

JEU DE RÔLE ET PLUS SI AFFINITÉS...

VOYAGE

Pays cathare :
et une croisade, une !



N°46

CRITIQUES

Aquelarre,
Tribe 8, Temple
du Mal
Élémentaire,
SpellForce

POSTER

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

Temple du Mal Élémentaire :
la démo jouable !

N°46 - Décembre 2003 - Trimestriel

M 06485 - 46 - F: 4,90 € - RD



À côté de cette jungle, l'Amazonie est un jardin d'enfants...

DUNGEON SIEGE

LEGENDS of ARANNA™



12+

PC
CD-ROM
SOFTWARE

mad.doc
SOFTWARE

Microsoft
Game Studios

gas
powered
GAMES

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

www.microsoft.com/france/jeux/dungeonsiege10a

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

L'AVENTURE MYTHIQUE DE

EXCLUSIF:

**BASÉ SUR LES RÈGLES
3.5 DE D&D!**

Replongez dans

www.pegi.info



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

E D&D ENFIN EN JEU VIDEO!



LE TEMPLE DU MAL ELEMENTAIRE

A CLASSIC GREYHAWK
ADVENTURE

Disponible sur **PC** CD-ROM

z dans Greyhawk



WWW.GREYHAWKGAME.COM

Licensed by:



ATARI



Les frères Wachowski sont-ils cathares?



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

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

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

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

Cyril Pasteau

MÉLIOBRÈS



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

ALABAMA NICK



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

LILITH



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



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

- Je suis peut-être con mais j'ai un fusil.
- "Hotep"? Il a dit "hotep"... Hmmm, quel genre de mots on peut former avec "hotep"... Euh, "nyarlathothep"?
- Non Cyril, on ne te laissera pas filtrer de l'instantané à nouveau, c'est nous qui allons faire le café.
Et pourtant... Il y a bien quelques moments où j'ai pu sentir peser sur la nuque d'une joueuse la main froide de la peur... Vive Lovecraft !





Sommaire

N°46

Poster Le Retour du Roi

Aragorn, celui qui rit quand on l'encombre.

Jeu de plateau complet : Le dernier cathare

Un non-fumeur traqué par des furieux de l'allumette.

3 Édito

Mes clones ont dépouillé les enquêtes lecteurs

5 Actu

Toujours vérifier qu'on interviewe la bonne personne

23 Voyage au Pays cathare

Une croisade en terre chrétienne

Dire que ces gens-là sont nos ancêtres

Critiques

12 Grosses

16 Assez grosses

20 Moyennes

42 Riquiqui

Divers

7 Dork Tower

Abonnement

50 Les Coupons Promo



Critiques

Jeux de rôle

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

Suppléments

Champions Battlegrounds (v.o.) / 44
Champions / Viper : Coils of the Serpent (v.o.) / 44
C.O.P.S. / Hitek Lotek (v.f.) / 20
Crimson Empire / Darkun sourcebook (v.o.) / 22
D20 / Arcana Unearthed : DM's Screen and Player's Guide (v.o.) / 42
D20 / Arcana Unearthed : Siege on Eboning Keep (v.o.) / 43
D20 / Archipels : Irion ta Métamorphe (v.f.) / 42
D20 / Cry Havoc (v.o.) / 42
D20 / Deadliest Creatures Tome (v.o.) / 42
D20 / Empire (v.o.) / 34

D20 / Encyclopaedia Arcana : Démonologistes (v.f.) / 42
D20 / Gaming Frontiers for all things d20 #5 (v.o.) / 45
D20 / Horizon : Redline (v.o.) / 42
D20 / La Chronocage (v.f.) / 42
D20 / Legends & Lairs : Elemental Lore (v.o.) / 42
D20 / Legends & Lairs : Portals & Planes (v.o.) / 42
D20 / Midnight : Minions of the Shadow (v.o.) / 43
D20 / Mythics Vistas : Skull & Bones : Swashbuckling Horror in the Golden Age of Piracy (v.o.) / 34
D20 / Poussière de Dieu (v.f.) / 42
D20 / Races of Renown : Blow & Blade (v.o.) / 42
D20 / Scarred Lands : Player's Guide to Clerics and Druids (v.o.) / 42
D20 / Scarred Lands : Scarred Lands Campaign Setting : Termana (v.o.) / 33
D20 / Spycraft Shadowforce Archer : African Alliance (v.o.) / 36
D20 / Sword & Sorcery / A Lamentation of Thieves (v.o.) / 42
D20 / The complete monstrous wizard's compendium (v.o.) / 42
D20 Dragonance / Age of Mortals (v.o.) / 33
D20 Modern / Modern GM Screen (v.o.) / 43
D20 Modern / Modern Player's Companion (v.o.) / 43
Dark Ages : Vampire / Player's Guide to Low Clans (v.o.) / 44
Dark Ages : Vampire / Road of Sin (v.o.) / 44
Demon : The Fallen / Earthbound (v.o.) / 37

Jeux vidéo

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

Jeux de société

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

Jeux de batailles

Celtos : Guerre Éternelle dans une Terre Ancienne Abandonnée par les Dieux (v.f.) / 19
Celtos / The Gaels : Favoured Children of the All Mother (v.o.) / 19
Classic Battletech / Combat Operations (v.o.) / 41
Classic Battletech / Field Manual : Updates (v.o.) / 46
Classic Battletech / Technical Readout : Project Phoenix (v.o.) / 46
Confrontation / Clones of Dirz (v.f.) / 46
Confrontation / Coryphée (v.f.) / 46
Confrontation / Miséricorde (v.f.) / 46
Le Retour des Dieux (v.f.) / 19
Le Retour des Dieux / Debut Les Morts (v.f.) / 19
Soldier Emperor : Napoleon's Wars 1803-1815 (v.o.) / 41
Warhammer 40,000 / Codex Garde Impériale (v.f.) / 41



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



■ Liv Tyler alias Arwen dans
Le Retour du Roi.

■ **Directeur de la publication** : Sylvain Pilet
■ **Rédacteur en chef** : Cyril Pasteau
■ **Directeur graphique** : Igor Polouchine
■ **Responsable graphique** : Bertrand Bès (bertrand@darwin-project.com)
■ **Responsable TOC (articles culture)** : Pierre-Alexandre Vigor
■ **Rédacteurs** : Asgard, Pascal Bernard, Gaëtan Bothorel, Olivier Collin, Michaël Croitoriu, JHL, Olivier Guillo, Sandy Julien, Lambeaux, Philippe Lecomte, Fabien Marteau, Yannick Peignard, Geoffrey Picard, Johan Scipion, Lévan Sharif, Philippe Tessier, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.
■ **Maquette / Infographie** : Laura Mourén, Cédric Baer, Stéphanie Chartier, Tiphaine Kolly, Sylvain Pilet, Igor Polouchine et Elisabeth Quéguiner.
■ **Illustrations** : Vincent Gaigneux, John Kovalic et Bastien Laurent.
Merci pour leur contribution à Halloween Léo, Mirabelle Eric, Framboise Vincent,

Emmanuel Carré (Ubisoft), Do et Ben (BigBen), Philippe Walter et la commune de Montségur, Serge Briez et l'Im@ginarium, Valeria et Angela pour leur spectacle, Brandraught pour sa cuisine, PF, l'équipe de Bragelonne et mon éponge.
■ **Musique d'ambiance** : la B.O. de Berserk Sites du mois : www.thematrix.com et www.showergate.net
■ **Directeur de la publicité** : Vincent Vandelli regiepub@darwin-project.com
■ **Secrétaire de rédaction, chargée de la communication** : Valérie Lahanque promo@darwin-project.com

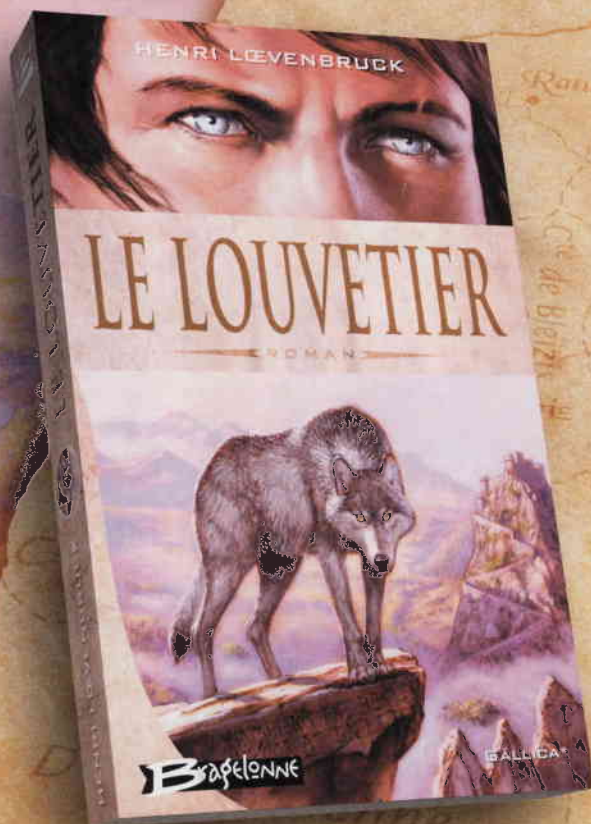
Liste de discussion : envoyer un courriel vide à backstab-subscribe@yahoogroupes.fr.
■ **Abonnements** : Backstab Abonnement Boîte Postale 45 78 315 Maurepas Cedex 01. 30. 62. 15. 64

abonnement@darwin-project.com
Backstab est édité par Darwin Project, SARL de Presse au capital de 41.500 Euros. RC : Paris R.C.S. B 438 958 985
Siège social : 75, rue Compans 75019 Paris, France.
Gérant : Sylvain Pilet

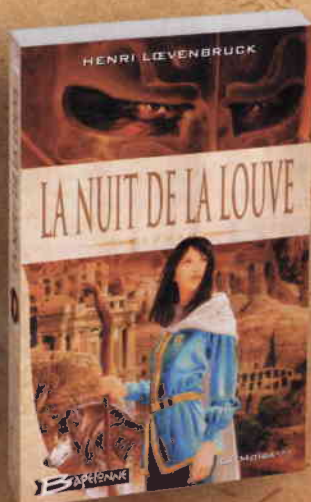
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
N° de commission paritaire : 0507 K 77510
Diffusion : NMPP

■ **Impression** : Assistance Printing (St Denis La plaine 93 - France)
Printed in France - Imprimé en France
Copies et traductions, même partielles de nos textes et documents interdites sans autorisation. L'envoi de textes, photos et documents non sollicités implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés.

HENRI LÆVENBRUCK Gallica



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



La Moïra

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

harmonia mundi
diffusion livres

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

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

Bragelonne
EDITION

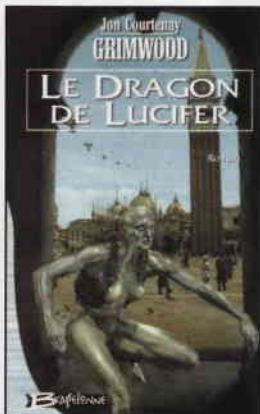
En attendant le 17 décembre

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

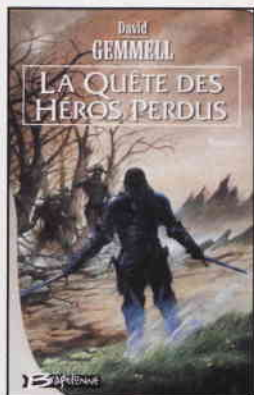


Bragelonne

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



par un enfant. Malgré un début obscur et une fin trop abrupte, ce roman vaut réellement le détour. Tout comme *La Quête des Héros perdus*, le Gemmell du trimestre, toujours efficace, mais dont la fin déçoit un brin. Par contre, quel plaisir d'avoir enfin la suite de *La*



Pierre de Vérité, de Terry Goodkind. *La Pierre des Larmes* reprend les héros et les événements où on les avait laissés, c'est-à-dire dans une bonne posture. Seulement les vrais ennuis ne font que commencer! Bragelonne nous a fait plaisir aussi avec la sortie de *Méditations sur les Terres du Milieu*, un recueil de textes d'auteurs anglo-saxons discourant de l'influence de Tolkien sur leur vie et leur œuvre, le tout illustré par John Howe! Et Bragelonne rajoute pour chez nous des textes d'auteurs français (Gaborit, Loevenbruck, etc.) et de nouvelles illustrations de Howe! À noter encore pour les dernières sorties, une parodie, *Les Aventuriers du Parking Fou* de Robert Rankin, et le *Grimoire des Ombres* tome 1 de Stan Nicholls, l'auteur de la trilogie *Orcs*; roman qui sort dans un nouveau format, semi-



poche, censé coller à la cible avouée: les adolescents.

Mon interview avec John Howe

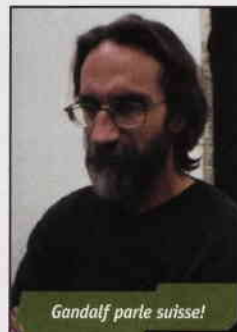
- D'abord, êtes-vous un joueur? Je suis même un rôliste, bien que je n'aie pas joué depuis longtemps. Il y a une vingtaine d'années, je jouais à *DragonQuest*, un jeu qui a été supprimé quand TSR l'a racheté. C'était un concurrent de D&D...
- La théorie de Backstab c'est que jouer ne serait-ce qu'une fois au jeu de rôle marque à vie en donnant un "filtre" rôliste pour passer les événements et les paysages à la moulinette de l'imagination, vous ressentez ça? Absolument! Et le jeu de rôle sert aussi d'inspiration en lui-même. La trilogie des *Chroniques des Ravens* reprend les événements de la campagne jouée à *DragonQuest*. L'un des protagonistes était mon personnage.
- Ah, mais on vous connaît surtout pour vos dessins sur Tolkien. Vous avez d'autres illustrations à votre actif. Pouvez-vous nous en parler? Hum, je pense que vous me confondez avec John Howe! Moi, je suis James Barclay.



James Barclay aime jouer!

Heu, mon interview avec John Howe

- Comment vous êtes-vous retrouvé à illustrer les œuvres de J.R.R. Tolkien? Même j'ai lu ça et j'ai beaucoup aimé. C'est une des choses qui ont contribué à ma vocation.
- Vous visualisiez les scènes du livre? Oui, j'ai fait plein de dessins au lycée sur ce thème. Je collectionnais les calendriers qui sortaient chaque année sur le SdA. Ils étaient édités je crois par Valentine.
- Pour illustrer Tolkien, vous basez-



Gandalf parle suisse!

vous surtout sur ce qui est écrit ou extrapolez-vous?

Il faut illustrer plus que ce qui est écrit sur la page. Le texte du roman ne suffit pas!

- Que pensez-vous du rendu visuel des films de Peter Jackson?

La Nouvelle-Zélande a une latitude semblable à l'Europe; le paysage est similaire mais la "civilisation" est récente, deux siècles et demi. Il n'y a pas de châteaux de pierre, c'est proche de nous et en même temps la faune et la végétation sont subtilement différentes.

- Êtes-vous un joueur?

Pas moi, mais mon fils Dana joue à *Warhammer Battle* et au jeu de rôle, je connais *Backstab*!

Le Pré aux Clercs

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



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

Nouveau JOR dans la Terre du Milieu

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

Tout en couleur!

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



Faites le plein de P'tits jeux !



J E S O U H A I T E R E C E V O I R :

POUR TOUS

- ☐ SILLAGE19,90 €
- ☐ JUNGLE SPEED19,00 €
- ☐ Extension Jungle Speed12,90 €
- ☐ MICRO-MUTANTS 1 (rouge/noir) ...19,90 €
- ☐ MICRO-MUTANTS 1 (bleu/jaune) .19,90 €
- ☐ MICRO-MUTANTS 2 (blanc/rouge) .19,90 €
- ☐ MICRO-MUTANTS 2 (violet/vert) .19,90 €
- ☐ CRÔA19,90 €
- ☐ La guerre des moutons19,90 €
- ☐ PÉRUDO19,90 €
- ☐ IL ÉTAIT UNE FOIS19,90 €
- ☐ Élixir19,90 €
- ☐ ISIS & OSIRIS14,90 €

POUR LES MORDUS

- ☐ Extension Élixir19,90 €
- ☐ CAMELOT19,90 €
- ☐ Service compris19,90 €
- ☐ LA COURTE PAILLE14,90 €
- ☐ Mort ou vif23,00 €
- ☐ De l'orc pour les braves23,00 €

RÈGLEMENT

- ☐ Ci-joint mon règlement par chèque de €
(frais de port inclus) à l'ordre de Darwin Project
- ☐ Je règle par Carte bancaire - Date de validité

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

Frais de port en plus :

(quel que soit le nombre de jeux commandés)

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

Total : €

Signature obligatoire :
(Des parents pour les mineurs)

Backstab n°46

Nom : Prénom :

Adresse :

..... Téléphone :

Code postal Ville :

Offre limitée à la France métropolitaine uniquement.

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


Darwin
PROJECT

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

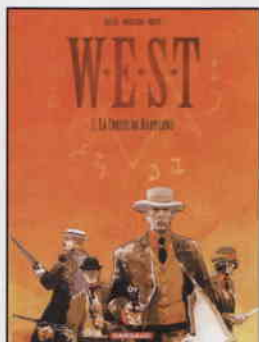


Chroniques du PLF

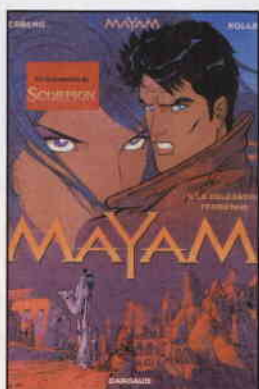
Les Faiseurs d'univers ouvrent un portail pour Thoan: www.thoan-jdr.com, où il est notamment possible de commander une nouvelle mouture de *La chute d'Arwoor*. Autre excellent jeu français abandonné par Jeux Descartes, *Maléfices* va bientôt s'enrichir d'un nouveau supplément : *Danse Macabre*. Ce supplément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

Premiers pas!

