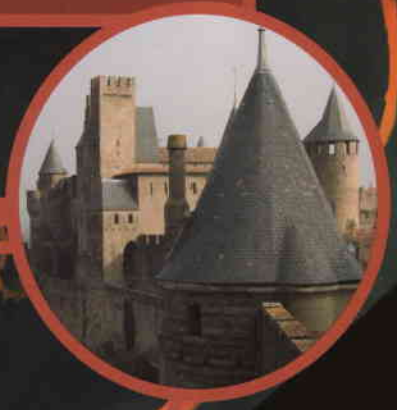
Backstab

JEU DE RÔLE ET PLUS SI AFFINITÉS...

N°46

VOYAGE

Pays cathare : et une croisade, une !



CRITIQUES

Aquelarre, Tribe 8, Temple du Mal Élémentaire, SpellForce

POSTER

Le Roi est de Retour, et il n'est pas content

Temple du Mal Élémentaire : la démo jouable !

Belgique : 6,20 € - Luxembourg : 6,20 € - Suisse : 9,5 FS - Canada : 8,95 $ CAN - DOM : 6,40 €

N°46 - Décembre 2003 - Trimestriel

M 06485 - 46 - F: 4,90 € - RD

Dans la mystérieuse et luxuriante jungle d'Aranna, équipé d'un arsenal de sorts et d'armes magiques, voyagez dans des territoires sauvages où la flore et la faune sont aussi dangereuses qu'elles sont belles. Faites vous épauler par de nouveaux compagnons et de nouvelles bêtes de somme pour vaincre des ennemis impitoyables et exotiques comme le lézard Zaurask, les hommes-félins Hassat ou des insectes géants... Avec votre groupe, luttez désespérément contre le temps pour sauver le monde de la destruction. Telle est la loi de la jungle d'Aranna. Telle est la loi de Dungeon Siege.
www.microsoft.com/france/jeux/dungeonsiegeloa

© 2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Les logos Microsoft, Dungeon Siege, Dungeon Siege : Legends of Aranna, Microsoft Game Studios sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Mad Doc et le logo Mad Doc sont des marques déposées de Mad Doc Software, LLC. Tous droits réservés. Le logo Gas Powered Games est une marque déposée de Gas Powered Games, Corp. Tous droits réservés.

L'Aventure Mythique Da

Exclusif:

Basé sur les règles 3.5 de D&D!

Replongez dans

www.pegi.info

16+

© 2003 Wizards. Software © 2003 Atari, Inc. All rights reserved. Published and Marketed by Atari Europe S.A.
The Temple of Elemental Evil, A Classic Greyhawk Adventure, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Greyhawk and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the USA and other countries, and are used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

E D&D ENFIN EN JEU VIDEO!
DUNGEONS & DRAGONS
LE TEMPLE DU MAL ELEMENTAIRE
A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE
Disponible sur PC CD-ROM
z dans Greyhawk
WWW.GREYHAWKGAME.COM
Licensed by:
Hasbro
Consumer Products
ATARI

Les frères Wachowski *sont-ils cathares?*

Parce que, franchement, la saga *Matrix* aurait pu être inspirée par le *Livre des deux principes* cathare qui postule que l'univers matériel est un piège et un instrument du Mal. Elle aurait aussi pu être inspirée par l'hypothèse de René Descartes selon laquelle notre conscience n'était peut-être que l'illusion créée par un démon. Mais les *Méditations métaphysiques* n'ont pas attiré sur leurs lecteurs des malheurs aussi profonds que ceux qui ont frappé les pratiquants de l'hérésie albigeoise. Direction le treizième siècle pour découvrir une mine de scénarios et de personnages, le Pays cathare!

Vous, chers lecteurs, j'ignore si vous êtes cathares mais, suite à l'enquête lecteurs du dernier numéro, je sais tout de votre amour immodéré du jeu, qu'il soit pratiqué entre amis ou dans un club (pour un tiers d'entre vous). Trois quarts très veinards jouent au moins une fois par mois, à une très grande variété de jeux s'il vous plaît. Donjons sous toutes ses formes (*AD&D*, 3e édition, produits d20) arrive bien sûr en première position (trois cinquièmes de pratiquants actuels), suivi par *INS/MV* et *Vampire* (un quart), *L'Appel de Cthulhu* et *Warhammer* (un gros cinquième chacun) et *Le Livre des Cinq Anneaux* et *C.O.P.S.* en dessous desquels on tombe à moins de 10% de pratiquants par jeu. Autres jeux pratiqués: les jeux de batailles (la moitié), les jeux de société (les deux tiers) et surtout les jeux informatiques (les quatre cinquièmes).

Cela tombe bien puisque, pour renouer avec une antique pratique, voici le premier numéro de *Backstab* livré avec une surprise depuis longtemps. Il s'agit de la démo jouable du *Temple du Mal Élémentaire*, l'adaptation du vieux module avec les toutes dernières règles.

Joyeuses fêtes et n'oubliez pas: le jeu de rôle, c'est drôle!

Cyril Pasteau

Avec mon groupe de jeu, nous jouons aux *Masques de Nyarlathothep*. Certains de leurs PJ sont actifs depuis vingt ans... Ils enquêtent maintenant à Londres sur ces gens qui crient "*hotep*" avant de mourir. Ils savent qu'une secte agit dans l'ombre mais ne comprennent pas (encore) toute l'horreur qui attend de s'abattre sur le monde. Heureusement, mes joueurs sont des routards du jdr, capables par leurs capacités de déduction et leur inventivité de triompher de tous les problèmes... Je cite quelques-unes de leurs déclarations de la dernière soirée:

- Je suis peut-être con mais j'ai un fusil.
- "*Hothep*"? Il a dit "*hothep*"... Hmmm, quel genre de mots on peut former avec "*hothep*"... Euh, "*nyarlathothep*"?
- Non Cyril, on ne te laissera pas filtrer de l'instantané à nouveau, c'est nous qui allons faire le café.

Et pourtant... Il y a bien quelques moments où j'ai pu sentir peser sur la nuque d'une joueuse la main froide de la peur... Vive Lovecraft !

MÉLIOBRÈS

Je suis carnivore et j'agis en obéissant au principe de la causalité. Souvenez-vous: il n'y a pas de cuillère. Cet instrument est un trépaneur.

ALABAMA NICK

Bien sûr que j'aime les cathares. J'aime surtout le cassoulet et le foie gras cathares.

LILITH

Cette croisade albigeoise est une conspiration du matériel contre le spirituel. Oui, c'est une robe d'époque.

Sommaire N°46

Poster Le Retour du Roi
Aragorn, celui qui rit quand on l'encorne.

Jeu de plateau complet : Le dernier cathare
Un non-fumeur traqué par des furieux de l'allumette.

3 **Édito**
Mes clones ont dépouillé les enquêtes lecteurs
5 **Actu**
Toujours vérifier qu'on interviewe la bonne personne
23 **Voyage au Pays cathare**
Une croisade en terre chrétienne
Dire que ces gens-là sont nos ancêtres

Critiques
12 Grosses
16 Assez grosses
20 Moyennes
42 Riquiqui

Divers
7 Dork Tower
48 **Abonnement**
50 Les Coupons Promo

Critiques

Jeux de rôle

Aquelarre : La tentation (v.f.) / 14
D20 / Gamma World (v.o.) / 33
Hero System 5th edition / Fantasy Hero (v.o.) / 32
Orkeanür (v.f.) / 32
Orpheus (v.o.) / 16
D&D / Guide du maître v.3.5 (v.f.) / 16
D&D / Manuel des joueurs v.3.5 (v.f.) / 16
D&D / Manuel des monstres v.3.5 (v.f.) / 16
Monte Cook's Arcana Unearthed (v.o.) / 32
The Dark Eye / Basic Rules (v.o.) / 32
The Everlasting / Book of the Fantastical (v.o.) / 32
Tribe 8 (v.f.) / 12

Suppléments

Champions Battlegrounds (v.o.) / 44
Champions / Viper : Coils of the Serpent (v.o.) / 44
C.O.P.S. / Hitek Lotek (v.f.) / 20
Crimson Empire / Darkun source-book (v.o.) / 22
D20 / Arcana Unearthed : DM's Screen and Player's Guide (v.o.) / 42
D20 / Arcana Unearthed : Siege on Ebonring Keep (v.o.) / 43
D20 / Archipels : Irlion la Métamorphe (v.f.) / 42
D20 / Cry Havoc (v.o.) / 42
D20 / Deadliest Creatures Tome (v.o.) / 42
D20 / Empire (v.o.) / 34
D20 / Encyclopaedia Arcana : Démonologistes (v.f.) / 42
D20 / Gaming Frontiers for all things d20 #5 (v.o.) / 45
D20 / Horizon : Redline (v.o.) / 42
D20 / La Chronocage (v.f.) / 42
D20 / Legends & Lairs : Elemental Lore (v.o.) / 42
D20 / Legends & Lairs : Portals & Planes (v.o.) / 42
D20 / Midnight : Minions of the Shadow (v.o.) / 43
D20 / Mythics Vistas : Skull & Bones: Swashbuckling Horror in the Golden Age of Piracy (v.o.) / 34
D20 / Poussière de Dieu (v.f.) / 42
D20 / Races of Renown : Blow & Blade (v.o.) / 42
D20 / Scarred Lands : Player's Guide to Clerics and Druids (v.o.) / 42
D20 / Scarred Lands : Scarred Lands Campaign Setting : Termana (v.o.) / 33
D20 / Spycraft Shadowforce Archer : African Alliance (v.o.) / 36
D20 / Sword & Sorcery / A Lamentation of Thieves (v.o.) / 42
D20 / The complete monstrous wizard's compendium (v.o.) / 42
D20 Dragonlance / Age of Mortals (v.o.) / 33
D20 Modern / Modern GM Screen (v.o.) / 43
D20 Modern / Modern Player's Companion (v.o.) / 43
Dark Ages : Vampire / Player's Guide to Low Clans (v.o.) / 44
Dark Ages : Vampire / Road of Sin (v.o.) / 44
Demon : The Fallen / Earthbound (v.o.) / 37
Elmore's Sovereign Stone / Kingdoms of the Sword & Stars (v.o.) / 42
EverQuest RPG / Al'Kabor's Arcana (v.o.) / 34
EverQuest RPG / The Temple of Solusek Ro (v.o.) / 43
Exalted / Aspect Book : Air (v.o.) / 44
Exalted / The Sidereals (v.o.) / 34
Gurps / Covert Ops (v.o.) / 44
Gurps / Faerie (v.o.) / 44
Gurps / Jack Vance's Planet of Adventure (v.o.) / 44
Gurps / Uplift 2e edition (v.o.) / 44
Gurps Traveller / Starships (v.o.) / 44
Hunter / Urban Legends (v.o.) / 44
INS – MV / Fire & Ice première partie (v.f.) / 20
INS – MV / Fire & Ice seconde partie (v.f.) / 20
Kult / Inferno (v.f.) / 22
L5R – Guide de l'Orient / Gozoku (v.f.) / 20
L5R – Guide de l'Orient / Les secrets du lion (v.f.) / 20
L5R – Oriental Adventures / Secrets of the Unicorn (v.o.) / 36
Mage : The Ascension / Sons of Ether (v.o.) / 44
Mechanical Dream / The Thirteenth Wheel : Broken Sanctuary (v.o.) / 37
Mechanical Dream / Wilderness Bestiary (v.o.) / 37
Mutants & Masterminds / Crooks! (v.o.) / 43
Orpheus / Crusade of Ashes (v.o.) / 44
Post Mortem / Necronomicon (v.f.) / 22
7th Sea - Swashbuckling Adventures / Ships and Sea Battles (v.o.) / 36
7th Sea – Swashbuckling Adventures / The Sidhe Book of Nightmares (v.o.) / 36
Savage Worlds / Oversized Action Deck (v.o.) / 44
Shadowrun / Character Dossier (v.o.) / 44
Shadowrun / Rigger 3 Revised (v.o.) / 44
Star Hero / Spacers Toolkit (v.o.) / 44
Transhuman Space / Under Pressure (v.o.) / 44
Unknown Armies et D20 Coriolis / L'Ascension de Marie-Madeleine (v.f.) / 22
Vampire : The Masquerade / Lair of the Hidden (v.o.) / 37
Vampire : The Masquerade et Mage : The Ascension / The Red Sign (v.o.) / 44
Vampire : The Masquerade / Vampire Players Guide (v.o.) / 44
Warcraft The RPG / Manual of Monsters (v.o.) / 43
Warhammer / Le Mootland (v.o.) / 44
Werewolf : The Apocalypse / Hammer Klaive (v.o.) / 44
Werewolf : The Apocalypse / Past Lives (v.o.) / 44
Werewolf : The Apocalypse / Players Guide to the Changing Breeds (v.o.) / 44

Jeux vidéo

Age of Mythology / The Titans (v.f.) / 38
Dungeon Siege / Legends of Aranna (v.f.) / 38
Dungeons & Dragons Heroes (v.f.) / 18
Fire Warrior (v.f.) / 18
Hidden & Dangerous 2 (v.f.) / 46
Homeworld 2 (v.f.) / 46
In Memoriam (v.f.) / 38
Judge Dredd (v.f.) / 46
Le Temple du Mal Élémentaire (v.f.) / 13
Neverwinter Nights / Shadows of Undrentide (v.f.) / 38
New-York Police Judiciaire (v.f.) / 46
Pax Romana (v.f.) / 46
SpellForce: The Order of Dawn (v.f.) / 15
Tron 2.0 (v.f.) / 46
Uru : Ages Beyond Myst (v.f.) / 46

Jeux de société

A Game of Thrones (v.o.) / 40
Citadelles 2ème édition (v.f.) / 46
Deadwood on Location (v.o.) / 46
Diceland : Extra Space (v.o.) / 46
Dungeons & Dragons (v.f.) / 46
Hybrid (v.f.) / 41
MicroMutants : Arachnoïdes / Russoptères (v.f.) / 40
Munchkin 3 : Clerical Errors (v.o.) / 46
One False Step for Mankind (v.o.) / 46
Paintcheck (v.o.) / 40
Safari Jack (v.o.) / 46
Sillage (v.f.) / 40
Strange Synergy : The Game of Bizarre Battles (v.o.) / 46
TimeLine (v.o.) / 46

Jeux de batailles

Celtos : Guerre Éternelle dans une Terre Ancienne Abandonnée par les Dieux (v.f.) / 19
Celtos / The Gaels : Favoured Children of the All Mother (v.o.) / 19
Classic Battletech / Combat Operations (v.o.) / 41
Classic Battletech / Field Manual : Updates (v.o.) / 46
Classic Battletech / Technical Readout : Project Phoenix (v.o.) / 46
Confrontation / Clones de Dirz (v.f.) / 46
Confrontation / Coryphée (v.f.) / 46
Confrontation / Miséricorde (v.f.) / 46
Le Retour des Dieux (v.f.) / 19
Le Retour des Dieux / Debout Les Morts (v.f.) / 19
Soldier Emperor : Napoleon's Wars 1803-1815 (v.o.) / 41
Warhammer 40.000 / Codex Garde Impériale (v.f.) / 41

Simon de Montfort
© 2003 illustration Art'Hist / Imaginarium / P. Le Gay

Liv Tyler alias **Arwen** dans **Le Retour du Roi.**

■ **Directeur de la publication :** Sylvain Pilet
■ **Rédacteur en chef :** Cyril Pasteau
■ **Directeur graphique :** Igor Polouchine
■ **Responsable graphique :** Bertrand Bès (bertrand@darwin-project.com)
■ **Responsable TOC (articles culture) :** Pierre-Alexandre Vigor
■ **Rédacteurs :** Asgard, Pascal Bernard, Gaëtan Bothorel, Olivier Collin, Michaël Croitoriu, JHL, Olivier Guillo, Sandy Julien, Lambeaux, Philippe Lecomte, Fabien Marteau, Yannick Peignard, Geoffrey Picard, Johan Scipion, Lévan Sharif, Philippe Tessier, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.
■ **Maquette / Infographie :** Laura Mouren, Cédric Baer, Stéphanie Chartier, Tiphaine Kolly, Sylvain Pilet, Igor Polouchine et Elisabeth Quéguiner.
■ **Illustrations :** Vincent Gaigneux, John Kovalic et Bastien Laurent.
Merci pour leur contribution à Halloween Léo, Mirabelle Éric, Framboise Vincent, Emmanuel Carré (Ubisoft), Do et Ben (BigBen), Philippe Walter et la commune de Montségur, Serge Briez et l'Im@ginarium, Valeria et Angela pour leur spectacle, Bandruaight pour sa cuisine, PF, l'équipe de Bragelonne et mon éponge.

■ **Musique d'ambiance :** la B.O. de Berserk
Sites du mois : www.themeatrix.com et www.showergate.net
■ **Directeur de la publicité :** Vincent Vandelli regiepub@darwin-project.com
■ **Secrétaire de rédaction, chargée de la communication :** Valérie Lahanque promo@darwin-project.com

Liste de discussion : envoyer un courriel vide à backstab-subscribe@yahoogroupes.fr.
■ **Abonnements :**
Backstab Abonnement
Boîte Postale 45
78 315 Maurepas Cedex
01. 30. 62. 15. 64
abonnement@darwin-project.com
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 : 75, rue Compans
75019 Paris, France.
Gérant : Sylvain Pilet

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

■ **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.

HENRI LŒVENBRUCK

GALLICA

1154 : imaginez une France de légende qu'on appelait Gallica...

La Moïra

Janvier 2004 : après la trilogie de la *Moïra*, voici *Gallica*, le nouveau cycle de Henri Lœvenbruck, le best seller français de la Fantasy !

harmonia mundi
diffusion livres

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

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

En attendant
le 17 décembre

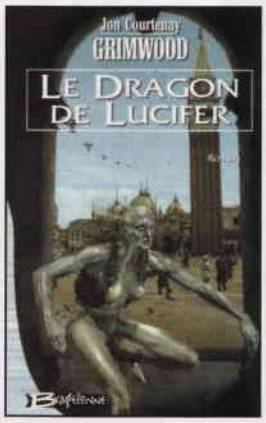
Le Retour du Roi, on le connaît sans l'avoir vu : il sera beau, superbe, très adapté par rapport au livre, et nous irons le voir deux fois de suite. Envie de rêver un peu? Méditez sur les dessins de John Howe, interviewé dans les locaux de Bragelonne!

Tout en couleur!

Dolmen a fourbi ses pinceaux pour Noël. Des milliers de petits lutins ont repeint les statuettes de la collection Légendes éternelles. Si vous ne connaissiez pas le Sorcier, le Viking, le Dragon Noir et leurs ennemis assemblés sur l'île de Zelinn... Découvrez-les dès maintenant en boutique ou sur www.dolmen.ws. Pour le début de 2004, doivent également débouler une licorne, une amazone et un zombie... Ceeeerveau!

Bragelonne

Ça ne rigole plus! Difficile de suivre le rythme de cette maison d'édition qui monte, qui monte... Entre thriller violent et cyberpunk décadent, *Le dragon de Lucifer* (J.C. Grimwood) plonge le lecteur dans les secrets de la Nouvelle Venise, cité visionnaire présidée



par un enfant. Malgré un début obscur et une fin trop abrupte, ce roman vaut réellement le détour. Tout comme *La Quête des Héros perdus*, le Gemmell du trimestre, toujours efficace, mais dont la fin déçoit un brin. Par contre, quel plaisir d'avoir enfin la suite de *La Pierre de Vérité*, de Terry Goodkind. *La Pierre des Larmes* reprend les héros et les événements où on les avait laissés, c'est-à-dire dans une bonne posture. Seulement les *vrais* ennuis ne font que commencer! Bragelonne nous a fait plaisir aussi avec la sortie de *Méditations sur les Terres du Milieu*, un recueil de textes d'auteurs anglo-saxons discourant de l'influence de Tolkien sur leur vie et leur œuvre, le tout illustré par John Howe ! Et Bragelonne rajoute pour chez nous des textes d'auteurs français (Gaborit, Loevenbruck, etc.) et de nouvelles illustrations de Howe ! À noter encore pour les dernières sorties, une parodie, *Les Aventuriers du Parking Fou* de Robert Rankin, et le *Grimoire des Ombres* tome 1 de Stan Nicholls, l'auteur de la trilogie Orcs; roman qui sort dans un nouveau format, semi-poche, censé coller à la cible avouée: les adolescents.

Mon interview avec John Howe

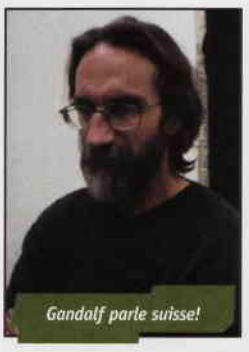
- D'abord, êtes-vous un joueur ?
Je suis même un rôliste, bien que je n'aie pas joué depuis longtemps. Il y a une vingtaine d'années, je jouais à *DragonQuest*, un jeu qui a été supprimé quand TSR l'a racheté. C'était un concurrent de *D&D*...
- La théorie de Backstab *c'est que jouer ne serait-ce qu'une fois au jeu de rôle marque à vie en donnant un "filtre" rôliste pour passer les événements et les paysages à la moulinette de l'imagination, vous ressentez ça ?*

James Barclay aime jouer!

Absolument! Et le jeu de rôle sert aussi d'inspiration en lui-même. La trilogie des *Chroniques des Ravens* reprend les événements de la campagne jouée à *DragonQuest*. L'un des protagonistes était mon personnage.
- Ah, mais on vous connaît surtout pour vos dessins sur Tolkien. Vous avez d'autres illustrations à votre actif. Pouvez-vous nous en parler?
Hum, je pense que vous me confondez avec John Howe ! Moi, je suis James Barclay.

Heu, mon interview avec John Howe

- Comment vous êtes-vous retrouvé à illustrer les œuvres de J.R.R. Tolkien ?
Môme j'ai lu ça et j'ai beaucoup aimé. C'est une des choses qui ont contribué à ma vocation.
- Vous visualisiez les scènes du livre ?
Oui, j'ai fait plein de dessins au lycée sur ce thème. Je collectionnais les calendriers qui sortaient chaque année sur le SdA. Ils étaient édités je crois par Valentine.
- Pour illustrer Tolkien, vous basez-vous surtout sur ce qui est écrit ou extrapolez-vous ?
Il faut illustrer plus que ce qui est écrit sur la page. Le texte du roman ne suffit pas !
- Que pensez-vous du rendu visuel des films de Peter Jackson ?
La Nouvelle-Zélande a une latitude semblable à l'Europe ; le paysage est similaire mais la "*civilisation*" est récente, deux siècles et demi. Il n'y a pas de châteaux de pierre, c'est proche de nous et en même temps la faune et la végétation sont subtilement différentes.
- Êtes-vous un joueur ?
Pas moi, mais mon fils Dana joue à *Warhammer Battle* et au jeu de rôle, je connais *Backstab* !


Gandalf parle suisse!

Le Pré aux Clercs

Cette maison d'édition sort coup sur coup deux bouquins consacrés au Seigneur des Anneaux. Le livre officiel du *Retour du Roi* (Jude Fisher, 74 p., 18 EUR) est joli mais sans réelle valeur

ajoutée pour l'amateur de Tolkien moyen. En revanche, *Le Seigneur des Anneaux: Armes et guerres* (Chris Smith, 118 p., 19 EUR) est une bombe ! C'est simple : si vous jouez au *Jeu de rôle du Seigneur des Anneaux*, c'est un supplément tout trouvé. Le tout magnifiquement illustré avec des photos dans tous les sens, bien sûr.

Nouveau JDR dans la Terre du Milieu

Amateur, bien sûr, il est dispo sur www.legendofarda.fr.st et devrait bientôt s'enrichir de scénarios.

Faites le plein de P'tits jeux !

JE SOUHAITE RECEVOIR :

✸POUR TOUS✸

- ❑ **SILLAGE** .....19,90 €
- ❑ **JUNGLE SPEED** .....19,00 €
- ❑ Extension Jungle Speed .....12,90 €
- ❑ **MICRO-MUTANTS 1** (rouge/noir) ...19,90 €
- ❑ **MICRO-MUTANTS 1** (bleu/jaune) ..19,90 €
- ❑ **MICRO-MUTANTS 2** (blanc/rouge) .19,90 €
- ❑ **MICRO-MUTANTS 2** (violet/vert) .19,90 , €
- ❑ **CRÔA** .....19,90 €
- ❑ La guerre des moutons .....19,90 €
- ❑ **PÉRUDO** .....19,90 €
- ❑ **IL ÉTAIT UNE FOIS** .....19,90 €
- ❑ Élixir .....19,90 €
- ❑ **ISIS & OSIRIS** .....14,90 €

✸POUR LES MORDUS✸

- ❑ Extension Élixir .....19,90 €
- ❑ **CAMELOT** .....19,90 €
- ❑ Service compris .....19,90 €
- ❑ **LA COURTE PAILLE** .....14,90 €
- ❑ Mort ou vif .....23,00 €
- ❑ De l'orc pour les braves .....23,00 €

✸RÈGLEMENT✸

❑ Ci-joint mon règlement par chèque de ..... €
(frais de port inclus) à l'ordre de Darwin Project

❑ Je règle par Carte bancaire - Date de validité |__|__|__|__|

|__|__|__|__| |__|__|__|__| |__|__|__|__| |__|__|__|__|

Frais de port en plus :
(quel que soit le nombre de jeux commandés)

❑ Livraison normale : 3 € (10 jours)
❑ Colissimo : 5 € (2 jours)

Total :..... €

Signature obligatoire :
(Des parents pour les mineurs)

Backstab n°46

Nom : .....Prénom : .....
Adresse : .....
.....Téléphone : .....
Code postal .....Ville : .....

Offre limitée à la France métropolitaine uniquement.

Conformément à l'article 27 de la loi N°78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers

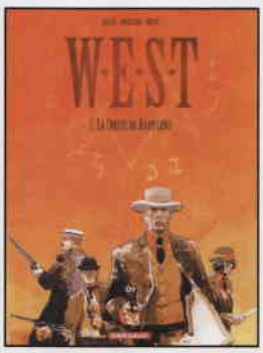
Darwin PROJECT
75, rue Compans - 75019 PARIS
Tél. : 01 42 94 09 90 - fax : 01 42 94 09 70
www.darwin-project.com

Chroniques du PLF

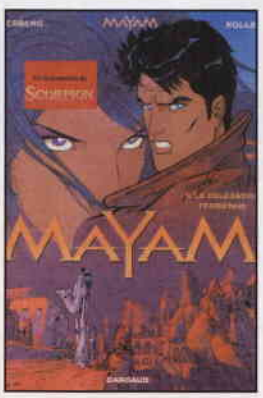
Les Faiseurs d'univers ouvrent un portail pour Thoan: www.thoan-jdr.com, où il est notamment possible de commander une nouvelle mouture de *La chute d'Arwoor*. Autre excellent jeu français abandonné par Jeux Descartes, *Maléfices* va bientôt s'enrichir d'un nouveau supplément : *Danse Macabre*. Ce supplément sera disponible uniquement par souscription. Toutes les infos sur www.malefices.com / editions@malefices.com. Dernière manifestation du dynamisme de certaines initiatives, l'éditeur associatif Phénix a décidé de donner leur chance à des jeux de rôle amateurs et lance un appel à candidatures. Si vous avez un projet qui vous tient à cœur ou un jeu déjà écrit, tentez l'aventure en envoyant un synopsis de 3 pages A4 à contact@phenix-edition.org. Toutes les bonnes volontés sont bien sûr bienvenues!

Premiers pas!

La meilleure surprise BD de ces derniers mois est à mon avis *WEST*, tome 1 *La chute de Babylone* (Rossi/Dorison/Nury, Dargaud). Ce western fantastique se déroule aux États-Unis au début du XXe siècle: on y suit un groupe hétéroclite et de circonstance, la



Weird Enforcement Special Team, chargé de résoudre une enquête où politique et occulte avancent de concert. Le scénario manie les thèmes classiques du genre avec brio et le rythme de la narration est impeccablement maîtrisé : on dirait un film, que Rossi a dessiné et mis en couleur avec classe. J'adore,

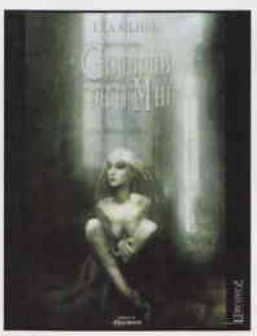


définitivement. Dans la série des premiers tomes prometteurs, je prendrai également *Mayam, la Délégation terrienne* (Dessberg/Koller, Dargaud). Cette BD met en scène un héros aux mœurs un peu pourries, bien sur lui qui plus est (genre Largo Winch), qui va se trouver sur la route de plus méchants que lui ! Il y a un quelque chose qui rend cette histoire séduisante, peut-être la qualité des décors d'extérieur de Tyr

Mayam, cette planète religieuse qui cache bien ses trésors. Signalons également *Millénaires, les Chiens de Dieu* (Raynaud/Miville-Deschênes, Humanoïdes Associés), une histoire qui a pour cadre le Xe siècle européen, entre Cluniciens et envoyés du roi Hughes, entre trafiquants de reliques et bêtes sarrasines. À découvrir.

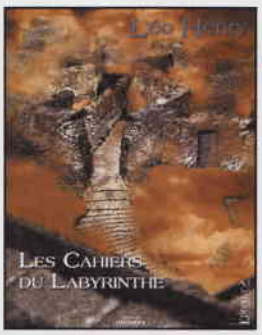
Oxymore à l'honneur

Débutée en mars 2003, la collection Épreuves chez L'Oxymore s'est donnée pour but de promouvoir des



auteurs francophones de l'imaginaire, tournés résolument horreur, fantasy et polar. Des trois premiers volumes de la série, j'ai le plus apprécié celui de Léa

Silhol, *Conversation avec la mort*, qui met en scène un homme recevant la Mort incarnée chez lui, signe évidemment avant-coureur d'une fin funeste, et qui, tel Schéhérazade, repousse le moment fatidique en narrant à son bourreau des histoires humaines, d'amour, de violence et de mort. Délicieuse manière d'enrober un



recueil de nouvelles, cet artifice pose une ambiance qui confirme tout le talent de l'auteur. Également dans cette collection, *Récits des*

coins d'Ombre de Claude Mamier et *Les Cahiers du Labyrinthe* de Léo Henry ont précédé de belle manière Mélanie Fazi et son *Serpentine*. Disons que cette collection vient compléter l'œuvre de découverte de l'Oxymore, entreprise au travers de leurs recueils multiauteurs, comme *Chimères*, axé sur les animaux fabuleux, et bientôt un nouveau autour de la magie verte. Tout n'est pas parfait chez l'Oxymore, mais le plaisir de découvrir des bijoux est bien souvent au rendez-vous.

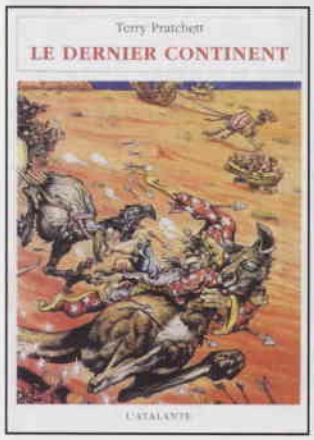
Le Monde du Jeu

Était bien animé. La société Darwin Project, qui édite *Backstab*, était là avec son stand plein de Micro-Mutants, en face du grand stand d'Asmodée qui faisait découvrir à un large public les joies sans mélange de la 3.5, de *Jungle Speed* et des *Loups-Garous de Thiercelieux*. On parlait catalan au stand Hexagonal (*Aquelarre* de la société Crom) et québecois au stand 7e Cercle (*Tribe 8* de Steam-Logic). Le Naheulband rameutait les foules, Chris Loizou faisait des démonstrations de *Crimson Empire* et Johan Scipion présentait *Sombre*, son jeu d'horreur minimaliste à paraître en octobre 2004. Les réalisateurs du 7e Étage présentaient leur court-métrage *Nephilim* (très rigolo, à télécharger sur http://lesdechus.free.fr) tandis que les fans de X-Box tentaient de vaincre le vice-champion de France de *Soul-Calibur 2* et que les pratiquants de grandeur nature faisaient les zouaves. Bref, il y en avait un petit peu pour tous les goûts!

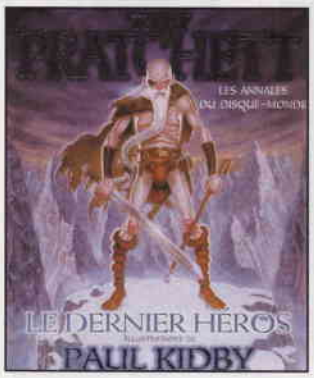
Issaries ressort les vieilles figurines gloranthiennes parues en 1976... Les trois sets sont tous sortis, dispos pour 100 dollars le lot port compris sur http://www.glorantha.com et il existe un bon site dédié: http://gloarmy.free.fr.

Pratchett te cherche

Si vous aimez Terry Pratchett et son humour déglingué mais sérieux (!), vous voici gâtés. L'Atalante nous sort bien entendu un nouveau tome des Annales du Disque-Monde, *Le dernier continent*, où l'on retrouve



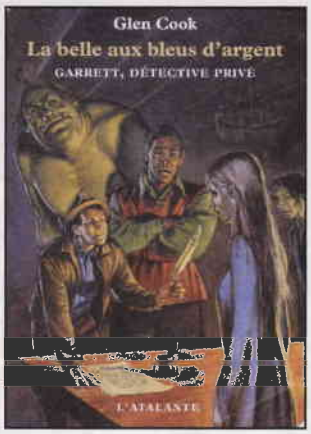
un Rincevent en grande forme, ainsi qu'une tripotée d'universitaires en goguette, accompagnés d'une dame et d'un orang-outan polymorphe, bibliothécaire de surcroît, le tout perdu dans un continent qui n'est



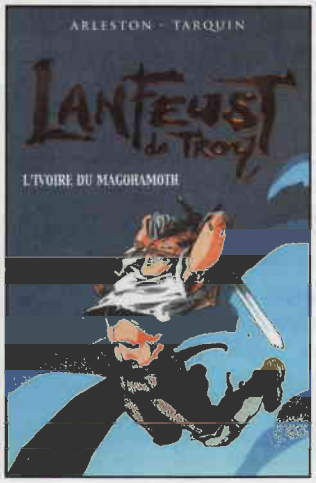
pas l'Australie, mais presque, mais surtout à des époques différentes!

