

Concours : gagnez les 27 albums de la série Thorgal !



BACKSTAB n°43

Le magazine des jeux de rôles

backstab

**20 pages
de critiques**

L'événement Cops, Demon : The Fallen,
Le Seigneur des Anneaux V.F.
Rag'Narok ...

Dossier Cyborg

L'ère des machines
Transhuman Space, la gamme
Full Metal Conquête, le jeu

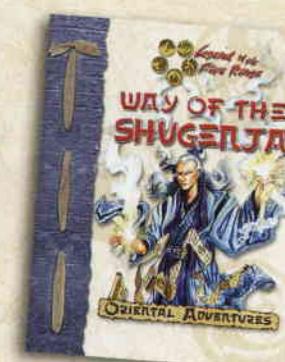
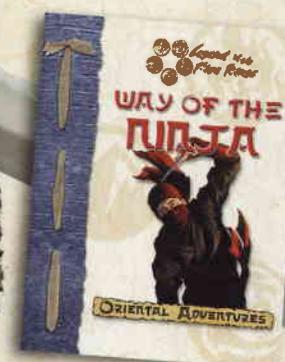
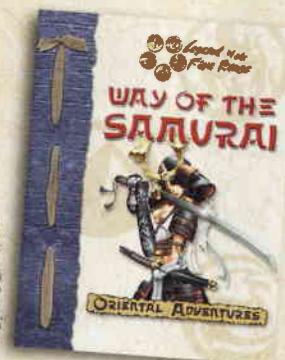
N° 43 Mars 2003 / Mai 2003 - Trimestriel

M 06485 - 43 - F: 4,90 € - RD



Interviews : Grzegorz Rosinski
David Pulver, Pat & Chris

Affûtez Votre Campagne !



Pour plus d'informations,
visitez le site : l5r.alderac.com

Les écoles des clans révèlent des secrets vieux de plus d'un millénaire, qui attendent d'être transmis à la prochaine génération. Les vénérables sensei des grands dojo et des grands temples sont disposés à partager leur savoir, si vous êtes prêts à apprendre. Enrichissez vos campagnes de L5R, en système classique ou en système d20, avec *Way of the Samurai*, *Way of the Ninja*, et *Way of the Shugenja* !

On me surveille,

J'aimerais bien, moi, présenter sur une double page chaque numéro du fanzine consacré à mon jeu préféré, œuvrant subtilement à transformer *Backstab* en supplément trimestriel pour *Thoan* (avec dryade en poster). Mais ce n'est plus possible, je suis fiché et je crois que la nouvelle maquetiste a reçu des consignes claires. En revanche, rien n'est perdu en ce qui vous concerne. Vous lancez une association et vous vous demandez si vous pouvez la rattraper ? Vous avez écrit un fanzine et une campagne pour *Terres de Légendes* et vous voulez l'infliger à d'autres rôlistes ? Vous organisez une orgie de jeu de rôle avec d'autres fondus, chaînes aux pieds dans le lac au troisième fumble ? Il y a une place pour vous dans le magazine. Écrivez-nous !



SOMMAIRE N°43

MAGAZINE

Edito	3
Le jeu de rôle, c'est ma grande passion	
Sommaire et courrier	4
En cherchant bien vous finirez par trouver	
News	6
À venir, les jeux Lanfeust et Marvel	
Grzegorz Rosinski	13
Le dessinateur de Thorgal parle	
Pat & Chris	20
Les scénaristes de Donj' mangent	

DOSSIER CYBORG

Inspirations	14
Tu seras un borg, mon fils	
La gamme Transhuman Space	16
L'avenir du futur	
Interview de David Pulver	18
L'auteur de l'avenir du futur	

CRITIQUES

Jeux de rôle	22
Cops et Le Seigneur des Anneaux en français	
Jeux de figurines	40
Riche actu !	
Jeux vidéo	42
Que de bugs mes frères	

LA CITATION DU MOIS

B.B. s'enflamme sur ses origines : *"N'empêche que oui, j'habite la Haute-Auvergne, je ne suis même pas très loin du Bourbonnais. C'est comme l'Egypte, l'Auvergne. Ça aurait pu être un grand empire, avec la Haute-Auvergne, la Basse-Auvergne..."*

LA PHOTO DU MOIS

Pierre-Alexandre Vigor n'avait pas eu droit à sa photo dans le précédent numéro. Mais bon, c'est vrai qu'il n'y a pas de satire dans *Le seigneur des anneaux...*



Divers

Abonnement	45
Anciens numéros	46
Dork Tower	11
Entre Nous	47
Les Coupons Promo	49

ERRATUM

Encore un coup des forces du Mal ! L'encadré page 18 dans le numéro précédent, concernant les noms des Noldor, a été dénaturé par un agent de Morgoth. Mille excuses à l'auteur, Édouard Kloczko, dont le texte original est disponible sur le site web de la liste de discussion Backstab : fr.groups.yahoo.com/group/backstab/files.



Je sors tout juste des toilettes,

Où je lisais, comme à l'accoutumée, mon magazine préféré, et je reste perplexe ! M'interrogeant sur le pourquoi d'un tel acte de trahison. Pourtant ce numéro spécial Tolkien était plutôt réussi, intéressant, drôle, collant à l'actualité. Mais une fois de plus, vous avez poussé trop loin la déconne. C'est vrai quoi ! Quelle idée d'exposer vos têtes dans Backstab !

Pour être franc, je suis un peu gêné ... C'est peut-être pas à moi de vous le dire. Mais il faut bien que quelqu'un s'y colle ! Très bien lançons-nous... Les gars vous êtes laids, hideux, moches, pas beaux quoi ! Dire que j'ai toujours cru que la gent féminine finirait par se mettre aux jeux de rôles, maintenant c'est foutu, c'est clair !

Comment avez-vous pu en arriver là ? Surtout en page quarante-quatre, celui-là il s'y croit vraiment déguisé en elfe. Mais mon pote, même dans Donjons et dragons le film, ils auraient pas voulu de toi, c'est dire comme tu es affreux.

Vous avez vraiment touché le fond sur ce coup là, y a qu'à voir la tronche de votre rédacteur en chef ! Non sérieux, d'habitude j'aime bien votre humour, mais là faut pas pousser.

La prochaine fois, je vous en supplie, pensez à mettre votre graphiste à contribution, quelques retouches ne peuvent pas faire plus de dégâts.

Un lecteur de Marseille

Très cher ami ludologue phocéén infographiste-esthéticien,

Oui, c'est vrai, tu as entièrement raison : nous sommes laids, hideux, moches... Et c'est bien pour cette raison que nous avons choisi de faire du jeu de rôles. Hé oui, tu t'imagines bien que si on nous avions eu une plastique irréprochable de boys-band, nous aurions passé notre adolescence à collectionner les relations sexuelles avec les filles les plus bonnes du lycée plutôt que de jouer à Rolemaster. Beau, j'aurais pu être rock-star couvert de groupies lascives. Mr Salade aurait pu faire la couverture de Têtu et Gay-pied, qui lui aurait ouvert toutes les backrooms de la capitale. Le rédac-chef aurait pu remplacer Steevy comme mannequin chez Gaultier. Croc aurait pu remplacer Axel Rose. Mais nous étions trop laids pour oser sortir notre visage, déformé par notre appareil dentaire, de derrière notre paravent de MJ ou notre Monster Manual. Puis, c'est l'escalade : on se retrouve entre moches dans des clubs de jdr, on se prend à rêver qu'on est beau comme Schwarzy dans Conan ... Mais quand on rentre chez soi, une fois les points d'exp et la note de pizza anchois-champignons partagés, on s'aperçoit avec horreur qu'on ressemble plus à Gollum qu'à Aragorn. Alors, on replonge, avec de la came de plus en plus dure : on achète tout Dragonlance, Les masques de Nyarlathotep, La campagne impériale... Comme ça, bien caché au fond de la cave pendant des mois, entre moches, on était sûrs de croiser personne. Non mais tu croyais quoi, l'Apollon des pages sous-vêtements de La Redoute, qu'on avait choisi le jeu de rôles par plaisir ? hein ? C'était ça ou la foire de trône, rayon femme-à-barbe et elephant-man ! Puis un jour, ça devient insupportable à vivre. Chez Backstab nous avons décidé de faire notre coming-out, en affichant fièrement notre laideur ! Et toi, play-boy du rayon déodorant de Monoprix, plutôt que d'applaudir devant tant de courage, tu te gausses... Salaud ! Gygax réveille-toi, ils sont devenus fous ! Roleplayers de tous les pays, unissez-vous ! Brûlez tous les écrans qui vous empêchent de montrer votre beauté intérieure et votre peau grasse ! Déchirez les extensions de Gurus qui vous séparent de votre voisine de banquette de RER et d'un coït salvateur ! Brandissez votre acné comme un minigun et marchons pour libérer Marseille de l'oppression esthétique ! Tremble, beau gosse, tes heures sont comptées !

Kannibal Lecteur

Pour contacter Kannibal Lecteur ou James Batavia, ou pour papoter jdr, trois options :

- Le bon vieux papier et crayon. Backstab / Darwin Project, 2 rue Lechapelais, 75017 Paris.
- La liste de discussion, à laquelle vous pouvez vous inscrire en envoyant un courriel vide à backstab-subscribe@yahoogroupes.fr.
- La boîte aux lettres électronique backstab@darwin-project.com



Visuel de couverture :
Infographie de Yann Nguyen Minh réalisée
à partir d'intégration de personnage réel
dans des maquettes en modèle réduit
réalisées par le Singe qui Bouge.
Extrait du film *Haime* produit par
l'Esplanade à St-Étienne.
Visible sur www.yannminh.com

RÉDACTION BACKSTAB

2, rue Lechapelais
75017 Paris, France
Tél. : 01 42 94 09 90

E-Mail : backstab@darwin-project.com

Rédacteur en chef :
Cyril Pasteau



Responsable Graphik : Bertrand Bès (illus@creactions.com)

Rédacteurs : Gaëtan Bothorel, Olivier Collin, Croc, Michaël Croitoriu, Olivier Guillo, Lambeaux, Philippe Lecomte, Geoffrey Picard, Frédéric Romero, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Maquette / Infographie :
Ludovic Burguin, Elisabeth Quéguiner
et Sylvain Pilet (Heureux comme un poisson...)

Relectures et corrections :
Société KANEDA

Illustrations :
Bertrand Bès, John Kovalic et Vincent Gaigneux.

Remerciements :
Merci pour leur contribution à Diane Rayer (Le Lombard) ; à Thi Boi Tran (Focus Home Interactive) ; aux Loups de l'apocalypse et à Rêves de loups pour leurs savoureux chocolats ; à Yann Minh pour ses images, sa conférence sur le cyberpunk et ses amis ; à Gérard Delfanti et à Gérard Mathieu pour leur gentillesse et leur souci des joueurs ; à Ludo le roi du scanner ; à Jade et Logan ; aux pigistes qui rendent à l'heure ; à tous ceux dont nous avons reçu les sympathiques vœux et à tous ceux qui envoient leur courrier dans du papier à bulles que je peux faire péter.

Musique d'ambiance :
Scorpio Rising de Death in Vegas
Site du mois : <http://www.yannminh.com>

Abonnements, V.P.C. :
Karine Fournier abonnement@darwin-project.com
Abonnements 6 numéros
France métropolitaine : 29 Euros, étranger : 35 Euros

Publicité / Advertising
Modules / Classified
regiepub@darwin-project.com
Tél : +33 (0)1 42 94 09 90
Fax : +33 (0)1 42 94 09 70

Backstab est édité par Darwin Project,
SARL de Presse au capital de 41.500 Euros.
RC : Paris R.C.S. B 438 958 985
Siège social : 2, rue Lechapelais
75017 Paris, France.
Gérant : Sylvain Pilet

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
N° de commission paritaire : 0507 K 77510
Diffusion : NMPP

Directeur de la Publication : Sylvain Pilet

Impression : Assistance Printing (St Denis La plaine 93 - France)
Printed in France - Imprimé en France

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.

Le retour des hirondelles,

Bambi qui gambade, des hérissons qui se font écraser, les crottes de chien encore plus humides que d'habitude... À quoi sert le printemps ? Tandis que du jeu de rôle d'ici et d'ailleurs, des figurines, des BD, des romans, des jeux vidéo, ça c'est cool !

Petits mais costauds...

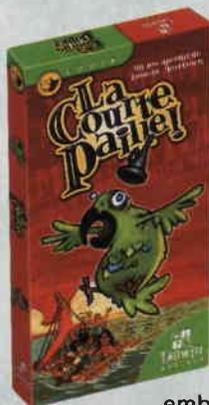
La déferlante des "P'tits Jeux" de chez Darwin Project est pour bientôt ! À l'heure où vous lisez ces lignes, la réédition d'*Il était une fois...* ne devrait plus tarder à débarquer dans vos boutiques. L'occasion de renouer avec ce jeu célèbre, qui ouvre la gamme au nouveau format, répartie sur trois collections : Ludik, Fantastik et Ethnik. L'éditeur nous fait savoir que *Compte à Rebours*, le



premier jeu annoncé, sera retardé pour des problèmes de production. À la place sortira, dès le mois de mars, *Micro-Mutants*, un jeu de guerre tactique dans un univers délirant-insectoïde, basé sur le "jeu de puces". Dans le



même temps, une nouvelle édition de *Crôa* verra le jour, le jeu des grenouilles faisant son retour dans une boîte plus grosse, et avec des pions cartonnés s'il vous plaît ! Ensuite, dès avril sortira *La Courte Paille*, un jeu de cartes d'intuition et de pari. Ce dernier-né vous embarquera à bord du



"Rafiot de la Méduse", où les vivres commencent à manquer. À vous de deviner qui, parmi les pirates de l'équipage, sera servi à manger à ses compagnons ! Le jeu apéritif par excellence !!! Chez Darwin Project, pour moins de 20 euros.

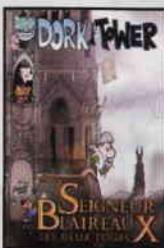
Gelé Bragelonne ?

Non, pas vraiment ! Preuve en est le coup de force tenté par cette maison d'édition spécialisée en fantasy. En effet, avec *L'épée de Shannara* de Terry Brooks, Bragelonne s'attaque à de l'ancien, du lourd. Écrite en 1977, cette saga qui est toujours en cours (le dernier tome date de cette année !) est dans la lignée de l'heroic-fantasy "à la Tolkien". Il est évident que de nombreux jeunes lecteurs ne connaissent pas ce cycle et que le succès du *Seigneur des anneaux* est une opportunité commerciale, mais Bragelonne ne se contente pas de rééditer bêtement. Au risque de choquer d'éventuels puristes et alors que cela ne change rien pour les nouveaux lecteurs (ou en tout cas ils ne s'en rendraient pas compte !), on nous propose ici une nouvelle traduction. De plus, le format des livres évolue car ce tome 1 compte près de 400 pages écrites plus petit que d'habitude, pour un prix à peine plus élevé (22 EUR). Donc Bragelonne se met en danger dans la démarche, ce que nous saluons. Côté vraie nouveauté, on trouve sinon *NéoAddix* de Jon Courtenay Grimmwood, sorte de dark cyberpunk policier, plutôt agréable à lire.

Inio ou intox ?

D20 : *Warcraft* connaîtra cet été le sort d'*EverQuest*
 20% : Luc Besson va adapter *C.O.P.S.* au cinéma
 ML : cops-jdr@yahoogroupes.fr
 15/4 : Sortie de *Star Wars Galaxies*, nouveau JDR en ligne persistant massivement multijoueurs basé sur l'univers de Candy
 80% : Vous aimerez *Le château dans le ciel* d'Hayao Miyazaki
 3.5 : Les livres de base révisés de *Lagons & Langoustes* se profilent à l'horizon

Le Seigneur des Blaireaux



Quand Igor, Matt et Carson se laissent aller à leur passion pour le flingage d'univers, ça donne 32 pages de gags à ne pas louper ! Tout ça est édité par Darwin Project au prix riquiqui de 3 euros et devrait être dispo en boutique si vous l'avez loupé en kiosque. Dork über alles !

Un Serval, des Servaux ?

La nouvelle extension Marvel *HeroClix* porte le nom *Xplosion*, et ce n'est pas innocent. En effet celle-ci sera centrée, entre autres, autour de l'univers mutant. Les rumeurs circulent sur les figurines présentes dans cette extension. Nous attendent un nouveau Daredevil (sortie du film homonyme oblige), un nouveau Hulk à la pose redoutable, un Serval à son époque Arme X (on va pouvoir en faire une collection de Servals !) et surtout Storm et Mystique ! Au total 96 nouvelles références à ajouter à votre collection ! Sortie mondiale : 26 mars 2003. Et comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, sachez qu'un jeu de rôle Marvel est en préparation pour cette année !



Un dragon rouge en mai

C'est ce que Dolmen se propose à lancer dans la nature... En attendant l'envol du reptile, jetez donc un petit coup d'œil à cette sirène qui doit commencer son grand récital, elle, dès le mois de mars. Comme d'hab', le site www.dolmen.ws est plein de bonnes surprises : saga, concours...



Donjon de mes amours !

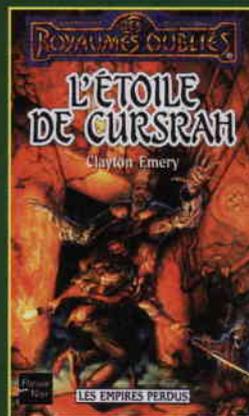
T.O.C.



de tomb-movie où trois jeunes gens partent à l'assaut d'une cité perdue dans un désert et remplie de momies, comme il se doit ! En

Du côté des Royaumes Oubliés, Fleuve Noir nous a livré ces derniers mois un grand format et deux poches. *La Damnation d'Elminster* tout d'abord (Greenwood, 15 EUR), poursuit la Séquence d'Elminster le Mage de Mystra. Enchaîné aux Enfers par un démon sadique, El devra user de malice pour s'en sortir, au cours d'un final assez explosif ! Dans la séquence des Empires perdus, on peut donc trouver dorénavant *Cette beauté que la laideur nous cache* (Troy Denning), une gentille histoire à la morale simpliste mais pas trop mal écrite, et *L'étoile de Cursrah* (Clayton Emery), sorte

ce qui concerne LanceDragon, Fleuve Noir nous a concocté une trilogie de La Guerre du Chaos. Les fans objecteront que cette guerre a déjà été racontée ; certes mais les auteurs estiment qu'elle fut si vaste que de nombreux détails méritent d'être mis en lumière. Cette trilogie manque d'un brin d'inventivité mais elle remplit cependant son rôle : offrir des récits simples, faciles à lire et relatant un monde connu et apprécié. C'est déjà pas si mal. (*Le Roi de paille* et *Tempête sur Thorbardin* de Doug Niles et *La Dame en blanc aux yeux de cendres* de Baker et Berberick).

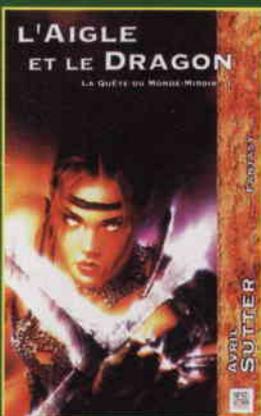


La Fantasy dans son plus simple appareil

T.O.C.

Avril Sutter est une très jeune auteure : elle a 19 ans. Quand on sait en plus qu'elle a écrit *L'Aigle* et *le Dragon* son premier roman à l'âge de 16 ans, on peut vraiment parler d'œuvre de jeunesse ! Le tome 1 de cette série vient de sortir chez Nestiveqnen (463p., 23 euros) : *La quête du monde-miroir* nous place en présence de deux pays qui se détestent depuis des temps immémoriaux, et qui par la même occasion ne cessent de se faire la guerre. Épopéiste et Astolistie ont semble-t-il décidé d'en finir une bonne fois pour toutes :

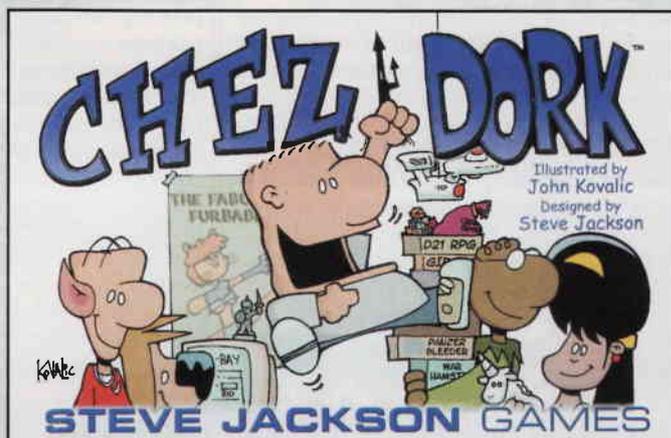
chacun est certain de l'emporter, alors pourquoi ne pas mettre toutes ses forces dans le conflit à venir ? Sérèna, la princesse la plus déterminée qui soit est si sûre de la victoire qu'elle décide de se lier d'amitié avec l'une de ses



servantes et de l'amener au cœur du combat : se doute-t-elle de l'importance qu'elle va prendre ? Davidas, le roi astolistien est si certain de gagner lui aussi, qu'il veut profiter de l'occasion pour régler son compte à son plus jeune fils Gillian et ainsi se venger de sa mère qui l'a autrefois trahi. *L'Aigle et le Dragon* est un bon récit d'heroic-fantasy, avec tous les ingrédients du genre. De plus, si l'auteure manque évidemment de maturité dans son écriture, elle se révèle assez habile et intéressante. Petit plus, la couverture de Luis Royo, qui en fera fantasmer plus d'un.

Pendant ce temps là...

Eh oui, pendant que tout le monde attend *Rag'Narok*, Rackham continue à oser sortir des figurines pour *Confrontation* (je sais, elles sont compatibles, mais vu que le jeu n'est pas encore sorti !). Tout d'abord un Champion spécial Griffon, Shanys l'Ombre, un assassin qui pour 88 P.A. est taillé pour la charge en un contre un (Fanatisme, Bretteur, Assassin, Bravoure et Conscience ! En plus, sa *Lame des Damnés* pour 16 PA possède trois pouvoirs au choix qui font de Shanys un super p'tit gars qui n'en veut. Dans la liste des sorties moins surprenantes, on trouve deux Tueurs Amok issus de la boîte. À noter également pour février des Clones de Dirz (réguliers pas chers), Akaranseth un vétéran de Mid-Nor et pour les Wolfens, un Gardien des Runes (moine-guerrier) et les très belles



Vestales sacrées qui viennent donner une touche féminine aux grands prédateurs. Le Grimoire de Théurgie enfin risqué d'enchanter les joueurs Lions. Pour mars, on prévoit chez Rackham deux Grimoires (Magie Instinctive et Murmures/Hurllements), un peu de Mid-Nor (Moissonneurs), une créature de Dirz et un régulier Sessairs avec javelot. C'est bien tout ça... mais on attend surtout *Rag'Narok* !

Et de deux !

La seconde édition de *Chez Dork* de SJ Games débarque ce mois-ci dans vos boutiques. C'est un peu plus joli que la première version. Pour ceux qui ne connaissent pas, c'est ce petit jeu sympa et rapide, qui vous permettra d'amuser jusqu'à 6 potes. On y incarne les héros de *Dork Tower* (Matt, Igor, Carson...) de John Kovalic. Le but est d'amasser... le plus de JDR et de trucs débiles !!! *Super-Trekkies RPG*, *MegaDude Massacre*, *Warhamster Fantasy RPG* et j'en passe... Que du bonheur !



Petit tour de magie...

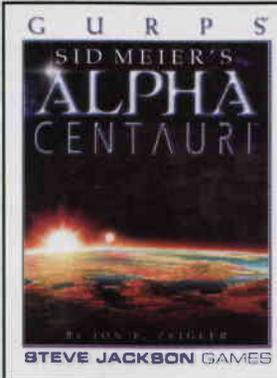


Le *Huckster* de votre groupe de joueurs à *Gurps Deadlands* tré-pigne sur sa chaise depuis quelques mois ? Voici comment faire : 1) Préparez une bassine d'eau glacée. 2) Attachez-le sur une chaise. 3) Dites-lui à haute et intelligible voix : "Gurps Deadlands, Hexes est sorti. C'est une compilation qui réunit plus d'une centaine de sorts et de...". Voilà ! Soit il s'est évanoui : utilisez la bassine pour le réveiller. Soit il se débat en avant : détachez-le et laissez-le courir à votre magasin de jeux habituel. Merci qui ? 16,50 euros et en v.o. uniquement, chez SJ Games.

Gurps Sid Meier's

Alpha Centauri

Ben ça, c'est une drôle d'idée, de faire un supplément de jdr sur un jeu vidéo éponyme vieux de trois ans... Bien sûr c'est pas rien,



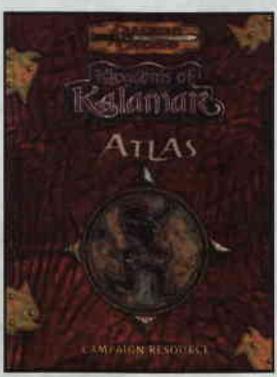
c'est une "adaptation" d'un god-game de Sid Meier, Monsieur *Civilization*. Sur 130 pages immondes (j'y viens), ce supplément vous décrit la civilisation SF qui vit sur Alpha

du Centaure (le truc où qu'il faut aller pour gagner dans les jeux vidéo). Il y a quelques bonnes idées qui feront plaisir aux fans du jeu. Pour les autres c'est discutable : il y a plus riche et plus fun ailleurs. Mais jetez-y un œil tout de même : c'est le Poignard d'or de la maquette la plus laide de l'année ! En bref, un supplément *Gurps* qui ne ressemble pas à un supplément *Gurps*...



Un vrai atlas pour D&D

Les éditeurs de jeux de rôles se foutent de notre gueule depuis des lustres puisque leurs atlas se contentent de décrire avec force détails toutes les régions de leurs univers de jeu avec... des mots ! Mais on ne la fait pas aux gars de Kenzer & Co, qui n'ont séché aucun cours de géographie au collège. Pour preuve, leur très utile atlas des *Kingdoms of Kalamar* qui se résume à plusieurs centaines de cartes format A4 et à un index exhaustif de toutes les villes et particularités géographiques de Tellene, longitude et latitude à l'appui. L'esthétique est franchement discutable, tout comme l'utilité d'un tel supplément.



Chapter Approved tome 2

Tout ce que *White Dwarf* vous a offert dans l'année comme bonus

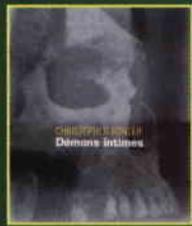
T.O.C. **Gunnm Last Order**

Enfin, la suite de *Gunnm* le manga sombre et poétique de Yukito Kishiro est dans les bacs ! C'est simple, on reprend juste après la fin du tome 6 de *Gunnm*... Sauf que cette fois, on ne se trouve plus à Kuzutetsu ou au Granit Inn, mais bel et bien sur Zalem, la mythique cité céleste. Le hic, c'est que le paradis promis n'est pas au rendez-vous. Gally possède certes un nouveau corps, mais qu'en faire ? Alors que toujours, jamais bien loin, rôde l'ombre de Desty Nova et de ses flans. Bon, que dire si ce n'est que *Gunnm Last Order* (Glénat) est une réussite. On retrouve tous les ingrédients de la série originale, notamment les combats, qui sont ici peut-être encore plus maîtrisés. Achetez les yeux fermés, vous ne serez pas déçus.



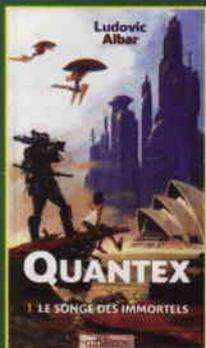
Démons intimes T.O.C.

Christopher Fowler nous avait éblouis avec son *Psychoville*, un peu déçus avec sa *Ligue de Prométhée*, il revient avec *Démons intimes* (Au Diable Vauvert, 388p, 16,5 euros). Ce recueil de nouvelles fantastiques est un petit bijou qui vous fera rentrer de façon certaine dans l'univers de son auteur. Un Christopher Fowler qui se détache, dès sa préface, de ce qui se fait dans le genre, voire même qui le fustige, au travers d'une critique limpide de Stephen King. Préface qu'il conclut ainsi : "Tant qu'il y aura de l'imagination, il y aura de l'espoir." On est bien d'accord avec lui ! Dès la première nouvelle, "Le retour de Spanky", l'auteur brouille les pistes et prouve sa maîtrise de l'art particulier du novelliste. Le petit retournement de situation final donne toute sa saveur à l'ensemble. De plus, il termine son recueil par une sorte de réflexion sur l'imaginaire qui ne peut pas laisser de marbre. Une réussite.



pour *WH40K* est réuni dans ce supplément. Comme d'habitude, il y a à boire et à manger mais pour ceux qui n'aiment pas déchirer leurs *WD* ou qui n'ont pas d'actions chez Xerox, c'est un bon produit qui remplit tout à fait son rôle : renseigner le fan de *40K* sur ce qu'il a loupé. N'empêche que ce mois-ci, c'est pas là-dessus que le joueur devra se jeter (cf. p.41).

Le Space Opera à la française



Dans *Quantex*, tome 1 *Le Songe des Immortels*, Ludovic Albar pose son monde. Il faut dire que cette anticipation nous place au XXX^e siècle de notre ère, dans un système solaire ouvert à d'autres galaxies (de manière réduite toutefois), et surtout au cœur d'un écheveau politique des plus complexes et intéressants. Sur Terre, des hommes ont atteint l'immortalité grâce à la génétique. Sur Mars, une république idéale a tenté de se construire, mais peut-on faire confiance aux hommes ? Sur la Lune, la population s'épuise sous un blocus terrien aussi drastique qu'injustifié, alors que partout ailleurs dans la galaxie les pions se mettent en place, le terrorisme du MRVO accélérant les événements. Lewis Khandra, le meilleur agent martien est quant à lui chargé d'une mission sur Terre. Les enjeux sont énormes et le dépassent ; qui est-il vraiment ? *Quantex* (Mnémos, 20 EUR) est une vraie bonne surprise : anticipation politique de qualité, ce roman éclaire avec justesse les mécanismes qui conduisent à la guerre, tant dans un livre que dans la réalité d'ailleurs ! On attend la suite, que l'on espère juste un peu plus chargée niveau action.

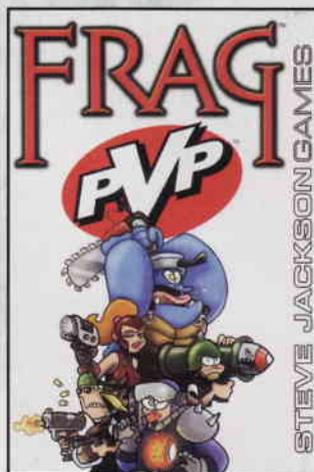
Lanfeust

Le jeu de rôle à paraître à la fin de l'année prendra la forme d'une encyclopédie (comme les deux déjà parues sur le monde de Troy), illustrée par Tarquin et Mourier, les

dessinateurs des séries Lanfeust et Trolls. Ce sera du D20 grand public, centré sur le fun et l'héroïsme, avec des scénarios, de l'humour et PAS DE NOUVELLES CLASSES DE PRES-TIGE, jurent-ils ! Des suppléments sont prévus pour 2004... Affaire à suivre.

