

Backstab

JEU DE RÔLE ET PLUS SI AFFINITÉS...

CRITIQUES

Le Monde des Ténèbres,
Exil, Catacombs

N° 51



POSTER

Héros du Vieux
Monde

INTERVIEWS

Virginie Augustin
et Guy Davis

Le kit d'initiation + le scénario
Warhammer : Le jeu de rôle !

N°51 Mars 2005/Mai 2005 - Trimestriel

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

M 06485 - 51 - F: 4,90 € - RD



«...toi seul connais ton vrai potentiel!»



BATEN KAITOS™

Les ailes éternelles et l'océan perdu

LE RPG DE VOS RÊVES - LE 1^{ER} AVRIL 2005

namco®



BATEN KAITOS™ Eternal Wings and the Lost Ocean & ©2003 NAMCO LTD.,
ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



Un nouveau mag



Vous tenez entre les mains le dernier numéro de *Backstab*. En effet, l'éditeur du magazine, Darwin Project, négocie actuellement la licence française de la nouvelle édition de *Warhammer Fantasy Roleplay*. Et, s'il y a bien un jeu qui peut attirer de nouveaux pratiquants vers le jeu de rôle, nous pensons qu'il s'agit de *Warhammer*. Le Vieux Monde est pour l'instant surtout peuplé de généraux d'armées, mais les héros individuels vont bientôt pulluler ! En éditant le jeu de rôle *Warhammer* en français dans quelques semaines, l'équipe Darwin Project veut soutenir ce loisir qui nous est cher. Ce numéro y contribue avec un ultime scénario. Ultime parce que c'est l'occasion ou jamais d'abandonner ce titre, *Backstab*, qui n'a plus grand rapport avec le magazine acide des débuts. C'est l'occasion d'accorder aux jeux de rôle vidéo la place qu'ils méritent de plus en plus, tout en continuant à explorer les univers de la fantasy au sens large et à passer en revue toute l'actualité du jeu de rôle.

Voilà pourquoi il n'y aura pas de *Backstab* n°52, mais que vous pourrez trouver début avril en kiosque un magazine de jeu de rôle bimestriel plus épais et avec des scénarios pour débutants et pour vieux routards : *Fantasy.rpg* n°1.

Cyril Pasteau



Même si les éditeurs rechignent souvent à l'admettre, le jeu de rôle massivement multijoueurs en ligne crée un phénomène de marché qui leur échappe. Hier pour *Diablo* ou *EverQuest*, demain pour d'autres jeux... Comme les joueurs de jeux de cartes à collectionner, les habitants des mondes virtuels sont parfois prêts à payer en argent réel ce qu'ils recherchent, ici des denrées virtuelles : armes et armures, personnages de haut niveau, etc. Les jeux de rôle sur table pourraient se croire préservés de ce phénomène. Et pourtant, l'argent virtuel gagne parfois durant les parties un rôle qu'il ne devrait pas avoir. Comme dans notre monde, tout a un prix et ce prix figure sur une liste ou une autre. Lorsqu'un joueur commence à utiliser le pouvoir de l'argent, tous les beaux discours sur l'interprétation des personnages ne valent plus rien : il faut s'adapter ou mourir face à l'engrenage du capitalisme. Le bon sauvage à la Rousseau, ça n'existe que dans les discours qu'on fait au MJ. Les cadavres, c'est fait pour être pillé !



KURT

On peut encore régler ça sans effusion de sang, vous savez.



JAKOB

Laissez tomber, les gars, sinon on lâche le nain.



GRUNDI

Non ! Je veux du sang !



AETHUANNA

À tout hasard, j'en embroche un avec une flèche, des fois qu'ils aient de mauvaises intentions.

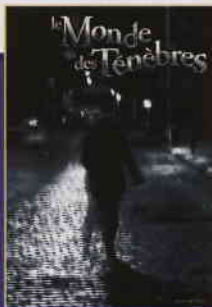




Sommaire

N°51

- 3 Édito**
Backstab est mort, vive Fantasy.rpg !
- 6 Actu**
L'AsmoDay, Angoulême, les manifs à pas rater...
- 13 Warhammer Le Jeu de rôle**
Le kit d'initiation et le scénario complet
- 31 Abonnement**
Futurs abonnés Fantasy.rpg, vous saurez tout
- 32 Critiques**
8 jeux de rôle en vf !
- 50 Annuaire des boutiques**



Jeux de rôle

D&D / Player's Handbook Deluxe / 48
 Exil (v.f.) / 32
 L.A. 2035 v.2 (v.f.) / 41
 Le Monde des Ténèbres (v.f.) / 34
 Nephilim : Initiation (v.f.) / 37
 Secretum Templi (v.f.) / 40
 Star Thugs / 48
 Talistanta / La Cité des Arcanes (v.f.) / 36
 Vermine / Le Guide du joueur (v.f.) / 37
 Wushu (v.f.) / 40

Suppléments et zines

Arkeos / Les Reflets de l'Histoire (v.f.) / 41
 A/State / Guide to Mire End / 48
 D&D / Complete Adventurer / 48
 D&D / Complete Arcane / 48

D&D / Les Arcanes Exhumés (v.f.) / 42
 D&D / Libris Mortis / 42
 D&D / Map Folio / 48
 D&D / Races of Destiny / 43
 D&D / Races of the Wild / 48
 D&D Eberron / Grasp of the Emerald Claw / 48
 D&D Eberron / Sharn: City of Towers / 44
 D&D Forgotten Realms / Lost Empires of Faerûn / 43
 D&D Forgotten Realms / Shining South / 43
 D&D Royaumes Oubliés / Manuel des joueurs de Faerûn (v.f.) / 43
 d20 / Advanced Bestiary / 44
 d20 Badaxe Games / Slavelords of Cydonia / 48
 d20 Judges Guild / City State of the Invincible Overlord / 48
 d20 Malhavoc Press / Beyond Countless Doorways / 48
 d20 Malhavoc Press / The Book

Poster Warhammer / Encart

L'illustration de Geoff Taylor

Kit d'initiation Warhammer : les plans et les pions / Encart

Tout pour jouer au scénario



of Iron Might / 48
 d20 Midnight / Adversaires de l'Ombre (v.f.) / 42
 d20 Midnight / La Couronne de l'Ombre (v.f.) / 42
 d20 Monte Cook's Arcana Unearthed / Mythic Secrets / 45
 d20 Mythic Vistas / Egyptian Adventures: Hamunaptra / 44
 d20 Mythic Vistas / Sidewinder: Recoiled / 45
 d20 Mythic Vistas / The Black Company / 38
 d20 Ravenloft / Legacy of the Blood / 48
 d20 Scarred Lands / Strange Lands / 44
 d20 SpyCraft / World Militaries / 48
 Darwin's World / The Foundationists / 48
 EverQuest RPG / Heroes of Norrath / 48
 Exalted / Houses of the Bull God / 48
 Exalted / The Fair Folk / 41
 HeroQuest / Men of the Sea / 45
 Legends of the Five Rings - Oriental Adventures / Way of the Thief / 45
 OGL Mutants & Masterminds / Noir / 48
 Pavillon Noir / À feu et à sang (v.f.) / 36
 Pavillon Noir / L'art de l'escrime (v.f.) / 41
 R.A.S. / Humain (v.f.) / 40
 The Everlasting / The Magician's Companion / 48
 Vampire: The

Requiem / Coteries / 35
 Vampire: The Requiem / Nomads / 35
 Vampire: The Requiem / Rites of the Dragon / 35
 Vampire: The Requiem / Storyteller's Screen / 35
 Vermine / Écran (v.f.) / 40
 WarCraft The RPG / Shadows &

Light / 48
 World of Darkness / Antagonists / 35
 World of Darkness / Ghosts Stories / 35

Jeux micro

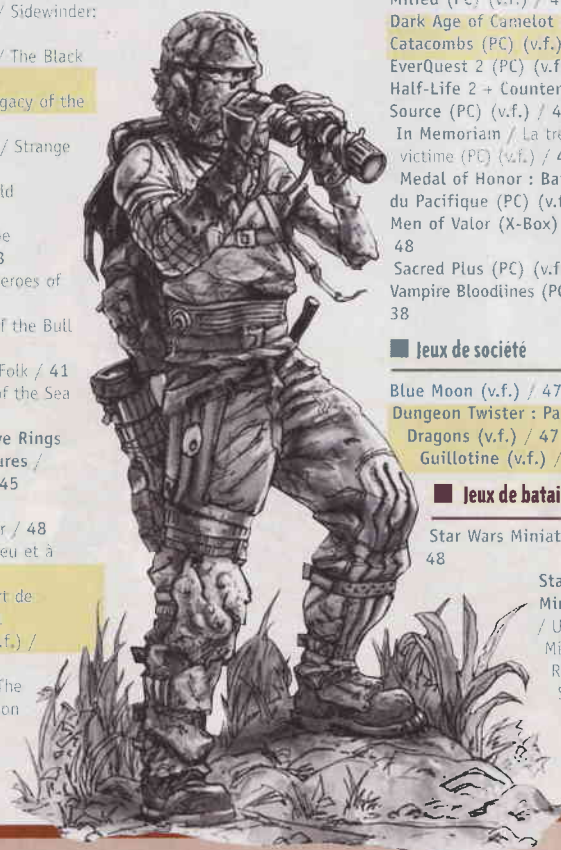
Armies of Exigo (PC) (v.f.) / 46
 La Bataille pour la Terre du Milieu (PC) (v.f.) / 46
 Dark Age of Camelot : Catacombs (PC) (v.f.) / 33
 EverQuest 2 (PC) (v.f.) / 46
 Half-Life 2 + Counter-Strike : Source (PC) (v.f.) / 46
 In Memoriam / La treizième victime (PC) (v.f.) / 48
 Medal of Honor : Batailles du Pacifique (PC) (v.f.) / 48
 Men of Valor (X-Box) (v.f.) / 48
 Sacred Plus (PC) (v.f.) / 47
 Vampire Bloodlines (PC) (v.f.) / 38

Jeux de société

Blue Moon (v.f.) / 47
 Dungeon Twister : Paladins et Dragons (v.f.) / 47
 Guillotine (v.f.) / 47

Jeux de batailles

Star Wars Miniatures / 48
 Star Wars Miniatures / Ultimate Missions: Rebel Storm / 48



■ **Directeur de la publication** : Sylvain Pilet
 ■ **Rédacteur en chef** : Cyril Pasteau (backstab@darwin-project.com)
 ■ **Directeur graphique** : Igor Polouchine
 ■ **Responsable graphique** : Bertrand Bès (bertrand@darwin-project.com)
 ■ **Responsable TOC (articles culture)** : Yannick Peignard
 ■ **Rédacteurs** : Pierre-Olivier Barome, Michaël Croitoru, Mohammed Douari, Olivier Guillo, François Grémillon, Sandy Julien, Philippe Lecomte, Xavier Limousy, Philippe Manteaux, Fabien Marteau, Yannick Peignard, Geoffrey Picard, Brice Roy, Benoît Ruiz, Mathieu Saintout, Johan Scipion (jscipion@free.fr) et Jehanne Rousseau.
 ■ **Maquette / Infographie** : Stéphanie Chartier, Tiphaine Kolly, Caroline Laithier, Stéphanie Laitre, Sylvain Pilet, Willy Pradon, Elisabeth Quéguiner, Claire Renaudat et Mathieu Saintout.
 ■ **Illustrations** : Cédric Baer, Bertrand Bès, Igor Polouchine et Anne Rouvin.

Merci pour leur contribution à Ludo, David et Michel pour leur bonne humeur, Nicole et DJ Xavier du Palet d'Angoulême, Arnaud Brossier, Aleks le Furieux,

Daniel et Gorica, Vincent C. (la croisière s'est bien amusée) et mon mollet gauche. Merci à tous ceux qui ont contribué à l'aventure Backstab, mes quatre prédécesseurs, les pigistes, illustrateurs et éditeurs et surtout tous les lecteurs. À très bientôt !

■ **Illustration de couverture** : Warhammer Fantasy Roleplay, par Geoff Taylor, © Games Workshop.
 ■ **Musique d'ambiance** : le cri du P.O. (Mathieu Saintout)
 ■ **Sites du mois** : www.merbold.fr.st

■ **Directeur de la publicité** : Vincent Vandelli (regiepub@darwin-project.com)
 ■ **Chef de publicité France** : Maud Boulanger
 ■ **Chef de publicité International** : Chloé Sanchez (chloe@darwin-project.com)
 ■ **Assistants de publicité** : Dorothée Herbert, Laureen Langendorff, Mélanie Leclerc, Sylvain Cordier
 ■ **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.

■ **Abonnement** : Voir formulaire page 30.

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.



■ **Illustration de couverture** : Warhammer Fantasy Roleplay, par Geoff Taylor, © Games Workshop.

LA LÉGENDE REVIENT EN FORCE !



WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Nouvelle
Edition
Sortie en mars
2005

Retrouvez le **Vieux Monde** et son **Empire**, déchirés par les guerres et les maladies propagées par les **mutations du Chaos**. Devenez un **héros** en vivant d'improbables aventures périlleuses, dans un monde cruel gorgé de **magie** et de mystères. Affrontez hordes d'**hommes-rats** et de **bêtes du chaos**, déjouez complots et machinations et qui sait, peut être un jour serez-vous touchés par la destinée.

Warhammer, le jeu de rôle est un jeu complet comprenant :

- Un système rapide et unique de création de personnage, fondé sur une gestion de plus d'une centaine d'évolutions de **carrières**
- Un ensemble de règles claires et simples qui a fait ses preuves
- Un Background **100 % compatible** avec le jeu de figurines fantastiques
- Un système de magie complet avec la description de plus de **175 sorts**
- Une **aventure complète** prête à jouer


Darwin
PROJECT



TOC, conventions, manga, Dawn of War, robots de combat

Les p'tits jeux, c'est rock'n'roll

Événement en vent majeur

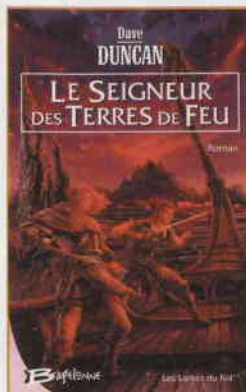
Les nouvelles-nées éditions La Volte marquent un coup d'envoi éclatant avec la publication du second roman d'Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*. L'histoire est à la limite du post-apocalyptique et de l'héroïc-fantasy. On y découvre un groupe de marcheurs téméraires (la horde), éduqués dès leur plus jeune âge à remonter à pied à la source du vent, jusqu'en Extrême-Amont. Dans ce monde balayé de jour comme de nuit par de terribles tempêtes, la quête paraît plutôt désespérée. Des scènes de combats à couper le souffle, des personnages très typés mangas (un exemple : le maître-foudre capable de distordre le temps), une profondeur philosophique indéniable, ce roman collectionne les atouts. Épique, grandiose et éblouissant, il est accompagné d'un CD de musique électro-pop non moins ébouriffant.

26 et 27 février à Pessac (33)

Les Griffons organisent le 4^e Salon aquitain des jeux de simulation à la salle Bellegrave de Pessac, dans la banlieue de Bordeaux. Jeux de 9h à 23h non-stop. Il y aura une expo pour initier le grand public aux jeux de simulation, un tournoi national de *W40K* et *WBattle* et plein de jdr : *D&D*, *Obsidian*, *Vermine*, *Nightprowler*, *Shadowrun*, *Cyberpunk*, *SdA*, *AdC*, *Vampire*, *Kult*, *INS/MV* et *Fading Suns*. Manif chaudement conseillée par *Backstab* !
Contact : 06 08 05 11 37 (Stéphane)/lesgriffons@hotmail.com.

Le vicomte est bon

Parmi les dernières parutions de chez Bragelonne, retenons tout d'abord *Waylander II*, suite du fameux bestseller de David Gemmell. L'ouvrage contentera les aficionados de l'auteur autant que les amateurs de fantasy virile. Qu'on apprécie ses penchants passablement martiaux ou qu'on les lui reproche, on ne saurait nier que c'est bien le souffle de la grande aventure qui balaie l'œuvre de Gemmell. Fantasy épique, toujours, avec *L'Ascension d'un Prince Marchand*, deuxième tome de *La Guerre des Serpents*, nouvelle saga du monde de Midkemia par Raymond E. Feist. Les fans auront évidemment reconnu le décor des célèbres *Chroniques de Krondor*, dont cette seconde série constitue en fait la suite. Fantasy héroïque encore, mais tendance cape et épée cette fois (aaah, Dumas !),



avec *Le Seigneur des Terres de Feu*, second volume des *Lames du Roi*, pentalogie doucement historisante signée Dave Duncan. Bon à savoir : il s'agit moins d'un cycle que d'une série d'aventures distinctes, de sorte que ce volume peut être lu (quasi) indépendamment du précédent.

crire aux qualifications en salle qui se dérouleront le 26 février et le 5 et le 12 mars. Les qualifications en ligne ont déjà commencé et se terminent le 12 mars. Les gagnants se partageront 10 000 de lots. Plus de renseignements sur www.dowcup.com.



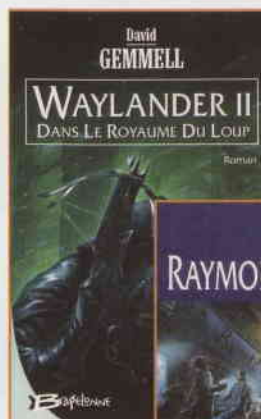
Ça se passe en 2005

L'armée américaine achemine vers l'Irak 18 robots de combat. Les *Swords* font un mètre de haut, se déplacent en chenilles et tuent à la mitrailleuse. Ceux qui se demandent si nous aurons bientôt droit à un remake de *Planète hurlante* peuvent se rassurer : pour l'instant, un soldat doit toujours évaluer la

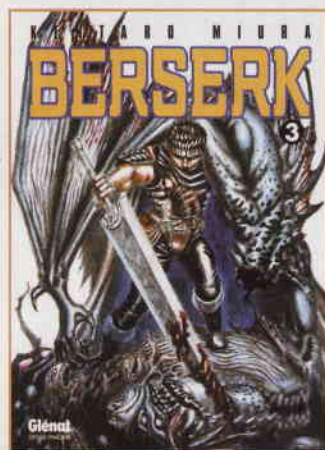
situation grâce aux caméras du robot et appuyer sur un bouton pour tirer. Il serait question de remplacer les commandes par des pads de console, plus familiers pour la troupe. Au programme pour plus tard : les robots parachutistes et le monstre télécommandé avec six roues motrices et un moteur dans chaque essieu.

Une solution radicale contre l'impopularité

Le président des États-unis tombe dans les sondages et décide de simuler une invasion extraterrestre. Simultanément, des ET arrivent pour envahir la Terre. Et quand notre seule chance est un jeune Français, le monde peut prendre peur.



La coupe de France Dawn of War



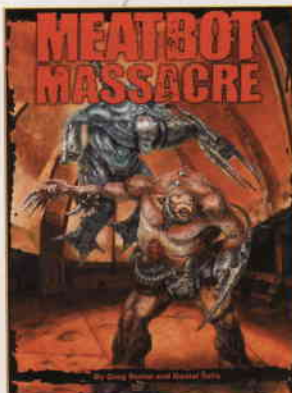
Une femme qui vient de perdre son bébé en ramasse un trouvé sous le cadavre pendu de sa mère... C'est à la fin du tome 3 de *Berserk* (Kentaro Miura, Glénat) que commence le grand flashback ! Et c'est dans le 4 que Guts rencontre le charismatique Griffith.

LA HORDE DU CONTREVENT
Alain Damasio

Livre & CD
Bande Originale du Livre

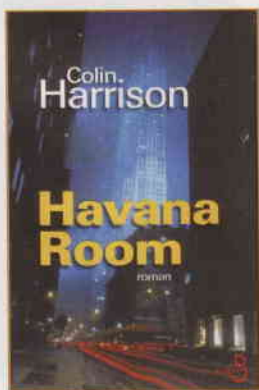
Meatbot Massacre

Greg Stolze et Daniel Solis (www.danielsolis.com/meatbot) ont choisi de vendre ce jeu de cyber-gladiateurs psychotiques de manière originale : il est impossible de se le procurer pour le moment. Les personnes intéressées sont invitées à offrir une somme d'argent de leur choix. Lorsque les dons cumulés atteindront 600 \$, la rançon du jeu sera considérée comme payée et le PDF sera diffusé gratuitement et sans restrictions.



Le retour de Colin Harrison et Vernor Vinge

Havana Room, le dernier Colin Harrison, est disponible en français. Ni vraiment polar, ni vraiment fantastique, un roman fin et racé, à déguster comme un cigare cubain. Intrigues à tiroir et visite des coulisses de l'american way of life sont au rendez-vous. Si vous



Un Allemand a mis au point un téléphone tombal qui permet aux orphelins ou aux veufs d'appeler leurs défunts à toute heure du jour et de la nuit. L'autonomie de "l'ange téléphonique" enterré avec la tombe est de 200 heures de conversation. Voici qui devrait intéresser la compagnie Orpheus...



appréciez le *space opéra*, *Au tréfonds du ciel* vous ravira par son originalité. Vernor Vinge y signe la digne suite de son non moins excellent *Un Feu sur l'abîme*.

Naheulbeuk et compagnie

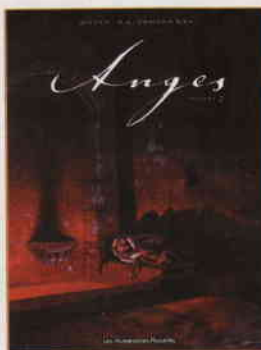
Commençons par *Le ruistre*, tome 2, de Glénat. Le côté médiéval de cette BD est très fort et peut servir de grande source d'inspiration. Le dessin, les dialogues et l'histoire sont extrêmement réalistes.

On ne peut passer à côté de la sortie du quatrième tome de *Lanfeust des étoiles*, chez Soleil. À grand renfort de pub, on retrouve ce héros qui, en quelques années, a su conquérir le cœur de beaucoup. Des jeux de mots débiles mais appréciables (je n'oublie pas le "ta iti douche") agrémentent une histoire relativement simple... mais suffisante pour faire passer un bon moment. Clair de Lune a la part belle avec la sortie en BD du célèbre *Donjon de Naheulbeuk*. Les fans retrouveront l'ambiance de la série et les novices auront rapidement envie d'en

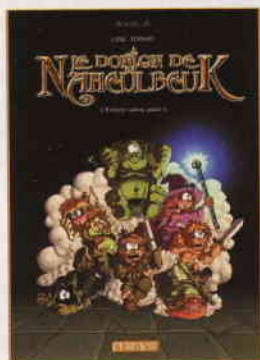
savoir plus sur le phénomène. Ensuite, on ne peut taire la sortie de *Tir Nan Og*, un livre superbe qui dévoile des secrets sur le peuple des fées, tout en ravissant les yeux par la beauté des planches de dessins. Le second tome de *Dread Mac Farlane* nous plonge un peu plus dans ce monde dérivé de celui de Peter Pan. La maturité gagne Dread ainsi que le dessin. Et puis, *Cadavres Exquis* est un collectif d'histoires qui utilisent les mêmes personnages. Des styles qui se mélangent pour un grand moment de plaisir. *Sans dieu*, des Humano, débute une saga médiévale qui promet de grands moments. Même si le scénario reste assez classique dans son

fondement, certaines surprises apparaissent au fil des pages et on ne peut attendre qu'une seule chose : la suite.

Parallèlement, la sortie d'*Anges*, psaume 2, donne un tournant à la



série. La fin promet un tome 3 intéressant, malgré un tome 2 sans réelle surprise. À suivre.



5 mars à Villeurbanne (69)

La Mare aux Oubliettes et la boutique e-LUDIK organisent une journée « Figurines & Plateaux », de 11h à 23h au Centre Culturel Œcuménique de Villeurbanne. Démonstrations, initiations et tournois MK, Mechwarrior, HeroClix, Pirates of the Spanish Main, Warmachine, SW Mini, R&D Chroniques de la Lune Noire, Urban War, WarGames, Lord of the Rings TMG, D&D Mini, Dungeon Twister, Tigre & Euphrate, Risk et 15 petits jeux. Décors pour figs à admirer, buvette, PAF 2.

Contact : www.e-ludik.com

5 et 6 mars à Toulouse (31)

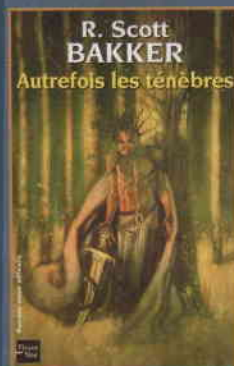
Pour sa 4^e édition, le Festival du Jeu de Toulouse (Alchimie du Jeu) s'octroie une salle supplémentaire.

Contact : toulouse.salondujeu.org / 06 60 88 79 55 / allinrichard@yahoo.fr.

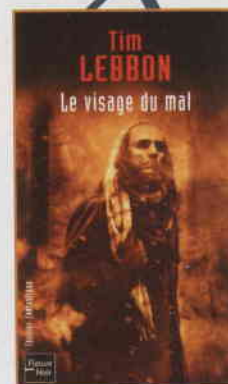


Fluve Noir multigenres

SF ? *Le Masque de l'autre* est (déjà !) le vingtième et unième volume de la Nouvelle Époque de La Compagnie des Glaces, colossale saga post-apo signée du grand feuilletonniste G.-J. Arnaud. Respect. Fantasy ? *Autre-*



fois les ténèbres de R. Scott Bakker, publié en grand format dans la collection Rendez-vous Ailleurs, conjugue de belle manière magie et religion. Tortueux. Fantastique ? *Le visage du mal* de Tim Lebbon décline intelligemment le thème de l'auto-stoppeur sumatré. Inquiétant.





TOC, conventions, anime



Dames Blanches et lutins des écuries

Elles peuvent vous offrir une galette un moment et vous pousser à la noyade le suivant... Imprévisibles, fantasques, les créatures décrites dans *Sur la Trace des Fées* (Glénat) par Marie-Charlotte Delmas laissent des souvenirs terrifiés ou émerveillés aux habitants des régions de France. Dorénavant, vous saurez vous méfier des sirènes de la Garonne qui sucent la cervelle et dévoreraient les viscères. Joueurs de *Dark Ages: Fae* ou simples amateurs de belles pages remplies de faerie, foncez en toute confiance.

Du 18 au 20 mars à Troyes (10)

L'Arcane des Songes organise ses 5^e Rencontres elliptiques : Les Royaumes oniriques. Le thème de l'année est le rêve. Au programme : *Shadowrun* (multi-tables), *D&D*, *Cyberpunk*, *7th Sea*, *Blind Cake*, *L'Appel de Cthulhu*, *The Wheel of Time* et deux soirées-enquêtes. Début des hostilités vendredi 20h et repos des guerriers dimanche après-midi. Contact : arcane@utt.fr.

Du 18 au 20 mars à Rennes (35)

La Lune Rousse organise la 3^e convention Eclipse dans la salle Mirabeau de Beaulieu à Rennes. Au programme : du jeu de rôle (quatre points d'exclamation, selon les orgas) ; 26 tables sont préparées dont des parties de grands classiques et de jeux amateurs (*Au-delà du miroir* et *Petit Peuple RPG*), des petits jeux de société, des initiations aux jeux de figs et un spectacle d'es-crime artistique plein de panache. Contact : convelune@yahoo.fr.

Horreur et samouraï

Quand Shō rentre en cours ce matin-là, il ne se doute pas que l'école dans laquelle il se trouve vient

d'être transportée, élèves et professeurs compris, vers un monde désertique. Et du lieu rassurant qu'elle était, l'école devient prison. Dans ce 1^{er} volume de *L'école emportée* (Glénat), petit chef d'œuvre transgressif de la contre-culture nippone, Umezu nous montre comment éclatent alors la peur, la folie et la violence, dans un crescendo horrifique qui n'épargnera pas les enfants.

Satsuma, manga de chez Delcourt, démythifie totalement la condition de samouraï. Son auteur, Hirata, s'intéresse aux gōshi, basse caste de guerriers coincée entre le vil peuple et les samouraïs de haut rang. Le scénario, féroce critique sur les mœurs du Japon féodal, montre par quel processus la violence sociale débouche inévitablement sur la violence tout court. Le dessin, tout à la fois vigoureux, extrêmement dynamique et très expressif, sert magistralement le propos. Excellent !

L'été en musique

Léa Silhol présente *Frontier*. Cette cité est une légende, un refuge, un exil, pour tous les Fays que les hommes haïssent.