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



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



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

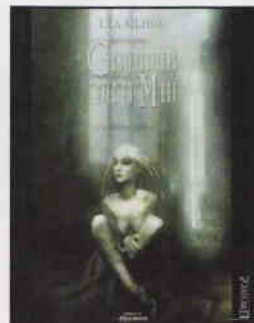
cette histoire séduisante, peut-être la qualité des décors d'extérieur de Tyr



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

Oxymore à l'honneur

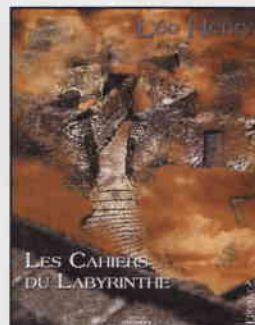
Débutée en mars 2003, la collection Épreuves chez L'Oxymore s'est donnée pour but de promouvoir des



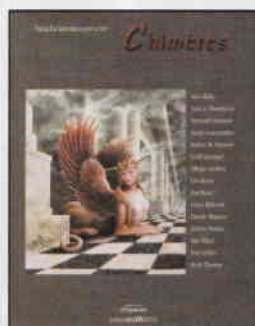
auteurs francophones de l'imaginaire, tournés résolument horreur, fantasy et polar. Des trois premiers volumes de la série, j'ai le plus apprécié celui de Léa



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



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



coins d'Ombre de Claude Mamier et *Les Cahiers du Labyrinthe* de Léo Henry ont précédé de belle manière

Mélanie Fazi et son *Serpentine*. Disons que cette collection vient compléter l'œuvre de découverte de L'Oxymore, entreprise au travers de leurs recueils multiauteurs, comme *Chimères*, axé sur les animaux fabuleux, et bientôt un nouveau autour de la magie verte. Tout n'est pas parfait chez L'Oxymore, mais le plaisir de découvrir des bijoux est bien souvent au rendez-vous.

Le Monde du Jeu

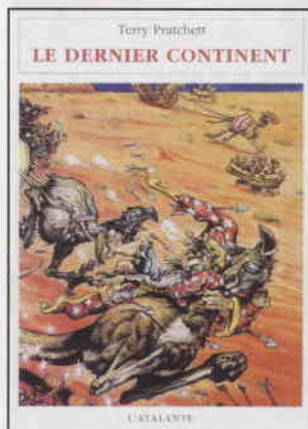
Était bien animé. La société Darwin Project, qui édite *Backstab*, était là avec son stand plein de Micro-Mutants, en face du grand stand d'Asmodée qui faisait découvrir à un large public les joies sans mélange de la 3.5, de *Jungle Speed* et des *Loups-Garous de Thiercelieux*. On parlait catalan au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

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

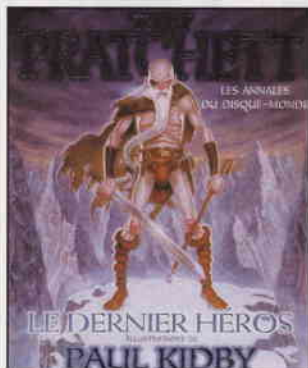


Pratchett te cherche

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



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



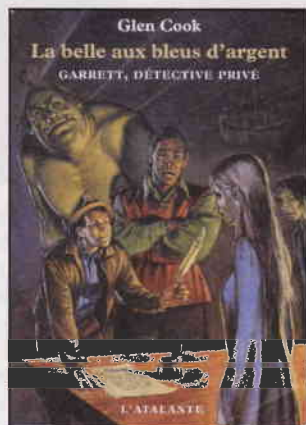
pas l'Australie, mais presque, mais surtout à des époques différentes!

Gagnants du concours D&D

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

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

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



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



20 et 21 décembre à Toulon (83)

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

Le mois dernier

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

Crépusculpte

Les figurines de cette société de création ont un look très végétal. Admirez ce perce-brindilles



mâle, un Lemnol dans la fleur de l'âge. Pour en savoir plus sur son écologie, sur ses petits camarades sylféides, voire pour en adopter un, butinez sur www.crepusculpte.com.

Multisim est mort

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



SEUL VOUS ETES PUISSANT



LA MAGICIENNE



ENSEMBLE VOUS ETES INDESTRUCTIBLES!

www.danddheroes.com



ATARI



Gagnants du concours Fire Warrior

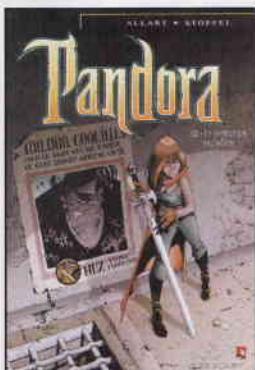
1. F. Andrieu (23); 2. et 3. J.-C. Bousson (31) et L. Coste (71); 4. à 20. Y. Gravy (Belgique), A. Rebuzzi (94), N. Arnoux (49), C. Nogaret (12), B. Lejeune (58), S. Sorel (50), C. Jouault (35), V. Reynaud (13), G. Lefort (44), C. Guyonvarc'h (56), H. Grimont (38), F. Orsini (06), B. Grison (69), Y.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

Des fanzines de qualité

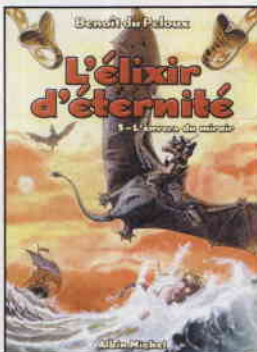
La moisson est bonne! Prenez *Tenebrae* (60 p., www.mdt-fr.org), le vainqueur du Trophée Fanzine 2003. Son numéro dédié à la Justice, très pertinent, est un petit bijou pour tous les amateurs du Monde des Ténèbres. Les Héritiers de Babel, eux, proposent non seulement *Vision Ka* n°4, un fanzine Nephilim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

Suite et fin

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



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



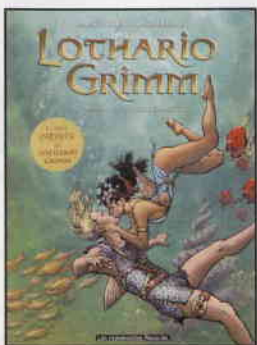
vers du décor, une BD qui s'emmêle un peu les pinceaux, pour un récit qui se termine en eau de boudin. Que dire de *Rapaces* (Marini/Dufaux, Dargaud) alors? Le tome 4 met temporairement un terme à cet univers de vampires modernes,



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



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



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

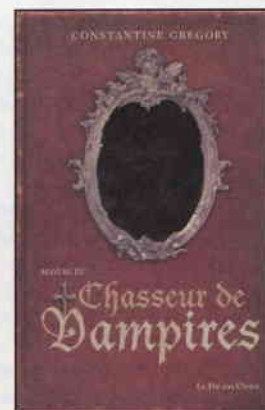
J'ai peur le soir...

Fleuve Noir vient de faire une entrée fracassante dans le petit monde des éditeurs de "thrillers fantastiques". Avec la collection éponyme, ce sont pas moins de 40 titres qui seront disponibles dès fin 2003. On y trouve des

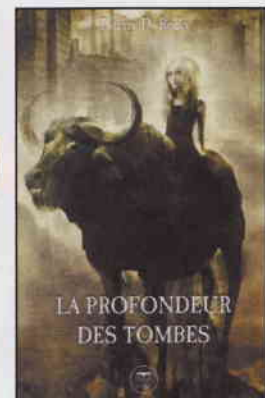
rééditions, comme le *Manitou* de Masterton. Du même auteur, parcourant les chemins de la



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



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



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

Larry MacDougall

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

WITCHING HOUR



The Art of Larry MacDougall

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

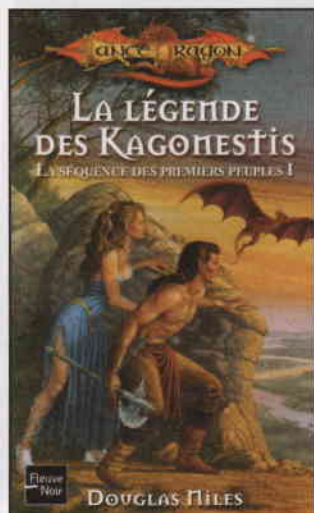
Une fois n'est pas coutume

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

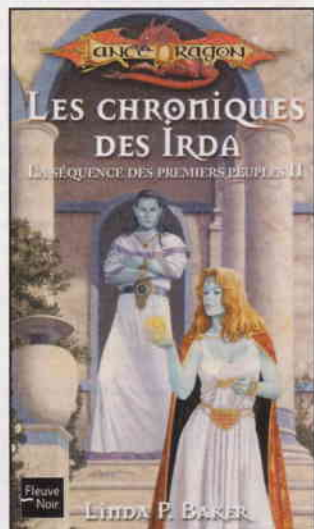
Un truand a failli s'évader lors d'un transfert à l'hôpital, grâce à sa myopie. Il a ouvert la serrure de ses menottes avec la branche de ses lunettes. Comme dans les films. Puis il s'est fait choper au bout de dix mètres.

Le méd-fan en force

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

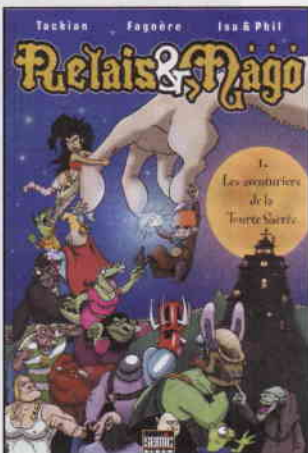


Noir) nous fait découvrir, des origines jusqu'au Cataclysme. Encore et toujours du LanceDragon, qui se poursuit avec les *Chroniques des Irda* (Linda P. Baker), des ogres qu'ils sont beaux comme là-bas! *L'encyclopédie de Krân* (Herenguel/Clerc, Vents d'Ouest), quant à elle, se propose de réunir toutes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



commencer par Krân et Kunu, stupides et brutaux, voire les deux vice-versa ! Pas toujours fin, mais ça finit quand même par vous faire rire à un moment ou à un autre. Saluons enfin l'arrivée d'un bon délire de rôliste, *Relais & Mago* (Tackian/Fagnère/Isa&Phil, Semic) tome 1 *Les aventuriers de la Tourte Sacrée*. L'on y suit Gossuin l'apprenti pas-de-bol, Aliena princesse strip-teaseuse mais pragmatique avant tout, Stronzo, propi-

taire du Relais & Mago, établissement où tout est dans le titre, ainsi que d'un Garou/poule géante du plus bel effet. C'est un bon délire, bourré de références: essayer c'est l'adopter!



Berserk Bebop !

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



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

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

31 janvier, et 1^{er} février à Sévenans (près de Belfort)

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

7 et 8 février 2004 à Tours (37)

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

Du 11 au 15 février à Cannes (06)

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

28 et 29 février 2004 à Lannion (22)

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



SEUL VOUS ETES PUISSANT



LE GUERRIER



ENSEMBLE VOUS ETES INDESTRUCTIBLES !

www.danddheroes.com



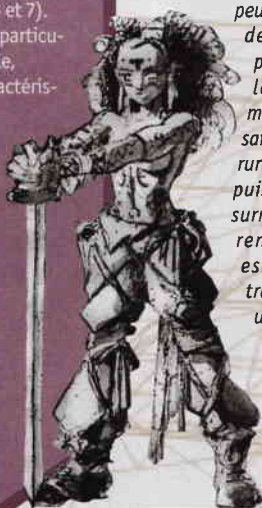
ATARI

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



Le système

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



Enfin !

"Je suis un Déchu. Les fidèles des Fatimas prétendent que désormais je marche seul et que seul je devrai affronter les horreurs engendrées par les Z'bri. Mais ils se trompent, nous sommes chaque jour un peu plus nombreux, nous sommes la huitième tribu. Le monde ancien dont parlent nos légendes et les gardiens de nos traditions était un univers de monolithes d'acier et de verre autour desquelles vivait une multitude grouillante, nos ancêtres. Peu à

peu, ils s'éloignèrent de la Déesse et provoquèrent ainsi la fin de leur monde. Nul ne se sait comment apparurent les Z'bri. Ces puissants seigneurs surnaturels réduisirent le monde en esclavage, ils le transformèrent en un immense charnier balayé par des ouragans de folie, d'agonie, de perversion et de plaisir. Ils vinrent se rassa-

sier de chair afin de s'ancrer dans le monde réel et de repousser l'appel du Rêve.

La tribu des parias

C'est du cœur de ténèbres, alors que tout semblait perdu pour les hommes, que la Déesse, dans son immense bonté, nous envoya les huit Fatimas pour nous sauver. Mais, au moment

De puissants seigneurs surnaturels

fatidique où Joshua, le huitième Fatima, le frère des sept sœurs, allait terrasser le seigneur z'bri, il fut trahi, poignardé, assassiné. Depuis ce funeste jour, nous, les fidèles de Joshua, luttons contre les Z'bri terrés dans les terres du Nord et préparant leur revanche. Nous, les adeptes de la huitième tribu, luttons contre les autres tribus qui nous ont rejetés et dont les Fatimas et les gardiens ont perverti les principes de la Déesse. Je suis fort car je dispose du don de la Synthèse qui puise son énergie dans le Rêve. Il me

permet de voir au-delà des frontières du temps et de l'espace et il renforce mon corps pour me permettre de lutter contre la Scission, les pouvoirs pervers des Z'bri. Je suis fort car je ne marche plus seul."

Du post-apo mystique

La terre de *Tribe 8* a été souillée par la présence de puissants seigneurs venus d'une autre réalité. Pervers, déments, séducteurs, ils sont le mal et le désir, la mort et l'agonie. Repoussés dans des terres éloignées, ils jouent des rivalités entre les Fatimas et leurs tribus, ils se réjouissent de la mort de leur plus mortel adversaire : Joshua, le Fatima homme, le frère assassiné.

Le don de la Synthèse

Aidés de pouvoirs surnaturels, d'armes anciennes datant du Monde de Jadis, et du courage et de la loyauté des membres de leur cellule, les personnages de

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

Tribe 8 vous permettront d'entreprendre le plus magique et le plus unique des voyages.

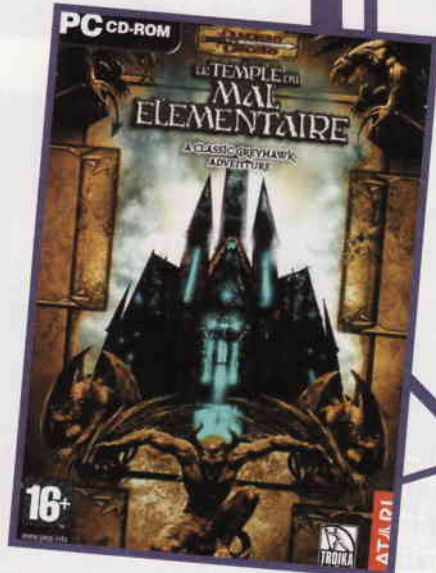
Pourquoi la VF plutôt que la VO ?

En premier lieu, la traduction est d'excellente qualité. Elle est non seulement précise dans le fond mais aussi particulièrement attirante dans la forme. Les traducteurs de ce jeu ne sont pas seulement de bons traducteurs, ils sont aussi d'ex-



cellents écrivains. En bref, vous n'avez désormais plus aucune raison de ne pas vous intéresser à ce jeu exceptionnel.

Geof.



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

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

Le Temple du Mal Élémentaire

Une savoureuse Hommlet

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

On ne fait pas d'Hommlet sans casser des œufs

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

permet de visualiser bien plus facilement comment se déroule un combat à *D&D* ; je pense notamment aux attaques d'opportunité.

L'alignement est bien géré ; celui que vous avez choisi pour le groupe (tous sont accessibles) détermine comment débute votre aventure. Surtout, celle-ci est la transcription fidèle de la version

papier, pour ce que j'ai pu en juger (ne l'ayant jamais finie, snif) ; les monstres sont cachés au même endroit et se comportent de manière similaire ; les localités et leurs habitants sont les mêmes. En gros, les personnages commencent dans un petit village et découvrent petit à petit qu'une présence maléfique occupe l'arrière-pays: le Temple du Mal Élémentaire (tadam!).

Quelques points négatifs : toutes les règles de *D&D* n'ont pas été implémentées, par exemple des compétences comme Saut ou Équitation, les classes de prestige, et d'autres éléments qui, la pratique le prouve ici, ne sont pas indispensables. Parfois, on ne cracherait pas sur une 3D un peu plus réaliste et un



Alignement bien géré

peu moins isométrique : pas possible d'escalader un arbre ou un mur ni de ramper dans des passages obscurs...

Ah, et qu'est-ce que j'aurais aimé avoir un bouton automatique "je pille tout ce qu'il y a à piller" (je suis un pillard compulsif) et "je vends tout ce que je veux vendre en un seul coup" ; et j'ai tendance à me perdre encore plus facilement dans les labyrinthes informatiques que dans les rues d'une grande ville...

Avec combien d'œufs, votre Hommlet ?

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

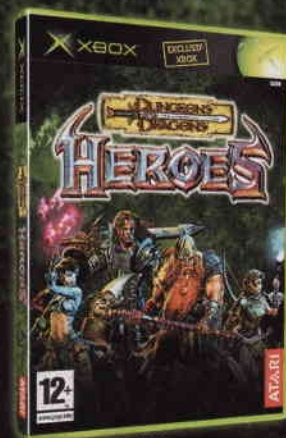
Eridel (mort face aux brigands)



SEUL
VOUS ETES
PUISSANT



LE PRETRE



ENSEMBLE VOUS ETES
INDESTRUCTIBLES !

www.danddheroes.com

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

Note : ★★☆☆☆



ATARI



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



Aquelarre: La tentation

Du scénar comme s'il en pleuvait

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

Le fond

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

Histoire et superstition

Quant à la magie, elle est gérée par un astucieux système de vases communicants entre Rationalité et Irrationalité. La création de personnage est relativement technique, avec moult tableaux de référence, mais elle permet de générer de concert statistiques et ébauche de background. Un système solide mais très *old*

school, dont on comprend mieux qu'il correspond parfaitement à l'esprit du jeu lorsqu'on lit les scénarios (cf. encadré). Ceux-ci n'hésitent jamais en effet à taper dans les classiques med-fan, de l'auberge à la quête d'artefacts en passant par la damoiselle en péril, le tout relevé par un quota minimum de monstres et de combats.

La forme

Ayant écrit cette critique d'après l'une des *previews* imprimées pour le Monde du Jeu, je me garderai bien d'émettre un avis définitif sur la présentation d'*Aquelarre*. Quelques pistes cependant : la mise en page est agréable, dense mais claire, et surtout très fonctionnelle (mention spéciale au grimoire et aux tableaux récapitulatifs situés dans les marges). Je dois par contre avouer que les illustrations, quoique agréables, m'ont un peu désarçonné, nombre d'entre elles donnant dans un style manga qui, poussé parfois jusqu'au *super deformed*, colle assez mal avec l'approche historique du jeu. Les gravures empruntées à Gustave Doré sont nettement plus dans le

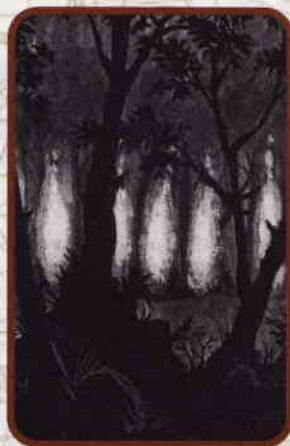
En espagnol, *Aquelarre* signifie sabbat, un nom qui en dit déjà long sur ce produit, par ailleurs sous-titré "le jeu de rôle démoniaque-médiéval".

ton mais du coup, elles ne s'intègrent pas très bien à l'ensemble. Dommage. Dommage aussi que la traduction soit criblée de fautes de français. J'espère ardemment qu'un lecteur compétent saura remettre tout cela au carré avant parution car ce jeu, réellement excellent, mérite de faire carrière de notre côté des Pyrénées. [NDLR: aux dernières nouvelles, le jeu avait été relu une nouvelle fois.]

Johan Scipion

La technique

Vingt-et-une professions, sept caractéristiques notées sur 20, des compétences notées sur 100, l'influence du BRP de Chaosium saute aux yeux.



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



SpellForce

Tout d'abord, l'histoire

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

Le héros est immortel, lié au pouvoir des runes, ce qui aide un peu au développement du jeu. Vous garderez votre *alter ego* jusqu'à la fin de la campagne alors autant faire en sorte qu'il soit increvable. Vous pourrez aussi le personnaliser à l'envie grâce à un système de compétence au fur et à mesure que celui-ci évoluera dans une des sept classes proposées par le jeu. On pourra aussi apprécier l'ouverture du jeu apportée par le côté RPG du jeu. Il se passe des choses en permanence et la campagne n'est plus une suite de batailles dans un ordre précis (du moins, en apparence!). Les décors sont variés sans offrir toutefois la possibilité de



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

Magie très développée

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

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

SpellForce propose aussi un concept différent au niveau de la gestion des combats. Il suffit maintenant de

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

clicquer sur un ennemi pour voir apparaître toutes les options possibles pour lui sous les portraits des unités disponibles qu'il commande. Cela simplifie énormément l'utilisation parfaite de vos unités lors d'un combat de taille importante.

Au niveau du son, c'est encore une fois bluffant. Les musiques sont parfaitement posées et aident à mettre dans l'ambiance. C'est quand même mieux de lancer l'assaut final avec une



musique digne de ce nom que d'avoir coupé le son du jeu qui nous soûlait avec toutes ses boucles sonores répétées encore et encore.

Un aperçu du futur?

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

Philippe Lecomte



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

Note : ★★★★★

DUNGEONS
DRAGONS
HEROES

SEUL
VOUS ETES
PUISSANT



LA ROUBLARDE



ENSEMBLE VOUS ETES
INDESTRUCTIBLES!

www.danddheroes.com



ATARI

D&D 3.5 en français



Parfois, les changements de version incessants de certains jeux de rôle font penser aux techniques marketing de l'industrie informatique. Pour cette remise à jour de D&D, Spellbooks montre son respect des joueurs en éditant un superbe *Guide de conversion de la 3^e*

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

Une valeur sûre

Il n'est pas indispensable d'acheter les trois nouveaux livres de base (*Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*) : ce n'est pas une 4^e édition. Ce qui ne signifie pas que les changements sont mineurs ou qu'ils se résument aux nombreuses mises à jour techniques répertoriées dans le guide. Certes, des dons ont été modifiés, des règles amendées, mais, surtout, les trois bouquins ont chacun grossi ! Ils se sont enrichis du meilleur et du plus pertinent de suppléments

Le moment de franchir le pas

comme le *Manuel des plans* ou *Campagnes légendaires*, parmi tant d'autres. C'est aussi la plus grosse critique qu'on puisse faire à la "3.5" : la majeure partie des nouveautés vient de livres déjà lus, et l'autre partie va nous faire nous arracher les cheveux, parce qu'il va falloir tout relire de fond en comble avant de pouvoir maîtriser à nouveau le minimaxage et autres tactiques.

Une traduction réussie

Fondamentalement, la base de D&D reste aussi voire plus intéressante qu'avant. C'est pourquoi certains joueurs doivent se mettre à la 3.5 – au moins le *Manuel des joueurs* pour commencer – et ces joueurs, ce sont ceux qui n'ont pas déjà la troisième édition. C'est le moment ou jamais de franchir le pas et de goûter à ce



plaisir unique ! Pour les autres, je dirais que tout est une affaire de sous. Des problèmes d'incompatibilité peuvent alourdir les parties où sont utilisés des livres de base avec des versions différentes, cependant, donc, si vous vous convertissez, achetez la colle !

Cyril Pasteau

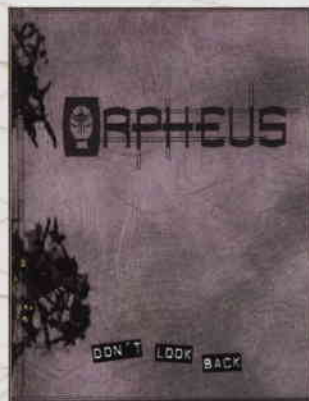
Trois livres édités par Spellbooks.

318 pages en français chacun. 39,90 € pièce.

Note : ★★★★★

Orpheus

Le Groupe Orpheus est une société qui utilise diverses techniques (cryogénisation ou transe) pour projeter les cons-



ciences de ses employés hors de leurs corps, comme s'ils étaient morts. Les joueurs incarnent ces agents qui peuvent interagir avec les fantômes peuplant notre monde, pour le compte de clients riches voulant contacter leurs proches décédés ou virer le poltergeist qui hante

la maison. Ce jeu plus techno que gothique dépoussière sérieusement les histoires de fantômes. Non seulement il fait plaisir à ceux qui appréciaient la richesse de *Wraith*, mais il s'en démarque sensiblement avec ses aspects corporatistes (il y a même une caractéristique "assurance-maladie") et sa technologie de pointe toute chromée. Surtout, les joueurs incarnent des gens ordinaires faisant un boulot extraordinaire. Les références au reste du Monde des Ténèbres sont rarissimes, sauf bien sûr celles à *Wraith* puisque les agents disposent de pouvoirs

Des pouvoirs fantomatiques

fantomatiques et doivent éviter de succomber à leur Spite et devenir des Spectres.

Le jeu décrit une société qui reconnaît de plus en plus l'existence des fantômes, d'où l'émergence de compagnies privées cherchant à entrer en compétition économique sur le terrain de l'Au-Delà. Le Groupe Orpheus est évidemment localisé aux États-Unis (il n'y a que là-bas qu'on congèle les millionnaires en espérant les ressusciter plus tard), mais pas dans une cité particulière et il est facile de faire jouer dans une filiale d'un autre pays.



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

Cyril Pasteau

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

Jeu de rôle édité par White Wolf.

312 pages en anglais. 33 €. Disponible.

Note : ★★★★★

Grand concours

Dungeons & Dragons Heroes et 3.5



LA MAGICIENNE



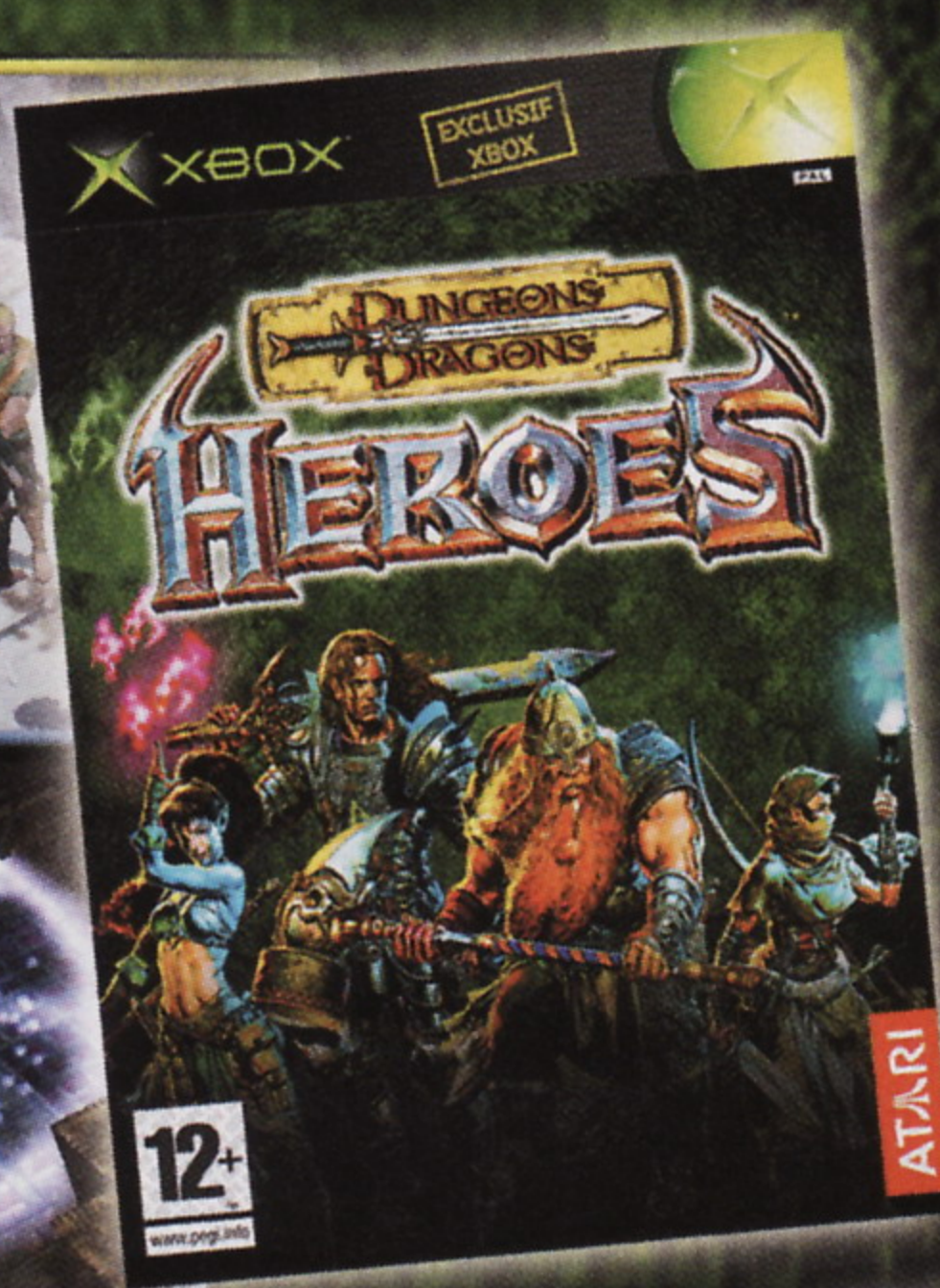
LE GUERRIER



LE PRETRE



LA ROUBLARDE



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

1^{er} au 5^e prix :

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

6^e au 15^e prix :

un jeu X-Box *Dungeons & Dragons Heroes*

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

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

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

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Tél. (facultatif) : _____

Âge : e-mail :



Fire Warrior

L'univers de Warhammer 40.000 est si riche qu'il est vraiment étonnant que si peu de jeux informatiques lui sont consacrés. *Fire Warrior* est un first-

person shooter qui n'a rien de révolutionnaire. Mais un FPS dans un contexte aussi passionnant, ça ne court pas les rues et c'est quand même un peu jouissif ! L'histoire, pour faire court : le peuple tau a attiré l'attention de l'Empire humain, qui s'en vient régler ce problème à sa façon, qu'on peut caractériser comme violente et bourrine. La recette : vous prenez un gros tas de Garde Impériale, un petit tas d'Ultramarines, vous faites mariner successivement dans un immense vaisseau de style manga (celui des Tau) ou soviétique (celui des Impériaux), vous rajoutez un peu de

dreadnoughts du Chaos et ça y est, vous avez une campagne solo.

Un torrent de fer et de feu

Le joueur incarne un Guerrier du Feu tau qui, armé à ses débuts d'une bite et d'un couteau, progresse petit à petit, de tranchées bombardées en soutes sombres, jusqu'à finir bardé de décorations et d'armes lourdes... La sensation d'imprécision générale des quelques armes disponibles ainsi que le faible nombre de gadgets, l'inexistence de pièces d'équipement à ramasser et, globalement, le manque d'innovation technique n'empêchent pas de prendre un certain plaisir à découvrir le reste de l'histoire. Le mode multijoueurs est lui aussi très classique et rugueux. Pas moyen de communiquer durant

une partie apparemment et surtout pas moyen de jouer autrement que par Internet (ce test a été réalisé sur PC) ?! Cela n'empêche pas de s'amuser mais, vraiment,

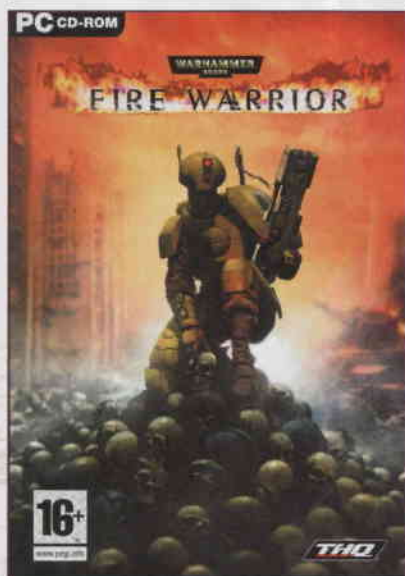
Dreadnoughts du Chaos

j'espère que l'éditeur fournira un suivi (patches, suppléments) qui donnera une autre dimension à *Fire Warrior*. Les Tau n'étant pas précisément la race la plus excitante de Warhammer 40.000, je croise aussi les doigts pour que ce jeu ait des successeurs, qui permettent d'incarner des Terminators, tyranides ou autres guerriers eldars !

Serval Ink



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



Jeu PC et PS2 développé par Kuju et édité par THQ France. En français. Disponible. 11mm

Note : ★★★★★

Dungeons & Dragons : Heroes

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

Les niveaux s'enchaînent bien

Classes et compétences

Ici, quatre classes de personnages sont disponibles : guerrier, voleur, prêtre et magicien.

Chacune possède ses propres avantages et compétences, que le joueur peut développer à mesure qu'il accumule les points d'expériences et les niveaux.

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

La quête

Chaque joueur choisit l'un des personnages à incarner et l'aventure peut commencer, après une prise en main rapide. Le contrôle des personnages ainsi que la gestion des sorts et capacités spéciales s'avèrent efficaces, permettant de profiter pleinement du

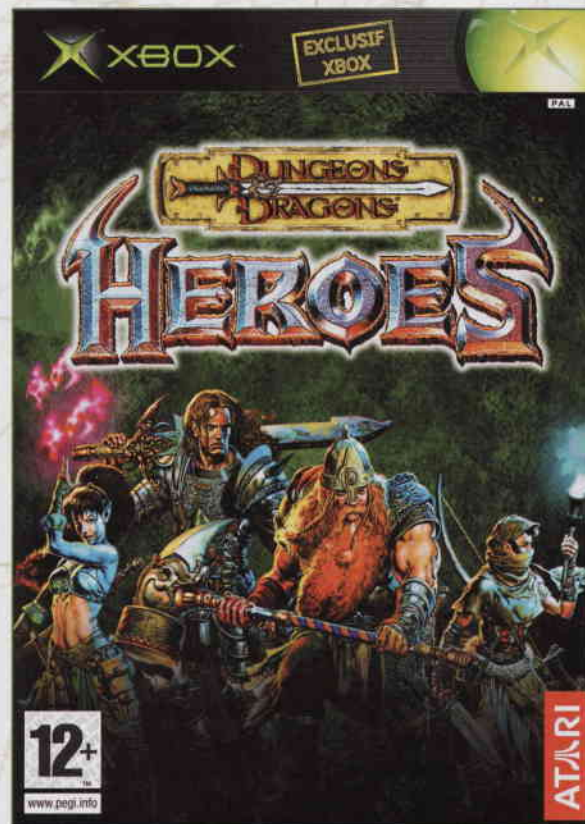
jeu, sans se mettre à pester continuellement durant les combats en temps réel.