Frag PVP

Après une adaptation *Deadlands*, le jeu vidéo-de-combats-sur-papier de SJ Games,



Frag, s'offre une nouvelle version : *Frag PVP*. Cette variante vous propose de jouer avec les héros du comics de Scott Kurtz, *PVP*. Ça reste du *Frag* et, si vous connaissez et aimez

les persos du comics, vous ne serez pas déçus. À noter que les héros sont fournis dans la boîte, sous forme de figurines en plomb ! Un effort qui méritait d'être souligné, d'autant qu'elles ont un look plutôt sympa...

Grand concours Thorgal

À l'occasion de la sortie de l'album *Le Barbare*, paru aux éditions Le Lombard, Backstab vous propose un grand concours.

1er, 2ème et 3ème prix : les 27 albums de la collection Thorgal, dessinés par Grzegorz Rosinski et scénarisés par Jean Van Hamme.

Pour participer, il suffit de répondre à la question suivante et de renvoyer le coupon, avant le 20 avril (le cachet de la poste faisant foi) à :

Backstab – Concours Thorgal
2, rue Lechapelais
75017 Paris

Question : quel est le pouvoir de Louve, la fille de Thorgal ?

Question subsidiaire : Thorgal a grandi parmi un peuple de fermiers célèbres pour leurs expéditions de pillage.

Mais portaient-ils des casques à corne ?

Nom : _____

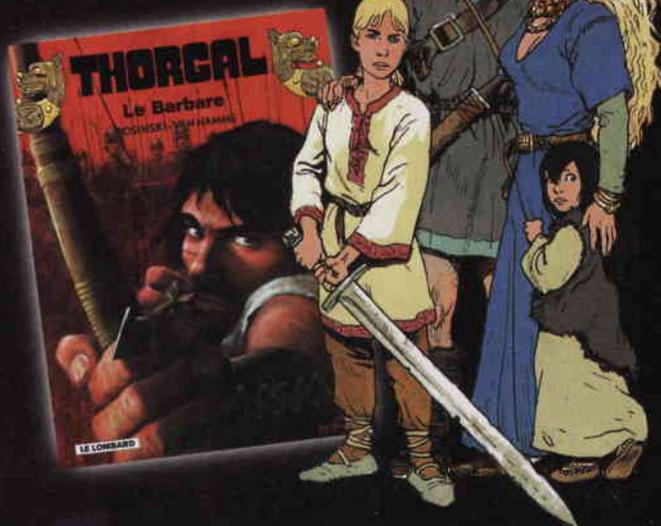
Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Tél. (facultatif) : _____ Âge : _____

Le magazine des jeux de rôles
backstab



LE LOMBARD

T.O.C.

Au fond de la folie...

Après un brillant premier tome qui posait une ambiance plus que malsaine grâce à des éléments certes classiques mais parfaitement maîtrisés (sous-marin, ancienne civilisation, nazis...), Sanctuaire revient avec *Le puits des abîmes* (Dorison, Bec, Les Humanoïdes Associés, 56p., 12,35 EUR). Le mystère commence à se désépaissir tandis que l'horreur commence à prendre forme. Le commandant Hamish est parti avec quelques hommes dans le sanctuaire à la recherche du premier groupe dont on est sans nouvelle. À bord, un gène du psychotisme semble se propager à tout l'équipage : difficile dans ces conditions d'y voir clair pour tenter de sauver ce qui peut encore l'être. June élabore bien un plan des plus hasardeux, mais même la plus infime des chances est une aubaine. Seulement il faudrait pour cela que le Sanctuaire et son principal résident soient d'accord, ce qui n'est évidemment pas le cas ! Peut-être un peu moins réussi que le tome 1, ce deuxième opus nous laisse assez sur notre faim pour que l'on attende la fin...

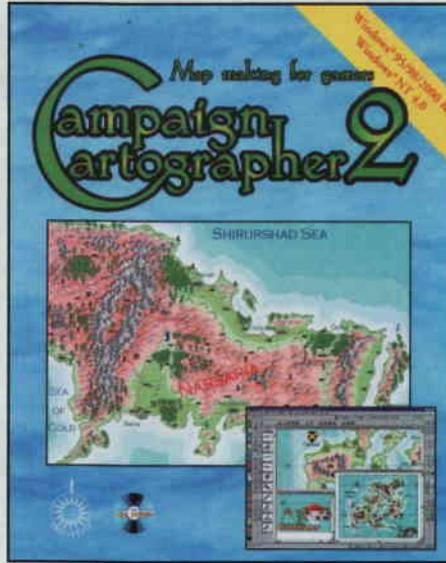
Vos cartes en 2 clics !

Bon d'accord, c'est un petit peu plus compliqué que ça. *CC2 Pro*, de ProFantasy Software, est cependant le logiciel qu'il faut pour réaliser des cartes de campagne *D&D* pratiques et moches. (Tout Greyhawk et tout Faerûn sont en format CC2 !) Peut-être pas

Knights of the Dinner Table

T.O.C.

Fatal Fumble est le troisième tome des aventures de ces chevaliers de la Table of the Salon traduit de l'américain par l'équipe du Yéti. Le principe en est simple : trois joueurs et une joueuse entourant un MJ, beaucoup de dialogues décrivant par le menu tout ce qui fait le charme d'une bonne partie de Donj' : dialogues hors jeu envahissants, minimaxage extrême, vieille rancune, des monstres, des salles et des trésors... Dans ce tome, Jolly R. Blackburn nous livre notamment une partie de "Risque" (toute ressemblance avec un produit existant...) des plus mémorables ainsi qu'une bataille pour une main maudite qui vaut son pesant de cacahuètes. *KODT* est fait par des rôlistes, ça se sent, mais on peut toujours regretter les dessins pitoyables et copiés/collés, ainsi que le prix (10 EUR), qui rendent ce produit peu abordable.



pour faire autre chose... J'ai eu beau m'écrier sur mon micro, je n'ai pas réussi à dessiner des cartes capables d'impressionner même moi quand j'ai bu.



L'interface n'est pas très intuitive - l'utilisateur non plus, certes - et pourtant le logiciel est indéniablement riche en fonctionnalités bien documentées. J'ai eu trop honte pour tester le service après-vente, mais il est bien là et il y a aussi une petite communauté d'utilisateurs qui mettent en ligne leurs icônes de villages ou leurs macros pour simplifier la tâche des cartographes fous... Il vous reste à déterminer si vous souhaitez mettre dans les 83 euros (keuf, keuf) pour acheter le logiciel par correspondance sur le site <http://www.profantasy.com>. Allez au moins faire un tour sur le site pour voir le genre de cartes qu'on peut obtenir. Bonus : le logiciel pour visualiser les cartes est téléchargeable pour pas un rond.

Engagez-vous

qu'ils disaient...

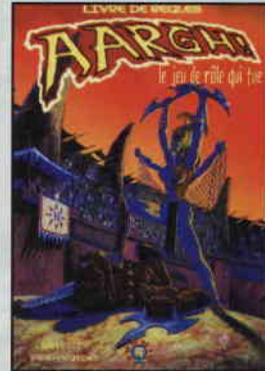


Un roman de Charlotte Bousquet intitulé *Lights, Camera, Revolution* (Asmodée, 2 EUR) accompagne la sortie de *C.O.P.S.*... Une occasion de plonger dans l'ambiance du jeu policier qui se déroule en Californie. On suit une équipe de cops

qui enquête sur une série de meurtres commis par un *serial killer* (je l'ai bien prononcé ?). Cependant, il faut parfois se méfier des pistes trop évidentes. Une excellente initiative qui aura une suite, espérons !

Chroniques du PLF

Le Paysage Ludique Francophone va s'enrichir d'un nouveau jeu méd-fan : *Aargh ! : le jeu de rôle qui tue !* Une présentation du



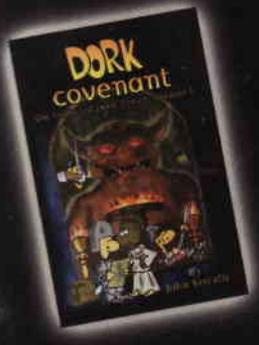
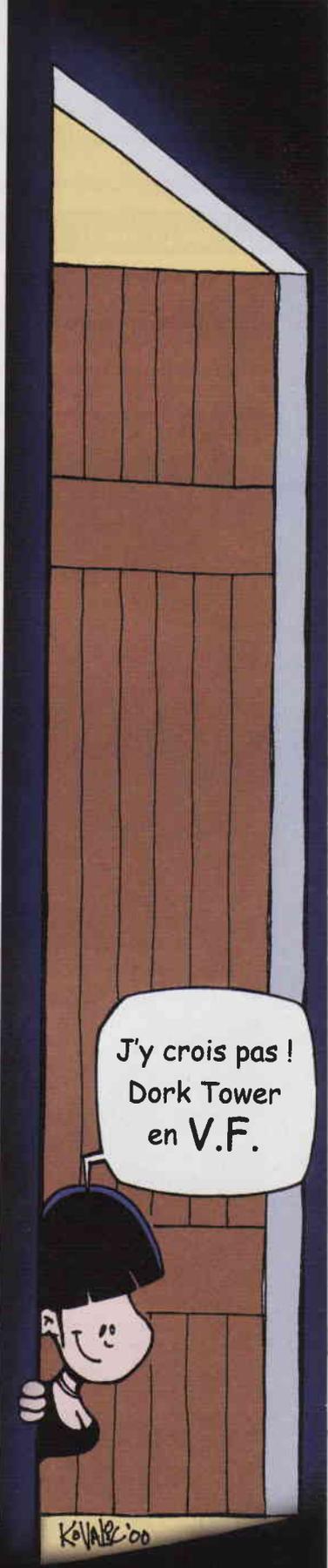
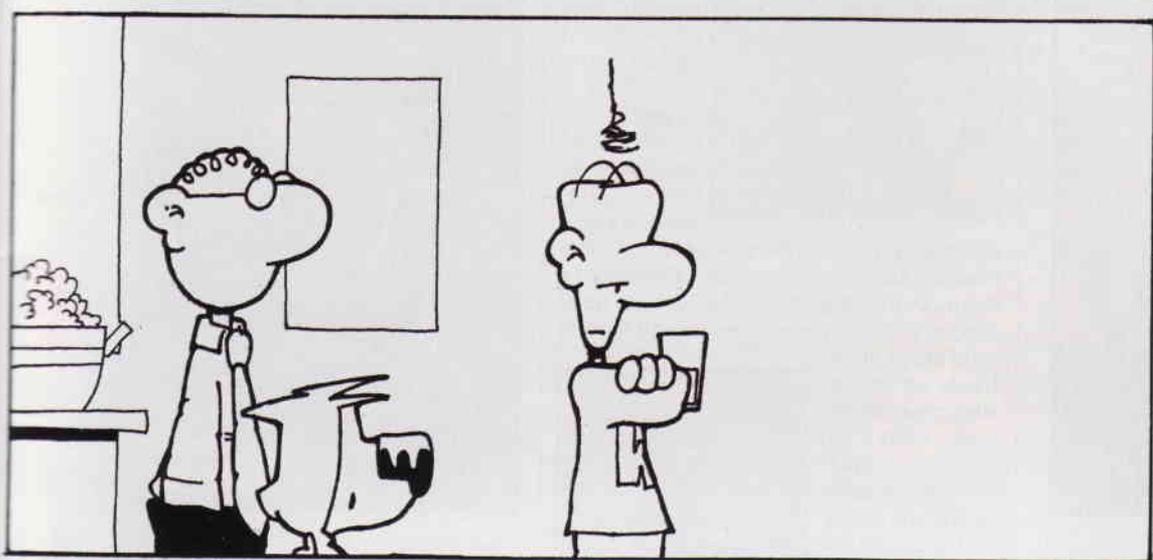
jeu, règles partielles comprises, se trouve sur le site <http://www.aargh.info>. Le jeu doit être publié en mars par la société Atomic Mix ; on en reparlera ? Mi-mars doit également paraître *Oxio* (Les Jeux du Poulpe, 38 EUR), un supplément

D20 décrivant une cité méd-fan sous toutes ses coutures. À suivre... *Khimaira* (64 p., 5 EUR), dont le n°17

est consacré à la Scandinavie, des trolls à Ingmar Bergman en passant par Thorgal, cherche un chroniqueur jdr : <http://www.lefantastique.net>. Le zine gloranthien *Les Érudits de l'Ambigu* n°3 (60 p., 6 EUR), spécial Pol Joni (des nomades de la passe du Dragon) est bien paru et disponible auprès de Philippe Sigaud, 14 impasse du Bureau, 75011 Paris ;



erudits.ambigu@free.fr et erudits.ambigu.free.fr. Le n°11 d'*Arkenstone* (32 p., 3 EUR), tout humour et poésie, fera lui le bonheur des Hauts Rêvants ; dragongceltic@yahoo.fr !



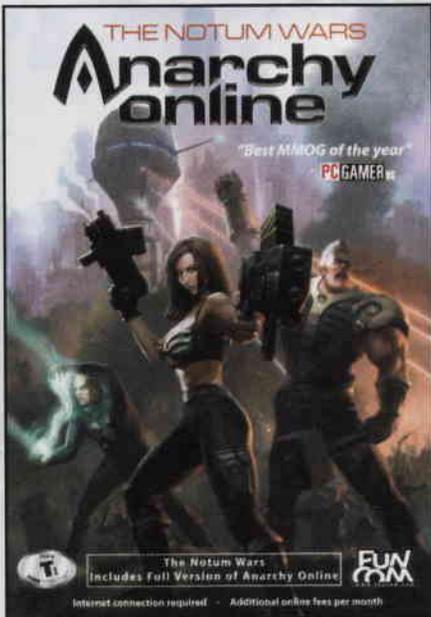
DORK TOWER

L'édition française, bientôt disponible
dans vos magasins spécialisés.



The Notum Wars

Ah ! Voici la première extension pour *Anarchy Online*... Pardon... Le "booster pack" comme préfèrent le dire ces messieurs de Funcom. La première véritable extension devrait seulement sortir vers juin 2003 aux



US. Ne criez pas à l'arnaque car le contenu est largement suffisant pour justifier l'argent investi ! Quoi de neuf ? Vous pouvez maintenant construire des tours de services qui vous permettront d'obtenir des bonus,

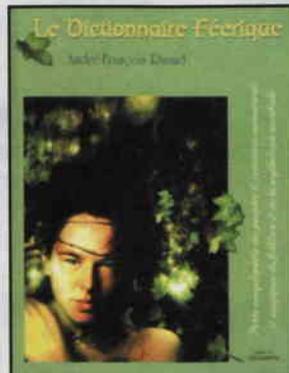


pour vous ou pour votre organisation... Ça à l'air tout bête mais maintenant les joueurs et les factions sont

impliqués dans une guerre continue pour la conquête territoriale du très vaste monde de Rubi-Ka (cf. le poster !). Vous pourrez menez l'assaut sur les tours ennemis... mais vous devrez aussi défendre la vôtre ! Pour ce faire, deux solutions, construire un deuxième complexe de tours de garde qui éliminera les intrus et protégera votre tour de contrôle... N'espérez cependant pas participer à la conquête/construction avant d'avoir atteint un HAUT niveau. Autre chose ? Oui, vous pourrez maintenant utiliser des commandes vocales pour économiser vos petits doigts, traverser le monde à bord d'un nouveau set de véhicules... Ça ne paraît pas beaucoup mais le concept du jeu est renouvelé et ça fait du bien ! Pour les nouveaux joueurs, pas grand-chose à exploiter hormis la nouvelle méthode de création

de personnage... Si, il y a aussi le mois d'essai offert et l'intégralité du jeu de base ! Hé, quand je vous disais que ça valait le coup !

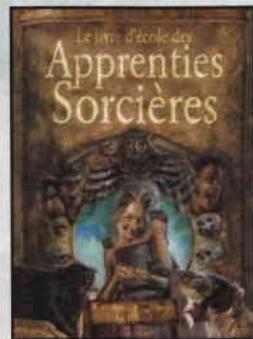
Féerie et Magie



C'est le grand retour de la fantasy. Entre *Le Seigneur des Anneaux* et Harry Potter, la magie et le petit peuple ont de nouveau le faveur du public. Pour ceux que la fantasy intéresse, il existe

quelques livres qui valent le détour. André-François Ruau propose chez L'Oxymore *Le dictionnaire féérique*... Le lecteur peut découvrir au gré des entrées le petit monde

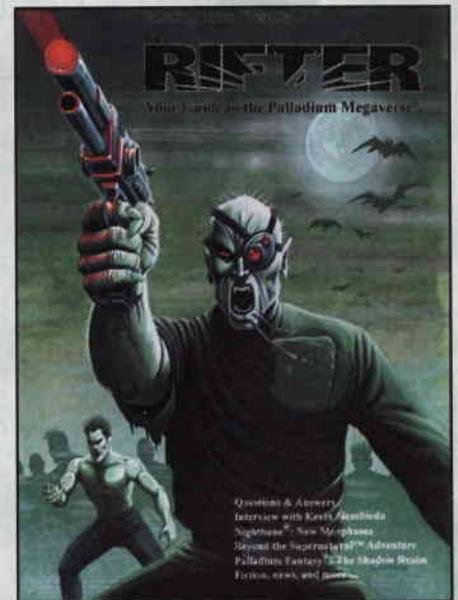
de la féerie. Il suffit de se laisser aller pour découvrir tout un monde merveilleux. On saute ainsi d'une définition à une autre pour le simple plaisir ou en vue d'une partie. Dans un autre registre, Pierre Dubois, elficologue réputé, propose un *Almanach sorcier* illustré par René Hausman (qui expose en Belgique, cf. Entre Nous) édité par Synapse Graphic. On découvre pour chaque mois de l'année, des proverbes, des légendes, des dictons. Une occasion de redécouvrir le folklore



de nos campagnes. Enfin pour ceux qui seraient plus portés sur la magie, Albin Michel édite *Le livre d'école des Apprenties Sorcières*. Magnifiquement illustré, ce livre propose la somme des connaissances accessibles aux apprenties. Piochant dans toutes les traditions, Katherine Quenot propose une vraie bible pour les joueurs. Magnifiquement mis en images par Civiello, ce livre d'école est une vraie réussite.

The Rifter # 20

Le vingtième numéro de *Rifter* nous apprend entre autres que *Rifts Atlantis* s'est vendu à 100.000 exemplaires. Ça fait songer... Et le patron de Palladium Books promet de continuer sa production prolifique. Keep up the good work !



T.O.C.

Suivez la ligne jaune

Avec *La piste des Ombres*, Tirbuce Oger nous gratifie d'un western de grande qualité, qui bénéficie de sa science des cadrages et de ses choix de couleurs judicieux. De plus, il marque de sa patte sentimentale un récit qu'il a voulu violent, à l'image de l'époque. *Les Écorchés* est le troisième tome de la série (Vents d'Ouest, 56p, 12 EUR). On y suit un Natanaël de retour parmi le monde des vivants, qui de rencontres en rencontres s'entoure d'une vraie bande d'amis : William et Andrew, les deux homosexuels qui se cachent d'un passé horrible et d'un présent sans pitié, Betty Timberline, la jeune prostituée rousse avide de vie et d'amour, accompagnée de son jeune frère Daniel, un peu dérangé. La vie semble sourire à Natanaël, mais c'est sans compter les Pierres qui ne veulent pas quitter le jeune Blanc et c'est un peu vite oublier que California Joe est aussi efficace qu'inflexible. Moi, j'adore tout simplement ! A noter qu'un cahier graphique de 8 pages est offert dans le premier tirage.

Grzegorz Rosinski

Ses œuvres sont disponibles dans toutes les bibliothèques municipales... Grzegorz Rosinski a dessiné la saga de Thorgal, scénarisée par Jean Van Hamme. De passage à Paris (il habite en Suisse), il s'est aimablement prêté au jeu des questions et réponses.

Backstab — Jean Van Hamme au scénario et vous au dessin, chacun reste à sa place ?

Grzegorz Rosinski — J'ai de la chance de travailler avec de grands professionnels. Cela facilite les choses, on peut éviter les discussions inutiles. Je ne découvre le scénario

qu'une fois qu'il est fini. Jean Van Hamme et moi ne parlons pas du boulot lorsque nous nous voyons. Je me sens très à l'aise comme ça. Il est facile de tuer l'idée de l'écrivain par la violence des formes et j'essaie d'éviter ça. De même, je déteste les indications pour dessiner. Celui

qui fait ça me tue toute ma sensibilité en suggérant quelque chose qui n'appartient qu'à moi. Chacun sa liberté.

BS — Jean Van Hamme est seul au scénario, d'accord. Mais Thorgal a des valeurs. Les partagez-vous ?

GR — Nous avons les mêmes principes moraux, à propos de la responsabilité, de la famille. Rien de ridicule, mais de nos jours on a perdu l'habitude de la morale et tout. On commence à mordre du type qui dit ça. Mais *Thorgal* n'est pas didactique, nous ne sommes pas des profs.

BS — Le scénario ne tourne-t-il pas d'ailleurs en rond ? Thorgal passe sa vie à se libérer de l'esclavage pour retrouver sa famille...

GR — Tout est programmé, même certains repos. C'est un peu injuste, d'ailleurs. Jean Van Hamme peut faire un scénario de plus en plus intéressant, mais moi je ne dois pas changer. Je n'ai pas le droit de changer parce que les lecteurs vont me tuer. Chaque fois que j'essaie d'améliorer le dessin, le retour des lecteurs est mauvais.

BS — Sur quel format travaillez-vous ?

GR — Sur ma dernière BD, je travaille en A1 (1m x 72 cm). C'est plus pratique pour peindre, mais le format normal utilisé pour *Thorgal* est 36,5 x 51cm.

BS — Quel est l'avenir de la série, si Jean Van Hamme confirme son retrait ?

GR — La première série de *Thorgal* comptera trente albums. Après, probablement, les enfants prendront la relève. Avec des scénarios d'une telle qualité que ceux de Van Hamme, oui j'ai envie de faire la seconde série ! On verra... Je reste dans les années soixante, mon esthétique et mon sens du *design* viennent de cette époque. Pour être compétitif, il faut pourtant se renouveler, connaître son époque. Mais les parents ont toujours Thorgal à l'esprit. D'ailleurs, je dédicace beaucoup d'albums à des enfants nommés Thorgal, Jolan ou Aaricia !

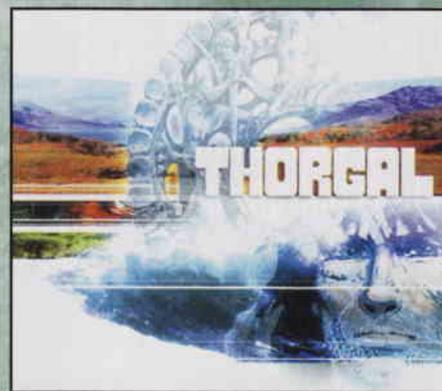
Piotr Rosinski est mandaté par son père pour s'occuper de l'image de Thorgal. Il nous fournit quelques précisions sur les multiples déclinaisons du héros.

Musique — Il existe un album *Thorgal*, qu'on pourrait comparer à du *Deep Forest*.

Jeu de cartes à collectionner — En polonais seulement, désolé, ce jeu sorti il y a un an ou deux fait paraître-il un tabac dans la patrie de Grzegorz Rosinski.

Jeu vidéo — Le jeu PC est paru chez Cryo l'automne dernier (bientôt sur Playstation 2). **Originalité** : en progressant dans l'aventure, le joueur découvre les planches d'une bande dessinée originale qui raconte l'histoire qu'il est en train de vivre. Les planches tiennent aussi lieu de sauvegardes.

Film — Les droits ont été vendus. Le film doit



être produit par la société parisienne Playtime, " sous le haut patronage de Pathé ". Le scénario vient d'être fini.

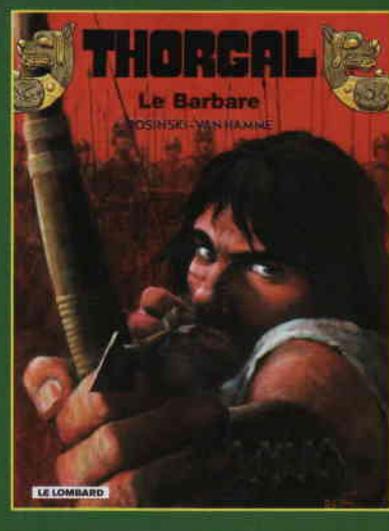
Exposition — À l'heure où paraîtra ce Backstab, soit vous aurez admiré les œuvres de l'exposition Rosinski à Angoulême, soit vous devrez voyager pour la rattraper quelque part en Europe (à Bruxelles notamment).

Propos recueillis par Bertrand Bès et Cyril Pasteau

http://www.thorgal.com

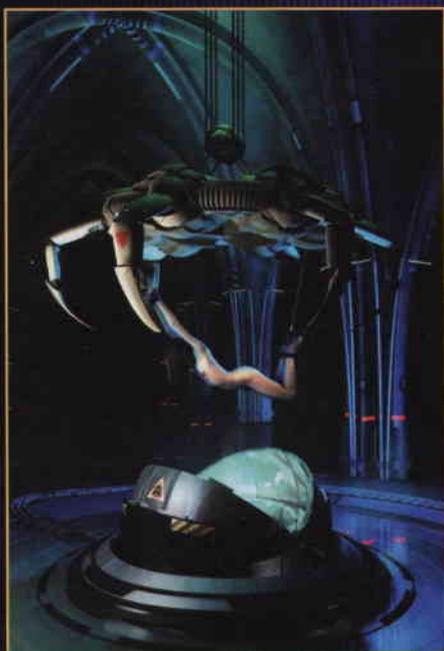
Le Barbare

Vingt-septième opus de la série, ce dernier album conte les mésaventures de la famille du viking Thorgal loin de leurs mers nordiques d'origine, dans un Empire byzantin peuplé d'aristocrates pervers et de soldats brutaux. Une fois n'est pas coutume, la civilisation montre ses mauvais côtés et l'État est une institution vouée à la perpétuation des plaisirs dépravés d'une caste arrogante. Depuis *La Magicienne trahie* (1977), Thorgal se bat l'arc à la main pour préserver sa liberté. Liberté qu'il met au service de son épouse Aaricia et de leurs enfants Jolan et Louve, sans oublier leurs compagnons de route du moment, Ilyena et Tiago.



Mi-chair, mi-machine

Quand un homme rejoint la machine, ce n'est plus tout à fait une créature naturelle et pas tout à fait un robot, c'est un cyborg.



Vous en connaissez certainement un dans votre entourage, car les cyborgs sont parmi nous. Ce sont par exemple des hommes qui prolongent leur vie au-delà de ce que la Nature voulait leur allouer en faisant remplacer leur cœur par une version artificielle. Sont-ce pour autant des hommes sans cœur ni sentiment ? Non et pourtant le mot "cyborg" est connoté négativement. Le cyborg, c'est Dark Vador, il écrase les fleurs, tue les gens, recycle son urine et est nourri de nutriments synthétiques distillés inodores.

Cyborg pride !

Le fait est pourtant que les cyborgs ont le vent en poupe. Parce qu'une longévité accrue et une mémoire infailible (deux exemples de perspectives à terme ouvertes par la cybernétique) sont des arguments de vente incomparables. Stephen Hawking a suggéré en 2001, pour parer au danger que peuvent représenter les intelligences artificielles futures ⁽¹⁾, d'investir énormément dans la recherche des relations entre le cerveau humain et la machine. Pour ne pas être mis en compétition avec la machine, il faudrait devenir une machine ou, en tout cas, il faudrait pousser la relation symbiotique avec la technologie jusqu'à un niveau jamais atteint jusqu'ici. L'alternative est d'éliminer les machines et de concevoir un système qui puisse s'en passer en recourant à des surhommes (c'est le cas de l'univers de *Dune* après le Jihad butlérien). D'ici quelques siècles, restera-t-il sur cette planète un seul humain qui ne soit pas un cyborg ? Il reste à espérer que la

société ne soit pas alors sous l'emprise d'une dictature politique ou commerciale, sinon notre premier implant sera un code-barres...

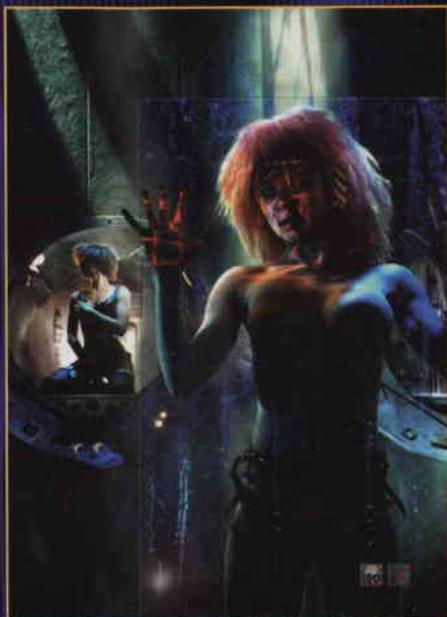
Le cyborg dans la vie réelle

Kevin Warwick (université de Reading, GB) s'est implanté une puce dans le bras en 1998. Les portes s'ouvraient automatiquement devant lui et les pièces dans lesquelles il entraît lui disaient bonjour. Il a poussé l'expérience un peu plus loin l'année dernière avec le projet Cyborg 2.0. Le dispositif implanté dans son bras lui a permis de contrôler un fauteuil électrique et une main artificielle et lui a permis de recevoir des sensations artificielles. Ce n'est pas encore l'interface directe avec le cerveau, mais avec son matériel, le Dr Warwick communique déjà directement par la pensée avec son ordinateur.

<http://www.kevinwarwick.com>

Le cyborg en jeu de rôle

Les jeux de rôle qui ont introduit la cybernétique dans leurs règles ont voulu limiter ses effets pour éviter un déséquilibre du jeu. Suffirait-il de pouvoir se le payer pour devenir beau, fort, intelligent et noctalope ? Le cyborg a donc toujours le désavantage de perdre sa part d'humanité, ses émotions. C'est le cas à *Shadowrun* avec l'Essence, à *Trinity* avec le déséquilibre psionique, à *Cyberpunk 2013*, etc. Dans *Rifts*, être un cyborg limite la possibilité de lancer de la magie. À *Star Wars D6* (souvenez-vous de Lobot dans la Cité



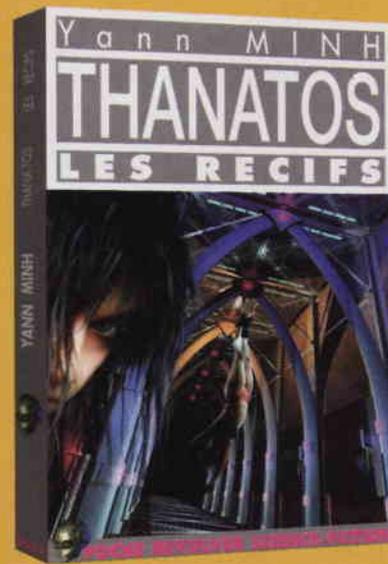
des Nuages) les implants cybernétiques font courir le risque de tomber du Côté Obscur. La situation est un peu différente à *Mage : L'Ascension*. Là, les cyborgs existent au sein de la Technocratie, mais leur existence est encore considérée par le public comme étant de la science-fiction et la réalité consensuelle s'en prend à eux s'ils se montrent devant des Dormeurs.

