net Runner,	
Guardians, Arcadia, 5 Rings,	
Deus, Star Trek, des tradings..	

Vampire: DARK AGES

Jouez un Vampire au Moyen-Age.
Sabbat, Camarilla?? Plaît-il!!

Frissons garantis...

DARK AGES RPG	135F
Ecran Dark Ages	47F
Storyteller's Secrets	71F
Constantinople by Night	71F
LA FRANCE	Tél

Pour l'Achat de Dark Ages +
l'Ecran et un supplément
ci-dessus

UN SET DE 7 DES 10 OFFERT

HAWKMOON NI Ed

240 F

et les supplém. compatibles !!

Ile Brisée	132F
France	217F
Kamarg	120F
Empire ténébreux	132F
Portes du Paradis	132F
Entre Chair & métal	137F

CADEAU !!!

Pour l'Achat de HAWKMOON NI Ed

Un set de 7 Dés Offert

DEADLAND

Deadland soft cover

Deadland hard cover

Marshal law: Scrn	99F
Weird Wailin's CD	99F
The Quick & the Dead	160F
The Book o' the Dead	129F

In Nomine Satanis

Livre de Base	208F
---------------	------

MEKTON Z

Livre de Base	236F
Ecran	95F

Bubblegum Crisis

Bubblegum Crisis RPG	159F
----------------------	------

SHAAN

NIGHTPROWLER

Livre de Base	256F
Ecran	94F
Avent. à Samarande	131F
L'atlas de Samarande	171F

CHANGELIN

Livre de Base	246F
Ecran	94F

VAMPIRE

Livre de Base	171F
Ecran Vampire	60F
Cendres aux cendres	93F
Liens du sang	59F
Chicago la nuit	150F
Succubus club	139F
Diablerie au Mexique	90F
Guide des joueurs	163F
Livre clan Toreador	103F
Livre du clan Brujah	103F
Milwaukee by night	128F
Le Livre du Conteur	146F
Livre du Clan Tremere	103F
Chicago Chronicle 3	94F
Pin des Clans	32F

AD&D

Manuel du Joueur Ed révisée	237F
Guide de Maître Ed révisée	Tél
Ecran du Maître	69F
Feuilles -dossiers pour perso	69F

Les NEWS en VO

AD&D Character generat° Dice	20F
Annual MC III	100F
Player's Opt°: Gates of Firestorm	100F
Wizard's Compendium I	133F
Eye of Doom	42F
World Builder's Guidebook	100F

LES ROYAUMES OUBLIES

Boite de Base	Tél
Catacombes de Soirétoile	69F
Empires de la Côte	102F
Marco Volo: Départ	59F
Marco Volo: Voyage	59F
Marco Volo: Arrivée	59F
Sélénae	74F
Aventures en Royaumes Oub	133F
Draconicon	119F
Le monde des Elfes Noirs	144F
Ruines de Montprofond	270F
Elfes de l'éternelle renc.	159F
Monstres des Forgotten	133F

Les NEWS en VO

Netheril: Empire of Magic Camp	158F
Volo's Guide to all things Magical	100F

RAVENLOFT

Boite de Base	239F
La Demeure de Strahd	102F
Monstres de Ravenloft	133F
Contact Mortel	65F
Guide des Vampires	99F
Un Festin de Gobelyns	126F
Le navire de l'horreur	119F
Le guide V.R. des Fantômes	119F

Les NEWS en VO

Guide to Transylvania	67F
Requiem: the Grim Harvest GH#3	100F

DARK SUN

Boite de Base	182F
Liberté	163F
Tribu d'esclaves	78F
L'Alliance voilé	99F
La Vallée de cendres & de feu	120F
Bestiaire de Dark Sun	105F

Les NEWS en VO

Psionic Artifacts of Athas	100F
----------------------------	------

DRAGONLANCE 5th Age	129F
BIRTHRIGHT box	153F

Wargames Fantastiques

Warhammer Battle

Nouvelle Boîte avec les
Bretoniens et les Saurus
490F

Roi de Bretonnie	210F
Etat Major Saurus	70F
Etat Major Skinks	70F
Prêtre-mage Slann	320F
Archers Skinks	70F
Guerriers Saurus	70F

Warhammer 40.000

Predator Annihilator	210F
Ahriman	70F

NECROMUNDA EPIC Warhammer Quest

WARZONE

Nouveau wargame futuriste dans
l'univers tourmenté du Chaos.
N'hésitez pas à nous téléphoner.
Demandez la liste des figurines

Warzone, règles	265F
-----------------	------

PACKS d'Unité (4 fig. / Blister)

Soldats de Capitot	54F
Blood Berets d'Imperial	54F
Hussard de Bahaus	54F
Samourais de Mishima	54F
Loups Bleus d'Imperial	54F
Légionnaires Morts-Viv.	54F

Figurines Grande Taille (1/blist)

Cardinal Dominic	20F
Marauder Prétorien	20F
Népharite d'Algeroth	20F
Marauder Prétorien	20F
Ezoghoul d'Algeroth	100F
Razide d'Algeroth	20F

Figurines Uniques (1/blister)

Capitaine de Capitot	18F
Sgt Chasseurs Cyber	18F
Capitaine des Hussards	18F
Necromutant d'Algeroth	18F

LEVIATHAN

Livre de règles	135F
Figurines: Téléphoner	

FLINTLOQUE

Jouez des Orques
(les Anglais), des elfes
(les Français), ect. à
l'époque Napoléonienne
Superbes Figurines.!!!

Flintloque	212F
Deadloque	212F

INFERNO

Jouez des DEMONS dans
l'ENFER de DANTE.
Du 7mm pour les Hordes,
au 60 mm pour les
Seigneurs Démon
Téléphonez-nous !

Nos prix sont valables dans la limite des stock disponibles et jusqu'à
parution du N° suivant, et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

Magic: the Gathering, Magic: l'Assemblée, Ice Age, Alliances, Ere Glaciaire, Alliances Mirage, Multiverse, sont des marques déposés par Wizard of the Coast, INC. Tous droits réservés



SCIENCE-FICTION: la nouvelle vague

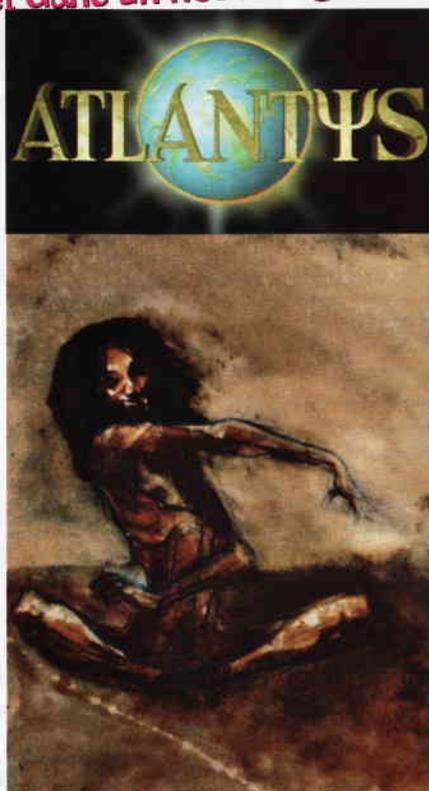
Autant vous le dire tout de suite, l'année ludique 1997 sera Science-Fiction ou ne sera pas. On dénombre pas moins de 8 (8 !) nouveaux jeux de rôles, déjà parus ou à paraître, qui se fixent pour objectif de vous mettre des étoiles pleines les mirettes – sans parler des romans, des jeux vidéo, des séries TV, des films et des jeux de cartes. Pour notre malheur, une tradition franco-française bien ancrée veut, qu'à l'exception de Star Wars, aucun JDR de SF ne se vende dans l'hexagone. Difficile pourtant de ne pas être alléché par ce qui suit...