Dans *Musiques de la Frontière*, Léa expose douze nouvelles, dont certains avaient déjà pu

être découvertes, notamment dans une autre production de l'Oxymore : la revue *Emblèmes*.



À mi-chemin entre le fantastique et la fantasy, ce monde pourrait bien un jour aboutir à un univers de jeu de rôle riche et abouti. Mnémos, quant à eux, publie deux romans emplis de richesse de style et de références en tous genres. *Le royaume de l'été*, de James Hetley, est un conte moderne où l'onirisme sait céder la place à l'humour quand cela est nécessaire, apportant ainsi une touche trop pauvre dans ce genre de littérature. *La Vénus anatomique* (Xavier Mauméjean) invite à une escapade en suivant les aventures d'un médecin-chirurgien qui va se retrouver au cœur des intrigues du royaume de France. Deux perles.



Mais moi j'voulais pas !

Nestiveqen décide de revisiter intelligemment le mythe du vampire avec *Les compagnons d'Hela* de Manou Chintesco. Loin des idées préconçues, c'est une véritable découverte qui mêle l'horreur de la dépendance au sang avec les secrets cachés de l'alchimie, puisque Roman, avant de devenir vampire,



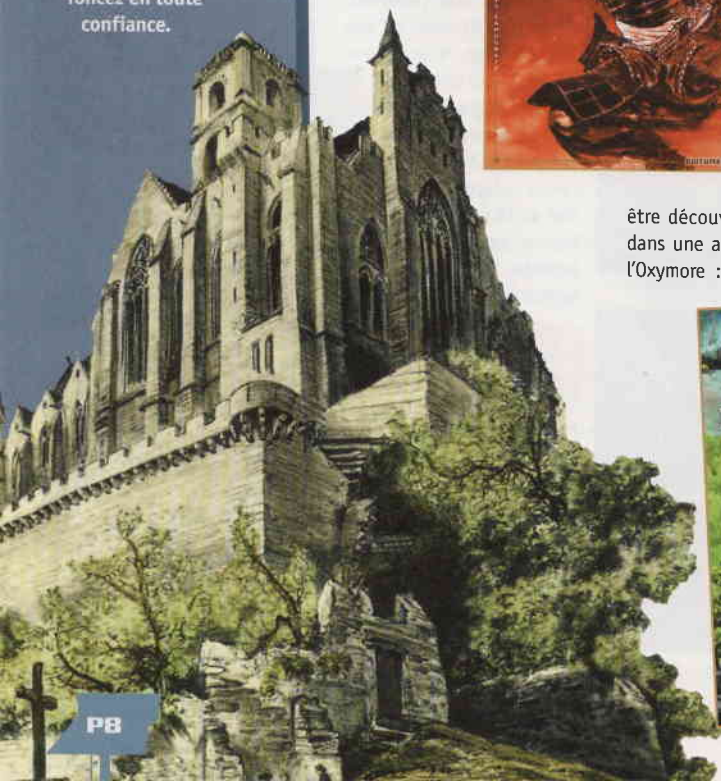
avait découvert le secret de l'immortalité... qu'un damné lui a refusé en le transformant. Rageant, non ?

Les masques de Wielstadt

Oui, c'est bien le second volume de la trilogie de Pevel qui sort chez Pocket ; MJ de *Warhammer*, vous savez quoi faire ! Cette série mêle habilement intrigues politiques, magie, secrets et combats dans la pure tradition des films de cape et d'épée. Découvrez le monde et un personnage mystérieux et attachant.



L'avant-dernier roman de la Compagnie Noire vient d'être traduit chez L'Atalante en deux tomes : *L'eau dort* est une valeur sûre.



Hommage discret et suite réussie

L'obésité est une raison comme les autres de se faire rejeter. Mais dans le cas de Geoffrey McEnzie, cela va se révéler létal. Car lorsque, enfin, on vous tend la main, peu importe que l'on veuille déclencher la fin du monde ; vous suivez. Emmanuelle Maia signe chez Nuit d'Avril *La croix du néant*, un premier roman intelligent, que l'on peut rapprocher de Stephen King dont elle est une fan inconditionnelle ; une nouvelle auteure à suivre !



De leur côté, après avoir échappé à leurs assassins, les Enfants de Ji abordent enfin la fameuse île de Ji. Mais les dissensions guettent, Keb reste en marge, les révélations de Nolan soulèvent bien des questions et l'arrivée de Zuïa ne va rien arranger... Entre suspicion et alliances improbables, *La Veuve Barbare* (édition Octobre) est du même acabit que le tome précédent. Même si l'action s'essouffle par instants, on passe un très bon moment. Seul regret : ne pas avoir la suite une fois la dernière page tournée.



Le monde serait-il fou ?

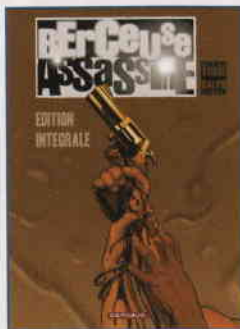


Depuis la création de leur nouvelle collection, Empreinte(s), Dupuis n'a sorti que des titres d'une grande qualité. Et ce n'est pas la nouvelle série, *Pandora Box*, qui va le démentir. Cette série, prévue en huit tomes, met en scène des personnages confrontés aux sept péchés capitaux... pour arriver au huitième tome : l'Espérance. Cela peut paraître assez simpliste, mais quand c'est aussi brillamment mis en image, j'applaudis.

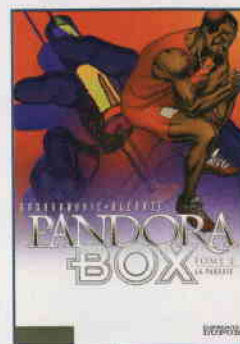


Tout le monde, depuis l'adaptation cinéma des *Rivières pourpres*, connaît Grangé. Seulement, tout le monde ne sait pas qu'il est le scénariste d'une nouvelle BD d'Albin Michel : *La malédiction de Zener*. C'est dans la fin des années 60 que certaines recherches sur le paranormal furent effectuées de manière poussée par les Soviétiques. Et Sybille, l'héroïne, va se retrouver au cœur de ces recherches, sans réellement l'avoir décidé. Ça commence bien, mais j'attends la transformation.

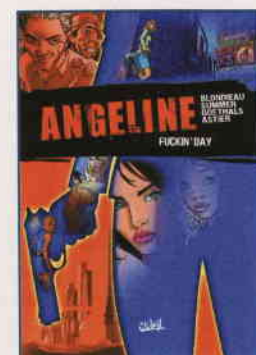
L'intégrale de *Berceuse assassine*, que publie Dargaud, est un véritable délice. Cette



histoire, qui se déroule en trois tomes, propose trois points de vue sur les mêmes événements. Cette idée simple, mais forte, sert un scénario extrêmement bien fait. Le dessin et les couleurs (limitées) sont parfaits pour appuyer une ambiance lourde et pesante et donner du volume aux personnages. Une démonstration de style impeccable !



Pour terminer, parlons de la reconversion d'Adeline Blondieau dans la BD. Je ne suis pas fan des soaps dans lesquels elle joue, par contre j'ai beaucoup apprécié *Angeline*, paru chez Soleil. L'héroïne est attachante et pourtant on ne peut pas l'aimer. Son passe-temps n'est-il pas de nuire aux gens ? Mais sa souffrance et sa proximité par rapport au lecteur créent des liens forts. Une affaire à suivre.



Pour tous les nostalgiques du bon space-op, *Ceux de la légion* de Williamson est sorti chez Le bétail. Plus que de la nostalgie, c'est ici un des pionniers du genre qui est resservi. À découvrir ou redécouvrir.

Anime d'aventure et de méchas

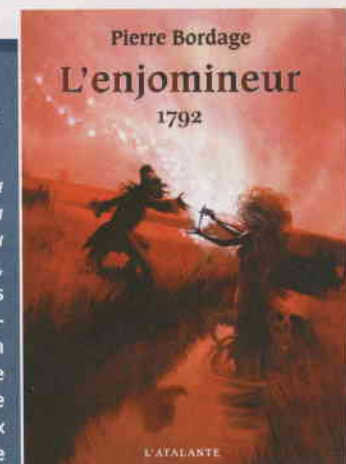
Le premier coffret *Hunter X Hunter* contient les dix premiers épisodes d'une série shonen à l'ambiance détendue. Le jeune Gon y découvre les mystères du monde et de la profession de Hunter (chasseur de trésors) avec son grand sourire et sa canne à pêche. Également chez Dybex, le volume 3 de *RahXephon* nous fait découvrir la suite des aventures d'Ayato.



Un mouton qui saute la barrière, deux moutons...

Le *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, sorti chez Les moutons électriques, est un ouvrage indispensable pour tous ceux désireux de parfaire leur culture fantasy.

André-François Ruau y présente les auteurs les plus capitaux du genre, de Shakespeare à Gaiman. Le tout est superbement illustré. Toujours chez le même éditeur est paru *Le phénix vert*, un roman de fantasy mythologique. L'auteur, Thomas Burnett Swann, y réinvente le mythe de la fondation de Rome et l'arrivée d'Énée en Italie. Autrement, pour les amateurs d'uchronie est sorti chez L'Atalante le nouveau Pierre Bordage, *1792*, 1^{er} épisode de *L'Enjomineur*, une trilogie se déroulant peu après la prise de la Bastille.





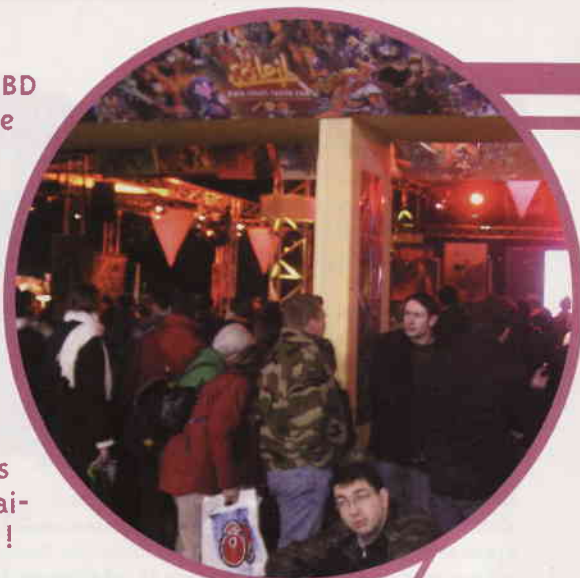
Bande dessinée



La SF italienne
c'est bien !

Pavesio est une maison d'édition italienne qui publie quelques titres en français. La série *Mayapan* (tome 1 : *Le soleil invisible*) de Flavio Troisi et Joseph Vig et la série *Fourmi blanche* (tome 1 : *Du fond des abysses*) de Marco Bianchini, Marco Santucci et Patrizio Evangelisti commencent toutes les deux très fort. Après quelques pages de prégénérique course-poursuite, on découvre d'autres temps et d'autres lieux. Les héros tentent de résoudre les problèmes sociaux, génétiques ou politiques et cherchent la vérité dans des mondes de science-fiction superbes. Celui de *Fourmi blanche* est le plus classique : deux races s'affrontent avec furie pour le contrôle d'une planète. Une maladie incurable lance un scientifique dans une quête des origines très risquée. Mon favori est le monde de *Mayapan*, non seulement en raison de son look maya-SF mais aussi à cause de la manière originale dont les univers artificiels sont utilisés pour endoctriner les soldats. Grazie !

La cuvée 2005 du FIBD nous a donné l'ivresse des grands voyages : entre Claire Wendling, les rencontres nombreuses et la ville bruisante d'animation, les visiteurs n'ont pas eu la possibilité de s'ennuyer. Voici deux interviews de bédéistes venus du jdr et qui n'aiment pas le fanatisme !



Angoulême : la BD, c'est l'aventure

Virginie Augustin

L'illustratrice d'*Alim le Tanneur* (Delcourt) fait partie des talentueux artistes qui ont illustré *Vermine*.

"Apprécies-tu d'illustrer du jeu de rôle et pourquoi ?

- J'ai longtemps illustré les PJ des copains, des scénettes, etc. Je jouais beaucoup à une époque ! Le jdr a pendant longtemps été ma principale source d'inspiration ! Ulérieurement, ça a été le moyen de gagner un peu d'argent durant mes études puis d'essayer différentes choses (styles, techniques, époques, cadrages, etc.) au niveau du dessin proprement dit.

Concernant ton travail sur *Vermine*, as-tu utilisé des méthodes particulières pour rendre l'univers ?

- Nous nous sommes retrouvés régulièrement avec les auteurs avant d'entamer les illus, afin de discuter du projet, de voir les directions à prendre, ce qu'ils attendaient de nous... Ensuite, personnellement, j'ai beaucoup utilisé de documentation et essayé de travailler sur l'échelle des différents éléments, jouer le gigantisme par exemple.

Tu n'es pas scénariste sur ta BD, mais as-tu été particulièrement attirée par le thème, la dénonciation d'une religion violente et fanatique ?

- Oui, exactement, et particulièrement à l'époque où j'ai commencé le projet d'*Alim*, qui coïncide avec le début des destructions des bouddhas en Afghanistan par les Talibans.

Avant d'arriver à la BD, tu as fait de l'illustration de jdr et de l'animation (Corto Maltese). Est-ce un bon chemin par lequel devenir illustrateur de BD ?

- Ça dépend des gens et de leurs envies... En ce qui me concerne, ce parcours m'était nécessaire pour acquérir une certaine maturité et plus d'assurance. Travailler près de 10 ans dans le dessin permet de s'affranchir de petits problèmes techniques, donne

Plusieurs expos à Angoulême 2005 étaient marquées du sceau de l'aventure : l'Éthiopie d'Hugo Pratt, Blake et Mortimer... S'il ne fallait en retenir qu'une, ce serait celle de Claire Wendling, aux illustrations inventives et expressives, qu'il s'agisse de *Catwoman* ou de ses projets personnels.

une bonne méthode et une véritable exigence de "résultat". Ah ! dernière chose : *Alim* s'est fait grâce à *Backstab*, c'est en tombant sur mes illus dans le mag que Wilfrid a pensé à moi pour son projet... amusant non ?

Ti Punch Pasteau

Guy Davis

L'auteur du *Marquis* n'était pas à Angoulême, mais il a bien voulu commenter son ouvrage, dont le premier tome vient de paraître aux Humanoïdes Associés.

"Vous avez beaucoup dessiné pour *White Wolf*. Êtes-vous rôliste ?

- Je dois admettre n'avoir jamais joué à aucun jeu de rôle. Mais je pense que c'est une des raisons qui m'ont valu beaucoup de commandes au début. Méconnaître ce qui existait déjà m'a permis d'aborder l'imagerie des jeux avec un angle différent au lieu de répéter ce qui avait déjà été fait et refait. Bien sûr, la contrepartie de cette démarche d'illustration à l'aveugle, c'est que certaines des choses que j'ai faites ne fonctionnaient pas.

Le *Marquis*, qui se déroule dans une ville d'un passé fictif, montre le mal qui surgit d'une foi

fanatique et l'impossibilité de la rédemption pour les âmes déchues. Est-ce une référence au monde actuel ?

- Je ne voue vraiment aucun amour pour la religion organisée, que je considère globalement pervers et dans l'erreur mais, même si cela apparaît dans mon œuvre, celle-ci n'a jamais été conçue comme une réclame pour les réflexions que m'inspirent les événements actuels. Le premier numéro du *Marquis* en comics date d'ailleurs de 1997, à une époque où le monde était un peu moins fou, bien que l'idée d'un "Ministère de l'Inquisition" ne semble plus si

invraisemblable ces temps-ci.

Pourquoi utiliser la couleur rouge lorsque le *Marquis* se rend en Enfer ?

- Elle sert surtout à augmenter l'impact de la scène. J'ai toujours voulu faire la série en noir et blanc, mais je voulais que les scènes du voyage infernal se déroulent dans un décor radicalement différent du reste du livre."





Nouveau !

© 2005 Hasbro
Tous droits réservés

Darwin
PROJECT

www.darwin-project.com



Félicitations !

Vous rêviez d'une convention qui vous permettrait d'étancher votre soif de parties interminables, inassouvie par les salons surpeuplés et bruyants ? L'idée d'incarner un prince démon ou de fouler une nuit durant des kilomètres de donjon vous poursuivait sans cesse ? Vous soupiriez en songeant à des plateaux de jeu géant, à des tournois cyclopéens, à des hordes de figurines ? Asmodée a entendu vos prières et le 11 et 12 décembre a eu lieu LA manifestation dont on se souviendra comme du jour le plus long... du jeu !



Croc et de nombreux auteurs étaient présents.

Murder et multitable, un cocktail d'enfer

Tous les visiteurs de la convention ont pu remarquer des gens portant de petites cornes rouges : il s'agissait des princes démons de la partie d'INS : "Le grand jeu". Sorte d'hybride entre GN et JDR, agrémentée de gobage de flamby et de bras de fer, cette partie a entraîné ses participants à la poursuite du meurtrier du prince démon Andromalius. Les princes à travers toute la convention multipliaient alliances et complots, pendant que leurs hommes de main cherchaient les indices nécessaires à la résolution de l'enquête dans des petits scénarios d'une quinzaine de minutes joués sur table. En apparence chaotique, cet étonnant mélange s'est révélé une réussite : outre l'animation produite, les joueurs s'y sont éclatés pour le plus grand plaisir des organisateurs de la partie.

Un démon de Crocell en pleine régénération



Au bonheur des rôlistes...

Maîtres de la place, car en surnombre évident, les rôlistes

L'orgie de jeu

C'est dans un petit matin gris, à Montrouge, que se sont retrouvés réunis pour la grande messe noire du jeu les participants de l'AsmoDay. Dans un lieu particulièrement bien choisi, une ancienne distillerie à l'aspect très "entrepôt du grand combat de fin de partie", des dizaines de tables de jeux en tout genre attendaient les visiteurs. Des plateaux géants de *Formule Dé*, de *Mare Nostrum* et de *Sharur*, une salle entière pour *Heroclix*, une autre pour *Loups-garous de Thiercelieux*, des tables et des tables dédiées au jeu de rôle et des tournois divers de *Shazam*, *Boursicocotte* ou autre *Mémoire 44* permettaient de satisfaire les envies des amateurs de jeux en tout genre et même plus. Difficile de jouer à tout, mais difficile de ne pas jouer du tout, d'autant qu'en 24 heures, il y avait de quoi s'en donner à cœur joie.

étaient à la fête. Outre les tables permettant de tester la nouvelle mouture de *Nightcrawler*, le futur *Exil* ou encore d'essayer *INS* en semi-grandeur nature, plusieurs multitable eurent lieu. Vous pouviez donc rivaliser de courage à *Mousquetaires de l'Ombre*, retrouver de vieux souvenirs à *D&D Vintage* ou relever le défi réservé aux personnages de haut niveau à *D&D Ultimates*, mais vous pouviez surtout sauver la population de L.A. à *C.O.P.S.* Toute la nuit, des équipes ont lutté pour mettre un terme à une menace terroriste sans précédent. Enfin, l'épique était au rendez-vous lors du tournoi organisé pour les 30 ans de *D&D* qui opposa 96 joueurs toute la nuit durant et dont la gagnante (et oui) emporta une hache ainsi qu'une malle de dés.

Et à la joie des autres

Les amateurs de jeux de plateau n'étaient pas en reste : ils pouvaient en effet être arbitrés et dirigés par les auteurs de leurs jeux favoris eux-mêmes. On a pu remarquer entre autre Croc sur *L'Âge des dieux*, Christophe Boelinger sur *Dungeon Twister*, Serge Laget sur *Mare Nostrum*, Emmanuel Beltrando sur

Sharur ainsi que de nombreux autres créateurs et illustrateurs venus discuter ou dédicacer leurs œuvres. Des Galactus récompensaient l'acharnement des vainqueurs du championnat de France d'*Heroclix*. Enfin, dans la bonne humeur la plus totale eut lieu une vente aux enchères qui proposait des objets de toutes sortes, jeux collectors, illustrations originales, mais aussi gadgets divers plus mis en vente pour rire que pour déchaîner les collectionneurs.

Objectif atteint

Initié dans le but de pallier les manques évidents des salons parisiens en matière de défoulement ludique, l'AsmoDay a rempli tous les objectifs de ses organisateurs. D'après Philippe Mouret, un des dirigeants d'Asmodée, il s'agissait de réunir joueurs et auteurs et de leur permettre de jouer dans les meilleures conditions possibles. Et, de fait, ce fût une réussite.



Plusieurs tables de Warmachine.

Une hache, un jambon, une malle de 140 kilos de dés, une panoplie de tueur de blattes, des bas et du corned-beef : non ce n'est pas l'inventaire d'un démon d'Abalam mais quelques-uns des prix des tournois de l'AsmoDay.

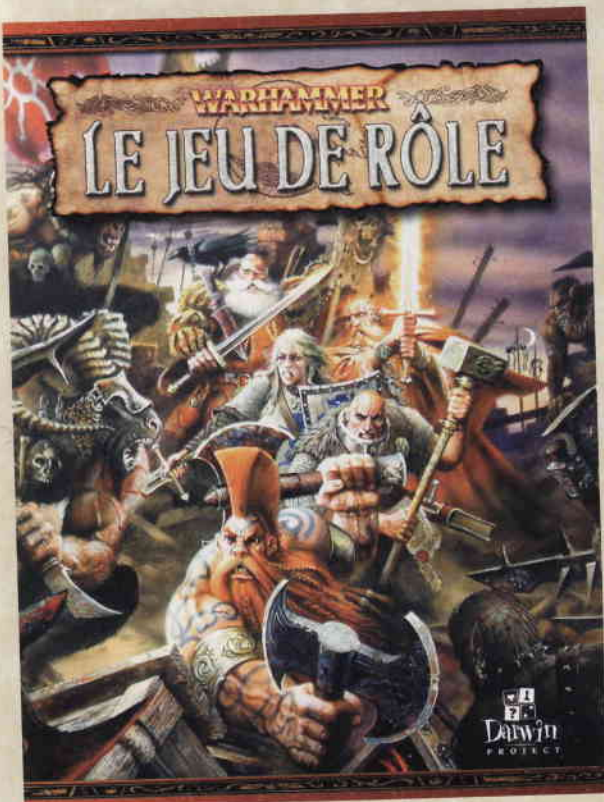
140 kg de coups critiques et de fumbles.



Loin des tables clairsemées et du brouhaha fiévreux du MDJ, la convention de Montrouge s'est déroulée dans une ambiance excellente et tout était réuni pour que les parties se passent au mieux. En bref, nous n'avons plus qu'à souhaiter que ce coup d'essai brillant se répète et qu'Asmodée nous re-concocte en 2005 une manifestation tout aussi réussie.

Jehanne Rousseau

DÉCOUVREZ LE JEU DE RÔLE WARHAMMER !



Kit d'Initiation

Kurt terminait sa deuxième pinte de bière de la soirée alors que la bagarre continuait autour de lui. Arrivés depuis quelques heures à Bögenhafen à l'auberge du Graff Gunther, ses camarades, Grundi le nain, Jakob le halfling et Aethuana l'elfe n'avaient pas perdu de temps et étaient déjà aux prises avec une soit-disante bande de mercenaires qui venait de leur chercher des problèmes. Mais avec un camarade nain, surtout un Tueur de Trolls, les ennuis arrivent vite, très vite. Le chef de la bande adverse atterrit alors sur la table devant Kurt en renversant le fond de sa pinte de bière sur ses genoux. Le mercenaire leva les yeux sur l'assemblée qui continuait à se battre résolument. Le dernier à avoir renversé quelque chose sur le mercenaire était encore au temple de Shallya, priant pour récupérer l'usage de ses jambes, et c'était il y a plus d'un an. Maintenant, Kurt était vraiment énervé.



UN MONDE D'AVENTURES ÉPIQUES

Warhammer évoque le jeu de figurines du même nom : des parties endiablées mettant en scène des régiments de soldats de l'Empire affrontant des hordes de gobelins maléfiques. Mais en dehors des combats entre figurines, les joueurs ont bien senti que l'univers de Warhammer était intéressant, profond et plein d'aventures mystérieuses et inédites, que le jeu de figurines ne pouvait pas représenter. Le jeu de rôle est l'aboutissement du désir de liberté pour un joueur, c'est la possibilité pour lui d'incarner le personnage qu'il désire, d'agir comme bon lui semble, de se rallier à Sigmar comme aux pouvoirs des Dieux Sombres. Jouer au jeu de rôle Warhammer, c'est la possibilité pour vous d'écrire l'histoire du Vieux Monde, de participer à des batailles légendaires, de combattre aux côtés de héros tels que l'Empereur Karl Franz ou d'Archagon, de lutter pour faire triompher les forces du Bien ou pour plonger l'Empire dans la nuit éternelle du Mal. Votre seule

limite est votre imagination et le talent du maître de jeu. Les scénarios que nous vous proposerons et ceux que vous trouverez dans les suppléments officiels que nous publierons vous permettront de résoudre des énigmes et de percer des mystères du Vieux Monde, de combattre des Skavens et des Hommes-bêtes, ou de fréquenter la cour de Louen Cœur de Lion, le roi de Bretonnie. Peut-être irez-vous franchir les cols escarpés des Montagnes du Bord du Monde pour retrouver une forteresse naine perdue, ou bien embarquerez-vous à bord d'un galion impérial pour la lointaine Cathay à l'autre bout du monde ? Devenez mercenaire, chevalier, chasseur de vampire ou bien voleur, prêtre, magicien ou marin et pénétrez vraiment dans l'univers de Warhammer !

Glossaire

PJ : Un PJ est un Personnage Joueur. C'est le personnage joué par un joueur.

PNJ : Par opposition aux PJ, les PNJ sont des Personnages Non-Joueurs. Ce sont tous les personnages que ne jouent pas les joueurs. Ces personnages sont joués par le Meneur de jeu.

JDR : Un JDR est un jeu de rôle.

MJ : Un MJ est un Meneur de jeu. C'est le scénariste / réalisateur du scénario que les PJ vont jouer.



KURT HORFF, MERCENAIRE HUMAIN

Kurt est un homme de 31 ans à la stature imposante. Ses cheveux sont d'un marron sombre et ses yeux verts comme les sapins des forêts qui bordent Middenheim, la cité où il est né. Kurt est devenu mercenaire après que son village a été rasé par une bande de gobelins en maraude. Il a depuis formé sa bande de mercenaire au fur et à mesure de ses rencontres et de ses aventures. Kurt Horff est un très bon tireur avec son arbalète, mais il préfère utiliser son épée car, avec sa carrure et sa force, ses adversaires sont rapidement mis hors de combat. Il porte une chemise de mailles usée sous une veste de cuir marron et un pantalon noir avec de hautes bottes toujours boueuses.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	31%	40%	35%	35%	34%	31%	37%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	12	—	—	4	—	—	—

• Compétence utile

- Perception (Effectuez un test d'Int pour repérer des individus ou des objets cachés)

• Talent utile

- Tireur d'Élite (si vous utilisez l'option *Viser*, votre bonus pour toucher est de +20% au lieu de +10%)

• Équipement utile

Épée
Arbalète avec 10 carreaux
Bouclier
Armure moyenne
Potion de soin

• Combat au corps à corps

Initiative : 35+D10
Dommages (Épée) : D10+4
Protection : -6 aux dommages

• Combat à Distance

Initiative : 35+D10
Dommages (Arbalète) : D10+4
Protection : -6 aux dommages
Note : Si Kurt utilise son arbalète, il devra passer son prochain tour complet à recharger sans pouvoir faire autre chose.

AETHUANA AL-EDURUÏN, GUERRIERE ELFE SYLVAINNE

Aethuana est une elfe sylvaïne de 80 ans, ce qui est assez jeune pour cette race. Sa chevelure argentée est tressée jusqu'au milieu de son dos. La couleur d'acier de ses yeux contraste avec la douceur des traits de son visage. Aethuana est née au cœur des grandes forêts du Reikwald où elle a toujours vécu avant de rencontrer Kurt et de se joindre à sa bande pour découvrir le Vieux Monde.

