

Et toujours : des coupons pour acheter jeux et figs moins cher !

BACKSTAB n°44

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Belgique 6,20 € - Luxembourg 6,20 € - Suisse 9,5 FS - Canada 8,95 \$ CAN - DON 6,50 €

**Un été
pour jouer**

GAMA, GenCon, France :
toutes les sorties
de D&D à C.O.P.S.

Pirates à l'horizon !

Une Murder Pirate

Un jeu de plateau en encart

Dossier : À la découverte des Archipels

N°44 Juin 2003 / Août 2003 - Trimestriel

M 06485 - 44 - F: 4,90 € - RD



Interview : Richard Morgan

J'ai appris à lire l'anglais

Avec *Rifts* et *Vampire : The Masquerade*. C'est l'un des avantages de notre passion, même si le vocabulaire acquis concerne assez peu la vie quotidienne et beaucoup plus les diverses manières de découper son prochain en petits morceaux. Vous avez le temps de devenir bilingue si vous parvenez à lire tous les bouquins de la saison écrits dans la langue de Gary Gygax...

Des pigistes sont morts à la tâche pour vous aider à choisir quels sont les monstres dont vous allez casser la gueule ces mois-ci. Francophones invétérés, vous n'êtes pas oubliés puisque ce numéro comprend deux jeux complets prêts-à-jouer : un jeu de plateau distingué par la critique internationale et une soirée de jeu grandeur nature, tout ça sous la bannière des pirates ! Et puis, l'actualité est chargée de bonnes nouvelles : *C.O.P.S.*, *Archipels*, *L'Appel de Cthulhu*, *Kult*, *Rétrofutur*, *Fading Suns* (poignard d'or 2002 !), tous ces jeux et d'autres encore bénéficient d'un vrai suivi de qualité. C'est le moment d'aller piller la boutique de jeu la plus proche, histoire de tenir tout l'été. Double ration de points d'expérience pour tout le monde !

Cyril Pasteau



SOMMAIRE N° 44

MAGAZINE

Édito	3
Courrier	5
News	6

DOSSIER PIRATES

Les jeux de rôle	14
Plateau, micro et BD	18
La gamme Archipels	20
Jeu de rôle grandeur nature complet	Encart
Jeu de plateau complet	Encart

CRITIQUES

Jeux de rôle	22
L'Appel de Cthulhu d20 (v.f.)	22
Crimson Empire (v.o.)	25
Dead night of space : Psibetroopers (v.o.)	news
Mutants & Masterminds (v.o.)	24
Pirates of the Caribbean :	
Ye olde game rules (v.o.)	dossier
S.O.A.P. (v.f.)	25
Spaceship Zero (v.o.)	24
D20 : Vigilance : Absolute Power (v.o.)	25

Suppléments

Agone : Dramatis Personae (v.f.)	33
Call of Cthulhu : H.P. Lovecraft's Arkham : Unveiling the Legend-	
Haunted City (v.o.)	27
C.O.P.S. : L'écran C.O.P.S. (v.f.)	news
C.O.P.S. : Lignes blanches (v.f.)	30
D&D : Campagnes légendaires (v.f.)	37
D&D : Manuel des Monstres II (v.f.)	37
D&D : Les Marches d'Argent (v.f.)	37
D20 : Airships (v.o.)	39
D20 : Arcane Mysteries : Blight Magic (v.o.)	40
D20 : Arcane Mysteries : Necromancer's Legacy (v.o.)	40
D20 : Arcane Mysteries : Tarot Magic (v.o.)	news
D20 : Archipels : La Quête des Arkonautes (v.f.)	21
D20 : Celtic Age (v.o.)	36
D20 : Celtic Age : The Little People (v.o.)	40
D20 : Cities of fantasy : Stonebridge : City of Illusion	39
D20 : Collector Series : The Quintessential Bard (v.o.)	36
D20 : The complete monstrous fighter's compendium (v.o.)	38
D20 : Dragonstar : Galactic Races (v.o.)	40
D20 : Dragonstar : Raw Recruits (v.o.)	34
D20 : Dry Land : Empires of the Dragon Sands (v.o.)	38
D20 : Dungeon World : Secrets of the enemy capital (v.o.)	40
D20 : Enchanted Locations : Crypts & Tombs (v.o.)	40
D20 : Encyclopedia Arcane :	
Crossbreeding : Flesh and blood (v.o.)	40
D20 : Encyclopedia of weaponry (v.o.)	40
D20 : Epic Tales : Race for Retribution (v.o.)	news
D20 : Feats (v.o.)	35
D20 : Fighting Fantasy 1 :	
The Warlock of Firetop Mountain (v.o.)	news
D20 : Fighting Fantasy 2 : Caverns of the Snow Witch (v.o.)	news
D20 : Foul Locales : Beyond the Walls (v.o.)	40
D20 : Guildcraft (v.o.)	40
D20 : The Hunt : Rise of Evil : Guilds and Adventures (v.o.)	news
D20 : Iron Kingdoms :	
Lock & Load : Iron Kingdoms character primer (v.o.)	34
D20 : Legends Collection : Allies and Adversaries (v.o.)	40
D20 : Legends & Lair : Path of Faith (v.o.)	40
D20 : Legends & Lair : Path of Shadow (v.o.)	40
D20 : Master Class : The Avatar's Handbook (v.o.)	40
D20 : Master Class : The Witch's Handbook (v.o.)	40
D20 : Mecha Compendium (v.o.)	29
D20 : Munchkin Master's Guide (v.o.)	35
D20 : Néromancie : Par-delà la tombe (v.f.)	37
D20 : Noble Knights (v.o.)	36
D20 : Noble Steeds (v.o.)	36
D20 : Oxiol : La Cité aux Rivages de Nacre (v.f.)	35
D20 : Pale Designs : A Poisoner's Handbook (v.o.)	39
D20 : Races of Renown : Plot & Poison :	
A guidebook to Drow (v.o.)	39
D20 : Races of Renown : Wrath & Rage :	
A guidebook to Orcs & Half-Orcs (v.o.)	40
D20 : Scarred Lands : Shelzar : city of sins (v.o.)	38
D20 : Somalia D20 Modern (v.o.)	29

D20 : Stonebridge : City of Illusions (v.o.)	28
D20 : Sword & Sorcery : Raise the Dead (v.o.)	36
D20 : The Slayer's Guide to Harpies (v.f.)	36
D20 : Toolbox (v.o.)	32
D20 : Wolfmoon Adventure : A Challenge of Arms (v.o.)	34
D20 / Deadlands : The way of the righteous (v.o.)	34
D20 / Deadlands Hell on Earth :	
Horrors of the Wasted West (v.o.)	40
D20 / Legend of the Five Rings : La voie du ninja (v.o.)	38
D20 / Legend of the Five Rings : La voie du samouraï (v.o.)	38
D20 / Weird War II : Horrors of Weird War Two (v.o.)	34
Deadlands : The Epitaph #4 (v.o.)	36
Demon : The Fallen : City of Angels (v.o.)	36
Earthdawn : Second Edition Gamemaster's Screen (v.o.)	36
Exalted : The Abyssals (v.o.)	36
Fading Suns : Atlas stellaire : Les fiefs Hawkwood (v.f.)	32
Godlike : Will to Power (v.o.)	32
Gurps Deadlands : Varmints (v.o.)	40
Gurps : Magic Items 3 (v.o.)	40
Gurps : Rogues (v.o.)	40
Gurps Transhuman Space : Deep Beyond (v.o.)	40
Gurps Transhuman Space : In the Well (v.o.)	40
Gurps WWII : Dogfaces (v.o.)	40
Gurps WWII : Frozen Hell (v.o.)	40
Heavy Gear : Life on Eden (v.o.)	39
Heroes Unlimited : Mutant Underground (v.o.)	39
HeroQuest / HeroWars : Imperial Lunar Handbook (v.o.)	34
In Nomine : Ethereal Player's Guide (v.o.)	39
Kult : Guide du conjureur (v.f.)	39
Mage : The Ascension : Dead Magic II :	
Secrets and survivors (v.o.)	39
Nephilim : Révélation : Les Atlantéides (v.f.)	37
Oriental Adventures : Secrets of the Phoenix (v.o.)	38
Oriental Adventures : Secrets of the Scorpion (v.o.)	38
Pendragon : Chevalerie et Romance (v.f.)	36
Pirates : Pirates of the Caribbean (v.o.)	dossier
Pirates : Pirates of the Forbidden Gold (v.o.)	dossier
RétroFutur : Les agences (v.f.)	38
RétroFutur : Les dossiers de la résistance :	
Réseau Fournisseur (v.f.) / 26	
RétroFutur : Les dossiers de la résistance : Réseau Légion (v.f.)	38
RétroFutur : Les dossiers de la résistance : Réseau Nemo (v.f.)	38
RétroFutur : Les dossiers de la résistance :	
Réseau Verdad ! (v.f.)	38
RétroFutur : Premières résistances (v.f.)	38
Les Secrets de la 7 ^{ème} Mer : La Révolution Montagnaise (v.f.)	36
Shwashbuckling Adventures : Explorer's Society (v.o.)	36
Shwashbuckling Adventures : Strongholds and Hideouts (v.o.)	36
Spycraft : Fixer/Pointman Class Guide (v.o.)	36
Spycraft : Pan-Asian Collective (v.o.)	36
Star Trek RPG : Narrator's Screen	news
Star Trek RPG : Starfleet Operations Manual	36
The Lord of the Rings RPAG : The Two Towers (v.o.)	40
The Lord of the Rings RPG : Maps of Middle Earth (v.o.)	news
The Lord of the Rings RPG : Narrator's Screen (v.o.)	news
Todd Gamble's Cartographica I : Journal of Maps (v.o.)	news

JEUX DE SOCIÉTÉ42

Colons de Catane : Villes & Chevaliers (v.f.)	42
Comme des mouches (v.f.)	news
La courte paille (v.f.)	dossier
Mare Nostrum (v.f.)	42
Micro-mutants : Usatropodes / Exoborgs (v.f.)	42
R.OC : La croisade des albigeois (v.f.)	42

JEUX DE BATAILLES43

Battle of the Bulge (v.o.)	43
Bomb Alley : The Mediterranean Naval War, 1940-43 (v.o.)	43
Classic Battletech : A game of armored combat (v.o.)	43
Classic Battletech : miniatures rules (v.o.)	43
Rome at war : Fading Legions (v.o.)	43
Warhammer 40.000 : Index Astartes II (v.f.)	43

JEUX VIDÉO44

Baldur's Gate : Dark Alliance (v.f.)	44
Blitzkrieg (v.f.)	44
Dark Ages of Camelot : Shrouded Isles (v.f.)	44
Hearts of Iron (v.f.)	44
Neocron (v.f.)	47
Pirates! Gold (v.f.)	dossier
Port Royale (v.f.)	dossier
Runaway : A Road Adventure (v.f.)	47
Rygar (v.f.)	47
Salammbo (v.f.)	47
Sea Dogs (v.o.)	dossier
Tropico 2 : La Baie des Pirates (v.f.)	dossier

LA PHOTO DU MOIS



Un tournoi de boxe à la fois dans le scénario de RétroFutur et dans la salle de jeu, cela semblait être une bonne idée pour Raphaël Bumbas. Mais sa pommette gauche est-elle du même bois ? (cf. p 48, merci à Alex et Nicolas pour la photo)

DIVERS

Abonnement	45
Anciens numéros	46
Entre News	47
Les Coupures Promo	49

Le poignard d'or JDR

L'Appel de Cthulhu d20
(jeux Descartes)



Le poignard d'or tactique

Classic Battletech



Le poignard d'or plateau
Willis et chevaliers



Le poignard d'or micro
Blitzkrieg



Le poignard de l'année 2002 !



Fading Suns

● Bath, Gmory ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.

● Deux étoiles : C'est mieux que 1.

● Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...

● Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.

● Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Madame, Monsieur,

Élève de 1^e S âgé de 16 ans, je suis féru de jeux de rôles et de jeux vidéo. Actuellement vice-président de la section jeune d'un club de science-fiction (Sci-Fi Club sur Nouméa), je projette de faire de ma passion mon métier.

Pour cette raison, je vous serais reconnaissant si vous me communiquiez la marche à suivre ainsi que les études et diplômes nécessaires pour devenir concepteur de jeux vidéo ou de jeux de rôles.

En vous remerciant des renseignements que vous pourrez me fournir. Veuillez agréer, Madame, Monsieur, mes sincères salutations.