Atlantys Les Justiciers de l'Age d'Or

JdR d'Anticipation Fantastique
édité par SPSR
environ 250 fr.
Sortie prévue le 10 décembre

L'équipe de SPSR est en train de mettre la touche finale à son deuxième jeu de rôles dont le cadre est le XXIII^e siècle. L'univers proposé est très original sans tomber dans le loufoque ou l'absurde et les premiers éléments présentés paraissent plutôt excitants. *Atlantys* vous propose d'incarner un justicier assez particulier doté de pouvoirs surprenants peu de temps après que le système solaire, épuisé par une guerre dévastatrice et un déluge, est entré dans un nouvel Age d'Or. Après les années sombres de la civilisation cyberpunk,

« L'humanité vient de basculer simultanément dans l'ère du Verseau et dans un nouvel Age d'Or »



la terre et le système solaire en grande partie colonisé plongent dans une Guerre Totale qui dure cent ans. Brusquement, le globe pivote de quelques degrés sur son axe, l'atmosphère se réchauffe et c'est le déluge. Des régions entières sont englouties par les océans déchaînés, des continents nouveaux apparaissent... L'humanité vient de basculer simultanément dans l'ère du Verseau et dans un nouvel Age d'Or. Un autre cycle commence. Guidés par l'Oracle, quelques colons courageux fondent une civilisation sur Atlantys, vaste continent apparu lors du déluge. Grâce aux Arts Aesthésiques qui leur permettent de contrôler parfaitement les corps, les fluides, les éléments, les énergies et les esprits, les citoyens Atlantes (les personnages qu'incarnent les joueurs) tentent de répandre la bonne parole dans tout le système solaire : Ordre, Justice et Paix ! Mais les chaotiques Seigneurs de la Guerre, les Adeptes des sectes du passé, les Océanides, les horreurs issues de la Guerre Totale, les Mûabs et les nombreuses civilisations de l'espace ne l'entendent pas de cette oreille...

Présentation et critique complète
d'*Atlantys* le 16 décembre,
dans le n°1 de *backstab*.

Traveller

A star is (re)born
Jeu de rôles de Space-Opera publié
par Imperium Games - Dispo

Traveller est à la Hard-Science (SF hyper technologique) ce qu'*AD&D* est au médiéval-fantastique : un dinosaure. Clin d'oeil de l'histoire, pur hasard ou étrange et pénétrant concours de circonstances, c'est à ce grand ancien (publié en 1977, *Traveller* est le premier JDR de SF paru) qu'il appartient d'ouvrir à nouveau la voie. Gratifié d'un 9 sur 10 par le magazine anglais *Arcane*, le jeu a été entièrement réécrit par Imperium Games et le travail fourni est impressionnant. S'il fallait en résumer l'esprit en une phrase : *Traveller* rend possible n'importe quel type de scénario ayant pour cadre un univers très futuriste. Nostalgiques d'*Empire Galactique*, fondus d'hyper-espace et de galaxies lointaines très lointaines, ne boudez pas votre plaisir, ce jeu est fait pour vous. ★



Fading Suns

Noir c'est noir...
Jeu de rôles Dark-Science édité
par Holistic Design - Dispo

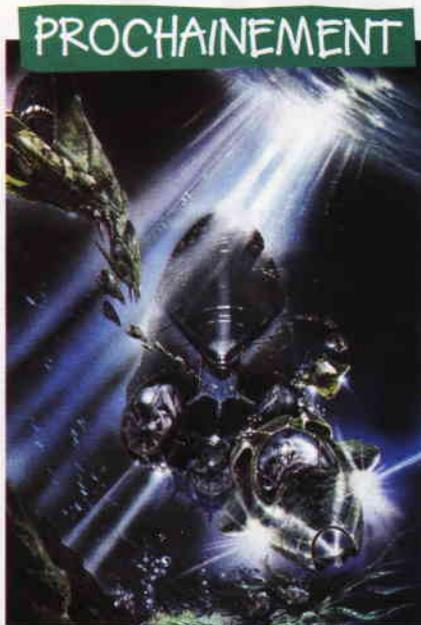
Au chapitre des déjà sortis, *Fading Suns* (visuel ci-contre), le premier né d'Holistic Design, une toute nouvelle maison d'édition américaine composée d'anciens «developers» de l'équipe White Wolf. Imaginez un mélange plutôt réussi de *Dune*, de *Warhammer 40.000* et de *Star Wars* et vous obtiendrez une vision assez précise de l'ambiance indéniablement primesautière et véritablement rafraîchissante qui caractérise *Fading Suns*. En parlant de vision, Holistic Design annonce également la sortie pour novembre d'un jeu de stratégie sur PC - *Empire of the Fading Suns* - qui reprend à la lettre le background du jeu de rôles. ★

Polaris

Vingt mille lieues sous l'enfer

Jeu de rôles de Science-Fiction
édité par Halloween Concept.
Environ 250 fr.
Sortie : à partir du 16 décembre, jeu
online, JdR, romans, jeu de cartes...
étalés sur le premier semestre 97.

La création française se porte bien, merci, et Polaris en fournit une nouvelle fois la preuve. Le jeu s'appuie bien évidemment sur un univers de Science-Fiction, mais avec cette particularité notable qu'il vous propose d'explorer un décor original et inédit : les profondeurs abyssales de l'océan. Notre planète ayant subi une série de catastrophes dignes de l'Apocalypse, toute vie en surface est devenue absolument impossible pour les humains. Mais de ce lointain passé, on sait finalement peu de choses. Quoi qu'il en soit, ce qui reste des terres non submergées est désormais balayé par des tempêtes incessantes, rongé par les maëlstroms d'énergie et autres pluies corrosives, peuplé de bêtes fauves monstrueuses, d'arbres devenus prédateurs à force d'adaptation, d'insectes purulents, bref, les portes de l'enfer se sont ouvertes en grand, déversant leur cohortes d'horreurs à la surface du globe. Pour



survivre, les hommes se sont établis sous les océans et tentent d'y reconstruire une civilisation. Ils y ont découvert un univers immense, plein de mystères et de dangers. Prises entre les guerres, les pirates, les pillards, les nombreux prédateurs et les étranges phénomènes qui perturbent les fonds marins, les colonies humaines tentent de survivre dans ce monde de ténèbres silencieuses, où l'oxygène est la plus précieuse des denrées.

Polaris est illustré par Joël Mouclier, auteur de BD publiées chez Delcourt (*Les Remparts d'Ecume*, *Dragons*, *Sémio...*). On l'a croisé dans *Intervention Divine* et dans des jeux vidéos — *Alone in the Dark...* — chez Infogrames)

Présentation et critique complète de *Polaris* dans le n°1 de **backstab**.

Mais encore...

invoque Doom Space Marine

Après le colossal succès de *Doom* (excellent jeu au demeurant), le rouleau compresseur id Software se met en marche. L'année 1997 verra naître un jeu de cartes à collectionner sous licence *Doom* et, vérifiez vos airbags, un film !!!! On imagine déjà très bien Sylvester Stallone ou Chuck Norris dans le rôle principal, tout en finesse et en expressivité dramatique. Comme disait un copain boucher, si ça peut saigner, ça peut mourir...

Ballade du temps Jadis...

L'équipe de Multisim nous concocte pour avril un jeu de rôles déjà annoncé comme «révolutionnaire» et baptisé *Jadis*. Après plusieurs séances d'hypnose, nous sommes parvenus à faire avouer aux créateurs qu'il s'agissait d'un jeu d'aventures picaresques sur le destin et la destinée avant pour cadre le monde imaginaire de Senanq, entre la renaissance et le baroque. Etonnant non ?

Viva el Diablo !