Aethuana est un tireur à l'arc hors pair et préfère rester en retrait derrière Kurt et Grundi pour choisir ses cibles et les mettre d'état de nuire. Aethuana porte des vêtements près du corps, de teintes vert sombre et marron. Elle porte aussi une cape verte qui l'aide à se camoufler dans la forêt.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	54%	30%	28%	47%	40%	32%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	10	—	—	5	—	—	—

• Compétences utiles

- Suivre une trace (Effectuez un test d'Int pour repérer et suivre une trace)
- Perception (Effectuez un test d'Int pour repérer des individus ou des objets cachés)

• Talents utiles

- Excellente vision (+10% aux tests de Perception et Suivre une trace)
- Tireur d'Élite (si vous utilisez l'action *Viser*, votre bonus pour toucher est de +20% au lieu de +10%)

• Équipement utile

Épée
Arc Elfique avec 10 flèches
Armure légère

• Combat au corps à corps

Initiative : 47+D10
Dommages (Épée) : D10+3
Protection : -3 aux dommages

• Combat à Distance

Initiative : 47+D10
Dommages (Arc Elfique) : D10+3
Protection : -3 aux dommages
Note : Si Irui utilise son arc elfique, elle recharge automatiquement son arme et peut donc faire deux actions en plus, comme se déplacer et attaquer par exemple.



GRUNDI KARADIN. TUEUR DE TROLLS NAIN

Grundi est un nain avec un fort caractère. Âgé d'un peu plus de 100 ans, il a rejoint la bande de Kurt dans le but de trouver une mort héroïque pour effacer un terrible secret de son passé. Seul Kurt connaît la vraie raison de cette vie que mène maintenant Grundi et il ne trahira pas son ami. Grundi, comme tous les Tueurs de Trolls, porte une crête orange sur la tête et des tatouages runiques sur le haut du corps. Son apparence peu avenante lui vaut souvent des ennuis.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	22%	42%	54%	15%	28%	35%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	14	—	—	3	—	—	—

• Talents utiles

- Résistance à la Magie (+10% aux tests de Vol pour résister aux sorts ennemis)

• Équipement utile

Hache à deux mains
Armure légère

• Combat au corps à corps

Initiative : 15+D10

Dommages (Hache) : 2D10 (choisissez le meilleur) +4

Protection : -6 aux dommages

JACOB VERT-DE-PRÉ. VOLEUR HALFLING

Jakob est le fils d'un ancien camarade de Kurt. À la mort de son père, il a décidé, malgré son jeune âge, de se joindre à la bande de mercenaires. Désormais, la bande de Kurt peut faire appel aux talents de voleur de Jakob qui, grâce à sa petite taille, parvient à se faufiler partout. Comme tout bon halfling, Jakob a les cheveux marrons, les yeux noisettes et ne pense qu'à se détendre ou à rester à l'abri quand les ennuis commencent. Il préfère utiliser sa fronde et rester caché sous une table pour mettre à terre ses adversaires d'une pierre tirée de son arme de jet.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
22%	46%	21%	22%	48%	31%	35%	47%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	10	—	—	4	—	—	—

• Compétence utile

- Perception (Effectuez un test d'Int pour repérer des individus ou des objets cachés)

• Talent utile

- Tireur d'Élite (si vous utilisez l'action Viser, votre bonus pour toucher est de +20% au lieu de +10%)

• Équipement utile

Épée courte
Fronde avec pierres
Armure légère

• Combat au corps à corps

Initiative : 48+D10

Dommages (Épée courte) : D10+2

Protection : -3 aux dommages

• Combat à Distance

Initiative : 48+D10

Dommages (Fronde) : D10+3

Protection : -3 aux dommages

Note : Si Jakob utilise sa fronde, il ne peut la réutiliser que s'il recharge avant d'attaquer.



LE RÔLE DE VOTRE VIE

Un jeu de rôle est comme une pièce de théâtre. Chacun joue son rôle, répond à des personnages et agit avec l'environnement. Toutes les actions se font verbalement, entre les joueurs et le meneur de jeu. Les joueurs se parlent comme ils le feraient dans la réalité sauf qu'ils le font à la place de leur personnage.

”

Exemple de jeu

NICOLAS (le meneur de jeu) : "Les truands se lèvent en hâte et dégagent leurs épées. Deux d'entre eux empêchent Grundi d'approcher Kruger. Kruger vous lance un regard mauvais. Vous sentez qu'il suffirait de presque rien pour que la bagarre éclate."

ERWAN (qui joue Grundi) : "Je lance ma chope vide sur Kruger et je dégaîne la hache à deux mains que je porte sur mon dos."

NICOLAS : "D'accord, c'est toi qui initie les hostilités. Lance un dé à cent faces. Tu dois obtenir un nombre égal ou inférieur à la capacité de tir (CT) de Grundi."

ERWAN : "13 ! C'est réussi."

NICOLAS : "Cette lourde chope n'est pas une arme idéale, mais j'estime qu'elle peut faire 1d10-1 points de dégâts."

ERWAN : "8, moins 1 cela fait 7 points de dégâts."

Nicolas : "Moins la protection de Kruger..."

Cela ne fait plus qu'un point de dégâts. La chope s'écrase avec un bruit creux contre le nez de Kruger, qui pousse un rugissement de dépit et crie : "massacrez ce type !"

Le combat peut vraiment commencer.

Tirez tous votre initiative."

Les règles

Vous pouvez, si votre personnage a la voix grave, abaisser la vôtre pour que les autres joueurs fassent la différence entre ce que le joueur dit et ce que le personnage dit. La plupart des actions simples, comme se déplacer ou parler avec quelqu'un, sont réussies automatiquement. Il vous suffit de dire que votre personnage se déplace et s'approche de la porte d'une auberge par exemple. Le meneur de jeu vous dit alors si quelque chose se produit, ou peut-être qu'il vous répond que vous arrivez devant la porte sans encombre. Mais parfois, dans des situations périlleuses, le meneur de jeu est obligé de faire appel à des règles très précises pour savoir si un personnage peut ou non accomplir une action. Dans ce cas, ce sont les dés qui résolvent la situation. Par exemple, si vous désirez grimper sur une échelle fixée à un mur, le meneur de jeu considère que vous pouvez le faire sans jet de dé. En revanche, grimper à un mur d'enceinte d'une forteresse sous la pluie et de nuit est beaucoup plus hasardeux et est sujet à un jet sous la compétence Escalade. Pour effectuer un jet de compétence ou de caractéristique, vous lancez 2 dés à 10 faces (ou D10), l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités, ce qui vous donne un résultat final sur 100. D'une manière générale, plus le résultat est bas, mieux c'est. Dans le cas de l'Escalade, il vous faut réussir un jet sous l'Agilité de votre personnage.

personnage, et mesure sa connaissance et son savoir.

La Vol est la Volonté et représente le sang-froid, le calme d'un personnage.

La Soc est la Sociabilité et mesure le charisme.

Ces caractéristiques forment le

profil de base d'un personnage. Elles permettent dans

la plupart des situations, de résoudre n'importe quel problème. Elles peuvent s'utiliser seules, ou en conjonction avec une compétence ou un talent.

Les compétences représentent ce que votre personnage sait faire, ou ce qu'il connaît sur un sujet donné. Dans les fiches que

nous vous proposons, vous ne trouverez que les compétences utiles pour les deux scénarios proposés, mais il en existe bien d'autre comme Escalade, Survie, Connaissance de l'Empire, Navigation, Esquive, etc.

Les Talents, quand à eux, couvrent les pouvoirs ou les connaissances plus originaux et dont la plupart ne peuvent être enseignés, comme Vision Nocturne, Coup Puissant, Sixième Sens, Guerrier Né, etc.

La seconde ligne regroupe certaines caractéristiques secondaires (il y en a d'autres dans le jeu de rôle Warhammer que vous découvrirez plus tard).

Ces dernières sont :

B pour Blessure, ce qui indique le nombre de blessures qu'un personnage peut endurer avant d'être mis hors combat.

M représente le déplacement d'un personnage en mètres. C'est aussi le nombre de cases de déplacement lorsqu'une carte est quadrillée.

Pour pouvoir simuler au mieux les situations qui se présenteront à vos personnages, le jeu de rôle Warhammer possède des règles très simples qui vous permettront de vous plonger rapidement dans l'univers du Vieux Monde.



Artisan de l'Empire



Les profils

Commençons par vous expliquer comment lire les profils des personnages. Voici un petit guide pour décrypter la fiche de personnage :

La CC est la Capacité de Combat d'un personnage, son talent avec des armes de corps à corps, comme une épée par exemple.

La CT est la Capacité de Tir et représente la maîtrise des armes de tir d'un personnage, comme un arc.

La F est la Force. Ce chiffre représente sa masse musculaire, il sert aussi à définir les dommages qu'inflige un personnage avec une arme de corps à corps.

L'E est l'Endurance, ce qui représente la résistance d'un personnage, tant aux maladies qu'aux coups.

L'Ag est l'Agilité et indique la vitesse et la dextérité d'un personnage. Elle sert aussi pour déterminer l'Initiative, ou qui frappe en premier, lors d'un combat.

L'Int est l'Intelligence d'un



Combat !

Pour commencer, il faut déterminer l'Initiative, c'est-à-dire qui frappe en premier. Pour cela, lancez 1D10 et ajoutez l'Ag de votre personnage. Pour vous faciliter les choses, l'Initiative de chaque personnage est indiquée sur sa fiche. Le personnage du joueur ayant obtenu le plus grand résultat joue le premier. N'oubliez pas de lancer aussi l'Initiative des personnages non-joueurs. Notez sur une feuille l'ordre d'initiative ; il reste le même durant tout le combat.

Pour simuler un combat où tous les combattants agissent en même temps, l'action est divisée en tour de combat. Un tour correspond à une durée de 10 secondes durant laquelle un personnage peut effectuer une seule attaque. Une fois que vous avez déterminé l'Initiative, le personnage joueur (ou PJ) ou le personnage non-joueur (ou PNJ) qui joue en premier doit choisir ses actions dans le tableau ci-contre.

L'action de combat d'un personnage peut se diviser comme il le souhaite, il peut donc par exemple viser et attaquer avec un arc ou se déplacer et attaquer. Mais un personnage ne peut pas attaquer deux fois. L'action d'attaquer ne peut être faite qu'une seule fois par tour. N'oubliez pas que dans un jeu de rôle, vous pouvez faire ce que vous voulez. Comme cette scénette n'est qu'un grand combat, si jamais votre personnage décide de jeter une chaise par exemple, effectuez un jet sous la Force du personnage (Force -20% pour une table). En cas d'échec, vous n'avez pas le temps de vous saisir de la chaise avant qu'un adversaire vous attaque. En cas de réussite, vous pouvez lancer la chaise à 5 cases, et elle inflige D10+2 points de dommages moins la protection de la cible (D10+5 pour une table).

Pour effectuer une attaque, un personnage doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à sa CC avec un D100 (2 dés 10, l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités). Si vous ratez votre jet, le coup manque ou votre adversaire

parvient à le dévier. Si le jet est réussi, votre coup porte. Vous devez maintenant déterminer si vous avez blessé votre adversaire. Pour cela, lancez 1D10 et ajoutez les dommages de l'arme. Soustrayez ensuite la protection de votre adversaire et déduisez le résultat de son total de Blessure. Une fois qu'un joueur a fait toutes ses actions de son tour, c'est au joueur suivant dans l'ordre d'Initiative, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les personnages aient agi. Recommencez ensuite avec le premier personnage. Dès qu'un des PJ ou des PNJ tombe à 0 Blessure, il est inconscient et ne peut plus jouer.

Exemple : Aethuana essaye de donner un coup à Kruger. Elle a une CC de 31 et obtient un 24 sur son dé, elle touche donc ! Comme Aethuana a une épée, elle lance 1D10 et ajoute les dommages de l'arme (3). Elle obtient sur son dé un 7. Ce qui donne un total de $7+3=10$. Kruger a une protection de 6. Il subit donc $10-6=4$ blessures. Son total passe donc de 10 à 6. C'est maintenant à Kruger d'attaquer l'elfe.

Déplacement dans l'auberge

Le plan de l'auberge fourni est quadrillé. Cela vous servira pour déplacer vos personnages sur la carte. Ainsi, une caractéristique de mouvement (M) de 4 indique que votre personnage peut se déplacer de 4 cases sur la carte. Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions, et même en diagonale.

Tableau des actions de combat

Mouvement / Permet au personnage de se déplacer de son M sur la carte. Chaque point de M correspond à une case.

Recharger / Permet au personnage de recharger une arme de tir (référez-vous à la fiche du personnage pour le temps que cela prend).

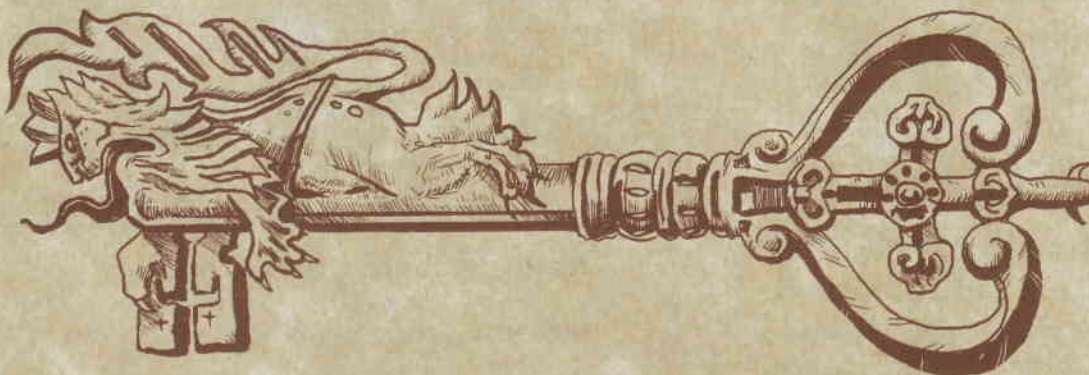
Viser / +10% à la CC ou à la CT.

Attaquer / Permet au personnage d'effectuer une attaque au corps à corps ou à distance. Vous ne pouvez effectuer qu'une attaque par tour.

Lancer un sort / Permet au personnage de lancer un sort. Vous ne pouvez lancer qu'un sort par tour.



Chef de bande



Dans le cas où vous n'auriez pas pu choisir un meneur de jeu parmi vos amis, considérez que les PNJ se déplacent automatiquement vers l'adversaire le plus proche (en cas d'égalité, il se déplace vers le plus fort). Le joueur à votre droite s'occupe de lancer les dés pour votre ou vos adversaires. Si vous jouez seul, c'est vous qui effectuerez tous les jets de dés.



L'action de cette première aventure se passe dans la salle enfumée de l'auberge de Graff Oberwald. C'est un lieu connu de tous les mercenaires car l'aubergiste fut dans son temps, à la tête de l'une des plus célèbres compagnies de mercenaires. Kurt Horff et ses trois fidèles compagnons, Aethuana, Jakob et Grundi, se reposent enfin après avoir achevé leur dernier contrat. Arrivés à l'auberge, nos quatre mercenaires ont trouvé les lieux presque vides, ce qui est rare vu l'ambiance qui y règne habituellement. Seules quatre formes étaient encore attablées en ricanant naïvement. Le vent mordant de l'hiver impérial a laissé son empreinte sur les mercenaires, qui se

Action !

C'est dans cette ambiance survoltée que vos joueurs entrent en scène. Chaque joueur doit choisir l'un des personnages fournis dans ce kit alors qu'un joueur devient le meneur de jeu et dirige la partie en interprétant la bande de Kruger. Les personnages des joueurs commencent autour de la table en bas de la carte de l'auberge, tandis que Kruger et sa bande commencent autour de la table en haut. Grundi est l'exception puisqu'il commence au milieu de la carte, entre les deux tables. La partie s'achève lorsque tous les personnages de l'une des deux bandes sont à terre, avec 0 blessures. Le but de cette scénette est de se familiariser avec les règles de combat de base avant de se plonger plus en avant dans les règles de simulation.

Le jeu de rôle étant bien sûr un jeu où vous devez incarner un rôle, n'oubliez pas d'essayer de vous mettre dans la peau du personnage que vous avez choisi.

Dès que la bagarre éclate, Graff sort par la porte de l'arrière-cuisine et part alerter les gardes de la ville.

Comportement des truands

Kruger et ses hommes se battent avec l'intention de blesser les personnages des joueurs.

Ils ont bu, sont susceptibles et utilisent immédiatement leurs armes pour estropier leurs victimes afin de les détrousser par la suite.

Kruger provoque délibérément Grundi parce qu'il veut pouvoir bénéficier de la légitime défense si les autorités s'intéressent au carnage. Lors du combat, Kruger se bat de la manière la plus vicieuse possible.

Il peut par exemple, au début de la scène, crier "ça va trop loin, calmons-nous tous", montrer ses intentions pacifiques puis frapper en traître le personnage le plus proche.

Il peut aussi faire semblant d'être mort après avoir reçu un coup, puis frapper aux jarrets le personnage passant à proximité de son "cadavre". Il peut cracher aux yeux d'un personnage afin de l'aveugler...

La seule limite, c'est l'imagination du meneur de jeu.

sont installés près de la cheminée pour se réchauffer. La discussion commence lentement entre les camarades fatigués. Parti chercher à boire, Kurt apprend de son vieil ami Graff que les quatre formes sont des mercenaires aussi, la bande de Kruger, dont la réputation est tellement infâme qu'elle ferait rougir un homme-bête. Les clients, ne souhaitant pas rester à leurs côtés, ont tous déserté l'établissement. Kurt connaît de réputation la bande de Kruger et sait qu'ils sont autant mercenaires que lui est prêtre... Kruger est surtout un coupe-jarrets qui se fait payer pour accomplir toutes sortes de basses besognes, ce qui n'en fait certainement pas un mercenaire. C'est alors que Kruger, reconnaissable à sa longue cicatrice sur la joue, interpelle Grundi :

"Hé, le nain ! Qu'est-ce tu fais avec une elfe ?

C'est ta petite copine ?"

Kruger devait vraiment être stupide pour chercher des problèmes avec un Tueur de Trolls. Ce dernier se leva et s'approcha du coupe-jarrets.

"T'approche pas si tu cherches pas d'ennui, le nain !" dit Kruger en regardant le Tueur s'approcher alors que ses amis ricanaient.

L'ambiance changea brusquement alors que Grundi s'approchait d'eux, les compagnons de Kruger se levèrent alors pour s'interposer entre le nain et leur chef.

Les épées jaillirent de leurs fourreaux.



Le symbole du dieu Morr, seigneur de l'au-delà



KRUGER ET SA BANDE DE COUPE-JARRETS

Kruger, coupe-jarrets humains

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	27%	36%	32%	30%	35%	29%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	—	—	12	—	—	—

Kruger est une brute, un mercenaire capable pour quelques pièces de tuer femme et enfant, même les siens... C'est un homme d'une trentaine d'année au visage buriné et marqué par une cicatrice allant de la commissure de ses lèvres jusqu'à son œil gauche. Kruger est fondamentalement mauvais et il ne doit sa survie qu'à son esprit pervers qui lui permet de toujours se sortir des situations dangereuses où il est souvent plongé.

● Équipement utile :

épée, poing américain, armure moyenne.

● Combat au corps à corps

Initiative : 30+D10
Dommages (épée) : D10+3
Dommages (poing américain) : D10
Protection : -6 aux dommages

Wilhem, trafiquant humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	31%	28%	30%	30%	34%	32%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	—	—	4	—	—	—

Wilhem est, si c'est possible, au moins aussi méchant que Kruger. Mais comme il n'a pas les mêmes capacités physiques, c'est sur son intelligence qu'il compte pour arriver à ses fins. Wilhem est grand mais très fin. Son visage vicieux est très maigre et sa peau jaunâtre lui donne en permanence l'air malade.

● Équipement utile :

épée, armure moyenne.

● Combat au corps à corps

Initiative : 30+D10
Dommages (épée) : D10+2
Protection : -4 aux dommages

Gunther, pilleur de tombes humains

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	28%	34%	35%	33%	28%	30%	21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	—	—	4	—	—	—

Gunther a une spécialité assez unique : il est pilleur de tombes. Il vit de la revente de cadavres à des magiciens, des médecins ou pire, à des nécromanciens qui ont besoin de matières fraîches pour leurs expériences.

● Équipement utile :

épée, lance.

● Combat au corps à corps

Initiative : 33+D10
Dommages (épée) : D10+3
Dommages (Lance) : D10+4
Protection : -3 aux dommages

Wilfried, spadassin humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	24%	34%	35%	35%	28%	30%	21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	—	—	5	—	—	—

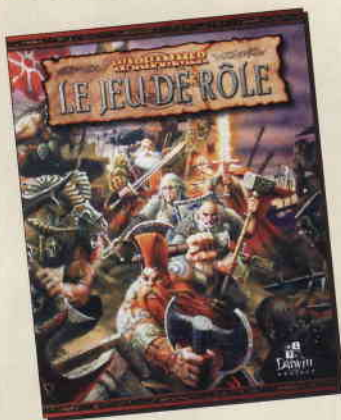
Voilà une profession qui va comme un gant à Wilfried, spadassin, assassin professionnel. Wilfried prend plaisir à tuer avec son poignard, mais il est tout aussi dangereux avec son épée. Il cache toujours ses mouvements sous une lourde cape, ce qui lui permet de faire des attaques surprises que son malheureux adversaire parvient rarement à parer.

● Équipement utile :

épée, poignard, armure moyenne.

● Combat au corps à corps

Initiative : 32+D10
Dommages (épée) : D10+3
Dommages (poignard) : D10
Protection : -6 aux dommages



Découvrez la nouvelle édition du légendaire jeu de rôle Warhammer et vivez de fascinantes aventures dans le Vieux Monde. Que vous soyez Répurgateur, Sorcier, Prêtre ou bien issue des bas-fonds en tant que Ratier, Coupe-jarrets ou Hors-la-loi, marchez sur les pas des grands héros du jeu Warhammer et peut-être qu'un jour vous sauverez le monde !

Attention, offre exclusive en pré-commande : les frais de port sont offerts pour les commandes passées avant le 21 mars 2005

Je joins mon règlement de 39,50 x = par carte bleue, ou chèque (bancaire ou postal) à l'ordre de DARWIN PROJECT.

Backstab - Warhammer
BP 45
78315 Maurepas Cedex

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

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

Date de validité :



BS51

☐ OUI, je souhaite commander Warhammer, le jeu de rôle fantastique à 39,50 euros.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays :

Âge :

Tél. :

Email :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Offre valable jusqu'au 21 mars 2005
*dans la limite des stocks disponibles.
Offre limitée à la France métropolitaine uniquement.



Permission de photocopier pour un usage strictement privé.
Toutes les images tirées ou inspirées de Warhammer, le jeu
de rôle sont des copyright © Games Workshop Ltd 2005.
Tous droits réservés.

Encart : décor médiéval-fantastique à assembler

CODE
ARCANUM

LE MAGAZINE DES JEUX
DE FIGURINES FANTASTIQUES

ARCANUM

N°1

Urban War
Female Synthia Biomech

Numéro 1
mars
2005

Urban War
Tout sur le jeu événement !

Warhammer Battle :
Rassasiez-vous avec les ogres !

Concours Urban War : Des livres de règles et des figurines à gagner !



*Le mensuel des jeux
de figurines fantastiques
revient en force !*

Disponible en kiosques et en boutiques de jeux - 6,50 €



LA FORÊT DE LA PEUR

« Cette aventure pour Warhammer prolonge la scène de combat proposée dans le kit d'introduction (pages 13 à 20). Elle est destinée à un groupe d'aventuriers débutants. L'action prend place dans une forêt ici désignée comme Forêt de la Peur. La Forêt de la Peur est située non loin de Bögenhafen, une ville de l'Empire. »

Si vous n'avez pas de meneur de jeu

Il serait temps d'en trouver un ! Les aventures de jeu de rôle ne peuvent être pleinement exploitées qu'avec un joueur qui endosse le rôle de meneur de jeu. Néanmoins, au cas où vous souhaiteriez exploiter ce scénario tout seul, usez de votre bon sens : vous connaissez des informations que votre personnage (ou vos personnages) ignorent.

En deux mots

Les aventuriers sont embauchés par le bürgomeister de la ville pour escorter un magicien. Celui-ci est chargé d'enquêter sur ce qui s'est écrasé au milieu de la Forêt de la Peur. Mais des skavens ont décidé de faire exactement la même chose...

L'horreur tombée du ciel

La malepierre est un minerai chaotique dont les rayonnements provoquent de dangereuses lésions cérébrales et d'horribles mutations physiques. Heureusement, elle n'existe pas à l'état naturel et n'apparaît que dans le cadre de phénomènes magiques rares, au cours desquels les énergies folles de l'Æthyr, les vents de magie, soufflent sur le monde. La possession et le recel de malepierre sont punis de mort dans l'Empire. Cette sanction est scrupu-

leusement respectée depuis l'époque du règne de Magnus le Pieux. Une météorite de malepierre s'est écrasée il y a une semaine en forêt. Ce faisant, elle a contaminé une partie de la faune et de la flore, désormais mutantes. L'événement n'est pas passé inaperçu. Quelques astronomes impériaux et un sorcier skaven soupçonnent que la météorite contient une grande quantité de malepierre.

Skavens contre Impériaux

Les hommes-rats, les fameux skavens, sont présents à travers tout le Vieux Monde, cachés dans des endroits obscurs et répugnants qu'ils partagent avec leurs rats familiers. Leur existence n'est pour la plupart des paysans qu'une rumeur horrible parmi d'autres, mais ils sont bien réels et plus vicieux que la plupart des gens ne sont capables de l'imaginer.

Une des grandes familles de skavens est le clan Moulder, qui se livre à toutes sortes d'expériences contre-nature afin de provoquer des mutations effrayantes sur eux-mêmes et leurs victimes. Fersk Tzun est un Prophète Gris, c'est-à-dire un magicien, du clan Moulder. Sa tanière permanente se trouve loin de la Forêt de la Peur, mais des visions mystiques lui apprennent l'existence de la météorite. Avide d'exploiter le pouvoir chaotique de la malepierre, il voyage rapidement avec une escorte réduite à travers les souterrains skavens qui serpentent sous les prairies et les collines de l'Empire. Une fois arrivé dans la Forêt de la Peur, il commence à y installer une tanière permanente.

D'autres magiciens, humains ceux-ci et habitant Bögenhafen, observent l'arrivée nocturne de la météorite dans l'atmosphère et la lueur qui indique son point d'impact approximatif, dans la Forêt de la Peur. Désireux d'enquêter sur ce phénomène, Gerhart Feuerlich, le plus jeune sorcier, convainc le bürgomeister de lui donner pour mission d'enquêter sur "un phénomène magique inexplicable" et de lui confier quelques soldats pour l'escorter. Quelques temps après être entrés en forêt, Gerhart et son escorte sont massacrés par les skavens.

Magnus Helbrand, magicien humain de l'Ordre du Feu

Les cheveux de Magnus sont encore bruns, malgré ses 50 ans, mais leurs reflets sont rouges comme la braise. Il porte une grande robe rouge ornée de symboles de son ordre. La rune d'Aqshy est accrochée autour de son cou. Il porte une épée à la taille et s'appuie sur un bâton noueux.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	34%	29%	31%	37%	54%	57%	39%

Profil secondaire

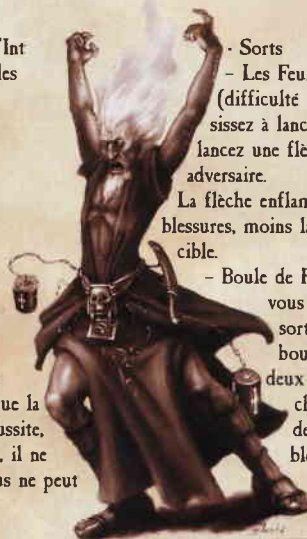
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	13	—	—	4	—	—	—

• Compétence utile
Perception (Effectuez un test d'Int pour repérer des individus ou des objets cachés)

• Équipement utile
Épée et bâton de magicien

• Combat au corps à corps
Initiative : 37+D10
Domage (Épée) : D10+2
Protection : -3 aux dommages

• Magic
Pour lancer un sort, le MJ doit lancer 2D10. Il doit faire plus que la difficulté du sort. En cas de réussite, le sort est lancé. En cas d'échec, il ne se passe rien. Notez que Magnus ne peut lancer qu'un sort par tour.



• Sorts
- Les Feux d'U'Zhu (difficulté 6) : Si vous réussissez à lancer ce sort, vous lancez une flèche de feu sur un adversaire. La flèche enflammée inflige D10+4 blessures, moins la protection de la cible.
- Boule de Feu (difficulté 12) : Si vous réussissez à lancer ce sort, vous lancez deux boules de feu sur un ou deux adversaires (au choix). Chaque boule de feu inflige D10+3 blessures, moins la protection de la cible.