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

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

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

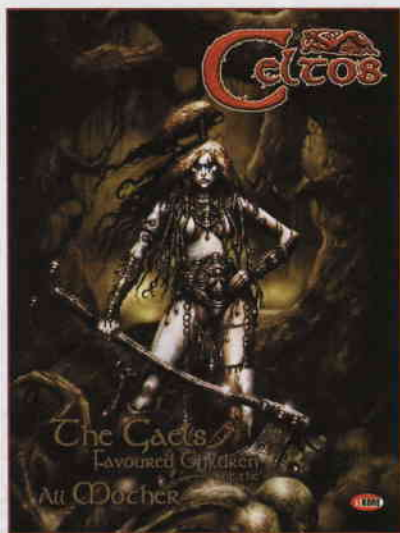
Fab



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

Note : ★★★★★

Celtos et The Gaels



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

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

Tout d'abord, le background est une bonne surprise. Il s'appuie sur le côté sombre de la mythologie celtique. Une engueulade entre les "dieux" a mal tourné et c'est

ainsi que de nouvelles races ont peuplé le monde de *Celtos*. Le background est vraiment plaisant à lire et ne contient pas

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

Les différences notables sont le regroupement des unités ; on n'a plus les unités rectangulaires chères à Games Workshop, et les dés à jeter sont des D10. Le livre de base contient aussi de courtes listes d'armées pour chaque race afin que vous puissiez jouer tout de suite sans attendre la sortie du livre d'armée. Cela donne aussi la possibilité de se faire une idée

de chaque armée avant de faire son premier achat de figurine. Au niveau des illustrations, on passe de la superbe page en couleur avec un perso qui déchire à un mauvais effet flouté en fond de page qui ne ressemble à rien et gêne la lecture... En parlant de lecture, on peut d'ailleurs aussi parler du travail de relecture qui n'a pas été fait ! Quand il y a une

Engueulade entre les dieux

ou deux fautes, ça passe encore, mais là ! Des titres oubliés d'être traduits de l'an-

glais, des fautes de grammaires, des paragraphes coupés aux mauvais moments... Bref, ça ne fait pas professionnel et c'est dommage. On peut parler des figurines qui sont de qualité inégale en général. On s'aperçoit aussi de la compétence des différents peintres si on compare les mêmes figurines entre le livre de base et le

supplément *The Gaels*. C'est carrément le jour et la nuit, une figurine grossière et au look moyen peut très bien rendre si elle est confiée à un très bon peintre.

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

Philippe
Lecomte



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

Note : ★★☆☆☆

Le Retour des Dieux et Debout les Morts!



Le premier supplément de ce jeu de bataille français vient de sortir. Une petite présentation s'impose. *Le Retour des Dieux* met en place un univers méd-fan cohérent qui puise une

partie de son inspiration dans la célèbre BD *Les Chroniques de la Lune Noire*. La place me manque pour détailler les 15 peuplades. Mais le GROS point fort du jeu c'est son système. Ce n'est pas le plus fluide mais il évite adroitement la lourdeur du tour par tour. C'est ce que j'appelle un système complètement entrelacé car vous faites jouer la figurine, quel que soit son camp, qui

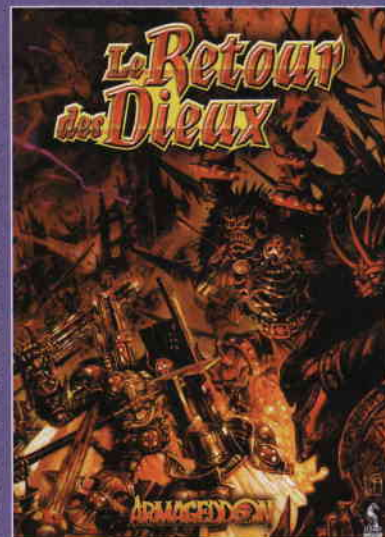
Sculptures très améliorées

à le plus de PA (points d'actions). Chaque action coûtant un certain nb de PA le total de la figurine diminue. Un tour de jeu est fini lorsque toutes les figurines n'ont plus de PA. C'est parfois laborieux mais c'est ludique. Fini d'attendre 2h en vous faisant massacrer avant de jouer.

Des batailles épiques

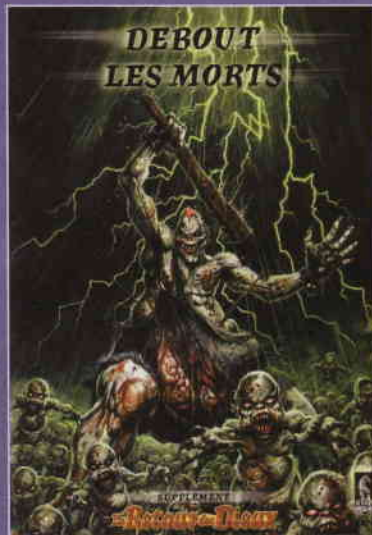
S'il est vrai qu'au lancement le jeu pêchait sur la qualité des figs et de la mise en page, c'est de l'histoire ancienne ! Les sculptures se sont grandement améliorées et la mise en page de la campagne *Debout les Morts* est soignée, tout comme son écriture. Elle propose 4 scénarios dont les premiers opus ont une incidence sur la bataille finale. Le 1^{er} volet, d'où le supplément tire son nom, met en scène les soldats d'Heraklyn et son nouveau chef de lance, le Polé-

marque Pérécados, pris en embuscade par une force de Morts-Vivants. Au même moment, dans la petite ville de Weindorf, le frère Briseur Gustav protège frère Jacob de la nécromante de Morgar et ses Morts-vivants. Le seigneur Nécromant Robur Gravis à la tête de ses guerriers Krahn mène son armée vers Heraklyn. Pérécados bloquant la gorge des murmures va l'affronter dans un terrible face-à-face en attendant les renforts yao. Ceci n'était qu'une diversion orchestrée par Nékris pour récupérer un sombre artefact mais l'Alliance de Lumière, prévenue, fait mouvement pour détruire la lance des Ténèbres. Bien entendu, cette campagne est fidèle au système d'expérience qui permet de faire



progresser vos Héros et qui est l'un des points forts du *Retour des Dieux*. Un supplément comme on aimerait en voir plus souvent !

Lambeaux



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

Note : ★★★★★





Fire & Ice 1 et 2

Rien qu'au poids (9 scénarios pour la 1^{re} partie, 7 pour la seconde), cette campagne en impose. Certes, elle n'est pas prévue pour les débutants et on ne peut jouer que des démons. Mais, comme les auteurs expliquent, détaillent, et résument

tous les éléments importants, on peut légitimement affirmer qu'elle se suffit à elle-même, pour peu que les joueurs aient déjà quelques scénarios à leur actif, et, surtout, qu'ils connaissent bien l'univers d'INS. Elle demandera un MJ très doué, doté d'un cerveau et

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

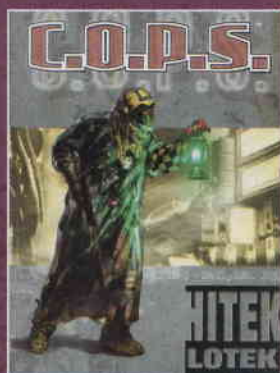
qui sache improviser tout en collant à une intrigue rigoureuse. *Fire & Ice*, c'est l'histoire de deux frères qui se foutent sur la gueule à cause d'une meuf. Mais c'est aussi celle d'un prince des enfers un peu fatigué, d'un antéchrist à

naître, et d'une fin du monde que les joueurs doivent empêcher. Les scénarios se suivent et ne se ressemblent pas, alternant enquête, baston, *roleplaying*, manchots cybernétiques et volcans d'Auvergne avec maestria, bordel aussi joyeux que factice, puisqu'il dissimule une intrigue solide. Énorme!

Sandy Julien

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

Note : ★★★★★



Hitek Lotek

Voilà déjà le cinquième supplément pour *C.O.P.S.* Chaque extension a permis de découvrir une nouvelle facette de la Californie. Cette fois-ci vous allez découvrir la vie quotidienne des S.D.F., comment ils vivent, comment ils sont organisés, vous allez entrer dans

plain-pied dans le dur quotidien des "Gobs" victimes involontaires de la pollution. On apprend enfin comment se débrouillent les Amérindiens et leur univers. *Hitek Lotek* présente aussi la partie économique de la Californie et passe en revue certaines

des entreprises les plus emblématiques du jeune État. Enfin une grosse partie est réservée à la technologie dans *C.O.P.S.* Le meneur pourra donner une vraie coloration à l'univers du jeu en intégrant une vision complète du background. Le souci du détail pousse jusqu'à

décrire les habitats typiques. Les descriptions sont claires et utiles, les encadrés permettent d'éclaircir certaines parties de l'histoire et de l'univers ou d'aborder des anecdotes, pain béni du meneur. Enfin, comme tous les suppléments, deux scénarios complètent l'ouvrage. Beau travail!

Olivier Collin

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

Note : ★★★★★



Les secrets du lion

Voici enfin la première traduction des *Secrets of* destinés à explorer les clans de Rokugan dans la dernière version des règles de *LSR*. Le clan du lion est donc à l'honneur. Connu pour sa participation majeure dans la

défense de l'Empire, ce clan est tout aussi mystérieux qu'un autre. Les secrets des tombes de la famille Kitsu sont explorés, la mémoire ancestrale de l'Empire est révélée grâce aux Ikomas. Les

ressources et les territoires du clan sont décrits. Parsemé d'historiques, de personnages importants, de technique et de nouvelles classes pour ce clan très guerrier, le premier volet en français des secrets de

clan est un véritable plaisir. La seule chose que l'on puisse regretter est l'absence d'une carte couleur des territoires du clan ou du moins un peu plus grande et plus lisible que celle proposée. Défaut mineur quand on voit la qualité des explications et descriptions du code du bushido, vu par les Lions.

Asgard

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

Note : ★★★★★



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

C'est avec méfiance que j'ai entamé la lecture de ce supplément amateur consacré à une des périodes les plus sombres de l'histoire de l'Em-

pire. Et c'est avec un sourire que je l'ai refermé. Les historiens Shinri ont regroupé en 154 pages une foule d'informations passionnantes (chronologie,

fiches de PNJ, lieux importants, et même une liste des sources pour chaque personnage cité) qui donnent envie de jouer durant cette période. Il faut noter également le soin apporté à la maquette et aux illustrations, qui collent parfaitement au sujet. Difficile, même s'il ne

s'agit pas d'un sans-faute, de mettre moins que le maximum au produit d'une entreprise de passion qui débouche sur un résultat passionnant... Ce supplément est un gros fichier PDF zippé (près de 30 Mo), disponible gratuitement sur Arigato, les gars.

Sandy Julien

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

Note : ★★★★★

EN DÉCEMBRE

PARKage

OUVRE SON RAYON

JEUX DE RÔLES

GAMMES DISTRIBUÉES:

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

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

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





Necronomicon

Si vous vous attendiez à un nouveau supplément pour *L'Appel de Cthulhu*, il n'en est rien, mais vous ne serez pas déçus pour autant. Lovecraft est un rigolo et le *Necronomicon* dont vous aviez entendu parler, une vaste fumisterie. Celui-ci, le vrai (à ne pas mettre entre les mains des joueurs), contient des

révélations essentielles pour *Post Mortem*, le jeu qui permet aux personnages décédés de vivre de nouvelles aventures dans l'Au-Delà. Vous trouverez ici de nombreuses réponses aux questions que vous vous êtes posées puisqu'il est question de La Mort, ses origines, son administration, sa capitale... On s'amuse toujours

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

autant à la lecture, qui laisse présager de grands moments de jeu. Parodies et clins d'œil s'accroissent, reste à façonner scénarios et campagnes pour exploiter tout ce qui est proposé – la trame d'aventure fournie mêle

les joueurs à des affaires peut-être trop importantes pour un début, faites-leur découvrir les méandres de l'Au-Delà avant! Très inspiré et définitivement positionné sur le second degré, *Post Mortem* mériterait bien le titre de jeu de l'année. On attend la suite avec impatience.

Olivier Guillo

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

Note : ★★★★★



L'Ascension de Marie-Madeleine

Curieuse idée que d'inaugurer la traduction de la gamme *Unknown Armies* par ce scénario atypique à plus d'un titre. Grâce à beaucoup de détails originaux (comme le cabinet des merveilles de

Rudolf II), il dépaysera les habitués des donjons traditionnels. Mais son décor, Prague en 1610, risque aussi de déstabiliser un peu les habitués d'UA... Pourtant, force est de constater que l'intérêt est

bien là et que l'évocation d'un paysage inhabituel donne furieusement envie de prolonger ce scénario pour une campagne historique, si le MJ veut bien se donner la peine de creuser. En effet, ce livret, malgré quelques détails de *background*, ne peut qu'effleurier les sujets essentiels

sans les creuser, mais il donne envie de jouer, et c'est déjà bien. Si vous aimez les choses un peu étranges (et si vous aimez UA, il n'y a pas de doute là-dessus), c'est un produit aussi curieux qu'agréable, et qui laisse présager le meilleur pour la traduction du jeu en VF.

Sandy Julien

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

Note : ★★★★★



Darkun sourcebook

Avec ce premier supplément pour *Crimson Empire* (cf. BS 44), Chris Loizou fait dans le sombre très sombre... ce qui n'est pas pour me déplaire. Ses Darkuns sont une faction de guerriers fanatiques, 80 % Spartiates,

20 % ninjas, 100 % dangereux. Ils font froid dans le dos et c'est fait pour. L'auteur les présente comme des PJ potentiels, *background* et règles de création à l'appui, mais je n'y crois guère, du moins pas dans le cadre d'une

campagne au long cours. Le rôle de PNJ leur sied nettement mieux.

Pour ce qui est du supplément en lui-même, j'applaudis aux superbes portraits signés Rob Larson mais

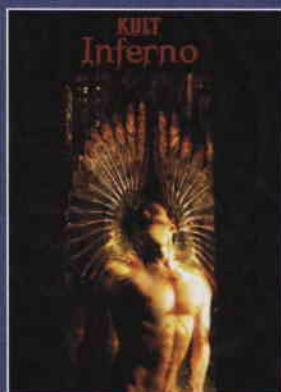


regrette cette vingtaine de pages gâchée en fiches de personnage vierges. J'aurais de loin préféré un second scénario, ou que celui proposé à la fin du supplément soit étoffé au point qu'il puisse vraiment servir d'amorce de campagne.

Johan Scipion

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

Note : ★★★★★



Inferno

Après de l'inédit en français, voici enfin de l'inédit tout court ! Cet *Inferno* indique, de l'Enfer sauce Kult. Et tout y passe, de la géographie, inspirée par les Cercles de Dante, aux

moyens de pénétrer sur les terres d'Astaroth (portails, artefacts et autres psychopompes), jusqu'aux redoutables citadelles des Anges de la Mort. L'ensemble est présenté, ou plutôt raconté, par Shelby Tyree, un Conjureur de la Mort

dont il est possible de faire un PNJ plus qu'intéressant. Sur le fond, c'est l'un des meilleurs suppléments de la gamme *Kult* et, sur la forme, il s'agit sans le moindre doute du plus réussi de ceux que Le 7e Cercle a publiés. Reste qu'*Inferno* est, tout comme *Métropolis*, un

Un lieu peu fréquentable

lieu qu'il ne fait pas bon fréquenter lorsqu'on joue un humain ordinaire. L'éditeur ne s'y trompe pas d'ailleurs qui recommande l'usage conjoint du *Guide du Conjureur*. Excellent.

Johan Scipion

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

Note : ★★★★★

LE PAYS D'OC

Troubadours
et parfaits



MONTSÉGUR

Vous y étiez ?

CHOISISSEZ

Simon de Montfort ou
Raimon de Toulouse



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

Pays cathare : *l'atroce croisade*

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



(1)

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

Chronologie

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

Une croix à prendre ou à combattre

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

La défaite de "Parage"

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



(1)

quatre cents hérétiques sont brûlés sur un bûcher. Simon de Montfort tente un siège de Toulouse sur la lancée mais sans succès. Les comtes de Foix et de Comminges, alliés de Raimon VI, entrent à leur tour dans le conflit. En 1213, Pierre II, l'intrépide et courtois roi d'Aragon et comte de Barcelone, vient au secours de Raimon VI, son vassal. Les forces de Simon de Montfort, assiégées dans Muret, ne font pas le poids face aux deux mille chevaliers

aragonais et aux forces toulousaines. Mais l'écrasante victoire de la coalition catalo-occitane n'a pas lieu : la désorganisation, l'absence de stratégie et la mort rapide du roi, qui a substitué ses vêtements avec ceux d'un de ses chevaliers, entraînent une défaite humiliante et sanglante. 15.000 à 20.000 fantassins toulousains, acculés contre la Garonne, sont taillés en pièces. En 1215, dépossédé par le concile de Latran de ses possessions, Raimon VI préfère quitter Toulouse avant que Simon de Montfort et son féal Louis VIII n'y entrent. Simon de Montfort devient comte de Toulouse et s'installe dans le château Narbonnais, l'ancienne résidence de Raimon VI. Ce dernier est renforcé tandis que les murailles de la cité sont abattues : le seigneur francilien déteste et méprise les Méridionaux.

