

Backstab

VOYAGE

Mésopotamie : Mettez
des Assyriens dans
vos donjons !



CRITIQUES

INS 4, D&D 3.5,
Post Mortem,
Warmachine
et plus de
190 jeux !

POSTER

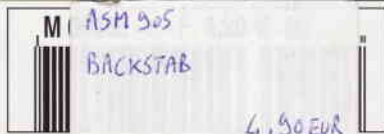
Plus de 200 armes
pour tracter ses
adversaires !

JEU DE RÔLE ET PLUS SI AFFINITÉS...

N°45

**GEN CON : Le Monde des
Ténèbres, l'Ultime Bataille !**

N°45 - septembre/novembre 2003 - Trimestriel



Belgique : 6,20 € - Luxembourg : 6,20 € - Suisse : 9,55 \$ CAN - DOM : 6,40 €

LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PARIS - 3-4-5 OCTOBRE 2003



ESPACE AUTEUIL - PLACE DE LA PORTE D'AUTEUIL - PARIS 16^E
MÉTRO PORTE D'AUTEUIL

DE 10H À 19H - PRIX D'ENTRÉE : 10€
POUR TOUTE INFORMATION :

MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01 49 91 75 12 - FAX : 01 49 91 75 32
[HTTP://WWW.MONDEXPO.COM/MONDEDUJEU](http://www.monDEXPO.com/MONDEDUJEU)



Nouvelle formule !



Vous est-il jamais arrivé de prendre en photo quelque chose de beau (une chute d'eau, une cathédrale, un taureau) et de vous dire : "quel dommage tout de même qu'on voie ce panneau de signalisation, ou bien ce gus en bermuda" ? Si, bien sûr, et c'est le cas de tous les touristes. Mais, avec vous et moi, c'est différent. Nous, on est des rôlistes. La chute d'eau, on l'aurait montrée en partie à nos joueurs et on aurait dit : "ce sont les chutes de la jeunesse éternelle", la cathédrale aurait été "le siège du pouvoir infini de l'Archipape démoniaque", le taureau aurait été "Brem, l'esprit tutélaire des barbares du Nord". Formatés ou traumatisés (dans un bon sens !) par la pratique du jeu de rôle, nous utilisons un filtre de plus que les gens normaux lorsque nous regardons le monde. Un filtre qui va retenir de la réalité ce qui excite l'imagination. Notre première source d'inspiration, pour créer nos personnages et nos scénarios, c'est le monde qui nous entoure. Backstab vous propose désormais d'aller y faire un petit tour. Sortons de la cave !

Pour tailler un chemin, nous avons envoyé trois personnages joueurs bardés de points d'expérience explorer une première contrée : la Mésopotamie. À leur retour, nous avons appris, de la gueule du docte Méliobrès et dans un sumérien légèrement précieux, que tout s'était bien passé et que c'était un endroit génial où envoyer des PJ. Lilith a cependant regretté le peu d'intérêt des autorités de Ninive pour son projet de démocratie parlementaire et a dénoncé Alabama Nick pour avoir violé la reine Zénobie sans porter de préservatif. Ils sont tous les trois passés à la commission disciplinaire pour avoir envahi Babylone sans permission.

Cyril "Serval le Traître" Pasteau



À Backstab, nous avons une grande tradition : nous déménageons tous les douze mois. Rien à voir avec la mafia ou le fisc, nous avons juste la bougeotte. Eh bien cette fois, il paraît que nous allons déménager dans un endroit plus grand ! Nous aurons chacun un vaste bureau... Ce qui signifie, bien sûr, que Vincent ne pourra plus me bombarder avec sa balle de ping-pong et que Léo ne pourra plus s'exclamer à tout bout de champ "oh, volontiers Cyril puisque tu me le proposes je prendrais bien un café". Mais je ne pourrai plus voler les bonbons de Tower pendant qu'il dort.

MÉLIOBRÈS



Panthériné caméléon. Curieux et couard. Tanneur anthropophage et snob. Mange des poissons, du miel et des foies humains. En neuf lettres.

ALABAMA NICK

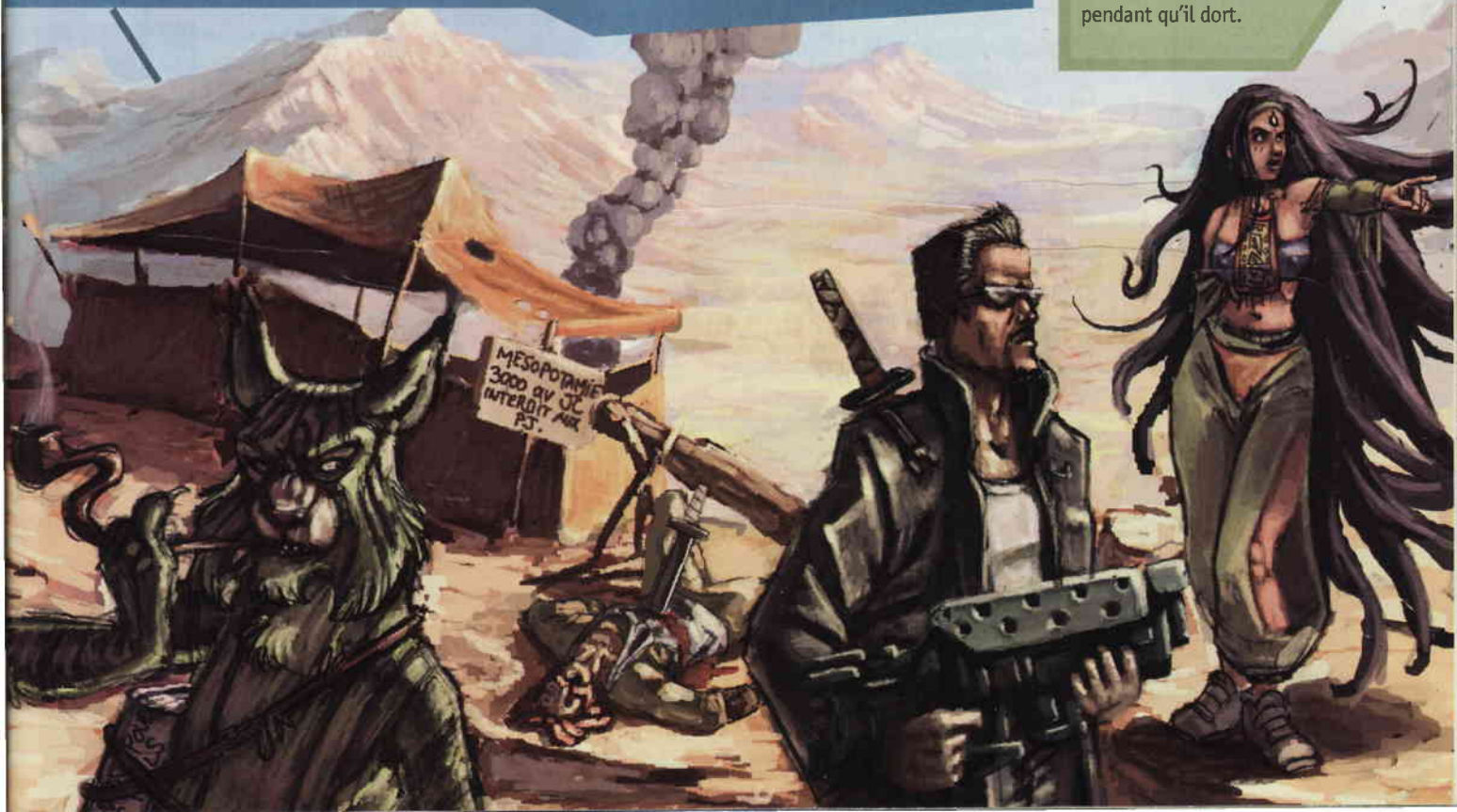


Je donne mon nom quand j'ai envie de le donner et là, ben, j'ai pas envie. En revanche, je prendrais bien votre bourse.

LILITH



Alors comme ça vous êtes un PJ vous aussi ? Et que fait votre joueur dans la vie ? Mais c'est passionnant !





Sommaire

N°45

Poster d'armes historiques / Encart

Mais oui Sandy le voilà ton poster.

Jeu de plateau complet : Player Character Deathmatch / Encart

Vous êtes mort mais le combat ne fait que commencer !



5 Actu / 5

Chargée comme il se doit

23 Dossier Mésopotamie

Des portes vers les dieux

Sans les Sumériens, Backstab n'existerait pas.

12 Critiques

Jeu phare : **In Nomine Satanis / Magna Veritas**

14 Événements

17 Grosses sorties

31 Concours Dungeons & Dragons

32 Tout-venant

42 Et pour quelques xp de plus

48 Abonnement

49 Enquête lecteurs



Critiques

■ Jeux de rôle

Aargh !: Livre de règles (v.f.) / 34
 Apokryph (v.f.) / 42
 Armageddon : 2089 - Total War / Main Rulebook (v.o.) / 22
 Babylon 5 / Roleplaying Game and Fact Book (v.o.) / 38
 BESM d20 : anime role-player's handbook (v.o.) / 37
 Contes de fées (v.f.) / 42
 Core Command / Player's Handbook (v.o.) / 18
 D&D 3.5 : Player's Handbook (v.o.) / 16
 D&D 3.5 : Dungeon Master's Guide (v.o.) / 16
 D&D 3.5 : Monster Manual (v.o.) / 16
 D&D / Warcraft : The Roleplaying Game (v.o.) / 45
 D20 Modern / Dark Inheritance (v.o.) / 17
 D20 Modern / Rapture : The Second Coming (v.o.) / 42
 D20 / Silver Age Sentinels : Stingy Gamer Edition (v.o.) / 45
 Gear Krieg : Player's Handbook 2nd edition (v.o.) / 18
 Haven : City of Violence (v.o.) / 21
 INS / MV 2ème édition (v.f.) / 34
 Lycénisme 3ème édition (v.f.) / 34
 Marvel Universe RPG (v.o.) / 19
 Post Mortem (v.f.) / 14
 Revelation / The Modern Superheroic Horror RPG (v.o.) / 42
 Rifts Chaos Earth (v.o.) / 37
 Silhouette Core : version 003 (v.o.) / 37
 Shane Lacy Hensley's Savage Worlds (FFE) (v.o.) / 20
 Stargate SG1 (v.o.) / 38
 Testament (v.o.) / 22

Tri-Stat : Core System Role-Playing Game (v.o.) / 42
 Victoriana (v.o.) / 17

■ Suppléments

All Flesh Must Be Eaten / The Book of Archetypes (v.o.) / 43
 Armageddon 2089 / Earth : 2089 (v.o.) / 45
 Armageddon 2089 / Warmachines of 2089 (v.o.) / 45
 Babylon 5 / The Fiery Trial (v.o.) / 45
 BESM / Cold Hands Dark Hearts (v.o.) / Buffy The Vampire Slayer RPG / Monster Smackdown (v.o.) / 43
 Buffy The Vampire Slayer RPG / The Magic Box (v.o.) / 43
 CC2Pro : Perspectives Pro (PC) (v.o.) / 46
 Champions / Millennium City (v.o.) / 36
 C.O.P.S. / Les Affranchis (v.f.) / 34
 C.O.P.S. / Gangsta Paradise (v.f.) / 34
 Core Command / Armory Equipment Catalog (v.o.) / 37
 D&D / E-Tools (PC) (v.o.) / 46
 D&D / Guide des personnages monstrueux (v.f.) / 32
 D&D / La Cité de la Reine-Araignée (v.f.) / 32
 D&D / Les Chapitres Interdits (v.f.) / 32
 D&D : Kingdoms of Kalamar / Strength and Honor : The Mighty Hobgoblins of Tellene (v.o.) / 39
 D20 / Agents of Faith : Crusaders of the Gods (v.o.) / 44
 D20 / Artifacts of the Ages : Swords and Staves (v.o.) / 45
 D20 / Artificer's Handbook (v.o.) / 44
 D20 / Bergholt I : By Shadow of Night (v.o.) / 45
 D20 / Blood and Fists : Modern Martial Arts (v.o.) / 45
 D20 / Blood and Space : Starship

The Sidekick's Club (v.o.) / Dark Ages : Vampire / Spoils of War (v.o.) / 43
 Demon : The Fallen / Demon Player's Guide (v.o.) / 36
 Demon : The Fallen / Saviors and Destroyers (v.o.) / 43
 EverQuest RPG / Befallen (v.o.) / 42
 EverQuest RPG / Realms of Norrath : Everfrost Peaks (v.o.) / 42
 Exalted / Manacle & Coin (v.o.) / 35
 Exalted / Ruins of Rathess (v.o.) / 43
 Exalted / The Tomb of 5 Corners (v.o.) / 43
 Fading Suns D20 / Character Codex d20 (v.o.) / 45
 Gurps / Age of Napoleon (v.o.) / 42
 Gurps / Blue Planet (v.o.) / 42
 Gurps / Shapeshifters (v.o.) / 42
 Gurps / Vehicle Builder (v.o.) / 46
 Gurps Traveller / Humaniti (v.o.) / 42
 Gurps WWII / Grim Legions (v.o.) / 42
 Gurps WWII / Weird War II (v.o.) / 42
 Haven / Bulletproof Screen (v.o.) / 43
 INS / L'écran du maître (v.f.) / 13
 Kult / Échos du passé (v.f.) / 32
 Kult / Théoloth (v.f.) / 32
 LSR - Oriental Adventures / Secrets of the Crab (v.o.) / 35
 LSR - Oriental Adventures / Secrets of the Crane (v.o.) / 42
 LSR / Guide de l'Orient / Créatures de Rokugan (v.f.) / 35
 LSR / Guide de l'Orient / Magie de Rokugan (v.f.) / 35
 Lycénisme / Magical girls (v.f.) / 34
 Mage : The Ascension / Tradition Book : Order of Hermes (v.o.) / 43
 Mage : The Ascension / The Infinite Tapestry (v.o.) / 43
 Marvel Universe RPG / Guide to the X-Men (v.o.) / Mutants & Masterinds / Time of Crisis (v.o.) / 45
 Obsidian / Daemon Codex (v.o.) / 43
 Post Mortem / Donjon (v.f.) / 14
 Prophecy / Oracles : De chair et d'écaillures (v.f.) / 32
 Rétrofutur / Les Dossiers de la Résistance : Réseau Air América (v.f.) / 42
 Rétrofutur / Les Dossiers de la Résistance : Réseau Bluesky (v.f.) / 32
 Rétrofutur / Les Dossiers de la Résistance : Réseau Cuisine de Tante Michèle (v.f.) / 42
 Rétrofutur / Les Dossiers de la Résistance : Réseau Whisper (v.f.) / 32
 Rifts / Adventure Sourcebook : Chit-Town 'Burbs : Forbidden Knowledge (v.o.) / 42
 Rifts / Adventure Sourcebook : Chit-Town 'Burbs : The Black Vault (v.o.) / 42
 Rifts / Dimension Book Six : Three Galaxies (a Phase World Sourcebook) (v.o.) / 42
 Savage Worlds / Evernight (v.o.) / 20
 7th Sea / Swashbuckling Adventures / Cathay : Jewel of the East (v.o.) / 43
 Shadowrun / L'Amérique des ombres (v.f.) / 20
 Shadowrun / Dragons of the Sixth World (v.o.) / 43
 Shadowrun / Sprawl Survival Guide (v.o.) / 43
 Silver Age Sentinels : Roll Call 2 : The Sidekick's Club (v.o.) / 46
 Silver Age Sentinels : Shields of Justice (v.o.) / 46
 Spycraft / Faceman/Snoop Class Guide (v.o.) / 46
 Spycraft / Shadowforce Archer /

European Commonwealth (v.o.) / 46
 Star Trek RPG / Aliens (v.o.) / 36
 Star Trek RPG / Creatures (v.o.) / 43
 Star Trek RPG / Starships (v.o.) / 43
 The Dying Earth RPG / Ascolais & the Land of The Falling Wall (v.o.) / 43
 The Dying Earth RPG / The Scum Valley Gazetteer (v.o.) / 43
 The Lord of the Rings RPG / Fell Beasts and Wondrous Magic (v.o.) / 43
 The Lord of the Rings RPG / The Two Towers Sourcebook (v.o.) / 43
 Transhuman Space / High Frontier (v.o.) / 42
 Vampire : The Masquerade / Chaining the Beast (v.o.) / 43
 Vampire : The Masquerade / Kindred of the Ebony Kingdom (v.o.) / 36
 Vampire : The Masquerade / The Succubus Club : Dead Man's Party (v.o.) / 43
 Werewolf : The Apocalypse / Tribebook : Silver Fangs (v.o.) / 43

■ Jeux de société

De l'orc pour les braves (v.f.) / 46
 Demon Dice (v.o.) / 46
 Dicedland Ogre (v.o.) / 40
 Dicedland Space : Garthans Vs. Mukians (v.o.) / 40
 Dicedland Space : Terrans Vs. Urukai (v.o.) / 40
 Giant Monster Rampage (v.o.) / 46
 Giant Monster Rampage II : World War (v.o.) / 46
 Magdar (v.o.) / 46
 Mort ou Vif (v.f.) / 40
 Munchkin Fu (v.o.) / 46
 Perudo (v.f.) / 40
 Warchons (v.o.) / 46

■ Jeux de batailles

Classic Battletech / Companion (FFE) (v.o.) / 41
 Classic Battletech / Map Set Compilation #1 (v.o.) / 41
 Classic Battletech / Records Sheets : Mechwarrior Dark Age I (FFE) (v.o.) / 46
 Classic Battletech / The Future of Warfare : Technical Readout : 3060 (v.o.) / 46
 Dungeons & Dragons Miniatures / Entry Pack (v.o.) / 16
 D20 / Fantasy Encounters (v.o.) / 44
 Guadalcanal : Semper Fi Series (v.o.) / 46
 SecondWorld War at Sea : Distant Oceans (v.o.) / 46
 War of the States : Dave Powell's Chickamauga & Chattanooga (v.o.) / 41
 Warhammer Battle / Hommes-Lézards (v.f.) / 41
 Warhammer 40,000 / Œil de la Terreur (v.f.) / 41
 Warmachine : Prime (v.o.) / 15

■ Jeux vidéo

Barbarian's Blade : Kaan (v.f.) / 46
 Enigma : Rising Tide (v.f.) / 46
 Enter the Matrix (v.f.) / 46
 Freelancer (v.o.) / 19
 Rise of Nations (v.f.) / 39
 Superpower (v.f.) / 46
 Warcraft III : Frozen Throne (v.f.) / 46

■ Directeur de la publication : Sylvain Pilet
 ■ Rédacteur en chef : Cyril Pastreau
 ■ Directeur artistique : Igor Polouchine
 ■ Responsable graphique : Bertrand Bès (bertrand@darwin-project.com)
 ■ Responsable TOC (articles culture) : Pierre-Alexandre Vigor
 ■ Rédacteurs : Asgard, Pascal Bernard, Gaëtan Bothorel, Olivier Collin, Croc, Michaël Croitoriu, Footnet, JHL, Olivier Guillo, Gus, Sandy Julien, Lambaex, Philippe Lecomte, Geoffrey Picard, Johan Scipion, Lévan Sharif, Philippe Tessier, Léonidas Vesperi, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.
 ■ Maquette / Infographie : Cédric Baer, Laura Mounen, Sylvain Pilet, Igor Polouchine et Elisabeth Quéguiner.
 ■ Illustrations : John Kovalic, Bastien Laurent et Augustin Sipriot.
 Merci pour leur contribution à Donald Reents (Keeper of the Vault), John Kovalic (Beer Dude), Jenny Bendel (Party Girl), Jim Branch et MonkeyGod Enterprises, l'équipe d'AGE, Silke Padarnowski (ZDF), Silke Woelke

(Arte), Earland Lilly, Bertrand Bry, Éric Nieudan, Tatien et le Meibold, Xav et Guillaume, Fabien Marteau et Kikou. Et des excuses à Philippe Fenot dont le nom a été zappé à la fin de son article sur les Archipels dans BS44.
 ■ Musique d'ambiance : Amarcord (et tout Nino Rota)
 Site du mois : www.happytreefriends.com
 ■ Directeur de la publicité : Vincent Vandelli
 regiepub@darwin-project.com
 ■ Secrétaire de rédaction, chargée de la communication : Valérie Lahanque
 promo@darwin-project.com

Liste de discussion : envoyer un courriel vide à backstab-subscribe@yahoo.com
 Contact : backstab@darwin-project.com
 01. 42. 94. 09. 90
 ■ Abonnements : Backstab Abonnement Boite Postale 45 78 315 Maurepas Cedex 01. 30. 51. 49. 37

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

Dépôt légal : à parution
 ISSN : 1276-9436
 N° de commission paritaire : 0507 K 77510
 Diffusion : NMPP
 ■ Impression : Assistance Printing (St Denis La plaine 93 - France)
 Printed in France - Imprimé en France
 Copies et traductions, même partielles de nos textes et documents interdites sans autorisation. L'envoi de textes, photos et documents non sollicités implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés.



■ Selene alias Kate Beckinsale dans Underworld

Deux mille nez de babouins

C'est ce que les douaniers ont trouvé dans une valise à l'aéroport d'Amsterdam. Nous, voici ce que nous avons trouvé dans quelques romans, films, manifs ou simples faits. Cap sur l'aventure !

Bragelonne

Avec un peu de retard, je vous parle tout d'abord du *Fléau de Chalion* de Lois McMaster Bujold (400 p., 20 €).

Je suis fan de sa série sur Miles Vorkosigan et je l'attendais au tournant alors qu'elle se penchait pour la première fois sur de la fantasy. Il est une chose sûre, elle ne révo-

lutionnera pas le genre. Mais force est de lui concéder qu'elle a su transposer son excellent sens de la narration de la SF au médiéval-fantastique. Moi j'adore sa façon d'écrire, donc c'est toujours avec plaisir que j'ouvre l'un de ses romans. Autre star de la SF, Peter F. Hamilton, qui, avec *Dragon Déchu* (512 p., 25 €), signe un *one shot* de qualité, qui mélange les genres (*space op*, militaire, polar...) avec réussite. On y suit Lawrence Newton, sergent d'une

unité spécialisée dans le "retour sur investissements" des Mecacorps, comprenez le pillage en tout genre ! Lawrence va vouloir faire cavalier seul pour rafler un fantastique magot, mais... Autre

style, autre genre, *La Rançon des Ténèbres* de Simon Clark (326 p., 20 €). Autour de John Newton, écrivain à succès spécialisé dans les crimes non résolus, va se tisser une toile de malheur qui met plus que sa vie en jeu. Incontestablement cet auteur a le sens du rythme, c'est nerveux et efficace, doublé d'un suspense étouffant. Une réussite.

On sent que ça va frêter...

Quand on entend la musique d'ambiance de friture ! Vous

vous souvenez de Midnight Syndicate et de leur album de musique d'ambiance vampirique ? Ils viennent de rempiler avec un CD destiné à épicer toutes vos parties de D&D. Un peu de musique, c'est souvent le petit quelque chose qui fait la différence... <http://www.dark-celldigitalmusic.net>.



Une guerre secrète mais meurtrière

La nuit, la ville est déchirée par un conflit entre vampires et loups-garous... Cela ne vous rappelle rien ? Il ne s'agit pas d'*Under a blood red moon*, vieux supplément biclassé Vampire/Werewolf, mais d'*Underworld*, un film de Len Wiseman. Sortie nationale le 24 septembre !



Angel Sanctuary

Tokyo, peu avant la fin du dernier millénaire... *Angel Sanctuary* est le titre d'un jeu vidéo qui fait mourir ses utilisateurs... Sêtsuna Mudo voue à sa sœur Sara un amour interdit... À partir de cette histoire d'inceste se développe une magnifique

saga, campagne toute trouvée pour tous les jeux impliquant des anges et des démons. L'œuvre de Kaori Yuki, disponible aux éditions Tonkam, marie harmonieusement anges



biomécaniques, démons travestis, voyages aux Enfers, personnages aux sombres secrets. On pleure, on rit, c'est du grand manga avec des surprises à la pelle.

Nous sommes tous des terroristes

Un de ces quatre, grâce au projet Terrorism Information Awareness, le Pentagone pourrait disposer d'environ 40 pages d'informations diverses et variées sur vous ainsi que sur chacun des six milliards d'autres terroristes potentiels de la planète. Quitte à faire une base de données, ne pas la faire à moitié...

20 et 21 septembre à Limay (78)

Convention JDR du samedi midi jusqu'au soir, puis parties libres jusqu'au lendemain matin. PAF entre 6 et 9 € par joueur. Lieu : Rue des Quatre Chemins - Salle des fêtes de Limay (Yvelines). Contact : A.J.R.M., 01-30-93-99-39 / evengard@aol.com (objet : tournoi 2003).

20 et 21 septembre 2003 à Sens (89)

L'Odyssée de l'imaginaire organise une convention de jdr, plateau, cartes, wargames au Centre d'Animation des Champs Plaisants à Sens, sur le thème de



la catastrophe naturelle. Ouverture de nos portes le samedi à 14 heures et fermeture le dimanche à 16 heures. Entrées et parties Libres. Restauration possible sur place. Contact : <http://odydeli.com>.

20 et 21 septembre à Amay (Liège, Belgique)

La FBJS organise les Franco-rôles, championnat de jeux de rôle belge francophone, à Amay, 1, rue de l'Hôpital (entre Liège et Namur) dans le cadre de la quatrième convention Player des Conquérants de la lumière. Au programme : jdr, soirée ambiance le samedi, scénario Cops le dimanche, démos et tables libres. Contact : conquerants@carmail.com / www.salon-player.be.tf / Steve Lhomme, 12 rue Chavoie, 4540 Amay (Belgique).

21 septembre 2003 à Paris (75)

La Guilde des Jeux organise un tournoi Mage Knight Unlimited au 31 rue Dussoubs, 75002 (Réaumur-Sébastopol ou Sentier). Inscriptions de 13h à 14h (gratuit). Préinscriptions sur www.wizkidsgames.com ou à katsutena@yahoo.fr. Tournoi de 14h à 19h. Échanges de 13h à 14h. 01.45.41.37.85 (18h30-20h).

27 et 28 septembre à Allez et Cazeneuve (47)

Game Club organise sur le thème de "l'héritage" la IIIe Halte des Pèlerins du Rêve à la salle des fêtes d'Allez et Cazeneuve. Au programme : JDR, plateau, figs, LAN. PAF : 3€/jour. Contact : thegameclub@ifrance.com / <http://gamesclub.fr.st>.

Découvrez Micro-Mutants

Si vous organisez régulièrement des animations dans votre club, si vous avez envie de faire découvrir un nouveau jeu de société, si vous n'êtes pas arachnophobe... Nous vous proposons un kit gratuit découverte / démonstration de Micro-Mutants (dans la limite des stocks disponibles). Envoyez un dossier présentant votre club et vos activités à :

Darwin Project / Micro Mutants
Valérie Lahanque
2 rue Lechapelais,
75017 Paris
01 42 94 02 25
promo@darwin-project.com



Un lecteur averti en vaut deux

Voici venir trois bons romans, mais qui, chacun à leur manière, manquent d'un petit quelque chose qui les rendrait inoubliable. *Faerie Hackers*, de Johan Heliot (Mnémos, 279 p., 17 €) met en scène le royaume de Faerie et le nôtre. Peu de contact entre ce monde peuplé de géants et de fées (pas à la sauce Walt Disney attention !) et notre civilisation technologique. Mais

peu ne veut pas dire pas, et le drame de la Shoah a ouvert une faille béante qui, à terme, menace Faerie de la destruction. Retrouvez donc Lillshellyann et Lartagne en guerre contre un jeu massivement multi-joueurs ! Roman court, agréable, *Faerie Hackers* souffre peut-être de personnages trop figés. C'est un peu la même critique que l'on peut faire à *Chroniques d'un rêve enclavé* d'Ayerdhal (Le Diable Vauvert, 384 p., 17,50 €). Cette réédition aurait mérité une refonte, mais l'ensemble reste d'une grande qualité et cette histoire inspirée de la Commune de Paris de 1871 est pour moi une réelle œuvre de politique-fiction, manifeste des utopies rattrapées par l'Histoire. Enfin,

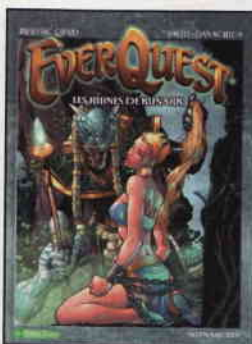
Le dragon aux plumes de sang est le deuxième tome de *Griots Célestes* de Pierre Bordage (L'Atalante, 402 p., 19,50 €). Ce diptyque clos laisse une étrange sensation d'inachevé. Seke, l'apprenti de Marmat Tchale va devenir autonome ; il devient même père, avant d'affronter le dragon sur Venter, la planète des origines. La fin laisse la place à l'imagination de chacun (qu'est-ce que la Chaldria finalement ?), c'est peut-être mieux. Au vu du premier tome, ce roman aurait pu être un chef-d'œuvre, c'est seulement un très bon livre.

Rubrique à brac

Pour les fans de Pierre Grimbert, c'est la joie. Avec la réédition du *Secret de Ji* en poche (J'ai lu, 2 tomes) et surtout la sortie de *La Malerune* chez Mnemos. Le premier tome nous plonge donc dans cet univers méd-fan bien mené, une histoire de quête pas forcément super originale, mais bien écrite. Le tome 2 n'est pas de Grimbert pourtant (c'est peut-être pour cela qu'il sort en même temps ?), mais de Michel



Robert. L'histoire étant lancée, si on a aimé le premier... Mais on pourra quand même s'amuser à comparer les deux auteurs sur ce même récit. Dans la série des bonnes surprises BD, citons *Inner City Blues*, tome 1 *Arnold et Willie*, de Bruno et Fatima Ammari -B (Vents d'Ouest). Un excellent récit digne des meilleurs films de la Blaxploitation, tout en ambiance, en référence, et sur un rythme maîtrisé. Enfin, un petit mot sur *Les Ruines de Kunark* (Albin Michel, Mc Quaid / Lee et Norton), premier volet



de la série Everquest qui évidemment se déroule dans le monde de Norrath. La présence

de Jim Lee renforce le côté comics, tout en punch, mais pas forcément en intrigue construite !

Japan Expo

Les participants de ce salon se sont régalez ! Le Cnit de La Défense est un beau cadre et il y avait matière à y passer tout le week-end. De Golderak au shiatsu (massage à la japonaise, idéal semble-t-il quand on fait plus de deux mètres) en passant par les fanzines de mangas et le jardin zen... En passant, pour ceux qui n'y étaient pas, voici le site d'une association de farfelus qui doublent les anime : <http://gotohwan.com>. C'est en téléchargement libre. Ah, et



puis voici la couverture de l'équivalent nippon de *Backstab*, aussi !!

Le Monde du Jeu (3-5 octobre)

La convention parisienne de jeu se tiendra comme d'habitude porte d'Auteuil dans le 16^e. Il semble que moins d'associations seront présentes que par le passé, les organisateurs ayant décidé de leur faire payer leur participation.

Mais on en trouvera quand même au rendez-vous, comme l'équipe du fanzine *Fantasy* dont le n°5 sera dispo. Et puis voici une petite liste de bonnes raisons de venir : le CD de Naheulbeuk sera dispo grâce au 7^{ème} Cercle, la v.f. du jeu canadien post-apocalyptique

mystique *Tribe 8* aussi, grâce à SteamLogic ; Asmodée, contrairement aux années précédentes, sera présent, ainsi que



Darwin Project, l'éditeur de *Backstab*, de *Lotus Noir* et de jeux de société, et Oriflam, qui présentera son nouveau jeu *Post Mortem*. Pensez d'ailleurs à amener les feuilles de personnages morts ou abandonnés : vous pourrez jouer au jeu en encart de ce numéro et tester ensuite *Post Mortem* !