L'expédition de secours

Cela fait six jours que plus personne n'a de nouvelles de Gerhart et des hommes partis avec lui. Inquiet, le bürgomeister décide de monter une nouvelle expédition, mais sans utiliser des soldats de la garnison. En effet, des troubles sociaux accaparent son attention à Bögenhafen et il ne veut pas être pris au dépourvu. Il choisit donc d'embaucher quelques mercenaires pour escorter Magnus Helbrand, à qui il confie le soin de retrouver son neveu Gerhart et de découvrir ce qui se passe dans la Forêt de la Peur. Le capitaine de la garde de Bögenhafen, chargé de recruter des mercenaires, rencontre un certain Kruger qui promet de rassembler une équipe en quelques heures. Mais, lorsque le capitaine arrive à l'auberge de Graff Oberwald, il craint de ne plus avoir personne à recruter : le vieil aubergiste vient de l'avertir qu'une bagarre impliquant Kruger a éclaté. Ouvrant la porte de l'auberge, le capitaine découvre les PJ couverts de sang...

Bögenhafen est la ville de l'Empire où débute l'action, mais rien ne vous empêche de la situer ailleurs. La Forêt de la Peur peut être n'importe quelle petite forêt un tant soit peu insalubre non loin de la ville de départ. Changez son nom à votre guise.

“Lâchez vos armes, au nom de l'Empire !”

C'est par ces quelques mots aboyés d'un ton sans réplique que le capitaine aborde les PJ. Couverts d'écorchures et d'entailles, salement amochés, Kruger et ses sbires gémissent autour d'eux. Difficile de jouer les innocents... Le capitaine entre dans l'auberge, la main posée sur sa lourde épée. Il est seul, mais il arbore autant de cicatrices que tous les PJ réunis, il est expérimenté et il est en pleine forme.

Laissez les PJ réagir à leur guise mais, avant qu'ils n'aient le temps de faire quelque chose de stupide comme attaquer le capitaine ou s'enfuir, Graff Oberwald entre et s'exclame : *“Bravo, je vois que vous ne vous êtes pas laissé faire ! Kruger n'a que ce qu'il mérite, il l'avait bien cherché !”*

L'intercession de l'aubergiste adoucit le regard du capitaine. Celui-ci demande aux PJ s'ils ont envie de tâter de la prison pour trouble de l'ordre public. Il leur demande de rengainer leurs armes d'un ton calme et ordonne à Kruger et ses hommes titubants de quitter la ville s'ils ne veulent pas se retrouver au pain sec et à l'eau.

Le capitaine laisse les PJ mijoter un instant, puis leur annonce qu'il était venu recruter la bande de Kruger. Comme cela n'est plus possible, il propose aux PJ de prendre leur place pour une mission d'escorte d'un magicien en forêt. *“C'est un travail presque sans risque, les gobelins ne sont plus actifs du tout dans les parages, et les loups n'attaqueraient jamais un groupe d'aspect aussi dangereux. Je pourrais vous faire jeter en prison, vous savez, pour cette bagarre avec Kruger. Mais je vous propose de vous racheter. Et, comme je tiens à ce que vous meniez vraiment cette mission à bien, je vous propose 10 couronnes d'or chacun.*

Vous toucherez votre paie une fois la mission réussie, cependant. Je connais trop bien les gens de votre espèce et de celle de Kruger.”

Si les PJ refusent, le capitaine, qui a vraiment besoin de mercenaires et n'est pas sûr de pouvoir en trouver d'autres en ville pour le moment, négocie jusqu'à ce que les PJ acceptent. Le bürgomeister lui a confié 80 couronnes d'or pour payer des mercenaires, et il espère faire une marge conséquente. Il rechigne à grignoter sa cagnotte ! Néanmoins, si les PJ sont tenaces et ne se laissent pas démonter par le mélange de menaces plus ou moins subtiles et d'appels à leur avidité, il est prêt à promettre tout l'or confié par le bürgomeister, soit 20

Les PJ disposent chacun d'une potion de soin qui peut restaurer toutes leurs Blessures (une dose).

couronnes par personne pour un groupe de quatre PJ. 10 couronnes d'or, c'est le prix d'une épée. C'est une somme importante mais pas une petite fortune (sauf pour un paysan ou un ratier). Si les PJ acceptent 10 couronnes par personne, tant pis pour eux. Les pieds-tendres et les naïfs ne deviennent pas riches dans le monde cruel de *Warhammer* !

Au service de Magnus Helbrand

Dès que l'accord est conclu, le capitaine dit aux PJ de fourbir leurs armes et de le suivre. Il les mène sans plus tarder aux portes de la ville, où les attendent un guerrier d'une taille monstrueuse et un individu charismatique. Au premier coup d'œil, les PJ réalisent que le guerrier fait partie de ces ogres qui vendent leur force à l'Empire contre de l'argent et de la nourriture. L'homme à ses côtés porte une robe de couleuvre feu constellée de symboles occultes. Réussir un jet d'Int (Int-10 si le PJ n'est pas originaire de l'Empire) permet de déterminer qu'il s'agit de l'uniforme de l'Ordre du Feu, une des écoles de magie de l'armée impériale.

Le capitaine salue le magicien et demande aux PJ de se présenter. Puis il explique aux PJ que, dorénavant, ils sont au service de Magnus Helbrand. C'est après un rapport de Magnus qu'il remettra aux PJ la somme convenue pour leurs services.

Tout équipement ou argent trouvé lors de la mission devra être remis à Magnus. Puis le capitaine part et Magnus donne le signal du départ. Un chemin mène en direction de la Forêt de la Peur. Quant à l'ogre, il se tait, renifle éventuellement tout PJ qui s'approcherait de lui, et suit le sorcier d'un air absent en émettant quelques flatulences douteuses.

Les réponses du capitaine

Voici ce que le capitaine répond aux questions éventuelles des PJ.

- La mission doit durer un ou deux jours. La Forêt de la Peur se trouve à quelques heures de marche de Bögenhafen.

- Les PJ vont escorter un magicien appelé Magnus Helbrand dans la Forêt de la Peur.

- La Forêt de la Peur n'a rien de très redoutable et les PJ n'ont rien à craindre ; cette mission est vraiment une bonne opportunité pour eux.

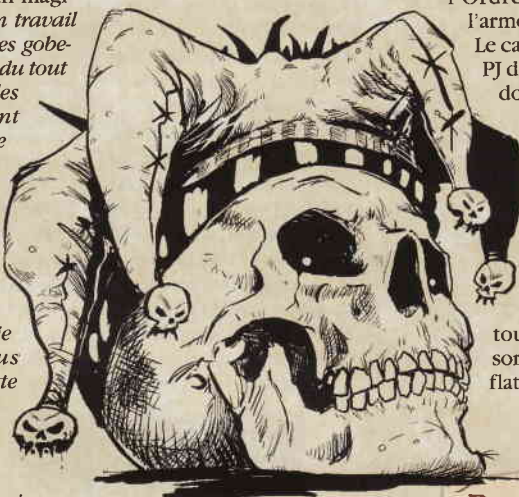
Si un PJ veut en savoir plus, il doit réussir un jet de Soc par réponse :

- Une expédition est déjà partie vers la Forêt de la Peur il y a six jours et n'est pas revenue. Elle était menée par Gerhart Feuerlich, un autre magicien, du Collège Doré celui-là.

Le capitaine est surtout inquiet pour les soldats qui l'accompagnaient, visiblement.

- Un couple de charbonniers habite dans la Forêt de la Peur.

- Il y aurait un ermite dans la Forêt de la Peur, qui se serait réfugié là pour échapper à des dettes de jeu.



Bragg, garde du corps ogre

Bragg est le garde du corps de Magnus. Il sait que lorsque celui-ci commence à incanter un sortilège, il doit faire particulièrement attention à ce que personne ne le dérange. Haut de plus de deux mètres et demi, Bragg pèse plus de deux cents kilos. Été comme hiver, il est toujours torse nu et porte un pantalon fait dans un étendard bretonnien.

Il est armé d'un lourd gourdin clouté qui semble capable de briser un mur de pierre d'un coup de poing.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	21%	71%	55%	24%	12%	34%	22%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	18	—	—	4	—	—	—

• Équipement utile
Gourdin

• Combat au corps à corps
Initiative : 24+D10
Domage (Gourdin) : 2D10 (choisissez le meilleur) +7
Protection : -5 aux dommages





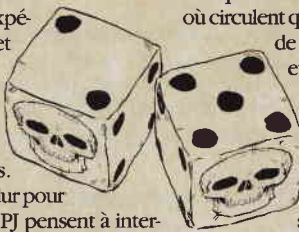
Le voyage jusqu'à la forêt

Trois heures de marche rapide suffisent à rejoindre l'orée de la Forêt de la Peur. Des années d'expéditions ont purgé les environs des gobelins et autres nuisances mineures. Le paysage est assez bucolique. Le ciel est d'un gris maussade comme c'est souvent le cas à cette latitude. Sur le chemin, il est possible de remplir les gourdes à des ruisseaux et des puits. Penchés sur leur terre, les paysans travaillent dur pour nourrir les armées qui les défendent. Si des PJ pensent à interroger un ou plusieurs paysans, chacun a 20% de chances de se rappeler du passage, six jours plus tôt, de cinq soldats et un officier en robe de magicien, et 70% de chances de se rappeler d'une grande détonation qui les aurait réveillés il y a une semaine ; on aurait dit que la forêt était illuminée en pleine nuit. Peu causant, Magnus Helbrand n'initie pas la conversation, mais répond aux questions des PJ avec concision. Par principe, il ne dévoile jamais plus que ce dont les PJ pourraient avoir besoin de savoir immédiatement. Cependant, il reste toujours courtois et joue en permanence un jeu d'amabilité discrète. Quant à Bragg, l'ogre se contente de grogner et d'agiter les bras pour faire s'envoler les mouches qui s'accrochent à ses vêtements graisseux. Si quelqu'un d'autre qu'Helbrand s'adresse à lui directement, il prend un air étonné puis essaie de répondre du mieux de ses capacités (faibles).

S'orienter en forêt est ardu. La végétation est touffue. Tout PJ séparé du groupe et souhaitant le retrouver doit réussir un jet d'Int. Si un PJ se perd, il doit lancer 1D10 : s'il fait 7 à 10, il se blesse avant de pouvoir retrouver le reste du groupe. Il peut se prendre les pieds dans une racine, se faire écorcher par des buissons épineux ou encore manger par erreur un fruit toxique. Dans ce cas, il perd 1 Blessure.

Bienvenue dans la forêt de la peur

Presque sans transition, les champs deviennent une forêt touffue où circulent quelques chemins plus ou moins bien entretenus et de nombreux sentiers. La luminosité baisse beaucoup et il est possible d'entendre de nombreux bruits sans pouvoir en déterminer la source : caquètements d'oiseaux, bruissements de fourrés remués par des petits animaux, vent dans les feuilles des branches hautes, etc. La température baisse, l'humidité augmente et une sensation de mal-être s'installe insidieusement chez les voyageurs. Petit à petit, les bruits des animaux disparaissent. Les bruits semblent comme étouffés par l'atmosphère ambiante, comme si le moindre son pourrait faire s'éveiller quelque mystérieuse créature endormie. Le seul bruit perceptible devient alors une sorte de grattement permanent et presque imperceptible, comme des branches qui se frottent les unes contre les autres ou des crocs qui grattent quelque chose.



Où dormir ?

En supposant que les PJ arrivent dans la Forêt de la Peur en fin d'après-midi, il leur reste quelques heures avant la tombée de la nuit. Il est possible de demander l'hospitalité des fermiers qui habitent à proximité de la forêt, afin d'éviter de devoir bivouaquer au milieu des arbres. Intimidés par le sorcier, les paysans se montrent dans ce cas prudemment accueillants. En revanche, si les PJ bivouaquent en forêt ou bien passent une nuit blanche, ils risquent d'être agressés par des rats géants. Il suffit de maintenir un feu allumé et de monter la garde en permanence pour effrayer les rats, qui ne seront alors visibles que par leurs yeux, des petits points rouges avides perdus dans les ténèbres. Les PJ ont besoin de huit heures de repos. Pour chaque heure de moins passée à dormir, ils ont 1% de malus sur toutes leurs actions du lendemain. Par ailleurs, Magnus est capable d'allumer un feu d'un simple mot de pouvoir et tout PJ blessé récupère 2 Blessures par nuit de repos.

Exportation

En suivant la direction approximative indiquée par Magnus (droit vers la météorite), il est possible de découvrir plusieurs sites différents. Vous êtes libres de choisir l'ordre dans lequel ils apparaissent, le site de la météorite devant être le dernier découvert. Magnus choisit la direction générale, mais écoute les suggestions des PJ si elles lui semblent raisonnables.

Les règles

Blessures : considérez que recevoir une blessure supplémentaire une fois qu'on est tombés à 0 Blessures fait mourir dans de brefs délais. Si, toutefois, vous préférez donner un peu plus de profondeur à vos combats, utilisez cette introduction aux règles de coups critiques.

Dès qu'un personnage subit des dommages qui portent son total de Blessures à un résultat négatif, il subit un coup critique d'une valeur égale au résultat. Exemple : un soldat impérial, avec un score de 3 Blessures, subit une morsure d'ours qui lui inflige 5 points de dommages. Le total de Blessures du soldat tombe donc à -2 et il subit un coup critique à -2.

coup critique

-1 -2 -3 -4 -5 à -7 -8 à -10

% de risques de mourir

10% 20% 30% 40% 50% 80%

Si le personnage réussit son jet, il survit, reste à 0 Blessures et continue à combattre. Sinon, il meurt.



Site : les aulnes maudits

Un ruisseau coule au fond d'une espèce de tranchée naturelle où émergent les racines tordues d'un bosquet d'aulnes d'allure sinistre. Une aura de malheur flotte dans les environs. Un frisson parcourt les PJ.

Un jet de Perception réussi permet de découvrir un squelette recroquevillé sous des racines. Le squelette a été complètement nettoyé de sa chair, mais porte encore un anneau d'or étincelant. Magnus Helbrand, s'il est toujours vivant, ordonne de laisser le squelette en l'état (il se méfie de cet anneau). Si un PJ passe l'anneau à son doigt, il doit réussir un jet de FM ou devenir possédé par le fantôme de Kochmachen, un hérétique maudit par Ulric il y a des années en raison de ses pratiques blasphématoires et qui a fini ses jours ici. Le fantôme peut lire les pensées de sa victime et tente de donner le change par rapport au reste du groupe. Concrètement, prenez le joueur à part et demandez-lui de tenir le rôle de Kochmachen. Son nouveau but devient d'assassiner ses compagnons par surprise afin de se repaître de leur souffrance. Kochmachen a une Int de 45 et une FM de 48. Il ne dispose pas d'autres pouvoirs que celui de posséder quiconque passe son anneau à son doigt. Pour libérer un PJ possédé de l'emprise de Kochmachen, il faut un exorcisme ou retirer l'anneau de son doigt.

Site : l'ermite assassiné

Au fond d'une clairière tapissée de mousse se trouve une cabane éprouvée par les intempéries. La cabane est vide et contient quelques maigres affaires : des écuelles soigneusement lavées, des petits objets d'art taillés dans le bois, des vêtements éparpillés et des outils de survie (amadou, corde, sac de toile, etc.). Il y a aussi des pieux et tout un matériel de chasse (collets). En examinant cette scène, il est possible de deviner que l'ermite vivait notamment en chassant du gros gibier avec des pièges.

En réussissant un jet de Pistage, un PJ scrutant les alentours de la cabane peut découvrir des traces de sang. Suivre ces traces dans les fourrés mène à un cadavre décapité et rongé jusqu'à l'os.

L'examen des blessures permet de déterminer qu'elles ont été faites par des rongeurs d'une taille exceptionnelle.

Trois pièges à loups installés par l'ermite sont en place autour de la cabane. Si les PJ se mettent à fouiller les environs, ils risquent de déclencher ces chausse-trappes. Réussir un test de Perception leur évite de tomber dedans (ce qui occasionne 3 Blessures, sauf si un jet d'Ag -20% est réussi).

Site : le chemin des bûcherons

Alors qu'ils arpentent un sentier jadis utilisé pour transporter les bois précieux vers la ville, les PJ ont l'impression que quelqu'un ou quelque chose observe le groupe. Si un PJ fouille les environs et réussit un jet de Perception, il entr'aperçoit un rat s'enfuyant dans les fourrés.

Site : la clairière du carnage

Les PJ arrivent dans une clairière bucolique, où volètent les papillons et où les rayons du soleil fournissent un répit appréciable par rapport à l'obscurité du sous-bois. C'est dans cette clairière que les PJ découvrent les restes du groupe de Gerhart Feuerlich. Les cadavres qui gisent dans la clairière ont été dévorés jusqu'à devenir méconnaissables. Ce qui reste des corps est noirci, comme oxydé. La peau des victimes, lorsqu'elle est encore visible, a pris une coloration marbrée. Il y a cinq corps étendus en train de pourrir sur le gazon vert sous les rayons du soleil. La chaleur ambiante fait s'élever une odeur immonde des corps en décomposition. Des traces de griffures et de morsures marquent tous les corps. Certaines des blessures peuvent provenir d'armes en métal, mais la plupart ont une origine moins évidente. D'étranges objets (en fait des shurikens skavens) sont plantés dans certains corps et ont infecté les plaies.

À ce stade, Magnus Helbrand révèle aux PJ, s'ils l'ignorent encore, qu'une première expédition était déjà partie enquêter sur les lueurs étranges ayant émané de la forêt il y a une semaine.

Les cadavres de Gerhart et des soldats

Il n'y a pas grand-chose à trouver sur les cadavres, si les PJ décident de les fouiller sous le regard désapprobateur du magicien. Magnus ne s'intéresse lui qu'au cadavre de son neveu Gerhart, sur lequel il prélève des objets personnels et des ingrédients utiles pour la pratique de la sorcellerie. Les PJ plus minutieux (ou les moins scrupuleux peut-être) trouvent deux dagues et une épée large de qualité moyenne. S'ils manipulent ces armes sans précaution et échouent un test d'E, ils sont infectés par une maladie et deviennent fiévreux (-10% à la CC et à la CT). De toute manière les skavens ont déjà emporté tout ce qui avait de la valeur.



Les elfes sont d'excellents archers...

**Site : le guet-apens****Le bluff**

S'il en a l'occasion, le porte-parole des brigands essaie d'intimider les PJ : "Rendez-vous et il ne vous sera fait aucun mal ! Vous serez épargnés et reconduits à l'extérieur de notre domaine, moins vos possessions matérielles. En revanche, si vous nous combattez, nous vous détruirons." Le brigand semble très à l'aise et plein d'assurance. Sa bonne figure s'effondre cependant assez rapidement si les PJ refusent de se laisser faire. Si les PJ, qu'ils soient en train de perdre ou craignent les bandits, décident d'accepter de se laisser dépouiller, Magnus Helbrand, s'il est toujours vivant, leur ordonne d'une voix tonnante de faire leur travail. Sinon, les brigands, de toute façon, ne tiennent pas parole. Dès que les PJ sont désarmés, ils les abattent comme des moutons.

Le groupe est attaqué par une bande de neuf brigands embusqués derrière des racines et des troncs. Les brigands surgissent tous en même temps. Leur but est de blesser les PJ afin de les inciter à se rendre. Ils mènent donc un premier assaut durant deux rounds puis, si la situation tourne en leur faveur, ils proposent aux PJ de se rendre. Si cinq bandits sont mis hors combat ou tués, le reste abandonne les blessés et tente de s'enfuir en s'éparpillant dans toutes les directions. Faites faire un jet de Perception à chacun des joueurs. Les PJ qui échouent sont surpris et ne peuvent pas agir durant un round de combat. Les PJ qui réussissent peuvent effectuer un jet d'initiative normalement.

Demandez aux PJ de placer leur personnage sur la carte représentant un chemin bordé de végétation. Placez également Helbrand et Bragg. Durant le 1^{er} round, cinq brigands, placés devant le groupe, utilisent des arcs et des flèches pour affaiblir le groupe, tandis que les quatre restants attaquent l'arrière-garde en hurlant pour effrayer leurs victimes. Les PJ doivent réussir un jet de FM ou avoir un malus de 5% à leur prochain jet en raison des brailllements des brigands.

Pour rattraper un brigand qui s'enfuit hors de la carte, il faut réussir un jet d'Ag supérieur au sien.

Si les PJ capturent des bandits et les épargnent, ceux-ci répondent de leur mieux aux questions, guettant la moindre opportunité de s'enfuir. Les bandits peuvent juste avouer qu'ils ont attaqué poussés par la faim. Depuis une semaine, le gibier semble avoir disparu de la forêt. Ils ont vaguement conscience qu'un événement s'est passé au fond de la forêt (ils n'ont pas pu dormir la nuit où la météorite s'est écrasée), mais ont eu trop peur pour chercher à se renseigner. Ils n'ont pas croisé d'Hommes-Rats et ne croient même pas à leur existence (les skavens ont préféré se cacher des bandits).

Site : le repaire des bandits

Les bandits ont installé leurs affaires personnelles non loin du lieu du guet-apens. Il s'agit essentiellement de tentes en mauvaise toile et d'affaires de cuisine. En fouillant soigneusement les lieux et en réussissant un jet de Perception, il est possible de découvrir qu'un peu de terre a été remuée. Une bourse contenant 15 couronnes d'or peut alors être déterrée.

Site : la maison des charbonniers

Un couple de charbonniers et leur enfant vivaient ici dans une maison assez vaste, accompagnée d'une grange et d'un cabanon d'aisance. Un chemin assez bien entretenu leur permettait de transporter leur charbon de bois sur une charrette. Là aussi, les skavens sont arrivés avec leurs rats géants et ont tué sans pitié. Le mulet a été dévoré par les skavens. Les deux charbonniers, surpris dans leur sommeil, sont morts rapidement ; les restes dévorés de leurs cadavres gisent encore dans leur chambre. En revanche, Martin, leur fils, qui avait le sommeil léger, a eu le temps de se cacher. L'adolescent s'est dissimulé au fond de la grange. Si les PJ fouillent celle-ci, ils trouvent Martin, terrorisé et toujours caché au bout de trois jours. Une fois par jour, il va dans la maison pour prendre de la nourriture et au puits pour boire. Il n'ose pas rester dans la maison et ne sait pas quoi faire. Traumatisé, il ne desserre les dents que si les PJ lui parlent avec douceur, puis il pleure et enfin il raconte son histoire. Il n'a pas vu le meurtre de ses parents, mais il a entendu des bruits de grattement, des cris de rats et il a entendu des espèces de paroles étranges, comme des incantations, qui ont aussitôt été suivies des hurlements de ses parents.

Si les PJ se montrent brusques, Martin se replie sur lui-même, en position foetale, et refuse ensuite de bouger. Martin connaît les aulnes maudits et sait qu'il ne faut pas s'approcher de cet endroit. Il peut raconter l'histoire d'un prêtre impérial renégat dont le fantôme hanterait encore ce bosquet.

Site : la tanière des skavens

Sous une grosse racine se trouve un trou relativement petit (un humain peut s'y glisser avec difficulté). Au-dessus du trou, planté dans un gros chêne, se trouve un pieu dans lequel le crâne de l'ermite a été fiché et décoré de runes skavens. Un petit rat se trouve dissimulé dans le crâne.

Si les PJ passent par là et ne le tuent pas, il signale leur présence aux skavens. Lors de la scène de la météorite, ceux-ci seront escortés de deux rats géants supplémentaires.

Explorer le souterrain et ses ramifications dépasse le cadre de cette aventure : les skavens entretiennent des réseaux de galeries à travers tout le Vieux Monde.

Qui les archers brigands visent-ils ?

- 1 à 4 - Le personnage d'un joueur (à déterminer au hasard)
- 5 et 6 - Magnus Helbrand
- 7 à 10 - Bragg



Des rats !

Les rats attaquent dès qu'ils voient les PJ distraits (en train de fouiller les cadavres par exemple) ou qu'ils sont repérés. Si un ou plusieurs PJ ont précisé qu'ils montaient la garde ou qu'ils scrutaient les alentours, et qu'ils réussissent un jet de Perception difficile (-10%), ils ne sont pas surpris par l'attaque. Sinon, tout le monde (y compris Helbrand et Bragg) est surpris et ne peut pas agir durant le 1^{er} round de combat. Certains des rats qui surgissent des fourrés ont la taille de petits chiens. Ils sont accompagnés par plusieurs centaines de rats normaux. Il y a un rat géant par personnage. Les rats normaux se mettent immédiatement à grouiller entre les jambes des personnages, occasionnant un malus de 5% à la CC et à la CT. Les rats géants sont comme enragés et ne fuient pas. En revanche, les rats normaux finissent par se disperser s'ils ne sont plus menés par leurs gros congénères.

Après le combat, chaque PJ effectue un test d'E (-10% s'il a été blessé). En cas d'échec, il attrape une maladie mineure propagée par les rats. Ses blessures s'infectent et il perd 1 Blessure. Il en perdra 1 de plus chaque jour jusqu'à ce qu'il ait l'occasion de se reposer. Magnus peut, s'il n'est pas lui-même malade, tenter un test d'Int par jour pour soigner et guérir un PJ.

Site : le cratère de la météorite

Sur une zone d'1 km², la forêt est ravagée. En s'approchant, le groupe des PJ croise d'abord des arbres penchés, puis des arbres complètement allongés par terre et à moitié détruits. Finalement, les PJ pénètrent dans une zone où les arbres ont été soufflés et déchiétés par l'arrivée de la météorite. À ce stade, les PJ eux-mêmes commencent à sentir l'influence corruptrice de la malepierre. Ils commencent tous à avoir des sueurs froides, des nausées et des vertiges, la bouche pâteuse et un goût âcre dans la bouche.

Au fond d'un cratère se trouve désormais la météorite, de la taille d'un casque de chevalier. En dépit de la violence du choc, elle ne s'est pas fragmentée. D'un blanc brûlant à son arrivée, la malepierre est devenue verte ces derniers jours au fur et à mesure qu'elle se refroidit. Elle pulse une lumière verdâtre. D'ici un jour ou deux, elle aura pris sa couleur noire normale. D'ici là, toute créature non immu-

nisée à la chaleur et qui la touche sans précautions est brûlée gravement (1 Blessure toutes les dix minutes).

Les PJ présents doivent réussir un jet d'E ou saigner des oreilles et du nez (1 Blessure).

Contre les skavens

Le sol grouille de rats plus ou moins gros, leur taille allant de celle d'un rat commun à celle d'un grand chat. Mais les créatures les plus écoeurantes sont les trois humanoïdes mi-hommes mi-rats au fond du cratère. Les trois Hommes-Rats, fascinés par la malepierre autour desquels ils sont placés, ne prêtent aucune attention aux PJ. L'un d'entre eux, doté d'une fourrure grise et de colifichets, semble être en train de prier ou d'incanter. Dès qu'il aperçoit les PJ, il pousse un violent cri qui fait accourir tous les rats dans la zone. Les deux autres ont une fourrure sombre. Le corps de l'un d'eux, lourdement armuré, semble à peine pouvoir contenir sa musculature bestiale. En face de lui, l'autre garde du corps ressemble à un animal étrange, une sorte de rat géant déformé sur lequel un savant fou se serait acharné. Lui aussi possède une musculature imposante mais ce sont surtout les excroissances osseuses qui dépassent de son dos qui sont impressionnantes. Les PJ n'ont que quelques secondes (un round de combat) pour réagir avant qu'une dizaine de rats géants ne surgissent des bords de la carte pour défendre leurs maîtres. Chaque round de combat par la suite, un nouveau rat géant surgit du bord de la carte.

Tactique des skavens

Les gardes du corps skavens s'interposent instinctivement entre leur maître et les intrus. Fersk Tzun, quant à lui, utilise ses sorts pour ravager en priorité Helbrand et Bragg, tout en s'éloignant de la scène. Son objectif est de sortir vivant de la confrontation et d'empêcher les PJ de regagner la civilisation. Si jamais ses deux gardes du corps se font déborder ou éliminer, il prend la fuite dans les bois, va se reposer plus loin, puis monte un guet-apens sur le chemin du retour des PJ, utilisant une quinzaine de rats géants pour l'appuyer.

Si les PJ, avec l'aide d'Helbrand et Bragg s'ils sont toujours vivants, tuent le Prophète Gris avant qu'il n'ait eu le temps de s'enfuir, les skavens survivants se mettent à fuir et les rats s'éparpillent.





Effets de l'exposition à la malepierre

Si un PJ expose son corps aux radiations chaotiques de la malepierre en restant à proximité de la météorite durant plus de quelques heures, ou en la touchant durant plus de quelques minutes,

il doit lancer 1D10.