Raimon VII

En 1216, le fils de Raimon VI entame une reconquête, voulue et soutenue par le peuple toulousain qui se soulève. En représailles, Simon de Montfort souhaite raser Toulouse, dont il incendie trois quartiers. Mais la

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



(2)

réaction des bourgeois acculés permet l'entrée triomphale de Raimon VII dans la ville en 1217, ce qui oblige les croisés à remettre le siège devant la ville rose. Simon de Montfort meurt durant ces combats le 25 juin 1218, frappé par une pierre projetée par une machine manœuvrée par une femme.



(1)

Retour au point de départ

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



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

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

Montfort contre Toulouse

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

fiques

Une croisade pour annexer

Le répit n'est que de courte durée. Le roi Louis VIII, avide de mettre la main sur le Languedoc, prend la direction d'une deuxième croisade en janvier 1226. Il se dirige vers un pays épuisé par quinze ans de guerre. Les croisés remportent de bons succès et prennent Avignon, mais au prix de beaucoup de pertes. Découragés, ils n'attaquent même pas Toulouse. Ils repartent lorsque Louis VIII succombe à la maladie en novembre 1226. Raimond VII est néanmoins isolé et désire rentrer dans la "*paix de l'Église*". Il

est contraint de se soumettre lors du traité de Paris, signé à Meaux le 12 avril 1229. Comme il n'a pas d'enfant mâle, Blanche de Castille, la régente du royaume de France, le force à marier sa fille avec Alphonse de Poitiers, frère de Louis IX. Le traité est dur et, si Toulouse conserve nombre de droits, elle perd son indé-

pendance. Le comte doit en outre financer quatre maîtres en théologie, deux en droit canonique, six maîtres ès arts et deux régents en grammaire afin de participer à la bonne "*rééducation*" religieuse des Toulousains. La croisade échoue dans son but d'éradiquer le catharisme de la région : dès 1233, c'est l'Inquisition qui s'en occupe...

Les révoltes des dépossédés

L'an 1240 voit un dernier sursaut d'un Trencavel mais cela se solde par un échec. Avec d'autres *faidits*, il assiège Carcassonne

mais ne peut reprendre la ville tenue par le sénéchal du roi. Deux ans plus tard, le comte de Toulouse tente encore de se libérer de l'emprise capétienne. Il commande le massacre d'un groupe d'Inquisiteurs à Avignonet. C'est un échec et cela marque la fin des tentatives d'indépendance des princes occitans. En 1271, la fille de Raimond VII étant sans enfant, le comté de Toulouse est rattaché au royaume de France.



Guinhut Costumier

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

www.antikcostume.com

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



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



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

La foi des parfaits

L'Église de Satan

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

Le Bien contre le Mal

La religion cathare est dualiste, ce qui la rapproche du manichéisme, la doctrine de Manès, un Mésopotamien du III^e siècle. Le Dieu suprême est unique et se trouve être la source du bien et de l'amour de ce monde. Il ne peut donc être créateur de Mal. Celui-ci vient de Satan, un ange déchu dont le pouvoir maléfique ne saurait se placer à concurrence de celui de Dieu. Le Mal prend ses racines dans la matière, dans ce qui est mortel. Le Mal corrompt, détruit et se mélange dans le monde avec le bien, la lumière et les ténèbres, s'attaquant aux créatures mortelles et faibles. Cet aspect fait que le Mal ne pourra se détacher du monde et disparaître avec lui. C'est donc en se détachant du monde périssable et de la chair que l'homme devient capable d'accéder au spirituel, d'où la nécessité d'une ascèse rigoureuse du corps et de l'âme. Le corps est une prison qui enferme l'homme dans le cycle des renaissances. Sans la purification de l'âme pendant la vie terrestre, l'esprit ne peut atteindre l'éternité.

La liturgie : baptême et "consolament"

L'âme, esprit tombé par mégarde dans le monde matériel et tenté par Satan, ne peut

reprendre sa place auprès de Dieu que si elle atteint la vérité suprême révélée aux hommes par le Christ à travers le baptême. Ensuite, l'ascèse prépare la libération de l'âme, faute de quoi elle passe dans un autre corps. Le baptême cathare est donc un rite de transmission de la connaissance. Il consiste en une imposition des mains : c'est le baptême du feu (en opposition avec le baptême par l'eau des catholiques) que les cathares appellent *consolament*. Le *consolament* est à la fois baptême et extrême-onction pour les croyants, et ordination pour les *bons hommes*. Administré par un membre du clergé, *bonhomme* ou *bonne femme* (parfait ou parfaite pour les Inquisiteurs), le *consolament* consiste en une présentation du Nouveau Testament, une



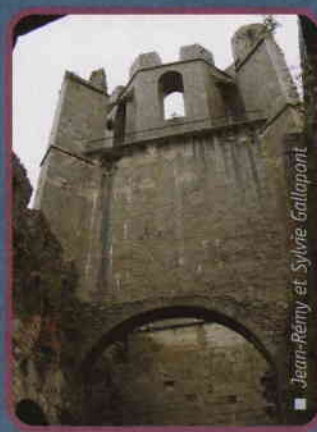
lecture de l'Évangile selon Saint-Jean et des récitation de prières (Bénédictio, Adoremus Pater). Il ne peut être administré qu'à des mourants conscients. Cependant, en cas de risque de mort violente ou subite, il peut être précédé de la *convença* : le croyant manifeste sa volonté de recevoir le *consolament* pendant le coma. En cas de guérison, il peut devenir *bonhomme*, mais n'y est pas contraint.

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

La règle cathare

La règle fait obligation aux *bons hommes* et *bonnes femmes* de

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



Jean-Rémy et Sylvie Gallot

(1)



Rejoindre l'Esprit en mourant

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

L'Église des bons chrétiens

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

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

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

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

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

(1)



Festival International des Jeux

11-15 février 2004

Cannes



Champions, amateurs passionnés ou simples curieux...

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

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

Entrée libre

En semaine de 13h à 20h, le week-end de 10h à 20h

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

CANNES
CÔTE D'AZUR
www.cannes.fr

France BLEU
Azur 103.8

nice-matin

PALAIS
DES
FESTIVALS
ET DES
CONGRÈS
Cannes

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



■ Jean-Rémy et Sylvie Gallapont

"L'évêque des diables"

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

Sainte et violente Inquisition

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

Efficace, arbitraire, fanatique

Lorsqu'un Inquisiteur arrive dans un lieu de catharisme supposé, il donne un délai (par exemple quinze jours) aux hérétiques pour se livrer et dénoncer leurs coreligionnaires. L'anonymat des délateurs est préservé. L'inquisiteur convoque ensuite toute la population devant lui ou juste une partie. Toute personne interrogée est suspecte. Toute personne dénoncée par deux autres personnes est automatiquement coupable. Il n'y a pas de délai de prescription : avoir été l'ami d'un hérétique il y a trente ans peut mener à la confiscation de tous les biens. Les prisonniers récalcitrants sont enfermés dans des cachots obscurs, trop exigus pour se tenir debout ou se coucher. Des fers leurs sont posés aux pieds et ils

ne reçoivent ni nourriture ni eau. Lorsque le temps presse, la question est appliquée, sans faire couler le sang puisque ce n'est pas permis à l'Eglise. Le prisonnier est flagellé avec des courroies mais il ne doit pas être mutilé ni mourir. Ce n'est qu'en 1252 qu'Innocent VIII autorise officiellement l'Inquisition à faire usage de la torture.

rédemption. Le feu du bûcher purifie l'âme de l'hérétique tout en brûlant son corps. C'est le bras séculier, c'est-à-dire l'autorité laïque locale, qui exécute la sentence. D'ailleurs, les Inquisiteurs ne gardent avec eux qu'une faible escorte ; ils ne dépendent que du pape et ont toute latitude pour quérir l'assistance des seigneurs catholiques.

Ceux qui ont confessé leurs crimes avant l'expiration du délai fixé sont condamnés au mur large, c'est-à-dire à la réclusion, ou au mur étroit, c'est-à-dire à l'emmurement vivant. Dans les cas les moins graves, le coupable est laissé libre et doit porter sur ses vêtements une marque qui l'identifie comme un ancien hérétique.



Un outil de terreur

À travers les châtiments qu'elle ordonne, l'Inquisition est censée faire œuvre de

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



■ Commune de Montségur (Ariège)

Une montagne assiégée

Le château imprenable

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

Un bûcher à Montségur

Mais le repaire des cathares est réellement bien défendu.

Si la garnison est petite (une centaine d'hommes), le château est édifié sur la plus haute partie d'un éperon rocheux. Le 13 mai 1243, une armée encercle la montagne et commence le siège. Mais des chemins secrets permettent de ravitailler le château qui tient tout l'hiver. La trahison d'un habitant du pays coupe cependant cette voie. La barbacane est prise et toutes les manœuvres désespérées des assiégés (construction d'une machine de guerre, recrutement de routiers, sortie nocturne) échouent. Le 2 mars 1244, c'est la reddition : une trêve est déclarée pour deux semaines, à l'issue

desquelles les cathares doivent choisir entre renoncer à leur foi ou périr dans les flammes d'un bûcher (les militaires sont amnistiés). Ce délai permet aux cathares de célébrer leurs dernières cérémonies et de se préparer à la mort. Le 16 mars, environ 210 hérétiques sont brûlés vivants à l'intérieur d'une immense palissade sur le flanc de la montagne.

Le destin du trésor

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

La citadelle de Quéribus

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

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



■ Commune de Montségur, Ariège

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

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

le Démon
Figurine
Heroic Fantasy
200mm

SAGAT®

L'Épopée en exclusivité sur le net @

dolmen.ws
WWW.



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

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



■ photos: Art'Hist/Imaginarium/P. Le Gay/copyright 2003

Bibliographie et sources

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

Roquebert, Michel & Soula Christian, *Citadelles du Vertige*, Privat Éditeur, Toulouse, 1972 : un livre de référence au souffle épique. Duvernoy Jean, Tome 1 *La religion des cathares* et Tome 2 *L'histoire des cathares*, Privat Éditeur, 1976 : première étude sérieuse sur les cathares, on y trouve les procès inquisitoriaux.

Brenon Anne, *Le vrai visage du catharisme*, éditions Loubatières, 1988 : présentation large et claire du catharisme. Oldenbourg Zoé, *Le Bûcher de Montségur*, Gallimard, 1959 : description vivante d'une des "trente journées qui ont fait la France", le 16 mars 1244.

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

Les cathares toujours plus loin

Ars Magica

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

Miles Christi

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

Le Monde des Ténèbres

La croisade des Albigeois et la ville de Toulouse peuvent fournir un cadre de jeu guerrier ou politique intéressant pour ces jeux (surtout *L'âge des Ténèbres*). C'est

aussi un bon moyen de confronter les personnages avec l'Inquisition.

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

Le supplément *France*, édité par

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

Nephilim: Révélation

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

2003 :

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

R.oc

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

Gaëtan Bothorel et Cyril Pasteau

Illustrations : Bastien Laurent

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



LES EXTERMINATEURS DE MONSTRES NE CONNAISSENT PAS DE RÉPIT.

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. Défilez-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

DANGER
HIGH
VOLTAGE
SOFTWARE

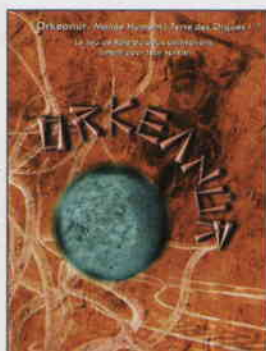


VIVENDI
UNIVERSAL
GAMES



PlayStation 2

Hunter: The Reckoning Wayward for the PlayStation2 computer entertainment system © 2003 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. AllTech Game Engine trademark 2000 High Voltage Software, Inc. All rights reserved. Developed for Vivendi Universal Games, Inc., by High Voltage Software, Inc., under license from White Wolf Publishing, Inc. White Wolf and Hunter: The Reckoning are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. High Voltage and the High Voltage logo are registered trademarks of High Voltage Software, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other copyrights and trademarks are property of their respective owners.



Orkeanür

Voici venu un nouveau jeu de rôle amateur édité à compte d'auteur. *Orkeanür* présente un univers proche du Far-West (c'est du moins ce que j'ai compris avec les illustrations) gratiné de médiéval-fantastique (vous

savez la magie et les races humanoïdes). *Orkeanür* est peuplé de quatre races principales (orques, humains, Ildhar et trotte-menu). Les humains dominent largement l'uni-

Le retour des orques ?

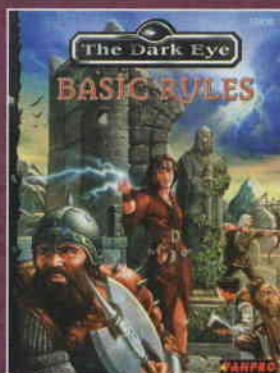
vers, mais l'avenir va peut-être voir le retour des orques. Les règles sont très proches de *D&D* et ne posent pas de problème particulier. Il est regrettable que l'univers ne soit pas plus détaillé, à charge au lecteur de se faire son idée au

travers des illustrations qui ne sont pas de qualité. Si l'idée est intéressante, ce premier opus laisse le lecteur sur sa faim. Un jeu de rôle à réserver aux amateurs de jeu décalé et que le côté amateur ne rebute pas.

Olivier Collin

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

Note : ★★☆☆☆



The Dark Eye: Basic Rules

Non, *L'Œil Noir* n'est pas mort ! J'en veux pour preuve cette traduction américaine de la quatrième édition allemande du jeu. Niveau règles, on reste en terrain connu, même si le

système a été assez considérablement enrichi. L'ensemble est pourtant d'une grande clarté, les auteurs ayant opté pour une présentation très didactique, qui confirme que *L'Œil Noir* est

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

toujours cet excellent jeu d'initiation qu'on connaît. Et puis, quel plaisir de retrouver l'Aventure, ce continent de pure *fantasy* germanique, dont le style tranche agréablement avec le méd-fan à l'américaine façon *d20 System*. Si

on ajoute encore que la maquette est agréable et les illustrations de qualité, on obtient un produit enthousiasmant à tous points de vue, dont on rêverait de voir une traduction française.

Johan Scipion

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

Note : ★★★★★



Fantasy Hero

Pour la troisième édition de son sourcebook *Hero System* consacré, comme l'indique son titre, à la *fantasy*, *Hero Games* fait très fort. Cet énorme pavé est d'une densité proprement hallucinante ! Question règles, l'impression

générale est la même que pour *Gurps* : très complet mais passablement simula-



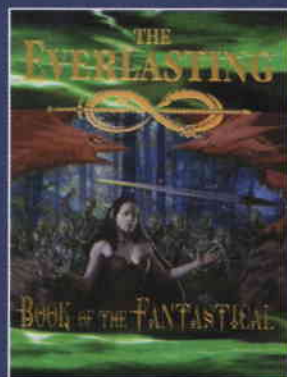
tionniste. Il est donc fort heureux que *Fantasy Hero* regorge à ce point d'explications, de conseils et de démonstrations par l'exemple. Au final, on obtient un guide assez technique, mais très pratique et surtout archi-complet, qui permet à tout meneur un tant soit

peu motivé de développer son propre univers de *fantasy*. Mon seul gros regret tient à la présentation, la maquette standard de la gamme *Hero System*, aussi froide que fonctionnelle, étant nettement plus adaptée à la science-fiction et aux super-héros qu'à la *fantasy*. Pour le reste, c'est rien que du bon.

Johan Scipion

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

Note : ★★★★★



Book of the Fantastical

Voici enfin venu le quatrième livre concluant la description de l'univers d'*Everlasting*, un monde de ténèbres faisant passer celui de *White Wolf* pour une gentille blquette. Dans cet ultime opus, vous

trouverez un topo complet sur les dragons, les elfes et autres fées. Les règles du jeu sont entièrement reprises, ainsi que le descriptif



Book of... Bourré d'excellentes idées, l'auteur finit d'y deve-

lopper un univers riche et cohérent, basé sur un système rendant le tout compatible (mention spéciale au système de magie simple et efficace). Si vous êtes lassé du *blockbuster* de l'horreur contemporaine qu'est le Monde des Ténèbres, n'hésitez pas à jeter un œil à *Everlasting*.

Fab

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

Note : ★★★★★

Gamma World – Player's Handbook

Voici le retour d'un ancêtre, premier jeu de rôle post-apocalyptique dont l'édition originale remonte à 1978. Bien entendu, cette version d20 n'a plus grand chose à voir avec la version TSR qui n'avait pas connu un

énorme succès. Au 22^e siècle, une guerre éclair a ravagé la Terre, et l'action débute 3 générations plus tard. Grâce aux progrès robotiques ou génétiques des siècles précédents, humains, mutants, androïdes et

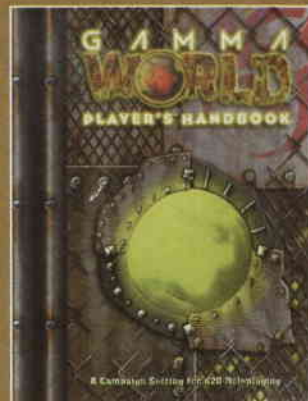
IA se retrouvent joyeusement dans les ruines du monde. Si l'on tente une comparaison avec *Bitume*, où l'apocalypse survient en 1986, *Gamma World* est bien entendu plus technologique et moins drôle. Le *Player's Handbook* est complet, trop même car on y trouve des éléments qui devraient être réservés au *Game Master's*

Guide. Il est donc possible de commencer à jouer sans attendre celui-ci, d'autant qu'un scénario incluant des personnages joueurs est téléchargeable sur le site de l'éditeur, www.swordandmagic.com. Malgré une couverture peu attrayante, c'est un travail sérieux qui devrait plaire aux amateurs du genre.