Les concepteurs de jeux se sentent donc obligés de limiter les avantages techniques procurés par la cybernétique, généralement en la rendant déshumanisante. Il pourrait être intéressant de considérer un monde où être un cyborg n'apporte pas de désavantages moraux ni même sociaux (ces derniers peuvent être contournés de toute façon si la part de machine est invisible à l'œil nu). Dans ces conditions-là, qui ne voudrait

Cyberpunk forever

Non content de présenter des galeries d'images magnifiques dont certaines ont été extraites de son film *Haime* (1992-1996), le site de Yann Nguyen Minh est un bon point de départ pour toute recherche concernant les fantasmes du cyberpunk. Dernière nouveauté : son roman *Thanatos : Les Récifs* (Florent-Massot, épuisé), où convergent à la fois l'univers du cyberpunk et celui du sadomasochisme extrême (lire : *cyber-snuff movies*), vient d'être mis en ligne. Attention, c'est trash.

<http://www.yannminh.com>



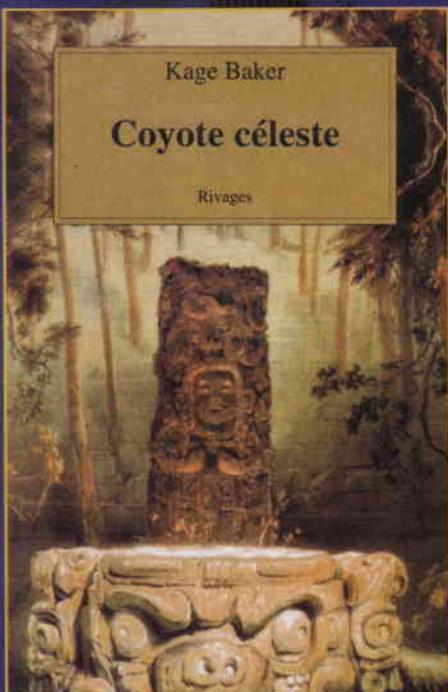
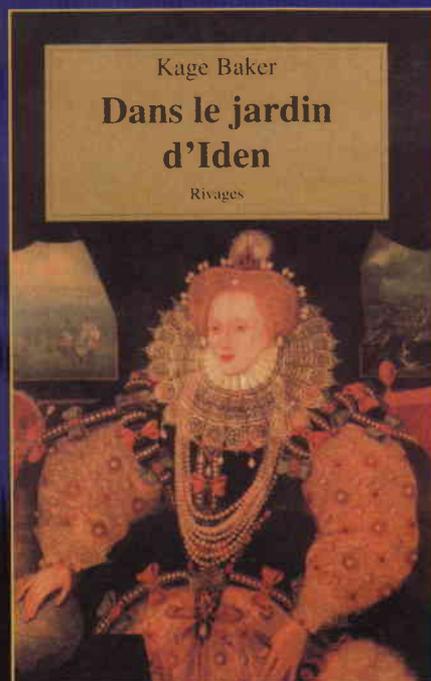
pas être un cyborg et bénéficier d'une meilleure vue, d'une mémoire éidétique et d'une santé parfaite?

Le facteur discriminant, comme bien souvent, pourrait être la richesse. Les pauvres n'auraient pas les moyens d'acheter autre chose que de la cybernétique bas de gamme, voyante, tandis que les riches bénéficieraient d'implants perfectionnés et totalement compatibles avec une apparence humaine.

Bonnes idées à reprendre

Kage Baker, avec *Dans le jardin d'Iden* (302p. 21 EUR) et surtout (plus rigolo !) *Coyote céleste* (Rivages, 276p., 19,95 EUR), présente une compagnie du 24^{ème} siècle, Dr. Zeus, qui a inventé le

espèces. Les extros sont des humains qui ont choisi de quitter le plancher des vaches pour évoluer dans l'espace, divergeant physiquement



voyage dans le temps (vers le passé, horriblement coûteux) et l'immortalité (par un procédé traumatisant qui ne peut être effectué que sur des bébés). Dr. Zeus, tout simplement, remonte au Néolithique, transforme de petits Cro-Magnons et Néandertaliens en cyborgs immortels, leur confie les clés et repart dans l'avenir. Les nouveaux agents de la Compagnie, dotés de tout le savoir du futur, remontent les siècles en évitant d'interférer avec les grands événements et en accomplissant les basses besognes de la Compagnie. Un régal et une mine d'inspiration même pour un jeu médiéval-fantastique, moyennant quelques adaptations. Le contrôle exercé par Dr. Zeus sur ses créations peut inspirer des personnages désireux de se révolter et de se cacher dans l'Histoire non écrite, par exemple. Dan Simmons, dans la série des Cantos d'Hypérion, un classique incontournable (même si la qualité baisse de volume en volume), présente la séparation du genre humain en plusieurs sous-

d'avec le tronc commun de l'humanité. Certains ont des ailes portées par les vents solaires... Voici un concept tout trouvé de "mutant technologique" pour l'univers de la Guerre des étoiles ou celui des Métabarons. Par ailleurs, le cybride est un petit peu l'inverse du cyborg : une intelligence artificielle qui s'incarne en être de chair et de sang.

Enfin, sou-



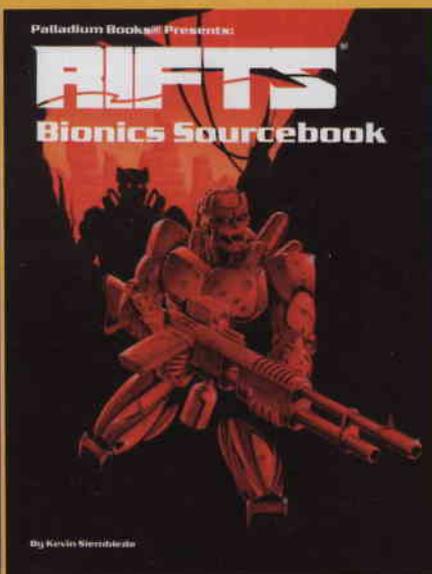
venez-vous... Cobra et son psycho-gun, Robocop et ses troubles de la mémoire, l'Homme qui valait trois milliards, tous les hommes transformés par les Seigneurs de l'Instrumentalité de Cordwainer Smith (saga de SF poétique inoubliable), Toby et ses implants oculaires... Cela pourrait être votre prochain personnage ! Pour conclure sur un petit URL : <http://www.brunching.com/cyborger.html> permet de savoir ce que signifierait votre nom si vous étiez un cyborg.

(1) Comme le TechnoCentre dans les Cantos d'Hypérion.

C.Y.R.I.L.: *Cybernetic Ytterbium Repair and Infiltration Lifeform*
Les illustrations sont extraites du site web de Yann Minh.

Bionics Sourcebook

Ce mega-sourcebook de 112 pages compile toutes les informations parues à ce jour sur les cyborgs dans l'univers de *Rifts* et en rajoute une nouvelle couche. La cybernétique et la bionique, comme le reste dans ce jeu, sont des fourre-tout immensément fun. On découvre des kilomètres de classes de personnage et d'implants saugrenus. Les *cyber-snatchers*, les *slave borgs*, la cybernétique de contrebande russe et la high tech nipponne, les centaures cyborgs, les holsters à la Robocop, la CB dans l'oreille, les ailes cybernétiques, la bionique technomagique, tout y est... *Bionics* vaut le détour. Même si vous ne jouez pas à *Rifts* mais que vous cherchez des idées sur les cyborgs, parce qu'il y a très peu d'éléments de background mais surtout des règles, qui peuvent inspirer des personnages (non) joueurs cools ou des éléments de scénarios.



Supplément en anglais pour *Rifts*.
Édité par Palladium Books.
Environ 15 EUR – Disponible.



Gurps Transhuman Space : un jeu bien "singulier"...

Des univers de SF en JDR, il y en a pourtant des tonnes. Mais des comme ça, relativement peu. En plus d'être de très bonne qualité, plein d'idées et bien écrit, Gurps Transhuman Space dépeint notre avenir avec une approche originale. Entrez dans un futur où résonnent nos problèmes contemporains et leurs aboutissements, chaotiques ou utopiques : cybernétique et biotechnologie à gogo, sur fond de conquête spatiale...

Quelques secondes dans le Futur : 2100...

L'univers de *Gurps Transhuman Space* est à la fois très semblable et très différent des univers de SF ou de Space Op classiques. Similaire, dans le sens où la toile de fond reste celle de la colonisation spatiale, de la création de nouvelles sociétés humaines, et de conflits corporatistes pour l'exploitation des matières premières de l'univers.

Mais cet univers-là est, finalement, très proche du nôtre, comme si la technologie avait poursuivi son développement exponentiel sans résistance : 2100, c'est la porte à côté.

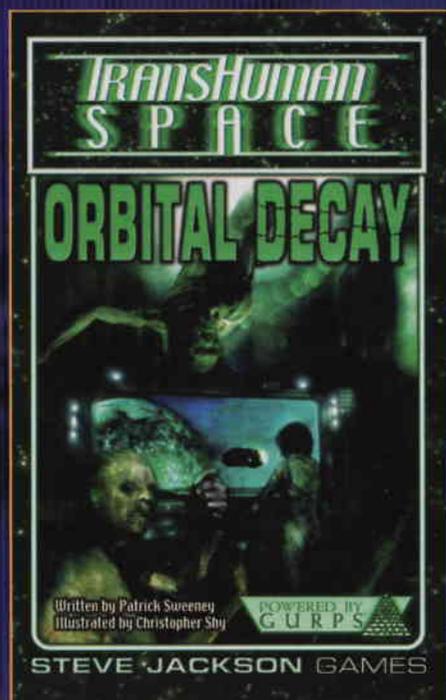
L'idée est, conformément aux théories "transhumanistes" et extropiennes (cf. Backstab 24), d'imaginer que les technologies humaines mèneront l'humanité à un nouveau stade d'évolution, où la frontière entre l'homme et la machine ne sera plus. Et avec optimisme s'il vous plaît ! Un peu d'utopie ça ne fait de mal à personne...

Cyber-SF ?

Cyber me direz-vous ? C'est vrai. Mais Bio-tech, Nano-tech et Hard Science aussi. Pas besoin d'hommes verts ou de Klingons ici. Toute la force de *Gurps Transhuman Space* est d'avoir su digérer le cyberpunk sauce SF, pour relier directement son univers à nos problèmes contemporains : biotechnologie sans limite, nanotechnologies omniprésentes, marketing tournant à la mémétique, corpos interplanétaires, etc.

Les règles

Côté moteur de jeu maintenant. C'est du *Gurps* pur et dur ! Bien fait, mais du *Gurps* quand même. Autant dire que les joueurs francophones de ce système ne sont pas légion... Franchement, cela ne doit pas vous arrêter. La version hard-cover inclut un *Gurps Lite*, un système minimal qui vous suffira pour jouer. Mais c'est avant tout l'univers et les idées qu'il développe, qui sont intéressants, donc rien ne vous empêche de les adapter à un autre jeu. Dans le livre de base, le système décrit en détail toutes les facettes de l'univers, des mutations biotechnologiques bénignes aux stations orbitales. Tout est clair, bien foutu et cohérent (pour les vieux routards, les NT de *Gurps* en prennent un peu plein la tête, mais on s'y retrouve quand même).

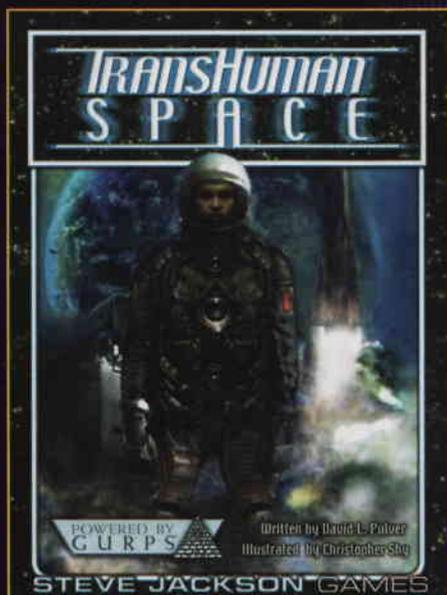


Comme tout un chacun vous pourrez vivre sur Mars, mais il vous restera à déterminer si vous avez des implants, si vous êtes assisté par une I.A. pour certaines tâches ou même si vous n'êtes qu'un *Ghost* de vous-même, downloadé dans un Bioroid (*Biological Android* : un corps humain obtenu grâce aux biotechnologies, manipulé génétiquement et décérébré), voire même dans un *Cybershell* (un corps cybernétique). C'est important, car dans ce dernier cas, l'essaïm de mini-bots de la taille de mouches, qui vous suit partout est, peut-être, le staff de maintenance de votre organisme...

L'élimination des maladies génétiques est devenue un standard, l'amélioration de la santé, du physique et des capacités mémorielles des embryons également, pour les couches les plus riches de la population. Bienvenue à Gattaca, dites-vous ? Exactement. Mais plus encore : la *panropy*, la transformation biotechnologique du corps pour adapter l'homme à la vie extraterrestre facilite d'autant l'exploration spatiale (biochimie adaptée à la vie en apesanteur par exemple) et plus rien ne vous empêche de naître avec une légère fourrure si vos parents vivaient en zone polaire.

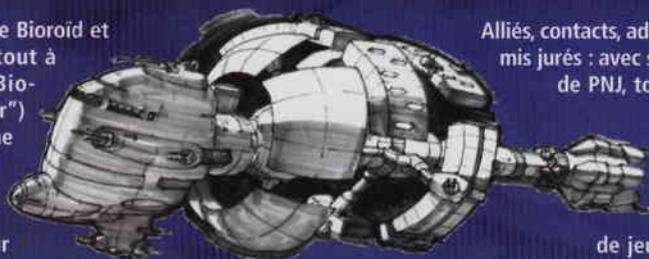
Ontologie, métaphysique et Bioroids...

Des problèmes d'éthique ? Pas tant que ça finalement. Profondément optimiste, *Gurps Transhuman Space* nous décrit une société qui, par-delà certains interdits, s'est trouvée un équilibre et des lois, une manière d'accepter ses nouvelles capacités avec un minimum de heurts. Même si la



Passons la conquête spatiale, les planètes terraformées, les vaisseaux, les robots à gogo et tout, pour nous concentrer sur ce qui fait l'originalité de ce jeu. La particularité de *Gurps Transhuman Space* est, à la base, liée à l'optique dans laquelle a été écrit le background.

frontière entre Bioroïd et esclave (surtout à cause des "Bio-roids de plaisir") est encore une controverse, de même que les débats sur l'âme et la valeur métaphysique d'un "Ghost", la Fifth Wave, le dernier stade de l'humanité, a trouvé un équilibre où la majorité de la population trouve son compte et ses repères.



Bizarre ? Dérangeant ? Sûrement, mais c'est bien le but de ce jeu, qui vous dépeint de l'intérieur, et avec tous les paradoxes que cela suppose, une société qui a éliminé toute distinction entre l'homme et ses technologies, entre la chair et le fonctionnalisme. Essayez, vous verrez, la vraie question sous ce jeu est partout dans son univers hallucinatoire : qu'est-ce que l'humain ?

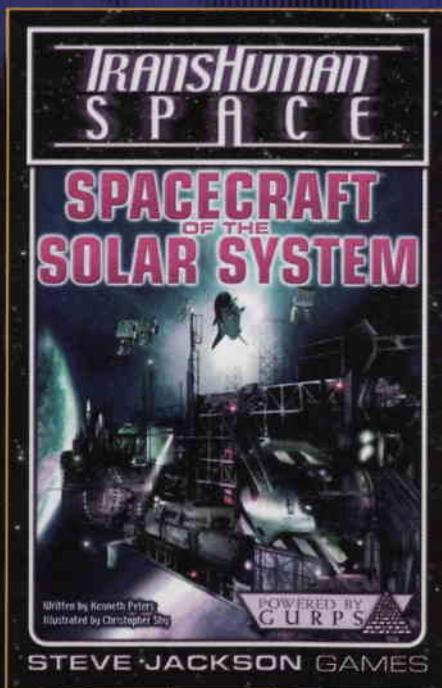
La boutique de jeux la plus proche ?

La gamme compte à ce jour un livre de base et quatre suppléments. Les voici décrits ci-dessous, non pas par ordre de parution, mais en fonction de leur intérêt ludique :

Transhuman Space existe en deux versions : couverture souple ou couverture dure (44 Euros). Elles sont toutes les deux en intérieur quadri, avec de superbes illustrations de Christopher Shy. La seconde est un peu plus chère, mais a une couverture de toute beauté et inclut une version de *Gurps Lite*. Quitte à tenter l'aventure, optez pour l'édition luxe, vous ne le regretterez pas.

Alliés, contacts, adversaires, ennemis jurés : avec sa cinquantaine de PNJ, tous inventifs et hauts en couleur, *Personnel Files* peuplera votre univers de jeu de véritables personnalités (pour un prix très abordable). Un superbe outil, qui donne en même temps vie à une dizaine de factions desquelles sont tirés les personnages, de l'Agence de Consulting Barymore aux troupes de choc de FT Epsilon 4. (17 EUR seulement)

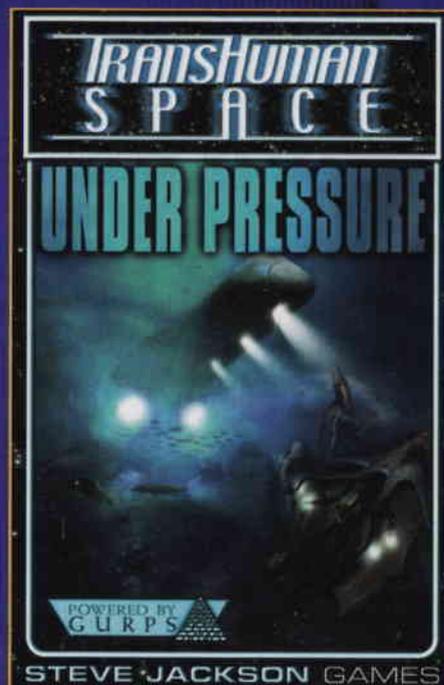
Orbital Decay vous décrit en détail une station spatiale en orbite autour de la Terre. Traitée comme un décor de campagne à utiliser, cette



base étrange vous permettra d'injecter un soupçon d'horreur dans l'univers déjà pesant de *Gurps Transhuman Space*. C'est très bien fait et prêt à l'emploi. De quoi donner un second souffle à vos parties !

Fifth Wave vous décrit en détail la Terre de 2100. Un supplément important et utile, car c'est ici le berceau de la nouvelle humanité, ici que se décide et se concentrent à outrance les dernières innovations, nanotechnologiques et mémétiques en tête. La vie courante sur Terre, un atlas géopolitique complet et le Net de 2100. (30 EUR)

Spacecraft of the Solar System se borne à décrire une trentaine de vaisseaux spatiaux, avec caractéristiques techniques et équipages. J'ai toujours trouvé ce genre de suppléments inutiles pour un jeu de SF : c'est un peu l'équivalent de décrire des villages à la pelle dans un univers med-fan. Les



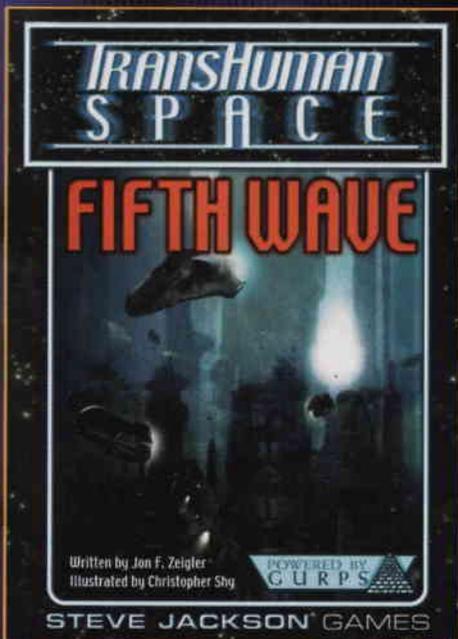
meneurs peuvent le faire eux-mêmes, même si ce supplément est bien fait et offre quelques bonnes idées (comme le bio-ship "Nadezhda", vaisseau mi-mécanique mi-organique.) Le seul supplément dispensable du lot. À réserver à ceux qui deviendront accros... (14,50 EUR)

7.7

Une gamme qui a de l'avenir...

La gamme de *Gurps Transhuman Space* n'est pas près de s'éteindre ! Soutenue par des fans et des auteurs plus que motivés par leur univers, elle va dans les mois à venir s'agrandir d'une demi-douzaine de nouveaux suppléments. Le premier, *In the Well*, décrira essentiellement la vie sur Mars, avec l'histoire de sa colonisation et ses planètes voisines.

Ensuite *Deep Beyond*, écrit par David Pulver lui-même, recentrera la problématique de l'univers autour du phénomène de "Singularité". Plus tard, *Broken Dreams* nous ramènera sur Terre, *Under Pressure* nous fera découvrir la colonisation des fonds marins, et *High Frontier* sur la vie qui règne sur la Lune et en orbite autour de la Terre. Pas de quoi s'inquiéter pour le suivi !



Mémétique appliquée

Vous ne le connaissez peut-être même pas, mais David Pulver connaît votre futur ! Ce Canadien, fan d'anime et de SF, a déjà écrit une cinquantaine d'extensions de JDR, participant notamment à l'évolution de Gurps et de la ligne Tri-Stat de Guardians of Order. Entretien sur son dernier bébé génétiquement modifié : Gurps Transhuman Space.

Backstab : avant Gurps Transhuman Space (GTS), tu avais écrit Gurps Biotech, n'est-ce pas ?

David Pulver : En effet. *Biotech* était sur le futur des biotechnologies. Pour le rendre encore plus intéressant, j'y avais ajouté quelques idées sur un avenir possible où la génétique et la nanotechnologie seraient devenues courantes, offrant des personnages iconoclastes. Je trouvais urgent de réfléchir sur un futur de ce type : les autres jeux SF étaient enfermés dans un clivage Space Opera ou cyberpunk - les genres des années 60 ou 80. Je voulais faire quelque chose de différent.

Backstab : comment est né le projet de publier GTS, et comment as-tu été impliqué dans sa réalisation ?

David Pulver : j'ai repris l'idée que j'avais eue pour *Gurps Biotech*, et je l'ai développée vers ce concept d'univers "trans-humain". Steve Jackson Games a aimé, mais ils m'ont demandé d'étendre l'idée à une gamme entière ! Ils m'ont embauché pour la développer et je l'ai fait, avec l'aide de Sean Punch, le responsable de la gamme *Gurps*. J'ai écrit moi-même *GTS* et *Deep Beyond*. On a réuni une équipe de tra-

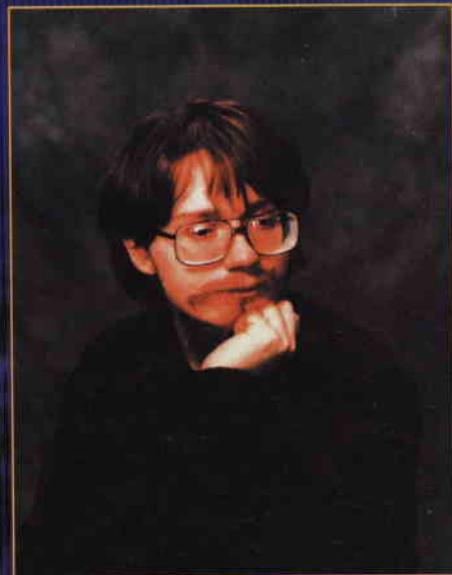
vail avec quelques-uns des meilleurs auteurs du milieu, qui ont écrit et contribué à l'évolution du background : Jon F. Zeigler, Jonathan Woodward, Phil Masters, John Snead, et un peu plus tard, Patrick Sweeney, Kenneth Peters, David Morgan-Mar, Constantine Thomas et Jamais Cascio. Résultat : on a actuellement une douzaine de livres, écrits ou en production !

Backstab : il n'y a pas tant de liens entre l'univers de GTS et la pensée actuelle des groupes extraterrestres ou trans-humains contemporains. La Singularité, par exemple, n'a pas encore eu lieu dans le jeu. Voulais-tu te couper de références contemporaines ?

David Pulver : *GTS* parle de la transition entre humanité et post-humanité. La Singularité, le point où la technologie transformera le futur en quelque chose de transcendantal, au-delà de notre compréhension, peut toujours arriver ! Ce sera plus présent dans *Deep Beyond*, où des intelligences non humaines et d'autres organisations connexes, essaient de provoquer cette transformation. Alors que d'autres mènent le combat contraire ! J'aime à penser que *GTS* dépeint le processus "réel" et désordonné du trans-humanisme, la route accidentée vers la Singularité, plutôt que les aspects utopiques de ce qui se passerait après. On s'intéresse à des technologies, comme l'impression en 3D, les robots de taille insectoïde, la réalité virtuelle, qui changeront notre monde de manière radicale, avant même qu'à grande échelle, un "Âge de Diamant" des nanotechnologies ne devienne manifeste.

Backstab : il y a pourtant un côté "utopique" dans ces années 2100 : la manière dont la science est décrite, dont les conflits sont résolus, l'humanité se responsabilise un minimum... Ta vision personnelle de notre futur est-elle aussi optimiste ?

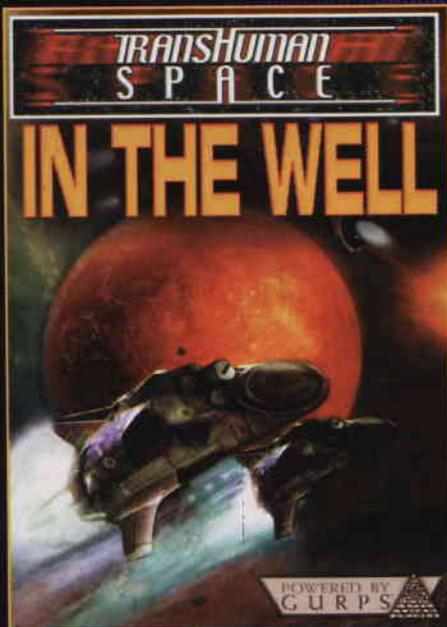
David Pulver : trop de jeux ont opté pour un futur "dark". Je voulais en créer un qui offrait de l'espoir et un sens du progrès. Mais je ne dirais pas que c'est une utopie ! Pour certains,



ce futur est un cauchemar : ingénierie génétique de masse, esclavage des intelligences non humaines, etc. L'élément le plus optimiste est le succès du programme spatial, la colonisation de nouveaux mondes. Je voulais que *GTS* se libère des paradigmes "médiévaux" qu'on retrouve dans tous les traitements du genre, qu'on a vus dans les jeux précédents. L'idée que la transformation du corps corrompt l'âme ou l'esprit, que les biotechnologies et les machines pensantes doivent être éliminées pour le bien de l'humanité, ou que la Terre développera un gouvernement mondial (une idée qui rappelle la pérennité médiévale du modèle de l'Empire Romain). Je ne crois pas qu'on ait besoin d'un autre univers tourné vers son passé, vers des races antiques ou un empire déchu pour des secrets technologiques, etc. Je voulais montrer la capacité qu'a l'homme à progresser, à se dépasser, à évoluer. Même si c'est vers quelque chose qui n'est plus humain !

Traduction : 7.7

Photo aimablement fournie par David Pulver.
Illustrations de Christopher Shy, © SJ Games.



Bibliographie

David Pulver a plus de 50 extensions de JDR à son actif. Une petite sélection ?

Gurps Transhuman Space
Gurps Bio-Tech
Gurps Reign of Steel
Gurps Mecha

Big Eyes Small Mouth 2nd Ed
Tenchi Muyo
Bubble Gum Crisis ; Before and After

• www.3.telus.net/dlpulver/
• www.sjgames.com/transhuman/

Pat & Chris

Les Chroniques du ChaOs, Oblivion, Archipels, c'est eux. Depuis des années, leurs scénarios un peu borges, paféchris-tiques quoi sont populaires autour des tables de jeu. Patrick Bousquet et Christophe Debien passent à table. Une rencontre placée sous le triple signe de l'andouillette et du rosé.

Backstab — Vous êtes tous les deux bruns, habillés en noir et docteurs en médecine. Vous dites quoi aux gens pour vous distinguer ?

Chris — Il est plus grand.
Pat — Moi sur le pénis j'ai une veine légèrement bleutée et lui non.

Kwalish & Co

BS — Vous avez écrit quoi ?
C — (songeur) Ça fait... 10 ans qu'on écrit pour le JDR ? Plus de dix ans ?
P — Nous avons fait notre premier scénario pour les dix ans de *Casus Belli* (1). C'était dans le 56, un scénario *Cyberpunk* appelé *Winterblue*. Ensuite nous avons écrit les *Chroniques du ChaOs*. Le premier épisode a été fait à trois mains, avec André Fousat. Puis il y a eu *Le Réseau Divin*, *Gwô* et *Millord*...

Oblivion : Les Tambours du Jugement

Ce scénario clôt la campagne *Oblivion*. Cette campagne, comprenant quatre volets, offre la possibilité de jouer dans deux univers, le classique qui correspond à l'univers de jeu du meneur et *Oblivion* qui se trouve dans une autre dimension mais dont le destin a des incidences sur le monde classique. Désormais le temps presse, l'Apothéose approche à grand pas. Les joueurs vont devoir faire vite pour bloquer les projets immondes de l'archiliche Azel-liark. Il va leur falloir découvrir ce qu'est l'Apothéose et s'y opposer. Une clôture de campagne épique qui sera menée sur les chapeaux de roues. Ce dernier volet offre de l'héroïsme et permet de finir en beauté la campagne d'*Oblivion*. La fin risque d'être titanique et va permettre à vos joueurs de devenir de vrais héros. Une campagne à découvrir pour ceux qui ne connaîtraient pas encore *Oblivion*.



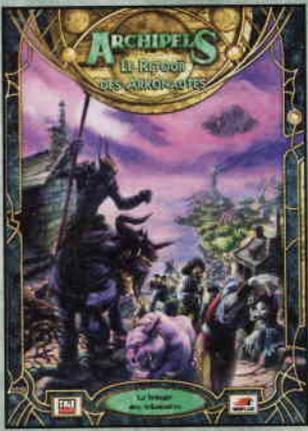
Olivier Collin

Scénario D20 en français pour *Dungeons & Dragons*. Édité par Asmodée. 15 EUR — Disponible.



BS — Comment ça se passait pour les scénarios à Casus ?

P — On nous donnait dix jours pour rendre le texte. La base du raisonnement, c'est qu'avec les nuits ça double le temps, donc on attend cinq jours avant de s'y mettre. Le jour où on a été très, très en retard, on a fini sur la liste noire de Jean-Marie Noël, le maquettiste. Il a été très en colère. C'est le pilier sur lequel reposait *Casus Belli* ancienne formule : c'est lui qui imposait la rigueur. Le talent de Didier Guiserix, c'était plutôt de mixer les talents, de créer des aventures nouvelles.



C — Comme idée de départ, Pat pond une trame.

P — Je ponds plus les trames, Chris pond plus les univers. Ensuite, on dit "c'est nul" et on change tout. La seule loi c'est qu'on s'éclate, qu'on dise "trop cool cette scène".

C — Ça doit plaire aux deux ce qui n'est pas évident.

P — Les meilleurs scénars, c'est quand on ne se fixe pas de limites.

C — Pat est un grand DM...

P — 1m86.

C — ...Il connaît les scènes qui vont fonctionner ou pas.

P — Nos références sont beaucoup plus cinématographiques que littéraires. Le tome 3 des *Chroniques du ChaOs* c'est *Retour vers le futur* plus *Predator* plus beaucoup de choses.

BS — Vous avez des conseils pour devenir comme vous des pros du scénar ?

C — C'est pas possible. On est trop forts.

P — C'est très simple. Il suffit de nous envoyer un chèque et vous pourrez signer à notre place.