Le test doit être refait à chaque nouvelle période d'exposition.

1 à 3 : Le PJ est pris de nausées et a des troubles légers de la perception.

4 à 5 : Une blessure du PJ prend une teinte étrange. Le PJ perd 1 Blessure et il ne pourra pas la regagner d'ici un mois, sauf par magie.

6 à 7 : Le PJ subit un accès de folie temporaire.

Pris d'hallucinations, il se précipite seul dans la forêt.

Les PJ qui tentent de le suivre doivent réussir un jet d'Ag pour ne pas perdre sa trace : au bout d'une demi-heure, le fou reprend ses esprits.

8 à 9 : Des plaques rougeâtres apparaissent un peu partout sur le corps du PJ. Ses dents se déchaussent et il perd ses cheveux.

Il perd 3 Blessures.

10 : Le sang du PJ devient brûlant, il a l'impression que ses veines sont en feu. Il perd 1d10 Blessures.

Le destin de la malepierre

Dans l'hypothèse où Magnus Helbrand est mort, que font les PJ de la météorite ? S'ils l'amènent aux autorités impériales, ils sont récompensés par le bürgomeister, qui commissionne des sorciers pour détruire la malepierre. S'ils la conservent avec eux, ils succombent probablement assez vite à la maladie. S'ils la laissent sur place, elle est récupérée un peu plus tard par un autre Prophète Gris.

Si Magnus survit

Une telle quantité de malepierre permettrait de déclencher d'immenses énergies si elle était correctement exploitée. Magnus Helbrand n'est pas un suppôt du Chaos. Il serait prêt à mourir pour l'Empire. Mais, s'il a survécu au combat contre les skavens, il pense que, si la malepierre est manipulée avec précaution, elle peut devenir une arme formidable contre les créatures qui menacent l'Empire. La météorite perturbe plus son esprit que son corps... Magnus a des visions glorieuses où il utilise la malepierre pour détruire des armées entières dans de grandes conflations magiques.

Le problème, c'est qu'il ne peut pas se permettre de laisser le moindre témoin vivant. Il n'a pas envie de recevoir la visite d'un terrible répurgateur chargé d'appliquer la loi impériale bannissant la malepierre. Le fait que les PJ sont des mercenaires est ici un avantage : personne ne devrait trop se lamenter de leur disparition. Mais il a besoin d'eux pour transporter la malepierre jusqu'à une cachette qu'il connaît non loin de Bögenhafen. Il n'a pas envie que Bragg meure trop vite des radiations en manipulant la météorite.

Si jamais le groupe a découvert la maison des charbonniers, Magnus ordonne à la moitié des PJ d'aller chercher la charrette qui se trouve dans la grange de ceux-ci.

Si les PJ lui semblent à la fois intelligents et redoutables, Magnus Helbrand déclare devant eux qu'il doit détruire la malepierre, et il tente de trouver un moyen de cacher la pierre sans la détruire.

Si les PJ meurent

Que ce soit à cause des bandits, des rats ou des skavens, les PJ peuvent succomber à leurs blessures. Dans ce cas-là, ils ont perdu l'aventure. Cependant, le bürgomeister, une fois les troubles sociaux de Bögenhafen résolus, demande au capitaine de la garde d'envoyer une expédition de

soldats à la recherche des deux premières expéditions. Dans ce cas, les nouveaux personnages reprennent les caractéristiques de Werner Klock l'ancien soldat (voir le poster). Dans la Forêt de la Peur, la situation n'évolue guère entre temps : le Prophète Gris doit toujours attendre que la météorite se refroidisse avant de pouvoir l'emporter sans danger.

Les PJ survivants gagnent 200 points d'expérience.

La récompense

Si les PJ reviennent sans Magnus Helbrand, ils ne touchent pas l'or promis. Le capitaine ne récompense pas leur échec et les interroge sévèrement pour connaître le détail de leur aventure. Informé de l'existence de la malepierre, il lance avec le bürgomeister une expédition beaucoup plus conséquente afin de sauver la situation.

Si les PJ sont découverts en train de transporter la malepierre, ils sont dénoncés et probablement exécutés.

Si les PJ reviennent avec Magnus Helbrand et qu'ils ont un moyen de pression sur lui, le sorcier fait un rapport très favorable sur eux.

Le capitaine leur verse la somme promise et leur propose de rester en contact pour d'autres missions.

Textes : Cyril Pasteau et Mathieu Saintout

Toutes les illustrations relatives au jeu de rôle Warhammer sont des © Games Workshop Ltd 2005, tous droits réservés.



LES BRIGANDS

Ces hors-la-loi sont au bout du rouleau. Leur équipement est usé et de mauvaise qualité. Affaiblis par la faim et la maladie, ils savent qu'il leur faut se battre avec l'énergie du désespoir pour gagner, mais savent aussi qu'il vaut mieux se rendre et s'enfuir que de se faire abattre.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	31%	30%	27%	33%	29%	26%	29%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	9	—	—	4	—	—	—

Équipement utile

Épée, gourdin ou masse.

Combat au corps à corps

Initiative : 33+D10

Domage : D10+3

Protection : -2 aux dommages

Combat à distance

Initiative : 31+D10

Domage (arc) : D10+2



LES RATS



Combat au corps à corps

Initiative : 37+D10

Dommages (Crocs et griffes) : D10+4

Protection : -2 aux dommages

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	—	31%	24%	37%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	5	—	—	6	—	—	—

LES SKAVENS

Ces deux gardes du corps du Prophète Gris sont fanatisés et prêts à tout pour empêcher que leur maître ne soit blessé.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	21%	37%	35%	37%	27%	21%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	10	—	—	6	—	—	—

Combat au corps à corps

Initiative : 37+D10

Dommages (crocs et griffes) : D10+4

Protection : -3 aux dommages



FERSK TZUN LE PROPHÈTE GRIS

Prédestiné à une existence glorieuse au service du Rat Cornu en raison de sa peau grise, ce puissant sorcier skaven est obsédé par l'idée d'exploiter la météorite de malepierre. Son aspect étrange est renforcé par l'aura quasiment palpable de magie impie qui l'entoure. La lueur de la météorite fait chatoyer sa fourrure grise.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	24%	26%	33%	36%	49%	54%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	8	—	—	6	—	—	—

Combat au corps à corps

Initiative : 36+D10

Dommages (crocs et griffes) : D10+4

Protection : -3 aux dommages

Magie

Pour lancer un sort, le MJ doit lancer 2D10. Il doit faire plus que la difficulté du sort. En cas de réussite, le sort est lancé. En cas d'échec, il ne se passe rien. Notez que Magnus ne peut lancer qu'un sort par tour.

Sorts

- Malédiction du Rat Cornu (difficulté 12) : Le personnage visé est maudit par le Rat Cornu et voit sa CC et sa CT divisées par deux (arrondir à l'entier supérieur) pendant 1D10 tours.
- Éclair de Malepierre (difficulté 14) : Un éclair d'énergie maléfique part des doigts du sorcier. Il touche une victime à 12 mètres (6 cases) et inflige D10+2 dommages.

Offre de lancement

Abonnez-vous à Fantasy.RPG,
le nouveau magazine de jeux
d'aventures fantastiques !



Offre n°1
6 numéros + Le livre
du joueur Vermine
offert par Le 7^{ème} Cercle (*)

~~56,40 €~~

30 €

ou

Offre n°2
6 numéros + Pavillon Noir :
La révolte offert par Black
Book Éditions (*)

~~77,40 €~~

30 €



* Offre valable jusqu'au 31 mars 2005 dans la limite des stocks disponibles (45 € pour l'étranger).

Oui, je m'abonne pour 6 numéros à Fantasy.rpg (1 an)
Je choisis l'offre de lancement :

n°: 1 ☐ ou n°: 2 ☐

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

Fantasy.RPG Abonnement
BP 45
78315 Maurepas Cedex

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

Date de validité :

Offre valable jusqu'au 31 mars 2005 dans la limite des stocks disponibles.

Je peux choisir d'acheter séparément chacun des numéros de Fantasy.rpg au prix de 5,90 € et également
d'acheter Le livre du joueur Vermine au prix de 21 € ou Pavillon Noir : La Révolte au prix de 42 €.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays :

Âge :

Tél. :

Email :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Grand concours

DARK AGE OF CAMELOT® CATACOMBS™

À l'occasion de la sortie en mars de l'extension
Catacombs pour Dark Age of Camelot, *Backstab* vous
propose un grand concours !

1^{er} au 5^e prix :
Coffrets
collectors DAoC

6^e au 15^e prix :
Coffrets intégraux
DAoC

16^e au 25^e prix :
Extension DAoC Catacombs



Pour participer, il suffit de répondre à la question suivante et de renvoyer le coupon, avant le 1^{er} avril
(le cachet de la poste faisant foi) à : **Backstab**, DAoC, 75, rue Compans 75019 Paris

Question :

**Quels sont les trois peuples
corrompus dans les catacombes
des trois royaumes ?**

- Shars, Nécrits, Kobolds
- Nains, Elfes, Orcs
- Amazones, Atlantes, Tiléens

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



GOA

MYTHIC
ENTERTAINMENT

DARK AGE OF
CAMELOT™



Pavillon Noir, Mousquetaires de l'Ombre ou encore Secretum Templi, il semblerait bien que la mode soit aux jeux de rôle amateurs qui passent le cap de l'édition professionnelle. Fleuron de cette nouvelle vague ludique, Exil, jeu d'ambiance et d'enquêtes, mêle science-fiction et fantastique en un steampunk aussi sombre qu'inventif.

Créé sur la racine cyberpunk, le terme steampunk (de steam, vapeur) désigne un sous-genre de la science-fiction. Il s'agit d'une SF rétro, ambiance XIX^e, dont les principales références sont Jules Verne et H.G. Wells.

Exil



La mosaïque Exil

Poutrelles rivetées et technologie rétrofuturiste (Jules Verne, forcément), bureaucratie proprement kafkaïenne, limite dystopique (1984 bien sûr mais *Brazil* surtout), urbanisme évolutif (*Dark City*), après conflits sociaux sur fond d'architecture monumentale (*Metropolis* de Lang, incontournable), monstruosité tentaculaires et nécropoles cyclopéennes (Lovecraft, il va sans dire), hiver forgien persistant (*La Compagnie des Glaces*), les influences d'*Exil* sont nombreuses, trop en fait pour être toutes citées. Mais le jeu les assume pleinement, il les revendique même, l'ouvrage se terminant par une bibliographie commentée. Reste qu'*Exil*, que je qualifierais de patchwork plutôt que de patchwork, parvient à fondre tous ces éléments en un univers cohérent et, au final, fort personnel. Une belle réussite.

Dans une galaxie lointaine...

...Très lointaine, tourne la planète Forge, boule de glaise battue par les vents d'un hiver quasi permanent. C'est sur le plus proche de ses satellites, une lune aquatique de laquelle émergent péniblement quelques îlots, que fut autrefois édifée Exil. À l'origine tombeau des Anciens, un peuple puissant aujourd'hui éteint, l'endroit est devenu une ville humaine bouillonnante d'activité. Colossale métropole verticale, toute de tours et d'acier, elle impose, par la puissance de son industrie et de son armée, sa loi à Forge, à laquelle elle est reliée par trois immenses portails de téléportation. Sur Forge justement, la situation n'est pas des plus stables, loin s'en faut, car la planète ou plutôt son unique continent est déchiré depuis toujours par une série de guerres interminables. L'ensemble constitue un univers de jeu extrêmement riche et passablement dââârk,

sorte de steampunk sombre qui se distingue des habituelles productions du genre, majoritairement victoriennes, par son orientation très largement francophile.

Quoi qu'on joue ?

Des habitants d'*Exil* évidemment. Exiléens de souche ou immigrés forgiens attirés par la perspective, illusoire généralement, de lendemains qui chantent, les joueurs seront amenés, aventure après aventure, à lever le voile sur certains des (nombreux) secrets que cache leur ville. Si la création me paraît inutilement complexe pour les besoins du jeu

(surabondance de tableaux et nombreux calculs), elle a cependant le très bon goût de s'intéresser au moins autant à la biographie du personnage qu'à ses statistiques, ce que je trouve pour le coup fort judicieux. C'est ainsi que le principe des Histoires, petits ou gros événements dont certains ne sont pas sans évoquer les sombres secrets de *Kult*, se révèle d'une grande pertinence. Géré au d12, le système s'appuie quant à lui sur des principes éprouvés (caractéristiques, compétences, traits, jets simples et d'opposition) mais aurait sans doute gagné à être un tantinet plus intuitif, notamment en ce qui concerne le combat.

Complet de chez complet

Le point fort d'*Exil* demeurera donc son univers, présenté avec un souci du détail proprement hallucinant et servi par un style d'une qualité nettement supérieure au tout-venant ludique. J'ai également beaucoup apprécié le souci qu'ont eu les auteurs de proposer un livre de base directement prêt à jouer, ce qui inclut la description minutieuse

d'un quartier d'*Exil* ainsi qu'un scénario d'introduction. Quatre autres sont d'ailleurs disponibles sur le site officiel, www.ballon-taxi.org/exil, site sur lequel on peut également télécharger gratuitement la version amateur du jeu. Tout à la fois quasi naturaliste, largement fantastique et furieusement romantique, *Exil* est un produit dont j'espère beaucoup. Conquis par le livre de base, alléché par la promesse d'un suivi régulier, j'attends maintenant avec impatience les premiers suppléments. Un écran accompagné d'un livret explorant les bas-fonds de la cité, une grosse campagne exiloforgienne et un sourcebook sur l'océan Noir sont d'ores et déjà annoncés. Miam !

Johan Scipion

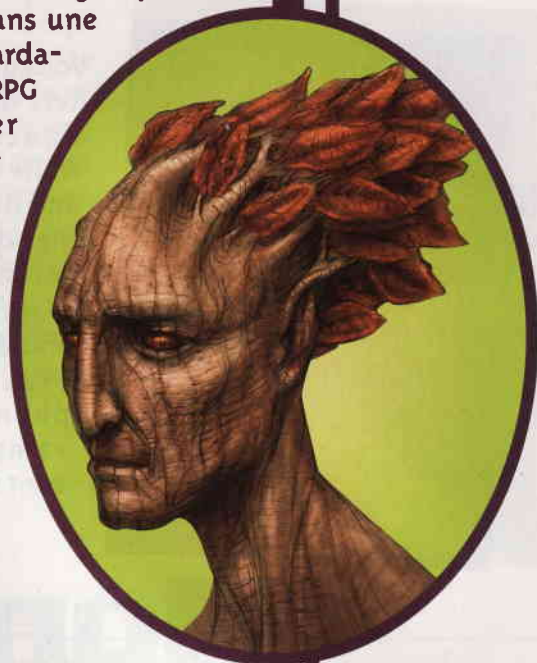


Jeu de rôle édité par Ballon-Taxi. 350 pages en français. Mars 2005.

Note : ★★★★★



Avec cette extension, Dark Age of Camelot (DAOC) passe dans une nouvelle ère. Pour les retardataires, DAOC est un MMORPG (massive multiplayer online role playing game – dites "morpog" ça passe mieux) qui vous propose d'incarner un personnage issu d'un des trois royaumes du monde : Albion, Midgard ou Hibernia.



Un cataphile est un individu qui aime arpenter les catacombes parisiennes et autres lieux souterrains (mines, carrières, galeries).

Catacombs

Cataphile

Chaque royaume possède des villes, des races, des classes et des donjons spécifiques. Midgard est orienté combat, Hibernia est réputé pour sa magie, Albion est polyvalent. Les nombreuses classes de personnages peuvent être divisées en trois grandes catégories : mago, tanks (guerriers) et les fu-fu, qui sont des personnages furtifs, quasiment invisibles, qui aiment jouer aux snipers en vous lardant de flèches. Le Jeu comprend deux modes : le PvP (joueur contre joueur) ou RvR (royaume contre royaume) et le PvE (joueur contre environnement). Le mode RvR vous lance dans un combat épique contre les autres royaumes au sein de zones dédiées, les frontières. Les joueurs s'affrontent en groupes mais, si vous êtes kamikaze, vous pouvez toujours y aller seul. Cette guerre à pour enjeu la possession de châteaux et de reliques qui donnent des avantages à l'ensemble des membres du royaume. Cela donne lieu à des affrontements épiques où la maxime de Sun Tzu est vérifiée, dès que l'on s'arrête de courir, les carottes sont cuites. *News Frontiers*, la précédente extension (critiquée dans ces colonnes), a upgradé le RvR. En revanche *Catacombs* est dédié au PvE, et devinez où ? Dans les

catacombes bien sûr ! L'add-on a été conçu pour favoriser l'intégration de nouveaux joueurs : vous n'avez pas besoin d'avoir joué tous les volets du jeu pour commencer. Les améliorations du jeu sont légion : système de création et de personnalisation des personnages innovant, nouvelles classes, nouveau moteur graphique, lieux inédits à explorer, génération d'objets magiques uniques...

Corruption

Les catacombes des trois royaumes sont désormais accessibles. À Albion, les anciens égouts romains de Camelot mènent aux cryptes nékrites, siège d'une mystérieuse secte.

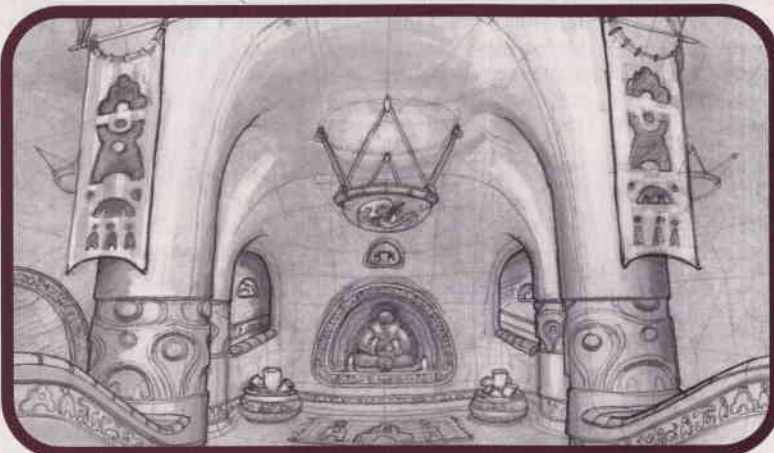
Pour Midgard, les cavernes funéraires conduisent aux cités koboldes. Enfin, une déchirure du plan de la réalité d'Hibernia débouche vers un espace infini, suspendu dans le vide, qui nous entraîne vers le labyrinthe du peuple shar. Les trois peuples qui vivent dans les tréfonds sont corrompus par le chaos, ce qui modifie leur apparence et leur a ôté tout savoir-vivre. Votre but : découvrir l'origine du mal pour l'éradiquer.

Quêtes infinies

Au-delà de la quête principale, des centaines de "missions" vous attendent. Les anciens donjons sont accessibles à partir d'une mine reliant les trois cata-

combes, desservies par un réseau de wagonnets, ultra-rapides. Des zones "instanciées" sont mises à la disposition des joueurs, pour vivre des expériences privatives. Les autres joueurs ne viendront plus casser votre "trip". Le niveau maximum que vous pourrez atteindre reste fixé à 50. Les vétérans de DAOC vont avoir du mal à reconnaître leur jeu favori, tant le bouleversement est sensible. Le jeu devient la référence incontournable, en matière de MMORPG. L'essayer, c'est l'adopter.

Benoît Ruiz



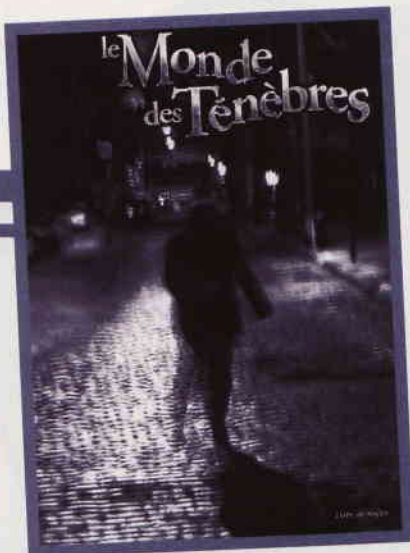
Petit avec de grandes oreilles

L'immersion dans les catacombes est époustouflante ; les graphismes sont hallucinants. Ils donnent envie de s'arrêter à chaque instant pour contempler le moindre détail. Vous découvrirez entre autres un drakkar funéraire, un château démoniaque qui flotte au milieu d'une aurore boréale, des carrières cyclopéennes... Le nouveau moteur graphique remodèle complètement l'aspect de toutes les créatures, un effort particulier a été apporté aux textures, à la finesse d'expression, aux jeux de lumières. Cette cure de jouvence imprègne l'ensemble du monde : monstres, décors, anciens donjons, etc. La nouvelle interface de création de personnages multiplie les possibilités de personnalisation des personnages. Vous pouvez faire varier en taille et en forme l'ensemble des traits du visage : nez, bouche, yeux, attributs spécifiques de certaines races (cornes, tatouages, etc.). Les anciens personnages bénéficient de cette avancée. Au final, aucun avatar ne se ressemble, cela renforce l'attachement avec votre deuxième "moi".

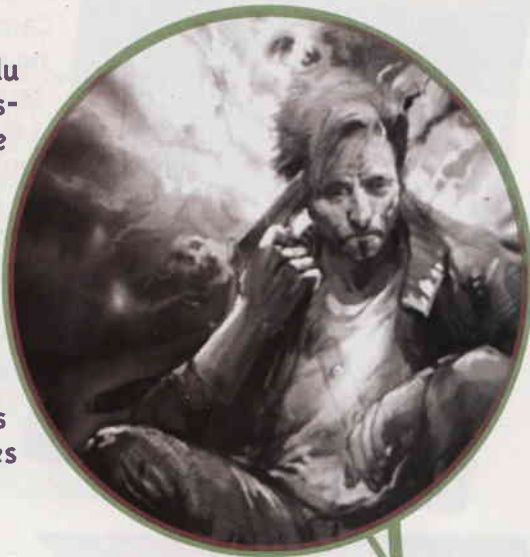


Catacombs est développé par Mythic Entertainment et édité par Wanadoo. Le jeu fonctionne par abonnement mensuel sur le serveur 60a. Date de sortie en avril. Configuration requise : processeur 1,4 GHz, carte 3D 64 Mo, 512 ram.

Note : ★★★★★



Voici qu'arrive la traduction du livre de base des jeux fantastiques contemporains de White Wolf. Comme l'éditeur américain semble privilégier désormais la qualité par rapport à la quantité, et qu'Hexagonal n'en est plus à sa première traduction, les joueurs francophones qui aiment les vampires ou les fantômes vont se régaler !



Monde des Ténèbres

Un suivi tous les mois, c'est le bonheur... Début mars : *Vampire : Le Requiem*. Avril : l'écran *Vampire* et *Histoires d'outre-tombe* (Ghost Stories). Mai : *Coteries*.

Les règles

Pour accomplir une action, il faut lancer un nombre de dés à dix faces généralement obtenu en additionnant un attribut et une compétence. Les dés sont regardés individuellement et tous les résultats de 8 ou plus sont comptés comme des succès. Les neuf attributs mettent les aspects physiques des personnages sur le même plan que ses aspects sociaux et mentaux. Les compétences sont seulement au nombre de vingt-quatre. La possibilité de se spécialiser évite d'avoir à introduire une foule de compétences secondaires. Globalement, on jette beaucoup moins de dés que dans les jeux du précédent Monde des Ténèbres, et c'est tant mieux. Ne vous inquiétez pas, la sensation de pouvoir (bwahaha craignez ma colère) qu'on avait à lancer plein de dés existe toujours, mais cinq ou six dés suffisent à la provoquer.

En bref

Ce jdr classiques, donc, avec des illustrations généralement évocatrices, vous plonge dans un univers à la *X-Files*. Hors de vue du commun des mortels, à la périphérie de la vision de certains individus (les personnages des joueurs), les ombres penchent d'une façon bizarre... Osez-vous y pénétrer ?

Follow the white rabbit

L'horreur. L'inconnu. L'aventure. Les intrigues. La passion. L'imaginable, le fantastique. L'horreur, encore. Les personnages que vous allez interpréter grâce au *Monde des Ténèbres* auront largement l'occasion de découvrir tout ça. Le livre contient toutes les règles pour interpréter de simples humains dans un monde où, peut-être, la vérité est ailleurs... Il est possible de se servir du *Monde des Ténèbres* comme d'un jeu à part entière ou comme d'un marche-pied vers la damnation vampirique (en attendant l'arrivée des loups-garous).

Des personnages fouillés

Le jeu place les personnages des joueurs au cœur de l'ac-

tion. Leur personnalité et leur histoire sont au moins aussi importantes que celle des personnages non joueurs. C'est d'autant plus marqué que, le Monde des Ténèbres n'étant pas un lieu optimiste, les PJ n'ont en fin de compte qu'un contrôle limité sur leur existence. Le gouvernement, les fantômes, les extraterrestres, que sais-je ? Il existe de nombreuses choses qui peuvent décider de leur destin. La création d'un personnage original et complexe est un des grands plaisirs du *Monde des Ténèbres*. Au Conteur d'utiliser la créativité de ses joueurs pour créer un film sombre dont ils seraient les acteurs. L'existence de Vices et de Vertus permet aux joueurs de choisir à quelle sauce ils vont être mangés. Les Handicaps ont perdu leur statut de moyen rapide et indolore de gagner des points bonus à la création du personnage, et seront donc vraiment utilisés pour donner du caractère aux PJ.

"Extraterrestres" ?

Ah, il y en a un au fond qui a sursauté en lisant ça. Des



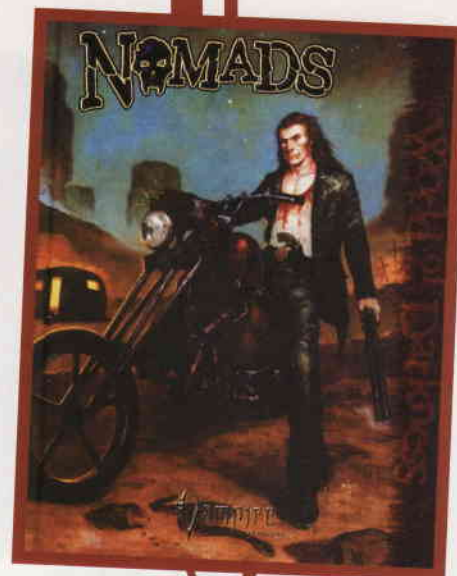
extraterrestres dans le Monde des Ténèbres ? En réalité, vous n'en trouverez pas dans ce bouquin, mais ça ne doit pas vous arrêter. Toutes les gammes du Monde des Ténèbres (deux pour l'instant : une pour les mortels et une pour les vampires) évitent de présenter une vérité absolue, un monde officiel que les Conteurs dogmatiques devraient employer en achetant tous les bouquins. Non, elles font appel aux préférences et à l'enthousiasme, chaque Conteur pouvant créer

"son" histoire en déstabilisant les joueurs blasés qui connaissent tout du précédent Monde des Ténèbres pour avoir tout lu. Cela force les Conteurs à réfléchir à leurs parties de manière peut-être plus consciente. Le *Monde des Ténèbres* est un grand jeu. Si vous êtes intéressé par le fantastique et que vous n'avez pas peur de vous retoucher les manches pour exploiter cette boîte à outils (il n'y a pas de scénario...), foncez !

Cyril Pasteau



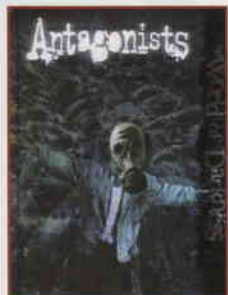
Tous ces produits White Wolf sont parus depuis septembre dernier. Petite déception concernant Vampire : aucun guide d'une ville pour le moment, Chicago se fait attendre... Qu'on veuille l'utiliser directement ou s'en inspirer, ce sera le supplément indispensable s'il est bien fait. Les bouquins disponibles sont décevants pour ceux qui attendent du précuit (que des faits, des lieux, des dates, des règles) et idéaux pour ceux qui aiment adapter les jeux à leur sauce.



World of Darkness / Vampire, la saga continue

Si vous cherchez une B.O. pour les cavalcades meurtrières de vos vampires nomades, n'allez pas plus loin que celle du jeu Grand Theft Auto : San Andreas.