Olivier Guillo

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

Note : ★★☆☆☆



Arcana Unearthed

Monte Cook nous avait promis un *Manuel des joueurs* alternatif pour D&D 3, il est là! Suivant la même organisation que son père spirituel, il s'en démarque à de nombreux égards. Nouvel univers de référence oblige, les 8 races et 11 classes proposées renouvellent pas mal le genre (humanoïdes à

tête de lion, géants, guerrier totem, etc.). Les règles s'affranchissent au passage du malus en XP du multiclassage



sage et des dons de magie, quant au concept de sorts profanes et divins, il disparaît au profit de celui de sorts simples (accessibles à tous) et complexes (réservés à la classe de magistère). Autres nouveautés appréciées, les personnages peuvent désormais

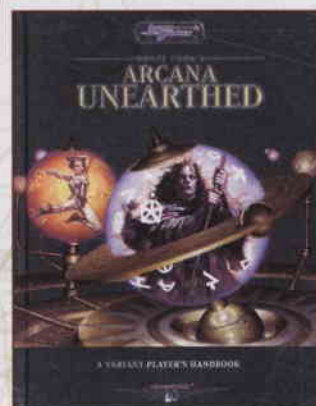
En février prochain devrait paraître... *L'Unearthed Arcana*, chez Wizards of the Coast!

choisir 2 dons au niveau 1 (3 pour les humains), et combattre à deux armes sans malus avec les dons Combat à deux armes et Ambidextrie. *Arcana Unearthed* a beaucoup de potentiel, c'est certain, mais je doute qu'il se fasse sa place en dehors de Diamond Throne.

Michaël Croitoriu

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

Note : ★★★★★



Age of Mortals

Premier supplément de la gamme *Dragonlance*, *Age of Mortals* propose sa version d20 des événements postérieurs à la Guerre de la Lance et jadis décrits dans *Dragonlance Fifth Age* : Guerre du Chaos, départ des dieux, apparition du mysti-

cisme et de la sorcellerie, purge draconique, etc. Nouvelle ère oblige, l'ouvrage, classique et copieux,



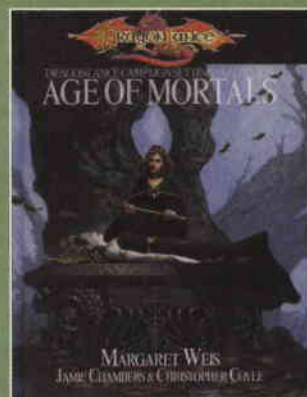
consacre la majeure partie de ses pages au *background* (chronologie détaillée, atlas géographique, religion, seigneurs dragons, personnalités). La partie technique élargit quant à elle les possibilités de jeu avec une dizaine de

classes et de races (tarmak, demi-kender), sans oublier quelques sorts. Bien qu'il y ait quelques redites çà et là, et aucun scénario d'introduction, le résultat dépasse de très loin ce à quoi Sovereign Press avait pu nous habituer. Espérons que les modules qui ne manqueront pas de suivre seront du même tenant.

Michaël Croitoriu

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

Note : ★★★★★



Termana

Ce n'est un secret pour personne, Scarn compte plusieurs continents. Après Ghelspad, c'est donc au tour de Termana d'hériter de sa propre bible. Bien que l'exposé soit parfois assez rébarbatif à lire, au moins couvre-t-il toutes les nations, un nombre assez conséquent de lieux susceptibles d'at-

tirer des aventuriers (évitons le Blood Bayou...), et plusieurs ordres illustrés par des classes de prestige. Parmi les nouveautés du supplément, la plus marquante est certainement l'omniprésence de l'animisme qui, bien que plus ancien que le culte des titans



et des dieux, ne dispose d'aucune hiérarchie à proprement

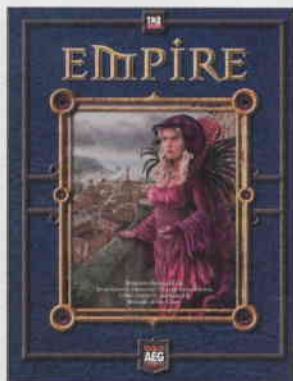
parler. À l'instar de Ghelspad, Termana connaît son lot de conflits. Centaures, yuan-ti, humains à la solde du roi Virduk, elfes, personne n'est à l'abri. Mais quel rôle peuvent bien jouer les ambassadeurs du Carnival of Shadows dans tout cela?

Michaël Croitoriu

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

Note : ★★★★★





Empire

Force est de constater que, jusqu'à présent, les suppléments d20 AEG ne m'avaient que peu inspiré. *Empire* vient aujourd'hui totalement modifier ma perception de cette gamme de suppléments. Cet ouvrage vous propose de passer dans une nouvelle dimension de jeu. Fini les fins de mois

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

difficiles, les auberges sordides où trouver un vague boulot pour quelques piécettes de cuivre, *Empire* se propose de vous faire découvrir l'univers des grands de ce monde. Tout au long de 128 pages denses et bourrées d'infos utiles, vous découvrirez un

système de gestion de fiefs, un système de combat de masse et, bien évidemment, les classiques nouveaux dons et classes de prestige. Si vous aimez jouer en campagne, si vous voulez faire vivre vos parties au-delà de vos tables de jeu, si vous souhaitez

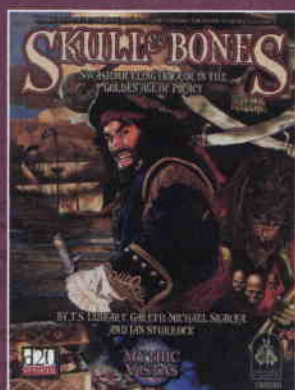
remettre le destin d'un fief entre les mains de vos joueurs, si vous aimez les intrigues politiques, alors ce supplément est fait pour vous.

Geof.



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

Note : ★★★★★



Skull & Bones

Skull & Bones est un supplément d20 bien fait pour tous les joueurs désireux d'intégrer des pirates dans leur campagne. Vous y découvrirez en effet toutes les données techniques nécessaires pour créer des personnages hauts en

couleur et dotés de capacités uniques. Si vous êtes en quête de technique, à l'affût de nouveaux dons, règles et classes de prestige, alors ce supplément est fait pour vous. D'un autre côté, inutile d'attendre de quoi jouer dans un

univers de piraterie historique. Le *background* historique sur les Caraïbes est réduit à une simple description des principales îles tenant en 12 pages (sur 192) et en un rapide topo sur les pirates les plus célèbres. Ne vous attendez pas non plus à trouver des précisions sur les mœurs de l'époque, sur la

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

piraterie en Méditerranée ou dans l'océan Indien... Ce supplément devrait séduire les amateurs de règles, les passionnés d'histoire n'ont en revanche qu'à passer leur chemin.

Geof.

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

Note : ★★★★★



Al'Kabor's Arcana

Tous les joueurs du jeu PC vous le diront, le monde d'*Everquest* est un monde complet et à plus d'un titre. C'est donc une belle initiative de la part de chez Sword & Sorcery de vouloir retranscrire toutes les

merveilles de ce hit informatique. Ce nouvel ouvrage est un complément assez intéressant pour le MJ. Outre la panoplie habituelle de nouveaux sorts, objets magiques et compé-

Taillez des gemmes

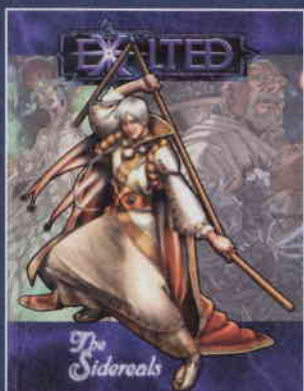
tences destinées aux personnages, on y trouve un petit peu de *background* situé tout au long de la lecture. La compétence permettant de tailler les gemmes est tout à fait incroyable et les nombreuses possibilités décrites sont formidables

pour le MJ. Quant à celle concernant la calligraphie magique, elle peut à elle seule inspirer de petits scénarios ! Ce supplément est vraiment une mine d'informations et d'idées et je conseille vivement les MJ de D&D 3^e édition de jeter un œil dessus si l'occasion se présente.

Asgard

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

Note : ★★★★★



The Sidereals

Voici sûrement l'un des suppléments les plus attendus de la gamme d'*Exalted*. Introduisant enfin les Sidéraux dans la politique de la Création, il se révèle à la hauteur de nos attentes. La couverture comme les illustrations intérieures sont toujours magnifiques. Offrant la possibi-

lité de créer des personnages Sidereals à l'instar d'Abyssals, Lunars ou autres Dragon-Blooded, l'ouvrage a la particularité de mettre en scène Yu-Shan, la Cité Céleste où l'on trouve les grands esprits et les Dieux (rien de moins). Suffisamment détaillée pour donner naissance à un cadre



de jeu pour un groupe de Sidéraux, Yu-Shan s'accompagne de la description de la Bureaucratie Céleste, une administration qui

ferait pâlir d'envie celle de la Sécu. Le plus intéressant est sans conteste la description des Arts martiaux sidéraux qui se révèlent très puissants, ainsi que la divination propre aux Sidéraux et qui tient toutes ses promesses (attention MJ, il va falloir gérer ça !). Un incontournable dans la gamme !

Gaëtan Bothorel

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

Note : ★★★★★



Secrets of the Unicorn

Le Clan de la Licorne est-il aussi barbare qu'on veut bien nous le laisser croire ? Et d'autant plus depuis qu'en lieu et place du Kolat, c'est à un khan qu'échoit la direction de la caravane. Redouté pour sa cavalerie lourde, le

clan a pourtant son lot de problèmes, en tête desquels la disparition d'un parchemin noir et un manque déterminant d'alliés. Une aubaine qu'ils aient



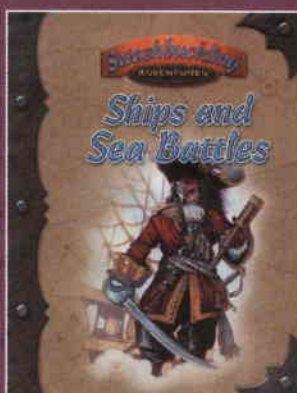
libéré l'épouse d'un digne impérial des griffes de la Shadowed Tower... Comme ses prédécesseurs, ce *Secrets of* s'articule autour d'un atlas des terres du clan, d'une collection de personnalités et de familles vassales, et de quelques règles suscep-

tibles d'enthousiasmer vos joueurs (dons, classes de prestige, dojo). Mais son intérêt premier réside à mon humble avis dans l'évolution de la *storyline* qui, une fois n'est pas coutume, donne voix au chapitre aux naga. Vivement le *Secrets of the Dragon* !

Michaël Croitoriu

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

Note : ★★★★★



Ships and Sea Battles

Comme son nom l'indique, *Swashbuckling Adventures* est un jeu de cape et d'épée. Mais il ne se cantonne pas à ce seul thème. En effet, la lutte que se livrent les différentes nations déborde souvent de la cour. Les mers sont ainsi le

témoignage de nombreuses batailles, qui impliquent tantôt des navires de guerre, tantôt ceux de pirates. Pour élargir le panorama du jeu, *Ships and Sea Battles* réunit tous les outils propres à rendre la fureur de ces conflits (armes et règles de

combat de flottes). Pour construire une campagne tournant autour des océans, la partie *background* se concentre quant à elle sur les différents types de navires et de cargaisons, plusieurs ports et forteresses à attaquer, sans oublier quelques notes sur la contrebande. La réalisation a beau être assez

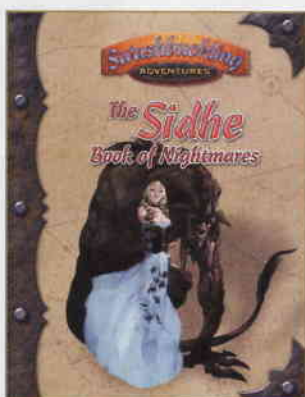
convaincante, son utilité demeure tout de même restreinte si vos joueurs refusent de rejoindre l'archipel de Minuit, Cathay, voire

Cabora.
Michaël Croitoriu



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

Note : ★★★★★



The Sidhe: Book of Nightmares

Bien qu'ils soient plus discrets aujourd'hui, les Sidhe ont pourtant joué un rôle fondamental dans l'histoire de Théah – ce n'est pas le sénateur Montanus ou Matushka qui nous diront le contraire... Tant et si bien qu'aujourd'hui, AEG

leur consacre un supplément complet dans lequel le *background* vole définitivement la vedette à la technique. Il faut bien avouer que nombreuses étaient les lacunes d'Avalon à ce sujet. *The Sidhe: Book of Nightmares* répond enfin à toutes les

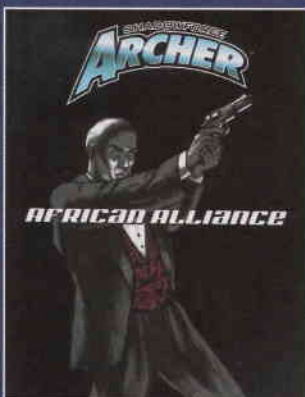
questions que les meneurs étaient en droit de se poser sur les Cours de Lumière et d'Ombre, Bryn Bresail, les personnalités et les principales races de fées. Les secrets sont légion, tout comme les idées de campagne. Le supplément a également pensé

aux joueurs désireux d'incarner des Sidhe puisqu'ils peuvent désormais choisir parmi trois types de personnages du Petit Peuple. Ne le ratez sous aucun prétexte si votre campagne se déroule dans les Trois Royaumes.

Michaël Croitoriu

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

Note : ★★★★★



African Alliance

Délaissé depuis le début, le continent africain apparaît enfin dans les rangs des suppléments de *Spycraft*. En raison de leur position militaire ou des ressources, comme le diamant, qu'ils peuvent



apporter, les pays d'Afrique suscitent beaucoup de convoitise de la part des nombreuses organisations du crime et d'espionnage. Des règles sur la réputation des agents appor-

tent un côté James Bond aux parties. Il s'agit à la fois d'un avantage et d'un défaut mais une nouvelle fois le rôle et l'interprétation du MJ y sera pour beaucoup ! Huit nouvelles adaptées à l'Afrique sont présentes ainsi que la possibilité de dompter et contrôler des animaux sauvages. (Un familier lion ça vous ferez

réver ?) Bref, comme toujours les suppléments *Spycraft* débordent de nouvelles choses et il devient très dur de pouvoir tout utiliser. Mais au moins y a du matos et les idées de scénarios pullulent de tout les côtés. À noter, le plan du satellite contrôlant la météo. Cela peut faire une bonne aide de jeu !

Asgard

Supplément p20 pour **Spycraft** édité par AEG.
128 pages en anglais. 25 €. Disponible.

Note : ★★★★★

The Lair of the Hidden

Les étincelles d'espoir sont d'autant plus belles dans le contexte désespéré du Temps du Jugement. Reprenant le fameux château de Hunedoara décrit dans la première édition de *World of Darkness*, cette chronique présente dans le détail

une puissante société secrète : le mythique Inconnu qui se cache du reste de la Famille. Elle peut convenir aussi bien à des Nouveaux-Nés qu'à des Anciens. Dans un cas comme dans l'autre, les personnages ne seront pas en

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

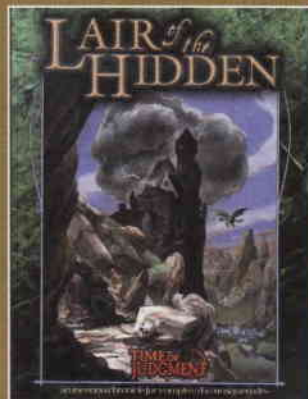
position de force et devront faire appel à leur intelligence et à leur morale plus qu'à leurs Disciplines. Les scénarios d'introduction à l'Inconnu ne sont pas mauvais, mais ils mériteraient d'être compliqués et approfondis. La société secrète mérite d'être découverte par les joueurs assez tard dans une

campagne, ne serait-ce que pour que ces derniers apprécient vraiment le côté incroyable de ce contact. Mais s'ils parviennent à surmonter le danger, ils ont une petite chance de changer la donne de la Géhenne.

Scummune

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

Note : ★★★★★



Earthbound

Si vous êtes un fan de *Lovecraft* ou que les méfaits de Bob dans *Twin Peaks* vous passionnaient, jetez un coup d'œil aux *Earthbound*. Invoqués par des sorciers inconscients, ces démons inhumains ont quitté l'Enfer pour revenir sur Terre bien des siècles ou des millénaires avant les PJ.

Ils sont tous devenus plus tarés et génocidaires les uns que les autres et ils sortent les uns après les autres d'un long sommeil. Pas de doute, ils font de beaux méchants : ils veulent provoquer la



fin du monde qu'ils créèrent il y a si longtemps et utilisent les Déchus normaux comme esclaves. Leurs pouvoirs particuliers et leur lien avec un reliquaire abritant leur

essence immortelle (tellement puissante qu'elle brûle les simples corps humains) ont tout pour épicer les chroniques. Leur participation à l'histoire du monde fait aussi l'objet d'un chapitre détaillé. Décidément, quelle race surnaturelle n'est pas responsable de la chute de Rome ou des Croisades ?

Nicholas Merritt

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

Note : ★★★★★



The Thirteenth Wheel: Broken Sanctuary

Broken Sanctuary est le premier volet d'une trilogie de scénarios mettant en place une vaste conspiration dans le monde de *Mechanical Dream*. Divisé en deux grandes parties, l'ouvrage, en format A5 et très bien illustré, est autant un supplé-

ment background qu'un scénario, ce dernier pouvant être joué indépendamment d'ailleurs. La première partie se focalise sur la conspiration : son histoire, ses acteurs, ses buts et les principaux événements déclencheurs. On y trouve égale-

ment des informations sur le Veiled

Tribunal, une organisation luttant contre l'espionnage et le Job de Contre-espion. La partie scénario présente les nombreux

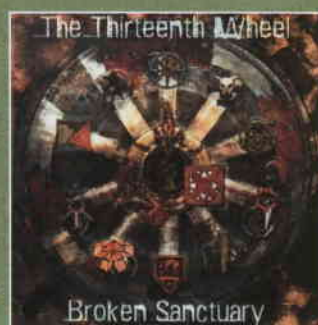


faits qui émaillent le monde du Noyau et menacent ses fondements mêmes. Le scénario est lui-même divisé en trois actes et est de grande qualité. Ce supplément est un incontournable de la gamme et mérite toute votre attention.