BS — C'est si difficile que ça ?

P — Si tu couches pas, c'est pas la peine. Il faut coucher avec toutes les personnes entre la porte d'entrée et le bureau du rédacteur en



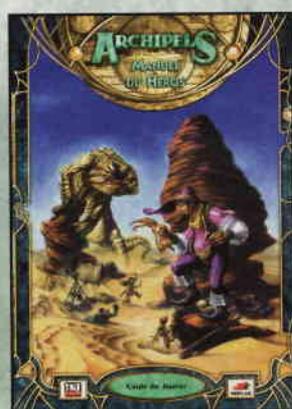
chef — le concierge, le portier, l'hôtesse d'accueil. Souvenir, d'ailleurs : *Casus* était à côté de *20 Ans*, on pouvait voir les filles qui venaient en casting.

BS — Avez-vous fait jouer vos scénarios ?

C — Mon meilleur souvenir de joueur, c'est *Le Réseau Divin* avec Pat aux commandes : 2 ans de jeu génial. Pat m'a aussi initié à *Laelith*. C'est un "DM cinéma" qui n'hésite pas à utiliser des diapos.

P — Ça doit faire sept ans que nos *Chroniques du ChaOs* sont en cours. On ne joue pas très souvent. Nos femmes jouent au JDR toutes les deux ensemble. On a joué *La Tombe des Horreurs* et *Retour à la Tombe des Horreurs*, avec trois nanas et deux mecs. Elles sont très très fortes en énigmes (très bourrines aussi).

BS — Et le pire souvenir ?
C — J'aime bien embêter Pat.
P — Une fois, lors d'une aventure, Chris a convaincu tout le monde d'aller au Japon. Il les a persuadés un à un alors qu'il n'y avait en fait aucune raison. J'ai dû stopper le scénario en plein milieu, n'ayant rien prévu face à ça.



L'empire du D20

BS — Pour D&D D20, vous avez écrit la saga Oblivion (quatre épisodes) chez Asmodée.

P — Nous avons deux projets en cours : les traductions d'Oblivion aux Etats-Unis (pour l'été prochain) et en Espagne. C'est une véritable réécriture (surtout pour les épisodes 1 et 2) avec Olivier Fanton, "Monsieur règles DD3 en France". Il y aura de nouveaux persos, de nouvelles pages... Sur <http://www.asmodee.com>, il y a un supplément pour jouer en musique (2). L'article est valable pour tous les scénarios.



C — Attention, le jeu en musique par le docteur Bousquet, c'est pas juste un fond musical. Le texte à lire se cale sur les intonations dans Oblivion, Les Chroniques du ChaOs.

BS — Vous participez aussi à la gamme Archipels chez Oriflam...

PC — Nous avons écrit Les fièvres d'Aberlande (sauf le scénario), le tiers central du Retour des Arkonautes — qui comprend la première pièce de théâtre pour le système D20 — et un tiers du Manuel du Héros.

C — Éric Nieudan (3) nous a laissé carte blanche sur Aberrande.

P — Chacun peut mettre le délire qu'il veut.
C — Le truc qui se rapproche le plus d'Archipels, c'est Laelith. Il y a un architecte principal et chacun fait ce qu'il veut dans son quartier.

Lanfeust !

BS — C'est quoi cette histoire chez Hachette ?

C — La gloire, le sexe et les femmes qui s'ouvrent à nous.

P — Mais déjà avant.

C — Oui mais là encore plus.

BS — La richesse ?

P — La totalité de ce qu'on gagne avec les

scénarios, et un peu plus, est intégralement reversée à Bouygues Télécom.

BS — Donc chez Hachette ?

P — On va écrire la novélisation de la bande dessinée Lanfeust. Dans un premier temps pour la Bibliothèque verte (12-15 ans), ensuite on fera une version adulte. Les deux premiers tomes sortent en juin et juillet.

C — On garde les scènes et dialogues clés et on peut rajouter un tas de trucs.

P — On fera en même temps le jeu de rôle inspiré de Lanfeust. Ce sera du D20 light. On le fera avec Éric. Il sortira fin 2003.

C — Tout ça sous le regard d'Arleston, le co-auteur de Lanfeust.

P — Arleston et nous, on vient tous d'Aix ou Marseille, on s'est bien entendus tout de suite.

C — On est dans le même créneau. Oui, habillés en noir, avec le même goût pour la bouffe et le vin.

BS — Vos fans sont actifs sur le web... (4)

P — On peut y trouver des scénarios pour Le Réseau Divin et une adaptation pour Mage : L'Ascension. Attention, en tapant "Pat & Chris" on trouve quantité de sites web. Ça n'a rien à voir avec nous. Quoique...

C — Nos meilleurs fans, c'est nous.

Moi j'aime bien ce qu'il fait.

P — Quand on est désespérés, on s'appelle pour dire "J'aime bien ce que tu fais". (5)

BS — Quoi d'autre ?

C — Un projet cinéma sur notre vie mais on n'en parle pas.

P — Un film porno gay avec des créatures d'heroic-fantasy nues en images de synthèse. Pour l'instant la numérisation des parties est en cours.

C — Mais on a un problème de taille de fichiers pour certains de nos organes. Et puis pour les textures aussi, les veines bleutées ça passe mal.

Propos recueillis par Cyril Pasteau



D&D au siècle dernier : un trentagénaire témoigne

Pat MJ — C'était la fin d'une campagne de 10 séances de jeu. Il y avait sept PJ complètement claqués. Il ne restait plus qu'à partager le trésor. Deux mecs sont venus en mob à la fin de la partie et ont téléporté leurs persos dans le final de l'aventure (ils étaient alliés à un membre du groupe). Ça s'est passé comme ça : ils ont ouvert la porte, crié "fireball" et "machin, t'es mort". Ils ont tué tous les autres PJ sauf les deux voleurs du groupe (qui avaient retourné leur veste dans l'instant), ont piqué le trésor et se sont enfuis en se téléportant. J'étais complice. Mes joueurs m'ont détesté durant des semaines mais qu'est-ce que j'ai ri. Après, on a dû faire un donjon pour aller récupérer les cadavres des PJ.

Pat PJ — On marchait dans le désert quand, soudain, on rencontre une montagne de 500 mètres de haut et de 20 mètres de large (le DM tirait aux dés les obstacles). On essaie de la contourner mais apparemment le truc coupe le désert en deux. Bon, on escalade au hasard et au sommet on trouve... un jardinet. Soit, on avance. Il y a une porte dans le jardinet. On a bien compris qu'il faut faire l'aventure, alors on ouvre la porte. Derrière, il y a un couloir de 20 mètres (?) et au milieu du couloir, il y a un ours qui attend. On tue l'ours, on fait 10 mètres, il y a une araignée géante. Encore 10 mètres, il y a une porte, et c'est une auberge. Et c'est la seule porte de l'auberge. Le DM ça ne le choquait pas, il n'a pas tilté, mais nous on était morts de rire.

(1) Il s'agit de l'ancien magazine Casus Belli, édité par Excelsior Publications. - (2) Entre autres. Le site est un passage obligé avant de jouer Oblivion ! - (3) "Surcapitaine" des Archipels.

(4) <http://membres.lycos.fr/gabywald> et <http://www.ifrance.com/rezo-pbem> - (5) Pat & Chris oublient qu'ils sont titulaires du Supradragon d'or décerné par la Gazette d'Extrémia pour les Chroniques du ChaOs. <http://extremia.free.fr>

Les 7^e Rencontres Rôlistes de l'X

à l'Ecole Polytechnique

25 salles de jeu
Scénarios originaux
De nombreux lots distribués
Une arme médiévale à gagner
Facile d'accès depuis Paris

Les 10 & 11 Mai 2003

DD3, L'Appel de Cthulhu, Nobilis, Nephilim Révélation, INS, EarthDawn, Ambre, Vampire, Ars Magica, L5R...

Entrée : gratuit pour MJ, 3 € préinscription, 6 € sur place

<http://www.polytechnique.fr/elevés/binets/faerix/>

Avec : Descartes, Multisim, Asmodée, Backstab, Lotus, Nephilim, Castles, et les exhaustifs des partenaires sur le site web) Dark Angel illustration by Storm et Wizards of the Coast

Festival international des jeux

PLAY BOY

Fais ce qu'il te Play

"La Quête du Graal" : la convention des jeux de simulation. Champions, amateurs passionnés ou simples curieux... Venez découvrir les nouveaux jeux, rencontrer les auteurs, participer aux tournois au coeur d'un fabuleux espace ludique de 20 000 m².
Tournois, dédicaces, démos, concert... Wargames historiques et fantastiques, cartes à collectionner, jeu de rôle et grandeur nature...

Entrée libre
En semaine de 13h à 20h
Le week-end de 10h à 20h

Du 12 au 16 mars 2003

Palais des Festivals de Cannes

Renseignements : Palais des Festivals et des Congrès - 04 92 99 33 83
Direction de l'événementiel - BP 272 - 06403 CANNES Cedex
www.cannes.fr - e-mail : seul@emec.com

SOMMAIRE CRITIQUES

Jeu de rôles

C.O.P.S. (v.f.)	24
D20 : Digital Burn (v.o.)	29
D20 : Silver Age Sentinels (v.o.)	31
Demon : The Fallen (v.o.)	27
Engel (v.anglaise)	26
Le Seigneur des Anneaux (v.f.)	23

Suppléments

C.O.P.S. : Amitiés de Los Angeles (v.f.)	39
D&D : La citadelle des ténèbres (v.f.)	38
D&D : Dieux et demi-dieux (v.f.)	36
D&D : Dogmes et panthéons (v.f.)	37
D&D : La forge de Nurgeddin (v.f.)	38
D&D : Les maîtres de la nature (v.f.) /	38
D&D : Manuel des plans (v.f.)	36
D&D : Retour au temple du Mal élémentaire (v.f.)	38
D&D / Legend of the Five Rings : Rokugan (v.f.)	37
D20 : Élémentalistes (v.f.)	32
D20 : The Encyclopedia of Demons & Devils Volume II (v.o.)	35
D20 : Good (v.o.)	35
D20 : Liber Bestarius (v.f.)	32
D20 : Le Manuel du Héros (v.f.)	32
D20 : Munchkin Player's Handbook (v.o.)	35
D20 : Orcfest (v.o.)	35
D20 : The SnarfQuest RPG Worldbook (v.o.)	35
D20 : Les Tambours du Jugement (v.f.)	20
Fading Suns : Byzantium Secundus (v.f.)	30
Gu-rps : Vikings 2nd edition	34
Hawkmoon : Atlas Scandin (v.f.)	34
Nephilim : Révélation : Les Bohémiens (v.f.)	31
Oriental Adventures : Secrets of the Mantis (v.o.)	34
Prophecy : La colère des Dragons (v.f.)	39
Rifts : Bionics sourcebook (v.o.)	15
Shwashbuckling Adventures : Islands of Gold :	
The Midnight Archipelago (v.o.)	30
Shwashbuckling Adventures : Shwashbuckling Arcana (v.o.)	30
Spycraft : Gentlemen's Agreement (v.o.)	31
Tribe 8 : Player's Handbook (v.o.)	29
Warhammer : Les Royaumes de la sorcellerie (v.f.)	28

Jeu de figurines

Gear Krieg : Fighting vehicles of the modern age (v.o.)	41
Rag'Narok (v.f.)	40
Warhammer 40.000 : Chasseurs de démons (v.f.)	41
Warhammer Battle : Recueil 2003 (v.f.)	41
Warhammer Battle : Rois des tombes (v.f.)	41

Jeu vidéo

Asheron's Call 2	42
Impossible creatures	44
Civilization 3 : Play the world	44

- Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.
- Deux étoiles : C'est mieux que 1.
- Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...
- Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.
- Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Le poignard d'or JDR

Cops



Le poignard d'or figurines

Rag'Narok



Le poignard d'or micro

Impossible Creatures



Élisez le Poignard de l'année 2002 !
Votez, soit par l'intermédiaire du site web de la liste de distribution, soit en envoyant votre réponse par courrier, pour élire le Poignard de l'année 2002. Vous pouvez choisir parmi les précédents Poignards JDR: Fading Suns (Multisim), Prophecy deuxième édition (Darwin Project), Les royaumes oubliés (Spellbooks), Magie de Faerûn (Spellbooks), Dark Ages : Vampire (White Wolf), Dark Ages : Mage (White Wolf). Une des réponses, parmi ceux qui auront répondu par courrier, sera tirée au sort et son auteur gagnera un abonnement à Backstab.

Le Jeu de Rôles du Seigneur des Anneaux

Quelques mois après la version américaine, la version française est maintenant disponible et comblera l'attente de tous ceux qui attendaient cette sortie pour se (re)lancer dans l'exploration de la Terre du Milieu.

Difficile pour les débutants

Autant le dire tout de suite, les auteurs n'ont pas cherché à en faire un jeu pour débutants. Le système de jeu (présenté plus en détail dans



le scénario en encart de BS 42) est assez complexe, près des 3/4 des 312 pages étant consacrées à la technique et à la création de personnages. Ceux-ci sont caractérisés par des attributs, des races, des ordres (professions), des compétences, des avantages ou handicaps. Plein de modificateurs et de calculs rendent les



créations de personnages assez longues. L'apprentissage des règles, sans l'écran (qui doit maintenant être disponible), ne se fait pas très facilement ; celles-ci conviennent avant tout aux amateurs de simulation et peu à ceux qui préfèrent l'ambiance. La feuille de personnage fait 2 pages, et même si l'on n'utilise que des dés à 6 faces, la résolution des actions, surtout des combats, peut être longue avec les modificateurs ou les cas particuliers. Côté "encyclopédique", les principales créatures hostiles sont présentées. La géographie est la plus développée bien que les cartes fassent défaut, mais le côté historique est très léger. Lecture

Jeu de rôles en français.
Édité par Hexagonal.
45 EUR – Disponible

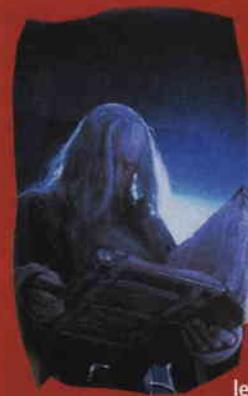


du *Silmarillion* obligatoire pour comprendre certains noms ou certains faits qui sont mentionnés dans l'ouvrage.

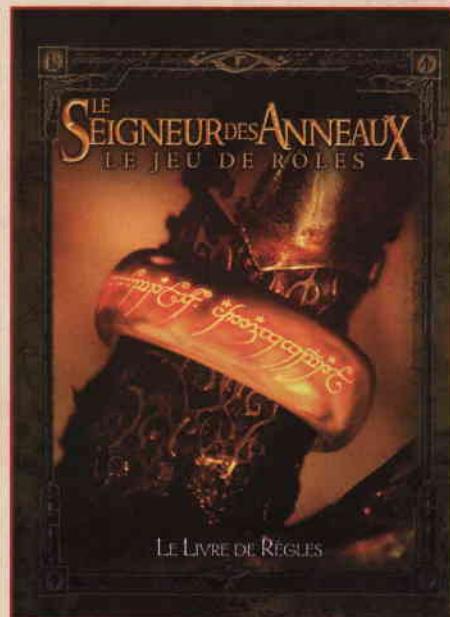
Un goût de pas assez pour les spécialistes

Pour les experts, le jeu va sembler au contraire insuffisant. Il sera alors pour eux un système de jeu alternatif. Toutefois, le progrès est notable en ce qui concerne la magie par rapport à *JRTM*, où l'on s'approchait plus de *D&D* que de la Terre du Milieu. Elle peut quand même être accessible et puissante si le MJ se montre souple de ce côté. Alors que *JRTM* permettait l'accès à la magie à toutes les professions mais pas à toutes les races, c'est maintenant le contraire car deux ordres sont accessibles à tous : enchanteur et maître du savoir. Notre conseil dans ce domaine est : n'en abusez pas, surtout pour les premiers scénarios, et ne laissez pas le livre entre les mains des grosbills.

Un jeu nouveau

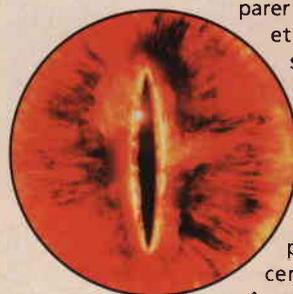


Il s'agit bien d'une nouvelle adaptation de l'œuvre de Tolkien en jeu de rôles qui nous est proposée, et non une nouvelle version de *JRTM*. Les auteurs sont repartis de zéro, en utilisant notamment le système de jeu de leur éditeur, Decipher. Alors, le nouveau jeu sera-t-il l'événement de l'année en matière de jeu de rôles ? Le Seigneur des Anneaux est bien connu depuis longtemps de la grande majorité des joueurs ; la sortie en film n'a donc pas le même impact qu'auprès du grand public. Toutefois, il y a fort à parier que cette actualité redonne l'envie de faire quelques scénarios en Terre du Milieu. Elle peut aussi amener de nouveaux amateurs au jeu de rôles, et si certains des nouveaux fans du Seigneur des Anneaux l'achèteront par passion, d'autres essayeront d'y jouer.



Au final, du classique pour joueurs chevronnés

Ce nouveau jeu semble donc destiné au rôliste moyen : celui qui a l'envie ou la capacité de se plonger dans l'apprentissage d'un nouveau jeu, et surtout du temps à consacrer pour préparer sa campagne et son premier scénario. Car à part des conseils très généraux, le livre n'offre rien de concret pour commencer à jouer, pas même un scénario



d'initiation. Nous aurions aimé voir de quoi Decipher était capable car *JRTM* péchait gravement dans ce domaine et il est à craindre, au vu du peu de détails historiques et des suppléments prévus, que l'on ait droit à des scénarios basiques d'exploration et de combats à l'américaine, ayant pour cadre l'époque de la Guerre de l'Anneau et le 4^{ème} Âge. Le *Jeu de Rôles du Seigneur des Anneaux* est pour le moment davantage un système de jeu pour la Terre du Milieu qu'un jeu. Il reste beaucoup de travail avant de jouer et il faut vous y mettre tout de suite car si vous attendez les suppléments vous risquez de reculer longtemps avant d'avoir tout le matériel nécessaire au vu du rythme des parutions de Decipher. Le jeu de rôles ne progresse décidément pas vite...

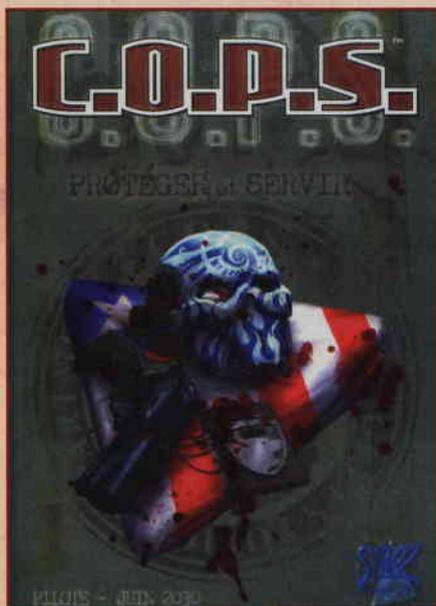
Olivier Guillo

C.O.P.S.

Alors le jeunot, tu es prêt pour ta première journée à l'unité C.O.P.S. ? Tu es ici pour protéger et servir nos concitoyens de Los Angeles, et cela ne va pas être une partie de plaisir crois-moi, j'ai fait partie des premiers à intégrer cette unité et je sais de quoi je parle. Alors bouge tes fesses, c'est parti pour un tour d'horizon...

Le monde n'est plus ce qu'il était

C.O.P.S., le jeu de rôle policier, se joue en Amérique du Nord, plus précisément dans la Californie de 2030. Cela fait déjà quatre ans que la



jeune république s'est désolidarisée des U.S.A., rompant avec la vague de puritanisme qui secoue l'ensemble des États-Unis. Qui aurait cru qu'un simple musée à la gloire du cigare de Clinton aurait de telles conséquences ? Aujourd'hui, loin de l'idéal de l'indépendance, la république californienne doit gérer un État hétéroclite et un melting pot de cultures. Afin de faire face à la sclérose des unités de police, une nouvelle unité a vu le jour : Central Organisation for Public Security, plus connue sous le nom de C.O.P.S.

Le C.O.P.S.

Le L.A.P.D. (Los Angeles Police Department) était une police sur-spécialisée, divisée en unités subdivisées en sections encore plus spécialisées. Avec l'indépendance, la police a dû faire face à une désorganisation due au départ des services fédéraux, ces derniers n'hésitant pas à détruire les bases de données. Pour corser le tout, les États-Unis en ont profité pour vider le

trop-plein de délinquants et criminels en les envoyant dans la nouvelle république. En 2027, pour faire face à la criminalité, une nouvelle unité est créée. Doté de moyens phénoménaux et de pouvoirs étendus, le C.O.P.S. est devenu une unité d'élite qui n'a pas tardé à faire des jaloux. Parallèlement, les moyens mis à disposition ont diminué. Engagez-vous qu'ils disaient...

Procédure d'engagement

Pour devenir un cops, il va falloir suivre une longue procédure, mais qui au final donne un personnage abouti possédant une vraie personnalité. Chaque personnage est défini par sept caractéristiques (Carrure, Charme, Coordination, Éducation, Perception, Réflexe et Sang-froid). Le joueur dispose de 21 points à répartir dans les caractéristiques. Les cops commencent avec 13 compétences et la possibilité de modifier les niveaux de base. Une fois le personnage défini, il faut l'étoffer en s'intéressant à son passé. Première étape, l'origine sociale du flic (Enfant du ghetto, Fils à papa...), elle détermine le type de relation que le joueur a pu nouer. La deuxième étape s'intéresse au niveau d'étude du joueur (La rue, Lycée...). Il va ainsi pouvoir améliorer ou acheter des compétences. Enfin la dernière étape va permettre de déterminer comment le personnage a été recruté par l'unité C.O.P.S. (Académie de police, Piston, Sportif...). Maintenant que le personnage a pris vie, comment va-t-il interagir avec son environnement ?



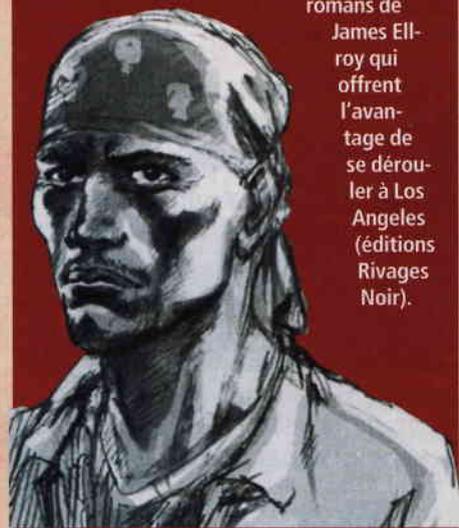
Le système de jeu

La vie d'un cops n'est pas simple, entre retrouver le chat de la grand-mère, abattre le tireur fou qui a pris pour cible une école, taper son rapport si possible sur un suspect ou encore rattraper le petit dealer du coin, le joueur aura

Quelles inspirations ?

Le genre policier est très présent sur nos écrans de télévision. Un meneur ou des joueurs en mal d'idées seraient très inspirés de jeter un œil sur Hill Street Blues, NYPD Blue (Canal Jimmy) ou encore Brooklyn South. Question littérature, il existe les excellentes chroniques du 87^e district d'Ed McBain (7 volumes aux éditions Omnibus)

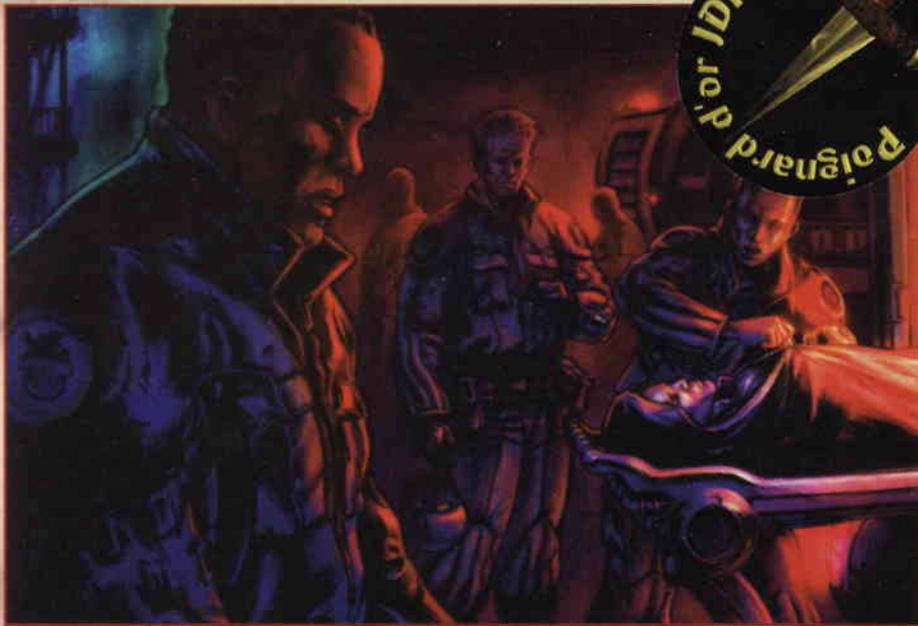
ou encore les romans de James Ellroy qui offrent l'avantage de se dérouler à Los Angeles (éditions Rivages Noir).



fort à faire pour aider ses concitoyens. Pour résoudre une action, le meneur de jeu doit déterminer la compétence et la caractéristique



à prendre en compte ainsi que le niveau de difficulté de l'action (varie de 1 à 5). Le joueur va lancer autant de dés de 10 que la valeur de la caractéristique concernée et chercher à obtenir au moins autant de réussites que le niveau de difficulté de l'action. Chaque dé lancé dont le résultat est supérieur ou égal au niveau de la compétence utilisée donne une réussite. Voici un petit exemple pour mieux comprendre le système de jeu. Un cops doit faire une manœuvre en voiture. La compétence utilisée est Conduite (niveau 4) associée à la caractéristique Réflexe (niveau 3) et la difficulté est de 2. Le joueur va devoir lancer trois dés (valeur de Réflexe) et faire plus de quatre sur chaque dé. Pour que l'action soit réussie, il lui faut deux réussites (le niveau de difficulté).



Pour le combat, il faut utiliser la même procédure ; quelques modifications entrent en ligne de compte. Le joueur va devoir choisir une attitude (Planqué, Agressif...) ainsi qu'une initiative (Rapide, Alerte, Posé...). Ces options vont influencer sur le combat. Deux caractéristiques risquent d'intéresser les joueurs à savoir l'ancienneté qui permet de rattraper une erreur et l'adrénaline qui offre la possibi-



lité d'avoir un dé en plus pour une action. Dernière innovation, le partenariat permet aux joueurs de travailler en duo (comme à la télé, quoi !) et de pouvoir se donner de l'ancienneté ou de l'adrénaline. Un bon flic n'est rien sans ses relations, aussi le meneur trouvera des règles pour gérer les contacts. Enfin, les joueurs ont la possibilité de suivre des stages de perfectionnement pour améliorer des compétences, une idée intéressante. Ce système peut paraître difficile au début, mais avec un peu de pratique la maîtrise arrive rapidement.

Petit tour du pâté de maison

En complément, le meneur trouvera toutes les informations concernant l'organisation du L.A.P.D., la vie à L.A. et le descriptif de quelques quartiers afin de commencer à jouer. Toutefois, le premier supplément de C.O.P.S. propose un aperçu complet de la ville des anges. Pour finir le panorama de C.O.P.S., on a droit à la visite du service avec plan à l'appui. Bien évidemment, on trouve une présentation de quelques personnages qui peupleront le quotidien des joueurs. Enfin, un premier scénario lance les joueurs dans une campagne qui sera développée tout au long des suppléments à venir.

C.O.P.S., et alors ?

Pour les plus vieux d'entre nous, on ne peut s'empêcher de penser à Berlin XVIII. Et bien, faites votre deuil car les deux jeux n'ont rien à voir. C.O.P.S. est un produit complet et professionnel qui augure d'un grand jeu (si le public suit bien évidemment). Il faut penser C.O.P.S. comme on regarde une série télévisée. En effet, la trame de C.O.P.S. est construite autour de quatre saisons qui vont s'enchaîner au fur et à mesure des suppléments. Chaque saison

dure une année et entraîne des changements pour les personnages joueurs mais aussi non joueurs. Ces derniers sont classés en code rouge ou bleu en fonction de leur importance dans la trame du jeu. Le monde de C.O.P.S. n'est pas figé, il change lui aussi. Sa dure réalité sera révélée aux joueurs dans les suppléments à venir. Au final, bien que C.O.P.S. se révèle plein de promesses, il faudra voir sur la durée si l'essai sera transformé.

Olivier Collin

P.S. : j'ai participé à la création de quelques-uns des backgrounds des personnages de C.O.P.S.

Jeu de rôle en français.
Édité par Asmodée.
42 euros - Disponible.



Ground Zero

Journal officiel du syndicat éponyme, *Ground Zero* est un organe d'information que l'on peut trouver dans tous les commissariats. La force de *Ground Zero* réside dans son existence réelle. En effet, un exemplaire est fourni dans le livre de base. Asmodée va éditer cinq numéros à l'année plus un hors-série. Ce journal fournit des informations qui servent à faire évoluer la storyline du jeu. Une idée qu'elle est carrément géniale car elle participe à la création de l'ambiance du jeu. *Ground Zero* sera disponible sur abonnement au prix de 9 euros. Pour cela une seule adresse : Asmodée Éditions, 91 rue Tabuteau BP 408, 78534 Buc Cedex.



GROUND ZERO
PORTER, SERVICE ET INVESTIR

Le discours du sénateur : utopie ou réalité ?

Édito

Tableau de chasse

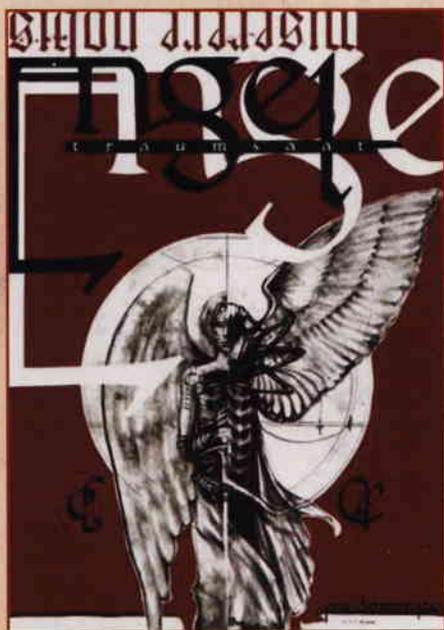
Les formes du crocodile

GROUND
Pour mieux protéger, mieux servir et être mieux informé.

Engel : Core Book

Engel (qui signifie Ange en allemand) est un des rares jeux germaniques à bénéficier d'une traduction et pas par n'importe qui puisque c'est White Wolf qui s'y attelle (cela s'explique quand on sait que Feder & Schwert est le traducteur des produits White Wolf en Allemagne ;-).

Le postulat adopté par les créateurs est de créer un jeu multimédia. Point d'informatique dans ce terme pour une fois, mais une volonté d'utiliser divers médias pour mieux véhiculer leur univers. Ainsi, il existe une bande dessinée



Jeu de rôles en anglais.
Édité par Sword and Sorcery Studios.
30 EUR – Disponible.