11 octobre à Sarreguemines (57)

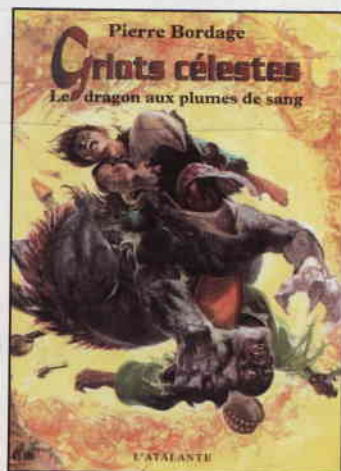
Les Gardiens du Rêve organisent "le 6^{ème} Songe", convention jdr avec tournois *Warhammer Battle* et *HeroClix*. Contact : Foyer culturel, 3 rue Roth, 57200 Sarreguemines.

18 et 19 octobre à Cavaillon (84)

L'A.L.C. organise la 5^{ème} Quête du Melon pleine de jdr et d'humour dans l'hippodrome de Cavaillon (Vaucluse). Démon de wargame DBM. PAF : 10 euros. Contact : Isabelle Negrell-Lesage, 04.90.76.19.96 / lesagejc@chello.fr ou Vincent, 04.90.06.18.70 ; <http://www.chez.com/ivn/quete/quete5.htm>.



Photo : Augustin Sipriot



Les BD qu'il te faut !

S'il est un auteur qui s'est trouvé son style graphique, c'est bien David B. qui nous revient avec *Les chercheurs de trésor*, tome 1 *L'ombre de Dieu* (Dargaud, 48 p., 9,45 €). On y suit une confrérie secrète en l'an 808, à Bagdad. Entre ombre perdue et Prophète voilé, aux côtés de la Princesse Diya et du Bourreau. J'avais adoré *Urani*, en collaboration avec Sfar, et bien j'adore David B. tout seul : cette BD est un bijou de mystères et de légendes mêlés. À saluer la mise en



couleur de Thomasine, vraiment réussie. Dans le style des auteurs avec un style, inutile de présenter Enki

Bilal, qui revient lui-aussi (revenir est une constante recherchée en BD) avec 32 *Décembre* (Les Humanoïdes Associés, 62 p.), la suite du *Sommeil du monstre*, paru mine de rien il y a cinq ans déjà ! On y croise un Very Greaty Artist qui se complait dans la tuerie, une grotte où séjourne peut-être le secret des origines de l'homme, et l'on y parle du 32 décembre, qui comme chacun sait suit le 31. Dire que l'on bave en attendant la suite est superflu. Bilal en maître de cérémonie nous manipule à l'envie : je crois que l'ensemble seul révélera toute la force de cette histoire. Dans les bonnes surprises, j'ai pioché *Noise* de Tsutomu Nihei, l'auteur de *Blame* (Glénat) dont ce manga *one shot* est une préquelle en quelque sorte, sortie en 2001 au Japon. Pour les fans, c'est un



must, surtout grâce au petit bonus de fin de volume.

Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide

La saga *Neverwinter Nights* continue chez Atari avec *Shadows of Undrentide* qui a notamment le mérite d'ouvrir les classes de pers-



tige aux personnages des joueurs du jeu persistant basé

sur *Donjons*. Si vous ne connaissez pas, c'est le moment de s'y mettre puisque le jeu ressort avec l'add-on !

Les limites d'endurance humaine viennent d'être redéfinies par un Suédois de 35 ans qui est resté 17 minutes et 8 secondes dans un sauna à 110 degrés Celsius.

Calendrier des manifestations ! Backstab

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

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

FÉDÉRATION BELGE

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

Les Fédérations



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

Calendrier GN
16 rue les
Linandes Vertes
95000 CERGY



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

Date limite de remise des annonces : le 1^{er} novembre 2003



LYON
EUREXPO
21, 22, 23
NOVEMBRE 2003

SALON DU JOUET ET DU MODELISME

Organisé par





Le livre qu'il te faut

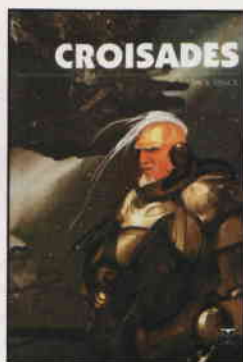
Sabriël est une pensionnaire de la pension de jeune fille de Wyverley en Ancelstierre, équivalent imaginaire de l'Angleterre du début du XX^e siècle. Mais surtout, Sabriël est la fille de l'Abhorsen, Mage Chartreux et Néromancien, celui qui, dans l'Ancien Royaume, est chargé de renvoyer les morts par-delà la neuvième Porte. Une épée, sept cloches aux pouvoirs spécifiques et un voyage dans la Mort, par-delà la brume. Sabriël va devoir sauver son père, au-delà du Mur qui sépare autant deux univers qu'une jeune fille insouciante du nouvel Abhorsen. *Sabriël* (J'ai Lu, Millénaires, 337 p., 18 €) de l'australien Gabriel Nix est une vraie découverte en France. Un rythme maîtrisé, un récit prenant, des thèmes qui renouvellent un peu le genre, même si, sur la fin, on retombe sur quelques clichés. Premier tome d'une trilogie, ce roman est à savourer comme une petite douceur noire.

La vie est un Fleuve Noir tranquille

Il était temps ! C'est indéniablement ce que l'on se dit en voyant le relookage de la série Les Royaumes oubliés du Fleuve Noir. Les couvertures de John Foster sont convaincantes et non plus nunuches et affreuses, et le dos est clair et engageant. Bon, cela ne change pas le contenu du tout au tout, d'autant que c'est Elaine Cunningham qui s'est chargée de cette trilogie des Conseillers et les Rois (tomes 62 à 64) : ce n'est pas, de loin, celle que je préfère dans la série. Par contre, la série Lance Dragon n'a pas eu droit au même traitement de faveur, et on a toujours les mêmes couvertures pour *La Sœur de l'épée*, qui clôt la Séquence des barbares, et pour *Dragons d'une lune disparue* de Weis et Hickman, qui termine la guerre des Âmes. Ma préférence va à Lance Dragon pour l'écriture, mais dorénavant aux Royaumes oubliés pour le look !

Le Béliat à l'honneur

Petit coup de projecteur sur cette maison d'édition que l'on peut qualifier de petite (rien de péjoratif), mais certainement aussi d'exigeante, envers elle-même et envers les autres, tant



il est vrai qu'elle propose peu d'œuvres, très souvent de qualité, mais parfois si déroutantes (*Enfer clos* d'Ecken par exemple). De plus, au travers de *Bifrost*, la bande à Olivier Girard se veut le tenant d'une certaine qualité littéraire pour la SF/Fantasy. Ceci étant dit, passons à l'actualité du Béliat, avec *Bifrost* 31, cuvée de star s'il en est : Caza (et oui, à la nouvelle), George R.R. Martin ou bien encore Philippe Curval, qui nous livre un délire sexuel particulièrement gouléant ! À noter un excellent autoportrait d'Alfred Bester, un auteur américain qui parle sans doute mieux qu'un



quelconque journaliste, de ce que c'est qu'être écrivain de SF, aux États-Unis en tout cas. Niveau édition, *Croisades* de Jack Vance souligne tout le talent de l'auteur en matière de nouvelles. "Les Œuvres de Dodkin" est par exemple un bijou qui fera tiquer tous les amoureux de la bureaucratie à la française ! Et dans un genre totalement déjanté, deux nouvelles de Michel Pagel, réunies sous le titre *Les Escargots se cachent pour mourir*. Si la première nouvelle est peut-être trop déjantée, la deuxième, "Le cimetière des Astronefs", est un régal de décalage et d'hommage aux fondateurs américains tel Heinlein. Le Béliat se porte bien, merci pour lui.

Chroniques du PLF

Veillée d'armes pour le Paysage Ludique Francophone ! Après le Monde du Jeu, nous aurons droit à des traductions de jeux réputés d'ici la fin de l'année, vers novembre : *The Dying Earth* (Oriflam), *Engel* (Hexagonal), *Unknown Armies* (Le 7^{ème} Cercle), *Warmachine* (Millenium)... Côté fanzines, signalons trois excellentes initiatives. D'abord la parution de *Mootland*, le nouvel opus du Grimoire, pour *Warhammer*, 108 p. dispo pour 15 EUR auprès de www.legrimoire.net ou en boutique. Ensuite, la traduction du webzine anglo-saxon *Places to go, people to be*, disponible sur <http://ptgptb.free.fr> et plein d'ar-



ticles de réflexions (prochaine fournée d'articles le 30 septembre). Enfin, *Le Merbold Enchaîné* est entièrement dédié aux Archipels oriflamesques et sa propagande fondée sur le principe du Smimoff Ice ne m'a pas fait oublier l'URL : merbold.fr.st.

Vous voulez un début d'aventure ?

Lisez les journaux canadiens ! À Toronto, dans le placard d'un appartement luxueux sur les rives du lac Ontario, un bébé momifié a été retrouvé, emballé dans un sac à ordures scellé avec du ruban adhésif. Sa mère l'y avait mis, à côté des décorations de Noël, il y a quinze ans. Décédée à la suite d'un cancer, c'était une femme d'affaires bien en vue, mais qui gardait une aura de mystère autour de sa vie privée. Ni ses proches ni même le père de l'enfant, habitant de Manchester en Angleterre, ne connaissaient l'existence de l'enfant. La mort semble naturelle. La police avoue sa perplexité.

8 au 11 novembre à Nantes

La cité des congrès de Nantes accueille les Utopiales 2003, la plus grande convention européenne de SF et de fantastique. L'invité d'honneur sera Terry Pratchett et il y aura possibilité de jouer. Contact : magasin Sortilèges de Nantes ou www.utopiales.org.

15 et 16 novembre à Clermont-Ferrand (63)

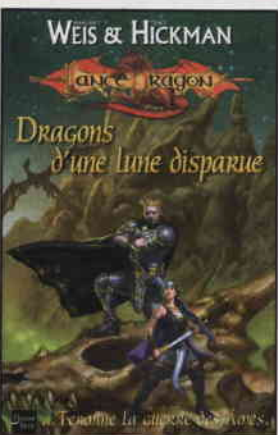
L'association Némésis organise le 11^{ème} forum clermontois de jeux de rôle et de simulation à la Maison du peuple. Non-stop du samedi matin au dimanche fin d'a/m. Grand multitables Archipels. Présence de R. Barthélémy, P. Yung, des auteurs d'Archipels, parties libres, déguisements pirates, plateau, p'tits jeux... Préinscriptions à asso.menesis@free.fr ou à Némésis, 2 bis Rue du Clos Perret, 63100 Clermont-Ferrand. Contact : <http://asso.nemesis.free.fr>.

15 et 16 novembre 2003 à Montpellier (34)

Évadez-vous le temps d'un week-end ! L'association Terra Ludis organise Les Dés sont tombés sur la tête III, une convention de jeux de rôle et de simulation placée sous le signe de l'ouverture et de... la prison. Samedi 13h jusqu'à dimanche 19h. Tournoi de *Warhammer 40.000* (pré-inscription requise). Contact : IFAD institut, 18 avenue Maurin, 34000 Montpellier. PAF : 6 EUR (4 pour les étudiants). Lieu : 19, rue Alexandre Cabanel, 34000 Montpellier. 04 67 666 007. contact@terraludis.org / www.terraludis.org

22 et 23 novembre à Boulogne-Billancourt (92)

La ludothèque organise les 8es Jeux en Fête à l'Hôtel de Ville, 26 avenue André Morizet, 92100 Boulogne-Billancourt. Les jdr sont aussi de la partie ! À noter, la remise des prix du concours international de créateurs de jeux de société, il sera possible de rencontrer les gagnants. Contact : 01 55 18 45 49 / www.ludotheque.com.



Nul ne sait pourquoi
les dragons apparaissent...

Souvenez-vous, il y a cinq ans,
une terrible épidémie s'abattait
sur les hommes...

Le Veil vous guette... fin 2003 !

La GenCon au pays des tutures

Ça y est, je l'ai fait, mon pèlerinage à la Mecque du JDR ! Désormais, il ne s'agit plus de Milwaukee mais d'Indianapolis, un circuit automobile du Midwest escorté d'une ville et bientôt réputé pour les geeks qui courent dans ses rues une fois l'an !

Douane à Détroit

"Alors comme ça, votre compagnie édite des... jeux de rôle ?" (regard suspicieux sur le passeport ; puis sourire) "Ah, la GenCon... J'aimerais tellement pouvoir y aller." Bon, visiblement, le cassage de Français, ce sera pour une autre fois. Comme nous avons raté notre correspondance, Léo (le rédac chef de *Lotus Noir*) et moi patientons avant de repartir pour Chicago. Pas nos bagages, mais nous connaissons les risques en nous aventurant hors du cercle parental. Pour ceux qui connaissent nos sens de l'orientation respectifs, le fait que Léo et moi ayons atterri à la bonne ville (mais pas au bon aéroport) avec juste quelques heures de retard est impressionnant. Nous sommes réceptionnés par René. René est notre responsable marketing international. Du moins, c'est ce qui figure sur sa carte de visite. En réalité, son job consiste à s'assurer que nous retrouvons toujours le chemin de la voiture et que nous ne nous conduisons pas trop en dorks pour éviter que les pros américains ne prennent peur.

Mais il est où, le château ?

Enfin, nous franchissons les portes du paradis et pénétrons dans un hall immense. Petite déception, le célèbre château de *Wizards of the Coast* n'est pas au rendez-vous, à la place se trouve un espace super design et très ennuyeux. Autre stand géant, le tumulus désertique d'Upper Deck Entertainment, l'éditeur de *Yu-Gi-Oh!*, jeu de chevet de 7.7. Non, franchement ce qui mérite le détour, c'est la mer de stands d'éditeurs de jeux de tous poils et de toutes écaillés. Les professionnels du jeu américains, endurcis par des années de conventions, sont toujours accueillants et débordants d'enthousiasme communicatif. La diversité des jeux disponibles est impressionnante... Certains valent franchement le détour et l'Ar-

cana *Unearthed* de Monte Cook (*Sword & Sorcery*) se paie même le luxe de voler la vedette à l'édition 3.5 de *D&D* ou au nouveau *DragonLance*. Beaucoup de nouveautés annoncées devraient être en boutique d'ici peu : *Orpheus* (un jeu du Monde des Ténèbres où une corpo explore le monde des morts), *Warlords of the Accordlands* (un monde d20 géant qui va débouler tout d'un coup), le livre *Miniatures* pour *D&D*... Plus de détails dans BS46 !

Chacun sa "grande annonce"

Pour *WizKids*, c'est la nouvelle édition de *Mage Knight*, le jeu par lequel la folie *HeroClix* a commencé. *Wizards* nous donne un petit aperçu du nouveau monde *D&D* steampunk à paraître en 2004. Si je dois faire un choix, la palme revient quand même à *White Wolf*, qui annonce la fin du Monde des Ténèbres : la Géhenne, l'Apocalypse, l'Ascension, etc. D'ici un an, toutes les gammes qui vont avec auront disparu ! Vient le soir et la nécessité de travailler à étendre le réseau social de nos magazines (voler de la nourriture et des bières aux soirées des éditeurs). Bravo à Nobilis 2^{ème} édition et Jordan Weisman (*WizKids*), lauréats du Diana Jones Award ! Nous nous rendons à une petite sauterie sympa donnée par *Wizards* of the

Coast pour célébrer la huitième édition de *Magic*. Pas sur la Plaza car nous ne l'avons jamais trouvée, cette fameuse fête (toujours notre sens de l'orientation). Puis nous allons jeter un petit coup d'œil au championnat du monde *Star Trek* CCG entre deux vols de chips chez AEG et Decipher. Enfin, nous nous rendons à la boum *White Wolf* qui se déroule à l'Artsgaarden, un espace aérien situé au-dessus d'un carrefour du centre ville. Pendant que René et Mark Rhein●Hagen tentent de convaincre DJ Justin de passer le titre de R.E.M. "*It's The End Of The World As We Know It (And I Feel Fine)*", Léo, bourré par son demi-Manhattan, dragouille tout ce qui passe à portée tandis que je tente désespérément de lire à la dérobée l'unique exemplaire restant de *Lair of the Hidden*, le supplément sur l'Inconnu. Peine perdue, pauvre fou. Un peu plus loin, la fête costumée organisée par *Wizards* nous permet notamment de voir un certain Luke rapper sur un air d'Eminem : "*Sorry Gollum I never meant to hurt you But you can give this prick goodbye Cause tonight... I'm feeling like a hobbit*" Tout ça pour dire qu'avant d'être les quatre meilleurs jours du jeu, la GenCon Indy est d'abord une grande fête permanente où tout

le monde peut s'amuser, avec obèses aux ailes de papillon, larpeurs qui marchent les bras croisés sur la poitrine, vétérans du Viêt-Nam déguisés en vétérans de la Seconde Guerre Mondiale, un Pikachu de deux mètres de haut, des courts-métrages déjantés, des anime, un concours permanent de costumes, des artistes géniaux en veux-tu en voilà, John Rhyes Davies, Traci Lords, etc. Malheureusement, toutes les bonnes choses ont une fin, et il faut partir. Après avoir eu droit à une fouille détaillée pour avoir de nouveau oublié que les cartes de visite de Sphinx Group sont métalliques, nous revenons à Paris pour fêter le Noël des pigistes.

Cyril Pasteau

Peter Adkison, mogul du jeu



Indianapolis, la nouvelle demeure de la GenCon, est-elle à la hauteur ?

Oui ! Les gens du coin ont déroulé le tapis rouge pour nous, beaucoup de restaurants se sont directement adressés aux gamers. Le maire m'a même remis en grand pompe les clés de la ville !

Que pourriez-vous dire pour y attirer les Français ?

La GenCon est la plus grande manifestation du monde dédiée au hobby du jeu. Les joueurs peuvent jouer sans restriction, jour et nuit !

Qu'en est-il des autres GenCon ?

Je ne vais plus organiser la GenCon Europe. Les Européens semblent réticents à voyager dans un autre pays, et préfèrent visiblement les conventions qui se déroulent dans leur propre pays. Pourquoi pas des GenCon nationales ? Je suis ouvert à toutes les propositions. Et en décembre aura lieu la première GenCon de Californie du Sud, à Anaheim près de Disneyland, un endroit chaud et ensoleillé !



Faites un petit tour sur la Virtual GenCon sur www.gencon.com !

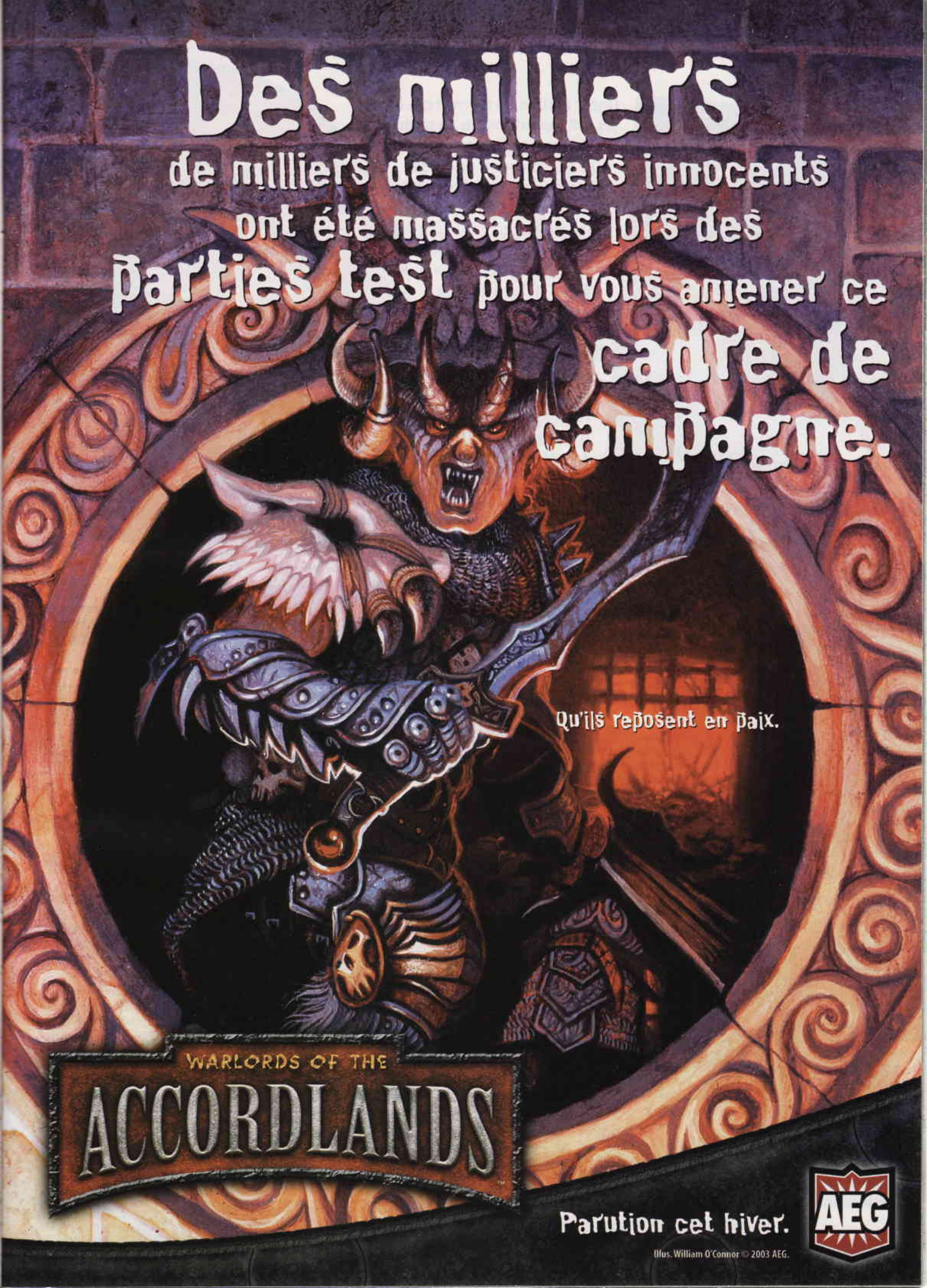
le Demon
Figurine
Heroic Fantasy
200mm

SAGA®

L'Épopée
en exclusivité
sur le net
@

dolmen.ws

WWW.



Des milliers
de milliers de justiciers innocents
ont été massacrés lors des
parties test pour vous amener ce
cadre de
campagne.

Qu'ils reposent en paix.

WARLORDS OF THE
ACCORDLANDS

Parution cet hiver.

Illus. William O'Connor © 2003 AEG.





Une 4^e édition, ça n'arrive pas à tous les JDR : pourtant, on en souhaiterait une pareille à pas mal de jeux qui finissent, au fil des mises à jour, par devenir d'hermétiques monstres de complexité.

INS/MV a déjà subi deux liftings (d'honnêtes travaux de surface qui ont prolongé son existence déjà bien vivace au sein de la communauté des joueurs français) et quelques clonages (version américaine),

mais c'est de réincarnation

qu'il faut parler ici. Parce que ce n'est pas simplement une 4^e édition. C'est un nouveau jeu, gloria, proclamez-le au plus haut des Cieux, etc.



INS/MV pour les nuls

In Nomine Satanis/Magna Veritas est un jeu qui permet d'incarner des anges et des démons dans un monde parfaitement semblable au nôtre, pétri des mêmes problèmes et vivant au rythme de la même actualité, mais où Dieu est parti passer sa retraite à la Bourboule. Qu'on incarne le côté du bien ou du mal, les scénarios, souvent imprégnés de cynisme, sont à confier à des joueurs mûrs qui sauront en apprécier l'humour noir. On a collé à INS/MV toutes les étiquettes : jeu de super-héros, JDR qui sent le souffre, jeu franchouillard, piège à Mireille Dumas. Il y a un peu de tout, et il est possible d'interpréter le *background* de différentes manières complètement éloignées. La simplicité (mais ça se corse un peu avec cette édition) de son système de jeu a également participé à son succès.

In Nomine Satanis Magna Veritas 4^e éd

Les reliques ne sont pas forcément des fossiles...

Punaise, que c'est beau. Dans un coffret qui a le bon goût de ne pas s'appeler collector, on trouve trois livres bien épais, cachant sous des couvertures douces comme une fesse d'ange une mise en page claire, efficace, et bien illustrée. On peut chipoter sur quelques fautes d'orthographe, mais "on" ferait mieux de pas la ramener, sinon c'est un coup de douze entre les ouïes. C'est beau, on vous dit.

Si INS/MV était un jeu à background, ça se saurait...

J'avais été déçu par la 3^e édition, qui, en terme de *background*, n'offrait pas grand-chose de nouveau à se mettre sous la dent. Sur ce coup-là, Croc et les p'tits gars d'In Studio nous ont concocté un remaniement total du *background*. L'ensemble est présenté en deux

cahiers de 96 pages chacun (un pour les anges et l'autre pour les... ? Qui le sait ?), qui ont l'avantage de faire parfaitement ressortir les enjeux et les motivations des deux camps. La *Siroz touch* est toujours là, et c'est sur un ton enjoué et politiquement destroy que les turpitudes des cornus et la juste cause des emplumés sont présentées. Chaque livre comprend un briefing détaillé, qui présente les éléments les

plus terre à terre de la vie des anges et des démons. L'histoire du monde du point de vue de chacun des camps est également une réussite, et on retrouve la présentation des archanges et des princes-démons. Si le tout est caviardé de références à l'évolution de la "storyline", cette présentation a été pensée pour donner aux débutants toutes les

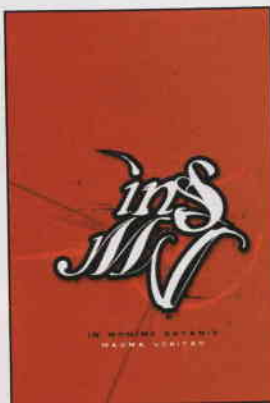
clefs de l'univers de jeu, et laisser de quoi lire entre les lignes aux vieux routards. Chaque livret de *background* comprend également une équipe de personnages prêtirés et deux scénarios, comme le veut la tradition. On trouvera également un petit topo sur les psioniques, héros païens et autres : ça tient en six pages, mais ça a l'avantage d'être là. De ce côté-là, c'est du tout bon.

Y'a un système de jeu dans INS/MV ?

Ouais, et en plus, il tient 128 pages. Pas de panique, ce n'est pas du D20, et on retrouve bien sûr les éléments standards du

Un remaniement total du background

système utilisé jusqu'ici (les pouvoirs, le d666...), le tout énoncé avec beaucoup plus d'entrain et de verve que la table des zones d'effet de rognures d'ongles de *Rolemaster*. Chaque point de règle nébuleux est illustré par un judicieux petit encadré (les questions de Momo).



Je vous cause de ce qui change ? L'initiative, déjà. Seule l'initiative du premier tour est déterminée par un jet de dé.

Ensuite, une simple alternance PJ/PNJ règle le problème. Simple, voire simpliste, mais rapide et efficace. On enchaîne ? Pendant les combats, seul le MJ fait le décompte des blessures... Il se contente de décrire les blessures : seul un jet de Médecine permettra aux PJ de connaître leur gravité exacte.

Côté pouvoirs, ce sont les tout nouveaux pouvoirs de grade qui changent complètement la donne : accordés selon le grade de l'ange, ils allient un domaine (comme Technologie ou Foudre pour Jean) et un mode d'action (création, connaissance...). Un serviteur

tomie répétées des chaînes publiques), mais on le sait, *INS/MV*, c'est pas pour les gamins. On me dit que les livrets

Ton politiquement destroy

sont fragiles (aurais-je eu la version blindée ?), mais la chair aussi est faible, et il faut arrêter de jouer

sous l'eau. Par ailleurs, si le style de chez Siroz vous donne des boutons, passez votre chemin. C'est pour les connaisseurs, un point c'est tout. Ces derniers n'apprécieront peut-être pas le retour un peu artificiel de certains archanges dans le *back-ground*.

Les questions de Momo

Je suis complètement séduit par cette 4^e édition (d'autant que je vous parle avec un fusil à pompe sur la tempe, et *Croc du côté de la gâchette*), beaucoup plus que par la 3^e qui (*gloups...*) ne m'avait pas semblée vrai-



Les débutants sont les bienvenus

est rare de trouver dans un livre de base autant de matos que dans ce coffret. Les débutants comme les amateurs peuvent se jeter dessus, car le jeu a gagné en clarté, en esthétique et en profondeur. Mangez-en, achetez-le ou faites-en cadeau à quelqu'un,

mais ne le donnez pas à un gougnafier qui ne le mériterait pas.

Et c'est ainsi qu'Allah est grand.

Sandy Julien

is / ition

À venir fin septembre :
Fire and Ice, une campagne complète !

de Jean de grade 2 peut ainsi créer une pile de 1,5 V.

La rédaction est plus claire, lisible et détaillée que celle des opus précédents, avec un corpus de règles efficace, mais qui lâche un peu plus la bride aux délires des PJ. Que du bonheur.

Le tout se termine sur un petit chapitre d'aide au MJ, qui décante les thèmes essentiels à développer dans le jeu (anges fachos et démons débridés, style de jeu cinématographique, etc.). Celui-ci prouve, s'il en est besoin, que les débutants sont les bienvenus.

Seul le MJ fait le décompte des blessures

ment nécessaire ni (*clic ! clic ! ouf !*) innovante. Les puristes pourront lui reprocher beaucoup de choses. Mais si elle change un peu la donne en matière de pouvoirs et de possibilités, elle dépoussière radicalement le jeu. De plus, il



Des défauts ?

Il manque un index. Les illustrations risquent de piquer un peu aux yeux les mémères élevées en batterie chez Familles de France (guère plus que les tentatives de céphalac-



Voici une nouvelle création française suffisamment originale pour mériter l'attention de tous, quels que soient les jeux habituellement pratiqués, car Post Mortem est le prolongement de tous les jeux de rôles existants (ou presque). Il permet en effet aux aventuriers décédés malencontreusement dans des scénarios passés de vivre de nouvelles aventures dans l'Au-Delà. Les héros ne meurent jamais...



Post Mortem

Donjon

Plutôt que de nous proposer un pavé comme jeu de base, l'équipe de *Post Mortem* a choisi d'y mettre l'essentiel en faisant court et à un prix raisonnable, puis de développer le jeu et l'univers au rythme d'un supplément par mois, en commençant par *Donjon*. Ce supplément nous entraîne dans une enclave où se retrouvent de nombreux nostalgiques des mondes médiévaux-fantastiques, dominée par le mystérieux sorcier Magigax qui siège tout en haut de la Tour aux Mille Niveaux. Vous vous douterez que c'est drôle et parodique, les joueurs chevronnés seront en pays de connaissance et le scénario fourni permettra de s'intégrer à la ville plutôt que de partir dans des délires improvisés qui pourraient finir par s'épuiser alors qu'il y a encore tellement de choses à découvrir dans l'Au-delà...

Le jeu qui arrange tout le monde

Finis les joueurs qui pleurent leur personnage fétiche, disparu après des années de campagne, ou les MJ qui avaient des scrupules à faire disparaître des groupes entiers. Aujourd'hui, tous les personnages peuvent mourir dans la joie et l'allégresse : il y a un jeu après la mort ! Il ne faudra plus jeter les feuilles de personnages, mais les apporter à la première séance de *Post Mortem*. On peut aussi créer de toutes pièces un nouveau personnage, mais c'est moins drôle.

Les règles se font toutes petites devant la Mort

Munis de leur ex-feuille de personnage (ou de souvenirs précis à défaut), les joueurs vont entamer la transformation de celui-ci sous la conduite du meneur de jeu. Mais je m'en voudrais de dévoiler le

processus qu'ils découvriront au cours du premier scénario. Le jeu de base est en effet conçu de manière simple et astucieuse, puisque le contexte et les règles apparaissent simultanément et progressivement. L'entrée en jeu des personnages se fera de la même façon, ce qui

Système basé sur l'évolution de la psyché

changera des habitudes de manière fort agréable. Sans gâcher les surprises, il est tout de même possible de révéler que le système de jeu est léger et original, utilisant le dé à 8 faces. Il est basé sur l'évolution de la psyché, l'état mental du personnage. Celle-ci détermine l'Âme et la Conscience qui ont une valeur entre 1 et 7 et qui s'équilibrent en permanence, les jets de dés se faisant sous l'une ou l'autre. En cas de dépassement d'une valeur maximum, les personnages deviennent instables ou hyperstables et acquièrent alors des capacités provisoires. S'ajoutent à cela 10 aptitudes et des pouvoirs hérités du passé, et c'est tout pour la

technique. Le royaume des morts ne s'embarrasse pas de simulationnisme puisqu'il est davantage spirituel que matériel. C'est parfait !