Donjons et Dragons vous connaissez ? Eh bien Blizzard/ubi Soft vient de réinventer ce grand classique avec *Diablo*, un jeu PC dont on attend maintenant la sortie avec impatience. Imaginez un donjon recréé aléatoirement à chaque nouvelle partie, de somptueux graphismes en 3D isométriques, la possibilité de jouer en réseau, des monstres intelligents et retors et une interface ultra-simple... vous y êtes ? C'est *Diablo* ! Critique complète dans le n°1 de **backstab**.

Et les autres...

Fading Suns, *Traveller*, *Atlantys*, *Polaris*... c'est pas mal, mais on est encore loin de la déferlante annoncée et le lecteur attentif haussant nerveusement le sourcil se demande déjà si on se moque de lui. Eh bien non ! Parce que là moi, hop, le neurone en alerte, prêt à la riposte, je dis : *Aquablue Exile*, *Babylon 5 Alternity*... et à la fin de l'envoi, je scotch le lecteur attentif sur sa chaise. En fait de déferlante, c'est un raz-de-marée : tous ces titres correspondent à un jeu de rôles déjà paru ou à paraître d'ici à la fin 97 ! *Aquablue*, adaptation de la bande-dessinée publiée par Delcourt vous plonge dans les gouffres ténébreux des profondeurs océanes d'un monde de Science-Fiction aqueux (comme le piano). Tout ça sous la plume alerte d'un des plus illustres batraciens du bémol à 10 faces, en la personne de Jean-Pierre Pécau, auteur de *Capitaine Vaudou*, la *Compagnie des Glaces*, *Cyberage* et moult suppléments. Sortie annoncée pour le premier trimestre 97. Quant à *Exile*, *Babylon 5* et *Alternity*, vous attendrez bien le n°1 de **backstab** pour en savoir plus ?



Élixir Coquins de sorts !

Jeu de cartes édité par Siroz
Sortie prévue en décembre.

Le nouveau jeu Siroz n'est pas un jeu de rôles, encore moins un jeu de cartes à collectionner. C'est un jeu de cartes «prêt-à-jouer» dans la même veine qu'*Il était une fois*, *Tempête sur l'échiquier* et *Lunch Money*. Il propose à toute la famille de se livrer à une lutte amicale entre membres du peuple fée, par sortilèges et maléfices interposés. Le jeu est rapide (une partie dure rarement plus d'une heure) et les règles sont faciles à assimiler (même pour un «non-joueur»). Les sorts affectent directement le jeu ou propose de petits gages toujours amusants (servir le café, finir toutes ses phrases par un «poil au...», etc.). Les parties sont endiablées, entraînant phases de négociation et salves de sorts en tout genre afin de rendre le tout particulièrement divertissant. Élixir sans aucun doute réussi là où *Changelin* avait échoué : permettre à tous de retrouver son âme d'enfant.

Critique complète dans **backstab** n°1.



Vous êtes "accro" à un jeu ? Vous souhaitez rejoindre le "village global" des joueurs qui partagent "on line" la même passion que vous ? Plongez-vous immédiatement dans le guide exhaustif des Donjons Interactifs du 'Net que Sara Edlington vous a concocté après une immersion totale dans l'univers des MUDs et des MOOs...

Mis à part une demi-douzaine de rôlistes qui trouvent le temps de se réunir pour se livrer à leur passe-temps préféré, vous vous rendez bien compte qu'il devient de plus en plus difficile de trouver un partenaire pour une petite partie de Magic. Si cela peut vous consoler, personne n'y peut rien, c'est la vie - nous avons tous nos petites occupations (notamment alimentaires) - et le jeu doit leur céder la place. Mais si vous êtes vraiment fan d'un jeu, vous n'avez aucune excuse. Il vous suffit en effet d'un ordinateur pour vous consacrer des heures entières à votre hobby favori. Oubliez les jeux informatiques dans lesquels vos adversaires sont gérés par un microprocesseur : non, avec un peu de savoir-faire, vous allez pouvoir jouer avec des douzaines de gens qui partagent les mêmes goûts que vous, où qu'ils soient dans le monde.

Les MUDs et les MOOs ne sont ni des styles musicaux, ni des mouvements de mode - ce sont des jeux de rôles "on line", qui se déroulent en temps réel. Les MUDs (Multi Users Dungeons ou Donjons Interactifs) ont vu le jour en 1980 et ont connu un véritable boum avec la démocratisation d'Internet. Les MOOs (Multi user Object Orientated environment ou Donjon à Environnement Interactif), quant à eux, sont un des nombreux avatars des MUDs. Tout cela est bien beau, allez-vous me dire, mais concrètement, qu'est-ce que ça recouvre ?

Vous vous souvenez de la première génération des jeux d'aventure sur ordinateur, n'est-ce pas ? A certains points cruciaux de vos périples, apparaissaient des fenêtres de texte qui vous permettaient d'avoir accès à des commandes telles que "prendre livre", "lire livre", etc. Les MUDs sont conçus sur le même principe - ce sont des jeux basés sur des textes, comme leurs ancêtres, mais dans lesquels évoluent cette fois des joueurs en chair et en os derrière leur écran, en plus des personnages créés et gérés par l'ordinateur. Vous pouvez parler aux autres personnages, les combattre, les accompagner dans leur quête et même vous livrer au simulacre de la reproduction avec eux.

Des communautés d'intérêts voient le jour, les personnages tombent amoureux puis se séparent, des combats éclatent... comme dans la vie de tous les jours, à la différence près que tout cela se déroule au Far West, dans l'espace ou même dans des univers tirés de bandes dessinées. On trouve des centaines de MUDs et de MOOs différents. Sans parler des différents sous-produits auxquels ils ont donné le jour et de tous les autres JdR "on line" que l'on peut trouver sur des serveurs comme CompuServe.

Certains MUDs sont des jeux de rôles fantastiques tout ce qu'il y a de plus classiques, d'autres ont pour toile de fond l'univers de Star Trek, d'autres encore se déroulent dans l'univers des légendes de la Table ronde et du roi Arthur, etc. Si vraiment vous ne trou-

vez pas votre bonheur dans le lot, c'est à désespérer. Chaque MUD a son but propre - dans ceux fondés sur l'expérience, vous devrez progresser en gravissant un à un tous les échelons ; dans d'autres, vous devrez faire augmenter votre statut social au sein de la liste WHO des joueurs - qui ressemble au fameux Who's Who ? -, le statut le plus élevé étant celui de Sorcier (*Wizard* en anglais). D'autres jeux encore sont basés sur le score du personnage et certains d'entre eux utilisent même une combinaison des trois systèmes. Et si cela n'était déjà pas assez compliqué comme ça, sachez qu'il existe différents types de MUDs, que l'on peut grossièrement ranger dans les catégories suivantes :

- **les "Tiny MUDs"** : contrairement à ce que leur nom pourrait laisser penser [N.D.T. : "tiny" = petit en anglais], ces jeux ne sont pas limités. Ils conviennent mieux aux joueurs souhaitant faire une petite partie sans se prendre la tête qu'aux puristes du genre, c'est tout. Mais ne vous y trompez pas, ils peuvent parfaitement vous permettre de commencer votre carrière de rôliste "on line". Les "Tiny MUDs" ont, à leur tour, donné le jour à d'autres jeux dérivés ;
- **les "LP MUDs"** : ceux-là se rapprochent déjà plus des JdR classiques. Les joueurs y évoluent en groupes et agissent comme ils le feraient autour d'une table. Tuer quelques monstres, sauver quelques princesses, rassembler les éléments d'une énigme - tout cela fait partie de la routine du rôliste moyen. Le but ultime dans un LP MUD consiste à devenir un "Sorcier" (cf. plus haut). Les LP MUDs ont eux aussi généré des sous-produits, dont la parenté avec les MUDs est plus éloignée ;
- **MOOs** : également basés sur le système des MUDs, les MOOs sont très justement caractérisés par la cita-

dossier

tuels existent :

tion suivante, que l'on trouve dans "l'Introduction au Moo" de la Bibliothèque Publique d'Internet : "un des grands avantages des MOOs est l'interaction. Cette possibilité d'interagir avec les autres joueurs et celle de pouvoir agir sur son environnement (tables, chaises, animaux, etc.) crée un état d'esprit favorable à la construction du village global." ;

Si vous avez des copains à la fac, bichonnez-les. Les gros ordinateurs, tout particulièrement ceux qui font du calcul scientifique, sont, par définition, plus puissants que votre ordinateur domestique, et des tas d'étudiants de par le monde utilisent ces machines pour jouer aux MUDs, alors que le responsable de la salle informatique est persuadé qu'ils bossent leurs examens.