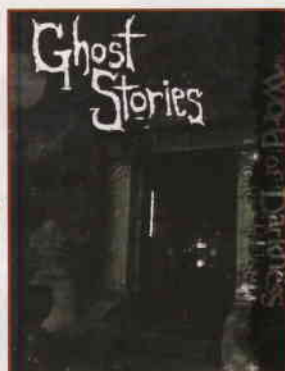
[WoD] Antagonists



Entrent en jeu des zombies, des chasseurs de monstres, des sectes, et une ménagerie de monstres tous plus bizarres les uns que les autres. Le chapitre le plus utile reste celui sur les zombies, qui bénéficient de règles sympathiques pour créer sa horde à la carte.

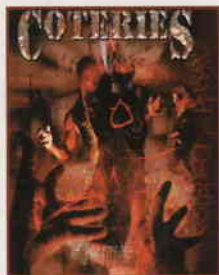
[WoD] Ghost Stories

Ce recueil de cinq scénarios très détaillés implique des mortels dans des histoires de fantômes. Tous sont de qualité et certaines scènes ont un grand pouvoir évocateur (je n'ose plus regarder un arbre en face maintenant). Sortez les bougies !



[Vtr] Coteries

Les coteries sont les petits groupes de vampires alliés. Leur organisation dépend beaucoup



du covenant duquel ils se réclament. Dommage qu'il manque des exemples détaillés de coteries pour inspirer le Conteur et lui fournir des PNJ solides.

[Vtr] Nomads

Les motards de l'enfer sont de retour... La lecture du bouquin

donne envie de créer un groupe de vampires nomades qui tels des sauterelles parcourent l'Amérique à la recherche de sang. Le scénario à la fin est un prétexte pour mener les PJ de la Nouvelle-Orléans à Chicago.

[Vtr] Rites of the Dragon

L'autobiographie de Vladislav "Greg Stolze" Dracul conte son Requiem jusqu'à la formation de l'Ordo Dracul. Les visions, souvenirs et autres édits sur l'enseignement des Coils of the Dragon sont intéressants, mais on reste très, très loin du pouvoir évocateur du *Book of Nod*. Bien que jolies, les illustrations et la police de texte choisie cassent l'image du livre ancien qu'on voudrait laisser lire aux joueurs comme s'il s'agissait d'un tome rare. (Et pourtant, l'aspect extérieur du livre est somptueux : petit format avec luxueuse couverture en tissu - arg, ils ont laissé le

code barres dessus.) Les joueurs qu'a séduit le discours "ni dieu, ni maître" de l'Ordo Dracul et qui veulent pouvoir théoriser un peu sur les Coils of the Dragon y trouveront un peu de nourriture pour l'esprit. Ah, et Greg Stolze est un sadique. Déjà que la fin de sa Trilogy of the Fallen m'avait estropié l'âme... Là, la scène où Dracula offre un marché à son demi-frère est vraiment atroce. Brrrr.

[Vtr] The Storyteller Screen

Les quatre volets cachent de manière magistrale les machinations et tricheries du Conteur. Luxueux, bétonné de carton, l'écran est livré sans cahier d'aides de jeu et je m'en réjouis : pas besoin de s'excuser en fournissant quelques pages en plus, c'est du matos bon et solide (enfin j'espère que l'usage le montrera). Petit regret : il n'y a pas une belle grosse image mais des tas de vignettes.



Cyril Pasteau

Inside the darkness

Le look extérieur des produits fait toujours son petit effet. Couverture cartonnée, titres glacés, illustration parfois belle (vive Brom) et souvent pas terrible (à bas Photoshop) : les bouquins en jetteront dans votre bibliothèque. Mais qu'en est-il du contenu ? Un supplément comprend typiquement une nouvelle, une introduction de quelques pages et plusieurs chapitres. Il s'agit plus à chaque fois d'une boîte à outils pour Conteur désireux de bosser que d'un décor de campagne définitif. Mais, au moins, les livres vont droit au but et ne se perdent pas dans les atermoiements à la première personne de certains anciens suppléments White Wolf. De plus, des pouvoirs ou rituels nouveaux confèrent à chaque supplément un attrait supplémentaire. *Rites of the Dragon* et l'écran sont bien sûr des produits à part, en raison de leur format et de leur finalité.



Suppléments pour **World of Darkness** et **Vampire : The Requiem** édités par **White Wolf**. Coteries, Ghost Stories et Nomads : 128 pages. Antagonists : 136 pages. En anglais. **24,99 \$ (écran : 14,99 \$)**. Disponibles.

Note : ★★☆☆

sauf Ghost Stories : ★★★★★

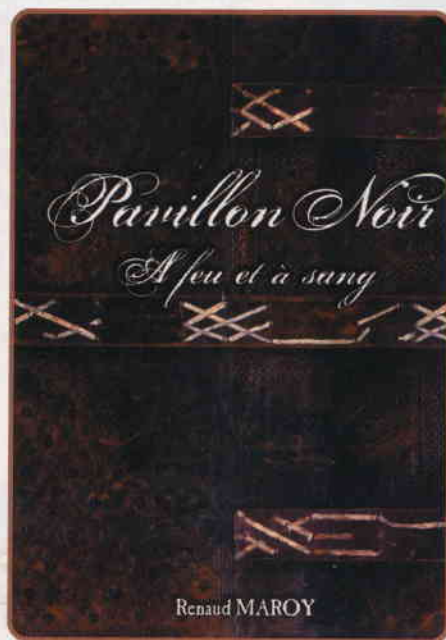
À feu et à sang

Voilà bien longtemps que je suis fan de jeux de pirates, j'avoue avoir presque tout essayé depuis *Pirates & Plunders* en passant par *Pirates* ou *Privateers and Gentlemen* mais, jusqu'à présent, je n'avais jamais trouvé un supplément aussi riche sur la marine à voile et sur la vie à bord d'un navire. Attention il ne s'agit pas ici d'un simple copiage de livres d'histoire mais bien d'un véritable travail de

recherche et de compilation d'informations toutes plus intéressantes les unes que les autres. Vous y apprendrez donc tout ce qu'il faut savoir sur la manière dont est construit un navire, la manière dont il se manœuvre, la vie de son équipage... Le travail de recherche effectué par Renaud Maroy est tout simplement époustouflant. Loin de l'aridité de certains ouvrages, ce supplément présente aussi l'intérêt de se lire avec une facilité décon-

certante au regard du nombre d'informations que l'on y découvre. Les chapitres de cet ouvrage sont ainsi émaillés d'anecdotes, et d'inspis de scénarii qui viendront agréablement agrémenter les voyages de vos personnages. Ce supplément vous donnera tout ce qui est nécessaire pour détailler le quotidien d'un équipage pirate mais aussi tout un tas d'éléments moins vitaux qui ajouteront toutefois à l'ambiance générale de votre campagne. En effet après avoir lu ce supplément vous saurez ce que sont les œuvres vives, comment naviguer au large et comment ferler une voile en utilisant des rabans... Deux scénarii viennent parachever ce qui est désormais l'ouvrage de référence en terme de marine à voile pour le jdr que ce soit pour *Pavillon Noir* ou pour n'importe quel autre jeu.

Geof



Il y a peut-être ici un seul reproche que je pourrais faire à ce remarquable ouvrage. Nombre des règles permettant de gérer des équipages et des groupes d'assaut me donnent la nostalgie des jeux de rôles de mon enfance et de leurs interminables tables. Malheureusement, ces systèmes proposés sont tout sauf faciles à appréhender. Ils sauront certainement satisfaire les plus simulationnistes... Pour ma part, il m'ont laissé un peu sur ma faim et je ne m'en servais assurément que comme d'une base pour développer ma cuisine à moi.

Supplément pour *Pavillon Noir* : *La Révolte* édité par Black Book Éditions. 192 pages en français plus écran 4 volets. 39,90 €. Disponible.

Note : ★★★★★

La cité des arcanes

"Il est pas cher, il est frais mon jdr !" Derrière un écran très dense (mais assez moche), vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour vous initier à l'univers de *Talislanta*, inspiré entre autres de l'œuvre de Jack Vance. L'idée est très intéressante : présenter un univers original par le biais d'un scénario et d'une ville emblématique. Amis des elfes,

des dragons, des magos niveau 40 et autres, passez votre chemin : si la cité des arcanes ménage son lot d'éléments fantastiques, le trait n'est jamais poussé à outrance. Les traits exotiques (navires volants, cavernes



d'une austère efficacité qui ne séduit pas forcément de prime abord : on est loin des innovations de *Dying Earth*, pour rester dans l'univers de Vance.

Cependant, *Talislanta* offre une vision différente du médiéval-fantastique, à des lieues des débordements magico-kitsch de D&D et, à ce prix-là, ce serait dommage de se priver d'une agréable incursion dans un univers subtil et stylé.

Sandy Julien



crystallines ou fleurit la culture gnome, etc.) sont toujours nuancés et s'intègrent dans un univers de jeu d'une cohérence très appréciable. Le décor se résume dans ce *starter kit* à la très intéressante ville de Cymril (même si le monde de *Talislanta* est efficacement survolé). Mais le menu est déjà copieux, d'autant que le scénario de 36 pages qui l'accom-

pagne s'avère assez dense. Par ailleurs, la présentation de la ville mêle très agréablement des encadrés techniques et des nouvelles (le quartier ou "hextan" du tribunal est présenté sous forme d'un compte-rendu de procès, par exemple) : l'exposé des différents lieux intéressants n'est jamais sec, et donne tout de suite le ton sans tomber dans le grandiloquent. Les sept PJ prêtirés sont attachants et nuancés, et on a envie de prolonger leurs aventures, ce qui est bien le signe que ce kit est réussi. Seul le système de jeu ne m'a pas vraiment enthousiasmé, peut-être à cause d'un certain manque d'originalité ou

Pour les Ludopathes, "notre but c'est de donner du jeu". Traduction : un scénario au moins dans chaque supplément à venir (papier ou PDF) !

Kit complet d'introduction à *Talislanta*, édité par les Ludopathes éditeurs. 2 livrets de 36 pages plus un écran 3 volets et goodies en français. 12 €. Disponible.

Note : ★★★★★

Nephilim : Initiation



Des créatures immortelles possédant des humains tels des démons combattent des sociétés secrètes avides de pouvoir, tout en recherchant la sagesse. Appelés Nephilim, ces êtres venus de la nuit des temps ont perdu la plupart de leurs souvenirs et de leur magie. Stars de *Nephilim : Révélation*, auquel *Nephilim : Initiation* se propose de servir d'introduction, ils sont affiliés à un de ces cinq Éléments : Feu, Air, Terre, Eau et Lune. Dix personnages

Idéal pour initier

ou ailleurs. Car *Nephilim : Initiation* porte bien son nom. Il se focalise sur les très classiques Nephilim et Templiers, simplifie la feuille de personnage et les options de création de personnage, pose le contexte avec des petits textes d'ambiance, et téléguide le scénario inclus

prêtirés donnent un grand choix aux joueurs qui pourront être initiés à *Nephilim* en convention ou ailleurs. Car *Nephilim : Initiation* porte bien son nom. Il se focalise sur les très classiques Nephilim et Templiers, simplifie la feuille de personnage et les options de création de personnage, pose le contexte avec des petits textes d'ambiance, et téléguide le scénario inclus



Le dernier effort un peu poussé pour rendre le monde occulte contemporain un peu plus compréhensible devait dater de *L'Apprenti*, ce qui ne date pas d'hier.



Applaudissements nourris pour les Héritiers de Babel qui font du travail pas si amateur que ça. *Nephilim : Initiation* est un moyen idéal pour découvrir en douceur l'univers de la Révélation.

Cyril Pasteau

Les Héritiers de Babel sont une association loi 1901 qui édite notamment Vision-Ka et un index très pratique sur le site www.heritiersbabel.org.

Jeu de rôle édité par Les Héritiers de Babel. Livret de 80 pages et écran 4 volets en français. Disponible

Note : ★★★★★

Livre du Joueur Vermine

Ce livre fournit tout ce dont les joueurs pourraient avoir besoin pour créer et équiper leurs personnages, pour donner un peu de consistance à leur groupe et pour saquer le meneur de jeu lors des phases

trouver un abri, etc.), du matos (*Vermine*, c'est un peu *Survivor* RPG, on fait avec les moyens du bord), un résumé des règles de combat et de santé, et sept personnages prêtirés très intéressants, que vous les utilisiez pour jouer en convention ou comme base pour vos personnages. J'ai beaucoup aimé Donatello (p. 83), qui m'a rappelé un chevalier ninja gastéropode joué jadis à *Star Wars*. C'est un orphelin qui a fait son éducation en lisant les tortues ninjas, un héros non cynique mais néanmoins ridicule. Mais je m'égare... L'avantage de l'époque du jeu, c'est qu'elle reste proche de la nôtre, ce qui permet d'imaginer ce que nous pourrions devenir d'ici quelques décennies d'invasions de vermine. Les personnages sont forcément

définis par leurs relations à la civilisation et à l'humanité.

Donatello ou Chaeman ?

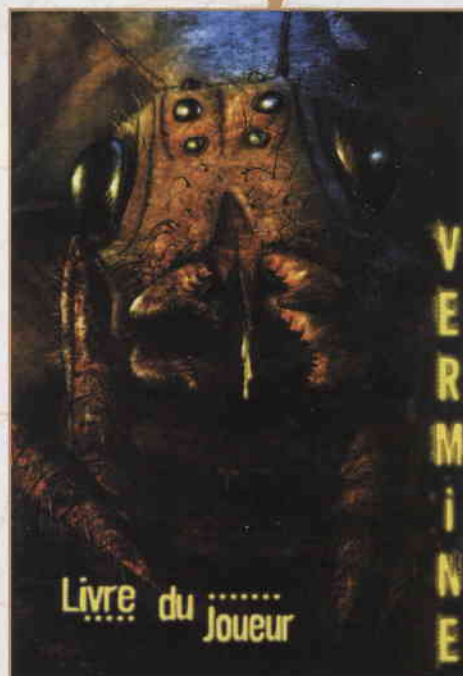
Pour ceux qui suivent d'autres voies, un chapitre propose quelques pistes pour jouer un chaman. Le chamanisme dans *Vermine* n'est pas une quête de pouvoir et vous ne trouverez pas de liste de sorts mais des spécialités un peu extraordinaires (hypnotisme, transe). Être chaman, c'est avant tout une question d'attitude !

Cyril Pasteau

Une équipe menée par l'université de Jérusalem a fabriqué des fils d'araignées artificiels. À diamètre égal, ces fibres sont six fois plus résistantes que le nylon ou l'acier. Bientôt un gilet pare-balles en fil d'araignée ?



de vote. Pour une fois que ça se passe dans ce sens-là ! (Ceci dit, ne livrer l'univers du jeu entre les mains d'un MJ débutant que progressivement doit être un bon moyen pour le mettre en confiance petit à petit.) Parmi la foulditude de détails pratiques, on trouve un topo sur la vie quotidienne des Européens en 2037 (se nourrir,



Jeu de rôle édité par Le 7^{ème} Cercle. 96 pages en français. 21 €, Disponible.

Note : ★★★★★

The Black Company

En dix tomes, la célèbre saga de la Compagnie Noire de Glen Cook décrit les aventures d'une compagnie de mercenaires exceptionnellement coriace qui doit survivre dans un monde médiéval sombre et qui est

recrutée par l'équivalent féminin de Sauron pour mater une gigantesque rébellion. L'adaptation vers le jeu de rôle s'impose comme une évidence et avait même intéressé Asmodée. Green Ronin

Publishing a finalement mis le grappin sur la licence et a utilisé le système d20 sans trahir l'esprit du monde. Les races, inutilisées (il n'y a que des humains), sont remplacées par des professions d'origine. Les classes sont entièrement revues et adaptées. Le monde est dangereux, violent et les

puissants y sont très puissants (le Dominateur est magicien 75^e quand même !). Un système de magie original, libre et modulable sans être ingérable, est proposé pour simuler les effets très variés décrits dans les livres. Des règles permettent de simuler les combats à l'échelle du duel, de l'escarmouche et de la bataille rangée. Tous ces éléments construisent une situation où, pour prospérer, il vaut mieux avoir, comme dans les romans, un tacticien (avec les dons de commandement), un magicien, un médecin, le tout saupoudré de combattants sournois et impitoyables. Oui, l'intérêt principal de ce jeu est quand même d'incarner une compagnie de mercenaires au passé trouble dans un monde moralement gris ! Mais, personnellement, je doute de l'intérêt d'intégrer des personnages

neufs dans l'histoire de la série. Comme pour *Ambre*, il vaut mieux reprendre les éléments du contexte et refaire les romans à sa sauce plutôt que de laisser les joueurs dans l'ombre de Toubib, Gobelins et les autres. Et, comme pour *Ambre*, ce n'est pas vraiment la peine de faire semblant d'être intéressé si vous n'avez pas lu la série. Courez la lire, elle en vaut la peine et elle vous donnera envie d'utiliser cette adaptation sérieuse et excellente.

Cyril Pasteau



Un jeu de cartes qui apparaît dans un roman avant de devenir un vrai jeu, auquel vous pouvez jouer avec n'importe qui ? C'est le Tonk, expliqué en deux pages à la fin du livre.



Décor de campagne Mythic Vistas pour le système d20 édité par Green Ronin Publishing. 320 pages en anglais. 44,95 \$. Disponible.

Note : ★★★★★

Bloodlines

Cette nouvelle adaptation de *Vampire : La Mascarade* en jeu vidéo nous propose d'incarner un vampire nouvellement étreint sans la permission du Prince. Au lieu de détruire le personnage du joueur, celui-ci en fait son larbin et l'envoie sur une mission qui, bien sûr, est la première d'une longue série de quêtes à tiroirs. Il est possible de se balader dans les quartiers de Los Angeles (le jeu commence à Santa Monica) et de vivre sa non-vie tranquille dans un environnement où le

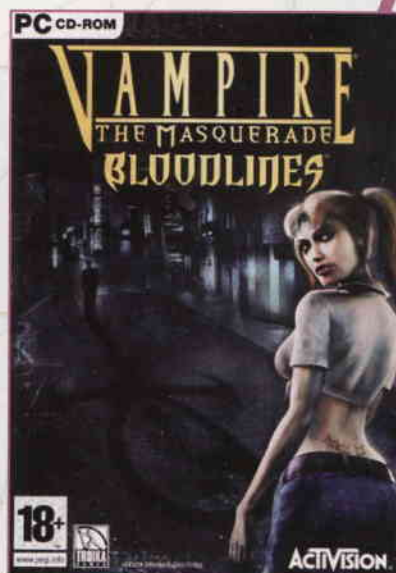
soleil ne se couche jamais. Attention, comme dans le jdr, il faut éviter de rompre la Mascarade dans les rues. En cas de meurtre, l'Humanité baisse et surtout la police est sur les dents. Le moteur graphique d'*Half-Life 2* est décidément magnifique mais à quoi bon l'utiliser si on ne peut pas en profiter en levant ou baissant le regard ? Il est juste possible de pivoter et de s'accroupir. Loin d'être anodin, ce défaut handicape la jouabilité. Vous devez fréquemment interagir avec des

objets de votre environnement et c'est très bien, mais, pour faire apparaître l'icône d'interaction, vous devez vous positionner à un point souvent très difficile à trouver. J'ai passé des minutes à essayer de ramasser une bête bague qui traînait par terre juste devant moi. Même avec deux mains gauches, ça fait beaucoup. C'est très frustrant. Le point fort pour moi, outre la joie qu'on a à endosser la peau d'un vampire dans un jeu vidéo, c'est l'humour et le sens de la répartie des dialogues. Ils sont drôles, dans la grande tradition des bons jeux d'aventure, tout en restant fidèles au Monde des Ténèbres. Les personnages appartiennent à tous les clans de la Camarilla et à d'autres clans ou races surnaturelles (mais chut). Entre la préposée à la banque du sang complètement blasée et qui fait du trafic de poches de sang, la goule allumée et insistante et le spécialiste de l'amputation jovial, vous rencontrerez plein d'individus rigolos. Au point que

je pense réutiliser dialogues et personnages pour le jeu de rôle... Si vous êtes vampirophile et que vous avez une belle config, *Bloodlines* vous fera passer de bons moments !

Scurmune

Bloodlines, c'est aussi une musique évocatrice idéale pour sonoriser vos parties de jeux d'ambiance.



Jeu PC développé par Troika Games et édité par Activision. 30 €. Disponible.

Note : ★★★☆☆

SALON DES JEUX

AGITATEUR DE NEURONES



23 AVRIL - 1^{ER} MAI 2005

PARIS - PORTE DE VERSAILLES - HALL 1 • 10 H-19 H

POUR TOUTES INFORMATIONS :

ALINE AU 01 49 09 60 82

WWW.SALON-MAQUETTE.COM

ENTRÉE COMMUNE AVEC
MONDIAL
DE LA
MAQUETTE
ET DU
MODÈLE RÉDUIT



Secretum Templi

Un roman suivi d'un jeu de rôle dans le même univers, la formule a de quoi séduire, surtout lorsque le jeu propose, comme le fit *Miles Christi* en son temps, de jouer des Templiers. La partie littéraire, fort agréable, conte les derniers jours du siège de

Saint-Jean d'Acre, tandis que la section ludique livre un système de règles simple et bien rôdé, parfaitement adapté aux contingences du jeu d'ambiance. Grosse réussite, au point que j'aurais accordé quatre étoiles à ce produit de belle qualité s'il

On accusa les Templiers de vénérer le Baphomet, une mystérieuse idole décrite par Eliphas Lévi, un occultiste français du XIXe siècle, dans son célèbre *Dogme et Rituel de la Haute Magie*.

avait inclus un scénario d'introduction et des aides de jeu. J'aurais par exemple aimé disposer d'un Saint-Jean d'Acre prêt à jouer ou de fiches de PNJ reprenant les princi-

paux personnages du roman, en un mot de quoi partir directement à l'aventure. Fort heureusement, le site officiel du jeu regorge de matériel.

Johan Scipion

Roman et jeu de rôle édité par **Dartkam**, 210 pages en français (petit format), www.secretumtempli.com, 17,95 €. Disponible.

Note : ★★★★★

L'écran du meneur de jeu



L'illustration glauque de l'écran, signée Damien Venzi, plonge immédiatement dans l'ambiance délétère d'un monde en pleine déréliction, où le décor urbain a perdu sa fonction face à la vermine. Les infos côté MJ sont utiles sans être toujours agréables

à lire (vade retro Times et les tableaux où l'on se perd). Le livret contient pas moins de sept scénarios. Aucun ne m'a fait bondir en disant "je veux jouer tout de suite" (peut-être faute de place pour les développer ?). Mais ils ont tous au moins une bonne



idée, comme une chasse au trésor dans une usine désaffectée, par exemple, ou l'occupation de Fort Boyard par des militaires dissidents. Le livret contient aussi quelques

options, une liste d'adaptations pour les personnages et quelques événements qui sont autant de scénarios en puissance.

Cyril Pasteau

Supplément pour Vermine édité par **Le 7^{ème} Cercle**. Écran en 3 volets et livret de 64 pages en français, 18 €. Disponible.

Note : ★★★★★

Wushu



Les systèmes où il faut consulter six tables avant de jeter les dés vous barbent ? *Wushu* est fait pour vous ! Il s'agit d'un système de jeu générique ultrasimple qui permet de reproduire tous les excès cinématographiques dont votre petit cerveau

malade est pétri. Présenté sous forme d'un PDF maigre mais bien illustré, le système de jeu tient en quelques pages, il est efficace (même s'il exige que joueurs et MJ soient vraiment sur la même longueur d'ondes), et sera un excellent outil pour une petite partie pendant un voyage en train, ou un one-

N'achetez pas *Wushu* si vous êtes accro à la table de cueillette aléatoire de champignons de *Rolemaster*. Achetez *Wushu* si vous êtes allergique à tout système de règles ou si vous jouez sur un coin de table.

shot sans inhibition : *Wushu* met en effet à l'honneur la narration (qui donne des bonus aux jets de dés) et les délires verbaux des joueurs. Mon regret : les idées de background qui remplissent les dernières pages de ce petit

bidule sympa sont vraiment indigentes (le trip *Highlander* du pauvre, bof bof...), et on aurait préféré d'autres exemples, des illustrations (la couverture est splendide), enfin... n'importe quoi plutôt que ça.

Sandy Julien

Système de jeu de rôle universel édité par **BP4P**, 24 pages en français, 6 €. Disponible sur www.bw-studio.com.

Note : ★★★★★

Humain



Le nouveau R.A.S. est enfin arrivé ! Disposant d'un design très manga, il vous donnera tout le matériel nécessaire pour exploiter une des trois principales races de ce jeu. Niveau background, vous allez être servi : on découvre la genèse de la présence des hommes dans l'espace, un

système politique très détaillé, des classes de personnages revues à la hausse, un topo sur l'organisation militaire plus approfondi que dans le livre de base (presque une pub d'engagement du futur), une création de personnage revue et corrigée



bien propre aux Terriens et un chapitre entier réservé aux androïdes, sans oublier des tonnes de secrets pour les méchants MJ. Pour finir, la cerise sur le gâteau, les trois

scénarios peuvent être joués individuellement ou en mini campagne. Ils ont pour but de faire découvrir aux bleus les différentes races extraterrestres. Le seul reproche que l'on puisse faire à cette gamme est son manque de suivi mais, pour y pallier, trois suppléments gratuits sont disponibles sur le site www.rasjdr.com.

Momo

Supplément pour *R.A.S.* édité par **Totoro et Gerboiz**, 224 pages en français, 34 €.

Note : ★★★★★

L.A. 2035 v.2



Édité pour la première fois voici trois ans par Le 7^{ème} Cercle, ce jeu d'anticipation est aujourd'hui disponible gratuitement sur Internet dans sa deuxième version, à l'exception de la présentation détaillée de l'univers de jeu.

Comme son nom l'indique, le cadre est le Los Angeles de l'année 2035, alors que la cité des anges a subi un terrible tremblement de terre, que des mutations apparaissent et que la face du monde a quelque peu changé. Les joueurs incarnent des policiers mutants chargés de faire régner l'ordre au

N'hésitez pas à proposer vos contributions aux auteurs de L.A. 2035, toutes les bonnes volontés sont bienvenues !

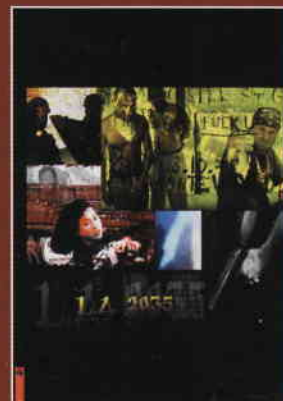
sein d'une unité d'élite. Un thème qui le rapproche donc de *Berlin XVIII* ou *C.O.P.S.* Le système de jeu, ni trop complexe ni trop simple, est maintenant basé sur 3 dés à 6 faces à la place du d20. Plusieurs scénarios sont disponibles sur le site Internet, le premier "officiel V2.0" étant assez linéaire

et risquant quelque peu de décourager les joueurs. Devoir jouer des policiers, même mutants, dans le cadre pointu d'une police scientifique (les auteurs ayant de bonnes connaissances dans ce domaine) peut ne pas enthousiasmer. Les amateurs du genre apprécieront, les autres pourront s'en faire une idée grâce à cette bonne initiative de mise en ligne.

Olivier Guillo

Jeu de rôle édité par **Samuel Zonato**. En français. Gratuit. Disponible sur losangeles2035.free.fr.

Note : ★★★☆☆



Les Reflets de l'Histoire

Clore une campagne a toujours été un exercice difficile, comme le démontre cet ultime volet d'*Arkeos*. Comme on pouvait s'y attendre, les PJ vont compléter leur tour du monde, notamment avec une escale forcée en Allemagne, prétexte à une très intéressante description du III^e Reich, qui s'attarde longue-

ment sur ses principales figures et les innombrables projets secrets des sbires du Führer. Istanbul, Paris et New York n'ont malheureusement pas cette chance. Pour en revenir au final de la campagne, bien qu'il soit résolument pulp, je dois bien avouer qu'il m'a déçu. C'est gros, très gros, trop même. À

tel point que je m'interroge sérieusement sur les chances de succès des joueurs, surtout s'ils sont débutants (quoi de plus frustrant que de planter sa première campagne ?). Mais ne dramatisons pas. Ce n'est pas parce que



le final m'a chagriné qu'*Arkeos* perd tout de suite de son intérêt. Avec toutes les informations dispensées dans les quatre suppléments, vous avez largement de quoi créer votre propre campagne, ou rectifier le tir de celle-ci. Après tout, c'est vous le boss !

Michaël Croitoriu

Extension #04 pour *Arkeos*, éditée par **Extraordinary Worlds Studio**. 96 pages en français. 12 €. Disponible.