Benjamin Lainé-Perriat

Bon alors déjà

Les jeux vidéo, tu peux oublier, c'est mort. Quand il y en avait encore en France, t'étais traité comme un chien pour un salaire de misère. Mais maintenant, comme y'en a plus, les chiens ont été abandonnés sur le bord de l'autoroute ou exécutés sur place. Les plus chanceux sont rentrés chez leur mère, les autres sont vendeurs micro à la FNAC. Donc soit tu pars aux États-Unis et de toute façon t'es pas engagé parce que t'es personne, soit tu montes ta boîte en France et tu crèves quand ton grand-père a plus de sous.

Pour les autres jeux, c'est pas plus facile mais au moins c'est possible. On peut dire que quelques dizaines de gens en vivent en France, pas très bien pour la plupart. Avant de faire partie de cette élite un peu minable, il faudra que tu fasses tes preuves pendant mmm... dix ans. Suite à quoi tu pourras dire que tu es concepteur de jeux, voire ludologue.

Les diplômes tu peux oublier, c'est complètement inutile, voire déconseillé, sauf si ça te permet de faire croire à tes parents que tu seras ingénieur un jour. La fac fournit des salles chauffées, du temps à foison, des joueurs et des excuses pour rien branler pendant plusieurs années.

Maintenant, si tu es bien sûr de vouloir faire concepteur de jeux, et ben déchire-toi pour de vrai, parce que tout le monde veut faire ce métier et que le nombre de places est très très limité. En faisant la pute un peu partout dans les mairies et les différents appareils politiques, je pense que t'as plus de chance d'être député que concepteur. À part le coup des diplômes et celui de pomper le slogan d'Oriflam, t'as tout compris : monte un club, deux clubs, lance un fanzine, un site internet, participe sur les forums, traîne dans les conventions, écris des jeux, fais chier les éditeurs pour qu'ils les publient, traîne dans les conventions, les boutiques, lance un deuxième fanzine mieux, refais ton site internet, fais chier les éditeurs, pleure pour écrire des articles pour *Backstab*, écris un vrai jeu, remonte un club, dans dix ans t'es du milieu et ça étonne plus personne qu'on te donne du travail.

Voilà sache que t'es pas rendu, que tu ne gagneras JAMAIS très bien ta vie, mais que tu pourras rigoler vachement plus que chez Andersen. Enfin y a de sacrés connards ego-stressés, quand même. Et tu arrêtes d'être poli comme ça, tu vas énerver tout le monde.

James Batavia,
reprenant le micro des mains
de Kannibal Lecteur



Pour contacter James Batavia ou Kannibal Lecteur, ou pour papoter jdr, trois options :

- Le bon vieux papier et crayon. *Backstab* / Darwin Project, 2 rue Lechapelais, 75017 Paris.

- La liste de discussion, à laquelle vous pouvez vous inscrire en envoyant un courriel vide à backstab-subscribe@yahoo.com.

- La boîte aux lettres électronique backstab@darwin-project.com



Affiche du film "Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl"
Réalisé par Gore Verbinski
(© Gaumont Buena Vista International)

RÉDACTION

BACKSTAB
2, rue Lechapelais
75017 Paris, France
Tél. : 01 42 94 09 90

E-Mail : backstab@darwin-project.com
Rédacteur en chef :

Cyril Pasteau



"Responsable Graphik" : Bertrand Bès (illus@creations.com)

Rédacteurs : Asgard, James Batavia, Pascal Bernard, Gaëtan Bothorel, Olivier Collin, Croc, Michaël Croitoriu, Mohamed Douari, Philippe Fenot, Olivier Guillo, Gus, Sandy Julien, Lambeaux, Philippe Lecomte, Gaël Oizel, Geoffrey Picard, Johan Scipion, Lévan Sharif, Philippe Tessier, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Maquette / Infographie :
Ludovic Burguin, Elisabeth Quéguiner
et Sylvain Pilet (si, si vraiment)

Relectures et corrections :
Société KANEDA

Illustrations :

Virginie Augustin, Bertrand Bès,
John Kovalic et Rodrigue Pralier.

Remerciements :

Merci pour leur contribution à Anne Sautier (Tactic) pour le jeu en encart, Renaud Maroy pour les illustrations de pirates et la carte, Pascal Bernard pour les coups de main de dernière minute, Justine Bejo pour la Mésopotamie, Alex et Duncan pour les photos de Tours, Foolnet pour les lams et Aki Sano pour le sens de l'humour ; coucou au passage à tous ceux croisés à Las Vegas, Londres, Firminy, Pessac, Vierzon, porte de Versailles, ainsi qu'à François-Xavier Phillip Vesperini ; et joyeux anniversaire à Shadow Dam's, Fred, Valeria, Léo ainsi qu'à AEG (happy 10-year birthday !).

Musique d'ambiance :

On the floor at the boutique (Fatboy Slim)
Site du mois : <http://www.kimasa-crew.com>

Abonnements, V.P.C. :

Karine Fournier abonnement@darwin-project.com
Abonnements 6 numéros
France métropolitaine : 29 Euros, étranger : 35 Euros

Publicité / Advertising
Modules / Classified

Directeur de la publicité : Vincent Vandelli
regiepub@darwin-project.com
Tél : +33 (0)1 42 94 09 90
Fax : +33 (0)1 42 94 09 70

Backstab est édité par Darwin Project,
SARL de Presse au capital de 41.500 Euros.
RC : Paris R.C.S. B 438 958 985
Siège social : 2, rue Lechapelais
75017 Paris, France.
Gerant : Sylvain Pilet

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436

N° de commission paritaire : 0507 K 77510
Diffusion : NMPP

Directeur de la Publication : Sylvain Pilet

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.

Le soleil brille,

La mer fait des vagues, le vent sèche les cheveux, les nouveautés sortent et notre porte-monnaie s'allège (proverbe rôliste).

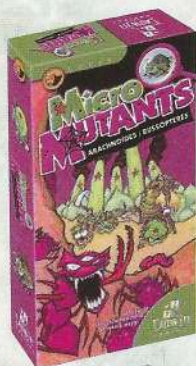
D'abord, la grande nouvelle

Backstab, *Casus Belli* et *D20* ont un nouveau petit frère : *Annunaki*, qui se présente sous la forme d'un journal noir et blanc mensuel (24 pages A3, 3,60 EUR). *Annunaki* est disponible en boutique de jeu, comme désormais *D20* qui se retire

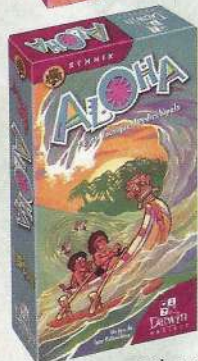


du circuit kiosque mais devient mensuel ! Dans le reste du monde (euh, je veux dire les États-Unis) aussi les choses bougent un peu : le fameux site web ENworld, consacré à *d20* et *D&D*, a accouché d'un magazine éponyme et Paizo, l'éditeur de *Dungeon* et de *Dragon*, prépare *Undeafed*, un nouveau mag consacré aux "jeux où on peut gagner" : figs, cartes, plateau...

Micro-Mutants : la 2^{ème} vague !



Après le succès de la première boîte de *Micro-Mutants*, *USAtropodes vs Exoborgs*, *Darwin Project* est sur le point de sortir la suite, *Arachnoïdes vs Russes*, qui vous permettra de jouer les insectes d'Afrique et de la Sainte Mère Russie. Deux nouveaux camps tout aussi délirants que les précédents, avec des pouvoirs surprenants (au programme : Ouvriers, Commissaires, Lance-rockettes, Grands Sorciers, Larves et Acido-craqueurs...). Pour le reste, le planning de parution de l'éditeur semble un peu chamboulé, mais on nous promet pour cet été *Aloha I*, le jeu des archipels, et une troisième boîte *Micro-Mutants* pour août. Enfin, une "surprise"



est annoncée (mais pas dévoilée) pour la rentrée prochaine... En français, et aux alentours de 20 euros quoi qu'il arrive.

Dans les yeux,

j'ai dit les yeux !

Après la somptueuse sirène du numéro précédent, voici venir une gorgonne pour la rentrée, du côté de chez Dolmen. Autres figurines prévues : le dragon rouge (enfin), le samourai et le djinni. Pour se tenir au courant et pour profiter de tous les petits bonus, n'oubliez pas que la saga continue sur le net : www.dolmen.ws. Il est même possible de prendre des paris sur les combats opposant les légendes éternelles !

Etrange Septembre

Depuis quelques mois, Le 7^e Cercle distribue en boutiques de jeux les produits d'Egone, un petit éditeur bordelais (www.egone.net). On n'ira pas jusqu'à dire que ces revues, livres et autres bandes dessinées constituent des sources d'inspiration idéales pour *Kult*, *WitchCraft* ou *Obsidian*, mais il est clair que le catalogue d'Egone se signale par une persévérance



certaine dans l'exploration du côté dââârkk de l'existence. Voyez par exemple *Etrange Septembre* (56 pages, 12 EUR), cocréation de Miguel Fraley (gravures sur cuivre) et Laurent Bramardi (textes), ce même Bramardi qui vient d'ailleurs de signer la superbe couverture du *Guide du conjureur* de *Kult*. Terriblement sombre, terriblement beau, terriblement intelligent, ce livre pour adultes revisite, démarque et distord le conte de fées à l'ancienne. Même si l'ouvrage fait, et c'est heureux, l'économie des épées buveuses d'âmes et des démons à fouets ardents, on ne saurait trop en recommander la lecture aux amateurs de *dark fantasy* et de fantastique médiéval. Excellent !

Info ou intox ?

94% Oriflam traduit *Dying Earth RPG* en lorrain

N°18 Le steampunk et les stryges à l'honneur dans *Khimaira*

12% Oriflam traduit *Cyberpunk 3* pour le Monde du Jeu 2005

70% Oriflam réédite *Cyberpunk 2*

N°30 Interview de Fabrice Colin dans le dernier *Bifrost*

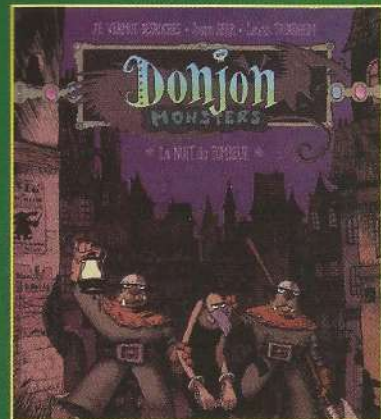
0euro Le prix d'*Ars Magica* en v.o., sur rpgnow.com

93% Le rédac chef de *Lotus Noir* s'entraîne à faire les couches sur son nounours

Donjon et monstres

Encore un autre me direz-vous ? Eh oui, voilà le 16^e opus de la série des *Donjon* de Sfar et Trondheim. Cette fois-ci on se retrouve à l'époque Potron Minet (on y croise donc Hyacinthe), pour un album *Monster*, c'est-à-dire proposant une aventure d'un héros secondaire, ici Horus. *La nuit du tombeur* (Delcourt, 9,45 EUR) voit donc Vermot arriver au dessin, et force est de constater qu'il a suivi la ligne des créateurs : si ce n'était exprès, on aurait crié au plagiat. Le récit est plutôt réussi. Horus est victime d'une machination qui le fait engrosser à tire-larigot des demoiselles dont il ne se rappelle même pas le nom ! De plus, il va falloir faire réussir ses examens à Tristan, plus connu comme le futur Zongo : c'est dire si ça s'annonce aisé ! Un tome bien ficelé, comme on les aime.

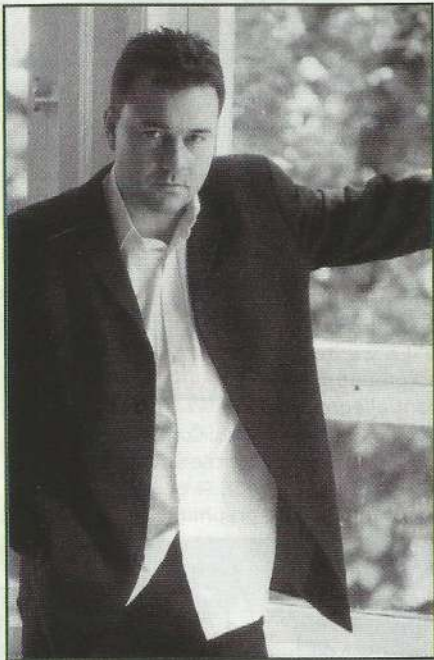
T.O.C.