Un univers et des possibilités infinies

La possibilité de mélanger des personnages originaires de mondes et de jeux totalement différents peut paraître délicate et pourrait laisser croire que le tour du jeu puisse être fait au bout de quelques parties de rigolades. Mais il n'en est rien ; non seulement le concept est cohérent, mais en plus l'Au-Delà est un univers qui permet de véritables campagnes.

Sous l'apparence d'un jeu que l'on pourrait considérer comme léger - si l'on ne se fie qu'à l'épaisseur ou au poids de l'ouvrage - se cache un jeu mature, qui saura séduire de nombreux joueurs et MJ aux goûts différents. En effet, la Mort ne fait pas de sectarisme et accueille

Si l'on est "tue" dans l'Au-Delà, il ne faut pas espérer ressusciter dans son jeu d'origine. Si les "points de mort" tombent à zéro, le personnage est dispersé et réapparaît plus tard. Mais il peut aussi être définitivement anéanti...

chaque année sans difficulté les millions d'aventuriers malchanceux de tous horizons, même s'ils n'ont pas de papiers, puisque l'infini est... euh... infini...

Même s'il n'est pas destiné à de purs débutants (logique !), *Post Mortem* est très accessible et apporte beaucoup de fraîcheur, tant sur les nouvelles possibilités qu'il ouvre que sur l'approche des règles et de leur présentation. Ajoutons à cela les nombreuses touches d'humour et vous comprendrez pourquoi il peut se dévorer d'une seule traite. N'hésitez pas !

Olivier Guillo

Univers qui permet de véritables campagnes



Depuis la Gencon 2002, Warmachine sonnait comme une rumeur. Début 2003, Rivet Head alimente enfin sa machine au charbon et tout s'em-balle.



Prime est le premier livre de règles et d'armées de Warmachine. Il est bien présenté et magnifiquement illustré, bien que le fond gris ne facilite pas la lecture. Le glossaire permet de retrouver en un clin d'œil les notions importantes. Au fil du cahier couleur, on découvre

Warmachine : Prime

<http://www.ikwarmachine.com> - Site officiel
<http://fr.groups.yahoo.com/group/charbonpiston/>
- Liste de discussion française

de somptueuses photos des figurines existantes, quelques *previews* ainsi qu'un guide peinture écrit par Mike Mac Vey. Celui-ci, après s'être illustré comme l'un des meilleurs peintres de Games Workshop, nous offre des figurines fines et dynamiques.

Cuivre, magie et vapeur

L'histoire de Warmachine se déroule sur le continent d'Immoren des Royaumes de Fer, un univers méd-fan teinté d'ère pré-industrielle. La *mechanika* y fait ses débuts en utilisant la vapeur comme source d'énergie. On y obtient un savant cocktail de magie



et de technologie jules-vernienne. Vous incarnez l'une des quatre factions principales. Cryx utilise un mélange de magie nécromancienne et de *mechanika*. Le Cygnar combat lui pour le bien des Royaumes de Fer dont il est le pilier aussi bien politique qu'économique. Khador, berceau des meilleurs combattants d'Immoren, compense sa technologie moins avancée par sa force. Enfin, le Protectorat est un

territoire conquis par des fanatiques religieux lors d'une terrible guerre civile qui a ravagé l'intérieur du Cygnar. *Warcasters* et *warjacks* sont les pierres angulaires du jeu. Grâce au Cortex, cerveau magique logé dans leur carcasse, les *warjacks*, golems de vapeurs, peuvent exécuter des commandes simples, émises télépathiquement par les *warcasters*, puissants guerriers-mages. Les troupes d'infanterie, spécialisées mais moins puissantes qu'un *warjack*, sont source de modularité, tout comme les mercenaires que certaines factions peuvent engager.

Mécanique de jeu

Adieu les laborieuses tables de référence ! Les gens de chez Privateer Press (PP) n'ont pas essayé de réinventer la roue. Le système simple et efficace permet de se concentrer sur le plaisir du jeu. Chaque élément dispose d'une carte reprenant toutes les données techniques nécessaires à son utilisation. Achetez des pochettes de protections et un *velléda* afin de les utiliser sans les abîmer. Chaque *warcaster* dispose d'une faculté spéciale extrêmement puissante mais utilisable une seule fois par bataille ainsi que

des points de Focus. En eux réside toute la subtilité et l'originalité du jeu. Ils représentent la puissance magique des *warcasters*, qui les affectent aux figurines contrôlées afin d'assurer leurs coups et de leur faire effectuer des actions spectaculaires (Charge, Frappes multiples ou Attaques spéciales). Ils peuvent aussi les dépenser pour lancer des sortilèges, augmenter la puissance de leur champ de force et se soigner.

Ce jeu est orienté sur l'offensive. Fini les tactiques de pleutre. La victoire est promise à ceux qui prennent des risques et se jettent au cœur de la bataille. En général, il suffit pour gagner de tuer le *warcaster* adverse car, sans celui-ci, les *warjacks* sont inanimés.

In the future

Pour l'après *Prime*, PP vient de sortir une nouvelle faction pour la GenCon : des mercenaires qui ne peuvent s'allier avec le Cygnar tellement ils sont *bad* ! Pour les anglophobes, pas de soucis. La société Millenium pense à vous et publiera une traduction pour fin septembre ou début octobre.

Lambeaux

Pour les rôlistes ?

Ce supplément permet aux MJ et aux joueurs de pénétrer plus profondément dans l'univers des Royaumes de Fer. Les suppléments existants nous avaient laissés sans notre faim. Cette fois, textes et dessins nous offrent une immersion totale parmi les Cryx, les gens du Cygnar, du Khador ou du Protectorat. On comprend leurs motivations et leurs différences. Un supplément INDISPENSABLE, une véritable mine de renseignements et d'idées sur certains PNJ qui pourraient devenir les piliers de vos campagnes. Pour un jeu de figs, l'investissement de départ est assez peu élevé : un *battlegroup* coûte environ 50 euros et suffit amplement pour s'amuser. Pour les peintres fainéants, les figs ne sont pas encore très nombreuses, autant en profiter !

Jeu de figurines en anglais édité par Privateer Press.
200 pages dont un cahier couleur de 16 pages. 22 € - Disponible

Note : ●●●●●

Pour fêter les trois bougies de D&D 3, WotC opère une refonte complète du jeu le plus utilisé dans le monde, qui s'articule sur plusieurs axes : équilibrage, dégrosbibilisation et clarification. En attendant la sortie en français de ces trois manuels, prévue respectivement pour fin septembre, fin octobre et fin novembre, faisons l'inventaire des changements.



D&D version 3.5

Le jeu de figs Donjons

WotC vient de lancer *D&D Miniatures*, le jeu d'escarmouche à collectionner officiel de D&D v3.5. La boîte de base ou *Entry Pack*, contient 16 figurines en plastique prépeintes distribuées aléatoirement, un livret de règles de 40 pages, des cartes et des compteurs. La mécanique reprend grosso modo le chapitre Combat du *Player's Handbook*. Elle s'enrichira en octobre d'un supplément à part entière : *The Miniatures Handbook*. La première extension baptisée *Harbinger* comporte 80 figurines à collectionner. On en reparlera.

Player's Handbook

Préparez la gomme et le crayon car vous êtes bon pour refaire votre perso. Bien que les races changent assez peu, c'est loin d'être le cas des classes. Le grand gagnant est le rôdeur qui troque son d10 contre un d8, mais empoche plus de points de compétence, un ennemi juré à +2, et soit Combat à deux armes, soit Tir rapide. Le barde n'est pas en reste puisqu'il bénéficie de sorts en bonus à ses sorts connus et que, comme l'ensorceleur, il peut remplacer un sort connu par un autre. Le druide peut également transformer n'importe quel sort en sort de convocation. Les autres bénéficient de nouveaux pouvoirs ou d'un accès plus rapide et plus fréquent à ceux qu'ils possèdent

déjà (réduction des dégâts du barbare, châtement divin du paladin, etc.).

Quelques compétences disparaissent, d'autres changent de nom, rien d'exceptionnel. En revanche, la liste des dons s'étoffe sérieusement, notamment grâce à l'apparition de dons qui procurent un bonus de +2 à deux compétences. Notons au passage qu'Ambidextrie et Combat à mains nues ne font plus qu'un, et qu'Incantation rapide ne profite plus qu'aux magiciens.

Le système de combat bénéficie de nombreuses clarifications (attaque d'opportunité, déplacement) et simplifications (abri, actions, camouflage). Il prend également en compte l'utilisation des figurines. Mais les changements aux plus grandes répercussions s'appliquent aux sorts. Pour faire court, disons que plusieurs listes de sorts ont changé, et que de nombreux sorts ont été dégrosbibilisés (ex : bouclier, injonction, immobilisation, rapidité, sommeil). Les sorts de groupe se multiplient, quant à *grâce féline*, il fait des émules, de nouveaux sorts procurant des bonus aux caractéristiques mentales. Vous avez donc sérieusement intérêt à relire les sorts !

Le système de combat bénéficie de nombreuses clarifications (attaque d'opportunité, déplacement) et simplifications (abri, actions, camouflage). Il prend également en compte l'utilisation des figurines. Mais les changements aux plus grandes répercussions s'appliquent aux sorts. Pour faire court, disons que plusieurs listes de sorts ont changé, et que de nombreux sorts ont été dégrosbibilisés (ex : bouclier, injonction, immobilisation, rapidité, sommeil). Les sorts de groupe se multiplient, quant à *grâce féline*, il fait des émules, de nouveaux sorts procurant des bonus aux caractéristiques mentales. Vous avez donc sérieusement intérêt à relire les sorts !

Dungeon Master's Guide

Bien que ce manuel introduise une bonne dizaine

de nouvelles classes de prestige (archimage, thaumaturge, etc.) et qu'il réforme la création d'objets magiques, il ne contient rien de révolutionnaire. Il se contente principalement de clarifier les choses sur plus de pages, et d'élargir le champ des possibles en incorporant une version révisée d'éléments publiés dans d'autres suppléments (plans, familiers, compagnons animaux, classes et dons épiques), ainsi que des gabarits, des pions et des plans pour les "figurinistes".

Monster Manual

Avec près d'une trentaine de nouveaux monstres, ce manuel a toutes les raisons d'appâter le chaland, mais ce n'est pas son unique intérêt. Les meneurs apprécieront certainement le nouveau modèle de présentation des monstres qui mentionne désormais l'ajustement de niveau pour les PJ monstrueux et le bonus de lutte au jet de toucher. Ils se réjouiront également à l'idée que l'ouvrage traite la création de nouveaux monstres et que les dons monstrueux ne soient plus éparpillés un peu partout.

Selon Wizards, plus d'un million des trois livres de base de la troisième version ont été vendus dans le monde depuis août 2000.

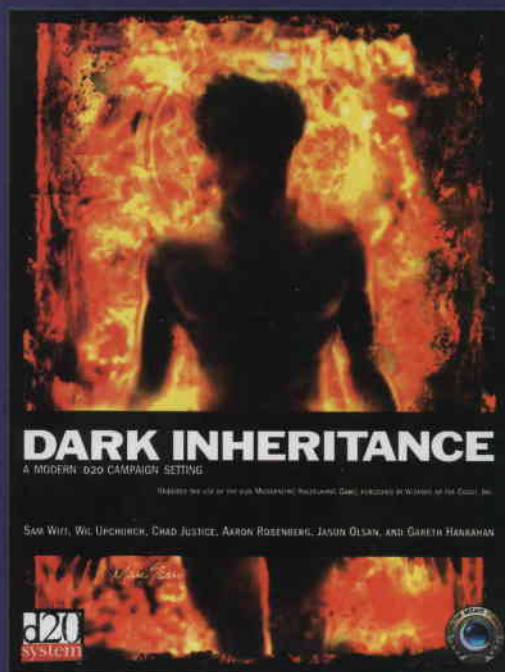
Le verdict

La publication de la v3.5 ne se résume pas à une opération marketing. Le contenu du *Player's Handbook* justifie à lui seul la mise à jour, même si les 32 pages supplémentaires vont de pair avec une augmentation de 10 dollars et la disparition du CD de création de personnages. Celui du *Dungeon Master's Guide* est plus discutable j'en conviens, mais à quoi bon passer à la v3.5 si vous ne le faites qu'à moitié ?

L'un dans l'autre, il n'y a que deux alternatives : soit vous avez des joueurs indulgents et 75 euros à dépenser, soit vous restez à la v3.

Michaël Croitoriu

Dark Inheritance



Le 10 février 2003, Jérusalem a fusionné avec une ville de l'Otherworld, un plan parallèle au nôtre. Le résultat, une étrange et dangereuse cité composite, permet désormais le passage d'un monde à l'autre. Plus proche que la Terre du Plan Éthéré, source de magie, l'Otherworld est peuplé de créatures surnaturelles, dont certaines se sont déjà infiltrées dans notre univers. Mais il y a plus grave : le Rip, comme on surnomme le cataclysme qui a ravagé Jérusalem, a également libéré le Daemonhost, une horde d'esprits maléfiques particulièrement puissants. Face à ces horreurs, notre meilleur atout est une poignée de Titans, des métahumains dont les lignées génétiques, porteuses de fabuleux pouvoirs mythologiques, remontent aux temps

protohistoriques. Et devinez quoi ? Ces Titans, ce sont les joueurs !

Un setting composite

Dark Inheritance ne brille pas par son originalité, c'est une certitude. Au fil des pages, on reconnaît des idées empruntées à tout ce qui s'est fait ces dix dernières années en jeu de rôle fantastique contemporain, en particulier *Vampire* et *Nephilim*. Sans compter que ce parti pris fantasy urbaine sombre mais sévèrement burnée quand même, rappelle plus qu'un peu *Scales*. Mais bon, sur ce dernier point, c'est sans doute plus un hasard qu'autre chose.



Alors, que faut-il en penser ? En fait, j'hésite. D'un côté, c'est du déjà vu, de l'autre, c'est du déjà vu très bien fait. La grande force de *Dark Inheritance* tient principalement à sa grande diversité. Toutes les approches, de l'ultra bourrin au très subtil, sont envisageables même si, système d20 oblige, l'ensemble demeure globalement très héroïque. J'aurais tout de même bien aimé que les auteurs se fendent d'un scénario d'introduction dans le livre de base car cela aurait permis de se faire une idée beaucoup plus précise du genre de jeu qu'est vraiment *Dark Inheritance*. À suivre donc.
Johan Scipion

Décor de campagne d20 Modern édité par Mythic Dreams Studios.
224 pages en anglais. 43 € - Disponible.

Note : ●●●○○

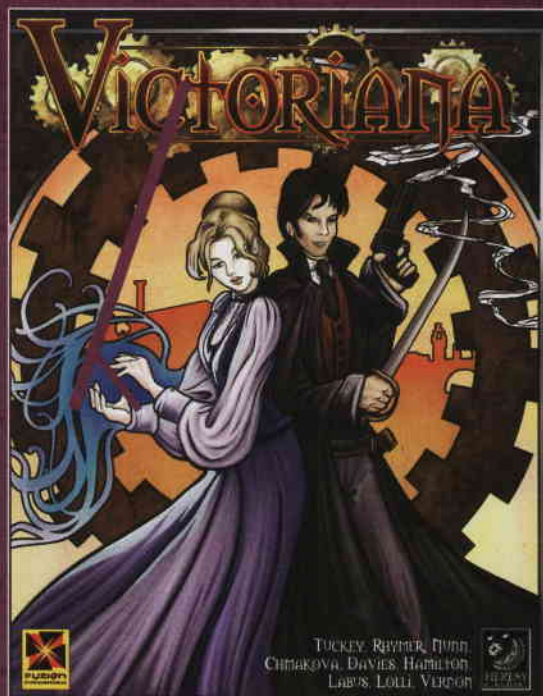
Victoriana en GN...

L'association des Amis de Miss Rachel, crée l'an passé par une équipe expérimentée, est la spécialiste des GN victoriens très tirliponpon. Si vous aimez l'époque, les jolies robes, le *roleplay*, n'hésitez pas à tenter l'aventure !
sioban@nordnet.fr
- 03.26.73.05.48

Victoriana

Si la couverture de *Victoriana* semble moins attractive que celle de son cousin *Château Falkenstein*, ce jeu mérite que l'on s'y attarde, surtout pour ceux qui sont amateurs de 19^{ème} siècle, de romans de Jules Verne, H.G. Wells, Conan Doyle, Stevenson, Dickens, Stoker, Shelley... Le cadre est en effet l'Angleterre de la Reine Victoria, en 1867, mais une Angleterre alternative où la magie existe encore bien que la science ait pris le dessus. L'Histoire et la *fantasy* font bon ménage, car les auteurs ont bien pris soin de fournir une bonne documentation sur l'époque et il est facile de recadrer les quelques détails ou noms qui divergent, comme la religion

où un christianisme renommé Aluminat côtoie des panthéons celtiques et nordiques... L'existence de 6 races non humaines (nains, elfes, hobbits, gnomes, ogres et hommes-bêtes) ajoute un peu de diversité sans pour autant représenter un élément fondamental du jeu. Le meneur de jeu peut donc choisir les orientations à prendre, tant sur l'équilibre historique/fantastique que sur le cadre social puisque les personnages peuvent autant faire partie de la *gentry* que du bas peuple. Des scénarios d'enquête aux intrigues révolutionnaires, d'une ambiance sombre ou sérieuse aux situations loufoques, le jeu propose plusieurs pistes qui risquent tout de même d'être fortement influencées par les suppléments à venir. En conclusion *Victoriana* est un jeu bien conçu, un peu moins fantastique que *Château Falkenstein*. Les règles peuvent s'apparenter au système Decipher en plus simple et plus fluide, ce



qui donne un livre de base très complet avec 100 pages de contexte social et géographique, plus la magie, un

bestiaire, de grandes scènes de bagarre et un scénario intéressant orienté *roleplay* et intrigue.
Olivier Guillo

Jeu de rôle édité par Heresy Gaming.
304 pages en anglais. 30 € - Disponible. www.heresy-gaming.co.uk

Note : ●●●●○

Core Command : Player's Handbook

Core Command est le tout dernier jeu de l'éditeur canadien Dream Pod 9. Son concept est clair : les vaisseaux sont gigantesques, la technologie si puissante qu'elle passerait pour de la magie et les héros sont beaux et courageux. Le cadre de jeu n'est pas sans

rappeler celui de *Star Trek* car les joueurs se retrouvent dans une organisation, le Core Command, dont le but est de défendre la paix et l'amitié entre les peuples dans les cinq galaxies où

la vie existe et dont les peuples dotés d'une technologie spatiale ont pris contact les uns avec les autres. Le Core Command protège également différentes planètes dont les civilisations ne savent pas encore comment s'envoler vers les étoiles et ce de façon discrète, invisible.

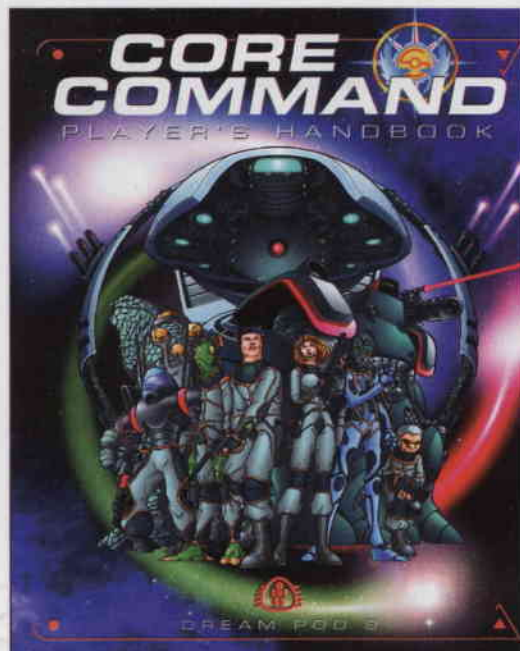
C'est grand, c'est beau et c'est bounh !

Le livre commence par une description de l'univers de jeu, la découverte des races spatiales, la mise en place du Core Command, les guerres contre des races hostiles, un étrange ordinateur/planète nommé Fractal et la découverte d'une race étrange dont la technologie a inspiré toutes les autres : les Compilers. Les joueurs ont accès à un vaste

choix de races à jouer (celles qui participent au Core Command) et ont accès à une technologie surpuissante mise à leur service afin qu'ils puissent efficacement remplir leur rôle. C'est en lisant la description de la technologie et des vaisseaux spatiaux que l'on se rend

compte que les auteurs se sont lâchés : explorateurs de plus de 20km de long, robots et armes en tous genres... Mais si la puissance est du côté des joueurs, elle l'est aussi du côté de leurs ennemis, notamment les D'vor et quelques autres races belliqueuses. Les D'vor sont pour leur part une race entièrement tournée vers la guerre et dont le but est la destruction du Core Command, énorme épine plantée dans son pied.

Core Command est un jeu qui se veut à la fois sérieux (chez DP9, la technologie est toujours justifiée) mais aussi grandiose car les meilleures parties sont



celles où tout le monde prend conscience de l'ampleur de l'univers de jeu.

GB

La 2^e édition de Jovian Chronicles est en boutique !

Jeu de rôle édité par Dream Pod 9.

Nécessite un livre de base d20 ou Silhouette. 160 pages en anglais. 27 € - Disponible.

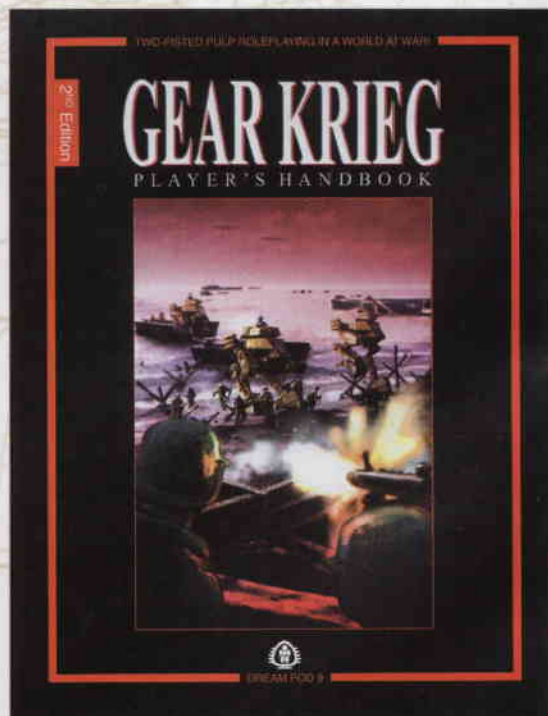
Note : ●●●●●

Gear Krieg 2^e édition

Avant de connaître ce jeu, j'avoue avoir été sceptique quant à sa cohérence, l'univers mêlant allègrement super technologie et contexte historique particulièrement trouble, à savoir la Seconde Guerre Mondiale. En fait, l'univers bien construit et admirablement pensé donne au final un très bon jeu. S'ouvrant sur une histoire revisitée du début

du siècle, le livre nous fait découvrir pourquoi en 1941, au plus fort de la guerre, les différents camps se trouvent équipés en avions à réaction et en robots de combat. L'origine de ces déviations ? La superscience ! Classification vague pour un certain nombre de disciplines scientifiques, celle-ci consiste en une série d'applications des découvertes

d'Edison et de Tesla (leurs travaux ayant été plus utilisés que dans notre réalité) qui ont permis de découvrir l'électronique et certaines théories de la mécanique bien plus tôt que prévu. L'effort de guerre aboutit à une dangereuse course technologique vers des applications militaires toujours plus effrayantes les unes que les autres. On voit ainsi des machines à contrôler le temps, à créer des tremblements de terre ou encore des zombies fabriqués par le biais de produits chimiques. Le cœur du jeu est l'affrontement entre les héros, défenseurs des libertés et de la démocratie, et les vilains, membres de l'Axe ou bien d'organisations mafieuses ou terroristes. La technologie est vraiment délirante pour l'époque : lunettes de vision nocturne, gaz corrosifs, walkers (gros robots de combat), avions à réaction... L'univers de jeu en devient dépayçant, riche et propice à des aventures héroïques, d'espionnage, de



sabotage ou axées sur la superscience et les découvertes qui vont avec.

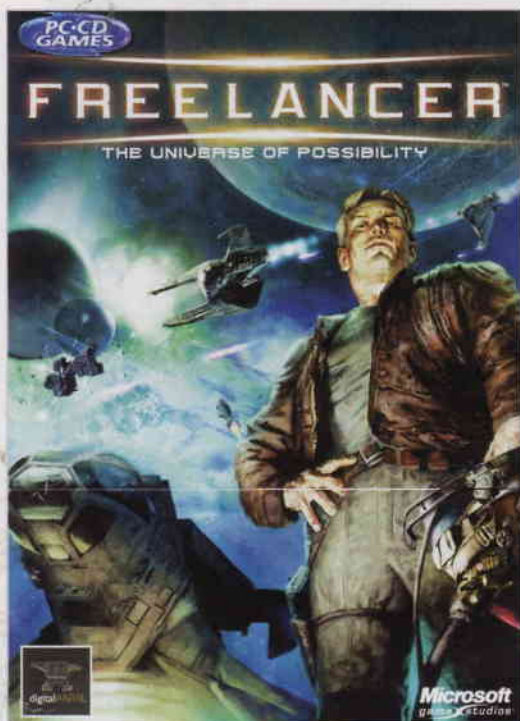
GB

Jeu de rôle en anglais édité par Dream Pod 9.

Nécessite un livre de base d20 ou Silhouette. 258 pages. 44 € - Disponible.

Note : ●●●●○

Freelancer



Freelancer est le dernier jeu de simulation de combat spatial distribué par Microsoft. Une campagne gigantesque vous mettra dans la peau d'un mercenaire de l'espace prêt à se vendre à n'importe quelle cause : celle de votre choix ! Vous accumulerez réputation, argent, matériel et vaisseaux de guerres au fur et à mesure que vous réaliserez des missions.

Vos vaisseaux

Vous débuterez à bord d'un petit chasseur ridicule, rapide, peu manœuvrable et quelques armes pitoyables montées sur la carrosserie. Votre but sera bien sûr de vous offrir cette magnifique frégate avec ces lance-missiles de facture alien ou encore ce vaisseau marchand aux soutes aussi grandes que deux ou trois immeubles. Le matériel mis à votre disposition est pléthorique ; fuseurs, fusils

protoniques, missiles, mines, etc., combleront les plus exigeants.

Il existe des dizaines de factions à l'intérieur du jeu. À vous de voir vers qui vous voudrez vous tourner : marchands, pirates, police, rebelles, militaires, explorateurs... L'espace est infini : vous traverserez les galaxies baptisées du nom des régions terrestres, passerez à travers les portes dimensionnelles et les trous noirs.

La mission

Le moteur graphique est superbe, l'historique solide et la campagne pleine de rebondissements avec des scènes à couper le souffle ! Si vous avez toujours voulu savoir ce qu'a ressenti Luke en s'approchant de l'Étoile Noire, ce jeu est pour vous ! Au niveau du pilotage, c'est tout simplement une petite révolution ; la manie-



ment, complètement original, est très facile à adopter et ouvre plein de possibilités. Le clavier est bien sûr toujours présent mais la souris prédomine par rapport à d'autres jeux comme X-Wing. Pour donner quand même un mauvais point : le mode multijoueur aurait pu être mieux géré. Il est loin d'être exécrable mais rame quand même gravement quand il y a un peu d'action. Je terminerai en conseillant fortement ce super jeu. Cela fait longtemps qu'un jeu ne m'avait pas tenu comme ça...

Philippe Lecomte

Jeu PC développé par digitalANVIL et édité par Microsoft.
35 € - Disponible.

Note : ●●●●●

Le Guide to the X-Men

Premier supplément du jeu, contient un historique, 64 nouvelles fiches de mutants, des nouveaux pouvoirs et un long scénario plutôt réussi.

Marvel Universe Roleplaying Game

Après TSR, Marvel lui-même signe cette troisième adaptation en jeu de rôle de son célèbre univers. Et c'est du travail bien fait. Loin de n'être qu'un jeu de rôle de plus sur les super-héros, Marvel Universe RPG propose un système de jeu réellement original, non pas basé sur les dés (comme le premier jeu), ni sur les cartes (comme le second), mais sur la gestion de ressources. Il n'y a aucun hasard dans une partie, le but étant de gérer au mieux le pool de gemmes dont dispose le super-héros en les répartissant entre attaque, défense ou toute autre action entreprise. C'est donc par les décisions que le joueur prend, par sa prise de risques et par l'effort qu'il est prêt à investir que se décident les réussites ou les échecs. Pour réussir une action, il faut disposer d'un niveau de maîtrise minimal (sinon, c'est l'échec automatique)

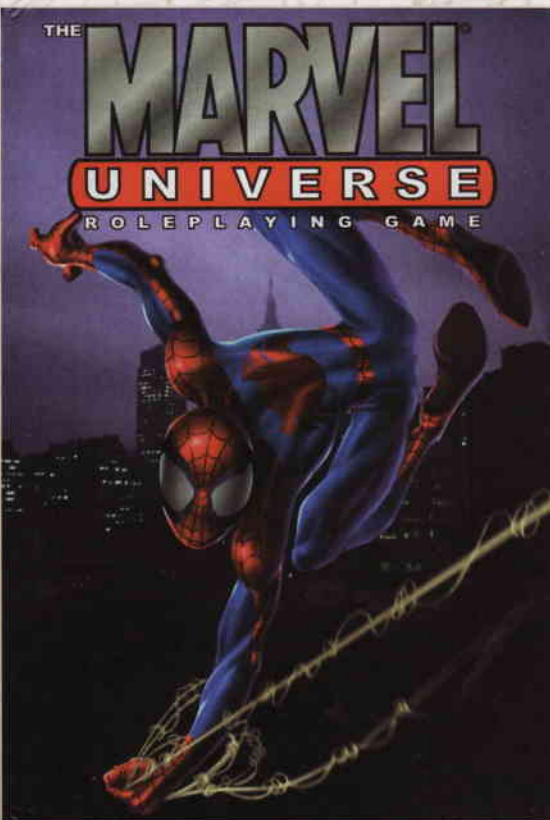
Un système de jeu réellement original

et avoir investi autant que la Résistance de l'action tentée, connue du seul Maître du Jeu.

Lorsqu'on s'oppose à un autre personnage, on compare les gemmes investies en attaque et en défense. Attention,

d'une "case" à l'autre, on ne régitère qu'un nombre limité de gemmes, selon l'endurance ou l'intelligence de son héros. Il faut donc savoir gérer mais surtout utiliser au mieux les spécificités de son personnage, certains étant plus efficaces à distance qu'au corps à corps, par exemple. Les caractéristiques complètes de plus de 40 personnages emblématiques de Marvel sont fournies (Spider-Man, les X-Men, Hulk, Daredevil, bien sûr...), et le jeu propose aussi d'inventer son propre super-héros, avec une liste relativement complète de super-pouvoirs. Enfin, le scénario fourni, sans être révolutionnaire, est de bonne facture.

En résumé, tout cela fonctionne



fort bien et simplement, même si je doute que des novices du jeu de rôle assimilent tout dès la première lecture. C'est bien le seul

reproche qu'on puisse faire à ce jeu, qui ne peut que plaire aux fans des super-héros Marvel.

Léonidas Vesperini

Jeu de rôle et supplément édités par Marvel.
130 pages et 98 pages en anglais. Environ 25 et 20 € - Disponible.

Note : ●●●●●

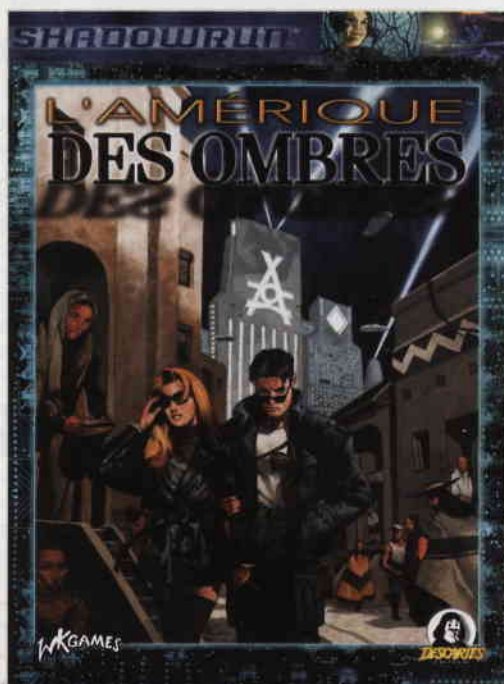
L'Amérique des Ombres

L'Amérique des Ombres se concentre sur les treize nations et villes-États qui couvrent le continent nord-américain dans l'univers de Shadowrun. En août 2062, les nations ressentent encore les effets de la comète de Halley et du cinquantième anniversaire de l'Éveil... Sans mentionner les événements comme les guerres corpo et la mort de Dunkelzahn. Ce livre met à jour le matériel paru précédemment sur ces nations et décrit les divers bouleversements, crises et machinations qui ont eu cours lors de ces dernières années. Certains de ces événements sont intimement liés à l'histoire connue de Shadowrun, alors que d'autres sont complètement nouveaux et jamais encore décrits dans un des source-

Conflits politiques et territoriaux

books. L'Amérique des Ombres est présenté comme une série de messages sur Shadowland par Captain Chaos, un des plus grands deckers de l'époque. Comme d'habitude, on alterne entre description type guide de voyage et remarques acerbes d'autres utilisateurs de la Matrice concernés par le sujet en cours. Ces commentaires ajoutent une incertitude importante sur nombre d'événements : allégations, avis, rumeurs, idées et informations fausses... Il reviendra à notre pauvre MJ de faire son choix devant toutes les options qui s'ouvrent à lui (hum... jusqu'au prochain supplément qui viendra foutre le bordel dans sa campagne si bien lancée !). La première partie est de loin la

plus intéressante ; elle relate les événements clés qui se sont produits durant la division du continent en de multiples États. Ici, on reprend les histoires de la Grande Danse Fantôme et du Traité de Denver en vertu duquel les Indiens ont repris leurs terres ancestrales. Ce chapitre décrit les limites du traité et les répercussions de la division du continent. Il couvre également brièvement le Conseil tribal souverain qui règne en maître sur l'Amérique du Nord. Les chapitres qui suivent fournissent les détails propres à chacune des nations ; les événements récents, les lieux d'intérêt principaux, les personnes et les groupes influents. Ce supplément est donc à réserver uniquement aux MJ qui veulent pousser à fond leur connaissance du monde officiel de Shadowrun et entraîner leurs joueurs à l'intérieur d'une campagne de conflits politiques et territo-



riaux majeurs. Les autres pourront s'en passer...

Philippe Lecomte

Supplément pour Shadowrun, édité par Jeux Descartes.
208 pages en français. 34 € - Disponible.

Note : ●●○○○

Shadowrun Duel

le jeu de combat de figurines articulées de 25 cm de haut de WizKids, bientôt dispo en français !

Savage Worlds & Evernight

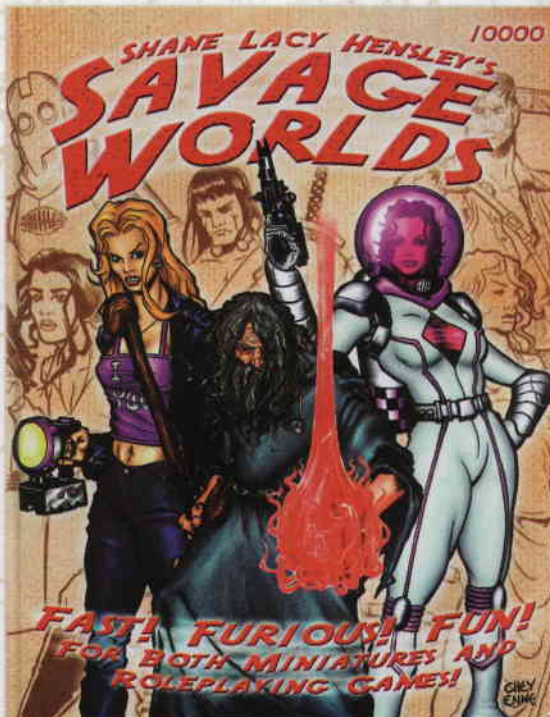
Savage Worlds n'est pas le nouveau Gurps, ni même le nouveau Gurps Lite. De fait, ce jeu n'est générique que jusqu'à un certain point, car s'il permet effectivement de simuler tous les univers et tous les genres, Savage Worlds n'est pensé que dans une seule et unique perspective de jeu, l'ultra-héroïque tendance bourrin. Porte ouverte au grossillisme, pensez-vous ? Sans doute, mais les auteurs annoncent d'emblée la couleur : à Savage Worlds, on incarne des personnages exceptionnels qui vivent des aventures extraordinaires. Rien de moins. Action, exotisme, frisson, mystère, le jeu puise sa substance dans les

pulps, ces périodiques qui ont fait les beaux jours de la littérature populaire américaine de l'entre-deux-guerres.

Fast, Furious, Fun... et surtout pulp

Nostalgique des Conan, Shadow, Doc Savage, Flash Gordon et autres Spider ou fan de la vague r é t r o emmenée par Indiana Jones, Savage Worlds est fait pour vous. Conjuguant la simplicité à l'efficacité, son moteur de règles - qui soit dit en passant doit beaucoup à celui de Deadlands - permet, figurines à l'appui, de gérer avec une remarquable fluidité toutes les

situations de combat, du duel à la bagarre générale. Si, dans l'absolu, je reste plus que sceptique sur l'intérêt véritable de la fusion entre jeu de figurines et jeu de rôle - idée pas si neuve que ça au demeurant -, je reconnais que dans le cadre d'un produit au parti pris aussi héroïque que celui-ci, la mayonnaise prend plutôt bien. Reste que pour le prix, des règles sans univers ni scénario, c'est un peu court. À mon avis, un chapitre de contexte dans le livre de base n'aurait pas été de trop. Malgré tout, mon impression est que le potentiel de Savage Worlds dépasse celui de ces jeux qu'on essaie une fois avant de les remiser définitivement sur une étagère. Pour le reste, tout dépendra de la qualité des Savage Settings, des décors de campagne qui seront autant de suppléments. Mais Evernight, le premier d'entre eux, déçoit quelque peu en ce sens qu'il ne s'agit en réalité, arrière-plan science-fiction mis à part, que d'une campagne méd-fan tout ce qu'il y a de plus



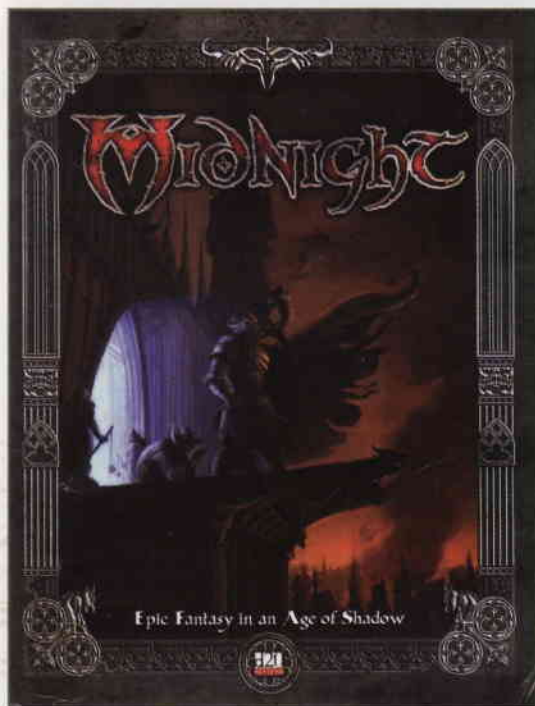
classique. Gageons que la suite sera plus inventive.

Johan Scipion

Jeu de rôle et supplément de contexte, édités par Pinnacle Entertainment.
144 pages en anglais chacun. 30 € chacun - Disponibles.

Note : ●●○○○

Midnight



La prolifération des bouses estampillées d20 ne facilite pas la tâche de Cyril, mais son haut score en Baratin fait des miracles puisqu'il a réussi à me fourguer un univers de *dark fantasy* ouvertement inspiré de l'œuvre de Tolkien... Pour faire court, l'univers de *Midnight* correspond au début du Quatrième Âge, à ceci près que Sauron a écrasé les forces du Bien, et qu'il a instauré un régime tyrannique qui pourchasse les derniers résistants, au premier rang desquels elfes et nains. Ça fait caricatural dit comme ça mais, rassurez-vous, l'ouvrage consacre plus de 100 pages au **background** (histoire, géographie, forces en présence, etc.), et c'est en les parcourant que vous réaliserez toute la richesse de cet univers qui changera résolument l'ambiance de vos

Un régime tyrannique

parties. Plus question d'écumer les donjons pour amasser argent et artefacts, car l'économie repose sur le troc et le régime traque inlassablement tout possesseur de don ou d'objet magique. Comme nos héros ne sont pas de taille pour lutter contre un dieu, ils vont donc lutter à leur échelle et gagner progressivement la confiance de la population (prompte à la dénonciation), voire de la puissante résistance elfique menée par une sorcière millénaire. Saluons à ce propos la présence dans l'ouvrage de nombreux conseils et d'un scénario d'introduction qui permettront aux meneurs de se

faire une idée plus précise des enjeux. L'autre originalité de *Midnight* tient aux changements apportés au système d20. Quelle que soit leur classe, les personnages ont accès à la magie, à condition de prendre les dons qui vont bien. Chaque sort coûte un certain nombre de points de magie fonction du niveau et d'une caractéristique et, quand ces points sont épuisés, on peut puiser dans les points de Constitution. L'autre bonne idée s'appelle "*voie héroïque*". Choisie à la création, elle procure au personnage un pouvoir/sort à chaque nouveau niveau. La place me manque pour vous dire tout le bien que je pense de cet univers mais, entre nous, si vous aimez la *dark fantasy*, vous pouvez acheter les yeux fermés. *Michaël Croitoriu*

Univers de jeu d20 édité par **Fantasy Flight Games**.
256 pages en anglais, 45 € - Disponible.

Note : ●●●●●

Les capitales du meurtre (plus haut taux d'homicides) aux États-Unis sont, dans l'ordre, Washington, Detroit et Baltimore.

Haven : City of violence

Enfin ! Enfin un nouveau jeu de rôle américain qui ne soit pas un supplément officiel d20... Enfin pas tout à fait car il faut bien dire que, si le système présente quelques aspects vraiment intéressants, vous vous retrouverez de toute manière à gérer la plupart des situations en lançant un d20 sous une caractéristique modifiée par de nombreux facteurs. Haven est une gigantesque cité américaine contemporaine qui n'est autre qu'un intéressant *patchwork* des aspects les plus exubérants des plus grandes villes des États-Unis. C'est ainsi que l'un des six quartiers est une réplique de Las Vegas, là où un autre n'est autre qu'un immense centre industriel similaire à Detroit. Vous y retrouverez les quartiers pauvres de L.A., les rues de New York, un cœur administratif semblable à Washington... Haven est aussi corrompue jusqu'à la moelle par le crime

et la corruption. Que ce soit le maire, la plupart des flics, les pompiers ou même la baby-sitter de votre petit dernier, dites-vous bien que tout le monde en croque d'une manière ou d'une autre. Au cours de ces cinq dernières années, les organisations criminelles qui dominaient les lieux ont eu à combattre pour survivre à l'arrivée de petits nouveaux bien décidés à se tailler une part du gâteau. *Haven* vous permettra d'incarner des privés, des flics, des truands ou juste de pauvres gars pris entre le marteau et l'enclume. Ce jeu puise ses inspirations dans *Sin City* de Frank Miller, dans les romans noirs de A. Vachss, mais aussi dans *Piège de cristal* ou *Une journée en Enfer*. Haven est le lieu propice à toute intrigue contemporaine. Cette ville existe dans cet univers si proche de nous dans le temps et l'espace et aussi très différent. Ce monde légèrement plus violent, ce monde légèrement plus sombre, ce monde où peuvent naître des héros... et où

H A V E N™ CITY OF VIOLENCE



A ROLE PLAYING GAME
OF MODERN VIOLENCE

ils peuvent mourir. Servi par un système simple et efficace (j'ai particulièrement apprécié le système de combat au corps à corps qui fonctionne sur le principe largement amélioré du pierre/feuille/ciseau), *Haven* est

un jeu qui demande encore à mûrir grâce à quelques suppléments un peu plus dense en *background* que le bouquin de base, mais il présente de manière évidente un fort potentiel.

Geof

Jeu de rôle édité par **Louis Porter, Jr.** Design et Brothers in Arms.
208 pages en anglais, 30 € - Disponible.

Note : ●●●●○

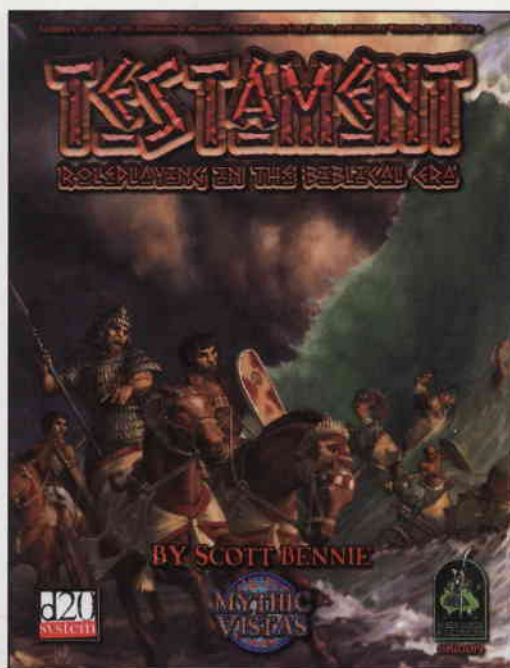
Testament : Roleplaying in the Biblical Era

Chez Green Ronin Publishing, ils n'ont pas de pétrole mais ils ont des idées ! Celle de situer un jeu de rôle dans le monde de la Bible est ici superbement concrétisée. Oubliez Jésus et sa bouche en cœur, c'est plus de l'Ancien Testament et de son Dieu terrible qu'il est question

ici. Quatre civilisations ont été définies pour l'occasion : celle d'Israël, qui se taille la part du lion, celle de Canaan (le peuple de Goliath, les adorateurs de Baal...), celle d'Égypte, déjà explorée dans d'autres jdr (*Légendes, Gurps*), et celle de Babylone (cf. le dossier !). Les recherches faites par les auteurs, très fouillées, permettent d'aller à l'essentiel sans avoir à forcer les joueurs à passer un Deug d'histoire. Il y a un bestiaire, des mythologies détaillées (avec les sphères des prêtres et tout) et des récits historiques qui donnent envie d'en savoir plus. Moi ça me passionne, il y a du sexe, du sang, du tumulte et de la trahison, tout quoi.

Selon sa civilisation, un personnage de *Testament* accède à certaines classes de personnage, à certains dons, sorts, etc.

Chacun doit choisir un défaut moral, l'orgueil ou la jalousie par exemple, ce qui facilite la construction d'aventures riches en malédictions divines, exils et autres mises en esclavage. Après tout, les Israélites avaient trouvé la méthode pour distinguer les vrais prophètes des faux : les vrais ne prophétisaient que des catastrophes. Les innovations techniques sont : un score de Piété qui évolue en fonction des méfaits ou de la religiosité des personnages, un système de gestion des petites communautés (mais pas des grandes cités) et des règles de batailles (simples et efficaces !) pour découvrir comment Qadesh aurait tourné si vous aviez été le général hittite. Le tout est très bien fait, seul un scénario manque à l'appel mais une campagne publiée il y a



quelques millénaires par l'Église catholique est encore disponible en librairie.

Cyril Pasteau

Idée de scénario :
Job 40, 24.



Jeu de rôle d20 édité par **Green Ronin Publishing**.
Nécessite le *Player's Handbook D&D*. 240 pages en anglais. Environ 36 € - Disponible.

Note : ●●●●○

Armageddon 2089 : Total War

Imaginez que tout tourne pour le pire dans le monde d'aujourd'hui. Les États-Unis, obsédés par leur sécurité, pratiquent une politique de guerres préventives dont l'ultime conclusion est la vitrification du Moyen-Orient... Les Européens, embourbés dans leur bureaucratie, refusent la sécession du Royaume-Uni (aupar-

avant absorbé dans une Fédération européenne) et l'envahissent... En 2089, la situation a complètement dégénéré et de grands blocs se livrent une guerre féroce par l'intermédiaire de WarMeks, robots de combat abritant des pilotes que vont interpréter les joueurs. Ces pilotes forment des compagnies de mercenaires qui vendent leur force de frappe au plus offrant. Les règles de création et de gestion de la compagnie des joueurs sont très détaillées, l'auteur ayant par exemple poussé le vice jusqu'à prévoir des systèmes complexes pour gérer la recherche de contrats ou l'endettement auprès des banques ! Bien sûr, l'interprétation théâtrale n'est pas le point fort de ce jeu, qui lorgne plutôt du côté du *gameplay* des jeux vidéo. Aucun souci à se faire avec le suivi, c'est l'avan-

**Un jeu de
méchas centré
sur le business**

tage avec ces auteurs de *Mongoose* qui écrivent plus vite que leur ombre. Le jeu a son propre contexte original, bien différent de ceux de *Battletech*, *Heavy Gear*, *Jovian Chronicles* ou *Mekton Z*. La description du monde remplit son rôle en indiquant les zones

chaudes du monde où la compagnie des joueurs pourra être employée. Les illustrations sont toutes en couleur et visualiser ainsi les WarMeks est très agréable. Je n'ai pas eu le temps de tester le système de combat des WarMeks mais il a l'air au point, notamment tout semble fait pour respecter un aspect fondamental de la guerre moderne : celui qui voit l'autre en premier gagne la bataille. On peut se débarrasser de son ennemi à 200 kilomètres de distance pourvu qu'on soit suffisamment équipé et que le terrain s'y prête. Bref, *Armageddon: 2089* est un jeu de méchas centré sur l'aspect

"business" et c'est suffisamment original pour que vous y jetiez un coup d'œil !

Cyril Pasteau



Jeu de rôle édité par **Mongoose Publishing**.
304 pages en anglais. 49 € - Disponible.

Note : ●●●●○

HISTOIRE

Backstab
VOYAGE

N°45

**Jouez
mésopotamien**



ETHNO

**Mangez
mésopotamien**

GUERRE

**Assiégez
mésopotamien**

■ Sphäres Mythos Babylon / ZDF / Günther Klein

Mésopotamie :
*des portes vers
les dieux !*

2003 : franchir la porte d'Ishtar qui se trouve au Pergamon Museum à Berlin permet-il de voyager dans un autre monde comme La nef d'Ishtar d'Abraham Merritt ?



■ DR

Les cités sont, aux yeux des Mésopotamiens, des endroits extraordinaires, habités par les dieux. Chaque ville a sa divinité poliaide, une entité qui réside dans son temple, épouse son souverain et préside aux destinées de ses habitants. Pour accéder à ces endroits magiques que sont les cités, il faut franchir de grandes portes monumentales. Celles-ci sont des lieux de passage dangereux entre le connu et l'inconnu, entre ce monde et un autre. Des gardiens veillent dessus, tels les Aladlammû à tête d'homme et corps de taureau. À Babylone, les lions d'Ishtar escortent le voyageur qui emprunte la célèbre porte, une des huit qui défendent l'accès à la cité intérieure. Parfois, les gardiens sont cachés : ce sont des figurines ou des statues enfouies sous le seuil.



Le Pays entre les Deux

Un pays qui vit au rythme de l'eau venue du Nord

Les lointains Grecs donnent à cette région désertique mais baignée par deux fleuves le nom de Mésopotamie, "pays entre les fleuves". Pour les habitants de Babylone, c'est "le pays du milieu". Entourée de montagnes et de déserts, la Mésopotamie vit au rythme de l'Euphrate et du Tigre. À la fin du printemps, lorsque fondent les neiges des montagnes, leur débit est multiplié par six. Si jamais la crue survient au moment des moissons, elle anéantit les récoltes et la famine s'installe. Comme la pluie est quasiment inexistante, les fondateurs de cités choisissent toujours de s'installer au bord d'un fleuve ou d'un affluent. Et lorsque le cours d'eau change d'itinéraire, la cité meurt... Les digues qui sont construites permettent d'irriguer et de maîtriser un petit peu le cours naturellement sinueux des fleuves. En détruisant une digue, il est possible d'inonder le pays et

d'empêcher une armée d'invasion, ou de détruire les récoltes pour affamer le pays envahi.

Ordalie et chatiment

Le fleuve sert aussi de jury lors des procès. L'accusé y est jeté, parfois lesté. S'il parvient à survivre, c'est que le fleuve l'innocente. S'il se noie, il est déclaré coupable. Un proverbe prétend que "la pierre de meule surnage dans la rivière pour l'homme de bien". Le fleuve sert aussi de bourreau. Le code d'Hammurabi prévoit que si une épouse est surprise dans un amour adultère, elle et son amant sont liés puis jetés dans le fleuve. Il prévoit aussi que si un homme tue la fille d'un homme libre, on tuera sa propre fille ou que si un chirurgien rate une opération, on tranche sa main. Dans ce paysage plat où une civilisation

peut être balayée par des conquérants (ce qui ne cesse d'arriver), les lois sévères protègent un ordre social dominé par les prêtres-rois. (Les dieux que vénèrent ceux-ci ne sont pas forcément les amis des mortels - ils ont déjà essayé de les exterminer une fois, lors d'un Déluge qui a marqué la mémoire atavique des Mésopotamiens.)

Empires et dynasties

La présence de l'Euphrate et du Tigre rend possible l'existence du Croissant fertile, qui comprend la Mésopotamie et la Syrie. Au milieu du désert, sous un soleil de plomb, émergent des cités immenses aux murs peints à l'époque où toutes les autres ne sont que des rêves dans le futur. Leurs murs peuvent repousser

même les inondations, comme à Ur où une levée de terre large de 17 à 29 mètres (50 au niveau de la porte) forme un rempart infranchissable. (Pour protéger le pays de Sumer contre les envahisseurs amorrites, les rois d'Ur vont même jusqu'à construire le Muriq-Tidnim, un mur long de 280 kilomètres.)

Toutes ces villes sont dirigées par des chefs dont les familles bâtissent empire après empire : notamment ceux d'Akkad, de la troisième dynastie d'Ur, des cités syriennes d'Ebla et Mari, de la Babylone d'Hammurabi, de l'Assyrie de Sargon II et Sennachérub et enfin de la Babylone de Nabuchodonosor. La cité de Babylone bénéficie d'une position centrale et sa gloire devient universelle. "Cette ville est si magnifique, écrit un lointain Grec du nom d'Hérodote, qu'il n'y a pas au monde une cité qu'on puisse lui comparer."



Les portes ont des noms. La porte d'Ishtar de Dûr-Sarrukîn est "celle qui fait prospérer son peuple". La porte Tabira à Ashur est celle "qui surveille les rois".



Une ère d'innovation

Les peuples qui habitent la Mésopotamie, et les souverains qui règnent sur eux, inventent sans cesse de nouvelles techniques. C'est un grand jour lorsqu'est conclu le premier traité international, plus d'un siècle avant l'ascension de Sargon d'Akkad ! L'essor agricole mésopotamien permet l'émergence d'une société complexe, avec ses lamentateurs, ses exorcistes, ses devins hépatoscopes (qui analysent le foie), ses prostituées, ses



bureaucrates, ses prêtresses et autres artisans. Les transports de denrées induisent le développement d'un commerce local puis international. Mais il n'y a pas d'économie de marché et, au début en tout cas, le commerce est l'œuvre du palais royal et des temples, c'est-à-dire de l'État. À Lagas, deux siècles avant Sargon, cohabitent à la fois les marchands ordinaires, simples fonctionnaires, et les

doit prêter serment d'allégeance et jurer de dénoncer et neutraliser tous les opposants au régime. Les sujets doivent accompagner leur serment de gestes rituels : lever les yeux au ciel, tenir un emblème divin ou consommer des herbes ou du vin. Ces aliments sont censés empoisonner tout parjure. De nombreuses malédictions sont promises à celui qui rompt un serment placé sous l'auspice



2003 : Le département oriental du Louvre contient notamment une maquette du palais de Zimri-Lim à Mari.

père, elle épouse son frère aîné et lui donne deux ou trois enfants. À la mort de son frère aîné, elle se marie avec un autre frère, avec qui elle a quatre ou cinq enfants. Enfin, elle s'unit avec le fils qu'elle a eu de son père et lui donne une fille.

Faites un repas mariote

Zimri-Lim, le roi de la cité de Mari, veut boire du vin frais en compagnie des 515 femmes de son harem. Il a donc fait construire une glacière au bord de l'Euphrate. Certains de ses soldats ont pour unique tâche de protéger et de transporter la glace. Voici le menu que vous pouvez trouver si vous dînez au palais. Pour le plat principal, tentez donc une tourte aux petits oiseaux. D'abord, nettoyez et videz les oiseaux, puis faites-les cuire dans une eau additionnée de graisse, de lait (de vache ou de chèvre), de rue et d'alliacés (oignon par exemple). Par ailleurs, préparez un fond de pâte et un couvercle à partir de semoule, de lait, d'ail et de poireau. Cuisez jusqu'à ce ça sente bon. Pour accompagner ce plat principal, proposez des petits pains d'épeautre et pourquoi pas une bouillie de lentilles. Concluez sur un petit fromage de lait caillé et arrosez le tout de bière d'orge, de vin et de jus de fruit. Et rappelez-vous, le tout bien frais...

L'administration

Une fois au pouvoir, les rois s'entourent de savants qui ont pour mission de les conseiller. De plus, pour gérer leurs domaines, les rois ont besoin de scribes compétents et bien formés. Rapidement, les écoles se spécialisent donc et les élèves voyagent sur de longues distances pour étudier la spécialité locale : le sumérien et le droit à Nippur ou la médecine à Isin, par exemple.



agents d'État spécialisés dans le commerce international. Plus tard naissent les premières entreprises transnationales, associant des marchands à court ou à long terme pour des expéditions plus ou moins hasardeuses. Durant les cinq dernières années du règne de Shulgi de la troisième dynastie d'Ur, un centre de collecte, d'engraissement et de redistribution du bétail recense 350 000 ovins et caprins, 30 000 bovins, 4 000 gazelles, 3 000 équidés, 700 cervidés et 450 ours.

La vie des prêtres-rois

Lorsqu'un nouveau roi monte sur le trône, le peuple entier

d'Istar ou d'Assur. La légitimité du roi est très importante, ce qui conduit les usurpateurs à insister sur le fait que les dieux approuvent leur conduite. Avoir un sang royal renforce les prétentions à l'héritage, ce qui favorise à certains moments l'inceste. Cas exceptionnel, la reine d'Élam Nanhunte-utu épouse d'abord son père, dont elle a au moins deux enfants. À la mort de son

Fleuves



-2650

-2334

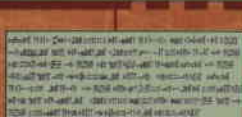
-2112

-1774

-688

-587

-539



-316

0

+222

+560

+1646

+1747

+1795

Règne supposé de Gilgamesh à Uruk

Avènement de Sargon Ier

3^e dynastie d'Ur (jusqu'en 2004)

Zimri-Lim règne à Mari, et Hammurabi règne sur Babylone depuis 18 ans

Sennacherib bâtit les jardins de Ninive

Prise de Jérusalem par Nabuchodon

Prise de Babylone par les Perses



■ DR

La Mésopotamie est cernée par le désert. Les fleurs et les plantes y sont fragiles et magiques, comme si elles étaient la manifestation de la divinité. Pas étonnant donc que les rois ont souvent été jardiniers dans une première vie... Qui bâtit un jardin peut bâtir un empire. Le premier royaume à dominer de nombreuses cités est celui de Sarru-kîn (Sargon). Ce dernier est abandonné à sa naissance par sa mère dans un couffin d'osier scellé par du bitume et qui descend l'Euphrate jusqu'à la cité de Kish. Recueilli par un puisatier, il apprend l'art du jardinage et entreprend une carrière comme échançon d'Ur-Zababa, le roi de Kish. Mais il se rebelle et, avec quelques comparses, fonde une nouvelle cité, Agadé, puis s'empare des pays de Sumer (au sud) et d'Akkad (au nord). Ce premier empire mésopotamien est donc l'œuvre d'un usurpateur, qui s'attribue alors le nom de Sarru-kîn, qui signifie "roi légitime". L'empire d'Akkad devient pour les dynasties à venir le modèle fondateur !

2003 : Un désert salé se trouve là où, il y a quatre millénaires et demi, les cités de Sumer étaient des jardins verdoyants. L'irrigation trop intensive a détruit le pays...

Les jardins de Ninive

Un parc immense, habité par des animaux exotiques rapportés de tous les quartiers du monde, fleurit à l'intérieur de la cité de Ninive. Il contient des petites montagnes et des marais artificiels, disposés afin de recréer l'environnement naturel de certaines provinces reculées de l'Empire. Pour lui permettre de subsister sous le soleil mésopotamien, le roi Sin-ahhé-eriba (Sennacherib) a fait détourner la rivière Husur puis, comme cela ne lui suffisait pas, il a fait construire un grand aqueduc pour amener à Ninive l'eau des montagnes du Nord-Est. Sous les cognassiers, grenadiers et autres figuiers, il est possible de se reposer à l'ombre et de déguster du raisin tout en observant la réserve où évoluent hérons, cerfs et sangliers. Le parc est à l'image de l'Empire, qui contient tous les pays du monde.

Ces jardiniers qui deviennent des rois

Les rois de substitution

Erra-imitti est le roi d'Isin depuis sept ans lorsqu'il apprend de ses prêtres que des événements néfastes le menacent. Il abdique alors et fait couronner à sa place un simple jardinier, Enlil-bāni, dont la tâche consiste à attirer sur lui le mauvais sort, le temps que les astres reviennent dans une configuration plus positive. Mais Erra-imitti meurt en mangeant une bouillie trop chaude, ce qui laisse le trône à Enlil-bāni qui règne ensuite durant trente-trois ans. Cependant, la pratique constituant à substituer des rois lorsque les astres leur sont défavorables connaît par la suite un grand succès. Un rituel indique qu'il

faut trouver un roi de substitution en cas d'éclipse ou d'occultation de certaines planètes. La direction de l'ombre portée par l'éclipse permet de savoir quel roi est menacé. Un conseil composé des chefs des collèges d'astrologues, exorcistes et lamentateurs de la Cour se réunit alors pour désigner une personne vouée à devenir roi substitut : prisonnier de guerre, condamné à mort, simple d'esprit, rebelle ou renégat. Si le roi approuve ce choix, il échange alors officiellement son rôle avec son substitut. Tandis que le substitut porte le manteau royal, le véritable souverain se conduit en simple homme du commun. Au mieux, le substitut captif de son trône a alors cent jours de "règne" devant lui



■ Spring: Mythen Babylon / ZDF / Günther Klein

avant qu'il ne meure et que le vrai roi ne règne officiellement à nouveau.

Le potager du roi

Le prince chaldéen Marduk-apla-iddin (Merodach-baladan) règne à Babylone. Il est fier de son potager qui se caractérise par sa diversité. On y trouve ainsi des alliacées (ail, oignon, échalote, poireau), des épices (safran, coriandre, origan, thym), des condiments, des aromates (dont deux sortes de menthes), des salades (roquette, laitue, luzerne), des légumes et des plantes comestibles

(fenouil, pourpier, betterave, navet, radis, cucurbitacées), des plantes médicinales et d'agrément (rue, saponaire) et d'autres connues sous le nom de "postérieur-de-servante", "bois-de-cerf" et "pattes-d'oiseau". Mais Marduk-apla-iddin a beau avoir un potager exceptionnel, il doit prendre la fuite devant les armées assyriennes de Sin-ahhé-eriba et il finit ses jours dans les marais de ses ancêtres.

La localisation d'Agadé, longtemps utilisée comme nécropole par les rois babyloniens, demeure inconnue. La capitale du premier empire humain repose encore sous les sables du désert.