(Pandoricum) qui est disponible en anglais, ainsi qu'une "B.O." réalisée par le groupe In The Nursery dispo depuis quasiment un an chez votre disquaire préféré pourvu qu'il possède un rayon de rock Industriel.

L'ambiance

Nous sommes au 27^{ème} siècle dans une Europe dévastée par plusieurs déluges ainsi que par de terribles épidémies qui ont décimé une grande partie de la population. La plupart des connaissances ont été perdues. Comme si cela ne suffisait pas, de gigantesques cyclones de feu, les Infernos, suivent inlassablement leur course dévastant tout ce qu'ils rencontrent. Alors que les preuves de l'existence de Dieu existent (les anges sont descendus du ciel et le Pontifex Maximus Petrus Secundus n'a pas vieilli depuis la création de l'église angélique en 2163) et sont indiscutables, les hérétiques demeurent.

Certaines villes comme Londres ou Lisbonne font sécession, se proclament cités libres et n'acceptent pas la présence d'un émissaire de l'église angélique. En plus de tout cela, le Seigneur des mouches et ses hordes démoniaques, les Dreamseed, ravagent l'Europe.



Ce que l'on joue

On incarne un des porteurs d'espérance envoyés sur Terre par le Seigneur : un Ange avec des ailes dans le dos !!! Pour de vrai !

Les joueurs constituent une communauté d'Engel qui est composée des 5 ordres angéliques : les Michaelites, ceux qui sont à l'image de Dieu et dont la voix s'impose aux esprits ; les Gabrielites, champions du Seigneur, Anges de la Mort aux épées enflammées ; les Raphaelites, ceux qui soignent en imposant les mains ; les Urielites, qui ouvrent le chemin ; les Ramielites,



ceux qui préservent la connaissance. Bien entendu, chaque ordre possède ses propres pouvoirs, les Potestates, qui leur viennent de leurs tatouages (les Signum, Sigil et Scriptura). Les joueurs sont donc au cœur du jeu. Ils sont les représentants de l'église angélique et sont ainsi révéérés par les masses de fidèles et haïs par les hérétiques. L'enjeu est immense puisqu'ils doivent protéger les hommes en repoussant les hordes démoniaques du Seigneur des mouches, des sortes d'insectes géants sortis de vos pires cauchemars, tout en empêchant les City Barons d'asservir l'humanité en réutilisant la technologie destructrice d'avant le déluge, qu'ils ne maîtrisent pas.

En ce qui concerne le système, on a le droit au classique D20 décidément fort à la mode. Pour les particularités, on se rapproche beaucoup de Star Wars D20. En gros, il existe un bonus défensif qui augmente suivant le niveau, et les Potestates s'utilisent comme des compétences. Pour le reste pas grand-chose de nouveau. L'avantage c'est qu'on ne perd pas de temps à l'étudier et que plus de la moitié du bouquin est ainsi consacrée au background.



Ce que j'en pense

Engel est un jeu d'ambiance épique où le machisme n'est pas de la partie. dommage que le Core Book soit un peu léger pour commencer et que la mise en page soit austère... En effet, l'univers est bien plus riche que ce que je pensais au départ, mais il manque beaucoup d'infos pour faire découvrir toutes les subtilités à vos joueurs. Engel peut faire un bon jeu d'am-



bianche basé énormément sur les persos.

Le jeu étant basé sur une *storyline*, des suppléments plus intéressants les uns que les autres risquent de pleuvoir très rapidement. Alors soit vous ne survivrez pas à ce déluge, soit vous serez à l'abri dans votre Himmel pour continuer à véhiculer la foi à vos joueurs. À ce propos, le premier supplément traduit en anglais à paraître traite des Dreamseed, les créatures du Seigneur des mouches...

Lambeaux

Demon: The Fallen

Les vampires, mages et autres exterminateurs s'apprêtent à découvrir de nouveaux venus dans le Monde des Ténèbres gothique-punk de White Wolf : les anges déchus.

Le concept de base est vraiment très excitant. Pour présenter son personnage en disant : "Je suis immortel et j'étais là lorsque Dieu a créé le monde, d'ailleurs j'ai participé." flatte l'ego. (Plus par exemple que "Je suis mort dans un accident de voiture et je hante mon ours en peluche.")

"I've been around for a long, long year"

Il y a très longtemps, certains anges menés par Lucifer se sont révoltés contre Dieu. Après une terrible guerre, ils ont été enfermés dans un enfer de privation sensorielle, où ils sont restés durant la majeure partie de l'histoire humaine. Cet endroit se trouve à proximité du Monde des Ombres (le pays des wraiths) dont on apprend au passage que les démons sont les créateurs. C'est grâce au Sixième Maelström (décrit dans *Ends of Empires*) que les rebelles ont pu s'évader de leur prison et regagner la Terre en possédant des mortels faibles d'esprit. Nouveaux venus dans notre monde (ils ont raté quelques millénaires), les démons n'ont que très peu d'interactions (au moins dans un premier temps) avec les autres créatures magiques qui le peuplent.



La mécanique

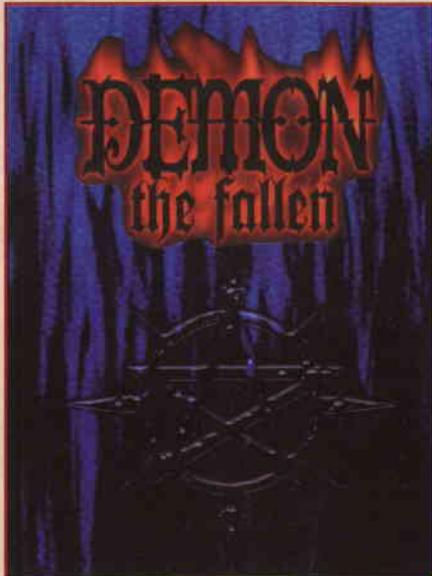
Le jeu utilise la dernière version du système du Conteur, relativement simple mais qui requiert une bonne pelletée de dés à dix faces. Il est possible d'invoquer et de contrôler des démons, des règles sur les Vrais Noms sont fournies, ainsi que des règles sur la possession. En tant qu'esprits, les démons sont immortels. Si l'hôte qu'ils possèdent meurt, leur âme est renvoyée en enfer... à moins qu'un ennemi ne la dévore, bien sûr. Les démons sont en proie à un conflit intérieur, le Tourment (un peu semblable à l'Angoisse), auquel ils peuvent résister avec trois vertus : la Conscience, la Conviction et le Courage. Je n'ai pas bien compris pourquoi, Conscience ou Conviction aurait dû suffire



il me semble. Leur carburant magique s'appelle la Foi et ils peuvent l'alimenter en interagissant avec les humains.

Un jeu difficile à adopter

Les démons ne sont pas très doués pour le combat. La forme apocalyptique la plus meurtrière, le Visage de la Bête, est un petit peu le loup-garou du pauvre. La plupart de ces formes n'apportent pas d'avantage en combat. Alors qu'un vampire peut trainer à son night-club



Jeu de rôle en anglais.
Édité par White Wolf.
30 EUR – Disponible.



favori, j'ai plus de difficultés à imaginer les activités typiques des démons. Peut-être passer beaucoup de temps à passer des pactes avec des mortels pour se nourrir de leur foi en échange de quelques avantages magiques. Alors que n'importe qui peut jouer un Brujah qui pogote dans les rues sur les passants, n'est-il pas compliqué d'incarner un tentateur subtil et machiavélique ? Le jeu, au moins, est conçu de telle sorte que le joueur a le choix. Il peut interpréter son personnage comme un démon qui s'assume ou comme un ange déchus en quête de rédemption.

"There's a devil lying by your side
You might think he's asleep
But take a look at his eyes
He wants you, darling, to be his bride
There's a devil lying by your side"

Sept Maisons

Les démons se répartissent en sept catégories, qui correspondent à des fonctions attribuées par Dieu au début des temps. Cela donne un petit côté *Highlander* très sympa : les démons forment une espèce de grande famille liée. Ils se connaissent plus ou moins tous et peuvent se contacter en prononçant leur Nom, ce qui facilite les aventures. Bravo aux concepteurs du jeu qui ont réussi à inventer des Lores (pouvoirs démo-



niaques) qui ne sont pas trop redondants avec tout ce qu'on peut trouver ailleurs et qui font très démoniaques pourtant. Chaque Maison a ses Lores.

Defilers : Maîtres des mystères de la chair, affiliés à l'eau.

Devils : Leaders, affiliés au feu.

Devourers : Guerriers, affiliés au règne animal et végétal.

Fiends : Prophètes et astrologues, affiliés à la lumière.

Malefactors : Artisans, créateurs de merveilles, affiliés à la terre.

Scourges : Dispensateurs de vie, affiliés au vent.

Slayers : Nécromanciens, affiliés à la mort.

Derrière une couverture ratée (les dessins intérieurs sont aussi décevants) se trouve un jeu de rôle très sympathique ! Jouer quelqu'un qui a payé le prix ultime pour sa révolte et qui s'est enfin libéré, c'est très rock'n'roll. Si le thème vous intéresse, foncez !

Cyril Pasteau

Merci aux testeurs de Bourges et Nanterre.

Pour ceux qui auraient passé les dix dernières années sur la Lune...

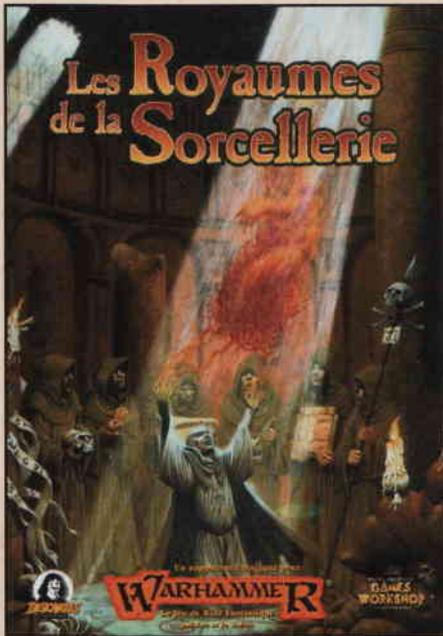
Warhammer le jeu de rôle fantastique

Warhammer JDR est une sorte d'ovni dans le milieu du JDR. Créé à la base par un Games Workshop qui croyait encore au jeu de rôles (ça fait longtemps...), c'est une sorte de fourre-tout bordélique de plus de 300 pages qui reste néanmoins le jeu de rôles pour débutants le plus pratiqué (bien qu'il batte un peu de l'aile en ces temps troublés de D&Dite aiguë). Pourquoi ? Tout d'abord parce que les personnages sont à la fois héroïques (ils ne meurent pas trop facilement) mais aussi proches des joueurs au début de leur carrière (quelqu'un veut être chasseur de rats ?). Le système de jeu est simple, avec des caractéristiques en pourcentages et des compétences à foison mais qui ne s'utilisent pas toutes de la même façon. Heureusement, chaque joueur en possède assez peu pour parvenir à se souvenir de la façon dont elles fonctionnent. Le monde est à la fois facile à décrire (il n'est pas très éloigné de l'Europe de la Renaissance) mais aussi terriblement varié et magique (les races non humaines sont nombreuses, les monstres très présents, etc.). Mais ce qui a fait toute la différence c'est la qualité de la première campagne sortie pour ce jeu : la *Campagne impériale*. Un compromis entre du D&D et du *Cthulhu*, qui ravit aussi bien les tueurs de trolls bastonneurs que les elfes érudits et rats de bibliothèque. Le final est absolument époustouflant (*Le pouvoir derrière le trône*) et carrément novateur pour l'époque (car totalement non linéaire). La suite est soit légèrement injouable sans beaucoup de travail (*Kislev*) ou franchement grossbill et donc sans intérêt (*Empires en flammes*). Les produits sortis par Hogshead par la suite ont eu des hauts et des bas (les pierres machins choses faisant plutôt partie des bas, quant aux hauts, on peut citer *Marienburg* qui reste un bon gros morceau de JDR gothique et ô combien sympa à lire et à jouer).



Les royaumes de la sorcellerie

Cela fait longtemps que l'on attendait ce supplément. Plus de dix ans je crois. Et il faut dire que le résultat n'est tout de même pas au niveau de notre attente. Non pas que le sup-



plément ne soit pas bon mais simplement parce qu'en dix ans, on pouvait tout de même s'attendre à mieux. Oui, toutes les formes de magie du monde de Warhammer sont présentées, y compris la magie skaven, mais les éditions du jeu de batailles ont tellement affiné le sujet que ce supplément arrive un peu, c'est le cas de le dire, après la bataille. Même si le background est riche et cohérent et que les sorts sont sympas et bien dans l'esprit, on aurait aimé un peu plus d'originalité. Et pour ça, c'est bel et bien raté : on enfonce des portes ouvertes à grand coup d'épaules et on se rend compte que tout ce que l'on lit a déjà été écrit des dizaines de fois : la magie de bataille, les familiers, les objets magiques. Une mention spéciale cependant à la magie des répurgateurs qui est, pour le coup, très utile vu l'ambiance des scénarios joués habituellement.



Ne boudons d'ailleurs pas trop notre plaisir car il est évident

que les joueurs de Warhammer JDR (mais en reste-t-il encore vraiment ?) vont en user et en abuser autant que faire se peut : c'est tout de même une mine de bonnes choses à offrir à vos joueurs (les objets magiques et les familiers sont à ce sujet assez intéressants même si la plupart des joueurs ont, depuis le temps, goupillé leurs propres règles) ou à leur mettre dans les pattes. Dans ce dernier cas, signalons d'ailleurs que la magie skaven donne franchement envie de confronter les joueurs à nos petits amis qui hantent la plupart des égouts de nos villes. La magie du Chaos est plus que survolée et c'est dommage car cela aurait permis d'être exhaustif. Ce



n'est pas très grave mais une fois de plus, c'est un peu dur pour un produit qui sort si tardivement.

Croc

Supplément en français pour le jeu de rôles Warhammer.
Édité par Jeux Descartes.
46,20 EUR - Disponible.



Tribe 8 Player's Handbook

Incroyable...

Depuis maintenant un bon moment, je profite des critiques des produits *Tribe 8* pour copieusement insulter les crétins (tiens je recommence !) qui ne se sont toujours pas intéressés à ce jeu exceptionnel. Depuis tout aussi longtemps je me fais d'ailleurs régulièrement censurer pour ces légers écarts.

Voici donc enfin le supplément indispensable si vous voulez apprendre de quoi parle ce jeu. Vous y trouverez tout pour appréhender cet univers post-apocalyptique, mystique, beau et oppressant. L'histoire, l'évolution de la storyline, les différentes factions, tout est ici fait pour permettre à de nouveaux joueurs de découvrir un univers semblable à nul autre. Les anciens y trouveront un habile

Supplément en anglais pour Tribe 8.
Édité par Dream Pod 9.
Environ 25 EUR - Disponible.



résumé des systèmes de magie et de combat ainsi qu'un résumé fort utile de tous les points importants du jeu (y compris le découpage exact des *metaplots*). Un unique défaut tout de même, un chapitre complet pour adapter *Tribe 8* au système D20... Excusez-moi, il faut que j'aie vomir.



Geof.

Digital Burn



Réputés pour leurs talents d'entrepreneurs, les Américains nous avaient habitués à des multinationales nées dans des garages. Mais les gars de Living Room Games ont choisi un salon et un jeu cyberpunk à la sauce D20 comme produit d'appel. Le gros problème, c'est qu'en 159 pages, leur bébé n'est ni beau, ni original et encore moins exhaustif. Préoccupés comme ils

l'étaient par les classes de personnage, les armes, les



implants et un système de matrice douteux, les auteurs de *Digital Burn* ont carrément oublié que pour bien faire, il faut décrire un univers, et éventuellement fournir un scénario d'introduction. Pire encore, ils nous infligent les photos de leurs potes en guise d'illustrations. Tant et si bien qu'avec toute la bonne volonté du monde, *Digital Burn* ne mérite même pas d'essayer les pompes crottées de *Cyberpunk 2013*.

Michaël Croitoriu

Jeu de rôle D20 (nécessite le Manuel des joueurs D&D).
Édité par Living Room Games.
Environ 40 EUR - Disponible.



Ludika

4 Gamers

Cartes
Figurines
Jeux de Rôles

La plus grande
CONCENTRATION
de GAMERS et d'AMATEURS
d'ÉVÉNEMENTS LUDIQUES

4, 5 et 6 AVRIL 2003
CINEY EXPO (BE)

WWW.LUDIKA.NET
info@ludika.net

Les Nocturnes Foréziennes

8^{ème} édition

Le 01 et 02 Mars à :
salle "Le Firmament"

Le rendez vous des jeux de simulation
JEUX DE RÔLE

- Plumes tournées sur 1 ou 2 jours
- Sessions et Parties libres
- Parties avec des créateurs

WARGAMES

- Tournoi Warhammer Battle
- Jeux et tournois Historique

FIGURINES

- Tournoi en temps limité
- Concours en exposition

MAGIC

- Tournoi type II et III
- Demos et Initiations

MEMI-ROLE

- Film de ses nocturnes
- ET BIEN ET BIEN...**
- Formule de, bien, etc...

Avec la participation de nombreux invités
(auteurs de romans, créateurs de jeux, illustrateurs)

Entrée et initiations gratuites

Suivre notre fléchage à Firminy (Loire)
par le bus de St Etienne (7 Km)
Jules et 2 Bellevue - Firminy
par le train
Itinéraire Lyon - St Etienne - Firminy

Renseignements :
Gérald ou Agnès au 04 77 32 12 24
ou au 06 70 75 68 95
Magic : David au 06 62 78 92 08
e-mail : nocturnes@free.fr
site : http://nocturnes.free.fr

Avec la participation de :

MULTISIM édition, michril, backstab, LOTUS NOIR, PRIDGE, FIDUCIET

Et aussi de :

Byzantium Secundus

Depuis la parution de suppléments ou d'aides de jeu aussi mythiques que *Middenheim*, *Pavis*, *Seattle*, *Night City*, *La cité des mensonges*, *Métropolis*, *Laelith* ou *Parlainth*, force est de constater que la qualité d'un jeu peut bien souvent être évaluée au regard de la qualité de l'indispensable ouvrage qui viendra faire découvrir aux joueurs les innombrables mystères d'une grande cité emblématique.

Byzantium Secundus se propose donc d'être



votre guide touristique de la capitale des Mondes connus. C'est ici que vivent certains des personnages qui font de l'empire ce qu'il est, c'est dans ses palais que vivent et meurent courtisans et manipulateurs. C'est dans ses rues sombres que se nouent les intrigues qui feront voyager vos

personnages à travers tous les mondes connus et inconnus.

Après une description détaillée de l'histoire de



cette cité, vous aurez le plaisir de vous y promener, d'en découvrir les palais et les égoûts, les musées et les plus atroces lieux de perdition. Il ne vous restera alors plus qu'à rencontrer une multitude de personnages qui feront de la vie de vos

héros un paradis ou, plus probablement, un enfer.

Ce supplément aurait pu s'arrêter là, il aurait déjà simplement gagné sa place au rang des ouvrages indispensables à tout meneur de *Fading Suns*. Mais après ces presque 90 pages de bonheur vous est présenté un ensemble de conspirations et de situations explosives susceptibles de nourrir des années de campagne. Vous y trouverez tout aussi bien des intrigues politiques de grande envergure que des com-



plots occultes particulièrement malsains ou de simples manigances économiques orchestrées par ou contre les guildes. Comme si cela ne suffisait pas, le tout est complété par une série de synopsis d'aventures qui sauront vous occuper durant de nombreuses heures de jeu, ainsi que par une annexe bienvenue consacrée à l'Œil impérial, les veilleurs de l'Empereur. En bref un supplément à dévorer plus qu'à consommer.

Geof

Supplément en français pour *Fading Suns*.

Édité par Multisim.

Environ 23 EUR – Disponible.



d20
system

Swashbuckling Arcana



Quelle meilleure façon pour arrondir ses fins de mois que de publier un jeu incomplet et de combler ses lacunes avec un supplément en noir et blanc à 30 euros les 96

pages ? Car c'est bien ça le problème. *Swashbuckling Adventures* ne se contente pas d'occulter les innombrables traditions magiques théanes, il contraint les fans des *Secrets de la 7^{me} Mer* à mettre une nouvelle fois la main au porte-monnaie pour passer au système D20. Le seul point positif dans l'histoire, c'est qu'aucune forme de sorcellerie ne manque à l'appel. *Swashbuckling*



Arcana s'intéresse autant à la noblesse théane (Porté, Glamour, Sorte, Pyeryem, Lærdom et El Fuego Adentro), qu'à l'Église des Prophètes ou aux sociétés secrètes (chevaliers de la Rose et la Croix, Collège Invisible, Filles de Sophie et Kreuzritter). Une classe de personnage, une liste de sorts et quelques pouvoirs sont associés à chaque tradition magique. C'est propre, net et efficace, mais ça manque évidemment de background.

Michaël Croitoriu

Supplément D20 en anglais pour *Swashbuckling Adventures*.

Édité par AEG.

30 EUR – Disponible.



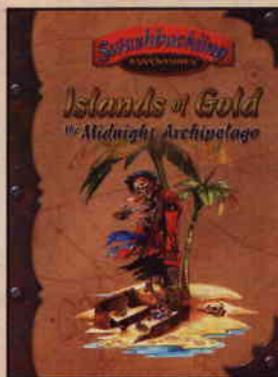
d20
system

Islands of Gold

Évoqué à de nombreuses reprises dans les suppléments des *Secrets de la 7^{me} Mer*, l'archipel de Minuit nous ouvre enfin ses portes. Cette version somme toute assez théane des Grandes



Antilles découvertes par Christophe Colomb marque ainsi le grand retour du commerce, de la piraterie et de l'exploration. Car on trouve de tout dans ces îles : colonies théanes, indigènes, boucaniers, ruines syrneath, etc. *Islands of Gold* dresse le portrait de neuf d'entre elles (histoire, géo-



graphie, PNJ et secrets), parmi lesquelles l'île de la Bête abandonnée depuis peu par la noblesse montagnoise. Même si on est loin de la richesse de Capitaine Vaudou, il y a tout de même largement de quoi dépayser les métropolitains. Le supplément propose au passage quelques modifications de règles (D10 et D20) pour créer des personnages originaires de l'archipel, à grand renfort de classes de personnage, d'écoles d'escrime et autres avantages et dons.

Michaël Croitoriu

Supplément D20 en anglais pour *Swashbuckling Adventures*.

Édité par AEG.

30 EUR – Disponible.





Silver Age Sentinels

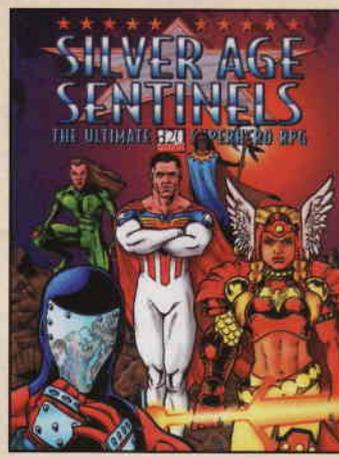


Les super-héros sont de retour dans ce magnifique ouvrage de 336 pages. Avec l'adaptation au D20, exit les *Marvel*, *DC* et autres jeux de super-héros aux systèmes de jeu incompréhensibles et trop spécifiques. Avec la sortie de ce nouveau jeu de rôles, c'est un pari qui est osé car c'est un style de jeu qui connaît en général un succès mitigé. Penchons-nous alors sur le sujet pour voir s'il y a matière à casser sa tirelire. D'un aspect attrayant par sa couverture et sa mise en page impeccable, on est entraîné dans le monde des comics par un retour en arrière sur les différentes séries existant depuis la nuit des temps (enfin, le début des comics quoi...). La création de perso



est, elle, totalement adaptée au D20 et voit l'apparition de classes de personnages génériques et facilement transposables dans n'importe quel univers de Comics. Le système de jeu subit quelques transformations afin de supporter les limites hors normes des héros dont les attributs peuvent monter jusqu'à des scores improbables car sans limite ! Le cœur du système de jeu est celui de *D20 Modern*, modifié par l'intervention des super-pouvoirs. Ces derniers sont à choisir par les joueurs pour en "équiper" leurs personnages. Il y en a pléthore donc on peut vraiment faire le héros de ses rêves. Le livre fournit de nombreux conseils aux MJ afin de les aider à gérer des campagnes et des personnages d'un tel niveau de puissance. On peut reprocher au jeu de fournir un monde préétabli, développé autour d'une ville, Empire City et d'être un peu trop éloigné d'univers connus et populaires tel celui de *Marvel*. Cela oblige à un

travail de création ou d'adaptation pour intéresser des joueurs avec peu de repères dans ces



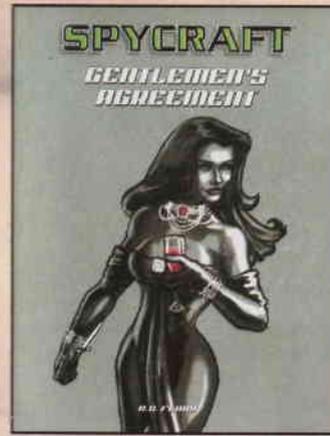
univers. Malgré tout, la qualité du jeu est évidente et donne envie de faire découvrir cet univers riche et complexe à tous.

Gaëtan Bothorel

Jeu de rôle en anglais. Édité par Guardians of Order. Environ 45 EUR - Disponible.



Gentlemen's Agreement



Vouloir diriger le monde c'est bien mais pour y arriver il faut des sous et des tonnes. C'est pour cela que les grands méchants des films d'espionnage sont

des milliardaires comme Goldfinger. Donc certains se sont regroupés dans une association à but lucratif et de destruction afin de prouver aux autres qui sont les plus grands des méchants ! Pour eux il s'agit d'un jeu mais pour les joueurs il s'agit de sauver le monde.



Gentlemen's Agreement est à la fois un sourcebook et un recueil de scénarios mettant en œuvre les exactions de ces milliardaires aux idées saugrenues. Par exemple faire en sorte qu'un volcan rentre en éruption ou encore détruire l'économie mondiale pour la reconstruire sur de nouvelles bases. Tout cela doit normalement vous rappeler des films...

Mais le mieux reste sans aucun doute le redoutable Kingsley qui, voyant ses jours comptés, désire grâce à son arme détruire tout l'oxygène afin que tout le monde meure. Cool comme idées. Les PJ ont du boulot ! 96 pages.

Frédéric Romero

Supplément D20 en anglais pour Spycraft. Édité par AEG. 30 EUR - Disponible.



Les Bohémiens



L'univers de *Nephilim* est, avec le Monde des Ténèbres, le seul à ma connaissance à accorder à une certaine place aux Roms. Ici, les Bohémiens sont les quelques membres de ce peuple qui maîtrisent l'utilisation de la Brume, le don d'Akhénaon. Les Bohémiens ont toujours été

présents aux grands moments de l'Histoire (les Anaphé), cultivant la discrétion et aidant les Immortels contre les Arcanes Mineurs. Techniquement, ce sont des humains,



mortels mais capables d'exploits grâce à leur Brume. Les pouvoirs de divination semblent être des passages obligés mais les Mandalas (motifs de sable) et les Dons des Kumpanyi (les familles bohémiennes) sont très sympathiques. La possibilité de gérer la famille du personnage ainsi que celle d'édifier son Terrain Vague (le repaire des Bohémiens, ça ne s'invente pas) rendent ce supplément très complet. Ne manque à l'appel qu'un petit scénario. Dernier point : je reste désespérément Profane en ésotérisme mais j'apprécie les clins d'œil des auteurs (Antinéa, princesse rôm du Sahara...).

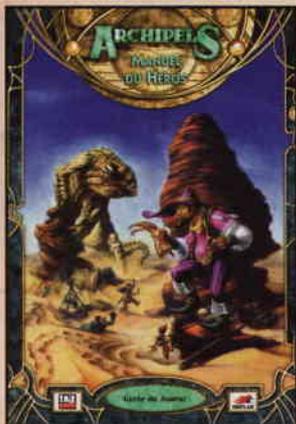
Aksara

Supplément joueur en français pour Nephilim : Révélation. Édité par Multisim. 23,50 EUR - Disponible.



D20
system

Manuel du Héros



La gamme Archipels s'enrichit d'un manuel réservé aux joueurs. Cet agréable supplément va décharger le meneur de jeu d'une partie de son travail de présentation. Ce supplément contient tout ce

qu'un joueur originaire des Archipels connaît de son monde, le minimum suffisant pour donner un peu de profondeur au personnage. Ainsi, le lecteur découvrira une succincte présentation des différentes îles. Enfin la partie proprement technique présente notamment un panorama des diffé-

rentes races peuplant les Archipels dont neuf nouvelles (gnogre, gobzanti, mhôdos, salin...). Les classes de base sont revues à la sauce Archipels et accompagnées de nouvelles classes de prestige, 14 pour être précis. Cela va de l'artilleur elfe au thalaturge en passant par contrebandier, invenchanteur, pilote dragonnier et seigneur runique. Pour compléter le tout, le joueur a droit à de plus de 40 nouveaux dons, nouveaux sorts et du matériel. Toutefois les auteurs introduisent une nouvelle notion qui reste optionnelle, à savoir les archétypes. Le joueur a la possibilité de choisir un archétype. Il existe ainsi 24 possibilités.

Chaque archétype est accompagné d'un descriptif, d'un avantage et bien évidemment d'un inconvénient. Ils permettent de colorer votre personnage et peuvent ainsi aider les joueurs les plus timides ou encore les débutants. Il s'agit d'un panel de caractères facile à interpréter. Le joueur a ainsi le choix d'incarner un bandit au grand cœur,

une brute, un familier incongru, un magiphobe ou encore un vengeur masqué. Ce *Manuel du Héros* reste dans l'esprit particulier de la série Archipels. Le meneur et les joueurs doivent savoir que le monde développé est héroïque et à rapprocher de films ou romans de capes et d'épées. Les multiples suppléments parus à ce jour exploitent cette fibre cinématographique. Ce manuel est une bible pour le joueur et un outil utile au meneur de jeu. Alors si tu te sens l'envie de partir pour de nouveaux horizons, une seule destination : les Archipels t'attendent.

Olivier Collin

Supplément D20
en français pour D&D.
Édité par Oriflam.
24 EUR – Disponible.

D20
systemLiber Bestarius :
Le Livre des Bêtes

Un nouveau bestiaire D20 présenté en couverture souple et illustrations noir et blanc... Ici, la description des monstres s'étale sur plusieurs pages avec une multitude d'idées intéressantes sur la manière d'intégrer le monstre en question dans votre campagne. Les illustrations sont belles, le texte est clair et va à l'essentiel de ce qui est utilisable



dans le jeu. Chaque description est suivie d'intrigues possibles avec le monstre au cœur de celles-ci. Il y a même des idées pour inclure les créatures présentées en tant que PJ. Ce qui pourrait représenter des défis d'interprétation intéressants pour vos joueurs ! Vous trouverez aussi les méthodes de combat propres à chaque monstre ainsi qu'un rappel de leur mode de vie et autres comportements... Bref, un joli supplément, bien utile si vos joueurs sont blasés par les monstres des autres bouquins du même genre... Juste pour le

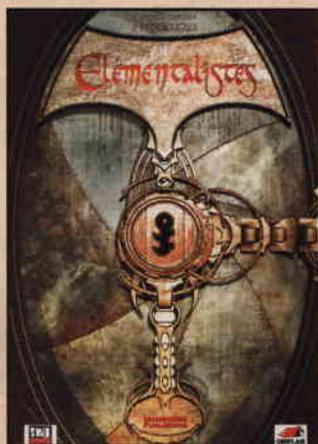
plaisir de la lecture et certaines idées d'intégration des monstres dans le jeu, cela vaut le coup de sortir le portefeuille !