Interview... Richard Morgan

Entretien
virtuel

Une enfance heureuse en Angleterre, des nouvelles refusées par les éditeurs et quatorze ans d'enseignement en fac, aux quatre coins du globe. Tel est le parcours atypique de Richard Morgan, dont le premier roman, *Carbone Modifié*, est un carton absolu ! L'ouvrage a même été optionné par Joël Silver, le producteur de *Matrix*, permettant à Morgan de vivre son rêve : être auteur à plein temps. Interview d'un homme heureux...



Backstab : Comment avez-vous décidé de mêler le polar noir et la cyber-SF pour écrire *Carbone Modifié* ?

Richard Morgan : J'ai lu de la SF dès que j'ai commencé à lire de la littérature (des auteurs vieille école comme Poul Anderson et Bob Shaw), mais ce qui m'a réellement fait réfléchir, ce sont les premiers travaux de William Gibson. Des histoires comme *Johnny Mnemonic* m'ont retourné, surtout grâce à l'intensité de leur écriture. Sans doute une caractéristique que Gibson a empruntée à l'école du polar noir. La même intensité du style se retrouve dans le policier américain depuis des décennies – Gibson l'a simplement greffée à son interrogation sur l'avenir du genre humain dans un âge digital, s'accaparant le titre de "Raymond Chandler de la SF". Ça m'a conduit à lire des polars, ce qui fut aisé après Gibson. Lorsque j'ai écrit *Carbone Modifié*, le policier et la SF ont été pour moi deux influences jumelles, issues d'une même racine cyberpunk. Et comme j'ai tendance à écrire le style de

truc que j'aimerais lire... le genre de roman que j'allais entreprendre était prévisible.

Quant à l'histoire de *Carbone Modifié*, sa motivation vient d'une discussion avec un bouddhiste. Son argument était que si vous souffriez dans cette vie, c'était en contrepartie d'une chose horrible commise dans une vie précédente. Il considérait cela comme une forme supérieure de justice. Maintenant, j'ai plus de temps pour m'interroger sur le bouddhisme, mais de mon point de vue ça ne colle toujours pas ! Si vous ne vous souvenez pas de vos exactions dans cette vie antérieure, alors ce n'est pas la bonne personne qui est punie. Par essence, nous sommes définis par nos souvenirs... Je voulais explorer ces notions de mémoire et de culpabilité, et je devinais déjà que ça prendrait la forme d'une intrigue policière. Mais comment introduire quelqu'un ne se souvenant pas de sa "vie" précédente ? Je ne suis pas un homme de religion, la solution devait donc être technologique, ce qui m'a renvoyé illico à ma culture SF. J'y ai pillé ce dont j'avais besoin et lui ait donné la forme d'un roman noir. Je n'y pensais pas en ces termes à l'époque, mais une fois terminé j'ai soudain réalisé : j'avais écrit un crossover entre deux genres !

BS : Quelques mots sur votre prochain roman ?

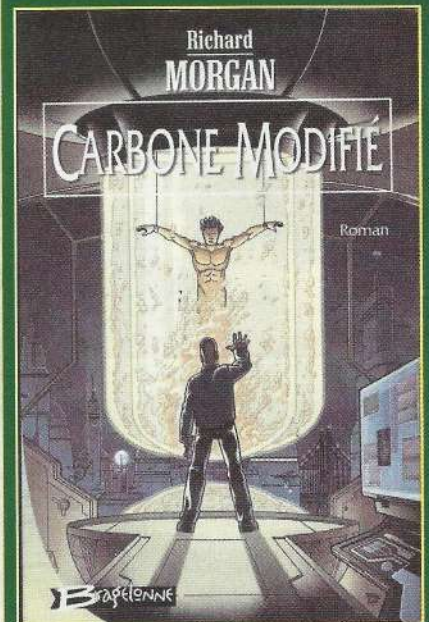
RM : *Broken Angels* est sorti en G.B. et Bragelonne le traduira au printemps prochain. C'est un autre roman sur Kovacs, le héros de *Carbone Modifié*. L'action se déroule au milieu d'une guerre planétaire. Kovacs cherche un moyen de quitter la planète avant d'être irrémédiablement tué, et sa perspective d'évasion apparaît sous les traits d'un déserteur de l'armée révolutionnaire. Celui-ci prétend connaître l'emplacement d'une découverte archéologique, sur un site ayant appartenu à la civilisation martienne. Cette découverte vaut de l'or : pour Kovacs, la meilleure chose à faire est de la vendre au plus offrant, en échange d'un trajet hors-monde, loin de la guerre. Bien sûr, les choses ne sont pas si simples...

Propos recueillis par Patrick Renault

Bragelonne

TOC

Que dire, sinon qu'ils ont passé la vitesse supérieure cette année ! Dans le registre suite, on trouvera la fin des Trois Lunes de Tanjor, *La mort d'Aysha* d'Ange, et *Noir Zénith*, le deuxième tome des Chroniques des Ravens, de James Barclay. Il est amusant d'ailleurs de comparer ces deux styles de fantasy, l'un français, l'autre anglais. Plus de sentiments, de réflexion et de finesse d'un côté, plus d'efficacité et de high fantasy de l'autre. À vous de choisir. Si vous hésitez, vous pouvez vous lancer dans du Gemmel, le top de l'efficacité justement. Avec *L'Ultime Sentinelle*, il nous ramène aux côtés de Jon Shannow, le pisto-lero de *L'Homme de Jérusalem*. Du bon Gemmel. Dans le genre nouveauté, je vous recommande *La Première leçon du magicien*, premier tome de l'Épée de vérité de Terry Goodkind. Certes ce roman fut déjà édité en français il y a quelques années, mais cette fois, il l'est en un seul volume, et la suite inédite est prévue pour octobre. Enfin pour moi la meilleure surprise reste *Carbone modifié* de Richard Morgan, un premier roman excellentissime. On y suit Takeshi Kovacs dans une enquête de meurtre. Le truc, c'est que Takeshi est déjà mort plusieurs fois, et que le mort ne l'est



plus. C'est comme ça au XXVI^e siècle, la conscience est stockable, alors le corps peut bien clamser ! Un roman cyberpunk très bien léché. Je vous le recommande chaudement.

Pierre-Alexandre Vigor

T.O.C.

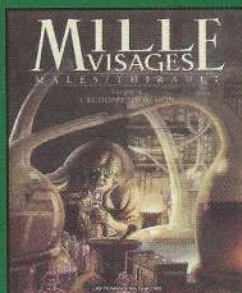
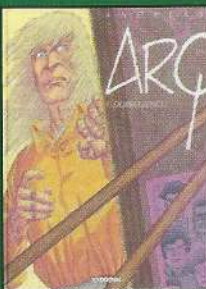
Le coin des Conan

Toujours chez Fleuve Noir, la série Lance Dragon sort mine de rien ses 50 et 51^e tomes. *Les Fils de la plaine* (Thompson et Cook) lance la Séquence des barbares. On s'attarde donc sur le peuple qui a vu naître Rivebise, héros de la guerre de la Lance. Le jeune Amero va retourner le destin dans son sens et s'allier avec Duranix, le dragon. Son but, fonder un havre de paix pour son peuple. Havre qui sera mis à mal dans *Le Frère du dragon* des mêmes auteurs. Une séquence qui n'émerge pas du lot, mais qui reste dans le ton : pas prise de tête et toujours divertissant. Et puisque l'on parle de Lance Dragon, citons dans la collection Rendez-Vous Ailleurs, *Le Puits ténébreux*, de Weis et Hickman. Gros retour vers la Fantasy avec ce premier tome de la trilogie de la Pierre Souveraine, qui a donné un jeu de rôles aux E-U en 2001 tout de même, mais qui repose, à mon sens, beaucoup trop sur des archétypes un peu bébêtes.

Le coin des suites

T.O.C.

À tout seigneur tout honneur. Andréas est à l'affiche de TOC, avec deux suites de ses séries emblématiques, Arq (Delcourt, 12,50 EUR) et Capricorne (Le Lombard, 9,45 EUR). *Dorro Zengu* est le septième tome d'Arq, si inclassable BD. On suit Arq dans un étrange village où les habitants sont tous des mutants. Derrière tout ça, encore Gilpatrick, et une histoire déchirante entrecoupée de meurtres. Un peu à part de la trame centrale de la série, *Dorro Zengu* est encore une réussite. Quelque part, le scénario de *Tunnel*, le tome 8 de Capricorne ressemble à celui de *Dorro Zengu*. Capricorne va trouver des réponses, mais pas forcément pour lui. Toujours aussi tortueux, ce tome laisse un goût de pas assez : c'est le problème avec les intrigues longues ! On en apprend bien plus dans le tome 3 de Mille Visages,

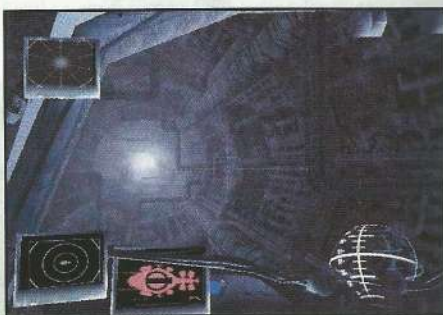


L'échoppe du démon (Males et Thirault, Les Humanoïdes Associés, 12,35 EUR). Seulement à force de rester dans l'horreur soft, ce tome ne fait peur à personne ! Une déception.

ENTER
MATRIX

La cuillère n'existe pas

Enter the Matrix n'est pas une simple adaptation des films en jeu vidéo. Le jeu a été conçu sous la tutelle des frères Wachowski et est quasiment un quatrième long métrage à lui tout seul. Il comprend ainsi une heure de film,



avec une histoire parallèle à celle qu'on découvre au cinéma, les personnages numérisés sont capables de faire des milliers de mouvements différents... Ça a l'air d'un bon jeu de baston, on vous dira dans le prochain numéro s'il tient ses promesses !

Chroniques du PLF

Le site de l'Elfe Noir est toujours un des grands lieux de créativité rôlistique. *MJ e-zine*, zine électronique consacré aux maîtres de jeu, est dispo sur www.sden.org/services/mj/ezine, à visiter ! Au rayon cosmogonie, découvrez *Iclade* : *Les treize premières vérités* de Sébastien Kwiek (Dajaline, 20 EUR). C'est un peu l'équivalent de la *Théogonie* d'Hésiode dans le monde d'Orbalia qui

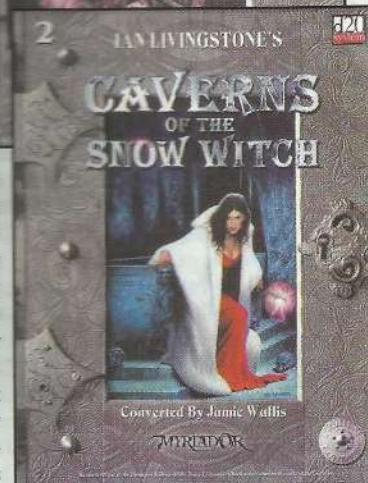
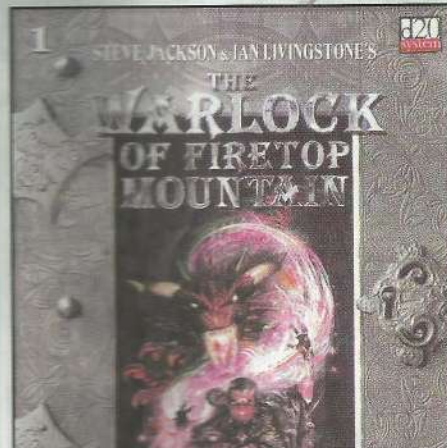


sert de cadre à un jeu de rôle grandeur nature. Un lexique aide à s'y retrouver dans une mythologie riche. Pour en savoir plus, www.dajaline.com. Le très original Tournoi Étoiles pour *Prophecy* a désormais un site : www.tournoi-etoiles.fr.fm. Et enfin, le Grog d'Or 2003 a été remis par le site web du même nom (www.roliste.com) à *Transhuman Space* (inspi minute p.7 : Carbone modifié).