■ Terra X / ZDF / Gerd Ramsbrock

Des dieux lointains

Le seigneur Marduk

Les dieux les plus importants habitent pour la plupart dans les cités de Mésopotamie. Ils ont droit à beaucoup plus de noms que les simples mortels, même ceux auxquels l'écriture a permis de sortir de l'anonymat : Marduk en a ainsi une cinquantaine à Babylone ; il est par exemple appelé "Bel", c'est-à-dire "le Seigneur", puisqu'il s'impose petit à petit sa souveraineté aux autres dieux. Marduk fait partie des Anunnaki, les dieux supérieurs dont seul le bon plaisir peut assurer la survie de l'espèce humaine. Celle-ci, après tout, n'a été créée, selon les scribes, que pour remplacer les Igigi, une race de dieux inférieurs réduits en servitude par les Anunnaki et ayant décidé de se révolter. Il faut dire que les dieux ont précédemment vécu un drame similaire, ayant dû faire face à l'armée de monstres de Tiamat, une entité primordiale bien décidée à les exterminer. L'armée de Tiamat comprend des serpents venimeux géants, des dragons, des lions, des chiens féroces et des démons ouragans. Son capitaine est Qingu, à qui Tiamat a délégué son autorité en lui remettant la tablette des Destins. Seul Marduk ose affronter cette armée. Grâce à ses armes et à

ses pouvoirs sur les vents, il finit par vaincre et occit même Tiamat à coups de flèches et de masse d'armes. Il ne lui reste plus qu'à découper son corps pour créer le monde. De ses yeux sortent alors l'Euphrate et le Tigre. Marduk est assisté d'une cour de dieux mineurs, chargés de porter son siège, lui laver les mains avant le repas, lui donner à manger et à boire et lui procurer de l'eau-de-vie quand il en a envie. Le roi des dieux assoie notamment son pouvoir sur "le redresseur de torts", une arme divine qui prend la forme d'un lion monstrueux. Il demeure dans l'Esagil, son temple de Babylone. Bref, c'est le modèle du roi.

Ishtar l'insaisissable

Appelée Inanna par les Sumériens et Astarté par les Cananéens, Ishtar est une déesse de la guerre, de l'amour et de la souveraineté qui échappe au modèle sémite de la femme soumise et propriété de son époux (peu de femmes akkadiennes se déplacent en chars tirés par sept lions). Ses prêtres sont des invertis et des travestis. Célibataire, elle porte malheur aux hommes dont elle tombe amoureuse. Ils connaissent une fin tragique et il faut le courage de Gilgamesh pour

repousser ses avances.

La légende de "La Malédiction d'Akkad" raconte comment, séduite par Sargon d'Akkad, elle devient la patronne de la cité neuve d'Agadé. Le dieu Enlil ne l'autorise cependant pas à accepter les offrandes qui lui sont faites, ce qui entraîne à terme la ruine de la cité. Le mauvais caractère d'Ishtar apparaît quand elle menace de faire remonter les morts des Enfers ou quand elle ravage une montagne qui lui résiste. Ishtar est identifiée à Dilbat, l'Étoile du Berger. Ses plus importants temples sont l'Eulmash d'Agadé, l'Ehursagkallamma de Kish, l'Eanna d'Uruk et l'Eturkallamma de Babylone.

La mort en dot

Nergal devient le seigneur des Enfers suite à son mariage forcé

L'origine du monde, pour les Sumériens, est la "cité de jadis", qui devient le domaine du dieu An, le Ciel.

avec la déesse Ereshkigal. Il demeure bien sûr sous la surface de la terre, mais il habite aussi dans son temple de Kuta, l'Emeslam. Lorsqu'il en sort, c'est pour répandre la sécheresse, les épidémies, les incendies et les inondations. Nergal est identifié à la planète rougeoyante visible à l'œil nu dans le ciel nocturne. Les Mésopotamiens lui vouent un culte propitiatoire pour éviter qu'il ne répande ses fléaux dans les champs.

2003 :

Sous couvert d'une activité d'édition, la société connue sous le nom de 7^{ème} Cercle tente-t-elle de ressusciter le culte des Anunnaki ?

Bibliographie

Pour une première approche, voici trois ouvrages très intéressants : Pour se plonger un petit peu plus dans l'atmosphère mésopotamienne : Le musée du Louvre à Paris dispose d'une belle collection d'antiquités orientales. L'entrée est gratuite tous les premiers dimanches du mois. **L'Art de l'Antiquité ; 2. L'Égypte et le Proche-Orient**, éd. Gallimard, coll. Manuels d'histoire de l'art, collectif, sous la direction de Bernard Holtzman, 44 EUR, 464 pages. Technique, c'est un bon complément pour le maître de jeu qui souhaite décrire les réalisations mésopotamiennes. Enfin, sur Internet se trouvent notamment de nombreuses archives akkadiennes et des traductions des mythes.



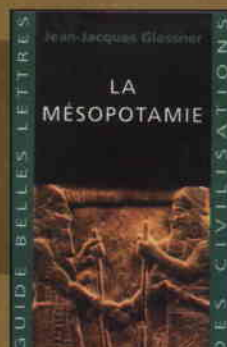
Dictionnaire de la civilisation mésopotamienne

■ Éd. Robert Laffont, coll. Bouquins, collectif, sous la direction de Francis Joannès, 978 pages, 28 EUR. Une mine d'inspiration inépuisable et un rapport qualité/prix imbattable.



Babylone : à l'aube de notre culture

■ Éd. Découvertes Gallimard, Jean Bottéro, 12,35 EUR, 160 pages. Magnifiquement illustré.



La Mésopotamie

■ Éd. Les Belles Lettres, Jean-Jacques Glassner, 14,50 EUR, 336 pages. Pratique et simple.



Nous sommes seize siècles après Sargon d'Akkad. Les empires vont et viennent. L'empire néo-assyrien, cependant, déborde du Croissant Fertile et soumet Canaan, l'Égypte, Chypre et une partie de l'Anatolie. Les Assyriens pensent que le monde est le domaine de leur dieu national, Ashur, et que tous les autres peuples doivent se soumettre à son grand prêtre, leur roi - ou disparaître. Même si la guerre est toujours justifiée comme une réponse à une agression, l'Assyrie est une prédatrice à la recherche de prétextes d'invasions.



■ Terra X / ZDF / Helga Lippert

Le royaume de la guerre

La mégalomanie et l'ambition des Assyriens ne connaît pas de limites. Après avoir bâti Ninive, Assurnasirpal offre à 69 754 convives un banquet comprenant 16 000 moutons. Mais les années de paix sont si rares que la société assyrienne se militarise et entre dans une spirale d'autodestruction. Tous les jeunes hommes d'Assyrie sont à la guerre. Les pays conquis doivent donner des contingents pour agrandir l'armée. Les dirigeants de provinces sont d'abord des commandants militaires et le roi a avant tout pour mission d'agrandir le pays. Lorsqu'il meurt, les problèmes de succession se transforment vite en batailles rangées fratricides. Les fils de Sennacherib puis ceux d'Assarhaddon, à une génération d'écart, se livrent deux guerres civiles terribles qui précipitent le déclin du royaume.

L'empire universel

La meilleure armée du monde

Indispensable à toute armée, l'infanterie assyrienne est lourdement équipée : un casque conique, une cuirasse ou cotte de mailles, un bouclier, une épée, une longue lance et de hautes bottes. Les armes et l'armure sont faites d'un métal incroyablement résistant, découvert par les Hittites : le fer. Il existe aussi une infanterie légère, dont le bouclier est en osier. Il s'agit d'archers, de frondeurs et de piquiers, qui portent une épée courte en cas de combat rapproché.

Pour suppléer aux chars qui dominent l'époque, les Assyriens inventent la cavalerie. Grâce à celle-ci, les Assyriens dominent les plaines mésopotamiennes et deviennent capables de faire des attaques en profondeur dans toutes les régions occidentales. Au début, deux cavaliers montent chaque cheval, l'un d'eux ayant pour seule fonction de diriger la monture. Les progrès ultérieurs permettent à un seul homme d'utiliser un cheval.

Les soldats portent de plus des outres de cuir imperméabilisées qui leur servent de flotteurs lorsqu'ils doivent

franchir un fleuve ou une rivière. Ils vivent en pillant et rançonnant les régions traversées. Ainsi, l'armée assyrienne, dont l'effectif peut approcher cent mille hommes peut se déplacer partout de la Méditerranée au golfe Persique, et livrer des batailles qui font des dizaines de milliers de victimes. Quand les armes se sont tues, les cadavres sont dépouillés puis entassés en piles géantes en signe de victoire.

Les preneurs de ville

Poliorcètes accomplis, les sapeurs assyriens disposent d'une panoplie d'armes de siège. Ils utilisent des chars cuirassés portant des béliers massifs ; ils peuvent aussi projeter traits et pierres à de vastes distances. Ils disposent de tours mobiles et savent comment construire des rampes pour mettre les assiégés au même niveau que les assiégés. Leur longueur peut atteindre 240 mètres pour une hauteur de 22 mètres. (Assiégée par des Élamites dans la cité d'Hiritum sur le Tigre, l'armée babylonienne n'hésite pas à détourner une rivière sur la rampe d'attaque afin de provoquer son affaissement.)

Mais leur principale arme est la peur. Une cité résiste ? Après sa chute, elle est brûlée avec femmes et enfants à l'intérieur. Les défenseurs des murs sont écorchés vifs, emmurés vivants, mutilés et empalés. Les survivants sont déportés et réduits en esclavage. Les divinités (concrètement, leurs statues) sont emportées hors des temples. Quand Babylone tombe après un siège d'une quinzaine de mois, 1646 ans après l'avènement de Sargon (en 689 avant J.-C.), les Assyriens la noient sous les eaux de l'Euphrate et détruisent ou emportent les statues des dieux. Les conquérants disposent d'une autre arme contre leurs ennemis vaincus : ils les déportent par cités entières vers d'autres régions de leur empire. En trois siècles, la

La condition d'esclave n'est pas systématiquement inhumaine en Mésopotamie, mais les prisonniers de guerre réduits en esclavage ont un sort peu enviable : les hommes qui ne sont pas exécutés sont aveuglés afin de ne pas représenter de danger tout en restant capables de travailler au moulin ou au puits. Leur patrie d'origine peut éventuellement racheter leur liberté.



Le dieu **Ashur** n'est d'abord que la colline qui surplombe la ville du même nom, avant de devenir, au terme d'un long processus, un bourreau des peuples assoiffé de sang.

dynastie néo-assyrienne déporte ainsi quatre millions et demi de personnes. La cruauté des rois assyriens, dont ils se vantent tant, leur ouvre plus de portes que leurs armées, car la peur règne dans les cités de la région.

Les derniers feux de la Babylonie

Un tyran biblique

Nous sommes dix-sept siècles après Sargon d'Akkad. Une fois de plus, c'est Babylone qui est le centre du monde. Une nouvelle dynastie a pris le pouvoir et imposé sa loi sur la région. À sa tête se trouve Nabû-kudurri-usur (Nabuchodonosor). La ziggurat qu'il édifie impressionne tous les sujets du roi. Même les Israélites déportés à Babylone après la chute de Jérusalem doivent admettre que la gloire de leur Dieu pâlit face à celle de Marduk, roi des cieux et dieu tutélaire de Babylone. La ziggurat de Babylone n'est qu'une partie de l'Esagil, "temple dont la tête est élevée", dédié à Marduk. Elle-même porte le nom d'Etemenanki, "pierre angulaire du ciel et de la terre". Il s'agit

Une autre grande œuvre de Nabû-kudurri-usur est la construction d'un immense palais royal à Babylone. Il est achevé sous le règne de Nabû-nâ'id après plus d'un siècle de travaux. C'est là qu'Alexandre le Grand meurt de maladie.

d'une "pièce montée" où se superposent sept étages en terrasses, jusqu'à 90 mètres de hauteur. Les dimensions du monument sont choisies en fonction de codes numérollogiques basés sur le 3 et le 5. Cette montagne architecturale, si impressionnante dans cette région plate, devient rapidement le symbole de l'ingéniosité humaine.

2003 : les sites d'Isin et de Larsa sont systématiquement pillés - que cherchent les pillards ? Ont-ils une motivation occulte ?

■ Terra X / ZDF /
Helga Lippert

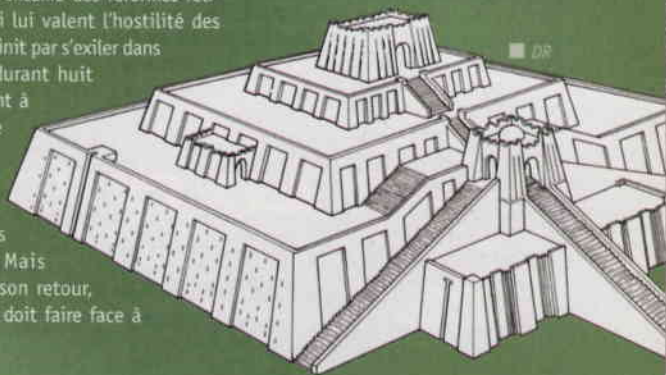


Mais, construite par piété, elle devient pour les étrangers jaloux une manifestation d'orgueil démesuré, la Tour de Babel.

Chute de Babel

Six ans après la mort de Nabû-kudurri-usur, Nabû-nâ'id (Nabonide) est placé sur le trône de Babylone par son fils qui vient de faire un coup d'État. Mais loin de se comporter en marionnette, le vieillard entame des réformes religieuses qui lui valent l'hostilité des prêtres. Il finit par s'exiler dans le désert durant huit ans, laissant à son fils le soin de s'occuper des affaires de l'État. Mais peu après son retour, Nabû-nâ'id doit faire face à

l'émergence d'une menace venue de l'Est : l'Empire achéménide de Cyrus le Grand, qui a unifié sous sa coupe les peuples iraniens. Babylone tombe sans coup férir face à une nation plus jeune. La région ne devient plus et pour longtemps qu'une province perse ou macédonienne.



SILLAGE

LE JEU DE CARTES

EMBARQUEMENT
IMMÉDIAT !



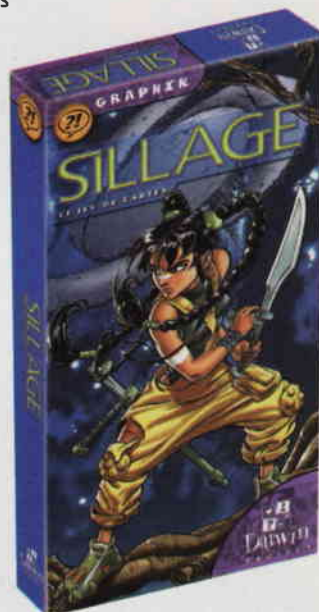
Jeu de cartes dans l'univers de *Sillage*, la BD de Philippe Buchet et Jean-David Morvan. Le convoi *Sillage* parcourt l'espace en quête de mondes à coloniser, pour y abriter des peuples aliens en voie d'extinction. Dans ce jeu, vous incarnez un agent de *Sillage* et, à l'aide de cartes d'Actions, tentez d'installer des peuples

Aliens sur différentes Planètes.

Attention cependant, la compétition est rude : les autres joueurs sèmeront toutes sortes de Poukram ! pour vous compliquer la tâche... Un jeu aux principes simples, basés sur des codes couleur, très riche et aux rebondissements inattendus !

Contenu :

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



DEL COURT

Darwin
PROJECT

2, rue Lechapelaïs - 75017 Paris
Tél : 01 42 94 09 90 - Fax : 01 42 94 09 70
www.darwin-project.com



Utiliser les langues

Des polices de caractère sont disponibles sur Internet. Des polices cunéiformes et assyriennes pour PC sont par exemple téléchargeables sur <http://www.sil.org/computing/fonts>. Un lexique sumérien est par ailleurs disponible en anglais. Concernant l'akkadien, sa translittération en alphabet latin comporte quelques particularités à noter :

- S avec croissant convexe au-dessus – se prononce "sh".
- S avec point en-dessous – se prononce "ts".
- U – se prononce "ou"

Par exemple, Ashur (la cité ou le dieu) se prononce en fait "achou". Le roi assyrien Assurnasirpal "achournatsirpal".

Nous sommes trois siècles et demi après Sargon d'Akkad. Les hommes de lettres mésopotamiens décident d'écrire une histoire. Celle d'un roi sumérien déjà légendaire, Gilgamesh. Cet homme est le fils d'une démonsse, ce qui lui permet de prétendre échapper au sort commun. Gilgamesh opprime les habitants de la cité d'Uruk, dont il est le roi. Les dieux décident alors de l'éprouver en créant un homme sauvage, Enkidu, qu'ils relâchent près d'Uruk. Civilisé par un chasseur et par une prostituée, Enkidu affronte Gilgamesh. S'ensuit un terrible combat, au terme duquel Gilgamesh et Enkidu deviennent amis. En quête de gloire, Gilgamesh entraîne Enkidu à la recherche du féroce monstre Humbaba, censé demeurer dans la Forêt des Cèdres. Protégé et conseillé par la déesse Nin Sun et le dieu soleil Shamash, Gilgamesh terrasse Humbaba.



La quête de l'immortalité

Le désir d'éternité

Ishtar, séduite par les succès de Gilgamesh, lui propose de devenir son époux. Courroucée par son refus, Ishtar demande à son père Anu de relâcher le Taureau Céleste pour qu'il seme la désolation dans le pays. Mais Enkidu tue le monstre. Lui et Gilgamesh sont alors jugés par les dieux, qui font mourir Enkidu d'une maladie incurable. Gilgamesh prend alors conscience de sa mortalité et décide de se rebeller contre son destin d'homme. Il part à la recherche d'Utanapishtim. Celui-ci, avec son épouse, est la seule personne à avoir survécu au Déluge de jadis, lorsque les dieux cherchèrent à détruire l'Humanité. Son nom signifie "J'ai trouvé ma vie". Mais Utanapishtim, bien qu'immortel, ne peut partager ce don avec Gilgamesh. Sur la demande de son épouse, cependant, il lui offre une consolation en lui indiquant comment se procurer une plante capable de procurer une seconde jeunesse. Gilgamesh

plonge au fond de la mer et en ramène cette plante. Sur le chemin du retour, cependant, un serpent se glisse dans son sac et dévore la plante, perdant aussitôt sa peau et gagnant une seconde jeunesse. Gilgamesh rentre bredouille à Uruk, mais il finit par comprendre qu'il peut atteindre l'immortalité avec les grandes murailles qu'il fait élever autour de la cité : 9 kilomètres et demi de muraille double protégée par 900 tours enserment une cité de trois kilomètres de long sur deux de large.

Le pouvoir des mots

Pour émerger de la préhistoire, les Sumeriens utilisent certes le feu et l'irrigation, mais avant tout la langue. Fascinés par la connaissance, ils tentent de définir et d'apprivoiser le monde en compilant des listes interminables : de rois, d'arbres, de roseaux, de pierres, de plantes, d'étoffes. C'est, selon la légende, une formule juridique qui est la première chose écrite... Lorsque Enmerkar, un autre roi

mythique d'Uruk, veut triompher en duel de son rival de la cité d'Aratta, il note sur une tablette la phrase *"le dieu est enfoncé"*, formule qui exprime l'irrévocabilité du jugement rendu. En remettant la tablette à son rival moins astucieux, il triomphe par le droit et par le langage.

Des son invention, l'écriture est utilisée pour la comptabilité, puis pour mettre au point des contrats, pour créer des associations commerciales et mener du commerce international : la Mésopotamie importe l'obsidienne anatolienne, les cèdres du Liban, le cuivre de Magan (péninsule d'Oman) ou encore l'or et l'argent de Meluhha (vallée de l'Indus). Elle exporte de la laine, des étoffes et bien sûr des céréales.

Deux langues sont incontournables en Mésopotamie durant les millénaires qui suivent les exploits de Sargon d'Akkad. Le sumérien, après la chute de la troisième dynastie d'Ur, reste essentiellement une langue morte, mais une langue de culture connue de tous les scribes, une langue religieuse aussi puisque nombre de cités saintes, comme Nippur, lui, connaît une destinée extraordinaire. Ses deux dialectes principaux, le babylonien et l'as-

2003 : un million de tablettes d'argile avec des inscriptions cunéiformes ont été exhumées. Peut-être 99 millions subsistent dans les ruines englouties par le sable. Durant des siècles, les tablettes furent utilisées comme matériau de construction et les bibliothèques comme carrières.

syrien, sont utilisés durant plusieurs millénaires dans le Croissant Fertile. C'est aussi la langue diplomatique par excellence, utilisée aussi bien par les Hittites anatoliens que par les pharaons égyptiens et les princes élamites de Suse. La destruction de la civilisation mésopotamienne est liée au déclin de l'akkadien au premier millénaire, alors que l'araméen prend de plus en plus d'importance. Privée de la langue qui était tel le sang de son corps, l'administration babylonienne périclité tandis que les Perses deviennent les nouveaux maîtres des lieux. Les murailles mésopotamiennes ont beau avoir été immortelles, l'empire est tombé en poussière lorsque les mots qui le soutenaient ont disparu.

Cyril Pasteau

"Celui qui a marché avec la
vérité engendre la vie."
proverbe sumérien

[illegible]

Grand concours Dungeons & Dragons



Si vous avez déjà la troisième édition, Spellbooks pense à vous ! Vous pouvez trouver en boutique, moyennant la somme de 0 euro, un grand guide de conversion tout en couleurs... Ainsi qu'un gabarit de boule de feu !

À l'occasion de la parution en français des trois livres de base de la version 3.5 de Dungeons & Dragons, chez Spellbooks, *Backstab* vous propose un grand concours. 1^{er} au 30^{ème} prix : un exemplaire de la version 3.5 du Manuel des joueurs de Dungeons & Dragons. Pour participer, il suffit de répondre à la question suivante et de renvoyer le coupon, avant le 1^{er} novembre (le cachet de la poste faisant foi) à :

Backstab - Concours D&D
2, rue Lechapelais
75017 Paris

Nouvelle
3
Edition

Question : combien de classes de personnage de base sont présentées dans *Le Manuel des joueurs* ?

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Tél. (facultatif) : _____
Âge : _____



Réseau Whisper

Ce second Dossier de la Résistance consacré à l'Armée des Ombres vous donnera moult détails sur le réseau *Whisper*, un des groupes les plus mystérieux décrits à ce jour, que

vos joueurs seront nécessairement amenés à croiser. Issue d'une pratique de bureau consistant à chuchoter pour critiquer le système, un martyr et quelques années plus tard,

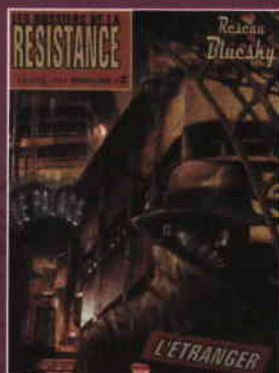
Whisper est devenu l'organe d'information le plus sûr de la Résistance ! La plupart de ses membres apprennent à parler sur les lèvres et, dirigée par l'étrange Kutchibiru, le réseau assure la transmission "*silencieuse*" des messages les plus précieux dans la lutte

contre les Agences. Les *whisperers* sont partout, se déplacent, exfiltrent sans bruit des agents ou des infos : ils sont le murmure, imperceptible, de la révolte qui ne demande qu'à gronder. Un excellent supplément.

7.7

Supplément pour *Rétrofutur*, édité par Multisim.
32 pages en français. 5,50 EUR - Disponible.

Note : ●●●●●



Réseau Bluesky

1945, au sortir des *twisted 40's* : Eliot Ness et trois de ses agents, tous d'anciens Incorruptibles, sont assassinés à leurs domiciles. Al Capone, récemment libéré de prison,

est porté en tête de liste des suspects. Un an plus tard, les derniers Incorruptibles encore en vie se rassemblent, pour découvrir la terrible vérité : ce sont les Agences qui ont fait éliminer

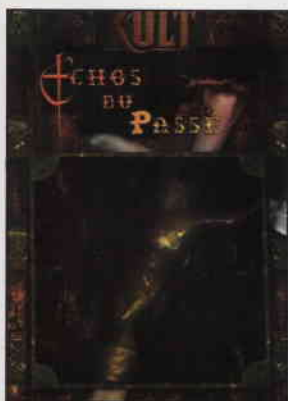
Ness ! De ce jour naquit le réseau *Bluesky*, en quête de justice, élargissant de plus en plus ses activités contre la corruption galopante des Agences. Un zest de polar noir, de gangsters et d'alcool de contrebande, qui mènera vos joueurs dans les bas-fonds d'Alt-Chicago, peut-être

pour enquêter sur l'énigmatique "*Etranger*" qui informe le réseau et dont personne ne semble connaître les motivations... Un très bon supplément, autour duquel peut aisément être développée une mini-campagne originale.

7.7

Supplément pour *Rétrofutur*, édité par Multisim.
32 pages en français. 5,50 EUR - Disponible. 4/5

Note : ●●●●●



Échos du passé

Fascicule d'une cinquantaine de pages, *Échos du passé* présente deux aventures pour joueurs expérimentés, ou du moins pour joueurs possédant une bonne connaissance des secrets de l'univers de *Kult*. Le

premier scénario, qui donne son nom au supplément et qui fut autrefois disponible sur Internet, est signé par les



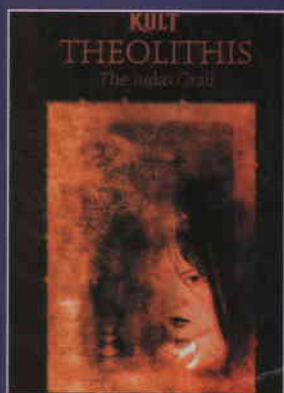
auteurs originaux de *Kult*. Un tantinet trop linéaire à mon goût, il fait très fort dans la catégorie fin du monde annoncée. Un peu moins dirigiste, "*Par-delà la Mort*" accompagnait l'écran de la première édition américaine du jeu. Se déroulant à New York, il en

révèle lui aussi beaucoup sur l'illusion, mais peut également fort bien servir de réservoir à PNJ et à (bonnes) idées pour étoffer *Les anges déchus*, cette superbe campagne new-yorkaise autrefois traduite par Ludis. *Échos du passé* se termine sur le Délirium, une nouvelle Voie de magie. Pas cher et très utile.

Johan Scipion

Supplément pour *Kult*, édité par Le 7ème Cercle.
En français. 11,50 EUR - Disponible.

Note : ●●●●●



Théolithis

Dissipons dès le départ tout malentendu : *Théolithis* est bien, en dépit d'un titre différent, la traduction de *The Judas Grail*, une campagne américaine demeurée à ce jour inédite en français. Passée l'amorce ultra classique (un vieil oncle espagnol

qui laisse un héritage à une amie des PJ), elle entraîne les joueurs des rues de Madrid à celles de Métropolis, puis jusque dans les Abysses, en un crescendo qui n'est pas sans évoquer *Tar-*



dont elle donne une interprétation sensiblement différente de

celle du *Guide du conjureur*, *Théolithis* se paie également le luxe de détourner le cycle arthurien pour mieux l'intégrer à l'univers du jeu. Au final, un très bon produit qui, comme toutes les campagnes *Kult*, s'adresse de préférence à des joueurs qui ont déjà levé un coin du Voile.

Johan Scipion

Supplément pour *Kult*, édité par Le 7ème Cercle.
96 pages en français. 21 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○

Guide des personnages monstrueux

La troisième édition de D&D a posé comme principe que les joueurs sont libres de faire ce qu'ils veulent du jeu qu'ils achètent. S'ils ont envie d'interpréter un goblin magicien, c'est leur droit. Ce Guide des personnages

monstrueux leur donne toutes les règles pour interpréter des races bien plus divergentes du point de départ humain tout en respectant l'équilibre du jeu. Apparaît notamment la classe monstrueuse, qui va vous permettre de

faire grimper votre minotaure du niveau 1 (équivalent à n'importe quel autre PJ niveau 1) jusqu'au niveau que lui attribue le Manuel des Monstres, enfin plutôt à son niveau de personnage effectif (NPE). C'est compliqué à s'arracher les cheveux mais il y a aussi des classes de prestige, des dons, des objets magiques et des sorts ! Ah ah, je vois que

j'ai touché un point sensible... Bref ce n'est pas inintéressant, mais il faut vraiment en avoir l'usage.

Belzémox



Supplément pour Dungeons & Dragons édité par Spellbooks.
224 pages en français. 36 EUR - Disponible.

Note : ●●○○○

La Cité de la Reine-Araignée

Partant des Vaux, cette campagne pour les Royaumes Oubliés emmène un groupe de niveau 10 jusque dans les tréfonds de l'Outreterre, là où règnent les drows... Il y en a pour une année à exterminer tous les points d'expérience sur patte qui se baladent là ! Mais

les personnages des joueurs n'ont pas une année devant eux et la course contre la montre qui s'instaure donne un peu d'intérêt à cette aventure plutôt dirigiste. La Cité de la Reine-Araignée requiert un maître de donjon expérimenté, à même de jongler avec des situations et



des pouvoirs variés. C'est la campagne idéale pour un groupe qui aime avant tout le côté tactique de Dungeons. De ce point de vue, la qualité comme la quantité sont au

rendez-vous, et comme en plus les illustrations sont souvent magnifiques (et qu'il y a un feuillet de 16 pages de cartes en couleur), c'est un plaisir à lire si vous aimez lire un beau donjon. Comme d'hab, le plus difficile va être de trouver / créer un groupe assez stable pour tenir toute la campagne !

Namateos



Accessoire de campagne pour Dungeons & Dragons édité par Spellbooks.
160 pages en français. 36 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○

Les Chapitres Interdits

Compendium d'aides de jeu consacrées au Mal et à ses séides dans l'univers médiéval-fantastique de D&D, Les Chapitres Interdits remplissent leur contrat. On ne regrette pas d'avoir vendu son âme au vendeur de la boutique pour se procurer cet ouvrage

bourré de maléfices, de vilénies et de classes de prestige : c'est beau, c'est méchant, c'est cruel, il y a des drogues, des poisons, des méthodes de torture et d'exécution, des arché-



types genre créature d'os ou cadavérique, un langage si maléfique qu'il corrompt tout ce qui l'entend, les caractéristiques de Talos le triple golem de fer j'en passe et des meilleurs. Ce n'est pas original dans le sens

où ça reste du D&D bien carré, mais ça donne envie de jouer, envie de mettre en scène les personnages monstrueux que sont les archifiélons : Lévistus l'archidiabole prisonnier de la glace, Orcus (qui ne vaut plus 666.666 xp mais a de beaux restes) et ses morts-vivants, etc... Chaotic Evil forever !

Cyril Pasteau



Supplément pour Dungeons & Dragons, édité par Spellbooks.
192 pages en français. 36 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○

Oracles : De chair et d'écailles

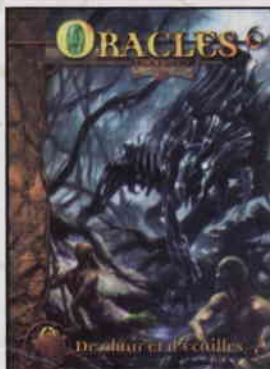
Voici un nouveau supplément pour Prophecy qui se veut ambitieux, tant par son contenu que par le développement qu'il apporte à l'univers du jeu. Divisé en trois parties, l'ouvrage adopte dans un

premier temps la forme d'un bestiaire regroupant des créatures créées il y a longtemps par les Dragons. Les créatures sont assez variées et agrémentées de petites idées pour les intégrer dans un scénario. La

deuxième partie est la plus intéressante à mon goût car on a droit à un chapitre détaillant des peuples anciens de Kor tels que les gargouilles et les faës, dont l'histoire est bien détaillée et qui s'adaptent bien à une campagne basée sur la découverte du monde de Prophecy. On y trouve aussi de

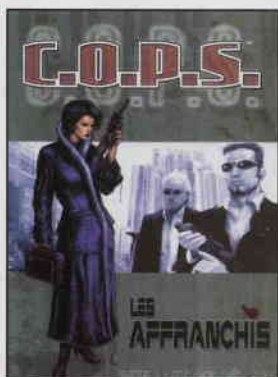
nouvelles professions, sorts, armes et Avantages/Désavantages. Le supplément est clos par une aventure, fort sympathique au demeurant. Un livre bien utile même s'il n'est pas indispensable, mais qui vous permettra de bien agrémenter vos séances de jeu.

GB



Supplément pour Prophecy, édité par Le Tertre du Golem.
96 pages en français. 24 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○



Les Affranchis

Ce nouveau supplément est du pain béni pour le meneur de jeu. Tout ce que vous avez voulu savoir sur les mafias sans jamais oser le demander s'y trouve. *Les Affranchis* vous plonge dans l'enfer du décor californien. Vous allez découvrir les secrets des sept plus grandes organisations

mafieuses (Cosa Nostra américaine, l'Organizatsiya, les Yakuza, les Triades, les Cartels, la mafia indo-pakistanaise, la mafia irlandaise) et deux organisations criminelles un peu particulière : Network Mafia et Copland. Pour chaque organisation, le meneur a droit à un historique, son organisation,

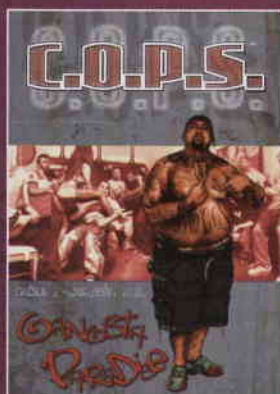
son agenda, ses activités ainsi que sa présence à L.A. Ce passage est important car il présente en détail les person-

nalités fortes de chaque mafia. Bien évidemment, on retrouve les petits encadrés qui font le délice du lecteur. Le supplément ne serait pas complet sans quelques affaires à se mettre sous la dent, au total trois nouveaux dossiers devraient donner du fil à retordre à vos cops. Rien que du bon !

Olivier Collin

Supplément pour C.O.P.S., édité par Asmodée éditions. 176 pages en français. 25 EUR - Disponible.

Note : ●●●●●



Gangsta Paradise

Les Cops vont avoir de quoi se satisfaire, voilà toute une brochette de gangs qu'ils auront plaisir à affronter. Ce nouveau supplément permet aux meneurs de jeu de consulter les dossiers du L.A.P.D. concernant

les différents gangs actifs dans les rues de L.A. Ils sont classés par catégorie (Asiatiques, Jamaïcains, Haïtiens, écoterroristes, motards, suprématistes...). Pour chaque gang, le meneur a droit à un portrait

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

détaillé impliquant ses ressources, ses objectifs, ses coutumes, ses liens avec les autres organisations criminelles. Le panel présenté est suffisamment vaste pour permettre aux meneurs de

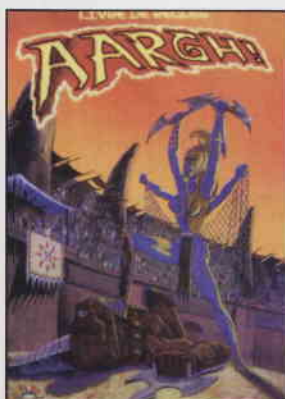
trouver leur bonheur et offrir de la diversité aux joueurs. Deux scénarios viennent compléter ce supplément et offrir une petite plongée dans le monde des gangs. Attention, les balles vont fuser !

Olivier Collin

PS : critique réalisée à partir d'un texte non corrigé.

Supplément pour C.O.P.S., édité par Asmodée édition. 176 pages en français. 25 EUR - Disponible.

Note : ●●●●●



Aargh !

Voici un petit système de jeu dans la morne plaine du d20, œuvre d'Atomic Mix. Cette toute jeune maison d'édition propose un nouveau jeu avec ses propres règles. Chaque joueur dispose d'un nombre de points de création à répartir entre les 6 caractéristiques de

base (Force, Résistance, Agilité, Génie, Aura et Sens) et de points de maîtrise pour acquérir des connaissances. Ces points découlent de la race choisie parmi les 11 races présentées.



Les connaissances acquises dépendent de l'ordre choisi (la classe) parmi les 11 possibles. Les joueurs qui apprécient le détail seront séduits par le système de jeu. Chaque joueur dispose de points d'action qu'il va engager pour attaquer et se défendre. Des modificateurs

dépendant de la technique de combat vont influencer sur le résultat. Un système de magie simple et amusant est aussi au menu. Ce système est simple d'utilisation mais long à maîtriser. Le livre n'est pas facile d'utilisation et frôle parfois l'indigestion. Pour les meneurs obstinés.

Olivier Collin

Jeu de rôle édité par Atomic Mix. 320 pages en français. 47 EUR - Disponible, www.aargh.info.

Note : ●●●○○



Lycéenne RPG 3.0

Lycéenne est un jeu de rôle permettant de jouer des jeunes filles dans des lycées ou des pensionnats à différentes époques. Ce jeu lorgne fortement du côté du manga. Le site propose, outre le

système de jeu, de nombreuses aides de jeu (scénario, inspiration...) et un supplément intitulé *Magical Girls* (voir encadré). Cette nouvelle édition ne modifie pas complètement le

Magical Girls introduit la magie dans l'univers de Lycéenne. Peu de modifications quant aux règles de base. L'occasion d'ouvrir des horizons scénaristiques.

jeu. En revanche, les talents ont été revus. Ils dépendent désormais de deux caractéristiques au lieu d'une. De même, les profils psychologiques ont été

divisés en trois listes ce qui apporte plus de liberté dans le *roleplay*. *Lycéenne* est avant tout un jdr réservé aux fans d'ambiances qui préfèrent cultiver la théâtralité plutôt que le côté bourrin du rôliste. Une curiosité dans le monde du jeu.

Olivier Collin

Jeu de rôle et supplément autoproduits. En français. Gratuits. Disponibles sur Internet : <http://perso.wanadoo.fr/kadnax/pagly3.htm>

Note : ●●●●●



Magie de Rokugan

Les shugenja sont des Rokugani nés avec le don de contacter et d'amadouer les esprits. Ce sont aussi des samurai, comme les bushi, même s'ils sont beaucoup moins nombreux que les experts du katana et du wazikashi. Pour les daimyo et les

Clans qui utilisent leurs services, ce sont des avantages stratégiques à utiliser avec savoir-faire. Comme pour tout autre aspect de la vie rokugani, l'usage de la magie est soumis aux impératifs de l'honneur, du moins officiellement. Cela fait

des shugenja des personnages magnifiques, leur puissance magique allant de pair avec une humilité vis-à-vis des kama. Si vous en interprétez un, il est évident que *Magie de Rokugan* est fait pour vous. Plutôt que des dojo, on y découvre



de nombreux sorts étonnants, des objets magiques avec une histoire, des règles pour gérer le daisho ancestral d'un samurai, des règles sur les nemuranai... Bref plein de bonnes choses !

Cyril Pasteau

Supplément pour Legend of the Five Rings / Guide de l'Orient édité par Asmodée éditions.
96 pages en français. 21 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○



Créatures de Rokugan

Ce bestiaire de Rokugan est plutôt celui de l'Outremonde, la terre ravagée par la Souillure qui s'étend au-delà des frontières de l'empire. Ici sont donc à l'honneur les onis, du terrible Premier Oni jusqu'au plus insinifiant, même s'il faut avouer

que ces monstres sont rarement insignifiants. De toute évidence, certains doivent plus être considérés comme des éléments d'intrigue cthulhoïdes que comme des antagonistes directs potentiels. Même si le format de présentation reste

classique, il fournit toujours assez d'infos pour construire des scénarios, autour d'histoires de fantômes par exemple. C'est le principal intérêt de cet ouvrage, plutôt que les prétières de PNJ et autres banalités d20. Il y a aussi des informations nombreuses et utiles si vous souhaitez faire intervenir dans vos parties les naga, les nezumi

et d'autres races intelligentes de Rokugan et des Terres Brûlées. On trouve en particulier des classes de prestige pour les naga et les nezumi. Enfin, les créatures de l'Ombre vivante ne sont pas oubliées même si, peut-être par nature, leur diversité est moins grande que celle des suppôts de Fu Leng.

Cyril Pasteau

Supplément pour Legend of the Five Rings / Guide de l'Orient D20 édité par Asmodée éditions.
112 pages en français. 25 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○



Secrets of the Crab

Depuis l'adoption du Clan du Faucon et la reprise des terres ancestrales de la famille Hiruma, le Clan du Crabe n'a pas chômé. Il a non seulement essuyé l'une des plus grosses offensives de l'Outremonde mais, surtout, il a été

confronté à une guerre de succession au sein de la famille Yasuki qui a, à nouveau, déchiré Clans du Crabe et de la Grue. C'est dans ce contexte ô combien agité que *Secrets of the Crab* complète le panorama entamé

dans *La voie du Crabe*, en se concentrant sur l'histoire récente et les provinces du clan et les familles vassales et en émaillant le tout d'idées de scénarii, de dojo et de nemuranai. Malgré le peu d'espace dévolu aux familles Toritaka et Yasuki, les surprises ne manquent pas, au premier rang desquelles l'implication

du Kolat dans les conflits Crabe/Grue, le portrait de l'Oracle de Jade, et l'apparition d'une classe de prestige de tsukai-sagasu. Un exposé somme toute assez convaincant, même si la lecture de *Secrets of the Crab* est fortement conseillée en complément.

Michaël Croitoriu

Supplément pour Legend of the Five Rings / Rokugan D20, édité par AEG.
96 pages en anglais. 25 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○



Manacle & Coin

Supplément atypique dans la lignée actuelle des sorties pour *Exalted*, il n'en étonne pas moins par son extraordinaire qualité et l'immersion incroyable qu'il provoque dans l'univers du jeu. Son but premier est la descrip-

tion de la Guilde, une mystérieuse organisation que tous craignent dans l'Empire Écarlate. Après une description exhaustive de l'histoire de la Guilde, celle-ci est décrite dans ses moindres détails, que ce soit

pour l'admission des nombreux candidats ou les principales figures qui la composent. On découvre ainsi la formidable organisation derrière les cara-

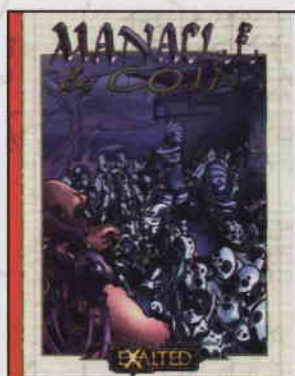


vanes qui sillonnent la Création, mais aussi le côté sordide de la Guilde qui opère un vaste trafic de drogues et d'esclaves. Une annexe à l'ouvrage introduit un système de prix qui change notablement de l'habituel système de Ressources de White Wolf. Les Conteurs peuvent ainsi apporter une certaine dose de réalisme dans leurs parties.

GB

Supplément pour Exalted, édité par White Wolf.
128 pages en anglais. 20 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○





Demon Player's Guide

Question : si vous ne croyez pas au Diable, voyez-vous un inconvénient à signer un pacte qui lui vend votre âme ?

Les joueurs de *Demon* peuvent désormais personnaliser leur déchu avec des mérites et handicaps, une aide de jeu très détaillée sur la forme apocalyptique et un questionnaire qui permet de préciser l'histoire du person-

nage avant son bannissement en Enfer. Tout cela est plutôt intéressant mais pas autant que les chapitres sur la création de reliques démoniaques. Celle-ci n'est pas réservée aux Malefactors et, avec un peu

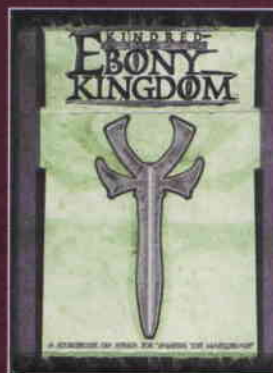
d'imagination, il est possible de construire bien des maîtres plans autour d'une relique, qu'on veuille s'emparer de celle du voisin ou y emprisonner l'âme de ce dernier. Cerise sur le gâteau, les rituels

qui permettent aux démons de faire la pluie et le beau temps et notamment de se bâtir des bastions imprenables avec des portes de granit de deux mètres d'épaisseur qui s'ouvrent toutes seules tandis que retentit la Cinquième Symphonie. Ah, c'est cool d'être un démon.

Nicholas Merritt

TO - Supplément pour *Demon : The Fallen*, édité par White Wolf.
224 pages en anglais. 30 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○



Kindred of the Ebony Kingdom

Les Vampires de l'Orient (VO) est un bouquin magnifique qui a engendré toute une gamme. Les suceurs de sang orientaux le méritaient bien. Y aurait-il une raison pour que le livre consacré aux vampires africains rencontre

moins de succès ? Hélas, oui. Non parce que les Laibon sont des Damnés presque comme les autres, descendus de Caïn comme il se doit. Les auteurs n'ont pas voulu compliquer davantage le zoo qu'est devenu au fil des années le Monde des

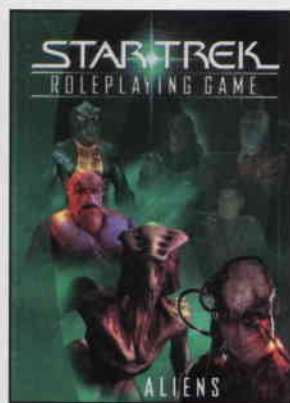
Ténèbres, bravo. Seuls quelques aménagements de règles, bienvenus d'ailleurs, rompent le quotidien vampirique. Le plus important : l'Humanité disparaît au profit de deux tendances, l'Aye et l'Orun. Mais toutes les pages culture qui faisaient de VO un must sont ici zappées au profit de réflexions artducon-

teusesques et de trucs inutiles (chapitres entiers écrits sous la forme de nouvelles : bonjour pour chercher l'info). Exemple concret : quand je crée un personnage, j'aime connaître les langues qu'il parle en fonction de son origine. Concept super, décor mal planté.

Cyril Pasteau

TO - Supplément pour *Vampire : The Masquerade*, édité par White Wolf.
208 pages en anglais. 30 EUR - Disponible.

Note : ●●○○○



Aliens

La richesse de l'univers créé par Gene Roddenberry doit beaucoup à la variété des races extraterrestres rencontrées par les équipages de l'*USS Enterprise*, de l'*USS Defiant* ou de l'*USS Voyager*. Pour élargir les horizons du meneur, *Aliens* présente par le

menu une soixantaine d'entre elles, notes historiques et culturelles à l'appui. Sulibans, andoriens, borgs, breens, jem'hadars, kazons et tholiens ; aucune des cinq séries n'échappe à la règle.



Toujours aucune nouvelle concernant la diffusion de *Star Trek Enterprise* en France. Encore heureux que les épisodes sont tous disponibles en anglais non sous-titré sur le net...

Tant et si bien que les joueurs ont désormais l'opportunité d'incarner une équipe de membres (ou d'ennemis) de la Fédération l'espace d'un épisode ou d'une

campagne. Pour parfaire ce portrait, les pages du supplément sont parsemées d'équipement, de professions, de capacités spéciales et de PNJ. Un exposé simple, net et sans bavure.

Michaël Croitoriu

Supplément pour *Star Trek Code*, édité par Decipher.
176 pages en anglais. 35 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○



Millennium City

Detroit n'est plus. Le 23 juillet 1992, Doctor Destroyer, vilain ultime du Champions Universe, l'a bombardée au canon orbital. Bilan : 60.000 morts. Moins d'une décennie plus tard, la ville, reconstruite

dans un style futuriste qui ferait honneur à la Metropolis de Superman, a été rebaptisée Millenium City. Le présent supplément la décrit en détail : histoire, économie, quartiers, métahumains

Millennium City est une référence directe à Delta City, la ville ultra moderne que le consortium OCP projette d'édifier sur les ruines du vieux Detroit dans *Robocap*.

locaux, police, pègre, etc. Les références aux autres produits de la gamme Champions sont nombreuses bien sûr, mais pas véritablement essentielles, de sorte qu'avec un minimum de travail, Millennium City peut

facilement servir de cadre de campagne à n'importe quel jeu de super-héros, et ce d'autant que les accroches de scénarios abondent. Remarquable.

Johan Scipion

Supplément pour *Champions*, édité par Hero Games.
136 pages en anglais. 22 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○

Armory Equipment Catalog

Core Command est un jeu qui est basé sur une merveilleuse technologie, puissante et limite délirante. Ce supplément apporte encore plus d'outils, d'armes et vaisseaux au MJ afin qu'il puisse peupler son univers

avec cette technologie que l'on peut parfois considérer comme un personnage tant elle est présente. Le premier chapitre est consacré à la disponibilité de l'équipement sur les différents mondes des cinq galaxies,

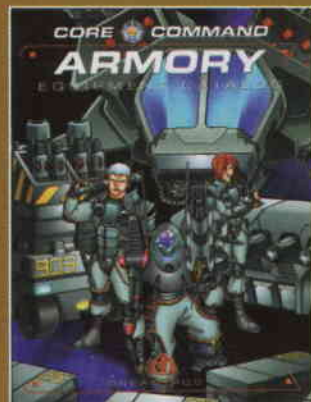
Ceux-ci, de niveaux technologiques très variés, n'offrent pas forcément la possibilité de trouver les derniers gadgets à la mode. Les trois chapitres suivants, constituant le corps de l'ouvrage, sont consacrés à l'équipement standard, aux armements divers et aux vaisseaux spatiaux. Si Core Command voulait introduire une

technologie surpuissante (mais reste assez sage en ce sens), c'est dans le Catalog qu'on peut la trouver. Un très bon produit au final, bien dans la lignée de Core Command.

GB

Supplément pour Core Command, édité par Dream Pod 9.
96 pages en anglais. 22 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Silhouette Core : version 003

L'ouvrage que nous livre ici Dream Pod 9 est la synthèse remise à jour de leurs deux systèmes de règles, celui pour les figurines (tactique) et celui pour les jdr (roleplaying). Côté technique, les compétences sont beaucoup plus détaillées que dans les précédentes

éditions et le fait de consacrer un livre entier aux règles permet de les expliquer plus clairement et avec plus d'exemples.

La nouveauté réside aussi dans le fait que les gammes Dream Pod 9 proposent désormais des caractéristiques techniques à la



fois pour le système Silhouette et le système d20. Tous les jeux de l'éditeur canadien (Heavy Gear, Jovian Chronicles, Tribe 8, Gear Krieg et Core Command)

sont en train d'être édités / réédités sous la forme de livres des joueurs qui nécessitent la possession de Silhouette Core ou d'un livre de base d20. Vous pouvez donc soit découvrir ces excellents jeux par l'intermédiaire du d20 ou essayer cet autre système éprouvé, Silhouette, qui repose lui sur l'usage de dés à six faces.

GB

Système générique de règles, édité par Dream Pod 9.
224 pages en anglais. 33 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Rifts Chaos Earth

Voici la prequel de Rifts, située au moment où les passages vers les autres dimensions s'ouvrent et où la civilisation terrienne disparaît quasiment dans une série de cataclysmes et d'invasions démoniaques. Le jeu propose aux joueurs d'incarner

des membres de la NEMA, les forces armées spéciales des États-Unis, qui disposent d'armures de combat primitives (selon les critères de Rifts) mais néanmoins superbes. Le système de règles reste bien sûr celui de Palladium, qui induit

L'ambiance de Chaos Earth pourrait se rapprocher de la situation à la fin de Terminator 3 (film qui ne renouvelle hélas rien). Talk to the hand !

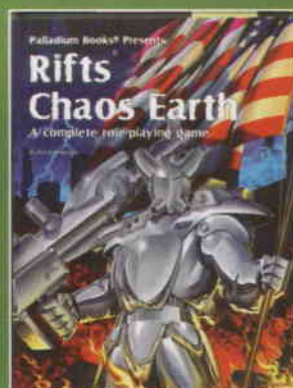
un certain nombre de comportements, notamment faire très attention à ne pas s'exposer à des méga-dégâts lorsqu'on n'est pas équipé pour... Comme d'habitude aussi avec Palladium, ce bouquin est compatible avec tous les autres et rien ne vous

interdit de jouer des Vrais Atlantes, des psioniques, des dragons, etc... Ajoutez à cela le fait que c'est toujours marrant de jouer la fin du monde, Chaos Earth est un petit jeu marrant et pas cher !

Cyril Pasteau

Jeu de rôle édité par Palladium Books.
160 pages en anglais. 18 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



BESM d20

BESM est un jdr sur l'anime sorti sur le marché américain en 1997, le titre est l'abréviation de Big Eyes Small Mouth. Depuis maintenant 6 ans, Guardians of Order a sorti plus de 8 jdr reprenant pour la plupart

des univers de mangas (Sailor Moon, Tenchi Muyo, El Hazard...). Il avait mis en place un système de règles appelé Tri-Stat system. Cette année voit la sortie de BESM en version D20, l'occasion de

Cold Hands Dark Hearts est le nouveau supplément gothique horreur pour BESM. Toutefois, il est prévu pour le Tri-Stat System. Les joueurs incarnent des monstres (Momie, Oni, sorcier...) qui doivent retrouver les 7 sceaux perdus pour pouvoir bannir les 7 seigneurs démons. C'est plutôt fun.

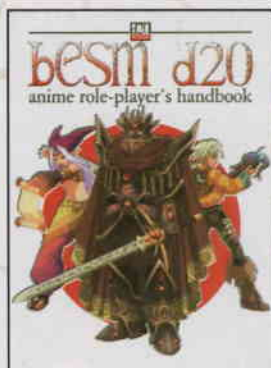
jouer dans les univers mangas. Cependant, des modifications ont été apportées au système afin de se rapprocher de l'ambiance anime. Ainsi les personnages peuvent acquérir

des attributs, se doter de défauts, rien de révolutionnaire mais suffisant pour donner au jeu sa propre identité. Une bonne idée !

Olivier Collin

Jeu de rôle édité par Guardians of Order.
144 pages en anglais. 60 EUR (version de luxe) - Disponible.

Note : ●●●●○





Stargate SG-1

Ceux qui connaissent la série *Stargate SG-1* inspirée du long-métrage *Stargate* ne devraient pas être perdus. En effet, cette licence de la série (et non pas du film) en reprend tous les éléments dans

un épais volume. Si vous êtes fan, c'est l'occasion. Quant à ceux qui ne connaissent ni le film, ni la série (vous étiez sur Terre ces dernières années ?), sachez que les Terriens ont découvert une "porte" qui peut

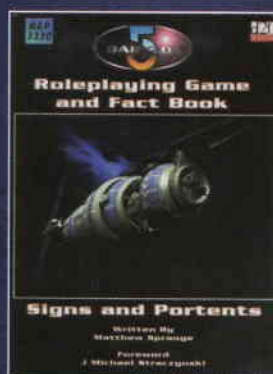
les faire voyager à travers tout l'univers quasi instantanément. Vous incarnez un membre d'une équipe SG envoyée à la découverte des mystérieuses planètes qui se trouvent reliées au réseau des portes stellaires. Le livre est très fourni mais, malheureusement, c'est presque un problème car il est parfois un

peu fastidieux à lire. Si vous connaissez la série autant zapper certains passages, vous n'apprendrez rien. La liste pour l'équipement est plutôt sympa, et plus vous avancerez dans la hiérarchie plus vous pourrez réquisitionner du matos. Cool non ?

JHL

Jeu de rôle d20, édité par AEG. Nécessite le Player's Handbook. 486 pages en anglais. 50 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○



Babylon 5

Babylon 5 reprend du service chez les rôlistes ! Habitué aux adaptations d20, Mongoose Publishing signe ici un superbe ouvrage en couleurs, consacré uniquement à la première saison.

Historique, tour du propriétaire, équipage, rien ne manque à l'appel, et surtout pas une présentation exhaustive de tous les épisodes (90 pages). Pour mieux coller à l'esprit de la série, le système d20 a été revu

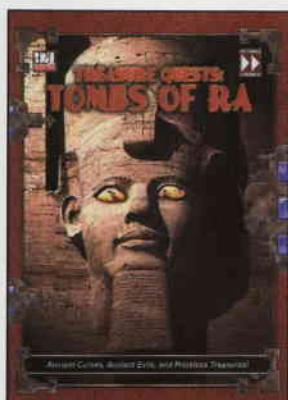
de façon à rendre les combats le plus mortel possible (points de vie réduits quelle que soit la classe, armure sans effet sur le jet de toucher). Les télépathes ont également bénéficié d'un traitement spécial puisque la variété de leurs pouvoirs n'est pas liée au niveau de classe, mais au P-Rating déterminé à la création (plus il est

élevé, moins on a de points de vie). Malgré l'excellence du travail réalisé, l'ouvrage comporte quelques coquilles en matière d'équilibrage, mais les fans de *Babylon 5* n'en auront cure puisqu'une campagne s'appuiera plus sur l'interprétation que sur des jets de dé.

Michaël Croitoriu

Jeu de rôle d20, édité par Mongoose Publishing. Nécessite le Player's Handbook. 304 pages en anglais. 45 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Tombs of Ra

Voici un supplément prometteur nous emmenant dans une Égypte fantastique, à la découverte des tombeaux de pharaons mystérieux. L'ouvrage décrit en détail trois grandes vallées dans lesquelles se

situent les tombes de ces rois disparus. Si les tombes décrites sont nombreuses, on peut toutefois regretter qu'elles ne le soient que par un survol des salles et que l'on n'y trouve pas vraiment de références mythologiques ou de

background totalement travaillé. On a le droit à un petit chapitre sur le design de tombes (de toutes façons, les autres sont à approfondir avant d'être confrontées au groupe de PJ moyens), des tables de rencontres aléatoires et des nouveaux monstres. À noter, la présence de la classe de prestige Pilleur de Tombes (dont l'absence aurait été plus que remarquée).

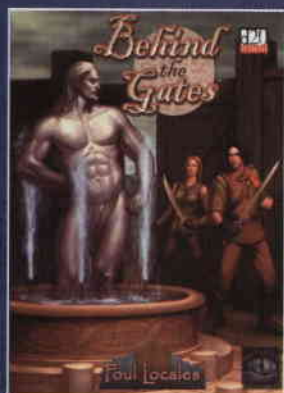


Au final, un produit qui laisse une impression d'inachevé regrettable mais qui fournit les premières idées pour baser des scénarios dans une Égypte alternative.

GB

Supplément d20, édité par Fast Forward Entertainment. 128 pages en anglais. 25 EUR - Disponible.

Note : ●●●○○



Behind the gates

Combien de fois avez-vous dû improviser le village, la taverne, le temple ou le manoir sur lesquels vos aventuriers sont tombés au milieu de nulle part, en cherchant un raccourci qu'ils ne trouvèrent

jamais ? Ce supplément propose 16 lieux originaux dans lesquels il se passe quelque chose, de quoi vivre une mini aventure surprise en plein milieu d'une campagne. Chaque lieu a une histoire, des PNJ, des plans et

l'on voit apparaître, de-ci de-là, des classes nouvelles, des monstres et autres objets inédits. Tous les lieux sont différents et originaux et, s'il faut assez peu de temps pour les préparer, il ne faut pas pour autant les improviser car chacun peut générer plusieurs heures de jeu. Bien développés,

ils deviennent des scénarios qui changent de l'ordinaire. Ce supplément est donc idéal pour des MJ expérimentés qui aiment les bonnes sources d'inspiration rapides à lire ou pour ceux qui ont envie de se lancer dans la création de scénarios (presque) maison.

Olivier Guillo

Supplément d20, édité par Mystic Eye Games. 136 pages en anglais. 22 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○

Strength and Honor

Des générations entières de hobgobelins ont été décimées au cours des 30 dernières années. Sous prétexte que leurs caractéristiques étaient trop faibles, ils furent relégués au placard une fois le niveau 3 atteint. Mais c'est

souvent dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes ! Bien que *Strength and Honor* soit estampillé *Kingdoms of Kalamar*, il mérite qu'on s'y attarde quel que soit l'avis que l'on porte sur cet univers. Pas moins de

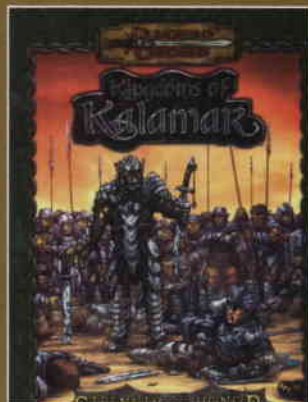
cinq nations hobgobelines y sont décortiquées sous toutes les coutures (histoire, société, habitat, loisirs, religion, rôle des demi-hobgobelins, etc.), chacune avec une identité bien trempée. Le supplément a beau consacrer énormément de place au *background*, il fournit également toutes les règles néces-

saïres pour incarner des membres de chacune des nations, classes et système de magie à l'appui. Et comme c'est la règle chez Kenzer & Co, *Strength and Honor* se conclut par un indispensable index.

Michaël Croitoriu

Supplément pour Dungeons & Dragons, édité par Kenzer & Co.
160 pages en anglais. 24 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Rise of Nations

Ce jeu de stratégie alterne joyeusement les modes tour par tour et temps réel, combinant les points forts des deux genres. Au début d'une campagne, les joueurs choisissent une civilisation et investissent les zones de la carte du monde, puis passent

en temps réel. Dans ce mode, les joueurs font toutes les choses normales qu'ils font dans n'importe quel RTS tel que rassembler des ressources, créer une armée et mettre une tôle à l'adversaire. Aucune campagne n'est jamais identique, d'où une

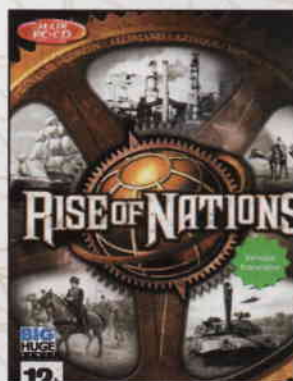
énorme durée de vie. Votre empire se compose des villes que vous construisez à l'intérieur de vos frontières. De nouvelles villes deviennent disponibles au fur et à mesure que vous effectuez des recherches. D'autres voies vous permettent de dominer les autres nations par votre force militaire, votre technologie, etc... Le but est bien sûr d'accomplir le grand saut

vers un nouvel âge le plus vite possible. On attendait une petite révolution dans le genre mais ce sera pour plus tard. Dommage ! Après *Warcraft 3* et celui-là, on ne voit pas trop comment des ajouts par-ci par-là pourraient encore nous surprendre...

Philippe Lecomte

Jeu PC développé par Big Huge Games édité par Microsoft.
36 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



LES DÉMOS MICROMUTANTS DEBARQUENT DANS TA VILLE !