Illustration © arcane by Dix

• **MUDs** : leur principe de fonctionnement est simple. Les MUDs permettent à différents joueurs, où qu'ils soient dans le monde, de se connecter et de jouer en temps réel. Cela peut parfois soulever quelques difficultés pratiques - par exemple, ne plus savoir à quel joueur vous avez donné rendez-vous sur le Net, ni à quelle heure. Vous pouvez vous connecter et jouer n'importe quand, de jour comme de nuit. Attention cependant : le réseau est très encombré en soirée et tôt le matin (les Etats-Unis sont sur Internet) et il devient alors très difficile de s'y retrouver.

(A suivre...) Titus Ineptus

Dans le numéro 1 de **backstab**, comment se connecter, comment créer son personnage virtuel, les coulisses des JdR "on line", à qui s'adresser pour avoir des infos si vous êtes coincé dans un donjon virtuel, les "sex MUDs"...

je les ai visités

PROPOS IRRESPONSABLES

Jeux informatiques : chronique d'une mort annoncée du JdR ?

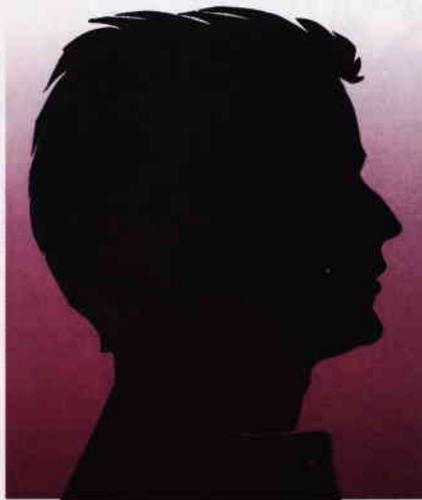
En d'autres termes, échangeriez-vous un baril de jeux de rôles contre deux barils de jeux sur ordinateur ?

AVEC LA SORTIE DE LA PLAYSTATION, l'avènement du "multimédia" et la récente démocratisation d'Internet, les jeux informatiques (sur console et/ou ordinateur) ont indéniablement squatté le devant de la scène ludique. Et le JdR dans tout ça ? A l'heure des consoles 32 et 64 bits, des processeurs Pentium et des arènes virtuelles, les jours du jeu de rôles sont-ils comptés ?

Et quand bien même ? Qu'est-ce que ça peut bien nous faire, à nous autres joueurs moyens ? Les jeux informatiques, c'est franchement cool, du vrai "plug and play". Rien à voir avec les systèmes de règles indigestes, les univers à se taper et les heures à tirer des persos avant de pouvoir commencer à jouer. Non : t'allumes ta machine, tu insères la cartouche ou la disquette et zou, en route pour l'aventure ! Après tout, c'est toujours se glisser dans la peau d'un personnage imaginaire. Avec cet avantage que là, les décors, on les visualise bien, que les coups d'épée rendent un bruit métallique réjouissant et qu'on voit le sang du monstre gicler quand on l'aligne au chaingun.

Alors, qui va se plaindre ?

Eh bien moi. Parce que même si je vibre quand mon personnage n'a quasiment plus de points de vie alors qu'il est à deux doigts de shooter le boss de niveau, même si j'échafaude des plans abracadabrants pour accéder à la pièce que je vois à l'écran mais dont je ne trouve pas la #*%&@# \$%&† d'entrée, même si j'essaye de résoudre les énigmes qui me bloquent le chemin après avoir éteint ma machine, la ligne de partage entre JdR et jeux informatiques est parfaitement claire pour moi. Ils ne me font tout simplement pas vivre les mêmes choses.



Titus Ineptus

Tout d'abord, le jeu de rôles est par nature convivial. Un groupe d'êtres humains, qui se sont réunis volontairement, dans un même but : prendre le maximum de plaisir à incarner un groupe de personnages dans un univers imaginaire ou parallèle. Il n'y a pas d'échange entre un joueur et un microprocesseur : il y en a un qui commande et l'autre qui obéit. Rien ne pourra jamais remplacer la complicité qui se noue

«... la quantité d'informations et de "possibles" qu'un microprocesseur peut gérer, ça sera toujours peanuts à côté d'un bon gros cerveau humain, même celui d'un MJ de 16 ans abreuvé de séries télé, de trash metal et de "junk food".»

- parfois au gré des circonstances, je veux bien le reconnaître - entre deux ou plusieurs personnages. Et entre les joueurs qui les incarnent, si affinités.

Je sais bien ce que vous allez me dire : "Oui, mais sur console, on peut brancher jusqu'à quatre paddles. Et sur ordinateur, pareil : les réseaux, c'est pas fait pour les chiens." [N.D.A. : je ne saurais trop vous conseiller, à ce propos, l'excellent article sur les JdR "on line". Je sais de quoi je parle, c'est moi qui l'ai traduit.].

Sans doute, et vous marquez un point là. Mais pas pour longtemps. Car la quantité d'informations et de "possibles" qu'un microprocesseur peut gérer, ça sera toujours peanuts à côté d'un bon gros cerveau humain, même celui d'un MJ de 16 ans abreuvé de séries télé, de trash metal et de "junk food". Illustration : il y a quelques années, quelques amis et moi-même consacrons nos lundis soirs à la découverte de l'univers d'*Earthdawn*. Pendant une partie, au cours de laquelle nous étions chargés de rapporter je-ne-sais-plus quel objet magique dans notre village pour que ce dernier ne soit pas rasé par les Horreurs, mon personnage eut soudain l'idée de faire faire une copie de l'objet en question par un artisan du cru. Non seulement nous sauvions notre village natal de la destruction, mais en plus nous roulions dans la farine le sorcier qui nous avait imposé notre mission, lequel comptait, à l'aide de l'objet susmentionné, libérer je-ne-sais-plus quelle monstruosité sur le monde. Bien joué ! Aucun jeu sur ordinateur - ne pouvant **par nature** offrir qu'un nombre de choix limité - n'aurait pu gérer cette "inconnue", alors que le MJ m'a laissé mener mon idée jusqu'à son terme.

Et j'en arrive exactement où je voulais en venir : les jeux sur ordinateur et les jeux de rôles ne font pas appel aux mêmes qualités. Certes, les premiers mettent vos réflexes à dure épreuve, et parfois même vos capacités de déduction. Mais pour ce qui est de rêver, c'est - passez-moi l'expression - du "prêt-à-mâcher". Tout simplement parce qu'un jeu sur informatique ne sera pas - du moins avant longtemps - autre chose qu'un jeu *dont vous êtes le héros*, c'est-à-dire une suite de choix entre deux ou trois possibilités, par définition réducteur de nos capacités de création et d'imagination. La meilleure preuve, c'est que je préfère piler un copain que mon Mac LC à *Strategic Conquest* + (un jour, il faudra que je vous parle de cette antiquité). Même si c'est plus dur, j'ai au moins le sentiment, comment dire, que l'imagination stratégique de mon adversaire n'est pas bornée par des algorithmes.

Voilà pourquoi, à mon sens, les jeux informatiques ne remplaceront jamais le JdR. Et voilà pourquoi je continuerai à pratiquer le JdR.



critiques

dernière minute :
écrivez à la rédaction
par email à
backstab@nordnet.fr

Hawkmoon Nouvelle Edition

Jeu de rôles publié par Oriflam

262 fr

Dispo.

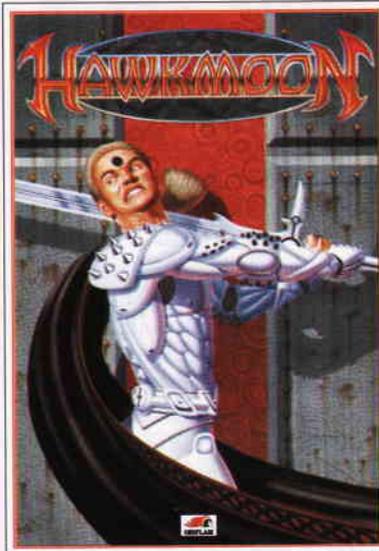
Le retour réussi d'un grand Ancien

Hawkmoon Nouvelle Edition (NE) est le dernier jeu de rôles de chez Oriflam. Comme son glorieux ancêtre, il s'inspire de la *Saga des Runes* imaginée par Michael Moorcock et propose donc un univers riche et tourmenté qui ravira les amateurs du papa d'Elric et de Dorian Hawkmoon. Imaginez une Terre ravagée qui, dans un lointain futur, se relève péniblement d'une longue période de guerre et d'anarchie : le Tragique Millénaire. Depuis, de nouvelles nations sont nées sur les vestiges de notre civilisation, dans une Europe bouleversée par les cataclysmes naturels et les radiations. L'essentiel du savoir scientifique et technologique accumulé jadis est perdu. C'est un âge baroque, décadent autant que renaissant.

Hawkmoon NE est à la première édition d'*Hawkmoon* ce qu'*Elric* est à *Stormbringer* : une version plus achevée et plus adulte d'un JDR aujourd'hui quelque peu dépassé. Les règles d'*Hawkmoon NE* sont celles déjà conçues pour *Elric*, au terme d'un sérieux dépoussiérage du système de pourcentage imaginé par Chaosium à l'époque héroïque. Comme *Elric*, *Hawkmoon NE* jouit donc d'un système éprouvé, à la



Michael Moorcock



fois simple, efficace et cohérent. La principale innovation d'*Hawkmoon NE* est une gestion habile de la technologie. Dans l'esprit de la saga, les règles permettent aux rares savants de faire à peu près n'importe quoi, mais pas n'importe comment.

C'est pourtant moins le système de jeu que la description du monde qui retient l'attention. Là où la première édition d'*Hawkmoon* se contentait d'évoquer, voire de citer, *Hawkmoon NE* offre une peinture soignée du cadre du jeu. Ainsi, un historique complet raconte le Tragique Millénaire par le menu. Vient ensuite la description proprement dite de l'univers. Si l'Amarekh, l'Asiacommuniste et l'Afrika ne sont pas oubliées, l'accent est plus particulièrement mis sur l'Europe et le Proche-Orient qui restent les lieux d'aventures privilégiés. Toutes les nations de ces régions sont décrites assez précisément pour que le meneur de jeu y situe ses propres scénarios sans craindre de graves impairs. Ajoutons que les suppléments déjà parus pour la première édition restent d'actualité.

Bref, *Hawkmoon NE* est de la belle ouvrage (joliment maquetée de surcroît). Les amateurs de la première édition gagneront au change en l'adoptant. Quant aux autres, cette nouvelle mouture pourra les séduire. *Hawkmoon NE* est en outre une création française : sans aller jusqu'au cocorico, cela mérite d'être noté. On regrettera peut-être que les auteurs n'aient pas préféré créer un jeu totalement inédit, mais ne boudons pas notre plaisir...

Pierre-Henri Pevet

Score 8/10

Présentation : 7/10

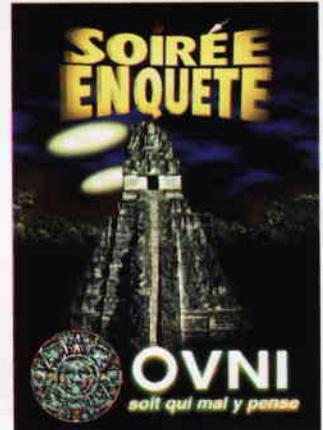
Système de jeu : 8/10

Originalité : 7/10 Qualité du texte : 8/10



OVNI soit qui mal y pense

Une Soirée Enquête publiée par
Sans Peur et Sans Reproche
119 fr. - Dispo

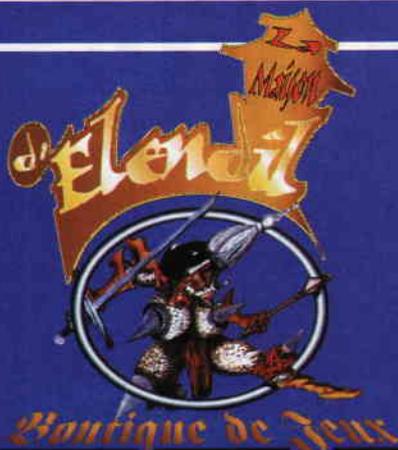


Les soirées enquêtes dans l'espace !

Des Aztèques, des explorateurs, des extraterrestres, le FBI, un meurtre mystérieux, une maison isolée dans la Selva brésilienne... non, il ne s'agit pas d'un épisode inédit d'une série télévisée bien connue, mais de la dernière Soirée Enquêtes de Sans Peur et Sans Reproche.

Le principe désormais bien connu des Soirées Enquêtes est simple : neuf personnes, dont un gentil organisateur, sont réunies dans la même pièce pour élucider un meurtre que chacun des participants a de bonnes raisons d'avoir commis. Sur cette base classique, connue chez nos amis de l'Entente Cordiale sous le nom de Murder-Party, viennent se greffer de multiples intrigues, chacun des participants incarnant un personnage, avec son histoire, son caractère et ses motivations.

Dans OVNI soit..., le Pr. Vincent, de retour de



La Maison d'Elendil
10, rue de la Monnaie 54000 Nancy
Tél: 03-83-32-25-06

Jeux de rôle - Figurines - Wargames - Jeux de plateau
Peintures - Accessoires - Dioramas - Magazines - Imports
Jeux de cartes (MAGIC, Net Runner, Doomtrooper ...)
Trading Cards - Comics ...



critiques

Vampire : L'Age des Ténèbres

Un JdR édité en français par Hexagonal

240 fr. environ

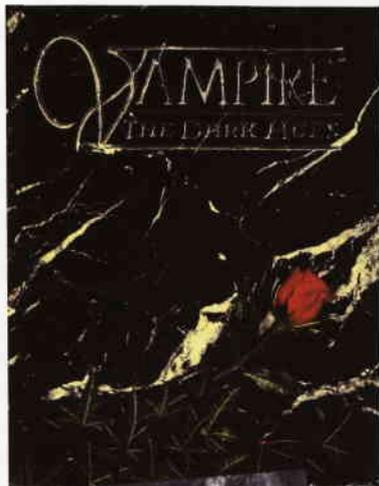
Sortie prévue le 10 novembre

LE RETOUR DES MORTS VIVANTS

Enfin ! Six ans après l'arrivée de Vampire : La Mascarade, un OVNI qui a révolutionné le jeu de rôles, Mark Rein (point) Hagen et son équipe nous proposent un saut dans le continuum spatio-temporel, pour incarner ces mêmes vampires à l'époque tourmentée de Richard Coeur de Lion et de Philippe Auguste, le XII^e siècle. Et, - hosanna au plus haut des cieux ! -, Hexagonal a la bonne idée de traduire ce nouveau jeu. Qui n'a jamais rêvé de chevaucher sous la lune pâle, épée au clair, à la poursuite de quelque proie destinée à assouvir sa faim inextinguible ?

Mais trêve de fébrilité, examinons plus en détail ce magnifique objet. Magnifique ? Euh, en fait, pas vraiment. La couverture est illisible, voire carrément laide, et les illustrations intérieures plutôt moyennes, à l'exception notable des superbes planches du divin Bolton. Nous nous sommes laissé dire qu'Hexagonal, conscient du problème, avait proposé à White Wolf une couverture plus en adéquation avec le fond de l'ouvrage, mais qu'une fin de non recevoir aurait été opposée. Dommage.

Le plumage étant un peu décevant, intéressons nous au ramage. Sur le fond, il n'y a pas de changement majeur. Les vampires sont toujours les vampires. Les principales différences se trouvent dans l'organisation de la société vampirique. Comme chacun sait, la Camarilla, la Mascarade et



le Sabbat seront créés bien plus tard, après les ravages de l'Inquisition et les troubles de la Renaissance. Les clans sont plus nombreux, puisqu'aux sept de la version moderne s'en ajoutent six autres : Cappadociens, Adeptes de Set, Tszimisce, Assamites, Ravnos et Lasombra. De plus, la densité de population vampirique étant

nettement plus importante qu'à notre époque, et les luttes d'influence bien plus saignantes, prévoyez pour vos joueurs de nombreuses Chasses au Sang ! Sur le chapitre des règles, quelques nouvelles Disciplines font leur apparition, liées aux nouveaux clans disponibles. On notera à ce propos le relookage de la Thaumaturgie des Tremere, très proche d'*Ars Magica*. Dernier changement significatif, l'apparition de Voies spécifiques, similaires aux pratiques du Sabbat, en remplacement de l'Humanité générique. Le ramage et le plumage décortiqués, il nous reste à examiner l'arbre sur lequel se perche le corbeau, nous voulons parler bien sûr du background. La description du

Moyen-Age gothique est évacuée en huit pages, plus quelques références et allusions de-ci de-là. Et cette vision du Moyen-Age est plus proche de Kevin Costner que de Georges Duby. Nous avons même droit à un dessin de guillotine (instrument inventé au XVIII^e siècle) ! Le maître du jeu doit donc s'attendre à un gros travail pour réellement tirer tout le sel de cette époque si particulière de notre histoire.

En conclusion, Vampire : L'Age des Ténèbres est indéniablement un bon jeu, bénéficiant de l'expérience de White Wolf dans ce domaine. Il est dommage cependant, que les concepteurs n'aient pas tiré parti de toute la richesse du background original qu'ils avaient sous la main.

Arnaud Bailly

Score 7/10 Présentation :

6/10 - Système de Jeu : 8/10 - Qualité

du texte : 8/10 - Originalité : 6/10

la forêt vierge, a convié quelques personnes chez lui pour leur faire part d'une découverte révolutionnaire, prouvant l'existence des extraterrestres et leur venue dans cette Vallée de Larnes. Comme de juste, il est mystérieusement assassiné dans la nuit, et les personnages se retrouvent assignés à résidence chez lui. Le genre exige que nous passions sous silence le reste de l'intrigue, car après tout, vous qui lisez ces lignes recevrez peut-être prochainement par la poste une feuille de personnage et une invitation à cette soirée mémorable. Si l'envie vous prend d'endosser la charge d'organisateur, sachez que SPSR a tout prévu pour vous faciliter la tâche. OVNI soit... se présente sous la forme de plusieurs livrets insérés dans une superbe chemise en couleur. Les feuilles de personnages étant détachables, vous n'avez même plus besoin de les photocopier. Il vous reste à trouver huit amis, à lire l'ensemble du dossier pour vous imprégner de l'intrigue, à sortir les cacahuètes et la Clairette de Die, et en route pour l'aventure...

Malik Abbar Score : 8/10

Mirage

10^e extension en V.O. et V.F.
pour Magic l'Assemblée.
Édité par Wizard of the Coast.
Dispo

Dernier né de la famille, *Mirage* est la 2^e extension autonome de la gamme. A la fois produit compatible avec le jeu original et jeu indépendant, elle vous fait découvrir 330 nouveaux sorts ainsi que l'exploitation en avant première des règles de la 5^e édition (prévue pour l'année prochaine). Le mana a désormais une vitesse propre qui ne peut plus être interrompue ; les dégâts s'appliquent instantanément et non plus à la fin de la phase d'effets rapides ; la morsure de mana est enfin considérée comme une perte de points

DÉCOUVREZ

3615 Akela

- JEUX DE RÔLES
- JEUX DE PLATEAU
- DÉBATS / FORUM
- BASE DE DONNÉES DE LITTÉRATURE S.F.

0,45 F TTC la minute!

Avec
L'Oeuf Cube
et Siroz

3615 LOTUS NOIR

LOTUS NOIR

Le Magazine des Jeux de Cartes à Collectionner

- les cotes
- toutes les listes de jeux de cartes à collectionner

• ...



de vie et non plus comme des dégâts... De plus *Mirage* propose la nouvelle capacité de combat du "débordement" et un nouveau défaut le "déphasage". Bien pensées et équilibrées, les cartes sont pour la plupart intéressantes puisque directement incorporables dans le jeu de type II. La majorité du public devrait être satisfait par le niveau moyen des cartes qui sans être particulièrement puissantes offrent des variantes jouables.



L'illustration de «Totem Grimaçant»

Une fois le bon grain séparé de l'ivraie, on peut esquisser ce qui risque de devenir le top cinq des meilleures cartes. En tête le *Totem Grimaçant* : vous jouez les cartes de vos adversaires ; l'enchantement blancs *Mesa Sacré* noiera vos ennemis sous des nuées de conteurs 1/1 volants ; *Landes Abandonnées* empêche votre adversaire de regagner des points de vie ; *Dernière Chance*, variante du *Time Twister* en rouge où vous devez gagner à la fin du 2ème tour sous peine de perdre ; l'éphémère blanc *Préceptrice éclairée* qui ira chercher un enchantement ou un artefact dans votre bibliothèque.

En définitive, *Mirage* n'a pas la carrure de *Legend* mais il s'agit d'un cru plus destiné à l'appétit gourmand de joueurs qui jouent à *Magic* pour s'amuser qu'aux bêtes de tournois. Sur les pas de *Alliances*, *Mirage* renoue avec la qualité et comblera sûrement un public un peu désabusé par de précédentes extensions mais qui ne perd pas l'espoir de voir un jour la magie d'*Arabian Nights* ressortir du désert.

Timbre Poste Score 7/10

The Jedi Academy Sourcebook



Un supplément pour Star Wars édité par West End Games 100 fr. environ Dispo

Ce supplément vous propose de découvrir autour d'une table de jeu l'univers de la trilogie écrite par Kevin Anderson, qui se passe après la victoire de l'Alliance. Luke Skywalker a emmené 12 étudiants sur Yavin IV afin d'en faire de vrais chevaliers. Mais un sombre jedi, dernier des Sith, se cache sur Yavin et nourrit l'espoir de convertir les pupilles de Luke au côté obscur de la Force. Entre-temps, Han et Chewie se sont rendus à Kessel. Capturés par un vieil ennemi, ils découvrent qu'un groupe d'ex-scientifiques impériaux gardent secrètement un prototype opérationnel de l'Etoile Noire, camouflé dans une base cachée au beau milieu d'un amas de trous noirs. Bref, l'aventure continue - et je ne parle même pas des tentatives d'empoisonnement au nano-virus de Mon Motha, du kidnapping du jeune Anakin Solo, etc. Pas facile la vie de rebelle. Or donc, que font les personnages dans toute cette histoire ? Excellente question à laquelle je suis bien en peine de fournir une réponse. En tout cas, elle ne se trouve pas dans ce supplément. Bien sûr, il est toujours possible d'utiliser la description de Kessel (vous savez, les fameuses mines d'épices) pour bâtir un ou deux scénarios. Mais qu'on m'explique quelles circonstances peuvent amener un maître de jeu à se servir des plans de la nacelle aquatique dans laquelle l'amiral Ackbar s'est temporairement retiré ? Comment puis-je utiliser le prototype de l'Etoile Noire dans ma campagne dans la mesure où il a été aperçu pour la dernière fois s'enfonçant dans un trou noir ? Bien évidemment, il reste toujours les incontournables descriptions des principaux personnages de la saga, de nouveaux vaisseaux spatiaux, d'armes, de droids et de monstres. Mais des idées d'aventures ? Des scénarios ? Des conseils pour le maître de jeu ? Un chapitre intitulé "Idées de campagnes dans l'univers de l'Académie Jedi" ? Pas l'ombre d'une saucisse galactique. L'ensemble est bien fait, correctement écrit et joliment présenté. Mais je ne vois pas ce qu'un rôliste peut en faire.

Andrew Filstone Score : 3/10

PHÉNOMÈNE.7

RACHÈTE VOS JEUX*

* SAUF CARTES & FIGURINES

PAIEMENT COMPTANT

JEUX DE ROLES & DE SIMULATION
WARGAMES, JEUX DE PLATEAU
JEUX DE CARTES, TRADING CARDS
FIGURINES ET ACCESSOIRES

JEUX NEUFS & JEUX D'OCCASION

LA BOUTIQUE
EST OUVERTE DU
LUNDI AU SAMEDI

De 10 h jusqu'à 20 h

Au Cœur de PARIS
Métro St Michel
14 Bd St Michel
Boutique au SOUS SOL
DE LA LIBRAIRIE
TEL 01-43-26-49-41

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TELEPHONEZ - NOUS

scénario

s'ils savaient comme on s'amuse ICI...

Ce 16/9^e

pour **Magna Veritas** vous fera découvrir les joies de la vie dans une prison américaine, les débordements de certains Anges et les agissements souterrains de leur supérieur pour les couvrir.



Prégénérique

La piste rouge

1966, Richard Speck termine sa courte carrière de tueur en série en massacrant huit jeunes femmes dans un foyer pour élèves infirmières. Afin de justifier son geste, il dira simplement : "C'était pas leur nuit..."

Vos PJs sont dans une sacrée merde. Pourchassant un démon de Baal en maraude, ils finissent par découvrir son repaire, un petit pavillon de la banlieue sud de Paris, non loin de Créteil. La petite maison ressemble à s'y méprendre à un abattoir et les restes de plusieurs humains peuvent être aperçus çà et là, un pied par-ci, une tête par-là. Les recherches tourment court puisque le démon responsable de ce puzzle 3-D est introuvable. Cela se complique encore lorsque les PJs sont interpellés, par

mégaphone interposé, de l'extérieur de la maison, par un membre des forces de l'ordre. Tout avait pourtant bien commencé, l'enquête était parsemée de cadavres et le démon de Baal n'était pas vraiment discret. La mission était vraiment de routine et tout semblait, jusqu'alors, aller comme sur des roulettes. Le but principal était de découvrir l'auteur de curieux meurtres en série. L'enquête était parsemée d'indices qui auraient même permis au club des cinq d'y retrouver son chien. Tout semblait trop facile.

... C'était d'ailleurs réellement trop simple puisque c'est un coup monté par les autorités angéliques pour mettre les PJs en situation de crise. A vous de leur décrire les événements qui ont précédé cette scène d'action avec le plus de soin possible (et peut-être, s'ils sont malins, de leur mettre la puce à l'oreille).

Bien que vos PJs ne soient pas nés de la dernière côtelette, il y a fort à parier qu'un tel piège ne les réjouira guère. En ce qui concerne les directives théoriques du camp



... loin, par delà la surface.

L'homme a dû fuir les terres émergées, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées entièrement automatisées, qui lui procurent certaines denrées vitales. Il s'est réfugié dans les océans, où les colonies humaines déchirées par les guerres incessantes, harcelées par les pillards et les prédateurs marins, tentent de survivre dans un monde de silence et d'obscurité où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières.



Halloween
Concept

présente

POLARIS

Jeu de rôles / Romans / Jeu online / Jeu de cartes

Plongez dès le mois de décembre 1996

scénario

Caractéristiques des membres du GIGN

FO	2
AG	2
RA	3
PR	2
PE	2
AP	1
PP	-

Talents :

Arme d'épaule +1,
Arme de poing +1,
Esquive +0,
Tactique +1.

Équipement :

FAMAS, revolver,
gilet pare-balles,
rangers, treillis bleu.

Comportement :

les membres du GIGN ont reçu ordre de prendre vivants les occupants du pavillon. Ils ne prendront cependant aucun gant si les PJs font le coup de feu. En général, 2 ou 3 membres restent sur les toits des maisons avoisinantes, tandis que les autres défoncent les issues de la maison pour combattre de plus près.

angélique, la seule solution logique est de se rendre (surtout parce que les forces de l'ordre de tous les pays sont totalement noyautées par les Anges et leurs alliés). Mais il est des PJs qui supportent bien mal le panier à salade et il se peut que ces derniers veuillent tenter autre chose. Grand bien leur fasse...

ferme mois humain

Reconnu coupable des huit crimes, Richard Speck est condamné à mort mais sa peine est commuée en six cents ans de prison quelques mois plus tard. Il est incarcéré à la prison de Statesville, l'une des prisons les plus dures des États-Unis.

Les PJs qui voudront tenter une sortie ou jouer fort Chabrol à Créteil pourront s'en donner à cœur joie et flinguer le GIGN si ça leur chante. Le combat se déroulera normalement pendant quelques tours (15 secondes), puis une sorte de malaise les forcera à cesser les hostilités.

Étonnamment, leurs pouvoirs divins disparaîtront d'un coup et leur nature angélique réduira progressivement. Techniquement, cela signifie que durant les 3 tours suivants, ils ne diviseront plus les dommages que par 2, pour ne plus les diviser du tout une fois les 9 secondes écoulées.

Un PJ particulièrement résistant (ayant une Volonté importante) pourra tenter un jet de Volonté difficile. Le Résultat des Unités indiquera le nombre de tours pendant lequel il restera le même, avant de subir les effets néfastes décrits ci-dessus.

Si les petits Rambos ne se rendent pas assez tôt, ils seront certainement éliminés par les sémillants pandores. Tant pis, on n'est pas là pour apprendre à jouer à des tanches. Pour les autres, l'arrestation se fera avec rigueur et fermeté, dans le pur style du GIGN.

Après quelques jours (toujours sans aucun pouvoir), les PJs seront transférés à la prison de Statesville... aux États-

Unis ! Durant cette période de calme et le transfert par avion militaire qui suit, ils ne pourront passer aucun coup de fil, il ne leur sera donné aucune explication. Ils pourront néanmoins se rendre compte que les hommes qui les escortent les traitent plus que correctement... Comme s'ils les respectaient. Comme vous l'avez peut-être compris, ces hommes sont en fait des soldats de Dieu qui connaissent la vraie nature des PJs mais qui ont reçu l'ordre de les traiter comme de vrais prisonniers. Pendant ce temps, les télévisions françaises et étrangères font grand bruit de "la maison de l'horreur", présentant avec encore plus de zèle qu'à l'habitude les méfaits des tueurs présumés (les PJs). Les magazines à sensation, normalement plus intéressés par les coucheries des vedettes que par la viande froide, passent des doubles pages de ladite maison. On en vient même à penser que les tueurs n'en sont pas à leur premier méfait et que des crimes similaires auraient été perpétrés aux États-Unis. Le tout est organisé par les forces du Bien afin que tous (les humains et les Démons) pensent que ces Anges "ripoux" viennent de commettre leurs derniers crimes.

Du côté des PJs, il serait bon que vous leur fassiez parvenir quelques échos de ce qui se passe dans les médias, histoire qu'ils flippent encore un peu plus. Il est certain qu'ils vont penser à un coup monté (bien entendu), mais sans savoir si c'est pour leur bien ou pas. Ce qui est certain, c'est qu'ils sont partis pour un petit tour aux States.

Le rock du bain

1991, Richard Speck meurt d'une crise cardiaque à Statesville. Personne ne se doute qu'il fera encore parler de lui, plus de 5 ans après sa mort. Le tatouage qu'il portait sur le bras n'a jamais aussi bien résumé la vie de ce triste sire : "Born to Raise Hell".

Dès leur arrivée à la prison de Statesville, les PJs se rendront tout de suite compte que leurs pouvoirs ne sont pas revenus et que les gardes qui les traitaient plutôt bien ne sont plus là. Le personnel de la prison les considère comme la pire merde qui soit, surtout parce qu'ils sont nouveaux dans la place (la gravité de leur crime n'a aucun rapport avec la façon dont ils sont traités).

Côté détenus, les débuts sont difficiles et il est certain que les PJs devront jouer des coudes (et des coups de boule) pour se faire respecter. Notons au passage que les talents et les caractéristiques des PJs ne sont pas réduits et qu'ils pourront donc certainement s'en sortir sans trop de difficulté (même sans pouvoir spécial, une Force de 5 peut permettre de prendre une douche tranquille sans avoir à raser les murs). En tant que maître de jeu, votre but sera de leur faire découvrir la vie de la prison, comme s'ils étaient tout ce qu'il y a de plus humains. Cela devrait même vous permettre quelques bons moments de roleplay. Le temps passé dans la peau de vrais taulards est variable et ne devra être dicté que par l'intérêt que portent vos joueurs à cette partie du scénario. Dès qu'ils commenceront un peu à en avoir marre, il vous suffira de passer au chapitre suivant.

Bienvenus en enfer

La prison de Statesville est un véritable symbole pour l'Amérique puisqu'elle a servi de décor à la scène d'émeute dans le film d'Oliver Stone, «Tueurs nés». Elle est aussi très célèbre dans le monde angélique puisque c'est là que sont enfermés les Anges qui dévient de la ligne tracée par le Seigneur. Cela, les PJs ne le savent pas.

Quelques jours (ou quelques semaines) après leur arrivée, les PJs sont reçus par le directeur de la prison. Ce dernier est accompagné de trois matons réellement balaises

(ils paraissent presque surnaturels) et leur parle calmement en ces mots.

"Messieurs, je sais bien que tout ce petit remue-ménage vous a fortement perturbés. Vos pouvoirs et votre résistance reviendront rapidement à leurs niveaux maximum. J'ai besoin de vous pour enquêter sur un problème qui risque de causer du tort au système judiciaire humain. En tant que condamnés, vous êtes à même d'être les plus discrets possible.

La mission que je vais vous confier est primordiale à plus d'un titre. Mais je me permets de vous faire visionner ce petit film".

Le directeur est en fait un Ange de Laurent et les trois sbires sont des Anges de Michel. Tous de Grade 3. Que du beau monde donc. Vu que la confrontation armée entre les PJs et les Anges est carrément improbable, pas la peine de remplir du papier avec leurs caractéristiques.

La suite de la conversation se passe devant un petit film amateur montrant deux hommes qui se livrent à des ébats sexuels en sniffant de temps en temps quelques lignes de coke. Interloqués, les PJs ne voient pas vraiment où le directeur veut en venir. Il finit par avouer, gêné, que ce film a été tourné DANS la prison et que l'un des deux protagonistes n'est autre que Richard Speck, tueur en série de la pire espèce. Le directeur coupe la vidéo après que le criminel, s'adressant à la caméra, a prononcé la phrase suivante :

"S'ils savaient comme on s'amuse ici, ils m'auraient libéré depuis longtemps".

A suivre... **Croc**

Au sommaire de
backstab n°1 :
un dossier complet sur la prison
et cinq scénarios prêts-à-jouer
autour de ce thème !!!

5^e QUETE du TASTE JEU

26-27 OCTOBRE 1996

Salle MENDES FRANCE

QUETIGNY-LES-DIJON

CONVENTION DE JEUX DE ROLE ORGANISEE PAR

L'ESPRIT DES DUCS

COUPE DE FRANCE

IN NOMINE SATANIS

TOURNOIS

WARHAMMER

L'APPEL DE CTHULHU

REVE DE DRAGON

STAR WARS (-16 ANS)

CONCOURS DE

PEINTURE SUR FIGURINE



EXCALIBUR



Glénat Denoël



MultiSim



NOMPrénomAge.....Sexe
Adresse.....
Ville.....Code postal.....Club (facultatif)

COUPE DE FRANCE (30FF)

IN NOMINE SATANIS

TOURNOIS (20FF)

WARHAMMER

L'APPEL DE CTHULHU

REVE DE DRAGON

STAR WARS (-16 ANS)

PEINTURE SUR FIGURINES (30FF)

Attention les tournois ont un nombre limité de places, inscrivez-vous à l'avance au maximum à 2 tournois.

Retournez ce bulletin dûment rempli, ainsi que votre règlement par chèque à l'ordre d'Excalibur avant le 1er octobre.

Excalibur 44 rue Jeannin 21000 DIJON

Renseignements : Excalibur au 03.80.65.82.99 OU AUBERT AU 03.80.46.35.95



Abonnez-vous
cadeau

et recevez en
cette série complète de dés
dans une bourse de velours !!!



backstab N°1 : sortie le 16 décembre 1996 / 104 pages / 35 FF

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Recevez chez vous 6 numéros de **backstab** + votre cadeau
au prix de 175 Francs soit un numéro **gratuit** !

Offre valable jusqu'au 10 décembre 1996, France et DOM TOM uniquement.

Abonnement étranger 200 FF / One year subscription 40 \$ US.

FORMIDABLE ! Avec ce bulletin je peux m'abonner si je veux. Je recevrais mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines, séparément du premier numéro de **backstab**. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avant le 10 décembre 1996 (cachet de la poste faisant foi) avec un chèque bancaire ou postal à : **backstab** 175, avenue Jean Jaurès 75019 Paris

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

Age : Profession* : Téléphone* :

Quels sont vos jeux préférés* :

Signature obligatoire :
(Des parents pour les mineurs)

*facultatif

3615 MISHRA



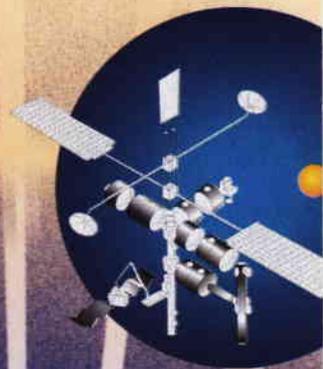
- ◆ *Toutes les cartes, avec les textes, invocation, cotation,...*
- ◆ *Recherche de cartes par extension, couleur, nom (français, anglais)*
- ◆ *Commande de cartes disponibles à l'unité*
- ◆ *Dialogue avec d'autres joueurs*
- ◆ *Quizz, jeux...*
- ◆ *Bientôt Star Wars...*

NEMAK II

Jeu par correspondance

Rejoignez les 500 commandants de la galaxie Seshwan.

Pour recevoir gratuitement les règles, envoyez vos coordonnées à Korum.



KORUM

4, Allée du chante ruisseau
91330 YERRES

Tél. : 01 69 48 29 35 - Fax : 01 69 48 48 24
Minitel 3615 AKELA* KORUM (0,45 F la minute)



GAME'S
Forum des halles Niveau 2
75001 PARIS
Tél : 40 26 46 06

TEMPS LIBRE
22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél : 42 74 06 31



WORLDGAMES
Galerie des champs
84, av. des Champs Elysées
75008 PARIS
Tél : 45 63 64 41



GAME'S
C.C. 4 temps
La Défense
La Colonnade, niveau 2
Tél : 47 74 88 54