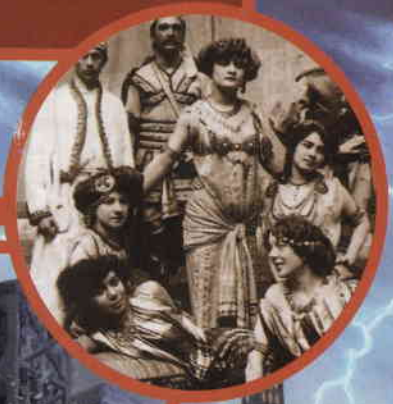
Backstab

JEU DE RÔLE ET PLUS SI AFFINITÉS...

N°47

VOYAGE

Le 19e siècle sera parisien ou ne sera pas !



CRITIQUES

Unknown Armies
Dying Earth
HeroQuest
Gehenna

JEU

Rues étroites, barricades et révolutions

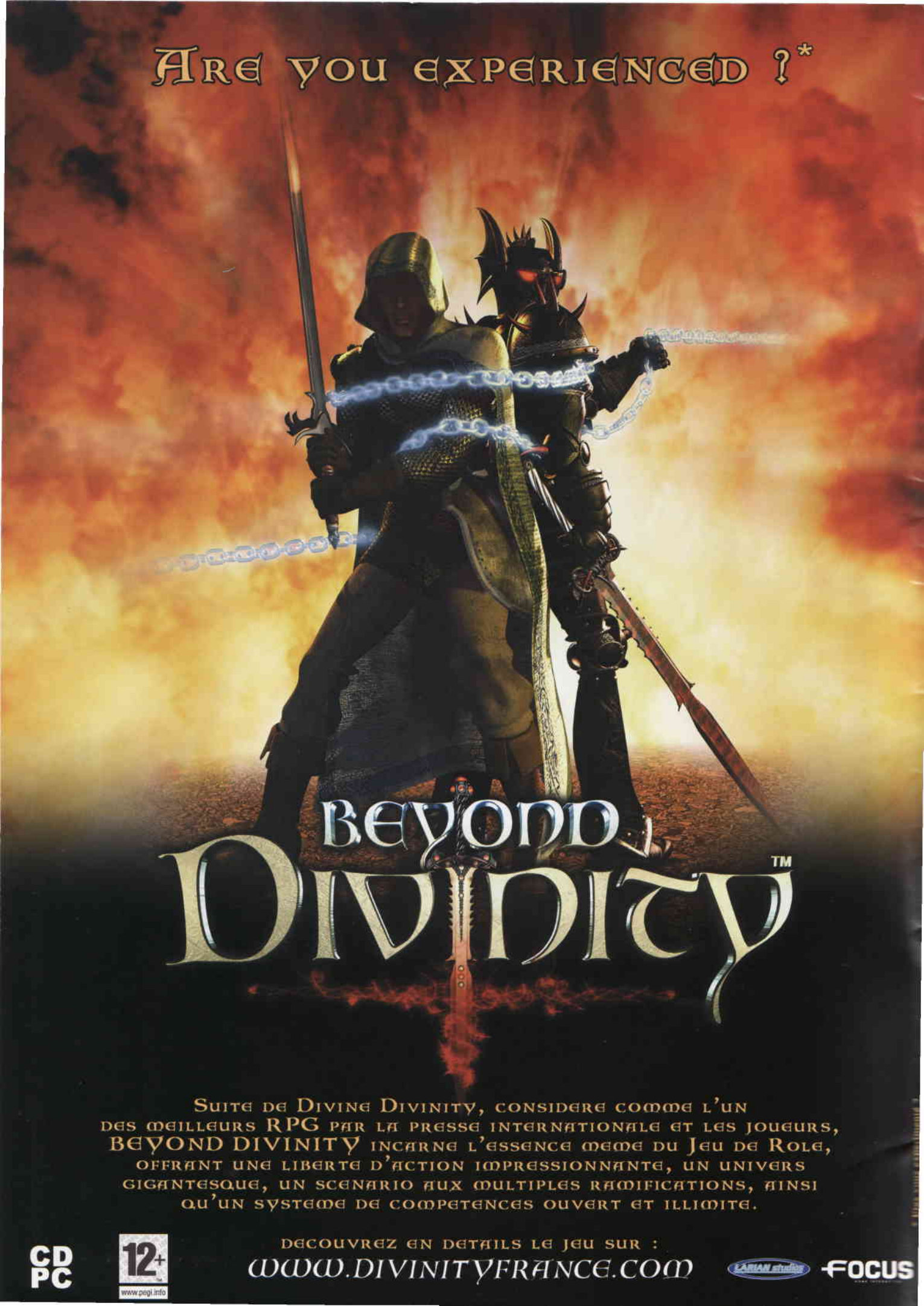
Concours Monde des Ténèbres : gammes entières à gagner !

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

N°47 - Mars 2003 - Trimestriel

M 06485 - 47 - F: 4,90 € - RD

Are you experienced ?*



Suite de Divine Divinity, considere comme l'un des meilleurs RPG par la presse internationale et les joueurs, Beyond Divinity incarne l'essence meme du Jeu de Role, offrant une liberte d'action impressionnante, un univers gigantesque, un scenario aux multiples ramifications, ainsi qu'un systeme de competences ouvert et illimite.

CD PC

12+ www.pegi.info

Decouvrez en details le jeu sur :

www.divinityfrance.com

Larian studios

FOCUS

Volkania

Serait sur le point de sortir. Attention, je dis ça, mais je ne dis rien, d'ailleurs je ne vous ai rien dit et si on vous pose la question je pêche la truite en Hongrie. Moi, j'ai juste regardé le sommaire et constaté qu'une troisième (quatrième ?) critique de *Volkania* y figurait. Hmm, renseignements pris auprès de Mike, le supplément *Polaris* de Benoît Attinost paraîtra sur le site web de Darwin Project, après bien des tribulations et des fausses couches. Bénito fait ça afin de permettre aux fans de savourer la critique... Parce qu'une critique sans produit derrière, c'est un peu comme *Unknown Armies* sans armées, PA sans ses hormones, Maturud le Banni sans son char truqué ou un bourrin du Monde des Ténèbres sans ses dés à dix faces, bref c'est l'apparence moins la substance. Et des critiques sans produit, il y en a malheureusement eu d'autres dans Backstab, comme celle de *Vermine*. Notons au passage que l'auteur de ce jeu continue à s'activer pour l'éditer ! Bon d'accord, il faut assurer... Je vous promets solennellement qu'il y aura une critique de *Volkania* à chaque numéro de Backstab jusqu'à parution, et à chaque fois avec un pigiste différent.

Et pour ceux qui se demanderaient à quoi jouent en ce moment les journaleux de *Backstab*, voici les réponses non exhaustives :

Cyril : *C.O.P.S.*, *StarGate*, *RuneQuest*, *Thoan*, *SpellForce*, *Loups-Garous de Thiercelieux*
Fab : *D&D* 3.5, *Fading Suns* et il idolâtre *In Nomine* et *Exalted*
Tower (OC) : *JRTM*, *D&D* 3.5, *China Moon*, *Formule Dé*, *Le Temple du Mal élémentaire* (Atari)
Lambeaux : *HeroClix*, *Confrontation*, *WitchFire* trilogy, *Citadelles*, *Perudo*, *Wanted*
PA : *Hybrid*, *Confrontation*, *Ideology*, jeu de merelle
7.7 : *Magic*, *Warmachine*, jeux de société
Geof : *Game of Thrones* (plateau), *Temple of Elemental Evil* (Atari), *Knights of the Old Republic*, *C.O.P.S.*, *Warcraft* (plateau)
Michaël : *Game of Thrones* (plateau), *JRTM*, *D&D* 3.5, *Prince of Persia*, *Magic*
Pascal : *Seigneur des Anneaux* (plateau), *Game of Thrones* (plateau), *Beyond good and evil* (PS2), *San Marco* (jeu de société), *Micro-Mutants*, *Colons de Catane de l'espace* (jeu de cartes)

Cyril Pasteau

MÉLIOBRÈS
Un truc d'agent spatio-temporel pour rester discret, c'est de débarquer durant les révolutions : 1789, 1830, 1848, 1871, etc.

ALABAMA NICK
Je vais lui faire sa fête à l'inspecteur Javert !

LILITH
Paris vaut bien une messe noire.

Nous avons changé de locaux ! Toujours est-il que maintenant la rédaction de *Backstab* a pris ses aises. Enfin, Cyril a réussi à conserver son bureau et même à squatter une autre table et deux étagères afin d'y placer tout son fourbi. C'est qu'il en fait des recherches, le bougre, quand il prépare un dossier : il vous prend pas pour des idiots ! Vous n'aurez rien à y redire. Notez toutefois que, s'il vous prenait l'idée de lui parler (en convention, en salon, etc.), il vous faudra PARLER FORT, puisqu'il a tendance à être dur de la feuille ! Alors ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : ce n'est pas parce qu'il fait du jdr, qu'il n'a donc que trop peu de contacts avec la gent féminine comme tout vrai rôliste, qu'il est sourd comme un pot ! Non, y a sûrement une vraie raison...

Pierre-Alexandre Vigor

Sommaire N°47

Poster Paris en 1816
Pour vos aventures dans la capitale

Jeu de plateau complet :
Les Trois Glorieuses

3 **Édito**
Il ne faut jamais dire jamais

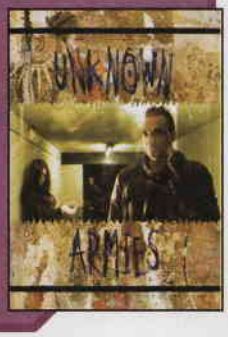
5 **Actu**
Pour une bonne adresse de pineau des Charentes, contactez la rédac

14 **Critiques**
130 critiques. Glorantha forever !

23 **Voyage dans le Paris du dix-neuvième siècle**
Luxe et misère, science et mystère
C'est la faute à Voltaire...

48 **Abonnement**

50 **Les Coupons Promo**



Critiques

Jeux de rôle

Action! (v.f.) / 31
D20 / Conan: The Roleplaying Game (v.o.) / 22
Dying Earth : la Vieille Terre (v.f.) / 15
HeroQuest: Roleplaying in Glorantha (v.o.) / 16
Kult: Beyond the Veil (v.o.) / 40
LAB.01 : Anthologie de jeux de rôles courts (v.f.) / 31
Pirates of the Caribbean / Role-Playing Game Sourcebook (v.o.) / 38
Pirates Ye Olde Game Rules / Role-Playing Game Rulebook (v.o.) / 38
Rampant Live Action Roleplaying 4th edition (v.o.) / 33
Unknown Armies (v.f.) / 14

Suppléments

Action! Classics / The War of the Worlds (v.o.) / 39
Champions / UNTIL: Defenders of Freedom (v.o.) / 45
C.O.P.S. / 10-99 (v.f.) / 22
C.O.P.S. / Helter Skelter (v.f.) / 32
Dungeons & Dragons / Complete Warrior (v.o.) / 34
Dungeons & Dragons / Deluxe Character Sheets / 44
Dungeons & Dragons / Deluxe Dungeon Master's Screen / 44
Dungeons & Dragons / Fiend Folio : Bestiaire Monstrueux (v.f.) / 34
Dungeons & Dragons / Les Royaumes Oubliés : Races de Faerûn (v.f.) / 34
Dungeons & Dragons / Unearthed Arcana (v.o.) / 34
D20 / Archipelagos: The War of Shadows (v.o.) / 44
D20 / Babylon 5: The Earth Alliance Fact Book (v.o.) / 40
D20 / Classic Play: Book of Adventuring (v.o) / 36
D20 / Dawnforge: Crucible of Legend (v.o.) / 36
D20 / Dragonstar: Smuggler's Run (v.o.) / 44
D20 / Freeport: Black Sails over Freeport (v.o.) / 36
D20 / Guilds (v.f.) / 35
D20 / Heroes of High Favor: Halflings (v.o.) / 44
D20 / Horizon: Grimm (v.o.) / 33
D20 / Horizon: Virtual (v.o.) / 33
D20 / Master Class: The Noble's Handbook (v.o.) / 44
D20 / Master Class: The Psychic's Handbook (v.o.) / 44
D20 / Mythic Vistas: Mindshadows (v.o.) / 35
D20 / Ravenloft Player's Handbook (v.o.) / 44
D20 / S&S: Anger of Angels (v.o.) / 35
D20 / S&S: Creature Collection III: Savage Bestiary (v.o.) / 44
D20 / Scarred Lands: Player's Guide to Rangers and Rogues (v.o.) / 44
D20 / The Complete Monstrous Undead Compendium (v.o.) / 44
D20 / The Quintessential Rogue II: Advanced Tactics Book Two (v.o.) / 44
D20 / The Village of Briarton (v.o.) / 44
D20 Modern / Martial Arts Mayhem (v.o.) / 44
D20 Modern / Weapons Locker (v.o.) / 44
D20 Monte Cook's Arcana Unearthed / The Diamond Throne (v.o.) / 35
D20 Warcraft RPG / Alliance & Horde Compendium (v.o.) / 44
Dark Ages : Vampire / Players Guide to High Clans (v.o.) / 45
Demon : The Fallen / Days of Fire (v.o.) / 45
Demon : The Fallen / Houses of the Fallen (v.o.) / 39
EverQuest RPG / Luclin (v.o.) / 44
Exalted / Kingdom of Halta (v.o.) / 45
Fading Suns / Les enfants des dieux (v.f) / 31
Fantasy Hero / Fantasy Hero Grimoire (v.o.) / 33
Fantasy Hero / Monsters minions & marauders (v.o.) / 45
Gurps / SWAT (v.o.) / 45
Haven / Killing Fields (v.o.) / 45
Haven / Path of Rage (v.o.) / 37
HeroQuest / Dragon Pass (v.o.) / 45
HeroQuest / Hero's Book (v.o.) / 45
INS/MV / Jésus reviens ! (v.f.) / 21
L5R – Guide de l'Orient / La Voie du Shugenja (v.f.) / 37
L5R – Oriental Adventures / Secrets of the Dragon (v.o.) / 37
Mage : The Ascension / Tradition Book: Verbena (v.o.) / 45
Mage : The Ascension / Tradition Book: Virtual Adepts (v.o.) / 45
Marvel Universe RPG / Guide to the Hulk & the Avengers (v.o.) / 38
Munchkin / Munchkin Master's Screen (v.o.) / 44
Mutants & Masterminds / Freedom City (v.o.) / 38
Obsidian / Terres dévastées (v.f.) / 31
OGL / Book of Erotic Fantasy (v.o.) / 36
OGL / The Mongoose Pocket Player's Handbook (v.o.) / 44
Orpheus / Shades of Gray (v.o.) / 45
Orpheus / Shadow Games (v.o.) / 45
Pirates / Out for Blood and War (v.o.) / 38
Polaris / Volkania (v.f.) / 45
Post Mortem / Brain\waste (v.f.) / 32
Post Mortem / Le Camp Golgotha (v.f.) / 32
Shadowrun / La Chair et le Chrome (v.f.) / 20
Spycraft D20 / Shadowforce Archer : The Shop (v.o.) / 44
Spycraft D20 / The 1960s (v.o.) / 37
Stargate SG1 / Fantastic Frontiers : Stargate Season One (v.o.) / 44
Star Hero / Alien Wars (v.o.) / 45
Swashbuckling Adventures – 7th Sea / Knights and Musketeers (v.o.) / 44
Transhuman Space / Broken Dreams (v.o.) / 32
Vampire: The Masquerade / Gehenna (v.o.) / 18
Vampire: The Masquerade / The Ventrue Chronicle (v.o.) / 45
Victoriana / Dragon in the Smoke (v.o.) / 45
Warhammer / Nains, Pierre et Acier (v.f.) / 20
Werewolf: The Apocalypse / Apocalypse (v.o.) / 39
Werewolf: The Apocalypse / Tribebook: Uktena (v.o.) / 45
Werewolf: The Apocalypse / Tribebook: Wendigo (v.o.) / 45
World of Darkness: Dark Ages / British Isles (v.o.) / 39
World of Darkness: Dark Ages / Mage Grimoire (v.o.) / 45

Jeux micro

.HACK Part 1: Infiltration (XBox) / 41
Arx Fatalis (XBox) / 40
Baldur's gate : Dark Alliance 2 (PS2, XBox) / 40
Beyond Good and Evil (PS2) / 41
Civilization 3 / Conquests (PC) / 41
Cypher (PC) / 46
DarkFall (PC) / 46
Etherlords II (PC) / 41
Grand Theft Auto Double Pack (PS2, XBox) / 46
Haegemonia: The Solon Heritage (PC) / 46
Harbinger (PC) / 46
Max Payne 2 : The fall of Max Payne (PC) / 46
Prince of Persia (PC) / 46
Le Seigneur des Anneaux: La Guerre de l'Anneau (PC) / 46
Mission : Impossible - Opération Surma (PS2) / 46
SpellForce: The Order of Dawn / Le guide stratégique officiel (v.f.) / 46
The Entente: World War I Battlefield (PC) / 46
Trainz Railroad Simulator 2004 (PC) / 46
XIII le jeu vidéo (PC) / 46

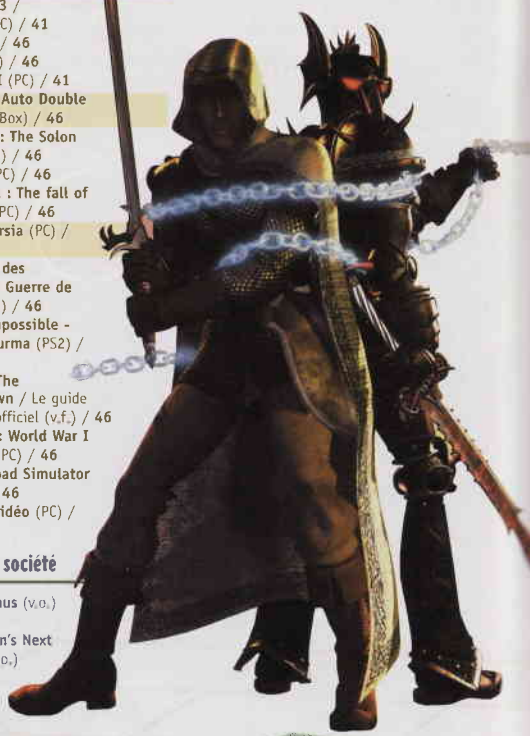
Jeux de société

Arena Maximus (v.o.) / 46
Chief Herman's Next Big Thing (v.o.) / 46
Dindons & Dragons (v.f.) / 42
Dork Tower (v.o.) / 43
Habana Taxi (v.f.) / 46
Heros Dei (v.f.) / 42
Inkognito : The Card Game (v.o.) / 46
La Course aux Fruits (v.f.) / 46
La Crique des Pirates (v.f.) / 42
Micro-Mutants : Cosmoplantes / Sashimites (v.f.) / 42
Mutiny ! (v.o.) / 46
Ninja Burger (v.o.) / 46
Toc Toc Toc ! (v.f.) / 46
Torches & Pitchforks (v.o.) / 46
Wreckage (v.o.) / 46

Jeux de batailles

D&D / Miniatures Handbook (v.o.) / 43
Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi / Le jeu de batailles (v.f.) / 21
Rackham : actualité (v.f.) / 43
Warhammer le jeu des batailles fantastiques / Bretonnie (v.f.) / 43
Warhammer 40,000 / Index Astartes III (v.f.) / 46

■ Beyond Divinity : critique au prochain numéro !



■ Linda Hardy alias la femme piège dans Immortel d'Enki Bilal. Sortie le 24 mars.

■ **Directeur de la publication :** Sylvain Pilet
■ **Rédacteur en chef :** Cyril Pasteau (backstab@darwin-project.com)
■ **Directeur graphique :** Igor Polouchine
■ **Responsable graphique :** Bertrand Bès (bertrand@darwin-project.com)
■ **Responsable TOC (articles culture) :** Pierre-Alexandre Vigor
■ **Rédacteurs :**
Asgard, Pascal Bernard, Michaël Bobard, Gaëtan Bothorel, Nathalie Brié, Olivier Collin, Michaël Croitoriu, Aurélien Gilly, Olivier Guillo, Christian Imhoff, JHL, Sandy Julien, Lambeaux, Philippe Lecomte, Fabien Marteau, Geoffrey Picard, Johan Scipion (jscipion@free.fr), Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.
■ **Maquette / Infographie :**
Laura Mouren, Cédric Baer, Stéphanie Chartier, Tiphaine Kolly, Stéphanie Lairet, Sylvain Pilet, Igor Polouchine, Élisabeth Quéguiner et Claire Renaudat.
■ **Illustrations :**
Bastien Laurent.
Merci pour leur contribution à Benoît Clerc, Anthony Grabit, Ludovic Pedrocchini (de nuit en nuit toujours meilleur), Initials B.B., Tower, 7.7, PA, Antonio, et Fab et Fred pour avoir assuré, Taliesin et la fine équipe du Merbold, Yves Savonet, le 7e Cercle et le club des Griffons, Vince, Christophe et Narada, Anne-Sophie pour ses photos, Seb sans lequel nous aurions mangé des raclettes à la pâte à crêpes, et un joyeux anniversaire à Isabelle.
■ **Musique d'ambiance :** "No more heroes" (The Stranglers)
■ **Sites du mois :** http://jesuisungoth.free.fr
■ **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
Du lundi au vendredi de 11h30 à 17h30.

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
■ **Erratum :** dans le précédent numéro, la note du Temple du Mal Élémentaire était de 4 et non de 3 !
■ **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.

Visuel de couverture : Gehenna de William O'Connor (White Wolf)

Du cerveau en boîte

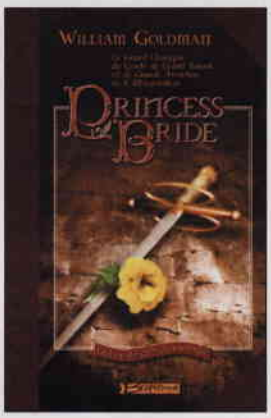
Des chercheurs de Chicago ont créé des neurones en laboratoire en mettant certaines molécules en contact avec des cellules nerveuses. Ils espèrent ainsi soigner les personnes blessées à la moelle épinière. À l'avenir, pourrons-nous acheter de l'intellect en boutique au lieu de perdre notre temps à lire et étudier ?

Dans les bacs ce printemps !

Asmodée Éditions sort en mars *L'Âge des dieux*, un jeu de plateau où on incarne un dieu en quête d'adorateurs, ainsi que deux petits jeux, *Chat perché* et *Capharnaüm*. En avril, c'est la v.f. de *Dragonlance* qui arrive pour le plus grand bonheur de Michaël, de même que *Sur la terre comme au ciel* pour *INS/MV*. En mai sera traduit le *Complete fighter handbook* et une nouvelle extension de *C.O.P.S.*, consacrée aux médias, verra le jour, ainsi que *Golden Rush* un petit jeu.
Atomic Mix prévoit la parution de l'écran d'*Orkéanür*.
Le 7ème Cercle prévoit la parution de *Purgatory* pour *Kult*, d'un recueil de deux scénarios et d'aides de jeu pour *Obsidian*, du livre de base *Unknown Armies*, plus l'écran et un recueil de scénarios. Un nouveau jeu de rôle situé en Chine à l'époque des Royaumes combattants est également en préparation, pour un peu plus tard ! Côté jeux de société, pas moins de trois sorties. *Huis-Clos*, par Nicolas Castaing, est un croisement entre *Cluedo* et *Loups-garous de Thiercelieux*. *Exodus* est un jeu de plateau de conquête spatiale (testé pour vous au festival de Cannes, très prometteur !). Et *Les pygmées cannibales de la jungle maudite* se situe, bien sûr, dans la lignée des *Pilleurs de tombe de l'espace*.
SteamLogic va sortir l'écran de *Tribe 8*, *Les Enfants de Lilith* et *Le Compagnon*. La v.f. de *Mechanical Dream* est prévue pour avril / mai. Les Jeux du Poulpe prévoient un scénar pour *Oxiol* : *La voie de Barthopream*.

Yé m'appelle Inigo Mountoya...

Saviez-vous que *Princess Bride*, avant d'avoir été un scénario de cinéma, a été un roman, écrit par le même William Goldman ? Bragelonne (encore eux) en sort une version reliée le 25 mars. Pour tout savoir sur les mésaventures de Bouton d'or ou sur l'homme à six doigts, sur la genèse du film, les procès, le début de la suite inachevée... C'est une lecture hilarante !

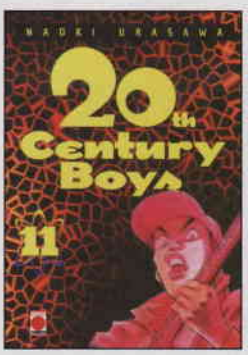


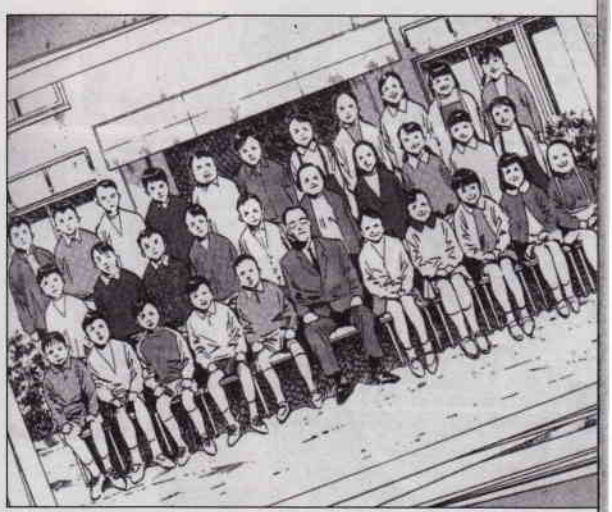
Bragelonne

Nouvelle année, nouveau look ! En tout cas pour la grosse nouveauté de ces derniers mois chez Bragelonne, j'ai nommé Louvetier, le premier tome de la nouvelle trilogie de Henri Loevenbruck, *Gallica*. Pour l'occasion, *La Moïra* est réédité avec des couvertures relookées selon le nouveau design de la nouvelle série (vous me suivez ?). Gallica est en même temps une suite de la Moïra, et d'un autre côté c'est la France en 1154, enfin pas tout à fait la France... C'est de l'Imaginaire, un point c'est tout, et tous ceux qui avaient apprécié les aventures d'Aléa et d'Imala la louve blanche plongeront avec délectation dans celles de Bohem, le fils du louvetier. Des ennemis méchants, des secrets, des confréries, des animaux légendaires, bref, Loevenbruck fait très bien de la *fantasy*, à la française. Et attention, cela n'a rien de péjoratif dans ma bouche, d'autant que sort *Fille de l'Empire* de Raymond Feist et Janny Wurst. Là on est vraiment dans la *fantasy* à l'américaine, pleine de ces codes qui rendent le tout plaisant, mais qui parfois mettent de côté l'originalité. Elysabeth Moon nous livre quant à elle *Double jeu*, toujours avec Heris Serano en guest star. Ce *space opera* possède ce rythme lent qui ne me convient qu'à moitié, mais qui plaît à certain. Comme quoi c'est donc plutôt du côté des francophones qu'il faut regarder chez Bragelonne ces derniers temps. Cocorico !

20th Century Boys

Il y a des BD qui suscitent un enthousiasme communicatif. En ce moment, c'est *20th Century Boys* (Panini Comics, 9 € le tome) qui monopolise l'attention (elle a reçu le prix de la meilleure série à Angoulême). Ce manga de Naoki Urasawa présente l'histoire de Kenji, un banal épicier japonais. Celui-ci est confronté à son passé lorsqu'il réalise qu'une secte utilise un symbole qui lui rappelle quelque chose : c'est lui et sa bande d'amis d'enfance qui l'avaient créé lors de leurs jeux à l'âge où on rêve de superpouvoirs et de robots géants. Qui a fait de ce gribouillis innocent le symbole d'une menace terrible ? "*Ami*", le gourou de la secte, est-il une vieille connaissance de Kenji ?





Backstab a un petit frère

Début avril sortira le premier numéro de *Codex Arcanum*, nouveau magazine consacré aux jeux de figurines fantastiques. 84 pages et un encart cartonné de 8 pages tous les mois, la volonté de faire découvrir le meilleur du monde des figurines et quantité d'articles pour progresser, analyser, jouer, échanger et peindre, le tout pour 5,90 €. À l'occasion du 19e Salon des jeux à Paris, *Codex Arcanum* récompensera les meilleurs peintres de figurines fantastiques. Pour participer, rendez-vous sur le stand Darwin Project dès le samedi 10 avril 2004. La figurine que vous souhaitez faire concourir sera exposée jusqu'au vendredi 16 avril, date de la remise des prix par le jury Codex Arcanum, présidé par François Grémillon, rédacteur en chef du magazine. À vos pinceaux !

Entrez dans le Donjon !

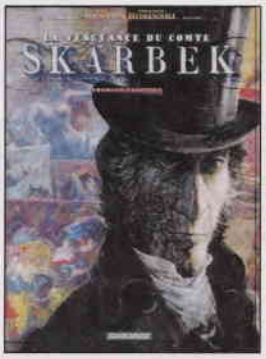
Des figurines inspirées de la série de BD de Joan Sfar et Lewis Trondheim vont voir le jour dans le courant de ce mois grâce à Hazgaard éditions (www.hazgaard.com). Les collectionneurs se jetteront sur les pièces peintes en série limitée, et les joueurs du jdr *Donjon* fonceront sur les figs du Gardien, de Marvin et de Jean-Jean à peindre soi-même avec amour et humour.

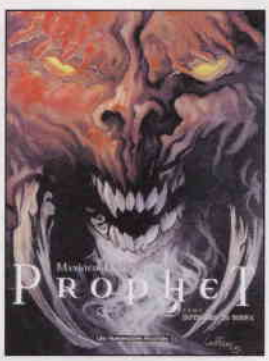
Lauffray

Parfois, souvent même, la BD actuelle s'embourbe dès le deuxième tome. Ce n'est pas le cas de *Infernum in terra*, second opus de *Prophet* de Mathieu Lauffray. Bon, c'est sûr, il a fallu attendre une paye avant de le voir sortir ce deuxième tome, mais ça valait le coup d'attendre ! Revoir New York cataclysmé, renouer contact avec Jack Stanton, égocentrique, cynique et incrédule à souhait ! Et surtout comprendre un peu mieux ce qui s'est passé. J'ai apprécié que l'auteur ne fasse pas encore traîner les choses. À la fin du récit, on a compris le pourquoi du comment, et la suite de ce tome nous entraînera, je suppose, vers un *"comment faire maintenant ?"* plutôt que vers d'autres *"pourquoi ?"*. Et puisque je vous parle de Lauffray, j'en profite pour revenir sur une série méd-fan atypique, *Le Serment de l'ambre* de Dieter, Le Roux et Gonzalbo. *Le Désert d'Akaba*, quatrième volet de cette saga, est sorti début décembre. Initialement prise en main par Contremarche et Lauffray justement, cette série a, je trouve, le mérite de casser quelques poncifs du genre. L'histoire ressemble à un *road movie* (sans voiture !) où il n'y aurait pas de héros, pas de vilains ni de bons (en tout cas personne de vraiment gentil), juste une course effrénée, une fuite en avant, vers le morceau d'ambre. À noter cinq pages de Sorel en plein cœur de l'album qui donnent indéniablement un cachet à l'ensemble.

L'art aime la BD

Et la BD aime l'art me direz-vous, voire en est un à part entière. La surproduction actuelle colle mal avec cette assertion, mais des bijoux comme le premier chapitre de *La vengeance du Comte Skarbek* lui rendent parfois justice (Dargaud). Sente au scénario et Rosinski au dessin ont réussi à faire une BD sur la peinture aussi puissante et intrigante qu'une toile à l'huile. D'ailleurs, Rosinski a pensé et réalisé ses cases comme autant de tableaux, violents, sensuels, narratifs. Et le scénario de Sente est simple et fort : c'est le récit d'une vengeance, tout est dans le titre. Donc point d'histoire trop alambiquée, juste un drame sur fond de XIX[e] siècle européen. La BD peut être un art, c'est le cas ici. Peut être moins puissant, mais tout de même bien halluciné, voici le voyage d'Éric Liberge, entre Paris et Prague, à destination du *Musée d'Airain*, premier tome de *Métal* (Soleil). Des antiquaires perdent la tête après avoir reçu d'étranges armes, et une jeune artiste peintre fraîchement engagée par *La Pendule de Paris*, un journal à sensation, enquête sur leur cas, à la rencontre de son propre destin. Le travail graphique de Liberge, qui plonge le lecteur dans ces mondes parallèles aussi sûrement que son scénario, est à saluer. Ce dernier doit encore faire ses preuves à mon sens, mais c'est plus qu'un bon départ.





6 et 7 mars 2004 à Nancy (54)

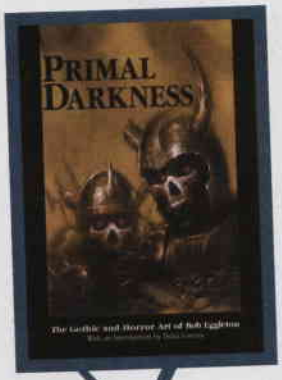
Les Arènes Féériques proposent des parties de jeux de rôle dans des salles spécialement décorées, effet garanti ! *D&D*, *Prophecy*, *Agone*, *INS/MV*, *Conspiracy X*, *Nephilim*, *Kult*, *Vampire*, *Shadowrun*, *C.O.P.S.*, *Deadlands*... Plus *Magic* type II et *drafts*, Blue Games, *Confrontation*... Tout ça se passe à la MJC des Trois Maisons de Nancy, 12 rue Fontenoy. Contact : Rémi Lacorre 06 63 48 23 71 / remi.lacorre@esial.uhp-nancy.fr / www.arenes-feeriques.fr.st.

13 et 14 mars 2004 à Poitiers (86)

Ordalie organise le trophée Diane de Poitiers, avec des tournois *Star Wars*, *L5R*, *D&D Oxïol*, *Marvel*, *INS/MV*, *Colons de Catane*, JCC *L5A*, *Heros Deï* et *HeroClix*. Présence des créateurs d'*Oxïol*. Le Local, 16 rue St-Pierre-le-Puellier, 86000 Poitiers. Contact : 06 15 97 51 51 / ordalie@caramail.com / membres.lycos.fr/ordalie.

13 et 14 mars 2004 à Valence (26)

Le Katounga Club organise Imaginasphere II à la MJC Chateauvert. Samedi c'est carnaval à Valence donc costumes bienvenus ! Jeux de rôle, de cartes, de plateau, de batailles... Initiations, soirée enquête *Pendragon*, scénario d'*ApoKryph* avec Sofiène Boumassi. Contact : 06 60 77 51 92 / katounga@wanadoo.fr / www.katounga.fr.st.



Primal Darkness, l'artbook de Bob Eggleton est disponible chez Cartouche Press (www.cartouchepress.com). 64 pages de crânes et de *fantasy* pour 25 €.

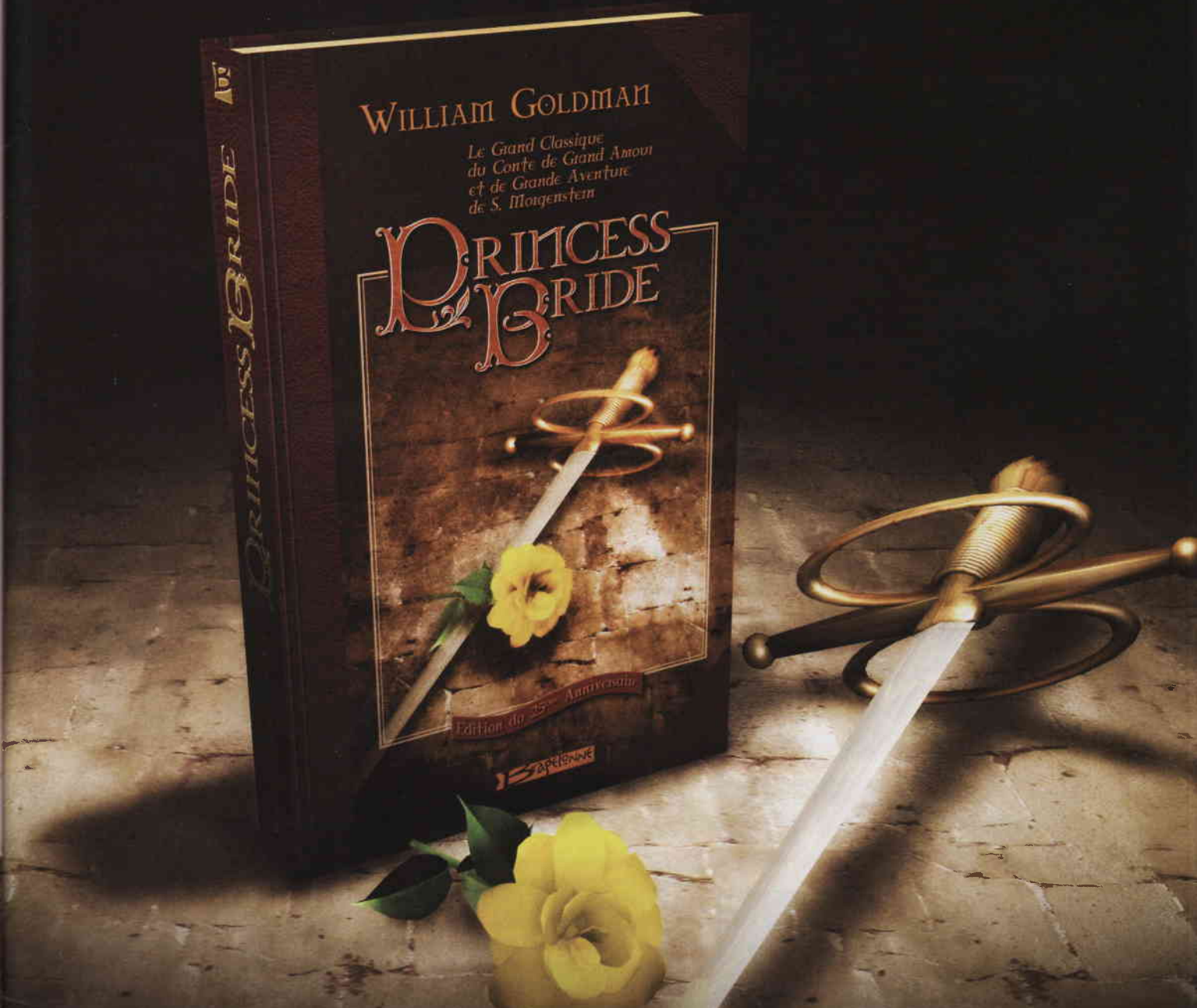
Des rôlistes parlent aux rôlistes

Le dé à 12 faces a fait un 8... Je répète... Ici Roleplay Radio, émettant sur ondes ludiques depuis le web à destination des espaces infinis du PLF sur table et grandeur nature, toutes les semaines à partir d'un de ces quatre ! Au sommaire de la première émission de cette initiative bienvenue : un invité qui a écrit un jdr non officiel d'après *Dune* (Imperium) et un débat sur l'uniformisation des systèmes de jeu et le d20. Contact : Digayann roleplay_radio@hotmail.com / roleplayradio.servehttp.com.

Un roman culte ! La plus belle histoire d'amour...
La plus grande aventure...

PRINCESS BRIDE

Edition du 25ème Anniversaire



LE 25 MARS 2004

harmonia mundi
diffusion livres

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

Bragelonne EDITION

Suisse : Dargaud Suisse - Canada : DLM

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

L'île de Zélinn

Zélinn, c'est cet endroit où s'affrontent les légendes éternelles auxquelles Dolmen donne forme... Prochain arrivage des figurines le 10 avril avec le Chevalier noir, la Licorne, l'Amazone et le Zombie. Tout ça bien sûr est en couleurs ! Et pour assister aux affrontements de ces personnages, le site web www.dolmen.ws, rubrique Sagas : quand on invoque un démon, il faut être sûr de pouvoir le contrôler...

Dans la série poids lourds

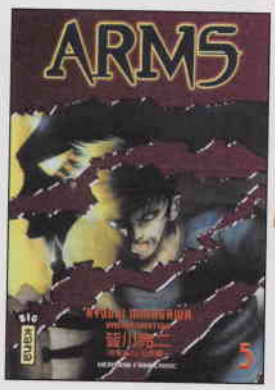
La caste des Méta-Barons se conclut donc sur ce huitième tome, *Sans-Nom le dernier Méta-Baron* (Jodorowsky/Gimenez, Les Humanoïdes Associés). Je trouve la couverture vraiment forte, et c'est dommage qu'il n'y ait pas un peu plus de morceaux de bravoure visuelle de cette qualité, comme le Suprapou des pages 22-23. Toujours est-il que la parabole prend fin (évidemment du Jodorowsky sans parabole, c'est le repas sans fromage de la BD !) : la facilité de détruire face au mystère de la création, de la naissance, la possibilité de la rédemption par le changement... Chacun d'ailleurs y trouve ce qu'il veut. Ce tome 8 ne dérogeant pas à la règle, le lecteur ne manquera pas d'y apprécier le mythe du guerrier ultime : ce surhomme (ou femme d'ailleurs !) n'étant complet qu'au regard de sa lignée entière, soldats aux qualités et faiblesses spécifiques ; fabuleuse caste dont le dernier soldat n'a justement pas de nom, puisqu'il est tous les guerriers réunis, et qu'il parvient à transcender cet état. La dernière page nous prévient d'une sortie future, les *Aventures de Sans-Nom*. Ce sera peut-être très bien, mais n'est-ce pas la bonne idée de trop ? En ce qui concerne les bonnes idées, je ne peux que vous conseiller d'aller vous procurer *En quête de l'oiseau du temps* (Dargaud), un très conséquent entretien de Loisel et Le Tendre avec Christelle et Bertrand Pissavy-Yvernault. Ce bel objet de 176 pages pour 40 euros est évidement une BD de collection, pas uniquement réservée aux fans de la série. Non, en fait, ce livre est un hommage à la BD, une apologie de l'amour du travail, et le récit d'une amitié, de deux parcours aussi. Bref ce n'est en rien un filon que l'on exploite, mais bien plutôt une œuvre à part entière.

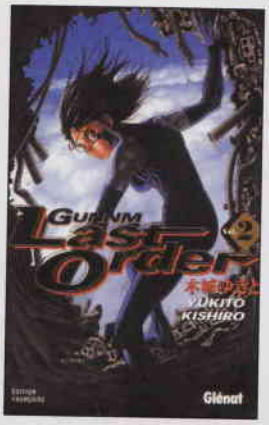
Association, es-tu là ?

Si oui et si tu désires faire des démos des jeux de société de Darwin Project (*Croâ*, *Il était une fois*, *Micro-Mutants*, *La Courte Paille*, *Sillage*...), n'hésite pas à prendre ton plus beau clavier et à tapoter une missive électronique à Valérie Lahanque (promo@darwin-project.com), laquelle t'enverra une tendre réponse dans les plus brefs délais.

Manga

Petit coup de projecteur pour une série qui vient d'égrener son cinquième volume: *Arms* de Ayouji Minagawa (Kana). Trois garçons dans un lycée se découvrent un singulier point commun. Une partie de leur corps est capable de se transformer en une arme terrifiante qu'ils ont le plus grand mal à contrôler. Pour Ryo Takastuki, c'est le bras droit, pour Hayato Shingu, c'est le gauche et pour Takeshi Tomoe, ce sont les jambes. Une organisation secrète, les Egregoris, semblent tirer les sombres ficelles de ce drame. Mais ils ne sont pas les seuls : les Bluemen, tout aussi secrets, tentent de contrer les Egregoris. Cependant le combat le plus intense ne se livrera peut-être que dans la tête de Takastuki, lui qui possède Jabberwock, le démon tapi juste derrière un mince voile qui le rattache à l'humanité. Dans ce tome cinq, la fin du combat contre les X-Army voit se renforcer le lien qui unit désormais les quatre Arms, tandis que Keith manipule même ses propres troupes.





Autour de thèmes classiques (organisation secrète, pouvoirs surnaturels, amitiés, combat), Minagawa livre une bonne série sur la volonté de rester humain, le tout dans un rythme maîtrisé. Et puisque que définitivement je suis fan, je vous signale la sortie du tome 2 de *Gunmm Last Order* de Yukito Kishiro (Glénat). C'est un épisode de transition, moins riche en action que le précédent, mais qui pose les bases de l'aventure spatiale de Gally et la construction de la tour de Kuzutestu. On veut la suite !!!

Retrouvez le n°4 du *Merbold Enchaîné* sur www.merbold.fr.st (scénarios, articles et poèmes pour *Archipels*) et les derniers articles de *MJ* sur www.sden.org/services/mj/ezine !

Gagnants du concours Le Retour du Roi

Réponse : Aragorn ou Elessar. 1. à 10. D. Tirard-Collet (38), J. Doussot (21), Y. Duthieuw (62), J.-M. Magurno (69), K. Sorres (40), L. Laurens (83), B. Wery (33), N. Nguyen (95), Q.-E. Montchaud (01) et G. Fiot (35).

Gagnants du concours D&D Heroes / 3.5

Réponse : la régénération. 1. à 5. Y. Accabat (30), D. Petit (06), B. Blondel (76), M. Bouchet (34), S. Grimont (38) : 6 à 15. D. Martin (07), P.-Y. Valentin (92), R. Paulhac (48), D. Greverent (28), F. Galli (06), B. Busson (Belgique), J. Doussot (21), A. Damaggio (38), Y. Enet (17) et O. Peters (Belgique).

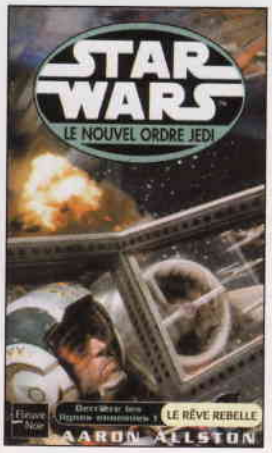
Verte forêt

Un bien bel ouvrage pour tous les amateurs du cycle arthurien et de Jean-Louis Fetjaine, j'ai nommé *La Forêt de Merlin*, est sorti il y a quelques mois chez Le Pré aux clercs. Le texte de Fetjaine raconte le départ de Merlin de Grande-Bretagne vers Brocéliande, son cheminement vers sa dernière demeure. Les photos de Jean-Luc Boivent soutenue par une bonne mise en page donne au livre un aspect éthéré qui convient bien au mythe. Hymne à l'imaginaire et à la forêt bien réelle qui abrite encore, dit-on, le corps du magicien. Et pour tout ceux que la littérature "*végétale*" ensorcelle, je recommande *Magie Verte*, un recueil de nouvelles dirigées par André-François Ruaud aux

éditions de l'Oxymore. On retrouve pas mal de plumes habituées aux anthologies de cette Maison, mais également de nouvelles, comme Elysabeth Hand ou Catherine Dufour. Le thème change un peu, et l'ensemble est plutôt réussi.

Star Wars épisode beaucoup !

Pour suivre en roman la saga Star Wars, il faut vous pencher entre autres sur les romans



poche du Fleuve Noir. En ce moment deux séries sont en cours : *Derrière les lignes ennemies* (A. Allston) et *La Main de Thrawn* (T. Zahn). Le premier est un diptyque faisant avancer l'histoire de l'invasion yuuzhan vong : les survivants de la Nouvelle République se cachent sur Borleias, mais l'anéantissement est proche. Il va falloir ruser et user de vieilles techniques impériales, tandis que Luke a élaboré un plan pour se rendre "*au cœur du problème*" ! Bon, c'est du Star Wars facile à lire, si vous voyez ce que je veux dire, mais ce n'est pas désagréable non plus. Avec

Timothy Zahn, c'est une autre paire de manche ! Avec lui les bouquins font 600 pages écrits en petit. C'est beaucoup plus développé, mieux écrit, ça ne s'adresse pas vraiment au même public en somme. Enfin notez que Delcourt sort une nouvelle série Star Wars, baptisé sobrement Jedi, et qui narre donc l'histoire personnelle de grands noms de cette religion. Le premier qui s'y colle est Quinlan Vos, et son récit se place entre les épisodes 1 et 2, alors que Palpatine recherche un nouvel apprenti. *La Mémoire de Quinlan Vos* (Ostrander, Duursema, Magyar) ne manque pas d'un peu d'humour, de beaucoup d'action (trop ?) et de dessins plus ou moins réussis. L'important, c'est d'être fan, n'est-ce pas ? Toujours est-il que, si c'est le cas, cette BD est faite pour vous.

Du 19 au 21 mars 2004 à Troyes (10)

L'Arcane des Songes organise une convention de jdr sur le thème du Japon, dans les locaux de l'université de technologie. Multitables Monde des Ténèbres, 2 soirées enquêtes, tables de jdr divers (dont l'inédit *Blind Cake*), jeux de plateau... Possibilité de dormir sur place ! Contact : Arcane des Songes, Université de Technologie de Troyes, 12 rue Marie Curie, BP 2060, 10010 Troyes cedex, arcane@utt.fr.

20 et 21 mars 2004 à Paris (75)

Expressions Ludiques organise XL 2004 (comme L 2004 mais encore plus grand ?) à la Guilde des jeux, 31 rue Dussoubs, Paris 2e. Petits nouveaux ou vieux routards, vous êtes bienvenus à 3 créneaux (deux le samedi et un le dimanche). Scénarios : historique romain, contemporain mafieux, science-fiction sélénite. 6 € sur place, préinscription possible. Contact : eric.lestrade@libertysurf.fr / xljdr.free.fr/convention.

La planète Osiris a ceci de spécial que son atmosphère contient de l'oxygène et du carbone, vient-on de découvrir grâce au téléscope Hubble. Osiris orbite autour d'une étoile similaire au soleil, à 150 années-lumière d'ici. C'est une planète géante dont les gaz sont aspirés par l'espace avec une force phénoménale. Pourquoi se vide-t-elle de ses entrailles ? Les Osiriens sont-ils en train de fuir sur leurs barges spatiales ?

La convention de Pessac

Pour la 2e fois, Backstab était invité par le club des Griffons et Le 7ème Cercle à cette convention fédérant le milieu bordelais du jeu de rôle. Cette année encore, le Naheulband au grand complet (huit membres !) a fait bouger le public. Je ne sais toujours pas qui de la Moria ou du Mordor crie le plus fort, mais il y avait de la compétition ! Moults joueurs ont participé aux tournois de jdr et de *Warhammer Battle*, avec de nombreux lots pour les gagnants (dont l'inénarrable convertisseur euros municipal). Ajoutez à tout ça une partie multitables Archipels, la découverte de *Terre de Sang* (un jdr amateur qui met en avant la création de personnage), des démonstrations des prochains jeux de société du 7ème Cercle et une buvette où se concoctaient des hot-dogs GIGANTESQUES, voici une convention qui tient ses promesses...

SpellForce

Le patch 1.10 est dispo ! Toutes les infos sur spellforce.jowood.com.

Trouvez une carte collector du Jeu Héros Dei dans le Lotus Noir du mois d'Avril, et rencontrez les joueurs de votre région sur le www.herosdei.com !

Jeu disponible dans les magasins spécialisés
(sinon par correspondance, en renvoyant ce bon dûment rempli à Légendes et Mythologies, 6 rue d'Armorique - 29160 Crozon)

Bon de commande	Prix unitaire	Nombre d'unité	Total
Boîte Civilisation complète (240 cartes) :	25€		
Étui Merlin (80 cartes) :	10€		
Étui Arthur (80 cartes) :	10€		
Booster toute civilisation (25 cartes) :	5€		
		TOTAL :	

Frais de port 5€ (sauf commande supérieure ou égale à 25€)
Paiement par chèque à l'ordre de "Légendes et Mythologies".
Contact/email : herosdei@orange.fr

Légendes et Mythologies, 6 rue d'Armorique 29160 Crozon.
S.A.R.L au capital de 8000 €
RCS QUIMPER 449 537 885
Tél : 06.82.58.88.86
herosdei@orange.fr
HerosDei et les logos associés sont la propriété exclusive de ©Légendes et Mythologies. Tous droits réservés ©Légendes et Mythologies.

Calendrier des manifestations !

Backstab

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.
Les jeux de rôle grandeur nature, *murder parties* et autres week-ends médiévaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

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

Les Fédérations

FFJDR Entrez dans le jeu !

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

Calendrier GN
16 rue les
Linandes Vertes
95000 CERGY

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

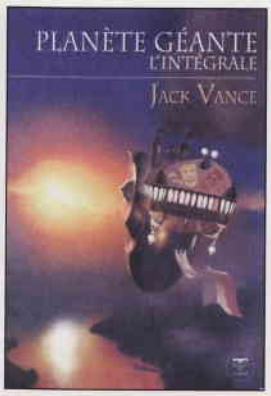
Date limite de remise des annonces : 1er mai 2004

Le sans-fil piraté

On ne peut plus faire confiance à rien. Un consommateur venu acheter un hamburger dans un drive-in américain s'est vu répliquer par l'intercom qu'il était trop gros et qu'il devait déguerpir, des farceurs ayant piraté la fréquence radio de l'appareil. Moins drôle mais plus susceptible d'arriver lors d'une partie, il n'est pas impossible de piller les données d'un hommes d'affaires simplement en exploitant les failles de la technologie radio à courte portée Bluetooth, ont démontré récemment des experts en sécurité.

Rééditions

Il est une littérature de SF qui possède une sérieuse conscience du message. Il est des auteurs qui écrivent de la fiction pour dénoncer le réel. Il est des écrivains dont le propos est soutenu par le talent. Ayerdhal est l'un de ces auteurs produisant la meilleure littérature SF francophone. Au Diable Vauvert a eu la bonne idée de rééditer *Le Chant du Drille*, un récit se situant entre *Mytale* et *La Bohème et l'ivraie* au sein de l'univers développé par Ayerdhal dans ses premiers romans. Redécouvrez les Drilles et leur mystérieux chant, retrouvez la fougue de Lodève, l'inspectrice générale des colonies : lisez ce roman écologique ! Et comme Jacques Baudou compare en quatrième de couverture Ayerdhal à Jack Vance, je crois qu'il est de bon ton de parler de la réédition en intégrale de *Planète Géante*. *Planet opera* qui donne toute sa gloire au genre, ce roman est divisé en fait en deux récits qui n'ont comme point commun que de se dérouler sur cette Planète si immense qu'elle en devient, par sa masse, héroïne du récit. Je vous recommande surtout *Les baladins de la Planète Géante*, la deuxième partie du livre, qui narre les aventures d'Appolon Zamp et de son Enchantement de Miraldra, bateau-théâtre des plus renommé. La fin est un peu abrupte, mais le dépaysement est total !



Ah que Cthulhu !

La compagnie Kino-Loco tente de faire revenir les Grands Anciens en prétendant présenter des spectacles de théâtre fantastique. Les prochains rituels se dérouleront les 10, 12 et 13 mars à l'espace culturel Buserine de Marseille. Le DVD du *Retour de C'Thulhu* est disponible pour

16 €, à l'attention des sectateurs qui ne pourraient se déplacer. Pour plus d'infos : kinoloco@hotmail.com / 04 91 90 76 44 / 06 62 84 25 19.

Pour jouer en réseau sur Paris, il y aura désormais une nouvelle adresse et pas n'importe laquelle : Gate 104, comme 104 boulevard Saint-Germain dans le 6e : 450 micros et consoles !!

3 et 4 avril 2004 à Amiens (80)

La fédération amiénoise organise le Voyage au Centre de l'Imaginaire. Démos et initiations au jdr, GN, jeu de cartes, de plateau, de figurines... Très nombreux jeux présents, de *D&D* à *C.O.P.S.* en passant par *SorCellerie* et *Trinity*. Début des festivités à 14h à l'établissement scolaire La Providence, boulevard de Saint-Quentin, 80000 Amiens. PAF variable, réductions avec préinscription. Contact : Cédric 03 22 72 38 63 / 06 76 57 78 36.

10 et 24 avril 2004 à Grande-Synthe (59)

Le 10, les Gardiens de Lyrehel organisent la Nuit du Cinéma Heroic-Fantasy, avec des animations et les projections de *Légende* et *Cœur de dragon*. Dès 20h au cinéma Le Varlin. PAF : 4,60 €. Le 24, ils hébergent le Salon régional du jeu de simulation à partir de 10h à la salle Clemenceau, avec présentation des assos, circuit de découverte des jeux, parties d'initiations et parties pour joueurs confirmés. Contact : Fabien 06 19 95 72 74 / lyrehel.chez.tiscali.fr.

Du 23 au 25 avril 2004 à Anthisnes (Belgique)

Khimaira organise Le Pavillon des Trolls dans le cadre des Anthinoises, festival des musiques et cultures celtiques (celtique, c'est un mot qui veut dire que la boisson est fournie sur place). Sont prévus des animations BD, des expositions, des artisans féériques, de la figurine (*Hybrid/Confrontation*)... et du jeu de rôle, avec *Maléfices*, *Hurlements*, *Dying Earth* et *Post Mortem* ! Contact : www.lefantastique.net / www.anthinoises.com.

17 et 18 avril 2004 à Lausanne (Suisse)

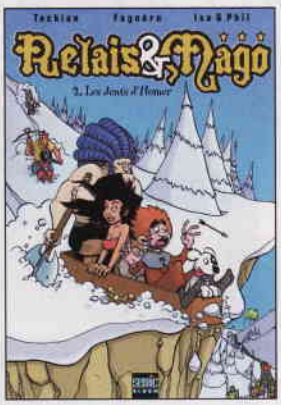
Orc'Idée 2004 "*La Foire aux Monstres*", la 12e convention lémanique de jeux de simulation, est organisée à l'École polytechnique fédérale de Lausanne. 50+ parties de jdr dont multitables, tournois jcc *Magic* et *LOTR*, wargames, jeux de plateau, Clay'O'Rama (combats de monstres en pâte à modeler), ateliers graphiques (Rune Digitale, ProFusion et GreenElven), démos, expos, surprises... Ouverture le 17 à 11h, fin le 18 à 18h. Possibilité de dormir et de manger sur place. PAF 8 francs suisses. Contact : info@orcidee.ch / www.orcidee.ch.

Voyage à Angoulême : rapport de bataille

Flower power

Jeudi 20 heures : Le voyage vers Angoulême se déroule dans la bonne humeur comme il se doit ; bonne humeur entretenue par une partie de *Say What*, un jeu de cartes pas encore traduit qui a le don de créer une ambiance toute particulière...

Vendredi 8 heures : lever, p'tit déj, départ, arrivée et hop, on récupère nos badges et on va se mettre à bosser (enfin !). À noter toutefois que nous commençons une partie de *Say What* avec des règles maisons : plus de cartes en main au départ, on joue sur toute la journée, même pendant les interviews... quel professionnalisme !



Vendredi 14h30 : Sur le stand de Semic, Aleksi Briclot enchaîne les dédicaces pour ses *Spawn* qui vont être traduits en anglais, la gloire ! Jim Lee est annoncé, mais ce sont bel et bien votre serviteur et Cyril qui interviewent Olivier Fagnères, le dessinateur de la série *Relais & Mago*. Le personnage semble un peu timide au premier abord et il se confirme très vite qu'il est tout bonnement très gentil. On cerne assez vite que le vrai spécialiste de JDR de l'équipe, c'est son scénariste Nicolas Tackian, mais cela ne l'empêche pas d'être fan de Pratchett et de Tolkien, et de s'impliquer dans la guilde que Nicolas et lui ont fondé dans le jeu Mountyhall (voir encadré). Grâce à ma fourberie et à la gentillesse excessive de Cyril, nous arrivons à lui extorquer des infos sur le tome trois : il s'agira d'une histoire de mort-vivants. D'autres projets sont en réserve, comme une BD sur les Trolls, dans l'univers de *R&M*, mais dans un délire soap à mi-chemin entre *Friends* et *Les Simpsons* ! P'tite dernière info pour les fans : le garou aurait le Dieu du Hasard comme dieu tutélaire... comprenne qui pourra.

Millénaires

Vendredi 16h30 : toujours à l'affût, je commence l'interview de Miville-Deschênes, dessinateur de *Millénaires*, une nouvelle série aux Humanoïdes Associés, qui a pour cadre la fin du X[e] siècle franc. Amateur de cette période, je m'efforce de traquer la facilité chez mon interlocuteur. Peine perdue, le gus s'est vraiment bien renseigné ! En tout cas il est vraiment sympathique et son accent québécois lui donne un je ne sais quoi de jovial, on se croirait dans une comédie musicale ! Pour lui, *"le fantastique est destiné à être saupoudré à petite dose, il ressort davantage avec un environnement historique"*. Quand on se renseigne sur son parcours, on apprend que François (c'est son prénom) est illustrateur scientifique depuis treize ans et qu'il a accepté le dessin de *Millénaires* après que deux autres avaient refusé avant lui. À croire que le travail de recherche en effrayait plus d'un. En creusant encore, j'apprends que le deuxième tome devrait plus avoir une structure à la *X-Files*, mais que le côté science-fiction de la BD n'est qu'un canevas qui prendra forme qu'au fil des tomes.

Samedi soir : Angoulême le samedi c'est un peu le supermarché du coin : beaucoup de monde, beaucoup de bruit, une vieille odeur de consumérisme effréné. Certes de nombreux coins proposaient des choses intéressantes (Atelier Sanzot notamment), mais le festival semble végéter, à l'image des invités de cette année, Groland. Que la télé reste où elle est quand elle n'a rien à montrer d'autre que son cul (avis très personnel évidement) ! La soirée va se poursuivre très tard dans la nuit, euh... la matinée, grâce à la complicité du bar de Nicole, du punch d'Ismaël et de la musique de Xavier. Et comme dirait Ludo : *"j'ai les mains qui collent, mais c'est pas de l'amour"* ou, au choix : *"on est des gens simples, on bosse à TF1"*.

Dimanche : une journée entière pour faire 410 bornes (trajet minimal il est vrai), moi je dis chapeau ! Vive la BD, et vive Poney ! (NDLR : référence à *Filipo versus Poney* de Ludovic Pedrocchi, 3 € au Comptoir des Indépendants.)

Pierre-Alexandre Vigor
PS : and the winner is Manu Larcenet, with Le combat ordinaire.

www.mountyhall.com

Ce jeu *"de rôle et d'aventures en ligne"* gratuit existe depuis plus de deux ans. L'idée de base vient du jeu Taupedelire, où les joueurs incarnaient des taupes et s'entretuaient en dépensant des points d'action renouvelés tous les deux jours. Avec Mountyhall, les points sont renouvelés toutes les douze heures, et les joueurs ont comme objectif principal (mais pas unique) de se faire des Monstres gérés par une IA. Très vite le jeu se développe et s'enrichit et il compte plus de 8000 joueurs actifs. Parmi eux, le dessinateur et le scénariste de Relais et Mago (trolls 10866 et 8303 respectivement), qui dirigent une guilde de plus de 70 membres. Un partenariat a même vu le jour et des concours lancés : on retrouve ainsi des vrais joueurs de MH dans le tome 2. Le joueur Nyctalope se trouve ainsi en page 32, et deux autres en page 48. Pour tous les amateurs de jeu de rôle qui cherchent à s'éclater via le net et son formidable potentiel pour rencontrer (virtuellement ou non) des joueurs, Mountyhall est une référence. Bon et puisque j'ai balancé des numéros, j'indique que je joue le troll 2225 et que je respecte tout le monde (ouh quel lâche !)

Relais et Mago © 2004 Semic Spawn ® est © 2004 Todd McFarlane Productions Inc. © 2004 Semic pour la v.f.

Je le sais bien que, d'ici deux ans, les gens dans la rue me regarderont comme si j'étais un vieux con quand je leur crierai : "Mais souvenez-vous enfin de l'époque où on s'éclatait à trucider des gens avec le Sabbat à Montréal !". Oui, le temps passe et tout s'oublie... Enfin, presque tout, voici quelques suggestions de lecture que je vous souhaite.

Le meilleur du Monde des Ténèbres

Un monde "mal rangé"

Contrairement à Glorantha, le Monde des Ténèbres ne dispose pas d'un monomythe jrustéli, une synthèse de toutes les mythologies qui permette de le considérer comme une chose unique. Il y a plusieurs Mondes des Ténèbres en conflit, le mythe judéo-chrétien restant peu compatible avec la religion de Gaïa, par exemple. (Tiens, ça pourrait être une sacrée tâche, ça, écrire un livre de synthèse sur le Monde des Ténèbres. Il n'y a pas un fou furieux ou une assoce qui voudrait le faire ?)

Cependant, les développeurs des différentes gammes n'ont pas hésité à réutiliser certains éléments repris à d'autres gammes. Prenez par exemple la gamme *Wraith* où, comme dans le cochon, tout est bon. Dans *Ends of Empire*, le monde des morts sombre dans la tourmente d'un Maelström. Or le cataclysme commence avec l'assaut contre la citadelle d'Énoch, qui se trouve entre les mains de la Main Noire, une faction de créatures surpuissantes décrite dans *Dirty Secrets of the Black Hand*, un supplément *Vampire* écrit par Steven C. Brown. Parfois décrié comme du n'importe quoi grossilliste, *Dirty Secrets* fait cependant toujours recette, parce qu'il fournit des réponses, qu'il n'hésite pas à citer des faits, des dates, des noms... Et que la secte qui se cache derrière nous rappelle une règle fondamentale de *Vampire* : les manipulateurs eux-mêmes sont manipulés.

Les secrets de la Main Noire

Le coup de maître

C'est ce qu'illustre parfaitement ce qui reste à mon sens un des meilleurs suppléments de contexte parus tous univers confondus : la première édition de *Chicago by Night*. Il décrit par le menu tous les habitants morts vivants de la cité du Prince Lodin (dont des "*surprises*" comme Al Capone), avec des intrigues à tiroirs dans lesquelles peuvent s'impliquer des vampires de tout niveau de puissance.

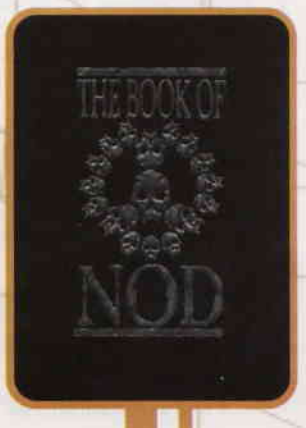
The Book of Nod épate la galerie à sa sortie puisqu'il se présente comme l'œuvre de Damnés érudits ayant compilé et annoté l'équivalent vampirique de la Bible. Le livre contient des prophéties et des textes mythologiques et peut être confié tel quel à un joueur dont le personnage aurait réussi à s'en procurer une copie. Il est possible de baser des chroniques entières dessus.

Intrigues à tiroirs

Les who's who

Les galeries de personnages ont été nombreuses (*Children of the Inquisition*, *Kindred Most Wanted*, etc.), mais deux sortent du lot. La plus récente, l'*Encyclopedia Vampirica*, est une compilation de présentations de vampires issues de nombreux suppléments et elle constitue une référence inestimable si vous avez décidé de faire rencontrer aux PJ beaucoup de personnalités. Rien à voir avec *Children of the Night* qui ne contient que du texte original et fournit des vampires de toutes allégeances et de tout rang, ce qui le rend hautement utile. C'est de plus une lecture savoureuse qu'agrémentent les illustrations de Christopher Shy. Outre les caractéristiques techniques qu'on est en droit d'attendre, le livre présente des personnages alléchants qu'à peine découverts on veut utiliser en chronique : Karsh, Ur-Shulgi ou encore Dracula !

Les caracs de Vlad Tepes

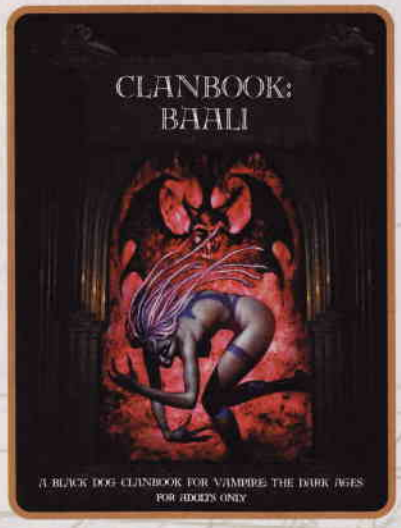


Un monde, des jeux

Le projet initial de Mark Rhein●Hagen, le créateur du Monde des Ténèbres, très ambitieux, comprenait cinq jeux, devant proposer d'incarner vampires, loups-garous, magiciens, fantômes et changelins. L'immense succès de *Vampire* et des autres jeux permit à de nombreuses gammes de voir le jour et à d'autres créatures surnaturelles d'hériter de livres de règles. Le rôliste peut ainsi interpréter un exterminateur (un mortel capable de chasser les monstres), un démon évadé de l'Enfer ou encore un changeur de forme (huit types différents). Certaines des races mineures sont particulièrement réussies. *World of Darkness: Mummy* (2nd Edition) présente les momies, créatures puissantes et incapables de mourir définitivement, qui partagent leur temps entre notre monde et celui des morts. Alternative ou complément agréable de *Loup-Garou*, *Bastet* permet d'incarner des félins-garous, les Yeux de Gaïa, dont le rôle est de découvrir les secrets de ce monde. Quant à *Land of Eight Million Dreams*, c'est la version orientale de *Changelin*. Les hsien ou Petits Dieux offrent beaucoup d'opportunités, dommage juste que les données techniques aient parfois été négligées.