10000 TROYES
■ JEUX & STRATEGIE
5 Rue Aristide Briand
03 25 73 51 86
Samedi 20 septembre
Mercredi 17 septembre

13006 MARSEILLE
■ LA CRYPTE DU JEU
7 Cours Lénine
04 91 94 22 50
Samedi 13 septembre

■ LABYRINTHE
92 Cours Julien
04 96 12 44 16
Mercredi 17 et samedi 27 septembre

14000 CAEN
■ LE BAZAR DU BIZARRE
19 rue des Teinturiers
02 31 27 13 78
Les 13, 17, 20, 24 et 27 septembre et les 1er, 4, 8, 11, 15, 18, 22, 25, 29 octobre à partir de 14h

17000 LA ROCHELLE
■ LA LICORNE BLEUE
25 rue des dames
05 46 41 49 29

Vendredi 26 sept.
Vendredi 17 octobre

21000 DIJON
■ EXCALIBUR
03 80 65 82 99
44 rue Jeanin
Mercredi 17 & 24 septembre

Mercredi 8 & 22 octobre

28000 BESANCON
■ LES JEUX DE LA COMTE
7 quai de Strasbourg
03 81 81 32 11
13, 17, 20, 24, 27 septembre
1er, 4, 8, 11, 15, 18, 22, 25, 29 octobre

30000 NIMES
■ LA VOUIVRE
7 rue des Marchands
04 66 76 20 04
Mercredi 17 septembre

31000 TOULOUSE
■ ARMAGEDDON
75 rue du Loup
05 61 12 41 48
Samedi 13 septembre
Samedi 4 octobre

02 47 05 11 91, tous les vendredis après midi

36000 GRENOBLE
■ LES CONTREES DU JEU
6 rue Bayle-Stendhal
04 76 54 48 93
Tous les jours jusqu'au 30 septembre.

44000 NANTES
■ SORTILEGES

■ UNIVERS PARALLÈLE
32 Rue Gambetta
05 82 30 84 74
Mercredi 17, 24 sept
Mercredi 1er, 8, 15, 22, 29 octobre

33000 BORDEAUX
■ JEUX DESCARTES
162 rue Sainte Catherine
05 56 44 26 03
Samedi 20 septembre

35000 RENNES
■ MYTHES ET LEGENDES
22 rue du Capitaine Dreyfus
02 99 79 32 76
Démonstrations tous les jours.

37000 TOURS
■ SORTILEGES
28 rue du change
02 47 05 11 91, tous les vendredis après midi

■ LA REGLE DU JEU
29 Rue Marceau
02 47 64 89 81
Septembre et octobre : Tous les après midi

64000 PAU
■ JEUX MAGE'INN
05 59 98 83 91
13 rue Jeanne d'Albret
Mercredi 24 septembre de 14h à 19h

64100 BAYONNE
■ JEUX MAGE'INN
30 rue Pannecau
05 59 46 18 95
Samedi 27 septembre
Samedi 11 & 18 octobre

67000 STRASBOURG
■ LA CAVERNE DU GOBELIN
17 rue des Moulins
03 88 22 49 50

7 rue des 3 croissants
02 40 12 14 99
Samedi 20 septembre
Samedi 4 octobre

49100 ANGERS
■ SORTILEGES
24 rue de la Roë
02 41 88 96 96
Samedi 20, Vendredi 26 septembre

54000 NANCY
■ LA CAVERNE DU GOBELIN
10 rue de la Monnaie
05 83 32 25 06
Mercredi 17 septembre

57000 METZ
■ LA CAVERNE DU GOBELIN
34 rue du Grand Wad
03 87 18 42 08
Mercredi 24 sept., Mercredi 15 & 29 octobre
à partir de 14h

64000 PAU
■ JEUX MAGE'INN
05 59 98 83 91
13 rue Jeanne d'Albret
Mercredi 24 septembre de 14h à 19h

64100 BAYONNE
■ JEUX MAGE'INN
30 rue Pannecau
05 59 46 18 95
Samedi 27 septembre
Samedi 11 & 18 octobre

67000 STRASBOURG
■ LA CAVERNE DU GOBELIN
17 rue des Moulins
03 88 22 49 50

Samedi 13 septembre à partir de 14h
Tous les mardis soirs à partir de 20h30 dans le cadre des soirées jeux de plateau

■ PHILIBERT
12 rue de la grange
03 88 32 65 35
Vendredi 19 sept à partir de 20h30 au Bar Sebastopol, Strasbourg Centre

69002 LYON
■ JEUX DESCARTES
13 rue des remparts d'Anjou
04 78 37 75 94
Samedi 20 septembre
Samedi 11 octobre

72000 LE MANS
■ LA BOITE A JEUX
20 route nationale
02 43 43 80 54
Samedi 27 septembre
Samedi 18 octobre 14h/18h

75000 PARIS
■ L'OEUF CUBE
24 rue Linné
01 45 87 28 83
(Lundis : 15, 22, 29 septembre
Jeudis : 4, 11, 18, 25 septembre)

75000 PARIS
■ JEUX DESCARTES
92 rue des écoles
01 43 26 79 83
Samedi 27 septembre

75000 PARIS
■ LA TOILE DES REVES

13 rue Saint Jacques
01 43 25 30 04
Samedi 11 octobre
Samedi 15 novembre
Samedi 13 décembre

75005 PARIS
■ STARPLAYER
3 Rue Dante
01 44 07 39 79
Vendredi 12 sept

75006 PARIS
■ FIREBALL
3 Rue moreau
Leprince
01 43 25 36 88
Mercredi 17 et 1er octobre de 14h00 à 18h00

75015 PARIS
■ JEUX DESCARTES
39 Bd Pasteur
01 47 34 25 14
Samedi 20 septembre à partir de 14h.

75017 PARIS
■ JEUX DESCARTES
6 Rue Mersonnier
01 42 27 50 09
Samedis 13, 20, 27 septembre à partir de 14h.

79000 NIORT
■ MULTIFRANC
17 rue Ricard
05 49 24 16 07
28 / 31 octobre démonstrations et Tournais

79000 PARTHENAY
■ PASSION JEUX - HORIZON ANIMATION
CC Bellefontaine
23 rue Dassel

05 49 95 45 46
Mercredi 17, 24 sept.
Mercredi 1er, 8, 15, 22, 29 octobre de 14h à 17h à la boutique
Vendredi 12 sept à partir de 20h30 au Bar du Drapreau
Vendredi 17 octobre à partir de 20h30 au Bar la Rallye

80000 AMIENS
■ LIBRAIRIE MARTELLE
3 rue des Verges
03 22 71 54 54
Samedis 20 & 27 septembre 14h/18h

83000 TOULON
■ CHOCHO'S
8 rue des Bonnetières
04 94 92 73 78
Samedis 13 & 27 sept.
Samedi 11 octobre.

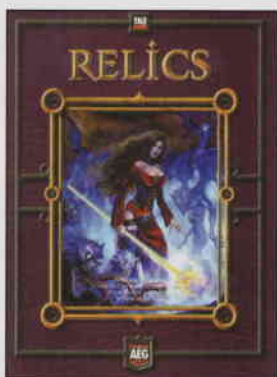
87000 LIMOGES
■ CAMISOLE
6 rue Jean Jaurès
05 55 34 52 43
Samedi 20 septembre
Mercredi 15 octobre
Samedi 22 novembre
Mercredi 10 décembre

95880 ENGHEN LES BAINS
■ TOTEM EXPO JEUX
3 rue Robert Schuman
01 34 28 53 29
Mercredi 24 sept et 1er octobre

VENEZ VITE DECOUVRIR MICRO-MUTANTS, LE JEU DE PUCCES RÉVOLUTIONNAIRE OÙ DES ARMÉES INSECTOÏDES S'AFRONTENT À COUP DE POUVOIRS SPÉCIAUX !



2, rue Lechapellais - 75017 Paris
Tél : 01 42 94 09 90 - Fax : 01 42 94 09 70
www.darwin-project.com



Relics

Relics est un supplément qui a su passablement m'énervier. Je m'attendais, une fois de plus, à trouver un de ces si exceptionnels suppléments d20 dont nos amis américains ont le secret : des tonnes de nouveaux objets magiques, quelques nouvelles règles (sorts, dons et j'en

lasse), éventuellement deux trois caractéristiques de monstres... Et force est de constater que la promesse est tenue. Mais ce à quoi je ne m'attendais certainement pas, c'est à prendre un réel plaisir à parcourir cet ouvrage.

Me voici donc tout énervé car

contraint de dire tout le bien que je pense d'un simple recueil d'objets magiques. Si toutes ces reliques ne sont pas forcément de véritables merveilles, elles sont néanmoins toutes accompagnées d'une véritable histoire. Qui plus, vous pourrez aussi découvrir qui sont les individus actuellement détenteurs

de ces aimants à PJ.

Intéressant à lire, bourré d'idées facilement intégrables dans n'importe quel décor de campagne, même si tous ces objets sont loin d'être aussi intéressants les uns que les autres, ce supplément est une vraie réussite.

Geof

Supplément d20 édité par AEG.

128 pages en anglais. 25 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Perudo

Nostalgique car l'été s'éloigne ? Vous aimeriez continuer à vibrer sur les rythmes latinos qui vous ont accompagné sous le soleil ? *Perudo* est fait pour vous si vous avez une trentaine de minutes devant vous et jusqu'à 5 potes. Les joueurs

jettent leurs dés (5 au départ) cachés dans leurs gobelets. Chacun regarde discrètement le résultat obtenu. Puis à leur tour, ils font monter les enchères à l'aide de leur intuition et de leur bluff, en pariant sur le nombre de dés affichant

la même face se trouvant sous l'ensemble des gobelets. Précisons que le 1, figurant un toucan dénommé Paco, est une valeur joker prenant la valeur annoncée. Le jeu est très simple, même s'il faut relire deux fois le passage du cas particulier des Pacos et du Calza, 2 situations particulières

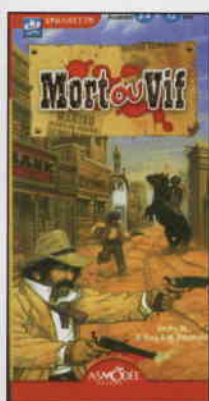
qui font toute la subtilité de ce jeu. On se laisse rapidement prendre à feinter pour arriver à faire perdre les dés des autres joueurs. Simple, rapide et amusant, que demander de plus à un jeu ? Typiquement utile pour les débuts ou fins de soirées.

Lambeaux

Jeu de dés édité par Asmodée éditions.

En français. 15 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Mort ou Vif

Dans l'Ouest, il vaut mieux sortir armé et tirer le premier mais, dans *Mort ou Vif*, il faut aussi réfléchir, faire usage de psychologie et de ruse. Chaque joueur doit en effet devenir le shérif le plus riche

du Far West et doit pour cela arrêter un maximum de hors-la-loi, de préférence ceux pour lesquels les primes sont les plus grosses. Ce jeu de cartes en



petite boîte se révèle très riche tactiquement, chacun posant des hors-la-loi et des cartes shérifs permettant d'augmenter les primes, mais aussi de faire quelques vacheries aux adversaires. Si l'on cerne mal la tactique à la

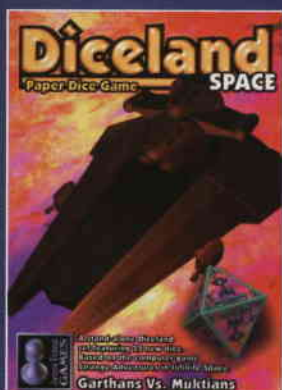
lecture des règles, tout devient clair dès que l'on commence à jouer et la première partie suffit à assimiler l'ensemble des mécanismes qui sont parfaitement expliqués. Les stratégies pouvant être diversifiées, les parties sont variées, ce qui garantit à ce jeu une bonne durée de vie.

Olivier Guillo

Jeu de société édité par Asmodée éditions. En français.

Donné pour 2 à 4 joueurs. À partir de 12 ans. 23 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Diceland Space & Ogre

Voici le wargame-pétanque, un système original qui fait appel à l'adresse, la tactique et la chance : les pions sont remplacés par des "dés" en carton à 8 faces. Il faut les assembler (compact à l'achat,

volumineux une fois monté) puis composer des armées, chaque dé imprimé ayant une valeur propre, et des faces différentes. Il faut ensuite lancer les dés sur la table, et les actions se font en fonction

des possibilités offertes par la face supérieure et le positionnement respectif de chaque dé. Assez particulier, ce jeu n'est pas si compliqué et des règles avancées sont disponibles sur le site web de l'éditeur. Le premier de la série, Deep White Sea, est maintenant rejoint par deux autres thèmes : Diceland : Space, avec deux jeux de

batailles de vaisseaux spatiaux pouvant se combiner : *Terrans vs. Urluquai* et *Garthans vs. Muktiens*, et *Diceland : Ogre*, qui s'inspire d'un ancien jeu de Steve Jackson, où l'un des joueurs n'a qu'un seul char, énorme (le dé est 2 fois plus gros) et puissant contre une quinzaine pour l'autre. Original.

Olivier Guillo

Jeux de société édités par James Ernest Games.

Trois boîtes en anglais. 15 EUR chacune - Disponibles.

Note : ●●●●○

Classic Battletech Companion et Map Set Compilation 1

Voici une extension à l'excellente troisième édition de *Mechwarrior* (qui a été rééditée sous le nom de *Classic Battletech RPG*). On y trouve tout plein de bonnes choses, comme de nouveaux choix de vie, de nouveaux traits et de nouveaux talents. Les créatures font leur

apparition et un chapitre entier est consacré à la construction des armures de combat qui sont tout de même plus faciles à caser dans un JDR qu'un Mech de trente mètres. La fin du supplément est consacrée aux conseils aux MJ et à quelques règles comme la gestion des

titres et des terres qui vont avec. Gestion des contacts, liens avec le milieu, tables de rencontres, etc. sont autant d'éléments qui s'avèreront très utiles aux MJ pour donner vie à cet univers.

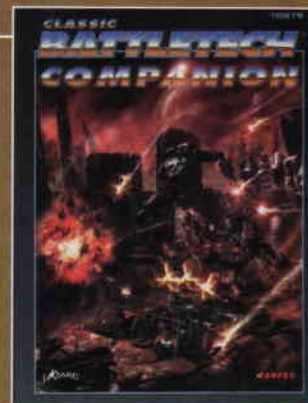
Ce Compagnon parvient à combler de nombreuses lacunes

de *Mechwarrior*, ce qui ne fait que renforcer la bonne opinion que l'on a de ce jeu. Malheureusement, toujours pas d'aventures de pur JDR en vue et c'est bien dommage ! À noter au passage, la parution du *Classic Battletech Map Set Compilation #1*, des cartes pour les batailles de mechs.

Philippe Tessier

Suppléments pour *Classic Battletech* édité par **WizKids**.
264 pages en anglais. 25 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Codex Œil de la Terreur

Le codex qui permet à tous de participer à la campagne d'été de Games Workshop contient une bonne dose de *background* (pas toujours très original : une ixième attaque du chaos sur l'Empire) bien écrite et 4 mini-codex originaux. Ils ne sont pas du tout prévus pour être effi-

caces ou puissants en tournoi mais simplement sympas à jouer (un peu comme le combat de jungle des catachans ou les règles de combat urbain) et ça fait sacrément plaisir. Entre le chapitre de space wolves loups-garous, les cadians d'élite, les chaotiques mutés et/ou zombi-



fiés et les eldars noirs en tant que force de frappe rapide, on ne sait que choisir pour donner un peu plus de personnalité à

son armée. Reste à savoir s'il restera de telles armées une fois la campagne de l'été terminée... Reste qu'après le codex des chasseurs de démons, cet Œil de la Terreur donne encore une fois bien envie de jouer à 40K. Au fait, le n°111 de *White Dwarf* contient un recueil de nouvelles sur la campagne à déguster !

Croc

Supplément de campagne pour *Warhammer 40.000*, édité par **Games Workshop**.
48 pages en français. 12,50 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Warhammer Hommes-Lézards

Voilà un livre d'armée attendu. Ce peuple méconnu tient ses promesses ; résistants, peu sensibles psychologiquement, possédant une magie dévastatrice. Cette race devient une des grosses berthas de *Warhammer* avec l'ajout de ce livret à la gamme.

On pourra y trouver l'historique de la race, comment les grands Anciens ont quitté la planète après avoir ouvert les portes du Chaos, les caractéristiques de



chaque unité et quelques conseils de peinture.

Il faudra sûrement attendre quelques temps avant qu'on puisse avoir un aperçu de la méga puissance de cette race. Le simple fait de lire le bouquin m'a donné des idées de combos dévastatrices. En tout cas, les grands prêtres slanns sont monstrueusement puissants avec des sorts flip-

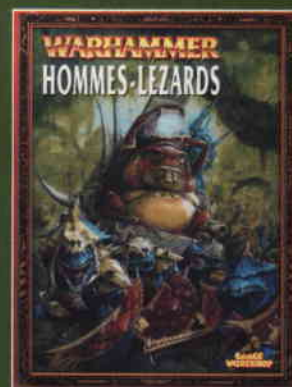
pants et des objets mis à leur disposition qui feraient pâlir d'envie les maîtres de magie hauts elfes.

Les troupes ne sont pas en reste avec d'un côté les agiles skinks et les puissants guerriers saurus de l'autre. Tout ça pour en faire une armée vraiment adaptable qu'on n'a pas envie de croiser dans un tournoi ! Un bon produit...

Philippe Lecomte

Livre d'armée pour *Warhammer Battle*, édité par **Games Workshop**.
80 pages en français. 17,50 EUR - Disponible.

Note : ●●●●○



Chickamauga & Chattanooga

Dans cette boîte fine mais bien remplie, on a de quoi jouer six journées de la guerre de Sécession, éventuellement sous la forme d'une campagne. À l'intérieur, un court livret de règles, un de scénarios, des pions, deux

grandes cartes. Celle de Chattanooga est correcte, mais celle de Chickamauga est carrément illisible. Le relief et la végétation sont ternes et peu visibles. Le tracé des cases n'range rien : presque toutes



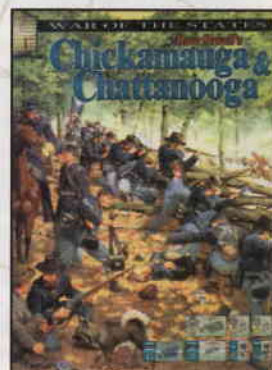
et on les confond facilement avec les limites des cases. Bref c'est laid et ça donne vite mal au crâne. C'est dommage, les règles, très simples, sont intéressantes : les unités sont

groupées sous la direction de chefs qu'il faut activer avant d'agir. La plupart des combats se résolvent en lançant plein de dés et en essayant de faire des 6. Ça tourne assez bien pourtant, mais ça peut devenir un peu confus. Alors autant se rabattre sur d'autres jeux de la série.

Lévan Sharif

Wargame de la série *War Of The States*, édité par **Avalanche Press**.
En anglais. 50 EUR - Disponible.

Note : ●●●○●



Pêle-Mêle

JDR et suppléments en français

Contes de Fées

dispo sur www.imaginez.net, propose de plonger avec délices dans l'univers des fées. La création de perso est souple et adaptée à l'atmosphère des contes. Une liste d'inspis permet d'étoffer vos parties oniriques.

LA

●●●○○

jdr gratuit de 216 p

Dossier de la Résistance. Espoir No2 : Cuisine de Tante Michèle

Un supplément très utile pour Rétro-Futur, sur un réseau de résistants "monsieur-tout-le-monde", qui aide chaque jour la Résistance sans se salir les mains...

PR

●●●○○

30 p., 5,50 €, Multisim édition

Dossier de la Résistance. Combat no2 : Air América

Parfum de Caraïbes et de tarmac pour cet ouvrage bien fait pour Rétro-Futur, sur un réseau spécialisé dans la contre-bande et la piraterie aérienne.

PR

●●●○○

30 p., 5,50 €, Multisim édition

JDR de la fin des temps

Revelation

Super-héros sauce biblique. Pour jouer des personnages avec ou sans pouvoirs surnaturels dans un monde dominé par les anges et les démons.

JS

●●●○○

24 p. en anglais, 30 €, Happy Metula Adventures.

Rapture : The Second Coming

Édition d20 Modern d'un jeu de fantastique contemporain à thème biblique. Un univers sombre pour des parties plutôt orientées action.

JS

●●●○○

168 p. en anglais, 36 €, Holistic Design.

ApoKryph

Le temps de l'Antéchrist est proche et les joueurs, des prêtres catholiques, enquêtent sur les événements surnaturels que provoque son retour.

JS

●●●○○

jeu de rôle amateur, 180 p. en français.

JDR gratuit sur le net

Tri-Stat dX Core

System Role-Playing Game

Nouvelle édition du système de jeu Tri-Stat avec possibilité de téléchargement sur www.guardiansorder.com, simple et efficace peut s'adapter à tout univers.

OC

●●●○○

95 p. en anglais, 10 € (papier) ou gratuit (fichier).

Rifts & Megaverse (Palladium Books)

Chi-Town 'Burbs:

Forbidden Knowledge

décrit en 48 p. pour Rifts les dépotoirs illégaux des cités de la Coalition, avec des idées d'aventures.

CP

●●●○○

Palladium Books® Presents: RIFTS® Adventure Sourcebook



Chi-Town 'Burbs: Forbidden Knowledge

(PB, ang., 9 €, éd. par PB)

Chi-Town 'Burbs:

The Black Vault

décrit en 48 p. pour Rifts l'entrepôt secret où la Coalition rassemble tous les objets magiques confisqués, style zone 51. Point de départ / trésor intéressant pour scénario.

CP

●●●○○

ang., 9 €.

Three Galaxies

est un supplément Phase World pour Rifts. Règles de création de station spatiale et trois galaxies décrites. Divers et varié.

CP

●●●○○

160 p., 18 €.

Comme dit le proverbe europolien : "On peut mentir mille fois à un Administré, on peut mentir une fois à mille Administrés, mais on ne peut pas, euh..."



Pour Gurps

(Steve Jackson Games)

Age of Napoleon

Excellent supplément qui traite de l'ère napoléonienne, décrivant la géopolitique et les mœurs de l'époque. Un excellent supplément, sur un thème original.

PR

●●●○○

128 p. en anglais, 23 €

Blue Planet

Passé à la moulINETTE du célèbre système de SJ Games, (re)découvrez le monde aquatique de Blue Planet. Une excellente adaptation, complète et bien faite.

PR

●●●○○

144 p. en anglais, 25 €

Humaniti

Supplément pour Gurps Voyager décrivant en détail une quinzaine de races aliens, toutes issues du genre humain. Un catalogue plutôt inutile et trop en demi-teinte.

PR

●●○○○

144 p. en anglais, 25 €

Grim Légions

Petit supplément sur l'Italie de la Seconde Guerre Mondiale pour Gurps WWII, avec un historique et le détail de toutes les troupes. Un peu court tout de même...

PR

●●○○○

148 p. en anglais, 14 €.

Weird War II

Premier supplément *borderline* de la gamme Gurps WWII, traitant du paranormal durant la Seconde Guerre Mondiale. Pour ajouter un zeste de fantastique à vos campagnes !

PR

●●○○○

144 p. en anglais, 25 €

Gurps Shapeshifters



Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les "garous" et change-forme en tout genre ! Pas de quoi perdre ses poils...

PR

●●○○○

128 p. en anglais, 23 €.

Gurps High Frontier

supplément Gurps Transhuman Space

Un *sourcebook* dense et bien fait, qui décrit l'espace entre la Terre et la Lune : la ceinture orbitale et le satellite lui-même, devenu un véritable complexe minier. Qualité des illus en baisse.

PR

●●○○○

144 p. en anglais, 25 €.

Pour Everquest

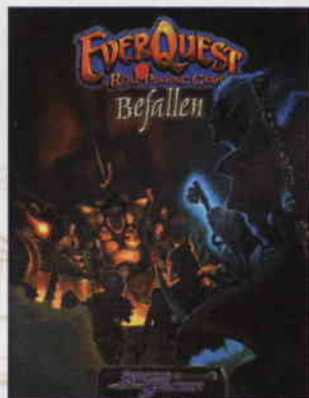
Befallen

Y a pas à dire, déjà en version informatique, Everquest c'est du bon monstre-porte-trésor mais en version papier, c'est encore plus bourrin. Même si de nombreuses quêtes permettent de se trouver une raison d'investir ce repaire de morts-vivants, le tout est bien trop technique pour être vraiment intéressant.

Croc.

●●○○○

64 p. en anglais, 11 €. Sword & Sorcery / Sony Online Entertainment



Realms of Norrath: Everfrost Peaks

sur les terres du nord d'EverQuest RPG, propose notamment deux scénarios. 192 pages surprenantes.

As

●●○○○

192 p. en anglais 27 €, Sword & Sorcery / SOE.

Legend of the Five Rings / ROKUGAN d20

Secrets of the Crane

Un supplément ô combien jolissif pour les joueurs d20, qui pourront enfin incarner des magistrats de Jade et des artisans de la famille Kakita !

MC

●●○○○

96 p. en anglais 30 €, AEG.

7th Sea

Swashbuckling Adventures

Cathay

La boucle est bouclée, nous découvrons enfin ce qui se cache derrière le Mur de Feu, à savoir une adaptation inspirée de la Chine des grandes dynasties, qui aurait certes mérité le double de pages.

MC

●●●●○

144 p., en anglais pour d20, 30 €, AEG.

Suppléments jdr divers en anglais

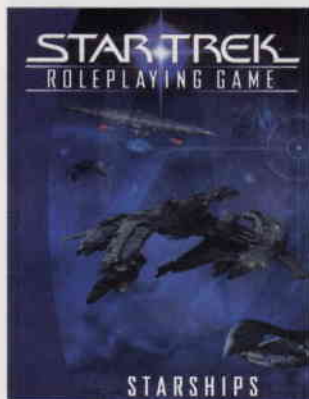
Starships

Un ouvrage pour *Star Trek* coûteux mais nécessaire pour donner du corps aux combats spatiaux quelle que soit la série (caracs de vaisseaux, compléments de règles sur la construction et le pilotage).

MC

●●●●○

208 p., 40 €, Decipher.



Creatures

Un bestiaire pour *Star Trek* bien conçu, réunissant une soixantaine de créatures et quelques notes sur les rencontres, auquel le meneur de jeu au budget limité préférera *Aliens* à l'usage nettement moins dispensable.

MC

●●●●○

96 p., 25 €, Decipher

Dragons of the Sixth World

décrit la vie et les buts de chacun des plus puissants dragons du monde de *Shadowrun*. Grâce à ce produit vous pourrez faire tester à vos joueurs le fameux proverbe de la rue : "Ne traite jamais avec les dragons !".

PL

●●●●○

208 p., 25 €, WKGames / FanPro.

Sprawl Survival Guide

Voilà l'extension pour *Shadowrun* à posséder si vous vous êtes toujours demandé à quoi ressemblait la vie de tous les jours de nos chers shadowrunners. À noter, un très bon système alternatif pour le calcul du niveau social des personnages.

PL

●●●●○

144 p., 25 €, WKGames / FanPro.

The Book of Archetypes

Plus de 35 personnages prêts à l'emploi

pour *All Flesh Must Be Eaten*. Pas indispensable mais bien foutu et rigolo. Plutôt cher par contre.

JS

●●●●○

48 p., 15 €, Eden Studios.

Daemon Codex

Supplément *Obsidian* pour tout savoir sur les Cercles de l'Enfer et les Daemons qui les habitent. Prolonge, développe et enrichit *Arkane*. Indispensable.

JS

●●●●○

192 p., 20 €, Apophis Consortium.

Monster Smackdown

Ce supplément pour *Buffy : The Vampire Slayer* décrit par le menu l'ensemble des méchants de la série, au premier rang desquels vampires et démons.

JS

●●●●○

168 p., 30 €, Eden Studios.

The Magic Box

Tout sur le surnaturel dans l'univers de *Buffy : The Vampire Slayer*, et pas seulement la magie, psioniques et superscience étant également du voyage.

JS

●●●●○

128 p., 27 €, Eden Studios.

Fell Beasts and Wondrous Magic

Bestiaire des Terres du Milieu pour *LotR* RPG avec des règles de créations de monstres accompagnées du descriptif d'objets magiques.

OC

●●●●○

96 p., en anglais, Decipher. Illm

The Two Towers Sourcebook

Guide pour *LotR* RPG présentant en détail les lieux, les héros et l'histoire du deuxième livre de la célèbre trilogie de Tolkien.

OC

●●●●○

128 p., en anglais, Decipher.

Bulletproof Screen

Un écran pas trop laid (pas trop beau non plus, d'ailleurs) et un petit scénario bien sanglant. Il manque encore un peu de *background* pour *Haven* mais ce premier petit truc m'a pas mal ouvert l'appétit.

Geof

●●●●○

20 €, Louis Porter, Jr. Design / Brothers in Arms.

The Scaum Valley Gazetteer

Je ne saurais dire trop de bien de *Dying Earth* (en cours de traduction mes p'tits loups, ne désespérez pas). Hé bien les suppléments ne cessent de continuer à faire monter le niveau. Voici donc deux descriptions de régions. Le supplément officiel est dense, plein à craquer d'idées de scénarii.

Geof

●●●●○

176 p., 30 €, par Pelgrane Press.

Excellent prismatic spray double issue:

Pour *The Dying Earth*, le numéro double du prozine est du même acabit. Impossible de s'en passer.

Geof

●●●●○

144 p., Pelgrane Press.

World of Darkness & Co (White Wolf)

Ruins of Rathess

Aventure et cadre de jeu, ce supplément pour *Exalted* détaille une région de l'Est très dangereuse où vit un peuple ancien et mystérieux auquel devront se frotter les PJ.

GB

●●●●○

96 p., 17 €.

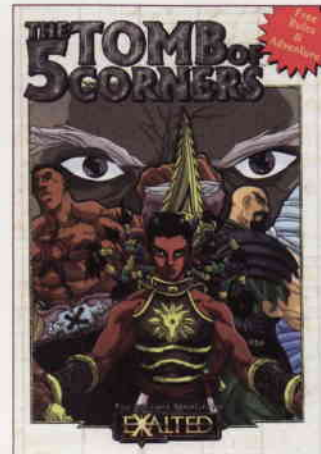
The Tomb of 5 Corners

Petite aventure pour *Exalted* sympathique avec règles de base pour faire découvrir le vaste univers d'*Exalted* à des novices.

GB

●●●●○

25 p., gratuit.



Spoils of war

Tout pour faire la guerre dans le Moyen-Âge dââârk, comprenez la gamme Dark Ages. Quelques petites choses intéressantes ici et là, mais globalement dispensable.

JS

●●●●○

128 p., 24,50 €.

Saviors and Destroyers

décrit plusieurs groupes de chasseurs de démons pour *Demon : The Fallen*. Des idées et du talent, mais peu pratique en jeu.

NM

●●●●○

96 p., 17 €.

Order of Hermes

est un livre de tradition révisé tout à fait correct pour *Mage : The Ascension*. Il nous présente des magos moins conspirateurs et plus idéologiques.

Uriah

●●●●○

104 p., 20 €.

The Infinite Tapestry

respire moins l'aventure que *The Book of Worlds*, mais si vous faites une thèse sur l'Umbra de la 3^{ème} de *Mage : The Ascension*, c'est top !

Uriah

●●●●○

192 p., 25 €.

Silver Fangs

est un livre de tribu inspiré pour *Werewolf : The Apocalypse*. Intéressant mais sans grandes révélations.

Nictopator

●●●●○

104 p., 18 €.

Chaining the Beast

décortique les différentes Voies d'Illumination du Sabbat et des autres dingos de *Vampire : The Masquerade*. Utile pour baser une Chronique autour.

Scurmune

●●●●○

128 p., 20 €.

The Succubus Club :

Dead Man's Party

présente la troisième incarnation du plus fameux club de Damnés et explique comment utiliser les fêtes en Chronique dans *Vampire : The Masquerade*.

Scurmune

●●●●○

88 p., 17 €.

Suppléments d20

en anglais générique

Wilds

Vous avez vu cinquante fois *Sauvez Willy* et *La forêt d'émeraude*, ce supplément est fait pour vous. Il s'agit du parfait manuel du promeneur. Dons et classes de prestige seront au rendez-vous pour le plus grand plaisir de vos druides, barbares ou rôdeurs.

Geof

●●●●○

176 p., 25 €, AEG.

River of Blood

Cette aventure pour personnage de niveau 7-9 vous permettra de découvrir ce qui se cache derrière des assassinats mystérieux perpétrés à proximité des quartiers d'hiver de trois armées qui ne demandent qu'à en découdre. Pas mal, sans plus.

Geof

●●●●○

48 p., 15 €, AEG.

Legends Collection :

Friends & Familiars

Recueil de créatures et de personnages à fournir aux joueurs pour disposer d'alliés prêts à être joués.

GB

●●●●○

32 p., 15 EUR, Bastion Press.



Devilish Devices

Un compendium d'objets maudits à mettre entre les mains de joueurs imprudents, allant des talismans aux tasses de café. Pour MJ sadiques.

GB

●●●●○

128 p., 25 €, FFL.

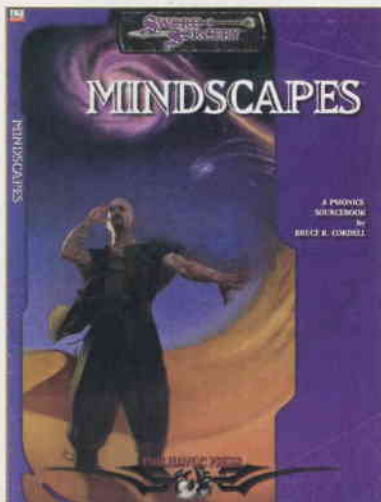
Mindscapes

Un nouveau système de combat psionique, des pouvoirs à la pelle et pleins de nouvelles créatures plus horribles les unes que les autres.

GB

●●●○○

96 p., 19 €, Malhavoc Press / Sword & Sorcery.



Twisted Lore

Des monstres aux formes indicibles (aberrations, vases, métamorphes), bien détaillés, pour surprendre vos aventuriers qui connaîtraient déjà tout le bestiaire monstrueux.

OG

●●●○○

64 p., 15 €, FFG.

Giant Lore

Tout sur les géants, leurs capacités, ainsi que des variétés inédites, des traits, des compétences, des classes... Avec ça, si certains ne sont pas tentés de jouer des géants...