Les livres dont

vous êtes le héros

Ils remuent encore ! CARPG, un éditeur britannique, vient de lancer une nouvelle collection qui adapte en d20 les livres-jeux de la série *Défis fantastiques*. Déjà parus : *The Warlock of Firetop Mountain* alias *Le sorcier de la montagne de feu* (le livre original s'est vendu



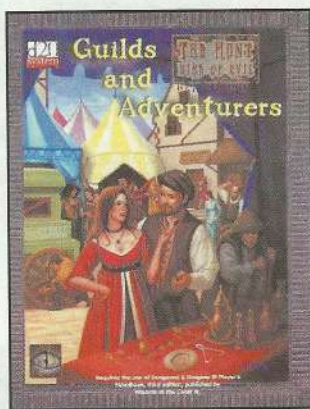
à plus de 2 millions d'exemplaires) et *Caverns of the Snow Witch*. Cela peut amuser les nostalgiques et ceux qui cherchent le sens du merveilleux dans les donjons : un coup c'est une cellule, un coup c'est une auberge, un coup c'est un repaire d'orques, on ne sait jamais ce qui peut se trouver derrière la porte ! Il ne reste plus qu'à attendre l'adaptation de *Loup Solitaire* par Mongoose pour que le come-back des LDVELH soit consommé !

In nomine ludis...

Magna Asmodas ! La 4^{ème} édition d'INS, le jeu qui permet de jouer des démons et des anges, est sur le point d'arriver dans vos chapelles. Malheureusement les temps ont changé et de nos jours, des rôlistes qui se prennent pour des démons, cela n'a plus le même parfum sulfureux qu'à l'époque où nous étions surtout réputés dans notre entourage pour notre tendance à profaner des cimetières, nous croire poursuivis par des chiens à trois têtes et poignarder nos profs.

On coupe en pique ?

Deux nouveautés d20 en v.o. chez Mystic Eye Games : *Guilds and Adventurers* (22 EUR) est un supplément de campagne proposant de



multiples guildes dans lesquelles les joueurs pourront faire carrière, en choisissant la nouvelle classe de membre de guilde. Plein de guildes classiques et quelques organisa-

tions plus originales. *Tarot Magic* (19 EUR) est une aide de jeu générique plus intéressante, déclinant l'art de lire les tarots en terme de jeu, proposant une nouvelle classe de magicien spécialisé, de nouveaux sorts, des objets magiques et un petit scénario. Dommage que les tarots ne soient pas fournis !

Pika pika... Ftagnh !

Les figurines Pokéthulhu de Steve Jackson Games viennent ébranler le reste de Santé Ludique qui nous restait... La boîte contient un grand Pikathulhu et six autres figurines à peindre. Indiciblement mignon. Toujours chez

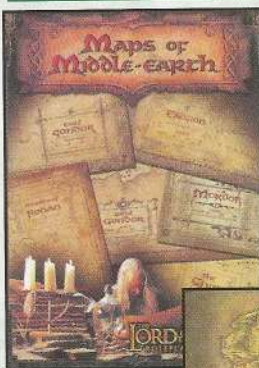


le même éditeur, *Chez Dork* se met à l'air du temps...

Steve Jackson envoie aux G.I. du Moyen-Orient 5000 petits jeux dont celui qui permet d'enrégimenter les dorks : *Chez Grunt*.



De belles cartes



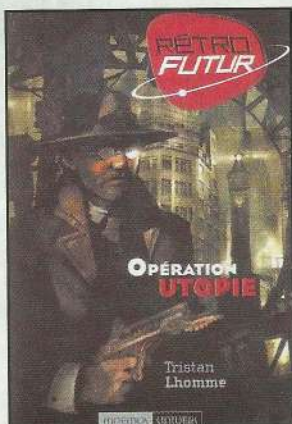
Voici de beaux objets, à l'utilité discutable en jeu mais ce sont des cadeaux tout trouvés : *Maps of Middle-earth* est une boîte à 30 euros, que Decipher a bourrée



de cartes imitation parchemin (les mêmes que dans les films), avec une description sommaire des lieux principaux. *Todd Gamble's Cartographica : Journal of Maps* (18 EUR, Green Ronin) contient lui 62 pages de plans d'intérieurs.

Brazil rencontre

Les canons de Navarone



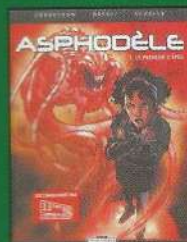
offre une bonne occasion de pénétrer dans l'univers déroutant de *Rétrofutur* !

Infiltration en territoire ennemi, c'est bien mais quand toute l'Europe est un territoire ennemi, on rigole moins... *Opération Utopie* de Tristan Lhomme, aux Éditions Mnémos pour 12 EUR,

Le coin des premiers pas... et des pas sans suite.

T.O.C.

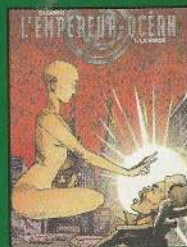
Ou en gros les premiers tomes de nouvelles séries ! Premier à ouvrir le bal, *Asphodèle*,



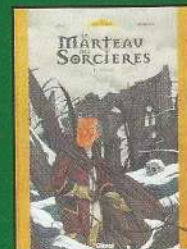
tome 1 *Le preneur d'âmes*. Cette BD lance la nouvelle collection *Insomnie* de Delcourt, dont le credo avoué est : "vous ne dormirez plus". Le hic, c'est qu'avec *Asphodèle*, Corbeyran s'est un peu planté. Son scénario est

plat, et surtout très prévisible. Defali (*Garous*) s'en sort pas trop mal, mais il n'est pas servi pas un Schelle à la couleur, spécialiste de la collec-

tion *Néopolis* dont le style amène à y classer visuellement cette BD. Dommage, mais la suite de la collection promet des choses plus abouties et sans doute plus terrifiantes, comme *Les Cercles d'Akamoth*. Juste pour le dire, sinon, lisez



Gong, d'Astier (*Vents d'Ouest*, 17,99 EUR). Une BD nerveuse, polar sublime et pourtant si simple. Incontournable. Dans la série des bonnes surprises, nous avons *L'empereur Océan*, tome 1 *La Horde* de Baranko (*Humanoïdes Associés*, 12,35 EUR). En 2050, un dictateur russe essaye de ressusciter l'esprit de Gengis Khan. Mais le dernier Tchétchène marche sans craindre la mort et une déesse nue ouvre la voie des âmes quelque part dans un



appartement miteux ! Bref, on sent un vrai potentiel derrière tout ça. À noter enfin, dans des styles très différents, *Le Marteau des Sorcières*, tome 1 *Warul* et *Robur*, tome 1 *De la Lune à la Terre*. Le premier propose dans un

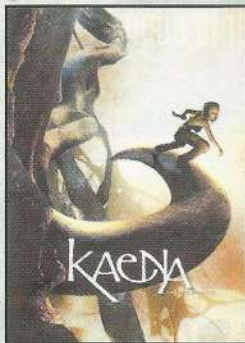


style visuel très plaisant de vivre la légende du Malleus Maleficarum, un ouvrage sur les démons du XV^e siècle. Bien ficelé (Siro et Thibert, Glénat). Le second est un délire *steampunk* qui peut inspirer des joueurs de *Rétrofutur*. Les femmes ont des gros seins et des

mini jupes, les hommes sont grands et forts : tout le monde s'espionne, persécute ou résiste. Bref de l'héroïsme sommaire. Pas une grande réussite, mais ça se laisse lire. (*L'officier* et *Formosa*, Albin Michel, 12,50 EUR).

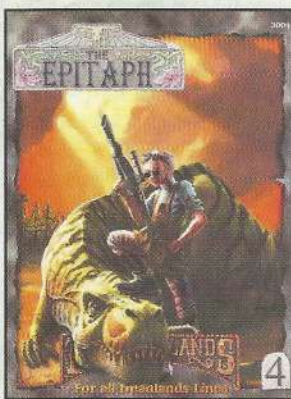
Kaena

Film d'animation bien de chez nous, *Kaena : La prophétie* est une fable écologique extra-terrestre qui fait un petit peu penser à *Dark*



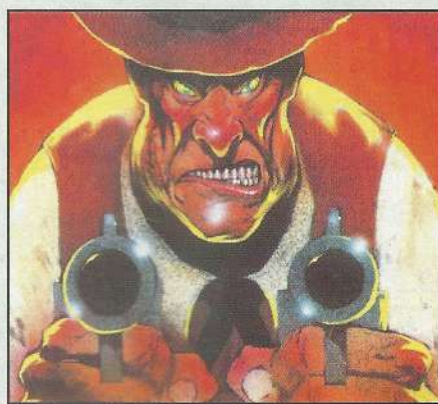
Earth, mais sur un arbre géant entre deux planètes au lieu de Phénice... C'est un peu compliqué mais les formes de l'héroïne, Kaena, et ses pirouettes entre les branches géantes sont tout à fait sympathiques !

J'irai flinguer sur vos tombes



Que vous soyez un joueur pur et dur de *Deadlands* dans la lignée du Far West spaghetti ou qu'un e touche de technologie style ère de la vapeur vous passionne, *The*

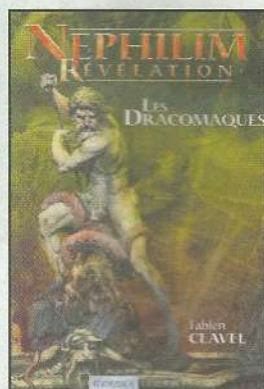
Epitaph (Pinnacle, 21 EUR) reste une source d'infos non négligeable. Pour ce 4^{ème} volume, le fort 51 est à l'honneur. Il s'agit d'un lieu spécial pour les Marshalls, riche en histoire et en technologie afin d'aider la loi et son bras armé. Des règles de conversion pour le supplément avec le grand labyrinthe (indispensable)



sable) permettent de passer en système d20. On y rajoute une pointe de règles navales (combat et déplacements) ainsi que deux scénarios pour venir compléter le tout. Bref comme toujours il s'agit d'un fanzine ou plutôt d'un prozine de qualité ! Tout MJ de *Deadlands* devrait jeter un coup d'œil dessus si la barrière de la langue ne le stoppe pas.

Des dragons,

on en trouve aussi...



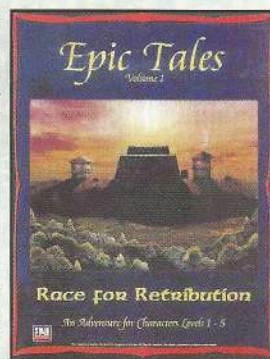
Les Dracomaques, de Fabien Clavel, aux Éditions Mnemos, 12 EUR : deux *Nephilim* plongés dans les intrigues romaines.

Dans *Nephilim*. Ici ce sont des DraKaons mais qu'importe : les effets-Dragons qui s'échappent de leur Pentacle font suffisamment de ravages pour que certains Immortels fassent de leur chasse une occupation à temps plein. *Les Dracomaques*, de Fabien Clavel, aux Éditions Mnemos, 12 EUR : deux *Nephilim* plongés dans les intrigues romaines.

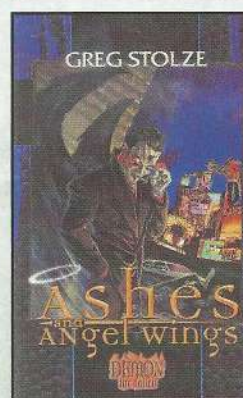
Race for Retribution

Premier volume d'une série dénommée *Epic Tales*, *Race for Retribution* est une mini campagne d20 niveau 1-5, jouable en 4 épisodes. Des villages, des orcs, une vengeance, une relique, une machination à faire échouer...

Assez pratiques à préparer grâce aux 4 livrets distincts, ces scénarios sont desservis par une cartographie laide faite avec un vieux logiciel. C'est signé Bard's Production et c'est dispo en anglais.



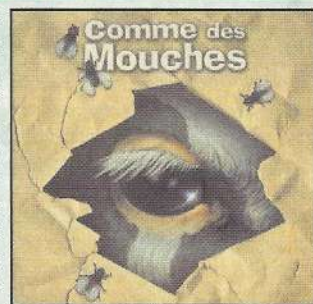
Le démon de l'écriture



Si *Demon : The Fallen* vous intéresse et que vous lisez l'anglais, foncez sur les romans ! *Ashes and Angel Wings* de Greg Stolze (White Wolf, 284p., 7 EUR) vaut le détour. Il fourmille de personnages intéressants et il m'a donné envie de découvrir la suite.

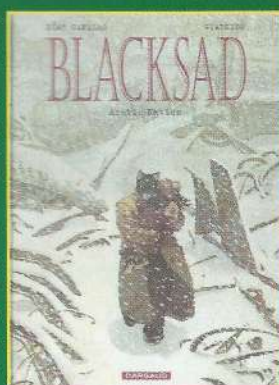
Prends pas la mouche !