Gaëtan Bothorel

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

Note : ★★★★★



Wilderness Bestiary

Comme son nom l'indique fort justement, ce supplément est un bestiaire pour *Mechanical Dream*. Présenté en format paysage, il impressionne tout de go par sa grande qualité visuelle. En effet, les parties consacrées aux créa-

tures, à la faune et à la flore sont entièrement en couleur, ce qui représente plus de la moitié du livre (et qui explique son prix). Mais le contenu de l'ouvrage est



bien plus riche que celui d'un simple bestiaire. Une très bonne nouvelle sur les dangers de la nature ouvre les débats, suivie par une histoire des races montrant leur impact sur cette même nature. La partie en couleur sur les créatures suit et révèle nombre de dangers à mettre dans les

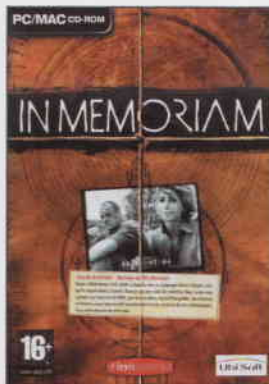
pattes de vos (pauvres) joueurs, sans oublier ensuite la faune et la flore. On attaque enfin la partie technique réservée au MJ qui inclut des idées pour mettre en scène les voyages dans *Mechanical Dream* ainsi que de nouveaux Jobs en relation avec le thème de l'ouvrage et regorgeant d'idées pour des scénarios.

Gaëtan Bothorel

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

Note : ★★★★★





In Memoriam

Une bonne grosse claque ! C'est ce que j'ai pris en me lançant dans *In Memoriam*, un jeu dont le but est de résoudre la mystérieuse disparition de deux personnes qui enquêtaient à travers l'Europe sur une série de meurtres. Jusque-là, rien

de nouveau me direz-vous, et pourtant... Car pour venir à bout des énigmes proposées par le *serial killer* qui, pense-t-on, les détient, vous allez recevoir quantité d'indices par email et devoir consulter pléthore de sites web, parmi lesquels celui de *Libération* ou

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

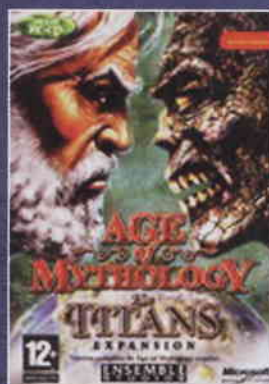
d'autres développés spécifiquement pour les besoins du jeu. L'interface d'*In Memoriam* est esthétiquement parfaite, tout comme les bruitages, la musique et les heures de vidéo amateur qui l'accompa-

gnent. C'est l'un des jeux les plus immersifs qu'il m'ait été donné de tester, et de loin le plus passionnant. Un incontournable pour tous les fans de *Seven* et consorts.

Michaël Croitoriu

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

Note : ★★★★★



The Titans

Voici le pack d'extension tant attendu d'*Age of Mythology*, un des meilleurs jeux de l'année dernière. Il inclut de grosses modifications au jeu et mérite pour une fois l'appellation *add-on*. Au rang des nouveautés, la race des atlantes se rajoute aux races

existantes. Les atlantes sont radicalement différents; leurs unités ne sont pas humaines et sont dotées de propriétés étranges. On peut par exemple invoquer des satyres qui lancent un déluge de piques sur l'ennemi. La campagne fournie avec l'extension vous

permettra de bien prendre en main cette race qui n'est pas bien difficile à maîtriser. L'autre ajout majeur concerne les titans. En fin de partie, vous pourrez donner l'ordre à vos paysans de construire un portail d'invocation afin de libérer un de vos dieux sur le monde réel... Et là, ça fait mal ! Bien qu'ils ne soient pas

invincibles, les titans sont une force monstrueuse qui balaie tout sur leur passage. Cela en fait une arme superbe contre vos adversaires qui voudraient construire une merveille pour gagner la partie. Ah ! J'ai oublié aussi de préciser comme c'est drôle de voir deux titans se mettre sur la figure !

Philippe Lecomte

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

Note : ★★★★★



Legends of Aranna

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

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

bonne vieille mule qui portait votre équipement, en version un peu plus agressive !

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

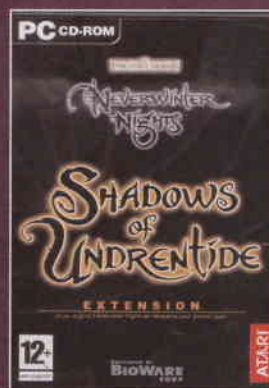


défaut pour nous rôlistes; sa linéarité à mourir dans le scénario.

Philippe Lecomte

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

Note : ★★★★★



Shadows of Undrentide

Ahhh ! *Neverwinter Nights*. Ce nom me rappelle de bons souvenirs ; des souvenirs d'un espoir que le vrai jeu de rôles soit porté sur PC. Hélas, j'avais été quelque peu déçu du résultat par rapport à ce que

j'espérais. Voilà maintenant l'extension pour ce jeu, à peu près un an après sa sortie. Tout d'abord, le moteur 3D a mal vieilli ; ça fait vieux par rapport à d'autres jeux du même genre. Ensuite, ceux qui pensaient

mener leur personnage au-delà de la première campagne vont être déçus : la nouvelle campagne proposée est entièrement indépendante du premier opus. Le scénario est résumé dans cette phrase : "Quatre puissants artefacts ont été volés et c'est à vous de les retrouver pour votre maître." Basique mais racoleur, au

moins, on n'est pas désarçonné. Cette nouvelle quête devrait vous permettre de jouer un peu plus d'un vingtaine d'heures ce qui est très moyen. À noter, l'apparition de nouveaux types de personnage et surtout de décors, ce qui devrait ravir les amateurs qui développent leur propre campagne.

Philippe Lecomte

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

Note : ★★★★★

SILLAGE

LE JEU DE CARTES

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**, tenterez d'installer des peuples **Aliens** sur différentes **Planètes**. Attention cependant, la compétition est rude : les autres joueurs sèmeront toutes sortes de **Poukram** ! pour vous compliquer la tâche...

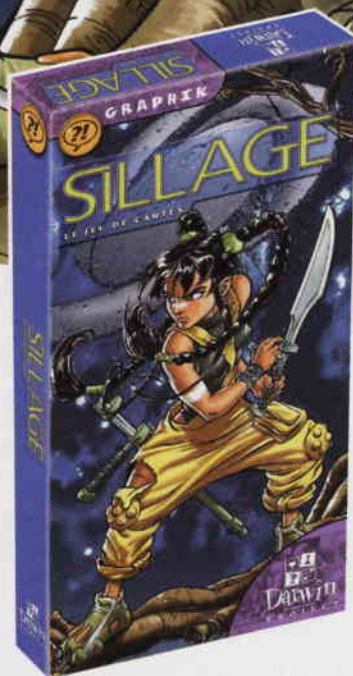
Un jeu aux principes simples, basés sur des codes couleur, très riche et aux rebondissements inattendus !

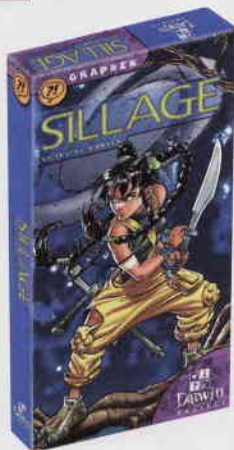
Contenu : 55 cartes "Action" - 20 cartes "Poukram" - 10 cartes "Planète" - 25 cartes "Alien"
1 silhouette de Návís - 1 livret de règles

Darwin
PROJECT

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

DEL COURT





Sillage

Pour ceux qui ne connaîtraient pas la série sur laquelle est basée ce jeu, Sillage est une énorme flotte de vaisseaux spatiaux abritant toutes les espèces en voie de disparition. Il faut imaginer une gigantesque arche de Noé dont la variété des races serait à l'échelle de l'univers. Cette arche

parcourt l'univers à la recherche de planètes habitables et envoie des agents, les Scruteurs, comme éclaireurs sur ces mondes. Il vous reviendra de mieux coloniser ces planètes avec les aliens qui vous



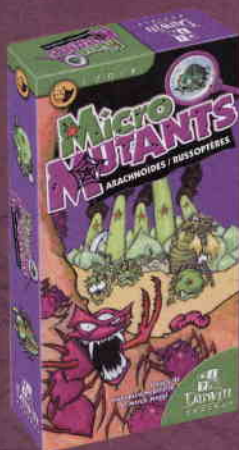
seront confiés que les autres Joueurs-Scruteurs. Chacun pourra faire différents types d'actions lui permettant d'installer les peuples sur les planètes. Elles sont classées par sphère d'influence ; techno-

logique, biologique ou diplomatique, qui correspondent chacune à un code couleur précis. Les autres joueurs essaieront de vous mettre des bâtons dans les roues en posant des cartes Poukram, histoire de vous compliquer un peu la tâche. Un bon petit jeu à la durée ajustable à votre goût.

Philippe Lecomte

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

Note : ★★☆☆



MicroMutants: Arachnoïdes / Russoptères

Pour moi, *MicroMutants* reste la meilleure nouveauté et découverte de cette année. Voici donc venus les russoptères qui vont s'engager dans le bourbier africain, une sorte de saut temporel au plus beau jour de la guerre froide. Les russoptères, c'est la philosophie du gros lourd et de la conversion, 2 tanks cracheurs de flamme et un lance-roquette

quasi indéplaçable mais qui tire 2 roquettes, des kommissaires qui transforment les pions adverses capturés en ouvrier et un saboteur qui deviendra vite la bête noire de toutes les armées adverses. Le saboteur ne peut attaquer que les bases et lorsqu'il est sur son côté noir, il ne peut être capturé. C'est avec des sueurs froides que vous le verrez se

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

rapprocher de vos bases. Les arachnoïdes possèdent 2 atouts : les larves et les araignées qui confèrent à cette armée un style particulier. Au lieu de déplacer vos larves vous pouvez la remplacer par un de vos pions détruits de votre choix. Ce qui laisse à vos adversaires l'impression d'éliminer toujours les mêmes pions. Et puis une larve, on s'en méfie

pas ! Les araignées lancent des toiles paralysantes qui permettent un jeu très tactique. Enfin le prédateur, équivalent du très craint chasseur usatropode, rejoue après chaque capture. Deux armées possédant des pouvoirs plus marqués que les précédentes, qui demandent plus de finesse et de sens tactique.

Pascal Bernard

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

Note : ★★★★★



A Game Of Thrones

A Game of Thrones est un très bon jeu de stratégie, dans la grande lignée de *Diplomatie*, *Dune* et *Junta*. Le jeu possède une réalisation magnifique basée sur l'univers de romans du *Trône de fer* de George R. R. Martin. Chaque joueur incarne

une maison qui va tenter de prendre le contrôle du plus grand nombre de villes et forteresses. Le jeu bénéficie d'un système très original d'ordres, chaque joueur doit choisir parmi 5 ordres distincts : raid, mouvement,

consolidation de l'influence de sa maison, soutien et défense. Les ordres sont des jetons qui sont posés face cachée dans chacun des territoires où vous possédez au moins une troupe. Ensuite, tous les joueurs révèlent leurs ordres en même temps, suspens garanti, ainsi que de belles perspectives de trahi-

sons pour Machiavel en herbe. Conçu dans l'esprit des grands classiques, le jeu bénéficie de mécanismes de combat et de pouvoirs plus récents. Le nombre de tours d'une partie est limité à 10, ce qui permet de faire des parties de moins de 3h. Peut-être un futur classique.

Pascal Bernard

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

Note : ★★★★★

Paintcheck

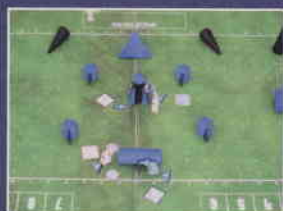
Paintcheck est un jeu de plateau basé sur l'aspect le plus moderne du paintball. Fini les parties de cache-cache dans les buissons d'orties, les affrontements ont maintenant lieu sur un gazon vert et les obstacles sont des grosses formes géométriques gonflées à l'air.

Tout est basé sur la stratégie ; vous devrez apprendre à contourner l'adversaire, prendre des *shoots* croisés sur le pivot de l'équipe adverse qui donne des infos sur le placement votre propre équipe, vous débarrasser de l'arrière qui vous bourrine à distance depuis sa

propre ligne de départ... Sur le terrain, vous pourrez vous cacher derrière des obstacles de différentes formes afin d'éviter les tirs adverses. Chaque figurine existe sous trois formes différentes : allongée, agenouillée ou debout. La combinaison de ses deux éléments donne beaucoup de variété au

jeu. Au final, on a un bon jeu de plateau, un peu compliqué au niveau des règles mais qui aborde un thème accrocheur !

Philippe Lecomte



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

Note : ★★☆☆

Codex Garde Impériale

Ce nouveau codex revisité, plus épais, comprenant plus de *background*, photos et autres conseils de peinture, est également plus équilibré que sa première version. Les Ogrins, encore plus brutaux au corps à corps, sont réhabilités. Aligner des cavaliers devient enfin inté-

ressant, grâce aux lances de chasse (+2 en Force et en Initiative lorsqu'ils chargent) et aux règles de cavalcade, qui les rendent encore plus rapides. Une grande liberté est désormais offerte dans la constitution d'une armée, jusqu'à trouver



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

l'équilibre souhaité entre blindés et piétaille. Cela reste la garde impériale, l'armée la plus "humaine" du quarante-et-unième millénaire. Et vous aurez du monde sur la table... Quant aux nouvelles figurines en plastique des Cadiens, elles sont vraiment superbes !

Léonidas Vesperini

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

Note : ★★★★★



Soldier Emperor

Une boîte bien pesante pour jouer à l'échelle stratégique les guerres de l'époque de Napoléon. Dedans, une belle carte, de l'Irlande à Bagdad, divers marqueurs, des armées, des flottes et des chefs. Malgré l'aspect jeu de plateau que donnent les cartes événements

et le peu d'infos sur les pions, d'autres détails placent *Soldier Emperor* dans la catégorie au-dessus, comme les ressources en hommes et en argent, et la planification de la production à l'avance. Les règles de combat, assez simples (on jette des brouettes de dés en

espérant faire des 6), laissent de la place à des règles politiques nettement plus fines. On peut prendre le contrôle de pays mineurs, s'allier de façon formelle à d'autres joueurs ou même se rendre en attendant que le vent tourne. L'important est de bien se rappeler que l'envahisseur d'hier peut devenir un partenaire et aussi qu'il ne faut pas perdre de vue

le moment où la trahison d'un allié donnera la victoire. De quoi donner pas mal de variété aux parties.

Lévan Sharif



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

Note : ★★★★★

Combat Operations

Voilà pour *Battletech* un supplément utile si vous voulez reconstituer de véritables campagnes militaires. Le livret est composé de six chapitres. Le premier est un guide sur l'art de la guerre en 3067 et il aborde des sujets comme l'espionnage, la logistique ou les raisons poussant des nations à

déclencher une guerre. Le second chapitre est consacré à la création d'une unité de combat, son entretien, ses objectifs stratégiques ainsi que le moral des troupes ou la fatigue. Le chapitre trois aborde la création d'une escouade d'infanterie. On pourra ainsi choisir les armes et les protections de ses

fantassins ou bien encore gérer les pertes humaines. Dans la quatrième partie, on trouve des règles pour Aerotech, comme les abordages de navires, le débarquement des troupes ou de nouveaux types de détecteurs. Le cinquième chapitre vous permet de lier des scénarios entre eux pour créer une véritable campagne. Le sixième chapitre propose une approche du jeu à l'échelle globale. On y trouvera

donc des informations très utiles comme la localisation des principales usines de construction de battletechs, des règles sur l'économie, l'espionnage, la technologie, etc. Le livret se termine par une liste qui justifie à elle seule l'achat de ce supplément. Pour chaque nation y sont indiqués le type d'unité utilisée, sa valeur de combat et son coût.

Philippe Tessier

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

Note : ★★★★★



Hybrid

Envie d'un petit *HeroQuest* ? Envie de sortir ses figurines Scorpions ou Griffons pour 1 heure 30 de fun ? *Hybrid* est fait pour vous : 13 figurines en plomb, plus de 110 cartes de 200 pions, un livre de 48 pages de règles, 9 *floor plans* recto verso pour matérialiser le labo-



ratoire Syhar émergeant des ténèbres et exploré par des Répurgateurs Akkylaniens. Impossible d'expliquer le fonc-

tionnement du jeu ici, mais une partie ou deux maxi suffisent pour sa réelle prise en main. Les deux adversaires jouent alternativement grâce à un système de pions de priorité, chaque figurine possède une carte avec différentes valeurs et des compétences. La trouvaille, ce sont

les quatre tables d'actions (Attaque, Défense, Mouvement et Tir), qui se révèlent intuitives et donnent sa fluidité au jeu. Des cartes bonus/malus complètent ce tableau. *Hybrid* est, franchement, un bon jeu, compatible dans une certaine mesure avec *Confrontation* qui plus est.