OG

●●●○○

64 p., 15 €, FFG.

School of Evocation

9 classes de magiciens spécialisés dans l'évocation du froid, du feu, des sons, etc., avec les sorts qui vont avec, des accessoires et des objets magiques. Pour MJ et joueurs.

OG

●●●○○

64 p., 15 €, FFG.

Tournaments, Fairs & Taverns

Plein d'idées, d'inspirations et de mises en scène pour occuper les aventuriers en ville : jeux de bistrots, joutes de kermesses, tournois, épreuves magiques... Sympa.

OG

●●●○○

96 p., 20 €, MEG.

Aberrations

Si L'île du Docteur Moreau vous a laissé de bons souvenirs, essayez donc ce scénario ! Enquêtes dans des mines, découverte de créatures mutantes et

confrontation avec le Chaos sont les bases de ce scénario qui reprend tout de même des grands classiques.

Asgard

●●●○○

64 p., 14 €, Necromancer Games.

The Unholy Warrior's Handbook

Jouer des mauvais a donj' ça vous branche ? Pour customiser vos persos et les rendre plus horribles, jetez un petit coup d'œil à ce supplément vous m'en direz des nouvelles. Y a même une classe à la anti-pal mais accessible dès le niveau 1. Pleins de mutations sympas, des dons du chaos, des sorts et des serviteurs tous plus cruels les uns que les autres !

Asgard

●●●○○

80 p., 17 €, GRP.

When the sky falls

La chute d'un météore peut être une source d'événements particuliers dans votre campagne. Pas facile à exploiter mais ça peut dépayser vos joueurs ! Le lieu de l'impact, les effets sur la magie, l'influence sur les lieux et persos proches... Et puis rien ne dit que le météore soit vide !

Asgard

●●●○○

64 p., 14 €, Malhavoc Press.

Fantasy Encounters

5 figurines en plomb prépeintes d'elfes avec leurs caracs d20 (niveaux variés) sur cartes, utile si vous jouez à D&D Miniatures.

CP

●●●○○

25 €, Holistic Design.

D20 Character Record Sheets

Des feuilles de persos et uniquement cela : pour toutes les classes de personnages, sorts et équipement. Bof !

GB

●●●○○

28 p., 10 €, FFE.

Character record folio

Ce n'est plus une feuille de perso mais un vrai dossier où les joueurs les plus fétichistes pourront tout noter, même les caractéristiques de leur canari.

OG

●●●○○

16 p., 5 €, GRP.

Player's Archive

Encore mieux, une fiche de perso deux fois plus grosse. Vous pourrez noter tout et n'importe quoi, et profiter d'une petite aide de jeu / coup de pouce.

CP

●●●○○

32 p., 10 €, MEG.

Agents of Faith :

Crusaders of the Gods

Pour ceux qui veulent partir en croisade pour leurs dieux, les fanatiques religieux, voici des classes de prestige, des sorts, plein de pouvoirs divins, des rituels, des reliques...

OG

●●●○○

104 p., Living Imagination.

The Heart of Glass

Trois villes côtières adjacentes offrent un cadre d'aventure bien détaillé avec un scénario ouvert et périlleux pour personnages niveau 3-5.

OG

●●●○○

80 p. + carte, 17 €, Troll Lord Games.

From Stone to Steel

Présentation des armes et armures depuis l'Âge de la Pierre jusqu'à la Renaissance accompagnée de classes de prestiges historiques.

OC

●●●○○

352 p., 40 €, MonkeyGod Enterprises.

Artifacts of the Ages : Swords & Staves

Après le Relics de AEG, force est de constater que ce petit supplément d20 ne tient pas la distance. Enfin bon, quelques nouvelles épées et bâtons, pour le cas où vous seriez vraiment, mais alors vraiment, très en manque.

Geof

●●●○○

80 p., 17 €, GRP.



niques. Le tout est plutôt joliment illustré, mais relativement peu intéressant si vous ne jouez pas avec le Manuel des psioniques. Un supplément pas trop prise de tête.

Geof

●●●○○

64 p., 15 €, GRP.

Devil's Player Guide

Supplément qui permet de jouer des campagnes diaboliques avec des classes de persos, des trésors et des créatures retravaillées pour être dans le ton.

GB

●●●○○

128 p., 25 €, FFE.



Encyclopedia of Prestige Classes

On y trouve uniquement ce que le titre de l'ouvrage sous-entend : des classes de prestige... pas moins de 53 nouvelles classes avec feats et skills.

GB

●●●○○

128 p., 25 €, FFE.

Vampires and Liches

Un recueil de trois aventures où les joueurs vont devoir affronter les serviteurs de la mort. Pour hauts niveaux.

GB

●●●○○

56 p., 14 €, Necromancer Games.

Fang & Fury

précise au-delà des règles du MM comment créer et jouer un vampire, pas pour l'optimiser mais pour le rendre plus (mort-)vivant et l'intégrer à la société vampirique très hiérarchisée.

Asgard

●●●○○

80 p., 17 €, GRP.

Munchkin Monster Manual

Tout ce que vous avez toujours rêvé de savoir sur les dragons de plutonium, écureuils psychopathes et autres xp sur pattes.

CP

●●●○○

48 p., SIG.

Artificer's Handbook

Un intéressant ouvrage détaillant l'Artificer et l'Infuser, deux nouvelles classes de personnage et leur méthode pour la fabri-

cation d'objets magiques.

GB

●●●●●
120 p., 20 €, MEG.

Blood and Fists :

Modern Martial Arts

Vous aimez les films d'arts martiaux et vous ne trouvez pas le style qui s'adapte à votre personnage ? Vous hésitez entre capoeira, le kung fu ou le jeet kune do ? Vous aimeriez maîtriser la technique du cobra habile ? Et bien maintenant tout est possible ! Supplément pour D20 Modern.

Sensei Asgard

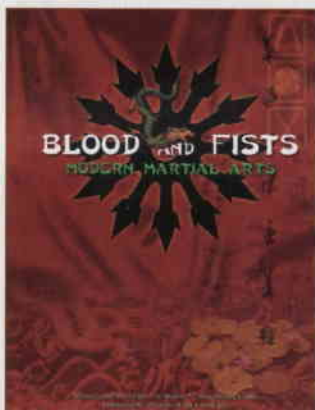
●●●●●
64 p., 15 €, RPG Objects.

Blood and Space

Personne ne vous entendra crier dans l'espace alors autant être prêt ! Utilisez à bon escient les dons et autres classes de perso pour vous aider à gérer votre campagne futuriste. Construisez vos vaisseaux et partez à la conquête de l'espace ! Supplément pour tout jdr futuriste utilisant le système D20.

Asgard

●●●●●
128 p., 20 €, RPG Objects.



Viking Age

Après l'ère des Celtes, voici venue celle des Vikings. Avalanche Press continue son tour du monde des mythologies adaptées pour le système D20. Le côté fantastique étant représenté par la présence des dieux ou de leurs manifestations et la magie des runes.

Asgard

●●●●●
192 p., 30 €, Avalanche Press.

Colombia: d20

décrit en 120 p. la Colombie d'hier et surtout d'aujourd'hui. Documentation et sérieux impeccables qui en font un must si jouer dans cette partie du monde vous intéresse.

CP

●●●●●
120 p., 20 €, Holistic Design.

Nouveaux décors de campagne

Demonwars Campaign Setting

Décor de jeu avant tout, cadre l'œuvre Demonwars de R.A Salvatore. Pas mal de bonnes choses mais le tout n'est pas assez détaillé et travaillé.

GB

●●●●●
128 p., 25 €, FFE.

Sundered Reaches

Campaign Setting

Décor de jeu sur une Mars fantastique, le tout mixé à la sauce Donj'pour gros niveaux. Pas beau et pas vraiment bien.

GB

●●●●●
128 p., 25 €, FFE.

Warcraft

est la conversion D&D du célèbre jeu PC de stratégie. Trop pauvre pour être satisfaisante, à éviter sauf si vous êtes ultra fan du monde de Warcraft.

JHL

●●●●●
248 p., 35 €, Sword & Sorcery.

Bergholt I : By Shadow of Night

Un décor de campagne centré autour de la ville de Bergholt et une aventure qui compose l'ensemble du livre. Plein de nouveaux objets, armes et compétences.

GB

●●●●●
80 p., 17 €, Troll Lord Games.

World of Whitehorn : the Hamlet of Thumble

Une aventure dont le cadre est une petite communauté de halflings qui ne paye plus ses impôts. De nouvelles classes de persos, des sorts et des compétences.

GB

●●●●●
72 p., 15 €, M.E.G. / Open World Press.

Pirates!

Un parfait exemple de ce qu'il ne faut pas faire. Pirates est un supplément raté au sein duquel il est peut-être possible de trouver deux ou trois trucs intéressants. Un bien triste naufrage.

Geof

●●●●●
112 p., 20 €, Living Imagination.

Armageddon: 2089

Earth : 2089

détaille les nations de la planète à l'époque d'Armageddon 2089. Ils ont fait pêter la Tour Eiffel !

CP

●●●●●
128 p., 25 €, MCP.



Warmachines of 2089

présente de nombreux et jolis WarMeks, beaucoup clairement hors de portée des compagnies débutantes.

CP

●●●●●
128 p., 25 €, MCP.

Babylon 5

The Fiery Trial

Une campagne en quatre épisodes bourrée de bonnes idées (conseils, flash d'info, etc.) pour une équipe d'indépendants basés à Babylon 5 en 2258.

MC

●●●●●
128 p., 25 €, MCP.

Dragonstar

Player's Companion

Un plein stock de nouvelles classes de prestige, de sorts, de feats et de règles optionnelles plutôt sympa. Et avec en prime des règles pour les psioniques !

PR

●●●●●
125 p., 24 €, FFG.

Heart of the Machine

Une bonne aventure, démarant par une étrange vague de disparitions sur la planète Delgra. Tout cela repose sur une excellente idée, qui gagnera à être étoffée pour en faire une campagne mémorable.

PR

●●●●●
60 p., 17 €, MEG.

Dungeon World

Catacombs

Des exemples de catacombes avec des plans et des descriptions des lieux, de nouvelles créatures pour les peupler.

GB

●●●●●
128 p., 25 €, FFE.

Fading Suns

Character Codex Fading Suns d20

Indispensable... si vous jouez à Fading Suns en système d20 ! Idée bien saugrenue au demeurant. Pleins de races bizarres, de professions plus ou moins originales, de descriptions de factions indépendantes et un peu de matos. Que du bon.

Geof

●●●●●
192 p., 25 €, Holistic Design.

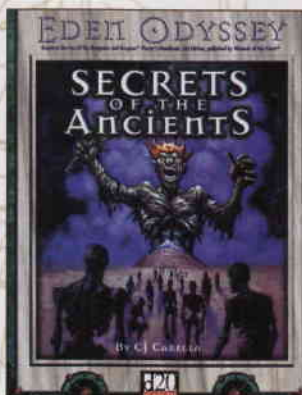
Eden Odyssey

Secrets of the Ancients

À la recherche d'objets magiques mystérieux, les PJ découvrent deux races anciennes, puissantes et disparues.

GB

●●●●●
48 p., 13 €, Eden Studios.



Midnight

Against the Shadow

Heroic paths, dons, classes, sorts, objets magiques, tout ce qu'il faut pour faire saliver vos joueurs, mais rien d'indispensable pour faire vivre une campagne.

MC

●●●●●
128 p., 28 €, FFG.

Crown of Shadow

Un scénario rondement mené qui permettra aux PJ de découvrir les particularités de Midnight, et dans lequel chaque action aura des répercussions.

MC

●●●●●
64 p., 18 €, FFG.

Mutants & Masterminds

Time of Crisis

Une aventure en quatre actes, qui de Freedom City conduira vos héros à sauver la Terre à travers plusieurs dimensions.

PR

●●●●●
64 p., 17 €, GBP.

Ravenloft

Ravenloft Dungeon

Master's Guide

Conseils avisés et aides de jeu pertinentes pour DM débutants ou expérimentés. Un produit solide, bourré d'exemples et d'inspis.

JS

●●●●●
240 p., 43 €, Sword & Sorcery.

Scarred Lands

Blood Bayou

Vous avez demandé le Carnival of Shadows, ne quittez pas ! Ce supplément ne se contente pas de décrire le marais le plus dangereux des Scarred Lands, il lève surtout le voile sur l'un des plus anciens ennemis des titans...

MC

●●●●●
96 p., 19 €, Sword & Sorcery.

Player's Guide to

Fighters and Barbarians

À quoi bon une liste ininterrompue de dons et de classes ? Mieux vaut consacrer 80 pages à l'histoire des compagnies mercenaires et des tribus des Scarred Lands pour creuser le background d'un perso.

MC

●●●●●
144 p., 25 €, Sword & Sorcery.

Silver Age

Sentinels

Silver Age Sentinels :

Stimpy Games Edition

Rédition à petit prix du LdB. Il s'agit exactement du même ouvrage en couverture souple et écrit plus petit. Une bonne initiative.

GB

●●●●●
160 p., 10 €, GGD.

Shields of Justice

Tout pour créer un groupe de héros pour *Silver Age Sentinels*, gérer sa vie, ses contacts, sa base et définir sa charte morale. À noter, quelques héros en fin d'ouvrage.

GB

●●●○○
128 p., 25 €, GdO.

Roll Call 2: The Sidekick's Club

Un recueil de PNJ et de synopsis de scénarios pour *Silver Age Sentinels* classés selon le principe Héros/Neutres/Vilains.

GB

●●○○○
32 p., 10 €, GdO.

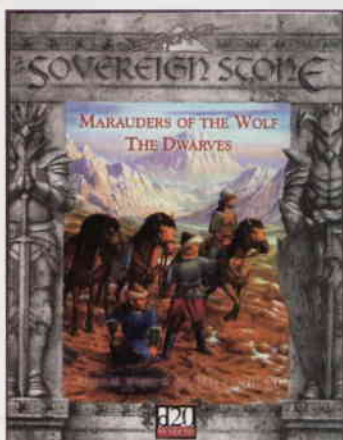
Sovereign Stone

Marauders of the Wolf

Un panorama complet des deux nations naines de Loerem à l'aube de leur réunification. Histoire, société, religion, territoires, magie, c'est un livret tout simplement indispensable.

MC

●●●○○
144 p., 25 €, Sovereign Press.



Spycraft

Shadow Force Archer / European Commonwealth

La "timeline" de *Spycraft* continue au travers de ce dernier supplément consacré aux forces européennes. Pour ces agents, différentes organisations sont disponibles d'Interpol aux forces sacrées du Vatican et mettant en place de nouveaux départements.

Asgard

●●●○○
130 p., 30 €, AEG.

Faceman/Snoop Class Guide

En cumulant tout les donc et compétences des suppléments *Spycraft*, on obtient un chiffre démentiel ! Et bien en voilà encore et à la pelle. Rajoutez du matos pour vos agents, quelques techniques d'infiltration et voilà la soupe est prête.

Asgard

●●○○○
128 p., 30 €, AEG.

Aides de jeu PC

en anglais

Campaign Suite

est un regroupement de petits logiciels qui faciliteront la tâche du meneur de jeu lorsqu'il voudra se lancer dans la création et le suivi d'une gigantesque campagne.

PL

●●●○○
Twin Rose Software.

E-Tools V1.2.1

Enfin une version de ce générateur de perso/monstre/trésor/table pour D&D qui fonctionne ! Malheureusement, ce CD-Rom ne couvre que les éléments des trois manuels de base 3^e édition...

MC

●●○○○
30 €, CMF.

Perspectives Pro

Cet add-on pour *Campaign Cartographer 2* de (www.profantasy.com) permet de visualiser sur PC en 3D les donjons visités par les persos. Pratique mais peu esthétique.

CP

●●○○○
Profantasy Software.

Vehicle Builder

Ce logiciel permet de définir et de customiser son véhicule avec les règles de *Gurps*.

CP

●●○○○
20 €, SIG.

Jeux de société

Demon Dice

Un jeu de dés de duel de monstres, où l'on jette des dés et où il se passe vaguement des choses, avec une stratégie cryptique. Bof...

PR

●○○○○
En anglais, 20 €, FFG.

De l'orc pour les braves



P'tit jeu de cartes à thème *méd-fan*, illustré par Thierry Ségur dans un style qui fera pleurer les nostalgiques de Kroc le bô. Et en plus les règles sont sympa.

JS

●●○○○
En français, 23 €, Amadee édition.

Maqdar

Ce jeu de plateau est un jeu de course où des équipes de nains tentent de récupérer un maximum de gemmes, dans une mine pleine de lave en fusion.

PR

●○○○○
En anglais, 24 €, FFG.

Warchons

Les joueurs luttent pour la domination de Sygillis, dans ce jeu composé d'un livret et de marque-pages, qui vous fera regretter *Aces to Aces*...

PR

●○○○○
En anglais, 30 €, Z-Man Games.

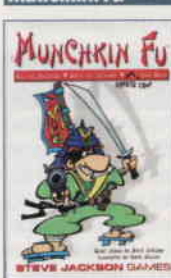
Giant Monster Rampage I et II

Jeu de combat de monstres en plastique, en anglais. Un système de simulation "godzillien" pour organiser des fights entre jouets, assez lourd, qui relève ce produit au rang de simple curiosité.

PR

●○○○○
56 p. en anglais et 12 € chacun, MEG.

Munchkin Fu



Voici une version "film de karaté" du désormais célèbre *Munchkin*. Une présentation inégale, mais ce jeu ravira quand même les fans de LSR en quête de délire !

PR

●●○○○
168 cartes en anglais, 25 €, SIG.

Wargames

en anglais

Technical readout 3060

Cette réédition du *Technical readout 3060*, pour *Classic Battletech*, présente véhicules, *battlemechs* et *protomechs* à gogo. Dans la lignée des autres *technical readouts*.

TP

●●○○○
25 €, WizKids.

Records sheets:

Mechwarrior Dark Age I

Deux nouvelles *battle armors*, 49 fiches de *battlemechs* (dont les unités de niveau 3), des fiches d'infanterie et quelques véhicules pour *Classic Battletech*.

TP

●●○○○
80 p., 20 €, WizKids.

Distant Oceans

Recueil de scénarios hypothétiques pour la gamme *Second World War At Sea*. Peut intéresser ceux qui possèdent déjà toutes les boîtes de la série.

LS

●○○○○
64 p. Avalanche Press.

Guadalcanal

Le tournant de la guerre du Pacifique à l'échelle du peloton. 24 scénarios et des règles spéciales rigolotes pour simuler l'enfer vert dans la série *Panzer Grenadier*.

LS

●○○○○
Avalanche Press.

Jeux PC

en français

Kaan: Barbarian's Blade

Jeu de *hack & slash* vu en 3D. Vous pourrez contrôler votre jeune barbare avec votre clavier et votre souris pour aller battre les méchants monstres. Un jeu qui aurait mieux fait de rester sur console...

PL

●○○○○

Développé par Eko System et édité par Dreamcatcher.

Enigma: Rising tide

est un jeu qu'on pourrait comparer à *Flight Simulator* mais d'un point de vue marin. Donnez vos ordres au micro pour piloter votre vaisseau de guerre ou votre sous-marin et priez pour ne pas recevoir une torpille en plein flanc !

PL

●○○○○

Développé par Tesseract Games et édité par GMM Media

Enter the Matrix

Jeu PC, PS2, Xbox, en vue troisième personne avec la formule traditionnelle action-aventure : coup de pied, rafale, exploration. Le seul intérêt du jeu réside dans le fait qu'il est relié à l'histoire du film. Foncez plutôt sur le DVD *Animatrix* !

PL

30 €, développé par Shiny Entertainment et édité par Atari. bonum

Superpower

Ce jeu a un concept très fort : il faut gérer une nation de la planète au niveau géopolitique. Mais on a l'impression déconcertante d'être devant un produit inachevé...

CP

●○○○○

Développé par Golem Labs et édité par Dreamcatcher.

The Frozen Throne

est un add-on pour *Warcraft 3* (PC/Mac). Il ne va pas vous faire acheter ce must si ce n'est déjà fait, mais il prolonge son espérance de vie.

Foolnet

●○○○○

35 €, développé par Blizzard et édité par Vivendi Universal Games.

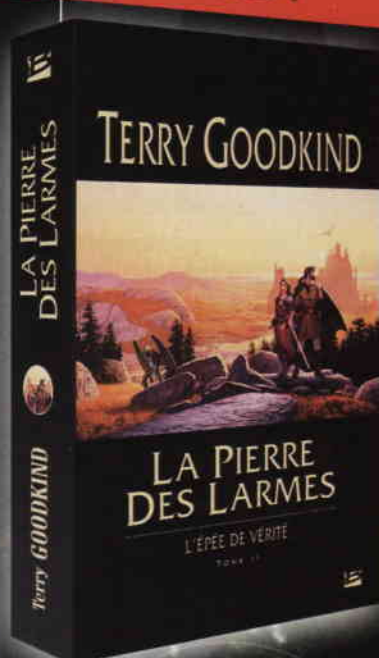


L'AVENTURE AVEC DES COUILLES !!!

DÉJÀ 15 000 FANS
DE TERRY GOODKIND
EN FRANCE !



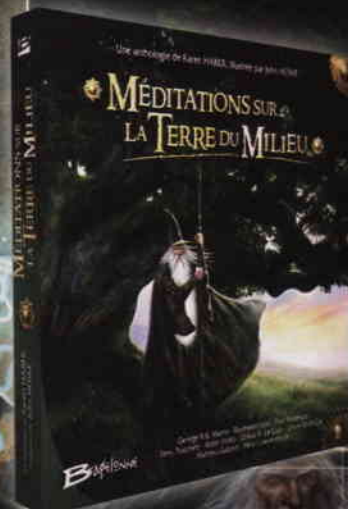
Les Chroniques des Ravens,
la trilogie complète :
enrôlez-vous dans la plus grande
bande de mercenaires de Balaia !



L'attente était longue,
vous voici récompensés
avec *La Pierre des Larmes*,
la suite incontournable
de *La Première Leçon
du Sorcier*.

www.epeedeverite.com

MÉDITATIONS SUR
LA TERRE DU MILIEU



Les grands maîtres
de la fantasy parlent
de Tolkien

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

Bragelonne
ÉDITION

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

harmonia mundi
diffusion livres

Abonnez-vous à BACKSTAB

et recevez un cadeau exceptionnel !

Recevez chez vous les
6 prochains numéros de

BACKSTAB

au prix de 29 € + un cadeau

France et DOM TOM uniquement

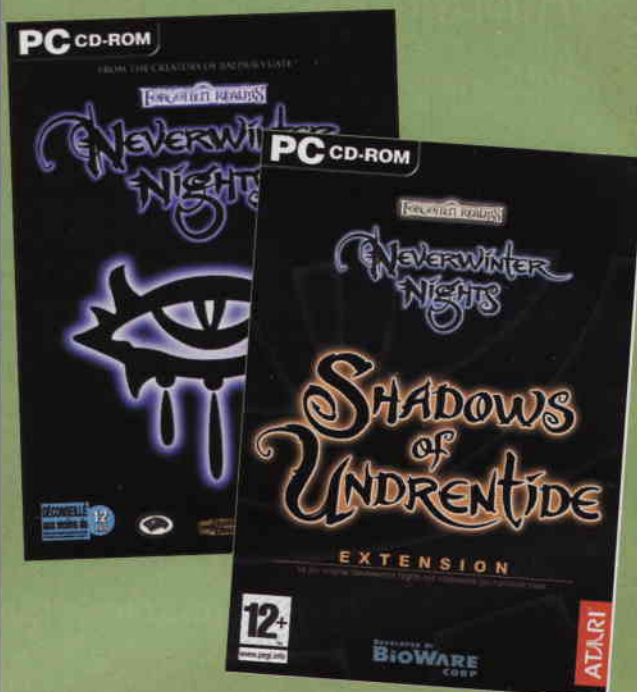
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN

SUBSCRIPTION : One year subscription

\$35 US or 35 €



Ce numéro-ci, **Atari** vous offre
le coffret **Neverwinter Nights**
+ le supplément **Shadows of Undrentide**.



En solo ou multijoueurs,
l'aventure D&D vous attend sur PC !

* Dans la limite des stocks disponibles.

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

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

Backstab, Abonnement
Boîte Postale
78 315 Maurepas Cedex

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

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

Date de validité :

--	--	--	--

Offre valable jusqu'au 30 novembre 2003 - * dans la limite des stocks disponibles.

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

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____

Âge : _____

Tél. : _____

Email : _____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Pour commander d'anciens numéros, téléphonez au : 01 42 94 09 90

Grande enquête lecteurs

Répondez à ce questionnaire et gagnez de nombreux cadeaux offerts par Darwin Project, ainsi que par THQ à l'occasion de la sortie de Fire Warrior (Warhammer 40.000 sur PC).

Prénom : Nom :

Sexe : Âge : ans

Adresse

Depuis quel numéro lis-tu Backstab ?

Comment l'achètes-tu : ☐ abonnement ☐ boutique
☐ kiosque ☐ autre

Combien d'autres personnes lisent ton numéro de Backstab ?

Quelle est ta fréquence de jeu ?

☐ 1 fois ou + par semaine ☐ Tous les mois ☐ Rarement

À quels jeux de rôle joues-tu ?

Combien dépenses-tu chaque mois en jeux ?

Joues-tu à des jeux en anglais ? ☐ oui ☐ non

En achètes-tu ? ☐ oui ☐ non

Joues-tu à d'autres types de jeux et si oui lesquels ? ☐ jeux de batailles ☐ jeux de société
☐ jeux informatiques ?

Possèdes-tu un PC ou un Mac ? (préciser)

Possèdes-tu une console de jeu ? (préciser)

Peux-tu te connecter à Internet ? ☐ oui ☐ non À haut débit ? ☐ oui ☐ non

As-tu un lecteur DVD ? ☐ oui ☐ non

Lis-tu d'autres mags de jeu ? ☐ oui ☐ non Si oui, lesquels ?

Fais-tu partie d'un club de jeu ? ☐ oui ☐ non Et les films de gladiateurs, tu aimes ? ☐ oui ☐ non

Des souhaits, des critiques ?

Note de 1 (nul) à 5 (sensationnel) chacune des rubriques de Backstab

Édito ☐ Sommaire ☐ Actu ☐

Voyage ☐ Critiques ☐ Mag ☐

1^{er} prix :

1 BD Fire Warrior, 1 figurine Fire Warrior, 1 boîte de jeu Sillage et 1 boîte de jeu Micro-Mutants



2^e au 3^e prix :

1 BD Fire Warrior, 1 figurine Fire Warrior, 1 boîte de jeu Sillage



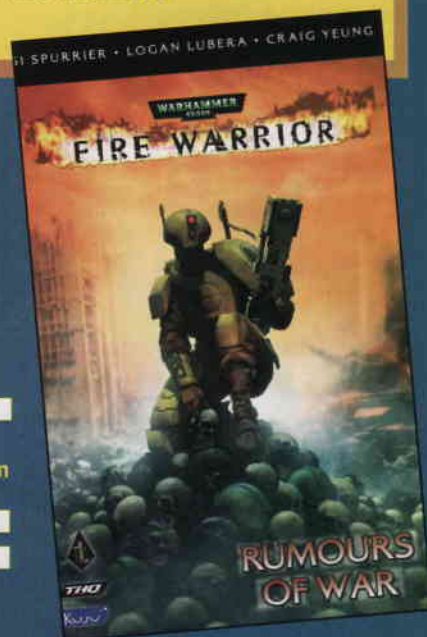
4^e au 20^e prix :

1 BD Fire Warrior, 1 figurine Fire Warrior



21^e au 25^e prix :

1 BD Fire Warrior



Pour participer au concours, renvoyez ce questionnaire ou une copie à :

Backstab — Enquête lecteurs

2, rue Lechapelais

75017 Paris

Les gagnants seront tirés au sort. Concours valable jusqu'au 1^{er} novembre 2003.

Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). La liste des gagnants sera publiée dans Backstab 46

LUXEMBOURG

7 rue Bender • Luxembourg Ville
Tel: (00325) 26 19 04 77 • luxembourg@caverne-du-gobelin.com



-25%
sur le 1^{er} article acheté

Valable jusqu'au 30/11/03, sur présentation de ce bon dans le magasin de Luxembourg-Ville.
Offre non valable sur les displays de boosters et autre opération.

METZ

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

NANCY

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



-20 %
sur le 1^{er} article acheté

Valable jusqu'au 30/11/03, sur présentation de ce bon dans les magasins de Metz et de Nancy.
Offre non valable sur les displays de boosters et autre opération.

STRASBOURG

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



-20 %
sur le 1^{er} article acheté

Valable jusqu'au 30/11/03, sur présentation de ce bon dans le magasin de Strasbourg.
Offre non valable sur les displays de boosters et autre opération.



Sortilèges
7 rue des 3
Croissants

44000 Nantes
02 40 12 14 99

Jusqu'au 30 octobre 2003,
sur présentation de ce cou-
pon, 50% de réduction sur
les figurines HeroClix à l'uni-
té (offre non cumulable avec
la carte de fidélité).



Sortilèges
24 rue de la Roë
Angers
02 41 88 96 96

Jusqu'au 30 octobre 2003, sur présentation de
ce coupon, pour l'achat d'une boîte de Micro-
Mutants, la seconde est à moitié prix (offre non
cumulable avec la carte de fidélité).



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

sur présentation
de ce coupon,
jusqu'au 30 novembre 2003,
30% de réduction sur la
gamme White Wolf, dans la
limite des stocks disponibles

L'ANTRE DU FANTASTIQUE
PASSAGE REPUBLIQUE 08000 CHARLEVILLE-MEZIERES
TEL 03/24/32/72/80 • MAIL: rod@lantre.net
www.lantre.net

**un jeu de rôles
de base
+ 1 supplément
achetés
= l'écran offert**
dans la limite des stocks disponibles



Sortilèges
28, rue du Change
37000 Tours
02.47.05.11.91

Jusqu'au 30 octobre 2003, sur présentation
de ce coupon, pour l'ouverture de notre nou-
veau magasin à Tours, venez jouer votre remi-
se (de 1% à 40%) aux fléchettes ! (offre non
cumulable avec la carte de fidélité).



JEUX MAGE'INN
30 rue Pannecau
64100 Bayonne

sur présentation de ce coupon,
jusqu'au 30 novembre 2003,
30% de réduction sur la gamme White Wolf, dans
la limite des stocks disponibles

LES COUPONS PROMO DE BACKSTAB 45

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

Si vous êtes une boutique désireuse de participer, vous pouvez
envoyer votre coupon par courrier à Backstab "Coupons Promo", 2
rue Lechapelais, 75017 Paris, en précisant l'annonce (avec une date
de validité de préférence), les coordonnées de votre boutique
(adresse postale, téléphone, fax, n8 RCS), le nom du responsable à
contacter si nécessaire, le nombre d'exemplaires de Backstab que
vous vendez et vos 5 meilleures ventes du moment. Vous pouvez
aussi utiliser le courriel : boutiques@darwin-project.com.



Jeux Mage'Inn
25, rue du Pila St
Gely
(Quartier Corum)
34000 Montpellier
Tél : 04 67 60 89 43

sur présentation
de ce coupon,
jusqu'au 30 novembre 2003,
30% de réduction sur la
gamme White Wolf, dans la
limite des stocks disponibles

LES EXTERMINATEURS DE MONSTRES NE CONNAISSENT PAS DE RÉPIT.

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



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



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



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



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

HUNTER THE RECKONING WAYWARD

www.hunterthereckoning.com/wayward

16+

www.pegi.info



PlayStation®2

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

LA CHAMBRE DES TORTURES.

POUR UN FIRE WARRIOR, C'EST UN PASSAGE PIRE QUE LA MORT.



VOUS ÊTES KAIS, UN FIRE WARRIOR.

LES PROCHAINES 24 HEURES VONT ÊTRE UN ENFER.



© Copyright Games Workshop Ltd 2003. Game and Software © 2003 THQ Inc. All Rights Reserved. Fire Warrior, the Fire Warrior logo, the GW logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Space Marine chapter logos, Tau, the Tau code designations, Warhammer, Warhammer 40,000 and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Fire Warrior game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, ®/TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2003, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Games Workshop and the "Powered by Games Workshop" design are trademarks of Games Workshop Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