Note : ★★★☆☆



L'art de l'escrime

L'escrime est un art martial éclipsé de nos jours par les arts orientaux, mais tout aussi efficace !

Si, comme moi, vous avez été impressionné par le travail de recherches historiques et de compilation fournis par Renaud Maroy sur *À feu et à sang*, vous ne pourrez qu'adorer *L'art de l'escrime*. Une fois de plus, c'est un déluge de détails et de précisions historiques qui vous attend. L'histoire de l'escrime et de chaque

école est ainsi soigneusement décrite. Bien évidemment, une série de nouvelles règles viennent s'ajouter à la partie descriptive. De toute évidence, *Pavillon Noir* s'affirme de plus en plus comme



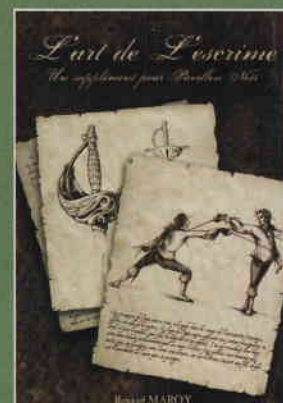
étant un jeu destiné à un public averti de joueurs aimant la précision. Ce supplément est aussi accompagné de trois scénarii dont deux sont la suite de la campagne du Hollandais volant. Je ne peux que regretter

l'absence des petites inspis présentes en encadrés dans *À feu et à sang* mais, au-delà de ce petit reproche, je ne peux que conseiller à tous les amateurs de cape et d'épée d'acheter ce supplément et ce, quel que soit l'univers de jeu dans lequel vous avez choisi d'évoluer.

Geof

Supplément pour *Pavillon Noir* édité par **Black Book Éditions**. Disponible.

Note : ★★★★★



The Fair Folk

Ce supplément est de ceux qui ferment la boucle, achevant la présentation des grands axes de l'univers d'*Exalted*. Décrivant le domaine du peuple féérique, connu



sous le nom de rakhastan et s'étendant entre la création et le Wyld profond, *The Fair Folk* a la lourde tâche de présenter un univers en perpétuel changement dans lequel tout n'est qu'illusion.

Malheureusement, les auteurs se laissent emporter par leur fougue créatrice, oubliant le lecteur en route, perdu dans les méandres d'un monde fascinant mais complexe. Le système de jeu n'a pas non plus été épargné, proposant de nouveaux concepts, plus en adéquation avec la nature des pouvoirs rakhastan, mais difficiles à cerner dans un premier temps. *The Fair Folk* aurait gagné à être

un jeu à part entière, plus développé au niveau du background et de l'ambiance, et pas seulement un supplément dont l'intégration dans une campagne d'*Exalted* risque de donner quelques migraines aux MJ les moins chevronnés. Ce voyage n'est pas indispensable, mais ses paysages n'en demeurent pas moins magnifiques.

Fab.

Supplément pour *Exalted* édité par **White Wolf**. 328 pages en anglais. 29,99 \$. Disponible.

Note : ★★★☆☆





La Couronne de l'Ombre

Midnight a visiblement tiré les leçons de ses concurrents puisque, à peine l'univers sorti, l'éditeur nous propose déjà une campagne dont l'objectif est de faire découvrir Eredane à vos joueurs au travers d'une mission diplomatique en territoire nain. L'aventure, découpée en épisodes, est suffisamment directive au début

pour ne pas dérouter les débutants. Jusqu'à ce que les événements basculent... et que nos héros se retrouvent aux premières loges. Combats, tractations, opérations de sauvetage, ils n'auront jamais le temps de souffler.



Leurs pérégrinations leur feront croiser la route d'elfes et de nains, de gnomes et de halfelins, mais aussi d'agents d'Izrador prêts à tout pour mettre un terme au combat millénaire mené par les elfes. La réussite de leur mission devrait les mener jusqu'au niveau

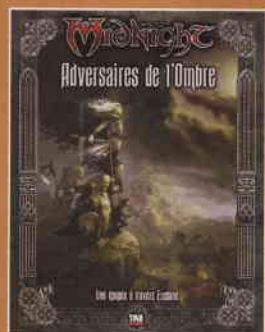
Une grande carte d'Eredane en couleur et une fiche de perso *Midnight* sont téléchargeables sur le site de l'éditeur : perso.wanadoo.fr/blackbookeditions.

5, et pourrait leur valoir une entrevue avec la Reine Sorcière en personne !

Michaël Croitoriu

Campagne d20 pour *Midnight*, éditée par Black Book Éditions. 64 pages en français. Disponible.

Note : ★★★★★



Adversaires de l'Ombre

Si, comme nous, vous avez craqué sur *Midnight*, grand bien vous en fasse d'autant que Black Book ne ralentit pas la cadence. Pour preuve, *Adversaires de l'Ombre* vient de débarquer. Les joueurs y découvriront un large éventail de rajouts techniques pour personnaliser leurs héros

(dons, voies héroïques, sorts, classes de prestige et de légende, etc.). Certains sont d'ailleurs particulièrement alléchants (la malédiction des légats et sa résistance à la magie dès le niveau 1), et c'est tant mieux eu égard à l'ampleur du danger auquel les personnages sont confrontés.

Pour peaufiner leur background, les joueurs trouveront également des notes sur les différents peuples précisant systématiquement leurs objectifs et secrets. En creusant la section équipement, les contrebandiers découvriront même du matériel conçu spécifiquement pour eux. Il y a

juste un petit truc qui me chagrine sur la préversion que je tiens dans mes mains, c'est que tout y apparaît dans l'ordre anglais. Une réorganisation alphabétique française aurait franchement simplifié les choses !

Michaël Croitoriu



Supplément d20 pour *Midnight*, éditée par Black Book Éditions. 128 pages en français. Disponible.

Note : ★★★★★



Les Arcanes Exhumés

Le système d20 fonctionne bien, certes. Mais D&D va plus loin et propose dans ce supplément une multitude de règles optionnelles, parmi lesquelles chaque MD pourra piocher ce qui l'intéresse et ainsi créer un système personnalisé et unique. Au menu, des variantes sur les races et les classes, des traits de

caractère et des handicaps, un système de PV à la *Star Wars*, la classe d'armure nuancée par un bonus de défense dépendant du niveau et/ou par une réduction des dégâts, la gestion de l'orientation en combat, et même le remplacement du d20 par 3D6 ! Du nouveau également pour la magie, dont points

de sort, temps de recharge, et rang de magie. Sans oublier des règles pour aider MD et joueurs à gérer contacts, réputation et honneur des personnages, et même la santé mentale pour les fans de Cthulhu. Des encadrés analysent les conséquences de chaque option sur le jeu, et

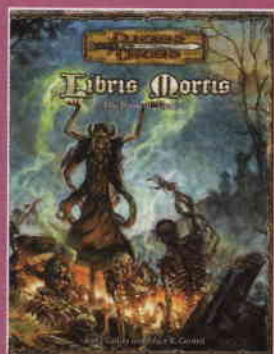
Un grimoire bourré d'options pour customiser les règles de D&D !

préviennent le MD des abus éventuels que pourraient en tirer les joueurs, pour mieux les éviter. Une vraie mine d'or pour créer le D&D de vos rêves !

P.O. Barome

Supplément pour *Dungeons & Dragons* éditée par SpellBooks. 224 pages en français. 36 €. Disponible.

Note : ★★★★★



Libris Mortis

Après les dragons et leur *Draconomicon*, c'est au tour des morts-vivants de faire la une. De tous les chapitres, c'est dans le premier et le dernier que vous exhumerez le plus de background : caractéristiques de la "mort-vivance" (physiologie, régime alimentaire, faiblesses, etc.), religion, organisations et mêmes quelques lieux

prêts à l'emploi. Les deux tiers restants du *Libris Mortis* glorifient la technique. Le seul souci, c'est que cette recrudescence de règles va de pair avec un laxisme certain au niveau de la relecture. Ça se ressent surtout dans le bestiaire où les erreurs de calcul sont légion, et où le format de présentation ne respecte pas toujours

celui de l'édition 3.5 (était-il prévu pour la 3.0 ?). Le *Libris Mortis* donne évidemment dans les classes, normale (momie, goule, etc.) ou de prestige (certaines reprises de Par l'encre et le sang), accessibles aux



joueurs mais surtout aux PNJ. Les sorts ouvrent quant à eux les portes de la convocation de morts-vivants. Il y a donc de quoi faire sous cette couverture, mais mieux vaut attendre la version française, si vous voulez vous épargner les bugs en série.

Michaël Croitoriu

Supplément pour *Dungeons & Dragons* éditée par Wizards of the Coast. 192 pages en anglais. 29,95 \$. Disponible.

Note : ★★★★★

Races of Destiny

Pas franchement enthousiasmé par *Races of Stone*, j'étais sceptique quant à l'intérêt de *Races of Destiny*. Ce supplément est pourtant bien meilleur que son prédécesseur et assez surprenant, car il se penche sur les humains (une 1^{re}



pour la 3^e édition !). Les demi-orques et demi-elfes sont certes de la partie, mais on leur préférera de très loin les nouveaux venus. Les illumians sont des humains qui ont subi un rituel qui les a transformés magiquement, ce qui se traduit

Imaginez le drame du barbare illumian : entouré de lettres volantes, et analphabète !

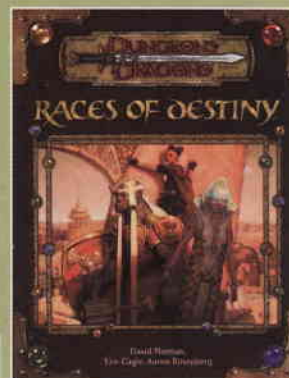
par des lettres de pouvoir qui orbitent autour de leur tête, et qui leur confèrent toutes sortes de bonus et d'aptitudes. À la lecture, vous trouverez qu'ils feront d'excellents PNJ dans une campagne où les intrigues se déplaceront à travers les plans à mesure que les PJ progresseront en niveau. Je

suis plus réservé quant à leur utilité autour d'une table, surtout si vous jouez dans un univers comme Eberron où les hauts niveaux sont assez rares. *Races of Destiny* ne fait évidemment pas l'impasse sur les règles mais, pour une fois, il n'y a que sept classes de prestige et leur background est beaucoup plus fourni. WotC a rectifié le tir, et c'est tant mieux !

Michaël Croitoriu

Supplément pour *Dungeons & Dragons* édité par Wizards of the Coast.
192 pages en anglais. 29,95 €. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Manuel des joueurs de Faerûn

Cet ouvrage remet au goût du jour version 3,5 des informations déjà disponibles dans *Les Royaumes Oubliés ; Univers*. Il prend en compte la parution de nombreux suppléments et de romans ayant fait évoluer l'intrigue principale du décor de campagne. Les régions, dons,

classes de prestige et sorts faerûniens sont récapitulés en long et en large. Pour les adeptes des *Campagnes légendaires* (et les Royaumes



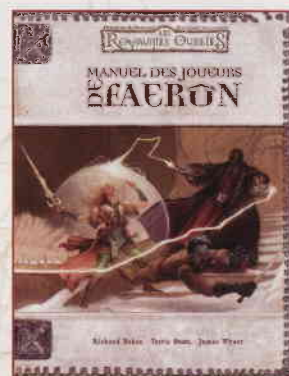
Oubliés s'y prêtent tout à fait), les versions épiques de certaines classes de prestige sont détaillées, avec quelques dons et sorts forcément impressionnants, comme le *déplacement de montagne* de Proctiv qui permet de se créer sa propre cité

volante nétherisse. Mais le chapitre qui sauve vraiment le bouquin du syndrome "mise à jour Windows", c'est celui qui décrit les plans adjacents à Toril – et qui n'a pas forcément grand chose à faire dans un manuel des joueurs, à croire qu'on l'a rajouté pour combler un vide. Ce supplément est de qualité mais ne vous sera pas forcément très utile.

Namateos

Supplément *Royaumes Oubliés* pour *Dungeons & Dragons*, édité par SpellBooks.
192 pages en français. 36 €. Disponible.

Note : ★★★★★



The Shining South

Le Sud de Faerûn remplit bien sa mission d'exotisme et, si vous cherchez des civilisations méd-fan à saveur orientalisante, *The Shining South* est un très bon investissement. Les natifs humains de Dambrath sont des gens rugueux qui ont longtemps joué aux invasions barbares avec

leurs voisins et qui ont été subjugués par des demi-drows adoreurs de Loviatar, la déesse sado-maso de la souffrance. Etagund et les pays



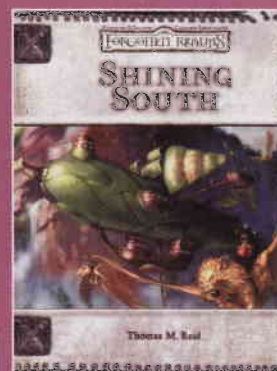
qui l'environnent sont centrés sur le commerce et dotés d'une religion pépère, l'Adama. Halruaa, fondée par des descendants de Netheril, est la nation de magiciens de Faerûn, encore plus que Thay. La patrie des halfelins, Luiren, est décrite (bof),

ainsi que le Shaar avec ses paysages gigantesques et ses habitants intelligents bizarroïdes (les wemics et surtout les loxos). Que ce soit pour voyager dans ces contrées ou pour le simple plaisir de la lecture, ce supplément est agréable sans être ni indispensable, ni plus excitant que les autres guides régionaux.

Namateos

Supplément *Forgotten Realms* pour *Dungeons & Dragons*, édité par Wizards of the Coast. 192 pages en anglais. 29,95 €. Disponible.

Note : ★★★★★



Lost Empires of Faerûn

Le simple titre vous a mis l'eau à la bouche ? Vous n'allez pas être déçus, sortez vos gros bills ! Parce qu'aller explorer toutes les ruines des empires déçus de Faerûn vous demandera plus qu'un niveau 1 ! Les informations



fournies dans chaque chapitre permettent de jouer une campagne dans le passé comme d'utiliser les survivances de ce passé pour pimenter vos parties. Sont concernées : les guerres

elfiques qui déchirèrent Faerûn il y a plus de dix mille ans, la chute plus tard de Comanthyr et l'infestation de Myth Drannor (la cité est juste évoquée cependant, pas décrite), l'arrivée des dieux égyptiens en Mulhorande et l'histoire de ses dynasties de pharaons, Netheril avec ses liches qui se marchent sur les pieds, ainsi que d'autres empires oubliés

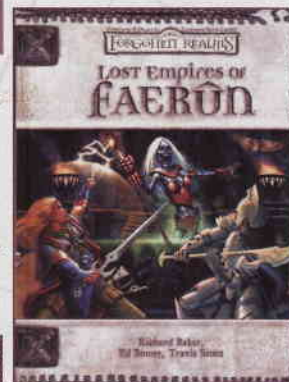
Il y a même le mode d'emploi pour créer un mythal !

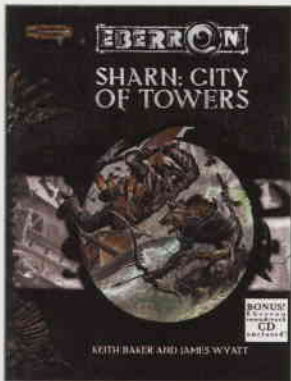
qui me parlent moins (Coramshan par exemple) mais qui se révèlent intéressants. Et pour une fois, toutes les classes de prestige m'ont donné envie de les utiliser, d'un côté ou de l'autre de l'écran. Ah, et les illustrations... Certaines vous donneront envie de tenter l'aventure. Vraiment.

Namateos

Supplément *Forgotten Realms* pour *Dungeons & Dragons*, édité par Wizards of the Coast. 192 pages en anglais. 29,95 €. Disponible.

Note : ★★★★★





Sharn : City of Towers

Cité emblématique d'Eberron, Sharn se distingue de ses consœurs en ceci qu'elle s'étend plus en hauteur qu'en largeur (c'est pas la cité des tours pour rien !). Le seul souci, c'est que les cartes éparpillées dans l'ouvrage sont

toutes en 2D, et qu'il n'y a qu'une poignée d'illustrations de rue. Dans ce contexte, le meneur aura toutes les difficultés du monde à cerner l'architecture locale en 3D et donc à la retranscrire dans ses descriptions. Les reproches s'arrêtent là

Ne flippez pas trop si vous faites une chute car les autorités offrent une prime de 25 po à quiconque utilisera le sort feuille morte pour vous sauver.

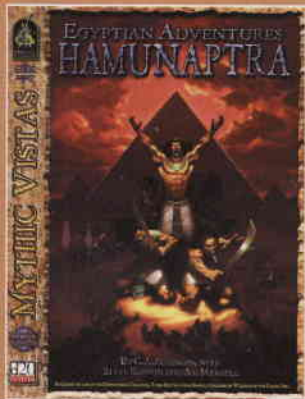
car le supplément fourmille d'idées et d'informations. J'ai tout particulièrement apprécié le chapitre sur la vie quotidienne qui couvre des sujets aussi variés que l'éducation, le coût d'un magasin, et les principaux festivals et événements sportifs. Si vous êtes motivé

pour monter une campagne urbaine, rien n'a été oublié. Les auteurs ont même taillé dans les règles pour s'étendre un peu plus sur la politique locale, les forces de l'ordre, le crime organisé et les sociétés secrètes. Que du bon je vous dis.

Michaël Croitoriu

Supplément Eberron pour Dungeons & Dragons, édité par Wizards of the Coast. 192 pages en anglais et un CD audio. 29,95 €, Disponible.

Note : ★★★★★



Hamunaptra: Egyptian Adventures

L'Égypte antique est un magnifique cadre de campagne, surtout bien documenté pour des joueurs s'intéressant à l'Histoire. Les milliers d'années de cette civilisation qui fascine toujours les foules sont riches en idées d'aventures. Malheureusement des jeux comme Légendes de la

Vallée des rois n'ont pas eu un succès retentissant... Cette campagne ne s'adresse pas aux amateurs en quête d'enrichissement culturel, puisqu'il s'agit d'une Égypte "alternative" à la sauce D&D, pour ceux qui vont apprécier l'ambiance sans se prendre la tête. Des elfes, des

nains, des gnolls, qu'importe... Les 3 livrets qui figurent dans la boîte sont très complets et adaptent D&D au cadre égyptien, autour des races, classes, sorts, monstres, etc. La partie sur la société et les divinités est assez développée, mais la géographie et l'histoire font un peu défaut. L'ensemble fournit



toutes les bases pour développer une campagne mais, en matière de trames ou de scénarios, les inspirations manquent.

Domage tout de même que l'on ne soit pas plus proche de l'Égypte authentique, on se perd dans les nouveaux noms.

Olivier Guillo

Supplément de contexte d20 pour Mythic Vistas / World of Freeport, édité par Green Ronin Publishing. Boîte contenant trois livrets en anglais de 96, 56 et 64 pages et une carte. 39,95 \$, Dépo.

Note : ★★★★★



Strange Lands

Les Scarred Lands ont marqué le paysage d20 autant par leur originalité que par la qualité de leur suivi. Mais les réalités du marché ont des raisons que la raison ignore. Le couperet est tombé : Strange Lands est le dernier supplément de la gamme, mais quel supplément ! Au programme, pas

moins de trois continents, parmi lesquels un où les dieux sont nés et où les titans ont été vaincus (vous allez enfin savoir pourquoi et comment). L'archipel d'îles où les vrais dragons se sont repliés vaut également le détour, les intrigues politiques propres à la société draconique pouvant donner lieu à une excellente

À paraître en mars en français : La Mer de Sang chez Hexagonal.

campagne où les joueurs incarneraient des grands aîlés... Je suis moins friand du continent envahi par les glaces. De manière générale, j'aime beaucoup le format de présentation de Strange Lands, qui synthétise en 300 pages ces trois nouvelles terres (histoire, géographie,

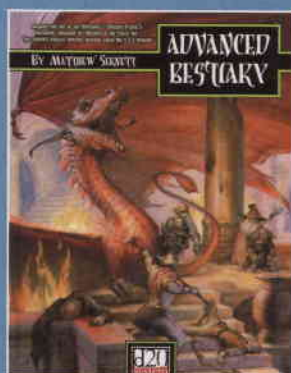
rares, classes, dons et sorts) et complète le tout avec un copieux bestiaire et un appendice où se cotoient en vrac demi-dieux, familiers et archétypes.

Michaël Croitoriu



Supplément d20 pour Scarred Lands édité par Sword & Sorcery Studio. 288 pages en anglais. 34,99 \$, Disponible.

Note : ★★★★★



Advanced Bestiary

Les bestiaires D&D sont légion tous univers et éditeurs confondus et, contre toutes attentes, ils font toujours recette. Le problème pour le MJ fêru de *dungeon crawl*, c'est qu'il y a souvent un petit malin à sa table qui connaît par cœur les caractéristiques

et les faiblesses des monstres rencontrés. Pour y remédier, Green Ronin signe ici un bestiaire d'une centaine d'archétypes applicables à n'importe quel type de monstre. Les noms sont assez évocateurs (amphibious, demon-possessed, half-drow, primitive, saurian, etc.),

ils sont néanmoins épaulés par une description en bonne et due forme. Pour faciliter encore la tâche du lecteur, une introduction éclaircit les modalités d'utilisation ou de création. Les archétypes sont classés par niveau



de complexité d'application (1 à 3) et livrés avec un exemple (les CR s'échelonnent entre 1/2 et 24). L'Advanced Bestiary renouvellera-t-il le genre ? On en reparle dans vingt ans, quand j'aurai épuisé les monstres des bestiaires qui s'empilent sur mes étagères...

Michaël Croitoriu

Bestiaire pour le système d20 édité par Green Ronin Publishing. 256 pages en anglais. 36,95 \$, Disponible.

Note : ★★★★★

Mystic Secrets

Supplément sur la magie rime souvent avec liste de sorts interminable et pas nécessairement passionnante. *Mystic Secrets* se démarque de ses confrères en ceci qu'il n'est pas épais et qu'il s'ouvre sur la

magie de monsieur tout le monde. Ces cérémonies qui réclament soit une offrande, soit une action, n'ont évidemment pas une grosse incidence en jeu, mais elles ont le mérite de donner un peu plus de vie au quotidien du quidam. Si vos

La magie quotidienne

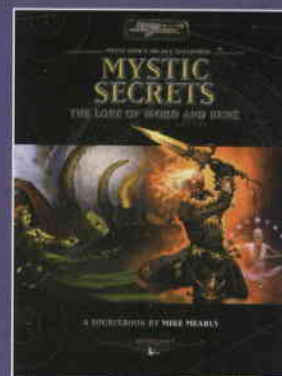
joueurs y prennent goût, il existe également des rituels qui affectent spécifiquement un groupe d'alliés ou un porteur et son objet. Le chapitre consacré aux runes ne se contente pas d'élargir l'éventail de pouvoirs accessibles, il lève surtout le voile sur les

ennemis jurés des *runechil-dren* : les *heralds of annihilation*. Rajoutez à cela trois sites magiques prêts à l'emploi et une poignée de sorts et d'armes uniques plus classiques, et vous tiendrez dans vos mains fébriles un supplément un peu cher à la page, mais qui mérite le détour.

Michaël Croitoriu

Supplément d20 pour *Monte Cook's Arcana Unearthed* (Diamond Throne), édité par *Sword & Sorcery* / Malhavoc Press. 72 pages en anglais. 15,99 \$. Disponible.

Note : ★★★★★



Sidewinder Recoiled

Sidewinder Recoiled est à *Deadlands* ce que *Pavillon Noir* est à *Seventh Sea* : un ouvrage monumental à la gloire d'un genre littéraire et cinématographique, transposé avec une minutie admirable dans un système de jeu de rôles. Pour être honnête, d'ailleurs, *SR* se

suffit à lui-même, car l'essentiel des règles du système d20 y sont reprises ou résumées. Le système est bien entendu adapté pour coller à l'univers du western, avec des classes de personnages, des talents (entendez : des dons), et même un bestiaire réservé à la faune

Les textes authentiques (quoique romancés) de William "Bat" Masterson, contemporain et ami proche de Wyatt Earp, donnent un cachet particulier à cet excellent jeu.

du Wild West. On ne peut qu'être fasciné par l'énorme travail accompli sur cet ouvrage, où chaque élément de règle donne lieu à quelques lignes de background bien utiles. Si vous n'êtes pas déjà accro aux univers de type western, attention : ce jeu est conçu pour les purs et durs, les vrais cow-boys. Vous

n'y trouverez pas les francs délire de *Deadlands*. Si vous maîtrisez *Deadlands*, si vous avez gravé "Eastwood" et "Wayne" sur la crosse de vos deux colts, et si vous lisez ce magazine en surveillant le coral d'un œil vigilant, ce livre est strictement incontournable.

Sandy "Four Cats" Julien

Décor de campagne d20 pour *Mythic Vistas*, édité par *Green Ronin Publishing*. 296 pages en anglais. 34,95 \$. Disponible.

Note : ★★★★★



Way of the Thief

Ce ne sont pas les idées qui manquent pour animer une campagne, surtout pour un jeu aussi riche que *LSR*. Et pourtant, c'est avec des livrets comme *Way of the Thief* qu'on découvre qu'à force de maîtriser, on fait petit à petit

l'impasse sur des aspects ô combien essentiels du jeu. Pour ce dernier supplément d10/d20 avant la 3^e édition, on revient sur les activités criminelles de Rokugan : contrebande, piraterie, bandits et surtout Kolat.



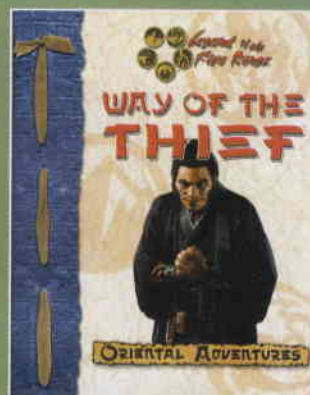
L'information présentée de manière synthétique ouvre énormément de pistes, notamment sur le Kolat que les irréductibles de la 1^{re} édition découvriront complètement changé. L'exposé

s'accompagne de notes historiques, de portraits et d'exemples de Q.G. directement exploitables. La cité de la grenouille riche et Ryoko Owari ont évidemment droit à leur propre chapitre. Une lecture bien pratique pour rafraîchir les idées de ceux qui pensaient avoir déjà tout fait à leurs joueurs.

Michaël Croitoriu

Supplément d20 pour *Oriental Adventures* / *LSR* édité par AEG. 96 pages en anglais. 24,95 \$. Disponible.

Note : ★★★★★



Men of the Sea

Ce supplément permet de créer des aventures maritimes dans Glorantha. L'inspiration antique de ce monde faisait émerger toutes sortes d'idées d'exploration, de commerce et de guerre sur les mers. D'autant plus qu'une malédiction séculaire empêchant



la navigation, la Condamnation des Mers, a été levée il y a quelques décennies et a révélé toutes sortes de dangers et de merveilles mari-

Pour les fans de *RQ* qui veulent du *Genertela*-like, *Missing Lands* traite en détail des océans et des îles : www.glorantha.com. Attention, c'est 114 p. de photocopie vendues 30 \$.

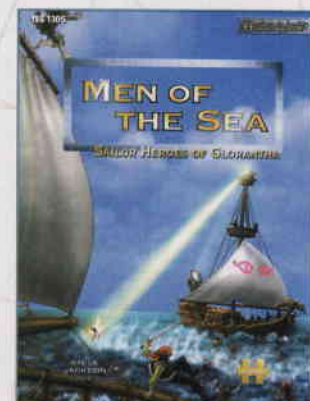
times. Mais les fans ne disposaient jusqu'alors que des règles sur les bateaux présentées dans *Le Maître des Runes* pour *RuneQuest*. Une grande lacune est comblée puisque les côtes de Génertela comme de Pamaltela sont décrites. En revanche, ce

supplément n'évoque pas vraiment les civilisations sous-marines. Mais vous aurez déjà bien assez de problèmes avec les adorateurs de Tsankth sans devoir en plus chercher des noises aux tritons !

Maturud le Banni

Supplément pour *HeroQuest* publié par *Issaries* avec Steve Jackson Games. 80 pages en anglais. 19,95 \$. Disponible.