Une société japonaise vient de présenter un hélicoptère qu'elle espère utiliser comme appareil photographique volant en cas de séismes. Il pèse dix grammes et mesure sept centimètres.

Enjoy! Et que dire alors du *Dernier héros*, un ovni grand format où l'on retrouve Cohen le Barbare et



quelques-uns des plus grands personnages de Pratchett dans une aventure "*moyeunesque*" bien chargée et, surtout, bien illustrée par Paul Kidby. Franchement c'est un collector. À noter, comme un merci à L'Atalante pour le cadeau, *La belle aux yeux d'argent* de Glen Cook, papa de la Compagnie noire, qui s'essaye au polar humoristique/horreur (presque du Buffy!) avec bonheur. Et en attendant la v.f. de *The Dying Earth RPG*, dégustez *Les univers de Jack Vance* (Le Bélial, 170 p.), un magnifique hors série de *Bifrost*. Enfin, *L'ivoire du Magohamoth* (Hachette, 286 p.) est la première novélisation de *Lanfeust de Troy*, le ton est lubrique et léger, pas de surprise c'est signé Pat et Chris!



Gagnants du concours D&D

Réponse: 11. 1. à 30. C. Dardennes (35), O. Crevel (33), Y. Accabat (30), C. Stahl (31), H. Grimont (38), S. Houlgate (50), P.-A. Lorillard (21), E. George (76), F. Schopphoven (51), J. Doussot (21), P.-F. Fiasse (Belgique), N. Salamand (42), J. Roussel (27), N. Arnoux (49), P. Labour (01), L. Coulon (49), J.-M. Locteau (85), P.-Y. Valentin (92), C. Codet (40), G. Ferrand (45), R. Le Morvan (91), G. Chaudiere (31), B. Zordan (26), O. Peters (Belgique), V. Ridel (29), Y. Vignolet (51), B. Callery (36), C. Volle (30), M. Girma (33) et B. Ter-Ouanessian (19).

20 et 21 décembre à Toulon (83)

L'Arbre de Vie organise sa 2e convention à la salle du Crep des Lices à cinq minutes de la gare. Tournoi de jdr sur le thème de "*la demoiselle en détresse*". Grande variété de jeux proposés, notamment des créations originales. Banquet médiéval et concert le samedi soir. Initiations dans la journée, parties libres de jdr/jeux de société dans la nuit. Contact: Dédé 06 64 34 24 15 / dede83@laposte.net et les Monts Rieurs: 04 94 33 95 15 / info@monts-rieurs.org.

Le mois dernier

La religion nordique traditionnelle (celle avec Odin et tout le bataclan) a été reconnue officiellement par le gouvernement danois. Conséquence logique: si vous avez toujours voulu être marié comme Thorgal et Aaricia, à la viking, c'est désormais possible en toute légalité. Si ça se trouve, il est même possible de demander le dépôt de votre dépouille sur un drakkar en feu, avec votre Stormbringer en latex et votre dé fétiche.

Crépusculpte

Les figurines de cette société de création ont un look très végétal. Admirez ce perce-brindilles mâle, un Lemnol dans la fleur de l'âge. Pour en savoir plus sur son écologie, sur ses petits camarades sylféeides, voire pour en adopter un, butinez sur www.crepusculpte.com.

Multisim est mort

C'est tant mieux parce que les auteurs et les artistes ne se verront plus proposer du travail par des gens affables n'ayant aucune intention de les payer. C'est tant pis parce que *Nephilim*, *Dark Earth*, *Hero-Wars*, *Agone*, *Guildes*, *RétroFutur*, les bons souvenirs sont nombreux. Concernant *Fading Suns*, en fait, la licence n'a jamais appartenu à Multisim Éditions mais à Millenium Games, société de distribution toulousaine qui souhaite poursuivre la publication de la gamme. La parution d'un supplément avant Noël est même prévue. (Quant à *Warmachine* en français, cf. BS45, sa parution est toujours prévue pour un de ces quatre...)

Gagnants du concours Fire Warrior

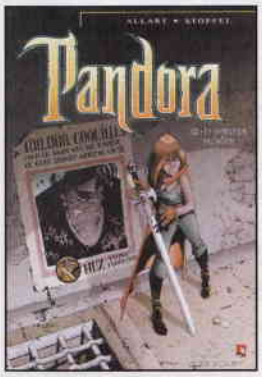
1. F. Andrieu (23); 2. et 3. J.-C. Bousson (31) et L. Coste (71); 4. à 20. Y. Gravy (Belgique), A. Rebuzzi (94), N. Arnoux (49), C. Nogaret (12), B. Lejeune (58), S. Sorel (50), C. Jouault (35), V. Reynaud (13), G. Lefort (44), C. Guyonvarc'h (56), H. Grimont (38), F. Orsini (06), B. Grison (69), Y. Duthieuw (62), C. Hannoyer (33), A. Azzopardi (75) et A. Arnoux (71); 21. à 25. M. Malacarne (59), D. Martin (07), N. Salamand (42), F. Bonnioc (30) et F. Schopphoven (51).

Des fanzines de qualité

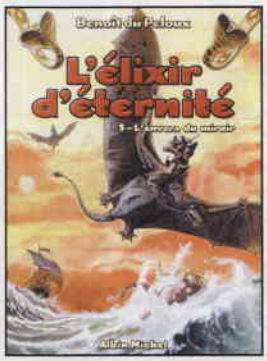
La moisson est bonne! Prenez *Tenebrae* (60 p., www.mdt-fr.org), le vainqueur du Trophée Fanzine 2003. Son numéro dédié à la Justice, très pertinent, est un petit bijou pour tous les amateurs du Monde des Ténèbres. Les Héritiers de Babel, eux, proposent non seulement *Vision Ka* n°4, un fanzine Nephilim épais (88 p., visionka@heritiersbabel.org), bien écrit, bien illustré et chaudement recommandé, mais aussi trois *Palimpsestes* gratuits, papier ou électroniques et pleins d'aides de jeu. Le n°5 de *Fantasy* (62 p., 5,50 €, www.fantasyas-soc.fr.st), spécial Japon, offre quant à lui du matos solide pour L5R, *Warhammer* et *Confrontation*, parfois desservi par un petit manque de relecture et l'absence d'un sommaire. *Le Merbold Enchaîné* étend son empire hors du web avec trois fanzines (40 p., www.merbold.fr.st) que tout fan d'Archipels doit acquérir. C'est un ordre! *Jus De Radis* n°2 (44 p., 3,50 €, jusderadis@altern.org) est lui bourré de scénars (*Dark Ages*, *Exaltés*, *Rétrofutur*, *El Dorado*). Copieux!

Suite et fin

Il est de bon ton de juger d'une série quand elle arrive à son terme. C'est devenu rare en BD, mais pas inexistant, en tout cas dans la logique de cycle. *Le Porteur du Noth*, troisième et



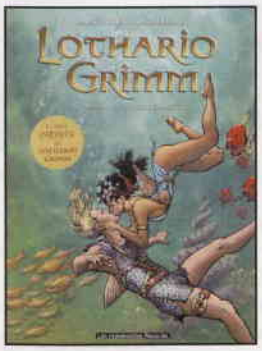
dernier tome de *Pandora* (Allart/Stoffel, Vents d'Ouest) clôt donc cette sympathique série, qui aura montré qu'un brin de folie limite vaudevillesque peut coller à un univers de *fantasy*. Fin également pour *L'élixir d'éternité* (du Peloux, Albin Michel) avec *L'en-*



vers du décor, une BD qui s'emmêle un peu les pinceaux, pour un récit qui se termine en eau de boudin. Que dire de *Rapaces* (Marini/Dufaux, Dargaud) alors ? Le tome 4 met temporairement un terme à cet univers de vampires modernes,

mais dommage que le toujours impeccable dessin de Marini serve une fin si bâclée. C'est pas fini en revanche, mais ça devrait! Le tome 11 des *Chroniques de la Lune Noire*: *Ave Tenebrae* est un exemple

typique d'un titre qui aurait dû ne pas succomber aux sirènes de la planche à billets. Le *deus ex machina*, bien connu des MJ, prend tout son sens ici; le lecteur semble être pris pour une courge ! Je vous conseillerais plutôt l'univers SF post-apo très travaillé de Houot dans *Septentryon* (Glénat). Le tome 3, *Secteur Glypha*, a un dessin de qualité et une intrigue riche. Enfin, pour tous ceux qui aiment l'épique et l'aventure sans prise de tête, mettez-vous

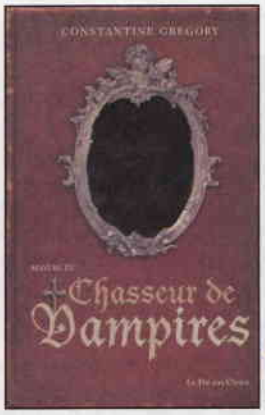


à *Lothario Grimm* (Barthelemy/Galliano, Les Humanoïdes Associés) dont le tome 3, *La prison de nacre* est sorti il y a deux mois. On dirait une expédition d'Hercule, en plus sexuel cependant !

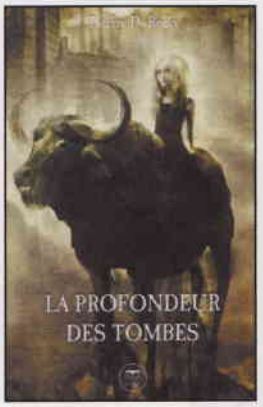
J'ai peur le soir...

Fleuve Noir vient de faire une entrée fracassante dans le petit monde des éditeurs de *"thrillers fantastiques"*. Avec la collection éponyme, ce sont pas moins de 40 titres qui seront disponibles dès fin 2003. On y trouve des rééditions, comme le *Manitou* de Masterton. Du même auteur, parcourant les chemins de la

cruauté humaine, *Katie Maguire* raconte le périple d'une femme plongée au cœur de crimes abjects. Une ambiance macabre qui ne peut laisser totalement indemne. Et là, c'est une nouveauté en français ! Bon, en tout cas, si vous avez trop peur, jetez-vous sur le *Manuel du Chas-*



seur de Vampires (Constantine Gregory, Le Pré aux Clercs). Ce petit guide est autant un historique qu'un recueil d'anecdotes ou qu'une porte vers cet imaginaire caïnite : car comme le dit le proverbe, le bon chasseur, et



bien, il chasse... euh... il chasse bien quoi! Un bel objet pour amateurs du genre. Enfin, moi qui n'ai peur de rien, j'ai eu des frissons à la lecture de la *Profondeur des Tombes* de Thierry Di Rollo (Le Bélial). Cette histoire d'un contremaître minier dans un univers post-apo totalement glauque, à la recherche de réponses, pour sa fille, inerte dans sa valise, pour lui, qui ne sait quoi répondre à la Mort qui le questionne, cette histoire-là est dure parce qu'elle ne cherche pas à être faussement pessimiste. Car l'on sait que la vérité crue est parfois la pire des horreurs.

Larry MacDougall

Ses œuvres sont familières aux joueurs de *Shadowrun*, *Earthdawn* ou *Wraith* (whoa, ces illus dans

Doomslayers !). *Witching Hour*, chez Cartouche Press (www.cartouchepress.com), en contient 64 pages très sympathiques!

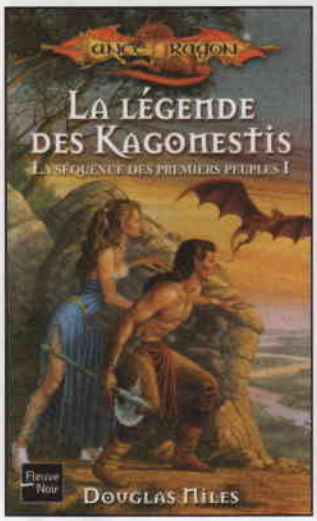
Une fois n'est pas coutume

Attardons-nous sur les fanzines de mangas, présents en nombre au salon BD Delcourt dans le parc de Bercy (de l'herbe, du soleil, de la musique, si tous les salons pouvaient être comme ça...). *Nekomix* n°4 (72 p., 4 EUR), spécial filles, vaut pour ses interviews rigolotes et ses BD (fanzine@nekomix.com). *Nozomi* n°11 (80 p.) décortique lui avec talent mangas et *anime* et propose un article passionnant sur la criminalité juvénile.

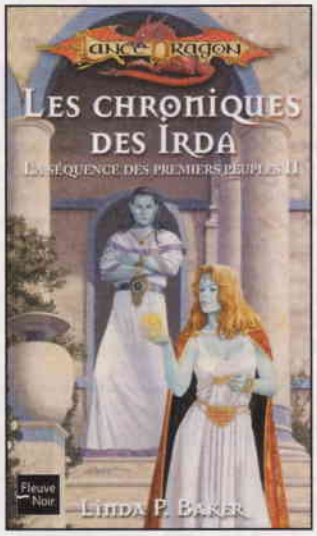
Un truand a failli s'évader lors d'un transfert à l'hôpital, grâce à sa myopie. Il a ouvert la serrure de ses menottes avec la branche de ses lunettes. Comme dans les films. Puis il s'est fait choper au bout de dix mètres.

Le méd-fan en force

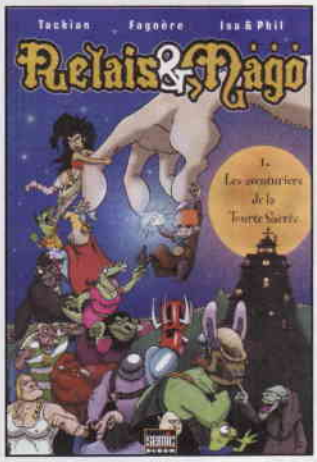
Tous les peuples n'ont pas participé aux guerres qui bousculèrent Krynn. Parmi ceux-là, les elfes sauvages que *La légende des Kagonestis* (D. Niles, Fleuve



Noir) nous fait découvrir, des origines jusqu'au Cataclysme. Encore et toujours du LanceDragon, qui se poursuit avec les *Chroniques des Irdas* (Linda P. Baker), des ogres qu'ils sont beaux comme là-bas! *L'encyclopédie de Krän* (Herenguel/Clerc, Vents d'Ouest), quant à elle, se propose de réunir toutes les informations concernant le Royaume de Torgnol, ainsi que ses innombrables et débiles occupants, à



commencer par Krän et Kunu, stupides et brutaux, voire les deuxet vice-versa ! Pas toujours fin, mais ça finit quand même par vous faire rire à un moment ou à un autre. Saluons enfin l'arrivée d'un bon délire de rôliste, *Relais & Mago* (Tackian/Fagnère/Isa&Phil, Semic) tome 1 *Les aventuriers de la Tourte Sacrée*. L'on y suit Gossuin l'apprenti pas-de-bol, Aliena princesse strip-teaseuse mais pragmatique avant tout, Stronzo, propié-taire du Relais & Mago, établissement où tout est dans le titre, ainsi que d'un Garou/poule géante du plus bel effet. C'est un bon délire, bourré de références: essayer c'est l'adopter!



Berserk Bebop !

Si vous pensiez qu'un mercenaire body-buildé avec une épée géante ne pouvait pas vous surprendre, détrompez-vous. Dans un pays médiéval ravagé par la guerre, où on imagine très bien Rutger Hauer piller la ville d'à-côté, des compagnons d'armes fascinés par un chef charismatique volent de victoire en

victoire. Au passage, les faibles sont écrasés, les innocents meurent, les coupables aussi, et le héros sanguinaire se débat avec son destin que souligne une musique magnifique. Les trois premiers volumes DVD (et mangas papier) de *Berserk* sont disponibles chez Dynamic Visions, et chaudement recommandés à tous les amateurs de fantasy violente ! Plus jazzy, plus rythmé et surtout beaucoup plus beau graphiquement, toujours édité par Dynamic Visions, jetez-vous sur *Cowboy Bebop*, le chasseur de primes le plus nonchalant de ce côté-ci de l'espace. Si vous avez aimé le film, vous aimerez les six DVD ! Les épisodes ne sont pas égaux mais cela veut surtout dire que certains confinent au génie.

31 janvier et 1er février à Sévenans (près de Belfort)

La 10e Convention du troll penché est organisée dans les locaux de l'UTBM, sur le thème de "X". Nombreux tournois : neuf jdr, Battle et 40K, *HeroClix*, *Blood Bowl*, *Elixir*, *Magic* et figurines peintes. Tables libres pour les vieux briscards comme pour ceux qui découvrent. Ah, et du paintball aussi. Ah, et aussi un concert de Pen Of Chaos et du Naheul-band !!! Venez nombreux et de loin!

7 et 8 février 2004 à Tours (37)

Les 24 heures du jeu sont dédiées au Japon. La nuit permettra de jouer un scénario de R. Bardas faisant suite à la soirée *Rétrofutur* d'O'Tours du Jeu (cf. BS45). Tournois *Colons de Catane*, 40K, *SoulCalibur 2*, L5R JCC, Lan Party (18h à 6h), D&D, qualificatif Pro Tour *Magic*, *Gang of Four*, ludothèque en libre accès, démos, parties libres, etc. Adresse : Polytech Tours, 7 avenue Marcel Dassault. Contact : www.24hdujeu.com / 06 63 47 88 03.

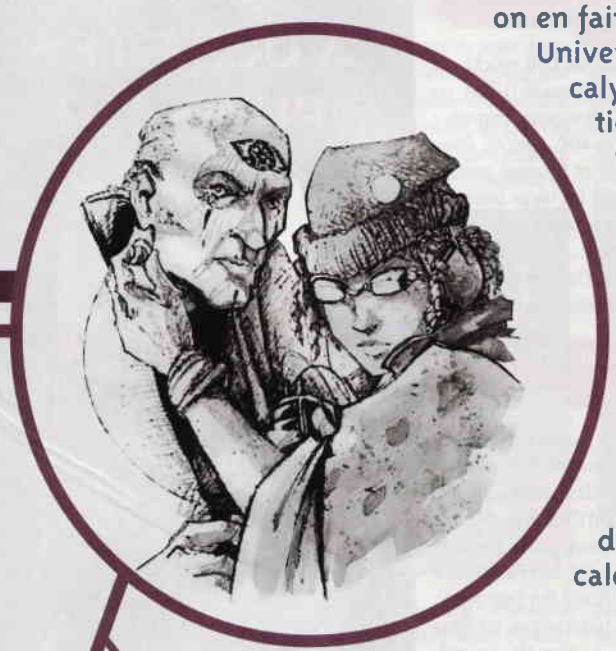
Du 11 au 15 février à Cannes (06)

Le Festival international des jeux se tiendra comme chaque année au Palais des festivals et des congrès de Cannes. L'espace consacré aux jdr, wargames et autres jeux de simulation est plus vaste qu'au Monde du Jeu ! L'entrée au festival est gratuite et certaines animations demandent des frais de participation. 17e biathlon cannois du rôle, *Cluedo* grandeur nature, soirée enquête, *Loups-Garous de Thiercelieux* costumés, 3e challenge DBM interclubs, coupe d'Europe DBA, tournois Battle et 40K, le programme est intense ! Contact : boutique L'Entre Jeu (Nice) 04 93 62 51 15 / info@entrejeu.com / www.cannes.fr.

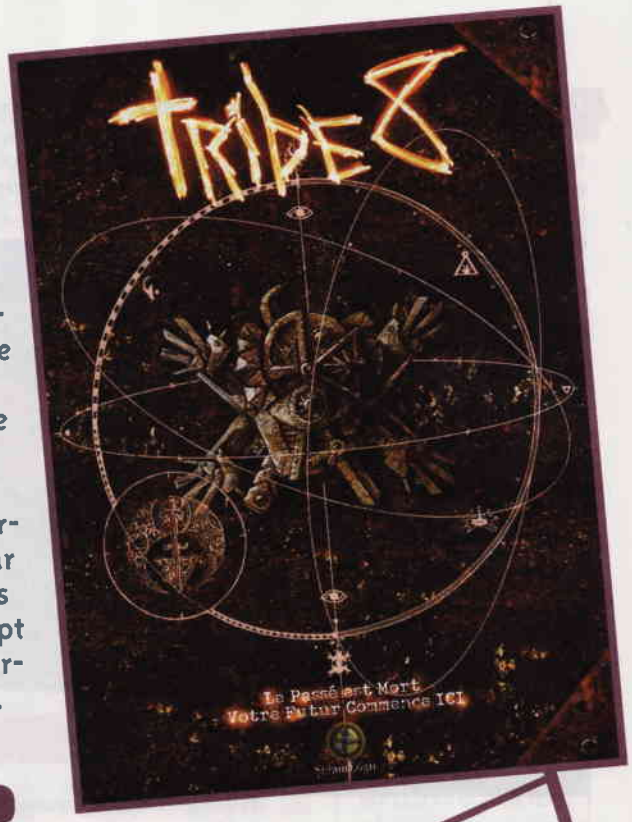
28 et 29 février 2004 à Lannion (22)

Joueurs de Bretagne et d'ailleurs, réservez votre week-end ! La 4e C'hoari Ar Roll se tiendra dans les locaux de l'Enssat. Scénars : d'initiation gratuits l'après-midi, longs le soir, détente dimanche matin. Tournoi Battle, JCC L5R et *Magic*. Tombola. Préinscription sur http://jdr.projet-eden.net. Contact : Arnaud Cadel 06 84 24 36 00 / jdr@projet-eden.net.

À guetter sur http://nocturnes.free.fr, les infos sur cette convention multijeux tip top à Firminy, pas loin de Saint-Étienne, en février ou mars...



Tribe 8 est un jeu comme on en fait peu ou pas. Univers post-apocalyptique mystique et déroutant, il vous offre d'explorer un monde unique en endossant le rôle d'un déchu, un rebelle à l'ordre établi par les sept tribus obéissant à sept divinités matriarcales, les Fatimas.



Tribe 8

Le système

Tribe 8 fait appel au système Silhouette. De manière simple, lors d'une action, il vous faudra lancer un certain nombre de d6 (entre 1 et 5, généralement 2 ou 3). Toutefois, si vous lancez plus d'un dé, les résultats ne se cumulent pas; c'est la plus grande valeur tirée qui est gardée. Si plusieurs 6 sont tirés, chaque 6 en plus du premier ajoute 1 au résultat total du jet. Si tous les dés lancés affichent 1, le résultat est un échec critique. Les difficultés des jets s'échelonnent de 1 à 12 (généralement entre 3 et 7). Ce système est particulièrement simple, puisque les caractéristiques, compétences et modificateurs éventuels oscillent généralement entre 2 et 4. Il a aussi le mérite de fonctionner rapidement et de se laisser facilement oublier au profit de l'histoire.

Enfin!

"Je suis un Déchu. Les fidèles des Fatimas prétendent que désormais je marche seul et que seul je devrai affronter les horreurs engendrées par les Z'bri. Mais ils se trompent, nous sommes chaque jour un peu plus nombreux, nous sommes la huitième tribu. Le monde ancien dont parlent nos légendes et les gardiens de nos traditions était un univers de monolithes d'acier et de verre autour desquelles vivait une multitude grouillante, nos ancêtres. Peu à peu, ils s'éloignèrent de la Déesse et provoquèrent ainsi la fin de leur monde. Nul ne se sait comment apparurent les Z'bri. Ces puissants seigneurs surnaturels réduisirent le monde en esclavage, ils le transformèrent en un immense charnier balayé par des ouragans de folie, d'agonie, de perversion et de plaisir. Ils vinrent se rassasier de chair afin de s'ancrer dans le monde réel et de repousser l'appel du Rêve.

La tribu des parias

C'est du cœur des ténèbres, alors que tout semblait perdu pour les hommes, que la Déesse, dans son immense bonté, nous envoya les huit Fatimas pour nous sauver. Mais, au moment fatidique où Joshua, le huitième Fatima, le frère des sept sœurs, allait terrasser le seigneur z'bri, il fut trahi, poignardé, assassiné. Depuis ce funeste jour, nous, les fidèles de Joshua, luttons contre les Z'bri terrés dans les terres du Nord et préparant leur revanche. Nous, les adeptes de la huitième tribu, luttons contre les autres tribus qui nous ont rejetés et dont les Fatimas et les gardiens ont perverti les principes de la Déesse.

De puissants seigneurs surnaturels

Je suis fort car je dispose du don de la Synthèse qui puise son énergie dans le Rêve. Il me permet de voir au-delà des frontières du temps et de l'espace et il renforce mon corps pour me permettre de lutter contre la Scission, les pouvoirs pervertis des Z'bri. Je suis fort car je ne marche plus seul."

Le don de la Synthèse

Du post-apo mystique

La terre de _Tribe 8_ a été souillée par la présence de puissants seigneurs venu d'une autre réalité. Pervers, déments, séducteurs, ils sont le mal et le désir, la mort et l'agonie. Repoussés dans des terres éloignés, ils jouent des rivalités entre les Fatimas et leurs tribus, ils se réjouissent de la mort de leur plus mortel adversaire : Joshua, le Fatima homme, le frère assassiné.
Aidés de pouvoirs surnaturels, d'armes anciennes datant du Monde de Jadis, et du courage et de la loyauté des membres de leur cellule, les personnages de _Tribe 8_ vous permettront d'entreprendre le plus magique et le plus unique des voyages.

La traduction de _Tribe 8_ ne comprend pas de version d20, contrairement à la nouvelle mouture de la version originale. Il s'agit d'un choix volontaire !

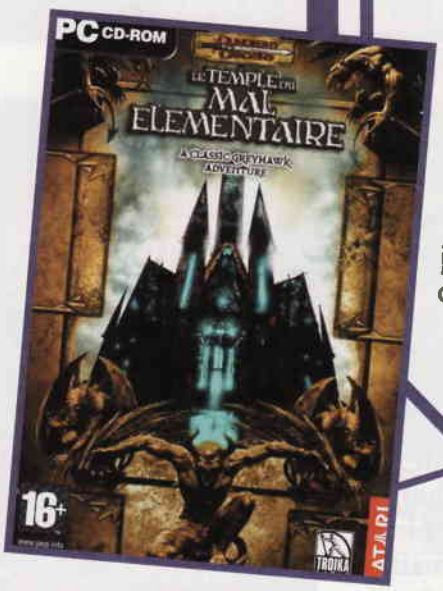
Pourquoi la VF plutôt que la VO?

En premier lieu, la traduction est d'excellente qualité. Elle est non seulement précise dans le fond mais aussi particulièrement attirante dans la forme. Les traducteurs de ce jeu ne sont pas seulement de bons traducteurs, ils sont aussi d'excellents écrivains. En bref, vous n'avez désormais plus aucune raison de ne pas vous intéresser à ce jeu exceptionnel.

Geof.

Jeu de rôle édité par **SteamLogic Éditions.**
224 pages en français. **30 €**. Parution début décembre.

Note : ★★★★★



Avec *Les Masques de Nyarlathothep*, *La Campagne Impériale* et deux ou trois autres titres, c'est l'aventure la plus mythique de l'histoire du jeu de rôle. Beaucoup d'entre nous l'avons jouée autour d'une table. Que devient-elle devant un PC ?

Conseil technique lié à une expérience personnelle: réglez votre réveil pour sonner à l'heure du repas et du sommeil. Vous éviterez de découvrir que l'aube est déjà là.

Le Temple du Mal Élémentaire

Une savoureuse Hommlet

C'est presque exactement la même chose ! *D&D* est après tout un jeu tactique par excellence, où une grande partie du plaisir consiste à bien organiser son groupe, avec le barbare devant et l'archer derrière, prêt à dégainer son épée si jamais l'avant-garde en a assez de prendre des coups... Cet aspect-là est superbement rendu. Lorsque surgit une confrontation, les personnages ne se déplacent plus en temps réel et le jeu passe en tour par tour, ce qui permet de réfléchir tranquillement sur la manœuvre la plus appropriée. Certaines rencontres sont plus délicates à gérer que d'autres, ce qui nécessite d'avoir un éclaireur discret dans certains cas et de grandes jambes dans d'autres. Ainsi, les trolls, parce qu'ils régénèrent, doivent être évités à tout prix avant d'avoir acquis le niveau ou l'équipement nécessaire pour les affronter. Tous les joueurs de *Donj'* le savent, mais pas votre maître de jeu, puisqu'ici il s'agit de votre PC... Donc, prudence !

On ne fait pas d'Hommlet sans casser des œufs

Les points positifs : c'est du *D&D* version 3.5 ! Par exemple, ma guerrière elfe peut tirer deux flèches en même temps avec Feu nourri... Mais elle ne surfe pas encore sur les boucliers (hmm, ce sera peut-être dans la 3.7?) ! L'interface utilisée pour assigner des actions à chaque personnage est pratique mais je vous suggère de bien potasser votre *Manuel des joueurs*... D'un autre côté, l'adhérence presque complète aux règles de la 3.5 permet de visualiser bien plus facilement comment se déroule un combat à *D&D* ; je pense notamment aux attaques d'opportunité.

Combat en tour par tour

L'alignement est bien géré ; celui que vous avez choisi pour le groupe (tous sont accessibles) détermine comment débute votre aventure. Surtout, celle-ci est la transcription fidèle de la version papier, pour ce que j'ai pu en juger (ne l'ayant jamais finie, snif) ; les monstres sont cachés au même endroit et se comportent de manière similaire ; les localités et leurs habitants sont les mêmes. En gros, les personnages commencent dans un petit village et découvrent petit à petit qu'une présence maléfique occupe l'arrière-pays: le Temple du Mal Élémentaire (tadam!). Quelques points négatifs : toutes les règles de *D&D* n'ont pas été implémentées, par exemple des compétences comme Saut ou Équitation, les classes de prestige, et d'autres éléments qui, la pratique le prouve ici, ne sont pas indispensables. Parfois, on ne cracherait pas sur une 3D un peu plus réaliste et un peu moins isométrique : pas possible d'escalader un arbre ou un mur ni de ramper dans des passages obscurs... Ah, et qu'est-ce que j'aurais aimé avoir un bouton automatique *"je pille tout ce qu'il y a à piller"* (je suis un pillard compulsif) et *"je vends tout ce que je veux vendre en un seul coup"* ; et j'ai tendance à me perdre encore plus facilement dans les labyrinthes informatiques que dans les rues d'une grande ville...

Alignement bien géré

Avec combien d'œufs, votre Hommlet?

Les petits problèmes des villageois d'Hommlet et de Nulb peuvent vous occuper un certain moment, si vous vous sentez l'âme d'un entremetteur ou d'un négociateur: les quêtes que vous proposent les habitants peuvent permettre de passer plus facilement le cap du niveau 2. Ensuite, il sera bien temps de nettoyer ruines et temples maudits.

Eridel (mort face aux brigands)

Jeu PC développé par **Troika** et édité par **Atari**. En français. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Si les jeux médiévaux-fantastiques sont légion, il n'en existe pas tellement qui occupent le créneau nettement moins porteur du fantastique médiéval. *Aquelarre*, fleuron du JdR *made in Spain*, est de ceux-là. Med-fan et fan-med même combat, pensez-vous ? Et bien, pas tout à fait... mais un peu quand même. Explications...

Aquelarre: La tentation

Du scénar comme s'il en pleuvait

Du jamais vu ! Puisant dans plusieurs suppléments de la gamme espagnole, la version française d'*Aquelarre* propose plus de soixante-dix pages de scénarios. Au menu, et dans l'ordre, une mini-campagne idéale pour faire découvrir le jeu, un solo plutôt conceptuel (qui m'a d'ailleurs beaucoup plu), un *one-shot* assez classique, et pour finir, une campagne ambitieuse mais linéaire, dont les premiers segments gagneront beaucoup à être intercalés avec d'autres scénarios. Et tout cela sans même compter une aventure-dont-vous-êtes-le-héros pour s'initier en solitaire à *Aquelarre*. Bref, de quoi jouer pendant au bas mot une vingtaine de séances, et sans doute beaucoup plus.

Le fond

Aquelarre propose de jouer dans la péninsule ibérique au bas Moyen-Âge, à cette nuance près que l'auteur, Ricard Ibáñez, part du principe que toutes les légendes de l'époque sont vraies, ce qui donne un univers de jeu à cheval entre histoire et superstition. Et c'est sans douleur qu'on passe d'un chapitre très détaillé sur la vie quotidienne au XIVe siècle à un bestiaire infernal, d'une chronologie historique à une liste de sorts, d'un texte sur la place de la femme à un autre sur celle du diable. L'ensemble baigne évidemment dans la mythologie catholique, teintée ici et là d'influences musulmanes, juives et antiques. Mais alors qu'on aurait pu légitimement craindre que le jeu ne vire en catéchisme pour rôlistes, il n'en est rien. Ibáñez sait prendre, à grand renfort d'humour et d'ironie, de la distance avec son sujet à chaque fois que cela s'avère nécessaire.

Histoire et superstition

La technique

Vingt-et-une professions, sept caractéristiques notées sur 20, des compétences notées sur 100, l'influence du *BRP* de Chaosium saute aux yeux. Quant à la magie, elle est gérée par un astucieux système de vases communicants entre Rationalité et Irrationalité. La création de personnage est relativement technique, avec moult tableaux de référence, mais elle permet de générer de concert statistiques et ébauche de background. Un système solide mais très *old school*, dont on comprend mieux qu'il correspond parfaitement à l'esprit du jeu lorsqu'on lit les scénarios (cf. encadré). Ceux-ci n'hésitent jamais en effet à taper dans les classiques med-fan, de l'auberge à la quête d'artefacts en passant par la damoiselle en péril, le tout relevé par un quota minimum de monstres et de combats.

La forme

Ayant écrit cette critique d'après l'une des *previews* imprimées pour le Monde du Jeu, je me garderai bien d'émettre un avis définitif sur la présentation d'*Aquelarre*. Quelques pistes cependant : la mise en page est agréable, dense mais claire, et surtout très fonctionnelle (mention spéciale au grimoire et aux tableaux récapitulatifs situés dans les marges). Je dois par contre avouer que les illustrations, quoique agréables, m'ont un peu désarçonné, nombre d'entre elles donnant dans un style manga qui, poussé parfois jusqu'au *super deformed*, colle assez mal avec l'approche historisante du jeu. Les gravures empruntées à Gustave Doré sont nettement plus dans le ton mais du coup, elles ne s'intègrent pas très bien à l'ensemble. Dommage. Dommage aussi que la traduction soit criblée de fautes de français. J'espère ardemment qu'un relecteur compétent saura remettre tout cela au carré avant parution car ce jeu, réellement excellent, mérite de faire carrière de notre côté des Pyrénées. *[NDLR: aux dernières nouvelles, le jeu avait été relu une nouvelle fois.]*

Johan Scipion

En espagnol, *Aquelarre* signifie sabbat, un nom qui en dit déjà long sur ce produit, par ailleurs sous-titré *"le jeu de rôle démoniaco-médiéval"*.

Jeu de rôle, édité par **Proyectos Editoriales Crom**, distribué par Hexagonal.
260 pages en français. **25 €** – Bientôt disponible

Note : ★★★★☆

J'avais entendu parler de ce jeu depuis l'E3 2002. Le concept proposé est un mélange de genre entre le jeu de rôles et le jeu de stratégie temps réel. *Warcraft 3* avait initié le processus avec la progression des héros mais, ici, l'idée est bien plus développée.

SpellForce

Pour définir leur bébé à mi-chemin entre RPG et RTS, les concepteurs de SpellForce parlent de RPS, *"role-playing strategy"*.

Tout d'abord, l'histoire

Dans un monde lointain, treize magiciens se battent pour obtenir la puissance des dieux. Bien sûr cela a mal tourné et cela a résulté dans la quasi complète destruction du monde. Seules subsistent de petites îles flottant dans le ciel, reliées entre elles par des portails magiques. 8 ans après cette effroyable bataille, un héros surgit pour se dresser contre une nouvelle vague maléfique... Et devinez qui va le jouer?

Le héros est immortel, lié au pouvoir des runes, ce qui aide un peu au développement du jeu. Vous garderez votre *alter ego* jusqu'à la fin de la campagne alors autant faire en sorte qu'il soit increvable. Vous pourrez aussi le personnaliser à l'envie grâce à un système de compétence au fur et à mesure que celui-ci évoluera dans une des sept classes proposées par le jeu.

On pourra aussi apprécier l'ouverture du jeu apportée par le côté RPG du jeu. Il se passe des choses en permanence et la campagne n'est plus une suite de batailles dans un ordre précis (du moins, en apparence!). Les décors sont variés sans offrir toutefois la possibilité de

bataille en intérieur. Les joueurs de RTS ne seront pas dépaysés par les différentes options mises à leur disposition dans tous ces paysages; minicarte, brouillard de guerre, panneau de gestion de ressources, etc.

Magie très développée

Le système de magie est particulièrement soigné. Vous pourrez choisir entre quatre voies magiques qui détermineront les sorts mis à votre disposition ; la magie blanche, élémentale, noire ou encore mentale.

Le héros est immortel

Au niveau du graphisme, on peut dire que le jeu est une grande réussite. Les trois vues proposées sont intéressantes et chacune peut revêtir la plus grande importance. La vue au-dessus du champ de bataille pour la stratégie et la vue à partir des yeux du héros pour les combats rapprochés. Les personnages sont très bien réalisés et bien que peu originaux au niveau des races (encore les bons vieux elfes, nains, trolls, humains, gobelins et compagnie...), leur aspect visuel est très agréable, même de près. Les décors et bâtiments sont eux aussi à la hauteur et le tout est parfaitement harmonisé !

SpellForce propose aussi un concept différent au niveau de la gestion des combats. Il suffit maintenant de cliquer sur un ennemi pour voir apparaître toutes les options possibles pour lui sous les portraits des unités disponibles qu'il commande. Cela simplifie énormément l'utilisation parfaite de vos unités lors d'un combat de taille importante.

Au niveau du son, c'est encore une fois bluffant. Les musiques sont parfaitement posées et aident à mettre dans l'ambiance. C'est quand même mieux de lancer l'assaut final avec une musique digne de ce nom que d'avoir coupé le son du jeu qui nous soûlait avec toutes ses boucles sonores répétées encore et encore.

Un son bluffant

Un aperçu du futur?

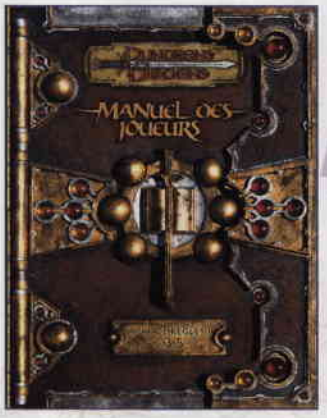
Au final, *SpellForce* est un très bon jeu qui donne un aperçu des jeux futurs mixant plusieurs genres différents. À quant un jeu de stratégie temps réel mêlant *shoot'em up*, du pilotage de voiture de rallye et la gestion de la famille du héros quand papa s'absente du foyer pour bouter l'orc hors de son trou?

Philippe Lecomte

Jeu PC développé par **Phenomic Games** et édité par **JoWooD**.
49,95 €. Disponible.

Note : ★★★★☆

D&D 3.5
en français



édition vers la v.3.5 tout en couleur, disponible en boutique et, surtout, gratuit ! (Il peut aussi être téléchargé sur http://www.asmodee.com.)

Une valeur sûre

Il n'est pas indispensable d'acheter les trois nouveaux livres de base (*Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*) : ce n'est pas une 4e édition. Ce qui ne signifie pas que les changements sont mineurs ou qu'ils se résument aux nombreuses mises à jour techniques répertoriées dans le guide. Certes, des dons ont été modifiés, des règles amendées, mais, surtout, les trois bouquins ont chacun grossi ! Ils se sont enrichis du meilleur et du plus pertinent de suppléments comme le *Manuel des plans* ou *Campagnes légendaires*, parmi tant d'autres. C'est aussi la plus grosse critique qu'on puisse faire à la "*3.5*" : la majeure partie des nouveautés vient de livres déjà lus, et l'autre partie va nous faire nous arracher les cheveux, parce qu'il va falloir tout relire de fond en comble avant de pouvoir maîtriser à nouveau le minimaxage et autres tactiques.

Une traduction réussie

Fondamentalement, la base de *D&D* reste aussi voire plus intéressante qu'avant. C'est pourquoi certains joueurs doivent se mettre à la 3.5 – au moins le *Manuel des joueurs* pour commencer – et ces joueurs, ce sont ceux qui n'ont pas déjà la troisième édition. C'est le moment ou jamais de franchir le pas et de goûter à ce plaisir unique ! Pour les autres, je dirais que tout est une affaire de sous. Des problèmes d'incompatibilité peuvent alourdir les parties où sont utilisés des livres de base avec des versions différentes, cependant, donc, si vous vous convertissez, achetez la collec !

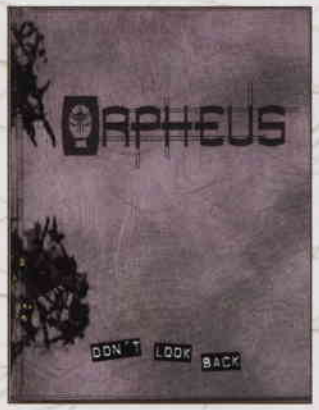
Le moment de franchir le pas

Cyril Pasteau

Trois livres édités par Spellbooks.
318 pages en français chacun. **39,90 €** pièce.
Note : ★★★★☆

Orpheus

Le Groupe Orpheus est une société qui utilise diverses techniques (cryogénisation ou transe) pour projeter les consciences de ses employés hors de leurs corps, comme s'ils étaient morts. Les joueurs incarnent ces agents qui peuvent interagir avec les fantômes peuplant notre monde, pour le compte de clients richissimes voulant contacter leurs proches décédés ou virer le poltergeist qui hante la maison. Ce jeu plus techno que gothique dépoussière sérieusement les histoires de fantômes. Non seulement il fait plaisir à ceux qui appréciaient la richesse de *Wraith*, mais il s'en démarque sensiblement avec ses aspects corporatistes (il y a même une caractéristique "*assurance-maladie*") et sa technologie de pointe toute chromée. Surtout, les joueurs incarnent des gens ordinaires faisant un boulot extraordinaire. Les références au reste du Monde des Ténèbres sont rarissimes, sauf bien sûr celles à *Wraith* puisque les agents disposent de pouvoirs fantomatiques et doivent éviter de succomber à leur Spite et devenir des Spectres. Le jeu décrit une société qui reconnaît de plus en plus l'existence des fantômes, d'où l'émergence de compagnies privées cherchant à entrer en compétition économique sur le terrain de l'Au-Delà. Le Groupe Orpheus est évidemment localisé aux États-Unis (il n'y a que là-bas qu'on congèle les millionnaires en espérant les ressusciter plus tard), mais pas dans une cité particulière et il est facile de faire jouer dans une filiale d'un autre pays.



Des pouvoirs fantomatiques

D'ailleurs, *Haunting the Dead*, le sympathique recueil de nouvelles sur le jeu, en montre un exemple. La gamme comportera cinq suppléments, chacun faisant évoluer à toute vitesse l'histoire d'une série conçue comme limitée, mais utilisant un thème inépuisable (allez faire un tour sur http://www.prairieghosts.com/links.html). Laissez-vous tenter!

Cyril Pasteau

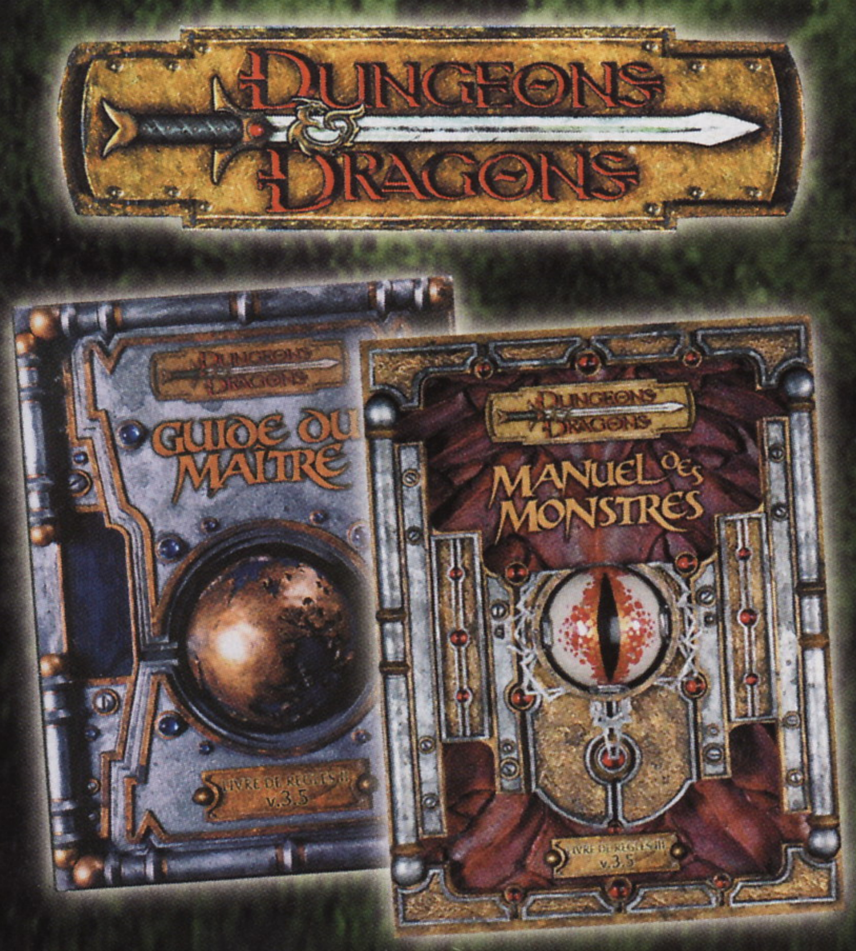
MJ d'*Orpheus*, pour un peu plus d'angoisse au moment de l'apparition du banshee, essayez les Electronic Voice Phenomena, des signaux radio qui se trouvent à la pelle sur Internet.

Jeu de rôle édité par **White Wolf**.
312 pages en anglais. **33 €**. Disponible.
Note : ★★★★☆

Grand concours

Dungeons & Dragons Heroes et 3.5

LA MAGICIENNE LE GUERRIER LE PRETRE LA ROUBLARDE



Nouvelle 3.5 Edition

ATARI

Question : quel pouvoir des trolls rend nécessaire de disposer de feu pour les combattre ?

Wizards of the Coast

À l'occasion de la sortie du jeu X-Box *Dungeons & Dragons Heroes* chez Atari et de la parution en français du *Guide du maître* et du *Manuel des monstres* version 3.5 chez Spellbooks, *Backstab* vous propose un grand concours.

1er au 5e prix :

un jeu X-Box *Dungeons & Dragons Heroes* et un exemplaire de la version 3.5 du *Guide du maître* et du *Manuel des monstres* de Dungeons & Dragons.

6e au 15e prix :

un jeu X-Box *Dungeons & Dragons Heroes*

Pour participer, il suffit de répondre à la question suivante et de renvoyer le coupon, avant le 1er février (le cachet de la poste faisant foi) à :

Backstab – Concours D&D
75, rue Compans - 75019 Paris

Nom :

Prénom :

Adresse :

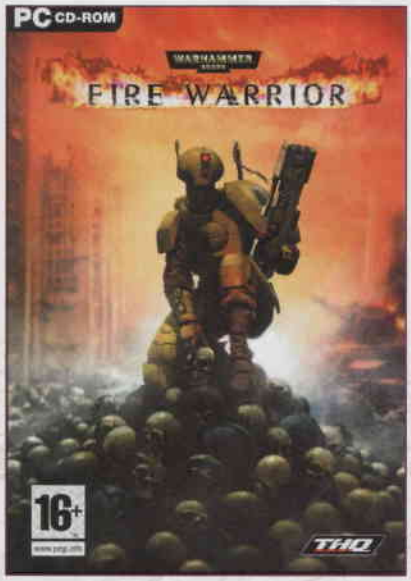
Code postal :

Ville :

Tél. (facultatif) **:**

Âge : **e-mail :**

Fire Warrior



L'univers de *Warhammer 40.000* est si riche qu'il est vraiment étonnant que si peu de jeux informatiques lui sont consacrés. *Fire Warrior* est un *first-person shooter* qui n'a rien de révolutionnaire. Mais un FPS dans un contexte aussi passionnant, ça ne court pas les rues et c'est quand même un peu jouissif ! L'histoire, pour faire court : le peuple tau a attiré l'attention de l'Imperium humain, qui s'en vient régler ce problème à sa façon, qu'on peut caractériser comme violente et bourrine. La recette : vous **prenez un gros tas** de Garde Impériale, un petit tas d'Ultramarines, vous faites mariner successivement dans un immense vaisseau de style manga (celui des Tau) ou soviétique (celui des Impériaux), vous rajoutez un peu de dreadnoughts du Chaos et ça y est, vous avez une campagne solo.

Un torrent de fer et de feu

Le joueur incarne un Guerrier du Feu tau qui, armé à ses débuts d'une bite et d'un couteau, progresse petit à petit, de tranchées bombardées en soutes sombres, jusqu'à finir bardé de décorations et d'armes lourdes... La sensation d'imprécision générale des quelques armes disponibles ainsi que le faible nombre de gadgets, l'inexistence de pièces d'équipement à ramasser et, globalement, le manque d'innovation technique n'empêchent pas de prendre un certain plaisir à découvrir le reste de l'histoire. Le mode multijoueurs est lui aussi très classique et rugueux. Pas moyen de communiquer durant une partie apparemment et surtout pas moyen de jouer autrement que par Internet (ce test a été réalisé sur PC) ?! Cela n'empêche pas de s'amuser mais, vraiment, j'espère que l'éditeur fournira un suivi (patches, suppléments) qui donnera une autre dimension à *Fire Warrior*. Les Tau n'étant pas précisément la race la plus excitante de *Warhammer 40.000*, je croise aussi les doigts pour que ce jeu ait des successeurs, qui permettent d'incarner des Terminators, tyranides ou autres guerriers eldars !

Dreadnoughts du Chaos

Serval Ink

C'est un classique de la SF militariste et tout fan de W40K se doit de l'avoir lu: *Étoiles, garde-à-vous* (314 p., 5,50 €) de Robert Heinlein...

Jeu PC et PS2 développé par **Kuju** et édité par **THQ France**.
En français. Disponible. IIIrnm

Note : ★★★☆☆

Dungeons & Dragons : Heroes

Heroes est la réponse XBox au jeu *Diablo* sorti sur PC. Pouvant se jouer jusqu'à quatre simultanément, ce jeu de rôle/aventure va vous projeter dans une quête visant à abattre un ancien ennemi revenu d'entre les morts, tout comme les héros, ramenés à la vie pour l'occasion.

Classes et compétences

Ici, quatre classes de personnages sont disponibles : guerrier, voleur, prêtre et magicien. Chacune possède ses propres avantages et compétences, que le joueur peut développer à mesure qu'il accumule les points d'expériences et les niveaux.

Les niveaux s'enchainent bien

Sans coller parfaitement aux règles du célèbre jdr, *Heroes* en reprend les grands principes (caractéristiques, sorts, compétences d'arme...) et se permet quelques libertés (jauge de magie, possibilité d'équiper les mages de bonnes armures sans contrepartie...).

La quête

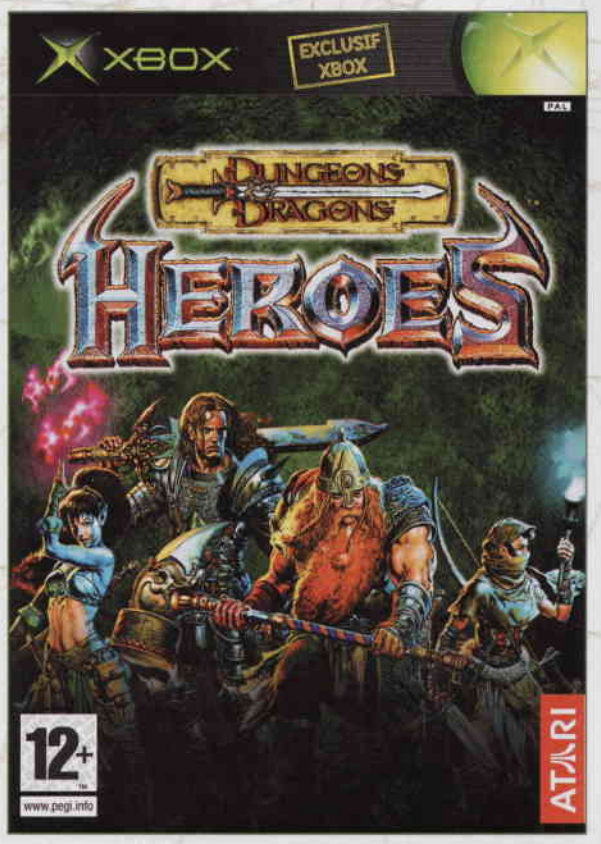
Chaque joueur choisit l'un des personnages à incarner et l'aventure peut commencer, après une prise en main rapide. Le contrôle des personnages ainsi que la gestion Des sorts et capacités spéciales s'avèrent efficaces, permettant de profiter pleinement du jeu, sans se mettre à pester continuellement durant les combats en temps réel.

Les niveaux s'enchaînent bien et la difficulté est bien dosée (le niveau peut en être modifié en cours de jeu). De nombreux objets sont disponibles et les armes ne sont pas en reste, la plus intéressante étant l'arme personnelle du héros, augmentant en puissance avec son niveau.

Quelques énigmes et quêtes annexes viennent augmenter une durée de jeu malheureusement trop courte (à peine huit heures en solo) mais la possibilité de se défouler en multijoueurs étant particulièrement jouissive, on y revient sans cesse.

Dungeons & Dragons: Heroes est donc un habile mélange de jeu de rôle et d'arcade qui saura séduire les amateurs du genre et peut-être réconcilier les autres avec un jubilatoire porte / piège / monstre / trésor. Alors, aux armes, compagnons...

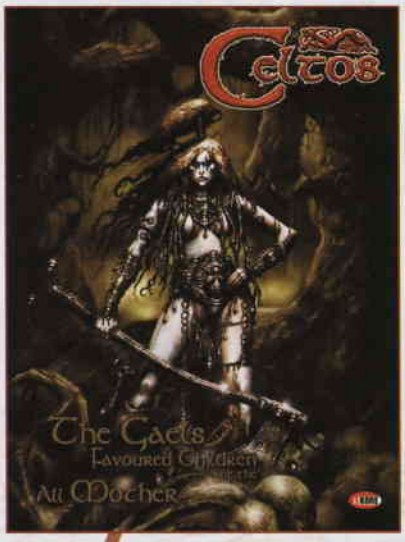
Fab



Jeu vidéo XBox édité par **Atari**.
En français. **60 €** - Disponible.

Note : ★★★★☆

Celtos et
The Gaels



Pour les Celtes, la guerre était dominée par le bruit: hurlements, tambourinage avec les armes, sonneries des trompettes. But du jeu: terroriser le camp d'en face.

Celtos est le jeu de bataille fantastique d'i-KORE. Le look du livre de base donne vraiment envie de voir le contenu ; papier glacé, couleur pleine page... Mais qu'en est-il réellement ?

Tout d'abord, le background est une bonne surprise. Il s'appuie sur le côté sombre de la mythologie celtique. Une engueulade entre les "*dieux*" a mal tourné et c'est ainsi que de nouvelles races ont peuplé le monde de Celtos. Le background est vraiment plaisant à lire et ne contient pas d'invraisemblances générales.

Suivent les règles... Et je suis maintenant persuadé que les créateurs de *Celtos* sont des joueurs passionnés de *Warhammer Battle* ! Aucune surprise à attendre ici. Les caractéristiques changent de nom mais s'affichent dans le même ordre et sur la même échelle (capacité de corps à corps, capacité de tir, force, endurance et Cie...).

Engueulade entre les dieux

Les différences notables sont le regroupement des unités ; on n'a plus les unités rectangulaires chères à Games Workshop, et les dés à jeter sont des D10.

Le livre de base contient aussi de courtes listes d'armées pour chaque race afin que vous puissiez jouer tout de suite sans attendre la sortie du livre d'armée. Cela donne aussi la possibilité de se faire une idée de chaque armée avant de faire son premier achat de figurine.

Au niveau des illustrations, on passe de la superbe page en couleur avec un perso qui déchire à un mauvais effet flouté en fond de page qui ne ressemble à rien et gêne la lecture... En parlant de lecture, on peut d'ailleurs aussi parler du travail de relecture qui n'a pas été fait ! Quand il y a une ou deux fautes, ça passe encore, mais là! Des titres oubliés d'être traduits de l'anglais, des fautes de grammaires, des paragraphes coupés aux mauvais moments... Bref, ça ne fait pas professionnel et c'est dommage.

On peut parler des figurines qui sont de qualité inégale en général. On s'aperçoit aussi de la compétence des différents peintres si on compare les mêmes figurines entre le livre de base et le supplément *The Gaels*. C'est carrément le jour et la nuit, une figurine grossière et au look moyen peut très bien rendre si elle est confiée à un très bon peintre.

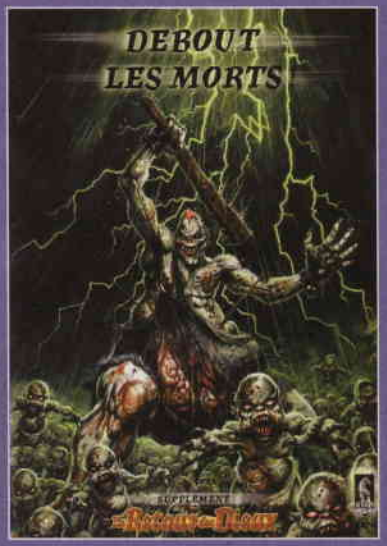
Un jeu encore en développement qui ne présente que peu de nouveautés pour le moment.

Philippe Lecomte

Jeu de batailles en français et supplément en anglais édités par **i-KORE**.
128 et 96 pages. Disponibles.

Note : ★★★☆☆

Le Retour des Dieux
et Debout les Morts!



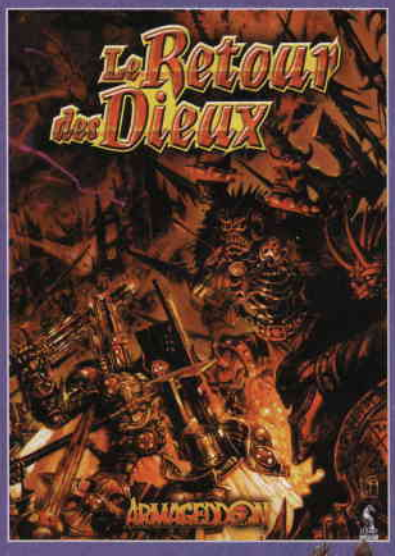
Le premier supplément de ce jeu de bataille français vient de sortir. Une petite présentation s'impose. *Le Retour des Dieux* met en place un univers méd-fan cohérent qui puise une partie de son inspiration dans la célèbre BD *Les Chroniques de la Lune Noire*. La place me manque pour détailler les 15 peuplades. Mais le GROS point fort du jeu c'est son système. Ce n'est pas le plus fluide mais il évite adroitement la lourdeur du tour par tour. C'est ce que j'appelle un système complètement entrelacé car vous faites jouer la figurine, quel que soit son camp, qui a le plus de PA (points d'actions). Chaque action coûtant un certain nb de PA le total de la figurine diminue. Un tour de jeu est fini lorsque toutes les figurines n'ont plus de PA. C'est parfois laborieux mais c'est ludique. Fini d'attendre 2h en vous faisant massacrer avant de jouer.

Sculptures très améliorées

Des batailles épiques

S'il est vrai qu'au lancement le jeu péchait sur la qualité des figs et de la mise en page, c'est de l'histoire ancienne ! Les sculptures se sont grandement améliorées et la mise en page de la campagne *Debout les Morts* est soignée, tout comme son écriture. Elle propose 4 scénarios dont les premiers opus ont une incidence sur la bataille finale. Le 1er volet, d'où le supplément tire son nom, met en scène les soldats d'Heraklyn et son nouveau chef de lance, le Polémarque Péricardos, pris en embuscade par une force de Morts-Vivants. Au même moment, dans la petite ville de Weindorf, le frère Briseur Gustav protège frère Jacob de la nécromante de Morgar et ses Morts-vivants. Le seigneur Nécromant Robur Gravis à la tête de ses guerriers Krahn mène son armée vers Heraklyon. Péricardos bloquant la gorge des murmures va l'affronter dans un terrible face-à-face en attendant les renforts yao. Ceci n'était qu'une diversion orchestrée par Nékris pour récupérer un sombre artefact mais l'Alliance de Lumière, prévenue, fait mouvement pour détruire la lance des Ténèbres. Bien entendu, cette campagne est fidèle au système d'expérience qui permet de faire progresser vos Héros et qui est l'un des points forts du *Retour des Dieux*. Un supplément comme on aimerait en voir plus souvent !

Lambeaux



Jeu de batailles et supplément en français édités par **Iyad Games.**
256 et 48 pages en français, **40 €** et **10 €**. Disponibles.

Note : ★★★★☆

Fire & Ice
1 et 2

Loin de votre Archange, vous avez commis quelques impairs? Passez à confesse sur http://www.absolution-online.com.

Rien qu'au poids (9 scénarios pour la 1ère partie, 7 pour la seconde), cette campagne en impose. Certes, elle n'est pas prévue pour les débutants et on ne peut jouer que des démons. Mais, comme les auteurs expliquent, détaillent, et résument tous les éléments importants, on peut légitimement affirmer qu'elle se suffit à elle-même, pour peu que les joueurs aient déjà quelques scénarios à leur actif, et, surtout, qu'ils connaissent bien l'univers d'INS. Elle demandera un MJ très doué, doté d'un cerveau et qui sache improviser tout en collant à une intrigue rigoureuse. *Fire & Ice*, c'est l'histoire de deux frères qui se foutent sur la gueule à cause d'une meuf. Mais c'est aussi celle d'un prince des enfers un peu fatigué, d'un antéchrist à naître, et d'une fin du monde que les joueurs doivent empêcher. Les scénarios se suivent et ne se ressemblent pas, alternant enquête, baston, *roleplaying*, manchots cybernétiques et volcans d'Auvergne avec maestria, bordel aussi joyeux que factice, puisqu'il dissimule une intrigue solide. Énorme!

Sandy Julien

Supplément pour **INS/MV** édité par **Asmodée Éditions**.
2 fois **160 pages** en français. Disponible.

Note : ★★★★★

Hitek Lotek

Voilà déjà le cinquième supplément pour *C.O.P.S.* Chaque extension a permis de découvrir une nouvelle facette de la Californie. Cette fois-ci vous allez découvrir la vie quotidienne des S.D.F., comment ils vivent, comment ils sont organisés, vous allez entrer dans plain-pied dans le dur quotidien des "*Gobs*" victimes involontaires de la pollution. On apprend enfin comment se débrouillent les Amérindiens et leur univers. *Hitok Lotek* présente aussi la partie économique de la Californie et passe en revue certaines des entreprises les plus emblématiques du jeune État. Enfin une grosse partie est réservée à la technologie dans *C.O.P.S.* Le meneur pourra donner une vraie coloration à l'univers du jeu en intégrant une vision complète du background. Le souci du détail pousse jusqu'à décrire les habitats typiques. Les descriptions sont claires et utiles, les encadrés permettent d'éclairer certaines parties de l'historique et de l'univers ou d'aborder des anecdotes, pain béni du meneur. Enfin, comme tous les suppléments, deux scénarios complètent l'ouvrage. Beau travail !

Olivier Collin

Supplément pour ***C.O.P.S.*** édité par **Asmodée Éditions**.
176 pages en français. **25 €**. Disponible.

Note : ★★★★★

Les secrets du lion

Voici enfin la première traduction des *Secrets of* destinés à explorer les clans de Rokugan dans la dernière version des règles de *L5R*. Le clan du lion est donc à l'honneur. Connu pour sa participation majeure dans la défense de l'Empire, ce clan est tout aussi mystérieux qu'un autre. Les secrets des tombes de la famille Kitsu sont explorés, la mémoire ancestrale de l'Empire est révélée grâce aux Ikomas. Les ressources et les territoires du clan sont décrits. Parsemé d'historiques, de personnages importants, de technique et de nouvelles classes pour ce clan très guerrier, le premier volet en français des secrets de clan est un véritable plaisir. La seule chose que l'on puisse regretter est l'absence d'une carte couleur des territoires du clan ou du moins un peu plus grande et plus lisible que celle proposée. Défaut mineur quand on voit la qualité des explications et descriptions du code du bushido, vu par les Lions.

Asgard

Supplément pour **L5R / Guide de l'Orient** édité par **Asmodée Éditions.**
96 pages en français. **21 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Le Gozoku
L'Empire d'Émeraude de 390 à 475

C'est avec méfiance que j'ai entamé la lecture de ce supplément amateur consacré à une des périodes les plus sombres de l'histoire de l'Empire. Et c'est avec un sourire que je l'ai refermé. Les historiens Shinri ont regroupé en 154 pages une foule d'informations passionnantes (chronologie, fiches de PNJ, lieux importants, et même une liste des sources pour chaque personnage cité) qui donnent envie de jouer durant cette période. Il faut noter également le soin apporté à la maquette et aux illustrations, qui collent parfaitement au sujet. Difficile, même s'il ne s'agit pas d'un sans-faute, de mettre moins que le maximum au produit d'une entreprise de passion qui débouche sur un résultat passionnant... Ce supplément est un gros fichier PDF zippé (près de 30 Mo), disponible gratuitement sur. Arigato, les gars.

L'oeuvre des historiens Shinri

Sandy Julien

Supplément amateur pour **L5R / Guide de l'Orient**.
154 pages en français. **Gratuit**. http://www.voixrokugan.com.

Note : ★★★★★

EN DÉCEMBRE

PARKage

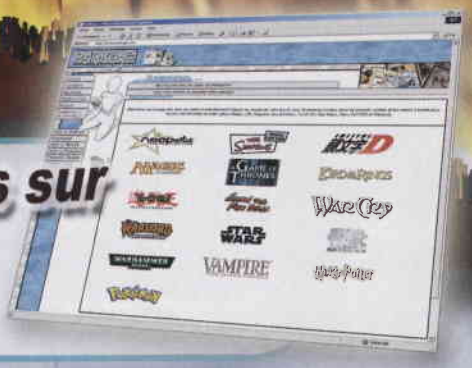
OUVRE SON RAYON

JEUX DE RÔLES

GAMMES DISTRIBUÉES:

DONJONS ET DRAGONS, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX,
VAMPIRE, LOUP GAROU, MAGE, INS / MV,
SYSTÈME D20, C.O.P.S., MAIS AUSSI
DES IMPORTS US ET DES COLLECTORS ...

...WWW.PARKAGE.COM C'EST AUSSI LA POSSIBILITÉ DE COMMANDER
LES CARTES ET LES FIGURINES À COLLECTIONNER À L'UNITÉ ....



... le plus grand choix
de jeux, de cartes et de figurines sur
www.parkage.com

ParkAge 25,rue Geoffroy St Hilaire, 75005 PARIS - Tél.: 01 55 43 28 55 - Fax : 01 55 43 28 54

Necronomicon

Si vous vous attendiez à un nouveau supplément pour *L'Appel de Cthulhu*, il n'en est rien, mais vous ne serez pas déçus pour autant. Lovecraft est un rigolo et le *Necronomicon* dont vous aviez entendu parler, une vaste fumisterie. Celui-ci, le vrai (à ne pas mettre entre les mains des joueurs), contient des révélations essentielles pour *Post Mortem*, le jeu qui permet aux personnages décédés de vivre de nouvelles aventures dans l'Au-Delà. Vous trouverez ici de nombreuses réponses aux questions que vous vous êtes posés puisqu'il est question de La Mort, ses origines, son administration, sa capitale... On s'amuse toujours autant à la lecture, qui laisse présager de grands moments de jeu. Parodies et clins d'œil s'accentuent, reste à façonner scénarios et campagnes pour exploiter tout ce qui est proposé - la trame d'aventure fournie mêle les joueurs à des affaires peut-être trop importantes pour un début, faites-leur découvrir les méandres de l'Au-Delà avant! Très inspiré et définitivement positionné sur le second degré, *Post Mortem* mériterait bien le titre de jeu de l'année. On attend la suite avec impatience.

Pour mémoire, le *Necronomicon* décrit par HPL en 1922 existe vraiment – ou, en tout cas, un ouvrage ainsi nommé est disponible chez les bons libraires.

Olivier Guillo

Supplément n°2 pour **Post Mortem**, édité par **Oriflam**.
32 pages en français **6,50 €**. Disponible.
Note : ★★★★★

L'Ascension de Marie-Madeleine

Curieuse idée que d'inaugurer la traduction de la gamme *Unknown Armies* par ce scénario atypique à plus d'un titre. Grâce à beaucoup de détails originaux (comme le cabinet des merveilles de Rudolf II), il dépaysera les habitués des donjons traditionnels. Mais son décor, Prague en 1610, risque aussi de déstabiliser un peu les habitués d'*UA*... Pourtant, force est de constater que l'intérêt est bien là et que l'évocation d'un paysage inhabituel donne furieusement envie de prolonger ce scénario pour une campagne historique, si le MJ veut bien se donner la peine de creuser. En effet, ce livret, malgré quelques détails de *background*, ne peut qu'effleurer les sujets essentiels sans les creuser, mais il donne envie de jouer, et c'est déjà bien. Si vous aimez les choses un peu étranges (et si vous aimez *UA*, il n'y a pas de doute là-dessus), c'est un produit aussi curieux qu'agréable, et qui laisse présager le meilleur pour la traduction du jeu en VF.

Sandy Julien

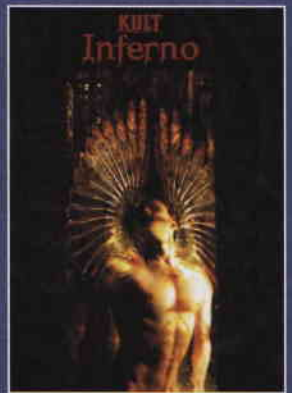
Scénario hybride **Unknown Armies / D20** édité par le **7e Cercle**.
64 pages en français. **15 EUR**. Disponible.
Note : ★★★☆☆

Darkun sourcebook

Avec ce premier supplément pour *Crimson Empire* (cf. BS 44), Chris Loizou fait dans le sombre très sombre... ce qui n'est pas pour me déplaire. Ses Darkuns sont une faction de guerriers fanatiques, 80 % Spartiates, 20 % ninjas, 100 % dangereux. Ils font froid dans le dos et c'est fait pour. L'auteur les présente comme des PJ potentiels, *background* et règles de création à l'appui, mais je n'y crois guère, du moins pas dans le cadre d'une campagne au long cours. Le rôle de PNJ leur sied nettement mieux. Pour ce qui est du supplément en lui-même, j'applaudis aux superbes portraits signés Rob Larson mais regrette cette vingtaine de pages gâchée en fiches de personnage vierges. J'aurais de loin préféré un second scénario, ou que celui proposé à la fin du supplément soit étoffé au point qu'il puisse vraiment servir d'amorce de campagne.

Johan Scipion

Supplément pour **Crimson Empire**, édité par l'auteur.
82 pages en anglais. **22 €**. Disponible.
Note : ★★★☆☆



Inferno

Après de l'inédit en français, voici enfin de l'inédit tout court ! Cet *Inferno* traite, comme son nom l'indique, de l'Enfer sauce Kult. Et tout y passe, de la géographie, inspirée par les Cercles de Dante, aux moyens de pénétrer sur les terres d'Astaroth (portails, artefacts et autres psychopompes), jusqu'aux redoutables citadelles des Anges de la Mort. L'ensemble est présenté, ou plutôt raconté, par Shelby Tyree, un Conjureur de la Mort dont il est possible de faire un PNJ plus qu'intéressant. Sur le fond, c'est l'un des meilleurs suppléments de la gamme *Kult* et, sur la forme, il s'agit sans le moindre doute du plus réussi de ceux que Le 7e Cercle a publié. Reste qu'Inferno est, tout comme Métropolis, un lieu qu'il ne fait pas bon fréquenter lorsqu'on joue un humain ordinaire. L'éditeur ne s'y trompe pas d'ailleurs qui recommande l'usage conjoint du *Guide du Conjureur*. Excellent.

Un lieu peu fréquentable

Johan Scipion

Supplément pour **Kult** édité par Le **7e Cercle**.
80 pages en français, vendu avec poster. **21 €**. Disponible.
Note : ★★★★☆

Backstab
VOYAGE
N°46

LE PAYS D'OC

Troubadours et parfaits

MONTSÉGUR

Vous y étiez ?

CHOISISSEZ

Simon de Montfort ou Raimon de Toulouse

Illustrations Art'Hist/Imaginarium/P. Le Goy/copyright 2003

Pays cathare : *l'atroce croisade*

"Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens" répond le moine et légat du pape Arnauld Amaury aux croisés qui lui demandent comment distinguer les bons chrétiens des hérétiques de Béziers. 22 juillet 1209, vingt mille morts.

(1)

Le Languedoc est prospère et la poésie de ses troubadours connaît un rayonnement international. Une grande liberté y règne dans les cités comme dans les fiefs où personne ne commande puisque l'héritage est partagé entre tous les enfants, ce qui morcelle à l'infini les domaines. Raimon VI, le comte de Toulouse, possède lui plus de terres que le roi de France lui-même. Il sait cependant qu'il ne peut lutter contre la formidable armée française qui s'est mise en route pour écraser l'hérésie cathare – elle comprend peut-être plusieurs centaines de milliers de croisés. Alors il la rejoint, ce qui fait de lui un croisé et protège ses terres contre toute invasion. Mais pas celle de ses vasseaux : l'armée menée par le légat papal et inspirée par les exploits de l'énergique seigneur francilien Simon de Montfort assiège Carcassonne et prend la ville après la capture par traîtrise du vicomte Trencavel.

Toulouse et les comtes magni

Chronologie

1208 assassinat du légat du pape à Toulouse
1209 début de la croisades des Albigeois
1210 chute de Cabaret, Minerve, Termes
1211 premier siège de Toulouse
1213 Montfort emporte la bataille de Muret
1215 soumission de Toulouse
1217 soulèvement et deuxième siège de Toulouse
1218 Simon de Montfort est tué par une pierre projetée par une femme
1224 reconquête des chevaliers faidits
1225 croisade royale par Louis VIII
1229 le Traité de Meaux (dit de Paris) consacre la fin de l'indépendance occitane
1233 Inquisitio Hereticae Pravitatis : le pape confie l'Inquisition aux Dominicains
1240 la révolte de Raimon Trencavel échoue
1244 bûcher de Montségur
1252 Innocent VIII autorise l'Inquisition à faire usage de la torture
1255 reddition de Quéribus, dernière citadelle cathare
1321 mort du "dernier" cathare, Bélibaste
1328 emmurement de 510 cathares dans la grotte de Lombrives

(1)

Une croix à prendre ou à combattre

Les croisés combattent pour l'absolution des péchés. Au bout de quarante jours, ils sont libres de repartir. Les grands seigneurs féodaux quittent le pays une fois leurs péchés absous, mais pas Simon de Montfort. En récompense de sa bravoure, il se voit accorder le titre et les terres de Raimon-Roger de Trencavel, qui meurt opportunément au fond de sa geôle. Le charismatique triomphateur entreprend alors de soumettre les places fortes de son nouveau domaine. Ainsi, Minerve et Termes, des citadelles réputées imprenables, tombent sous les assauts des croisés dès 1210. Seul le château de Cabaret parvient à résister plus longtemps mais doit négocier une reddition provisoire en 1211.

La défaite de "Parage"

La croisade finit par gagner les terres de Raimon VI qui est excommunié. La ville de Lavaur située à environ 40 kilomètres de Toulouse est la première touchée. Sa châtelaine est jetée dans un puits et enfouie sous les pierres, ses défenseurs sont massacrés et

(1)

quatre cents hérétiques sont brûlés sur un bûcher. Simon de Montfort tente un siège de Toulouse sur la lancée mais sans succès. Les comtes de Foix et de Comminges, alliés de Raimon VI, entrent à leur tour dans le conflit. En 1213, Pierre II, l'intrépide et courtois roi d'Aragon et comte de Barcelone, vient au secours de Raimon VI, son vassal. Les forces de Simon de Montfort, assiégées dans Muret, ne font pas le poids face aux deux mille chevaliers aragonais et aux forces toulousaines. Mais l'écrasante victoire de la coalition catalo-occitane n'a pas lieu : la désorganisation, l'absence de stratégie et la mort rapide du roi, qui a substitué ses vêtements avec ceux d'un de ses chevaliers, entraînent une défaite humiliante et sanglante. 15.000 à 20.000 fantassins toulousains, acculés contre la Garonne, sont taillés en pièces. En 1215, dépossédé par le concile de Latran de ses possessions, Raimon VI préfère quitter Toulouse avant que Simon de Montfort et son féal Louis VIII n'y entrent. Simon de Montfort devient comte de Toulouse et s'installe dans le château Narbonnais, l'ancienne résidence de Raimon VI. Ce dernier est renforcé tandis que les murailles de la cité sont abattues : le seigneur francilien déteste et méprise les Méridionaux.

Raimon VII

En 1216, le fils de Raimon VI entame une reconquête, voulue et soutenue par le peuple toulousain qui se soulève. En représailles, Simon de Montfort souhaite raser Toulouse, dont il incendie trois quartiers. Mais la réaction des bourgeois acculés permet l'entrée triomphale de Raimon VII dans la ville en 1217, ce qui oblige les croisés à remettre le siège devant la ville rose. Simon de Montfort meurt durant ces combats le 25 juin 1218, frappé par une pierre projetée par une machine manœuvrée par une femme.

C'est la belle époque des routiers, les mercenaires brutaux, efficaces et détestés. Tout le monde les emploie et personne ne les pleure. Emmenés par le roi des ribauds, leur chef, ce sont eux qui emportent Béziers et, frustrés de s'en voir interdire le pillage, y mettent le feu.

(1)

(1)illustrations Art'Hist/imaginarium/P. Le Goy/copyright 2003

(1)

La ville de Toulouse est frappée d'interdit : les prêtres ne peuvent plus y donner la communion, marier les gens, enterrer les morts. Cette catastrophe contribue à éloigner encore plus les Toulousains de l'autorité papale.

Retour au point de départ

Simon de Montfort est remplacé par son fils, Amaury. Celui-ci, seul comme son père dans une terre hostile, mais dénué de sa réputation féroce de vainqueur béni de Dieu et impitoyable envers les vaincus, se retire du conflit en 1224. La contre-offensive occitane triomphe et les seigneurs *faidits* expulsent de leurs domaines les chevaliers français qui s'y étaient installés.

Après la prise de Bram, Simon de Montfort fait arracher les yeux et couper le nez et la lèvre supérieure des cent hommes de la garnison. Un seul conserve un œil et doit conduire ses camarades au prochain château ennemi.

fiques

Une croisade pour annexer

Le répit n'est que de courte durée. Le roi Louis VIII, avide de mettre la main sur le Languedoc, prend la direction d'une deuxième croisade en janvier 1226. Il se dirige vers un pays épuisé par quinze ans de guerre. Les croisés remportent de bons succès et prennent Avignon, mais au prix de beaucoup de pertes. Découragés, ils n'attaquent même pas Toulouse. Ils repartent lorsque Louis VIII succombe à la maladie en novembre 1226. Raimon VII est néanmoins isolé et désire rentrer dans la "*paix de l'Église*". Il est contraint de se soumettre lors du traité de Paris, signé à Meaux le 12 avril 1229. Comme il n'a pas d'enfant mâle, Blanche de Castille, la régente du royaume de France, le force à marier sa fille avec Alphonse de Poitiers, frère de Louis IX. Le traité est dur et, si Toulouse conserve nombre de droits, elle perd son indépendance. Le comte doit en outre financer quatre maîtres en théologie, deux en droit canonique, six maîtres ès arts et deux régents en grammaire afin de participer à la bonne "*rééducation*" religieuse des Toulousains. La croisade échoue dans son but d'éradiquer le catharisme de la région : dès 1233, c'est l'Inquisition qui s'en occupe...

(1)

Les révoltes des dépossédés

L'an 1240 voit un dernier sursaut d'un Trencavel mais cela se solde par un échec. Avec d'autres *faidits*, il assiège Carcassonne mais ne peut reprendre la ville tenue par le sénéchal du roi. Deux ans plus tard, le comte de Toulouse tente encore de se libérer de l'emprise capétienne. Il commandite le massacre d'un groupe d'Inquisiteurs à Avignonet. C'est un échec et cela marque la fin des tentatives d'indépendance des princes occitans. En 1271, la fille de Raimon VII étant sans enfant, le comté de Toulouse est rattaché au royaume de France.

Montfort contre Toulouse

Tandis que Montfort et ses fils se battent pour leur foi très catholique et pour les terres conquises, les comtes de Toulouse défendent leur mode de vie et "*Parage*", leur idéal courtois. Montfort le pieux n'a eu qu'une épouse, loyale et combative ; Raimond VI en a eu cinq, dont la fille du roi d'Angleterre et celle du roi d'Aragon Pierre II. Montfort est un guerrier puissant et un bon stratège, un conquérant qui vole de victoire en victoire jusqu'à sa mort, appuyé par le pape et son féal le roi de France; il finit par incarner la croisade et la domination française. Les comtes de Toulouse cherchent à éviter la guerre par tous les moyens. En acceptant de devenir des victimes, ils catalysent le ressentiment occitan et finissent par rassembler autour d'eux des armées de patriotes avec lesquelles ils peuvent changer temporairement le cours des choses.

Guinhut Costumier

Vente et location de costumes et accessoires
pour jeux de rôles et reconstitutions historiques.
Matériel neuf ou d'occasion, prototypes.
Arrivages fréquents, expédition dans toute la France

www.antikcostume.com

Tél. / Fax : 02 99 46 17 10 - 53, rue Levavasseur 35800 DINARD

(1)

Le catharisme est avant tout une nouvelle façon de voir le christianisme, une remise en question de la vision de l'Église sur Dieu. C'est une hérésie qui trouve sa place dans un vaste courant d'idées et de conceptions nouvelles qui se détachent du catholicisme (appelées hérésies par l'Église) entre l'an Mil et le XIIIe siècle. Bâtie autour de textes liturgiques en latin et en occitan, comme le Liber de duobus principiis (le Livre des Deux Principes) et le Rituel de Florence, la doctrine cathare est défendue pacifiquement par les prédicateurs qui appartiennent à la hiérarchie de l'Église hérétique. L'échec des missions évangéliques pacifiques des Cisterciens et des Dominicains prélude à la croisade albigeoise : la simple parole ne suffit pas à détruire la foi des cathares.

(1)

Le mot "*cathare*", créé pour railler les prétentions des hérétiques, est d'origine grecque et signifie "*pur*". Les cathares se nomment entre eux "*bons chrétiens*".

La foi des parfaits

Le Bien contre le Mal

La religion cathare est dualiste, ce qui la rapproche du manichéisme, la doctrine de Manès, un Mésopotamien du IIIe siècle. Le Dieu suprême est unique et se trouve être la source du bien et de l'amour de ce monde. Il ne peut donc être créateur de Mal. Celui-ci vient de Satan, un ange déchu dont le pouvoir maléfique ne saurait se placer à concurrence de celui de Dieu. Le Mal prend ses racines dans la matière, dans ce qui est mortel. Le Mal corrompt, détruit et se mélange dans le monde avec le bien, la lumière et les ténèbres, s'attaquant aux créatures mortelles et faibles. Cet aspect fait que le Mal ne pourra se détacher du monde et disparaîtra avec lui.

C'est donc en se détachant du monde périssable et de la chair que l'homme devient capable d'accéder au spirituel, d'où la nécessité d'une ascèse rigoureuse du corps et de l'âme. Le corps est une prison qui enferme l'homme dans le cycle des renaissances. Sans la purification de l'âme pendant la vie terrestre, l'esprit ne peut atteindre l'éternité.

La liturgie : baptême et "*consolament*"

L'âme, esprit tombé par mégarde dans le monde matériel et tenté par Satan, ne peut reprendre sa place auprès de Dieu que si elle atteint la vérité suprême révélée aux hommes par le Christ à travers le baptême. Ensuite, l'ascèse prépare la libération de l'âme, faute de quoi elle passe dans un autre corps.

Le baptême cathare est donc un rite de transmission de la connaissance. Il consiste en une imposition des mains : c'est le baptême du feu (en opposition avec le baptême par l'eau des catholiques) que les cathares appellent *consolament*. Le *consolament* est à la fois baptême et extrême-onction pour les croyants, et ordination pour les *bons hommes*. Administré par un membre du clergé, *bonhomme* ou *bonne femme* (parfait ou parfaite pour les Inquisiteurs), le *consolament* consiste en une présentation du Nouveau Testament, une lecture de l'Évangile selon St-Jean et des récitations de prières (Bénédicité, Adoremus Pater). Il ne peut être administré qu'à des mourants conscients. Cependant, en cas de risque de mort violente ou subite, il peut être précédé de la *convenença* : le croyant manifeste sa volonté de recevoir le *consolament* pendant le coma. En cas de guérison, il peut devenir *bonhomme*, mais n'y est pas contraint.

(1)

© Jean-Rémy et Sylvie Gallopont

La règle cathare

La règle fait obligation aux *bons hommes* et *bonnes femmes* de travailler pour vivre. Ils exercent tous les métiers possibles mais ont souvent une activité en rapport avec le tissage ou la médecine. Toute nourriture issue de la procréation animale (sauf le poisson) leur est interdite. Ils jeûnent trois fois par semaine au pain et à l'eau et observent trois carêmes par an. La continence est aussi une règle absolue : l'acte de procréation est une invention diabolique destinée à retarder la libération des âmes et le mariage est un piège.

Les ennemis des cathares prétendent qu'ils mangent les cendres de bébés morts et adorent les chats.

L'Église de Satan

L'Église catholique romaine est une puissance temporelle qui possède de nombreuses terres en Italie, lève des armées et soutient ou combat les princes en fonction de sa politique du moment. Le clergé oisif est riche de la dîme prélevée de force sur le peuple. Pour les cathares, cette Église est une abomination, un outil direct du Diable, qui est aussi le Dieu de l'Ancien Testament, grossier imitateur du Dieu bon. Ils rejettent la croix, l'hostie et les reliques. Quand les Occitans catholiques voient leurs terres ruinées par la croisade et leurs cousins ou leurs amis égorgés et brûlés, ils ne sont pas loin d'adopter cette vision du monde. L'Église catholique, discréditée, perd longtemps la bataille des cœurs face à une Église cathare auréolée par son martyre et qui conserve jusqu'au bout son pacifisme.

(1) illustrations Art'Hist/imaginarium/P. Le Gay/copyright 2003

(1)

L'Église cathare est totalement intégrée à la vie sociale et économique. Elle n'exerce aucun pouvoir temporel, ne possède aucun bien foncier, ni n'exerce aucune tutelle d'ordre fiscal ou social. Cette église est cependant riche des dons des croyants et du revenu du travail des *bons hommes* et *bonnes femmes*. Ces dernières jouissent d'une considération égale aux hommes : les cathares croient à la réincarnation, donc pensent avoir pu être d'un autre sexe dans une vie antérieure.

Rejoindre l'Esprit en mourant

Les cathares doivent suivre à la lettre les principes évangéliques, comme la non-violence et le refus absolu du mensonge. Quand un conflit apparaît, ils se détournent de la justice séculière et demandent l'arbitrage d'un *bon homme*. La lâcheté est considérée comme un très grave péché. Le simple croyant, lui, soumis à l'emprise du mal, peut vivre normalement, mais il doit avoir la foi, aspirer à la vertu et écouter les prédications des *bons hommes*, qui ne constituent qu'une petite minorité de la population cathare. À la fin de sa vie, il reçoit le *consolament* afin de rejoindre l'autre monde, rempli de créatures incorruptibles et éternelles.

L'Église cathare est divisée en évêchés : Agenais, Toulousain, Albigeois, Carcassé, etc. Chaque évêque est assisté de deux coadjuteurs et de diacres, tous élus par les communautés de *bons hommes* et de *bonnes femmes*.

Les cathares n'ont pas de temples : ils se réunissent dans les maisons des particuliers, sauf dans les villes où ils occupent des maisons spécialement consacrées au culte, à l'enseignement et au soin des malades. Lorsque les succès de la croisade et surtout de l'Inquisition les forcent à rentrer dans la clandestinité, les cathares se réunissent de plus en plus dans les clairières des bois, à la nuit tombée.

L'Église des bons chrétiens

Les *bons hommes* et *bonnes femmes* dispensent aux fidèles les préceptes de la religion par la prédication itinérante (publique ou clandestine).

Dans les Balkans, en Bosnie, en Bulgarie, en Dalmatie, les cathares, ou bogomiles, triomphent et prospèrent ; des Eglises cathares existent aussi en France, en Lombardie et dans de nombreuses autres régions européennes. En Occident, la plus grosse communauté vit en Languedoc.

(1)

Festival International des Jeux

11-15 février 2004

Cannes

Champions, amateurs passionnés
ou simples curieux...
Venez poursuivre l'exploration excitante
de l'univers du jeu,
dans un fabuleux espace ludique de 20 000 m²,
autour des principaux jeux de l'esprit,
jeux de société, jeux vidéo...

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS
Entrée libre
En semaine de 13h à 20h, le week-end de 10h à 20h

Renseignements : 04 92 99 33 83
seul@semec.com

CANNES CÔTE D'AZUR www.cannes.fr
France BLEU Azur 103.8
nice-matin
Palais des Festivals et des Congrès Cannes

En dépit des succès militaires de Simon de Montfort et de Louis VIII, l'hérésie n'est pas extirpée du Languedoc. Au contraire, l'Église catholique, responsable de la croisade, suscite désormais parmi la population un profond sentiment de haine. Atterré par les progrès du catharisme, le pape Grégoire IX fonde l'Inquisition. Celle-ci est confiée en 1233 aux frères mendiants de l'ordre des prêcheurs, créé dix-sept ans auparavant par Domingo de Guzman, un Espagnol cherchant à convertir les cathares par l'écoute et l'humilité, avec l'aide de l'évêque Foulque. Quelques années plus tard, effrayés par la haine qu'ils suscitent en Occitanie, les Dominicains demandent au pape de relever leur ordre de cette charge... Velléité sans lendemain.

■ *Jean-Rémy et Sylvie Gallaport*

Sainte et violente
Inquisition

En 1229, le concile de Toulouse établit un régime policier. Toute la population doit régulièrement prêter serment de dénoncer les hérétiques. Il est interdit de posséder un exemplaire de l'Ancien ou du Nouveau Testament ou de traduire ces ouvrages en langue vulgaire.

"L'évêque des diables"
Ex-marchand marseillais et ex-troubadour dont les chansons vantaient la beauté de ses conquêtes, l'évêque de Toulouse, Foulque, abomine les hérétiques. Dégoûté par la tolérance de Raimond VI, il crée la Confrérie blanche. Ces miliciens cousent une croix blanche sur leur vêtement et agissent comme des croisés de l'intérieur. Ils harassent les cathares et les Juifs et détruisent leurs maisons après les avoir pillées. Tandis que les victimes se retranchent dans leurs demeures, une Confrérie noire se forme pour les protéger. Les membres des deux groupes s'affrontent dans les rues à toute heure, avec armes et chevaux. Expulsé, Foulque revient à Toulouse derrière les soldats de Montfort. Exilé de nouveau, il prêche la croisade parmi les Français, et quand ceux-ci arrivent devant Toulouse, les mène saccager les champs de blé afin d'affamer ses diocésains. Même après la victoire française, Foulque n'est pas en sécurité dans Toulouse dont la population le hait irrémédiablement. Il finit par se retirer hors de la ville pour composer des cantiques jusqu'à sa mort.

■ *Commune de Montségur (Ariège)*

En fait, l'Inquisition est en opposition avec les anciennes doctrines qui condamnent le châtiment des hérétiques par la violence. C'est une police religieuse impitoyable qui ne rend de comptes qu'au pape et utilise des techniques élaborées, qui finissent par être consignées dans des manuels, comme *La Pratique de l'inquisiteur* de Bernard Gui.

Efficace, arbitraire, fanatique

Lorsqu'un Inquisiteur arrive dans un lieu de catharisme supposé, il donne un délai (par exemple quinze jours) aux hérétiques pour se livrer et dénoncer leurs coreligionnaires. L'anonymat des délateurs est préservé. L'inquisiteur convoque ensuite toute la population devant lui ou juste une partie. Toute personne interrogée est suspecte. Toute personne dénoncée par deux autres personnes est automatiquement coupable. Il n'y a pas de délai de prescription : avoir été l'ami d'un hérétique il y a trente ans peut mener à la confiscation de tous les biens. Les prisonniers récalcitrants sont enfermés dans des cachots obscurs, trop exigus pour se tenir debout ou se coucher. Des fers leurs sont posés aux pieds et ils ne reçoivent ni nourriture ni eau. Lorsque le temps presse, la question est appliquée, sans faire couler le sang puisque ce n'est pas permis à l'Église. Le prisonnier est flagellé avec des courroies mais il ne doit pas être mutilé ni mourir. Ce n'est qu'en 1252 qu'Innocent VIII autorise officiellement l'Inquisition à faire usage de la torture.

Un outil de terreur

À travers les châtiments qu'elle ordonne, l'Inquisition est censée faire œuvre de rédemption. Le feu du bûcher purifie l'âme de l'hérétique tout en brûlant son corps. C'est le bras séculier, c'est-à-dire l'autorité laïque locale, qui exécute la sentence. D'ailleurs, les Inquisiteurs ne gardent avec eux qu'une faible escorte ; ils ne dépendent que du pape et ont toute latitude pour quérir l'assistance des seigneurs catholiques. Ceux qui ont confessé leurs crimes avant l'expiration du délai fixé sont condamnés au mur large, c'est-à-dire à la réclusion, ou au mur étroit, c'est-à-dire à l'emmurement vivant. Dans les cas les moins graves, le coupable est laissé libre et doit porter sur ses vêtements une marque qui l'identifie comme un ancien hérétique.

Les plus nombreux bûchers sont pour les morts : dénoncés par les vivants comme hérétiques, ils sont déterrés en masse et brûlés. Les biens de leurs héritiers sont confisqués par l'Inquisition.

Une montagne assiégée

Le château imprenable

À partir de 1232, l'Église cathare se réfugie à Montségur, dont le seigneur est un sympathisant. Petit à petit, le château devient un lieu de pèlerinage. Là se trouvent aussi des seigneurs *faidits*, dont les terres sont aux mains des croisés français installés par Montfort et qui ne rêvent que de revanche. Depuis leur nid d'aigle inexpugnable, ces chevaliers participent à toutes les révoltes. En 1241, lorsque Raimon VII doit prouver sa bonne foi au roi, il assiège le château sans conviction ni succès. L'année suivante, l'assassinat de deux inquisiteurs par des chevaliers dépossédés réfugiés à Montségur décide les Français à agir.

Un bûcher à Montségur

Mais le repaire des cathares est réellement bien défendu. Si la garnison est petite (une centaine d'hommes), le château est édifié sur la plus haute partie d'un éperon rocheux. Le 13 mai 1243, une armée encercle la montagne et commence le siège. Mais des chemins secrets permettent de ravitailler le château qui tient tout l'hiver. La trahison d'un habitant du pays coupe cependant cette voie. La barbacane est prise et toutes les manœuvres désespérées des assiégés (construction d'une machine de guerrre, recrutement de routiers, sortie nocturne) échouent. Le 2 mars 1244, c'est la reddition : une trêve est déclarée pour deux semaines, à l'issue desquelles les cathares doivent choisir entre renoncer à leur foi ou périr dans les flammes d'un bûcher (les militaires sont amnistiés). Ce délai permet aux cathares de célébrer leurs dernières cérémonies et de se préparer à la mort. Le 16 mars, environ 210 hérétiques sont brûlés vivants à l'intérieur d'une immense palissade sur le flanc de la montagne.

Le destin du trésor

Les parfaits sont des ascètes richissimes : lorsqu'un *bon chrétien* demande le *consolament* avant de mourir, il donne toute sa fortune à l'Église. La nuit du 16, tandis que se consument ses amis, Pierre-Roger de Mirepoix, un des assassins des inquisiteurs, fait évader trois hommes : Amiel Aicart, Hugo Poitevin et un homme au nom inconnu. Ils gardent avec eux les livres sacrés des cathares et le secret de la cachette du trésor de l'Église cathare, enfoui quelque part dans la forêt.

photos Art'Hist/S.BRIEZ et B.Berteaux / copyright 2003

La citadelle de Quéribus

Bâtie sur un impressionnant piton rocheux (728 mètres), avec son donjon polygonal de deux étages, ses fortifications en chicanes (intenables par grand vent) et ses escaliers suspendus, la forteresse semble prolonger le rocher sur lequel elle se perche. Quéribus est commandé par Chabert de Barbeira, un expert en fortifications prêt à défier Rome et le roi de France. Les cathares traqués s'y réfugient. En 1239, le régent du royaume d'Aragon vend la place à Louis IX, mais il reste à la conquérir! Onze ans durant, Quéribus accueille les chevaliers *faidits* chassés de Montségur. Finalement, Barbeira cède en 1255 et abandonne le château à Louis IX.

Commune de Montségur

Il est possible de visiter le musée et le château de Montségur tous les mois sauf en janvier (1207 mètres d'altitude quand même !). Contact : www.citaenet.com/montsegur, 05.61.01.10.27.

B.Berteaux / copyright 2003

Ce sont les cathares qui demandent au seigneur de Montségur de fortifier son château. Mais pourquoi deux grandes portes incongrues dans la muraille et des fenêtres (au lieu de meurtrières) au donjon? Secret ésotérique?

■ illustrations Art'Hist/imaginarium/P. Le Gay/copyright 2003

Endurcie par les croisades, l'Église abdique tous ses scrupules en traquant et tuant les hérétiques. Ceux-ci finissent par disparaître du Languedoc, terrain d'expérimentation et de formation de l'Inquisition. Le royaume de France fait main basse sur le Languedoc en échange de sa participation militaire. Les villes perdent leurs libertés et les lois d'Île-de-France prévalent sur les traditions autochtones. Les chevaliers ne se battent plus aux cris de Parage et Merci avant de retourner vers leurs belles que chantent les troubadours. L'âge d'or occitan est révolu. À vous de poursuivre l'aventure...

■ photos Art'Hist/[illegible] H.Berteaux / copyright 2003

Bibliographie et sources

Roquebert Michel, ***L'épopée cathare***, 4 tomes, éditions Perrin, 2001 : spécialiste des cathares, Michel Roquebert livre ici une étude complète et accessible à tous sur le phénomène cathare. Disposant de nombreux ajouts au texte principal, cet ouvrage est une référence indispensable pour développer le thème.

Roquebert, Michel & Soula Christian, ***Citadelles du Vertige***, Privat Éditeur, Toulouse, 1972 : un livre de référence au souffle épique.

Duvernoy Jean, Tome 1 ***La religion des cathares*** et Tome 2 ***L'histoire des cathares***, Privat Éditeur, 1976 : première étude sérieuse sur les cathares, on y trouve les procès inquisitoriaux.

Brenon Anne, ***Le vrai visage du catharisme***, éditions Loubatières, 1988 : présentation large et claire du catharisme.

Oldenbourg Zoé, ***Le Bûcher de Montségur***, Gallimard, 1959 : description vivante d'une des *"trente journées qui ont fait la France"*, le 16 mars 1244.

Les documents iconographiques utilisés dans ce dossier proviennent de trois sources: Jean-Rémy et Sylvie Gallapont, la mairie de Montségur (réalisation Marc Mesplié Photographie) et l'Im@ginarium, un musée consacré à la croisade des Albigeois (cf. p. 50) et éditeur de *Terres Cathares*, une encyclopédie interactive du catharisme illustrant notamment la Canso (la ***Chanson de la croisade des Albigeoise***) de Guilhem de Tudèle et un auteur anonyme, témoins contemporains des évènements chroniqués.

Les cathares
toujours plus loin

Ars Magica

Prenant comme cadre historique la période et la région qui virent fleurir le catharisme, ce jeu offre des possibilités intéressantes de rencontres avec des cathares. Après tout, les Mages n'ont-ils pas des soucis avec l'Église et l'Inquisition, tout comme eux?

Miles Christi

Bien que la Terre Sainte soit le cadre de *Miles Christi*, rien n'interdit à certains personnages du Temple de participer à l'épopée occitane, pour guerroyer aux côtés de Dieu, pour s'enrichir avec l'or des cathares... Ou pour faire partie des trente Templiers qui disparaissent dans la nature lors des arrestations collectives de 1307 – l'ordre est dissous en 1312 par une bulle papale.

Le Monde des Ténèbres

La croisade des Albigeois et la ville de Toulouse peuvent fournir un cadre de jeu guerrier ou politique intéressant pour ces jeux (surtout *L'âge des Ténèbres*). C'est aussi un bon moyen de confronter les personnages avec l'Inquisition.

La Voie des Cathari est la philosophie qu'adoptent certains vampires de la secte appelée Sabbat. Ils pensent bien que le monde matériel est l'œuvre du Mal mais considèrent que, créatures mort-vivantes, ils doivent se mettre au service de ce Mal. Ils s'adonnent à l'hédonisme le plus exacerbé et expérimentent toutes les perversions, tous les plaisirs et aussi toutes les douleurs. Ils cherchent à empêcher les mortels d'évoluer spirituellement et les coincer dans le cycle de la réincarnation. À lire : *Chaining the Beast*.

Le supplément *France*, édité par la société Ludis (aujourd'hui disparue), décrit le Monde des Morts français pour *Wraith : Le Néant* et les cathares y tiennent une place prépondérante.

Nephilim: Révélation

La civilisation cathare est l'œuvre de Pagad, le Prince du Bateleur, qui souhaite construire un royaume harmonieux en Occitanie. Le projet est démoli par la croisade menée par le Temple, auquel appartient Simon de Montfort. Quoi qu'il en soit, Pagad parvient à survivre à la chute de Montségur en emportant avec lui le trésor des cathares. Cet épisode peut être vécu en direct ou par Effet Mnémos.

2003 : Tous les week-ends, des curieux sortent leur détecteur de métaux et partent à la recherche du trésor des cathares, espérant résoudre le mystère de Rennes-le-Château où l'abbé Saunière aurait découvert ledit trésor au XIXe siècle et emporté son secret dans la tombe.

R.oc

Cet excellent jeu de plateau consacré à la croisade albigeoise, et doté d'un historique conséquent, a été réédité dans un format moins artisanal mais toujours aussi beau.

Gaëtan Bothorel et Cyril Pasteau
Illustrations : Bastien Laurent

Le dernier cathare, le jeu de plateau en encart de ce numéro, propose à quatre joueurs d'interpréter soit Bélibaste, le dernier cathare qui tente un baroud d'honneur, soit les trois inquisiteurs à ses trousses. Car Bernard Gui le sait bien : plus un individu est connecté, plus il est dangereux.

LES EXTERMINATEURS DE MONSTRES NE CONNAISSENT PAS DE RÉPIT.

ETES-VOUS PRÊT À DEVENIR L'UN DES LEURS ?

De l'action non-stop, une ambiance pesante et des graphismes surnaturels étonnants vous attendent dans la cité gothique d'Ashcroft, un des univers de la célèbre licence de jeu de rôles papier White Wolf. Défoulez-vous, grâce à un arsenal impressionnant de 40 armes, sur 21 types d'ennemis surnaturels comme des zombies, des vampires et des boss impitoyables afin de protéger les innocents de la cité.

Un quartier général étonnant pour choisir l'Exterminateur et les armes vous permettant de réussir au mieux chaque mission.

Un mode multijoueurs en coopératif pour encore plus d'action.

Des combats ultra-réalistes face à une multitude d'ennemis.

HUNTER THE RECKONING WAYWARD

www.huntersthereckoning.com/wayward

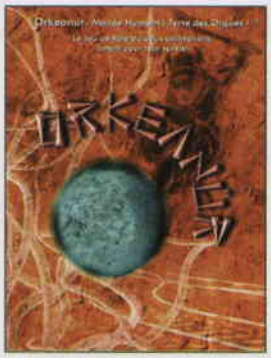
16+ www.pegi.info

DANGER HIGH VOLTAGE SOFTWARE

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

PlayStation.2

Hunter: The Reckoning Wayward for the PlayStation®2 computer entertainment system © 2003 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. AtlusTech Game Engine trademark 2000 High Voltage Software, Inc. All rights reserved. Developed for Vivendi Universal Games, Inc., by High Voltage Software, Inc., under license from White Wolf Publishing, Inc. White Wolf and Hunter: The Reckoning are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. High Voltage and the High Voltage logo are registered trademarks of High Voltage Software, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other copyrights and trademarks are property of their respective owners.



Orkeanür

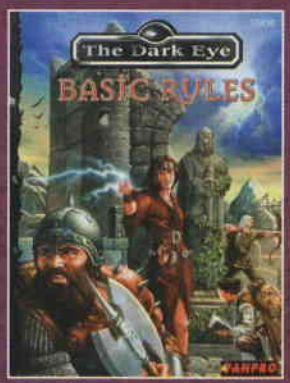
Voici venu un nouveau jeu de rôle amateur édité à compte d'auteur. *Orkeanür* présente un univers proche du Far-West (c'est du moins ce que j'ai compris avec les illustrations) gratiné de médiéval-fantastique (vous savez la magie et les races humanoïdes). Orkeanür est peuplé de quatre races principales (orques, humains, Ildhar et trotte-menu). Les humains dominent largement l'univers, mais l'avenir va peut-être voir le retour des orques. Les règles sont très proches de *D&D* et ne posent pas de problème particulier. Il est regrettable que l'univers ne soit pas plus détaillé, à charge au lecteur de se faire son idée au travers des illustrations qui ne sont pas de qualité. Si l'idée est intéressante, ce premier opus laisse le lecteur sur sa faim. Un jeu de rôle à réserver aux amateurs de jeu décalé et que le côté amateur ne rebute pas.

Le retour des orques ?

Olivier Collin

Jeu de rôle édité par **Gauthier Vranken**.
238 pages en français. **36 €**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆



The Dark Eye: *Basic Rules*

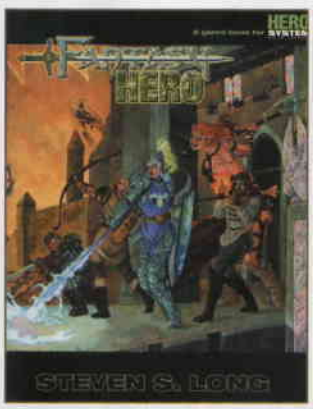
Des passionnés français éditent *Les Chroniques de L'Œil Noir*, un e-zine entièrement consacré à leur jeu favori: http://chroniques2loeilnoir.free.fr.

Non, *L'Œil Noir* n'est pas mort ! J'en veux pour preuve cette traduction américaine de la quatrième édition allemande du jeu. Niveau règles, on reste en terrain connu, même si le système a été assez considérablement enrichi. L'ensemble est pourtant d'une grande clarté, les auteurs ayant opté pour une présentation très didactique, qui confirme que *L'Œil Noir* est toujours cet excellent jeu d'initiation qu'on connait. Et puis, quel plaisir de retrouver l'Aventurie, ce continent de pure *fantasy* germanique, dont le style tranche agréablement avec le méd-fan à l'américaine façon d20 System. Si on ajoute encore que la maquette est agréable et les illustrations de qualité, on obtient un produit enthousiasmant à tous points de vue, dont on rêverait de voir une traduction française.

Johan Scipion

Jeu de rôle édité par **FanPro**.
184 pages en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



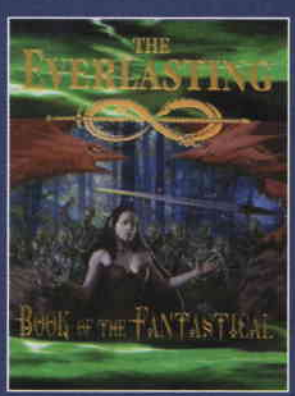
Fantasy *Hero*

Pour la troisième édition de son sourcebook Hero System consacré, comme l'indique son titre, à la *fantasy*, Hero Games fait très fort. Cet énorme pavé est d'une densité proprement hallucinante ! Question règles, l'impression générale est la même que pour *Gurps* : très complet mais passablement simulationniste. Il est donc fort heureux que *Fantasy Hero* regorge à ce point d'explications, de conseils et de démonstrations par l'exemple. Au final, on obtient un guide assez technique, mais très pratique et surtout archi-complet, qui permet à tout meneur un tant soit peu motivé de développer son propre univers de *fantasy*. Mon seul gros regret tient à la présentation, la maquette standard de la gamme Hero System, aussi froide que fonctionnelle, étant nettement plus adaptée à la science-fiction et aux super-héros qu'à la fantasy. Pour le reste, c'est rien que du bon.

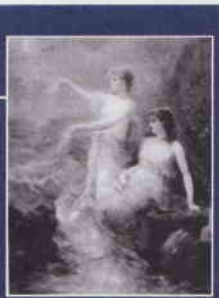
Johan Scipion

Supplément pour **Hero System**, édité par **Hero Games**.
416 pages en anglais. **32 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Book of *the Fantastical*



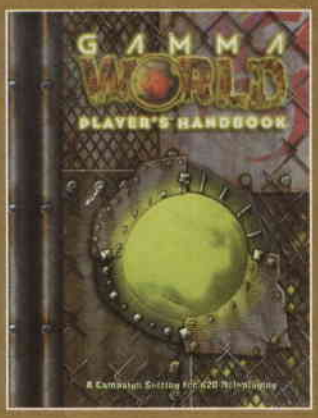
Voici enfin venu le quatrième livre concluant la description de l'univers d'*Everlasting*, un monde de ténèbres faisant passer celui de White Wolf pour une gentille bluette. Dans cet ultime opus, vous trouverez un topo complet sur les dragons, les elfes et autres fées. Les règles du jeu sont entièrement reprises, ainsi que le descriptif des autres créatures peuplant cet univers (goules, vampires, démons, esprits, etc...). Il s'agit donc d'un jeu de rôle pouvant être joué indépendamment des autres *Book of...* Bourré d'excellentes idées, l'auteur finit d'y développer un univers riche et cohérent, basé sur un système rendant le tout compatible (mention spéciale au système de magie simple et efficace). Si vous être lassé du *blockbuster* de l'horreur contemporaine qu'est le Monde des Ténèbres, n'hésitez pas à jeter un œil à *Everlasting*.

Fab

Jeu de rôle s'inscrivant dans l'univers **Everlasting**, édité par **Visionary Entertainment Studio**. **368 pages** en anglais. **36 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Gamma World – *Player's Handbook*



Voici le retour d'un ancêtre, premier jeu de rôle post-apocalyptique dont l'édition originale remonte à 1978. Bien entendu, cette version d20 n'a plus grand chose à voir avec la version TSR qui n'avait pas connu un énorme succès. Au 22e siècle, une guerre éclair a ravagé la Terre, et l'action débute 3 générations plus tard. Grâce aux progrès robotiques ou génétiques des siècles précédents, humains, mutants, androïdes et IA se retrouvent joyeusement dans les ruines du monde. Si l'on tente une comparaison avec *Bitume*, où l'apocalypse survient en 1986, *Gamma World* est bien entendu plus technologique et moins drôle. Le *Player's Handbook* est complet, trop même car on y trouve des éléments qui devraient être réservés au *Game Master's Guide*. Il est donc possible de commencer à jouer sans attendre celui-ci, d'autant qu'un scénario incluant des personnages joueurs est téléchargeable sur le site de l'éditeur, www.swordsorcery.com. Malgré une couverture peu attrayante, c'est un travail sérieux qui devrait plaire aux amateurs du genre.

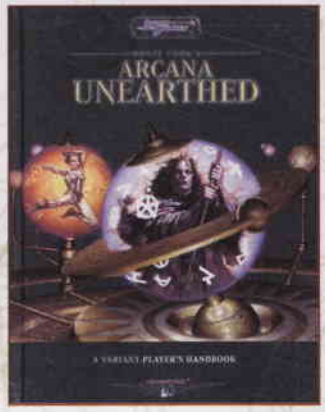
Olivier Guillo

Jeu de rôle nécessitant **le d20 modern RPG ou le Player's Handbook v.3.5 pour D&D**, édité par **Sword & Sorcery Studios**. **248 pages** en anglais. **35 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Arcana *Unearthed*

En février prochain devrait paraître... l'*Unearthed Arcana*, chez Wizards of the Coast !



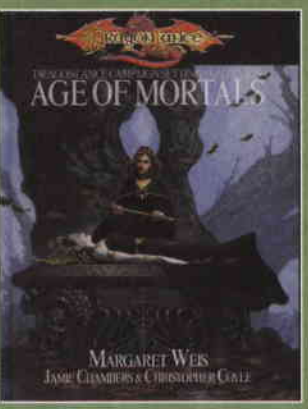
Monte Cook nous avait promis un *Manuel des joueurs* alternatif pour *D&D* 3, il est là! Suivant la même organisation que son père spirituel, il s'en démarque à de nombreux égards. Nouvel univers de référence oblige, les 8 races et 11 classes proposées renouvellent pas mal le genre (humanoïdes à tête de lion, géants, guerrier totem, etc.). Les règles s'affranchissent au passage du malus en XP du multiclassage et des dons de métamagie, quant au concept de sorts profanes et divins, il disparaît au profit de celui de sorts simples (accessible à tous) et complexes (réservés à la classe de magistère). Autres nouveautés appréciables, les personnages peuvent désormais choisir 2 dons au niveau 1 (3 pour les humains), et combattre à deux armes sans malus avec les dons Combat à deux armes et Ambidextrie. L'*Arcana Unearthed* a beaucoup de potentiel, c'est certain, mais je doute qu'il se fasse sa place en dehors de Diamond Throne.

Michaël Croitoriu

Livre de règles alternatif pour **D&D**, édité par **Malhavoc Press**. **256 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Age *of Mortals*



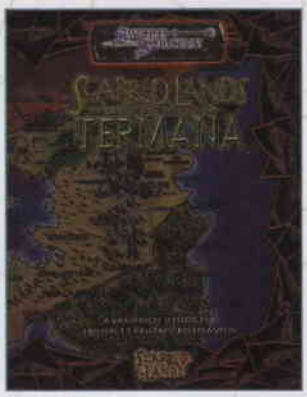
Premier supplément de la gamme Dragonlance, *Age of Mortals* propose sa version d20 des événements postérieurs à la Guerre de la Lance et jadis décrits dans *Dragonlance Fifth Age* : Guerre du Chaos, départ des dieux, apparition du mysticisme et de la sorcellerie, purge draconique, etc. Nouvelle ère oblige, l'ouvrage, classieux et copieux, consacre la majeure partie de ses pages au *background* (chronologie détaillée, atlas géographique, religion, seigneurs dragons, personnalités). La partie technique élargit quant à elle les possibilités de jeu avec une dizaine de dons, une poignée de classes et de races (tarmak, demi-kender), sans oublier quelques sorts. Bien qu'il y ait quelques redites ça et là, et aucun scénario d'introduction, le résultat dépasse de très loin ce à quoi Sovereign Press avait pu nous habituer. Espérons que les modules qui ne manqueront pas de suivre seront du même tenant.

Michaël Croitoriu

Supplément d20 pour **Dragonlance**, édité par **Sovereign Press**. **224 pages** en anglais. **40 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Termana

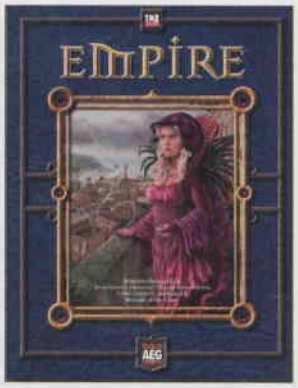


Ce n'est un secret pour personne, Scarn compte plusieurs continents. Après Ghelspad, c'est donc au tour de Termana d'hériter de sa propre bible. Bien que l'exposé soit parfois assez rébarbatif à lire, au moins couvre-t-il toutes les nations, un nombre assez conséquent de lieux susceptibles d'attirer des aventuriers (évitez le Blood Bayou...), et plusieurs ordres illustrés par des classes de prestige. Parmi les nouveautés du supplément, la plus marquante est certainement l'omniprésence de l'animisme qui, bien que plus ancien que le culte des titans et des dieux, ne dispose d'aucune hiérarchie à proprement parler. À l'instar de Ghelspad, Termana connaît son lot de conflits. Centaures, yuan-ti, humains à la solde du roi Virduk, elfes, personne n'est à l'abri. Mais quel rôle peuvent bien jouer les ambassadeurs du Carnival of Shadowsdans tout cela ?

Michaël Croitoriu

Supplément d20 pour Scarred Lands, édité par **Sword & Sorcery Studios**. **224 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Empire

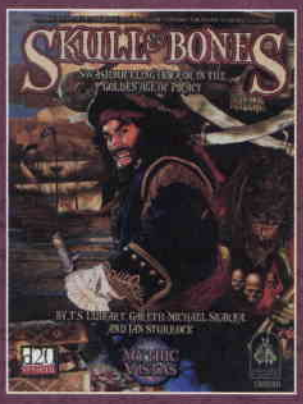
Les empires ne sont pas forcément médiévaux : à l'époque classique, la démocratie athénienne dominait avec férocité la mer Égée par l'intermédiaire de la Ligue de Délos, à l'origine simple accord d'autodéfense.

Force est de constater que, jusqu'à présent, les suppléments d20 AEG ne m'avaient que peu inspiré. *Empire* vient aujourd'hui totalement modifier ma perception de cette gamme de suppléments. Cet ouvrage vous propose de passer dans une nouvelle dimension de jeu. Fini les fins de mois difficiles, les auberges sordides où trouver un vague boulot pour quelques piécettes de cuivre, *Empire* se propose de vous faire découvrir l'univers des grands de ce monde. Tout au long de 128 pages denses et bourrées d'info utiles, vous découvrirez un système de gestion de fiefs, un système de combat de masse et, bien évidemment, les classiques nouveaux dons et classes de prestige. Si vous aimez jouer en campagne, si vous voulez faire vivre vos parties au-delà de vos tables de jeu, si vous souhaitez remettre le destin d'un fief entre les mains de vos joueurs, si vous aimez les intrigues politiques, alors ce supplément est fait pour vous.

Geof.

Supplément pour **le système d20**, **édité par AEG**.
128 pages en anglais. **24 EUR**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Skull & Bones

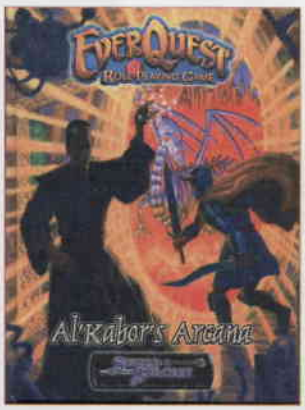
Kristin Lane a été élue maire de L.A. par la communauté *C.O.P.S.* !

Skull & Bones est un supplément d20 bien fait pour tous les joueurs désireux d'intégrer des pirates dans leur campagne. Vous y découvrirez en effet toutes les données techniques nécessaires pour créer des personnages hauts en couleur et dotés de capacités uniques. Si vous êtes en quête de technique, à l'affût de nouveaux dons, règles et classes de prestige, alors ce supplément est fait pour vous. D'un autre côté, inutile d'attendre de quoi jouer dans un univers de piraterie historique. Le *background* historique sur les Caraïbes est réduit à une simple description des principales îles tenant en 12 pages (sur 192) et en un rapide topo sur les pirates les plus célèbres. Ne vous attendez pas non plus à trouver des précisions sur les mœurs de l'époque, sur la piraterie en Méditerranée ou dans l'océan Indien... Ce supplément devrait séduire les amateurs de règles, les passionnés d'histoire n'ont en revanche qu'à passer leur chemin.

Geof.

Décor de campagne pour **le système d20**, édité par **Green Ronin Publishing**.
192 pages en anglais. **27 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Al'Kabor's Arcana

Tous les joueurs du jeu PC vous le diront, le monde d'*Everquest* est un monde complet et à plus d'un titre. C'est donc une belle initiative de la part de chez Sword & Sorcery de vouloir retranscrire toutes les merveilles de ce hit informatique. Ce nouvel ouvrage est un complément assez intéressant pour le MJ. Outre la panoplie habituelle de nouveaux sorts, objets magiques et compétences destinées aux personnages, on y trouve un petit peu de *background* situé tout au long de la lecture. La compétence permettant de tailler les gemmes est tout à fait incroyable et les nombreuses possibilités décrites sont formidables pour le MJ. Quant à celle concernant la calligraphie magique, elle peut à elle seule inspirer de petits scénarios ! Ce supplément est vraiment une mine d'informations et d'idées et je conseille vivement les MJ de *D&D* 3e édition de jeter un œil dessus si l'occasion se présente.

Taillez des gemmes

Asgard

Supplément d20 pour **Everquest RPG**, édité par **Sword & Sorcery Studios / Sony Online Entertainment**. **256 pages** en anglais. **29 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

The Sidereals

Voici sûrement l'un des suppléments les plus attendus de la gamme d'*Exalted*. Introduisant enfin les Sidéraux dans la politique de la Création, il se révèle à la hauteur de nos attentes. La couverture comme les illustrations intérieures sont toujours magnifiques. Offrant la possibilité de créer des personnages Sidereals à l'instar d'Abyssals, Lunars ou autres Dragon-Blooded, l'ouvrage a la particularité de mettre en scène Yu-Shan, la Cité Céleste où l'on trouve les grands esprits et les Dieux (rien de moins). Suffisamment détaillée pour donner naissance à un cadre de jeu pour un groupe de Sidéraux, Yu-Shan s'accompagne de la description de la Bureaucratie Céleste, une administration qui ferait pâlir d'envie celle de la Sécu. Le plus intéressant est sans conteste la description des Arts martiaux sidéraux qui se révèlent très puissants, ainsi que la divination propre aux Sidéraux et qui tient toutes ses promesses (attention MJ, il va falloir gérer ça !). Un incontournable dans la gamme !

Gaëtan Bothorel

Supplément pour **Exalted** édité par **White Wolf**.
272 pages en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★★

COMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 6 € DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 70 € - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 70 € - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 12 €

JEUX DU MONDE

14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88

LIVRAISONS EN FRANCE METROPOLITAINE SOUS 48 H (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

Les caractères en italique signalent les ouvrages en langue étrangère - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock - Les nouveautés parues entre le 01/08/03 et le 13/11/03 sont signalées par une puce « • »

JEUX DE RÔLES

D & D 3ème Edition VF
Jeu d'aventures 36,00€
• Manuel des joueurs 3.5 37,91€
• Guide du maître 3.5 37,91€
• Manuel des monstres 3.5 37,91€
Manuel des monstres II 34,20€
Manuel des psioniques 35,15€
Manuel des Plans 38,00€
Dieux & Demi-Dieux 38,00€
Campagnes légendaires 41,80€
Les chapitres interdits 34,20€
Feuilles de personnages 15,10€
De chair et d'acier 24,23€
Les gardiens de la foi 24,23€
D'ambre et de lumière 24,23€
Par l'encre et le sang 24,23€
Les maîtres de la nature 24,23€
Le guide de l'Orient 42,28€
• Personnages monstrueux 34,20€
Les royaumes oubliés 48,93€
Magie de Faerûn 36,58€
Les monstres de Faerûn 28,50€
Les seigneurs des ténèbres 41,80€
Dogmes & Panthéons 38,00€
Les marches d'argent 34,20€
Cité de la reine araignée 34,20€
Atlas de Greyhawk 38,00€
Retour au temple du mal 36,48€
La citadelle des ténèbres 9,45€
La forge de Durgeddin 9,45€
D & D 3rd Edition VO
Arms & Equipment Guide 29,00€
Hero Builder's Guidebook 16,50€
Enemies & Allies 17,50€
Deep Horizon 10,50€
Heart of Nightfang Spire 10,50€
Lord of the Iron Fortress 12,50€
Bastion of Broken Souls 11,50€
Stronghold Builders Guide 26,50€
Book of Challenges 26,50€
The Standing Stone 11,50€
Fiend Folio 32,50€
Ghost Walk 32,50€
• *Book of Exalted Deeds* 35,50€
• *Miniatures Handbook* 32,50€
• *Draconomicon* 43,50€
D20 SYSTEM VF
Terreur à Freeport 9,99€
Démence à Freeport 9,99€
Le sang d'Oblivion 12,89€
Les enfants d'Oblivion 12,89€
La danse de fer 14,25€
Les tambours du jugement 14,25€
Le pic de Malmort 9,99€
L'ombre de l'exilé 13,30€
La légion des âmes 15,68€
Traps & Treachery (VF) 26,60€
De chaînes et de ténèbres 17,10€
L'ombre d'Orauhrshaa 17,10€
Elementalistes 17,10€
Nécromanciens 17,10€
Demonologistes 17,10€
• Chaomanciens 17,10€
Oxiol : la cité aux rivages... 36,10€
• Guide magiciens & bardes 28,50€
Ravenloft 33,25€
Ecran Ravenloft 20,24€
Atlas de Ravenloft Tome I 25,65€
Archipels
La guerre des ombres 18,25€
L'éveil des ombres 19,55€
Carnets de voyage 33,01€
Ecran Archipels 14,25€
Les fièvres d'Aberrande 19,00€
Les brumes de Fulmine 17,10€
Le retour des Arkonautes 21,85€
Le manuel des héros 22,80€
La quête des Arkonautes 20,90€
Les terres balafrées
Ecran des terres balafrées 13,03€
Encyclopédie Monstrueuse 33,25€
Encyclo. Monstrueuse II 34,20€
Le divin et le déchu 33,25€
Mithril, la cité du golem 22,80€
Bourok Torn : cité assiégée 22,80€
Val-Faust, cité des nécrom 23,75€
Terriers des hommes-rats 22,80€
Sociétés secrètes 22,80€
La Calastie 23,75€
Encyclopédie de Ghelspad 36,10€
Odyssée
Akrasia, voleuse d'instants 10,86€
Merveilles des anciens 14,25€
Liber Bestarius 26,13€
D20 SYSTEM VO Science-Fiction
Armageddon 2089 41,00€
• *Armoured Companies* 20,00€
• ***Babylon 5*** 39,50€
• *Fiery Trial* 22,50€
• *The Coming of Shadows* 20,00€
• *Earth Alliance Factbook* 33,00€
Engel 27,00€
Farscape 43,50€
• ***Gamma World Player's*** 31,50€
Judge Dredd 44,50€
Mutants & Masterminds 32,50€
Screen 11,50€
Freedom City 36,00€
Time of Crisis 18,00€
• *Crooks* 29,50€
Rapture 2nd Edition 33,00€
• ***Redline Core Rules*** 18,00€
Spaceship Zero 29,50€
Stargate 49,00€
Traveller 49,00€
• *Referee's Screen* 21,50€
Vigilance : Absolute Power 21,50€
D20 Modern
Urban Arcana Campaign 44,00€
• *Menace Manual* 39,00€
Ultra Modern Firearms 31,00€
• *D20 Modern's Screen* 16,50€
• *Player's Companion* 18,00€
• ***Crime Scene Police*** 18,00€
• ***Crime Scene Mob*** 18,00€
Forbidden Kingdoms 42,00€
• ***Macho Women with Guns*** 33,00€
Spycraft 42,00€
• *Faceman / Snoop Class* 28,00€
• *African Alliance* 28,00€
• *Decade Book : The 1960'* 29,50€
D20 SYSTEM VO Fantasy
Dragonlance Campaign 44,00€
• *Age of Mortals* 40,00€
Dragonstar : Starfarer's 35,00€
• *Siege on Ebonring Keep* 25,00€
• *The Deep* 44,00€
Everquest 30,00€
• *Al' Kabors Arcana* 27,00€
• *Temple of Solusek Ro* 11,50€
Forgotten Realms
Screen 13,00€
Into the Dragon's Lair 19,00€
Pool of Radiance 19,50€
Races of Faerûn 32,50€
Unapproachable East 32,50€
• *Underdark* 32,50€
Jade Dragon Hungry Ghost 18,00€
Kingdoms of Kalamar 42,53€
Midnight 37,50€
• *Minions of the Shadow* 16,50€
• ***Morningstar Campaign*** 32,50€
Ravenloft 3rd Edition
Van Richten Arsenal Vol 1 19,50€
Champions of Darkness 20,50€
Gazeteer I 21,00€
Gazeteer II 22,00€
Gazeteer III 22,50€
Heroes of Light 20,00€
Guide to the Walking Dead 20,00€
• *Dungeon master Guide* 31,00€
• *Player's Handbook* 31,50€
• *Tarokka Deck* 22,00€
• ***Redhurst Magic Academy*** 32,50€
Scarred Lands
Relics & Rituals II : Lost Lore 22,50€
Serpent in the Fold 10,00€
The Serpent & the Scepter 11,00€
Termana Gazeteer 10,00€
Wilderness & Wastelands 11,00€
Hornsaw : Forest of Blood 16,50€
Shelzar : City of Sins 19,50€
The Penumbral Pentagon 15,50€
The Serpent Citadel 10,50€
Blood Bayou 16,50€
• *Termana Campaign* 27,00€
Slaine 33,00€
Sovereign Stone 35,50€
The Wheel of Time 44,00€
Prophecies of the Dragon 33,00€
Warcraft 31,50€
• *Manual of Monsters* 27,00€
D20 SYSTEM VO Fantasy Supple.
Adventure Keep (AEG)
• *Toolbox* 29,50€
• *Empire* 28,00€
Bad Axe Games
Heroes High Favor : Dwarves 12,50€
Heroes High Fav. : Half-Orcs 12,50€
• *Heroes High Fav. : Halflings* 11,50€
Green Ronin Publishing
• *Artifacts of Ages : Swords* 18,00€
• *Monsters of the Mind* 16,50€
• *Mindshadows* 24,50€
• *Skulls & Bones* 29,50€
• *Bow & Blade : Wood Elves* 21,50€
Legends & Lairs (Fantasy Flight)
• *Sorcery & Steam* 29,50€
• *Portals & Planes* 29,50€
• *Elemental Lore* 16,50€
Living Imagination Inc
• *Agents of Faith* 21,50€
• *Pirates* 21,50€
Moongoose Publishing
• *Slayers Guide to Demons* 20,00€
• *Encyc. Arcane : Tomes & .* 13,50€
• *Encyc. Arcane : Blood Magic* 13,50€
• *Quintessential Halfeling 3.5* 20,00€
• *Quintessential Drow 3.5* 20,00€
• *Sheolot : City of the Drow* 33,00€
• *Ultimate Prestige Classes #2* 33,50€
Penumbra (Atlas Games)
Three days to Kill 10,50€
In the Belly of the Beast 10,50€
En Route 24,50€
The Last Dance 12,50€
Backdrops 10,50€
Seven Cities 24,50€
Thieves in the Forest 9,91€
Maiden Voyage 12,20€
Beyond the Veil 12,50€
Seven Strongholds 23,50€
Occult Lore 35,00€
Lean & Hungry 17,50€
Splintered Peace 33,00€
Uncommon Characters 24,50€
Dynasties & Demagogues 31,00€
Sacred Ground 21,50€
• *Crime & Punishment* 32,50€
Sword & Sorcery (White Wolf)
• *A Lamentation of Thieves* 16,50€
• *Arcana Unearthed Screen* 15,00€
• *Creature Collection I Rev.* 27,00€
• *Cry Havoc* 19,50€
• *Guide to Fighters & Barbar...* 21,00€
• *Guide to Rangers & Rogues* 21,00€
• *Guide to Clerics & Druids* 21,00€
Troll Lord
The Hermit (Gary Gygax) 14,00€
Living Fantasy (Gary Gygax) 33,00€
• *Path of the Magi* 31,00€
• *B2 The Lost City of Barakus* 39,00€
AD & D
Bestiaire monstrueux 30,34€
Feuilles de personnages 8,99€
Mythes et légendes 15,09€
Combats et Tactiques 15,09€
Talents et Pouvoirs 15,09€
Le Livre des Artefacts 12,04€
L'épreuve du Guerrier II 4,42€
L'épreuve du Magicien II 4,42€
L'épreuve du Voleur 4,42€
Guide constructeur donjons 7,47€
L'université de magie 8,99€
Le cercle brisé 5,95€
Sceptre aux 7 morceaux 22,71€
Manuel complet du Guerrier 15,09€
Manuel comp. des Gnomes 15,09€
Manuel complet du Barde 12,04€
Manuel complet du Paladin 10,52€
Manuel complet des Elfes 10,52€
Manuel complet du Prêtre 10,52€
Manuel complet du Druide 10,52€
Manuel complet du Rodeur 10,52€
Manuel complet du Barbare 10,52€
Les mondes de TSR 15,09€
A Darkness Gathering 11,50€
A Hero's Tale 13,72€
Bastion of Faith 19,06€
Complete Book of Villains 19,06€
Council of Wyrms 15,00€
Dawn of the Overmind 16,00€
Destiny of Kings 9,91€
Encyclopedia Magica 1 ou 4 28,20€
Eye of Doom 10,67€
Eye to Eye 17,53€
Eye of the Wyvern 5,49€
Fighter's Player Pack 16,77€
Jakandor Island of Destiny 25,00€
Moonlight Madness 12,50€
Road to Danger 11,57€
Sages & Specialists 20,58€
Sea of Blood 13,50€
The Apocalypse Stone 9,50€
Treasure Tales 17,53€
Wrath of the Minotaur 5,49€
Royaumes Oubliés
Le monde des elfes noirs 15,09€
Le Draconomicon 15,09€
Les elfes de l'éternelle renc. 15,09€
Empires de la côte 8,99€
Les Carnets d'Elminster 18,14€
Carnets d'Elminster App. 1 5,95€
Marco Volo "Arrivée" 7,47€
Marco Volo "Départ" 7,47€
Religions & Avatars 22,71€
Une déesse aux enfers 7,47€
Cloak & Dagger 19,00€
Demihumans of the Realms 18,50€
Gold & Glory 10,52€
Pages of the Mages 18,14€
Secret of the Magisters 22,50€
The Wyrmskull Throne 14,00€
Planescape 22,71€
Bestiaire monstrueux 15,09€
La frontière de l'infini 5,95€
Dragonlance
Knight's Sword 7,47€
More Leaves from the Inn 24,50€
Wild Elves 8,99€
Seeds of Chaos 14,50€
Chaos Spawn 14,50€
Dragon Keep 12,00€
Wings of Fury 18,50€
Citadel of Light 18,50€
Greyhawk
Guide du joueur 16,51€
L'aventure commence 22,71€
D& D Gazetteer (D20) 12,50€
Against the Giants 21,00€
Return White Plume Mount 16,00€
Dark Sun
Tribus esclaves 10,52€
Vallée de feu et de cendres 10,52€
Ravenloft
Contact mortel 10,52€
Guide V. Richten fantômes 10,52€
Iles d'épouvante 10,52€
Chilling Tales 13,72€
Forged of Darkness 13,57€
Monster Hunter's Vol.1 27,29€
Monster Hunter's Vol. 2 24,70€
Monster Hunter's Vol.3 27,29€
Van Rich. Guide Ancient Dead 14,48€
Van Richten's Guide to Fiends 14,48€
Van Richten's Guide to Vistani 14,48€
Van Richt. Guide Werebeasts 14,48€
Van Richt. Guide to Created 14,48€
Mystara Karameikos 39,48€
Players Survival Kit 9,91€
Dungeon Master Survival 13,72€

AARGH ! 44,65€

AGONE N.D.
Carte Royaumes Crépusc. 11,59€
Monarque des jonquilles 12,31€
Le bestiaire 23,90€
Abyme 40,55€
Codex géant 5,34€
La sentence de l'aube 28,24€
L'art de la magie 26,07€
L'art de la conjuration 25,34€
Les organisations 22,33€
Les Automnins 25,18€
Le violon de l'automne 25,18€
Eclats de sang 12,35€
Dramatis Personae 22,33€

ACTION ! SYSTEM CORE 17,50€
• *War of the Worlds* 28,00€

ALL FLESH MUST BE EATEN 33,00€
• *The Book of Archetypes* 16,50€

ARMAGEDDON 41,00€
• *The Book of Hod (Sephiroth)* 24,50€

ARROWFLIGHT 26,50€
• *Islands Nations* 18,00€

ARS MAGICA Hard. (4th Ed.) 52,00€
Alliance brisée de Calebais 15,79€
La Tempête 17,81€
La Crête des Brumes 25,92€
Un conte d'hiver 18,68€
• *Sanctuary of Ice* 32,50€

ASYLUM 23,63€
• *Eastern Seaboard* 21,50€

BIG EYE SMALL MOUTH D20 33,00€
• *BESM D20 Mecha* 21,50€
• *D20 Mecha Character Folio* 6,50€
BIG EYE SMALL MOUTH 28,00€
• *BESM Dungeon* 18,00€

ATLANTYS 34,61€
Ecran 15,09€

BITUME 15,79€
Paris-Brest 15,79€
Pizza - Piquette 15,79€

CENDRES 32,78€
Écran + livret 13,78€

CHANGELIN 37,51€
Ecran 15,79€

CHATEAU FALKENSTEIN 36,06€
L'ère de la vapeur 23,03€

CHILL 35,92€
Ecran 12,74€
De chair et de sang 15,93€
Lycanthrope 18,29€

C.O.P.S. 2030 39,90€
Amitiés de Los Angeles 23,75€
Ecran 15,00€
Lignes blanches 23,75€
Les affranchis 23,75€
• Gangsta Paradise 23,75€
• Hitel Lotek 23,75€

CYBERPUNK 2020 (V.F.) 36,10€
Chrome 18,25€
Chrome II 18,25€
Chrome III 20,86€
Chrome IV 18,68€
Night city 31,72€
Protect & Serve 20,86€
Les Enfants de la Nuit 20,86€
Corporates book I 18,25€
Eurotour 18,25€
Arasaka Brainworm 14,34€
Wildside 19,55€
Home of the Brave 23,75€
Firestorm : Stormfront 23,75€
Firestorm : Shockwave 23,75€

DARKEARTH
Ecran 8,69€
La vapeur 26,07€
Les éclaireurs de Gaïa 26,07€
Les secrets de l'obscur 26,07€
L'avant 25,18€
Les Marcheurs 18,10€
Croisade Ville Mouvement 26,79€
Les pyramides de Nâh 24,62€
Les Carnets de l'Obscur 24,62€
Artefacts 23,90€
Les Initiés 24,62€
Le Shankr 24,62€

DEADLANDS (D20 - V. O) 30,00€
Le Livre des Morts 24,62€
Le Livre des Hucksters 22,45€
Le Grand Labyrinthe 31,86€
Aller Simple pour l'Enfer 13,76€
Smith & Robards 25,34€
Critters, vermines, & abomi. 24,62€
La Croix et le Colt 24,62€
Au nom de la Loi 24,62€
La danse des esprits 26,07€
Grisaille City 24,62€
• *Lone Stars : Texas Rangers* 21,50€

DEMON : THE FALLEN 27,00€
• *Damned & Deceived* 15,00€
• *The Earthbound* 19,50€
• *House of the Fallen* 27,00€

DONJON CLEF EN MAINS 15,09€

EARTHDAWN 41,85€
Accessoires Maître de Jeu 17,38€
Les Brumes de la Trahison 17,23€
Le Compagnon 27,37€
Barsalve 34,61€
Corrompue 16,66€
Horreurs 22,45€
Parlainth 31,72€
Aventures à Parlainth 15,79€
La Trame Brisée 15,79€
Les dagues de Cara Fahd 18,54€
Créatures de Barsalve 27,37€
L'Empire Theran 37,51€
• *Makers of Legend #1* 20,00€

ECRYME 31,72€
Ecran 13,76€
Eole 19,99€
Itinérance 18,54€

ELRIC 37,05€
Ecran 14,34€
Démons & Magie 18,29€
Le chant des enfers 18,29€
Le loup blanc 18,29€
Les sorciers de Pan-Tang 20,89€
Périls des jeunes royaumes 20,89€
Les Seigneurs des Mers 20,89€
Melniboné 32,59€
La Nef des Fous 19,26€
Les Versets Impies 20,28€
Est Inconnu 20,28€
Atlas Jeunes Royaumes 30,85€
Les Mers du Destin 27,37€
Les Architectes du Destin 27,37€
Crises Vimiriennes 15,21€
Le sac d'Imrryr 14,34€
Prince Dragon (D20) 26,60€
Esclaves du destin 18,05€

EXTERMINATEUR 37,52€
Ecran 11,59€
Guide du conteur 14,34€
Manuel de survie 23,46€
Vengeurs 20,90€
Le livre du défenseur 21,85€
Innocent : Exterminateur 20,90€
Le livre du Juge 20,90€
Les morts-vivants 21,85€

FADING SUNS 40,85€
Seigneurs mondes connus 25,18€
Les sables de la foi 12,35€
Prêtres du soleil universel 25,18€
Marchands réseau stellaire 25,18€
Byzantium Secundus 22,33€
Les fiefs Hawkwood 9,03€

FENG SHUI (V.F.) 33,02€
La nouvelle chair 20,13€
Retour en grâce 20,13€
Ecran 14,34€
Ascenseur pour ailleurs 20,13€
Quatre bâtards 10,86€
L'ombre de la roue 23,03€
Mange ça... 18,25€
...dans ta face 18,05€
Burning Shaolin 11,40€
L'année du démon 16,63€
• *Gorilla Warfare : Jammers* 33,00€

GODLIKE 44,00€
• *Donar's Hammer* 11,50€

GUILDES EL DORADO 40,55€
La route de Syrius 21,72€
L'art Guildien 21,72€
Le rêve de Silec Octalt 21,72€
L'art étrange 21,72€
Le triomphe de Beltégeuse 21,72€
L'art guerrier 22,33€
Les carnets pourpres 5,34€
Les Vennd'ys 18,25€
Requiem des Ombres 33,17€
Aube des prophètes bleus 25,34€
L'aventurier 26,07€
Les Ashragors 19,55€
Les Kheyza 19,55€
Les Gehemdals 19,55€
L'Automne des Mages 23,90€

GURPS (3rd edition revised) 28,00€
Cyberpunk 20,13€
Vampire 22,37€
• *Shapeshifters* 21,00€
• *Uplift 2nd Edition* 26,50€
• *Faeries* 21,00€
• *Covert Operations* 21,00€
• *Planets of Adventure* 21,00€
Prime Directive 29,50€
• *Prime Alpha* 21,50€
Transhuman Space 33,00€
• *High Frontier* 23,50€
• *Under Pressure* 25,00€
Traveller 22,50€
• *Starships* 23,50€

HAVEN CITY OF VIOLENCE 32,50€
• *Bulletproof Screen* 21,50€

HAWKMOON (2ème Ed.) 36,50€
Ecran 14,34€
L'île brisée 20,86€
La France 33,08€
La Kamarg 18,29€
L'empire ténébreux 20,86€
Les portes du Paradis 20,86€
Chair et métal 20,86€
Seigneur des sans masques 27,37€
L'Espanya 27,37€
Fils de Granbretanne 19,99€
Royaumes de l'Est Tome 2 19,55€
Chroniques : Roy. de l'est 19,55€
Atlas Germanique 19,95€
Chroniques Germaniques 18,53€
Atlas Scandin 18,53€

• ***HEAVY GEAR Player's*** 40,00€

HERO SYSTEM 5th Edition 47,50€
• *Fantasy Hero* 34,50€
• *Fantasy Hero Grimoire* 29,50€
• *Champions Battleground* 25,00€
• *V.I.P.E.R.* 29,50€

HERO WARS 27,52€
Glorantha 26,07€
Carte de Glorantha 10,14€
Ecran 11,59€
Hero Wars : Pavis 23,17€
Glorantha : Pavis 23,17€
L'arche d'Anaxial 26,79€
Les héritiers de Zola Fel 24,70€
• ***Heroquest*** 34,50€
• *Hero's Book* 12,50€
• *Shadows of Pavis* 23,00€
• *Zin Letters #1* 13,00€
• *Widow's Tales* 24,50€

HYSTOIRE DE FOUS 28,82€
Des Recettes de la Folie 14,34€
Pas de catenaires pour ... 20,28€

IN NOMINE SATANIS 4 39,90€
Ecran 4ème Edition 15,50€
• Fire & Ice 23,75€
• Fire & Ice II 23,75€
Mors ultima ratio 18,25€
Il était une fois 18,25€
Deus ex machina 18,25€
Rigor Mortis 18,25€
Sympathy for the Devil 18,25€
New World Order 18,25€
Encyclopedia Spiritis 24,48€
Old School 18,90€
Le guide de la 3ème force 34,20€

J.R.T.M
Trésors des Terres du Milieu 24,77€
Valar & Malar 20,86€
La Comté 29,98€
Les rangers du nord 17,40€

JI-HERP (2ème Edition) 37,51€

• ***JOVIAN Chronicles 2nd Ed.*** 41,00€

KULT - RUMEURS 27,37€
KULT - AU-DELÀ DU VOILE 32,78€
Ecran 14,25€
Le guide du conjureur 22,33€
Echos du passé 10,93€
• Theolitis 19,95€
• Inferno 19,95€

L'APPEL DE CTHULHU (D20) 34,20€
L'APPEL DE CTHULHU 5.5 28,82€
Ecran 12,50€
Créatures contrées du rêve 14,34€
Les mystères d'Arkham 23,03€
Demeures de l'épouvante 17,23€
Kingsport 17,23€
Le manuel du gardien 15,79€
Le guide du Caire 18,54€
Le livre des monstres 12,89€
Guide de Londres 17,09€
L'Aube Dorée 28,82€
Delta Green 37,51€
Malédiction des Chtoniens 14,34€
La trace de Tsathogghua 14,34€
Meurtre à Dunwich 7,10€
Terreur sur Arkham 9,99€
Terror Australis 15,79€
Les Grands Anciens 20,13€
Expériences fatales 17,23€
Retour à Dunwich 17,23€
Frères de sang 18,68€
Nightmare agency 18,68€
Destination épouvante 17,23€
Contes vallée Miskatonic 14,34€
Les astres sont propices 18,68€
La chose sur le seuil 17,23€
L'évasion d'Innsmouth 23,03€
Aventures région d'Arkham 18,68€
Frères de sang II 18,68€
Les sacrements du mal 24,48€
Etranges époques 17,23€
Trois Ombres 12,89€
Les oeufs de Karlatt 20,13€
Orient Express 37,51€
Utatti Asfet 24,04€
Masques de Nyarlathotep 33,17€
Contrées du rêve revisitées 25,92€
La Pierre Onirique 12,31€
No Man's Land 17,23€
Royaume des ombres 37,51€

LOS ANGELES 2035 28,82€

LA CASTE DES MÉTABARONS 36,06€
L'univers des Métabarons 30,41€
Ecran & guide du meneur 17,23€
Les Maganats 21,73€
Les codes d'honneur 24,48€
L'Ékonomat 21,73€

LE MONDE DE MURPHY 27,37€

LEGENDE DES 5 ANNEAUX
Guide du joueur 2ème Ed. 30,40€
Guide du maître 2ème Ed. 30,40€
La Voie du Crabe 17,96€
La Voie de la Grue 18,68€
La Voie du Lion 18,68€
La Voie du Phénix 23,03€
La Voie du Scorpion 17,96€
La Voie du Dragon 17,96€
La Voie des clans mineurs 18,68€
La Voie du Naga 18,68€
La Voie de l'Outremonde 18,51€
La Voie du Nezumi 20,90€
Le Crépuscule de l'Honneur 31,44€
Kyuden Seppun 17,96€
Kyuden Kakita 17,96€
Kyuden Asako 14,25€
Le Code du Bushido 11,44€
L'héritage des guerriers 18,68€
La tombe de Iuchiban 30,27€
Otosan Uchi 36,06€
Manuel de survie du maître 23,01€
Le moindre mal 11,44€
La voie du renouveau 16,15€
L'ère du vide 20,90€
Rokugan (D20) 33,25€
La voie du samouraï 19,95€
La voie du ninja 19,95€
La magie de Rokugan 19,95€
• Créatures de Rokugan 23,75€
• Les secrets du Lion 19,95€
• *Secrets of the Crane* 28,00€
• *Secrets of the Unicorn* 28,00€

LES EXALTÉS 40,85€
Ecran & guide du conteur 19,95€
Les enfants du seuil 24,23€
Le livre des 3 cercles 23,75€
• *Aspect Book : Air* 18,00€
• *The Sidereals* 27,00€

LITTLE FEARS 19,95€
Écran 14,25€

LOUP GAROU 37,65€
Ecran 3ème édition 11,59€
La voie des loups 15,64€
Rage sur New York 18,25€
Le livre du Ver 19,55€
Caerns 22,16€
Umbra, l'ombre de velours 23,46€
Hengeyokai 24,48€
Le guide des joueurs 32,39€
Les secrets du conteur 14,25€
L'age des ténèbres 26,07€
Les furies noires 21,85€
Ceux qui rongent les os 21,85€
Les enfants de Gaïa 22,80€
Guide du conteur 28,50€
• *Hammer & Klaive* 18,00€
• *Guide to Changing Breed* 27,00€
• *Past Lives* 18,00€
• *Stargazers Tribebook Rev.* 16,50€

LYONESSE 40,41€
Ecran 14,34€

MACHO WOMEN 18,66€

MAGE, L'ASCENSION 37,51€
Ecran 11,59€
La trame du destin 15,64€
Technocratie : Progéniteurs 10,14€
La Toile Numérique 19,55€
Le Livre des Ombres 23,46€
Le Livre des Fondations 24,33€
Guide du conteur 14,34€
La longue route 23,75€
Le livre de la folie 24,23€
Le guide des traditions 36,10€
• *Forged by the Dragon* 18,00€
• *Verbena Tradition Book Rev.* 18,00€
• *Sons of Ether Trad. Book Rev.* 18,00€

MARVEL UNIVERSE 29,50€
Guide to the X-Men 23,00€
• *Guide to Hulk & Avengers* 23,00€

MECHANICAL DREAM 36,00€
• *The Thirteen Wheel* 28,00€
• *Wilderness Bestiary* 32,50€

MEKTON Z 35,98€
Ecran 14,34€
Manuel Tactique 14,34€
Mekton Z Plus 20,13€
Bataillon Starblade 27,37€
Invasion Terre 1 18,68€
Invasion Terre 2 18,68€

MILES CHRISTI 36,06€
Ecran Miles Christi 15,93€
La richesse de l'émir 14,34€

MUTANT CHRONICLES 36,06€
La Confrérie 21,58€
Imperial 21,58€
Capitol 20,13€
Manuel du franc tireur 17,38€

NEPHILIM : Livre des joueurs 40,85€
NEPHILIM : Livre du meneur 40,85€
Ecran Nephilim Révélations 15,67€
Le codex des Nephilim 22,33€
Le codex des Selenim 22,33€
Le codex des Ar-Kaïm 22,33€
Al-Mugawir 38,00€
Les Arcanes mineures 38,00€
Les bohémiens 22,33€
Les Atlandeides 12,83€
L'Atalante fugitive 10,67€
Les mystères 17,53€
La Dame de 11 Heures 10,67€
Archives de St-Amand 17,38€
Le Livre Noir 10,67€
Arthuriades 27,37€
L'Apprenti 12,96€
Les Rose-Croix 25,92€
L'assemblée du Seuil 25,92€
Les Akasha 18,54€
LOA (campagne Vaudou) 30,27€
Testament 25,92€
Les Templiers 13,03€
Le Compagnon 17,23€
Chroniques Apocalypse IV 17,23€
Selenim 13,03€
Les Figures 19,55€
Exils 25,92€

NOBILIS 42,65€
Ecran + scénario [illegible]

OBSIDIAN 24,63€
Ecran 14,35€
Arkanes 14,34€

ONIROS 23,17€
Ecran Oniros 6,50€
Un rêve en Belitzane 10,67€
L'oeuf de Paluma 10,67€
La dame des songes 10,67€
Poussière d'étoiles 10,67€
Château Dormant 10,67€
La Ballade de Harpsichore 10,67€
L'Unirêve 24,24€
Trois reflets d'anciens rêves 24,62€
Le maître de Shamatoo 11,40€

• **ORKEANÜR** 34,20€

• ***ORPHEUS*** 31,50€
• *Crusade of Ashes* 19,50€

PARANOÏA 12,00€
Ecran 7,00€
Visite guidée secteur DOA 22,45€

PENDRAGON + MERLIN 39,90€
Ecran 12,81€
Chevaliers Aventureux 30,41€
Sang et luxure 20,86€
L'enfant roi 30,41€
Le roi spectre 20,86€
Au-delà du mur 20,86€
Montagnes sauvages 20,86€
La Forêt Périlleuse 20,86€
Noblesse Oblige 20,86€
Terres des Géants 20,13€
Saxons 24,70€
Chevaliers 15,20€
Magies & miracles 14,73€
Chevalier et romance 15,20€

POLARIS (2ème Edition) 31,72€
Gaïa 18,25€
Hégémonie 21,14€
Surface 21,14€
Mythes & légendes prof. 18,25€
Encyclopédie Océano 18,25€
La Ligue Rouge 20,14€

• **POST MORTEM** 6,18€
• Donjonia 6,18€

PREMIERS AGES 38,96€
Le glaive et la foi 25,92€

PROPHECY 37,53€
Ecran 18,14€
Les foudres de Kroryn 14,34€
Les voiles de Nenya 14,34€
Les enfants d'Heyra 14,34€
Les écailles de Brorne 14,34€
Les grands dragons 23,07€
Les forges de Kezyr 14,34€
Les compagnons de Khy 14,34€
Les orphelins de Szyl 14,34€
Les vestiges d'Ozyr 14,34€
Les secrets de Kalimsshar 23,03€
Vis, flambeau de l'Huma. 25,65€
La colère des dragons 22,80€
Oracles 22,80€

R. A. S 33,17€
Ecran 14,34€
Gitson Relvax 17,58€

RETROFUTUR 40,85€
Écran 7,60€
Premières résistances 12,35€
Les agences 27,08€
Réseau Fournisseur 5,23€
Réseau Légion 5,23€
Réseau Nemo 5,23€
Réseau Verdad 5,23€
Réseau Whisper 5,23€
Réseau Bluesky 5,23€
Réseau la Cuisine 5,23€
Réseau Air America 5,23€

RIDDLE OF STEEL 38,50€
• *Of Beasts & Men* 28,00€

RIFTS MEGA 26,68€
• *The Vanguard* 9,00€
• *Creatures of Chaos* 11,00€

ROLEMASTER
Rolemaster Compagnon 3 18,25€
Rolemaster Compagnon 4 16,94€
Rolemaster Compagnon 7 21,43€
Compagnon de l'Oriental 16,94€
L'horreur d'Orgillion 10,37€
• *Powers of Light & Darkness* 19,50€

RUNEQUEST 35,92€
Ecran 12,81€
Les Dieux de Glorantha 30,41€
Monts Arc en Ciel 20,28€
Genertela 30,41€
Les ruines hantées 12,81€
Les Secrets Oubliés 27,37€
Les Guerriers du Soleil 30,41€
Le roi de Sartar 24,48€
Sous le signe du chaos 20,86€
Le maître des runes 20,86€
La voie du sabre 33,02€
Dorastor 30,41€
Trolls 31,72€

SEIGNEUR DES ANNEAUX 42,75€
Écran 18,05€
Carnet de route 5,70€
• Communauté de l'anneau 26,60€
Fell Beasts & Wondrous Magic 23,50€
• *Moria Boxed Set* 40,50€
• *Two Towers Sourcebook* 32,50€
• *Cities & Strongholds* 32,00€

7ème MER
Guide du joueur 2ème Ed. 30,40€
• Guide du maître 2ème Ed 30,40€
Ecran 15,85€
Chevaliers de Rose et Croix 18,68€
La croix d'Erèbe 23,03€
Avalon 18,68€
Montaigne 18,68€
Rilasciare 18,68€
Eisen 18,68€
Castille 18,68€
Die Kreuzritter 18,68€
Vodacce 18,68€
Le collège invisible 18,68€
Ussura 18,68€
Los Vagos 20,90€
Vendel - Vesten 22,33€
Les filles de Sophie 20,90€
L'église des prophètes 18,53€
Flots de sang 26,60€
Révolution Montaginoise 18,53€
Swashbuckling Adv. (D20) 39,50€
• *Ships & Sea Battles* 28,00€
• *Sidhe & Book of Nightmares* 28,00€

• ***SHADES OF EARTH*** 33,00€

SHADOWRUN 3ème Ed. 36,10€
Ecran 3ème edition 11,50€
Samouraï des rues 21,19€
Guide Néo-anarchiste 25,92€
Nations amérindiennes d'origine 31,14€
France 23,90€
Métacréatures Européennes 27,81€
Réalités Virtuelles 2.0 31,14€
Shadowtech 28,82€
Tirez sur le dragon 10,86€
Eclipse totale 10,86€
Le démon dans la bouteille 12,89€
La reine Euphoria 12,89€
Les voleurs de Narcopuces 14,34€
La dame de coeur 12,17€
Alerte rouge 15,79€
Elven fire 15,79€
Tir Tairngire 31,14€
Des pourris et des ombres 14,34€
Chiens de Guerre 21,58€
Témoin Oculaire 15,79€
Glow City Blues 15,79€
Tir Na Nog 31,14€
Premier Run 15,79€
Seattle 2060 27,37€
Corporate Download 25,65€
Cannon companion 22,33€
La magie du 6ème monde 27,84€
L'année de la comète 24,70€
Terres d'éveil 21,85€
L'Amérique des ombres 32,30€
• *Character Dossier* 6,00€

SILHOUETTE Core Rules 29,50€
• *Big Nasty Aliens* 19,50€

STAR TREK Player's Guide 33,00€
STAR TREK Narrator's Guide 33,00€
• *Creatures Sourcebook* 27,50€

STAR WARS, Ed. Révisée 30,34€
Le guide de l'alliance 10,52€
Manuel du général Craken 6,56€
Manuel du maître de jeu 9,30€
Cargos interstellaires 10,97€
Fragment bordure extér. 8,38€
Guide héritier de l'Empire 12,04€
La Bataille des Jedi 13,26€
Chasse à l'homme Tatooine 4,42€
Bataille du Soleil d'or 5,03€
Outre Espace 5,18€
Pluie d'étoiles 5,18€
Les récupérateurs 5,18€
Le domaine du mal 5,79€
Les coordonnées d'Isis 5,79€
Crise dans la cité des nuages 5,95€
Meurtre dans la cité des profon. 5,79€
L'enlèvement de crying... 5,95€
Supernova 10,37€
Eclaireurs 10,37€
Les étoiles jumelles de Kira 8,38€
Morts ou Vifs 8,38€
Darkstryder 19,06€
Aventures instantanées 7,46€
STAR WARS Revised (D20) 44,00€
• *Galactic Campaign Guide* 32,50€

SUBABYSSE 27,50€
L'ancienne Atlantide 20,00€
Carybe & Scilla + écran 20,00€

• ***THE DARK EYE*** 32,50€

THE DYING EARTH 33,00€
• *Dying Earth Maps* 28,00€

THOAN 42,72€
Ecran 12,81€
Arwoor 27,37€

UNKNOWN ARMIES 44,00€
• Ascension Marie Madeleine 14,25€

VAMPIRE 30,40€
Secrets du monde des Tén. 14,34€
Le guide de la Camarilla 33,25€
Les liens du sang 10,52€
Milwaukee by night 19,55€
Succubus club 22,71€
Le livre du clan Toréador 15,64€
Le livre du clan Brujah 15,64€
Le livre du clan Gangrel 15,64€
Le livre du Clan Lasombra 21,85€
Le livre du Clan Tzimisce 21,85€
Le livre du Clan Giovanni 22,80€
Les nuits des prophéties 24,62€
Les péchés du sang 24,13€
Le guide des Anarchs 33,25€
Archontes & templiers 24,23€
Encyclopedia Vampirica 34,20€
Hong Kong 23,03€
Univers vampires d'Orient 23,46€
Le sang & la soie 25,65€
Momie : la résurrection 33,73€
Monde ténèbres: France 28,82€
• *Lair of the Hidden* 19,50€
• *Players Guide* 27,00€
• *The Red Sign* 18,00€

VAMPIRE AGE TÉNÈBRES 39,90€
Ecran & guide du conteur 19,95€
Age des ténèbres : Europe 27,55€
Livre du clan Capppadocian [illegible]
Liber Constantinopolis 20,86€
Liber Transylvania 24,77€
Marée de Ténèbres 23,46€
Mauvais augures 21,59€
L'ascendant du dragon 23,90€
Trytique Sanglant I 21,58€
Trytique Sanglant III 21,58€
Tryptique Sanglant IV 23,75€
Liber Jérusalem 24,05€
Les trois piliers 25,65€
Le croissant des ténèbres 33,25€
Sous la croix noire 22,80€
• *Players Guide : Low Clans* 27,00€
• *Road of Sin* 16,00€
• *Mages Grimoire* 19,50€

VAMPIRE ère Victorienne 34,20€

WARHAMMER 28,41€
Personnage 14,18€
Ecran 5,79€
La Campagne Impériale 22,80€
Premier compagnon 17,23€
Empire en flammes 21,58€
Le feu dans la montagne 17,23€
Le sang dans les ténèbres 15,79€
La mort sur son rocher 15,79€
Guerre royaume des nains 17,23€
Sombre est l'aile de la mort 18,68€
Chateau de Drachenfels 18,68€
Pour la gloire d'Ulric 25,49€
L'agonie du jour 23,46€
Marienburg 28,82€
Cœur du chaos 27,08€
Royaumes de la sorcellerie 43,89€
Arcanes magiques 15,00€
Manuel du joueur 15,00€
Sartosa 25,15€
• Le Mootland 15,00€
Warpstone : compilation 14,48€

WRAITH : LE NÉANT 31,72€
Ecran 14,34€
Guide du Joueur 24,48€
Midnight Express 15,79€

ZOMBIES 36,06€
Ecran 18,29€
Fait des rêves 20,57€
Momies 15,79€
Os et rafles 28,82€
Scenatorium 23,01€

JEUX DE SOCIÉTÉ EN VF

Alhambra 30,00€
Ane contre Corax 12,00€
Armada 3 40,00€
Atlantic Star 32,00€
Aux Pierres du Dragon 25,00€
Azteca 44,00€
Babel 19,00€
Bourricocotte 14,50€
Camelot 18,90€
Cap Horn 32,78€
Caribou 14,50€
Carolus Magnus 38,00€
Cartagena 22,50€
Castel 14,50€
Cathedral 49,50€
Cave Troll 24,50€
César & Cléopâtre 19,00€
• **China Moon** 18,00€
• **Citadelles 2ème Edition** 20,00€
Clippers 32,00€
Comme des Mouches 8,55€
Condottiere 22,00€
Contrario 23,00€
Cranium 49,90€
Crazy Circus 22,50€
Croa 18,90€
De l'Orc pour les Braves 21,50€
Delta V 24,00€
Democrazy 14,50€
• **Dindons & Dragons** 8,55€
Draco & Co 14,50€
Drake & Drake 14,50€
Dune 46,00€
Dvonn 24,50€
El Grande 40,00€
Elixir 18,90€
La compil' d'Elixir 18,90€
Europe 1945 - 2030 36,44€
Evo 34,00€
Exodo 29,50€
Fantasy Business 14,50€
Formule Dé 33,50€
Gang of Four 18,90€
Gipf 24,50€
Gnome's War 43,50€
Guerre & Beeeh 14,50€
Hands Up 12,00€
• **Hellas** 18,90€
Ho Hisse 19,00€
Il Était une Fois 18,90€
Illico Presto 23,00€
Isis & Osiris 14,50€
Java 42,00€
Joe Bar Team Interceptor 42,00€
Joyeux Anniversaire 14,34€
Jungle Speed 18,90€
- **Extension Jungle Speed** 12,35€
Junta 36,00€
Kahuna 19,00€
• **Kanaloa** 31,50€
Kingdoms 29,00€
King's Gate 27,00€
L'or des Dragons 14,50€
La Città 41,50€
La Courte Paille 18,90€
• **La Crique des Pirates** 43,00€
La Fureur des Dieux 37,96€
La Guerre des Moutons 18,90€
La Vallée des Mammouths 27,50€
Le Chat Noir 8,54€
Le Collier de la Reine 25,00€
Le Grand Alchimiste 37,96€
Le Lièvre & le Hérisson 25,00€
Le Roi des Roses 19,00€
Le Seigneur des Anneaux 64,00€
- **Forces des ténèbres** 27,00€
- **Sauron** [illegible]
Les Cités Perdues 19,00€
Les Colons de Catane 39,90€
- **Marins de Catane** 32,00€
- **Villes et Chevaliers** 35,50€
Les Colons Jeu à deux 19,00€
- **Chevaliers et Marchands** 9,90€
- **Commerce et Évolution** 9,90€
- **Politique et Intrigues** 9,90€
- **Magiciens et Dragons** 9,90€
- **Sciences et Progrès** 9,90€
• **Les Corbeaux d'Odin** 19,00€
Les Dragons du Mékong 27,50€
Les Grands Bâtisseurs 27,29€
Les Voleurs de Bagdad 37,96€
Loups-garous Thiercelieux 8,55€
Maginor 24,00€
• **Maka Bana** 31,50€
Mamba 26,00€
Mare Nostrum 40,00€
Méditerranée 42,00€
Meridians 37,96€
Métro 30,00€
Mexica 42,00€
Montgolfière 17,50€
Montjoie ! 43,50€
Mort ou Vif 21,50€
Mystère à l'Abbaye 42,50€
• **Nouveaux Mondes** 41,50€
• **Objectif Catane** 19,00€
Oh les Nains 18,90€
Perudo 18,90€
Phoenix 21,00€
Risk Edition Napoléon 50,00€
Risk Seigneur des Anneaux 56,00€
Extension Risk Seigneur 23,00€
Samouraï & Katana 43,50€
Samurai 32,00€
San Marco 38,11€
Sans Foi ni Loi 14,50€
Savannah Café 17,50€
Serengeti 18,90€
Service Compris 18,90€
Shabadabada 8,55€
Sharad' 8,55€
• **Shazamm** 22,50€
Shendao 28,90€
• **Sillage** 18,90€
Squad Seven 30,00€
Stupide Vautour 18,90€
Tamsk 38,00€
Tempête sur l'Échiquier I 14,00€
Tempête sur l'Échiquier II 14,00€
Tikal 45,00€
Tohu Wabohu 14,48€
Tony & Tino 14,50€
Unanimo 23,00€
Une Vie de Chien 34,00€
Vinci 32,00€
• **Wanted** 17,90€
Yinsh 24,50€
Zertz 24,50€

Secrets of *the Unicorn*

Le Clan de la Licorne est-il aussi barbare qu'on veut bien nous le laisser croire ? Et d'autant plus depuis qu'en lieu et place du Kolat, c'est à un khan qu'échoit la direction de la caravane. Redouté pour sa cavalerie lourde, le clan a pourtant son lot de problèmes, en tête desquels la disparition d'un parchemin noir et un manque déterminant d'alliés. Une aubaine qu'ils aient libéré l'épouse d'un dignitaire impérial des griffes de la Shadowed Tower... Comme ses prédécesseurs, ce *Secrets of* s'articule autour d'un atlas des terres du clan, d'une collection de personnalités et de familles vassales, et de quelques règles susceptibles d'enthousiasmer vos joueurs (dons, classes de prestige, dojo). Mais son intérêt premier réside à mon humble avis dans l'évolution de la *storyline* qui, une fois n'est pas coutume, donne voix au chapitre aux naga. Vivement le *Secrets of the Dragon* !

Michaël Croitoriu

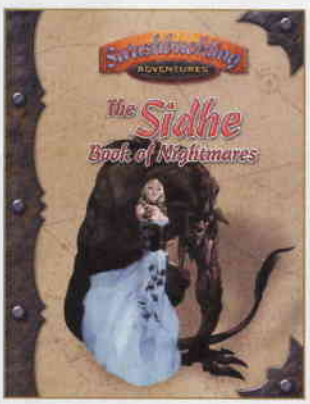
Supplément pour **Legend of the Five Rings / Oriental Adventures**, édité par **AEG**.
96 pages en anglais. **25 €**. Disponible.
Note : ★★★★☆

Ships *and Sea Battles*

Comme son nom l'indique, *Swashbuckling Adventures* est un jeu de cape et d'épée. Mais il ne se cantonne pas à ce seul thème. En effet, la lutte que se livrent les différentes nations déborde souvent de la cour. Les mers sont ainsi le témoin de nombreuses batailles, qui impliquent tantôt des navires de guerre, tantôt ceux de pirates. Pour élargir le panorama du jeu, *Ships and Sea Battles* réunit tous les outils propres à rendre la fureur de ces conflits (armes et règles de combat de flottes). Pour construire une campagne tournant autour des océans, la partie *background* se concentre quant à elle sur les différents types de navires et de cargaisons, plusieurs ports et forteresses à attaquer, sans oublier quelques notes sur la contrebande. La réalisation a beau être assez convaincante, son utilité demeure tout de même restreinte si vos joueurs refusent de rejoindre l'archipel de Minuit, Cathay, voire Cabora.

Michaël Croitoriu

Supplément pour **Swashbuckling Adventures / 7th Sea** édité par **AEG**.
96 pages en anglais. **25 €**. Disponible.
Note : ★★★☆☆



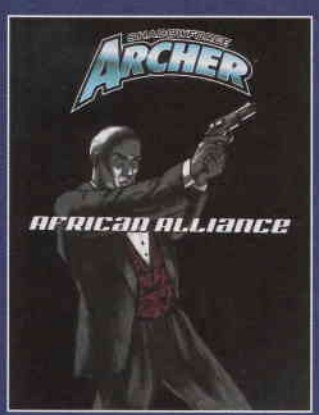
The Sidhe: *Book of Nightmares*

Pour des fées plus poétiques, se reporter aux livres d'illustrations publiés par A.K Éditions : *La Nuit* ou *Mémoire de fée*. Web: http://perso.wanadoo.fr/avalon.europe.

Bien qu'ils soient plus discrets aujourd'hui, les Sidhe ont pourtant joué un rôle fondamental dans l'histoire de Théah –ce n'est pas le sénateur Montanus ou Matushka qui nous diront le contraire... Tant et si bien qu'aujourd'hui, AEG leur consacre un supplément complet dans lequel le *background* vole définitivement la vedette à la technique. Il faut bien avouer que nombreuses étaient les lacunes d'Avalon à ce sujet. *The Sidhe: Book of Nightmares* répond enfin à toutes les questions que les meneurs étaient en droit de se poser sur les Cours de Lumière et d'Ombre, Bryn Bresail, les personnalités et les principales races de fées. Les secrets sont légion, tout comme les idées de campagne. Le supplément a également pensé aux joueurs désireux d'incarner des Sidhe puisqu'ils peuvent désormais choisir parmi trois types de personnages du Petit Peuple. Ne le ratez sous aucun prétexte si votre campagne se déroule dans les Trois Royaumes.

Michaël Croitoriu

Supplément pour **Swashbuckling Adventures / 7th Sea** édité par **AEG**.
96 pages en anglais. **25 €**. Disponible.
Note : ★★★★☆



African *Alliance*

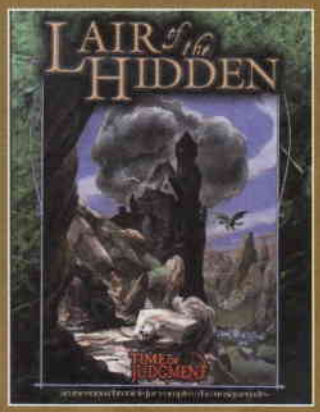
Délaissé depuis le début, le continent africain apparaît enfin dans les rangs des suppléments de *Spycraft*. En raison de leur position militaire ou des ressources, comme le diamant, qu'ils peuvent apporter, les pays d'Afrique suscitent beaucoup de convoitise de la part des nombreuses organisations du crime et d'espionnage. Des règles sur la réputation des agents apportent un côté James Bond aux parties. Il s'agit à la fois d'un avantage et d'un défaut mais une nouvelle fois le rôle et l'interprétation du MJ y sera pour beaucoup ! Huit nouvelles adaptées à l'Afrique sont présentes ainsi que la possibilité de dompter et contrôler des animaux sauvages. (Un familier lion ça vous ferez rêver ?) Bref, comme toujours les suppléments *Spycraft* débordent de nouvelles choses et il devient très dur de pouvoir tout utiliser. Mais au moins y a du matos et les idées de scénarios pullulent de tout les côtés. À noter, le plan du satellite contrôlant la météo. Cela peut faire une bonne aide de jeu !

Asgard

Supplément d20 pour **Spycraft** édité par **AEG**.
128 pages en anglais. **25 €**. Disponible.
Note : ★★★☆☆

The Lair
of the Hidden

Carte de la région d'Hunedoara : http://www.rotravel.com/counties/huned/map.php.



Les étincelles d'espoir sont d'autant plus belles dans le contexte désespéré du Temps du Jugement. Reprenant le fameux château de Hunedoara décrit dans la première édition de *World of Darkness*, cette chronique présente dans le détail une puissante société secrète : le mythique Inconnu qui se cache du reste de la Famille. Elle peut convenir aussi bien à des Nouveaux-Nés qu'à des Anciens. Dans un cas comme dans l'autre, les personnages ne seront pas en position de force et devront faire appel à leur intelligence et à leur morale plus qu'à leurs Disciplines. Les scénarios d'introduction à l'Inconnu ne sont pas mauvais, mais ils mériteraient d'être compliqués et approfondis. La société secrète mérite d'être découverte par les joueurs assez tard dans une campagne, ne serait-ce que pour que ces derniers apprécient vraiment le côté incroyable de ce contact. Mais s'ils parviennent à surmonter le danger, ils ont une petite chance de changer la donne de la Géhenne.

Scurmune

Supplément pour **Vampire: The Masquerade**, édité par **White Wolf**.
152 pages en anglais. **21 €**

Note : ★★★★☆

Earthbound

Si vous êtes un fan de Lovecraft ou que les méfaits de Bob dans *Twin Peaks* vous passionnaient, jetez un coup d'œil aux Earthbound. Invoqués par des sorciers inconscients, ces démons inhumains ont quitté l'Enfer pour revenir sur Terre bien des siècles ou des millénaires avant les PJ. Ils sont tous devenus plus tarés et génocidaires les uns que les autres et ils sortent les uns après les autres d'un long sommeil. Pas de doute, ils font de beaux méchants: ils veulent provoquer la fin du monde qu'ils créèrent il y a si longtemps et utilisent les Déchus normaux comme esclaves. Leurs pouvoirs particuliers et leur lien avec un reliquaire abritant leur essence immortelle (tellement puissante qu'elle brûle les simples corps humains) ont tout pour épicer les chroniques. Leur participation à l'histoire du monde fait aussi l'objet d'un chapitre détaillé. Décidément, quelle race surnaturelle n'est *pas* responsable de la chute de Rome ou des Croisades ?

Nicholas Merritt

Supplément pour **Demon: The Fallen**, édité par **White Wolf**.
160 pages en anglais. **21 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

The Thirteenth Wheel:
Broken Sanctuary

Broken Sanctuary est le premier volet d'une trilogie de scénarios mettant en place une vaste conspiration dans le monde de *Mechanical Dream*. Divisé en deux grandes parties, l'ouvrage, en format A5 et très bien illustré, est autant un supplément background qu'un scénario, ce dernier pouvant être joué indépendamment d'ailleurs. La première partie se focalise sur la conspiration : son histoire, ses acteurs, ses buts et les principaux événements déclencheurs. On y trouve également des informations sur le Veiled Tribunal, une organisation luttant contre l'espionnage et le Job de Contre-espion. La partie scénario présente les nombreux faits qui émaillent le monde du Noyau et menacent ses fondements mêmes. Le scénario est lui-même divisé en trois actes et est de grande qualité. Ce supplément est un incontournable de la gamme et mérite toute votre attention.

Gaëtan Bothorel

Supplément pour **Mechanical Dream**, édité par **SteamLogic**.
148 pages en anglais. Disponible.

Note : ★★★★★

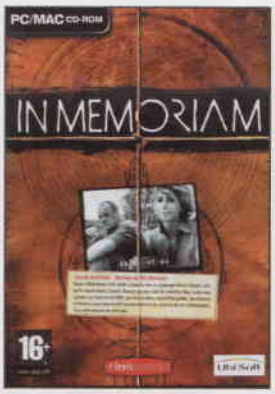
Wilderness
Bestiary

Comme son nom l'indique fort justement, ce supplément est un bestiaire pour *Mechanical Dream*. Présenté en format paysage, il impressionne tout de go par sa grande qualité visuelle. En effet, les parties consacrées aux créatures, à la faune et à la flore sont entièrement en couleur, ce qui représente plus de la moitié du livre (et qui explique son prix). Mais le contenu de l'ouvrage est bien plus riche que celui d'un simple bestiaire. Une très bonne nouvelle sur les dangers de la nature ouvre les débats, suivie par une histoire des races montrant leur impact sur cette même nature. La partie en couleur sur les créatures suit et révèle nombre de dangers à mettre dans les pattes de vos (pauvres) joueurs, sans oublier ensuite la faune et la flore. On attaque enfin la partie technique réservée au MJ qui inclut des idées pour mettre en scène les voyages dans *Mechanical Dream* ainsi que de nouveaux Jobs en relation avec le thème de l'ouvrage et regorgeant d'idées pour des scénarios.

Gaëtan Bothorel

Supplément pour **Mechanical Dream**, édité par **SteamLogic**.
112 pages en anglais. **37 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



In Memoriam

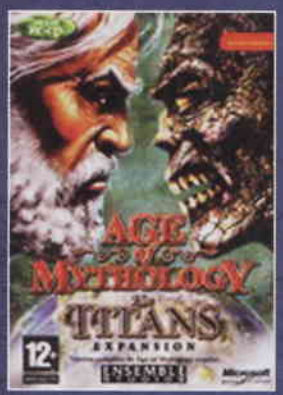
UbiSoft a reçu un email furieux d'une Canadienne ayant cru qu'il y avait vraiment un *serial killer* derrière tout ça. Depuis, leur site web précise que ce n'est pas le cas !

Une bonne grosse claque ! C'est ce que j'ai pris en me lançant dans *In Memoriam*, un jeu dont le but est de résoudre la mystérieuse disparition de deux personnes qui enquêtaient à travers l'Europe sur une série de meurtres. Jusque-là, rien de nouveau me direz-vous, et pourtant... Car pour venir à bout des énigmes proposées par le *serial killer* qui, pense-t-on, les détient, vous allez recevoir quantité d'indices par email et devoir consulter pléthore de sites web, parmi lesquels celui de *Libération* ou d'autres développés spécifiquement pour les besoins du jeu. L'interface d'*In Memoriam* est esthétiquement parfaite, tout comme les bruitages, la musique et les heures de vidéo amateur qui l'accompagnent. C'est l'un des jeux les plus immersifs qu'il m'ait été donné de tester, et de loin le plus passionnant. Un incontournable pour tous les fans de *Seven* et consorts.

Michaël Croitoriu

Jeu pour PC/Mac avec connexion Internet développé par Lexis Numérique et édité par **UbiSoft**. En français. **40 €**. Disponible.

Note : ★★★★★



The Titans

Voici le pack d'extension tant attendu d'*Age of Mythology*, un des meilleurs jeux de l'année dernière. Il inclut de grosses modifications au jeu et mérite pour une fois l'appellation *add-on*. Au rang des nouveautés, la race des atlantes se rajoute aux races existantes. Les atlantes sont radicalement différents; leurs unités ne sont pas humaines et sont dotés de propriétés étranges. On peut par exemple invoquer des satyres qui lancent un déluge de piques sur l'ennemi. La campagne fournie avec l'extension vous permettra de bien prendre en main cette race qui n'est pas bien difficile à maîtriser. L'autre ajout majeur concerne les titans. En fin de partie, vous pourrez donner l'ordre à vos paysans de construire un portail d'invocation afin de libérer un de vos dieux sur le monde réel... Et là, ça fait mal ! Bien qu'ils ne soient pas invincibles, les titans sont une force monstrueuse qui balaie tout sur leur passage. Cela en fait une arme superbe contre vos adversaires qui voudraient construire une merveille pour gagner la partie. Ah ! J'ai oublié aussi de préciser comme c'est drôle de voir deux titans se mettre sur la figure !

Philippe Lecomte

Extension pour **Age of Mythology** sur PC développée par Ensemble Studios et éditée par **Microsoft Game Studios**. En français. Disponible.

Note : ★★★★☆

Legends of Aranna

Vous voilà de retour dans le monde d'Aranna dans une toute nouvelle aventure pour *Dungeon Siege*. Vous découvrirez les origines, la vie et la chute du peuple Utraean à travers de nouveaux décors, en affrontant des monstres et des pièges originaux.

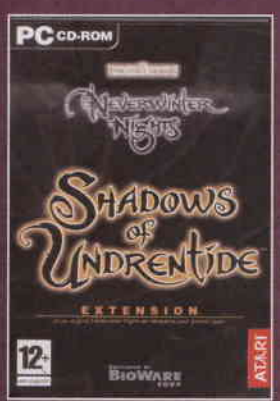
En plus de cette nouvelle campagne, l'extension propose de nouveaux sorts, une nouvelle race de personnage (le demi-géant !), de nouveaux monstres à combattre, de bien utiles artefacts qui vous aideront dans votre quête et... Un remplaçant à la bonne vieille mule qui portait votre équipement, en version un peu plus agressive !

Ce jeu m'avait vraiment impressionné lors de sa sortie. Une des clés de son succès était le retrait des temps de chargements entre chaque zone du jeu. Ce qui donnait une impression de fluidité dans le scénario appréciable. Le jeu garde toujours son plus gros défaut pour nous rôlistes; sa linéarité à mourir dans le scénario.

Philippe Lecomte

Extension pour **Dungeon Siege** sur PC développée par Gas Powered Games et Mad Doc Software et éditée par **Microsoft Game Studios**. En français. Disponible.

Note :★★★☆☆



Shadows of Undrentide

Ahhh ! *Neverwinter Nights*. Ce nom me rappelle de bons souvenirs ; des souvenirs d'un espoir que le vrai jeu de rôles soit porté sur PC. Hélas, j'avais été quelque peu déçu du résultat par rapport à ce que j'espérais. Voilà maintenant l'extension pour ce jeu, à peu près un an après sa sortie. Tout d'abord, le moteur 3D a mal vieilli ; ça fait vieux par rapport à d'autres jeux du même genre. Ensuite, ceux qui pensaient mener leur personnage au-delà de la première campagne vont être déçus : la nouvelle campagne proposée est entièrement indépendante du premier opus. Le scénario est résumé dans cette phrase: *"Quatre puissants artefacts ont été volés et c'est à vous de les retrouver pour votre maître."* Basique mais racoleur, au moins, on n'est pas désarçonné. Cette nouvelle quête devrait vous permettre de jouer un peu plus d'un vingtaine d'heures ce qui est très moyen. À noter, l'apparition de nouveaux types de personnage et surtout de décors, ce qui devrait ravir les amateurs qui développent leur propre campagne.

Philippe Lecomte

Extension pour **Neverwinter Nights** sur PC développée par **Bioware** et éditée par **Atari**. En français. Disponible.

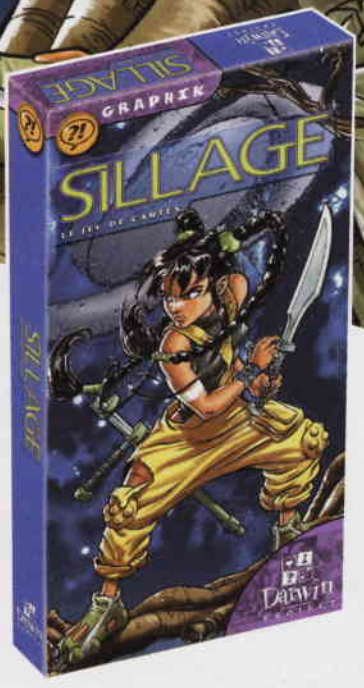
Note : ★★★☆☆

SILLAGE

LE JEU DE CARTES

© Guy Delcourt Productions - Buchet - Morvan

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT !



À partir de 8 ans

Durée 30 mn

2-5 joueurs

Tactique
Audace
Diplomatie

Jeu de cartes dans l'univers de *Sillage*, la BD de Philippe Buchet et Jean-David Morvan.
Le **convoi Sillage** parcourt l'espace en quête de mondes à coloniser, pour y abriter des peuples aliens en voie d'extinction. Dans ce jeu, vous incarnez un agent de Sillage et, à l'aide de cartes d'**Actions**, tenterez d'installer des peuples **Aliens** sur différentes **Planètes**. Attention cependant, la compétition est rude : les autres joueurs sèmeront toutes sortes de Poukram ! pour vous compliquer la tâche...
Un jeu aux principes simples, basés sur des codes couleur, très riche et aux rebondissements inattendus !

Contenu : 55 cartes "Action" - 20 cartes "Poukram" - 10 cartes "Planète" - 25 cartes "Alien"
1 silhouette de Nävis - 1 livret de règles

Darwin PROJECT

75, rue Compans - 75019 Paris
Tél. : 01 42 94 09 90 - Fax : 01 42 94 09 70
www.darwin-project.com

DELCOURT

Sillage

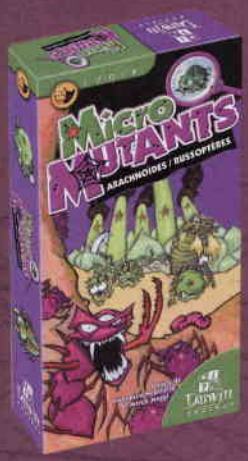
Pour ceux qui ne connaîtraient pas la série sur laquelle est basée ce jeu, Sillage est une énorme flotte de vaisseaux spatiaux abritant toutes les espèces en voie de disparition. Il faut imaginer une gigantesque arche de Noé dont la variété des races serait à l'échelle de l'univers. Cette arche parcourt l'univers à la recherche de planètes habitables et envoie des agents, les Scruteurs, comme éclaireurs sur ces mondes. Il vous reviendra de mieux coloniser ces planètes avec les aliens qui vous

seront confiés que les autres Joueurs-Scruteurs. Chacun pourra faire différents types d'actions lui permettant d'installer les peuples sur les planètes. Elles sont classées par sphère d'influence ; technologique, biologique ou diplomatique, qui correspondent chacune à un code couleur précis. Les autres joueurs essayeront de vous mettre des bâtons dans les roues en posant des cartes Poukram, histoire de vous compliquer un peu la tâche. Un bon petit jeu à la durée ajustable à votre goût.

Philippe Lecomte

Jeu de cartes pas à collectionner édité par **Darwin Project**.
En français. **20 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



MicroMutants: Arachnoïdes / Russoptères

Un championnat de MicroMutants fait rage à travers la France jusqu'à la finale qui se tiendra en avril au Salon des Jeux : http://www.darwin-project.com.

Pour moi, *MicroMutants* reste la meilleure nouveauté et découverte de cette année. Voici donc venus les russoptères qui vont s'engager dans le bourbier africain, une sorte de saut temporel au plus beau jour de la guerre froide. Les russoptères, c'est la philosophie du gros lourd et de la conversion, 2 tanks cracheurs de flamme et un lance-roquette quasi indéplaçable mais qui tire 2 roquettes, des kommissaires qui transforment les pions adverses capturés en ouvrier et un saboteur qui deviendra vite la bête noire de toutes les armées adverses. Le saboteur ne peut attaquer que les bases et lorsqu'il est sur son côté noir, il ne peut être capturé. C'est avec des sueurs froides que vous le verrez se rapprocher de vos bases. Les arachnoïdes possèdent 2 atouts : les larves et les araignées qui confèrent à cette armée un style particulier. Au lieu de déplacer vos larves vous pouvez la remplacer par un de vos pions détruits de votre choix. Ce qui laisse à vos adversaires l'impression d'éliminer toujours les mêmes pions. Et puis une larve, on s'en méfie pas ! Les araignées lancent des toiles paralysantes qui permettent un jeu très tactique. Enfin le prédateur, équivalent du très craint chasseur usatropode, rejoue après chaque capture. Deux armées possédant des pouvoirs plus marqués que les précédentes, qui demandent plus de finesse et de sens tactique.

Pascal Bernard

Jeu de puces édité par **Darwin Project**.
En français. **20 €**. Disponible.

Note : ★★★★★

A Game Of Thrones

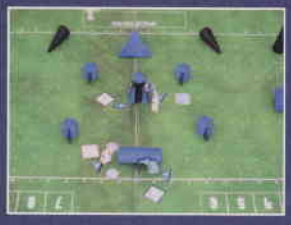
A Game of Thrones est un très bon jeu de stratégie, dans la grande lignée de *Diplomatie*, *Dune* et *Junta*. Le jeu possède une réalisation magnifique basée sur l'univers de romans du *Trône de fer* de George R. R. Martin. Chaque joueur incarne une maison qui va tenter de prendre le contrôle du plus grand nombre de villes et forteresses. Le jeu bénéficie d'un système très original d'ordres, chaque joueur doit choisir parmi 5 ordres distincts : raid, mouvement, consolidation de l'influence de sa maison, soutien et défense. Les ordres sont des jetons qui sont posés face cachée dans chacun des territoires où vous possédez au moins une troupe. Ensuite, tous les joueurs révèlent leurs ordres en même temps, suspens garanti, ainsi que de belles perspectives de trahisons pour Machiavel en herbe. Conçu dans l'esprit des grands classiques, le jeu bénéficie de mécanismes de combat et de pouvoirs plus récents. Le nombre de tours d'une partie est limité à 10, ce qui permet de faire des parties de moins de 3h. Peut-être un futur classique.

Pascal Bernard

Jeu de plateau édité par **Fantasy Flight Games**.
En anglais, règles françaises sur le site web. 3 à 5 joueurs. **60 €**. Disponible.

Note : ★★★★★

Paintcheck



Paintcheck est un jeu de plateau basé sur l'aspect le plus moderne du paintball. Fini les parties de cache-cache dans les buissons d'orties, les affrontements ont maintenant lieu sur un gazon vert et les obstacles sont des grosses formes géométriques gonflées à l'air. Tout est basé sur la stratégie ; vous devrez apprendre à contourner l'adversaire, prendre des *shoots* croisés sur le pivot de l'équipe adverse qui donne des infos sur le placement votre propre équipe, vous débarrasser de l'arrière qui vous bourrine à distance depuis sa propre ligne de départ... Sur le terrain, vous pourrez vous cacher derrière des obstacles de différentes formes afin d'éviter les tirs adverses. Chaque figurine existe sous trois formes différentes; allongée, agenouillée ou debout. La combinaison de ses deux éléments donne beaucoup de variété au jeu. Au final, on a un bon jeu de plateau, un peu compliqué au niveau des règles mais qui aborde un thème accrocheur !

Philippe Lecomte

Jeu de plateau édité par **Adrénaline**. Règles en anglais, traduction française sur le site web. 2+ joueurs. 12+ ans. Parties d'environ 2 heures. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Codex Garde Impériale

Ce nouveau codex revisité, plus épais, comprenant plus de *background*, photos et autres conseils de peinture, est également plus équilibré que sa première version. Les Ogryns, encore plus brutaux au corps à corps, sont réhabilités. Aligner des cavaliers devient enfin intéressant, grâce aux lances de chasse (+2 en Force et en Initiative lorsqu'ils chargent) et aux règles de cavalcade, qui les rendent encore plus rapides. Une grande liberté est désormais offerte dans la constitution d'une armée, jusqu'à trouver l'équilibre souhaité entre blindés et piétaille. Cela reste la garde impériale, l'armée la plus "*humaine*" du quarante-et-unième millénaire. Et vous aurez du monde sur la table... Quant aux nouvelles figurines en plastique des Cadiens, elles sont vraiment superbes !

Léonidas Vesperini

Matrix Revolutions montre ce que peut donner un vrai combat à la *W40K*, lorsque les hommes dans leurs exosquelettes délivrent un déluge de plomb sur des nuées de sentinelles volantes.

Supplément pour **Warhammer 40.000** édité par **Games Workshop**.
64 pages en français. **17,50 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Soldier Emperor

Une boîte bien pesante pour jouer à l'échelle stratégique les guerres de l'époque de Napoléon. Dedans, une belle carte, de l'Irlande à Bagdad, divers marqueurs, des armées, des flottes et des chefs. Malgré l'aspect jeu de plateau que donnent les cartes événements et le peu d'infos sur les pions, d'autres détails placent *Soldier Emperor* dans la catégorie au-dessus, comme les ressources en hommes et en argent, et la planification de la production à l'avance. Les règles de combat, assez simples (on jette des brouettes de dés en espérant faire des 6), laissent de la place à des règles politiques nettement plus fines. On peut prendre le contrôle de pays mineurs, s'allier de façon formelle à d'autres joueurs ou même se rendre en attendant que le vent tourne. L'important est de bien se rappeler que l'envahisseur d'hier peut devenir un partenaire et aussi qu'il ne faut pas perdre de vue le moment où la trahison d'un allié donnera la victoire. De quoi donner pas mal de variété aux parties.

Lévan Sharif

Wargame édité par **Avalanche Press**.
En anglais. **Pour 2 à 7 joueurs**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Combat Operations

Voilà pour *Battletech* un supplément utile si vous voulez reconstituer de véritables campagnes militaires. Le livret est composé de six chapitres. Le premier est un guide sur l'art de la guerre en 3067 et il aborde des sujets comme l'espionnage, la logistique ou les raisons poussant des nations à déclencher une guerre. Le second chapitre est consacré à la création d'une unité de combat, son entretien, ses objectifs stratégiques ainsi que le moral des troupes ou la fatigue. Le chapitre trois aborde la création d'une escouade d'infanterie. On pourra ainsi choisir les armes et les protections de ses fantassins ou bien encore gérer les pertes humaines. Dans la quatrième partie, on trouve des règles pour Aerotech, comme les abordages de navires, le débarquement des troupes ou de nouveaux types de détecteurs. Le cinquième chapitre vous permet de lier des scénarios entre eux pour créer une véritable campagne. Le sixième chapitre propose une approche du jeu à l'échelle globale. On y trouvera donc des informations très utiles comme la localisation des principales usines de construction de battlemechs, des règles sur l'économie, l'espionnage, la technologie, etc. Le livret se termine par une liste qui justifie à elle seule l'achat de ce supplément. Pour chaque nation y sont indiqués le type d'unité utilisée, sa valeur de combat et son coût.

Philippe Tessier

Supplément pour Classic Battletech, édité par **FanPro**.
144 pages en anglais. **25 €**.

Note : ★★★★☆

Hybrid

Envie d'un petit *HeroQuest* ? Envie de sortir ses figurines Scorpions ou Griffons pour 1 heure 30 de fun ? *Hybrid* est fait pour vous : 13 figurines en plomb, plus de 110 cartes de 200 pions, un livre de 48 pages de règles, 9 *floor plans* recto verso pour matérialiser le laboratoire Syhar émergeant des ténèbres et exploré par des Répurgateurs Akkylaniens. Impossible d'expliquer le fonctionnement du jeu ici, mais une partie ou deux maxi suffisent pour sa réelle prise en main. Les deux adversaires jouent alternativement grâce à un système de pions de priorité, chaque figurine possède une carte avec différentes valeurs et des compétences. La trouvaille, ce sont les quatre tables d'actions (Attaque, Défense, Mouvement et Tir), qui se révèlent intuitives et donnent sa fluidité au jeu. Des cartes bonus/malus complètent ce tableau. *Hybrid* est, franchement, un bon jeu, compatible dans une certaine mesure avec *Confrontation* qui plus est.

Pierre-Alexandre Vigor

Jeu de plateau avec figurines, édité par **Rackham**.
En français. **70 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Pêle-Mêle

Jeux de rôle
Jeux de batailles
Jeux de société
Jeux de PC

Pour agrémenter une soirée à peu de frais, improvisez donc un petit scénario de Bancs d'église RPG 3.5, le jeu où on interprète un banc d'église durant une messe. Testé pour vous au Monde du Jeu.

D20

Démonologistes

Invoquer et contrôler à l'aide de rituels des créatures des plans infernaux, un grand classique ici trop succintement développé pour des vétérans. Trois classes de prestige intéressantes mais pas assez détaillées. Pour un public débutant.

Asgard
★★☆☆☆
64 p., 18 €, Oriflam.

La Chronocage VF

Scénario D20 sur support CD-Rom. Aidez Bibog le gnome venu d'une autre époque à retourner chez lui.

PL
★★☆☆☆
CD-Rom PC, Once Upon A Game.

Poussière de Dieu VF

Scénario D20 sur support CD-Rom. Départ dans l'auberge pour des aventuriers débutants.

PL
★★☆☆☆
CD-Rom PC, Once Upon A Game.

Bow & Blade VO

Les Elfes sylvains sont à l'honneur dans ce dernier supplément de chez Green Ronin.
Pas facilement intégrable mais agréable a lire, vous pourrez tout apprendre sur le peuple des forets.
Nouvelles classes, dons et competences sont au rendez-vous !

Asgard
★★★☆☆
104 p., 19 €, GRP.

A Lamentation of Thieves VO

Ces 6 scénarios génériques confrontent les PJ aux pièges et intrigues d'une guilde de vols itinérante à bord d'un bateau. Permet de faire évoluer vos PJ du 1er jusqu'au 10e niveau.

Asgard
★★☆☆☆
88 p., 18 €, Necromancer Games.

Gaming Frontiers VO
for all things d20 #5

Ce prozine consacré à tous les jeux d20 propose un dossier sur les orcs, des scénarios et des aides de jeu. À regarder.

Asgard
★★☆☆☆
144 p., 18 €, United Playtest.

Portals & Planes VO

Le voyage vers d'autres plans devient plus simple avec ce guide qui aborde les moyens de les rejoindre, et tout ce que l'on peut trouver de l'autre côté. Des balades originales avec un peu de travail et des possibilités de spécialisation pour les PJ.

OG
★★★☆☆
176 p., 24 €, FFG.

Elemental Lore VO

Collection d'élémentaux ou de créatures (parfois originaires d'autres plans) utilisant 8 types d'éléments, pour ceux qui veulent toujours plus de monstres. 4 classes de prestige en prime.

OG
★★☆☆☆
64 p., 15 €, FFG.

Cry Havoc VO

C'est écrit petit et on peut dire que ce supplément sur les batailles et les guerres pour campagnes d20 est complet. Il comblera les amateurs de simulation, les autres peuvent passer leur chemin.

OG
★★★☆☆
136 p., 21 €, Malhavoc Press / SSS.

Deadliest Creatures Tome VO

Un recueil de créatures toujours plus bourrines pour des PJ toujours plus bourrins, peu utile et pas super beau, pour MJ désespérés.

GB
★★☆☆☆
128 p., 24 €, FFE.

The Complete Monstrous VO
Wizards Compendium

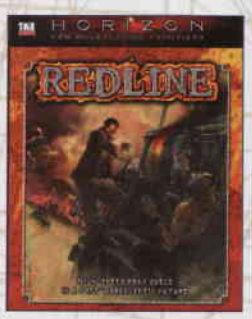
Si d'aventure vous trouviez les magos de Donjons un peu poussiéreux et classiques, ce recueil de races, classes et sorts vous entraîne à la découverte de la magie des géants des collines ou des centaures.

GB
★☆☆☆☆
128 p., 24 €, FFE.

Redline VO

Un univers style Mad Max *light*, qui sent un peu le réchauffé, mais qui reste fun et honnête, si vous n'avez jamais touché à ce genre d'ambiance.

SJ
★★★☆☆
64 p., 15 €, FFG.



Archipels

Irlion la Métamorphe VF

Même la géographie d'Irlion est changeante... Non, ce n'est pas un supplément officiel et pourtant le look y est, la mise en page aussi, les illustrations sont d'un bon niveau et le texte est à l'avenant. Si vous êtes fan d'aventure et de rigolade, foncez !

CP
★★★★☆
72 p., Le Merbold Enchainé : http://www.merbold.fr.st.

Sovereign Stone

Kingdoms of the Sword VO
of the Sword & Stars

Un panorama synthétique sur les deux nations humaines de l'Ouest. Histoire, géographie, religion, PNJ, magie et amorces de scénario, rien ne manque à l'appel.

MC
★★★★☆
128 p., 24 €, Sovereign Press.

Scarred Lands

Player's Guide VO
to Clerics and Druids

Un exposé complet sur les cultes titanides et divins des Terres Balafrées, à grand renfort de background et de règles. Du boulot en perspective pour exploiter cette matière dans un autre univers.

MC
★★★★☆
144 p., 25 €, SSS.

Arcana Unearthed

DM's Screen VO
and Player's Guide

Un bien bel écran trois volets qui,

exception faite des règles de conversion pour l'édition 3.5, ne contient rien de transcendantal.

MC

★★☆☆☆

32 p., 16 €, Malhavoc Press.

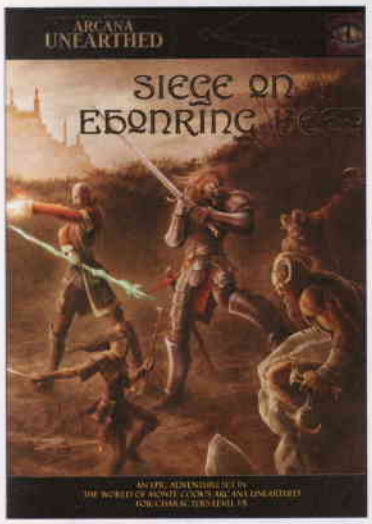
Siege on Ebonring Keep VO

Un recueil d'aventures pour niveau 1 à 5 débordant de conseils et de quêtes annexes, qui nous donne un premier aperçu de l'univers de campagne Diamond Throne.

MC

★★★★☆

144 p., 22 €, MEP.



Midnight

Minions of the Shadow VO

Serviteurs de l'Ombre, créatures terrifiantes, fées, animaux, un inventaire assez complet, mais sans index et sans trop d'illustrations.

MC

★★★☆☆

64 p., 16 €, FFG.

Warcraft RPG

Manual of Monsters VO

Ce bon bestiaire décrit en détail un gros tas de monstres issus du jeu PC ainsi que quelques grands méchants. Utile.

JHL

★★★★☆

208 p., 27 €, SSS.

D20 Modern

Modern GM Screen VO

Un écran d20 Modern quatre volets bien conçu, mais un scénario franchement décevant puisqu'il se résume à une bête chasse aux zombis.

MC

★★☆☆☆

32 p., 17 €, GRP.

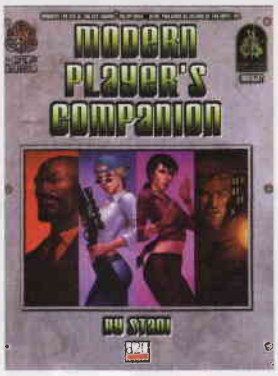
Modern Player's Companion VO

Un supplément d20 Modern dont les nouveaux dons, pouvoirs et classes feront saliver vos joueurs, mais guère les meneurs. Franchement dispensable.

MC

★★☆☆☆

80 p., 18 €, GRP / The Game Mechanics.



EverQuest

The Temple of Solusek Ro VO

L'écran de jeu d'*Everquest* est accompagné d'un petit livret pour le MJ. Il apporte de nouvelles quêtes pour toutes les classes, assez bien décrites et accompagnées des PNJ et objets magiques à la clef.

Asgard

★★★☆☆

48 p. et 4 volets, 13 €, SSS / SOE.

Mutants & Masterminds

Crooks ! VO

Une extension entièrement consacrée aux super-vilains, avec la description d'une cinquantaine d'adversaires hauts en couleurs... Du bon matos.

PR

★★★★☆

130 p., 28 €, GRP / Super Unicorn Productions.

Warhammer

Mootland — VF

La région d'origine des halfelings qui vivent tranquillement dans leur trou depuis des générations est décrite par ce supplément amateur. Idées excellentes et informations utiles pour créer une campagne. Pas de scénario.

PL

★★★☆☆

104 p., 15 €, Le Grimoire
http://www.legrimoire.net.

World of *Darkness & Co*

The Red Sign — VO

La conspiration vampirico-magicienne dévoilée ici a le mérite de ramener ce vieil Ambrogino G. sur le devant de la scène, mais souffre d'une présentation verbeuse et confuse. Dommage.

Scurmune

★★☆☆☆

128 p., 18 €, White Wolf

Vampire Players Guide — VO

Ce tome imposant est entièrement consacré à la création de personnage (y compris mortel), avec plein de conseils de jeu et autres essais style *art du conteur* . J'aurais préféré un nouveau décor ou une aventure...

Scurmune

★★☆☆☆

224 p., 28 €, White Wolf.

Road of Sin — VO

Pour *Dark Ages : Vampire*, une Voie ultra dâârk, blasphématoire tendance SM, genre Crowley rencontre Sade. Un côté pornosoft assez rigolo, mais quand même pas de quoi s'en relever la nuit.

JS

★★☆☆☆

96 p., 17 €, White Wolf.

Players guide to Low Clans — VO

Tout pour jouer les Caïnites d'en-bas à *Dark Ages : Vampire*. Trois quarts *background* et conseils, un quart technique. Pas strictement indispensable.

JS

★★★☆☆

224 p., 29 €, White Wolf.

Player's Guide to the Changing Breeds — VO

Cette grosse présentation des divers métamorphes non-Garous est très bien réalisée et actualisée. Si vous ne disposez pas déjà d'ouvrages de référence sur eux, c'est un très bon investissement pour changer un peu.

Nictopator

★★★★☆

224 p., 27 €, White Wolf.

Hammer Klaive — VO

Ce guide des fétiches, talens et autres objets de légende est utile pour le Conteur comme pour les Garous qui ont souvent bien besoin d'un petit coup de pouce. Donnez-le à votre MJ, votre perso fera une bonne affaire !

Nictopator

★★★☆☆

128 p., 18 €, White Wolf.

Past Lives — VO

Cette chronique offre à des Garous de tout rang l'opportunité de revivre une grande bataille du passé pour mieux vaincre au soir de l'Apocalypse. A savourer, les infos sur les ancêtres et les Dons des tribus perdues.

Nictopator

★★★★☆

96 p., 18 €, White Wolf.

Sons of Ether — VO

Pour eux, la science est un art (nouveau). Armés de leur foi dans le progrès, ils détruisent les robots nazis et explorent la Terre Creuse. Cette édition révisée de leur *tradition book* remet à l'honneur leur côté fun et pulp !

CP

★★★☆☆

104 p., 18 €, White Wolf

Urban Legends — VO

Plein de démons, snuff-movies et autres légendes urbaines à opposer aux Exterminateurs... Si le Conteur est prêt à travailler pour transformer les petites nouvelles en matériel ludique.

CP

★★★☆☆

128 p., 18 €, White Wolf.

Crusade of Ashes — VO

La série Orpheus démarre très fort ! Outre de nombreuses indications scénaristiques, le livre contient des mérites et handicaps (y compris de groupe) et des règles sur les artefacts. Donne envie de jouer et de connaître la suite !

CP

★★★☆☆

168 p., 21 €, White Wolf.

Aspect Book Air — VO

Après la série sur les castes solaires d'*Exalted*, l'Air ouvre le bal des sorties consacrées aux défenseurs de l'Empire Écarlate. De belles illustrations accompagnent un texte de qualité.

GB

★★★★☆

96 p., 20 €, White Wolf.

Pour Gurps

Gurps Covert Ops — VO

Troisième édition pour ce supplément débordant d'armes et de gadgets d'espionnage, intéressant mais pas forcément nécessaire...

PR

★★★☆☆

176 p., 27,50 €, SJG.

Gurps Uplift 2nd edition — VO

On n'aurait jamais cru que SJG oserait, et pourtant ! Plus de dix ans après, voici une réédition du seul *setting* avec des dauphins spationautes ! Réservé aux fans (?) de David Brin...

PR

★★★☆☆

176 p., 33,50 €, SJG

Traveller : Starships — VO

Si vous n'espérez plus que l'adaptation *Gurps* de *Traveller* puisse rajeunir un peu cet ancêtre space-op, et ce n'est pas ce supplément rempli de plans qui vous fera douter...

PR

★☆☆☆☆

144 p., 27,50 €, SJG.

Gurps Planet of Adventure — VO

Je ne suis pas fan de Vance et du Cycle de Tschaï, mais ce supplément, dédié à la série, remplit bien son office (malgré une maquette trop aride).

PR

★★★☆☆

128 p., 27,50 €, SJG.

Gurps Faerie — VO

Une extension consacrée au Peuple Fée, rééditée mais toujours aussi peu dense, qui multiplie les lieux communs. Préférez-lui *Gurps Goblins*...

PR

★☆☆☆☆

130 p., 27,50 €, SJG.

Transhuman *Space*

Under Pressure — VO

Un guide complet sur les océans du 22e siècle, dans tous les mondes connus apportant son lot de technologies nouvelles...

PR

★★★☆☆

160 p., 33,50 €, SJG.

Shadowrun

Character Dossier — VO

Fiche de personnage en plus de dix pages ! Vous pourrez désormais tout noter.

PL

★★☆☆☆

16 p., 5 €, Fanpro / WKGames.

Rigger 3 Revised — VO

Les interfacés dans *Shadowrun*. Deuxième édition d'un des suppléments les plus inexploitables de la gamme. A réserver aux matheux.

PL

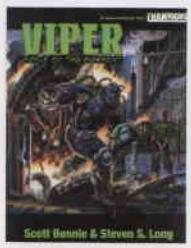
★★☆☆☆

208 p., 24 €, Fanpro / WKGames.

Savage Worlds

Oversized Action Deck — VO

Jeu de 54 cartes grand format pour *Savage Worlds*, dont les figures reprennent les illustrations du livre de base. Plutôt cher et parfaitement superflu. Un jeu ordinaire fera aussi bien l'affaire.



JS

★☆☆☆☆

20 €, Pinnacle.

Champions

Viper : Coils of the Serpent — VO

Description détaillée d'une organisation internationale de *bad guys*, croisement réussi entre mafia, armée secrète et secte ophidienne. Très complet.

JS

★★★★☆

192 p., 32 €, Hero Games.

Champions Battlegrounds — VO

Recueil de cinq scénarios *one-shots* qui peuvent être enchaînés en campagne. Les plus : importante modularité et nombreux plans. Les moins : excessive linéarité et grand méchant un peu terne.

JS

★★★☆☆

128 p., 25€, Hero Games.

Star Hero

Spacers Toolkit — VO

Supplément de matériel pour *Star Hero*. Tout du pistolet laser au croiseur stellaire, descriptions, illustrations et statistiques à l'appui. C'est bien carré mais ça n'enflamme pas l'imagination.

JS

★★☆☆☆

128 p., 22 € , Hero Games.

Micro Mutants

Le Grand Tournoi

Micro-mutants, c'est le jeu de puces révolutionnaire où des armées insectoïdes s'affrontent à coup de pouvoirs spéciaux !

Participe à chaque session et gagne de nombreux cadeaux !

(Console de jeux, Jeux vidéo, Jeux de société, Places de cinéma, Jeux Micromutants advanced, Abonnements aux Magazines Maniak!, Lotus Noir, Backstab...)

Classement National
Finale en Avril 2004 au Salon des Jeux à Paris Porte de Versailles

Boutiques partenaires : Sessions décembre

10000 troyes
■ **JEUX & STRATEGIE**
5 rue aristide briand
03 25 73 51 86
• 3e session du tournoi : mercredi 14 janvier 2004

14000 Caen
■ LE PION MAGIQUE
13 rue de bras
02 31 85 17 77
• 3e session du tournoi : mercredi 10 décembre

21000 dijon
■ EXCALIBUR
03 80 65 82 99
44 rue jeannin
• 3e session du tournoi : mercredi 10 décembre

30000 nimes
■ LA VOUIVRE
7 rue des marchands
04 66 76 20 04
• 3e session du tournoi : mercredi 17 décembre

31000 toulouse
■ UNIVERS PARALLÈLE
32 rue gambetta
05 62 30 84 74
• 3e session du tournoi : mercredi 10 décembre

■ JEUX MAGE'INN
22 rue saint ursule
05 61 23 74 10
• 3e session du tournoi : samedi 13 décembre

34000 montpellier
■ JEUX MAGE'INN
26 rue de l'école laïque
04 67 60 89 43
• 3e session du tournoi : samedi 13 décembre

34000 Béziers
■ CART'AGE
110 avenue Foch
04 67 01 78 06
• 3e session du tournoi : mercredi 17 décembre

37000 tours
■ SORTILEGES
28 rue du change
02 47 05 11 91
• 3e session du tournoi : vendredi 19 décembre à 14h

■ LA RÈGLE DU JEU
29 rue marceau
02 47 64 89 81
• 3e session du tournoi : samedi 6 décembre

■ LE GOBELIN MALIN
70 rue de scellerie
02 47 05 17 87
• 3e session du tournoi : mercredi 17 décembre à 14h

44000 nantes
■ SORTILEGES
7 rue des 3 croissants
02 40 12 14 99
• 4e session du tournoi : samedi 17 janvier 2004

45000 orléans
■ BAZAR DU BIZARRE
1 rue royale
02 38 24 58 70
• 3e session du tournoi : samedi 13 décembre

49100 angers
■ SORTILEGES
24 rue de la roë
02 41 88 96 96
• 3e session du tournoi : vendredi 23 janvier 2004 à 14h

54000 nancy
■ LA CAVERNE DU GOBELIN
10 rue de la monnaie
03 83 32 25 06
• 3e session du tournoi : mercredi 10 décembre

57000 metz
■ LA CAVERNE DU GOBELIN
34 rue du grand wad
03 87 18 42 08
• 3e session du tournoi : dimanche 21 décembre

64000 pau
■ JEUX MAGE'INN
05 59 98 83 91
13 rue jeanne d'albret
• 3e session du tournoi : samedi 13 décembre

64100 bayonne
■ JEUX MAGE'INN
30 rue pannecau
05 59 46 18 95
• 3e session du tournoi : samedi 13 décembre

67000 strasbourg
■ LA CAVERNE DU GOBELIN
17 rue des moulins
03 88 22 49 60
• 3e session du tournoi : mercredi 3 décembre
• 4e session du tournoi : mercredi 14 janvier 2004

72000 le mans
■ LA BOITE A JEUX
20 route nationale
02 43 43 80 54
• 5e session du tournoi : samedi 17 janvier 2004

75005 paris
■ LA TOILE DES RÊVES
13 rue saint jacques
01 43 25 30 04
• 3e session du tournoi : samedi 6 décembre
• 4e session du tournoi : samedi 17 janvier 2004
• 5e session du tournoi : samedi 7 février 2004
• 6e session du tournoi : samedi 13 mars 2004

75005 paris
■ STARPLAYER
3 rue dante
01 44 07 39 79
• 3e session du tournoi : vendredi 12 décembre à 14h

75006 paris
■ *FIREBALL*
3 rue monsieur leprince
01 43 25 36 88
• 3e session du tournoi : mercredi 10 décembre à 14h

Jeux PC
en français

Tron 2.0 — VF

Ce superbe jeu fait suite au film *Tron*. Armé de votre disque-mémoire, vous explorez la matrice et affrontez des programmes. On a vraiment l'impression d'être tout petit dans des décors qui sortent de l'ordinaire. Achat obligatoire pour les deckers frustrés.

PL.exe
★★★★★
Monolith Productions / Buena Vista Interactive.

Judge Dredd — VF

FPS par les yeux du juge Dredd ! Faites régner la justice à l'intérieur de Mega-City One. Tiré du fameux comic.

PL
★★★☆☆

Rebellion Software / Sierra.

Hidden & Dangerous 2 — VF

FPS militaire en équipe. Pour les adeptes du jeu lent où il faut avancer à tâtons pour ne pas prendre de balle dans la tête.

PL
★★★☆☆
Gathering / Take Two Interactive.

Uru : Ages Beyond Myst — VF

Voyager dans des paysages déserts et résoudre des énigmes... *Myst* est revisité en 3D et avec tous les avantages d'Internet. C'est vide mais beau : une capture d'écran, une impression couleur, et hop l'illu à montrer en partie !

CP
★★★☆☆
UbiSoft.

Homeworld 2 — VF

Nouvelle édition du jeu PC stratégie temps réel en 3D dans l'espace. Nouveaux graphismes et jouabilité améliorée. Satisfaisant pour un second opus.

PL
★★★☆☆
50 €, Relic Entertainment, Sierra.

New-York Police Judiciaire — VF

Jeu PC basé sur la série télévisée. Jeu d'enquête aux graphismes médiocres. Beaucoup d'erreurs. A réserver aux amateurs.

PL
★★☆☆☆
40 €, The Adventure Company / Legacy Interactive.

Pax Romana — VF

Jeu PC de stratégie historique. Incarnez un sénateur romain et gouvernez votre région dans la Rome Antique. Bonnes intrigues politiques. Pas mauvais.

PL
★★★☆☆
Dreamcatcher.

Jeux de société

Dungeons & Dragons — VF

Matériel fourni et sympa pour ce jeu de plateau, de quoi s'amuser au 1er ou au 2e degré mais à ne pas utiliser pour s'initier au jeu de rôles car le "*porte-monstres-trésors*" et le positionnement du MD comme adversaire des joueurs sont de mauvaises bases.

OG
★★☆☆☆
2 à 5 joueurs, 10 ans et +, Parker/Hasbro

Citadelles 2e édition — VF

Dix personnages supplémentaires cherchent tous à construire la plus belle cité. Pour ceux qui s'étaient lassés de cette valeur sûre, ou pour les malheureux qui ne la connaissaient pas. Comme *Diplo*, perd de sa saveur à moins de 7 joueurs.

CP
★★★★☆
Millenium Games.

Diceland : Extra Space — VO

Pochette de 8 "*dés*" supplémentaires pour *Diceland Space*, (cf. BS45), qui peut aussi servir d'initiation au jeu en téléchargeant les règles sur www.diceland.com.

OG
★★★☆☆
James Ernest Games

Munchkin 3 — VO
Clerical Errors

110 nouvelles cartes en anglais pour *Munchkin*. Une extension à ce célèbre jeu de cartes, introduisant entre autres les Gnomes et les Kobolds Kamikazes ! Du tout bon pour les aficionados...

PR
★★★☆☆
20 €, SJG.

Safari Jack — VO

Un petit jeu d'apéritif qui a reçu un relookage couleur par son éditeur. C'est fun, avec des cartes presque jolies, et ça cause d'une chasse aux animaux africains : ludique plus que pédagogique donc !

PAV
★★★☆☆
4,50 EUR, Cheapass Games.

Deadwood : On Location — VO

Pour terminer les films de série B tournés en studio, désormais vous prendrez la route, sur les 6 plateaux constituant cette trop faible extension pour le jeu Deadwood.

PR
★★☆☆☆
3,50 €, Cheapass Games.

TimeLine — VO

Un petit jeu de cartes tactique, où l'on voyage dans le temps grâce à une machine (à voyager dans le temps) pour se faire... un max de pognon ! Sans prétention.

PR
★★★☆☆
5 €, Cheapass Games.

One False Step — VO
for Mankind

Un Cheapass Game en couleur, où les joueurs s'acharnent à devenir gouverneur de Californie en pleine ruée vers l'Or, genre Sim City en trois heures sur un plateau...

PR
★★☆☆☆
9 €, Cheapass Games

Strange Synergy — VO

Un jeu de baston de super-héros, nullissime, immonde et ringard, à l'heure où *HeroClix* fait un carton. Incompréhensible...

PR
★☆☆☆☆
36 €, SJG.

Confrontation

Clones de Dirz — VF
Maison de Dragon Rouge

Après Noël, n'hésitez pas trop longtemps devant la boîte de 8 clones de Dirz, qui servira tant à *Confrontation* qu'à *Rag-Narok*. De même, la Maison de Dragon rouge proposera un nouveau blister de Souffleurs Gobelins, des Traqueurs Chacals et Orques en Blisters, ainsi que deux blisters de Lanyfhs Drunes, des éclaireuses m'a-t-on dit.

PAV
★★★★☆
Rackham

Miséricorde — VF

Histoire de savoir quoi demander au Papa Noël, Rackham sort Mira deuxième incarnation, de son nouveau petit nom Miséricorde. Imaginez qu'elle a terminé ses aventures : elle est donc moine-guerrière, a récupéré un fusil (portée 60), porte un masque pour éviter l'Inquisition, est plus forte en ATT/DEF et coûte 92 PA. Et je ne vous parle même pas de Hauteclaire 2....

PAV
★★★★★
Rackham

Coryphée — VF

Si Achéron n'est plus à la fête depuis un moment, cela devrait changer avec le champion questeur, le Coryphée, un beau bébé de 108 PA tout nu. Parmi les artefacts qui l'accompagnent, le Grimoire noir risque de marquer les esprits, tant son effet boost pour les magots des Ténèbres est réel. Le Rituel Cantique de l'Au-delà est quant à lui limite abusé.

PAV
★★★★☆
Rackham

Classic
Battletech VO

Technical Readout : — VO
Project Phoenix

Description de 29 battlemechs classiques comme le Warhammer ou Locust et les illustrations pour chaque configuration.

Ph.T
★★★☆☆
104 p., 20 €, FanPro.

Field Manual : Updates — VO

Mise à jour, pour l'année 3067, des *Field manuals* publiés par Fasa après la guerre de cinq ans qui a ravagé la Sphère Intérieure.

Ph.T
★★★☆☆
240 p., 25 €, FanPro.

Grand concours Le Retour du Roi

Backstab

À l'occasion de la sortie le 17 décembre du film Le Seigneur des Anneaux – Le Retour du Roi™, New Line Cinema offre de nombreux lots aux lecteurs de Backstab. Pour participer au concours, c'est simple: vous devez répondre à la question qui suit, puis découper, recopier ou photocopier le coupon ci-dessous et nous le renvoyer à l'adresse suivante avant le 1er février 2004 (cachet de la poste faisant foi):

Backstab
Concours
Le Retour du Roi
75, rue Compans
75019 Paris

WARNER MUSIC FRANCE

GAMES WORKSHOP

1er au 10e prix:

un jeu de batailles avec figurines, une bande originale du film, un dossier de presse et deux affichettes

Question: Dans le film, le roi est de retour. Oui, mais quel est son nom?

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Tél. (facultatif) :

Âge :

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LE RETOUR DU ROI™

LE 17 DÉCEMBRE

Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). La liste des gagnants sera publiée dans Backstab 47.

METROPOLITAN FILMEXPORT

www.leseigneurdesanneaux.com

NEW LINE CINEMA

Copyright 2003 New Line Productions, Inc. Le Seigneur des Anneaux, Le Retour du Roi et les personnages, événements, objets et lieux y afférents sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sous licence concédée à New Line Productions, Inc. Tous droits réservés.

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 €

Ce numéro-ci, bigben interactive vous offre le jeu SpellForce (*)

Saurez-vous emmener votre armée à la victoire sur votre PC ?

* Dans la limite des stocks disponibles.

The way it's meant to be played NVIDIA

Ils ont testé pour vous :

"Depuis que je suis abonné à Backstab, *je gagne deux fois plus de points d'expérience !"* V.V.
"Grâce à l'équipe de Backstab, *je bois du café gratos tous les jours !"* L.V.
"Vive l'Auvergne libre !" B.B.

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

Je joins mon réglement de ..... par carte bleue, ou chèque (bancaire ou postal) à l'ordre de DARWIN PROJECT.

Backstab Abonnement
BP 45
78315 Maurepas Cedex

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

Date de validité : | | | | |

Offre valable jusqu'au 29 février 2004 - *dans la limite des stocks disponibles.

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

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ **Ville :** _____

Pays : _____

Âge : _____

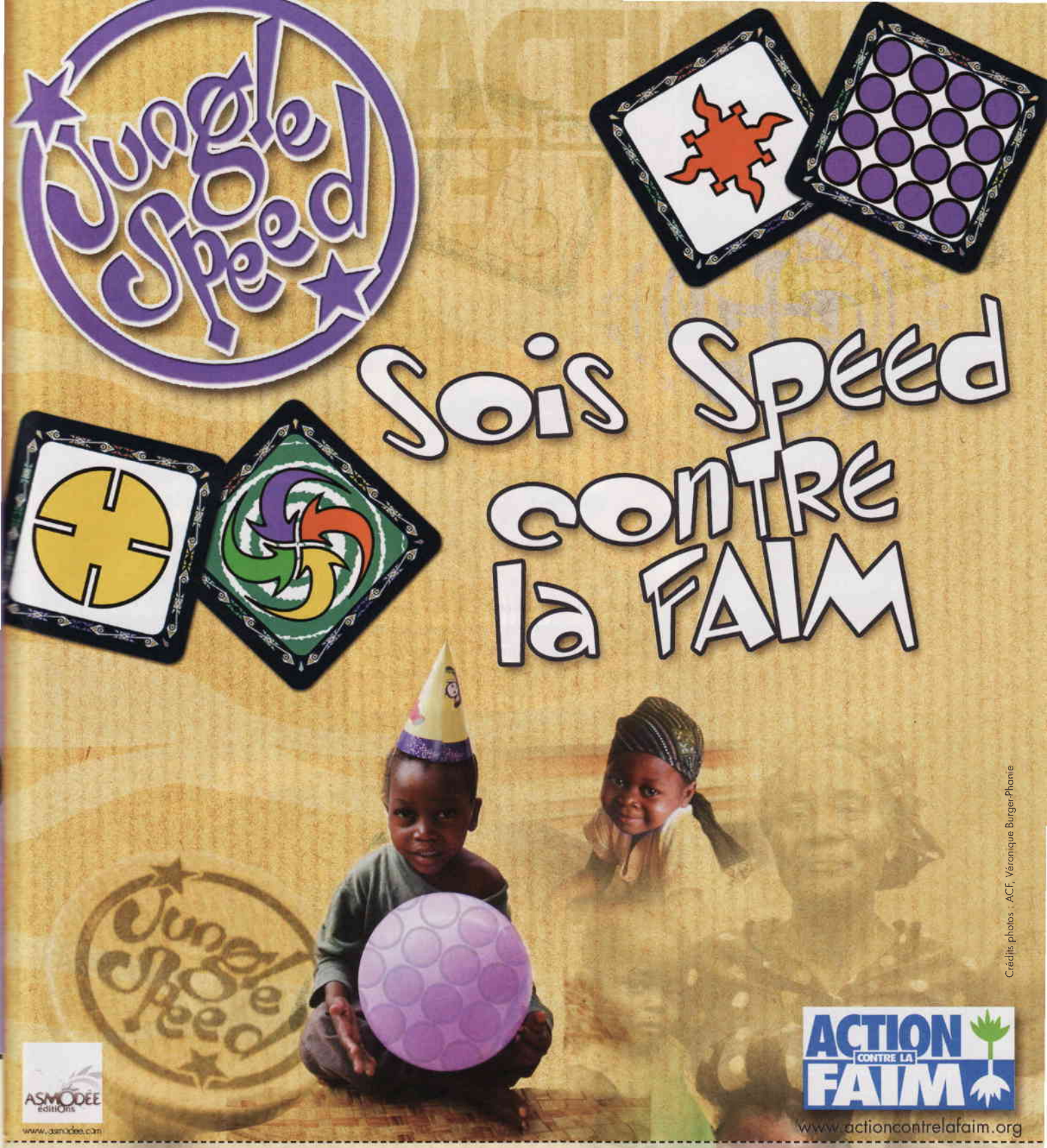
Tél. : _____

Email : _____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS46

Pour commander d'anciens numéros, téléphonez au 01 30 62 15 64 ou écrivez à tess8@wanadoo.fr.



Crédits photos : ACF, Véronique Burger-Phanie

3OP08

Pour aider Action contre la Faim, vous pouvez commander directement votre Jungle Speed auprès de cet organisme. Chaque Jungle Speed commandé offrira 8 euros à Action contre la Faim. Pour commander, envoyez votre règlement par chèque postal ou bancaire à l'ordre de l'ACF à l'adresse suivante :

Action contre la Faim – opération Jungle Speed
4, rue Niepce
75014 PARIS

NOM : _____ PRENOM : _____

RUE : _____

Code Postal : _____ VILLE : _____

Ref. _____ Qté _____ x Prix unitaire 19.90 euros Total _____

Participation forfaitaire aux frais d'expéditions **4,5 euros** **Montant total** _____

CNIL : accès de rectification et suppression de données personnelles vous concernant : vous adressez au siège de notre organisation.

LUXEMBOURG

7 rue Bender • Luxembourg Ville
Tel.: (00325)26 19 0477 • luxembourg@caverne-du-gobelin.com

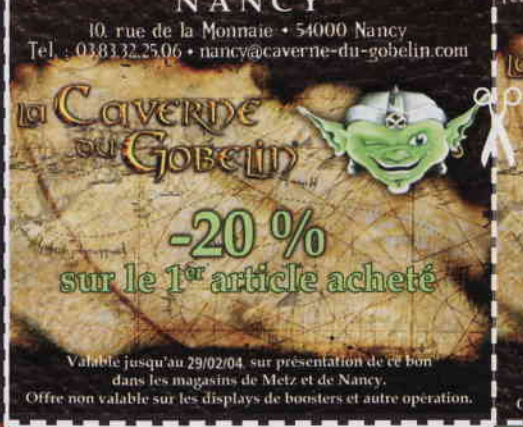
Valable jusqu'au 29/02/04, sur présentation de ce bon dans le magasin de Luxembourg-Ville. Offre non valable sur les displays de boosters et autre opération.

METZ

34, rue du Grand Wad • 57000 Metz
Tel.: 03.87.18.42.08 • metz@caverne-du-gobelin.com

NANCY

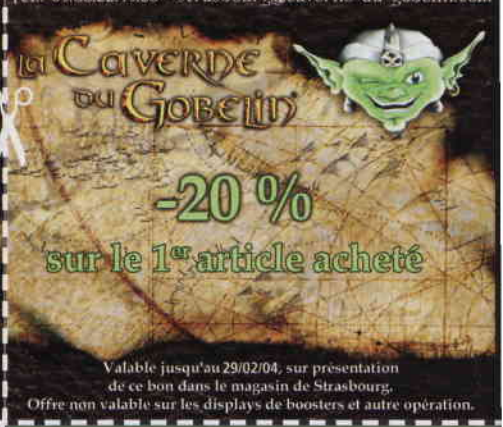
10, rue de la Monnaie • 54000 Nancy
Tel.: 03.83.32.25.06 • nancy@caverne-du-gobelin.com



Valable jusqu'au 29/02/04, sur présentation de ce bon dans les magasins de Metz et de Nancy. Offre non valable sur les displays de boosters et autre opération.

STRASBOURG

17 rue des Moulins • 67000 Strasbourg
Tel.: 03.88.22.49.60 • strasbourg@caverne-du-gobelin.com



Valable jusqu'au 29/02/04, sur présentation de ce bon dans le magasin de Strasbourg. Offre non valable sur les displays de boosters et autre opération.

Parkage
25, rue Geoffroy
Saint-Hilaire
75005 Paris

Jusqu'au 29 février 2004, sur présentation de ce coupon, un set de cinq dés offert, pour tout achat d'au moins 30 euros de jeux de rôle.

Sortilèges
7, rue des 3 Croissants
44000 Nantes
02 40 12 14 99

Jusqu'au 31 décembre 2003, sur présentation de ce coupon, 15% de réduction sur les figurines Games Workshop (offre non cumulable avec la carte de fidélité).

Sortilèges
28, rue du Change
37000 Tours
02 47 05 11 91

Jusqu'au 31 décembre 2003, sur présentation de ce coupon, 10% de réduction sur les figurines Rackham (offre non cumulable avec la carte de fidélité).

Jeux Mage'Inn
26, rue des Écoles laïques
34000 Montpellier
Tél : 04 67 60 89 43

1 set de dés offert (7 dés au choix), sur présentation de ce coupon, jusqu'au 29 février 2004, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 EUR

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

1 set de dés offert (7 dés au choix), sur présentation de ce coupon, jusqu'au 29 février 2004, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 EUR

Le Musée Interactif de la Croisade Albigeoise
5 rue Saint Jean
11 000 Cité de Carcassonne
04 68 47 78 78

Sur présentation de ce coupon, 2€ de remise + un cadeau surprise.
Ouvert de Pâques à la Toussaint de 10h à 18h, et vacances scolaires, groupes toute l'année sur réservation.
Internet : www.art-hist.com/imaginarium et sb@art-hist.com

Les Coupons Promo de Backstab 46

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, n8 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.

Jeux Mage'Inn
30, rue Pannecau
64100 Bayonne
Tél : 05 59 46 18 95

1 set de dés offert (7 dés au choix), sur présentation de ce coupon, jusqu'au 29 février 2004, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 EUR

PC CD ROM

Sortie NOVEMBRE 2003

Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig

Récompensé par
PC Games et Gamestar
AWARDS **catégorie jeu de stratégie**

"Un mix splendide
de Warcraft 3®
et de Dungeon Siege®"
- PC GAMES -

SpellForce
The Order of Dawn

(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

12+ phenomic GAME DEVELOPMENT JoWooD Productions bigben interactive POWERED BY gamespy

L'Atlantide débarque sur Age Of Mythology.

AGE of MYTHOLOGY® The TITANS

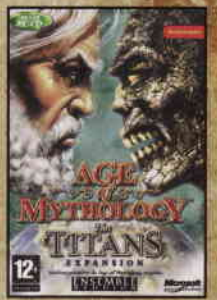
L'EXTENSION OFFICIELLE

12+ www.pegi.info

ENSEMBLE STUDIOS

Microsoft game studios

UN NOUVEAU DANGER ÉMERGE. LES TITANS, SEIGNEURS DE L'ATLANTIDE, VIENNENT DÉFIER LES DIEUX. PRENEZ LA TÊTE DE LA CIVILISATION ATLANTE POUR UNE GRANDE ÉPOPÉE À TRAVERS UNE NOUVELLE CAMPAGNE SOLO DE 12 SCÉNARIOS. INVOQUEZ DE GIGANTESQUES TITANS CAPABLES, À EUX SEULS, DE RASER UNE VILLE ENTIÈRE... TRANSFORMEZ VOS COMBATTANTS EN HÉROS, ET DÉCHAÎNEZ 12 NOUVEAUX POUVOIRS DIVINS SUR VOS ENNEMIS. LE TEMPS DES TITANS EST ARRIVÉ. LES DIEUX VONT TREMBLER.



Découvrez la démo jouable sur **www.microsoft.com/france/jeux/ageofmythology**