Comme des mouches est un petit jeu (édité par "Lui-même") créé par Philippe des Pallières, le papa du très réussi et indispensable *Les loups-garous de Thiercelieux*. Ce jeu de mise pour 2 à 5 joueurs renouvelle un peu le genre, car sur la base d'enchères pour acquérir des cartes qui rapportent des points, celui qui gagne la mise est celui qui a trouvé le nombre total de "mouches" mises par tous les joueurs. Ah oui, j'oubliais, on mise des mouches pour gagner des bouses ! Au moins le thème ne peut pas être plus original. Agréable, rapide et intelligent, ce jeu n'en manque pas moins d'un certain intérêt à la longue.



Backside is black, euh, non, l'inverse !

Quelque part entre les ombres avait résonné comme un coup de tonnerre dans le monde de la BD. Diaz Canales et Guarnido avaient fait un coup de maître dès le premier essai. Avec *Arctic Nation*, forcément attendu au tournant, ils réussissent à faire mieux, à savoir confirmer sans avoir l'atout de la découverte. Certes, on s'étonne peut-être un peu moins à décrypter toutes les relations entre les traits attribués aux animaux et ceux portés à l'Homme (la thématique Blanc/Noir y est certainement pour beaucoup), mais c'est sans doute parce que ce tome propose un scénario ficelé comme un gigot du dimanche. L'histoire est dense : l'enlèvement d'une petite biche noire conduit *Blacksad* dans un bourbier où racisme et violence font bon ménage. Plusieurs crimes plus tard, *Blacksad* quitte une petite fille le regard triste, nous de même, d'avoir à attendre pour lire une suite. (Dargaud, 12,60 EUR)



T.O.C.

Les chiens des mers

Peu de périodes historiques sont aussi riches que l'âge d'or de la piraterie. En l'espace de quelques dizaines d'années il est possible de trouver tous les rouages de l'Histoire susceptible de faire vibrer le cœur et l'imaginaire d'un joueur de jeux de rôles...

Des personnages flamboyants ou monstrueux, la naissance de nouvelles idées politiques et sociales, un développement rapide de la science, des conflits religieux et politiques d'une violence et d'une envergure extrême, des fortunes qui se font et se défont au gré des vents, des légendes mystérieuses, la découverte et l'anéantissement de civilisations et de cultures indigènes totalement nouvelles...

Malgré une telle richesse, il est toutefois étonnant de constater le faible engouement des joueurs de jeux de rôles pour cette période historique, pourtant traitée dans près d'une dizaine de jeux publiés au cours des vingt dernières années.

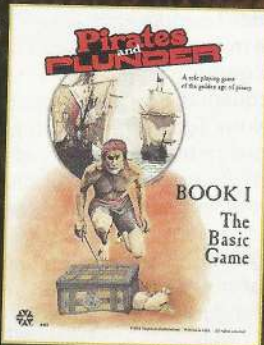


Sur les alizés de la facilité

Il est malheureusement triste de constater que bon nombre des jeux consacrés à l'univers des pirates ne sont finalement qu'un amas de règles plus ou moins heureuses et plus ou moins complexes (généralement plutôt plus que moins d'ailleurs).

La déception est ainsi grande lorsque l'on prend la peine d'ouvrir la grosse boîte de *Pirates and Plunder* (1982 – Yaquinto).

Là où l'on aurait pu s'attendre à une profusion de cartes et à quantités d'informations passionnantes sur l'univers des flibustiers, on ne trouve que du vent... Ce jeu n'est qu'un gros (très gros) et lourd (très lourd) sys-

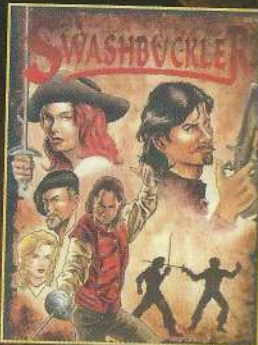


tème de combat et rien d'autre. Malgré une couverture alléchante, il n'y a pas le moindre commencement d'un début de description historique. Si vous aimez les pirates, passez votre chemin ce jeu n'est pas fait pour vous. Il n'est même pas utilisable comme simple source pour un autre jeu, il ne contient rien d'intéressant. Un simple coup dans l'eau.

Swashbuckler

(1998 – Jolly Roger Games) se propose de vous faire découvrir l'univers des pirates de manière bien moins prétentieuse. Ici point de grosse boîte mais un simple livret d'une cinquantaine de pages. Le faible coût d'un tel

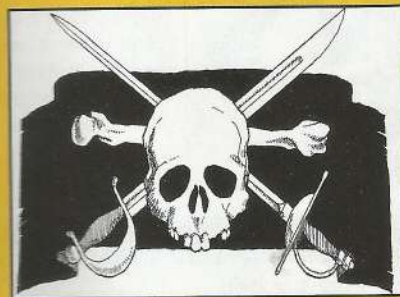
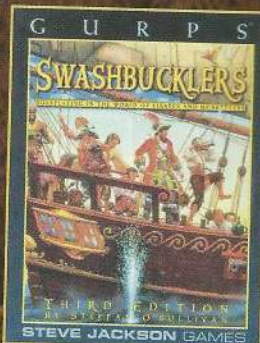
jeu peut en faire un intéressant moyen d'essayer l'univers de la flibuste avant de décider d'investir dans du matériel plus conséquent. Malheureusement, une fois encore la description des us et coutumes des pirates et des corsaires est réduite à sa plus simple expression, c'est-à-dire moins de cinq pages tandis que le système de règles occupe le reste de la place. On ne peut que se désoler devant un tel jeu, il aurait certainement bien mieux valu un système simple et tenant en quelques pages, ce qui aurait permis de véritablement trouver le temps d'initier les joueurs potentiels au charme d'un univers finalement si peu connu. Et ce n'est malheureusement pas le pauvre scénario *For the Love of Justice* qui viendra relever le niveau.



Légers mais sérieux

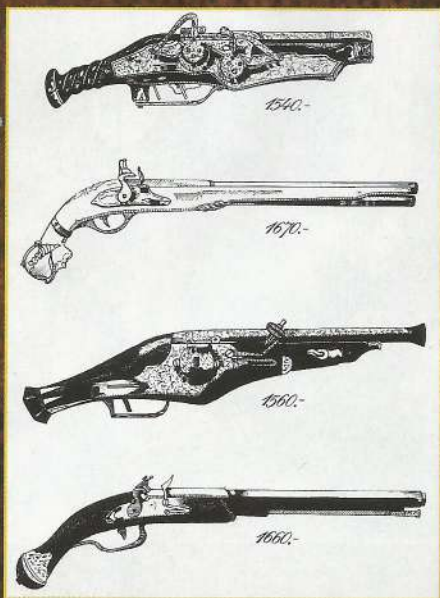
Tant mieux pour la concurrence, la barre avait donc été placée très basse. L'amateur éclairé n'a alors plus qu'à se tourner vers le traditionnel système GURPS en se disant que là au moins il lui sera possible de trouver du matériel un peu sérieux.

C'est effectivement le cas avec *Swashbucklers* (Steve Jackson Games). Désormais disponible dans sa troisième édition, ce supplément *Gurps* a l'avantage de ne



Albator quand tu nous tiens !

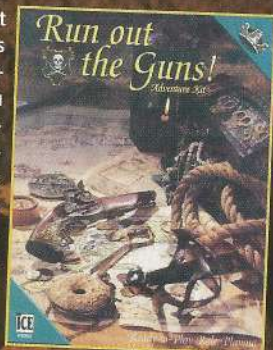
Bien évidemment, la force de l'imagerie du pirate devait forcément finir par s'exporter, avec plus ou moins de bonheur, dans d'autres univers qu'un cadre purement historique ou légèrement fantastique. Les jeux de science-fiction sont un vivier naturel pour la création d'histoires de pirates. Par bien des aspects, les univers de SF sont en effet très proches de l'âge d'or de la piraterie : gigantesques espaces sillonnés par des vaisseaux transportant d'incommensurables richesses, trésors archéologiques sur des planètes oubliées, mondes et races à découvrir... Il ne suffit que de peu de travail pour parvenir à transposer les comptoirs historiques, les villes, les conflits et les personnalités de la piraterie dans un univers de SF. Prenons ainsi l'exemple de *Fading Suns* : il suffirait qu'une nouvelle porte ouvre sur quelques systèmes oubliés pour que se lance une course au Nouveau Monde entre les maisons nobles et les guildes. Bien évidemment, une telle découverte entraînerait son cortège de combats et il n'est pas impossible que l'empereur, ou l'Église, décide finalement de considérer que les affrontements qui auraient lieu au-delà de cette porte ne soit pas considérés comme des actes de guerre d'une maison contre l'autre afin de préserver la stabilité au cœur de l'empire. Un tel état de fait provoquerait bien évidemment une ruée vers cet espace de liberté où les plus forts, les plus habiles et les plus rusés pourraient espérer faire fortune en agissant comme corsaires pour certaines factions, comme pirates indépendants ou encore comme simples pilliers de ruines tentant de profiter du chaos ambiant.



tions présentant les différents types de navires sillonnant les mers du 17^e siècle. La compilation d'informations historiques et de précisions concernant la vie quotidienne permet enfin d'aborder ce supplément comme un véritable jeu sur la piraterie. Malheureusement, comme pour la plupart des suppléments à *Rolemaster* et à *Gurps*, il ne s'agit que d'un élément indépendant de la gamme qui n'a donc été suivi par aucun ajout (scénarios ou univers, sauf si l'on prend en compte le livret technique généraliste *Sea Law*).

En 1998, *Pirates* a tout de même connu une deuxième jeunesse, c'est en effet cette année là qu'est sorti *Run Out the Guns!* (ICE). Dans une grosse et belle boîte, plusieurs livrets techniques et/ou d'ambiance se disputaient la place avec des cartes et des illustrations de navires et de personnages. Si ce jeu présente enfin l'avantage d'être complet (on y trouve un système complet et la description de l'univers de jeu), il faut malgré tout regretter les coupes franches qui ont été faites dans le travail de recherches qui avait été fourni pour *Pirates*. En définitive, il apparaît bien vite que ce dernier supplément est indispensable pour apporter quantité de détails qui font la richesse de l'univers des flibustiers et qui manquent cruellement à *Run Out the Guns!*.

C'est tout récemment qu'un nouveau jeu américain vient d'être publié sur le thème de la piraterie : *Pirates Adventures* (2003 - New Dimension Games). Il s'agit enfin d'un véritable jeu de



Galleon (800 tons) Ship Name: _____

Best Speed is 1.0 Wind
 Steering 0.75
 Rowing 0.75
 Rowing 0.50
 Rowing 0.25
 Rowing 0.10
 Rowing 0.05
 Rowing 0.02
 Rowing 0.01

Ship's Crewmember Overhaul (Pirates)
 Minimum Crew: 400/500
 Average Crew: 200/300
 Maximum Crew: 100/200

Ship's Anchors (anchoring penalty: 20)
 The ship has a capstan
 One 40-ton capstan (one anchor raised)
 One 20-ton capstan (one anchor raised)
 Two 10-ton capstans (one anchor raised)
 Two 5-ton capstans (one anchor raised)

Ship's Rigging
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Sails" which are made from 200 tons of cloth
 A 10-ton sail holds 100 lbs.
 A 5-ton sail holds 50 lbs.
 A 2-ton sail holds 25 lbs.
 A 1-ton sail holds 12 lbs.

Ship's Mast
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Mast" which are made from 200 tons of wood
 A 10-ton mast holds 100 lbs.
 A 5-ton mast holds 50 lbs.
 A 2-ton mast holds 25 lbs.
 A 1-ton mast holds 12 lbs.

Ship's Hull
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Hull" which are made from 200 tons of wood
 A 10-ton hull holds 100 lbs.
 A 5-ton hull holds 50 lbs.
 A 2-ton hull holds 25 lbs.
 A 1-ton hull holds 12 lbs.

Ship's Deck
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Deck" which are made from 200 tons of wood
 A 10-ton deck holds 100 lbs.
 A 5-ton deck holds 50 lbs.
 A 2-ton deck holds 25 lbs.
 A 1-ton deck holds 12 lbs.

Ship's Gun
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Gun" which are made from 200 tons of metal
 A 10-ton gun holds 100 lbs.
 A 5-ton gun holds 50 lbs.
 A 2-ton gun holds 25 lbs.
 A 1-ton gun holds 12 lbs.

Ship's Cannon
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Cannon" which are made from 200 tons of metal
 A 10-ton cannon holds 100 lbs.
 A 5-ton cannon holds 50 lbs.
 A 2-ton cannon holds 25 lbs.
 A 1-ton cannon holds 12 lbs.

Ship's Mast
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Mast" which are made from 200 tons of wood
 A 10-ton mast holds 100 lbs.
 A 5-ton mast holds 50 lbs.
 A 2-ton mast holds 25 lbs.
 A 1-ton mast holds 12 lbs.

Ship's Hull
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Hull" which are made from 200 tons of wood
 A 10-ton hull holds 100 lbs.
 A 5-ton hull holds 50 lbs.
 A 2-ton hull holds 25 lbs.
 A 1-ton hull holds 12 lbs.

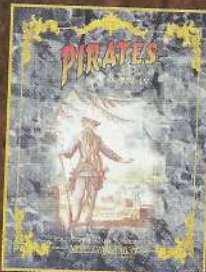
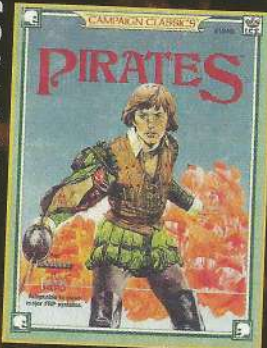
Ship's Deck
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Deck" which are made from 200 tons of wood
 A 10-ton deck holds 100 lbs.
 A 5-ton deck holds 50 lbs.
 A 2-ton deck holds 25 lbs.
 A 1-ton deck holds 12 lbs.

Ship's Gun
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Gun" which are made from 200 tons of metal
 A 10-ton gun holds 100 lbs.
 A 5-ton gun holds 50 lbs.
 A 2-ton gun holds 25 lbs.
 A 1-ton gun holds 12 lbs.

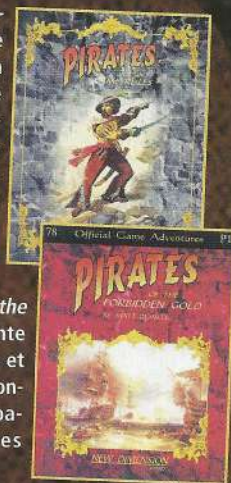
Ship's Cannon
 Maximum cargo: 400 tons
 Ship's "Cannon" which are made from 200 tons of metal
 A 10-ton cannon holds 100 lbs.
 A 5-ton cannon holds 50 lbs.
 A 2-ton cannon holds 25 lbs.
 A 1-ton cannon holds 12 lbs.

pas trop s'attarder sur les règles pour enfin livrer un résumé intelligemment fait des 16^e et 17^e siècles en Europe et dans le Nouveau Monde. Intéressant, bien écrit, bourré d'idées, ce supplément n'a qu'un réel défaut, la volonté de couvrir une période historique peut-être un peu trop large. Toute la première partie saura en effet mieux parler à des amateurs de jeux de cape et d'épée qu'à des véritables aficionados de la flibuste. En ce sens *Swashbucklers* est tout à la fois un ouvrage de référence pour d'autres jeux tels que *Les trois mousquetaires* (*Flashing Blades* - FGU) ou même *Les secrets de la septième mer* (AEG - Asmodée éditions) mais il n'est finalement que difficilement utilisable seul, tout du moins pas sans un gros travail de recherches personnelles.

Le supplément à *Pirates* (1990 - ICE) pour la gamme *Rolemaster* présente en revanche l'avantage de ne s'intéresser qu'à la grande période de la flibuste. Complet et exhaustif, cet ouvrage présente enfin en détail les différentes villes et colonies des Caraïbes mais aussi du bassin méditerranéen ou de la mer Indienne. Il est aussi possible d'y trouver une multitude de cartes et des illustra-



pirates. Basé sur un système simple et fluide utilisant quelques dés à 12 faces, ce jeu présente une véritable alternative pour les pauvres diables qui désespèrent de pouvoir un jour jouer à un jeu explorant l'univers de la flibuste. Le premier supplément, *Pirates of the Forbidden Gold*, présente enfin de vrais scénarios et il permettra ainsi de plonger au cœur d'un sympathique jeu d'aventures épiques.



Bibliographie romanesque

Il est intéressant de remarquer que certains de ces ouvrages sont tout à la fois des livres d'histoire et des livres d'aventure puisqu'ils ne sont rien d'autre que des carnets de voyages de chiens des mers (je vous indique de tels ouvrages par un *).

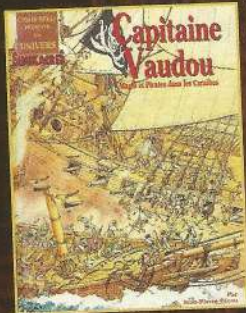
- * *Les aventuriers et les boucaniers d'Amérique* - Alexandre Oexmelin
- * *Le grand voyage* - William Dampier
- * *L'or du roi* - Arturo Pérez-Reverte
- Long John Silver - Björn Larsson
- Les chemins de la fortune & Le grand rêve flibustier - Daniel Defoe
- * *Mémoires d'un gentilhomme corsaire* - Edward John Trelawny
- Le chien des mers & Les cavernes célestes - Fortuné Chalumeau
- Les aventures du capitaine Hornblower - C.S. Forester
- Ce vent qui vient de la mer & Un cadet de flibuste & La Castille d'or - Jean Ollivier
- * *Corsaire de la République* & * *Le négrier de Zanzibar* & * *Un corsaire au bain* - Louis Garneray
- Vent de flibuste - Nicholas Griffin
- La lettre de marque - Patrick O'Brian
- L'île au trésor - Robert Louis Stevenson
- Capitaine Blood - Rafael Sabatini
- Sur des mers plus ignorées... - Tim Powers
- (N.D.L.R.: rajoutons *Nos Pirates*, recueil de nouvelles, 16 EUR aux éditions Nestiveqnen.)



Dossier Pirates : les jeux de rôle

Made in Europe

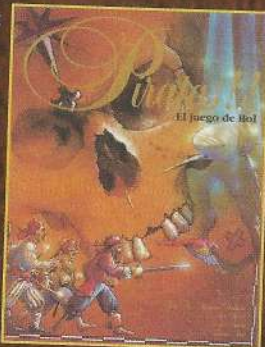
Il faut bien reconnaître que les efforts européens pour produire des jeux sur l'univers de la flibuste ont été bien moins nombreux... mais aussi bien plus intéressants, ceci dit sans chauvinisme aucun.



C'est ainsi qu'en l'espace d'une soixantaine de pages *Capitaine Vaudou* (1991 – Jeux Descartes) réussit le tour de force de présenter un petit système de jeu (que chacun modifiera à sa guise) et surtout un univers agréable, détaillé et accompagné d'un exceptionnel scénario. Directement inspiré du roman *Sur des mers plus ignorées...*,

Capitaine Vaudou est un ouvrage indispensable pour tout meneur s'intéressant à la piraterie et à la magie vaudou.

Nos amis Espagnols ont aussi pondu un excellent jeu de pirates *Piratas I* (1994 – Ludotecnia) déjà pourvu de suppléments. Cet épais bouquin est enfin et tout simplement un vrai jeu de rôles complet et bien fait. Je tiens à préciser que je n'ai jamais fait d'espagnol de ma vie et que je suis parvenu à comprendre près de 70 % de ce que j'ai pu en lire (car il est écrit en catalan



ou un truc comme ça, qui est finalement très proche du français).

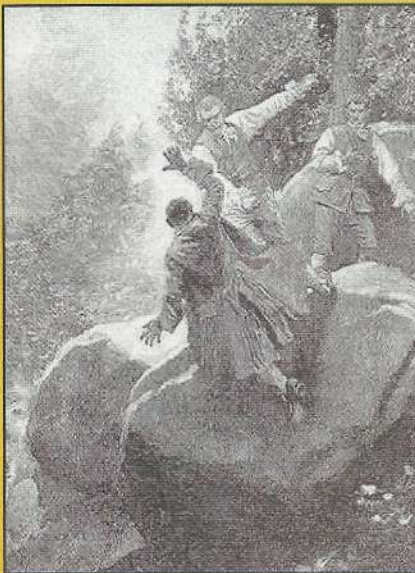
Enfin, je ne saurais clore ce tour d'horizon sans parler du plus gros et du plus sérieux travail réalisé à ce jour sur l'univers de la piraterie : *Pavillon noir* réalisé à compte d'auteur par Renaud Maroy (disponible en téléchargement sur pavillonnoir.free.fr). On ne parle plus ici d'un petit livret ou d'une centaine de pages mais bien de plus de mille pages de matériel, de règles, de vie quotidienne... Enfin bref tout ce dont vous pouvez rêver pour un jeu de pirates, Renaud Maroy l'a fait. *Pavillon noir* est LE jeu de pirates et je ne peux que lui souhaiter de trouver un éditeur qui saura s'en rendre compte et lui faire la place qu'il mérite dans le paysage ludique français.

Et les autres...

On pourrait s'étonner de l'absence de *Les secrets de la septième mer* de cette présentation. C'est une omission volontaire car, à moins de fournir une certaine masse de travail personnel (facilité depuis la sortie de *Islands of Gold*), ce jeu reste un jeu de cape et d'épée et certainement pas un jeu de pirates (notamment pour la simple raison de l'ab-



Bibliographie historique



Bien évidemment cette bibliographie historique (tout comme la romanesque d'ailleurs) est loin d'être exhaustive tant l'univers de la piraterie a su fasciner romanciers, historiens et sociologues.

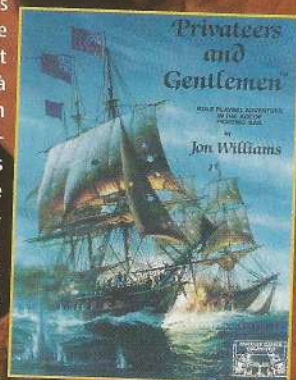
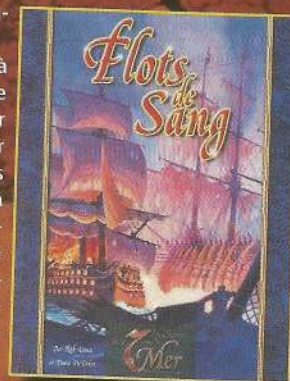
À l'abordage – Michel Giard
 A brief history of the Caribbean – Jan Rogozinski
 Corsaires et flibustiers & La vie des marins au Grand siècle & Histoire des corsaires – Jean Merrien
 Guerre de Trente Ans – Georges Pagès
 Guerre et paix dans l'Europe du XVII^e siècle tomes 1 & 2 – L. Bély, Y.M. Bercé, J. Meyer, R. Quatrefages, J. Bérenger, A. Corvisier
 Histoire de la piraterie & Vaisseaux fantômes & Les mystères de la mer – Robert de la Croix
 Life among the pirates – David Cordingly
 Les pirates – Gilles Lapouge
 Six Galleons for the King of Spain – Carla Rahn Phillips

sence d'un nouveau monde).

Je tiens aussi à parler d'un autre travail amateur (à croire que sur ce sujet là, ils sont les seuls à fournir un véritable travail de qualité), *Sartossa* (publié par le fanzine *Le grimoire*) est la volumineuse et passionnante description d'une cité des pirates pour *Warhammer* (aisément transposable d'autres univers medfan).

Enfin, les plus curieux d'entre vous jetteront un coup d'œil à *Furry Pirates*, un petit jeu américain qui vous propose de vivre des aventures directement sorties de l'univers de *De cape et de crocs*, et ceux d'entre vous qui préfèrent une époque un peu plus tardive décrite dans nombre de romans d'aventures s'intéresseront à *Privateers & Gentleman* (1984 – FGU), du matos sympa mais pas bien volumineux tout de même.

Je ne peux plus maintenant que vous souhaiter bon vent en espérant que vous aurez envie de découvrir l'un des plus formidables univers de jeu historique qui soit.



Geoffrey Picard

Et pendant ce temps à Vera Cruz... Ils jouent !

Les pirates, c'est un peu vieillot jusqu'au moment où on lit une bonne BD, ou revoit un bon film (Pirates des Caraïbes à partir du 13 août) et, quand survient le générique à l'heure des trésors partagés par une poignée de survivants, on n'a plus qu'une envie : écumer les sept mers !

Du matos !

Les Pirates est un jeu de plateau édité en France par Tactic. Il n'est plus distribué actuellement mais en farfouillant à droite à gauche, vous devriez pouvoir en dénicher un exemplaire. Pour profiter de ce jeu qui connaîtra, espérons-le, une nouvelle heure de gloire (il a reçu un prix international), rendez-vous au milieu de ce magazine. Par ailleurs, le *GN Mag* actuellement disponible est consacré... aux pirates ! La preuve que les grands esprits se rencontrent et



l'occasion d'en faire un peu plus lorsque vous aurez épuisé les possibilités du "Nouvième passager", le jeu de rôle grandeur nature également accessible en encart de ce numéro.

Les jeux de pirates aujourd'hui

Il est loin ce temps de *Canon Noir* où chaque joueur tentait avec un petit canon de couler les navires pirates ennemis, les boulets finissant généralement dans la tronche des autres joueurs ; bien loin ce temps de *Barbe Noire* où l'on poussait des pions bateaux sur une mer quadrillée d'hexagones ; révolu ce temps de *Pirates des Caraïbes* où les joueurs s'entreuaient pour l'interprétation d'une carte devant l'âpreté du langage pirate. Voici donc venu le temps de jeux particulièrement intéressants :

Piratenbutch est un jeu de plateau. Chaque joueur dirige un navire dont les caractéristiques coque, voile, homme et canon évoluent en fonction des combats et de vos escales dans les différentes îles



aux trésors. Barbe Noire et la marine anglaise tenteront de vous empêcher d'enterrer vos trésors. Le jeu est riche, dynamique, de bons moments en perspective...

Korsar est la réédition du jeu de cartes "Pirat". Chaque joueur doit tenter de faire passer ses galions d'or à travers les meutes de pirates des autres joueurs. Très rapidement, tout le monde se trouve engagé dans un combat naval. Un très bon jeu d'embrouille, règlements de compte assurés autour de la table...



Carthagena ne traite pas des combats maritimes, mais de l'évasion de pirates en 1672 de la fameuse forteresse espagnole. Les pirates s'enfuient par les égouts de la forteresse, le premier joueur qui atteint le canot avec tout son équipage abandonne les autres. Pour avancer, il faut jouer des cartes mais, pour en gagner, il faut savoir reculer. Un amusant casse-tête, où vous devrez vous servir de la progression des pirates adverses...

Aux sabords est réservé aux plus jeunes. Un très beau jeu avec de superbes figurines qui bénéficie aujourd'hui d'une extension qui enrichit le système de combat et augmente le nombre de bateaux. À la tête de votre flotte, vous devrez aller chercher des trésors enterrés sur des îles face aux ports des pirates adverses. Un joyeux chassé-croisé qui pourra vous rendre riche comme Crésus ou pauvre comme Job...



Pascal Bernard
(et Cyril Pasteau)

Piratenbutch : 3 à 5 joueurs ; Amigo ; amateur/spécialisé ; environ 35 euros.

Korsar : 2 à 8 joueurs ; Nürnberger & Heidelberger ; amateur/spécialisé ; environ 15 euros.

Carthagena : 3 à 5 joueurs ; Venice connection ; tout public ; environ 20 euros.

Aux Sabords : 2 à 4 joueurs ; Ludi-storia ; grand public/famille ; environ 35 euros.

La Courte Paille

Jeu de cartes en français. Édité par Darwin Project.

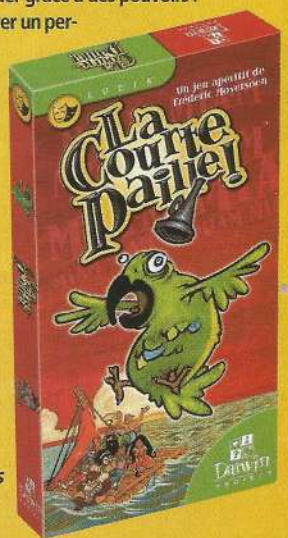
19,90 EUR — Disponible.

Les cales du navire sont vides, qui va-t-on devoir manger ? Tel est le thème de *La Courte Paille* où il faudra deviner qui à bord du navire sera dévoré. Pour ce faire, il y a six personnages numérotés de 1 à 9 et un perroquet, Coco, numéroté de 1 à 5. On aura sept tours de jeu, matérialisés par des cartes faces cachées sur la table, pour deviner lequel des personnages se cache sous celles-ci, le personnage mangé étant celui cumulant le plus de points sur la table. À chaque tour, une des cartes faces cachées sera révélée-



lée ainsi qu'un menu de cinq cartes, parmi lesquelles on pourra en choisir une. Pour gagner, il faudra conserver dans sa main un maximum de points du ou des personnages mangés. Cela sans compter Coco qui pourra vous aider grâce à des pouvoirs : ajouter ou retirer un personnage à la semaine, découvrir deux cartes ou cumuler ses points au personnage dévoré. Un bon jeu dans l'ensemble qui paraît difficile à expliquer mais qui se comprend de suite dès que l'on y joue.

Gus



Carnage dans le disque dur

Parmi les jeux vidéo consacrés aux forbans des mers, deux titres mythiques sont restés dans les mémoires : Pirates! de Sid Meier et la série des Monkey Island. Voici trois titres récents qui lorgnent plus du côté du premier.

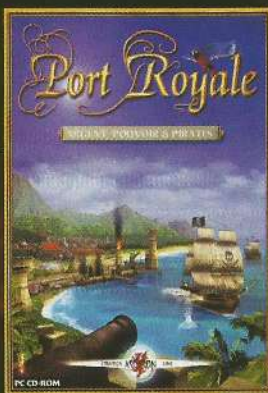


Commençons par le plus décevant, mais il est aussi le plus ancien et surtout le moins cher (15 EUR) : *Sea Dogs* (Akella/Bethesda Softworks/Ubisoft), vous propose d'incarner un capitaine britannique dans un archipel fictif. Libre à vous de choisir votre camp... Le cadre est

hommes de main qui utiliseront tous les moyens nécessaires afin que la populace comprenne qu'il n'y a aucune échappatoire ! Une potence, bien en évidence, à la croisée des chemins leur fera comprendre toute la portée de votre



beau mais rentrer dans l'action prend beaucoup de temps (d'autant que le manuel est en PDF). Dans *Port Royale* (Ascaron / Big Ben, 46 EUR), les options sont encore plus nombreuses mais il est possible de les découvrir petit à petit. Il est possible de jouer un pirate



pouvoir. D'autres part, vous devrez gérer les pirates, vos hommes, qui eux ne sont satisfaits que lorsqu'ils pillent, tuent, violent et font des paris douteux dans



mais le commerce est primordial et richement simulé. N'y allez donc pas pour la castagne mais pour monter un petit empire de l'argent.

Devenez le roi !

Tropico 2 : La Baie des Pirates (Take Two Interactive / Frog City Software, 34 EUR) est un jeu de stratégie basé autour de concepts intéressants ; afin de faire prospérer votre île au trésor personnelle, vous devrez faire travailler une main d'œuvre gratuite, composée des prisonniers que vous aurez enlevés lors de vos raids sur les côtes des environs. Vos travailleurs forcés devront être surveillés par vos

bistros du coin. Donc d'un côté, vous devrez faire régner l'ordre et la terreur, et de l'autre côté, l'anarchie et le divertissement. Bref une bande son qui vous met directement dans l'ambiance, de beaux graphismes et un concept de jeu original. Donc, pas de pitié et... À l'abordage !!!

Le titre qui a tout commencé

Pirates!, LE jeu de pirates par excellence est ressorti chez Microsoft en version Gold (15 EUR) ! À ce prix, n'hésitez pas ! D'accord, le jeu est paru il y a maintenant quelques années mais le *gameplay* reste un

modèle du genre. Vous devrez naviguer à travers les caraïbes en pillant, commerçant ou négociant des pactes avec les nations présentes sur place. Combats au sabre sur le pont, frère perdu, mariage d'intérêt, lettre de marque, trésor secret, duels de canons en mer... Tout l'univers des pirates est présent ! Le contexte historique est très respecté et vous pourrez en plus jouer à différentes époques. Bonne nouvelle pour conclure : il semblerait qu'une nouvelle version du jeu paraisse bientôt !

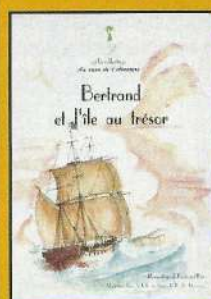


(Pour l'époque !)

Bientôt une critique du *Pirates!* annoncé à l'E3 de Los Angeles !
Philippe Lecomte (et Cyril Pasteau)

Le supplice de la planche...

Question bande dessinée, le thème du pirate a été largement exploité depuis le classique *Barbe-Rouge*, de Jean-Michel Charlier et Victor Hubinon (Le Lombard), lu depuis des générations et qui a même droit à son clin d'œil récurrent dans *Astérix*.



La série raconte les aventures du terrible pirate Barbe-Rouge et de son fils Éric qui a fait le choix d'une vie plus honnête. Notons au passage des œuvres aux approches complètement diverses comme le "furry" *De capes et de crocs* d'Alain Ayroles et Jean-

Luc Masbou (Delcourt), le gamin drôlatique *Rosco et les baies rouges* ou encore l'Alph'Art 2002 *Isaac le pirate*, de Christophe Blain (Dargaud). Mon préféré du moment, c'est *One Piece* d'Eiichiro Oda (6,40 euros, Glénat, 15 épisodes parus), un manga délirant mettant en scène des pirates hauts en couleur. Il se déroule sur une planète où semblent régner les forbans des mers. Le jeune Luffy se met en tête de devenir le Seigneur des Pirates, aidé par un

étrange pouvoir qui rend son corps élastique. Luffy doit rassembler son équipage avant de prendre la Route de tous les périls, qui doit lui permettre d'atteindre le statut tant convoité. Si vous n'avez jamais succombé aux délices du manga, c'est le moment de commencer !



Archipels : un univers en cimémascope

Un vaste océan sur lequel dérivent des îles flottantes aux trajectoires erratiques : tel est le monde des Archipels, un univers d20 qui propose aux aventuriers de braver pirates et tempêtes pour découvrir des îles aux civilisations inconnues. Une bouffée d'air marin qui change du remugle des donjons !

Toutes les rivières mènent à la mer

Avant de devenir un monde à part entière, les Archipels étaient un cadre de scénario transposable à n'importe quel univers d20. Chaque volume de la collection en a progressivement fait un univers autonome. Facilité d'accès, facilité d'utilisation : tel est le credo des auteurs qui défendent l'aspect "plug & play" de leur univers.



Loin des mondes med-fan dans lesquels on pénètre par le biais de volumineux atlas, chaque supplément a vocation à s'utiliser avec les seuls livres de base de D&D 3 et sans le reste de la gamme : l'avantage d'une île, c'est qu'elle forme un tout, et leur mobilité permet de jongler avec comme on l'entend.

Cela se retrouve aussi dans la campagne à l'origine de la gamme, puisqu'on peut l'aborder à n'importe quel moment ou n'en jouer que certains épisodes. Bon, le "plug & play" a aussi ses limites. Les introductions de scénarios sont parfois boiteuses et en évitant les références d'un ouvrage à l'autre les auteurs se privent un peu de la continuité du jeu en campagne, mais un minimum d'adaptations suffit à corriger ces faiblesses.



L'avoine fait le cheval, la bière le héros, l'or le gentilhomme

Tous les ouvrages de la gamme possèdent la marque de fabrique Archipels. Les histoires et le



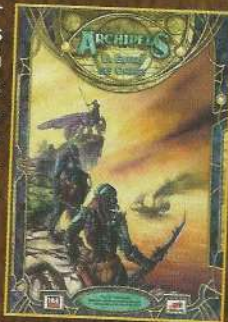
background privilégient le souffle héroïque, reposant davantage sur des enchaînements de situation et des changements de rythme que sur une trame alambiquée. La part belle est laissée à l'action, à l'aventure et à la découverte. En plus de ce côté cinématographique, les

ouvrages et les aventures des Archipels s'apprécient aussi au second degré. Comique de situation, calembours, réutilisation de clichés : les auteurs font feu de tout bois, et usent de gimmicks pour poser l'ambiance (seconds rôles hauts en couleurs, comme Baptiste le diplomate gaffeur ; bagarres d'auberge ; etc.). Enfin, la gamme privilégie une pratique assez souple des règles, loin de l'approche tactique de D&D 3.

Bien sûr, le ton léger peut déplaire à certains, comme peuvent être déçus ceux qui s'attendent à des scénarios ouverts reposant sur la psychologie des joueurs et des personnages. Pour les autres, séduits par l'esprit Archipels, voici un petit survol de la gamme.

La trilogie des Ombres

Ce sont les trois scénarios (La Guerre des Ombres, l'Ombre du Héros, l'Éveil des Ombres) qui ont lancé la gamme. Les ombres du titre, horribles méchants récurrents, trament le retour d'un mal ancestral. Chaque aventure propose une intrigue qui, en toile de fond, concourt au réveil du grand méchant, l'ensemble convergeant ainsi vers la réalisation d'un plan unique. Bien qu'il n'y ait pas de continuité forcée entre les scénarios, la succession des aventures permet de donner aux joueurs une vision d'ensemble et une perspective approfondissant le thème des modules.



La trilogie des Arkonautes

Cette seconde trilogie comprend *Le Retour des Arkonautes*, *La Quête des Arkonautes*, et une conclusion prévue pour 2003. De plus haut niveau, elle prolonge l'histoire de la première série, dont



elle élargit les enjeux. La menace contre laquelle les héros luttèrent dans la première série s'est concrétisée, et le mal avance à visage (presque) découvert. La portée des scénarios dépasse désormais le simple cadre des îles où se déroulent les épisodes successifs. Cet aspect héroïque s'appuie en grande partie sur le background des Archipels, et la possession des *Carnets de Voyages* est chaudement recommandée. Comme pour la première série, cette trilogie peut être découpée, mais l'intérêt dramatique en souffrirait.

Pirate des Archipels

Entre autres qualités, la campagne Archipels peut s'enorgueillir de nombreux seconds rôles marquants. Mordouk, personnage emblématique de la série, apparaît pour la première fois pendant la Guerre des Ombres. À cette période, il n'est encore qu'un pirate parmi tant d'autres, hantant les mers des Archipels à la tête d'une troupe de gobelinoïdes. Son chemin croise celui d'une troupe de PJ errants, ce qui aurait dû briser net sa carrière de corsaire. Mais les parques archipelliennes se prirent d'affection pour le demi-orque, qui refit sur-



face à Grand Récif, dans les épisodes 3 et 4 d'Oblivion (la campagne de Pat & Chris publiée chez Asmodee). Mordouk décida alors de devenir l'incarnation du pirate romantique, un véritable gentilhomme des mers. Malgré sa propension à croiser la route de dangereux PJ, il semble toujours s'en sortir. La rumeur veut qu'il soit revenu dans les Archipels, participer à une douteuse entreprise de show-business...

Citoyen de la Zone,
Ne craignez plus l'Apocalypse,
Elle a déjà eu lieu !

L'univers des Archipels

Premier (et seul) supplément de background de la gamme, *Carnets de Voyages* est un copieux ouvrage dont l'intérêt est de détailler les îles les plus importantes et de développer la mythologie de l'univers. Le livre propose aussi quelques "crunchy bits", comme des règles de combat naval. Ce supplément a donc deux utilités : permettre aux MJ faisant jouer les scénarios officiels d'épaissir la campagne et de lier entre eux les épisodes, et fournir aux autres de la matière pour développer des scénarios originaux.



Les Guides du Soutard

Alternative intéressante à la campagne, ces suppléments totalement autonomes proposent chacun la description d'une île et un scénario "one-shot" s'y déroulant. Ces volumes sont donc conseillés à ceux qui voudraient tester les Archipels sans mettre le doigt dans l'engrenage de la campagne. On recommandera *Les Brumes* de Fulmine aux novices et débutants, et *Les Fièvres* d'Aberrande aux groupes plus expérimentés.

Les Guides du Joueur

Le Manuel du Héros (et le supplément à paraître sur la magie) est un ouvrage destiné aux joueurs et regorgeant de dons, classes de prestige, armes, objets, sorts, races, etc. S'il est intéressant et peut-être utile aux groupes embarqués dans la campagne, il reste totalement optionnel, d'autant que la règle du "plug & play" empêche les auteurs d'y faire référence dans les autres ouvrages....



Le reste et même plus

La gamme *Archipels* a également accouché d'un écran à l'illustration originale, mais pas des plus utiles question tables et livret (un décor, une classe de prestige et deux templates). Côté Internet, mentionnons le site officiel (www.archipels.info) et la liste de discussion (groups.yahoo.com/group/archipels).

Pour le futur, on attend l'arrivée en anglais de la trilogie des Ombres, traduite par Eden Studios. À plus long terme les projets et les envies ne manquent pas chez Oriflam : on parle d'un jeu de plateau, Brillance, prévu pour la fin de l'année ; d'un jeu de cartes "pas à collectionner", Capitaines ; de romans ; d'une série de BD ; et même d'un jeu de rôles Archipels indépendant de D&D ! Tout ça est à mettre au conditionnel, mais la déferlante Archipels n'est pas près de refluer...



La Quête des Arkonautes

Second volet de la seconde trilogie des Archipels, ce scénario s'adresse à des niveaux 10-12. À haut niveau, hauts enjeux, et ce nouvel opus propose des défis à la hauteur des PJ ; en trois actes plus un final grandiose, les personnages auront l'occasion, entre autres, de visiter deux nouvelles îles, de retrouver une ancienne connaissance (l'inoubliable Baptiste de la Guerre des Ombres), de forger "la lance qui fut brisée", et de s'opposer à une nouvelle offensive des forces d'Arax... Des personnages rocambolesques aux situations échevelées, on retrouve tous les ingrédients d'Archipels, pour une aventure plus "mythique" et "épique" que les précédentes. D'ailleurs, l'avalanche de révélations et les renvois fréquents aux épisodes précédents rendent le scénario difficile à jouer en "one-shot". Il vaut mieux le jouer dans la continuité de la campagne, il y gagne une dimension supplémentaire et prépare ainsi l'épisode prochain, la conclusion de la saga...



L'Appel de Cthulhu d20



L'ancêtre des jeux d'horreur est-il soluble dans Dungeons & Dragons ? Ou plutôt, pour poser les enjeux de cette critique en termes mieux choisis, L'Appel de Cthulhu peut-il s'accommoder du d20 System sans rien perdre de ce qui fait son identité et son intérêt ? Vaste question...

Pour les novices

Puisque le principal objectif de cette édition d20 est d'ouvrir *L'Appel de Cthulhu* à de nouveaux joueurs, il

n'est sans doute pas inutile de revenir un instant sur les fondamentaux de ce jeu. Véritable trait d'union entre le fantastique classique à tendance lourdement gothique et l'horreur moderne, H.P. Lovecraft, immense écrivain américain du début du XX^e siècle, développe

avec le Mythe de Cthulhu une vision terriblement noire du cosmos. Au début des années quatre-vingt paraît *L'Appel de Cthulhu*, adaptation ludique de ses textes et de ceux de ses épigones, des écrivains qui, fascinés par son œuvre, l'ont enrichie de leurs propres créations. Le jeu utilise le Basic Role-playing (BRP), un système simple et efficace fonctionnant par jets de pourcentage, et innove avec l'invention d'un concept essentiel, la Santé Mentale. Le succès est immédiat, tant et si bien que deux décennies plus tard, *L'Appel de Cthulhu*, qui a connu cinq éditions et demie, présente une gamme riche de plusieurs dizaines de suppléments.

Pour les vieux routards

Premier point, mais il est de taille : contrairement à nombre de produits d20, cette édition de *L'Appel de Cthulhu* contient tout ce qu'il

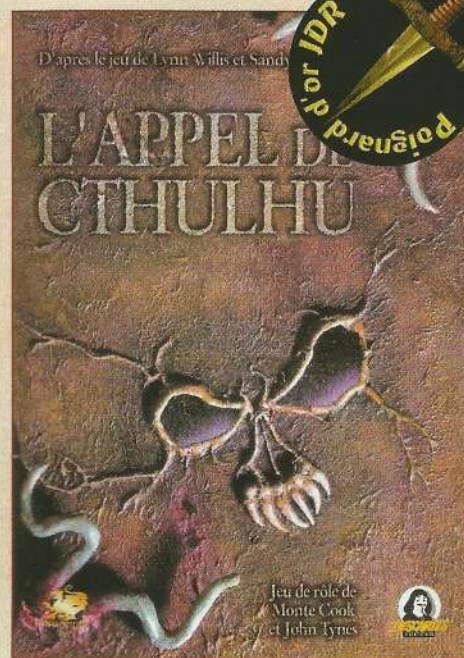
faut pour jouer. De toute façon, les modifications du d20 System, qui démontre une nouvelle fois que la modularité est l'une de ses principales qualités, sont suffisamment conséquentes pour que le *Manuel des joueurs* ne serve pas à grand-chose. En effet, si l'on pouvait légitimement craindre qu'une édition d20 ne produise une sorte d'Appel des Gros Bills, force est de constater qu'en réalité, on en est loin. Point n'est question, et c'est fort heureux, de créer un perso Donj' puis de l'importer directement dans une partie de *L'Appel*. Les joueurs incarnent bien des investigateurs, pas



des paladins déguisés. Création de personnages revue et corrigée, système de combat amendé (abaissement du seuil des dégâts massifs, règles concernant les armes modernes), Santé Mentale directement copiée/collée du BRP et magie coûteuse, *L'Appel de Cthulhu d20* ne trahit pas *L'Appel de Cthulhu*. Il n'en reste pas moins que la progression par niveaux chère aux donjonneurs est conservée, ce qui, passé un certain stade, produit nécessairement des personnages ultra puissants, et ce d'autant que des pouvoirs psi sont désormais disponibles. Alors, Bill quand même *L'Appel d20* ? En fait non. Le système demeurant raisonnablement légal, il est exclu d'imaginer que les personnages puissent progresser de la même manière qu'à D&D, de sorte qu'un investigateur ne fait toujours pas de vieux os. Par contre, on peut parfaitement envisager la création de personnages de haut niveau, ce qui ouvre de nouvelles perspectives de jeu, façon Indiana Jones contre les poulpes (qui a dit Titus Crow ? Qui a dit Pulp Cthulhu ?).

Pour le fun

J'ai jusqu'ici beaucoup parlé technique, mais c'est en réalité l'aspect background qui m'a le plus impressionné. Cosigné par John Tynes,



dont c'est *a priori* la dernière incursion dans l'univers du Maître de Providence, *L'Appel de Cthulhu d20* renouvelle de brillante manière le classique de Chaosium en y instillant une bonne dose d'esprit Pagan. Je pense en particulier à la *maestria* avec laquelle sont présentés le Mythe de Cthulhu, ses divinités et ses



créatures. J'apprécie également beaucoup la finesse des auteurs lorsqu'ils délaissent la structure 1890 / 1920 / Now au profit d'une approche décennale éminemment plus souple, et l'audace dont ils font preuve en déplaçant insensiblement le centre de gravité du jeu vers l'époque contemporaine. Achetez ce livre, vous achèterez de l'intelligence.

Johan Scipion

Jeu de rôle en français.
Édité par Jeux Descartes.
36 EUR – Disponible.



Les Fiefs Hawkwood



Prenons les choses dans l'ordre. La première idée qui m'a sauté à l'esprit c'est "merde, c'est tout petit ce truc". Quoi qu'il en soit, après trente années d'habitude à manipuler un petit truc, je me suis dit, comme je dis d'ailleurs si souvent à des amies de ren-

contre, "finalement la taille importe peu", oui, je sais, on se console comme on peut. Mais force est de constater que ces paroles issues de

Petit mais costaud

la sagesse populaire s'appliquent parfaitement à ce petit supplément pour ce grand jeu qu'est *Fading Suns*. En l'espace de cinquante



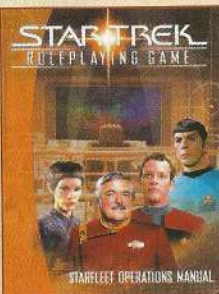
pages vous apprendrez l'essentiel de ce qu'il vous faut savoir pour faire découvrir les mondes nourriciers de la famille Hawkwood. Ces cinquante pages ne sont qu'intrigues, histoires et idées de scénarios. Ok, aucun scénario n'est fourni, mais si vous n'êtes pas capable d'en pondre un petit après avoir lu un travail d'une telle qualité, il ne vous reste plus qu'à retourner jouer au système d20 ou à *Vampire*. En bref un concentré d'idées pour moins de 10 euros, qui dit mieux ?

Geof.

Supplément en français pour *Fading Suns*.
Édité par Multisim.
9,50 EUR – Disponible.



Starfleet Operations Manual



La motivation première de tout fan de *Star Trek* consiste à incarner un officier de Starfleet. