

Cadeau ♦ un jeu en encart, **TECHNO WAR**



Le magazine des jeux de rôles

BACKSTAB n°41

backstab

**Numéro
Spécial**

35^e GEN CON



Plus de 80 critiques !
dont 10 nouveaux JDR

poster exclusif !

Du photofluide sur vos murs...

**RÉTRO
FUTUR**

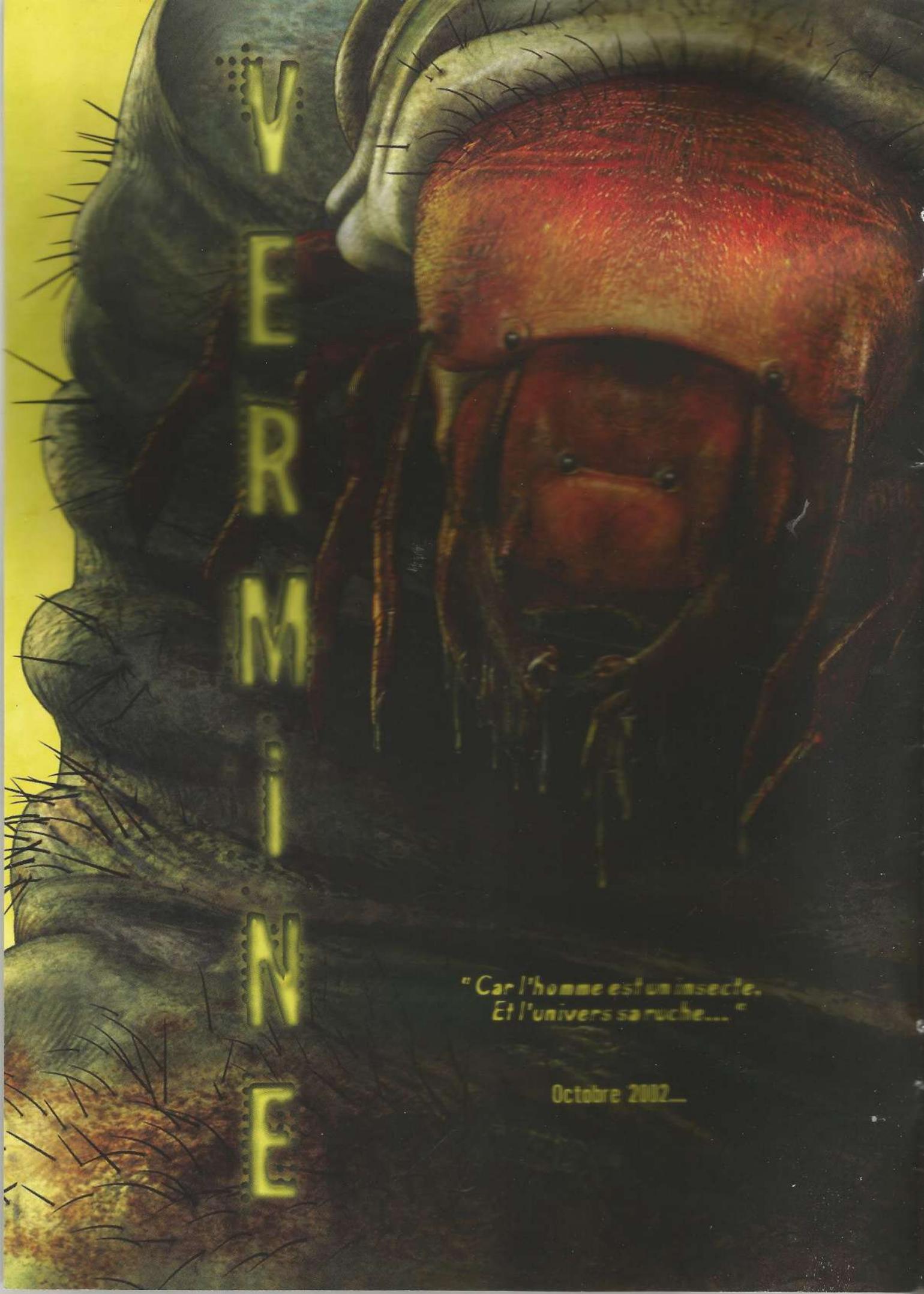
N° 41 Octobre 2002 - Trimestriel

M 06485 - 41 - F: 5,50 € - RD



Interviews ♦ **Peter Adkison**
Jon Foster





V
E
R
M
I
N
E

*"Car l'homme est un insecte.
Et l'univers sa ruche..."*

Octobre 2002

Mais, vous nous quittez déjà ?

Je n'ai jamais été très à l'aise pour les éditos, et encore moins pour les adieux pleurants. Alors je voudrais juste remercier toutes les personnes qui ont participé à Backstab durant cette vingtaine de numéros, de très près comme de très loin. C'était très agréable de bosser avec une armada de caractériels, mais je vous préviens que je tire ma révérence au numéro que vous tenez entre vos mains. Que voulez-vous, le temps passe et il y a trop de choses différentes à faire ! Comme de retrouver l'interview perdue de Tim Bradstreet, d'aller dire du mal sur les forums, de bâtir un mémorial pour les stagiaires morts à la tâche, d'ouvrir un club de jeu pour filles, de retrouver le gagnant de l'édition collector d'L5R, d'organiser un Diplo par correspondance avec tous les éditeurs, ou un Killer entre les rédacs de mags. Et tant d'autres encore... Bien à vous, et bonne continuation à tous les happy few du JDR,



SOMMAIRE N° 41

MAGAZINE

Édito

Good bye ! 3

Sommaire et courrier

Tournez la page, puis revenez en arrière 4

News

Plus de news, plus de news 6

Interview Jon Foster

Maître en peinture fantastique 20

Report Gen Con

Milwaukee, sa vie, son œuvre 22



Techno War
en encart

Et en Encart !

Notre poster : RétroFutur

Notre jeu en encart : Techno War

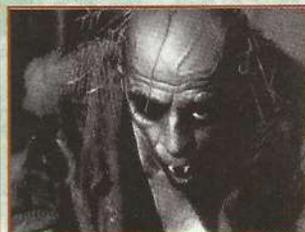


Color me dark
page 20

CRITIQUES

Jeux de rôles et Jeu Vidéo

Made in Gen Con 29



Made in France 42

Le renouveau
de la créa française ?
page 43

DIVERS

Abonnement 41

Anciens numéros 42

Dork Tower 52

Entre Nous 46

Les Coupons Promo 48



Visuel de couverture :
Dragonback
© Jon Foster
aimablement fourni par Jon Foster,
à l'occasion de la sortie du artwork
PROGRESSIONS chez Cartouche Press.

REDACTION BACKSTAB

2, rue Lechapelais
75017 Paris, France
Tél. +33 (0)1 42 94 09 90

E-Mail : backstab@darwin-project.com

Redacteur en chef :
Patrick Renault

Membres de rédaction : Benoit Attinost, Yoshiaki Mimura
"Responsable Graphik" : Bertrand Bes (bes@creations.com)
Responsable Editeurs U.S. : Cyril Pasteau
Responsables Coupons Promo :
Cyril Pasteau & Yoshiaki Mimura

Relecteurs et correcteurs :
Sylvain Pilet

Redacteurs : Benoit Attinost, Gregory Bouet, Olivier Collin, Croc, Michaël Croizant, Olivier Guille, Sandy Jalen, Philippe Lecomte, Karnibal Lector, Yoshiaki Mimura, D'Orto Pasteau, Geoffrey Pizant, Igor Polouchine, Anne Rouvin, Marianne Salade, John Scipion, Leonidas Vesperini, Henri-Alexandre Vigor, et 7.7.

Illustrations : Bertrand Bes, John Kovalic

Remerciements :

Merci pour leur contribution sur ce numéro à : Jon Foster, pour l'interview et le visuel de couverture ; Jenny Siedel, Peter Adkison et toute l'équipe de la Gen Con ; aux éditions du Net pour le cadeau d'abonnement Vermeer ; aux éditions Wulfram pour le poster RétroFutur ; à Marlène Barsotti et aux éditions Soleil pour l'échange sur la plaquette de La Loi du Chaos ; et surtout les boutiques qui participent aux coupons promo.

Et parce que c'est mon dernier numéro, je tiens à remercier tous les gens qui ont travaillé sur Backstab, de quelque manière que cela soit, de près comme de loin. Sans eux, ce mag ne serait que pages blanches...

Musique d'ambiance :

TOM - Vegas
Bullfrog
Site du mag : www.a-ville.com

Publicité / Advertising Modules / Classified

Chef de publicité : Benoit Attinost

regiepub@darwin-project.com

Tél. +33 (0)1 42 94 09 90

Fax : +33 (0)1 42 94 09 70

Backstab est éditée par Darwin Project,
SARL de Presse au capital de 8000 Euros.
RC : Paris R.C.S. 8 438 958 985
Siège social : 2, rue Lechapelais
75017 Paris, France.
Gérant : Sylvain Pilet

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436

Commission paritaire : 0507 K 77510

Diffusion : NMPP

Abonnements 6 numéros

France métropolitaine : 29 Euros, étranger : 35 Euros
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.

Production

backstab
2, rue Lechapelais
75017 Paris, France

E-Mail : backstab@darwin-project.com

Directeur de la Publication : Sylvain Pilet



Salut chef,

Bon, tu veux de l'esprit critique, en voilà. Je trouve que le magazine est très bien, hormis quelques détails mineurs que je me permets de te signaler. D'abord, je trouve que Backstab ne parle pas assez des jeux de rôles français, surtout ceux inspirés des œuvres de Philip José Farmer (ou encore des jeux suisses inspirés des œuvres de Jack Vance). Concernant les dossiers : les forteresses ou l'apocalypse c'est bien coco, mais ce n'est pas ce qui intéresse les joueurs. Les joueurs, ils veulent des dossiers historiques, par exemple sur les civilisations de la Mésopotamie ancienne dont tu ne peux ignorer l'impact sur la nôtre, sur la lutte entre les plantations jésuites et les trafiquants d'esclaves en Amérique latine ou encore sur les dogmes du chiisme duodécimain — indispensable pour jouer un scénario en Iran. D'ailleurs, les scénarios, comment dire... Voilà : en un mot comme en cent, il n'y a pas assez de scénarios pour RuneQuest. (mais je te le répète assez.). Enfin, je pense qu'il serait judicieux de baisser le prix de vente, et par ailleurs les pigistes pourraient être augmentés. Ah ! Et je voudrais que le magazine continue à paraître, mais cette fois sans les fautes de français que Millie n'arrête pas de laisser passer, malgré que je suis là pour l'assister. Dernière doléance : les joueurs n'ont pas assez la parole dans le magazine, je sais bien que le style de tarlouze de Kannibal Lecteur ne les encourage pas à s'exprimer, mais quand même. Nous devrions plus être à l'attention de savoir qu'ils existent, et à leur faire prendre conscience de ce même fait, je crois que c'est clair. Voilà, tu me diras ce que tu penses de ces remarques pertinentes. À plus ma poule,

Cyril

PS : au fait, est-ce qu'il y aurait moyen de placer une petite critique du Dictionnaire de la civilisation mésopotamienne dans TOC ?

Salut,

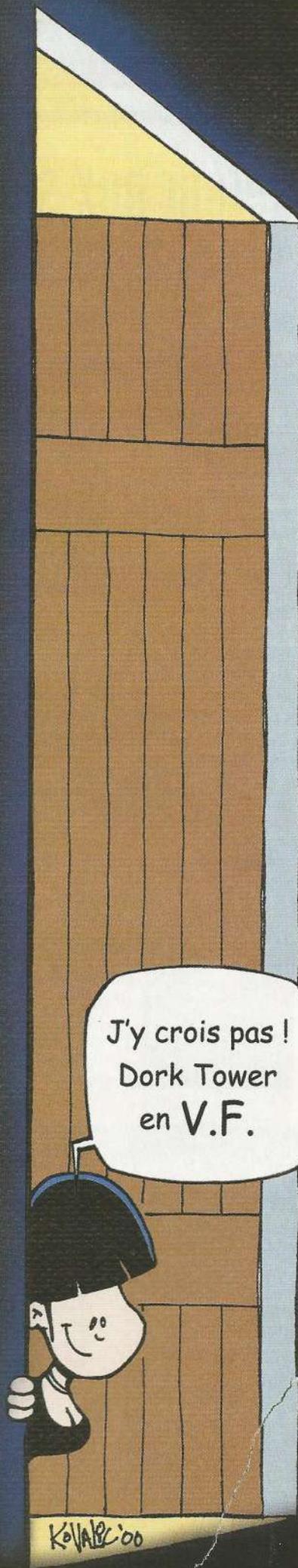
très cher c'est celui qui dit qui y est, na d'abord ! *

Mais quel diptère t'a piqué mon gallinacé chéri (tu m'as bien dis "ma poule" ?) qui fume du chiite avec son duodénum ? C'est pas l'esprit critique que t'as, Cyril, c'est l'esprit dérangé. Je passe sous silence tes propos démagogiques sur la baisse du prix du vente et le droit à la parole qui n'abusent plus aujourd'hui qu'un lapereau de six semaines ou Mr \$alade (ce qui est un peu la même chose, convenons-en). Non content de t'ériger en être omniscient du bon vouloir de la gente rôlistique, en tribun de supérette, tu insinues que je pratique la sodomie passivé. Tout le monde sait pourtant que je suis légumophile à tendance vinaigrette ! Mais la preuve évidente de ta maladie mentale, c'est bien ton obsession pour Runequest. Allonge-toi sur le divan et raconte-nous tout mon petit Cyrillou : on-t-a bercé trop près la télé pendant "Questions pour un Champion" ? Tu t'es fais violer par un bouc qui ressemblait étrangement à un Broo ? Tu as une attirance sexuelle pour Donald Duck ? Tu manges la même marque de champignons que Greg Stafford ? C'est clair, et je vous prends à témoin très chers amis Lacaniens : nous sommes face à un cas typique d'hypertrophie de l'ego, aggravé d'un délire culturel-branlo-ludique. Un cas fréquent chez les pigistes, rongés par l'ambition et les dettes contractées auprès de revendeurs de stupéfiants... Et oui, Mesdames et Messieurs les jurés, Cyril est victime du syndrome dit de "Batavia" - du nom de son verdâtre inventeur. Il n'y a malheureusement qu'un seul traitement possible pour sauver le jeune homme de la démence : lui confier la rédaction-en-chef de Backstab. Cela tombe bien, l'ancien rédac-chef a passé sa date limite de validité. Brutalement mis en contact avec la réalité rôlistique, notre comptable, les délais impossibles à tenir et l'haleine avinée de Mr \$alade, Cyril devrait rapidement s'engager sur la voie de la guérison et implorer à genoux devant le big boss : "pitié, redonnez-moi mon ancien poste de pigiste et ma part de pizza froide de fin de bouclage"...

Plus prosaïquement : Ah ! tu voulais être Calife à la place du Calife ? Ben démmerde-toi, maintenant. Tu as carte blanche, mon lapin*. Je vous quitte et vous dis à bientôt pour notre grand jeu : "Cékikivaètreleprochinrédakchef" ?

Kannibal Lecteur,
évinçant James Batavia

*J'utilise sciemment ce lexique infantile puisque c'est visiblement le seul canal de communication possible avec notre interlocuteur.



KoVale'00

Retour aux sources ?

Nouvelle pagination et donc retour en force d'une rubrique news digne de ce nom. Tant mieux, on va pouvoir vous proposer un maximum de nouveautés pour cette rentrée 2002, d'autant que les petits copains de TOC sont venus se fondre dans les pages suivantes, avec leur sélection de BD et de livres. Help yourself...

Un peu de sang dans la Tamise

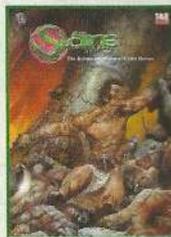
À la rédaction, on l'attend tous avec impatience. White Wolf vient d'annoncer la publication en dur (seule une version on-line était prévue jusqu'alors) d'un supplément pour *Vampire* décrivant un background XIX^e : *Victorian Age Vampire*. Vous savez, ce XIX^e siècle où la littérature a donné aux vampires leur image populaire, romantique et surannée (un peu aux antipodes du Monde des Ténèbres, le brouillard londonien, Jack l'Éventreur, tout ça... L'idée fait baver de bonheur, mais il va falloir encore baver quelques semaines... En v.o., 33 Euros.



et cible potentielle d'une Quatrième Croisade... Le supplément conclura aussi la campagne initiée dans *Les Grands Dragons*. A priori ça va se finir en grand barbecue...

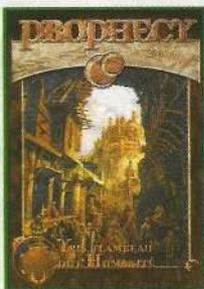
Ça va trancher, chérie !

Slaine, c'est quoi ? Le concept est assez visuel. C'est le manuel de coloriage en rouge du mythe celtique, au cas où vous le trouviez un peu trop fleur bleue. C'est basé sur le comics éponyme de Bisle, ça se bat à la hache, ça charcle sévère... Et c'est publié par Mongoose, qui nous avait déjà pondu *Judge Dredd*. Le système d20 est de la partie, évidemment, et c'est saupoudré d'un tantinet de magie, histoire de dire. À surveiller.



Ouvrez grand vos mirettes !

La troisième tendance est sur le point de se dévoiler ! Après *Les Grands Dragons* et *Les Secrets de Kalimsshar*, Asmodée, qui a repris le flambeau de Darwin Project, nous livre tous les secrets de la Tendance Homme. *Yris* détaillera la capitale du royaume de Kör, l'Empire de Solyr, mais aussi l'Empire Nésora, havre de l'Humanisme



Bzzzzzzz

Un monde post-apocalyptique, décimé par une épidémie meurtrière, ravagé par les tempêtes de feu et les inondations... La terre est devenue un champ de bataille qui oppose les armées saintes et les hérétiques, les Anges et Belzébuth, le Seigneur des Mouches en personne. C'est le cadre optimiste d'*Engel*, un jeu de rôles allemand récemment tra-



Rumeurs

- *GOPS* devrait voir le jour avant la fin de l'année. (76%)
- L'avenir de Yeti Entertainment serait compromis (32%).
- Backstab va mourir (50%) ou passer trimestriel (50%).

duit en anglais par White Wolf. On vous en dit plus dès qu'Arthaus nous en envoie un exemplaire. "Seigneur des Mouches", c'est un peu ridicule comme nom, vous ne trouvez pas ? Comment ça "bzzzz" ?

C'est le combien déjà ?

En mission diplomatique pour restaurer la paix avec les Romuliens (notoirement belliqueux)

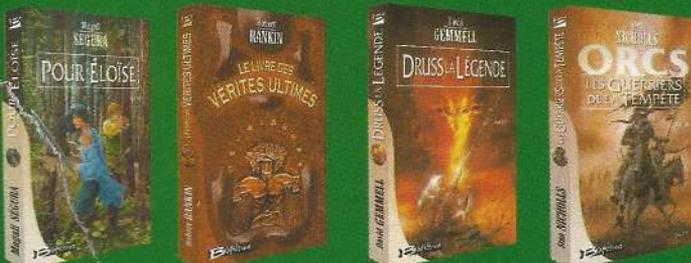


l'équipage de *l'Enterprise* affronte une menace nouvelle qui pourrait bien mener à la destruction totale de la planète Terre. Notre Jean Luc Picard national rencontrera à cette occasion son plus redoutable adversaire, qui n'est autre que son double machiavélique.

Malgré un scénario qui fait déjà ricaner, *Star Trek Nemesis* pourrait visuellement créer la surprise ou tout du moins contenter les adeptes du genre, comme a pu le faire *First Contact* auparavant.

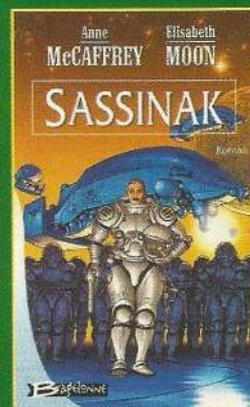
La fantasy au meilleur de sa forme

Quoi de neuf chez Bragelonne ce mois-ci ? Et bien, plein de choses ! Tout d'abord, Magali Ségura poursuit sa Trilogie de Leïlan avec *Pour Eloïse*. Dans ce second tome, on retrouve tous les protagonistes de ce récit, toujours aussi bien ficelé. Très agréable à lire, ce roman séduira tous les lecteurs et lectrices qui apprécient la *light fantasy*, où les sentiments comp-



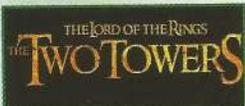
tent autant que la taille de l'épée ! Ensuite, ne manquez pas la curiosité littéraire de l'année, *Le Livre des Vérités Ultimes*, un bijoux d'humour anglais signé Robert Rankin. Vous y apprendrez, entre autre, pourquoi le seul stylo que vous retrouvez est TOUJOURS celui qui est tout mâchouillé. Gemmel n'est pas en reste avec un *Druss la Légende* efficace, qui vous révèle tout sur le passé de Druss et sur son ascension au titre de légende vivante. À noter également, la sortie du troisième tome d'*Orcs* et d'une œuvre SF, *Sassinak*, d'Anne McCaffrey et Elisabeth Moon. Mais ils n'ont pas pu prendre de vacances, ce n'est pas possible ?!

T.O.C.



À vos calendars...

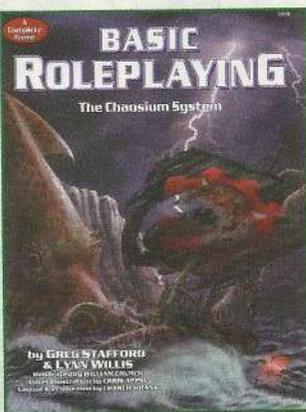
Peter Jackson et son équipe ayant tourné les trois volets de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* en même temps, *Les Deux Tours*, et *Le Retour du Roi* sont déjà parés pour le box-office. Reste le travail de post-production (effets spéciaux et autres) actuellement en cours. Gravez dès maintenant les dates dans vos *palm pilot* : sortie des *Deux Tours* le 18 décembre 2002, et du *Retour du Roi* le 17 décembre 2003.



Back to the basics

Chaosium Inc. propose une introduction au JDR adaptée aux débutants. Il s'agit de la reprise du célèbre système de jeu Chaosium

(*Chtulhu*, *Runequest*, *Stormbringer*...), toutefois simplifié et accompagné d'un scénario solo, permettant au lecteur de découvrir les principes du jeu. Outre les règles, le lecteur a droit à une explication sur ce qu'est le jeu de rôles, ainsi que sur son déroulement. Une initiative intéressante et surprenante dans l'actuelle déferlante du système d20.



Détournement de mineur



Le nouveau supplément Nephilim, *Les Arcanes Mineures*, a débarqué dans nos bureaux. On n'a malheureusement pas eu le temps de le lire en détail, mais c'est joli et ça parle... des Arcanes Mineures, évidemment. Critique détaillée dans notre prochain numéro.



Vive le plomb !

Quand vous lirez ces lignes, Rackham aura fait sa rentrée (comme tout bon étudiant) et aura proposé à ses fans pas moins de trois Personnages en nouveautés. UMRAN KAL, le champion Orc sur son bon gros Brontops est, pour 159 points, le leader que votre armée attendait (ça charge à Force 12, avec Implacable/2 et des caractéristiques de brutes !). BRAGH AN SCÁTHAR est le champion Géant sessair, KALYAR L'ÉVEILLÉ celui des Dévoreurs.



Encore chez les Dévoreurs, à l'image des Guerriers Dévoreurs (30 points tout de même). On retiendra surtout les deux types de porte-

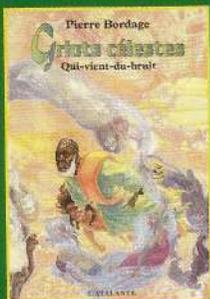
fléau de Mid-Nor qui ne sont pas chers (18 P.A.) et qui possèdent la suprême combo Possédé/Dur à cuire ! En Octobre, les Anges Morbides 2 font leur apparition dans le ciel encore pas mal libre d'Aarklash. Suivent au sol un moine guerrier Gobelin, un moine guerrier Nain et un guerrier Mage de Mid-Nor. Pour la lecture dans les chiottes, le Grimoire Chtonien devrait faire l'affaire ! Mais



c'est surtout les deux blisters de Thallions du Griffon qui créent la sensation : des éclaireurs avec tir, Fanatisme, Bretteur et Féal/1 pour 28 points, ça donne des troupes aux possibilités stratégiques nombreuses. Enfin, en Novembre, un Moine guerrier d'Achéron viendra semer la mort sur les champs de bataille, les Dévoreurs se verront renforcés par deux Élités différentes et, pour les toilettes toujours, vous pourrez chanter à tue-tête les Litanies de la Lumière. Toujours du jeu et de belles pièces. En attendant toujours Rag 'Narok...

À la Bordage T.O.C.

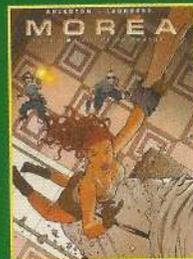
Il est toujours agréable pour un amateur de SF de tomber sur un roman ambitieux. S'il est raté, c'est certes une plus grosse déception, mais s'il est réussi, c'est un plaisir rare. C'est le cas avec *Griots célestes*, *Qui vient du bruit* de Pierre Bordage (*L'Atlante*, 412 p, 19,50 Euros). Après les grandes guerres de Dispersion, l'Humanité s'est essaimée aux quatre coins de la galaxie et, peu à peu, a perdu la technologie du voyage dans l'espace. Seuls les Griots, grâce à l'étrange pouvoir de la Chaldria, réussissent à franchir des distances défiant l'imagination et maintiennent tant bien que mal le mince filet qui relie tous les humains entre eux. Mais le Dragon aux plumes de sang est partout, lançant l'appel du néant dans le cœur des hommes et des femmes, qui ne savent plus écouter le chant des griots célestes. Captivant par son thème, ce roman est de plus soutenu par les qualités de conteur de Bordage. Une suite est prévue, levant peut-être le voile sur la Chaldria et sur le destin des Griots. Indispensable.



Et en plus elle est belle

T.O.C.

Pour ceux qui ne connaissent pas la série *Moréa* de Arleston et Labrosse, voici un bref résumé : vous mixez ensemble un brin de *Largo Winch*, un brin de SF, un brin de complot entre Immortels qui ont le bon goût de s'appeler Anges et Dragons, vous remuez et saupoudrez de *Highlander* pour obtenir un cocktail d'action bien dosé. Avec ce tome deux, *L'Échine du Dragon* (Soleil, 48 p, 12,50 Euros),



revoilà *Moréa* aux prises avec des Anges américains, à la poursuite d'un lichen Terraformeur... Sans faire preuve d'une originalité débordante, cette série marque la tendance actuelle : mélanger les genres, les références. Ici, l'action prime et le dessin sait s'accorder à cette débauche de courses-poursuites et de fusillades. Efficace.



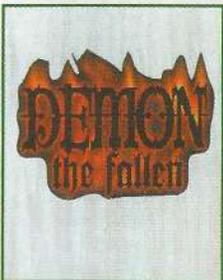
Riche en pulp

Chaosium s'apprête à lâcher son *Pulp Cthulhu* en modèle d20. *Pulp* nous plonge dans le chaos financier des années 1930, nous permettant d'être confrontés à son lot de scienti-



fiques fous, de cultes horribles et de monstruosités légèrement pasteurisées et (cela va sans dire) innommables. *Pulp* détaillera notamment de nombreuses organisations occultes travaillant contre le Mythe. L'occasion d'appeler Cthulhu "honey bunny" et de faire sauter la prohibition (sur le jus d'orange sanguine). On vous en reparle bientôt.

Tomber de haut ?



Une nouvelle gamme White Wolf, ça fait toujours couler beaucoup d'encre. Alors lorsqu'on entend parler de *Demon, The Fallen*, on ne peut que s'intéresser... Les portes de l'Enfer se sont finalement

ouvertes, vomissant ses hordes de démons.

La boîte de qui ?

Avec le tome deux de *Pandora*, Allart et Stoffel confirment les bonnes impressions qu'ils nous avaient fait dans les débuts de cette série pleine de bonne invention. Les

Flibustiers du grand fleuve décrit donc la suite des aventures du trio Pandora, Sylvin et Lyzgry. Tout le monde leur en veut, ou presque, et tous continuent de se tromper de princesses ! Les quêtes s'entremêlent, l'action est au rendez-vous, bref, une bonne BD de divertissement. Chez Vents d'Ouest, pour 11 Euros.



T.O.C.

Vous incarnez l'un de ces anges déchus, relâchés après des millénaires d'emprisonnement. Et c'est à vous de décider si vous voulez réellement vous dresser à nouveau contre la volonté de Dieu. C'est tripartite comme nouvelle ! En v.o. chez White Wolf, 30 Euros.

La mode du slip rouge sur collant bleu

Green Ronin Publishing nous prévoit la sortie de *Mutants & Masterminds*, un jeu estampillé d20 sur le thème des super-héros, pour octobre 2002. Pouvoirs, skills, feats... Tout pour plaire aux Batman en herbe. Et le look est on ne peut plus prometteur. Malheureusement réservé aux anglicistes...



Le Drame reprend !



Avec *Éclat de sang*, un Drame en trois actes pour Inspirés, Multisim joue quelque peu avec le feu. Car *Éclat de sang* est à la fois un bon et un mauvais Drame. Mettre en scène la

guerre, pourquoi pas. Changer les données Bien/Mal, pourquoi pas. Tous les ingrédients sont là pour faire une bonne petite campagne, d'autant que le produit est bien présenté, de façon plus claire qu'à l'habitude. Non, le problème vient des implications de ce Drame. Les auteurs préviennent même qu'il sera peut-être souhaitable de rejouer à *Agone* en recommençant au début, comme si de rien n'était. Et même sans aller jusque là, pourquoi jouer un Drame où les conséquences inévitables ne seront jamais prises en compte par la *storyline* ? Une question que chaque Éminence Grise se doit de se poser.

Du côté de l'Oxymore

T.O.C.

Pour ceux qui ne la connaîtraient pas encore, cette petite maison d'édition du Sud de la France, a à disposition deux nouvelles productions.



Traverses est une anthologie de "fantasy urbaine" présentée par Léa Silhol. Elle regroupe dix-huit textes d'auteurs connus (Neil Gaiman, Fabrice Colin, Tanith Lee, Charles de Lint...) ou inconnus. Derrière la

grisaille de la cité moderne, ces auteurs ont réussi à retrouver un peu de grâce et de magie, de quoi réchauffer le cœur de tous les lecteurs désabusés, et d'offrir une clé pour capter le peu de fantasy que notre société moderne n'a pas écrasée. Dans un autre genre, le sixième opus d'*Emblèmes*



(une anthologie périodique) se tourne vers l'Extrême-Orient. Il propose une exploration du fantastique asiatique à travers onze nouvelles, et une analyse fort intéressante accompagnée d'un guide de lecture. Une sélection de textes de qualité, que l'on ne peut que conseiller aux amateurs d'Asie et aux meneurs de L5A.

Ote ta main de ma poche !

Nightprowler reprend du service. L'éditeur de *Nobilis*, 2d Sans Faces, s'est attelé à une nouvelle mouture du jeu, aux règles simplifiées. Vous reprendrez l'aventure vingt ans plus tard, après quelques bouleversements historiques. Vous incarnerez toujours un voleur, mais de nouveaux types de gredins seront disponibles. Une version test est même disponible sur le site de l'éditeur, pour que vous puissiez donner votre avis. Faites gaffe à vos bourses !

www.2dsansfaces.com

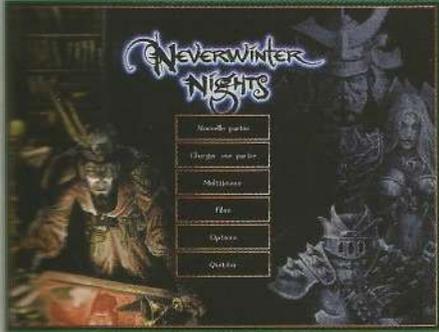
Rumeurs

- Le 7ème Cercle devrait publier sous peu *Little Fears* en v.i. (92%)
- Le 7ème Cercle (encore eux !) devrait également sortir des *T-Shirt* du Donjon de Maheulbeuk. (02%)



Neverwinter Nights

Vous voilà dans la ville de Neverwinter, où rien ne va plus : la "Mort Rampante" s'est répandue dans la cité et a infecté tous les habitants. C'est une sorte de peste magique et mortelle.



Il existe quelques rares ingrédients connus pour arrêter ce fléau. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de récupérer chacun d'entre eux le plus rapidement possible et de mettre fin à cette terrible maladie. Votre quête vous fera explorer toute la ville, mais aussi d'autres lieux bien connus des Royaumes Oubliés, tels Luskan ou le fort Ilkard. Encore un jeu inspiré de D&D, avec les règles de la troisième édi-

tion... Bien, si c'est un nouveau *Baldur's Gate*, pourquoi attendre : jetons-nous dessus ! Ah, c'est tout en 3D pas très belle... Bon, ce n'est pas grave, mais on aurait préféré quelque chose graphiquement plus proche de *Dungeon Siege*. Ici, on ne peut incarner qu'un seul personnage (ce qui n'est pas si mal ; cela évite de programmer un *path-finding* de haut niveau pour réunir le groupe de PJ à chaque déplacement). On pourra quand même adopter un seul et unique homme d'armes, qu'il faudra donc bien choisir. Il permettra de compléter les talents du personnage principal. Un joueur incarnant un mage choisira donc un gros bourrin capable de le protéger des attaques au corps à corps, pendant qu'il lance ses sorts, et vice versa. Les quêtes posées ne sont vraiment pas originales et quelque peu répétitives : c'est du "va chercher, tape et ramène le trésor à gogo" avec quelques variations de temps en temps. On vous



facilite même la tâche, en vous indiquant le nom de la personne à qui vous devez remettre le trésor lorsque vous cliquez dessus ! C'est ici que le bât blesse. En effet, certaines quêtes sont buggées. Il en résulte parfois des dialogues débiles avec des PNJ que vous n'avez jamais vus !? On peut dire que ce jeu était annoncé comme la bombe qui allait révolutionner le monde du JDR, permettant enfin de faire de "vraies" parties sur le net... Mais quand on voit les outils mis à notre disposition, buggés et difficiles à utiliser, on ne peut être que déçus. Les gros points forts de ce jeu sont le son et la musique, ainsi que le fait qu'il ouvre, malgré tout, les premières portes du JDR en *live* sur le net. Chez Bioware, pour 60 Euros.



ALL FICTION

WWW.ALL-FICTION.NET

JEUX DE ROLES - JEUX DE CARTES - FIGURINES - MANGAS - JAPANIME - COMICS - ACTION FIGURES - LIBRAIRIE FANTASY - SCIENCE FICTION - BIJOUX ET ACCESSOIRES ALCHEMY GOTHIC - PRODUITS DERIVES



FIGURINES

JEUX DE ROLES

MANGAS

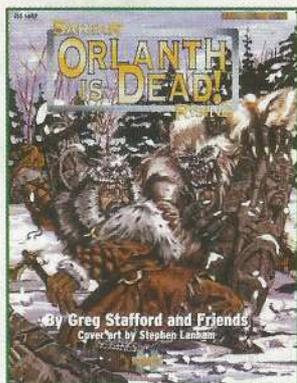
JAPANIME

ACTION FIGURES

LES MEILLEURS PRIX - PAIEMENT SECURISE - LIVRAISON SOUS 48H
UNE EQUIPE A VOTRE ECOUTE : SUPPORT@ALL-FICTION.NET

On n'est jamais assez barbare

Voici *Orlanth is dead*, la suite de *Barbarian Adventures* : la campagne *Sartar Rising* prend peu à peu son essor ! Les Héros sarrarites, après avoir résolu les vols de vaches de l'épisode précédent, s'en prennent à un ennemi un peu plus costaud : l'Empire lunaire. La Rébellion joue son va-tout et les

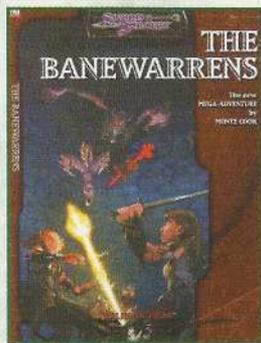


Héros auront la possibilité de s'illustrer aux côtés du roi Broyan et de Kallyr. Une chronologie détaillée, les fiches des principaux PNJ impliqués et de nombreuses péripéties proposées

permettent au Narrateur de lancer le vrai début de la campagne pour la libération de la passe du Dragon. Les Héros peuvent définir leur identité clanique grâce à un questionnaire, qui reprend les divers événements auxquels leurs ancêtres ont participé. Selon leurs actions et leurs succès, leur clan croît ou dépérit. Ils gardent une marge de manœuvre et rien ne les empêche de collaborer, même si rien n'est prévu pour jouer des Héros lunaires. La Guerre des Héros a bien commencé ! En v.o. chez Issaries, 12,50 Euros.

Mouais bof...

Habités que nous sommes aux innombrables *dungeon crawls* publiés par nos confrères d'outre-Atlantique, *The Bane-warrens* n'a, à première vue, rien d'étonnant – cette mini-campagne tourne autour d'une cache bourrée d'objets maudits. Mais comme on la doit à un certain Monte Cook, ses 128 pages recèlent de quelques interludes pour rompre avec le sempiternel porte/monstre/trésor. Les PJ y seront confrontés à plusieurs factions, qui leur mettront constamment des bâtons dans les roues. Là où le bât blesse, c'est que pour donner un peu d'ampleur à ce scénario, on dispose de bien maigres informations sur la cité voisine. Le texte est également miné de références à d'autres suppléments publiés par Malhavoc Press. Je ne vous parle même pas des illustrations ! En bref, pas de quoi fouetter un planétar... En v.o., pour 22 Euros.



Gladiateur ?



Hybrid est un jeu de figurines customisable, édité par Cell Entertainment. Chaque joueur se construit un champion de clan, qui va affronter ses adversaires en de sanglants combats d'arène. Les règles en anglais sont

simples et permettent de bien simuler les affrontements. Chaque blister comprend la figurine d'un héros ainsi qu'une arme et les règles. Dans toutes les bonnes boucheries.

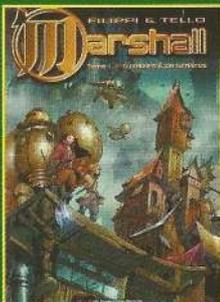
Ne le loupez pas !

Comme chaque année, le "Collectors Rendez Vous" se tiendra à Paris, Salle Wagram, le week-end du 19 et 20 octobre. La convention SF et comics de la rentrée accueille cette fois-ci une tripotée d'acteurs de *Star Wars*, LE Alex Maleev de *Daredevil*, et les *happy few* de la *fantasy* sur le stand Bragelonne : David Gemmel, Stan Nicholls, Michael Marshall Smith, Louise Cooper, James Barclay, Henri Loevenbruck, Mathieu Gaborit, Fabrice Colin, Ange, Magali Ségura, Alexandre Malagoli, David Calvo... Et on nous promet plein d'animations autour de... *HeroClix* ! Cela va de soi...



Police, menotte, prison

Marshall est une nouvelle série chez Les Humanoïdes Associés, qui met en scène un monde urbanisé, géré par des consortiums locaux qui possèdent leur propre service de sécurité : les Marshalls. Hisaya est l'une d'entre eux. Douée mais rebelle, elle n'a de cesse de faire un mauvais sort aux robots qui l'escortent dans ses missions. Le meurtre d'un scientifique va constituer pour elle un challenge de choix, car il va l'amener au cœur d'un complot sournois qui remet en cause l'existence des Marshalls. Si le thème n'est pas très original, on peut créditer aux auteurs de *Marshall* (Filipi et Tello, tome 1, 56p, 12,50 Euros) la reprise réussie de l'iconographie nipponne, des robots *steampunk* aux formes arrondies. La sauce prend, soutenue par un rythme cohérent.



Ça a combien de bosse, un chermal ?

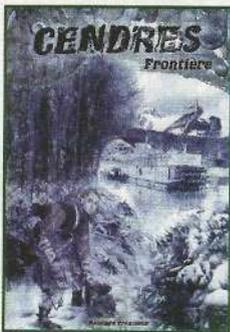
Didier Quesne nous avait agréablement surpris avec le premier tome de *Sanglornis Prima, Les Chasseurs*. Il revient avec la suite de cette série, *Dangereux élevages* (Nesiveqnen éditions, 280 p, 19 Euros). On ne savait pas trop dans quelle direction l'auteur allait

poursuivre son récit, et force est d'avouer qu'on a été surpris : nous voilà plus de deux siècles après les événements tragiques qui ont vu les sanglornis (des bêtes féroces télépathes et intelligentes, fruits de manipulations génétiques humaines) bouleverser radicalement le fonctionnement de l'humanité à la surface de notre bonne vieille terre. On change d'époque, on change de héros, et on change de fil narratif : plus questions de traques et de scènes effrayantes. Non, Quesne choisit ici de privilégier les relations entre les personnages et l'évolution des chermals (ne riez pas !), croisement des chevaux et des chameaux ! L'ensemble se tient, mais on regrettera tout de même une fin un peu bâclée, où le système de l'Empire est trop vite digéré. Moins haletant que le premier tome, *Dangereux élevages* est simplement différent, et nul doute qu'avec le dernier tome l'ensemble prendra une belle cohérence.



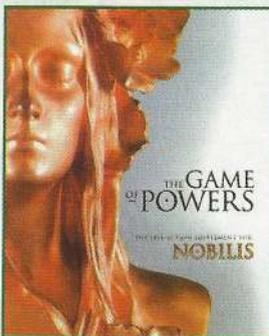
Passeport s'il vous plaît !

Les p'tits gars de Pandora Créations nous préparent *Frontière*, un premier supplément pour *Cendres* qui détaille la ligne de démarcation entre le Nord et le Sud de la France. Notre petite Seine est en effet un rift entre la société nordiste, avec ses usines et son éclairage public, et les bandes organisées, qui font régner le chaos plus au sud. Et au milieu de ça, les ruines à la fois majestueuses et fatales de Paris. Ah, Paris, quand tu nous tiens ! On se demande quelle gueule elle a, la tour Eiffel...



Nobilis GN

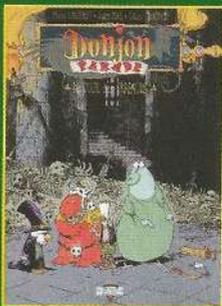
Que voilà une bonne idée ! Le jeu des Puissances peut désormais se jouer en Grandeur Nature (la possession du livre de base reste requise). Alors pourquoi pas, si vous aimez le raffinement social et les intrigues, et que la Mascarade vous lasse ? À essayer donc, peut-être en ajoutant au dos de la feuille de perso des



Craposaures en balade...

T.O.C.

La saga *Donjon* s'enrichit d'un nouvel opus. *Le jour des crapauds* (Delcourt, 32 pages, 8 Euros), signé Manu Larcenet, Joann Sfar et Lewis Trondheim, prend place dans la série *Donjon Parade*. Un danger menace le donjon, une nuée de crapauds s'y est abattue, forçant les habitants à quitter les lieux.



Seul Herbert erre au milieu des vampires, afin de mettre fin à l'invasion des crapauds. Il ne va pas tarder à découvrir qu'au plus profond du donjon, les vampires rêvent d'une réorganisation du donjon et pourquoi pas du monde par la même occasion. Ce nouvel épisode est charmant tout en étant drôle.

joueurs une petite explication du jeu, avec un rappel du lexique : *Nobilis* reste difficile d'accès. *The Game of Powers* est édité en anglais par Hogshead Publishing. Traducteurs suisses, la balle est dans votre camp !

LOEG ou Syndicat pour Super-Héros

The League of Extraordinary Gentlemen c'est la plus incroyable tripotée de super-héros jamais imaginée. Basée sur le roman graphique d'Alan Moore (auteur de *From Hell*, récemment adapté au cinéma avec Johnny Depp) et créée pour combattre des criminels machiavéliques sur fond d'Angleterre victorienne, la Ligue est composée de plus



grandes figures de la littérature fantastique du XIX^e siècle : le capitaine Némoto de Jules Verne, Mina Murray l'épouse de Jonathan Harker dans le *Dracula* de Bram Stoker, l'homme invisible de H.G. Wells, Allan Quatermain de Henri Rider Haggard, le docteur Jekyll de R. L. Stevenson, ou même le chevalier Auguste Dupin de Edgar Allan Poe, Dorian Gray d'Oscar Wilde et Sherlock Holmes de Sir Arthur Conan Doyle. À l'occasion du film, Tom Sawyer, devenu adulte, viendra compléter l'équipe en tant que détective. Le tournage a commencé en juin dernier à Prague, sous la direction de Stephen Norrington (*Blade*) avec Sean Connery dans le casting. Après *Avalon* et *Hellboy*, c'est le plus important tournage réalisé à ce jour dans la capitale tchèque.



Géant vert

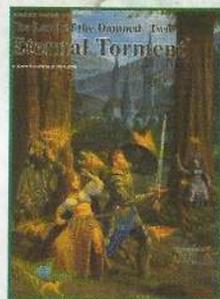
C'est encore en construction, mais on l'attend tous avec beaucoup d'impatience, ce petit jeu vidéo. *Warcraft 3* fait l'effet d'un amusement (et pourtant, voir notre critique) quand on pense à ce qui est en train de se préparer... Et ce machin emballé dans un paquet cadeau à fleurs roses, c'est bien évidemment *World of Warcraft*, la suite directe



de *Warcraft 3*. Comme à son habitude, Blizzard va nous en faire baver avant de le lâcher dans les bacs, mais qu'importe ! C'est beau, c'est massivement multijoueur et y'aura toujours autant d'orcs à piffer !

The Land of the Damned Two : Eternal Torment

Peut-on dire qu'*Eternal Torment* soit une daube finie ? Non, pas vraiment, mais on en est pas loin. C'est pas qu'on veuille être vache, mais cette extension *Palladium* bute sur un classicisme maladif et sans saveur, sur des clichés éventés et sur un héroïsme à vomir. On sait. Là-bas, au coin de la rue, y'a le repère du mal. Oui, on sait, en tant que héros bienveillants, on doit y aller. Pour le bien, pour la gloire, tout ça... Ben, peut-être pas cette fois en fait. Chez Palladium, en v.o. et pour 27 Euros.



Age d'Or

La renaissance de la gamme *Dark Ages* pour *Vampire* est l'occasion, comme d'habitude, de générer une tripotée de suppléments plus ou moins utiles. *White Wolf* nous martèle donc de pas mal d'annonces, *Road of the Beast* et *Road of Kings* d'une part, et une pelletée de romans de l'autre. Après *Dark Ages : Nosferatu*, on verra bientôt poindre les romans Assamite et Cappadocien... Vive la débauche de suppléments !



Rodin, tu sens le soufre...

Et voici la dernière née des statuette Dolmen ! Un démon machiavélique, dans une pose qui ne laissera personne indifférent. Mais à quoi peut bien penser le Diable ?



When Darkness Comes



Le principe est digne d'intérêt : une sorte de *Warhammer Quest* moderne, urbain et horrifique, avec comme garniture des scénarios précédés de nouvelles originales. On ouvre des portes, on évite les flics et les chiens, et on dessoude du mort-vivant. Le tout

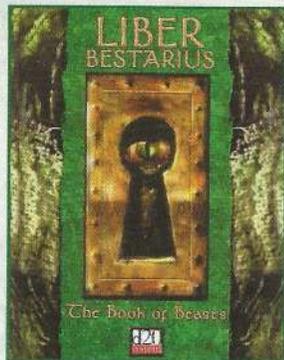
avec un matos pas dégueu (figurines en plomb pour les PJ, jolis pions ronds pour les adversaires, les marqueurs et les objets). Mais là où il y a problème, c'est que tout cela est servi par un système de jeu pas trop dans l'ambiance (le résultat des dés est de type "yam" : imaginez baffer des zombies avec votre fusil à pompe en essayant de toucher la tête grâce à un carré de 6), une majorité de scénarios au ras des pâquerettes (à peine plus évolué que le premier *Resident Evil* venu). Malgré tout cela, le tout dégage une bonne ambiance et on est tout de même tenté de faire confiance aux auteurs, de jouer les quelques scénarios fournis et d'attendre la suite (un paquet d'extensions sont prévues) en espérant que les prochains scénarios sortent vraiment de l'ordinaire. On croise les doigts. En v.o. chez Twilight Creations, pour 30 Euros.

Baygon Vert®

pour les bêtêtes qui font...

Il n'y a pas à dire, il sont gentils chez Eden Studios. En effet, ce supplément commence par un petit chapitre intitulé "comment utiliser...", pour le cas où vous seriez définitivement trop con pour vous servir d'un simple bestiaire. Enfin bon, passons. Le

Liber Bestarius est donc un... bestiaire. Il contient donc des... bêtes. Des grosses et des petites, à poils, à griffes, à taper... Rien de nouveau sous le soleil du système d20, qui reste définitivement le fourre-tout pour les suppléments qui ne coûtent pas cher à écrire. Quelques nouvelles races jouables et deux trois créatures sympas sauvent l'ensemble. Mais, globalement, ce supplément n'est finalement intéressant que parce qu'il y a peu de chances pour que vos joueurs connaissent par cœur les caractéristiques de ces petites bêtêtes. En v.o., pour 25 Euros.



Mamaaaaaan !!!

Certains d'entre vous ont pu remarquer un petit jeu mignon tout plein qui est passé dans les bacs comme un ovni. Ce jeu, c'était *Little Fears*, un JDR qui nous replongeait dans le monde des peurs enfantines, avec ses peluches louches et ses dessous de lit angoissants. Et bien Key 20 remet ça avec *Behind the Door*. Le bouquin décrit "le Monde du Placard" mais aussi le royaume où vont les enfants lorsqu'ils dorment, Slumberland. L'occasion de ressortir son doudou... En v.o. uniquement.



Spell Decks

En voilà une idée qu'elle est bien... Des petites feuilles cartonnées reprenant toutes les caractéristiques de chacun des sorts existants pour *D&D3*. Plus besoin de péter la couverture de votre beau bouquin (ou celui de votre vénéré MJ) pour retrouver le sort que vous voulez lancer. Vous aurez besoin de la fiche du sort et d'un petit trombone à placer sur le côté de la fiche pour indiquer le nombre de fois où vous pouvez l'utiliser. En gros, vous pourrez vous composer vous-même votre livre de sorts... Un achat pratique et utile, si vous jouez souvent. Chaque boîte contient les sorts de deux types de mage différents.



Photo de famille

Clic. Je ne parle pas de ma dernière réunion de famille, mais de *Project Zero*, sur PS2, où vous incarnez une jeune lycéenne japo-



naise à la recherche de son frère disparu (oui, l'uniforme est de mise). Et forcément, il a eu la bonne idée de se perdre dans un manoir hanté. Mais là où *Resident Evil* avait



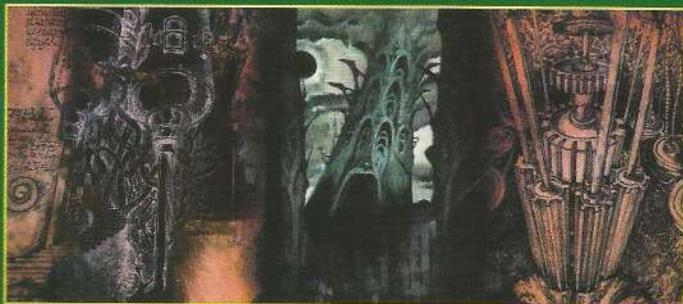
son lot de shotguns et de bombes à neutrons, *Project Zero* ne vous fournit pour seules armes qu'un simple appareil photo (capable de captu-

rer les âmes) et une lampe torche... Autant vous dire que c'est sombre, angoissant, et donc forcément jouissif !

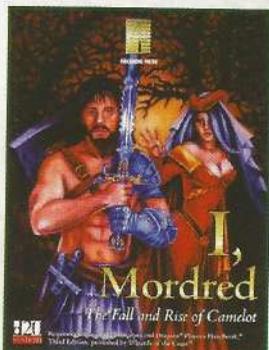


Reality is a lie !

Triptyque visuellement très réussi (merci Laurence Henry), l'écran *Kult* s'accompagne d'un livret contenant un index général et les deux scénarios joués lors d'*Escale à Métropolis* (voir À l'improviste... dans Backstab 36). Avantage des scénarios de tournoi, ils sont jouables en une seule séance et sont accompagnés de personnages pré-tirés. Du solide, quoi. 15 Euros, en v.f.



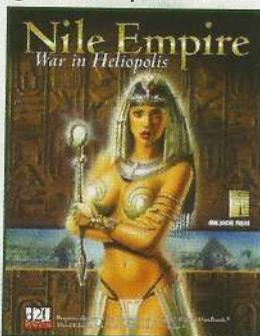
Castagne & Uchronie



Avalanche Press vient d'enfanter deux nouveaux cadres de campagne à la sauce d20, en s'attardant cette fois sur le mythe Arthurien et l'Égypte antique. Ça pourrait sembler relativement banal.

Heureusement,

ces conversions pseudo-historiques nous en présentent une vision décalée. *I, Mordred: The Fall and Rise of Camelot* nous dépeint un Camelot sous le joug d'un tyran sanguinaire, Arthur, en posant Mordred en libérateur du peuple opprimé. *Nile Empire: War in Heliopolis* nous décrit pour sa part une Égypte parcourue par les dieux et infestée par des momies crasseuses. Au niveau du contenu, les 60 pages de chaque livre brassent des informations on ne peut plus générales, du bref rappel historique et culturel aux monstres qui écumant la région... C'est basique, sans réel éclat, mais suffisamment bien fait pour servir d'aide aux MJ intéressés par ces deux époques. Efficace, bien qu'un peu léger. 21 Euros, en v.o..



Allez, hue !

Nos voisins british d'Ubi Studios ont décidé de s'attaquer à l'une des plus fameuses sagas de science-fiction, *Les Chroniques*



de *Pern* de Anne McCaffrey. Vous savez, les bouquins où il est question de dragons et d'une étoile rouge prophétique qui passe dans le ciel tous les 200 ans... Bref, tou-



jours est-il que *Dragonriders: Chronicles of Pern* vous permettra d'incarner un de ces chevaucheurs de dragon. Il sera accompagné de son fidèle destrier écailleux craqueur de flammes, afin de préserver la planète du cataclysme.

Cité en stock

Highthrone, City above the Clouds, présente la cité de Highthrone bâtie en haute altitude afin d'être à l'abri de toute agression. Les premiers colons découvrirent ce

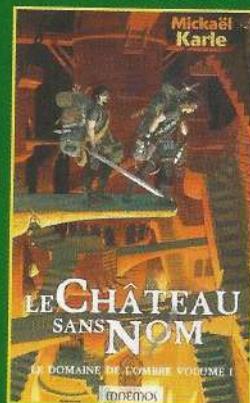


havre de paix préservé des rigueurs du climat, où ils décidèrent de se fixer, y trouvant de quoi cultiver tout en pouvant exploiter les veines aurifères. Les habitants finirent par découvrir un métal aux propriétés magiques, qui permit la création de vaisseaux volants permettant à la cité d'ouvrir des routes commerciales. Ce guide d'une soixantaine de pages présente la vie quotidienne, l'organisation spatiale, économique et politique de la ville, les forces armées ainsi que les différentes factions. Sans être d'une grande originalité, il est facile de l'adapter à n'im-

Les manoirs écossais... T.O.C.

Le château sans nom est le premier tome du cycle *Le domaine de l'ombre* (Mnémos, 315 pages, 19 Euros) de Mickaël Karle. Ce jeune auteur nous propose une incursion dans le domaine de la *fantasy*, ou plus exactement de sa *fantasy*. Un auteur de romans med-fan hérite d'un château en Écosse.

Accompagné d'un avocat, il se lance sur les traces d'un étrange homme qui lui a dérobé une lettre faisant partie de son héritage. La piste le mène jusqu'au château dont il



est l'heureux propriétaire. Ils ne vont pas tarder à découvrir que le château donne sur un monde étrange, peuplé de nains, d'elfes, d'orques et de bien d'autres créatures dont l'univers est dirigé par une étrange reine noire. Ils découvriront également qu'ils sont eux-mêmes les champions d'une reine blanche. Ce roman atypique, non dénué d'humour, est excellent. L'auteur maîtrise son roman et le lecteur suit avec plaisir les péripéties des deux héros.

porte quel univers. Une source pour meneur en manque de temps. Chez Mongoose Publishing, pour 18,50 Euros.

Manga et JDR



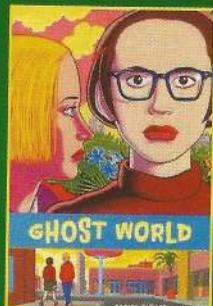
L'éditeur Gardians of Order continue la publication des *Ultimate Fan Guide*. Après le premier volume consacré à *Lain Serial Experiment*, c'est au tour de *Dual Parallel trouble aventure*, et

de *Trigun* d'être adapté en JDR pour le jeu *BESM (BIG Eyes, Small Mouth)*. Chaque volume présente la série complète. Outre le résumé de chaque épisode, le lecteur a droit à une description exhaustive de l'univers du manga. À réserver aux fans !

Le plus bel âge ?

T.O.C.

Les Éditions Vertige Graphic ont profité de la sortie du film *Ghost World* de Terry Zwigoff, pour proposer une deuxième édition du *comics* éponyme de Daniel Clowes (96 pages, 15 Euros) augmentée d'un dossier sur le film.



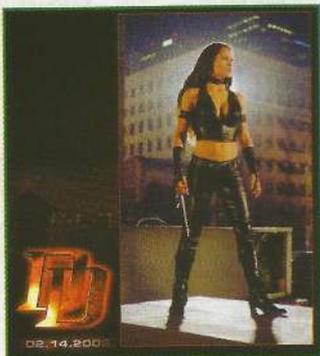
Le spectateur pourra ainsi découvrir les différences entre les deux supports et replonger avec délice dans l'univers fantôme des deux adolescentes, Enid et Rebecca. Un portrait sans complaisance d'une ville anonyme, où errent les deux jeunes filles qui n'en finissent pas de se poser des questions alors qu'elles quittent le monde de l'adolescence pour celui des adultes. Une réussite !

Les Super-burnés au ciné

Après les ratés artistiques et commerciaux des deux derniers opus de Batman, Warner Bros aurait pu laisser à d'autres le soin d'adapter la veine fertile des super-justiciers en collant. Mais les succès de Spider-Man ou X-Men ont du faire réfléchir et la Warner s'est depuis lancé dans un projet titanesque : *Batman vs Superman*. L'affrontement des deux super-héros, sur fond de philosophies divergentes dans leur lutte commune contre le crime, est actuellement en pré-production. Dans la foulée, le studio rempile pour le cinquième volet des aventures de Batman : *Batman Year One* sera dirigé par Diarmuid Ua Éadair (*Pi, Requiem for a dream*). Avec Frank Miller au scénario, le projet est plus qu'attendu. L'homme qui réinventa le mythe de l'homme chauve-souris dans les années 80 permettra peut-être d'égaliser la vision filmée inoubliable de Tim Burton. Et les autres majors américaines ne sont pas en reste.



avant cette date les aventures de *Daredevil* sur grand écran. Cuir rouge, cornettes diaboliques et bâton à portée de main, le justicier aveugle aura les traits de Ben



Affleck. 2003 sera l'année comics pour la Fox qui enchaînera avec *The League of Extraordinary Gentlemen*. Basé sur le roman graphique d'Alan Moore, le film met en scène une équipe de super-héros composée des plus grandes figures de la littérature fantastique.

Enfin, Universal s'y jette aussi et va taper fort avec *The Hulk*, réalisé par Ang Lee (*Tigre et Dragon*)

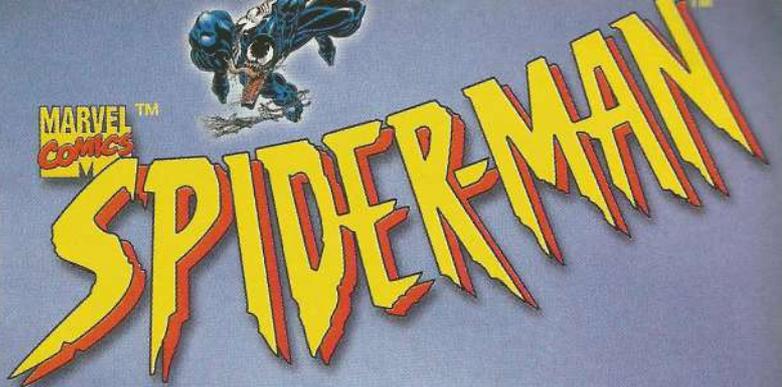


qui s'adjoint la peinture Dennis Muren aux effets spéciaux. Les super héroïnes prendront ensuite les choses en main, puisqu'on parle d'adaptations de *Wonder Woman* chez Warner Bros, ou d'un *Cat Woman* réalisé par Pitof (*Vidocq*). Les justiciers masqués n'ont pas fini de débouler sur nos écrans.

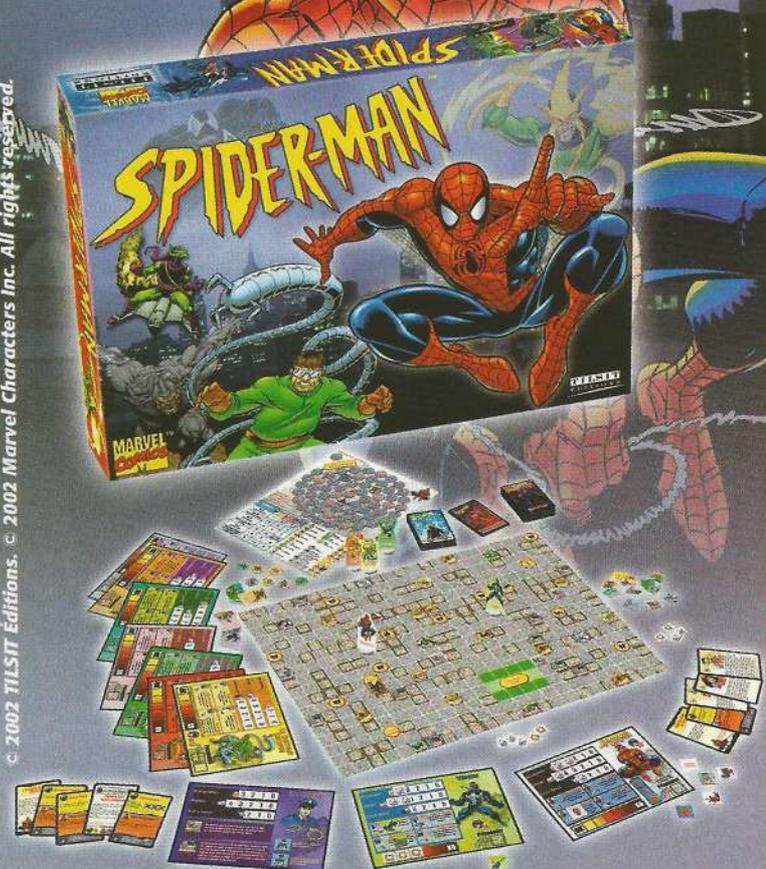


Columbia Pictures se taille la part belle dans le juteux marché de l'adaptation de comics, avec les succès de *Spider Man* et des deux *IMB*, et prépare néanmoins la relève avec l'adaptation prochaine de *Hellboy*, le comics culte de Mike Mignola.

De son côté la Fox sort en mai 2003 le deuxième volet des aventures des *X-Men* et aura lancé



À VOUS DE TISSER VOTRE TOILE



© 2002 TILSIT Éditions. © 2002 Marvel Characters Inc. All rights reserved.

www.tilsit.fr

TILSIT ÉDITIONS

En vente chez votre revendeur habituel.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 31 56 56 - France
Infos en direct : www.tilsit.fr

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété à TILSIT Éditions, 8 place Marcel Rebuffat 91140 VILLEJUST, muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ, NOM : _____ PRÉNOM : _____
Signature : _____ ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

COMMANDE par le présent document

_____ exemplaire(s) du jeu Spider-Man au prix unitaire de 38 € + 6,25 € de frais de port.

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ €

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD MASTERCARD :
indiquez le numéro de votre carte bancaire : _____
et sa date limite de validité : ____ / ____ / ____

Offre valable en France métropolitaine jusqu'à épuisement des stocks

Hellboy adapté au ciné

par Guillermo Del Toro

Après *Blade 2*, le réalisateur Guillermo Del Toro ne quitte plus l'univers du *comics* et prépare l'adaptation très attendue de *Hellboy*, d'ailleurs sorti en JDR ce mois-ci (voir critiques). Le réalisateur de *Mimic* et de *L'échine du diable*, féru d'iconographie et de symboles chrétiens, semblait le choix idéal pour donner vie au héros infernal de Mignola. Après Vin Diesel (*Pitch Black*), un moment pressenti pour le rôle titre, c'est finalement Ron Perlman qui prêterait sa carrure à Hellboy. Enfin,

Rick Baker, maître américain du maquillage fantastique, sera également de la partie. Avec un budget de 60 millions de dollars, le tournage débute en janvier 2003 à Prague.

A suivre...



Pompeur de cerveau

T.O.C.

Gabriel Delmas n'est pas un auteur rapide : pour preuve, il lui a fallu dix ans pour achever *Le Psychopompe*. Mais longue maturation signifie parfois grande maturité. C'est le cas ici : *Le Psychopompe* est une BD adulte, pour adulte. Adulte dans son achèvement : tout y est pensé, de la forme au fond, sur 96 pages si sombres. Pour adulte, car cette BD n'est pas à mettre entre toutes les mains.

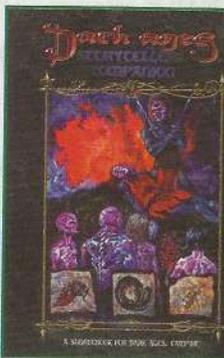
L'horreur n'est pas tant le problème que la réflexion du comte Guyson, humain damné, destiné à devenir l'Antéchrist. On ne ressort pas indemne d'une telle descente aux enfers (dans tous les sens du terme). L'âme humaine est sombre, Delmas l'explore et ses mots font mouche. Iconoclaste et atypique.



Paravent à mettre

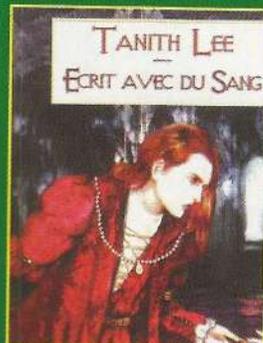
par derrière

L'écran de *Dark Ages : Vampire* (voir l'article dans la partie critique) vient de sortir. Il est laid (cachez-le avec l'ancien pour ne pas traumatiser vos joueurs) mais très utile car accompagné



Un petit suçon ?

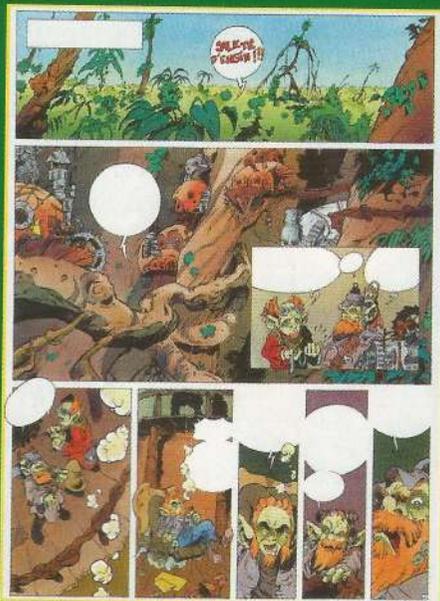
T.O.C.



Les Éditions de l'Oxymore propose une anthologie consacrée à Tanith Lee intitulée *Écrit avec le sang* (288 pages, 21 Euros), premier volume de la collection de

recueils thématiques Gemmail. Le vampire est le sujet des huit nouvelles proposées et regroupées par genre (*fantasy*, *Fantastique et S-F*). On ne présente plus Tanith Lee, célèbre écrivain anglais, auteur de la saga du *Dit de la Terre Plate*, conte somptueux et envoûtant. Cet ouvrage est l'occasion de (re)découvrir Tanith Lee. Elle possède une puissance d'évocation qui entraîne le lecteur dans des univers empreints de poésie. Une vraie réussite. En complément, une étude signée Léa Silhol consacrée à l'œuvre vampirique de Tanith Lee et une bibliographie.

d'un petit supplément pour le Conteur. Vous y trouverez des nouveaux clans, les disciplines qui vont avec et les voix mineures (en attendant un probable supplément). Le livret se conclut avec un fourre-tout qui, par définition, contient à boire et à manger. Bref, sautez dessus les yeux fermés (même les Salubri), c'est du tout bon.



Et de deux !

T.O.C.

Le Tome 2 de *Darken*, la BD tirée du jeu *Shaan* est sorti. Il s'intitule *Mangeforêt*. On y retrouve Kelmar et ses compagnons, qui retrouvent Lorik, engagé dans la résistance face à l'envahisseur humain et initié aux arcanes de la magie. Ce dernier fait part à son frère d'une terrible nouvelle : leur mère, rescapée de la destruction de leur village, est maintenant prisonnière d'un complexe de construction routière itinérant, le *Mangeforêt*. Kelmar décide de partir sur le champ pour la délivrer, mais ses compagnons ne le suivent pas et ce n'est qu'avec le concours de Langue Agile la feling, de Dounda la guide woon et d'une poignée d'enfants soldats, qu'il se lance à l'assaut du monstre de métal. Emprisonné à la suite d'une trahison, il va vivre un véritable enfer en devenant le jouet du maître des lieux, un kelwin généticien aux fantômes déviants... On retrouve dans le tome 2 la même énergie et le même souffle épique insufflé dans le tome 1, ainsi qu'une nouvelle galerie de personnages hauts en couleurs. Mais autant le premier récit était teinté de naïveté et d'insouciance, liés à l'enfance de Kelmar, autant la suite plonge le lecteur dans la noirceur et la violence d'une adolescence tourmentée... Chez Vents d'Ouest, 12 Euros.



Jon Foster réveille le Bot qui sommeille en vous...

Jon Foster livre pour Backstab les secrets de son univers et de son inspiration. Dans une longue interview, il nous révèle la genèse de ses toiles où l'utilisation savante du clair-obscur dévoile des corps tordus dans les poses aériennes les plus improbables, muscles tendus prêts à éclater. Connue pour son travail sur les couvertures des récents épisodes Star Wars en comics, Jon Foster a débuté en travaillant pour TSR et Wizards of the Coast.

Comment as-tu commencé en tant qu'illustrateur ?



La première fois que j'ai pensé être artiste et envisagé d'en faire mon métier j'étais adolescent. Je ne savais pas exactement comment s'appelait le métier et

encore moins comment y arriver, mais je savais que je voulais peindre des couvertures de livres. J'étais absolument ignorant du monde artistique et de la discipline que cela impose. J'étais un peu paumé quant à la manière de faire pour me lancer là-dedans et faire ce qui, au fond, m'intéressait.

Je dessinais avec ma mère depuis tout petit. Mais cette liberté et cette créativité libres de toute inhibition qui explosent pendant les premières années ont ensuite disparu à l'adolescence. Après mon diplôme, j'avais une voie toute tracée mais pour laquelle je ne ressentais pas la moindre passion, ou même un semblant d'intérêt. Alors j'ai tout arrêté et j'ai pris le temps de me demander ce que je voulais faire. En dehors de tout aspect réaliste, de ce que mes parents voulaient pour moi, ou

même de ce que mes amis en pensaient : qu'est-ce que je voulais faire moi ? Ça a été mon premier vrai moment d'égoïsme artistique et un tournant crucial pour moi. Et, au contraire, à partir de ce moment je pouvais apporter quelque chose en retour à mes amis et à ma famille.

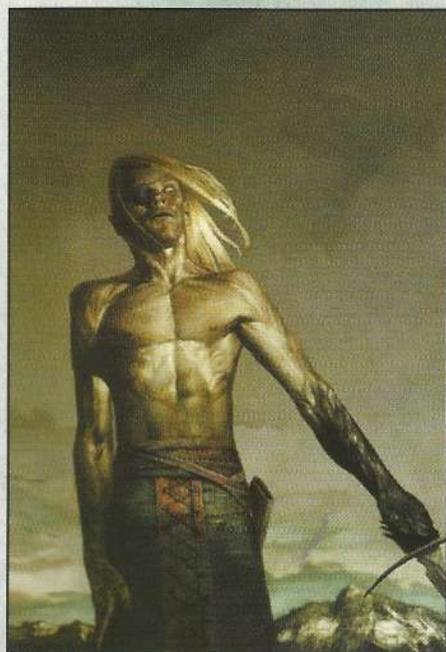


Reste que dans les faits devenir un illustrateur à plein temps a été un processus pour le moins éprouvant. J'avais quantité d'autres boulots pendant que je travaillais à développer mes compétences artistiques et mon portfolio d'illustrations.

Pendant neuf ans, après être sorti de l'École de Design de Rhode Island, j'ai fait des tas de boulots plus ou moins bizarres pour joindre les deux bouts. J'arrivais à avoir des commandes, mais elles venaient trop lentement. Aujourd'hui je suis en mesure de choisir les projets et également le tarif, ce qui est vraiment l'idéal.

Quelle est la signification du robot, si récurrent dans ton travail, et quelle est son origine ?

Si j'avais le temps de ne peindre que des robots, c'est tout ce qu'il y aurait dans mon travail, des robots ! Ils ont une valeur iconique, au même titre qu'une chaise ou une maison. Ils sont nous, les humains, en version déguisée, surpuissants, froids et tièdes, jeunes et vieux à la fois. Ils sont là comme symboles pour nous amener à nous demander ce qui fait de nous des humains. Est-ce que les différentes parties qui le composent ajoutent à la personnalité du robot ? Est-ce qu'elles le définissent ? Certains robots ont pu être créés par d'autres



machines ; sans être fabriqués par des humains ils évoluent à leur manière et cherchent à ce qu'aucun ne soit entièrement semblable à un autre. Leur apparence d'assemblage disparate conditionne leur individualité. À l'inverse, dans mon idée, les "méchants" robots sont identiques et multipliables à l'infini. Je suis également fasciné par l'esthétique des lourdes machines industrielles avec leur cortège de morceaux de ferrailles déglingués... Je suis ravi devant un vieux tracteur rouillé ou des tuyaux



avec des textures de détérioration dues à la rouille. Indépendamment de l'aspect fonctionnel ou high-tech, c'est ça qui va m'attirer. J'aime les possibilités inhérentes à la fabrication de la machine, et ses changements de forme à travers le temps.

Dans ce que tu as produit à ce jour, quelle serait ton œuvre préférée ?

Comme je le disais, j'aime vraiment peindre des robots. Ma femme adore Crowbot et il me plaît bien aussi.

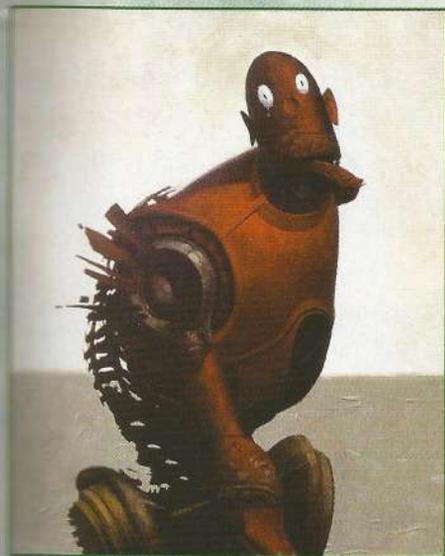


En couverture : le fameux Crowbot !

On vous en a déjà parlé dans les news du précédent numéro, mais il n'y a pas de mal à parler plusieurs fois des bonnes choses. Cartouche Press, la maison d'édition de artbooks affiliée à SJ Games (et dirigée par Phil Reed) vient de sortir PROGRESSIONS, consacré à l'œuvre de Jon Foster. 80 pages de pur bonheur, rassemblant les plus belles pièces de l'artiste. Avec un peu de chance, il est d'ores et déjà dispo dans votre boutique de jeu, ou sur le site de Cartouche Press, pour environ 32 Euros.

www.sjgames.com/artbooks





Tu viens ton inspiration pour des atmosphères sombres et cette rage intérieure contenue dans tes personnages ?

D'une manière générale, quelles sont tes influences ?

Je vais naturellement vers des scènes à l'ambiance plutôt sombre et vers des personnages complexes et torturés. J'ai toujours admiré l'iconographie de *Blade Runner*, des *Aliens*, de la *Cité des Enfants Perdus*, et des films noirs* en général, tous ces films qui mettent en scène la complexité dans le bizarre, à travers des

univers inattendus. Une lumière dramatique qui contribue à l'ambiance, des éléments volontairement dévorés par l'ombre, des environnements richement texturés, tout cela m'inspire pour utiliser la lumière dans mes propres compositions. Mon premier souci, quand je commence une pièce, est de créer une composition forte, de manière à ce que les tons et les volumes soient plus importants que l'utilisation de la couleur en elle-même. Pour ce qui est des autres influences, je

regarde de près NC Wyeth et ses contemporains (un peintre américain du début du XX^e siècle, issu du mouvement *Brandywine*), Odd Nerdrum, Egon Schiele, Jeff Jones, Kent Williams, Phil Hale, Rick Berry et beaucoup d'autres. Je regarde un peu ce qui se passe sur le web et je trouve d'ailleurs pas mal de travaux de sculptures intéressants, qui me donnent envie de faire de la 3D en plus du reste.



Quel travail te satisfait le plus, entre les couvertures pour Star Wars ou les illustrations fantastiques pour du JOR ?

Travailler sur une licence comme *Star Wars* permet d'attirer l'attention, mais implique beaucoup plus de restrictions du point de vue de la direction artistique. Je suis obligé d'ajuster mes idées à un moule déjà défini par les créateurs et la société qui détient la licence. Quand je travaille sur d'autres projets, c'est moi qui définis le moule. J'ai plus de liberté pour créer les costumes, les caractères, les compositions. J'ai beaucoup plus de plaisir et de contrôle artistique du début à la fin.

Quelle est ta méthode de travail ? Est-ce que tu fais beaucoup de crayonnés préparatoires, par exemple ?

Je fais des crayonnés de la taille d'un timbre-poste. Ils sont absolument nécessaires pour moi avant de commencer une peinture. Plus ils sont raturés, furieux et spontanés, mieux c'est. L'objectif est de cerner les formes et les valeurs qui donneront la composition. Le mouvement, l'énergie et l'atmosphère, tout cela peut être révélé par le plus simple des crayonnés. La composition est travaillée dans ces très petits formats. Si je pouvais procéder à ma manière, la prochaine étape serait directement la toile. Mais pour un directeur artistique, et parfois pour moi, il est nécessaire d'avoir des étapes intermédiaires, et je fais alors un crayonné plus abouti.

Je fais les prises de vue de modèles après avoir fait le crayonné, ceci afin d'avoir la pose en tête pendant que je place la lumière. Ma femme et mes amis acceptent de jouer les modèles, souvent dans des poses étrangement contorsionnées et dynamiques avec lesquelles j'adore jouer. À ce sujet, une interview très complète et documentée est disponible sur le site *Star Wars*. Elle décrit pas à pas ma méthode de travail :

<http://www.starwars.com/eu/feature/20010830/>

La plupart de tes travaux sont faits à l'huile, pourtant tu utilises également la retouche par ordinateur. Pour quel usage ?

Ce qu'il y a de magique avec l'utilisation de l'ordinateur, c'est que je peux essayer de multiples variations autour d'un thème et les effacer en un simple "Command Z" si ça ne fonctionne pas. Curieusement, ce côté expérimental m'aide dans mon approche



de la peinture à l'huile. Comme je suis habitué à retoucher mes compositions sur l'ordinateur, j'ai le sentiment qu'elles peuvent être changées également lorsque je travaille à l'huile. C'est plus difficile et cela prend plus de temps, mais je le fais malgré tout. Ma méthode de travail habituelle est donc : crayonné, peinture à l'huile sur grand format, révision de la composition à l'ordinateur, et peinture à nouveau.

Qu'en est-il de tes projets en cours ou de travaux plus personnels ?

Je continue à faire des couvertures de comics et de livres de SF. Mais je suis surtout passionné par un projet sur lequel je travaille avec Dave Dorman. Il a collaboré avec Del Stone sur une nouvelle basée sur le personnage de Dave, qui évolue dans un univers SF apocalyptique. Je ne suis pas un lecteur facile à contenter mais là je suis très impatient d'illustrer cette histoire !

Est-ce que tu joues à des jeux de rôles ?

Je dois avouer que je n'ai jamais joué, mais j'adore les univers med-fan / SF et j'aime m'évader dans leurs incarnations, qu'elles soient sous forme de texte ou sur grand écran. Ceci dit, je prends plaisir à créer pour les gens qui font du jeu de rôles et j'espère que mon travail les intéresse également.

* NDT : en français dans le texte.

Traduction : Anne Rouvin
Illustrations et crayonnés aimablement fournis par Jon Foster



La 35^e Gen Con

Milwaukee. Wisconsin. Pas vraiment le genre d'endroit où l'on s'attend à vivre les "four best days in gaming" que promettent les prospectus de Wizards of the Coast. De Milwaukee, vous ne connaissez sans doute que le Fonzi d'un vieux soap opera, et du Wisconsin vous n'avez qu'une chose à savoir : cet état est le plus gros producteur de fromage des États-Unis !



Et pourtant ! Pourtant, depuis trente-cinq ans, chaque année Milwaukee voit ses larges avenues et ses buildings envahis par une armada d'individus de tous âges, biclassés joueurs-geeks, certains possédant un *feat* supplémentaire : s'habiller gothique ou se déguiser en Klingon. Tous niveaux confondus, du débutant au vieux routard, ils viennent dépenser leurs économies quatre jours durant à la Mecque du jeu de simulation : la Gen Con. L'ambiance est conviviale, parfois franchement déjantée, et le programme est simple : rencontrer les créateurs, acheter des jeux durant la journée, et y jouer toute la nuit ! Tout est prévu pour : le Midwest Express Center reste ouvert vingt-quatre heures sur vingt-quatre pour que les insomniaques assouvissent leur passion ludique.



prennent souvent un an à l'avance pour réserver. Les moins prudents, comme nous, ont toute chance de se retrouver à une dizaine de kilomètres de la ville ! C'est une des raisons pour laquelle la convention se tiendra l'année prochaine à Indianapolis, qui peut accueillir plus de monde.

Une réussite critique plus tard, nous avions trouvé une chambre à deux blocs de la convention. En route vers celle-ci, on remarque déjà que la ville s'est transformée en plateau de jeu géant : des chevaliers arpentent la rue, des ados avec des épées en mousse s'affrontent dans le parking, la tour du Hyatt est envahie par la Camarilla...

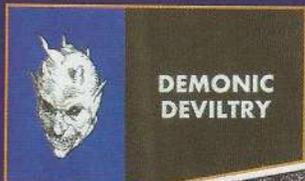
Le temps de voler des badges et de jouer des coudes pour fendre la foule, et nous débarquons enfin dans le hall d'exhibition. Comme toujours, le gigantesque château de Wizards of the Coast trône au milieu des autres stands. Objectif de la journée : trouver ses marques et prendre un maximum de rendez-vous pour les prochains jours.

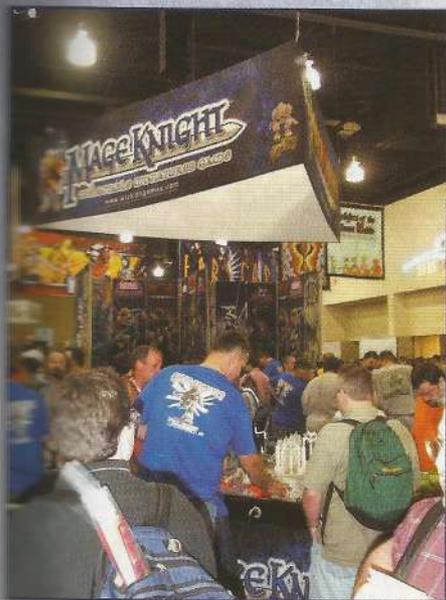
On commence à déambuler dans les allées, et là, première constatation : il y a encore plus d'exposants que les années précédentes, notamment des éditeurs de suppléments D20. Et il en va de même pour les produits : on ne sait plus où donner de la tête tant les nouveaux bouquins pullulent sur les tables... En terme de volume, la production de JDR se porte on ne peut mieux. Reste à voir la qualité.



Premier jour, premières impressions...

Premier défi ludique en arrivant à Milwaukee : trouver un hôtel ! Ce petit jeu là, on s'en serait bien passé ! La ville compte quelques grands hôtels et nombre d'entre eux se trouvent près du lieu de la manifestation. Malheureusement, cette infrastructure reste insuffisante pour accueillir les 60 000 visiteurs quotidiens. Ces derniers viennent des quatre coins des États-Unis et s'y





Seconde constatation en entrant dans le hall : *Mage Knight*, *Marvel HeroClix* et le tout nouveau *Mechwarrior Dark Ages* ont pris une ampleur phénoménale. En témoignage les étendards géants qui flottent au-dessus du stand de Wiz'Kids, la dizaine de tables de démo (notamment celle d'une ville assiégée par des Sentimelles) et la masse de joueurs en délire. Wiz'Kids, comme nous l'ont fait remarquer nombre d'acteurs du milieu, est probablement l'éditeur le plus prometteur du marché : *Shadowrun*, *Mage Knight*, *Marvel*



HeroClix - chaque année un nouveau produit, chaque année un énorme succès. On en profite pour discuter avec Jordan Weismann, le boss de Wiz'Kids, pour en savoir plus sur l'avenir de ses produits. L'homme est enjoué et confiant. Et il peut avoir le sourire ! Leur prochain jeu, *DC HeroClix*, devrait sortir sous peu et sera à coup sûr une réussite supplémentaire. Il étendra le système de combat à tous les personnages DC (alors, c'est qui le plus fort, Elephant Man ou Rhino ?...). Et dans la foulée, Jordan nous annonce que la société vient de signer un accord équivalent avec la plupart des éditeurs de comics indépendants (Dark Horse en tête). On peut donc s'attendre à voir débarquer des Hellboy et des Shi sur les tables de jeu dès le début de l'année 2003 !!! On quitte finalement le stand, un peu scotchés, observant la foule de joueurs comblés et la file d'acheteurs aux sacs bien remplis. Une intuition nous étreint alors, qui ne fera que se confirmer au long de notre parcours dans le salon : les produits Wiz'Kids sont réellement l'événement ludique de cette 35^e Gen Con !

On continue notre tour, le temps de prendre quelques rendez-vous, de croiser Brom (un des invités d'honneur de la convention) et de trouver une petite BD de propagande anti-JDR, qui traînait sur une poubelle. Drôle de découverte, dans laquelle est annoncée la parution prochaine d'un jeu sataniste où l'on joue d'ignobles démons...

L'après-midi s'achève finalement très vite, et une bonne partie des visiteurs se donne rendez-vous dehors, sous le gigantesque porche du Midwest Express Center. Les organisateurs y ont installé un ring de boxe, et là,



surprise !!! Trois matchs s'enchaînent à la tombée de la nuit, opposant de courageux employés de Wizards of the Coast et de White Wolf (dont Steve Wieck, l'ex-boss de la boîte). Drôle d'idée mais qui semble plaire, à en croire les hurlements des *gamers*, encourageant les combattants gantés et casqués. On vous épargne le podium, mais on a bien ri. Et lorsque la foule s'est dispersée, on a quitté les lieux en se disant que, décidément, à la Gen Con tout peut arriver !

Mechwarrior : Dark Ages

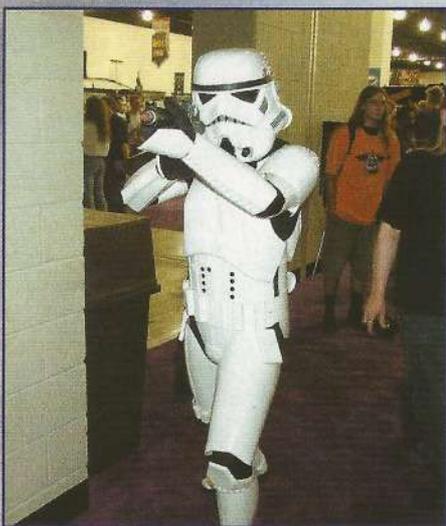
Cette nouveauté des petits prodiges de chez Wiz'Kids a tout pour réussir : des règles du jeu béton (un chouïa plus compliquées que celles habituellement réservées aux jeux de cette maison d'édition), des figurines très belles (bon c'est du blindage et des stickers mais ça arrache carrément) et un mix assez bien vu entre les méchas, l'infanterie et les chars en tous genres. Les règles prennent en compte la chauffe des méchas, à l'aide d'une petite roulette qui vient s'ajouter au disque, des règles de déplacement dans de vrais décors (non fournis) et des capacités de combat qui rendent les parties très tactiques. Et toujours ce système d'activation qui récompense le jeu coordonné par rapport aux actes héroïques solitaires. Autant dire que le tout étant prêt à l'emploi dès la sortie de la boîte, *Space Marine* de chez qui vous savez est à balancer à la poubelle. Pour le *WH40K*, y'a encore de la marge (!).

Croc



Deuxième jour, les gros

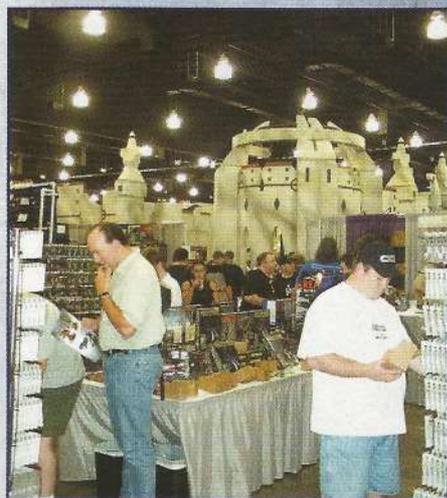
Un deuxième jour de Gen Con, on a tendance à voir les côtés moins sympas : tout commence avec le jet-lag, puis la dégustation d'un café "à l'américaine". Et ça se poursuit avec la panne des escalators du hall ! Ça paraît idiot, mais quand il y a des milliers de *geeks* qui attendent pour rentrer, ça fait vite désordre. Et comme d'habitude, on se fait braquer par un *trooper* impérial. Après lui avoir réglé son compte, on se décide à aller voir tous les "gros" éditeurs, histoire de retrouver le moral. Et là, petites déceptions.



Côté Wizards of the Coast, à peu près rien de neuf. Pas de grosse annonce et une organisation "à la Hasbro" qui ne nous dit rien qui vaille. Bref, cette année le gros château fort est ennuyeux et sans surprise (il va y avoir un jeu de cartes à collectionner sur les *Simpsons*. Voilà, vous êtes contents maintenant ?). Qu'à cela ne tienne, on se rend sur le stand imposant du frère ennemi de toujours, le "Chez Jules d'en face" du JCC : Decipher.

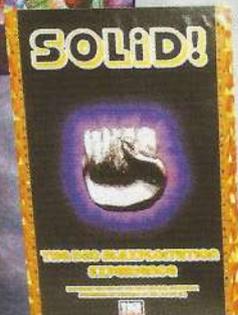


Et là, pas mieux : le JDR du *Seigneur des Anneaux* est sur les présentoirs (voir notre critique plus loin) mais ne passionne pas les foules. Il est là quoi. Et tout le monde s'en tape. Apparemment ils attendent tous la sortie du film *The Two Towers* pour être à nouveau pris d'un engouement fiévreux, ou alors ils jouent à HeroClix... On en profite tout de même pour mettre la main sur Christian Moore, responsable du studio de développement JDR, qui nous donne un aperçu



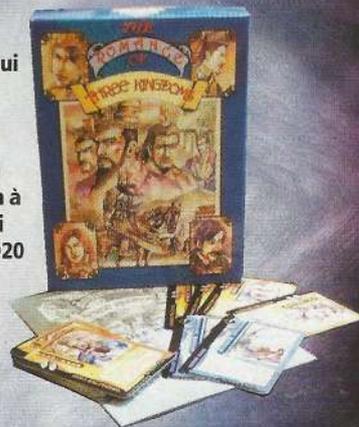
des prochaines parutions. Côté *LotR*, devrait sortir sous peu une édition limitée du jeu, incluant un *sourcebook* sur la Comté (qui ne sera pas réédité avant l'année prochaine). Les collectionneurs peuvent déjà affûter leur Carte Bleue. Viendront ensuite l'écran, un bestiaire, un *sourcebook* et, enfin, un supplément sur *Les Deux Tours*. Pour *Star Trek*, en plus de l'écran, sont en prévision un supplément intitulé *StarFleet OP*, une extension de 200 pages sur les vaisseaux, et trois ouvrages volumineux : *Aliens*, *Creatures* et *Worlds*. Toutes les parutions Decipher seront en couverture dure, et Christian Moore nous a confié qu'ils espéraient, à l'avenir, pouvoir développer un plus grand nombre de produits JDR.

La scène Indé



Quoi de neuf dans ce bas-monde ? On démarre par *Warmachine*, un wargame-like qui provoquera un air de déjà vu chez les amateurs de la trilogie *Witchfire* et des *Iron Kingdoms*. Et oui, *Warmachine* vous permettra de commander, dans un monde où la magie et la technologie se côtoient, un escadron de steamjacks - des sortes de robots-golems à vapeur aux grandes capacités destructrices. On peut aussi s'attarder sur un petit jeu assez fun, *Cookie-fu*, qui remanie la technique complexe du pierre-papier-ciseau à sa sauce, et l'agrément d'un *fortune-cookie* en tant que pouvoir spécial. Enfin un jeu qui se mange (ceux à qui on a interdit de jouer avec la nourriture se verront servis). Vient ensuite *The Romance of Three Kingdoms*, un nom pompeux pour un jeu d'intrigue et de guerre au sein de la Chine médiévale. Et dernier dans le wok, *Deathstalkers*, un jeu de rôles de fantasy-horror assez moche et on ne peut plus classique qui n'a rien à voir, mais rien, avec la cuisine chinoise. Ah si ! On allait oublier aussi *Solid!* à venir chez Otherworld Creations, le premier supplément D20 sur la Blackexploitation...

Yoshiaki Mimura





Pas convaincant tout ça. Heureusement que cette tournée des "Big Boyz" de l'industrie s'est mieux terminée. Tout d'abord avec l'enthousiasme de l'équipe d'AEG, qui soutient à plein pot ses gammes D20 d'*L5R* et *Spycraft*, et qui vient de sortir *Swashbuckling*, l'adaptation D20 du monde de *7th Sea* (voir critiques). On nous confie même la mise en chantier d'un nouveau JDR, D20 lui aussi : *Warlord RPG*, basé sur le JCC med-fan de l'éditeur (on ne change pas...). À surveiller.



Demons The Fallen, leur prochain JDR. Trop fort ! Ce jeu s'intègre bien évidemment dans le Monde des Ténèbres et vous propose d'incarner des genres d'anges déchus. C'est encore assez mystérieux, mais on vous en dit plus dès qu'on reçoit un exemplaire du jeu. Autre grosse nouveauté chez WW : le JDR *Everquest*, dont les ventes ont très bien démarré aux États-Unis (où la communauté de joueurs en ligne est très importante).

On finit la journée en passant par le stand de Steve Jackson Games, toujours aussi productif. Le tout nouveau *Hellboy RPG* est là, effaçant un peu la sortie d'autres produits. Notamment celle d'un superbe *art-book* sur R.K. Post. Philip Reed, directeur artistique chez SJ Games et chez Cartouch Press, nous confie d'ailleurs avoir de très nombreux projets, avec divers graphistes connus. Que du bonheur...



C'est finalement Dean Burnam, le nouveau numéro un de White Wolf, qui achèvera de nous redonner le sourire. Le stand, énorme, est divisé en deux parties : le Monde des Ténèbres d'un côté, le med-fan de *Sword and Sorcery* de l'autre... La BD anti-JDR qu'on avait ramassée sur une pou-belle s'avère en fait être une pub décalée, tout droit sortie des bureaux du Loup Blanc. Elle fait la promo de



Pas de fête d'éditeur ce soir. Tant pis, on décide d'aller se faire une toile pour passer le temps, bien pressés d'être à demain pour aller voir les autres stands. Les petits éditeurs semblent particulièrement dynamiques cette année et nous avons déjà pris rendez-vous pour le lendemain matin avec les Suédois de Cell, impatients de nous présenter leur nouveau jeu de figurines : *1999*.

1999 : Stefan Ljunqvist nous dit tout...

Pourquoi un univers basé sur les modifications génétiques ?

Parce que je voulais un jeu dont l'intérêt se renouvelle. Quand vous jouez régulièrement à un jeu de figurines, après un certain temps vous finissez par connaître les caractéristiques de toutes les pièces de votre adversaire. Dans *1999* on peut aisément modifier les caractéristiques de base des personnages. Mais plus on le fait, plus ils deviennent "instables". C'est une prise de risque, mais cela permet de créer la surprise, car une pièce moyenne peut tout à coup s'avérer très dangereuse.

Quelques mots sur le système ? Un grand frère prévu pour les combats de masse ?

Les règles sont très simples à apprendre et fonctionnent avec des D6. Un accent particulier a été mis sur la facilité à créer son armée, grâce à un système de "puzzle" avec des flèches d'unité permettant d'associer les cartes de figurines. Le système gère aussi bien de l'escarmouche que de plus grands affrontements : on l'a testé avec cinquante figurines de chaque côté ! Pas de boîte donc, on préfère que les gens achètent leurs figurines au coup par coup, pour se constituer une armée au fur et à mesure.

Et d'ailleurs, qu'en est-il du suivi du jeu ?

Pour l'instant on a commercialisé quinze figurines, cinq par faction. On en a quarante de prêtes, presque cinquante. On les sortira à raison de six blisters par mois.



Mike McVey sur le stand de Privateer Press

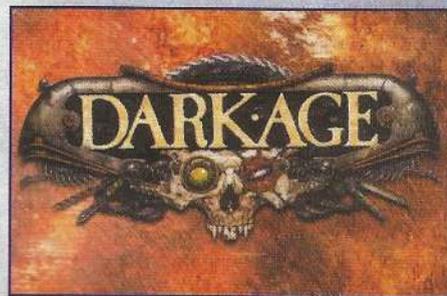


Troisième jour, les moins gros

Petits mais costauds ! Le D20 a changé la vie des petits éditeurs, leur donnant un second souffle depuis deux ans. Ceux qui surfent sur la vague D20 rivalisent d'innovations et de productivité, tandis que ceux qui s'y refusent misent sur l'originalité de leur production. Quoi qu'il en soit, le dynamisme est à l'ordre du jour et ils ont tous fait le chemin pour présenter leur nouveauté : Green Ronin, Troll Lord Games, Mongoose Publishing, Paradigm Concept, Privateer Press et j'en passe...

Nous commençons notre tournée du jour chez Cell, accueillis par Stefan Ljunqvist, le game designer. Beaucoup de nouveautés, annoncées depuis quelque temps déjà. Tout d'abord 1999, une uchronie mélangeant ambiance 30', mutations génétiques, SF et looks SM à la Brom. Les figurines sont vraiment belles et le packaging fait penser à notre *Confrontation* national : règle du jeu dans le blister, carte de figurine, etc. Ensuite, *Hybrid*, un jeu de duel moins attirant, et *Death Dealer* encore en développement (une adaptation en jeu de la peinture de Frazetta).

Profitons-en pour parler figurines. Games Workshop avait apporté en exclusivité ses prochaines troupes du Chaos pour *WH40K*, des Marines perversifs absolument maaaaagnifiques !!! Dommage, toutes nos photos sont ratées (damned !). Mais croyez-nous sur parole, GW a mis la barre très haut : finesse des détails, poses novatrices, Marines avec *jump-pack* "en plein vol"... De son côté, le graphiste Brom, dont nous venons de parler, s'est associé à Dark Age Games pour lancer un jeu basé sur son univers



Dark Age. Là encore, un *Confrontation-like*, mais avec des modèles franchement moins attrayants...

On reste dans le para-JDR et on s'attarde volontiers au stand de Cheapass Games, les jeux très bien et pas chers. James Ernest, boss et game designer, nous fait découvrir ses dernières créations. *U.S. Patent number 1*, un excellent jeu de voyage dans le temps et *Fight Ball*. *Fight Ball*, c'est illustré par Foglio et c'est un *Brawl* amélioré, simulant un match de basket futuriste entre deux équipes. Après deux parties endiablées - c'est un jeu de rapidité - on s'est fait plier et sur-plier, mais on est tombés amoureux de ce jeu dont on vous reparlera bientôt.

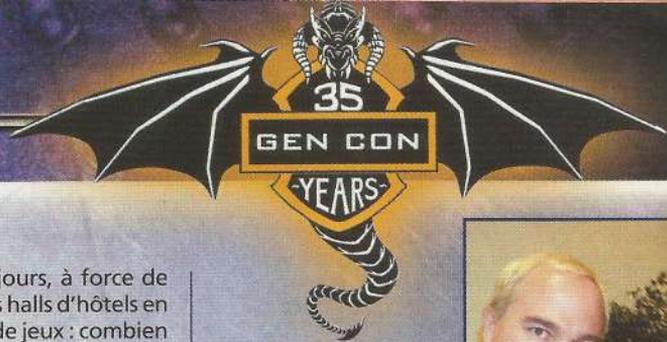


GENèse

Si aujourd'hui la Gen Con est devenue une convention tentaculaire et titanesque, du moins en ce qui concerne les jeux de rôles, il faut savoir que ça n'a pas toujours été le cas. Après 35 ans d'existence et une histoire tortueuse, la Gen Con a évolué, depuis la réunion de garage originelle jusqu'à sa forme actuelle, plus imposante. Il est presque déplacé de débiter par un "il était une fois la Gen Con", mais en fin de compte, comment mieux aborder la chose ? Tout a donc commencé en 1967 avec le mythique Gary Gyax et sa bande de potes. Après une partie, ils décidèrent d'entériner une tradition : se réunir chaque année à la même date, à Lake Geneva. Ce qui donna son nom à la convention. Au cours des années, la rencontre prit de l'ampleur, surfant sur la vague *Dungeons & Dragons*. En 1977, elle eut même lieu dans les locaux de *Playboy*. Les Bunnies qui servaient des boissons aux participants durent être bannis (sacrilège) de la convention, du fait qu'elles ne cessaient de déranger, par leur seule présence, les joueurs attablés... On en vient à regretter cet âge d'or du jeu de rôles.

Yoshiaki Mimura





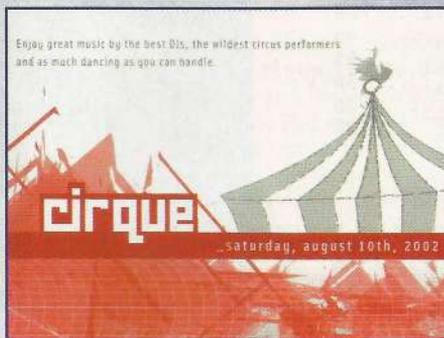
On revient ensuite lentement au JDR pur et dur, en croisant Christopher Shy sur le stand commun d'Hobgoblynn Press (*Godlike*) et du Studio Ronin (groupe-ment de graphistes). *Wild*

Talents, le premier supplément pour *Godlike* se fait malheureusement attendre... On ne se laisse pas abattre pour autant et on finit avec les frères d'arme de Pagan Publishing. Adam Scott Glancy, grand gaillard charismatique, nous explique que la société a toujours des projets, même si elle est passée par une période de calme. Sont attendus : une extension pour *The Hills Rise Wild* intitulée *The Reanimated!* et "quelque chose" pour *Delta Green*. La rumeur veut que cela soit une réédition du jeu, en D20 et/ou en couverture rigide. Mais bon, la rumeur quoi... Par contre, info à toute épreuve : un nouveau numéro du plus illustre fanzine sur *L'Appel de Cthulhu*, *The Unspeakable Oath*, est actuellement en production. Il n'est malheureusement pas terminé et ne peut être publié, car Pagan manque de textes de qualité ! Avis aux amateurs, si vous savez écrire en anglais et que vous êtes inspiré, une seule adresse : www.tccorp.com/pagan/ppsubmit.html

Quatrième jour, le Boss

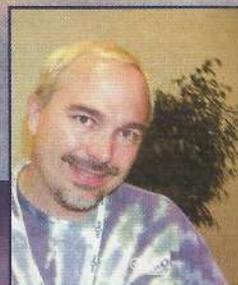
On a quelques heures à tuer avant le rendez-vous important de la journée, alors on continue à s'en mettre plein les yeux. Un Français expatrié nous entend parler dans la langue de Dumas et nous interpelle. On discute un peu des festivités, l'occasion pour nous de lever le voile sur une question qui

nous hantait depuis trois jours, à force de voir des rôlistes traverser les halls d'hôtels en trébuchant des sacs pleins de jeux : combien ça coûte ? Réponse. Budget d'un joueur pour venir quatre jours, incluant billet d'avion, hôtel, entrée et achats : 900 euros !!! Faut être motivé...



C'est finalement pour notre dernier jour que nous rencontrons le roi de la fête, Peter Adkison, créateur et ancien président de *Wizards of the Coast*. Toujours jovial, il nous reçoit dans la *press-room* et c'est parti pour un entretien décontracté - mais de quinze minutes seulement, l'animal est occupé. Et il a de quoi ! Peter Adkinson a cette année acheté le droit d'organiser la Gen Con. Il nous confie ses impressions à chaud et nous explique qu'il espère pouvoir lancer une Gen Con Europe le plus vite possible ! Nous aussi ! Il n'est pas exclu que cela arrive dès l'année prochaine. Forts de cette bonne nouvelle, on a terminé la soirée à la fête techno organisée par Peter, "Le Cirque de la Gen Con", dans une boîte de la ville. Et on a bu et dansé, regardant les DJ et les artistes de cirque qui traversaient le *dance-floor*, en se demandant à quoi elle pourrait bien ressembler, cette Gen Con Europe...

7.7



Peter Adkison, le nouveau papa de la Gen Con

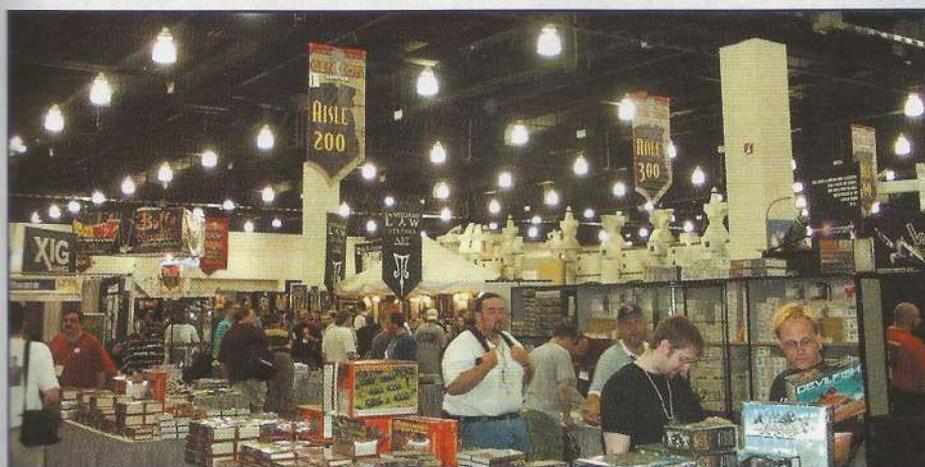
● Achetez la Gen Con, c'est un vieux rêve ?
■ Ce sont les "four best days in gaming", vous savez...

● Le milieu du jeu vous manquait depuis votre départ de *Wizards of the Coast* ?
■ Pas vraiment, parce que cela ne fait que quelques années et j'ai continué à aller dans les conventions, à fréquenter des amis du jeu. Mais d'être impliqué dans cette industrie me manquait. Et la Gen Con c'est l'idéal ! C'est très agréable : cela me permet de n'être le concurrent de personne ! Au contraire, je vais pouvoir travailler avec tout le monde, être au cœur de cette industrie, en remplissant un rôle de médiateur.



● Pourquoi déménager la Gen Con à Indianapolis ?
■ On est tous très attachés à Milwaukee, parce que c'est là que tout a commencé : TSR, la Gen Con... Mais la manifestation n'a cessé de prendre de l'ampleur et aujourd'hui on est arrivé à un point de rupture. Milwaukee reste une petite ville, on ne peut plus essayer d'y faire grossir la Gen Con : elle ne pourrait plus accueillir les joueurs. Indianapolis, grâce à son circuit, dispose d'une énorme infrastructure touristique. Et elle a un autre avantage : sa localisation. Pour les deux tiers des habitants des États-Unis, elle se trouve à une journée de voiture de chez eux !

● L'édition ne vous tente plus ?
■ Pas vraiment. J'ai plutôt envie d'occuper une position neutre. Évidemment, si l'on vient me proposer un projet qui vaut la peine, j'y regarderais à deux fois. Mais il faudrait vraiment que cela soit un concept révolutionnaire, comme le fut *Magic* en son temps...



La nouvelle édition de *Dark Ages* est surprenante à bien des égards. Renouvelant l'intérêt du jeu, elle n'a pourtant avancé que de quarante années dans l'histoire d'Europe. Alors. Vampire : *Dark Ages* ou *Dark Ages : Vampire* ?

Quid ?

Petit rappel. Au début, il y avait Caïn. Un garçon qui se fait maudire par Dieu. "Premier vampire", il a une descendance assez périsable qui donne des lignées de Caïnites. Ils sont tous différents (du Nosferatu au Dracula classique) et maîtrisent tous des Disciplines de Clan, autant de pouvoirs faisant d'eux des créatures puissantes. Ces Clans se font une guerre larvée en Europe, autour du bassin méditerranéen et en plus à l'Est. Ils vivent à peine cachés dans des villes, laissant les campagnes à des loups-garous sans humour. Certains clans disparaissent et un autre se crée, montrant que rien n'est figé. Les plus anciens des vampires s'endorment et se réveillent parfois pour manipuler les plus jeunes. Tout ceci se passe dans l'ombre de l'histoire humaine, la modifiant parfois, la subissant le plus souvent. Les règles ? Celles de *Vampire : La Mascarade* à quelques détails près. Imaginez des vampires dans *Le Nom de la Rose* ou *Les Rois Maudits* et vous y êtes.

1230 : Cry Havoc !

Alors, l'Europe des Vampires vient d'être secouée par deux événements : la chute de Constantinople lors la quatrième croisade (sup-



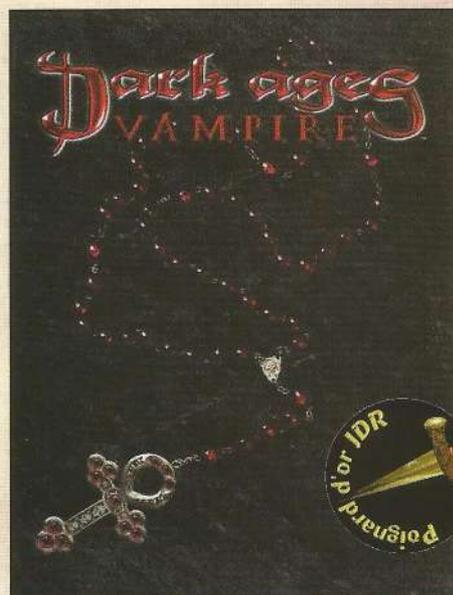
plément *Bitter Crusade*) et l'affrontement à présent ouvert entre les Ventrus du Nord et les Seigneurs Tzimisce (supplément *Under a Black Cross*). Le premier montre que même les vieux vampires peuvent y passer et le second ouvre ce qu'on appelle la Guerre des Princes. C'est l'affrontement sur tous les fronts des différentes cours Caïnites à travers l'Europe. Politique, économie, religion (avec la *Shadow Reconquista* déjà évoquée dans *Iberia by Night*), tout y passe.

La Règle selon saint White Wolf

Un univers d'autant plus intéressant qu'il ouvre un nombre impressionnant de possibilités de Chroniques. Mais là où le Loup Blanc frappe fort, c'est qu'il arrive aussi à renouveler le jeu, en renforçant le rôle des Voies. Considérées à tort comme une contrainte de *roleplay*, elles deviennent aussi importantes que l'appartenance aux clans. Au sein de chaque voie, vous pourrez prendre des routes différentes (non liées aux clans), comme par exemple : *Via Caeli : Path of Divinity* (comportement d'Élu), *Path of Penitence* (pardon de votre damnation), *Path of Retribution* (punissez les pécheurs). Tout ceci sera développé par la suite dans des supplé-

De Vampire *Dark Ages* à *Dark Ages : Vampire*

Beaucoup de petits changements parsèment cette édition. Des bouleversements de *storyline*, mais surtout des concepts, soit nouveaux, ou soit repris des suppléments : les hauts clans et les bas clans (des disputes en perspective), la fameuse guerre des Princes, etc. Bref vous devrez lire attentivement tout le background (et les nouvelles) pour y dénicher les évolutions. Au niveau des règles, les disciplines sont affinées (les botches sont pris en compte, les bras d'Arimane se font avec Manip. + Mêlée et il devient vraiment dangereux de se balader dans les ombres). Mais d'un autre côté les pouvoirs les plus puissants sont encore plus puissants (Fidélité qui peut varier d'une semaine à cent ans !!!). Mortis est développée et Célérité ne bouge pas. Bref, faut tout relire.



Dark Ages : Vampire - JDR en anglais
Édité par White Wolf - 26 Euros - Disponible

ments de Voie (Voie du Commerce : Path of tirer-sur-la-ficelle, façon White Wolf). Personne n'est dupe du côté marketing, mais comme c'est constructif, on se laissera faire. La fiche de personnage a évolué aussi, notamment dans les compétences et les historiques (background commun possible).

Conclusions

Ma première conclusion est de vous dire au revoir. Ma collaboration à Backstab s'arrête avec cette critique. Merci à Croc, Julien et 7.7 pour leur confiance et à bientôt j'espère. Ma seconde conclusion est que je termine vraiment sur un bijou (forme et fond, malgré quelques coupures maquettes malheureuses). Cette seconde édition laisse tout l'aspect pontifiant de Storytelling de côté, condense toutes les qualités de ce jeu et le met largement à l'égal de sa version contemporaine. Vous jouez à la première édition, foncez sur la seconde. Vous ne jouez pas à *Dark Ages*, jetez-y un œil, l'essayer, c'est l'adopter.

Benoît Attinost



Depuis l'arrêt de la gamme JRTM éditée par ICE, les fans des Terres du Milieu étaient orphelins. Après le succès rencontré par le film, on attendait le nouveau jeu de rôles basé sur l'œuvre de Tolkien avec impatience. Il est désormais disponible et comble une partie de nos attentes, sans toutefois atteindre la perfection.

Les personnages

Les personnages sont définis par six attributs (Perception, Force, Vitalité, Agilité, Intelligence et *Bearing*), qui eux-mêmes déterminent les scores de quatre réactions (Volonté, Sagesse, Vigueur et Réflexes). Le joueur doit alors choisir une race parmi les Nains, les Elfes, les Hobbits et les humains, qui se subdivisent eux-mêmes en Dunedain, Homme sauvage, homme des ténèbres et homme commun. Ce choix influe sur les attributs et donne accès à un certain nombre de compétences, d'avantages et de défauts. Enfin pour compléter le portrait, le joueur va embrasser un ordre. Le jeu en compte sept de base (barbare, artisan, marin, ménestrel, noble, magicien...) et six d'élites (archer, capitaine, espion...). Chaque classe offre un choix de compétences et d'habiletés. Toutefois, le personnage a un nombre limité de points à investir dans ces différents choix. Ainsi le joueur peut réellement construire son personnage et éviter que son guerrier nain soit le clone parfait de son voisin de jeu.

Parlons technique : le système de jeu

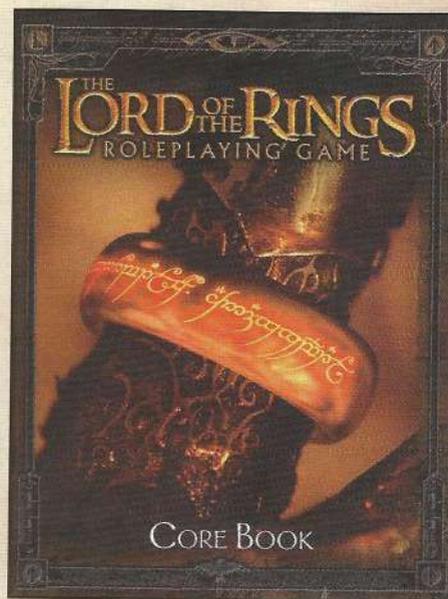
Le système de jeu est simple. Toutes les actions se résolvent à l'aide de la somme de deux dés à six faces, à laquelle on rajoute les bonus applicables (compétences, attributs ou encore réactions). On compare le résultat à un niveau de difficulté modifié par les malus. Si le résultat est supérieur, l'action réussit (une double six permet de relancer un dé). Le meneur peut aussi estimer le degré de réussite ou d'échec et en modifier le résultat. Pour le combat, chaque joueur dispose de deux actions par round. Il peut choisir un certain nombre d'actions d'attaque (attaquer sur la défensive, viser, charger, attaque puissante...) ou de défenses (parade, esquive...) qui ont toutes un coût. Chaque technique offre des avantages et des inconvénients. Enfin pour les



dommages, l'armure ainsi que la capacité de défense du joueur est soustraite aux dégâts. Chaque personnage dispose de plusieurs niveaux de santé (en fonction de sa race) comprenant un nombre de points de blessure.

Et la magie dans tout ça

Elle se divise en deux branches : la magie et la sorcellerie, cette dernière étant généralement réservée aux PNJ. La magie apparaît moins puissante que dans nombre de jeux med-fan, et elle est moins présente. Encore que cela soit fonction de la race et de son rapport à la magie, naturelle pour les elfes et étrangère pour les nains. En choisissant de devenir érudit ou magicien, le joueur reçoit un nombre de points qu'il investit dans les sorts. Il a le choix entre plus de soixante-dix sorts. Le magicien est limité par son endurance : à chaque sort lancé il doit faire un jet de Vitalité pour éviter d'encaisser de la fatigue.



The Lord of the Rings RPG - JDR en anglais
Édité par Decipher - 39 Euros - Disponible



De plus, il doit attendre un délai entre chaque sort sous peine d'encourir un malus. La puissance des mots n'est pas oubliée, toutefois, si elle est abordée, les règles sont laissées à la discrétion du meneur.

Au final

Rien à voir avec *JRTM*, le jeu est plus simple. Le système roule et permet une plus grande fluidité. Il a du coup pris une ampleur plus héroïque. Enfin, il est possible à un meneur de trouver des conseils afin de jouer dans un esprit "tolkienien". Au final, Decipher nous propose une belle mécanique joliment illustrée de photos tirées du film, sans pour autant soulever l'enthousiasme. On peut reprocher un *background* réduit à sa portion congrue (il y aura des suppléments) ainsi qu'un ouvrage peu pratique pour le meneur de jeu (sommaire peu détaillé, les différents chapitres se distinguent mal les uns des autres, la mise en page n'est pas forcément très lisible). Ce jeu sera surtout ce que vous en ferez !

Olivier Collin



Comment cela, vous ne connaissez pas Hellboy ? Cet enfant des Ténébres, né d'une invocation par le sorcier Raspoutine pour le compte des nazis. Et qui, recueilli par les soldats américains, enquête sur le paranormal depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale... ? Est-ce que le mot "comics" vous évoque quelque chose ?

Welcome in Hell...

Vous ne connaissez pas Hellboy ? On ne vas refaire votre culture en cinq minutes mais, grosso modo, c'est un héros de comics inventé par Mike Mignola depuis bientôt dix ans. Un démon tout rouge, avec un gantelet magique à la place de la main droite et des cornes coupées, qui enquête sur le paranormal au sein d'une agence internationale : le *Bureau for Paranormal Research and Développement*. Quoi d'autre ? Passé obscur, manichéisme, nazis, savants fous, effluves pulp et magie ritualiste sont au rendez-vous. Si ça ne vous suffit pas, deux solutions : un magasin de comics ou le www.darkhorse.com.



C'est Steve Jackson qui a donc eu la chance d'obtenir la licence d'*Hellboy*, et qui nous propose un ouvrage qui tient autant du *sourcebook* que du JDR. Les fans de comics y trouveront une mine d'informations mais regretteront l'aspect si peu graphique de la maquette, et la présence des règles (qui occupent près de 50% du texte). Les rôlistes purs et durs n'auront, eux, aucune raison de se plaindre : le jeu est complet, clairement présenté, et le système - une version remaniée de *GURPS Lite* - est fourni.

Sortir des cases

La partie background est exemplaire, compilant toutes les infos apparues

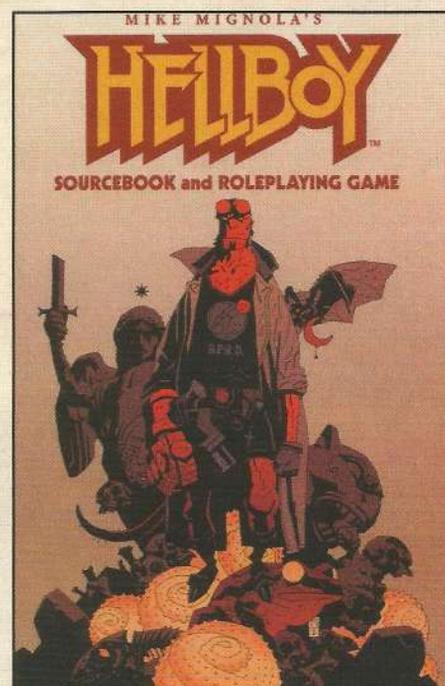


au long des différentes séries du comics. Il est même très agréable d'avoir un tableau aussi précis et aussi clair (une chronologie parfaite en trois pages par exemple). Toutes les factions (BPRD, alliés, Nazis et autres méchants) sont décrites en détail, ainsi que les PNJ importants qu'elles abritent (Abe Sapien, Le Club Osiris, Raspoutine, etc). Personne n'a été oublié. Franchement, c'est un travail impeccable, qui donne autant une vision globale de l'univers du jeu que la psychologie et les

caractéristiques de tous les intervenants hauts en couleur. Vous n'avez plus qu'à jeter vos PJ dans la mêlée, en faisant un choix : jouez Hellboy et ses collègues eux-mêmes, d'autres membres du BPRD, ou d'autres aventuriers...

By the book...

Côté règles, l'adaptation tourne à plein pot. Les PJ peuvent incarner des membres du BPRD comme des extérieurs (Psy, Enquêteur, Medium, Journaliste, Prêtre, etc) et, si la plupart des avan-



Hellboy RPG - JDR GURPS en anglais
Édité par Steve Jackson Games
32 Euros - Disponible



tages/désavantages de base sont plutôt classiques, ceux qui sont surnaturels sont très sympas (Frère siamois, bras modifié, Homuncule, etc). La magie, basée sur des rituels, s'exprime via différentes voies (protection, chance, esprits...) et les pouvoirs psis comme les esprits disposent de nombreuses règles. Le matos est un peu mou du genou, mais le bestiaire est on ne peut plus complet (20 pages tout de même !!!). Bon allez, je vous le dis : Hellboy carbure à 855 points !!!

En bref, ce *Hellboy RPG* est un excellent *sourcebook* (en dépit de sa présentation) et une adaptation bien sentie. Les fans s'y retrouveront, les novices devront se ruer sur les comics, mais l'intérêt ludique de la chose ne me semble pas évident. L'univers du comics est finalement assez pauvre (non, je ne veux pas être lapidé en place publique...) et son intérêt repose énormément sur la destinée du personnage principal, et sur son interaction avec cette toile de fond au fil du temps.

Non ?! Ils l'ont fait !

Ce *Hellboy RPG* offre quelque chose qu'on a fini par oublier lorsqu'on ouvre une publication américaine (non, je ne parle pas des tétons sur les poitrines féminines, ça ça ne changera jamais...). Tout d'abord, on a droit à quinze pages de "vrais" conseils pour le meneur de jeu. Pour une fois, il ne s'agit pas d'un amas de banalités. Au contraire, on sent que l'auteur a compris le comics, en a dégagé les grands ressorts dramatiques et les effets d'ambiance, et qu'il explique au meneur de jeu comment les retranscrire durant une partie de JDR. C'est très bien vu et cela pose des garde-fous pour que vos parties d'*Hellboy* (dont l'univers est très minimaliste) ne partent pas dans tous les sens. Qui plus est, trois pistes d'aventures vous sont jetées en pâte, bien vues et faciles à développer. Mais le must, je vous l'ai gardé pour la fin : il y a un scénario d'initiation, de dix pages, intitulé *City of Night*, et qui conduira vos PJ à Tombouctou. Inattendu, n'est-ce pas ?

7.7



Pour ceux qui auraient passé les cinq dernières années sur la Lune, Everquest est LE jeu de rôles online par excellence. Forcément, c'est du jeu de rôles américain alors ça frite, ça monte de niveau, ça frite, ça récupère des trésors et... oui, je vois que vous suivez, ça frite.

Au commencement était le jeu online

Reste que tout cela marche fort bien en jeu vidéo et que les joueurs sont de plus en plus nombreux. Le principe même du jeu est, comme vous vous en êtes rendu compte, très proche de *Dungeons & Dragons*, aussi bien dans son thème que dans sa réalisation : les nains sont forts et endurants, les elfes sont de grandes perches belles et intelligentes, les orcs sont verts, etc. Et voilà qu'Everquest se mord la queue et revient tranquillement au bercail avec une version "système D20" bien hardcore (plus de 1000 sorts, excusez du peu).



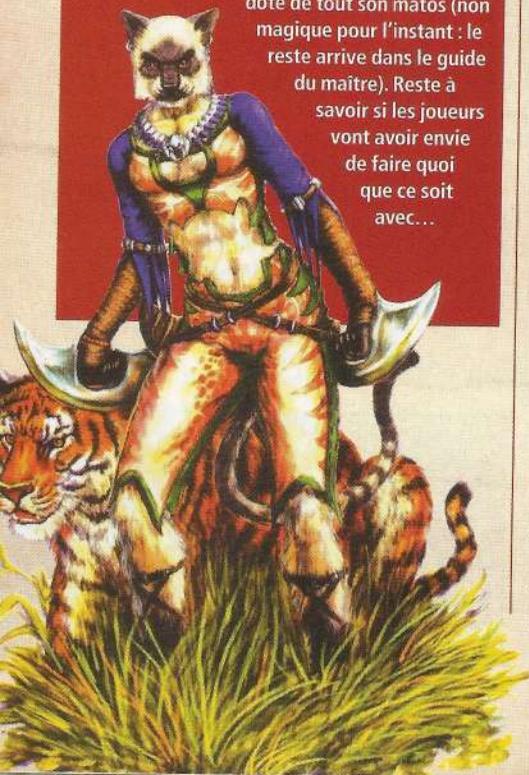
On trouve de tout à la Samaritaine

L'ouvrage est censé être le "guide du joueur" du JDR Everquest alors, comme dans le vrai guide du joueur, on commence par la construction du personnage avec sa race, sa classe, ses compétences, ses dons, ses capacités spéciales et ses sorts. On continue ensuite avec le système de combat et toutes les petites choses qui font la vie (et qui remplissent des pages) : matos, distance de vue la nuit, etc. Sans compter la description de tous les dieux du jeu.



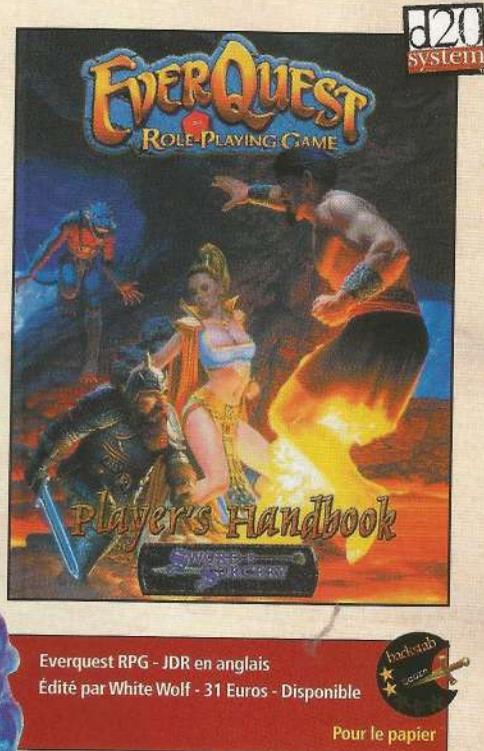
Et c'est bien fait alors ?

Franchement, ce qui est très bien fait dans Everquest RPG c'est la transcription du jeu vidéo en jeu de rôles. Les fans apprécieront que tout soit aussi bien décrit et bien équilibré. Avec peu de travail on peut se refaire son personnage favori, doté de tout son matos (non magique pour l'instant : le reste arrive dans le guide du maître). Reste à savoir si les joueurs vont avoir envie de faire quoi que ce soit avec...



Pourquoi faire ?

C'est bien la question que l'on peut se poser en feuilletant cet énorme ouvrage de 400 pages (!). Je dis feuilletter car lire du début à la fin un tel ouvrage est impossible si l'on n'y joue pas (essayez donc de vous calter les 1000 sorts à la suite pour voir !). Parce qu'en effet le travail réalisé sur l'ouvrage est impressionnant (à la différence des dessins qui sont, pour la majorité, très moches). L'ensemble n'est pas plus original, mieux conçu ou plus équilibré que D&D. À vrai dire, c'est même pratiquement la même chose, la qualité des illustrations en moins (j'insiste parce que c'est vraiment moche). Notez que ce jeu n'est que le premier tome d'une longue série. On va avoir droit au livre des monstres, au guide du maître, au sourcebook de Befallen, de Freeport et de tout ce que Norrath compte comme lieux importants... Si le jeu remporte un franc succès bien entendu.



Everquest RPG - JDR en anglais
Édité par White Wolf - 31 Euros - Disponible

Pour le papier

À quel joueur ce jeu s'adresse-t-il ?

Le joueur d'Everquest ne pourra pas faire autrement que de jeter un œil sur la version papier de son jeu favori mais il est très peu imaginable qu'il se mette à préférer la version papier au jeu online. Au pire, si le jeu vidéo le

Un bonheur n'arrivant jamais seul

Non seulement ce jeu de rôles est assez lourd pour que vous puissiez tuer quelqu'un avec, mais Everquest, le jeu online, a une sacrée bonne nouvelle à vous annoncer : la version entièrement en français est prévue pour bientôt. À l'instar de *Dark Age of Camelot*, on va pouvoir camper Dvinn avec des parigots, se les geler à Everfrost avec des gens du Nord et faire une merguez party dans le désert de Ro avec ceux du Sud. Je ne sais pas encore combien il y aura de serveurs français ni quand ils seront ouverts (pour Noël ? avant ?), mais ça, pour une bonne nouvelle, c'est vraiment une bonne nouvelle.

gonfle, il jouera tout simplement à D&D. Quant à l'amateur du système D20, il y a fort à parier qu'il désignera cet univers de jeu pour un autre, plus riche (au hasard *Les Royaumes Oubliés*), plus original (*Witchfire*) ou tout simplement meilleur (*Les Terres Balafrées*).

Je me suis toujours demandé pourquoi il n'y avait pas d'écran pour Unknown Armies (UA). Vous vous rendez compte que la 2^e édition sort avant l'écran ? C'est un pavé de 300 pages, écrit petit. C'est un jeu. C'est une merveille.

Unknown Armies reste Unknown Armies

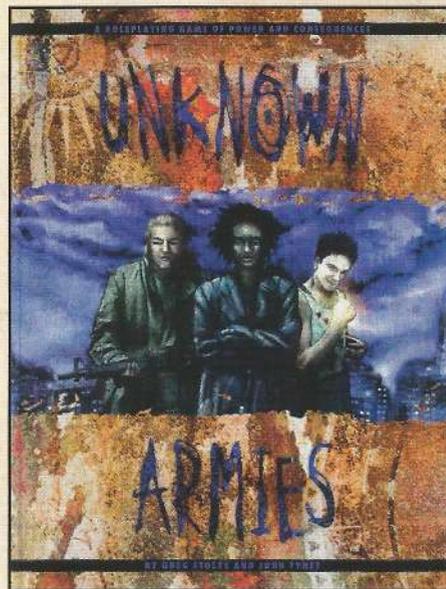
UA est surprenant, non seulement par l'originalité de son *background*, mais surtout parce que l'univers et ses secrets en restent accessibles pour des personnages qui ne sont pas des demi-dieux. C'est le jeu des anti-héros et des petits calibres, qui passe à la moulinette bon nombre d'idées reçues, et qui laisse la place au développement de personnages subtils, complexes et attachants. Impossible de survoler la richesse d'un jeu qui peut se jouer de tant de façons différentes, et dont le *background* s'est étoffé sans jamais sombrer dans le remplissage, et sans jamais devenir trop complexe pour être appréhendé. Amateurs de fantastique contemporain, que vous jouiez des one-shots style *X-Files*, des campagnes mystiques ou des scénarios de pur délire à la *Jack Burton* ou *Une Nuit en Enfer*, ce jeu est pour vous.



vie... La magie est aussi simple dans son mécanisme : c'est surtout pour rassembler l'énergie magique que vos joueurs vont galérer. La gestion des passions, des obsessions et du stress reste le point fort du jeu, toujours grâce à des mécanismes si simples qu'ils en paraissent évidents. Pourtant, la gestion des émotions des personnages reste d'une grande finesse et, contrairement à d'autres systèmes, laisse beaucoup de choix aux joueurs, même s'ils cèdent à la peur.

Bigger, better, uncut

On trouve d'abord ici tout ce qui fait une 2^e édition : les règles additionnelles, écoles de magie et avatars parus dans les suppléments sont bien là, et plus que jamais UA apparaît comme un jeu complet, ce qui est bien rare. L'élément essentiel qui manquait à la première édition (l'ascension en tant que *Godwalker*, un être représentant physiquement un concept) est bien



Unknown Armies 2e édition
JDR en anglais - Édité par Atlas Games
50 Euros - Disponible



qui ont répondu "oui" peuvent rougir de honte, tandis que les autres liront les nouvelles écoles de magie, et surtout les excellents chapitres "*What you hear*". À chaque fois, sur deux pages sont rassemblées des dizaines d'idées farfelues (le Nécrophone de Thomas Edison, les Sept Honnêtes Hommes sur lequel repose le destin du monde, ou la vérité sur les e-mails de spam qui vous disent comment gagner beaucoup d'argent...), qui donnent le ton du jeu, et surtout des idées de scénarios à ne plus savoir qu'en faire. Par ailleurs, un chapitre spécial est consacré à la création d'équipes, et à l'élaboration d'un *background* commun aux joueurs. La création de perso est désormais assortie d'un élément important, le "déclat", l'événement qui a fait prendre conscience au perso de l'existence de l'occulte. Les nombreux témoignages sont autant d'idées de PNJ ou de scénarios. Par ailleurs, la galerie de PNJ est toujours là, de même que le scénario de la première édition. Un second scénario (déjà publié sur Internet) est la cerise sur cet énorme gâteau. S'il faut trouver un défaut à UA, c'est sa forme, et en particulier ses illustrations hétéroclites, qui vont de l'excellent dessin en N&B au photo-réalisme, en passant par d'ignobles cacas conceptuels qu'on nous inflige en pleine page, sous une couverture assez laide. Ne vous laissez pas tromper sur le contenu, si vous êtes anglophones. Si vous possédez déjà la première édition, ce livre est assez étoffé de troupes pour constituer un excellent achat, en particulier si vous n'avez pas tous les suppléments de la gamme.

What you hear : Il existe un écran du maître de jeu pour Unknown Armies, et celui qui se cache derrière peut contrôler le monde...

Système de jeu : zéro défaut

Le système de jeu d'UA est exemplaire d'efficacité et de simplicité, il a donc été conservé presque tel quel. Certains points de règles additionnels sont justifiés, expliqués clairement. Tout est chiffré en pourcentage, qu'il s'agisse des caractéristiques ou des talents. La création de personnage se fait en un éclair : de 220 à 260 points à répartir entre les caractéristiques, autant pour les talents. Vous disposez de quelques talents gratuits, quant aux autres... il faudra les inventer vous-même. Pas de liste de talents, simplement quelques suggestions. C'est le système de création parfait pour des joueurs un peu aguerris, qui vous pondront des talents du style "instinct de flic" et autres "combat à la chope de bière". Les attaques sont résolues en un jet de d100 : si on fait moins que son niveau en talent, on touche, et on fait autant de dégâts que le résultat du jet (sachant que le maximum de dégâts pour chaque arme est limité : 80 pour un 44 magnum, 40 pour un Walter PPK). Au corps à corps, les dégâts sont égaux à la somme des deux dés du jet, agrémentée de bonus si on a une arme. Petit détail important : c'est le MJ (et lui seul) qui tient le décompte des points de

présent, détaillé et précis. Tout ça est évidemment mieux classé, plus clair, avec de gros titres bien gras et explicites. Mais est-ce ce qu'on attend vraiment d'une 2^e édition ? Ceux



Sandy Julien

Brouette à dés

Les règles de base sont un mélange avoué d'autres systèmes existants. Des attributs déterminent le type de dés utilisés (d6, d8, d10, etc.), ce qui nous pousse à utiliser toutes les sortes existantes, à la *D&D*. Des compétences spécifient le nombre de dés utilisés, à la *Vampire*. On ne garde qu'un seul résultat auquel on ajoute des bonus, et on compare à la difficulté. Par exemple 3d8+2. C'est pas le summum de la simplicité, mais on devrait s'habituer assez aisément.

La science-fantasy est étrangement délaissée en matière de jeu de rôles. À part *Ambre* ou *Thoan*, c'est vrai qu'on a du mal à la dénicher ailleurs. Alors quand les petits gars de SteamLogic nous pondent un ouvrage de près de 370 pages, on ne peut que saluer l'initiative.

DreamWorld

Pour proprement définir *Mechanical Dream*, il faut avant tout s'intéresser à son background, mettre au clair quelques notions cosmologiques et ethniques. Le monde de *Mechanical Dream* est une prison, un disque entouré d'un brouillard opaque et meurtrier, le Sofe. Il est illuminé par le Pendulum, une sphère bleutée qui oscille dans le ciel et qui disparaît au-delà du Sofe à intervalles réguliers pour générer des périodes d'obscurité. Au sein de cette gangue, les différentes espèces luttent continuellement pour survivre. Elles se confrontent aux aberrations créées par la nature et aux difficultés imposées par leur écosystème. Pour subsister, elles doivent trouver un subtil équilibre entre l'entraide et la concurrence. Car toute vie au sein du disque-monde est liée à une substance, l'Eflow, qui la permet autant qu'elle la limite. Les habitants de Kainas doivent donc impérativement se procurer un petit fruit, l'Orpee, qui contient le substrat en quantité suffisante. Cette drogue, car il s'agit bien là d'un état de dépendance, est donc devenue la denrée la plus précieuse et la plus convoitée du monde. La plus crainte aussi. Mais la menace la plus forte est paradoxalement la moins tangible.

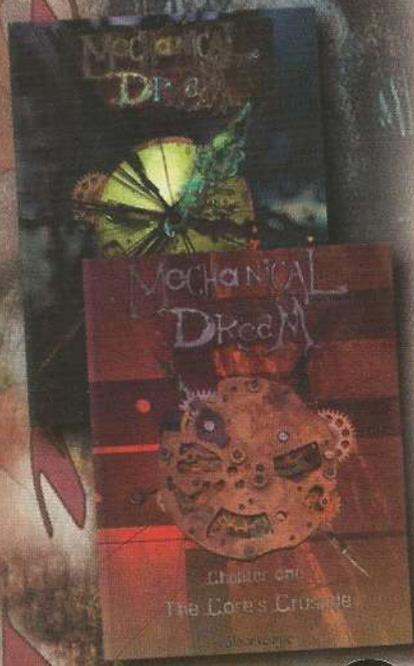


L'obscurité, lorsqu'elle vient, est loin d'amener le sommeil. La nuit, le monde devient plus trouble et moins palpable. Des tempêtes de rêve font rage et les choses qu'elles contiennent se matérialisent, façonnant des cauchemars parfois mortels.

Le dédale fantasque

La première chose qui frappe le plus, vous l'aurez compris, c'est l'originalité du monde ébauché par SteamLogic. Les dix races décrites bénéficient aussi du même traitement. Novatrices, elles font part d'une certaine cohérence vis-à-vis de leur environnement. Les classes de personnages, ou *Echoes*, sont elles aussi inédites. De l'*Awakener* au *War Engine*, en passant par le *Mind Chemist* et le *Truth Crafter*, on retrouvera ce souci de nouveauté, même si certains diront que ce ne sont que des variations de classes existantes. Mais si on éprouve de l'admiration par rapport à cette exubérance créative, on ressent pourtant sa contrepartie au niveau de sa facilité de lecture. À brasser de nouvelles idées, on en vient à créer des concepts et des termes difficiles à cerner. Et *Mechanical Dream* vous balance parfois des noms à répétition en vous obligeant à vous référer constamment aux index, ce qui n'est ni pratique, ni plaisant. La densité des informations que l'on doit ingérer et digérer peut facilement sembler repoussante, d'autant plus qu'elles nécessiteraient beaucoup plus de précisions. La maquette s'avère de même difficile à comprendre. Le système du "une face background et une face création de perso" ajoute à la confusion, vu que l'on doit sans cesse faire des aller-retour entre l'une et l'autre. Et ce n'est pas super efficace de flip-flaper sans arrêt. Mais bon, il faut avouer que *Mechanical Dream* mérite que l'on s'investisse dans sa lecture. On y trouve une ambiance onirique et primitive qui se démarque facilement des autres productions. *Mechanical Dream* se construit autour d'un univers riche et complexe, à la beauté fascinante et inhumaine. On est forcé de s'y immerger en délaissant nos habitudes, ce qui n'est pas un mal lorsqu'on y réfléchit.

Yoshiaki Mimura



Mechanical Dream The Core's Crusade
JDR en anglais - Édité par SteamLogic
42 Euros - Disponible



d20 system Swashbuckling Adventures

Après l'adaptation de *L5R* au canon d20 et la création de suppléments hybrides d10/d20, AEG sacrifie aujourd'hui *7th Sea* sur l'autel du dieu Dollar.

Pour multiplier ses chances de séduire les fans de films de cape et d'épée qui (barrez la mention inutile) ignorent l'existence/se foutent ouvertement de Théah, l'éditeur a relégué la présentation de l'univers (histoire, nations, organisations, etc.) aux cinquante dernières pages. Le gros de l'ouvrage se résume donc à une succession ininterrompue de règles – les classes occupent à elles seules 113 pages ! Eu égard à cette pagination (qui nous en dit long sur la réussite commerciale de *7th Sea* outre-Atlantique), nous nous concentrerons sur les aspects techniques de *Swashbuckling Adventures*. Même si les coquilles sont assez nombreuses (notamment au chapitre des dons), force est de constater la qualité du travail fourni. Le passage à la moulinette d20 se traduit avant tout par un ajustement des classes de barde, paladin et rôdeur, qui troquent leurs sorts contre des pouvoirs. Les écoles d'escrime deviennent quant à elles des classes de prestige spécifiques. Malgré la disparition du Panache, *Swashbuckling Adventures* conserve les arcanes, des sortes de dons que seuls les personnages d'alignement bon ou mauvais peuvent choisir. Le manuel couvre enfin tout un éventail de situations de combat (coups ciblés, batailles rangées, batailles navales), sans oublier les armes à feu et les explosifs. *Swashbuckling Adventures* a comme qui dirait le cul entre deux chaises. Il réunit certes tous les aspects techniques nécessaires à la création d'une campagne d20, mais il manque cruellement de background. Pour en tirer quelque chose, vous feriez donc mieux de potasser (barrez la mention inutile) vos livres d'histoire européenne/vos suppléments *7th Sea*.

Michaël Croitoriu

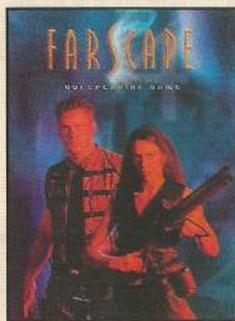


Swashbuckling Adventures
JDR d20 en anglais - Édité par AEG
43 Euros - Disponible



d20 system Farscape

Depuis l'apparition de *Star Trek* sur le petit écran, la science fiction a toujours fait recette outre-Atlantique. En France, le bilan est beaucoup plus mitigé, ce qui explique certainement pourquoi la plupart des séries de SF sont diffusées sur le câble. Développé par les studios du *Muppet Show*, *Farscape* retrace les pérégrinations d'un équipage



hétéroclite de prisonniers dans un vaisseau spatial organique. Ignoré comme la série l'a été par le public français, pas besoin d'être devin pour prévoir un beau plantage commercial à l'adaptation d20 qu'AEG vient d'en faire. Et pourtant, ce manuel ne manque

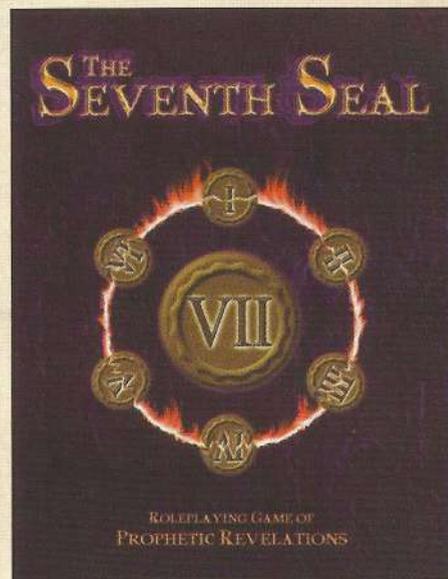
pas d'atouts, au premier rang desquels la présentation du *background*, qui est si exhaustive qu'il n'est même pas nécessaire de connaître la série pour attaquer une campagne digne de ce nom. Armé du résumé des épisodes et du portrait des héros, on peut tranquillement rejouer les deux premières saisons de la série. Côté règles, AEG nous propose une version très personnelle du système d20. Quelques exemples : les dés de vie ne sont plus déterminés par la classe mais par la race du personnage, des points de contrôle permettent d'utiliser des pouvoirs et de bénéficier de différents bonus, chaque personnage dispose d'un



bonus à la CA quand il ne porte pas d'armure. Au niveau du combat, *Farscape* reprend le système d'actions de *Spycraft* qui permet notamment d'effectuer toutes ses attaques avec une bête action simple. Un personnage pouvant effectuer jusqu'à deux actions simples par round, un guerrier de niveau 20 peut ainsi attaquer jusqu'à huit fois par round ! Science fiction oblige, l'ouvrage couvre enfin la construction de vaisseau et le combat spatial. En y réfléchissant bien, *Farscape* n'a qu'un seul défaut, celui de ne proposer aucun scénario d'introduction, mais était-ce vraiment nécessaire ?

Michaël Croitoriu

Farscape
Jeu de rôles d20 en anglais
Édité par AEG - 49 Euros

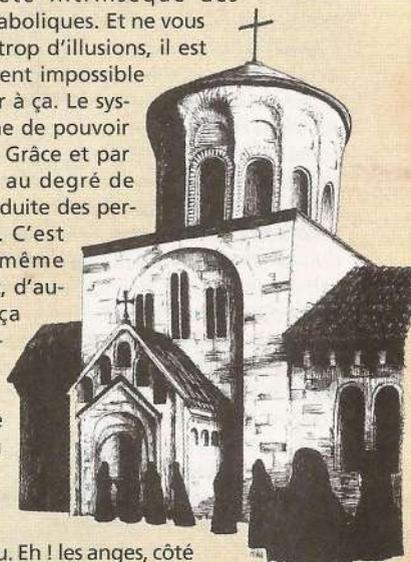


The Seventh Seal - JDR en anglais
Édité par Creative Illusions
31 Euros - Disponible



The Seventh Seal

Humm. Que vous dire, que vous dire... *The Seventh Seal* est un petit jeu américain qui parle d'anges et de démons. Jusque-là, ça va encore. On pourrait le comparer sous certains aspects à *INS/MV*, côté déconne en moins, sans toutefois ouvrir sur l'ésotérisme crypté de *Nephilim*. Mais le grand problème vient du penchant un peu trop manichéen du *background*. Autant dire tout de suite que le bouquin entier ressemble à un plébiscite sur la grandeur de Dieu et contre la méchanceté intrinsèque des Légions diaboliques. Et ne vous faites pas trop d'illusions, il est pratiquement impossible d'échapper à ça. Le système même de pouvoir est lié à la Grâce et par extension au degré de bonne conduite des personnages. C'est moral et même moralisant, d'autant que ça n'a vraiment rien d'original, que ce soit au niveau du fond ou du système de jeu. Eh ! les anges, côté propagande, il faudra penser à faire des progrès. Parce que pour l'instant, c'est vraiment pas gagné !



Yoshiaki Mimura

D20
system

Forbidden Kingdoms

Après vous être fait avoir une ou deux fois, vous connaissez probablement ce petit truc employé par des éditeurs peu scrupuleux pour vous refourguer un JDR estampillé "super nouveauté originale" : on prend un peu de tout ce qui marche et on en fait un jeu. En l'occurrence, dans *Forbidden Kingdoms* vous trouverez des gangsters, de grandes organisations criminelles des années trente, des savants fous, des indiens (ceux avec le turban et le point, mais aussi ceux avec les plumes et la peinture), des savants fous encore, des inventions folles (étonnant non ?), des psioniques, de la magie, des arts martiaux et des nazis (on ne peut pas faire un bon jeu pulp sans un nazi).

Pour parfaire le tout, plutôt que de découvrir un système original en adéquation avec le background, il vous faudra vous taper le désormais trop célèbre D20 (ce qui donne un truc à peu près aussi bandant que l'animatrice du *Maillon Faible* nue sous la douche).

Et pourtant ça marche ! Aussi incroyable que cela puisse paraître, tout cela fonctionne parfaitement.

Le background est extrêmement fouillé et intéressant. Dès la première lecture vous n'aurez plus qu'une envie, c'est de faire visiter ce monde à vos joueurs. Cet univers à mi-chemin entre *Castle Falkenstein*, *Faerie Queen & Country*, *Space 1889* et *L'Appel de Cthulhu* vous permettra enfin de jouer à *Indiana Jones*, *Corto Maltese* et autres exterminateurs de momie ou de roi scorpion. Le fouillis de détails apportés à un monde si proche du nôtre et pourtant si différent (quelques évolutions technologiques majeures sont responsables de la glissade), vous permettra de faire aussi bien jouer des aventures dignes d'un roman noir de Chandler que d'une nouvelle d'épouvante de Lovecraft, ou d'un épisode épique et contemporain de Howard.

Malgré quelques modifications bienvenues, je regrette toutefois la présence du système D20, qui ne me paraît pas à la hauteur (et surtout pas adapté à un jeu moderne) de ce petit bijou. Fan de pulp, n'hésitez pas, ce jeu est fait pour vous.

Geof.



Forbidden Kingdoms - JDR en anglais
Édité par Otherworld Creations
49 Euros - Disponible

D20
system

Lost Colonies

Pour moins cher qu'une passe au Bois de Boulogne, vous aurez tout aussi mal au **CENSURÉ** à la fin. Ces colonies perdues ne sont rien de moins qu'un décor de campagne alternatif pour les amoureux de *Deadlands* et *Hell on Earth*. Imaginez un peu : au cours d'un samedi soir comme les autres (c'est-à-dire seul à vous **CENSURÉ** devant *Buffy* en rêvant à une hypothétique copine, à d'hypothétiques amis et à une hypothétique vie sympa) vous décidez finalement de vous prendre en main (chose dont vous avez pourtant l'habitude) et de créer de toutes pièces un monde merveilleux, où vous pourriez jouer avec vos amis imaginaires. Vous y mettez un peu de bestioles à la *Aliens*, des marines et des gros guns (il faut bien rire un peu), des autochtones moches et vous saupoudrez le tout d'un peu de jungle. Voilà, cela vous a bien pris cinq minutes pour imaginer cette merde. Maintenant dites vous que vous auriez pu vous faire des couilles en or en le vendant à Pinnacle, parce que c'est bien ce qu'ils essayent de vous refourguer. Un supplément à vomir sans modération...

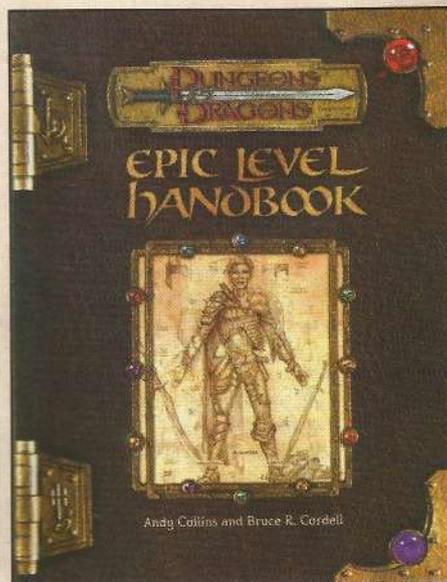
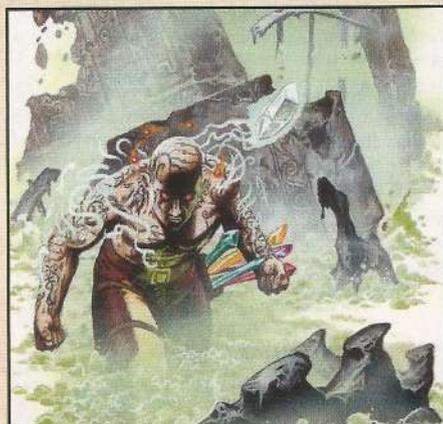


Geof
★ ★ ★ ★ ★

Lost Colonies - Supplément en anglais
pour Hell on Earth (Deadlands et D20)
Édité par Pinnacle - 24,50 Euros - Disponible

Epic Level Handbook

Où sont-ils passés tous ces gros bills qui consacreraient leurs vacances scolaires à chercher des reliques et à buter des dieux ? Parce que la troisième édition ne les a pas oubliés ! En effet, dans les 320 pages de *Epic Level Handbook*, nos bourrins de service trouveront tout ce qu'il faut pour franchir le cap du niveau 20, qu'ils soient ensorceleur, maître des ombres, ou guerrier psychique (ou les trois à la fois). La mau-



vaise nouvelle c'est que leur nombre de sorts par jour et leur bonus de base à l'attaque n'évolueront plus ; la bonne, c'est qu'ils vont avoir accès à des dons et des sorts épiques qui leur permettront de tuer leurs ennemis jurés d'un seul coup, ou de faire apparaître un dragon rouge pour combattre à leurs côtés. Les compétences ne sont pas en reste puisqu'elles permettent désormais de se la jouer Spiderman (Escalade), d'afficher un faux alignement (Bluff), ou de passer à travers un mur de force (Évasion). Cerise sur le gâteau, le supplément abrite un paco de nouveaux objets magiques (armure en écailles de dragon, épée buveuse d'âmes, etc.) et une chiee de monstres tous plus burnés les uns que les autres (ça grimpe jusqu'au FP 57 !). Comment ça, vous vous en foutez ? C'est sûr, ce n'est pas dans *Epic Level Handbook* que vous apprendrez à créer une campagne de haut niveau digne de ce nom. *Planescape*, c'était une tout autre histoire, et à un prix autrement plus décent (le jeu de rôles du *Seigneur des Anneaux* coûte dix euros de moins que ce supplément !). *Epic Level Handbook* n'en demeure pas un moins un supplément indispensable en termes de règles,

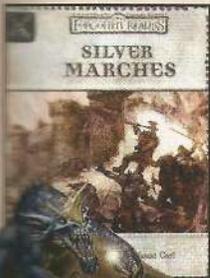
raison de plus pour retarder le plus longtemps possible la date à laquelle vos joueurs atteindront le niveau 21.

Michaël
Croitoriu

Epic Level Handbook
Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par Wizards of the Coast
50 Euros - Disponible



Silver Marches



Les Marches d'Argent sont un royaume nouvellement créé au Nord-Ouest de Faerûn, autour de la cité de Lunargent. Là vivent en harmonie les elfes et les nains, tandis que dans les paysages glacés des alentours s'agitent de féroces monstres et des hordes d'orques en mal d'invasions. Le premier supplément de la troisième édition décrivant une région de Faerûn s'attache à cette terre propice aux incursions d'aventuriers de tous niveaux.

Comme d'habitude avec cette gamme, les (160) pages sont bourrées de texte et de nombreuses illustrations en couleur ren-

Silver Marches
Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast
35 Euros - Disponible



dent la lecture fort agréable. Le niveau de détail qu'autorise un tel supplément évite à un maître de donjon de devoir créer le moindre nom d'auberge de village, et c'est bien agréable. Le livre comprend une grande carte détachable du meilleur effet. En perspective, beaucoup d'aventures héroïques en plein air.

Cyril Pasteau



c'est que le menu est copieux. Il recèle surtout de bonnes idées comme cette compétence de Connaissances (créature) et ce croquis qui permet de visualiser la taille d'un monstre par rapport à celle d'un humain. J'ai tout particulièrement apprécié l'approche adoptée pour les dragons (extrêmement rares et puissants) et les règles permettant d'incarner des personnages gobber ou ogrun. Bien qu'il s'adresse avant tout à des joueurs familiers de la trilogie *Witchfire*, *Monsternomicon* gagnerait à être utilisé dans d'autres univers.

Michaël Croitoriu



Magic

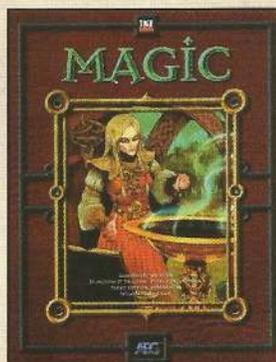
Chouette, 14 nouvelles classes de personnages, 13 nouvelles classes de prestige, 25 nouveaux dons, de nouveaux objets magiques, une



tonne de nouveaux sorts et une foultitude de petites précisions techniques toutes plus inintéressantes les unes que les autres. Vous découvrirez aussi deux nouveaux systèmes

de magie : l'un permettant d'altérer les sorts au moment de leur lancement (tu kiffes trop dans ton slop tellement c'est bien) et l'autre permettant de changer le système actuel par un système à points de magie (trop hyper-puissant-original comme concept). En bref, si ce que vous venez de lire a provoqué chez vous un vague début d'érection, vous êtes fin prêt pour l'asile et pour acheter ce supplément. D'un autre côté, si vous aimez les beaux récits, les backgrounds détaillés, les ambiances uniques, passez votre chemin il n'y a rien à voir.

Geof



Magic
Supplément en anglais pour D&D3
Édité par AEG - 24,50 Euros - Disponible



Nyambe

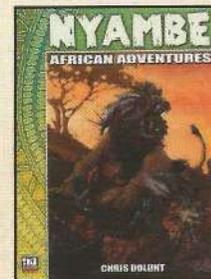
Les fans de *Dark Continent* avaient toutes les raisons de se réjouir de la publication d'un univers de campagne africain pour le système d20. Ils auront vite déchanté. En effet, contrairement à ce que la couverture de *Nyambe* semblait suggérer, ce pavé de 256 pages ne fait au mieux que s'inspirer de ce mystérieux continent. Au milieu d'une ribambelle de classes, de dons, de sorts, de monstres et d'objets magiques, on retrouve elfes, nains et autres orques. Le background et les règles ont beau être bien pensés et résolument exhaustifs, la déception n'en demeure pas moins entière. Les MJ pourront évidemment placer cette île quelque part au large de Taerre ou des



Royaumes Oubliés, mais n'ont-ils pas déjà largement de quoi faire sur ces continents ? *Nyambe* s'adresse donc à des MJ décidés à mettre en scène une version med-fan de l'exploration et de la colonisation d'une terre sauvage.

Chris Dolent

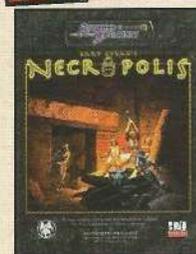
Michaël Croitoriu



Nyambe
Univers en anglais pour D&D3
Édité par Atlas Games - 45 Euros



Nécropolis



Les éditions Necromancer Games ont adapté un scénario de Gary Gygax en système d20, en l'intégrant à l'univers de *Sword & Sorcery*. La campagne prévue pour quatre à huit joueurs de niveau 10 à 18 se déroule dans un monde proche de l'Égypte

antique, nommé Khemit. Le meneur de jeu trouvera le descriptif de ce pays, le panthéon (qui n'est ni plus ni moins que celui de l'Égypte ancienne) ainsi que de nouvelles classes, nouveaux sorts, monstres et objets magiques. Les joueurs vont devoir affronter Rahotep, une créature mortvivante et quasi divine qui veut devenir immortelle et répandre le règne du Mal. Cette campagne est de format classique : elle commence dans un village où les joueurs découvrent des éléments qui vont les amener à se rendre dans l'antre du méchant pour le vaincre. Toutefois, sur ce schéma éculé, un meneur de jeu peut mettre en place une campagne de qualité, vu le matériel fourni.

Olivier Collin

Nécropolis - Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Necromancer Games
37 Euros - Disponible



Monsternomicon volume 1



Privateer Press n'est pas le genre d'éditeur d20 à sortir un produit à la vavite. Présenté à la première personne par un éminent professeur d'université, et illustré par les incontournables Bryan Snoddy et Matt Wilson, *Monsternomicon* est

un modèle du genre. Avec ses quatre-vingt monstres, sa dizaine d'archétypes et sa poignée de classes de prestige, le moins que l'on puisse dire

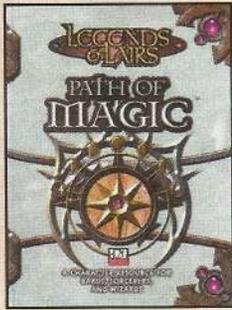


Monsternomicon volume 1
Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Privateer Press
37 Euros - Disponible



d20
system

Path of Magic



Un supplément consacré à la magie en vaut bien un autre, même si celui-ci n'est certainement pas le plus mauvais qu'il m'ait été donné de lire. Plutôt que de tabler sur une longue liste de sorts, *Path of Magic* a la bonne idée de revenir sur la

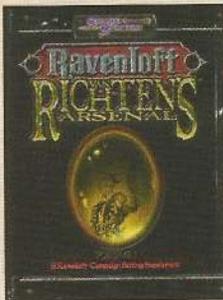
classe de barde en le dotant d'effets spécifiques et de nouveaux pouvoirs qui augmenteront d'autant la survie du groupe. Les magiciens et ensorceleurs peuvent quant à eux dépenser des points d'expérience pour apprendre les leçons dispensées par leur école, qui se traduisent par une multitude de bonus. *Path of Magic* introduit enfin un système de création de tour de magicien, salle par salle. La construction de chaque pièce nécessite évidemment de l'argent (et parfois des XP), mais aussi la satisfaction de certaines conditions (pas de salle à manger sans cuisine, pas de barbacane sans baraquement, etc.). Tout bien pesé, il n'y a que les classes de prestige qui m'aient déçu, et ce malgré les organisations décrites pour chacune d'entre elles.

Michaël Croitoriu

Path of Magic
Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par Fantasy Flight Games - 30 Euros

Van Richten's arsenal

Ersatz ravenloftien du docteur Abraham van Doelsing, l'ennemi légendaire du comte Dracula, Rudolph van Richten a, lui aussi, voué son existence à la lutte contre le mal. Récemment disparu de la continuité *Ravenloft*, son œuvre est aujourd'hui



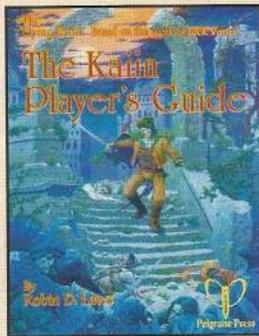
prolongée par deux de ses protégés, qui rassemblent dans ce *Van Richten's arsenal*, tout ce qui peut être utile contre les créatures de la nuit : armes et équipement, sorts, objets magiques et substances alchimiques, feats et professions, le tout au format D20 bien entendu. L'ensemble est très dense, globalement très utile et, ce qui ne gâche rien, d'une lecture particulièrement agréable. Si la

maquette est réussie et les illustrations, bien que relativement rares, de bonne qualité, il faut également souligner que la présentation de ce supplément comme s'il était écrit par les anciens compagnons de van Richten, s'avère une vraie bonne idée. D'autant plus intéressante d'ailleurs que chacun d'entre eux est décrit en détail à la fin du volume, ce qui en fait d'excellents PNJ prêts à l'emploi. Très chaudement recommandé !

Johan Scipion (jscipion@free.fr)

Van Richten's arsenal
Supplément en anglais pour Ravenloft
Édité par Sword & Sorcery
30 Euros - Disponible

The Kaiin player's guide



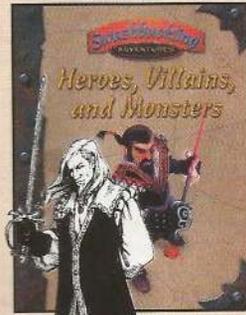
Tout bon jeu se doit de posséder son supplément décrivant en détail la ville importante et emblématique de son univers. Avec ce supplément, *The Dying Earth* se voit enfin doté d'une ville époustouflante, où vous attendent des années d'aventures. Tout meneur de jeu un peu imaginaire trouvera amplement de quoi créer campagne sur campagne, tant le matériel présenté ici (descriptions des quartiers, de certains commerces et PNJs, accroches de scénarios...) est dense, bien écrit, intéressant, drôle et inspirant. Après la lecture de ce supplément, je me suis fait la réflexion que ce jeu pouvait mourir aujourd'hui, cela n'aurait pas forcément été très grave. *The Kaiin player's guide* est une telle merveille d'imagination que vos campagnes pourraient s'en nourrir éternellement sans jamais se répéter. En bref, un supplément indispensable pour un jeu indispensable.

Geof

The Kaiin player's guide
Supplément en anglais pour The Dying Earth
Édité par Pelgrane Press - 37 Euros - Disponible

Heroes, Villains and Monsters

Comment ai-je pu passer à côté de ça dans ma critique de *Swashbuckling Adventures* ? Il n'y a aucun monstre ni PNJ de l'univers de 7th Sea dedans. Mais AEG veille évidemment au grain puisque *Heroes, Villains and Monsters* comble justement ces lacunes. Le résultat est un modèle du genre, du remplissage pur et dur dont le seul inté-



rêt tient aux seules caractéristiques d20 de tout ce beau monde. Il est vrai que pour ce qui est du background, il n'y a pas besoin de s'appeler Shakespeare pour pomper des suppléments 7th Sea. Et dire qu'ils vendent ça 30

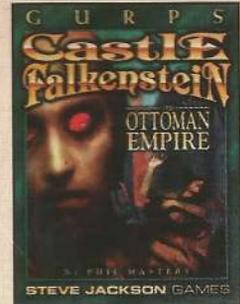
euros... pour 96 pages... Eh bien, à ce prix-là, moi je préfère jouer à 7th Sea ! Et pour ceux qui me trouvent injustes, je ne saurais trop vous rappeler qu'il y avait des PNJ et des

monstres dans *Rokugan d20*. CQFD.

Michaël Croitoriu

Heroes, Villains and Monsters
Supplément en anglais pour Swashbuckling Adventures
Édité par AEG - 30 Euros - Disponible

The Ottoman Empire



Que les fans de *Castle Falkenstein* érucquent de joie !!! Originellement écrit pour le JDR de Talsorian, SJ Games a eu la bonne idée de publier ce supplément de 130 pages, nous dépeignant l'Empire ottoman avec force détails, de passages narratifs et d'idées de scénarios. On y trouve donc des règles pour les deux formes du jeu : *Gurps* et *Castle Falkenstein (old school)*. On y découvre un empire puissant mais désorganisé et sur le déclin, une zone à surveiller pour des héros à cause des risques d'alliance avec la Prusse. Et puis le mélange steampunk et 1001 Nuits fonctionnent à merveille : le désert et ses légendes, la magie musulmane (derviches et mages bédouins), les Djinns (une race de fées enfermées dans des seaux par le Roi Salomon), de nouveaux PJ exotiques (expatrié, espion local, aventurier, esclave en cavale). Et en plus, les illus sont très belles ! Des regrets tout de même ? Juste l'absence de scénarios et un cruel manque d'infos sur Constantinople. Et c'est tout. Pour le reste, qu'il est bon, après plusieurs années d'absence, de retrouver le parfum aventureux de *Castle Falkenstein*...

7.7

The Ottoman Empire - Supplément en anglais pour Gurps et Castle Falkenstein - Édité par Steve Jackson Games - 28 Euros - Disponible

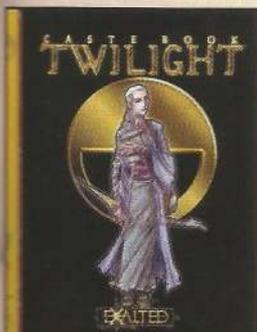
Castebook Twilight



Chaque JDR a ses magiciens, ses mystiques, appelés Decker, Shugenja ou encore Tremers, le nom importe peu. Ainsi, même *Exalted* a ses Merlin ou ses David Schiffer avec la caste des "Twilights", les enfants du Crépuscule.

Ils ne sont pas que des magiciens (ce qui n'est déjà pas mal me direz vous), ils sont aussi les baladins du "Realm", mettant, en général, leurs talents au service de tout un chacun, à mi-chemin entre le Chevalier Jedi moyen et David Carradine. Leur *Castebook* l'illustre parfaitement, en développant encore l'énigmatique Premier Âge, et ses implications. Trop peut-être, mais les Twilights sont sûrement les plus concernés par cette ère,

aussi ne nous formaliserons nous pas trop, au contraire. En effet, la richesse de ce supplément, de loin le meilleur des trois, tient en l'abondance d'informations, tant sur le passé du Realm que sur son



Castebook Twilight - Supplément en anglais pour Exalted - Édité par White Wolf - 16 Euros - Disponible

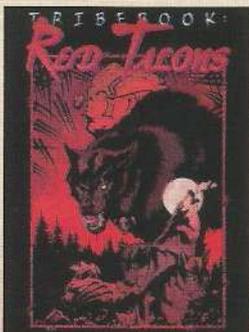


présent, sur les liens entre les castes et sur la connaissance perdue. On pourrait presque regretter l'importante place vouée à l'historique de cette caste, tant elle réduit celle occupée par les nouveaux charmes et les nouveaux sorts, sa grande spécialité qui n'avait pas été très bien traitée dans le livre de base. Ajoutez à cela des illustrations assez correctes et des nouvelles bien inspirées, vous obtiendrez un ouvrage des plus agréables à lire. Que les autres castes soient traitées ainsi ne serait pas un mal.

Greg

Tribebook : Red Talons

Ce sont sans aucun doute les Garous du Monde des Ténèbres qui se rapprochent le plus de la tradition des loups-garous cinématographiques. En effet, à l'inverse de la plupart des autres tribus, les *Red Talons* (Griffes Rouges en français)



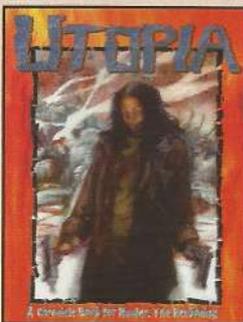
demeurent encore aujourd'hui des créatures exclusivement sauvages, redoutables prédateurs d'une humanité dont ils continuent, en violation ouverte de la Litanie, de goûter la chair. Version révisée, c'est-à-dire remise à jour et augmentée, du Livre de la Tribu que White Wolf leur avait autrefois consacré, le présent supplément décrit par le menu l'histoire des Griffes Rouges des origines à nos jours, leur organisation sociale et leurs relations avec les autres Garous. La partie technique n'est pas en reste, avec son avalanche de Dons, de Rites et de traits, ainsi que ses très utiles personnages pré-tirés. En un mot comme en cent, ce supplément s'avère absolument indispensable à ceux, Conteurs ou joueurs, qui voudraient incarner un Griffes Rouge. De la belle ouvrage.

Johan Scipion (jscipion@free.fr)

Tribebook : Red Talons - Supplément en anglais pour Werewolf : The Apocalypse - Édité par White Wolf - 19,50 Euros - Dispo



Utopia



Ah ! quand même, ils sont forts les p'tits gars de chez White Wolf avec leurs concept-produits made in Dollar. Vous me direz, la gamme *Hunter : The Reckoning* n'a jamais hérité des meilleurs suppléments du Monde des Ténèbres et ce

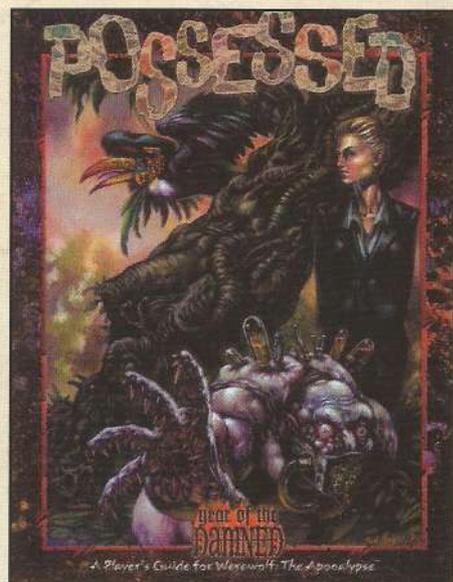
n'est pas moi, qui leur colle généralement entre une et deux étoiles, qui vous contredirai. Mais avec *Utopia*, ils poussent quand même le bouchon vachement loin dans le genre "on leur vend un livre de poche au prix d'un supplément". Jugez plutôt : quatre chapitres sur cinq constitués de textes de fiction, et le dernier qui rassemble des conseils bidon. Mais de quoi ça cause au fait ? D'une évolution alternative du Monde des Ténèbres dans laquelle les Exterminateurs auraient une vraie chance d'exterminer les monstres, au lieu de leur servir de hamburgers. C'est pas que ce soit tout à fait sans intérêt comme idée, mais franchement quel Conteur a besoin d'un supplément qui ambitionne seulement de lui démontrer par l'exemple qu'il peut orienter sa Chronique selon son bon plaisir ? Allez zou, zéro étoile !

Johan Scipion (jscipion@free.fr)

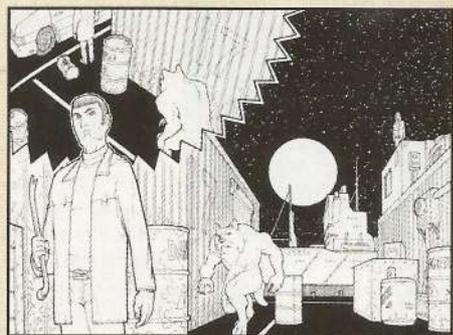
Utopia - Supplément en anglais pour Hunter : The Reckoning - Édité par White Wolf - 24,50 Euros - Disponible



Possessed



Nouvel opus de la ligne *Year of the Damned*, *Possessed* s'intéresse à... je vous le donne en mille... à la possession bien sûr ! De fait, ce nouveau supplément de la gamme *Werewolf : The Apocalypse* fait le tour de toutes ces créatures résultant de la fusion d'un hôte matériel et d'un esprit : les célèbres fomori du Ver sont bien entendu de la



partie, mais aussi les Drones de la Tisseuse, les gorgons du Kaos et les Kami de Gaia. Garous, humains, animaux et même végétaux, les possédés potentiels ne manquent pas et les résultats, du monstre quasi lovecraftien à l'humain amélioré, sont suffisamment divers pour que n'importe quel Conteur y trouve son bonheur. *Possessed* n'oublie pas non plus les joueurs, auxquels il est d'ailleurs en théorie destiné, puisqu'il contient tout ce dont ils ont besoin pour incarner un personnage possédé. Vous l'aurez compris, il s'agit d'un supplément aussi dense qu'intéressant qui, s'il ne s'avère pas strictement indispensable, n'en mérite pas moins amplement ses trois étoiles.

Johan Scipion (jscipion@free.fr)

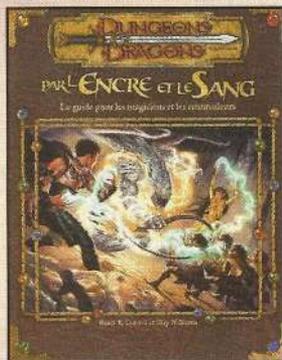
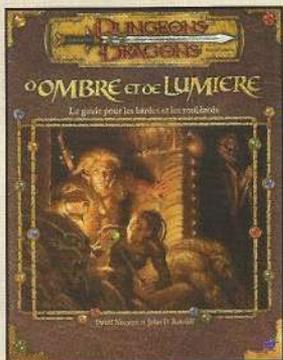
Possessed - Supplément en anglais pour Werewolf : The Apocalypse - Édité par White Wolf - 24,50 Euros environ - Disponible



Par l'encre et le sang / D'ombre et de lumière

Mon royaume pour un sort 9°...

Par l'encre et le sang est le guide pour les magiciens et les ensorceleurs, et *D'ombre et de lumière* est celui pour les bardes et les roublards. Ni l'un ni l'autre ne sont indispensables pour interpréter une quelconque classe de personnage. Ils permettent cependant de surprendre son petit monde avec des classes de prestige trippantes (j'aime bien les magots "SAN O" comme l'acolyte de la peau, l'aliéniste et le mage du sang) et des dons qui le font bien (Musique subliminale, trop fort !). Beaucoup d'organisations à rejoindre ou combattre sont



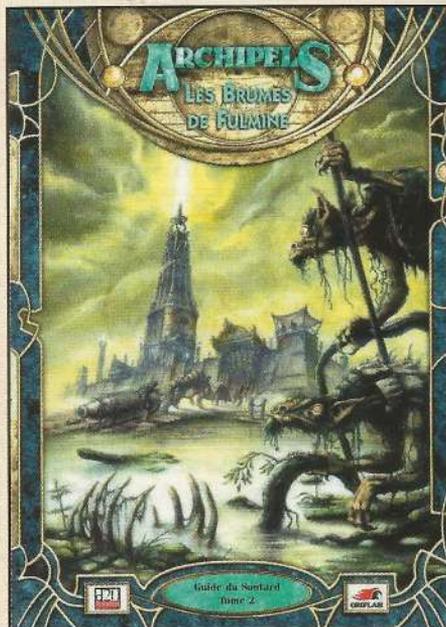
présentées : guildes de magie, universités, associations de malfaiteurs... Il y a des plans de QG, des instruments de musique exotiques (et du gel hydrofuge pour les protéger des intempéries), des gadgets de voleurs tarabiscotés, des familiers en pagaille (êtes-vous plutôt hérisson ou musaraigne ?), des objets magiques délirants (un tapis qui étrangle les intrus !), des conseils de jeu, des sorts, des pièges, etc. Ces deux guides remplissent

leur mission : apporter le superflu là où les livres de base s'arrêtaient à l'essentiel. Bien écrits, pleins d'idées, ce sont de grosses boîtes à outils qui sont aussi utiles pour le joueur que pour le maître de donjon. À bas niveau, ils restent largement inutiles mais le système d20 est ainsi fait que pour adopter une classe de prestige, vous devez faire un plan de carrière dès le niveau 1. Les règles au service du marketing ! Sachant qu'il y a beaucoup de classes de personnage, si vous débutez et que vous êtes obligés de faire des choix, je vous suggère de prendre plutôt un livre de contexte (Royaumes Oubliés ou Orient) et éventuellement d'ajouter un guide de classe selon l'orientation que prend la campagne et les désirs des joueurs. Dernier point : cela fait plaisir de voir que Spellbooks tient le rythme. *Donjons* en français, ça continue !

Cyril Pasteau



Les brumes de Fulmine



Ce supplément *Archipels* est le deuxième de la série *Le Guide du Soutard* (voir Backstab 40). Fulmine est une île marécageuse habitée par les Arbolds (cousins des Kobolds) au sous-sol riche en gaz. Des colons n'ont pas tardé à exploiter cette richesse. Pour faire face aux dangers de l'île, une société rigide a vu le jour. Une dictature populaire dirigée par une caste d'ouvriers tient d'une main de fer cette île industrielle, aidée par une police secrète. Le supplément s'ouvre sur une description de l'île

Les brumes de Fulmine
Scénario en français pour D&D3
Édité par Oriflam
18 Euros - Disponible

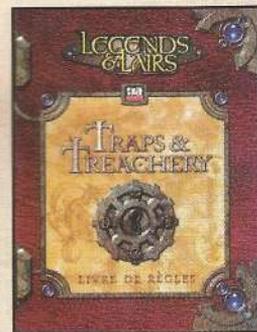


Arbold, devant prendre de vitesse deux autres groupes. Cet univers s'adresse avant tout aux amateurs de mondes décalés.

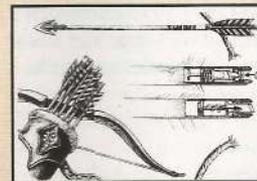
Olivier Collin



Traps & Treachery



Si vous êtes un acharné des donjons truffés de pièges, alors ce supplément est pour vous. Il s'intéresse autant aux pièges qu'à la seule classe capable de les affronter, à savoir les voleurs. Outre plusieurs nouvelles classes de prestige (le compagnon discret, le maître de guilde, le monte-en-l'air et le maître des pièges), de nouvelles compétences, sorts, objets magiques, dons et équipements, le supplément présente rapidement l'organisation d'une guilde et développe les poisons. La plus



grande partie du bouquin est consacrée aux pièges. Le meneur trouvera toutes les informations concernant la création de pièges accompagnées d'un catalogue présentant des pièges mécaniques et magiques. Le volume se clôt sur la présentation d'énigmes (mathématiques, logiques et autres jeux de mots) que le meneur saura réutiliser. Ce supplément facilite le travail d'un MJ débordé par le temps, toutefois la partie consacrée aux pièges est de loin la plus intéressante.

Olivier Collin

Traps & Treachery
Supplément en français pour D&D3
Édité par Metagames
28 Euros - Disponible



Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un cadeau !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de
BACKSTAB au prix de 29 € + un cadeau
 France et DOM TOM uniquement

ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :
 One year subscription \$35 US or 35 €



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

Cadeau d'abonnement *
 exceptionnel ce mois-ci,
 un Livre du Joueur Vermine**
 offert par



Découvrez
 le règne
 insectoïde...



** garanti, 100% sans poney.

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

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

Backstab, Abonnement
 2, rue Lechapelais
 75017 PARIS FRANCE

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

_____|_____|_____|_____|_____|_____|

Date de validité : _____

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

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____

Âge : _____

Tél. : _____

Email : _____

Signature obligatoire :
 (des parents pour les mineurs)

BS41

Offre valable jusqu'au 31 Novembre 2002

* dans la limite des stocks disponibles.

28 Juillet 1860 : l'élite mondiale s'adresse à la population pour annoncer que le Contact a eu lieu une dizaine de jours auparavant. L'humanité doit se préparer à accueillir les Étrangers. 1950 : lors d'un colloque à Princeton, le professeur Einstein déclare que les Agences mentent et que les Étrangers n'existent pas. Il disparaît deux jours plus tard. Quelque temps après, le doute s'étant emparé du monde, Jean Moulin lance son Appel des Catacombes : un appel à la Résistance...

L'univers

L'univers de *RétroFutur*, ce sont les *twisted 50's*, où la vie de chaque individu est régie par les Agences, où tout le monde mène une existence kafkaïenne dans une des immenses Titanopolis. C'est un monde qui vit dans l'attente de l'arrivée des Étrangers, dont la technologie a tant bouleversé la société (par le photofluide comme par tant d'autres innovations). Mais c'est aussi un monde malade, où des hommes disparaissent, où d'autres, les Non-A, développent d'étranges pouvoirs, et où d'autres enfin se transforment en amas de bitume et de boulons... Vos PJ sont des Administrés, comme tout un chacun, qui, un jour, expérimentent dans leur vie une Fracture : ils s'éveillent et comprennent qu'on leur cache quelque chose. Ils rejoignent alors la toute jeune Résistance et évoluent jour après jour un peu plus avec ce que la Marge compte de désaxés : mafieux, terroristes, égarés...

Le système de jeu

Point de valeurs chiffrées dans le moteur de jeu de *RétroFutur* ! Ici tout est linguistique : les attributs, compétences et contacts des personnages sont autant de verbes, d'adjectifs, de noms. C'est en utilisant à l'oral les différents termes dont vous disposez sur votre fiche de personnage, lorsque vous décrivez l'action entreprise par ce dernier, que vous augmentez vos chances de succès. Le hasard, sous forme de D10, achève de déterminer la réussite ou l'échec de l'action. Mais vous aurez par exemple plus de chances de faire parler un prisonnier que vous "cognez (1), en le frappant (2) à coup de chaîne (3) pour lui faire cracher le morceau (4)", que si vous ne pouvez qu' "essayez de lui faire cra-



cher le morceau (1)". Ce système, qui demande un petit temps d'adaptation, a l'avantage de teinter aussi le *roleplay* des joueurs et de redonner une gouaille spécifique aux différents archétypes. Un pari audacieux, mais qui fonctionne, et qui participe de l'ambiance autour de la table. Quant au combat, il se veut réaliste et angoissant. Mauvais points : l'initiative y a une importance capitale et est gérée de manière lourdingue ; les multiples actions ne méritaient pas tant de détails. Très bons points : les combat-

tants ne voient que ce à quoi ils prêtent attention ; ils sont soumis à des jets de moral (pour tirer sur autre chose que l'adversaire le plus proche et pour tenir en cas de massacre) ; les règles de combat contre véhicules sont bienvenues et bien vues.

Conclusion

Au final, *RétroFutur* apparaît comme un jeu angoissant, à l'univers original et au système de jeu novateur. Reste qu'à s'inspirer de divers horizons, parfois trop variés (50's, polar, Bilal, Kafka, Cronenberg, K. Dick, Lynch, Lovecraft, *Gattaca*, *Brazil*, un peu de *steam* par-ci, de 70's par là...), son univers perd en homogénéité, peut-être même en caractère. Par ailleurs, le texte est assez froid, à la manière de ce qu'aurait pu écrire un Administré lambda. Cela manque parfois d'enthousiasme. Si ce second défaut est réellement gênant, le premier semble en partie volontaire, les auteurs admettant qu'il revient au meneur d'ajouter ou de zapper ce qu'il désire pour obtenir ses *twisted 50's*. Une toile de fond aliénante pour un univers finalement très ouvert, dont chacun viendra créer sa version personnalisée. Définitivement, une expérience à tenter...

7.7



Ce que je n'ai pas...

... au moment où j'écris ces lignes. Cet article est rédigé à partir d'une version non maquettée du jeu, et quelques rares chapitres étaient encore à la correction à la veille de notre bouclage. Heureusement qu'une partie test m'a permis de combler ces lacunes. Notamment celle concernant l'Ubik, un réservoir que meneur comme joueur vont vider et alimenter en jetons, provoquant ainsi des manifestations plus ou moins naturelles (qui sont autant de moteurs pour l'avancée de l'intrigue). Élément important du système de jeu de *RétroFutur*, la gestion de l'Ubik est autant un outil narratif qu'une source d'angoisse et permet, de plus, une espèce de "complicité" entre le meneur et ses joueurs. Impossible également de vous parler du look de la maquette, mais les illustrations sont plutôt belles. On croise les doigts pour que la couverture soit du même acabit...



RétroFutur - JDR en français
Édité par Multisim
43 Euros - Disponible



J'attendais ce jeu depuis plusieurs années déjà ; des screenshots, des rumeurs, des trailers et des versions beta me faisaient déjà baver d'envie. Mais maintenant, ça y est, il est là. Et que c'est bon !!!

Au sommaire : des vidéos entre les scénarios à tomber par terre, bien meilleures que celles du dernier opus de *Diablo* (qui pourtant atteignaient un excellent niveau), une campagne qui tient la route avec des gentils méchants et des méchants gentils bien sympathiques, une variété importante dans les scénarios et les troupes à utiliser... En plus, vos personnages progressent, gagnent des niveaux et amassent des objets magiques qui les rendent plus forts au fil de la campagne. Certaines unités sont hilarantes, comme d'habitude, tels les sapeurs gobelins qui se font sauter avec les bâtiments ennemis tandis que d'autres sont effroyables et monstrueuses de puissance.



"It's done" dixit le Paysan

Toute l'interface et la jouabilité ont été repensées et c'est en quelques minutes que l'on rentre complètement dans le jeu... Le tutorial est là en bonus car il est si facile de jouer qu'on peut s'en passer. Vous pourrez jouer tour à tour dans le camp des humains, des morts-vivants, des orcs et des elfes de la nuit... Chacune des races a, bien sûr, ses propres avantages et une campagne qui lui est dédiée. Les elfes sont mobiles et utilisent la magie et les armes de traits au maximum de leur capacité. Les orcs se reposent sur leur force brute et leur capacité de corps à corps. Les morts aiment leur surnombre et la magie nécroman-



tique. Les humains sont eux typiquement... humains, et donc polyvalents.

Conclusion

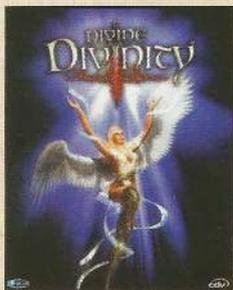
Warcraft 3 est, sans aucun doute et de loin, le meilleur jeu de sa catégorie. Il balaye la concurrence avec ses nombreux avantages. Sa durée de vie est bonne même sans compter le nombre d'heures que vous pourrez passer en LAN ou sur Internet à vous taper dessus avec vos petits camarades. Que dire de plus ? Ah, oui... Voilà ! Achetez ce jeu le plus vite possible et venez m'affronter sur le net que je vous mette une taule... AHAHAHAHA !!! Bon, OK, je retourne jou... euh... au boulot...



Philippe Lecomte

Warcraft 3 - Jeu vidéo
Édité par Blizzard
57 Euros - Disponible

Divine Divinity



OK, OK, le nom, je vous l'accorde, est ridicule... Mais qu'importe ! Ce jeu ravira les fans de *Dungeon Siege* et de *Diablo*. Le *gameplay* et le *design* sont en effet très similaires ; par exemple, la barre pour les points de vie et une autre

pour le mana. Vous pourrez choisir entre la voie du guerrier, du mage ou celle du survivant (lire voleur) mais aussi choisir d'incarner une belle demoiselle à la place de l'éternel gros mâle puant. Votre personnage sera défini par quatre attributs : force, intelligence, dextérité et constitution, qu'il pourra améliorer grâce à l'expérience accumulée. Vous retrouverez aussi les diverses résistances à toutes sortes d'agressions et un arbre de



compétences conséquent. Ces dernières sont nombreuses et variées. Certaines sont bien plus utiles que d'autres qui seront peu utilisées. La magie se divise en plusieurs écoles : la matière, les puissances élémentaires, l'esprit, le corps et, enfin, l'invocation. Comme tout bon jeu de frappe et tape, *Divine Divinity* propose un panel de monstres de toutes sortes. Leur nombre semble dépasser la centaine. Ceux-ci ne sont pas trop idiots pour une fois et ne font pas qu'avancer bêtement sur vous pour vous bouffer. Ils contournent, organisent des embuscades et des pièges. Bien sûr, il y aura aussi des PNJ avec qui vous pourrez parler. Ici, c'est un des points forts du jeu ; ils adopteront un langage différent selon votre comportement. Un héros sera très bien considéré par la populace, mais si vous tuez le cochon du fermier du village, il vous fera comprendre

qu'il n'est pas content en vous bottant le cul. Évitez aussi de brandir votre arme devant leur nez, ça les rend nerveux ! Vous pourrez aussi manipuler les objets ; déplacer les meubles, prendre des assiettes... Si bien qu'on se croirait dans les *Sims* à certains moments. En conclusion, c'est un bon jeu qui mérite d'être joué que je conseillerai aux fans du genre. À mon humble avis, ce jeu aurait plus eu sa place il y a un ou deux ans que maintenant... Mais bon, je joue encore à *Baldur's Gate* avec plaisir et c'est ça le plus important.

Philippe Lecomte



Divine Divinity - Jeu vidéo
Édité par Focus - 49 Euros - Disponible



CALENDRIER IDR

● 27-29 septembre 2002 - Liège (Belgique) : Ludoforum, Organisé par la guilde des fines lames. Au programme : Tournois de jeux de rôles (med-fan et contemporain), de jeux de plateaux et de figurines. GN huis clos, fan party, démonstrations de jeux de rôles et jeux de plateaux. Contact : @: fredericmand@yahoo.fr

● 4-6 octobre 2002 - Paris

La 6^e édition du Monde du Jeu, se tiendra à l'Espace Auteuil, Paris 16^e. Infos : www.mondedujeu.com

● 12 octobre 2002 - Ath (Belgique)

Francorôles 2002 - Convention de jeux de rôles, organisée par la Fédération Belge des Jeux de Simulation. Au programme : tournois (D&D3, Métabarons, Livre des 5 Anneaux), concours de peinture sur figurines, tables "découverte" de jeux... Contact : Benoît Bottin @ : jdr@fbjs.be Web : http://www.fbjs.be/jdr/2002/index.html

● 19-20 octobre 2002 - Cavaillon (84)

4^e Quête du Melon, tournoi de jeux de rôles organisé par l'Association Ludique Cavaillonnaise. Contacts : Isabelle : 04 90 76 19 96 - Vincent : 04 90 06 18 70 @ : lesagejrc@chello.fr

Web : http://www.chez.com/ivn/alc

● 26-27 octobre 2002 - Toulon (83)

Convention de jeux de rôles organisée par l'Arbre de vie et Les Monts Rieurs. Au programme : tournoi de jeux de rôles & banquet médiéval le samedi soir. Contacts : André : 06 61 33 57 42 @ : gratidd@aol.com - Ronan : 06 15 36 88 51 @ : kelhrin@aol.com - Web : www.arbredevie.frst

● 30 octobre-3 novembre 2002 - Nantes (44)
UTOPIALES 2002 à la Cité des Congrès de Nantes. Festival de la Science-Fiction (littérature, cinéma, BD, jeux vidéo, arts plastiques, rencontres scientifiques...). Infos : www.utopiales.org

● 2-3 novembre 2002 - Gerzat (63)

3^e édition de la convention de jeux de simulation organisée par l'association Stonehenge. Au programme : Tournois Confrontation, Warhammer Battle et 40K - Tournoi de jeux de rôles - Initiations et démonstrations - Troc de figurines et de JDR - Concours de peinture contre la montre et de figurines exposées - Jeux vidéos et mini-tournoi sur consoles. Contact : 04 73 14 18 19 (Seb) ou 06 81 20 52 76 (Edouard) @ : benoit.dumeaux@wanadoo.fr ou rabouteauedouard@aol.com

● 9-10 novembre 2002 - Annecy-le-veux (74)

4^e édition des Imagiciennes, organisée par les Joyeux Chaotiks. Au programme : nombreux jeux de rôles, tournoi de Warhammer Battle, jeux de figurines (Confrontation, Mage Knight...), jeux de stratégie (DBA, DBN, Johnny Reb, ASI), tournoi de combat à l'arme de GN. Contacts : Dominique : 04.50.23.74.49 @ : servenn@noos.fr

● 9-11 novembre 2002 - Nancy (54)

15^e édition des Joutes du Téméraire, l'une des plus grandes conventions françaises, organisée par l'ESTIN. Au programme : Tournois de jeux de rôles (Donjons & Dragons, Warhammer, l'Appel de Cthulhu, Vampire...) Jeux de figurines (Warhammer, confrontation...) Mais également des démonstrations de combats réels entre chevaliers, un concours de scénarios et un concours de dessin pour l'affiche des joutes. Contact : @ : joutes@voila.fr

● 16-17 novembre 2002 - Montpellier (34)

Les dés sont tombés sur la tête 2, rencontres intergalactiques de jeux de rôles et de simulation organisées par Terra Ludis.

Jeux de rôles, GN, figurines et animations diverses pour les connaisseurs et les curieux. Contacts : TERRA LUDIS 19, rue Alexandre Cabanel 34000 Montpellier Tél. : 04 67 66 60 07

@ : contact@terraludis.org Web : http://www.terraludis.org

● 16-17 novembre 2002 - Angers (49)

12^e Salon des Jeux. Au programme : démonstrations et initiations (jeux de rôles, simulation, classiques). Deux records du monde (officiels) seront tentés : - Le plus grand nombre de meneurs de jeu en 48 heures (record à battre 42). - Le plus grand nombre de joueurs sur un jeu de plateau (record à battre 4200 personnes !!!). Contacts : @ : gkar49@club-internet.fr - Web : http://aventura.free.fr

CALENDRIER GN

Le nombre important de jeux de rôles grandeur nature ne nous permet malheureusement pas de présenter en détail chacun d'entre eux. Nous vous invitons donc à consulter les sites Internet ou à prendre contact avec les organisateurs pour mieux connaître la nature des scénarios et savoir si ceux-ci correspondent à vos attentes. Il est en outre préférable de s'inscrire le plus tôt possible.

● 27-29 septembre 2002 - Laniscourt (02)

Amour, Gloire et Acier, GN médiéval fantastique organisé par Alkhemia. Contacts : Sébastien Lanoë : 01 48 58 61 54 (soir avant 22h) / 06 77 79 94 60 - Anne Didelin : 01 43 76 12 03 (soir avant 22h) @ : alkhemia@free.fr - Web : http://alkhemia.free.fr

● 27-29 Septembre 2002 - Maredsous (Belgique)

Brisebois sur Liesse, GN médiéval fantastique organisé par La croisée des chemins Asbl. Contacts : Olivier Gaspard 19, rue Joseph Buedts 1040 Bruxelles, Belgique - Tél. : 0032-497252236 - @ : abyme77@hotmail.com - Web : www.alcroiseedeschemins.be.fr

● 28-29 septembre 2002 - Région parisienne (91)

Les Songes du Suzerain 1, GN médiéval fantastique dans le monde du Haut Royaume - organisé par Clepsydre. Contacts : Olivier Allermoz Tél. : 01 60 83 96 64 (soir avant 22h) @ : OlivierAllermoz@eur.appliedbiosystems.com

● 4-6 octobre 2002 - Barry (84)

GN médiéval fantastique inspire de Guildes, organisé par Contes de Provence. Contact : Jean-Rémy : 04 93 93 60 72 / 06 16 91 76 38 - @ : jr.gal.lapont@free.fr - Web : phovea.free.fr

● 5-6 octobre 2002 - Lausanne (Suisse)

=Convention Avaricum de Bourges=

Bourges, ce n'est pas très loin de Paris et c'est plutôt bien desservi. Allons donc faire un tour à la petite convention de jeu qui se tient là-bas !!!

Tout d'abord un bal costumé, ce qui n'est pas mal pour se mettre dans l'ambiance. Ensuite la vraie partie qui nous intéresse, les jeux... Vous avez remarqué ? J'ai dit les jeux et non pas les jeux de rôles. Effectivement, cette convention



réunissait tout et n'importe quoi : cela allait du jeu de rôles au jeu de "la boule qui monte contre la planche avec des trous et qu'il faut tirer avec deux ficelles" en passant par les jeux de figurines et les jeux vidéos. Ce qu'on pourra regretter, c'est l'ambiance "fête de village" qui régnait (avec, en prime, le maire qui vient faire son tour d'inspection), mais aussi le manque flagrant de tables pour jouer. On a pu redécouvrir de grandes parties du *Loup-Garou* de

Tiercelieux, le jeu de cartes où on dévore et on lapide des villageois, quelques animations costumées sympathiques et des parties acharnées de *Warhammer (Battle et 40K)*. Je retiendrai aussi les formes de la magnifique elfe noire qui se baladait dans les couloirs en cuir moulant et qui perturbait toutes les parties... Non, Cyril, ne t'inquiète pas, je ne parlerai pas de ce que tu avais sous ton fameux pyjama rouge. Bref, mal-



gré une bonne organisation, il y avait peu de monde sur les stands par rapport à d'autres conventions. Et c'est bien dommage...

Philippe Lecomte
philecomte@wanadoo.fr

Gagnants du concours
Dungeon Siege

Backstab 39

1. - B. Wery (78) ; 2 à 9 - P-Y Valentin (59), F. Le Picard (29), L. Mazoyer (48), K. Nader (44), P. Pelot (45), V. Micard (75), O. Lemaire (60) ; 10 à 19 - Y. Chichery (77), F. Catrice (91), C. Vermande (91), N. Ronvel (29), P. Etchecopar (64), F. Valanchon (63), T. Legros (91), G. Repetti (94), S. Charlatte (94), S. Segura (02).

L'Auberge IV GN médiéval fantastique organisé par Alteratio Realitatis Suisse. Contacts : Blier Foule 10-1315 La Sarraz - SUISSE - @ : dobacdeuxdoigts@hotmail.com - Site Internet : http://alteratio.tripod.com

● 11-13 octobre 2002 - Bruyère-et-Montberault (02)

Hurleront V, GN médiéval fantastique organisé par Ecole du Merveilleux asbl. Contacts : René Bartholemy 315, chaussée de Bruxelles 1190 Bruxelles Tél. : 0032 2 5481402 Bureau / 00 32 485 921303, (soir avant 22h) @ : rene@bartholemy.net - Web : www.hurleront.be

● 19-20 octobre 2002 - Région parisienne (91)

Clepsydre organise "Les Songes du Suzerain 2", un GN médiéval fantastique dans le monde du Haut Royaume. Contacts : Olivier Allermoz - Tél. : 01 60 83 96 64 (soir avant 22h) @ : OlivierAllermoz@eur.appliedbiosystems.com

● 1^{er}-3 novembre 2002 - Montmédy (08)

Abyme, GN médiéval fantastique organisé par La Cour Des Songes. Contacts : Renaud Dehort : 06 61 70 84 56 @ : orga@courdessonges.com Web : www.courdessonges.com

● 8-11 novembre 2002 - Bourscheid (Belgique)

Arkhan 12, GN médiéval fantastique organisé par GaRoU asbl. Contacts : Gilles Cuyplants 45 avenue du Domaine 1190 Bruxelles Tél. : +32 2 3448635 (soir avant 22h) / +32 477 222067 (soir avant 22h) @ : gilles@garou.org - Site Internet : www.garou.org

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 ou les lecteurs pourront se renseigner.

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

FÉDÉRATION BELGE

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

Date limite de remise des annonces : le 30 octobre 2002

Les Fédérations

FFJDR

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

Calendrier GN

16 rue les
Linares Vertes
95000 CERCY

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

Gagnants du concours
Blade II BACKSTAB 39

1 à 10 - S. Laplace (13), S. Segura (02), N. Muchembled (59), J. Farjot (07), G. Philippe (72), B. Caziot (21), B. Wery (78),

P. Xuan-Anh-Tuan (75), R. Serpeau (54), V. Yoshima (75),

11 à 30 : A. Dohy (13), Bouziot J. (69), A. Stourbe (13), R. Bac-

couche (86), F. Valanchon (63), S. Seni (06), N. Gomez (90), A.

Audin (41), S. Sorel (50), A. Habib (93), C. Vermande (91), D.

Baudoin (75), L. Schopphoven (51), Z. Skulski (92), L. Alenda

(77), C. Lebrun (69), D. Plais (72), T. Duchene (93), R. Bertrand

(75), P. Asnar (33), B. Consol (69), C. Cabaret (78), R. Canepa

(50), Q. Besneard (44), Y. Gaillard (21), J. Burban (59), D. Cou-

coulis (13), K. Benzaoui (75), G. Barbaud (60), A. Mouret (92),

T. Villecomte (07), F. Baupet (51), C. Dero (92), G. Blass (92),

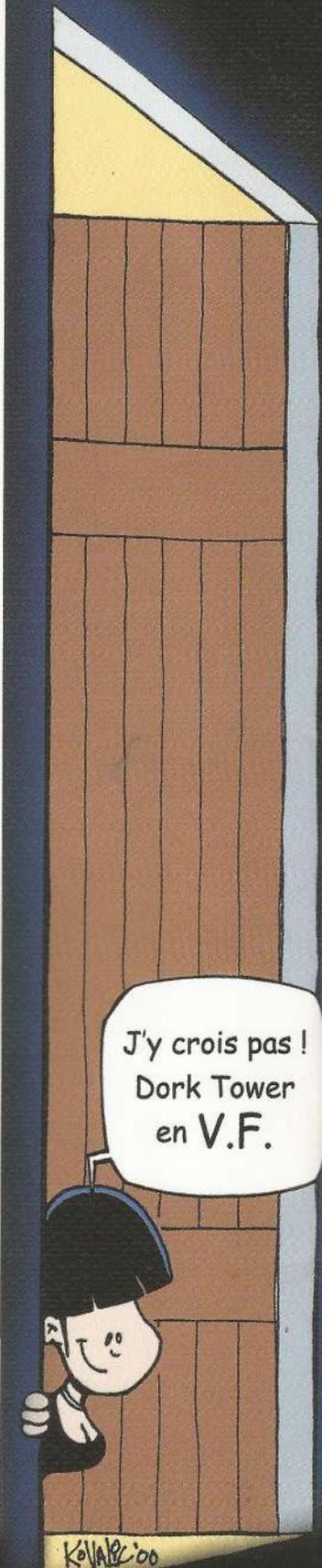
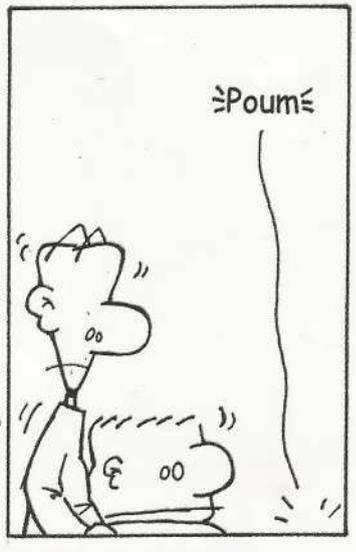
J.-F. Chevillon (90), S. Sahri (51), D. Cybulski (77).

DORK TOWER

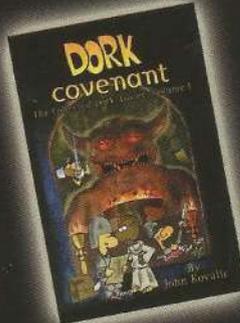
BY JOHN KOVALIC



Je l'ai fait ! J'ai peint TOUTES mes figurines !
Le moindre bout de plomb ! Toutes les armées pour tous les systèmes de jeu ! J'ai tout FINI !



J'y crois pas !
Dork Tower en V.F.



DORK TOWER

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