Philippe Lecomte

Supplément D20
en français pour D&D.
Édité par Oriflam.
27,50 EUR – Disponible

D20
system

Élémentalistes



Comme tout le monde le sait, la gamme D&D troisième édition comporte un nombre incroyable de suppléments. Oriflam se lance donc dans la traduction de ceux de la gamme MGP (Mongoose



Publishing) qui est loin d'être la meilleure ! Spécialiste dans le parler pour ne rien dire, MGP nous explique "pour ceux qui n'auraient toujours pas compris" que l'Air, l'Eau, le Feu et la

Terre sont les quatre éléments. Chaque élémentaliste possède des défenses et des capacités d'absorption des dommages en ce qui concerne l'élément maîtrisé. Rien de bien innovant à part quelques nouveaux sorts et techniques de maîtrise. On y trouve quelques monstres élémentaires ainsi que des informations non complètes sur les plans. Même les dessins ne viennent pas relever le niveau. La seule chose positive reste la facilité qu'ont les élémentalistes à mémoriser les sorts touchant à leur élément et la petite règle qui l'accompagne. Seuls les tout nouveaux joueurs de Donj' peuvent peut-être y trouver quelques inspirations !

Frédéric Romero

Supplément D20
en français pour D&D.
Édité par Oriflam.
18 EUR – Disponible.



IL N'Y A RIEN DE PLUS DANGEREUX
QU'UN HOMME DÉSESPÉRÉ...

CARBONE MODIFIÉ
de Richard Morgan

LE CHACAL DE NAR
Des Tyrans
et des Rois, tome 1
de John Marco

Imaginez...
Le concept de mort
n'existe plus. Vous
pouvez vivre tous vos
fantasmes si vous en
avez les moyens...
Bienvenu dans l'univers
de Carbone Modifié.

LA MORT D'AYESHA
Les Trois lunes
de Tanjor, tome 3
de Ange

FANTASY & SCIENCE-FICTION
Tous les mondes de l'imaginaire sont chez

Bragelonne
ÉDITION

Retrouvez tous nos auteurs et nos livres : www.bragelonne.fr

harmonia mundi
diffusion livres

LE CHACAL DE NAR VI

John MARCO

John
MARCO

LE CHACAL
DE NAR

Roman

Des Tyrans et des

Bragelonne

CARBONE MODIFIÉ VI

Richard MORGAN

Richard
MORGAN

CARBONE MODIFIÉ

Roman



Bragelonne

LA MORT D'AYESHA VI

ANGE

ANGE

LA MORT
D'AYESHA

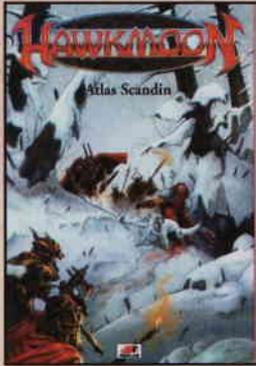
Roman



Bragelonne

Atlas Scandin

Si l'hiver et les basses températures français ne vous ont pas suffi, vous pourrez toujours utiliser ce supplément pour prolonger l'expérience ! Amateurs de landes glacées, vikings, pirates et autres berserkers, ce supplément est pour vous ! Premier peuple européen à avoir redressé la tête après l'avènement du Tragique Millénaire, les Scandinaves sont dotés d'une nature conquérante et d'un caractère trempé dans l'acier. Ce supplément vous informera sur l'histoire de cet incroyable empire des glaces : histoire, coutumes, politique et personnalités y sont décrites dans les



moindres détails. C'est avec plaisir que l'on parcourt cette extension qui fournit une multitude de détails sur la Scandie et ses habitants. Plus que ça, il y a suffisamment d'informations



secrètes pour créer des campagnes entières dans cette région. Entre les intrigues politiques internes, les relations quelque peu tendues avec les Granbretons, les attaques pirates, les mythes et légendes du pays, vous n'aurez que de la matière à scénario tout au long de votre lecture. Vous pourrez jouer dans cette région à n'importe quelle époque puisque la chronologie des événements est bien indiquée. Vous pourrez même faire intervenir vos personnages

dans les grands événements : faire monter Harald l'Impitoyable sur le trône et l'aider à rallier les diverses tribus, ou encore organiser la résistance contre l'occupation des Granbretons. Vos joueurs pourront aussi partir dans le grand Nord, rencontrer le mystérieux peuple lapon ou plus loin encore vers le Royaume Caché, jungle verdoyante au milieu des glaces ! Bref, ce supplément possède toutes les qualités que j'attendais au niveau de la quantité d'informations, de la manière dont tout est organisé. Un petit scénario est même fourni afin d'intégrer au mieux vos joueurs en Scandie. Pour trouver un défaut, un tout petit effort sur le nombre et la qualité des illustrations aurait été quand même le bienvenu. À posséder absolument dans sa collection *Hawkmoon* !

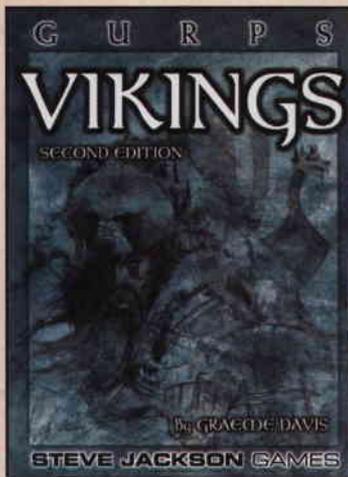
Philippe Lecomte

Supplément en français pour Hawkmoon. Édité par Oriflam. Environ 20 EUR – Disponible.



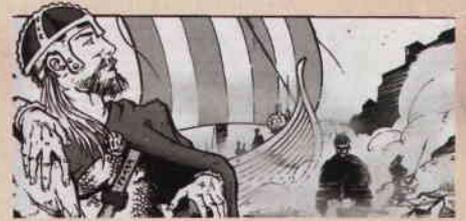
Gurps Viking 2nd édition

Et un de plus ! Voilà un supplément de *Gurps* bien fait à ajouter à la liste ! Vous y découvrirez tout ce que vous avez



toujours voulu savoir sur les Vikings, sans jamais oser le demander : avaient-ils vraiment des casques à cornes ? Buvaient-ils plus de bière que moi le samedi soir ? Et

plein d'autres trucs encore. L'ouvrage évite de tomber dans un écueil "méd-fanisant" bon marché (à la Conan), quitte à paraître un peu pâle. Mais au fond tant mieux, ici le point de vue est historique, du mode de vie à la perception du panthéon, très vite absorbé par le christianisme. Une lecture intelligente, pleine d'anecdotes et d'idées. On regrettera juste que certains



sujets soient juste survolés (comme les "cunning-men" ou le rôle de "ronin" nordique des berserkers. Manque de place ou d'en vie ?). Voici néanmoins une excellente entrée en la matière, pour un meneur désireux de planter un décor viking dans sa campagne. Mangez-en ! Et au fait : pas de cornes sur leurs casques !

7.7

Supplément en anglais pour Gurps. Édité par SJ Games. 27,50 EUR – Disponible.



D20 system

Secrets of the Mantis

Longtemps considéré comme une vulgaire bande de mercenaires, le Clan de la Mante est aujourd'hui un clan majeur, riche et puissant, qui n'a rien à envier au Clan du Scorpion. Survolé dans *La voie des clans mineurs*, il prend enfin toute son ampleur. Car bien que *Secrets of the Mantis* fasse la part belle à la géographie, au background (familles vassales, PNJ, etc.) et aux règles (classes/écoles, dons/avantages, etc.), ce sont les dissensions relatives à la succession de Yoritomo Aramasu et à l'intégra-



tion un peu hâtive des Clans de la Guêpe et du Mille-Pattes qui lui donnent toute sa saveur. L'apparition de Yoritomo Kumiko a provoqué la



constitution de deux factions qui pourraient rapidement venir aux mains. Le supplément s'intéresse en parallèle aux Clans du Blaireau et de la Tortue. En cherchant bien, on peut même trouver quelques lignes sur le Kolat et sur les Royaumes d'Ivoire.

Michaël Croitoriu

Supplément D20 en anglais pour L5R. Édité par AEG. 30 EUR – Disponible.



d20
system

Encyclopedia of Demons & Devils tome II



Si vos joueurs sont blasés par vos monstres habituels, si vos joueurs connaissent chacun de leurs pouvoirs ou capacités spéciales de tête et possèdent toutes les parades pour contrer vos velléités destructrices, voici un supplément

détaillant des diables et des démons sur plus de 220 pages.

Vous en trouverez des grands, des gros, des petits, des vicieux, des forts et des faibles... Le livre présente toutes sortes de créatures venant des Plans Exté-



rieurs et ne nécessitant quasiment aucune adaptation quel que soit votre univers de jeu. La force du supplément est assurément la diversité (tant sur la quantité, le style et la puissance) des créatures décrites. C'est aussi le défaut du livre car il faut être vraiment décidé à faire intervenir diables et démons dans vos parties pour rentabiliser l'ouvrage. Après, à chacun de se faire son idée...

Gaëtan Bothorel

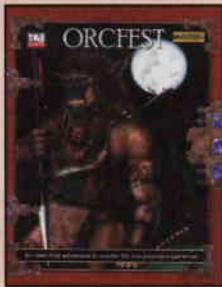
Supplément D20 en anglais pour D&D. Édité par Fast Forward Entertainment. Environ 30 EUR – Disponible.



d20
system

Orcfest

Les orques débarquent dans ce supplément destiné à D&D. Le scénario s'adresse à des joueurs et à un MJ pas ou peu expérimentés. La première partie du livre est consacrée à des conseils pour les joueurs, aussi bien sur



l'art et la manière de jouer son personnage que sur le choix de ce dernier. On y trouve également des astuces pour gérer les combats, les phases de donjon et comment découvrir les interactions avec les PNJ. Le reste de l'ouvrage est constitué de



la partie scénario, lui aussi riche en conseils pour le MJ. Ces derniers s'intercalent intelli-

gement dans les divers scénarios, fournissant autant d'aides précieuses pour les débutants. L'aventure en elle-même est une plongée dans un village menacé par une tribu orque. Les joueurs doivent sauver ce village dans une intrigue riche en rebondissements. Ce supplément est idéal pour les groupes qui découvrent l'univers de D&D.

Gaëtan Bothorel

Supplément D20 en anglais pour D&D. Édité par Fast Forward Entertainment. Environ 20 EUR – Disponible.



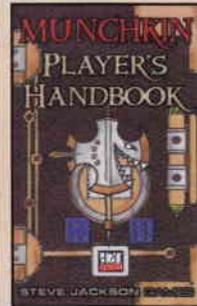
The SnarfQuest RPG Worldbook & Munchkin Player's Handbook



Si une partie de *Donjons* peut facilement virer au grosbillisme et à l'échange de blagues de potache, il est plus difficile d'en faire un jeu à part entière. On n'institutionnalise pas l'humour. Le nom de Snarf, héros d'une bande dessinée de Larry Elmore, rappel-



lera quelque chose aux vieux lecteurs du *Dragon* américain. Le voici mis au goût du jour D20, avec les résumés des épisodes, quelques conseils sympas pour rendre vos parties plus fun et divers trucs dont la classe de prestige de chevalier de l'Ordre du Robot. Le dessin date un peu et l'humour n'est plus très neuf, mais les nostalgiques y trouveront leur compte. Quant



au *Munchkin Player's Handbook*, autrement dit le manuel des grosbills, il a ses petites perles (dons marrants, sorts de triche, corruption du MD) mais il fait un meilleur cadeau-gadget que supplément d'une utilité réelle.

Cyril Pasteau

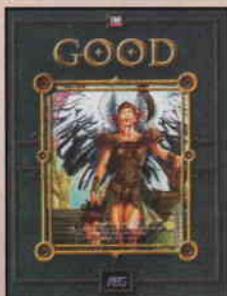
Suppléments D20 en anglais pour D&D. Édités par Elmore Productions et Steve Jackson Games. Environ 30 EUR / environ 20 EUR – Disponibles.



d20
system

Good

Comme on est en droit de l'attendre d'un ouvrage au titre si prometteur, vous allez enfin tout savoir pour parfaitement défendre la bannière immaculée des forces du Bien. Au cours de ces trop nombreuses pages,



vous aurez ainsi le plaisir de découvrir tout un tas de petites choses idéales pour aller taper de l'orque avec la bienveillante approbation de la Croix Rouge et de Médecins du Monde.

C'est ainsi que votre nouveau Vengeur masqué (un truc super original à mi-chemin entre roubleur et rôdeur), doté du don de Champion divin, protégé par une armure de cuir cloutée de dissimulation héroïque et armé de la masse de St-Ivan pourra, heureux d'agir dans son bon droit, aller pourfendre les êtres malfaisants. En bref et pour faire original : de nouveaux



dons, objets magiques, classes, balais à chiottes, sorts... Dans tout le truc, une bonne idée : une échelle permettant d'évaluer et de récompenser l'adoration d'un dieu.

Un supplément à peu près aussi intéressant qu'un magazine de jeu de rôles sans scénario.

Geof.

Supplément D20 en anglais pour D&D. Édité par AEG. Environ 30 EUR – Disponible.



Manuel des plans

Tous les donjons de votre monde d'origine sont réduits en miettes, dévastés par votre soif d'objets magiques et de points d'expérience ? Il ne vous reste plus qu'à aller buter



les dieux. Oui mais attention, les lâches se terrent dans un autre plan d'existence. Les vils ! Qu'à cela ne tienne, les 224 pages du Manuel des plans ne détaillent pas 38 plans, demi-plans et autres plans alternatifs. Je dis "ne détaillent pas" parce que c'est très loin d'être du prêt-à-jouer. Le manque d'informations concrètes (trois pages en moyenne pour décrire un plan) et de cartes détaillées implique que le maître de donjon intéressé doit travailler beaucoup avant de pouvoir faire voyager outre-plan ses joueurs. Faute de quoi, à moins d'être un champion de l'improvisation, il décrira des mondes cruellement fades. N'exagérons pas, le livre est tout de même un excellent point de départ. Des schémas permettent de visualiser l'aspect global des plans, les quatre classes de prestige tiennent la route, le chapitre sur les monstres vaut le détour et certains joueurs seront intéressés par l'archétype de demi-élémentaire.



Bien mais un peu court

Les meilleures campagnes étant celles qu'on imagine, ce livre offre l'opportunité de créer et de gérer sans trop de difficultés une cosmologie cohérente. Sinon, la cosmologie officielle de D&D est l'endroit idéal où lâcher un groupe de grosbills qui cherchent de nouveaux défis. Aller voler un œuf de Lolth dans le Puits de la Toile Démoniaque... Déterrer un trésor antique dans les tombes de sable de Payrathéon... Aller se chercher une fiancée en Arcadie... Reforgé une épée relique dans les Forges des Âmes de Moradin... Visiter la cité de Sigil au centre du multivers... Tout un programme. Je vous laisse, il faut que je retourne torturer Thor. Il ne veut pas m'avouer où il a planqué son marteau.

Cyril Pasteau

Supplément en français pour Dungeons & Dragons. Édité par Spellbooks. 40 EUR – Disponible.

Dieux et demi-dieux

Vous appréciez les panthéons amérindiens, japonais ou encore celtiques que proposaient des éditions précédentes de cet ouvrage ? Ici vous devrez vous "contenter" de Zeus, Râ, Odin et leurs potes libres de droits, sans oublier il est vrai Boccob, Érythnul et les autres déités de Greyhawk, plus deux-trois autres dieux qui passaient par là ("j'ai vu de la lumière..."). Un bonheur pour un malheur, au moins les quatre panthéons retenus sont décrits bien en détail. Le livre est une excellente acquisition si vous



comptez rejouer l'Illiade ou Ragnarok. Chaque dieu a droit à sa description détaillée et deux ou trois plans de temples permettent de visualiser un petit peu mieux les scènes religieuses. Amis amateurs d'authenticité historique, sachez que ce livre ne prétend pas être fait pour vous. Ici, la mythologie et la religion sont mises au service du plaisir ludique. Il y a des règles pour gérer son propre panthéon, créer des dieux et permettre aux personnages des joueurs d'accéder à ce rang très convoité. Il y a aussi toutes les caractéristiques nécessaires pour fracasser

dans les règles les divines tronches. Car enfin, quel est l'intérêt d'un tel supplément si ce n'est pour cela ? Le joueur qui incarne un prêtre ne sortirait pas de la lecture de *Dieux et demi-dieux* beaucoup plus avancé qu'au-paravant. Combattre ou devenir des dieux, pourquoi pas si le plaisir du jeu reste intact ?

Age of Mythology en D20

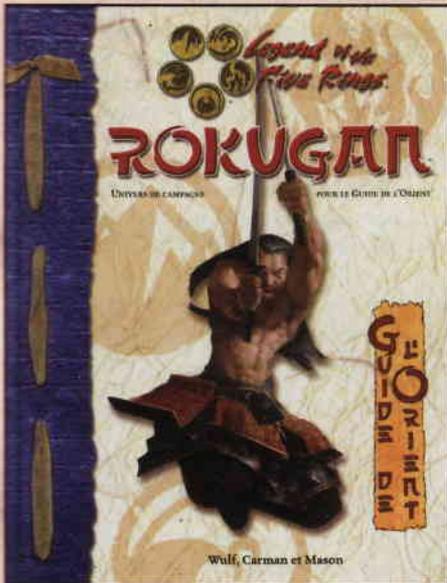


C'est là qu'il revient au maître de donjon de faire la preuve de sa capacité à fournir des défis à des personnes s o n n a g e s joueurs bardés de pouvoirs et donc vite blasés. Cependant, renseignements pris, Mjöllnir pèse dans les deux tonnes alors Thor il peut le garder son marteau.

Cyril Pasteau

Supplément en français pour Dungeons & Dragons. Édité par Spellbooks. 40 EUR – Disponible.

Rokugan



De Rokugan je ne connaissais guère plus que ce que le *Guide de l'Orient* m'avait appris. Et maintenant, après avoir lu cet ouvrage, j'ai l'impression d'être aussi érudit que n'importe quel historien Ikoma. L'univers présenté est un continent dominé par un Empire japonais et assiégé par la Souillure de l'Outremonde, domaine du très maléfique Fu Leng. Ce

dernier est un concurrent des kami (dieux) venus sur Rokugan il y a plus d'un millénaire. Ces kami ont chacun fondé un Clan, structure d'origine familiale qui fonctionne un peu comme un État dans l'État. Les Clans se font régulièrement la guerre même s'ils savent généralement se regrouper derrière la bannière de l'Empire pour repousser les hordes d'onis de l'Outremonde.

Le bouquin qui vous redonne envie de bouffer du riz



Un univers d'une telle qualité, ça donne envie de jouer tout de suite. Attention cependant, suite à l'évolution de la trépidante storyline, le Rokugan présenté ici livre beaucoup de secrets que les joueurs du *Livre des Cinq Anneaux* (L5A) ont découvert petit à petit – et avec plaisir. Il revient au MD

(Maître de Dojo ;-)) de pratiquer la rétention d'informations si ses joueurs sont débutants. Ces derniers ont l'embaras du choix pour créer leur personnage, qui ne se résume pas forcément à un samouraï borné toujours à la limite du seppuku. De très nombreux suppléments L5A restent toujours d'actualité et les anciens



numéros de *Backstab* regorgent de scénarios facilement adaptables en D20 avec les règles fournies dans le livre. Des informations supplémentaires sur la société et la géographie de l'Empire de Jade (ainsi bien sûr que des dons, sorts, classes de prestige, etc.) font de Rokugan l'indispensable complément du *Guide de l'Orient*.

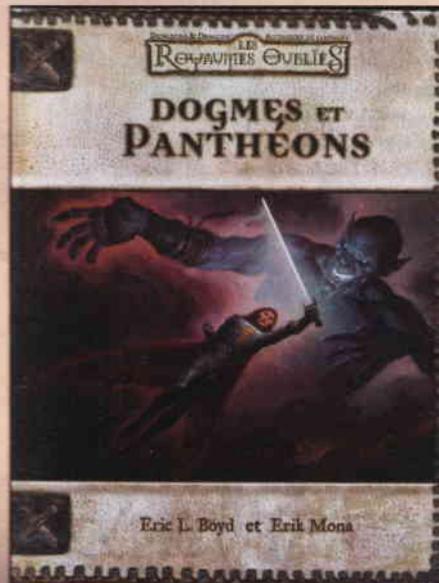
Cyril Pasteau

Supplément D20 en français pour le *Guide de l'Orient*. Édité par Asmodée Éditions. 35 EUR – Disponible.



Dogmes et panthéons

Gaëtan, il faut absolument que je te passe ce bouquin. Il nous a bien manqué quand nous sommes débarrassés de Baine sur le retour et que les autres sont devenus des demi-dieux,



mais pas moi parce que je m'étais caché et d'ailleurs c'est tellement injuste, je contribuais à détourner l'attention du Seigneur des

Vos PJ contre l'univers

Ténèbres... Sous la couverture cartonnée se cachent 224 pages illustrées en couleur et avec le texte dense et précis auquel la gamme des Royaumes oubliés nous a habitués. Le thème de la religion dans Faerûn est traité avec brio. Les éléments techniques qui permettent de gérer les dieux sont repris de *Dieux et demi-dieux* (dont l'acquisition n'est donc pas nécessaire). Les caractéristiques des dieux principaux sont données et elles sont monstrueuses comme il se doit. Gond, par exemple, a +114 en Artisanat (fabrication d'armes). Ceci dit, ce n'est pas tous les jours que le maître de donjon aura besoin de tester les compétences de Lolth et consorts, tandis que les sections sur les dogmes et les organisations et pratiques culturelles fourmillent d'idées pour jouer son personnage (rappel : dans Toril, 99% des gens sont liés à un dieu) ou pour développer une campagne sur la religion. De nombreux dieux sont décrits et il faut vraiment le faire

exprès pour ne pas avoir envie d'en utiliser quelques uns en jeu. La compétition entre déités est féroce, les fusions-acquisitions sont fréquentes et beaucoup d'entités cherchent à s'emparer des pouvoirs divins. Ces conflits



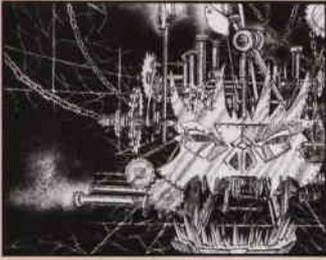
célestes, qui remontent souvent au Temps des Troubles, se répercutent par l'intermédiaire des clergés. Bonus, les vingt classes de prestige et surtout trois temples très différents. Dédiés respectivement à Tempus, Shar et Malar, ils sont décrits avec moult détails cartographiques et ils sont très faciles à utiliser en jeu.

Namateos

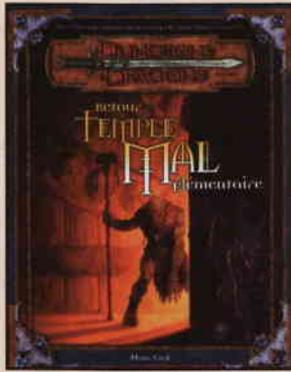
Accessoire de campagne en français pour *Dungeons & Dragons*. Édité par Spellbooks. 40 EUR – Disponible.



Retour au temple du Mal élémentaire



Scénario mythique s'il en est, *Le temple du Mal élémentaire* fut arpenté par des générations de joueurs qui découvraient les complots ourdis au plus profond du temple dans le monde de Faucongris mis au point par Gary Gygax. Cela se



déroulait au début de l'ère AD&D. Les années ont passé, et de nouvelles menaces planent sur le petit village de Hommlet. Des aventuriers de bonne volonté sont mandés afin de découvrir les secrets

impies tapis au plus profond du temple. Cette campagne s'adresse à des joueurs de

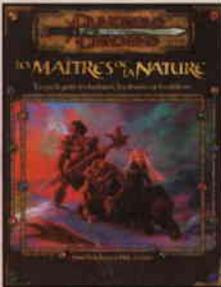
niveau 4. Ils vont devoir démêler une machination mise au point par les prêtres de l'Œil élémentaire. Si l'aventure débute à Hommlet et passe par le temple, les aventuriers vont voyager vers d'autres lieux afin de comprendre ce qui se trame dans l'ombre. Si la campagne reste très classique, elle offre l'opportunité de retrouver des lieux qui ont marqué des générations de joueurs. Enfin en supplément, le meneur découvre le culte de Tharizdun, de nouveaux monstres et une nouvelle classe de prestige : le rêveur d'apocalypse.

Olivier Collin

Campagne en français pour Dungeons & Dragons. Édité par Spellbooks. 38,40 EUR – Disponible.



Les maîtres de la nature



Ce guide de 96 pages apporte plein de petites infos et aides de jeu plus ou moins utiles pour les barbares, les druides et les rôdeurs. Il s'adresse en priorité aux joueurs qui cherchent des dons et des classes de prestige pour ces

classes et qui ont besoin de conseils en minimaxage. Sans surprise, on y trouve aussi des animaux de compagnie extraordinaires, des sorts, des armes, des objets magiques, des pièces d'équipement et des recettes d'infusions. Mais je suis déçu de ne pas trouver d'organisation druidique vraiment détaillée, de jurons de barbare à sortir durant la partie ("par Crom !") ainsi que des idées pour rendre les traques des rôdeurs un peu plus attrayantes qu'avec juste quelques coups de dés. J'aurais



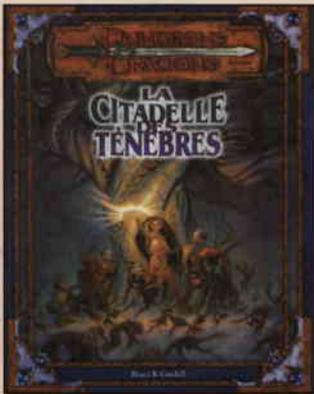
bien aimé aussi des idées de repaires. Parce que les druides aiment la nature, mais quand même, quand il pleut, ils se réfugient dans leur cabane, non ? À moins qu'ils ne fassent des concours de toges mouillées. Le mystère demeure.

Cyril Pasteau

Supplément en français pour Dungeons & Dragons. Édité par Spellbooks. 25,50 EUR – Disponible.



La citadelle des ténèbres & La forge de Durgeddin



Voici deux donjons ma foi fort sympathiques tant qu'on n'y cherche pas autre chose que des souterrains infestés de monstres. *La citadelle des ténèbres* s'adresse à

un groupe de personnages de niveau 1. Un danger plane sur la campagne et il provient d'un trou dans le sol... J'en ai fait jouer le début et c'est une première aventure réussie. L'exploration et la dératisation de la forteresse prendront pas mal de temps. En fait, sa lecture m'a rappelé avec bonheur la tombe de Vallandar (*Les Terres de Légendes*) explorée au collège... Idem pour *La forge de Durgeddin*, qui s'adresse à des vétérans de niveau 3 et qui ne peut se visiter en un après-midi. Le sens tactique et stratégique des joueurs sera donc mis à l'épreuve comme il se doit : quand faut-il faire retraite



pour mieux revenir à l'assaut plus tard, par exemple ? Comme toujours avec les cités naines abandonnées, on retrouve aussi dans *La forge de Durgeddin* un petit air de Moria, avec ses sempiternels orques,

Sus aux xp !

tombes de seigneurs nains et ponts branlants. Mais on ne va pas s'en plaindre.

Chaque livret comporte 32 pages très denses plus deux pages de plans qu'il vous faudra photocopier pour plus de confort d'utilisation. Bref, ces deux



aventures ne sont pas les donjons ultimes qui vous occuperont durant une année, ce ne sont pas le Temple du Mal élémentaire (au Retour duquel ils peuvent préparer) ou la Tombe des Horreurs. Mais ils sont jouables par des personnages débutants et ils leur donneront du fil à retordre. Ils prennent en considération le fait que les monstres ont une vie sociale, doivent manger, etc., et sont de ce fait plus "réalistes" que les modules ancestraux de D&D. Un seul gros regret : les énigmes sont rares et pas vraiment transcendantes.



Cyril Pasteau

Aventures en français pour Dungeons & Dragons. Édité par Spellbooks. 9,95 EUR chacun. Disponible.



La colère des Dragons

Ce supplément de 96 pages est le dernier en date pour *Prophecy* et se propose de détailler de nombreux aspects de la magie du jeu. La trame du livre est basée sur le Conseil Éternien de 1312 AdE suivant les événements décrits dans les suppléments précédents. Les détails et l'histoire du Conseil sont décrits en profondeur et on y découvre

de nombreux éléments sur la caste des mages. Ainsi, leur structure est développée mais on a aussi des explications sur leur manière de faire la magie. De nombreuses règles s'ajoutent à celles existantes, comme la création de focii ou les voyages oniriques. Une grande place est faite au détail des universités magiques avec le rôle des maîtres, de l'apprentissage et la description d'une université pouvant servir de lieu de scénario. Le cœur du supplément

réside toutefois dans sa seconde partie, celle consacrée aux sorts. La création de sorts pour toutes les voies de magie est donnée dans tous ses détails et semble effi-

cace à première vue. Le nombre de paramètres est par contre

impressionnant. Suit une liste de sorts, bien fournie et originale. Les potions trouvent aussi leur place dans le supplément et bénéficient de règles précises et utiles. Elles vont des poisons aux antidotes aux potions de soins. Pour conclure le livre, on trouve deux scénarios (destinés à des groupes ayant de la bouteille). Les intrigues sont bonnes et on se prend rapidement à vouloir tester ses joueurs sur ces scénarios. Ils prennent place à la suite des événements décrits dans la première partie du livre et intègrent les joueurs dans la trame générale du supplément.

Ce supplément est d'une très bonne qualité et s'avère indispensable pour approfondir le côté magique du monde de *Prophecy*. Il bénéficie d'une très bonne réalisation avec de bonnes illustrations, d'une écriture irréprochable.

Gaëtan Bothorel



Supplément en français pour Prophecy
2e édition. 24 EUR – Disponible.

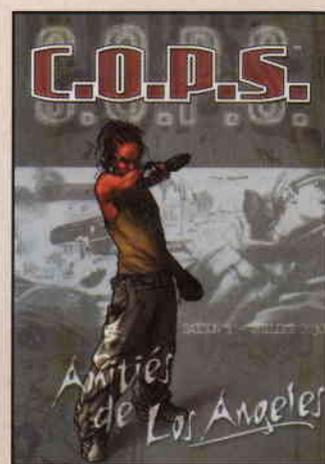


Amitiés de Los Angeles

Il s'agit du premier supplément pour le nouveau jeu *C.O.P.S.*, le jeu de rôle policier. Un supplément indispensable puisqu'il passe en revue détaillée les quartiers les plus remarquables de la cité des anges. Dix-neuf quartiers sont ainsi décrits, englobant suffisamment de diversité pour combler tout meneur de jeu. Chaque descriptif permet de s'imprégner de l'ambiance et présente les lieux typiques ainsi que l'état des forces de police présentes. Bien évidemment,



les forces d'opposition ne sont pas oubliées. Vos joueurs vont ainsi pouvoir découvrir les merveilles de Beverly Hills, l'horreur de Norwalk, la débauche de Van Nuys ou encore la violence de South Central. En complément, le meneur a droit à une intéressante description des différentes forces d'opposition auxquelles



les joueurs risquent d'être confrontés. Ce la regroupe autant les gangs (Crips, Hell's Angels...), les sociétés mafieuses (Mafia, Triades, Yakusa...), les hackers, les sectes criminelles, la criminalité en col blanc. En bref tout ce que L.A. est capable de produire comme crapule est détaillé, un vrai régal pour tous les meneurs de jeu. Pour finir, *Amitiés de Los Angeles* propose deux scénarios qui, comme de bien entendu, s'imbriquent pour refléter le sentiment de travail qui n'en finit pas et ouvre des pistes sur la suite de la campagne. Ce supplément est un outil indispensable. Il permet au meneur de donner toute sa

saveur à L.A. tout en apportant une touche de couleur et d'authenticité au jeu *C.O.P.S.*, pour le plus grand plaisir des joueurs. Facile à lire, agréablement présenté, on peut toutefois lui reprocher de ne pas fournir un index, un outil bien utile pour permettre au meneur de s'y retrouver parmi la débauche d'informations de ce supplément. À lire d'urgence !

Olivier Collin



Supplément en français pour C.O.P.S.
Édité par Asmodée.
25 EUR – Disponible.



Rag'Narok

Pour nous, pauvres joueurs de jeux de figurines, Rag'Narok représente une sorte de mythe, d'idéal inaccessible : le combat de masse avec des figurines Rackham... Encore retardé pour des raisons relevant de la géopolitique internationale (au moins !), Rag'Narok va sortir avant la fin du mois de mars, alors bavons un coup.

Un V12 sous le capot

La taille de cet article limitant de fait l'analyse, je me bornerai donc à vous présenter les choses succinctement. Tout d'abord la boîte : un livret de règles, un livret de background, 52 cartes, les pions. J'ai eu devant les yeux des maquettes des visuels du tome Background et le moins que l'on puisse dire, c'est que Rackham a privilégié l'esthétisme à la quantité. Mais entendons-nous, même si je n'ai pu lire ce qui va faire l'histoire des peuples d'Aarklash, je ne crois pas que cette histoire soit bâclée. Non, en fait, ils ont juste évité les pavés de texte. Pour ce que j'en ai vu, c'est dans le ton de la gamme : superbe, très léché. Si vous aimez le design, vous aimerez je crois celui de Rag'Narok. Ensuite viennent les règles proprement dites. Il est tout d'abord peut-être évident de le rappeler, mais Rag'Narok est censé être basé sur le même système de jeu



Compatibilité ?

Pour parer aux problèmes de compatibilité entre les deux jeux, Rackham propose à la fin du livret un récapitulatif des compétences, mais avec les changements pour Rag'Narok, ainsi que la liste des sorts, miracles, objets, compétences spéciales qui ne s'appliquent pas. Une transition qui sera réussie a priori.

que *Confrontation*. Donc a priori pas de surprises ou au moins pas de mauvaises surprises. Les jets de caractéristiques se déroulent de la même façon : 1D6 plus la compétence. En fait, la plupart des grandes actions de jeu ont juste évolué.

Ma foi...

Par exemple, pour la Divination et l'Incantation, tout ou presque est pareil qu'à *Confrontation*. Seulement il fallait bien s'adapter au plus grand nombre de combattants. Il n'y a pas vraiment de changement en ce qui concerne les règles existantes, mais Rackham a par contre procédé à des rajouts de règles : le Conclave et les Rituels pour la Divination, et l'Incantation respectivement. En gros, des prêtres et des magots vont pouvoir s'allier sur le champ de bataille et par leur concentration réussir des tours plus qu'impressionnants ! Le hic c'est que tout ce petit monde en devient plus vulnérable. Les règles pour la Foi et la Magie sont donc originales et promettent des configurations de tables inédites.

Et pan dans les dents !

Bon c'est bien tout ça mais le cœur de la guerre, c'est la baston, non ? De ce côté là, le changement est plus radical. Les niveaux de blessures ont disparu, remplacés par un nombre de blessures encaissables (1 pour la plupart des soldats, 3 en moyenne pour les personnages). Mais il est plus difficile de blesser, vu que le jet pour blesser (pour toucher c'est pareil, sauf qu'il n'y a pas de seuil minimum d'Attaque) se fait avec 1D6 sur une table (Force moins Résistance) qui favorise les gros scores de Défense. L'autre gros boulever-



sement est le nombre de dés par figurine : on passe de deux à un ! Évidemment, pour les personnages, c'est différent, comme pour les grandes figurines. Pour résumer, côté fonctionnement du combat, c'est un peu plus compliqué qu'à *Confrontation*.

And the winner is...

Ce qui évolue vraiment, et qui fera de Rag'Narok à mon avis un jeu à part entière, c'est la manière de jouer. Le système favorise le combat de masse certes, mais ce n'est pas un vain mot : on se retrouvera certainement face à des situations avec 30 ou 40 combattants, sur un front tout sauf rectiligne. Une bonne grosse mêlée ! Mais le jeu ne se résumera sans doute pas à cela, à cause des Ordres. Grâce à un système que je ne peux expliquer ici, chaque action que va vouloir entreprendre le joueur devra être réalisée grâce à un Ordre, et ils seront limités ! Il faut d'ailleurs noter la grande importance de la Discipline, qui reflètera votre propre capacité à gérer le combat en quelque sorte.

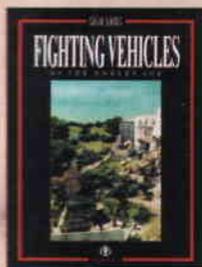
Le système propose donc un côté très "masse" allié à une grosse dose de stratégie. La boîte sera sûrement superbe et pas trop chère, et vous n'aurez pas besoin de racheter de cartes pour vos figurines. Bref, on est tous très impatients, car seul le jeu aura le dernier mot.

Pierre-Alexandre Vigor
(Pas encore de test complet)

Jeu de figurines
en français.
Édité par Rackham.
À paraître.



Fighting vehicles of the modern age



Cette fois-ci, on ne s'encombre pas de background que tout le monde connaît déjà : on se contente des caractéristiques de pas mal de véhicules, ainsi que des astuces pour les bricoler à partir de maquettes (ou plutôt de figurines à

cette échelle). Toutes les nations sont représentées mais comme d'habitude, les Français sont les parents pauvres de cet ouvrage. N'empêche qu'avec tout cela, on peut taper dans le bois dur et commencer réellement à jouer. Ce qui ne fait pas de mal après plusieurs années de



suppléments intéressants mais pas toujours jouables. Toutes les troupes "exotiques" sont aussi au rendez-vous *rocket troops* allemandes et zombies japonais y compris. Que du bonheur. La plupart des véhicules sont très détaillés, avec des défauts et des avantages pour chaque modèle et cela fait vraiment du bien, cela nous change des listes interminables de blindage et de calibres.

Croc

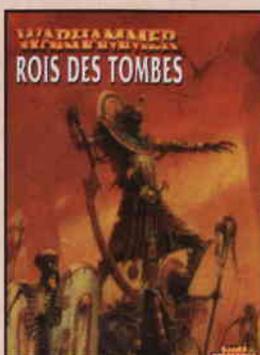
Supplément en anglais pour Gear Krieg. Édité par Dream Pod 9. Environ 25 EUR – Disponible.



Rois des tombes

Bluffé ! Games Workshop ne m'avait pas autant foutu sur le cul depuis un moment. Cela faisait longtemps que je trouvais que les univers de GW tournaient en rond et l'arrivée des nécrons m'avait déjà réjoui : du nouveau et du gothique, un vrai plaisir. Et même si les rois des tombes ne sont pas totalement nouveaux, le look des figurines et les grosses pièces présentées ici sont un vrai régal pour les yeux : c'est carrément beau et même si cela rappelle *La Momie*, on sent tout de suite un souffle

antique et épique dès les premières pages. Les auteurs voulaient, selon leurs dires, s'écarter des armées de morts-vivants du Vieux Monde et pour le coup, c'est une réussite totale. Il est certain que côté



règles, c'est assez proche mais les unités spéciales disponibles ne peuvent pas nous faire prendre ces rois des tombes pour de vulgaires vampires. Un must qui donne envie de s'acheter une nouvelle armée.

Croc

Supplément en français pour Warhammer Battle. Édité par Games Workshop. Environ 12 EUR – Disponible.



Recueil Warhammer 2003



Nouvel opus annuel du complément de règles, background et compagnie de *Warhammer Battle*. Pas de surprises ! Les fans qui auront acheté les derniers *White Dwarf* ne se serviront que d'une infime parcelle du livre. La mise en page, les photos de figurines et

les illustrations donnent vraiment envie de peindre (et de jouer !). Ça tombe bien, il y a des conseils de peinture et des idées de conversions. Il y a aussi de quoi vous rassasier en "nouvelles" troupes ; on assiste en fait au retour de troupes qui étaient disponibles dans la précédente édition et qui avaient disparu dans la nouvelle au grand dam



des joueurs qui les avaient achetées... Vous pourrez aussi trouver ce qui intéresse tout le monde : les Questions & Réponses du jeu... Sur cela, je pense que le choix des questions aurait pu être plus judicieux, les questions ne répondant en fait qu'à des problèmes faciles à résoudre. Bref, certains articles sont très intéressants à lire pour le background ou pour les règles, mais le reste fait plus penser à un catalogue de vente qu'à autre chose.

Philippe Lecomte

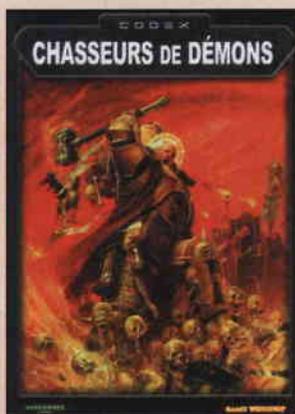
Supplément en français pour Warhammer Battle. Édité par Games Workshop. Environ 12 EUR – Disponible.



Codex : Chasseurs de démons

Là je m'en fouetterais le postérieur à coups de chat à neuf queues ! Je ne pensais pas que Games Workshop allait me bluffer deux fois dans le même mois mais la sortie coup sur coup des *Rois des tombes* pour *Battle* et de ce codex

pour 40K me laissent pan-tois. Bon ok, le background des inquisiteurs et des chevaliers gris on connaît, tout autant que leurs adversaires démoniaques d'ailleurs (à ce sujet, on aurait aimé trouver des caractéristiques de démons possédant les chefs d'autres armées parce que l'on en parle pas mal pages 52 et 53 mais moi je me demande bien ce



qu'un leader space marine possédé peut gagner comme pouvoirs psys et autres...). Mais quel bonheur de trouver de vieilles figurines remises au goût du jour (les chevaliers gris) et les adaptations en 28 mm des délires d'*Inquisiteur*. J'avoue que je craque sur les possédés et les disciples de Parque. Et franchement, des troupes de choc dans un rhino décoré comme ça, je peux pas m'en passer. Quant à la suite des inquisiteurs, les figurines sont toutes plus mimi les unes que les autres. Enfin mimi, on se comprend non ?

Croc

Supplément en français pour Warhammer 40K. Édité par Games Workshop. Environ 12 EUR – Disponible.

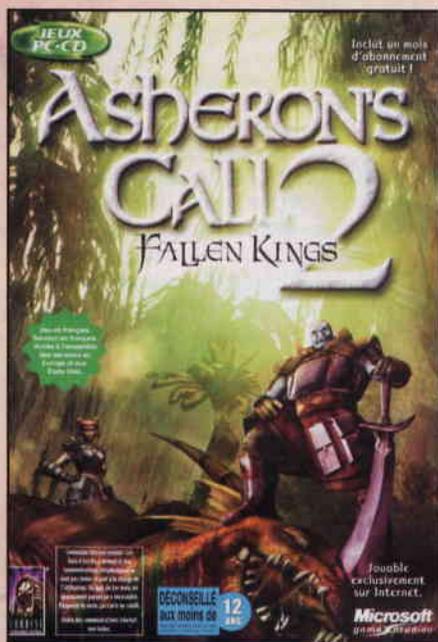


Asheron's Call 2 : Fallen Kings

Microsoft nous a bien fait baver d'envie durant ces derniers mois avec ce nouveau jeu massivement multijoueur. Des screenshots de folie, une version bêta que quelques chanceux ont pu essayer avant tout le monde... Bref, merci mon p'tit rédac chef de mettre ce jeu entre mes mains...

Votre personnage

Première surprise ; la création du personnage est vraiment tout ce qu'il y a de plus basique : choix du visage, des couleurs des vêtements, taille, etc. Trois races pour deux sexes s'offrent à vous. Elles se verront dotées de différentes possibilités d'évolution par la suite mais sont quasi identiques au début du jeu, si ce n'est par l'apparence. Joueurs de *Diablo 2*, vous ne serez pas dépaysés par le système de compétences qui fonctionne en arbre. Il faut



maîtriser la ou les compétences de base pour accéder à celles de plus haut niveau. Ici, vous ne pourrez pas faire d'erreur. Si vous vous rendez compte que la voie que vous avez prise n'est pas la bonne, vous pourrez regagner vos points de compétence dépensés en la "désapprenant". Pas mal pour faire des tests, mais je ne suis pas fan du système... Un jour vous voilà guerrier, l'autre mage... Il faudra tout de même un certain temps pour regagner les points à changer. Il faut aussi préciser que vous ne pourrez pas connaître toutes les compétences, par manque de points à investir mais aussi par conflit avec d'autres maîtrises que vous possédez déjà.

Le point critique

C'est super beau ! Y a tout ! Le vent, les nuages, les oiseaux, les levers de soleil, les scénarios dans *Backstab* (ah non, ça y a pas)... J'avais apprécié la qualité graphique de *Morrowind*, et là, c'est pareil... voire mieux ! L'inconvénient de la chose est énorme à moins que vous n'ayez reçu des jolis joujoux pour Noël ou fait un braquage chez Grand-Maman ! Athlon 2 GHz + Geforce 4 + 512 Mo Ram et ça a du mal à passer ! Dur à avaler ! Ok, j'ai tout mis au maximum mais bon... Après avoir refait le test sur une machine plus décente (Athlon XP 1700 + Geforce 2 + 256 Mo RAM), cela devient injouable tellement ça lague ! Résultat, obligé de baisser toutes les options graphiques au minimum et de se retrouver avec un jeu tout moche... Là, ça passe mieux mais il faudra quand même compter avec le Lag Tueur qui intervient toujours au moment le plus critique (fuite éperdue face au boss de fin de donjon avec 1 pv restant au compteur par exemple).

La nouveauté

Le système d'artisanat est une vraie réussite. Le principe est relativement simple : vous réussissez à créer de vos mains 5 objets identiques et vous passez au niveau de conception suivant pour ce type d'objet. Le premier est assez simple (matière première facile à trouver), mais ça se corse ensuite quand il faut combiner les éléments et partir en quête des ingrédients



rare (souvent des morceaux d'une créature). Bref, vous pourrez vous créer tout votre équipement vous-même sachant que si vous êtes un bon artisan (avec de l'expérience donc...) vous pourrez construire des objets qui n'auront rien à envier à ceux que vous pourrez trouver sur les corps des créatures abattues lors de vos



périples. Certains joueurs semblent s'être spécialisés dans cette forme de personnage et vous pourrez négocier leur talent afin qu'ils travaillent un peu pour vous.

La transition qui tue

Eh oui ! Vous jouez avec d'autres joueurs, les PNJ ont été supprimés afin que les joueurs soient obligés de discuter, négocier, s'entretenir tout seuls comme des grands ! Au niveau des relations, vous pourrez vous joindre à une compagnie pour affronter les aventures ensemble. Vous pourrez aussi choisir un sire que vous jurez de fidèlement servir ou bien élire des vassaux dont vous assurerez la protection. Vous progresserez de titre en titre (seigneur, roi) au



fur et à mesure que vous accumulerez les suivants. À ceux-ci s'ajouteront leurs propres vassaux. En résulte un gain d'expérience pour tous ceux qui sont placés plus haut sur la chaîne lorsque le grouillot de base gagne du galon...

Conclusion

Le jeu souffre de bugs, de défauts importants mais possède un énorme potentiel. Il est trop difficile de le juger après un mois d'ouverture des serveurs. Cependant, le jeu m'a donné envie de poursuivre l'expérience. En espérant que la production assurera un suivi constant ! Je vous donnerai des nouvelles sur l'évolution du jeu dans un prochain *Backstab*...

Philippe Lecomte

La version débuggée vaudra 4 ou 5 étoiles.

Jeu PC édité par Microsoft et développé par Turbine. Configuration recommandée : PIV 2 Ghz, Carte graphique 64 Mo, 512 Mo de RAM.



18^e SALON des



Du 12 au 21 AVRIL 2003

PARIS - PORTE DE VERSAILLES - 10h - 19h

Nocturne Vendredi 22h. Renseignements : 01 49 09 64 14

dans le cadre du 24^e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit

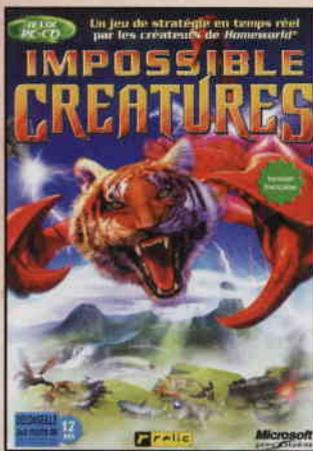
www.salon-maquette.com

du monde
AIR MINIATURE



Conception • EDMEDIA Paris • 1994 • 2002 • 2015

Impossible Creatures

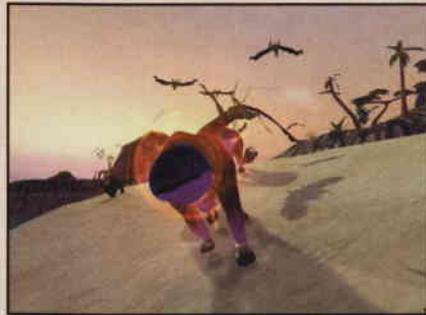


Un nouveau RTS arrive sur le marché. Généralement, il faut que ce genre particulier de jeu soit vraiment bon pour me plaire... Simple à utiliser, un bon scénario, un *gameplay*

non répétitif pour les points majeurs à respecter. Eh bien, on peut dire que je suis satisfait de la prestation de ce jeu. L'intrigue nous ramène dans les années folles où les découvertes scientifiques paraissent toutes plus hallucinantes les unes que les autres. Imaginez : votre père a réussi à trouver un moyen de mixer des animaux de différentes espèces afin de cumuler leurs avantages. Bien sûr, s'il n'avait pas travaillé pour l'armée, le projet aurait bien été uti-

lisé mais... Cela sera à vous de partir dans le pôle Nord pour comprendre de quoi retourne la situation. L'ambiance du jeu est donc portée à moitié sur Indiana Jones et sur l'abominable Docteur Frankenstein !

Vous affronterez vos adversaires dans une grande campagne en solo à l'histoire bien ficelée pour ce genre de jeu. Vous arriverez aussi à créer vos propres créatures en prenant des bouts de la faune locale. "Tiens, un loup !", "Tiens, un putois !". Deux coups de fusil à ADN



et vous pourrez concevoir une formidable créature qui sera endurente comme un loup, aussi rapide, mais qui pourra en plus larguer un énorme nuage puant pour se défendre. Vous pourrez choisir quels membres de quelle créature vous voulez voir poser sur votre création... Ainsi, vos choix orienteront les capacités de la



créature au final. Imaginez une mâchoire de requin, des ailes d'aigle, des griffes de lion et un corps d'ours ! Un beau mélange, non ?

Le concept du jeu est pour le moins novateur ; vous pourrez concevoir vous-même les unités qui composeront votre armée en choisissant aussi bien leurs avantages que leurs défauts. Le tout reposant sur un moteur 3D très bien exploité ainsi qu'une modélisation et une ani-



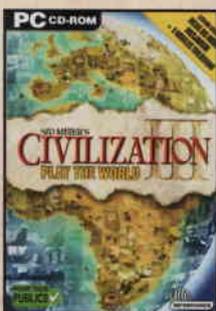
mation superbe... Cela fait du bien de trouver quelque chose à mettre à côté de *Warcraft 3*...

Philippe Lecomte

Édité par Microsoft
Développé par Relic Entertainment.
Sur PC.

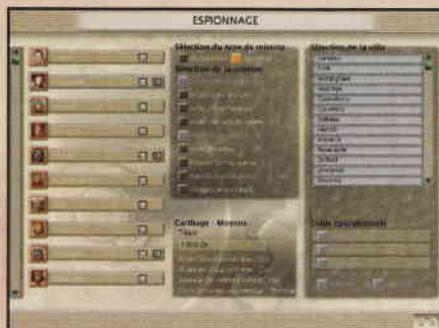


Civilization 3 : Play the world

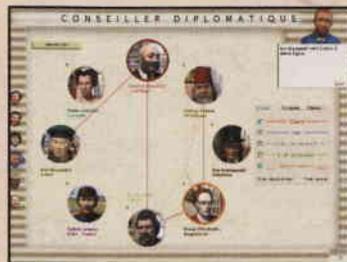


La première extension pour *Civilization 3* nécessite l'achat préalable de ce jeu qui m'a volé six mois de mon existence. Pour rappel, le principe est de diriger en mode tour par tour une civilisation terrienne sur plus de six millénaires jusqu'à ce qu'elle s'impose aux autres, que ce soit par

la force, la conquête spatiale, la diplomatie ou la culture. *Play the world* est peut-être le premier pas vers la désintoxication, parce que son principal argument de vente est de permettre



des parties multijoueurs, forcément moins longues que celles qui ont failli me faire mourir de faim. Problème, le jeu en ligne est désespé-



rément buggé, malgré un premier patch (à l'heure où vous lirez ceci, j'espère que ces problèmes seront définitivement patchés). Il n'y a guère qu'avec le mode "chacun son tour" que je n'ai pas eu de problèmes, mais je remarque que le jeu plante plus souvent même en mode solitaire. Sinon, les huit civilisations nouvelles sont sympathiques. (J'ai un faible pour les Carthaginois depuis la lecture de *Salammô*).

Un jeu de réflexion de haute volée

Mais ce qui sauve l'extension ce sont les nouvelles fonctionnalités et les nouveaux modes de victoire. Ces derniers permettent de renouveler le plaisir en obligeant à définir de nouvelles stratégies. Quant aux fonctionnalités, elles facilitent grandement l'utilisation des



dizaines ou centaines d'unités qu'il faut bouger à chaque tour à partir d'un certain stade.

Conclusion, si vous n'avez pas essayé *Civilization 3* je vous conseille de lui donner sa chance. Si vous l'avez fait et que vous cherchez à renouveler le plaisir, *Play the world* peut vous apporter quelques bonnes soirées, mais attention ce n'est pas l'extension ultime. Les divers scénarios de fans proposés avec rappellent d'ailleurs que la communauté des joueurs fait vivre le jeu à travers des sites comme www.civfanatics.com ou, en France, www.thegrenouille.com.

Cyril "Hannibal" Pasteau

Édité par Infogrames
Développé par Firaxis.
Sur PC.



À patcher

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un cadeau exceptionnel !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de

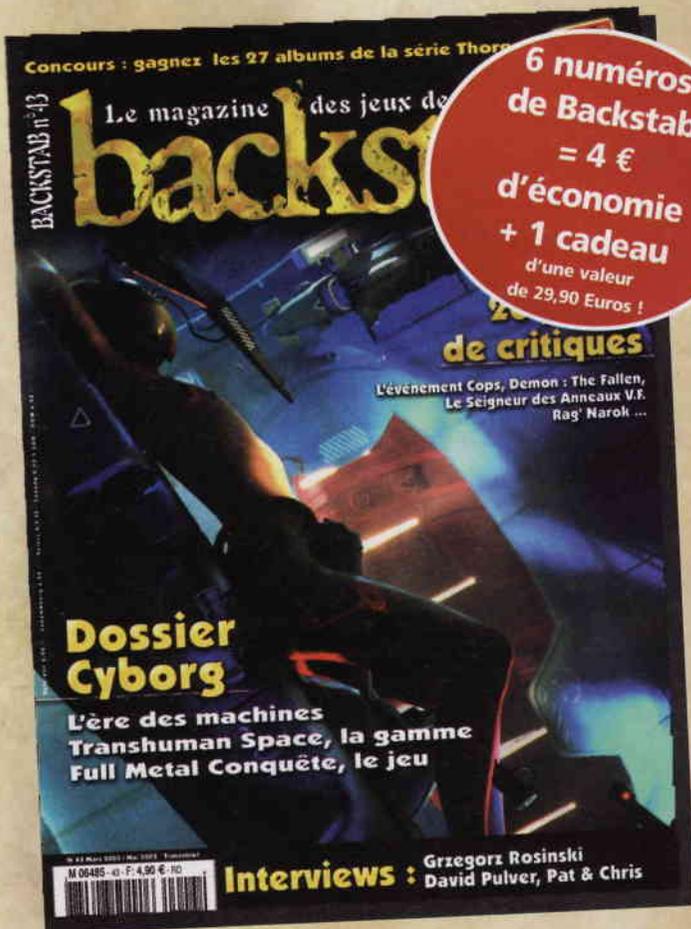
BACKSTAB

au prix de 29 € + un cadeau

France et DOM TOM uniquement

ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :

One year subscription \$35 US or 35 €

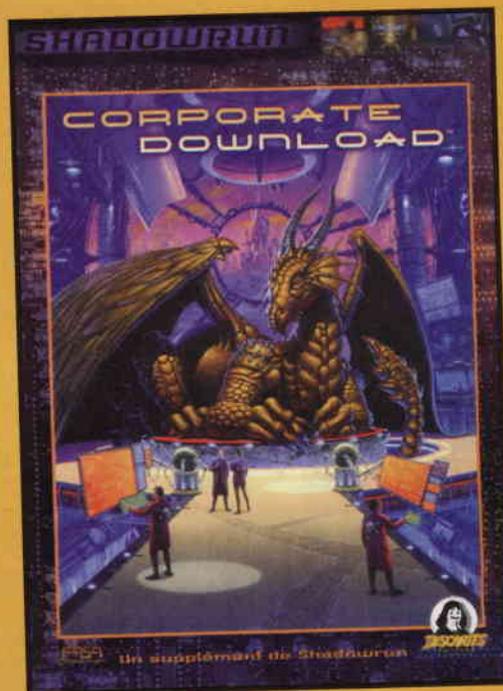


6 numéros de Backstab = 4 € d'économie + 1 cadeau d'une valeur de 29,90 Euros !

Cadeau d'abonnement exceptionnel ce numéro-ci, un exemplaire de

Corporate Download

un supplément pour Shadowrun en français offert par Jeux Descartes*.



Toutes les coulisses des dix plus grandes mégacorps...

* Dans la limite des stocks disponibles.



Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Veuillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque (bancaire ou postal) ou par carte bleue à l'ordre de DARWIN PROJECT du montant de votre commande.

Backstab, Abonnement
2, rue Lechapelais
75017 PARIS FRANCE

Je règle par Chèque (à l'ordre de Darwin project) Carte bancaire

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Date de validité :

Offre valable jusqu'au 31 mai 2003 - *dans la limite des stocks disponibles.

OUI, je m'abonne 29 € (ou 35 € pour l'étranger)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays :

Âge :

Tél. :

Email :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !



N°1 : DISPO



N°3 : DISPO



N°5 : DISPO



N°6 : DISPO



N°7 : DISPO



N°8 : DISPO



N°9 : DISPO



N°10 : DISPO



N°11 : DISPO



N°12 : DISPO



N°13 : DISPO



N°14 : DISPO



N°15 : DISPO



N°16 : DISPO



N°17 : DISPO



N°18 : DISPO



N°19 : DISPO



N°20 : DISPO



N°21 : DISPO



N°23 : DISPO



N°25 : DISPO



N°26 : DISPO



N°27 : DISPO



N°28 : DISPO



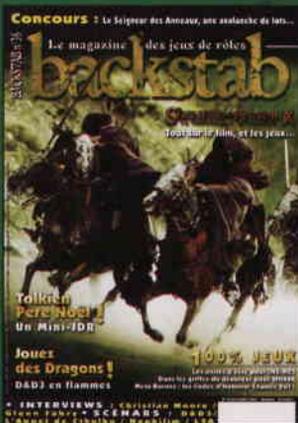
N°29 : DISPO



N°31 : DISPO



N°32 : DISPO



N°33 : DISPO



N°37 : DISPO



N°38 : DISPO



N°39 : DISPO



N°40 : DISPO



N°41 : DISPO



N°42 : DISPO

Coup de projecteur sur... n°36 - décembre 2001

Dossier Seigneur des Anneaux (13 pages) : film La communauté de l'anneau, gamme JRTM, interview de Christian Moore l'auteur du nouveau jeu de rôle, le jeu de cartes, les jeux de plateau, le jeu de batailles. Scénario : Tolkien Père Noël. Magazine. Entretien avec Glenn Fabry, illustrateur des couvertures de la série Preacher. Après le mulot, Monsieur Salade découvre Internet. Background : Synode (2^{ème} partie du Cercle Intérieur). Les dragons de lumière pour D&D. Classes de prestige pour le clan de la Mante. Unités d'élite INS/MV. L'honneur des Métabarons. Petite boutique de l'horreur : le cannibalisme. Scénarios. Nephilim (2/2) 5 pages, LSA 5 pages, D&D 6 pages, D&D Greyhawk 8 pages, L'Appel de Cthulhu 7 pages, Warhammer 40K 2 pages Poignard d'or : *Adrift on the river of dreams*, supplément pour Tribe 8.

Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 5,34 € (6,1€ pour l'étranger), les n° 25, 26, 27 sont au prix de 3,81 € (4,57 € pour l'étranger), les n°28,29,31,32 sont au prix de 4,42 € (5,34 € pour l'étranger), le N°33 à 41 sont au prix de 5,5 € (6,1€ pour l'étranger). Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : Backstab VPC, 2, rue Lechapelais 75017 Paris, France. (dans la limite des stocks disponibles)

Je commande le(s) numéro(s) suivant(s) :

- | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|--------|------------------------------------|--------|------------------------------------|--------|------------------------------------|--------|------------------------------------|--------|
| <input type="checkbox"/> numéro 1 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 10 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 17 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 26 | 3,81 € | <input type="checkbox"/> numéro 36 | 5,50 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 03 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 11 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 18 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 27 | 3,81 € | <input type="checkbox"/> numéro 37 | 5,50 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 05 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 12 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 19 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 28 | 4,42 € | <input type="checkbox"/> numéro 38 | 5,50 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 06 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 13 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 20 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 29 | 4,42 € | <input type="checkbox"/> numéro 39 | 5,50 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 07 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 14 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 21 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 31 | 4,42 € | <input type="checkbox"/> numéro 40 | 5,50 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 08 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 15 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 23 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 32 | 4,42 € | <input type="checkbox"/> numéro 41 | 5,50 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 09 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 16 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 25 | 3,81 € | <input type="checkbox"/> numéro 33 | 5,50 € | <input type="checkbox"/> numéro 42 | 5,50 € |

TOTAL :

€

Nom : _____

Prénom : _____

: _____

: _____

Pays : _____

Email : _____

Je règle par Chèque (à l'ordre de Darwin project) Carte bancaire

Date de validité : _____

Adresse
Code postal

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

CALENDRIER JDR

● 1^{er}-2 mars 2003 – Thionville (57)
L'Alodejes organise la convention Quatrième Frontière à la salle Jean Burger et au gymnase municipal, sous le signe des romans fantastiques et de la BD (en attente de confirmation : Fleuve Noir et P. Pevél, Les Humanoïdes Associés...). Au programme : D&D - Tournois RPGA "interactifs" dans le monde de Living Greyhawk en partenariat avec l'association Ekbir Vivant. Mais aussi : *Rétrofutur*, *L5A*, *Kult*, *Cthulhu*, *Vampire*, *Feng Shui*, *Los Angeles 2035*... Des JCC, des figurines, des jeux de plateau... Vidéos, stands divers et variés... Des démos, des invités... Un concours de scénarios est également ouvert. Infos, tarifs, plans d'accès : quatriemefrontiere.free.fr/ ou membres.lycos.fr/quatriemefrontiere.

● 1^{er}-2 mars 2003 – Firminy (42)
Au programme de la 8^{ème} édition des Nocturnes Foréziennes : initiations et démonstrations gratuites, tournoi officiel de *Zoondo* organisé par des membres de la FIZ, grand forum de discussion, semi-réel nocturne, des tournois de jeux de rôles primés tous les jours, des tournois et des initiations de wargames, deux tournois *Magic* et des concours de peinture et d'exposition de figurines. Contact : Gérard ou Agnès 04.77.32.12.24, nocturnes@free.fr, nocturnes.free.fr, pour *Magic* contacter David 06.62.78.92.08. *Backstab* sera présent !

● 8-9 mars 2003 – Vitrolles (13)
Manifestation de jeux de simulation organisée par l'association Bdr Figurines. Au programme : concours-expo et démonstration de peinture et sculpture sur figurines ; joutes de peinture en temps limité ; tournoi de *Battle* ; tournoi de *Man'O War* (avec *Mer de sang* et *Fléaux des mers*) ; tables de démo de divers jeux (*Man'O War*, *Warmaster*, *Blood Bowl*, jeux historiques...). Contact : Sylvain 06.61.43.39.90 (le soir), helvain@free.fr ou bdrfigurines@free.fr.

● 12 au 16 mars – Cannes (06)
À l'occasion du Festival International des Jeux de Cannes se tient "La Quête du Graal". Contacts : www.graal-sud.com ou info@entrejeu.com. Nombreux auteurs présents : É. Kloczko, P. Parente, S. Gestin, Croc, J. Blondel, PoC (concert Naheulbeuk). Soirée-Enquête 14 mars à 20h. Majorité des manifestations les 15 et 16 mars.

16^{ème} biathlon cannois du rôle : tournoi jdr (*D&D*, *S7M*, *Fading Suns*, *Cthulhu*, *Cyberpunk*, *Vampire*, *Guildes*, *Zombies*). PAF : 5 à 10 EUR comprenant une collation durant la nuit de samedi à dimanche. Initiations et démos de JDR. Grandeur nature. Joute avec armes en latex. PAF 1 EUR. Dotation : T-Shirt et armes en mousse latexée. Championnat d'Europe DBM IWF inter-clubs. Grand tournoi par équipes de jeux d'histoire avec figurines. PAF (repas compris) : à partir de 195 EUR par équipe de trois joueurs. Contact : Franck à frockattila@wanadoo.fr ou 04.93.86.59.75 ou cannes.iwf2003.free.fr.

Tournoi *Battle*. Contact : Guillaume au 06 66 28 07 99 ou guillaume.huard@carmail.com. Tournoi *W40K*. Contact : Julien au 06.20.20.42.10. Tournoi *Confrontation / Incarnation*. Contact : Frédéric 06.64.91.34.92 ou frederic.viste@wanadoo.fr. Expo/concours doté de peinture de figurines. PAF : 1 EUR / figurine. Championnat de France *Colons de Catane*. PAF : 5 EUR. Contact : L'Entre Jeu 04.93.62.51.15 / info@entrejeu.com. Tournois de *Magic*, *L5R*, *Formule Dé*.

● 15-16 mars 2003 – Lannion (22)
Le Projet Eden organise la 3^{ème} Convention jdr C'hoari Ar Roll pour les joueurs de 16+ ans. Au programme, trois parties jdr : *AD&D*, *Agone*, *Cthulhu*, *Ars Magica*, *RuneQuest*, *Mage*, *Mutant Chronicles*, *Pendragon*, *Nephilim*, *Shadowrun*, *Star Wars* et *Vampire*. PAF : 3 EUR MJ, 4 EUR MJ une partie, 6 EUR PJ, repas compris. Contact : Maxence Testa 02 96 48 06 39 / www.projet-eden.net/jdr

● 20, 21 et 23 mars 2003 – Troyes (10)
L'Arcane des Songes organise la convention de jdr de l'Université de Technologie de Troyes, à partir de 19h le vendredi soir. Thème : l'Italie. Au programme : jdr divers, jeux de plateau et soirées enquêtes. Possibilité de dormir sur place et de se sustenter pour "pas cher du tout". PAF : "un petit pas grand-chose". Contact : jeux_rol@utt.fr

● 21, 22 et 23 mars 2003 – Tours
Mémoire d'Ombres organise la nuit du Polar aux Halles de Tours. Au programme : deux rencontres et nuits de jeu autour de *Rétrofutur* (avec R. Bardas) et *C.O.P.S.*, jeux de société, espace salon dédié au polar, tournoi de poker et de belote, petits spectacles, projections de films, partie de *Cluedo* géante ouverte à tous, adaptation des *Loups-garous de Thiercelieux*. Contact : www.tourdjoueu.com.

● 29-30 mars 2003 – Poitiers (86)
Zéphiros organise une convention de jdr dans la Chapelle des Gaillardards à Poitiers. Les Héritiers de Babel (association des amateurs de *Nephilim*) bénéficient du tarif préventé (5,50 EUR). Tarif sur place : 7 EUR pour tout le week-end. Au programme : samedi après-midi : *Nephilim*, *Agone* et *Rétrofutur*. Soir : *Cthulhu* et *Vampire* ; *Dark Ages*. Dimanche après-midi : *Shadowrun* et *Métabarons*. Contact : zephirus@voila.fr

● 29-30 mars 2003 – Le Mée/Seine (77)
Week-end ludique à la MJC, 361 avenue du Vercors, 77350 Le Mée/Seine. Objectif : rencontrer de nouveaux joueurs et joueuses à travers des scénarii que chacun pourra proposer. Programme : *Berlin XVIII*, *Fading Suns*, *Gurps Conan*, *Les Trois*

Tournoi Warhammer 40K —
Maelström 2002

Notre équipe s'est rendue à cette nouvelle édition du tournoi annuel de la ludothèque de Boulogne-Billancourt. L'année dernière, le résultat avait été moyen. Cette année, nos deux armées eldars et les escouades space marines Blood Angels ont déferlé sur les figurines de nos adversaires ! La variété des armées rencontrées était vraiment plus agréable que l'année précédente. Il y avait du nécron, des sœurs de batailles et même du skaven converti ! C'est vraiment agréable lorsqu'on n'a pas la chance de connaître un nombre important de joueurs de *Warhammer 40K* dans son entourage. Petite nouveauté : le concours de héros, figurine de base obligatoire. Celui-ci était suivi dans ses moindres actions par les arbitres et ses hauts faits étaient dûment notés pour les comparer à ceux des autres ! Comme l'année dernière, l'équipe

Backstab a eu un premier jour faste et un deuxième jour qu'on voudrait oublier ! J'attends avec impatience le tournoi de l'année prochaine... Merci à la ludothèque pour la super organisation !

Philippe Lecomte

Quenta Lewe

N'aura sans doute pas lieu cette année. Vous vous souvenez peut-être de tout le bien que nous pensons de cette convention de Blois. C'est tellement bien qu'ils ont gagné un concours de la meilleure manifestation locale. Du coup, leurs sponsors ont dans un bel ensemble décidé de les laisser tomber et comme le concours n'est pas doté financièrement, hé bien, ils sont au pain sec et à l'eau. Gardons espoir que Quenta Lewe refasse surface prochainement...



CALENDRIER JDR

Mousquetaires, Maléfiques, AD&D2, Frères de Sang (Cthulhu sans le mythe), **Féerie** (jeu médiéval-fantastique maison), etc... Parties libres et jeux de plateau. Début samedi 13h30, fin dimanche vers 17h. Entrée gratuite, restauration chaude et froide sur place (payante), coin repos à disposition. Contact : Philippe 01.64.10.07.38, Cédric 06.20.77.85.65, www.multimania.com/ombredd.

● 29-30 mars 2003 – Limoges (87)
La Citadelle du Jeu organise le 4^{ème} Salon Universitaire du Jeu de Limoges au sein de la cité universitaire de La Borie (Faculté des Sciences). Non-stop du samedi 14h au dimanche 18h. Murder-party, partie de phaser nocturne, tournois *Magic et LSA JDR* et concours de costumes. Contact : florent.dubosc@insa-lyon.fr / www.citadelledujeu.fr.

● 5-6 avril – Gémenos (13)
La 6^{ème} Joute des Champions (La Joute des Ratés, thème les anti-héros) se déroule de 10h samedi non-stop jusqu'à dimanche 20h à Gémenos (près de Marseille et d'Aubagne). PAF : 8 EUR (gratuit pour les membres). *Agone, Dark Earth, Deadlands, D&D, LSA, 57M, Star Wars, Vermine* (présence de J. Blonde), *Vampire, Cthulhu, INS, Le SdA, Warhammer, Prophecy, Pokaris*, etc. Activités nocturnes : partie libre, parties de jeux "trash" (*Macho Women With Guns, Bitume, Mutant Chronicles, Toon...*), soirée enquête, etc. Nombreux lots, buvette, possibilité de dormir sur place (prévoir tapis et duvet). Contact : Benjamin 06.68.208.258 / [www.role-n.troll.free.fr](http://role.n.troll.free.fr).

● 11-12-13 avril 2003 – Villeurbanne (69)
Le Cluji organise IncompTIL, la 14^{ème} édition du tournoi de l'Insa de Lyon, dans les locaux de l'Insa à Villeurbanne, sur le campus de la Doua (plus de 1000m² d'espace). Début vendredi à 20h et fin dimanche à 12h. Tournois d'*Agone, INS/MV, Shadowrun, D&D, Fading Suns, Vampire*. Parties de découvertes variées. Plan d'accès et contacts : www.insa-lyon.fr/associations/cluji / florent.dubosc@insa-lyon.fr.

● 12-13 avril 2003 – Longjumeau (91)
La Croisée des Légendes et Présences d'Esprits organisent les 7^{èmes} Rencontres Multijeu Essonniennes à l'espace Anne Frank (5 rue Daniel Meyer). Samedi à partir de 12h30 et jusque tard dans la nuit, dimanche à partir de 11h. *Agone, Cthulhu, D&D (Terres Balafrées), Fading Suns, LSA, Obsidian, Pendragon, SDA JDR ou JRTM, 57M, Vampire*. Jeux de plateau : *Africa 1880, Confrontations, Diplomatie, Formule Dé, Risk Édition Napoléon*. PAF : préinscription av. le S4 3/5 EUR/jour (MJP), sur place 7 EUR/jour. Formule WE entrées, hôtel + petit déjeuner 25 EUR. Accès : RER C station Longjumeau puis bus 297 arrêt Léontine Sohler ou RER B Antony puis bus 297 arrêt Léontine Sohler. Auto-route A6 ou A10. Contact : Grégory 06 60 61 69 72 / greg66@wanadoo.fr / incroiseedeslegendes.free.fr.

● 25-26 avril 2003 – Bures-sur-Yvette (91)
Le 25, la ludothèque et bibliothèque municipale organise un débat sur "Les ATOUTS du jeu de rôle" au Centre culturel Marcel Pagnol, 1 rue Descartes, 91440 Bures-sur-Yvette. Objectif : faire découvrir au public la pratique du jeu de rôle. Pot d'accueil, expo "qu'est-ce que le jeu de rôle" (ouverte du 22 avril au 5 mai), film même thème, puis débat modéré par O. Artaud avec D. Guisèrix et des spécialistes du jdr : éditeurs et créateurs de jeux, de scénarios, rôlistes et MJ, psychologue, FFJDR, FedéGN... Éditeurs et auteurs présents : Hexagonal, Multisim, T. Laborey coauteur de *Contes de fées, A. Amira...*
Samedi 26, autres actions : initiations au jeu de rôle (Cthulhu) de 14h à 20h à la ludothèque (même lieu), expo "qu'est-ce que le jeu de rôle" du 22 avril au 5 mai 2003 (visites de classes collège, lycée...) PAF : gratuit.
Contacts : ludothèque Véronique et Françoise au 01.69.18.76.55 et 59 / bibliothèque Katia et Eva au 01.69.18.24.75, bibliothèque.bures-sur-yvette@wanadoo.fr.

● 2-3-4 mai 2003 – Metz (57)
L'Épée Reforgée organise "Odyssée 2003 : Le voyage dans le temps", week-end ludique autour des jeux de rôle et de simulation, à la MJC Metz-Sud (87 rue du XX^{ème} Corps américain, 57000 Metz). Au programme : *Cthulhu, Cyberpunk, D&D, Vampire : Victorian Age, Prophecy, Cops, Feng Shui*, espace découverte, foire aux jeux, spectacle inspiré de *Vampire*. Contact : www.epereeforgee.com.
Pré-réervations : 03.87.18.42.08.

● 3 au 18 mai – Arlon (Belgique)
La Maison de la culture d'Arlon organise Faerie 2003, Salon international de l'heroic fantasy. Setze artistes, présence J. Bertels et R. Hausman, accueil par des conteurs, animation, projections de films, spectacle théâtral, dédicaces d'auteurs, peinture murale, concours avec parcours dans la ville. Contact : michel.barth@iscali.be.

● 10-11 mai 2003 – Palaiseau (91)
L'École Polytechnique organise les 7^{èmes} Rencontres Rôlistes de l'IX à 30 minutes de Paris en RER. Au programme : 3 rondes de 5 heures avec de nombreux jdr différents. Nombreux lots à gagner. PAF : gratuit pour les MJ, préinscription 3 EUR, sur place 5 EUR pour les PJ. Contact : Pierre faerix@polytechnique.fr / www.polytechnique.fr/leveys/binefs/faerix.

CALENDRIER GN

● 26-27 avril 2003 – Montmaur-la-Montagne (05)
L'Ombre du Nécromancien, GN médiéval-fantastique organisé par A.T.O.G. Contact : Johanny Morin. Tél. : 04 92 52 10 66. Courriel : atog@free.fr / www.atog.org

● 1er mai 2003 – Valence (26)
Promotion 2003, GN contemporain organisé par Don Qui-chotte. Contact : Karuna Yogananthan. Tél. : 04 76 14 47 76. Courriel : karuna.yogananthan@hp.com / www.donquich.com

● 1-3 mai 2003 – Foucheval (81)
Un Mariage Formidable, GN médiéval-fantastique organisé par Les Forges de Krom. Contact : Mathias Singh. Tél. : 05 63 51 09 97 / 06 85 02 12 37. Courriel : angelwyvern@aol.com

● 3-4 mai 2003 – Laval (53)
Prologue : Partie de chasse, GN médiéval-fantastique organisé par Dragons Célestes. Contact : Arnaud Guillou. Tél. : 02 43 02 99 32 / 06 62 88 19 50. Courriel : guillou.al@wanadoo.fr

● 9-11 mai 2003 – Louette-Saint-Pierre (Belgique)
Le Domaine des Dieux, GN médiéval-fantastique organisé par Another Medieval World. Contact : Stephan Devolder. Tél. : +32-(0)2/478.98.89. Courriel : amw-info@yahoo.com. amw.larp.be

● 9-11 mai 2003 – Bruyères (02)
Pendant ce temps, on verza Cruz, GN médiéval-fantastique organisé par Amalgame. Contact : Gabriel Robert. Courriel : gorgoh@gorgoh.com. ydeniah.amalgame.org

● 16-18 mai 2003 – Bogève (74)
Jedi Knight, GN science-fiction organisé par Warg's SR. Contact : Pascal Meunier. Tél. : 04 72 00 08 43 / 06 75 48 48 65, courriel : pascalmeunier@wanadoo.fr. www.wargs.org

● 17-18 mai 2003 – Bordeaux (33)
D'la blast, GN contemporain-fantastique organisé par Association d'Art du Spectacle. Contact : Christophe Simon. Tél. : 05 56 45 25 52 / 06 63 78 83 33. Courriel : christophesimon@wanadoo.fr / www.aas.fr

● 18 mai 2003 – Rennes (35)
Mystère autour de la conduite, GN médiéval-fantastique organisé par les Korrigans. Contact : gegerger.nicolas@club-internet.fr. Tél. : 06 98 06 22 65. Courriel : gegerger.nicolas@club-internet.fr

● 24-25 mai 2003 – Pontivy (56)
Les derniers jours de Bangalore Lodge, GN historique (19^{ème} siècle) organisé par Par Delà le Seuil. Contact : Yann Le Bars. Tél. : 02 23 42 47 85. Courriel : yann.lebars@worldonline.fr. membres.lycos.fr/pardelaelseuil/pdls.html

● 30 mai-1^{er} juin 2003 – Chalindrey (52)
Némésis, un GN médiéval-fantastique organisé par Fey-Eryndyn. Contact : Daniel Gonçalves. Courriel : yopsollo@club-internet.fr / www.fey-eryndyn.net

● 6-8 juin 2003 – Barry (84)
Guides : Au-delà des Ombres, GN médiéval-fantastique organisé par Contes de Provence et Nouvelle Contrée. Contact : Jean-Remy Gallapont. Tél. : 04 93 63 60 72 / 06 16 91 76 37. Courriel : jrgallapont@free.fr / phovea.free.fr

● 7-8 juin 2003 – Avallon (89)
Y a Thil un héritier pour sauver le Baron ?, GN médiéval-fantastique organisé par Imperium Ludi. Contact : Imperium Ludi, 13 rue Saint Gobain, 93800 Epinay-sur-Seine. Courriel : gn2003@imperium-ludi.org / imperium.ludi.free.fr

Gagnants du concours

"Everquest"

Backstab 42

1 à 10. 1. V. Quéré (81), G. Philippe (72), M. Verva (62), F. Morlet (57), C. Dohy (13), F. Baudet (51), G. Philippe (35), G. Morin (75), J.-F. Aron (60) et L. Bach (94).

Gagnants du concours

"Mon précieux"

Backstab 42

La réponse était Gripoil. Vous étiez très nombreux à répondre sur ce coup, et vous êtes trois gagnants. 1. F. Libot (44) ; 2 et 3. Y. Le Poder (65) et P. Lemonnier (76).

Gagnants du concours

"Les Deux Tours"

Backstab 42

1 et 2. Y. Constanza (30) et F. Maerten (37) ; 3 à 5. G. Jacquin (95), J. Vigouroux (77) et S. Oudart (82).

Gagnants du concours

"La loi du Chaos"

Backstab 42

Il suffisait de répondre. Pour le coup, les trois personnes ayant répondu gagnent en prime un abonnement d'un an à Backstab et le premier gagnant (bravo pour ses réponses très marrantes) obtient aussi un album dédicacé de la bande dessinée. Ah ah les autres, on fait moins les malins maintenant. 1. B. Busson (Belgique) ; 2 et 3. D. Plais (72) et P. Léger (06).

Calendrier des manifestations ! backstab

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.

Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médiévaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64 - fbjs@bigfoot.com

Les Fédérations



Calendrier des manifestations
c/o Laurent Barbero, 27 bis rue Vauvenargues
75018 PARIS
Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
contactffjdr@club.voila.fr
<http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/>

Calendrier GN
16 rue les
Linandes Vertes
95000 CERGY



Tél/fax : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.org / www.fedegn.org

Date limite de remise des annonces : le 15 mars 2003

**BAZAR
DU BIZARRE**

38 rue aux Ours

ROUEN

02 35 89 07 27

Pour l'achat d'un livre de règles
de jeu de rôles + l'écran
un set de dés offert

Valable du 1^{er} mars au 31 mai 2003
sur présentation de ce coupon
Carte Magic, manga, jdr, comics,
Ciné, cd, dvd, fantastique, dérivés



Le Temple du Jeu
8 rue de l'Héronnière
44000 Nantes
Tél : 02 51 84 05 05
www.letempledujeu.com

**Sur présentation
de ce coupon,
-20% sur tous
les starters
et boosters
Legend of the Five
Rings V.O.**

(offre non cumulable, valable jusqu'au 31 mai
2003 dans la limite des stocks disponibles)



La Vouivre
Passage du Vieux Nîmes
7, rue des Marchands
30000 Nîmes
Tél : 04 66 76 20 04

**1 set de dés offert
(7 dés au choix),
sur présentation de ce coupon,
du 1^{er} mars au 31 mai 2003,
pour tout achat JDR
d'un montant minimum
de 15 EUR**

Aux Portes d'Avalon
36 rue Poullain Duparc
35000 RENNES

Tél : 02 99 79 55 23

-15% sur la gamme White Wolf en VO
-15% sur les gammes de JDR Prophecy,
Les secrets de la 7^{me} mer, Earthdawn
(sauf articles soumis à la loi du livre)
Offres valables dans la limite des
stocks disponibles et sur présentation
de ce coupon.

**BAZAR
DU BIZARRE**

1 bis rue Royale
ORLÉANS
02 38 24 58 70

Pour l'achat d'un livre de règles de
jeu de rôles + l'écran
un set de dés offert
Valable du 1^{er} mars au 31 mai 2003
sur présentation de ce coupon
Carte Magic, manga, jdr, comics,
Ciné, cd, dvd, fantastique, dérivés



Jeux Mage'Inn
22, rue Ste-Ursule
31000 TOULOUSE
Tél : 05 61 23 74 10

Nouveau magasin !

**1 set de dés offert
(7 dés au choix),
sur présentation de ce coupon,
du 1^{er} mars au 31 mai 2003,
pour tout achat JDR
d'un montant
minimum de 15 EUR**

**BAZAR
DU BIZARRE**

19 rue des Teinturiers
CAEN

02 31 27 13 78

Pour l'achat d'un livre de règles de
jeu de rôles + l'écran
un set de dés offert
Valable du 1^{er} mars au 31 mai 2003
sur présentation de ce coupon
Carte Magic, manga, jdr, comics,
Ciné, cd, dvd, fantastique, dérivés

Fireball

3, rue Monsieur le Prince
75006 PARIS
01 43 25 36 88
www.fireball.fr

**Pour Magic, L5R,
LOTR, Vampire
du 1^{er} mars au
1^{er} mai 2003**

**10 boosters achetés =
11^{ème} gratuit.**
**-5 % sur toutes les
cartes à l'unité**

JEUX MAGE'INN
13, rue Jeanne d'Albret
64000 Pau

30 rue Pannecau
64100 Bayonne

**1 set de dés offert
(7 dés au choix),
sur présentation de ce coupon,
du 1^{er} mars au 31 mai 2003,
pour tout achat JDR
d'un montant minimum de 15 EUR**

**BAZAR
DU BIZARRE**

4 rue Ernest Renan
LE HAVRE

02 35 22 40 91

Pour l'achat d'un livre de règles
de jeu de rôles + l'écran
un set de dés offert
Valable du 1^{er} mars au 31 mai 2003
sur présentation de ce coupon
Carte Magic, manga, jdr, comics,
Ciné, cd, dvd, fantastique, dérivés



Le Bazar du Bizarre
8, parvis de St-Maur
94100
St-Maur-des-Fossés
Tél : 01 55 97 40 98
RER A St-Maur Créteil
bazardubizarre.com

**Du 1^{er} mars au 31 mai 2003,
sur présentation de ce coupon,
remise de
20 %
sur les figurines Confrontation
du clan des Nains de Tir Na Bor**



**Au Forum
des Aigles**
25, rue du Pila St Gely
(Quartier Corum)
34000 Montpellier
Tél : 04 67 60 89 43

**1 set de dés offert
(7 dés au choix),
sur présentation de ce coupon,
du 1^{er} mars au 31 mai 2003,
pour tout achat JDR
d'un montant minimum
de 15 EUR**

Rôle GAMES

L'UNIVERS FANTASTIQUE

- JEUX DE RÔLES • JEUX DE SIMULATION
- JEUX DE CARTES • FIGURINES
- SALLE DE JEUX • SPÉCIALISTE OCCASION

32, RUE BARBAROUX ☎ 04 91 42 10 29
13001 MARSEILLE (MÉTRO REFORMÉS) CANEBIÈRE
e-mail : rolegames@wanadoo.fr

-10% sur les produits HeroClix et sur tous les jeux de rôles d'occasion sur présentation de ce bon jusqu'au 1^{er} juin 2003

La Boîte à Jeux

20 rue Nationale
72000 Le Mans
Tél/Fax : 02 43 43 80 54
Email : boîte.a.jeux@libertysurf.fr

jusqu'à épuisement du stock

booster Mines of Moria (vo)

3 euros l'unité

100 euros la boîte

sur présentation de ce coupon

Faërie

Passage Fleuri

109, rue du Général de Gau
78120 RAMBOUILLET
Tél/Fax 01 30 88 83 44

-15% sur les JdR L5R, Vampire, Loup-Garou et Zombies

-10% sur les figurines Void, Warhammer Battle

-10% sur tous les "p'tits jeux" Asmodée

Offres valables jusqu'au 31 mai 2003 sur présentation de ce coupon et dans la limite des stocks disponibles

Philibert

12 rue de la Grange,
67000 STRASBOURG

-20%

de réduction pour l'achat d'un produit de la gamme Confrontation, jeux de société, Magic et jeux de rôle (hors carte de fidélité, promos en cours, articles sous la loi du livre). Valable sur notre site web : www.philibertnet.com et sur présentation de ce coupon, jusqu'au 28 février 2003.

Le Démon du Jeu
14, rue Edouard Larue
76600 LE HAVRE
Tél : 02 35 41 71 91

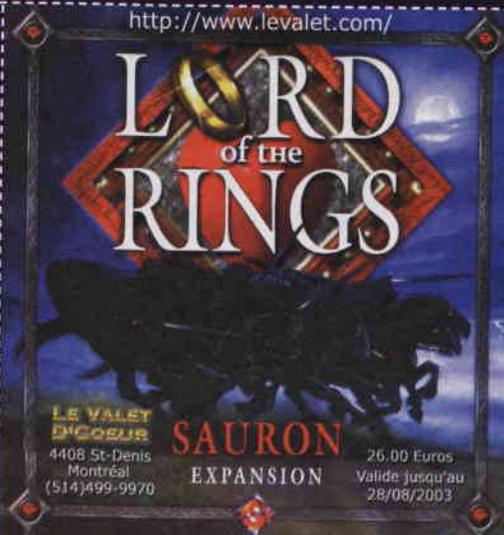
-25%

sur tous les jeux de rôle en anglais (hors nouveautés)

-35%

sur Demonworld sur présentation de ce coupon

<http://www.levalet.com/>



Terre de Jeux
46 rue des Allobroges
SALLANCHES (Haute-Savoie)
Tél : 04 50 91 31 22
terredejeux@wanadoo.fr

Jusqu'au 31 mai, sur présentation de ce coupon, pour l'achat d'un blister Krash, Ronin ou Confrontation, un autre blister offert (d'un prix égal ou inférieur à celui acheté) et -30% sur jeux de rôles (hors gamme D&D3 et Seigneur des Anneaux)



62, rue Jacquemart
26100 ROMANS-SUR-ISÈRES
Tél : 04 75 72 91 66
spoutlink@wanadoo.fr
<http://www.spoutlink.com>

Sur présentation de ce bon remise de 10% sur Seigneur des Anneaux (Starter Deluxe, boosters Moria et Elfes Warhammer 40.000 (jeu de cartes) valable jusqu'au 31 mai 2003

La Guilde des Jeux

31 rue Dussoubs
75002 PARIS
Tél : 01 40 13 04 09
laguildedesjeux@yahoo.fr

-20% sur les jeux de société et partie de jdr gratuite (voir dates en magasin) sur présentation de ce coupon du 1^{er} mars au 31 mai 2003



Jeux Descartes

6 rue Meissonier
75017 Paris
Tél : 01 42 27 50 09

20 % de remise sur la gamme Ral Partha

Jusqu'à fin mai 2003 sur présentation de ce coupon

LES COUPONS PROMO DE BACKSTAB 43

Chaque coupon ne peut être utilisé qu'une fois et les offres ne sont pas cumulables.

Si vous êtes une boutique désireuse de participer, vous pouvez envoyer votre coupon par courrier à Backstab "Coupons Promo", 2 rue Lechapelais, 75017 Paris, en précisant l'annonce (avec une date de validité de préférence), les coordonnées de votre boutique (adresse postale, téléphone, fax, n° RCS), le nom du responsable à contacter si nécessaire, le nombre d'exemplaires de Backstab que vous vendez et vos 5 meilleures ventes du moment. Vous pouvez aussi utiliser le courriel : boutiques@darwin-project.com.

MARS

Ouverture du site Internet

2003

Prêt à collectionner les

WebGobos™



Explorez l'Imaginaire ...

- Jeux
- Figurines
- Roles
- Plateaux
- Cartes
- Figurines
- Univers
- Plus

La CAVERNE DU GOBELIN

JEUX

FIGURINES • PLATEAUX • ROLES • CARTES



GEN CON

LESS ORDINARY

A tous ceux qui savent que la vie est surtout faite de fun et de jeux, nous offrons la chance de rencontrer des gens qui pensent comme eux : la **Gen Con**® Europe.

Des invités extraordinaires

- Margaret Weis, auteur de *LanceDragon*™
- Katherine Kurtz, auteur de la série *Les Derynis*
- Stefan Pokorny, créateur et sculpteur de *Dwarven Forge*
- John Nephew, PDG et créateur de jeux, *Atlas Games*
- George Vasilakos, créateur de jeux, *Eden Studios*
- Rick Loomis, PDG et créateur de jeux, *Flying Buffalo*
- Jonathan Tweet, concepteur de *Donjons & Dragons*™ Troisième Edition, *Wizards of the Coast*®
- Todd Lockwood, artiste dessinateur, *Wizards of the Coast*

Des événements extraordinaires

- *Magic: L'Assemblée*® - Tournoi qualificatif pour le Pro Tour™
- Tournoi de D&D - Pour gagner un voyage à la *Gen Con*™ d'Indianapolis, offert par *Wizards of the Coast*
- Concours de déguisements - De l'argent à gagner dans 9 catégories.
- Vente aux enchères - Animée par Jared Earle. Apportez ce que vous voulez mettre en vente.
- Exposition - Avec la participation des artistes Brian Froud, Chris Achilleos, Jon Hodgson, et Sam Hadley. Mais aussi des ateliers et beaucoup d'autres surprises.
- Jeu en réseau - 16 PC qui tournent 24 heures sur 24 avec les meilleurs jeux du moment.
- Conférences - Les esprits les plus brillants de l'industrie du jeu font partager leurs points de vue.
- Des stands, des grands quiz, des projections de films et d'animes, et bien plus...
- Le "*Gen Con Ultimate Extreme Gamer Abuse-O-Rama 2003*" un grand jeu pour gagner un séjour complet à Amsterdam. Visitez le site gencon.com pour plus de détails.

EUROPE
GEN CON
 LES QUATRE GRANDS JOURS DU JEU !

18-21 Avril 2003

Olympia Two Convention Center · Londres, Angleterre

Inscrivez-vous tout de suite
et commencez à préparer le week-end de votre vie.

www.gencon.com

GEN CON, the Gen Con logo, and The Best Four Days in Gaming are trademarks of Gen Con LLC. All rights reserved. Used under authorization.
The Magic: The Gathering logo is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. ©2003 All Rights reserved. Product names and companies are TM and ® and are the property of their respective owners. ©2003

Une vie moins ordinaire