Deux PNJ récurrents ont marqué les esprits : Samuel Haight, dont le cumul de mandats (mage/garou/etc.) l'a mené à finir son existence sous forme de cendrier spirituel, et Raspoutine, une blague dont les multiples identités ont été rationnalisées lorsqu'on a appris que c'était un fantôme marionnettiste.

Le dicton prétend que dans le Monde des Ténèbres, la créature la plus difficile à trouver, c'est l'humain normal !



Il existe un monde hors de Chicago

Le Monde des Ténèbres comporte deux grandes époques : l'époque contemporaine (années 1990 et 2000) et l'Âge des Ténèbres (le 13e siècle). Le *Liber Constantinopolis*, qui décrit Byzance livrée aux rêves et aux conspirations, est le meilleur moyen d'aborder cette dernière période. Certains jeux se sont développés à d'autres époques : la Renaissance (*Sorcerer's Crusade* est un must), le 19e siècle (avec son ère victorienne et son Far-West) et la guerre de 14-18. Le Monde des Ténèbres s'est aussi développé hors d'Occident, avec *L'univers des vampires d'Orient*, une gamme très dépaysante. Les kuei-jin (vampires orientaux) sont en fait des démons qui ne partagent pas l'origine biblique des Enfants de Caïn. Tout ce qu'on suppose de raffinements orientaux (calligraphie, tortures, sabres coupants comme des rasoirs, sens de l'honneur, philosophies) est bien sûr au rendez-vous !

Les jeux du chien noir

Dog est aussi un logo apposé sur les suppléments les plus "*tendancieux*" du Monde des Ténèbres, à commencer par *Giovanni Chronicle I: The Last Supper*, qui était devenu rapidement un supplément mythique puisqu'il permet d'assister à la diablerie d'un Antédiluvien et que le principe du scénario (qui peut facilement se jouer en grandeur nature) est très amusant : les PJ sont des mortels invités à un dîner organisé par un riche noble... Quel honneur, sauf que c'est eux qui constituent le menu ! Autre excellent cru Black Dog : *Montreal by Night*, une cité livrée à des vampires fous, damnés ou saints, puissants dans tous les cas, avec une petite pincée d'infernalisme pour créer une chronique palpitante, et des illustrations parfois écœurantes. Enfin, pas autant que celles du *Clanbook: Baali*, qui présente magistralement les adorateurs des Enfants nés de la Nuit. Les Baalis sont les méchants des histoires de l'Âge des Ténèbres, mais des méchants qui ne sortent pas de nulle part. Le livre de clan comporte un chapitre d'histoire passionnant pour ce clan d'origine mésopotamienne.

Black Dog Games

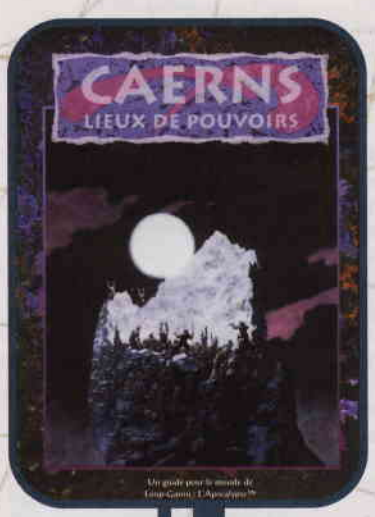
À l'intérieur du Monde des Ténèbres existe une entreprise maléfique qui publie des jeux pernicieux destinés à corrompre la jeunesse. Ce reflet sombre de White Wolf travaille pour le Ver, comme l'explique *The Book of the Wyrm* 2nd edition. Black Dog est l'ouvrage de cosmologie définitif du Monde des Ténèbres – un grand moment de poésie –, je confirme que même l'Umbra profonde et ses monstruosités extraterrestres ne peuvent être comparées aux Malféens de *Doomslayers*, dont l'unique défaut se résume ainsi : mais comment faire une chronique là-dedans ? *Loup-Garou* a sa propre cosmologie mais plus qu'*Umbra : L'Ombre de Velours*, s'il ne devait rester qu'un seul supplément je choisirais *Caems : Lieux de pouvoir*, qui décrit des bases de loups-garous plus étonnantes les unes que les autres : une île grecque pleine d'amazones et de sorcières, une vallée cachée du Caucase ou encore un monstre géant !

Au service de l'Union

Je ne suis pas un numéro

Pour finir sur une note joyeuse, le *Guide to the Technocracy* permet d'incarner les ennemis des Traditions, ces mages qui ont renoncé à leur liberté pour servir la cause de l'Union technocratique. C'est l'outil idéal pour lancer une chronique à la *X-Files* ou à la *Brazil*, que les personnages des joueurs fassent partie de la Technocratie ou soient confrontés à ses agissements ! Bien sûr, beaucoup de ces bouquins sont en anglais. Le meilleur du Monde des Ténèbres n'a jamais été traduit et certaines gammes se sont vite retrouvées orphelines. Les joueurs ont pris l'habitude d'acheter en v.o., prenant de vitesse des traductions plus chères. Il faut juste espérer que le prochain Monde des Ténèbres, qui sera dévoilé cet été, connaîtra un meilleur sort !

Cyril Pasteau

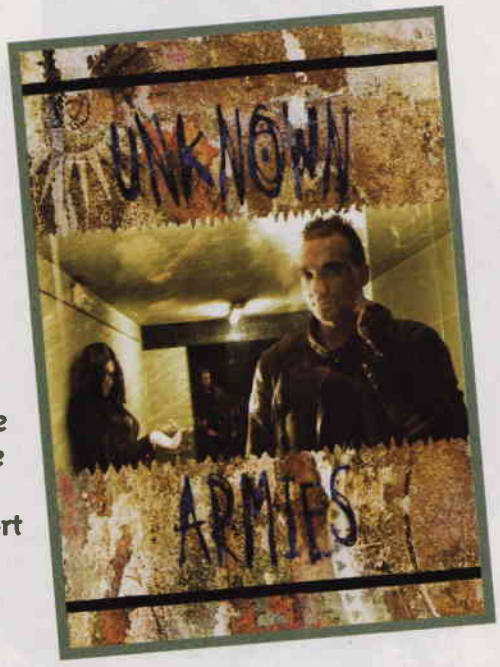


Le donjon des spectres

De l'autre côté du miroir

Ce n'est pas du Black Dog mais *Doomslayers: Into the Labyrinth* présente l'endroit le plus effrayant de tout le Monde des Ténèbres : un donjon peuplé de vos anciens amis devenus des monstres, qui cherchent à vous dévorer et sont aidés par une petite voix dans votre propre tête... En relisant *Book of Worlds*, qui

- Ah les salauds, y z'ont même pas traduit le titre ! Hé non, et c'est tant mieux. Après avoir ouvert les hostilités avec une Ascension de Marie-Madeleine surprenante mais de bonne facture, Le 7ème Cercle nous prépare une v.f. d'Unknown Armies "at the little onions". Ça sort incessamment sous peu, et jusqu'ici, tout va bien...



Unknown Armies

Enfin un bouclier anti-joueurs

Au niveau de la forme, la couverture a subi un *lifting* considérable, la vilaine bouse qui ornait la v.o. ayant disparu au profit d'une fort belle illustration, issue du futur écran. Eh oui, la v.f. disposera bien d'un écran, qui contiendra des chapitres qui ont été séparés du livre de base pour des raisons pratiques, ainsi que le deuxième scénario de la v.o. (Pinfeathers) ! Question illustrations, peu de nouveautés : il faut plutôt s'attendre à la disparition des dessins les plus moches, ce qui ne fera sans doute pas de mal.

Unknown Armies, est un jeu dense, bien foutu, et, pour que les traducteurs ne s'ennuient pas, bourré de termes typiquement américains et de références culturelles qui ne survivraient pas hors du pays du Big Mac. Sa traduction a donc requis une logistique d'une précision digne d'un méchanomancien : l'équipe de traducteurs a travaillé dessus pendant six mois, chapeautée par un M.Loyal bien connu en la personne de Julien Blondel. Ce dernier est chargé de transformer la traduction brute en joyau de la littérature rôlistique. But de l'opération : adapter le jeu, et lui donner une identité, un style bien de chez nous, tout en restant fidèle à ses origines ricaines. Alors, qu'est-ce que ça donne ?

Vite captivé !

Pour tout vous dire, à l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai eu que quelques chapitres du bouquin de base sous les yeux, mais c'est plutôt réussi, et on est vite captivé. Les différents accents et les façons de parler sont bien retranscrits : l'atmosphère d'*Unknown Armies* est là et bien là, à savoir qu'entre deux petits paragraphes marrants, il y a des trucs qui foutent la trouille. Les choix concernant les termes techniques sont judicieux (*"the occult underground"* devient tout simplement *"l'Underground"* par exemple), du moins dans l'échantillon que j'ai pu lire. On peut légitimement espérer que le produit fini sera à la hauteur de ces premiers chapitres assez enthousiasmants, où le langage coloré retranscrit fidèlement l'humour caractéristique de ce jeu.

> Des armées inconnues... (vous voyez que c'est ridicule, en français...)

> Unknown Armies, c'est coi

Kult en moins sinistre. *INS/MV* sans les anges et les démons. *WitchCraft* avec votre boucher, votre voisin de palier et vous, dans la vie réelle, dans les rôles principaux. *Cthulhu* sans anchois et avec supplément de crème. *Buffy* sans les vampires. *X-Files* sans Chris Carter et sa *"mythologie"* à rallonge. *Toon* avec des toons dessinés par Dieu, le 7e jour, quand il n'y avait rien de marrant à la télé. Le système d20 sans système d20.

Unknown Armies échappe à toute définition. Voilà, c'est fini.

Ah, on me fait comprendre qu'il faut que je décrive quand même... *UA* hésite constamment entre le gore et le rire et propose tout simplement une vision à la fois mystique et humoristique du monde contemporain, un monde où le fantastique fait irruption dans les détails les plus anodins de la vie quotidienne. *UA*, c'est une sensibilité surréaliste et un traitement impressionniste : un univers assez décalé et bien présenté pour donner envie de découvrir toutes ses clefs et en même temps à peine esquissé, ouvert à tous les délires. Plus que pour tout autre jeu, on peut réellement dire qu'il n'y aura pas deux scénarios d'*UA* qui se ressemblent : il suffit de consulter ceux déjà parus en v.o. (une compilation de ceux-ci sera vraisemblablement la prochaine étape de la gamme en v.f.) pour s'en persuader.

> En quête d'illustrations impossibles ? Faites un petit tour sur www.mckean-art.co.uk.

Irruption du fantastique

Dans cet univers, on est amené à interpréter des personnages plutôt communs, en général des anti-héros. Le chapitre de création de persos est d'ailleurs éloquent : rien qu'en exploitant ces idées-là, il y a de quoi démarrer des campagnes *très* originales. Niveau système de jeu, on a affaire à une belle bête, extrêmement simple : tout est basé sur des caracs et des compétences notées sur 100, et des jets de d100. Le système de magie est tout aussi facile, et c'est surtout dans la gestion du moral des personnages et de leur résistance psychologique que l'ensemble révèle sa souplesse et ses subtilités.

Entre gore et rire

Pour résumer : vous pouvez encore vous draper dans l'alibi de la barrière de la langue pendant quelque temps, mais vous n'aurez bientôt plus d'excuse pour ne pas essayer ce pur chef-d'œuvre.

Sandy Julien

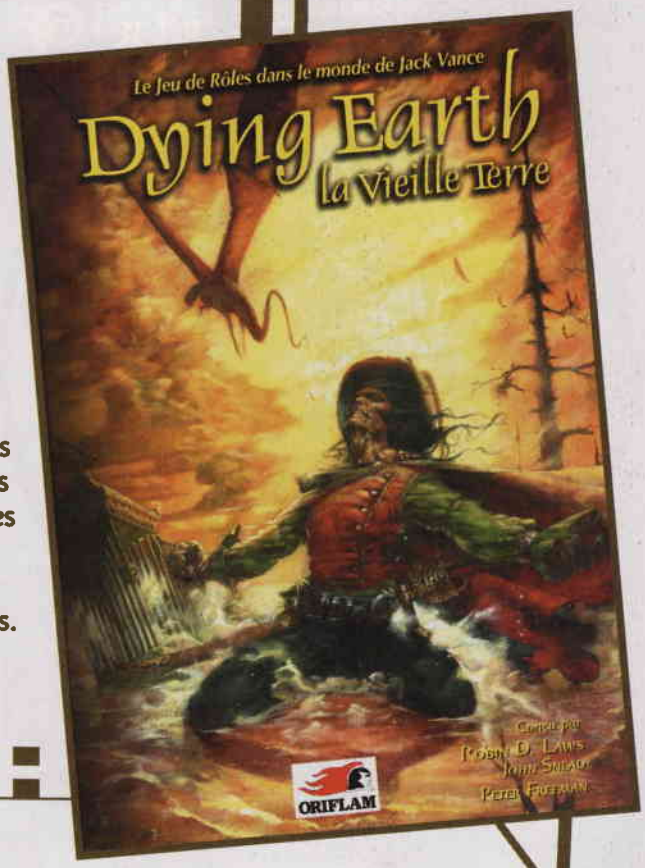
Note sous réserve que le livre tienne les promesses des premiers chapitres.

Jeu de rôle édité par **Le 7ème Cercle.**
En français. Paraît en mars.

Note : ★★★★★

Le hors-série n°4 du défunt *Graal* (avril 1990) contient une campagne située dans la Vieille Terre. Difficile à trouver !

David Vincent les a vus, Oriflam en témoigne. Loin de la morosité d20 ambiante, Oriflam se hasarde aujourd'hui sur les chemins de traverse et nous offre l'opportunité de découvrir un trésor trouvé au cours de ses périples dans des mondes plus oniriques qu'épiques, plus poétiques que barbares. En bref un véritable ovni dans le paysage ludique français.



Dying Earth : La Vieille Terre

Dans un lointain futur

La technologie a désormais presque disparu au profit de la magie. Ce ne sont pas de gigantesques et puissants empires qui s'étalent sur une terre désormais mourante, mais des îlots de civilisations vivant reclus.

Dans cet univers qui n'aspire plus qu'à une mort douce, les maîtres mots sont décadence, cynisme et fatalisme. Nul ne s'inquiète plus de ce qui peut bien se passer au-delà de la prochaine rivière, au-delà des montagnes qui définissent l'horizon limité et sûr de son petit royaume.

Au sein de cet univers baroque et dégénérescent, les personnages vont faire figure de trublions, curieux et avides d'aventures là où leurs contemporains sont blasés et casaniers. Chaque voyage est l'occasion de découvrir de nouvelles sociétés et de nouvelles manières de se comporter. L'analogie avec *Rêve de Dragon* est ici évidente et *Dying Earth* ne pourra que séduire les amateurs de ce Grand Ancien. Loin de la rigueur ou de la complexité technique de nombre de jeux récents, *Dying Earth* vient s'inscrire dans la lignée des *Castle Falkenstein* et autres *Ambre*, dans la lignée de jeux privilégiant le dialogue au jet de dés. Si le système est simplissime, il n'est toutefois pas simpliste. Un unique dé à 6 faces et pas mal de bagout vous permettront de vous sortir de toutes les situations conflictuelles. Il est d'ailleurs intéressant de noter que, tout comme dans la série de romans de Jack Vance, les conflits sont bien plus fréquemment des affrontements oraux que des batailles armées.

Simple, pas simpliste

Les héros de la terre mourante sont des empêcheurs de tourner en rond, des curieux impénitents, des libertins vagabonds, des arnaqueurs flamboyants, mais en aucun cas de farouches guerriers rompus aux arts militaires pour lesquels détente rime avec musique militaire.

Pour amateurs de belles histoires

Une très grande idée

Le jeu favorise les discussions décalées et raffinées dignes de Cugel ou Rhialto en permettant aux joueurs de gagner de l'expérience s'ils parviennent à placer de manière appropriée pendant la partie des petites sentences soigneusement sélectionnées par le meneur de jeu telles que : *"mon œil a été attiré vers toi comme l'abeille par la jacinthe"* ou *"une variété de trépas par divers procédés pourrait bien composer ton châtiment"*. Autant dire que vos parties auront rapidement un arrière-goût de *De cape et de crocs* ; qui s'en plaindra ?

Des discussions décalées

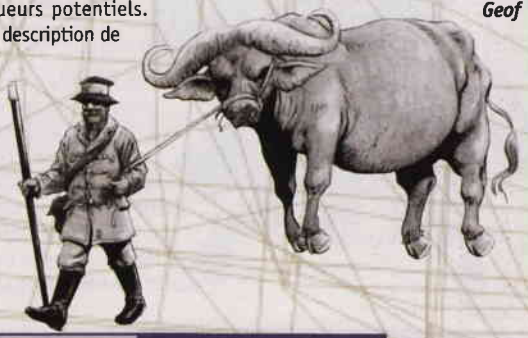
Malgré toutes les exceptionnelles qualités de ce jeu, force est de constater que ce livre de base est essentiellement un livre de règles. Elles ont beau être simples, il était effectivement nécessaire de les détailler et de donner de quoi parler aux meneurs de jeu et aux joueurs potentiels.

La description de l'univers est un peu légère en comparaison, et il paraît dès lors évident que ce jeu est, dans un premier, temps, destiné aux amateurs de la série de la terre mourante (*Cugel l'astucieux*, *Cugel Saga*, *Un monde magique*, *Rhialto le merveilleux*). Les autres devront faire un gros effort pour se plonger dans cet univers ou, plus simplement, sauter sur les merveilleux romans qui furent à l'origine de ce jeu.

On ne peut que souhaiter le succès de cette édition française car la gamme anglaise est déjà pourvue de plusieurs suppléments tous plus excellents les uns que les autres.

En bref un jeu à ne pas rater, pour amateurs de belles histoires plutôt que de belles bagarres.

Geof



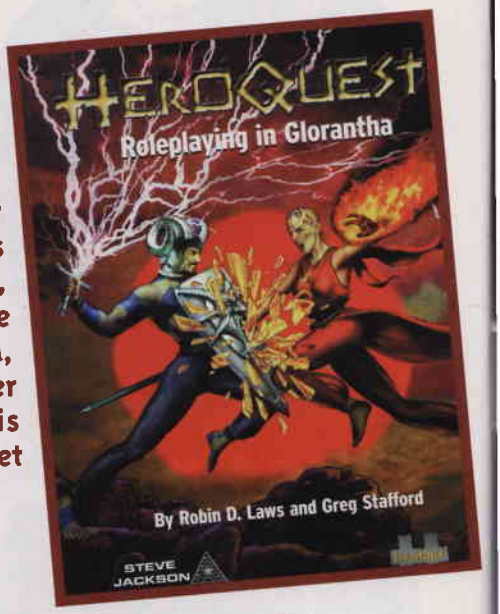
L'art et la manière de faire rimer technique et ambiance

Rien de bien compliqué dans le système de jeu de *Dying Earth*. Pour savoir si une action réussit, on lance un dé à 6 faces : sur un résultat de 1 à 3 le jet est un échec, sur un résultat de 4 à 6 le jet est une réussite. S'il y a un opposant, ce dernier peut lancer un dé de contre ; si son jet réussit, il annule la réussite de son adversaire. Dans ce dernier cas, le joueur actif peut alors éventuellement utiliser un dé provenant d'une réserve (initialement égale à la caractéristique concernée) pour refaire son jet, puis l'opposant pourra éventuellement faire de même. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des protagonistes accepte le résultat de l'opposition ou arrive au terme de sa réserve. Les réserves de dés se régénèrent en fonction de la manière dont les joueurs interprètent leurs personnages, s'ils agissent en accord avec leurs traits de personnalités. Tous les éléments techniques de ce jeu restent totalement liés à des éléments narratifs et descriptifs.

Jeu de rôle **édité par Oriflam** sous licence Pelgrane Press.
190 pages en français. **36 €. Disponible.**

Note : ★★★★★

Plongez au cœur de la mythologie, incarnez des héros et créez leur légende... HeroQuest est un jeu aux règles étranges et simples, dans un monde que nous connaissons déjà, parce qu'il est l'héritier de nos légendes, mais qui conserve originalité et fraîcheur.



HeroQuest

D'où vient HeroQuest ?

De loin. Greg Stafford crée le monde de Glorantha en 1966, adapte ses batailles en jeu de plateau avec *White Bear, Red Moon* en 1975, puis adopte le jeu de rôle comme média pour le développer en 1978 avec la parution de *RuneQuest*, dont la troisième édition est traduite en français quelques années plus tard par Oriflam. En 2000 paraît *HeroWars*, qu'on peut raisonnablement qualifier de brouillon d'*HeroQuest*, et qui comprend déjà le système de règles de Robin D. Laws. *HeroWars* est aussi traduit en français, par Multisim. Stafford, chaman alchimiste à l'opposé de l'Américain moyen, vit désormais au Mexique où il enseigne l'anglais et absorbe les mythes mayas, mais il continue à écrire pour Glorantha. Un roman longtemps abandonné est notamment en préparation ! Issaries (ce nom est celui du dieu orlanthi du commerce), la société qui édite *HeroQuest*, est désormais gérée par Stephen Martin, un fan de la première heure, et collabore avec Steve Jackson Games, ce qui lui assure une bonne diffusion.

Les règles

Elles sont courtes, simples et efficaces. Je résume : il n'y a pas de caractéristiques du style Force ou Intelligence. Un personnage peut utiliser n'importe quel mot comme caractéristique, par exemple Bretteur, Sournois ou Intrépide. Lorsqu'il rencontre une opposition, il doit recourir à une de ses caractéristiques, avec un malus en fonction des circonstances ; par exemple, si je suis Intrépide, cela ne me donnera qu'un mince avantage pour faire une marche forcée, mais un gros si je dois résister à la peur. Déroutant au début, le système s'avère très intuitif et on prend vite le pli ! Il y a de plus plusieurs méthodes de création de personnage, plus ou moins dirigistes, qui permettent de démarrer en douceur ou au contraire avec toutes les options. Il y a un index, un glossaire et des aides de jeu à photocopier.

Fini les points de détail

Les règles spéciales et le détail excessif qui encombraient parfois *HeroWars*, ainsi que les contradictions qui pouvaient exister au niveau de la puissance des différents personnages non joueurs ont disparu. Le credo de Stephen Martin lors de l'étape finale de conception du jeu était *"Pas de Nouvelles Règles"*, avec l'ambition de le rendre plus accessible aux rôlistes débutants et aux personnes découvrant Glorantha pour la première fois. Et le pari est réussi ! Tout ce qu'un joueur a besoin de savoir sur son héros figure dans les deux pages de présentation de sa culture d'origine. Il suffit d'un dé à vingt faces, d'un crayon et d'une feuille de papier pour jouer. Un système d'enchères assure le suspense des confrontations épiques.
Gros bémol cependant : les illustrations. D'une part, on trouve beaucoup de reprises, et d'autre part elles ne sont pas vraiment conçues comme des moteurs de l'imagination (pas d'illustrations pleine page qui nous feraient triper)...

Pour l'initiation

Glorantha

Je ne sais pas ce que représente pour vous l'Antiquité. Pour moi, c'est le soleil, l'audace des premières civilisations, leur inventivité, leurs monuments. Une période où la magie du monde n'était pas encore cassée, où les mythes étaient contemporains. Glorantha est un monde antique-fantastique avec empires, runes, quêtes héroïques dans les mondes des dieux, batailles cataclysmiques, combats spirituels, etc. Les joueurs y interprètent une bande de héros qui décident du destin... de leur patelin, dans un premier temps, avant de s'attaquer au monde que secoue la Guerre des Héros !

Monde antique-fantastique

Une bande de héros

Glorantha c'est comme une bonne vinaigrette, il y a un peu de tout : l'*Iliade* et l'*Odyssée*, les sagas islandaises... (Stafford apprécie particulièrement celle d'Egill fils de Grimr le Chauve). Stafford est un cuisinier de génie mais qui n'a *"rien inventé"*, lisez ses sources !

La passe du Dragon

Pourquoi avoir choisi de reprendre pour cadre de départ la passe du Dragon alors que tant d'autres lieux de Glorantha n'ont pas été explorés ? Certes c'est le lieu le plus mythique d'un monde mythique, certes on peut trouver sur Internet l'équivalent de suppléments entiers sur Glorantha ou acheter les Prefinished Works et autres rééditions de suppléments *RuneQuest* non traduits, mais je reste sur ma faim. Heureusement, les suppléments continuent à paraître, pour notre plus grand plaisir. Le troisième Sartar Rising est prévu pour avril et sera suivi par le deuxième Imperial Lunar Handbook, en attendant l'été avec *World of Glorantha*, promis à la fois riche et facile à lire.

Maturud le Banni

Merci à Stephen Martin pour ses réponses. Et bravo notamment à kethaela.free.fr pour leur travail monstrueux sur le Pays Saint !

Jeu de rôle édité par **Issaries avec Steve Jackson Games.**
288 pages en anglais. www.heroquest-rpg.com. **35 €**. Disponible (depuis un bail).

Note : ★★★★☆

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)

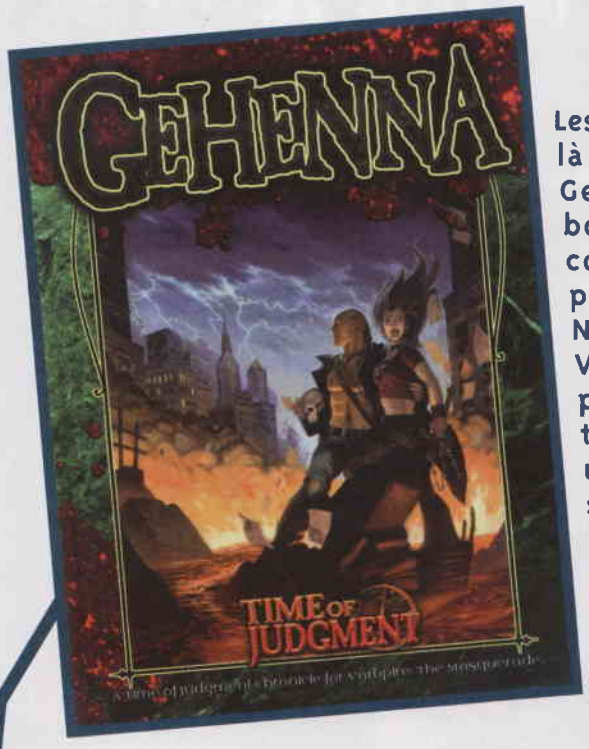
Backstab n°47

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



Les Antédiluviens sont là ! Le supplément Gehenna est une boîte à outils complète pour permettre à tout Narrateur de Vampire (mais pas de Kindred of the East) de tirer un trait en beauté sur le Monde des Ténèbres.

Gehenna

L'origine de la Géhenne

Le mot est la forme grecque de l'hébreu *"Ge Hinnom"*, c'est-à-dire Vallée de Hinnom. Cet endroit, situé au sud de Jérusalem, était anciennement un lieu de sacrifices humains à Baal. Lorsque les juifs s'emparèrent de la région, ils transformèrent la vallée en dépotoir, y jetant les dépouilles des animaux sacrifiés. Un feu y brûlait continuellement cadavres et ordures. C'est devenu le symbole d'une annihilation de l'âme, d'une destruction complète des choses impures, de ce qui a été jugé mauvais par Dieu... Il est amusant de constater à quel point les auteurs de White Wolf se sont appropriés avec succès l'histoire et les mythes judéo-chrétiens, un autre exemple frappant étant Lilith. La première référence à *"la première femme d'Adam"* remonterait à l'épopée de Gilgamesh, la plus ancienne œuvre littéraire connue. Et depuis, tout le monde y va de sa petite interprétation à son sujet !

This is the end, my friend

Au tout début, il y a une grosse dizaine d'années, nous n'étions que des jeunes buveurs de sang fraîchement débarqués à Gary, banlieue sordide de Chicago où régnait le très décrépit prince Modius... À l'époque, la Bête et la perte de notre humanité constituaient le centre de notre existence angoissée... Nous avons fait du chemin depuis, perdu des persos, découvert le vaste monde, Chicago, Los Angeles, Washington D.C., la Camarilla, le Sabbat et ses sections d'élite marquées de la Main Noire... Mais alors que nos persos tout pépères, gonflés par les diableries et les points d'expérience, profitent tranquillous de leurs non-vies, voilà qu'arrive ce qui était marqué en petits caractères dès la toute première édition de *Vampire* : les Anciens se réveillent sans avoir bouffé en dix mille ans, et ils ont une de ces dalles...!

Des alternatives originales

Of our elaborate plans, the end

Mes craintes ne se sont pas (entièrement) vérifiées. Il est plus difficile à un auteur de White Wolf d'écrire une information concrète qu'à un chameau-garou de passer par le chas d'une aiguille. Certes, on ne trouve pas de plans de lieux, de chronologie détaillée, de chapitre *"révélations"* similaire à celui qui était présent dans *Ends of Empire*... Mais ici, les options présentées ne masquent pas un manque d'imagination ou d'audace, elles offrent réellement des alternatives solides et originales. Au point que certains Narrateurs voudront faire jouer plusieurs fois la Géhenne !

Mascarade détruite

Of everything that stands, the end

Gehenna comprend quatre scénarios qui proposent chacun une Géhenne différente. Le premier, *"Wormwood"*, met en avant le rôle de Dieu et propose un huis clos qui moyennant un peu de travail peut être extrêmement intéressant. (Il doit aussi pouvoir être possible de l'adapter en soirée grandeur nature.) La destruction qui survient ne concerne que les vampires, ce qui peut être utile si vous jouez en *crossover* de manière intensive. C'est Lilith qui est au cœur de l'action dans *"Fair is Foul"*. La Sombre Mère, encartée au MLF depuis la nuit des temps, tient enfin sa revanche ! *"Nightshade"* commence par faire voler en éclats la Mascarade et, une fois que le monde entier est devenu bien hystérique, fait revenir les Antédiluviens... L'aventure peut durer très longtemps, il y a de l'action, de l'archéologie, du blabla et c'est dirigiste, donc facile à mettre en place. Enfin, *"The Crucible of God"* appuie à fond sur la manette effets spéciaux avec une guerre ouverte entre l'humanité et les vampires, menés par des Antédiluviens qui s'entredévorent avec un effet des plus comique.

"Mark Rhein•Hagen, que pensez-vous de la fin du Monde des Ténèbres que vous avez créé ? – Je suis soulagé ! Enfin, c'est fini !"

Rien sur Caïn

No safety or surprise, the end

Un regret quand même : Caïn manque à l'appel, un comble. Il a bien droit à trois pages à la fin, mais c'est plus un mot d'excuse qu'autre chose. J'aurais aimé avoir des *"révélations"* sur ce qu'il a fait après avoir quitté sa progéniture, sur son frérôt Seth, sur le lieu de son repos presque éternel... Mais pourquoi cracher sur son plaisir ? Tel quel, *Gehenna* est un beau bouquet final pour un jeu synonyme d'excellence ludique... Traduction française prévue pour mai par Hexagonal !

Scurmune

Supplément pour **Vampire: The Masquerade**, édité par **White Wolf.**
248 pages en anglais. **27 €**. Disponible.

Note : ★★★★★

Concours Monde des Ténèbres

À l'occasion de la fin du Monde des Ténèbres, White Wolf 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 mai 2004 (cachet de la poste faisant foi) :

Backstab - Concours Monde des Ténèbres - 75, rue Compans - 75019 Paris

Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). La liste des gagnants sera publiée dans Backstab 48.

1er prix :

Vampire: The Masquerade, Book of Nod, Guide to the Anarchs, Guide to the Camarilla, Guide to the Sabbat, Vampire Players Guide, Kindred of the Ebony Kingdom, Archons & Templars, Caine's Chosen: The Black Hand, Cairo by Night, Mexico City by Night, The Gilded Cage, Midnight Siege, Sins of the Blood et la trilogie de romans Victorian Trilogy : A Morbid Initiation, The Madness of Priests et The Wounded King.

2e prix :

Demon: The Fallen, City of Angels, Days of Fire, Damned and Deceived, Demon Players Guide, The Earthbound, Fear to Tread, Houses of the Fallen, Saviors and Destroyers et la trilogie de romans Demon : Ashes and Angel Wings, The Seven Deadlies et The Wreckage of Paradise.

3e prix :

Orpheus, Crusade of Ashes, Shades of Gray, Shadow Games, The Orphan-Grinders, End Game et le recueil de nouvelles Orpheus: Haunting the Dead.

Question : Avant sa destruction, la Main Noire disposait d'une citadelle cachée dans le monde des morts. Comment s'appelait-elle ?

Nom : Prénom : Adresse :

Code postal : Ville : Tél. (facultatif) : Âge :

Réponse :

White Wolf, World of Darkness, Vampire et Vampire: The Masquerade sont des marques déposées de White Wolf Publishing, Inc. Tous les autres titres d'ouvrage sont des marques déposées de White Wolf Publishing, Inc. Tous droits réservés.

Concours IMMORTEL Ad Vitam

À l'occasion de la sortie le 24 mars du film IMMORTEL Ad Vitam, Backstab vous offre plein de cadeaux.

1er au 10e prix : une bande dessinée La Trilogie Nikopol d'Enki Bilal et un dossier de presse Immortel comprenant la bande originale du film

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 2 mai 2004 (cachet de la poste faisant foi) : Backstab - Concours Immortel - 75, rue Compans - 75019 Paris

Question : Qui a réalisé le film Immortel ?

Nom : Prénom : Adresse :

Code postal : Ville : Tél. (facultatif) : Âge :

Réponse :

White Wolf, World of Darkness, Vampire et Vampire: The Masquerade sont des marques déposées de White Wolf Publishing, Inc. Tous les autres titres d'ouvrage sont des marques déposées de White Wolf Publishing, Inc. Tous droits réservés.

www.immortel-lefilm.com

© LE CERCLE NOIR

Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). La liste des gagnants sera publiée dans Backstab 48.

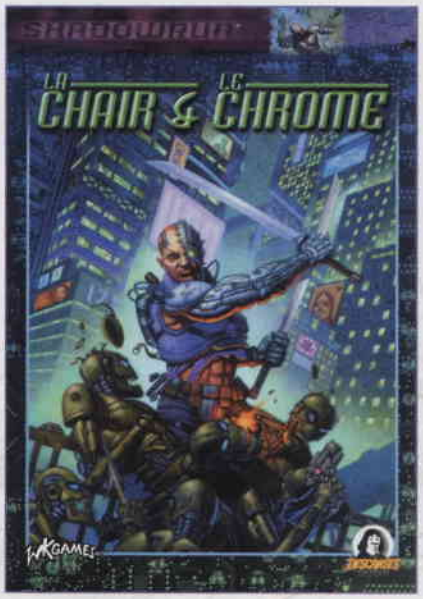
UNE MUSIQUE de film

Les Humanoïdes Associés

www.humano.com

La chair et le chrome

Un bouquin qui regroupe à la fois l'ancien *Shadowtech*, *Cybertechnology* et *Le catalogue du samouraï des rues* ? Voilà qui fera moins lourd dans mon sac de jeux lorsque j'emmène mon matos de *Shadowrun*. Le bouquin est divisé en 6 grandes parties, traitées en profondeur. Tout d'abord, la partie Cybertechnologie qui vous permettra de faire ressembler vos persos à Robocop, voire même Terminator ! Ici, tout y passe, œil cyber capable de voir dans l'infrarouge, cyberdecks crâniens et autres joyeusetés à vous greffer sur et sous la peau. Une partie intéressante de ce chapitre concerne les intervenants majeurs corporatistes dans ce domaine : Yamatetsu, Renraku...



Cyber-gros bills

Le deuxième chapitre porte sur la cybermancie qui, pour moi et à part pour le fun, ne présente pas grand intérêt au niveau des règles. Inclure un cyberzombie dans un scénario en tant qu'ennemi des joueurs provoquera sûrement une hécatombe, mais je suis sûr que certains MJ iront jusqu'à autoriser les joueurs à en incarner. Gros bills, voilà votre section. Suit la description de la biotechnologie et de ses effets. C'est-à-dire qu'ici, en plus de votre bras cyber, vous pourrez vous greffer des glandes sous les aisselles si bien que si vous battez un peu des ailes vous dégagerez des phéromones qui feront tomber toutes les nanas qui vous entourent. Vous pourrez aussi vous faire greffer quelques neurones bienvenus pour une poignée de nuyens supplémentaires...

Très bon cru

Pour les vieux routards qui auraient déjà toutes les autres extensions, voici la rubrique qui vaut l'achat : la Nanotechnologie. Depuis que l'IA Deus a bouleversé le monde avec ses prototypes d'interconnexion parfaite entre l'homme et la machine, les choses ont bien évolué. Vous aurez donc un petit résumé de la situation actuelle pour les corpos ainsi que la description du nanomatériel. Le reste du supplément traite de la chimie ainsi que des dégâts et des soins qu'on peut y apporter. Cette extension est donc d'un très bon cru et, si elle ne révolutionne pas le jeu, soulage au moins le MJ de quelques grammes lorsqu'il transporte l'intégralité de sa gamme avec lui.

Philippe Lecomte

Pour des aperçus parfois délirants et parfois inspirés sur la technologie future, essayez le site de Ray Kurzweil : www.kurzweilai.net.

Supplément de règles pour **Shadowrun**, édité par **Jeux Descartes**.
160 pages en français. **27 €**. Disponible.

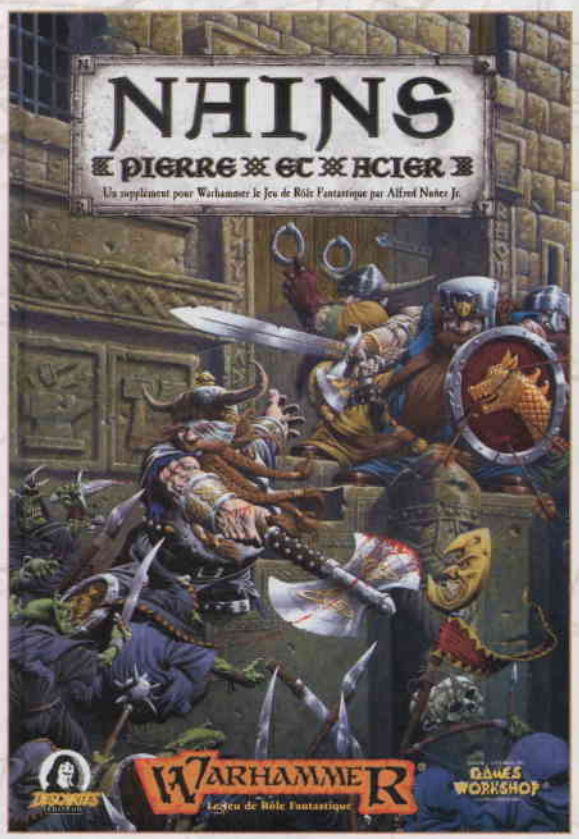
Note : ★★★★☆

Nains : Pierre et Acier

Voilà un bien beau supplément sur nos amis barbus, courts sur pattes et bedonnants... Le premier chapitre concerne l'historique de la race naine : 7000 ans résumés en quelques pages où l'on apprend les raisons des vieilles rancœurs naines contre les elfes et les peaux vertes. Cet historique est une compilation de mini histoires très agréables à lire qui nous plonge dans le caractère à la fois attachant et irritant de la race naine. Le second chapitre aborde la société naine et son comportement dans la vie de tous les jours. Vous saurez enfin si les femmes naines ont de la barbe et du poil aux pattes ! Vous apprendrez aussi pourquoi certains nains se teignent les cheveux en orange et vivent à l'écart de la société pour y chercher la mort la plus glorieuse possible. Le chapitre suivant décrit les citadelles naines du bout du monde, des montagnes noires et de la Norsca. Chacune a ses particularités et des mœurs qui lui sont propres. Vous pourrez aussi trouver ici un peu d'information sur les nains qui vivent dans les villes humaines. On aborde ensuite la technologie naine dans toute sa splendeur. Les nains sont des maîtres forgerons dotés d'un talent offert par les dieux. Leurs constructions sont plus impressionnantes les unes que les autres ; ballon dirigeable, hélicoptère, lance-feu et même des sous-marins. On sait que les nains ne sont pas férus de magie et qu'ils préfèrent laisser cette matière aux elfes efféminés. Pourtant, certains d'entre eux ont établi une telle maîtrise du métal qu'ils arrivent à insérer une certaine forme de puissance dans les outils et armes qu'ils réalisent : c'est ce qu'on appelle la magie runique. Cette magie est pour eux un don des dieux qu'ils vénèrent. Vous aurez donc droit à un chapitre sur la magie runique et un autre sur les dieux nains. Suivront les habituels profils de carrière si chers aux suppléments de *Warhammer*. *Nains : Pierre et Acier* est un très bon supplément, agréable à lire et instructif. Il y a largement de quoi compléter vos connaissances sur les nains et leurs coutumes...

Philippe Lecomte

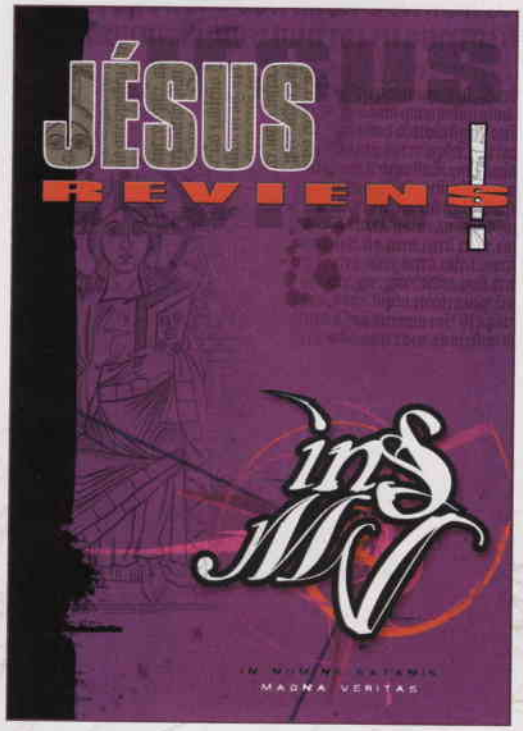
Rancuniers et inventifs



Supplément pour le jeu de rôle **Warhammer**, édité par **Jeux Descartes**.
112 pages en français 23 € Disponible

Note : ★★★★☆

Jésus revient



Après la grosse gâterie pour démons qu'était *Fire & Ice*, ce sont les anges (de préférence des p'tits nouveaux, le duvet encore humide, l'œil extatique et la gâchette prompte) qui sont à l'honneur dans cette nouvelle campagne INS/MV. C'est propre, c'est dense, c'est bien. Tout d'abord, pour ne rien vous cacher, on part sur une trame assez convenue, quoique complexe : il y a un grand complot, et les joueurs sont jetés en plein milieu sans trop savoir ce qui les attend. Moins courant : le complot en question part un peu en *free style*, car ses instigateurs (je ne parlerai même pas sous la torture, mais Georges est dans le coup, et ça sent les crânes rasés et les bras tendus) ont tous leur petite idée, et se tirent un peu dans les pattes. Résultat, les sept scénarios de la campagne sont très indépendants, et peuvent se jouer en parallèle : les auteurs ont d'ailleurs eu la bonne idée de fournir en annexe un exemple de déroulement de la campagne, pour les ceusses qu'auraient du mal avec le truc rose et mou qu'ils ont entre les oreilles.

Maintenant, les questions traditionnelles qu'on est en droit de se poser : où qu'il est, le gadget, et sur qui qu'on tape, chef ? Le cadeau Bonux, d'abord : un système de point appelé la TRIC permet de mesurer la pression et de déclencher certains événements cruciaux, dans une campagne qui peut s'avérer explosive, car elle menace carrément le Grand Jeu... Côté méchants (entendre : "*cibles sur lesquelles se défouler*"), on va se farcir des militants anti-avortements, des membres du KKK, Lénine, la maison de Mickey à Tokyo, et bien d'autres encore. Le tout est caviardé de petits topos bien utiles : un article sur le KKK, la "*vérité*" (sauce MV, mais je suis sûr que c'est vrai) sur les Mormons et sur les tribus perdues d'Israël... Question défauts : on peut regretter l'absence de petites nouvelles d'atmosphère, et ça manque de pingouins cybernétiques, mais ça fait quand même deux bonnes grosses campagnes qui sortent presque coup sur coup, et on va pas chipoter.

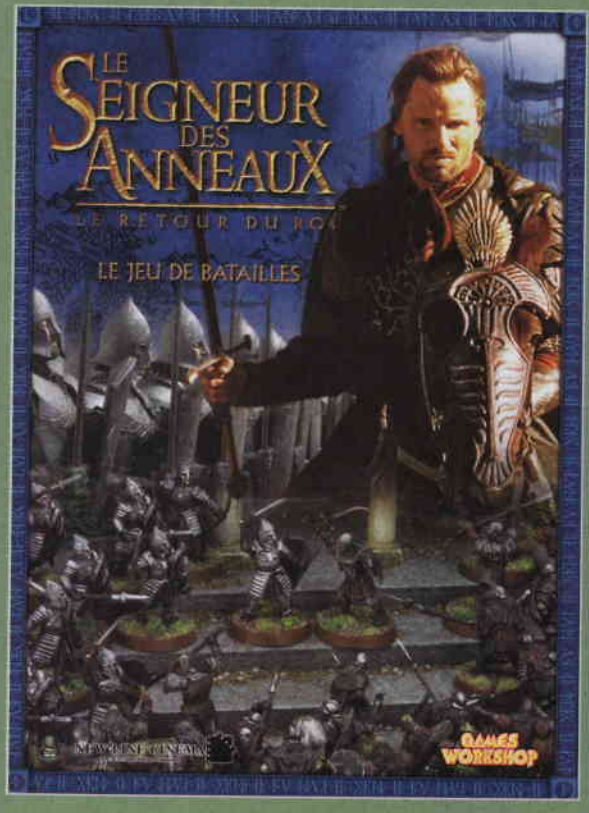
Sandy Julien

> Un cachalot en décomposition transporté en camion a explosé fin janvier dans une rue de Taïwan, éclaboussant voitures et vitrines de tonnes de sang et d'organes. Un coup des Mormons ?

Campagne pour **INS/MV** éditée par **Asmodée Éditions**.
128 pages en français. **23 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Le Seigneur des Anneaux : *Le Retour du Roi*



Le Retour du Roi est la troisième édition du jeu de bataille de GW basé sur l'œuvre de Peter Jackson. Le livre en papier glacé et couleur pleine page est vendu soit à l'unité, soit accompagné de 48 figurines (24 guerriers de Minas Tirith et 24 orques du Mordor) dans une boîte de jeu (bonne nouvelle pour les possesseurs des anciennes éditions).

Voyons les règles... Très complètes, couvrant les tirs, les combats au corps à corps, les différents types d'armes, les montures monstrueuses, etc. Les différences notables par rapport à l'édition précédente concernent surtout la cavalerie qui devient plus simple à gérer, ainsi que la modification de nombreuses armes. Notons l'absence des règles de sièges qui seront traitées dans un autre supplément. Les listes d'armées reprennent toutes les figurines des éditions précédentes (même Lurtz et Boromir), revues et rééquilibrées, les nouveaux protagonistes du film (trolls du Mordor, armée des morts, etc.) avec en plus certains personnages et les nains déjà parus dans *L'ombre et la flamme*.

Dix scénarios tirés du film sont présentés dans le livre et une autre section, appelée "La Guerre de l'Anneaux", traite en cinq scénarios des combats livrés par les forces du Bien pour défendre leurs patries. De quoi faire de nombreuses parties en perspective.

Côté peinture, les techniques de base y sont décrites, ainsi que quelques astuces pour les débutants. Côté décors, cette section présente plusieurs tables (de quoi nous faire baver d'envie), accompagnées de photos des films mais de trop peu de conseils pour appeler cela une section d'aide à la réalisation de décors. Cette édition devient dorénavant la base, et non la conclusion, du jeu du Seigneur des Anneaux puisque 2 suppléments, dans la lignée de *L'ombre et la flamme*, sont prévus : *Le siège du Gondor* traitant des sièges et des machines de guerres, et *Les champs du Pelennor* contenant les règles pour les sudérons et les oliphants !

La fin... d'un commencement !

Michaël Bobard

Jeu de batailles édité par **Games Workshop**.
176 pages en français. **35 € le livre seul**, **60 € la boîte**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Conan

La Cimmérie en force

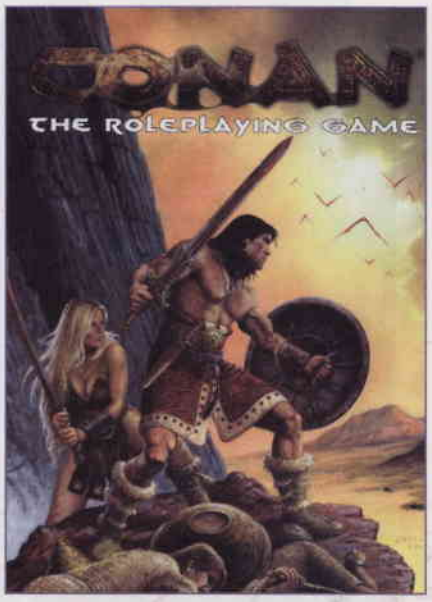
Sentez-vous ce souffle barbare qui vous ébouriffe les cheveux ? C'est Conan qui revient ! *Conan The RPG* est la troisième adaptation ludique du héros de Robert E. Howard, après celui de TSR, qui avait été suivi quelques années plus tard d'un supplément *GURPS*, d'ailleurs traduit en français par Siroz. Compatible *d20* car publié sous Open Game License, *Conan* réussit le pari de coller au plus près de l'esprit des nouvelles de Robert E. Howard, ce qui n'allait pas forcément de soi au départ. Car le med-fan façon *D&D* n'est pas, loin s'en faut, la *sword and sorcery* chère à l'écrivain texan. Certaines modifications s'imposaient donc, tel l'abandon des alignements au profit d'un système de codes d'honneur et d'allégeances, le développement du multiclassage, ou encore la modification de la gestion du butin, bien moins important aux yeux des Hyboriens que ne peut l'être leur réputation.

Sword and sorcery is back !

Low fantasy ? Low magic ?

Conan, qui présente une description minutieuse des différents royaumes de l'Ère Hyborienne (géographie, histoire, religions, bestiaire), offre la possibilité d'incarner des personnages appartenant à la quasi-totalité des peuples qui les composent. Le jeu bénéficie en outre d'une présentation soignée, quadrichromie à toutes les pages et illustrations agréables, dont une bonne partie réalisées dans un style doucement rétro très en phase avec l'univers graphique des *pulps*. Reste que les règles permettent aux joueurs de pratiquer la sorcellerie, un parti pris qui contredit les fondamentaux de la *sword and sorcery, mais* ouvre, corruption et folie obligent, certains horizons de jeu intéressants. Au final, voici donc un produit très complet – manque seulement un scénario d'introduction – pour lequel j'espère ardemment un suivi régulier.

Johan Scipion



Venus des steppes du sud de la Russie, les Cimmériens étaient des cavaliers nomades qui flanquèrent la frousse à tout le Moyen-Orient lorsqu'ils envahirent l'Anatolie vers 690 avant J.-C.

Jeu de rôle édité par **Mongoose Publishing**.
352 pages en anglais, **45 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

10-99

Dernier né des suppléments réservés au jeu de rôle *C.O.P.S.*, *10-99* se révèle être une excellente surprise. Convenant tout aussi bien aux joueurs (dans sa première partie) qu'aux meneurs de jeu, il permet de se plonger totalement dans la peau d'un flic, un vrai.
Tout y est détaillé : techniques d'investigation, criminalistique, système pénal et balistique. Un historique très intéressant de la criminologie et des armes à feu aux États-Unis vient compléter ce guide du flic parfait et introduire un contexte réaliste. Pour ne pas oublier les joueurs, de nouveaux stages (certains issus de *Ground Zero*), ainsi que de nouvelles capacités, agrémentent le tout. Quant au MJ à l'esprit sadique, il appréciera la partie consacrée aux différents types de munitions.

Techniques de police

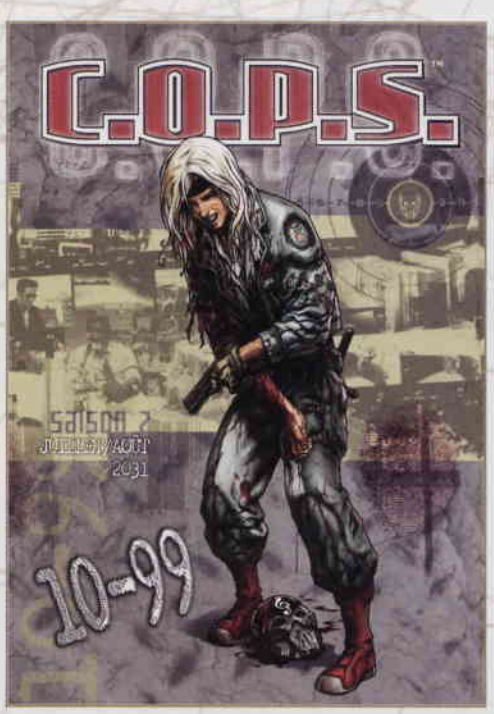
Sale temps pour un flic

Bien sûr, quelques 10-18 bien sympathiques viennent pimenter la vie des cops tout en posant les bases d'événements futurs. Deux scénarii permettront même de pourrir la vie des PJ en les envoyant en dehors de L.A., tout d'abord dans une petite ville pas si tranquille que ça et, ensuite, à Las Vegas. Voilà qui promet quelques bonnes parties, surtout lorsque les cops iront enquêter pendant leurs congés avec femmes et enfants, enfin s'ils sont mariés... ou le sont encore.

Police des pourris

En effet, comme le démontre de manière si implacable la première partie de *10-99*, dans laquelle un simple flic se confie, nul n'est infaillible. Mais, heureusement, le S.A.D. veille au grain. La dernière partie vous plonge donc au sein de la tant redoutée police des polices, le cauchemar de tout policier, même le plus honnête. Enfin, quelques règles optionnelles et un topo sur les PNJ viennent conclure ce supplément. Au final, *10-99* s'avère particulièrement utile et très agréable à lire. En fait, mon seul regret est qu'il ne soit pas sorti plus tôt. Mais comme dit le proverbe, *"plus c'est long, plus c'est bon"*. Et là, c'est du tout bon.

Fab.



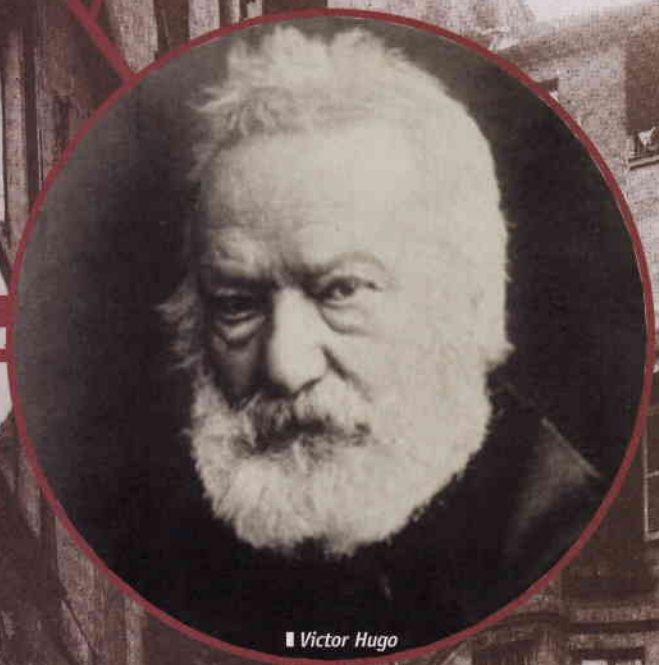
Supplément pour le jeu de rôle **C.O.P.S.**, édité par **Asmodée Éditions**.
176 pages en français, **25 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Backstab
VOYAGE
N°47

CRIMES

Marchez dans les ruelles étroites



Victor Hugo

MERVEILLES

Celles de la science et de l'occulte

ÉNIGMES

Petites et grandes

Cour du Dragon, Paris disparu (EDL)

Paris 1830-1870 : les mystères modernes !

Le 28 juillet 1835, Louis-Philippe échappe de peu à la bombe fabriquée par Fieschi. Elle tue tout de même dix-huit personnes, une pour chaque année de son règne. Simple coïncidence ou drame prémonitoire ?

En pleine période de troubles, Paris se transforme afin de devenir la capitale que nous connaissons. Véritable transition, ce 19e siècle méconnu, placé entre la Révolution française et la Grande Guerre, marque la naissance d'une ville nouvelle. L'heure est à l'évolution des mœurs, à la technologie, aux sciences et à l'intérêt porté par tout un chacun aux prémices de l'occultisme moderne. Entre l'exil de l'empereur Napoléon Ier et les ravages de la Commune, Paris connaît son heure la plus fastueuse .. et la plus sombre.

Paris, Vie et Histoire (Éditions Hervas)

Paris, Vie et Histoire (Éditions Hervas)

Dans la chrysa d'une ville nouve

Causes de mortalité

Dans le Paris de la première moitié du 19e siècle, il est courant que la mortalité l'emporte sur la natalité. Les mesures d'hygiène sont au plus bas et la saleté qui règne encore dans la capitale à cette époque empire encore les choses. En outre, le niveau de pauvreté est très élevé, la misère est omiprésente. Mais d'autres événements vont largement aggraver la situation. Ainsi, l'hiver glacial de 1823 et l'épidémie de variole de 1829 font-ils des ravages parmi la population ne pouvant bénéficier de soins ou d'abris décents. Mais c'est surtout l'épidémie de choléra de 1832 qui cause la mort de plus de vingt mille personnes. Cette terrible maladie fait quelques réapparitions durant les années 1849, 1854 et 1865, mais cette fois avec moins de virulence.
Les progrès de la science et de la médecine enrayent ensuite la prolifération de ces épidémies, tout comme l'assainissement de la ville et l'agrandissement des réseaux d'égouts, auparavant souvent enclins à déborder.

Juillet 1830

Après trois journées durant lesquelles le peuple de Paris se soulève et verse son sang sur le pavé et les barricades, le roi Charles X abdique. Son cousin, le duc d'Orléans, Louis-Philippe, devient roi des Français. Mais cette accalmie politique ne dure que dix-huit ans.
En février 1848, le peuple couvre à nouveau de barricades les étroites rues de Paris. Louis-Philippe est alors contraint d'abdiquer à son tour. Malheureusement, les troubles reprennent dès le mois de juin, alors que l'on annonce l'enrôlement forcé des ouvriers célibataires dans l'armée. Les insurgés ont gain de cause, Louis-Napoléon devient député de Paris, puis président de la République. Trois ans plus tard il organise un coup d'État puis devient, en 1852, Napoléon III. Mais, à nouveau, ce règne ne dure que dix-huit ans, car les Prussiens se font fort de renverser cet Empereur vieillissant.
Paris est alors assiégée durant quatre mois, contraignant ses habitants à se nourrir de rats, chiens, chats et autres animaux en provenance du jardin zoologique. Puis éclate la Commune, après laquelle le peuple de Paris vaincu verra sa ville dépouillée de son statut de capitale, au profit de Versailles. Mais la première victime de ces affrontements fut le patrimoine historique et culturel de la ville, dont une bonne partie s'envola en fumée. Heureusement, la ville lumière allait renaître de ses cendres, mais ceci est une autre histoire…

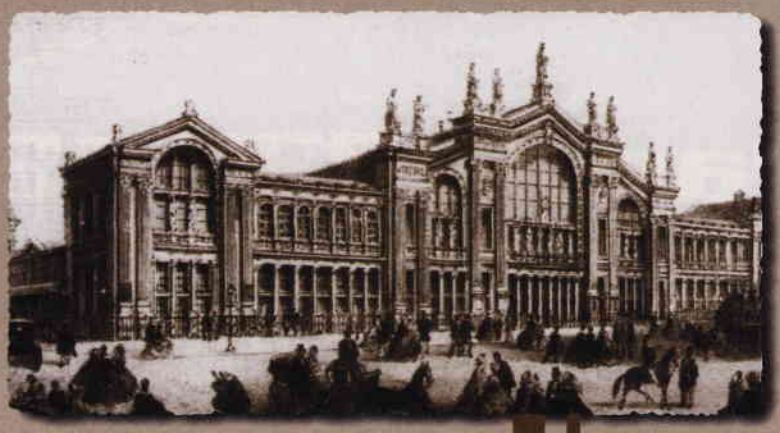
Immense population

De 1817 à 1856, la population de la ville de Paris est passée de 700.000 habitants à plus d'un million. En 1866, ce sont pas moins de 1.800.000 personnes qui peuplent la capitale et sa proche banlieue.
Les métiers de la mécanique, de la métallurgie, du textile, de l'alimentation et de la chimie attirent de plus en plus d'ouvriers, à la recherche d'un travail offert par le miracle de la révolution industrielle, que l'apparition des machines à vapeur a largement dynamisée.
Bien entendu, ce brusque accroissement de la population allait inexorablement mener à une transformation nécessaire de Paris, un réaménagement dont les travaux allaient s'avérer bien plus gigantesques que quiconque aie pu l'imaginer. La ville allait tout simplement se métamorphoser.

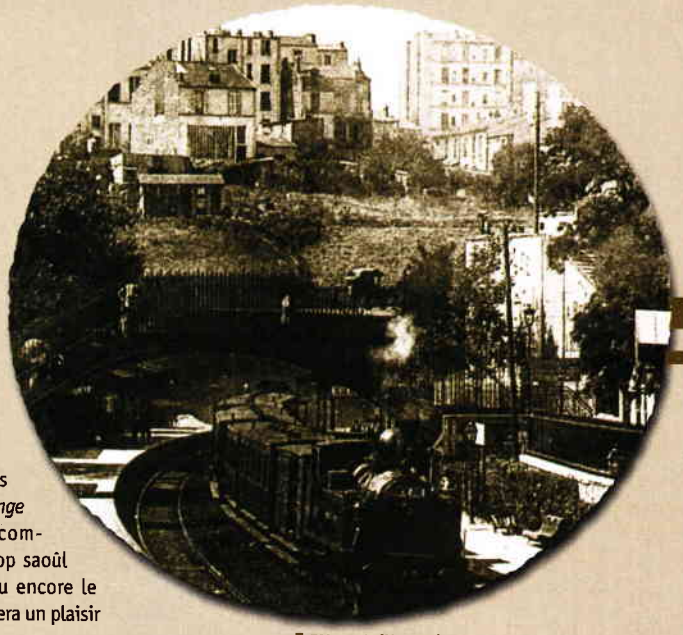
De la larve…

Le Paris du début 19e est connu pour ses rues étroites et peu sûres, dont la plupart ne sont que de véritables bourbiers, issus des pluies et déchets déversés à même le pavé. La construction de kilomètres de trottoirs, dès 1821, améliore quelque peu les choses. Mais c'est maintenant par temps chaud que les rues se transforment à nouveau en véritable épreuve. En effet, bien que le procédé de revêtement de Macadam soit utilisé à partir de 1849, il n'empêche pas l'accumulation de poussière, qui envahit bien rapidement les yeux et la gorge, créant une nouvelle forme de pollution.
Les égouts doivent également être entièrement réaménagés, afin de pouvoir évacuer les énormes quantités d'eau mises à la disposition des utilisateurs, grâce aux nouveaux dispositifs d'arrivée d'eau.
En fait, Paris était-elle bien différente de la ville puante décrite par les contemporains de Louis XIV ?

La première ligne de chemin de fer (Paris-Saint-Germain) est inaugurée en 1837. Plusieurs gares sont ensuite créées : gare Montparnasse (1848-1852), gare Saint-Lazare (1850), gare du Nord (1863) et gare d'Austerlitz (1869).



Gare du Nord - Paris (Éditions Bordessoules)



PV et H (Hervas)

...au papillon

En 1853, Napoléon III demande au Baron Haussmann, alors préfet de la Seine, de transformer Paris. Sans doute exaspéré par la technique d'insurrection développée par le peuple parisien – visant à bloquer l'accès des rues étroites par des barricades –, il décide d'élargir les rues et de tracer des avenues et boulevards.
Éventrant littéralement la capitale, Haussmann fait abattre de nombreux immeubles et construire des voies immenses traversant la ville en tous sens. Son œuvre la plus monumentale étant sans nul doute l'aménagement de la place de l'Étoile, entourant l'Arc de Triomphe.
Dès lors, le progrès gagne le pavé parisien. Vespasiennes et chalets de nécessité permettent de soulager un besoin pressant, les colonnes Morris informent les passants des spectacles, des kiosques permettent d'acheter le journal et les nombreux bancs publics autorisent les gens à s'accorder une halte du côté des nouveaux parcs. En outre, l'Empereur n'hésite pas à engloutir des sommes considérables afin d'aménager les bois de Vincennes et de Boulogne et de nombreux ponts sont construits pour faciliter la traversée de la Seine.
De 1854 à 1862, Baltard crée les entrepôts de la Villette, qui abriteront les abattoirs, ainsi que les pavillons des Halles qui serviront de marché.

Les marchandes d'arlequins vendent ces étranges assemblages de viandes, composés à partir de restes récupérés auprès des laveurs de vaisselle des restaurants.

En 1862, la première pierre de l'Opéra Garnier est posée, mais celui-ci ne sera inauguré qu'en 1875.
Les grands magasins font leur apparition avec le Bon Marché (1852), le Bazar Napoléon – futur BHV (1855) ou encore le Printemps (1865).

Les transports

En 1828 apparaissent les premières lignes d'Omnibus, sortes de diligences tirées par trois chevaux et pouvant transporter une vingtaine de passagers. Ces omnibus s'avèrent rapidement moins onéreux que les fiacres et ne tardent pas à créer des émules. Qu'elles se nomment les Dames Blanches, les Favorites ou encore les Diligentes, les différentes compagnies ne cessent de voir le jour, offrant à Paris pas moins de cinq cents voitures et cinq lignes en 1859.
En 1855, le tramway tiré par des chevaux fait également son apparition, augmentant ainsi les services de transports terrestres, plus confortables que le curieux ancêtre de la bicyclette : le vélocipède.
De 1860 à 1870 la création du chemin de fer de petite ceinture offre un complément indispensable à tout voyageur urbain. Le transport fluvial n'est pas en reste, avec l'apparition des omnibus à hélice dès 1862.

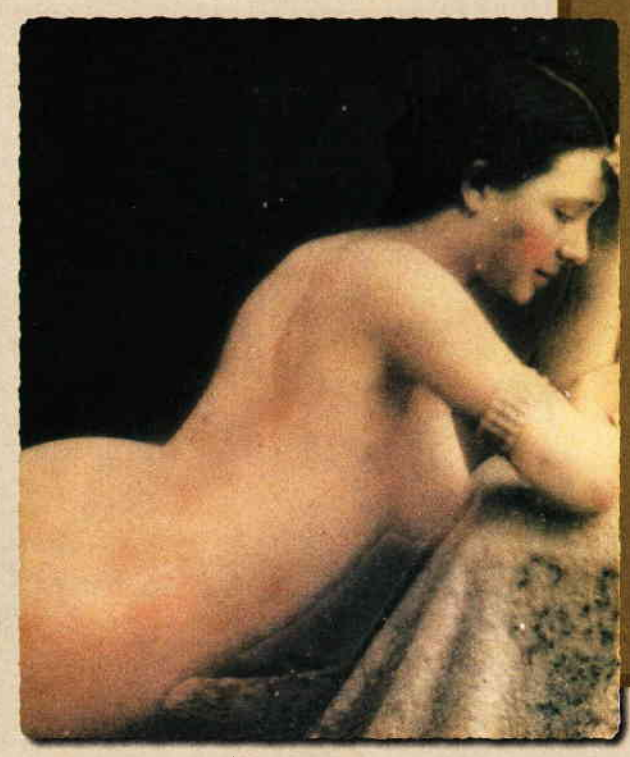
Quelques métiers de rue

Parmi les métiers emblématiques du Paris de 1830 figurent en premier lieu les allumeurs, chargés d'actionner les systèmes d'éclairage au gaz, véritable gage de modernité et, surtout, de sécurité.
Le fameux "*décrotteur*" fait encore parler de lui, en attendant les grands aménagements de voies. Ce dernier est prompt à brosser les habits du passant qui, après un trajet des plus salissants, doit être en mesure de faire bonne figure chez ses amis de la bonne société.
Ces petits métiers sont d'ailleurs légion, comme l'"*ange gardien*" qui raccompagne l'homme trop saoûl jusque chez lui ou encore le "*bagotier*", qui se fera un plaisir de porter les bagages et trouver un fiacre libre pour son client.
D'autres métiers sont plus communs comme le démonstrateur, le porteur d'eau , l'"*Hercule de boulevard*", le crieur de journaux ou encore la porteuse de pain, la laitière, la balayeuse ou la colleuse d'affiches (professions principalement féminines).
Mais parmi les métiers les plus hiérarchisés figure le chiffonnier. Au plus bas de l'échelle figure le "*piqueur*" qui parcourt les rues afin de dénicher tout ce qui est revendable. Ensuite vient le "*placier*" qui travaille pour ainsi dire à domicile, avec la complicité des concierges. Enfin, le "*chineur*" fait la pluie et le beau temps, fixe les cours du bout de verre et de chiffon, rachète et revend. Une sorte d'aristocrate sur un tas d'immondices.

Vers 1843 un ouvrier gagne 2,50 F par jour. Le pain coute 0,40 F du kilo et la viande 0,90 F.

Trottoirs et lupanars

On les surnomme la Môme, Poil aux pattes, la Désossée, la Rouquine, mais elles héritent bien souvent de sobriquets bien pires. Les prostituées arpentent les rues par milliers. Parfois, elle se regroupent dans des bordels, maisons closes ou lupanars, à l'hygiène plus que douteuse et aux noms tout aussi évocateurs : le Pou Volant, la Gâterie, le Lycée, l'Abattoir, le Lapin Voyageur, les Beurriers, la Puce-Qui-Renifle, le Pou Couronné.
Bien sûr, Paris grouille d'affamés et la prostitution est un moyen de gagner de l'argent, d'autant que les mœurs de la capitale sont des plus diverses.
Aux femmes, certains préfèrent les très jeunes hommes appelés "*petits Jésus*". Ces derniers se vendent à la vue de tous dans les parcs et jardins publics, fardés à outrance, le regard aguicheur.



Early Erotic Photography (TASCHEN)

Photo de Roger Viollet - Guide des plaisirs mondains et des plaisirs secrets à Paris

Les Parisiens ont des passe-temps. Des sujets peuvent les passionner au point que certains en perdent la raison. Des bals populaires aux fumeries d'opium, de Flaubert à Monet, des avancées médicales aux progrès technologiques, de la fin de l'alchimie à l'apparition du spiritisme, les occupations et centres d'intérêt ne manquent pas, pour peu que l'on ait un peu de culture ou d'argent. Un siècle étrange, durant lequel même Victor Hugo aurait tâté de la numérologie, tout en cherchant à interpréter ses songes.

MUCHA (TERRAIL)

Les grands centres d'intérêt

Le Moulin de la Galette, puis le Moulin Rouge figurent parmi les lieux les plus fréquentés par les Parisiens adeptes de bals.

Les belles soirées parisiennes

Le Parisien aime à passer ses soirées dans les nombreux bals publics, que ce soit le Tivoli du Louvre, le bal Prado de l'île de la Cité et les trois bals de la rue de la Chaussée-d'Antin, c'est le tout Paris qui danse. Le bal costumé est également à la mode chez les gens de la bonne société.

Pour les autres, désirant avoir des sensations fortes, les cirques proposent des numéros étonnants durant lesquels des équilibristes trompent chaque soir la mort.

Les gens plus fortunés vont à l'Opéra ou à la Comédie Française, mais le théâtre de Palais Royal et ses pièces plus légères se forge une solide réputation, tout comme l'Opéra-Comique. Les restaurants sont à la mode et Balzac en fait l'apologie. Le Café de Paris et le Rocher de Cancale (rue Montorgueil) sont les deux meilleures adresses. On y reçoit ses amis et les discussions y vont bon train.

De nombreux étrangers viennent profiter des fastes de la capitale française (surtout lors de l'exposition universelle de 1867). L'hôtellerie est d'une qualité si médiocre qu'ils n'hésitent pas à louer des appartements dans les quartiers animés de la ville.

Les gens aimant flâner devant les échoppes profitent des "*passages*" parisiens. Ces galeries couvertes de verrières permettent de profiter des boutiques de luxe et des cafés célèbres, même par temps de pluie. Les étrangers y viennent en nombre, afin d'emporter avec eux les souvenirs les plus chers et les plus originaux dans ces bazars, où se côtoient les commerces les plus étranges, formant l'un des plus importants pôles d'attraction mondains.

Les avancées de la médecine

Les découvertes de Pasteur vont révolutionner la médecine moderne. Tout d'abord physicien et chimiste, il se tourne vers la biologie pour résoudre de façon scientifique les problèmes d'hérédité et de contagion. Il découvre ensuite la cause de nombreuses maladies infectieuses et invente les vaccins contre le choléra, le charbon, le rouget du porc et enfin, la rage. Pasteur est donc à la base de l'immunologie.

Plus tard, les découvertes de Pierre et Marie Curie amorcent le virage vers la médecine du 20e siècle.

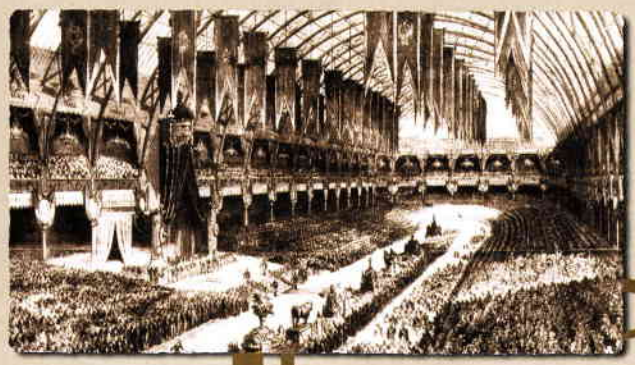
PV et H (Hervas)

Le progrès en marche

La première exposition universelle française se déroule en 1855 à Paris. On construit pour l'occasion le Palais de l'Industrie, immense bâtiment constitué de verre et de métal, faisant la part belle aux vingt-quatre mille exposants venus présenter leurs machines révolutionnaires dont la toute nouvelle machine à coudre Singer.

La seconde exposition, en 1867, attire les représentants de trente pays différents, ainsi que de nombreux princes et hauts dignitaires. On y réserve une place d'honneur à la photographie et les gens peuvent admirer l'énorme et terrifiant canon prussien qui ravagera Paris quelques années plus tard.

Mais il faut attendre l'exposition universelle de 1878 pour que le monde découvre les inventions les plus prestigieuses du siècle dernier : le téléphone, le réfrigérateur, la machine à écrire ou le phonographe.



PV et H (Hervas)

Les scientifiques commencent à maîtriser l'électricité. Mais ce n'est que durant l'exposition universelle de 1900 que l'on rendra hommage à la nouvelle fée.

Les arts et lettres

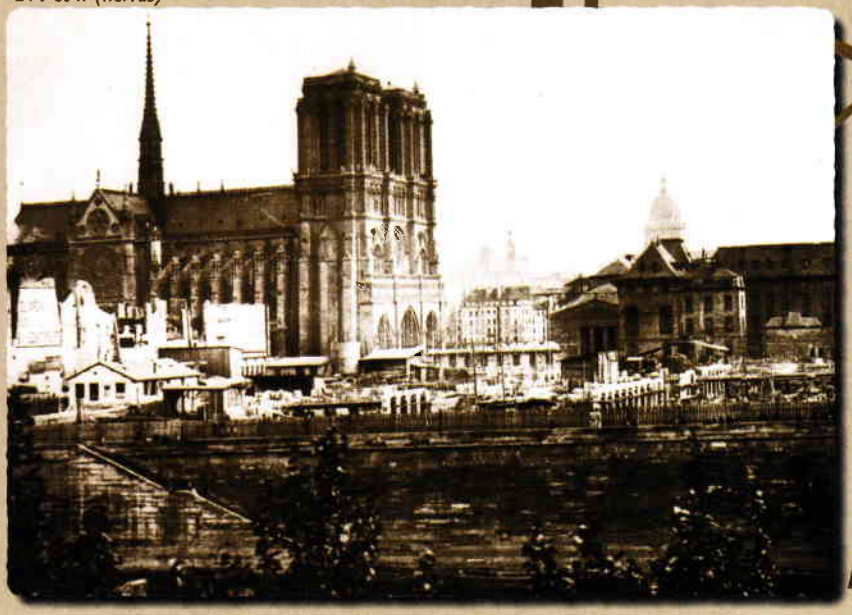
Victor Hugo publie en 1831 ce qui est sans nul doute son roman le plus célèbre : *Notre-Dame de Paris*. La littérature vient d'hériter de l'un de ses fleurons, écrit par un auteur, poète et dramaturge de génie. La peinture n'est pas en reste, avec des artistes tels qu'Ingres, Delacroix et Monet, qui, avec son tableau *Impression Soleil Levant* donne naissance à l'impressionnisme en 1874.

À l'Opéra, on fait un triomphe à Gounod avec *Mireille*, puis *Faust*. Offenbach est le maître du nouvel opéra-bouffe avec sa *Belle Hélène*.

Baudelaire, Verlaine et Rimbaud élèvent la poésie à un niveau rarement atteint, explorant les tréfonds de l'âme humaine, dans cette sombre fin de siècle.

Et au théâtre, la grande Sarah Bernhardt captive son auditoire en interprétant *Hamlet*, *La Dame aux Camélias* et *Lorenzaccio*.

PV et H (Hervas)



Dans *Notre-Dame de Paris*, Victor Hugo propose une explication alchimique de la cathédrale.

Magnétisme et hypnose

Alors que la science réfute le principe même du magnétisme, Franz Anton Mesmer propose en 1766 une thèse selon laquelle les planètes ont une influence sur le corps et le système nerveux. Il met ensuite en évidence l'existence d'un "*fluide subtil*" qui devient le "*magnétisme animal*". Celui qui possède ce magnétisme est capable de restaurer l'harmonie de son patient, ou de le faire entrer dans un état appelé "*somnambulisme artificiel*" durant lequel le sujet est capable d'une lucidité insoupçonnée. Cet ancêtre de l'hypnose permet de recourir à une nouvelle forme de médecine, qui présage de la psychothérapie.

Plus étonnant, des gens ainsi "*magnétisés*" établissent des contacts avec le monde spirituel et communiquent avec des esprits défunts grâce à l'hyper sensibilité que leur octroie leur état d'hypnose.

Kardec et l'engouement du spiritisme

Le mouvement spirite prend de l'ampleur en France dès 1857, lorsque Hippolyte-Léon Dénizard Rivail publie son *Livre des Esprits*, sous le nom d'Allan Kardec. En 1858, il crée la *Revue Spirite* et fonde la Société Parisienne d'Études Spirites. Kardec est dès lors considéré comme le prophète du spiritisme.

L'homme, persuadé d'avoir été druide dans une existence antérieure, converse avec les esprits, dont les révélations nourrissent son œuvre. Il accorde une place fondamentale à la réincarnation dans le cycle de l'évolution spirituelle de l'âme et expose le rôle du périsprit, corps psychique situé entre l'âme et le corps physique, permettant aux êtres désincarnés de se manifester.

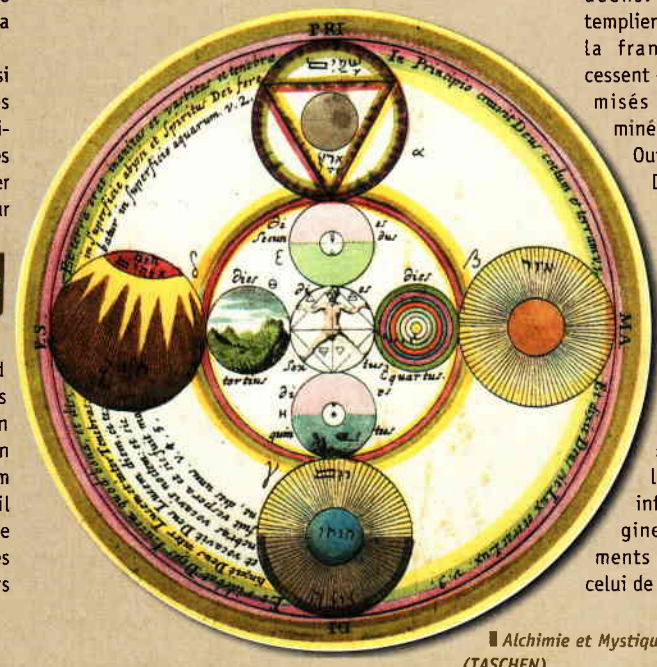
Dès lors, des charlatans n'hésitent pas à exploiter la crédulité du public lors de séances mémorables de tables tournantes, preuve indiscutable de la présence d'un esprit. Mais il est probable que certains médiums, plus sérieux, font appel au magnétisme pour entrer dans un état leur permettant de converser avec des esprits, en admettant qu'ils n'hypnotisent pas leur auditoire, afin de les rendre eux-mêmes plus réceptifs.

Le renouveau de l'alchimie

Les grands principes de l'alchimie ont été discrédités par les progrès de la chimie. Mais la parution en 1847 de *La conservation de l'homme puisée dans la science hermétique*, œuvre écrite par un énigmatique chevalier J. de Saint-Germain, relance l'intérêt moribond porté à cette science extraordinaire.

Le spiritisme n'est parfois pas loin d'être un simple divertissement à la mode.

Eliphas Levi, avec son *Fables et symboles avec leur explication* (1862) ne fait que renforcer l'attention portée à cet art, découvrant de nouveaux adeptes de Nicolas Flamel et de sa pierre philosophale.



Alchimie et Mystique (TASCHEN)

L'occultisme

Relancé par le *Dictionnaire des sciences occultes* de Collin de Plancy, publié de 1846 à 1852 par la bibliothèque du clergé de l'abbé Migne, l'occultisme fait un retour en force sur la scène parisienne. L'Église, d'abord associée à ce projet, ne tarde pas à rompre avec ces pratiques compromettantes, basées sur les traditions populaires ainsi que les légendes et pratiques des guérisseurs et devins.

Eliphas Levi reprend le flambeau avec son *Dogme et rituel de la haute magie* (1856), mêlant habilement les doctrines secrètes des Hébreux, Égyptiens et Chaldéens. Groupes néo-templiers et ordres associés à la franc-maçonnerie ne cessent de voir le jour, dynamisés par quelques illuminés.

Outre la tardive Golden Dawn, l'Hermetic Brotherhood of Louxor a un impact important dans toute l'Europe. Cette fraternité tirerait ses origines d'un ordre fondé plus de six millénaires auparavant, sur une île disparue : l'Atlantide. Son influence serait à l'origine de grands mouvements initiatiques comme celui de la Rose-Croix.

Alchimie et Mystique (TASCHEN)

Écriture et littérature

Que ce soit l'écriture automatique, permettant de retransmettre sous hypnose des messages provenant de l'au-delà, ou encore l'utilisation d'un plateau ouija, l'écriture joue un rôle important dans la pratique des arts spirites.

Il en va de même pour l'art de la numérologie, dont Victor Hugo aurait été un adepte convaincu. Habitué à compter pieds, vers ou strophes, son œuvre, *Les Contemplations*, possède deux niveaux de lecture distincts, un pour le profane et un autre pour l'initié. En outre, les dates fictives de ses poèmes renvoient à l'astrologie, dont il était également féru.

Balzac lui-même confesse son goût pour le mysticisme, avec son *Livre mystique* (1835), tout comme Baudelaire et Gérard de Nerval. Dans un tout autre genre, Charles Nodier (1780-1853) est un auteur prolifique très inspiré par des mythes comme la sorcellerie et le vampirisme.

Paris recèle de multiples mystères dans son ventre. Anciennes carrières, catacombes, égouts, tout un réseau souterrain s'étend sur des centaines de kilomètres, refuge de nombreux criminels et autres contrebandiers. D'autres lieux, comme le cimetière du Père-Lachaise, sont entourés d'une aura de mystère propre à donner naissance aux rumeurs les plus étranges.

Les mystères de Paris

Parmi les sépultures du Père-Lachaise on compte celles d'Haussmann, Delacroix, Kardec et Nerval.

L'Empire de la mort

À la fin du 18e siècle, le cimetière des Innocents, situé à l'emplacement des Halles, contient tant de corps dans ses fosses communes que son niveau dépasse celui des rues environnantes. L'odeur devient tellement insupportable que les riverains suppliient le lieutenant général de police d'intervenir. Commence alors un grand chantier visant à déterrer les restes de centaines de milliers de personnes inhumées dans plusieurs cimetières de la capitale.

Durant la nuit, les squelettes sont entassés, puis déplacés afin d'être jetés dans les carrières de la plaine Montsouris, au lieu-dit la Tombe Issoire. L'endroit est appelé "*catacombe*", référence aux carrières romaines dans lesquelles se réfugiaient les Chrétiens. On parle de six millions de corps ainsi déplacés, jetés de façon désordonnée ou, au contraire, arrangés en murs d'ossements. Cette disposition fut améliorée au début du 19e, regroupant certains restes, plaçant des indications quant à leur cimetière d'origine et n'hésitant pas à créer une sorte de décorum mortuaire.

C'est dans ces dédales que certains aperçoivent le fantôme de Montsouris, censé hanter les dédales des carrières et catacombes. Ceux qui ont le malheur de croiser sa route sont certains de mourir dans l'année, ou de perdre un être cher.

La plus vaste nécropole

Inauguré le 21 mai 1804, le cimetière du Père-Lachaise est aujourd'hui la dernière demeure de plus de six cent mille corps. Mais le succès du cimetière de l'Est ne fut pas immédiat.

S'étendant en 1804 sur un terrain de dix-sept hectares (il en fait plus de quarante maintenant), il devait accueillir les sépultures des Parisiens décédés, soit en concessions perpétuelles, soit en fosses communes. Mais les Parisiens n'étaient pas intéressés, surtout les plus fortunés, qui considéraient, à juste titre, les quartiers Est comme défavorisés. De treize tombes en 1804, le nombre des "*résidents*" atteint péniblement les huit cents en 1812.

Bénéficiant d'une étonnante campagne de publicité, le cimetière devient, en 1817, la nouvelle résidence des sépultures d'Héloïse et Abélard, La Fontaine et Molière. Dès lors, le succès du cimetière fut monumental, cumulant trente-trois mille tombes en 1830. Il faut ensuite l'agrandir à de nombreuses reprises, lui octroyant l'importance qu'il possède à l'heure actuelle, le colombarium et le crématorium datant de 1894.

En 1871, il est le témoin privilégié des affrontements entre Communards et Versaillais, qui voient mourir plus d'un millier de personnes dans le cimetière ou aux alentours.

Les égouts

Sous la direction des ingénieurs Dupuis, puis Belgrand, le Service des Eaux est chargé de l'aménagement des anciennes conduites d'évacuation souterraines, devenues insuffisantes depuis que les nouveaux dispositifs d'arrivée d'eau ont été mis en place.

Le réseau total, d'une centaine de kilomètres en 1853, atteint plus de cinq cents kilomètres en 1869. Les nouvelles galeries courent sous toute la ville, créant un étrange labyrinthe venant s'ajouter aux carrières et catacombes.

L'hôpital Sainte-Anne

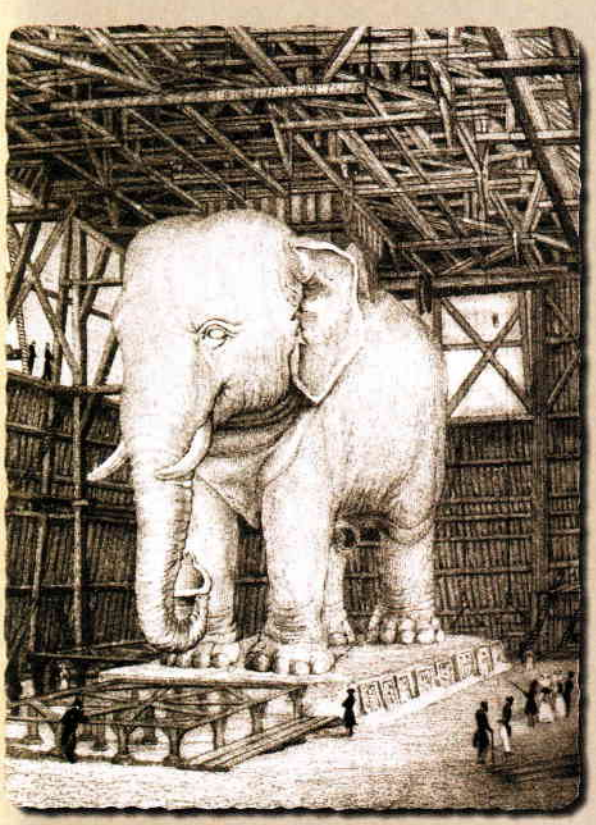
Depuis la réforme de Philippe Pinel à la fin du 18e, les établissements psychiatriques suppriment peu à peu le régime carcéral imposé à leurs patients, retirant les fers qui les retiennent. Ils appliquent ensuite le "*traitement moral*", basé sur la confiance établie avec le patient. Le système asilaire se met en place (1838) et les grandes cliniques voient le jour.

À l'endroit où se dressait la maison de santé fondée par Anne d'Autriche, Haussmann demande en 1861 à Charles-Auguste Questel, surtout connu pour ses restaurations d'églises, de bâtir l'hôpital Sainte-Anne, un institut de psychiatrie et de psychologie appliquée. Les médecins peuvent y observer la plupart des troubles mentaux et en proposer une classification basée sur l'étude approfondie des différents cas.

Les catacombes de Paris (Éditions Mouleng)

PV et H (Hervas)

Les premières visites des catacombes sont interrompues en raison des actes répréhensibles auxquels se livrent de nombreux visiteurs.



Maquette d'une fontaine de l'Éléphant pour la place de la Bastille. Gravure du XIXe siècle, collection particulière.

L'éléphant de la Bastille

Napoléon décide de l'édification d'une colossale fontaine, ayant la forme d'un immense éléphant, portant une tour sur son dos. Il est partiellement achevé en 1813 et mesure plus de quatorze mètres de haut pour seize de long.

Après la défaite de l'Empereur, la question se pose d'achever le bassin sur lequel l'animal repose. Mais lentement, les flancs de plâtre du pachyderme s'effritent, alors qu'aucune décision n'est prise. Un gardien vit dans l'une des pattes de l'immense animal, tout comme de nombreux sans abri qui élisent domicile dans la carcasse.

Il est démoli en 1846, provoquant le déferlement de dizaines de milliers de rats, ses derniers locataires, dans les rues de Paris.

Un petit Tom

En 1845, le Théâtre du Vaudeville présente un étrange artiste qui entame une carrière internationale. Le nain Tom Pouce, mesurant seulement soixante-cinq centimètres, fait un triomphe dans *Le Petit Poucet*. Cet Américain nommé en réalité Charles S. Stratton, est lancé par Barnum et acquiert une solide réputation en Angleterre avant de faire succès en France où il parade très sérieusement en tenue de général pour 200 francs par soirée (une petite fortune à l'époque).

Le vampire de Montparnasse

Entre 1847 et 1849, de nombreuses sépultures sont profanées. L'acte le plus terrible est la profanation, dans le cimetière d'Ivry, du corps d'une enfant de sept ans, dont on arrache le cœur.

Dès 1848, dans le cimetière de Montparnasse, les cadavres de nombreuses femmes sont extraits de leur dernier refuge et mutilés à leur tour. Ne trouvant pas le responsable, les gardiens décident de monter un piège dans lequel tombe un jeune sergent. Ce dernier avoue qu'il lui était arrivé d'ouvrir une dizaine de cercueils dans une même soirée et d'en mutiler les cadavres, arrachant leurs entrailles et réduisant leurs chairs en lambeaux. Il est condamné à un an de prison au bagne de Belle-Île. Nul ne sait ce qu'il devint à sa libération.

(1)

Parmi les journaux de l'époque on note : *La Presse* (1836), *Le Journal des Débats* et ses romans-feuilletons dès 1837, *Le Figaro* et *Le Temps* (1829) puis le *Petit Journal* en couleur (1863).

Un vaste chantier archéologique

Les travaux organisés au 19e afin de réorganiser Paris mettent au jour de nombreuses découvertes. D'anciens cimetières mérovingiens aux nécropoles gallo-romaines, la découverte la plus impressionnante est sans doute celle des arènes de Lutèce. Malheureusement, la compagnie des omnibus désirant y bâtir son dépôt au mépris du patrimoine historique, une partie est entièrement détruite. Nul doute que Bacchus, auquel les arènes étaient dédiées, n'aurait pas apprécié. Et que dire de tous les corps de ces gens, dont les tombes millénaires ont été profanées ?

L'amant de la Veuve

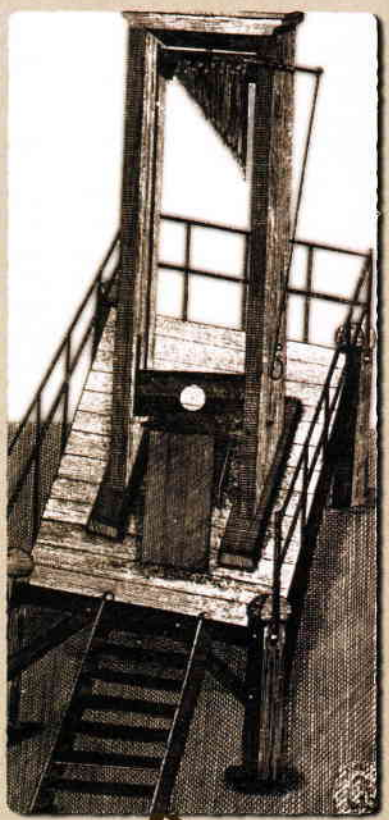
Pierre François Lacenaire, poète, voleur et assassin désire la mort durant toute sa vie. Désirant se suicider mais refusant de périr par le poison, il choisit la lame de la guillotine qu'il appelle de toutes ses forces durant son existence de débauché et de meurtrier. Il meurt le 9 janvier 1836 après que la lame de *"la Veuve"* a interrompu un instant sa course à mi-chemin. Se retournant, il lui fait face lorsqu'elle s'abat sur lui et lui ôte la vie.

Un nouveau pharaon

Lorsque le corps de Napoléon est rapatrié aux Invalides depuis l'île de Sainte-Hélène, son corps repose dans un bien étrange cercueil. Autour de sa dépouille se trouvent deux boîtes d'argent, l'une contenant son cœur et l'autre son estomac. Son corps se trouve dans un cercueil de fer blanc, lui-même contenu dans un cercueil en acajou, puis deux cercueils de plomb, un d'ébène et, enfin, un sixième fait de chêne.

C'est bel et bien une sépulture de pharaon dans laquelle repose l'Empereur des Français.

PV et H (Hervas)



(2)

La guillotine sert encore à exécuter les criminels bien après avoir fait couler le sang durant la Révolution.

Le Fantôme de l'Opéra

L'œuvre de Gaston Leroux réussit à capturer l'atmosphère de fastes et de mystère qui règne dans le Paris de la fin du 19e. À la capitale toute d'élégance et de beauté, il oppose son monde souterrain, sur lequel règne un être d'une repoussante laideur, qui semble pourtant être le seul capable d'admirer la beauté du monde obscur qui l'entoure.

Là où l'être de la surface voit un monstre, le lecteur voit un être torturé, tout comme les poètes de cette époque, pour qui le romantisme semble parfois intimement lié à la fatalité et au drame.

Ce Fantôme n'est-il pas le reflet de ce Paris oublié, défiguré lui aussi par ces travaux qui lui ont donné son aspect moderne au détriment de sa véritable identité ? Mais il ne fait aucun doute que sous la surface ou dans les allées obscures subsiste quelque chose des énigmes sur lesquelles les lampes à gaz n'ont pas encore fait la lumière.

(1) et (2) Guide de Paris Mystérieux (TCHOU Éditeur)

Le Paris du 19e s'avère être une excellente source d'inspiration pour le jeu de rôle. Bien que l'époque victorienne (vers 1880) soit décrite à loisir dans de nombreux suppléments, ce sont principalement Londres et l'Angleterre qui ont eu les honneurs de tels ouvrages. Paris serait-elle boudée, tout comme le milieu du dix-huitième ?

Jeu de rôle et inspirations

"Paris est une sorte de puits perdu."
Victor Hugo

Petite sélection

Livres :
Paris de la préhistoire à nos jours, éditions Bordessoules.
Guide de Paris mystérieux, éditions Tchou.
Paris, histoire d'une ville, édition Hachette.
Les catacombes de Paris, éditions Moulenq.

Internet :
le site du Père-Lachaise (www.pere-lachaise.com) propose une véritable visite guidée des lieux. Indispensable !

Musique :
les disques Forlane ont édité plusieurs volumes retraçant les grands moments de l'opérette et de la chanson française du siècle dernier.

Cinéma :
le film *Vidocq* donne également une bonne idée de ce que serait le Paris mystérieux de l'époque, entre sciences et occulte.

Paris Histoire d'une ville (Les Atlas Hachette)

Paris dans le jdr

Le jeu de rôle *Maléfices* dresse un portrait passionnant de la France du 19e siècle et il est dommage que ce jeu ne soit plus édité. Il est également dommage que seuls Londres et Le Caire aient eu les honneurs d'un guide pour les aficionados du Mythe de Cthulhu. Et que dire de la *France* de Ludis pour le Monde des Ténèbres de White Wolf, qui ignore tout bonnement la capitale, quitte à décevoir la plupart des gens en ayant fait l'acquisition, les mains fébriles ? (En réalité, un supplément *Paris* était prévu mais n'a jamais vu le jour.)

Depuis, tout joueur est à la recherche du Paris by Night considéré comme le Saint Graal et qu'aucune version amateur dénichée sur Internet ne pourra remplacer.

Passage obligé de nombreux scénarii et suppléments (*L'Appel de Cthulhu*, *Nephilim*, *Vampire*, *Maléfices*, *Hawkmoon*, *Shadowrun*, etc.), la capitale ne semble pas devoir mériter un supplément à son nom. Pourtant, n'a-t-elle pas été le centre culturel, social et politique de la France durant plusieurs siècles ?

Le Paris de l'imaginaire...

Les écrits de Victor Hugo et de Jules Verne ont donné naissance à un univers dans lequel le cinéma et la littérature ont plongé à maintes reprises. On ne dénombre plus les adaptations de Notre-Dame de Paris, l'œuvre de Jules Verne a été adaptée sous les formes les plus diverses et, pourtant, aucun jeu de rôle n'a pu exploiter pleinement ce cadre à la richesse époustouflante.

Le Paris de 1860, en pleine révolution industrielle, rêve de l'avenir. Les inventions les plus incroyables commencent à voir le jour, l'électricité est bientôt maîtrisée, le voyage en ballon est possible, plus personne ne mourra du choléra et le cinématographe se dévoile peu à peu, permettant à Méliès de donner vie aux rêves les plus fous.

Parallèlement, le spiritisme passionne les foules et les sciences occultes font un retour en force, ouvrant les esprits au surnaturel.

...et du jeu de rôle

Quel meilleur endroit pour les cultes dédiés aux Grands Anciens que cette capitale située au centre de l'Europe et dotée depuis peu d'un système de chemin de fer la reliant à de nombreuses villes ? Sans compter que les trésors rapportés d'Égypte lors des campagnes de Napoléon pourraient bien receler quelques secrets concernant Nyarlathothep, le Pharaon Noir. Ce dernier aurait-il eu de l'influence sur l'Empereur en personne ?

Quel vampire sophistiqué, amoureux des arts, n'aurait pas aimé s'établir dans cette ville dont les nombreux bals publics forment le plus parfait des terrains de chasse ? De toute façon, personne ne pose de question sur ces étrangers, venant en nombre et louant des appartements dans les beaux quartiers.

Quel Nephilim pourrait bien être derrière cette résurgence de l'alchimie ? Victor Hugo lui-même ne faisait-il pas partie de leurs rangs, tant ses connaissances sont grandes, tout comme ses "*souvenirs*" du Paris médiéval, décrit dans Notre-Dame de Paris ? Seule sa présence sur le devant de la scène politique semble attester du contraire.

Les mages appelés Fils de l'Éther ne donnent-ils pas un petit coup de main à l'humanité en accélérant leurs découvertes en matière de science et de technologie ? De toute façon, ils ne pourraient pas résister un instant aux étonnantes expositions universelles.

Que peut-il bien se passer dans l'hôpital Sainte-Anne, qui se fait fort de guérir les cas de démence les plus aigus grâce à de nouvelles méthodes ? À quel type de folie les médecins peuvent-ils être confrontés ?

Les chantiers visant à donner un nouveau visage à la capitale n'ont-il pas réveillé une ancienne menace qui repose depuis des millénaires dans les entrailles d'une quelconque nécropole ?

Tant de scénarii différents devraient sans nul doute titiller la fibre du rôliste bi-classé meneur de jeu qui sommeille en nous. Il serait temps de le réveiller...

(1)

Fabien Marteau
Illustrations : Bastien Laurent

(1) Archives de Paris (Expodif) - Collection privée

Action! System VF

Il vous est possible d'utiliser librement l'Action! System sur vos sites ou ailleurs grâce à l'Open Game License...

Disponible en VF sur le net (www.action-system.com/files/action_livre.pdf), voici l'Action ! System, que vous retrouvez dans les productions Gold Rush Games. Six attributs principaux (Force, Vigueur, Dextérité, Intellect, Volonté, Présence) ; une ribambelle d'attributs dérivés ; des avantages/désavantages à la *Gurps* ; des niveaux de blessures pour les combats. Voilà un condensé (d'ailleurs bien fait et complet) de ce que le jdr a pu nous proposer il y a 10-20 ans, au cas où vous auriez loupé le coche à l'époque. Le moteur est d'un classicisme éprouvé : on jette 3D6 + son attribut et sa compétence et on doit dépasser un seuil de difficulté pour réussir l'action. Tout cela manque d'élégance et de fun, mais c'est simple et bien organisé pour des débutants, ce qui pourrait être le seul véritable intérêt de ce système. Après la musique, c'est au tour du jdr d'être envahi par la nostalgie 80's. Et si je suis pour des jdr plus accessibles aux débutants, en revanche je ne crois pas qu'on va les attirer en réchauffant de vieilles idées. C'est comme d'essayer de transformer votre petit-neveu en mélomane, à coups de remix d'Indochine... *No way*.

7.7

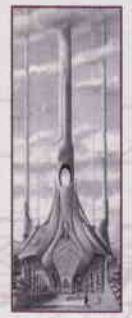
Système de jeu de rôle édité par **Gold Rush Games**.
92 pages PDF en français. **Gratuit**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆

Les enfants des Dieux

La première partie de cet ouvrage vous permettra de découvrir les secrets de la race Obun. Êtres fins et cultivés dominant une civilisation évoluée et raffinée, les Obun sauront ravir les meneurs de jeu en quête de PNJ moralisateurs. Si les Obun sont la lumière, les Ukar sont définitivement l'ombre. Ce peuple profondément religieux, tour à tour persécuté et persécuteur, saura vous fournir l'occasion de mille aventures. Passé un descriptif détaillé de l'histoire et des croyances de chaque peuple, vous découvrirez de nouveaux pouvoirs psi et autres techniques de combat.

Attention, ce supplément contient de l'elfe !



Je dois avouer que la claque ne fut pas immédiate, je me méfie toujours un peu des ces peuples de JdR définitivement trop purs, trop cultivés, trop raffinés, trop parfaits. Ce supplément est néanmoins une source d'aventures sans pareil tant est grande la richesse historique et religieuse de ces deux races. Il ne lui manque qu'un scénario et il aurait été parfait... Merde, il me ferait presque aimer les elfes !

Geof

Supplément pour **Fading Suns**, édité par **Ubik** sous licence Holistic Design Inc.
94 pages en français. **19,95 €**.

Note : ★★★★☆

Les Terres Dévastées

Soyons clairs : *Les Terres Dévastées* est rigoureusement indispensable. Ce supplément permet de jouer à la périphérie de la Zone, dans ce no man's land daemoniaque où survivent de petites communautés humaines. Géographie, écologie, société, politique, il contient tout ce qu'il faut pour renouveler l'intérêt des joueurs d'*Obsidian* les plus blasés. Car ceux-ci peuvent désormais, aides de jeu à l'appui, créer et équiper des personnages directement issus des Terres Dévastées. Quant aux meneurs, qu'ils se préparent à des révélations saisissantes concernant le Huitième Cercle, accompagnées d'informations précises sur les nouvelles Zones et l'activité extérieure des Corporations. Seul (petit) bémol, le scénario d'introduction, très linéaire et qui ne ménage aucune transition de la Zone vers les Terres, un meneur inspiré pourra néanmoins en faire un bon départ de campagne.

Johan Scipion

Supplément pour **Obsidian**, édité par **Le 7ème Cercle**.
190 pages en français. Disponible.

Note : ★★★★☆

Lab.01

Pour commander : 10 € + 3,50€ de port à AODS, c/o Philippe Martin, 36-42 rue de la Villette, 75019 Paris (www.oeildusphinx.com). Scénarios et aides de jeu sur le site du Lab : http://lab00.free.fr.

L'Œil du Sphinx, qui s'était signalé à l'attention des rôlistes en publiant *Brain Salad*, remet le couvert avec le Lab, une anthologie de jeux de rôle en deux volumes. Porté par Yno et Willy Favre, ce projet ambitieux rassemble sept jeux de rôle amateurs, quatre dans ce premier opus et trois autres dans le suivant, à paraître en avril. Au menu du *Lab.01* : Les 13 reliques (*Le nom de la rose* sauce gob), Sales Mômes et Marmailles (Lili & Winker font la guerre des boutons), Dédale (*Terminator* + *Matrix* + *X-Men*) et Sylvae (des Ents gardiens d'une forêt à la Dunsany). Chaque jeu est prêt à jouer, c'est-à-dire qu'il contient règles, univers et scénario d'introduction. Tout simplement excellent !

Johan Scipion

Anthologie de jeux de rôle courts éditée par **L'Œil du Sphinx**.
200 pages en français. **10 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

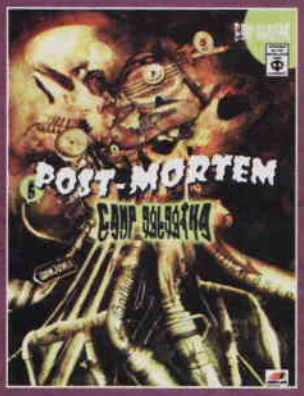
Brain\waste

Après *Donjonia*, l'enclave des nostalgiques des univers médiévaux fantastiques, voici le deuxième supplément *Post Mortem* détaillant une enclave de l'Au-Delà. Brain\waste est le domaine réservé des netrunners, cyborgs, mutants et autres habitués des univers virtuels et cyberpunks. Ceux qui ne sont pas familiers de ce genre risquent de se perdre dans ce cadre très mouvant à la géographie incertaine, aux groupuscules multiples, aux concepts abstraits et à la terminologie spécifique. *Post Mortem* n'est pas un jeu si facile qu'il en a l'air et la masse d'informations que devront ingurgiter les joueurs ainsi que le travail de préparation du meneur de jeu devront être vraiment importants pour que tous soient à l'aise dans cette enclave.
Si l'on y retrouve des idées et des informations utiles, *Brain\waste* semble moins exploitable que les autres suppléments, surtout pour un réfractaire à l'univers glauque et pessimiste du genre cyberpunk comme moi, d'autant que le petit scénario est vraiment léger. Mais vu le prix de vente, il serait dommage de s'en priver.

Olivier Guillo

Supplément n°3 pour **Post Mortem**, édité par **Oriflam**.
32 pages en français. **6,50 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Le Camp Golgotha

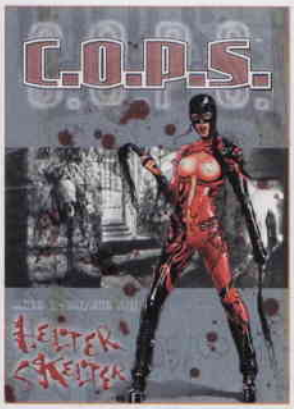
SCOOP ! La vérité sur le King, c'est dans *Post Mortem* et nulle part ailleurs.

Post Mortem confirme qu'il est davantage un jeu de campagne qu'un prétexte pour scénarios rigolos sans suite. Le Camp Golgotha, dont vous avez pu entendre parler auparavant, s'inscrit donc comme un supplément de fond essentiel et top secret (joueurs débutants, cessez la lecture immédiatement) puisqu'il nous présente la principale force d'opposition à la Mort dans l'Au-Delà, dirigée par le célèbre JC. Toujours plein d'inspirations et de clins d'œil, ce camp mystérieux et bien caché nous réserve des surprises, de bons moments de rigolade mais aussi des épreuves délicates pour les joueurs qui peuvent enfin rejoindre les résurrectionnistes. Il lève également d'autres mystères pour lesquels il faudra patienter avant d'en savoir davantage et il nous confirme l'existence d'autres oppositions plus nombreuses (et souvent antagonistes) que ce qu'imagine le spectre moyen. Décidément, l'Au-Delà est un beau bordel, mais à bien y réfléchir pouvait-il en être autrement au vu du nombre et de la nature de ses occupants ? Le scénario qui conclut ce supplément nous le confirme avec de l'action et du grand spectacle.

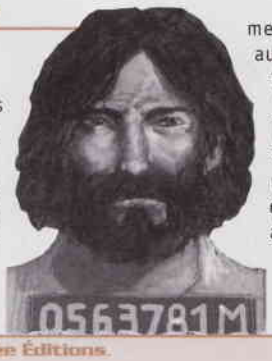
Olivier Guillo

Supplément n°4 pour **Post Mortem**, édité par **Oriflam**.
32 pages en français. **6,50 €**. Parution en mars 2004..

Note : ★★★★★



Helter Skelter

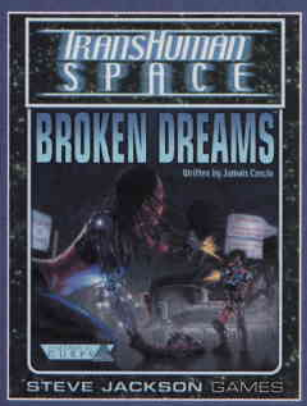


Voici le dernier supplément de la gamme C.O.P.S. pour la saison 1. L'équipe rédactionnelle a tenu son pari et fourni un ensemble de suppléments ainsi qu'une campagne, beau challenge. Pour marquer le coup, ce supplément vous entraîne dans les tréfonds de l'âme humaine. Et Dieu sait si elle n'est pas belle. Entre sectes, *serial killers* et *snuff movies*, le meneur de jeu aura matière à écœurer ses joueurs. Sur la forme, rien à dire, on retrouve la qualité des autres suppléments, les petits encadrés d'ambiance. Les données techniques fourmillent de détails utiles. Peut-être trop, car un certain malaise surgit au fur et à mesure de la lecture. Un supplément de qualité pour les amateurs de dégoûts et un supplément à éviter pour les âmes sensibles. Pour meneur de jeu expérimenté !

Olivier Collin

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

Note : ★★★☆☆



Broken Dreams

En 2030, le nombre de gens qui habitent dans des bidonvilles aura doublé. Alors en 2100...

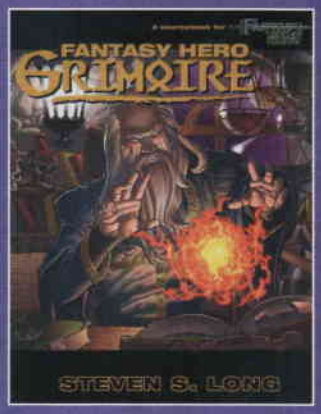
Une des particularités de *Transhuman Space* est de se tenir dans un univers résolument optimiste, où le progrès fait force de loi pour tous. Après une bonne dizaine de suppléments, il était temps de mettre en doute ce postulat, en levant le voile sur ce que la *5th Wave* compte comme déviants et autres nations rebelles. C'est désormais chose faite avec *Broken Dreams*, très bien écrit et qui en 144 pages, vous livre par le menu tout ce qu'il faut savoir sur les laissés pour compte du XXI[e] siècle et son tiers-monde technologique : Caliphat Islamique (étonnant ?!), mouvements anti-capitalistes, États appauvris ou en développement, *"kleptocraties"*, groupes terroristes... Toute une contre-culture souterraine, qui tente de s'imposer à grand renfort de mémétique et de guerre civile. Après quelques suppléments décevants, *Transhuman Space* reprend du poil de la bête en nous dévoilant son côté sombre. Que du bon !

7.7

Supplément pour **Gurps Transhuman Space**, édité par **Steve Jackson Games**.
144 pages en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Fantasy Hero
Grimoire



La troisième édition de *Fantasy Hero* à peine sortie (voir critique dans notre numéro précédent), Hero Games enchaîne déjà avec un supplément de magie ou, plutôt, un supplément de sortilèges. Car le *Fantasy Hero Grimoire*, c'est – comme son nom l'indique – des sorts, encore des sorts, rien que des sorts. En tout plusieurs centaines, présentés avec de nombreuses variantes et répartis en une douzaine d'*aracana*, c'est-à-dire d'écoles de magie. Tout y passe, de l'alchimie au druidisme, de l'élémentalisme à la nécromancie, et de la sorcellerie à la thaumaturgie. Point de *background* cependant, si ce n'est des références éparses au Turakian Age, un *setting* médfan pour *Fantasy Hero* dont la parution est imminente. Et au final, qu'obtient-on ? Un bon gros supplément bien rempli et très fonctionnel, pas original pour un sou mais sacrément utile.

Une douzaine d'écoles de magie

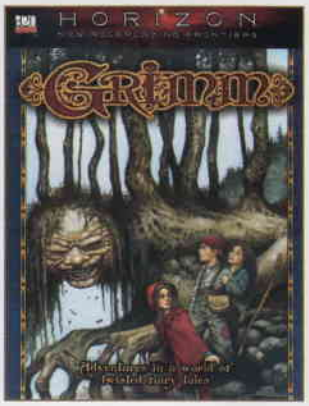
Johan Scipion

Supplément pour **Fantasy Hero**, édité par **Hero Games**. **272 pages** en anglais. **27 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Grimm

Il était une fois un pigiste qui ne rendait pas à l'heure... (Conte d'origine obscure, dit du "*rédactogre en chef*")



Horizon est une gamme d'univers de jeu utilisant le système d20 (avec ses avantages et ses inconvénients), ayant pour vocation de proposer de nouvelles expériences de jeux de rôles. Si le principe est excellent, il est dommage que l'abord de thèmes originaux ne s'accompagne pas d'une structure plus novatrice dans le jeu lui-même.

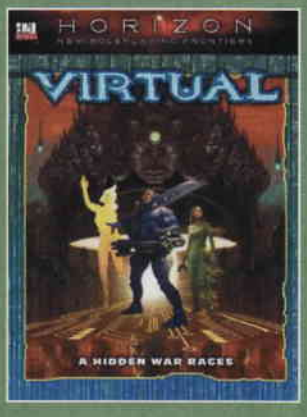
Dans *Grimm*, les joueurs sont des enfants qui vont pénétrer dans le monde magique des contes de Grimm, semé de dangers, en quête d'un hypothétique retour à la maison. Plusieurs archétypes d'enfants (très américains) sont proposés, ainsi que des talents, puis quelques lieux et les êtres vivants que l'on peut croiser dans ce monde merveilleux. Mais c'est un peu court, on aurait préféré davantage de place pour l'univers, plutôt que les traditionnels détails liés au système d20, et, surtout, des scénarios (vous pourrez en trouver un de 4 pages sur le site web de l'éditeur). Le meneur de jeu aura donc des préparatifs en perspective... Intéressant tout de même, mais pourrait mieux faire.

Olivier Guillo

Jeu de rôle d20 nécessitant le Player's Handbook de D&D, édité par **Fantasy Flight Games**. **64 pages** en anglais. **15 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Virtual



Vous vous souvenez de la secrétaire qui change la couleur de ses ongles toutes les minutes, dans *Total Recall* ? Hé bien les ongles caméléons sont en train d'être fabriqués en Espagne.

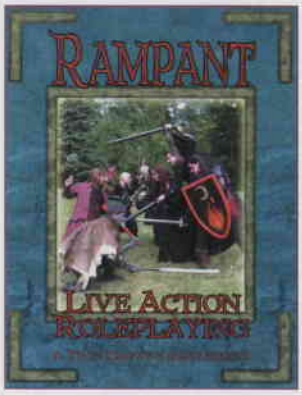
Envie un peu de changer d'atmosphère avec vos joueurs pour votre prochaine partie ? *Virtual* est le produit qu'il vous faut pour plonger dans un univers méconnu : la matrice. Tout d'abord, ce supplément règle le problème inhérent à tous les jeux utilisant la matrice dans leur système (*Shadowrun*, *Cyberpunk*...) : aucune relation avec le monde extérieur n'est nécessaire pour les scénarios. On ne quitte pas la matrice. Et cela simplifie beaucoup les choses. Incarnez un voleur de données surfant au milieu des IA tueuses et des virus encombrants le chemin jusqu'à votre destination. Utilisez des programmes pour concevoir des armes et des armures adaptées à votre image et à celle du monde qui vous entoure. Bref, du matériel de scénario à gogo. Dommage cependant que les choses soient abordées seulement en surface, ce qui limite l'intérêt de ce livre à une petite campagne ou deux avant de se lasser.

Philippe Lecomte

Jeu de rôle d20 nécessitant le Player's Handbook de D&D, édité par **Fantasy Flight Games**. 64 pages en anglais. **15 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Rampant:
Live Action Roleplaying



Le jeu de rôles grandeur nature est autant diversifié que le jeu sur table. On y trouve aussi des bourrins qui veulent surtout combattre des monstres et des joueurs subtils et bons comédiens, des modes et des styles selon les régions ou les pays. J'ose espérer que ce livre ne représente pas ce qui se fait de mieux aux États-Unis en matière de GN, car au premier coup d'œil on est interloqué par les photos aux poses ridicules, aux costumes amateurs et aux répliques d'armes comme on en voyait il y a 15 ans avant la maîtrise de la technique du latex. Les règles sont très lourdes, et ressemblent plutôt à du "*jeu de rôles sur table grandeur nature*", l'univers se limite à des peuples et à des dieux... Si l'on peut s'instruire sur une certaine façon de faire du GN, il y a malgré tout peu de choses à faire et beaucoup à ne pas faire. C'est du GN dépassé et du passé, nullement accessible à un large public.

Pour bourrins

Maintenant, je dis cela, mais il y en a quand même qui jouent ainsi en France et dans les pays francophones, ils sont peut-être nombreux. Cela pourra les intéresser, tous les goûts sont dans la nature...

Olivier Guillo

Recueil de règles pour univers de jeu de rôle **grandeur nature médiéval-fantastique**, édité par **Living Imagination Inc**. **210 pages** en anglais. **25 €**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆

Fiend Folio : Bestiaire monstrueux

C'est le genre de monstres bizarres qu'on prend une fois le tout-venant épuisé, le genre qui rajeunit personne, et qu'on avait arrêté parce que ça rendait les clients aveugles... Faut reconnaître, c'est du brutal !

C'est du *Fiend Folio* originel que viennent certains des monstres les plus réussis (ou mythiques) de l'univers de *D&D*. " *L'ouvrage sacré* " a donc conservé son titre américain, histoire que les trentenaires revenus sur le tard à Donj par *Baldur's Gate* puissent s'ébaubir devant les vitrines de www.asmodee.com, l'œil humide, la mémoire pantelante d'émotion et la carte bleue en main. Principalement consacrée aux diables, démons, créatures cthulhiennes (pardon, pseudo-naturelles), morts-vivants et autres créatures peu communes, cette nouvelle mouture est du pain béni pour tous les MD qui veulent peupler les plans extérieurs et les nécropoles bizarres où les joueurs ont décidé d'envoyer leurs persos. Des archétypes tels que demi-fée ou demi-troll permettent aussi aux joueurs de succomber au syndrome de la rareté (celui qui à *Vampire* vous fait interpréter le dernier membre d'une lignée ridicule plutôt qu'un perso normal). À ne pas louper, le chapitre sur les symbiotes et les implants m'a donné envie de relire *Rifts Atlantis*...

Cyril Pasteau

Extension pour **Dungeons & Dragons**, éditée par **Spellbooks**. 224 pages en français. **36 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

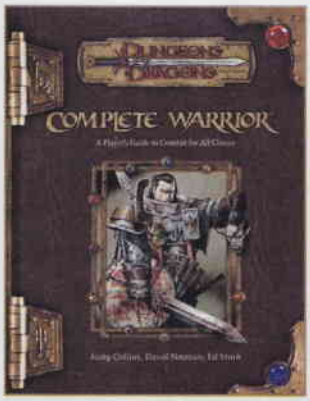
Races de Faerûn

L'intérêt principal de ce nouveau supplément sur les Royaumes Oubliés ne réside pas dans les inévitables dons ou classes de prestige, mais dans la présentation détaillée des nombreuses ethnies humaines et humanoïdes qui peuplent la surface et les profondeurs de Faerûn. Certaines races sont originaires de Faerûn (principalement en raison d'hybridations), d'autres y sont venues jadis, de gré (les elfes) ou de force (cf. les nations d'esclaves mulans de l'Est, adorateurs d'Horus-Rê). Au final, on obtient un grand nombre de races à interpréter et quelques unes de vraiment surprenantes, comme les avariels, les nains polaires ou les fey'ris. Tiens, l'ajustement de niveau des reflets a été doublé, il faut dire qu'ils étaient sacrément grosbills dans la base des Royaumes. Bref, les MD peuvent dormir tranquilles, les auteurs ont même évité de créer des super-races soldées !

Namateos

Accessoire de campagne pour **Dungeons & Dragons**, édité par **Spellbooks**. **192 pages** en français. **36 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Complete Warrior

Lorsque meurt au combat un humain, la quantité que son cœur aura pompée durant sa vie équivaut au débit d'un fleuve durant deux ou trois minutes.

Le *Complete Warrior* a comme un goût de déjà-vu, et pour cause, c'est une mise à jour du supplément *De chair et d'acier* à la sauce 3.5, augmentée de quelques trucs pour la plupart extraits de *Dragon Magazine*. Au sommaire de cet ouvrage, trois nouvelles classes (et une seule digne d'intérêt, le *hexblade*, une sorte de guerrier/ensorceleur), une tripotée de classes de prestige (qui perdent inutilement de la place en donnant des exemples de perso), un déluge de dons (les dons tactiques feront le plus d'adeptes), des sorts, des domaines, des familiers créatures artificielles, une poignée d'armes, des organisations, diverses notes et des conseils sur l'art de la guerre. Bien que le *Complete Warrior* ne traite pas les seuls guerriers et moines, la pilule est un peu dure à avaler quand on possède déjà le reste de la gamme. Il n'y a certes plus de bogues, mais pas suffisamment de rajouts à mon goût. L'achat collégial est donc préférable, à moins que vous ne soyez un collectionneur blindé de thunes.

Michaël Croitoriu

Supplément pour **Dungeons & Dragons**, édité par **Wizards of the Coast**. **160 pages** en anglais. **29 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Unearthed Arcana

L'*Unearthed Arcana* a marqué une génération entière de joueurs d'*AD&D*, par le grosbillisme exacerbé de ses classes et sorts. Mais rassurez-vous, car cette nouvelle édition a beau proposer un nombre impressionnant de variantes de règles, tout a été savamment équilibré. Au programme des festivités, on découvre des versions alternatives des classes de base, qui affranchissent entre autres les prêtres de toute mémorisation de sorts, mais aussi un système qui permet aux mages de lancer leurs sorts à l'infini, moyennant un temps de recharge. On peut également incarner des personnages de lignée monstrueuse, qui bénéficient de pouvoirs en échange de niveaux d'expérience. Des règles de gestion de contacts et un système de réputation et de santé mentale élargissent quant à eux les possibilités de *roleplay*. Évidemment, la place me manque pour vous dire tout le bien que je pense de cette boîte à outils, bourrée de bonnes idées.

Michaël Croitoriu

Supplément pour **Dungeons & Dragons**, édité par **Wizards of the Coast**. **224 pages** en anglais. **33 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Anger of Angels

Internet regorge de sites, comme anges.free.fr, où vous pourrez trouver des noms d'anges avec leurs moindres caractéristiques astrales...

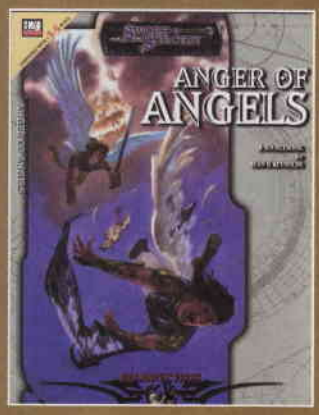
Voici un supplément bien rempli, écrit tout petit, qui introduit les anges – bons ou déchus – dans le système d20 et *D&D*. Les joueurs vont pouvoir prendre part à la grande lutte entre le Paradis et l'Enfer, et évoluer dans ces plans avec la possibilité d'incarner des anges. Ce n'est pas un jeu à part entière et on est bien loin d'*In Nomine*... Puisqu'il n'est pas fait référence à un monde précis, on peut supposer qu'il est possible de l'adapter à différents univers, tout en ayant un peu de mal à le positionner. On nous présente les différentes races d'anges et les manières de les jouer, quelques célébrités, la géographie du Paradis et de l'Enfer, les organisations angéliques, la magie et quelques entités hostiles. Comme souvent, il n'y a pas de scénario pour nous donner un avant-goût de ce que cela pourra donner en jeu...

Ce supplément atypique pourra plaire à des amateurs de jeux ésotériques et moins aux habitués du médiéval fantastique. Il semble trop proche des mythes judéo-chrétiens. Décidément, les processus qui conduisent à l'invention des religions relèvent d'une imagination plus tordue que celle des jeux de rôles... *Magna Veritas*, c'est moins lourd et plus rigolo !

Olivier Guillo

Supplément pour **le système d20**, édité par **Malhavoc Press** / Sword & Sorcery.
128 pages en anglais. **20 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



The Diamond Throne

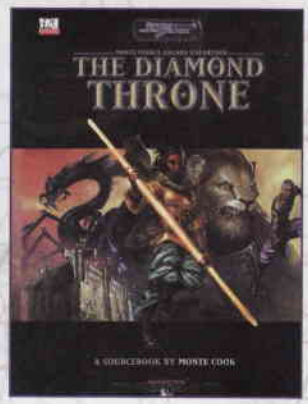
Esquissé dans l'*Arcana Unearthed*, ce nouvel univers pour D&D s'affiche enfin dans un supplément à part entière. L'exposé a beau être court, la partie consacrée au background se révèle particulièrement dense. *The Diamond Throne* se paye même le luxe de renouer avec le *World of Greyhawk* en s'attardant sur les différentes cérémonies, fêtes et coutumes locales. L'historique se démarque quant à lui résolument de la plupart de ses concurrents puisqu'il précise noir sur blanc que les "*regrettés*" dramojh sont bel et bien morts. Atlas géographique, factions, cosmologie, mystères, ces 44 premières pages recèlent énormément de bonnes idées (*floating forest*, *power cyst*, *travel lines*, etc.), même si elles nécessitent au final pas mal de boulot de la part du meneur. Il est en revanche fort regrettable que les autres chapitres ne tiennent pas la comparaison. Les classes de prestige, objets magiques et monstres manquent en effet cruellement d'originalité. Monte Cook aurait franchement gagné à consacrer ces 96 pages au seul *background* !

Une foule de bonnes idées

Michaël Croitoriu

Supplément d20 pour **Arcana Unearthed,** édité par **Malhavoc Press**
96 pages en anglais. **18 €** (11$ en PDF). Disponible. HHHII

Note : ★★★☆☆



Mindshadows

Ce supplément m'a évoqué un bon repas dans un restaurant libanais. Pour ceux qui ne connaissent pas, vous y dégustez un grand nombre de plats différents qui vous sont proposés dans autant de petites coupes. En sortant de là, vous avez adoré certains plats tandis que d'autres vous laissent encore un arrière-goût que nul dentifrice ou cunnilingus ne parviendra jamais à faire disparaître.

Ce supplément vous propose de découvrir les rivages merveilleux de Naranjan, un lieu mystérieux évoquant les douces saveurs de l'Inde mythique. Vous y trouverez en détail le système de castes, l'histoire, l'organisation religieuse, des assassins sacrés, des classes de prestige, des détails techniques souvent intelligents et bien vus. Très orienté psi, ce supplément vous livrera aussi les arcanes de l'inquiétant peuple d'hommes serpents yuan-ti. Que du bon, du très bon même.

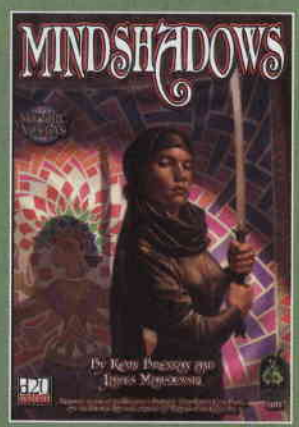
Ah oui, j'allais oublier, vous y trouverez aussi des robots géants tout droit sortis de *Battletech* ! Un arrière-goût bizarre, comme je vous disais plus tôt...

Le restau libanais... à l'indienne !

Geof

Un supplément pour **le système d20**, édité par **Green Ronin Publishing**.
128 pages en anglais. **22 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Guilds

Pas de nouvelles de *Warlords of the Accordlands*, l'univers tiré du jeu de cartes *Warlord* et de la campagne de John Zinser le boss d'AEG, qui s'annonçait pourtant très ambitieux...

Je dois vous avouer me trouver devant un dilemme nouveau pour moi. Comprenez-moi bien, jusqu'à récemment j'étais installé dans une tranquille routine : je recevais un supplément d20 pourri, je me marrais à le lire tranquillement assis aux toilettes puis je disais tout le mal que j'en pensais. En bref, une petite habitude tranquille et rassurante.

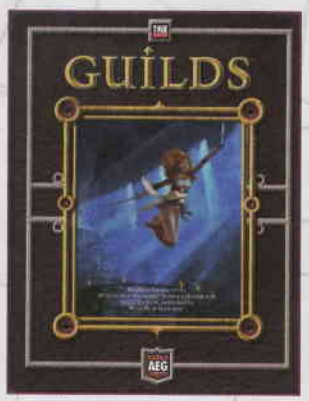
Je ne me sentais déjà plus très bien depuis la critique d'*Empire*, et voilà qu' AEG remet cela avec *Guilds*. Bien évidemment vous y trouverez nombre de nouveaux dons, classes de prestige et autres trucs plus ou moins inutiles, mais vous y trouverez aussi un paquet de choses intéressantes : comment organiser une guilde, les relations qu'elle peut entretenir avec les pouvoirs locaux et ses concurrents, comment recruter, etc.

Guilds est fait pour tous les joueurs qui ont envie de passer le pas et de voir leurs personnages laisser une marque dans le monde qu'ils arpentent, ainsi que pour tous les MJ désireux de rajouter un peu de détails et de finesses entre deux monstres et trois trésors.

Geof

Supplément pour le **système d20**, édité par **AEG**.
160 pages en anglais. **25 €** Disponible.

Note : ★★★★☆



Black Sails *over Freeport*

Histoire de voiles noires : Thésée oublie de hisser des voiles blanches en revenant de Crète où il a vaincu le minotaure, son père croit à sa mort et se jette dans ce qui devient alors la mer Égée.

Après quelques vacances amplement méritées, Freeport revient à la charge avec une bonne grosse campagne en trois actes pour personnages de niveau 6. Cette fois, nos héros vont se lancer à la recherche d'une île supposée contenir moults trésors magiques, avant de jouer les sauveurs de la cité portuaire menacée par le règlement de compte entre deux puissances extérieures. *Black Sails over Freeport* est réglé comme du papier à musique. L'action gagne progressivement en intensité, quant aux révélations, elles confirment une nouvelle fois la richesse de l'univers développé par Green Ronin. Son autre grand intérêt est qu'elle peut soit se jouer à la suite de *Démence à Freeport*, soit s'adapter à d'autres univers de campagne (une île, ça se case partout, non ?).

Michaël Croitoriu

Campagne pour le **système d20** dans le monde de Freeport, éditée par **Green Ronin Publishing**. **256 pages** en anglais. **32 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Dawnforge: *Crucible of Legend*

Voilà une bien belle surprise que le monde de Dawnforge... Ça a l'air appétissant de l'extérieur (couverture épaisse, quelques pages en couleur, belles illustrations et pagination agréable à lire) mais qu'en est-t-il après avoir parcouru les premiers chapitres ?

Épique !

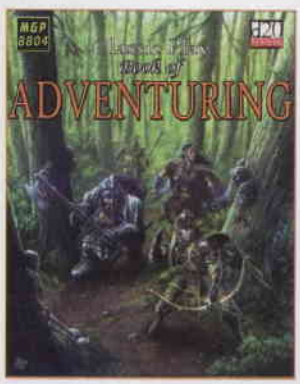
Dawnforge est divisé en trois continents : Tamerland, Zangala, Ambria, bien qu'il semble que ce dernier soit le lieu choisi pour mener la plupart des scénarios. Vous trouverez un maximum d'informations sur les divers peuples et leurs coutumes à travers les pages. On peut par exemple citer la race des Premiers Nés vivants dans les Kingsmarches dont tout le monde a oublié les origines. Ce sont des êtres sages et charismatiques possédant des compétences hors du commun. Certains possèdent même des ailes d'anges !

Ce livre est définitivement orienté épique, ce qui n'est pas pour me déplaire. On arrive dans un monde neuf au moment de l'apogée simultané des peuples les plus importants. De quoi faire pour nos aventuriers apparemment...

Philippe Lecomte

Décor de campagne pour le **système d20**, édité par **Fantasy Flight Games**. **258 pages** en anglais. **33 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Book of *Adventuring*

Ce livre s'adresse surtout aux joueurs n'ayant pas une grande connaissance des règles de *D&D* puisqu'il faut le voir comme un guide du joueur. Il présente les plus importants aspects du jeu et les décortique pour en extraire la substantifique moelle. Pour les lanceurs de sorts, une liste de sorts à prendre dans la plupart des cas est indiquée. Les armes des guerriers sont passées en revue pour trouver la plus adaptée à votre personnage. Des tactiques de groupes sont expliquées et peuvent être adoptées par les personnages qui les étudient. Techniques de survie ou parfaite adaptation au terrain, tout cela est expliqué mais rien de bien extraordinaire. Bref le guide du routard du joueur / personnage de *D&D* ! Les joueurs un peu plus expérimentés ou souhaitant optimiser leur session de jeu peuvent y trouver au détour d'une page quelques infos croustillantes. Un maître du jeu manquant d'expérience peut aussi trouver dans le livre des informations qui le concernent.

Guide du routard D&D !

Asgard

Supplément pour le **système d20**, édité par **Mongoose Publishing**. **256 pages** en anglais. **33 €**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆

Book of *Erotic Fantasy*

C'est sans doute à cause de ce livre controversé que les règles d'usage du d20 ont été restreintes par Wizards, d'où l'appellation OGL (*"open game license"*).

Merci, merci, merci cher rédac'-chef. Et je te dis cela avec toute la révérence et l'étiquette qui sied aux circonstances. Car, grâce à toi, je vais enfin pouvoir effleurer le Graal du critico-chroniqueur de JDR, la quintessence du journalisme rôlistique : parler de godemichés, en toute quiétude, en chroniquant un supplément D20. Car c'est bien là le sujet : le sexe, l'amour et la séduction, en quelques caracs et quelques jets de dés, pour votre univers D20 préféré. Déjà qu'on passait pour des tarés aux yeux de la moitié sexuellement féminine de cette planète, mais là, comme dirait ma grand-mère, c'est le ponpon... Concrètement, à grands renforts de dons et de sorts sexuels, ce supplément a le mérite d'exister et de combler le fantasme de... certains. Bien abouti, cet alien n'en reste pas moins inutile, mais ravira tous les collectionneurs de curiosités, à commencer par moi. Moins bien qu'*Ironwood* (premier du genre et déjà oublié), mais avec des vrais caracs de godemichés ! Et oui vieux, c'est la 3.5 maintenant : de la technique s'teuplait, de la technique...

7.7

Supplément **OGL** édité par **Valar Project Inc.** **192 pages** en anglais. Disponible.

Note : ★★★☆☆

La voie du shugenja

Dans Rokugan, les shugenjas sont le lien entre la magie et la religion. À la fois guérisseurs, prophètes ou bien spécialistes de la magie élémentaire, ils ont un rôle important dans la société de l'Empire.
C'est à eux qu'incombe d'honorer les kamis et les fortunes, de célébrer les événements du peuple et de veiller sur leur seigneur. Les shugenjas sont à la fois complets et complexes.
Ce nouvel opus explore à la fois ces tâches et les clans qui les abritent, chacun ayant, comme pour les samurais, ses propres spécialités. Senseis, écoles et traditions viennent approfondir ces magiciens orientaux. Même la magie ronine est étudiée ici au côté de celle de l'Outremonde ! De nombreux nouveaux sorts et classes de prestige viennent compléter le tout et rendre la lecture agréable. Comme dans tous les suppléments d20 de la gamme, une règle pour la seconde édition de *L5R* a été ajoutée pour les passages les plus importants.

Asgard

Supplément pour **Rokugan d20/L5R**, édité par **Asmodée Éditions**.
96 pages en français. **25 €**. Disponible.

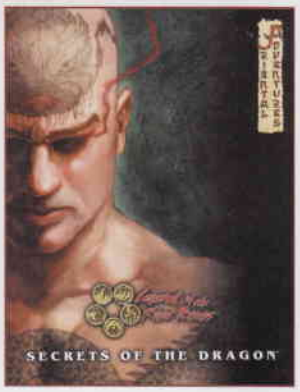
Note : ★★★☆☆

Secrets *of the Dragon*

Verdict de Michaël-sama après avoir vu *Le dernier samouraï* : "*Les combats sont bien.*" Hai !

Il aura fallu plus de mille ans au Clan du Dragon pour lever le voile sur l'un de ses plus grands secrets. Mais ne croyez pas que le clan soit au bout de ses peines pour autant car, depuis le départ de Togashi et l'accession d'Hitomi au rang de kami, les désastres n'ont fait que se succéder : départ de la famille Agasha, trahison d'Agasha Tamori, avènement du Sombre Oracle du Feu, etc.
Fidèle au format établi par ses prédécesseurs, *Secrets of the Dragon* profite de la visite dans le nord de Miya Hatori pour se pencher tour à tour sur les terres de chacune des familles (et ordres d'hommes tatoué) du clan, à grand renfort de dons, classes, monstres et nemuranai. Comme de coutume, c'est l'atlas géographique qui se révèle le plus intéressant. J'ai tout particulièrement apprécié l'idée d'introduire un "*centre de formation*" de magistrats de la famille Kitsuki, prétexte idéal à quantité de scénarios palpitants.

Michaël Croitoriu



Supplément pour **Rokugan d20/L5R**, édité par **AEG**.
96 pages en anglais. **25 €**. Disponible.

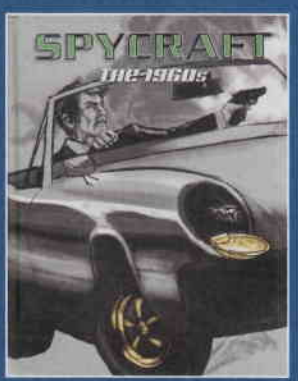
Note : ★★★★☆

The 1960's

En France aussi on espionnait à l'époque, mais plus dans le style des *Espions* d'Henri-Georges Clouzot (1957) et autres *Barbouzes* de Georges Lautner (1964) !

Ce retour en arrière, en pleine guerre froide, permet de placer le contexte de *Spycraft* dans les années 60 ! On y retrouve un goût similaire aux premiers *James Bond* et une ambiance où le vilain agent soviétique tient une place prépondérante. À vous de jouer en pleine crise de l'accident de l'avion type U2, de la Baie des cochons ou de l'assassinat de Kennedy.
Une description des lieux et pays chauds pendant cette période aidera le MJ à choisir un environnement à ses scénarios. L'opération Pandora consistant à déstabiliser les États-Unis via les mouvements de Martin Luther King est tout à fait excellente ! Des opérations secrètes au Viet-Nâm en passant par la RDA et la RFA, tout cela vous rappellera sûrement des souvenirs. Enfin les organisations secrètes et leurs dirigeants de l'époque recaleront tout ça dans le monde de *Spycraft* et dans la *storyline* du jeu. Une mine d'informations pour le MJ toujours suivi des nombreuses nouvelles règles (classes – dons – compétences).

Asgard



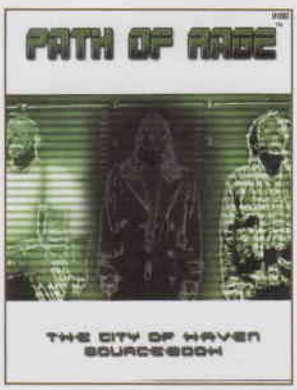
Supplément pour **Spycraft** édité par **AEG**.
240 pages en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Path of Rage

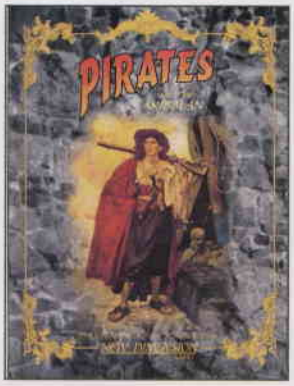
Indispensable supplément pour *Haven*, *Path of Rage* répond aux défauts du livre de base. Tout au long des ses 130 pages, vous découvrirez une description plus détaillée de Haven, des ses habitants les plus notables, du nouveau matos, des précisions de créations de persos. Parfois un peu fouillis, souvent un peu léger, ce supplément laisse tout de même son lecteur sur sa faim. Un chapitre, toutefois, le rend indispensable. En l'espace d'une dizaine de pages, vous y apprendrez en effet l'essentiel de ce qu'il faut savoir sur qui tire les ficelles de la vie de la cité ainsi que le comment et le pourquoi. Ces dix pages sont à elles seules une raison suffisantes d'investir dans ce supplément pour des MJ un peu bosseurs désireux de créer leur propre campagne. En bref, pas de quoi se lever la nuit, mais un supplément néanmoins essentiel pour les amateurs de la gamme.

Geof



Supplément pour **Haven** édité par **Louis Porter Jr. Design, Inc**.
128 pages en anglais. **20 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Pirates :

Ye Olde Game Rules & Pirates of the Caribbean

Pirates est *a priori* un petit jeu sympa. Dans les deux bouquins que sont *Pirates : Ye Olde Game Rules* et *Pirates of the Caribbean*, vous trouverez toutes les règles nécessaires pour maîtriser des parties dans l'univers palpitant de la piraterie. Depuis les escarmouches, les assauts de forteresses, la construction des bateaux, la magie du nouveau monde, les duels en passant par le combat maritime, la gestion d'un équipage... Vous y trouverez tout... Ou presque.

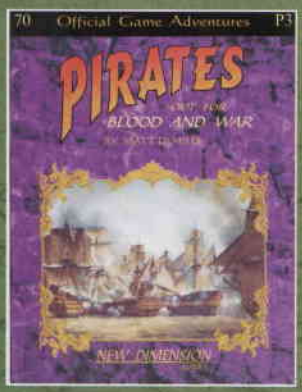
En effet, si, techniquement, tout est présent (et basé sur un système simple et rapide reposant sur l'utilisation du si peu utilisé d12), du point de vue du *background* c'est loin d'être le cas. Vous n'y trouverez rien d'autre que quelques descriptions de PNJ, un résumé sommaire de la vie à la fin du XVII[e] siècle et quelques détails sur les îles et les gouverneurs locaux.

Auberge espagnole à la sauce pirate

En bref un jeu à acheter si vous disposez déjà de bouquins d'histoire, sinon allez plutôt voir du côté de *Pavillon Noir*.

Geof

Jeu de rôle édité par **New Dimension Games**.
140 et 64 pages en anglais. Web : www.newdimensiongames.com. Disponible.
Note : ★★☆☆☆



Out for Blood and War

N'oubliez pas : depuis *Monkey Island*, pour les duels entre pirates, il est légal de remplacer les capacités d'escrime par une flopée d'insultes !

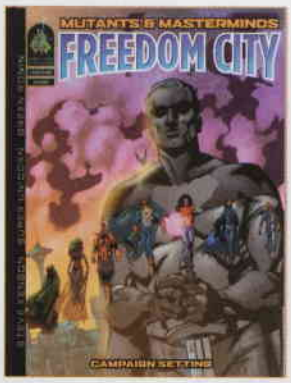
Ce ne sont pas moins de trois scénarii qui vous sont proposés par ce supplément. *Silver Squadron* vous emmènera à la poursuite d'une jeune et belle héritière dont l'héritage attire toutes les convoitises. *War for profit* propulsera vos personnages dans une sombre querelle entre un gouverneur et un pirate. Un scénario où les apparences seront souvent trompeuses et qui se terminera par une titanesque bataille navale. Enfin, *Doom of Port Royal* vous permettra de découvrir les racines de la malédiction qui s'abattra sur la cité.

Les racines de la malédiction

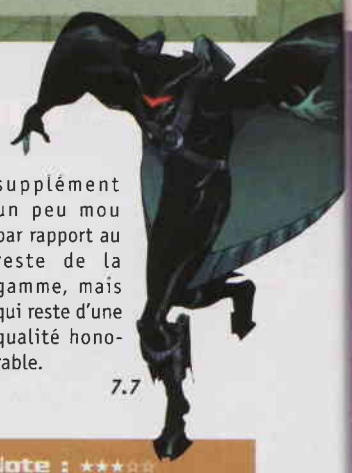
Autant *Pirates* est décevant au regard du manque de *background*, autant ce recueil de scénarii saura intéresser tous les meneurs de jeu amateurs de pirates et de corsaires. Au final, rien de véritablement incroyable, mais des petites aventures sympas et bien ficelées qui satisferont les meneurs de tout jeu de pirates en manque d'inspi.

Geof

Aventures pour **Pirates** éditées par **New Dimension Games**. Livret de **32 pages et 18 pages** d'aides de jeu en anglais. Web : www.newdimensiongames.com. Disponible.
Note : ★★★☆☆



Freedom City



Tout bon jeu de super-héros doit avoir sa mégalopole, c'est une espèce de loi immuable et nécessaire. Freedom City, celle de l'excellent *Mutants & Masterminds*, vient donc s'ajouter à la longue liste des Metropolis, Gotham et autres... On y découvre l'historique de cette cité optimiste et haute en couleur, avec ses lieux importants, ses factions humaines ou de super-héros. Verdict : un supplément utile et très (trop) bien détaillé, mais qui manque d'originalité à mon goût (même s'il y a quelques bonnes idées, comme le "*toon*" gang, les fondations de la ville et la galerie de héros bien sympa). Le meneur pourra à loisir développer des campagnes dans cet environnement sans jamais être pris au dépourvu, mais c'est bien tout. Un supplément un peu mou par rapport au reste de la gamme, mais qui reste d'une qualité honorable.

7.7

Supplément pour **Mutants & Masterminds**, édité par **Green Ronin Publishing**.
192 pages en anglais. **30 €**. Disponible.
Note : ★★★☆☆

Guide to the Hulk & the Avengers

Le film *Hulk*, disponible en DVD, vaut vraiment le coup pour les séquences spectaculaires mettant en scène le colosse de jade. En revanche, on peut déplorer quelques longueurs et surtout le combat final, peu dans l'esprit de la BD.

Ce supplément dédié à Hulk et aux Vengeurs suit le même modèle que son prédécesseur sur les X-Men. Sans être exhaustif, il reste suffisamment complet pour qu'un Maître du Jeu y trouve son bonheur. L'historique sur la naissance et l'évolution des Vengeurs est très bien fait, tout comme celui consacré (pour cause de film, sans doute) à l'un de ses membres les plus connus, Hulk et ses diverses incarnations. 44 nouvelles fiches de personnages viennent s'ajouter à votre collection. De nouveaux pouvoirs magiques, compétences, actions, et lieux exotiques font aussi leur apparition, ainsi que des clarifications sur le système de jeu, toujours aussi sujet à interprétation (un MJ expérimenté reste recommandé !). Le chapitre de création d'un groupe de super-vilains me semble particulièrement utile. Enfin, le scénario proposé est à la fois original et bien réalisé. Il entraînera le groupe de joueurs dans une course-poursuite à travers le temps. Rien à redire, c'est du bon boulot !

Léonidas Vesperini

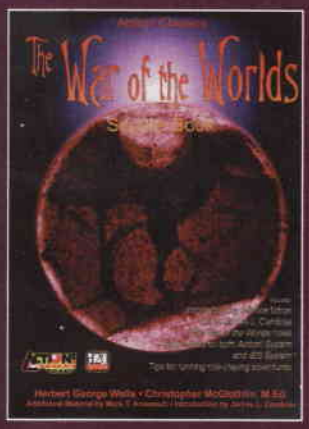
Supplément n°2 pour **Marvel Universe Roleplaying Game**, édité par **Marvel**.
94 pages en anglais. **20 €**. Disponible.
Note : ★★★★☆

The War of the Worlds

Il paraît que les martiens sont verts depuis qu'un commerçant a peint un singe en vert et prétendu qu'il venait de Mars. Un cadeau au lecteur qui nous en dit plus !

The War of the Worlds, comme son nom l'indique, vous propose d'incarner des anglais d'un XIX^e siècle finissant, pris dans l'invasion martienne décrite par H.G. Wells dans la célébrissime *Guerre des Mondes*. Jetez les règles (D20 ou Action! System), trop lourdingues pour l'univers, troquez-les pour celles d'un jeu traitant à peu près de la même époque (*Castle Falkenstein* par exemple) et jetez-vous dans l'aventure ! En plus de la nouvelle de Wells, ce jeu vous livre tous les détails pour mettre en œuvre une campagne passionnante contre les machines martiennes (rétro aussi), avec le détail de leur technologie et une galerie des personnages du roman. Un must, une expérience rôlistique à ne manquer sous aucun prétexte ! Comme quoi, il suffit parfois d'avoir une TRÈS bonne idée et de s'en tenir à son sujet. Chapeau bas !

7.7



Jeu de rôle dans l'univers de H.G. Wells, édité par **Gold Rush Games**.
112 pages en anglais. **24 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

British Isles

Pendant médiéval d'*Isles of the Mighty*, *British Isles* décrit la Grande-Bretagne et l'Irlande pour *Dark Ages: Vampire* et ses trois jeux affiliés : *Werewolf*, *Mage* et *Inquisitor*. Fatalement, une certaine partie du texte vous passe donc un peu au-dessus de la tête mais, après tout, réutiliser le matos destiné aux inquisiteurs pour foutre la pétoche aux magos n'a rien d'insurmontable... Pas de blabla dans cette gamme mais des infos utiles : carte, chronologie, description historique et occulte des Îles, et beaucoup de personnages pour peupler les chroniques, de légendes pour les faire démarrer, un peu de vie quotidienne, un peu de géo, des textes "*dans le personnage*" digestes... Que demande le peuple ? Des scénarios (vous êtes têtus !) ? Même si une mini-chronique conclut le bouquin, celui-ci reste avant tout une boîte à outils complète, avec laquelle tout Conteur peut bâtir *ses* Îles britanniques et les rendre inoubliables...

Cyril Pasteau

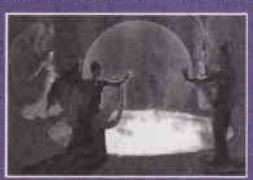
Supplément pour **World of Darkness: Dark Ages**, édité par **White Wolf**.
152 pages en anglais. **19 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Houses of the Fallen

Essayez le *flashback Highlander* : le début du scénar avant la Chute et sans règles, la fin du scénar de nos jours et avec les conséquences (ennemis, blessures...).

Même s'il n'est pas un jeu sans défauts, *Demon: The Fallen* bénéficie ces derniers temps d'un bon suivi. Le Monde des Ténèbres touche à sa fin et *Houses of the Fallen*, avant-dernier supplément de la gamme, dévoile quelques secrets excitants et autres lieux mythiques cachés. La création du Monde des Ombres et de la Tempête est narrée avec force détails (et tout ça donne une idée de l'origine possible des Neverborn de *Wraith*). L'histoire de chaque maison, ses figures les plus connues, ses rituels secrets et ses créations enchantées sont présentés. Aux joueurs et aux Conteurs de s'approprier tout ça pour créer des personnages et des chroniques riches, pour choisir ses ennemis ancestraux, ses prouesses passées ("*c'est moi qui ai inventé la musique*", ça en jette) ou donner un contexte aux complots des démons.



Nicholas Merritt

Supplément pour **Demon: The Fallen**, édité par **White Wolf**.
224 pages en anglais. **27 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

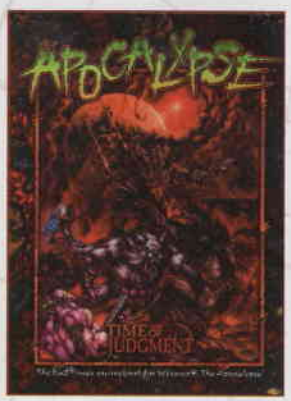
Apocalypse

Construit de manière similaire à *Gehenna*, *Apocalypse* propose d'abord une mise au point sur la situation de base lorsque survient l'Apocalypse, puis quatre scénarios qui sont autant de versions de la grande bataille finale des défenseurs de Gaïa. Le premier présente une Apocalypse presque invisible puisque surtout umbrale, le deuxième fait appel aux mânes de Shakespeare avec bonne grosse trahison à la clé, le troisième crée la surprise en changeant l'opposant principal des Garous et le quatrième sera le plus joué puisque c'est "*Ragnarok*"... !

Sang, rage et rock'n'roll

Contrairement à *Vampire*, *Loup-Garou* joue beaucoup sur les émotions collectives (fraternité, loyauté, amour, haine) qui font l'étoffe des héros et, moyennant une utilisation soignée des PNJ et de la Nation Garou, le Narrateur devrait pouvoir faire son petit effet. Aux joueurs ensuite de bien manœuvrer durant les batailles épiques, parce que ce sont les dernières... Que les d10 soient avec vous !

Nictopator



Supplément pour **Werewolf : The Apocalypse**, édité par **White Wolf**.
224 pages en anglais. **27 €**. Disponible.

Note : ★★★★★

Kult: Beyond the Veil

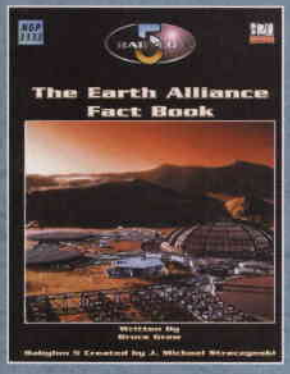
L'horreur est humaine : *"La dernière fois, j'avais récupéré du truc rouge dans une bouteille de bière au gingembre pour vous écrire mais c'est devenu épais comme de la colle. L'encre rouge conviendra j'espère ha ha."* **Jack l'Éventreur.**

Ayant publié *Rumeurs* en anglais sans pouvoir ensuite en assurer le suivi, Le 7ème Cercle remet aujourd'hui la gamme américaine de *Kult* sur les rails avec un livre de base trois en un. Car *Beyond the Veil* rassemble le livre du joueur, celui du maître et le *Guide du Conjureur*. Un beau *package*, donc. De notre côté de l'Atlantique, on attend la traduction du *sourcebook* infernal *Purgatory* (avril), suivie de celle de la campagne *Black Madonna* (juin). Le 7ème Cercle travaille également sur *Léviathan*, premier segment de *Clavis Inferna*, une campagne fleuve en trois parties écrite par des Espagnols. En projet également, un supplément sur les Éveillés et un autre sur Limbo, ainsi qu'une série de petits ouvrages centrés sur un Archonte et son Ange de la Mort associé. Autant de projets pour lesquels Le 7ème Cercle recherche activement des auteurs. Avis aux amateurs...

Johan Scipion

Jeu de rôle édité par Le **7ème Cercle**.
304 pages en anglais. **33 €**. Disponible.

Note : ★★★★★



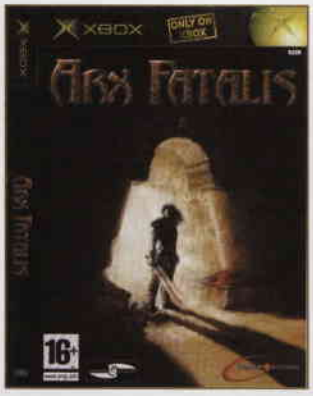
The Earth Alliance Fact Book

La plupart des épisodes de la série *Babylon 5* impliquant des ressortissants de l'Alliance Terrienne, rien d'étonnant à ce que Mongoose lui consacre un ouvrage entier. Sans grande surprise, ce *Earth Alliance Fact Book* se penche tour à tour sur l'histoire, la géographie, la marine, et l'armée, à grand renfort de classes de prestige, de dons nationaux, et de vaisseaux et véhicules civils et militaires. Là où ça devient intéressant, c'est que le supplément comble certaines lacunes sur les télépathes (*Bloodhound, Psi experiment, Telekinetic*), les unités d'élite de l'armée, et les différentes colonies terriennes. Je regrette néanmoins qu'il n'y ait pas plus d'informations sur les différents partis politiques, et sur les ramifications du Corps Psy en leur sein. Avec un peu de chance, l'organisation de Bester disposera un jour de sa propre *"bible"*.

Michaël Croitoriu

Supplément d20 pour **Babylon 5** édité par **Mongoose Publishing**.
200 pages en anglais. **35 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Arx Fatalis

Oui, c'est du latin, qui signifie *"citadelle du destin"* ou encore *"montagne funeste"*...

Arx Fatalis sort sur console après avoir fait un joli carton sur PC. *Arx* est un RPG qui rappelle non sans nostalgie d'anciens jeux comme *Dungeon Master*, au concept simple mais efficace *"porte-monstre-trésor"*. Il se révèle beaucoup moins linéaire et plus arcade que *Knights of the Old Republic*. Malgré une intrigue un peu convenue, le héros amnésique recherche son identité dans le monde souterrain d'Arx. Ce qui fait le charme du jeu, c'est l'immersion qu'il provoque. Rien de bien nouveau dans les caractéristiques du héros, ni dans la manière de gagner des XP, c'est plutôt dans les *"à côté"* quotidiens de votre aventurier (allumer un feu, apprendre à cuisiner, pêcher, réparer ses armes, préparer des potions) qui donnent ici une autre dimension à vos quêtes. Les PNJ possèdent une réelle profondeur grâce à des dialogues dotés d'une bonne dose d'humour. Pour la magie, c'est comme la cuisine, il vous faut combiner des runes qui se présentent sous forme de combos à mémoriser pour inventer des sorts plus puissants. Le jeu sans être innovant est une véritable réussite.

Nathalie Brié et Pascal Bernard

Jeu **XBox** développé par Arcane Studios et édité par **Dreamcatcher**.
60 €. Disponible.

Note : ★★★★☆

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Baldur's Gate: Dark Alliance II est un *hack and slash* : vous parcourez des couloirs en détruisant un maximum de monstres, vous ramassez leurs trésors et augmentez vos XP, comme à *Diablo*. *BGDA2* est le meilleur représentant de ce type de jeu actuellement sur console. De plus, il utilise le système *D&D*. Le jeu reprend exactement où on l'avait laissé à la fin du premier épisode, après la destruction de la tour d'onyx et la mort de la maléfique reine Eldrith. Une pirouette du scénario, la trahison du prêtre lézard, vous empêche de réutiliser votre ancien perso pour cette nouvelle quête, c'est bien dommage ! On repart donc à zéro, mais le choix est plus conséquent puisque vous pouvez choisir entre 5 personnages bien typés (barbare, nécromancien, etc.). Le jeu est identique au précédent dans ses décors, ses monstres, son interface. La seule véritable innovation provient de l'association à vos équipements de pierres magiques qui augmentent leur puissance. Malgré un furieux manque d'innovation, après 2 ans d'attente, le jeu séduit néanmoins toujours autant.

On repart à zéro

Nathalie Brié et Pascal Bernard

Jeu **PS2** (et XBox) édité par **Interplay**. Pour 1 ou 2 joueurs. **60 €**. Disponible.

Note : ★★★★★

Beyond Good and Evil

Beyond Good and Evil est un très grand jeu d'aventure. Il mélange habilement enquête, jeu de rôle, arcade, course, *shoot*. Ce qui le distingue des autres jeux comme un *Ratchet and Clank 2* ou *GTA Vice City*, c'est un scénario intéressant, original et captivant. *Beyond* a été conçu d'abord comme un dessin animé, 1h20 de cinématiques qui vous plongent dans un monde de poésie. Jade, orpheline, est reporter et vit avec son oncle (un cochon) dans un vieux phare qui accueille les orphelins de la planète Hyllis. Les Domz, des extra-terrestres, détruisent la planète en enlevant les habitants dont personne ne sait ce qu'ils deviennent. Mais depuis les attaques, les sections de combat Alpha tentent de protéger Hyllis d'une manière quelque peu trop dictatoriale, sans compter que leur efficacité est douteuse. Voici nos héros ballottés entre des ennemis impitoyables et des alliés dont ils se seraient bien passés. Difficile pour Jade de continuer à réaliser son métier de reporter sans se trouver absorbée par cette guerre... La cohérence de l'univers, la fantaisie des personnages, humains, mais aussi animaux et extra-terrestres, rappelle les dessins animés du studio Ghibli, notamment des films comme *Le château dans le ciel* ou *Porco Rosso*. Ce jeu est idéal pour les rôlistes. Un niveau rarement égalé de poésie et d'aventure, mais surtout une combinaison réussie de différents styles.

Nathalie Brié et Pascal Bernard

Jeu **PS2** édité par **UbiSoft**. En français. **30 €**. Disponible.

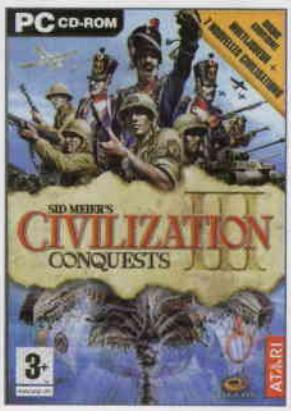
Note : ★★★★★

Civilization III: Conquests

Voici un site de référence, à mettre dans les favoris pour peu que vous lisiez l'anglais : http://www.civfanatics.com.

Au secours Jérémie, ils ont sorti une nouvelle extension de Civ3 ! Je vais devoir te renvoyer le jeu en otage pour éviter de reperdre six mois de ma vie. *Conquests* reprend *Play The World* (pas besoin d'acquérir ce dernier) et y ajoute sept nouvelles civilisations. Les neuf "*conquêtes*", scénarios préparés et modés, constituent cependant le grand point fort de l'extension. Au programme, les premières civilisations en Mésopotamie, des luttes féroces entre empires précolombiens (on peut gagner des points de culture en sacrifiant des ennemis capturés !), la période japonaise Sengoku ou encore les conquêtes de Napoléon. À chaque fois, c'est un plaisir de découvrir les aménagements des règles et de tenter de changer l'Histoire. Le fonctionnement basique de Civ3 a aussi été revu pour notre plus grand plaisir : rééquilibrage des nations, nouveautés (la féodalité, le fascisme, des merveilles, des spécialistes), subtiles altérations (l'archer peut bombarder)... Bien mieux que *PTW* !

Cyril "Hannibal" Pasteau



Extension pour **Civilization III** sur **PC** développée par Firaxis et éditée par **Atari**. En français. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Etherlords II

Poursuivant sur la lancée du premier opus, *Etherlords II* va plus loin en offrant une multiplicité d'aspects qui lui donnent des atouts pour plaire à de nombreux joueurs. On y retrouve les ingrédients de jeux à succès : aventure, exploration et gestion de personnage (pas question d'appeler ça un jeu de rôles dans un magazine spécialisé), avec du temps réel mais aussi du tour par tour pour des combats très stratégiques, gérés par un système très proche de *Magic* et mis en scène comme pour les Pokémons... Si l'aventure en elle-même est tout ce qu'il y a de plus classique, c'est la gestion des sorts qui séduira les amateurs de *Magic* en rendant nécessaire de s'adapter aux différents adversaires, alors que d'autres trouveront les combats un peu longs. Avec ses graphismes agréables et un tutorial bien conçu, *Etherlords II* devrait poursuivre dans le succès. Il offre de nombreuses heures de jeu en perspective, en solo mais surtout en multijoueurs sur Internet (n'oubliez pas de vérifier la sortie de patchs sur le site de l'éditeur) avec des tournois officiels. Bien dans son genre mais évidemment pas très "*roleplay*" pour les rôlistes purs.

Le gameplay de Magic

Olivier Guillo

Jeu **PC** (>600 Mhz) développé par Nival Interactive et édité par **Dreamcatcher**. 2 CD Rom en français. **44,99 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

.Hack Part 1: Infection

Si vous n'avez pas peur de devenir aveugle à cause des effets de friture sépia, le film *Avalon* de Mamoru Oshii présente un monde où le jeu en ligne a aussi triomphé...

Dans le monde du RPG, *.Hack* ("*dot-hack*") est une curiosité. Son concept original vous propose d'incarner virtuellement un joueur de jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. Au début, vous êtes un internaute fraîchement inscrit sur le serveur de *The World*, un *action-RPG* en ligne très populaire. Au cours de votre première partie, un ami qui vous accompagne est agressé par un ennemi, suite à un bogue dans le jeu. En quittant la partie, vous apprenez que votre ami est hospitalisé, dans le comma. Vous serez amené à enquêter sur le Web, et dans *The World*, ou vous rencontrez parfois de drôles d'énergumènes... L'ambiance du jeu est agréable et appuyée par une bande son colorée, mais les graphismes sont médiocres et les phases d'exploration donnent la migraine, à cause du *clipping* et du rendu flou des textures. Ceci étant, le jeu reste vraiment prenant et a le mérite de proposer une aventure originale, loin des clichés des RPG classiques. En plus, c'est amusant de jouer "*en ligne*" sur console et sans modem ! Au Japon, ils en sont déjà au 4 !

Aurélien Gilly

Jeu **Playstation 2** développé par Bandai et édité par **Atari**. Version européenne. **60 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Dindons & Dragons

Bon, forcément, tout rôliste qui se respecte réagit de manière pavlovienne à l'énoncé de ces deux lettres, de ce gimmick ludiquement universel : le D&D ! Sylvie Barc s'est appropriée en le détournant ce graal du jeu pour nommer sa dernière mouture. *Dindons & Dragons* est basé sur le système du bonneteau, rebaptisé Bonn'Troll. Chaque joueur/Troll pioche un type d'aventurier, ce sera son gibier préféré ou GéPé. À chaque tour, un Troll pioche autant de cartes du talon qu'il y a de Trolls, et pratique le Bonn'troll ; à chacun après de récupérer à la suite l'une des cartes, face cachée évidemment. Le jeu devient plus tactique grâce aux effets des cartes récupérées : effets qui s'appliquent soit le même tour où l'on récupère ladite carte (le Dragon permet de voler une carte d'un adversaire par exemple), soit le tour suivant (la Voleuse permet de prendre une carte avant les autres après un Bonn'Troll). À la fin de la pioche, on compte les points de sa "*brochette*", tout en sachant que les cartes d'aventuriers correspondant à son GéPé valent bien plus que les autres. Les superbes illustrations de Didier Guiserix donnent un cachet à ce jeu qui, sans être une révélation, vous fera passer un bon moment.

Pierre-Alexandre Vigor

Jeu de cartes édité par **La Haute Roche.** En français. **9 €.** Disponible.

Note : ★★★☆☆

Heros Deï

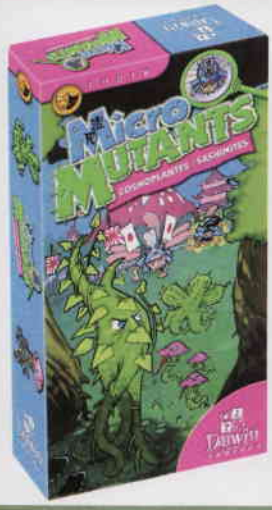
Un jeune éditeur français a fait le pari de lancer un jeu de cartes, tout en montant sa boîte. Le pari est osé dans le petit monde du jeu *made in France*, mais il semble être en voie d'être gagné par Arnaud Chapalain et son équipe. *Heros Deï* est un "*JCC pas à collectionner*", mais dont le *pool* de cartes se renouvelle tous les six mois environ grâce à l'ajout d'une nouvelle civilisation. Les Celtes ont débuté le bal, suivront les Grecs sous peu. Pour 25 euros, vous pouvez acheter toute la collection de cartes d'une civilisation (240), et jouer de deux manières différentes, en Jeu de cartes ou en Plateau. Il existe des paquets recharge qui permettent d'acquérir plus de cartes génériques, qui sont jouables en plusieurs exemplaires, afin de se constituer un *deck* de tournoi. La boîte contenant trois jeux préconstruits, il est tout à fait possible de s'amuser longtemps sans rien dépenser de plus. La mécanique du jeu n'est pas révolutionnaire mais elle permet de nombreuses combo et des parties courtes. Il n'y a que les dessins qui me chagrinent (certains sont très laids !), mais de nouveaux dessinateurs et l'expérience acquise des premiers devraient permettre de rectifier le tir. Bon amusement !

Pierre-Alexandre Vigor

***Heros Deï* va être traduit en... breton ! Ce jeu, comme *R.oc* dans des contrées plus ensoleillées, engrange les bénéfices de la rigueur avec laquelle il met en avant la culture régionale.**

Jeu de cartes édité par **Légendes et Mythologies.** En français. **25 €** la boîte. Disponible.

Note : ★★★★☆



Micro-Mutants : *Cosmoplantes/Sashimites*

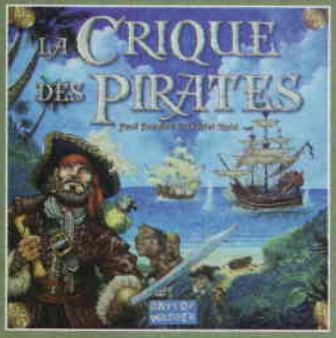
N'oubliez pas le grand tournoi *Micro-Mutants* ! Toutes les infos sur www.darwin-project.com !

Voici paraître la troisième boîte *Micro-Mutants*, au programme : que du bonheur pour les amateurs, les nouvelles armées sont originales et complémentaires.
Les sashimites sont une armée très mobile et très polyvalente. Le fait de pouvoir déplacer un serviteur après avoir déplacé un samouraï permet des assauts très violents. Le Daymio, même s'il ne sort pas souvent au tirage de dés, est redoutable ; son pouvoir de faire déplacer n'importe quel autre insecte permet de créer de sacrées surprises. Les cosmoplantes sont une armée plus spécialisée possédant de nombreux marqueurs spéciaux comme les spores ou les lichens. Le lichen est un mixte de la flamme et de la toile arachnide, parfait pour gêner, capturer ou détruire. Enfin, les bases peuvent se déplacer lors d'un mouvement supplémentaire lorsqu'elles sont abîmées, ce qui permet de se débarrasser des pions ennemis adjacents ou tout simplement de fuir.
Des armées plus simples et polyvalentes que la boîte précédente *Russoptères/Arachnoïdes*. Un rythme de parution soutenu et une qualité de *gameplay* qui ne se dément pas.

Nathalie Brié et Pascal Bernard

Jeu de puces édité par **Darwin Project**, pour 2 joueurs. **20 €**. Disponible.

Note : ★★★★★



La Crique *des Pirates*

Certains d'entre vous se rappellent peut-être de *Pavillon Noir*, un jeu MB je crois où l'on tirait à gros boulets sur les bateaux adverses (attention, on tirait physiquement !). Bon, on a grandi un brin quand même, et maintenant ce qu'on aime c'est les bons jeux de plateau avec de la stratégie dedans. Quand on aime toujours les pirates, le jeu qui va bien se nomme *La Crique des Pirates* (tiens, il est bien trouvé le titre alors ?). Il existait en allemand sous un autre nom et avec des règles légèrement différentes. La version DOW est tout d'abord somptueuse : c'est devenu leur marque de fabrique, et c'est tant mieux. Beaucoup de matos : un plateau central représentant les îles à visiter afin d'améliorer votre navire, d'engager de l'équipage, de cacher les trésors pillés, le tout afin d'acquérir le plus de points de renommée. Chaque joueur dispose d'une fiche navire personnelle de suffisamment grande taille pour y poser tous les pions et cartes adéquats. Au bout de douze tours, celui qui possède le plus de points de renommée est déclaré vainqueur. C'est d'ailleurs peut-être le seul reproche que l'on peut faire à ce très bon jeu d'ambiance et de stratégie (un peu de hasard aussi tout de même), c'est que tout ce matos pour une heure de jeu... bah ça frustre !

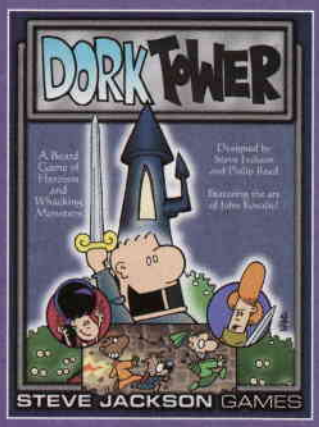
Pierre-Alexandre Vigor

Jeu de plateau édité par **Days of Wonder**. En français. **49,90 €**. www.piratescovegame.com. Disponible.

Note : ★★★★★

Dork Tower

À découvrir sur www.dorktower.com : les aventures de *Dr. Blink: Superhero shrink*, ou comment un psy tente de soulager les souffrances morales de Captain Omnipotent.



Que de matos (règles quadri, cartes, plateau souple, pions à gogo et "*tour*" 3D en carton à monter avec ses doigts boudinés) pour ce jeu humoristique sur l'univers de *Dork Tower*, entre un jeu de l'oie et *Talisman*, saupoudré d'illustrations de John Kovalic. Incarnant les personnages de JDR des héros de la série BD, chacun doit remplir des quêtes, latter des monstres pour récupérer des XP et accumuler du matos avant de prendre d'assaut la tour maudite, pour gifler définitivement le mago : l'immonde sorcier Z'Mindrik (tatataaa !). On enchaîne donc sans conviction des rencontr... heu... des bastons aléatoires, résolues avec une vieille table à deux entrées, modèle 1982-84. Burp. *Frag Dork Tower* est livré avec, gratos, mais ça ne suffit pas pour relever l'intérêt, très moyen, de ce jeu qui vous fera peut-être délirer si vous le prenez au douzième degré lors de votre première partie, mais dont le *replay* est plus que limité...

7.7

Jeu de plateau édité par **Steve Jackson Games.** En anglais. **36 €.** Disponible.

Note : ★★☆☆☆

Miniatures Handbook

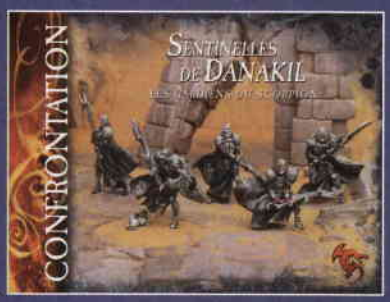
Derrière ce nom synonyme de *D&D Miniatures* se cache un ouvrage composite destiné autant aux joueurs de *D&D 3.5*, qu'à ceux du jeu de combat avec figurines de WotC. Les premiers se réjouiront de découvrir de nouveaux dons, sorts, classes bourrines (*dragon samurai*, *warmage*), monstres et règles de conversion. Les seconds chercheront les clarifications disséminées dans les règles d'escarmouche (identiques à celles de l'*Entry Pack*), avant de se jeter sur les 22 nouveaux scénarios, les règles de combat de masse (qui sont une extrapolation de l'escarmouche prétexte à acheter encore plus de figurines) et de campagne. Aucun des deux groupes ne comprendra pourquoi payer si cher pour un ouvrage dont la moitié des pages ne lui servira à rien. De plus, les joueurs de *D&D Miniatures* regretteront rapidement l'absence d'index, qui allonge d'autant les recherches de pouvoirs non décrits sur les cartes de référence des figurines en cours de partie. Quant aux adeptes des deux jeux, ils s'étonneront que les règles de combat de masse ne s'intéressent qu'aux batailles entre deux armées de même taille. Enfin, que dire des *floorplans* reproduits en fin d'ouvrage, si ce n'est qu'un fichier PDF téléchargeable sur le site de WotC aurait libéré 20 pages ! Vous êtes donc prévenus.

Michaël Croitoriu

Supplément pour **Dungeons & Dragons** 3.5 et **D&D Miniatures,** édité par **Wizards of the Coast. 192 pages** en anglais. **30 €.** Disponible.

Note : ★★☆☆☆

Nouveautés Rackham



2004 semble être l'année du passage à la vitesse supérieure pour la maison du Dragon Rouge. Après des mois de tâtonnements, de récriminations de joueurs, d'ajustement, je crois que l'on peut dire que la politique éditoriale de Rackham apparaît de manière claire, et c'est tant mieux. Le mois dernier est sortie la première boîte d'armée pour *Ragnarok* : la garnison de Danakil, qui permet de jouer en 1000 points Dirz, là tout de suite (enfin c'est de la fig en plomb, faut donc coller pour le moins). Le mois prochain sort la même boîte pour les orques, jouable *of course* avec la Légende Vivante de ce peuple, sortie en mars, cette espèce de brutasse moine-guerrier Zélote qui peut devenir guerrier-mage en prime. Avec, en parallèle, la prolifération des sorties de boîtes de régulier de sept ou huit figurines, Rackham favorise l'accès à *Ragnarok*, on ne peut que s'en réjouir. Sachez enfin que pour le salon de la maquette, une championne Guerrière de l'Aube (avec profil *Hybrid*) sera la figurine exclusive proposée aux visiteurs. Et pour finir sur une note joyeuse, j'affirme que je joue avec des fig non peintes et que je vous hais. Comme quoi c'est pas bien compliqué d'écrire des trucs comme ça ! Attention ceci était une *private joke* à l'attention de tous les membres de la communauté Internet des jeux Rackham.

Pierre-Alexandre Vigor

Figurines éditées par **Rackham.** En français. Disponibles bientôt ou tout de suite.

Note : ★★★★☆

Bretonnie

Inspi directe pour *Warhammer : Le Chevalier de Wielstadt* de Pierre Pevel (322 p., 15 €, Fleuve Noir) prend place dans un Saint Empire déchiré par la guerre de Trente Ans et les sociétés secrètes...

Ça va charger sec ! Une armée composée à plus de la moitié de régiments de cavalerie est vraiment impressionnante à voir mais aussi à affronter. Une fois encore, je suis bluffé par la qualité des figurines proposées, la peinture sur les photos et les incroyables illustrations qui parsèment ce livre. Cela change du Games Workshop d'il y a quelques années. Vous pourrez faire chevaucher dignement une unité de chevaliers du Graal accompagnés de leurs hommes d'armes et archers. Des chevaliers sur pégases de toute beauté font aussi leur apparition. Derrière, vous pourrez placer un ou deux trébuchets ainsi qu'une garde spéciale pour la damoiselle de votre cœur.

Ce qui manquait dans cette armée était la diversité des troupes. Avec ce supplément, ce problème est réglé. Ça va me changer de hurler "*Pour l'honneur !*" au moment de la charge au lieu du traditionnel "*Du sang pour le dieu du sang !*". Moi, j'achète !

Philippe Lecomte

Livre d'armée pour **Warhammer Battle,** édité par **Games Workshop. 80 pages** en français. Disponible.

Note : ★★★★☆

Pêle-Mêle

"L'esquive, c'est pour les pédés" : dernière réplique de Manu P., restée célèbre (son perso s'étant fait couper la tête juste après cette réplique) – ah, ce besoin marseillais de faire des phrases !

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

OD&D

Deluxe Dungeon Master's Screen — VO

Le livret accompagnant le précédent écran ne servait pas à grand-chose, raison de plus pour le remplacer par un écran *d20 Modern*.

MC
★★★☆☆
2 x 4 volets, 15 €, WotC.

Deluxe Character Sheets — VO

Une jolie pochette en couleur remplie de feuilles de personnages pour *D&D* 3.5 et *d20 Modern*. Un très bon rapport qualité/prix.

MC
★★★☆☆
16 x 4 pages, 15 €, WotC.

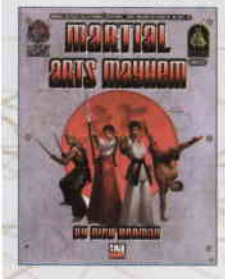
d20 Modern

Weapons Locker — VO

LE catalogue regroupant toutes les armes possibles et imaginables pour une campagne *d20 Modern*. Tout simplement indispensable… pour les bourrins !

MC
★★★☆☆
192 p., 28 €, WotC.

Martial Arts Mayhem — VO



Contrairement aux autres suppléments sur les arts martiaux, son auteur sait visiblement de quoi il parle, et il propose même des idées de campagne. Trop court !

MC
★★★☆☆
64 p., 15 €., GRP.

d20 ou OGL

Archipelagos: The War of Shadows — VO

Traduction en américain de *La Guerre des Ombres*, campagne d20 pleine d'îles d'Oriflam. Votre cousin écossais en appréciera le ton épico-ludique. 1er tome d'une trilogie.

CP
★★★★☆
96 p., 20 €, Eden Studios.

Pocket Player's Handbook — VO

Toutes les règles de D&D 3.5 présentées sous un format austère (ni illustrations, ni commentaires), mais compact. Dommage qu'il n'y ait pas d'index.

MC.
★★★☆☆
400 p., 19 €, MGP.

Heroes of High Favor: Halflings — VO

Guide petit format destiné aux joueurs, présentant des compétences, des classes de prestige et plein d'idées pour donner davantage de diversité et de couleur aux PJ halfelins.

OG
★★★☆☆
78 p., 10 €, Badaxe Games.

The Village of Briarton — VO

Point de passage ou base d'aventures, ce supplément nous propose un village mieux développé que d'habitude, avec ses habitants, ses lieux, ses croyances…

OG
★★★☆☆
48 p., 14 €, GRG.

The Complete Monstruous Undead Compendium — VO

Un ouvrage rempli de méchants mort-vivants, avec races, classes de perso, Dons et compétences à l'appui pour faire jouer des groupes de vilains qui terrorisent les fermières. D'un intérêt limité…

GB
★★☆☆☆
128p., 22 €, FFE.

The Noble's Handbook — VO

Complémentaire des informations situées dans le *Guide du maître*, ce livret va vous permettre de jouer un noble comme une classe à par entière. Que le personnage soit combattant ou courtisan tout y est pour le développer !

Asgard
★★☆☆☆
64 p., 15 €, GRP.

Munchkin Master's Screen — VO

Des tables pour générer des pizzas, des types de bikinis, des excuses pour ne pas avoir préparé d'aventure… et une aventure, *"The Village of Omelet: A Space Odyssey"*. Décalé et rigolo.

CP
★★★☆☆
4 volets + 12 p., SIG.

Ravenloft Player's Handbook — VO

Version 3.5, donc très légèrement remaniée, du *Ravenloft Campaign Setting*, à propos duquel j'avais rédigé une critique pleine page dans notre numéro 35. Du bon matos.

JS
★★★★☆
256 p., 28 €, Arthaus.

The Quintessential Rogue II — VO

offre une nouvelle vision des voleurs en les présentant sous la forme de nouvelles classes accessibles pour des personnages de haut niveau. Rien de bien exceptionnel mais quelques bonnes idées à retenir !

Asgard
★★☆☆☆
128 p., 20 €, MGP.

The Psychic's Handbook — VO

présente un nouvel aspect des psioniques et de leurs capacités. Les classes sont intéressantes et adaptées pour la plupart des mondes existants. Dons et compétences dynamisent le tout. À regarder !

Asgard
★★★☆☆
80 p., 15 €, GRP.

Spycraft

The Shop — VO

mieux que Q et que le savant fou, va vous permettre de placer les gadgets et autres inventions incroyables de Shadowforce Archer. Les armes de destructions massives y apparaissent tandis que la *storyline* continue !

Asgard
★★★☆☆
128 p., 22 €, AEG.

Stargate SG1 RPG

Fantastic Frontiers — VO

Tout ce que vous vouliez savoir sur la saison 1, y compris le *background* détaillé pour chaque planète, les principaux PNJ, quelques règles supplémentaires et un peu d'équipement.

JHL
★★☆☆☆
176 p., 25 €, AEG.

Warcraft RPG

Alliance & Horde Compendium — VO

Races, classes de prestige, quelques dons et compétences. Description sommaire de chaque faction. Des règles très complètes pour simuler les batailles entre armées.

JHL
★★★☆☆
128 p., 20 €, White Wolf.

Scarred Lands

Player's Guide to Rangers and Rogues — VO

Un panorama très complet sur les rôdeurs et roublards de Ghelspad et Termana : histoire, organisations, règles, équipement, etc.

MC
★★★★☆
128 p., 20 €, SSS.

Creature Collection III: Savage Bestiary — VO

Le filon s'épuise doucement malgré quelques bonnes idées ça et là (phénix, golem spontané). Les monstres de Termana et d'Asherak pèchent franchement par rapport à ceux de Ghelspad.

MC
★★★☆☆
224 p., 25 €, SSS.

EverQuest RPG

Luclin — VO

Luclin est la description complète (factions présentes, cités, merveilles, etc.) d'un monde où s'exilent tous ceux qui fuient Norrath et la colère des dieux.

Asgard
★★★☆☆
240 p., 28 €, SSS/SOE.

Swashbuckling Adventures / 7th Sea

Knights & Musketeers — VO

Un exposé court mais suffisamment dense pour construire une campagne autour des différents ordres militaires de Théah (mousquetaires, chevaliers d'Elaine, Chevaliers de la Rose+Croix, etc.).

MC
★★★★☆
96 p., 25 €, AEG.

World of Darkness & Co

Players guide to High Clans VO

Sourcebook pour quasi indispensable si vous avez déjà acheté le *Players guide to Low Clans* (BS 46). Dans le cas contraire, pas de quoi casser votre tirelire.

JS

★★★☆☆

242 p. pour DA:V, 36 €, White Wolf.

Grimoire VO

Pas de *fellowshipbooks* mais un guide du joueur sympa avec des sorts, pratiques, historiques et hiérarchies pour chaque confrérie. Ne loupez pas les infos juteuses sur la genèse des Craftmasons.

CP

★★★★☆

160 p. pour DA:M, 20 €, White Wolf.

Days of Fire VO

Un petit format compilant des textes de Lucifer, équivalent du *Book of Nod* pour les démons, avec une annexe du FBI marrante avec ses mails cryptés. À faire tomber entre les mains des persos.

NM

★★★★★

Pour D:TF, 18 €, White Wolf.

The Ventrue Chronicle VO

À plusieurs siècles d'intervalle, les joueurs interprètent des Ventrues, leurs infants et leurs petits-infants, en Angleterre (York médiévale) et en Amérique (New-York et Géorgie), au service de la Camarilla et de leurs intrigues.

Scurmune

★★☆☆☆

136 p. pour V:TM, 18 €, White Wolf.

Verbena VO

Tout sur les factions druidiques, maîtres de la vie et de la mort héritiers des Wycks antiques tels que Médée et Merlin. Les illustrations de David Hendee valent le détour.

CP

★★★★☆

104 p. pour M:TA, 18 €, White Wolf.

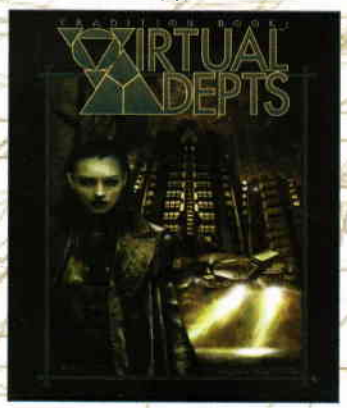
Virtual Adepts VO

Matrix le jdr existe déjà... Ce dernier livre de faction avant l'Ascension nous le rappelle, avec ses théoriciens et praticiens du Chaos, cypherpunks, cybernautes, cyberpunks et cyberetc.

CP

★★★☆☆

104 p. pour M:TA, 18 €, White Wolf.



Wendigo VO

Des dons, des rites, des histoires, des présentations de tribus amérindiennes, des personnalités : tout pour jouer des loups-garous inuits cannibales écoterroristes et fiers de l'être.

Nictopator

★★★☆☆

104 p. pour W:TA, 18 €, White Wolf.

Uktena VO

Ils ne sont peut-être pas aussi sexy que d'autres tribus, mais les Uktenas ont un concept de base fort (geôliers des esprits du mal) qui permet de créer des personnages étonnants.

Nictopator

★★★☆☆

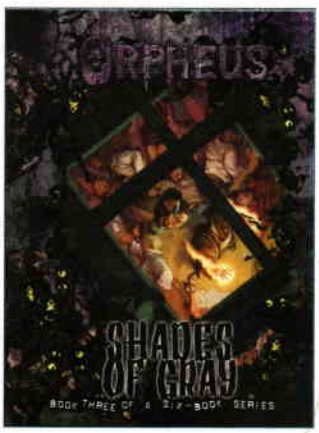
104 p. pour W:TA, 18 €, White Wolf.

Shades of Gray VO

Tandis que les PJ tentent d'échapper à leurs douze mille ennemis, les Spectres font des petits, les cultes du pigment font des émules et Radio Free Death fait du journalisme d'investigation.

CP

★★★☆☆



160 p. pour Orpheus, 20 €, White Wolf.

Shadow Games VO

Une bonne catastrophe "*naturelle*" pour occuper les PJ, le point sur la projection à travers le monde, des règles pour utiliser le Spite, Lazarus Redux, Monsieur Bishop et ses plans démoniââques...

CP

★★★★☆

168 p., 20 €, White Wolf.

Kingdom of Halta VO

Supplément décrivant un royaume sylvestre au nord-est de la Création, Kingdom of Halta est très bien structuré et présente une civilisation au sein de laquelle il est intéressant de faire évoluer un groupe de PJ.

GB

★★★★☆

96p., 18 €, White Wolf.

Hero

Until : Defenders of Freedom VO

Description détaillée de cette organisation internationale équivalant au Shield de *Marvel* pour *Champions*. Le pendant de *Viper* (BS46). Très complet.

Lambeaux

★★★☆☆

184 p. pour Champions, 25 €, Hero Games.

Alien Wars VO

Décor couvrant une guerre spatiale entre l'humanité et les Xenovores, une civilisation alien franchement agressive. Très bien foutu mais à réserver aux inconditionnels de la SF militariste à l'américaine.

JS

★★★★☆

184 p. pour Star Hero, 25 €, Hero Games.

Monsters, Minions & Marauders VO

Collection de bestioles prêtes à passer à l'abattoir. Les illustrations sont correctes et les fiches techniques très complètes. Utile.

JS

★★★☆☆

128 p. pour Fantasy Hero, 25 €, Hero Games.

Victoriana

Dragon in the Smoke VO

Un bon scénario autour d'un enlèvement d'enfants et sur fond d'Asie pour ce jeu "*victorien-fantastique*" qui confirme son sérieux. Seule la fin mérite d'être revue et plus ouverte si vous n'aimez pas les *happy end* téléguidées...

OG

★★★★☆

56 p., 12 €, Heresy Gaming.

HeroQuest

Hero's Book

De quoi créer vite fait un perso pour *HQ*, un résumé des règles et une intro à la passe du Dragon, ses Lunaires et Héortiens... Pas de scénar, sinon c'est un bon outil pour initier. Peu d'intérêt pour les routards.

CP

★★☆☆☆

64 p., Issaries/SJG.

Dragon Pass: Land of Thunder

Tout ce qu'il faut savoir sur la passe du Dragon présenté par ordre alphabétique, plus une présentation concise (donc digeste) de ses régions et de son histoire, un glossaire, une carte en couleur, des illus sympas. Un *must* pour jouer dans Glorantha.

Maturud le Banni

★★★★★

72 p., Issaries / SJG.

Haven

Killing Fields VO

Vous rêvez de nouveaux *guns*, de mawashi en pleine tronche et de coups de pieds retournés, ce supplément est fait pour vous. Les autres iront s'acheter des bouquins avec un peu plus de *background* ou préféreront se payer une séance de ciné. Chacun son truc.

Geof

★★★☆☆

112 p., 20 €, LPJD.

Gurps

Swat VO

Supplément très ciblé sur le Swat, unité d'élite américaine. Assez limité et finalement peu pointu sur un sujet pourtant précis.

7.7

★★☆☆☆

64 p., 15 €, SJG.

Polaris

Volkania VF

Une cité sous-marine clés en main, décrite dans le détail avec toutes ses factions mais indépendante des grandes nations, ce qui en fait un endroit idéal pour commencer une campagne ou donner un nouveau souffle aux aventures.

MC

★★★★☆

PDF, gratuit sur www.darwin-project.com, Darwin Project.

Jeux PC / *console en français*

Harbinger VF

Diablo-like futuriste, en bref : blaster du monstre à travers des couloirs infinis, récupérer de l'équipement et reblaster du monstre !

PL
★★☆☆☆
PC, DreamCatcher.

The Entente VF

Stratégie temps réel, Basé sur la situation historique de la première guerre mondiale… Très détaillé ! Ce jeu ravira les fans du genre.

PL
★★★☆☆
PC, 49,95 €, Bulka Entertainment/Pointsoft.

Traitors Gate II : Cypher VF

Jeu d'action, Si vous avez une âme de Lara Croft mal rasée et qui sent de sous les bras, ce jeu est pour vous. Tous les autres s'abstiendront !

PL
★☆☆☆☆
PC, The Adventure Company.

DarkFall VF

Aventure *old style*. Amateurs du "*pointe et clique*", bienvenue dans votre royaume. Moche, illogique, dépassé techniquement de dix ans ! Un bon son tout de même…

PL
★☆☆☆☆
PC, DreamCatcher.

Le seigneur des anneaux : VF
La Guerre de l'Anneau

Stratégie temps réel, copie conforme de *Warcraft 3* au niveau du *look 'n feel*. Campagne et autres options sympas. Que dire du *background* ! ;o)

PL
★★★☆☆
PC, Liquid Entertainment/Sierra Entertainment-VUP.

Haegemonia: The Solon Heritage VF

Argh ! L'extension d'un de mes jeux préférés (stratégie spatiale) de l'année dernière ! Bon mais pas assez rempli…

PL
★★★☆☆
PC, Wanadoo.

Grand Theft Auto Double Pack VF

La Bible du parfait truand : parcourir des villes entières en effectuant toutes sortes de contrats, vols de voitures, casses de banques et assassinats. Mention spéciale à *Vice City* pour l'ambiance *Flic à Miami*, les chansons des 80's et la conduite des motos. De la bombe atomique, must-have sur PS2.

NB et PB
★★★★★
PS2 (et XBox), 45 €, Rockstar.

Max Payne 2 VF
The fall of Max Payne

Max se trouve embourbé dans une histoire de drogue, avec règlements de compte à gogo. Très difficile de faire le tri entre les bons et les méchants. Superbes vignettes entre chaque niveau, "*time bullet*" qui fait toujours son effet et niveaux linéaires à pleurer. Attention, le portage de la version PS2 est lamentable, à éviter.

NB et PB
★★★★☆
PC/PS2, 60 €, Remedy.

Mission Impossible : VF
Opération Surma

Dans la lignée des précédents sur PS1 et des séries télé. Peu maniable, voire complètement aléatoire. *MI* est un jeu d'infiltration qui n'a pas su se renouveler face à *Metal Gear* et *Splinter Cell*. Détail rédhibitoire, j'ai planté 2 fois dans le 1er niveau.

NB et PB
★★☆☆☆
PS2, 60 €, Atari.

Prince of Persia VF

Jeu arcade pas vraiment nouveau mais tellement bien refait (avec ses effets spéciaux sublimes, ses courses contre les murs, ses sauts époustouflants) et casse-tête magnifique (mais finissable)…

NB et PB
★★★★★
PS2, PC, 60/53 €, UbiSoft.

Trainz Railroad Simulator 2004 VF

Simulateur de conduite de train qui fait le grand écart par rapport à la signalétique ferroviaire réelle. Paysage et environnement graphiques trop datés. Mon circuit a encore de beaux jours devant lui.

CI
★★☆☆☆
PC, Auran Games/Pointsoft.

SpellForce / VF
Le guide stratégique officiel

Cartes et explications pour réussir la campagne, tableaux synthétiques sur les sorts et les créatures, pas de conseils multijoueurs. Une démo du jeu est dispo sur spellforce.jowood.com.

CP
★★★☆☆
15 €, JoWood Productions.

Jeux de société

Toc Toc Toc ! VF

Ce petit jeu aux règles simples et aux graphismes attrayants est une adaptation plutôt réussie du fameux jeu du menteur. Le but : réunir les invités les plus prestigieux pour votre soirée d'Halloween. Amusant.

Fab.
★★★☆☆
3 à 5 joueurs, 7+ ans, Asmodée Editions.

Habana Taxi VF

vous fait incarner des touristes en vacances à Cuba. Il vous faudra batailler ferme pour mettre la main sur un taxi et visiter tous les sites de la région avant les autres. Sympa si vous êtes au moins cinq.

Fab.
★★★★☆
3 à 7 joueurs, 10+ ans, Erudia Jeux. Comm.

La Course aux Fruits VF

Entrez dans la peau d'un animal et accumulez les fruits et les coupes afin de devenir le meilleur collecteur de fruits du verger. Un petit jeu très agréable dont les parties s'enchaînent avec plaisir.

Fab.
★★★★☆
3 à 5 joueurs, 7+ ans, Asmodée Editions

Torches & Pitchforks VO

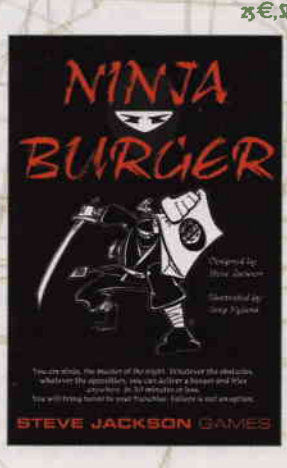
Jeu de cartes où les joueurs incarnent des villageois se défendant contre la menace de monstres gothico-humoristiques. Les cartes, comme les films, sont en noir et blanc…

7.7
★★☆☆☆
25 €, SJG.

Ninja Burger VO

Petit jeu de cartes sympa, où chaque joueur incarne un livreur-ninja de Ninja Burger, prêt à livrer des burgers dans n'importe quelles circonstances, quel que soit le danger !

7.7
★★★☆☆
25 €, SJG.



Inkognito VO

Jeu de cartes basé sur des principes de déduction et où chacun mène son enquête dans le carnaval de Venise. Le but du jeu consiste à démasquer l'identité des autres.

7.7
★★☆☆☆
2 à 5 joueurs, 24 €, FFG.

Wreckage VO

Un *Car Wars* light dans un monde à la *Mad Max*, avec tous les pions nécessaires en carton, à l'échelle Majorette. Décevant pour les connaisseurs, distrayant pour les autres.

7.7
★★☆☆☆
Jeu de plateau, 24 €, FFG.

Arena Maximus VO

Un jeu de course de chars, comme dans les péplums, où chacun tente de gagner la course en faisant des coups fourrés à ses adversaires : pièges, fosses, etc.

7.7
★★☆☆☆
Pour 2 à 5 joueurs, 24 €, FFG.

Mutiny VO

Un jeu d'enchère sur le thème des pirates, ou plutôt sur l'élection du capitaine de navire ! Classique et sans surprise, dans le thème comme dans la forme.

7.7
★★☆☆☆
Pour 2 à 5 joueurs, 24 €, FFG.

Chief Herman's Next Big Thing VO

Compilation de mini-jeux de plateau de James Ernest, gratuits ou publiés autrefois dans des mags. Sympa pour passer une bonne soirée, de jeu ou de lecture ! Réservé aux amateurs de Cheapass Games…

7.7
★★★☆☆
Mini-jeux de plateau, 7,50 €, Cheapass Games.

Jeux de batailles
Warhammer 40.000

Index Astartes III VF

Au programme du 3e opus de cette compilation d'articles *White Dwarf* consacrés aux space marines, les cybernétisés Iron Hands, les sanguinaires World Eaters, les sérieux Ultramarines, les putréfiés Death Guards et les coquilles vides Thousand Sons. Le *background* de 40,000 est toujours aussi fascinant.

LV
★★★☆☆
64 p., Games Workshop.

MONDIAL 25e DE LA MAQUETTE ET DU MODÈLE RÉDUIT

19e SALON DES JEUX

L'AUTRE FAÇON DE VOIR LE MONDE

DU 10 AU 18 AVRIL 2004

PARIS EXPO • PORTE DE VERSAILLES

de 10h à 19h - NOCTURNE VENDREDI 16 AVRIL JUSQU'A 22 H

Renseignements : **01 49 09 64 14** ou sur le www.**salon-maquette.com**

BOURSE aux COLLECTIONNEURS 17 ET 18 AVRIL

Un événement COMEXPO Paris

France Billet

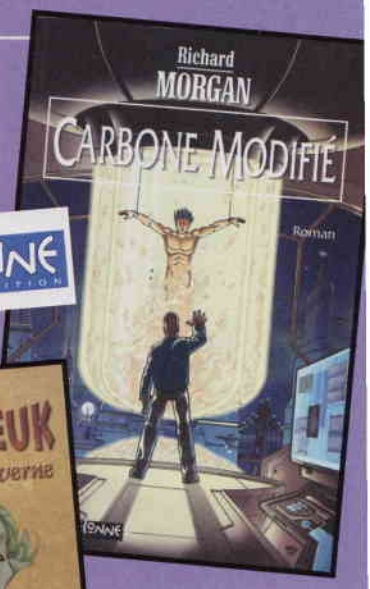
SALON DES JEUX

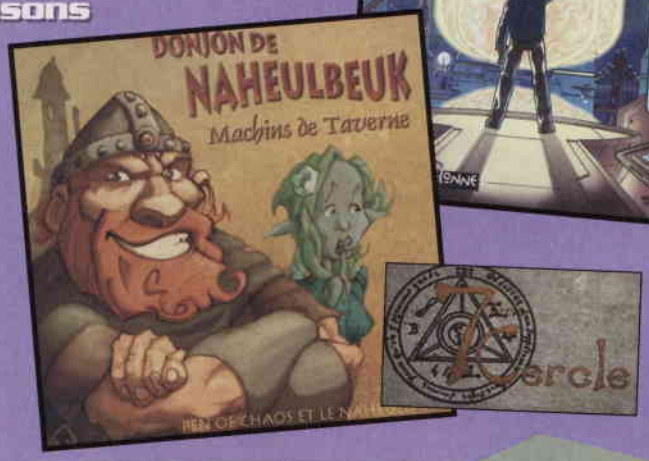
Abonnement

Choisissez un des deux cadeaux !

Bragelonne vous offre le roman Carbone modifié de Richard Morgan, de la science-fiction dans l'air du temps,

7e Cercle vous offre l'album de chansons du célèbre Donjon de Naheulbeuk : Machins de Taverne (*).





6 numéros de Backstab = 1 cadeau !!

Ils ont testé pour vous :

"Backstab c'est mon ami." F.G.

"C'est trop ultime de recevoir son mag dans sa boîte aux lettres !" J.B.

"Ils peuvent pas acheter le magazine et la fermer ?" L.V.

* Dans la limite des stocks disponibles.

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

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 31 mai 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)

BS47

Pour commander d'anciens numéros, téléphonez au 01 30 62 15 64, ou écrivez à tess8@wanadoo.fr. Du lundi au vendredi de 11h30 à 17h30.

CADEAU

Régulièrement VOX LUDI sélectionne des jeux pour leur qualité et vous les fait découvrir en cadeau (valeur minimum 15 €) :
En ce moment découvrez l'un de ces trois jeux* :

TERRA GALACTIX

AUX SABORDS !

LE GRIMOIRE DES ILLUSIONS

SOYEZ JOUEURS, ABONNEZ-VOUS !

Bon de commande à renvoyer avec votre règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de KOUKLAND Editions, 4 rue Thimonnier 75009 PARIS.

☐ Je m'abonne pour un an à 6 numéros de VOX LUDI à partir du numéro ....., et je reçois en cadeau un jeu sélectionné par VOX LUDI d'une valeur minimum de 15 €**

☐ Je joins mon règlement de 30 € (au lieu de 35,70 €) pour la France Métropolitaine***

Nom | Prénom

Adresse

Code postal | Ville

PAYS

Adresse électronique

Votre petite annonce Gratuite pour les abonnés.
[110 caractères maximum, espaces compris]

10 € la petite annonce si vous n'êtes pas abonné.
Indiquez votre rubrique :

Divers | Contact | Echange | Vente | Achat

Signature

* Dans la limite des stocks disponibles. VOX LUDI se réserve le droit de modifier sa sélection sans préavis.
** Offres valables jusqu'au 31-08-2004
*** Offre réservée à la France Métropolitaine. Étranger et DOM-TOM nous consulter. Les associations et organismes contribuant au développement du jeu bénéficient d'un tarif spécial, nous consulter par courrier ou par E-mail : redaction@vox-ludi.com
C-P - BS 01

Jeux Descartes

6 rue Meissonier
75017 PARIS
01 42 27 50 09

Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, réduction de 30 % sur les figurines Celtos et Demonworld et de 50 % sur les figurines Ral Partha (sauf boîtes).

Jeux Descartes

52 rue des Écoles
75005 Paris
01 43 26 79 83

Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, réduction de 40 % sur la gamme Vampire 1ère et 2ème édition en version originale.

Spoutlink

62, rue Jacquemart
26100 Romans-sur-Isère
04 75 72 91 66

www.spoutlink.com
Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, réduction de 20% sur la gamme Void

Sortilèges

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

Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, 50% de réduction sur un jeu de rôle en VO, hors nouveautés de moins de six mois (offre non cumulable avec la carte de fidélité).

Sortilèges

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

Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, 20% de réduction sur un jeu de plateau (offre non cumulable avec la carte de fidélité).

Jeux Mage'Inn

22, rue Ste-Ursule
31000 Toulouse
05 61 23 74 10

Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 €, 1 set de dés offert (7 dés au choix).

Jeux Mage'Inn

30, rue Pannecau
64100 Bayonne
05 59 46 18 95

Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 €, 1 set de dés offert (7 dés au choix).

Jeux Mage'Inn

26, rue des Écoles laïques
34000 Montpellier
04 67 60 89 43

Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 €, 1 set de dés offert (7 dés au choix).

Jeux Mage'Inn

13, rue Jeanne d'Albret
64000 Pau

Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 €, 1 set de dés offert (7 dés au choix).

La Vouivre

Passage du Vieux Nîmes
7, rue des Marchands
30000 Nîmes
04 66 76 20 04

Jusqu'au 31 mai 2004, sur présentation de ce coupon, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 €, 1 set de dés offert (7 dés au choix).

Les Coupons Promo de Backstab 47

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*", 75 rue Compans, 75019 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 : backstab@darwin-project.com.

Le nouveau mensuel des jeux de figurines fantastiques débarque en force !

Disponible en kiosque et en boutique de jeux - 5,90 €

GATE 104

WWW.ULTIMAGATE.COM

LA PLUS GRANDE SALLE DE JEUX EN RESEAU D'EUROPE

A LA GATE 104, LE HEROS, C'EST VOUS

SEUL OU EN CLAN
JOUEZ SUR-EQUIPÉ (*)
VENEZ POUR GAGNER !

+ DE 400 PC VOUS ATTENDENT !!!
POUR VOS TOURNOIS, LAN et NOCTURNES

(*) connexion Ligne Spécialisée 30 Mégabits, HP P4, 3GHz , 512 Mo de mémoire, DD 80 Go, carte vidéo nVidia FX 5700 Ultra, écrans Samsung 17" TFT et 19" CRT.

Gate 104 est une salle du réseau UltimaGate

104 boulevard St Germain - 75006 PARIS

HORAIRES D'OUVERTURE

Du lundi matin au jeudi soir :
ouvert de 10h à 2h du matin

Du vendredi matin de 10h au dimanche matin à 9h :
ouvert non-stop

Le dimanche :
ouvert de 12h à 2h du matin

ACCES

Métro : Cluny la Sorbonne, Odéon ou St-Michel
RER : RER B station St-Michel

Renseignements au 01 56 81 05 65