Pierre-Alexandre Vigor

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

Note : ★★★★★



Pêle-Mêle

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

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



D20

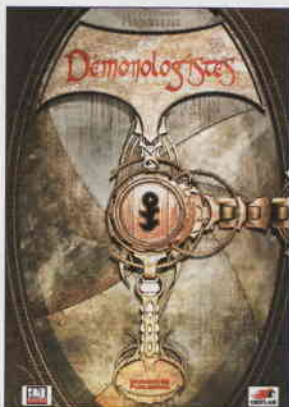
Démonologues

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

Asgard

★★★★☆

64 p., 18 €, Oriflam.



La Chronocage

VF

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

PL

★★★★☆

CD-Rom PC, Once Upon A Game.

Poussière de Dieu

VF

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

PL

★★★★☆

CD-Rom PC, Once Upon A Game.



Bow & Blade

VO

Les Elfes sylvains sont à l'honneur dans ce dernier supplément de chez Green Ronin.

Pas facilement intégrable mais agréable à lire, vous pourrez tout apprendre sur le peuple des forêts.

Nouvelles classes, dons et compétences sont au rendez-vous !

Asgard

★★★★☆

104 p., 19 €, GRP.

A Lamentation of Thieves

VO

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

Asgard

★★★★☆

88 p., 18 €, Necromancer Games.

Gaming Frontiers

VO

for all things d20 #5

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

Asgard

★★★★☆

144 p., 18 €, United Playtest.

Portals & Planes

VO

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

OG

★★★★☆

176 p., 24 €, FFG.

Elemental Lore

VO

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

OG

★★★★☆

64 p., 15 €, FFG.

Cry Havoc

VO

C'est écrit petit et on peut dire que ce supplément sur les batailles et les guerres pour campagnes d20 est

complet. Il comblera les amateurs de simulation, les autres peuvent passer leur chemin.

OG

★★★★☆

136 p., 21 €, Malhavoc Press / SSS.

Deadliest Creatures Tome

VO



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

GB

★★★★☆

128 p., 24 €, FFE.

The Complete Monstrous

VO

Wizards Compendium

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

GB

★★★★☆

128 p., 24 €, FFE.

Redline

VO

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

SJ

★★★★☆

64 p., 15 €, FFG.



Archipels

Irlion la Métamorphose

VF

Même la géographie d'Irlion est

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

CP

★★★★☆

72 p., Le Merbold Enchaîné : <http://www.merbold.fr.st>



Sovereign Stone

Kingdoms of the Sword

VO

to the Sword & Stars

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

MC

★★★★☆

128 p., 24 €, Sovereign Press.

Scarred Lands

Player's Guide

VO

to Clerics and Druids

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

MC

★★★★☆

144 p., 25 €, SSS.

Arcana Unearthed

DM's Screen

VO

and Player's Guide

Un bien bel écran trois volets qui,

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

MC

★★☆☆☆

32 p., 16 €, Malhavoc Press.

Siege on Ebonring Keep VO

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

MC

★★★★☆

144 p., 22 €, MEP.

Midnight

Minions of the Shadow VO

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

MC

★★★☆☆

64 p., 16 €, FFG.

Warcraft RPG

Manual of Monsters VO

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

JHL

★★★★☆

208 p., 27 €, SSS.

D20 Modern

Modern GM Screen VO

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

MC

★★☆☆☆

32 p., 17 €, GRP.

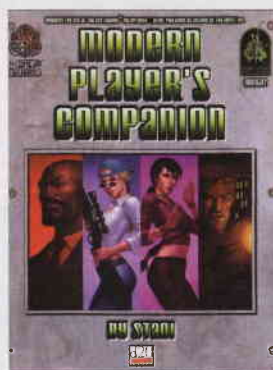
Modern Player's Companion VO

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

MC

★★☆☆☆

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



Mutants & Masterminds

Crooks! VO

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

PR

★★★★☆

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

EverQuest

The Temple of Solusek Ro VO

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

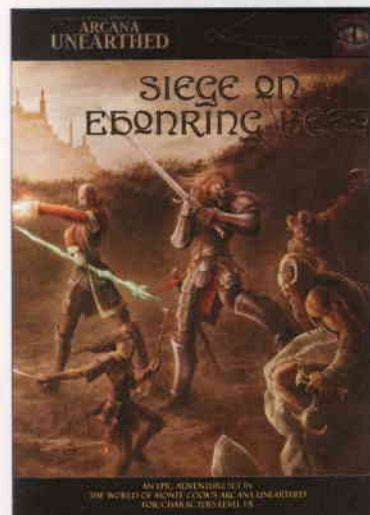
Asgard

★★★☆☆

48 p. et 4

volets, 13 €,

SSS / SOE.



Nouveau!

Venez découvrir votre nouvelle boutique de jeux de rôles, cartes, plateaux... Pour les curieux : section ésotérisme, tarots... Vente par correspondance partout en Europe !

31bis rue du Pont des Morts
57000 Metz | email : crystal@crystalgates.com
Tél : 03 87 66 81 16 | Fax : 03 87 66 82 46

Etreindre l'imaginaire et passer les Portes de Crystal...

Crystal Gates

Les Portes de Crystal

Jan 2003

Warhammer

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

PL

★★★★☆

104 p., 15 €, Le Grimoire

<http://www.legrimoire.net>

World of Darkness & Co

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

Scurmune

★★★★☆

128 p., 18 €, White Wolf

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

Scurmune

★★★★☆

224 p., 28 €, White Wolf

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

JS

★★★★☆

96 p., 17 €, White Wolf

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

JS

★★★★☆

224 p., 29 €, White Wolf

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

Nictopator

★★★★☆

224 p., 27 €, White Wolf

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

Nictopator

★★★★☆

128 p., 18 €, White Wolf

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

Nictopator

★★★★☆

96 p., 18 €, White Wolf

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

CP

★★★★☆

104 p., 18 €, White Wolf

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

CP

★★★★☆

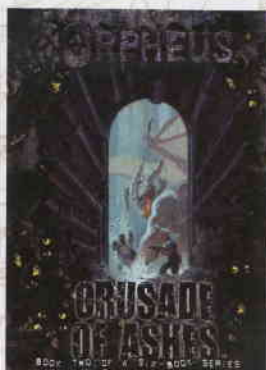
128 p., 18 €, White Wolf

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

CP

★★★★☆

168 p., 21 €, White Wolf



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

GB

★★★★☆

96 p., 20 €, White Wolf

Pour GURPS

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

PR

★★★★☆

176 p., 27,50 €, SJG

GURPS Uplift 2nd edition VO
On n'aurait jamais cru que SJG oserait, et pourtant ! Plus de dix ans après, voici une réédition du seul *setting* avec des dauphins spatonautes ! Réservé aux fans (?) de David Brin...

PR

★★★★☆

176 p., 33,50 €, SJG

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

PR

★★★★☆

144 p., 27,50 €, SJG

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

PR

★★★★☆

128 p., 27,50 €, SJG

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

PR

★★★★☆

130 p., 27,50 €, SJG

Transhuman Space

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

PR

★★★★☆

160 p., 33,50 €, SJG

Shadowrun

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

PL

★★★★☆

16 p., 5 €, Fanpro / WVGames

Rigger 3 Revised VO
Les interfacés dans *Shadowrun*. Deuxième édition d'un des suppléments les plus inexploitable de la gamme. A réserver aux matheux.

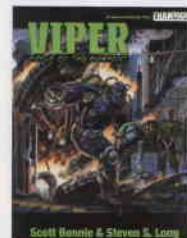
PL

★★★★☆

208 p., 24 €, Fanpro / WVGames

Savage Worlds

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



JS

★★★★☆

20 €, Pinnacle

Champions

Viper : Coils of the Serpent VO
Description détaillée d'une organisation internationale de *bad guys*, croisement réussi entre mafia, armée secrète et secte ophidienne. Très complet.

JS

★★★★☆

192 p., 32 €, Hero Games

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

JS

★★★★☆

128 p., 25 €, Hero Games

Star Hero

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

JS

★★★★☆

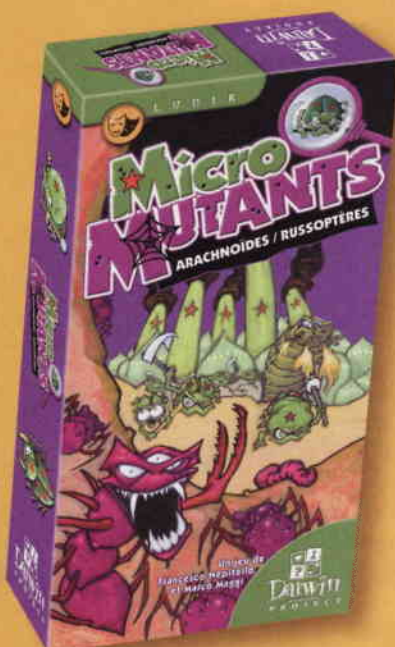
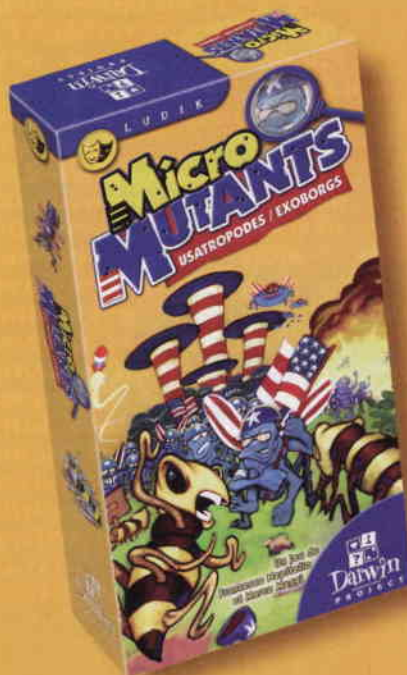
128 p., 22 €, Hero Games

Micro MUTANTS LE GRAND TOURNOI

MICRO-MUTANTS, C'EST LE JEU DE PUCES RÉVOLUTIONNAIRE OÙ DES ARMÉES INSECTOÏDES S'AFFRONTENT À COUP DE POUVOIRS SPÉCIAUX !

PARTICIPE À CHAQUE SESSION ET GAGNE DE NOMBREUX CADEAUX !

(CONSOLE DE JEUX, JEUX VIDÉO, JEUX DE SOCIÉTÉ, PLACES DE CINÉMA, JEUX MICROMUTANTS ADVANCED, ABONNEMENTS AUX MAGAZINES MANIAK!, LOTUS NOIR, BACKSTAB...)



CLASSEMENT NATIONAL

FINALE EN AVRIL 2004
AU SALON DES JEUX À
PARIS PORTE DE
VERSAILLES

Boutiques partenaires : Sessions décembre

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

57000 metz
■ LA CAVERNE DU GOBELIN
34 rue du grand wad
03 87 18 42 08

• 3^e session du tournoi :
dimanche 21 décembre

64000 pau
■ JEUX MAGEINN
05 59 98 83 91
13 rue Jeanne d'albret
• 3^e session du tournoi :
samedi 13 décembre

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

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

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

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

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

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



Jeux PC en français

Tron 2.0 VF

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

PL

★★★★★

Monolith Productions / Buena Vista Interactive.

Judge Dredd VF

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

PL

★★★★★



Rebellion Software / Sierra.

Hidden & Dangerous 2 VF

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

PL

★★★★★

Gathering / Take Two Interactive.

Uru : Ages Beyond Myst VF

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

CP

★★★★★

Ubisoft.

Homeworld 2 VF

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

PL

★★★★★

50 €, Relic Entertainment, Sierra.

New-York Police Judiciaire VF

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

PL

★★★☆☆

40 €, The Adventure Company / Legacy Interactive.

Pax Romana VF

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

PL

★★★★★

Dreamcatcher.

Jeux de société

Dungeons & Dragons VF

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

OG

★★★★★

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

Citadelles 2^e édition VF

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

CP

★★★★★

Millenium Games.

Diceland : Extra Space VO

Pochette de 8 "dés" supplémentaires pour *Diceland Space*, (cf. B545), qui peut aussi servir d'initiation au jeu en téléchargeant les règles sur www.diceland.com.

OG

★★★★★

James Ernest Games

Munchkin 3 VO

Clerical Errors

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

PR

★★★★★

20 €, SIG.

Safari Jack VO

Un petit jeu d'apéritif qui a reçu un relookage couleur par son éditeur. C'est fun, avec des cartes presque

jolies, et ça cause d'une chasse aux animaux africains : ludique plus que pédagogique donc !

PAV

★★★★★

4,50 EUR, Cheapass Games.

Deadwood : On Location VO



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

PR

★★★★★

3,50 €, Cheapass Games.

TimeLine VO

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

PR

★★★★★

5 €, Cheapass Games.

One False Step VO

for Mankind

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

PR

★★★★★

9 €, Cheapass Games.

Strange Synergy VO

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

PR

★★★★★

36 €, SIG.

Confrontation

Clones de Dirz VF

Maison de Dragon Rouge

Après Noël, n'hésitez pas trop longtemps devant la boîte de 8 clones de Dirz, qui servira tant à *Confrontation* qu'à *Rag-Narok*. De même, la Maison de Dragon rouge proposera un

nouveau blister de Souffleurs Gobelins, des Traqueurs Chacals et Orques en Blisters, ainsi que deux blisters de Lanyfhs Drunes, des éclaireuses m'a-t-on dit.

PAV

★★★★★

Rackham

Miséricorde VF

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

PAV

★★★★★

Rackham

Coryphée VF

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

PAV

★★★★★

Rackham

Classic

Battletech VO

Technical Readout :

Project Phoenix

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

Ph.T

★★★★★

104 p., 20 €, FanPro.



Field Manual : Updates VO

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

Ph.T

★★★★★

240 p., 25 €, FanPro.

Grand concours Le Retour du Roi

Backstab

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

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



GAMES WORKSHOP

1^{er} au 10^e prix:

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

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

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Tél. (facultatif) :

Âge :

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LE RETOUR DU ROI™

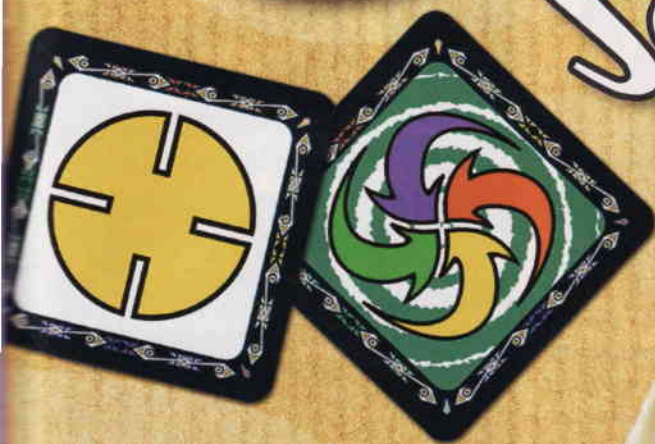
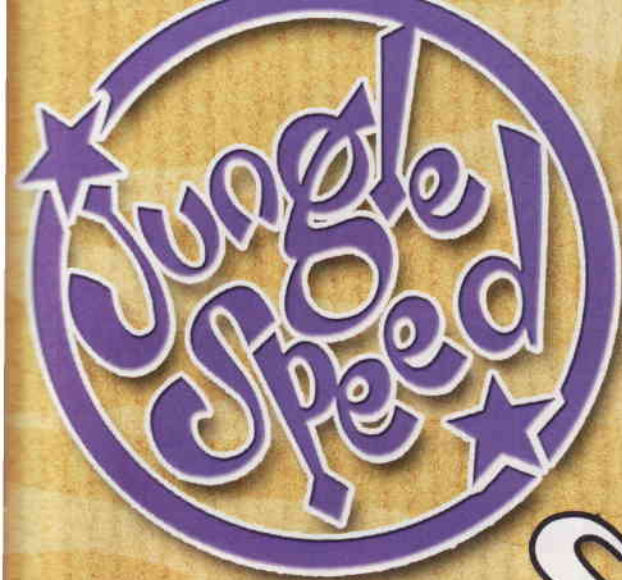
LE 17 DÉCEMBRE

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



www.leseigneurdesanneaux.com





Sois Speed CONTRE la FAIM



www.actioncontrelafaim.org

Crédits photos : ACF, Véronique Burger-Phanie

3OP08

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

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

NOM : _____ PRENOM : _____

RUE : _____

Code Postal : _____ VILLE : _____

Ref. _____ Qté _____ x Prix unitaire 19.90 euros

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

Total _____

Montant total _____

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

LUXEMBOURG

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



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

METZ

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

NANCY

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



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

STRASBOURG

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



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



Parkage
25, rue Geoffroy
Saint-Hilaire
75005 Paris

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

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

LES COUPONS PROMO DE BACKSTAB 46

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

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



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

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

PC CD ROM

Sortie NOVEMBRE 2003



Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig



Récompensé par
PC Games et Gamestar
catégorie jeu de stratégie



**"Un mix splendide
de Warcraft 3®
et de Dungeon Siege®"**

- PC GAMES -

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN



12+

phenomic
GAME DEVELOPMENT



JoWood
Productions

bigben
interactive



POWERED BY
gamespy

(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWood Productions Software AG, Technolopark 14, 10776 Berlin, Germany, Austria. Gamespy and the "Powered by Gamespy" logo are trademarks of Gamespy Industries, Inc. All rights reserved.

L'Atlantide débarque sur Age Of Mythology.

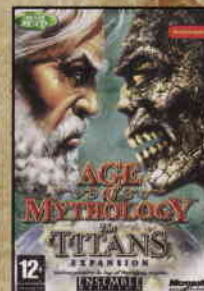
AGE of MYTHOLOGY® The TITANS

L'EXTENSION OFFICIELLE

12+

ENSEMBLE
STUDIOS Microsoft
game studios

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



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