Note : ★★★★★



Half-Life 2 + Counter-Strike : Source



Half-Life 2 est un jeu de tir à la première personne très beau, avec des paysages variés et un scénario de science-fiction original qui, s'il ne vous laisse pas particulièrement de choix, vous donne quand même une certaine impression de liberté. En une vingtaine d'heures de jeu, vous devriez en voir le bout

et vous mettre à *Counter-Strike : Source*. La nouvelle mouture du FPS le plus joué de la planète est livrée en bonus d'*HL2*. Les terroristes essaient toujours de poser des bombes et les contre-terroristes de délivrer des otages. Graphiquement, il y a plus de changements qu'entre 1.6 et CZ. Les cartes ont été agréablement

relookées. Les armes fonctionnent différemment. Le son joue toujours un rôle important, mais des facteurs étonnants entrent désormais en jeu. Par exemple, sur la carte cbbble, si vous êtes un contre-terroriste au point de départ et que vous entendez un bruit de corbeau, cela signifie

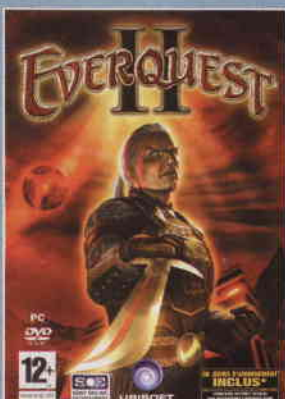
que quelqu'un se dirige vers l'autre site via la corniche. Comme les phénomènes impliqués ne varient pas, il y a des mécanismes intéressants à apprendre. Seul petit souci, *Source* n'est pas encore entièrement débuggé.

Serval Ink

Jeux PC (un solo et un multijoueurs) pour grosses configs édités par Valve. En français. 51 €. Disponibles.

Note : ★★★★★

EverQuest 2



C'est beau, c'est grand

EverQuest est de retour ! Le mmorpg de légende a subi un lifting complet. Après avoir subi un cataclysme, les continents ont changé de forme. Le monde de Norrath s'est considérablement agrandi. Il n'existe plus que deux villes : Port-Franc (les

gentils) et Queynos (les mauvais coucheurs). De ces villes immenses sont issues vos personnages. Le choix détermine votre alignement et certaines classes ne sont accessibles que dans l'une des villes. Le jeu est orienté PvE (combats joueurs contre monstres) et exploration. Pour favoriser l'errance, les

cartes apparaissent au fur et à mesure du jeu. Pour l'instant, il n'existe pas de mode joueurs contre joueurs. Un système original d'évolution par arborescence vous fait choisir initialement des classes de base (guerrier, prêtre, mage, éclaireur) pour vous spécialiser par la suite. Il existe 24 classes qui se combinent sans limitation avec les 15 races présentes. Vivent les orques paladins !

Le gameplay est réactif et cohérent. Les graphismes superbes rendent l'immersion très agréable. *EverQuest 2* rend honneur à son ancêtre.

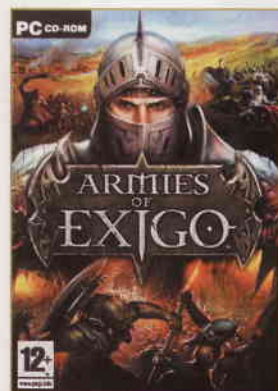
Benoît Ruiz



Jeu PC en ligne édité par Sony Online Entertainment / Ubisoft. En français. 55 €. Disponible.

Note : ★★★★★

Armies of Exigo



Vous l'attendiez impatiemment pour les fêtes de Noël, les screenshots vous avaient mis l'eau à la bouche, voici le nouveau STR d'heroic-fantasy, *Armies of Exigo*. La première impression que vous donne ce jeu c'est un petit air de déjà vu, un petit air de réchauffé mais, rassurez-vous, il est tout de

même doté d'un bon nombre d'atouts. La campagne solo est longue et captivante bien que classique. Trois factions s'opposent pour prendre le contrôle des terres de Noran : les incontournables humains, les bêtes et enfin les débus. Chacune dispose d'un bon nombre d'unités et de struc-

tures. *Armies of Exigo* dispose aussi de graphismes soignés et agréables d'un gameplay classique et très intuitif mais surtout apporte une nouveauté très sympathique, la possibilité d'évoluer en parallèle sur deux niveaux dans les maps. Bref, vous l'aurez compris, ce jeu n'est pas une révolution du genre mais bénéficie d'une très bonne jouabilité et est très

complet. Les amateurs du genre apprécieront certainement.

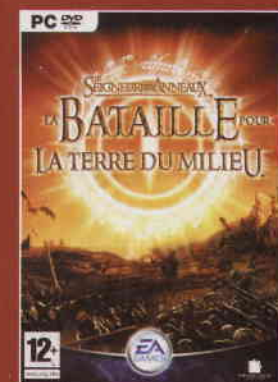
Xavier Limousy



Jeu PC développé par Black Hole Entertainment et édité par Electronic Arts. Jusqu'à 12 joueurs (LAN / Internet). En français. 52,90 €. Disponible.

Note : ★★★★★

La Bataille pour la Terre du Milieu



Si vous avez aimé l'adaptation cinématographique du Seigneur des Anneaux et si vous avez rêvé d'orchestrer les grandes batailles épiques opposant l'alliance des humains et des elfes aux forces maléfiques de Sauron, alors BPTM est le STR qu'il vous faut.

BPTM vous plonge dans un monde sombre dans lequel vous livrez des batailles de grande échelle. Vous pourrez mener des charges aussi bien avec les héroïques Rohirrim qu'avec les puissants oliphants. Tous les héros sont présents, agré-

mentés de pouvoirs bien sympathiques et souvent puissants. La campagne vous offre la possibilité de revivre tous les moments de la quête de l'Anneau du côté des forces du Bien mais aussi du Mal. Chaque événement important est agrémenté de scènes

tirées du film. Vous retrouvez dans BPTM les musiques extraordinaires du film, mais aussi les voix des personnages et les répliques désormais célèbres. Une ombre vient cependant noircir le tableau et pas des moindres, le gameplay : pendant les batailles, la micro gestion est difficile, ce qui diminue le plaisir de jeu.

Xavier Limousy

Jeu PC développé et édité par Electronic Arts. Jusqu'à 8 joueurs (LAN / Internet). En français. 54,90 €. Disponible.

Note : ★★★★★

Sacred Plus

L'extension *Underworld* arrive au printemps.

Sacred Plus est la dernière version commercialisée du hack'n'slash *Sacred*. Les bonus qui justifient ce "Plus" sont téléchargeables sur le site de l'éditeur pour ceux qui auraient la première version du jeu. Il est d'ailleurs vivement conseillé d'installer tous les

patches du jeu (130 Mo !) qui peinent un peu même sur un bon PC. Si vous connaissez *Diablo II*, vous ne serez pas dépayés. Vous gérez un aventurier qui doit sauver le monde d'Ancaria. Six types de personnages sont proposés et votre héros progresse en amassant

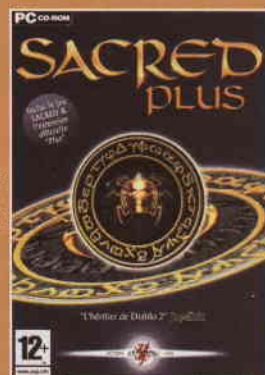
de l'expérience et des trésors, principalement lors de combats. Classique. Mais le monde est vaste, les quêtes sont variées et globalement, l'ensemble est meilleur que la référence en la matière, ce qui est heureux vu les années qui les séparent. Les graphismes

sont également de meilleure facture, mais cela reste de la 3D isométrique et tout ceci est bien dépassé à l'heure des mmorpg en 3 vraies dimensions... À réserver aux jeunes et aux fans du genre.

Olivier Guillo

Jeu PC édité par **Ascaron** et distribué par **Nobilis France**. En français (sauf bande-son). Jouable en Loin/Internet. 50 €. Disponible.

Note : ★★☆☆



Guillotine

Selon Louis-Marie Prudhomme (1797), 18613 personnes ont été guillotonnées durant la Révolution, dont juste 1278 nobles.

Ce jeu de cartes hilarant, sauf si votre nom comporte une particule, vous donne l'occasion d'incarner un bourreau à la Révolution. Au cours de trois tours de jeux, têtes couronnées et nobles en tout genre vont défiler devant la guillotine. L'objectif est d'exécuter les aristocrates les plus importants

pour acquérir le maximum de points et ainsi remporter la partie. Chacun son tour, les joueurs "guillotinent" un VIP de la file. Pour retarder l'inéluctable, les nobles rivalisent de ruse (par votre



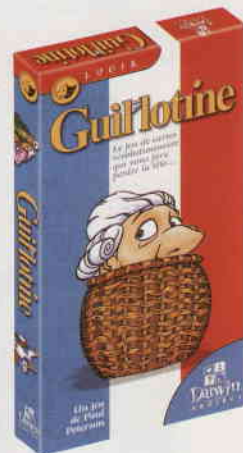
entremise) pour tromper l'ordre d'exécution. Chaque joueur peut jouer des cartes actions (fuite vers l'Angleterre, évanouissement, etc.), pour modifier la file et empêcher les cartes

possédant le plus de "quartiers de noblesse" : Marie-Antoinette, Louis XVI, ducs et autres marquises. Vous pourrez également perturber le tour de vos adversaires. Ce jeu plaira à tout public et animera pendant longtemps vos soirées. Ah ! Ça ira, ça ira, ça ira !

Benoît Ruiz

Jeu de cartes édité par **Darwin Project**. En français. 2 à 5 joueurs. 30 minutes. 15 €. Disponible.

Note : ★★★★★



Paladins et Dragons

Voici la suite de *Dungeon Twister*. Je devrais dire extension puisque, malheureusement, il manque à cette boîte le peu d'éléments qui aurait permis d'y jouer indépendamment. L'archmage est devenu encore plus fou qu'avant en essayant d'introduire de nouveaux types de

personnages : Fantômes, Golems et même des Dragons. Vous trouverez aussi une flopée de nouveaux objets tels qu'un anneau de téléportation ou un bouclier permettant de se protéger des flammes. Cette extension propose aussi de nouveaux décors ayant une

influence importante sur le déroulement du jeu. Ainsi la brume permettra de vous dissimuler au regard des autres personnages tandis que la salle du pentacle vous fera gagner un point de victoire si vous êtes le seul à être dedans. *Paladins et Dragons* renforce l'aspect

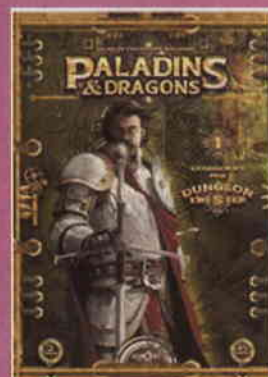


stratégique du jeu. Choisir ses personnages et son équipement au début de la partie est primordial et permet de diversifier les styles de jeu. Le côté tactique est lui aussi chamboulé pour devenir encore plus complexe. Voici donc une extension qui ouvre un avenir particulièrement brillant pour le jeu de base.

Philippe Lecomte

Extension pour le jeu de plateau *Dungeon Twister* édité par **Asmodée éditions**. En français. 2 joueurs. 19,90 €. Disponible.

Note : ★★★★★



Blue Moon

Partant du principe qu'un lecteur de *Backstab* sait ce qu'est un jeu de cartes à collectionner de type *Magic*, il n'est pas nécessaire de s'étendre sur les principes de ces jeux que revisite Reiner Knizia, l'un des plus fameux auteurs de jeux de société au monde. Dans *Blue Moon*, deux

peuples s'affrontent pour gagner les faveurs des dragons et sauver leur monde. C'est par de subtiles évolutions que *Blue Moon* se distingue des autres, tout d'abord avec une boîte de base de belle qualité, avec 3 dragons, un plateau de jeu et de superbes cartes plus grandes que la norme. Les

paquets sont prédéfinis, mais le jeu peut évoluer avec les extensions (6 nouveaux peuples dont 2 déjà traduits en français). Mais dans chaque paquet se trouvent des cartes d'autres peuples et, pour les compléter tous, on est vite tenté d'acheter ces extensions, ce qui permet alors de

composer ses paquets. Heureusement, les dérives à la *Magic* ne sont guère possibles car il n'y a pas de phénomène de rareté. Un jeu qui a tout pour intéresser les amateurs du genre et ceux qui ne connaissent pas encore.

Olivier Guillo

Jeu de cartes presque à collectionner édité par **Tilsit**. Pour 2 joueurs. En français. Jeu de base 22 €, extensions 10 €. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Pêl-mêl

Pensez-vous que les livres de jeu de rôle deviennent de plus en plus des ouvrages luxueux, conçus pour un public de collectionneurs ? Entre le look impeccable des produits White Wolf et le Player's Handbook deluxe publié par Wizards of the Coast, il y a peut-être une tendance qui se dessine.

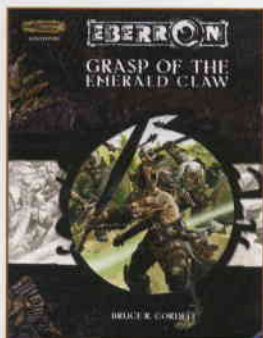
Nombreuses sorties D&D

■ Le **Complete Adventurer** est plein d'options de compétences (bof) et le **Complete Arcane** est une semi-resucée de matos sur la magie profane par ailleurs souvent intéressant et qui devrait être traduite assez vite par SpellBooks.

■ **Races of the Wild**, comme les autres "Races of", est avant tout l'occasion d'introduire une nouvelle race dans l'univers de *Dungeons & Dragons*. Ici, il s'agit des raptors, des humanoïdes ailés un peu amérindiens.



■ La première campagne dans Eberron voit sa conclusion dans **Grasp of the Emerald Claw**. Les PJ s'engagent dans une course contre la montre pour empêcher leurs ennemis de récupérer le dernier morceau d'une matrice de création caché sur le continent de Xen'drik.



■ C'est un supplément D&D mais les figurinistes aussi feraient bien de se jeter sur le **Map Folio** avec ses décors à monter soi-même et ses belles cartes. Si vous avez toujours eu un faible pour les cours d'EMT, et que vous jouez avec des figurines D&D Miniatures, foncez sur ces bâtiments en carton à construire. En achetant plusieurs, vous pourrez carrément bâtir une cité !

■ Alors que la 4^e édition est toujours disponible gratuitement en ligne (www.atlas-games.com), Atlas Games publie **Ars Magica Fifth Edition**, 240 pages de bonheur pour les fans qui auront survécu aux illustrations plus que ratées, indignes d'un fanzine.



■ Le nouveau supplément petit format pour *The Everlasting*, **The Magician's Companion**, est disponible.

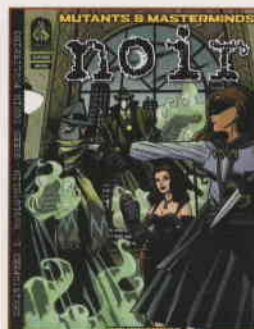


■ **World Militaries** décrit les armées de notre monde pour *SpyCraft*.

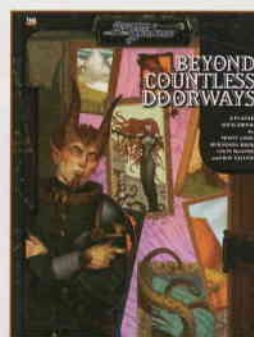


■ **Noir** est un supplément pour *Mutants & Masterminds* sur le thème du film noir. Trop court pour être honnête (64 pages).

■ **City State of the Invincible Overlord** est un pavé d20 Judges Guild signé Necromancer Games.



■ **Beyond countless doorways**, chez Malhavoc Press, décevra ceux qui y espéraient une réincarnation de *Planescape*. Bien écrit, ce supplément sur les plans manque de consistance malgré ses 224 pages.



■ **Star Thugs** est un jdr de science-fiction parodique édité par GhazPork Industrial.



■ Aussi : **The Foundationists** pour *Darwin's World*, **Guide to Mire** end pour *A/State*, **Legacy of the Blood** pour *Ravenloft d20*, **Shadows & Light** pour *WarCraft The RPG*, **The Book of Iron Might** pour le système d20 (Malhavoc), **Houses of the Bull God** pour *Exalted*, **Heroes of Norrath** pour *EverQuest RPG*, **Slavelords of Cydonia** pour *Grim Tales d20*.

Jeux vidéo, ça dépose

■ Pascal Bernard ne sait plus où donner de la tête entre *Men of Valor* et *Riddick* sur X-Box.

■ Michaël Croitoriu poursuit le mal d'*In Memoriam* avec l'extension *La treizième victime*, qui propose toujours d'enquêter "hors du jeu".



■ Mathieu Saintout massacre à tout va dans *Medal of Honor : Batailles du Pacifique* (qui est un jeu indépendant, pas besoin de *Medal of Honor*).



Star Wars Miniatures fait son petit bonhomme de chemin avec son supplément bouquin *Ultimate Missions: Rebel Storm*, tout ça donne envie d'utiliser les figs pour le jeu de rôle.

Grand concours

CHAMPIONS RETURN TO ARMS

La bataille finale entre les forces du Bien et du Mal est imminente. Les Champions sont appelés au combat. Choisissez votre race parmi les 7 entièrement personnalisables et incarnez LE champion que tous attendent dans le jeu d'action-RPG référence sur console. Parcourez l'aventure jusqu'à 4 joueurs en même temps sur une seule console ou en ligne.

Disponible en mars 2005 sur PlayStation®2 !

Backstab vous propose un grand concours pour fêter ça !

1^{er} au 5^e prix :

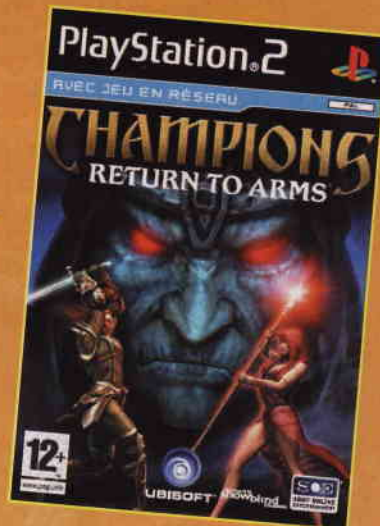
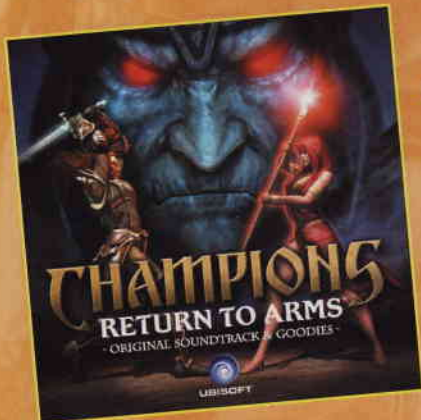
un jeu PS2 Champions : Return to Arms™,
1 t-shirt, 1 litho et 1 bande son du jeu

6^e au 10^e prix :

1 t-shirt, 1 litho et 1 bande son du jeu

11^e au 50^e prix :

1 litho et 1 bande son du jeu



"Snowblind Studios remet le couvert pour une aventure encore plus épique."

www.championsgame.net

PlayStation 2
LE MAGAZINE OFFICIEL



Pour participer, il suffit de répondre à la question suivante et de renvoyer le coupon, avant le 1^{er} avril (le cachet de la poste faisant foi) à : **Backstab**, Concours Return to Arms, 75, rue Compans 75019 Paris

Question :
À quel genre
appartient Champions :
Return to Arms™ ?

- ☐ Héroïc fantasy
- ☐ Science fiction
- ☐ Guerre

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

☐ Je souhaite recevoir des informations sur Champions : Return to Arms™

developed by
snowblind
studios

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT

UBISOFT

© 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Champions: Return to Arms is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc in the US and/or in other countries. Published by Ubisoft under license from Sony Online Entertainment. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation2) (each sold separately). All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

L'annuaire des boutiques spécialisées

Ardennes (08)

08 000 Charleville
Mezières
L'Antre du Fantastique
39-41, rue de
la République
Tél. : 03 24 32 72 80
E-mail : rod@lantre.net
Site : www.lantre.net



Bouches-du-Rhône (13)

13 001 Marseille
Rôle Games
32, Rue Barbaroux
Tél-Fax : 04 91 42 10 29
E-mail :
rolegames@wanadoo.fr



Cher (18)

18 000 Bourges
Galahad
28, rue Jean Jaurès
Tél. : 02 48 69 89 20
E-mail :
galahad4@wanadoo.fr



Côte d'or (21)

21 000 Dijon
Ædenia
50 rue des Godrans
Tél. : 03 80 30 71 37
E-mail :
dijon@aedenia.com
Site : www.aedenia.com



Côtes-d'Armor (22)

22 500 Paimpol
Arts et Loisirs
Place du Goëlo
Tél-Fax : 02 96 55 09 62



Eure-et-Loir (28)

28 000 Chartres
La Petite Boutique
29 rue des Changes
Tél-Fax : 02 37 21 13 52

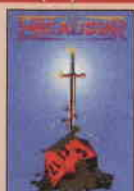


Gard (30)

30 000 Nîmes
Ædenia
4 bd Gambetta
Tél. : 04 66 21 53 37
E-mail :
nîmes@aedenia.com
Site : www.aedenia.com



Hérault (34)



34 000 Montpellier
Excalibur
7bis rue de l'ancien
courrier
Tél. : 04 67 60 81 33
E-mail :
contact@excalibur34.com
Site :
www.excalibur34.com
Le lundi : 14h-19h
Du mardi au samedi :
10h-19h.



Indre-et-Loire (37)

37 000 Tours
La Règle du jeu
29 rue Marceau
Tél. : 02 47 64 89 81
Fax : 02 47 20 06 24
E-mail :
laregledejeu@wanadoo.fr



Isère (38)



38 000 Grenoble
Les Contrées du Jeu
6 rue Beyle Stendhal
Tél-Fax : 04 76 54 48 93
E-mail :
lescontreesdujeu@clubadsl.fr
Lundi au samedi :
10h-19h



Loire (42)

42 100 St-Étienne
L'Arène
24 rue du 11 novembre
Tél-Fax : 04 77 46 03 97



Oise (60)

60 100 Creil
Cardasse
43 rue Jules Juliet
Tél-Fax : 03 44 55 56 41
E-mail :
cardasse@wanadoo.fr



Hautes-Pyrénées (65)

65 000 Tarbes
Figurine Passion
53 avenue Aristide
Briand
Tél-Fax : 05 62 34 32 92



Pyrénées-Orientales (66)

66 000 Perpignan
Cellules grises
30 place Rigaud
Tél-Fax : 04 68 34 89 39



Rhône (69)

69 007 Lyon
Ædenia
354, rue Andre Philip
Tél. : 04 78 58 02 09
E-mail :
lyon@aedenia.com
Site : www.aedenia.com



Saône-et-Loire (71)

71 000 Macon
L'Œil du Dragon
1, rue Rambuteau
Tél. : 03 85 39 20 03
Site :
oeil.du.dragon.free.fr



Paris (75)

75 002 Paris
La Guilde des Jeux
31, rue Dussoubs
Tél-fax : 01 40 13 04 09
E-mail :
la_guilde_des_jeux@yahoo.fr
Site :
www.laguilledesjeux.fr



Paris (75)

75 005 Paris
La Toile des Rêves
13 rue St-Jacques
Tél-Fax : 01 42 25 30 04
E-mail :
ltdr@club-internet.fr



**Si vous aussi
vous désirez
figurer dans
l'annuaire des
boutiques
spécialisées,
contactez Vincent
au 01 42 94 09 90 !**

Paris (75)

75 006 Paris
Fireball
3 rue Monsieur le Prince
Tél. : 01 43 25 36 88



E-mail : info@fireball.fr
Site : www.fireball.fr
Lundi au vendredi : 11h-20h.
Samedi : 11h-22h. Dimanche : 15h-19h.



Paris (75)

Troll 2 Jeux
75 012 Paris
Troll de Jeux
22, rue Hector Malot
Tél. : 01 43 40 90 46
Fax : 01 43 40 90 36
E-mail :
troll2jeux@wanadoo.fr
Site :
www.troll2jeux.com



Seine-et-Marne (77)

77 100 Meaux
Faerie
24 rue de la Cordonnerie
Tél-fax : 01 60 25 10 50
E-mail :
faeriemieux@faerie.fr
Site : www.faerie.fr



77 400 Lagny-sur-Marne

Faerie
128, rue St-Denis
Tél-Fax : 01 64 02 90 10
E-mail :
faerielagny@faerie.fr
Site : www.faerie.fr



Vienne (86)

86 000 Poitiers
Excalibur
13, rue des Vieilles
Boucheries
Tél. : 05 49 50 15 50
Fax : 05 49 41 88 36
E-mail :
excalibur.poitiers@wanadoo.fr



Val-d'Oise (95)

Destination
LE GRAND CERCLE
Loisirs et culture

95 610 Eragny Sur Oise
Le Grand Cercle
Centre Commercial
Art de Vivre
1, rue du bas noyer
Tél. : 01 34 30 48 31
Fax : 01 34 30 48 01
E-mail : multimedia@legrandcercle.fr
Site :
www.legrandcercle.fr



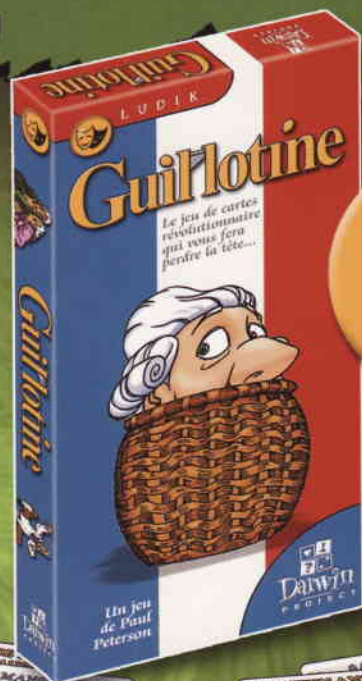
Chez ton
marchand
de journaux
5,50 €

Lotus Noir

Retrouvez chaque mois toute l'actualité
des jeux de cartes à collectionner,
avec un dossier, des articles techniques,
les cotes, des aides de jeux et plein de news !

www.jungle-games.com :
La boutique web de tous les jeux !

**JUNGLE
GAMES**
.com



**Nouvelle
édition !
15,00 €**



50,00€



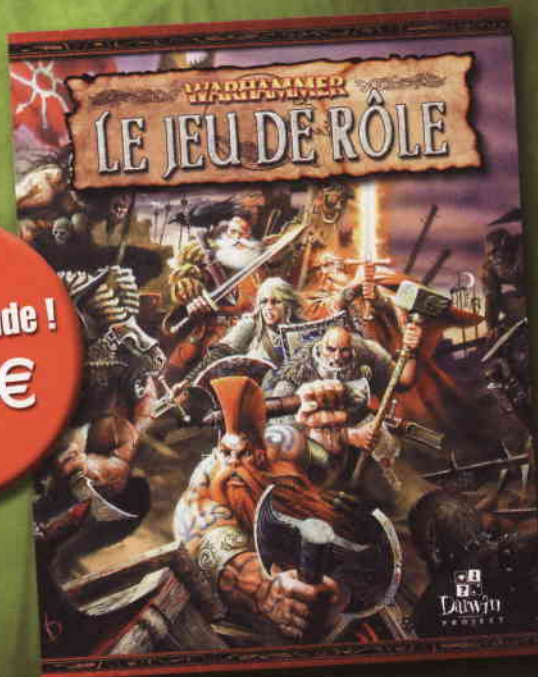
Le jeu de plateau...

... et son extension !



30,00€

**Pré-commande !
39,50€**



Retrouvez tous vos jeux sur
www.jungle-games.com

INVOCATION RÉUSSIE ! RAYMOND E. FEIST



CHEZ VOTRE LIBRAIRE
LE 24 FÉVRIER 2005

ÉDITION INTÉGRALE RÉUNISSANT
PUG L'APPRENTI ET MILAMBER LE MAGE



Cycle de Krondor

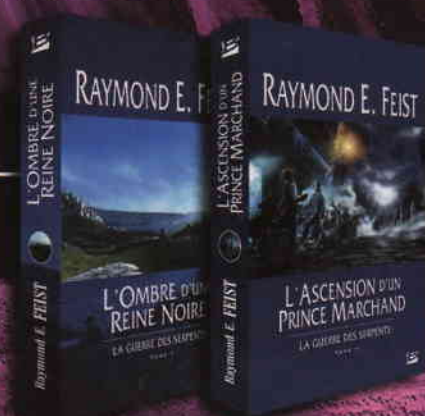
PRINCE DE SANG

LE BOUCANIER
DU ROI

La Guerre des Serpents

L'OMBRE D'UNE
REINE NOIRE

L'ASCENSION D'UN
PRINCE MARCHAND



harmonia mundi
diffusion livres

Belgique : Caravelle
Suisse : Dargaud Suisse
Canada : Diffusion du Livre Mirabel

Bragelonne
ÉDITION

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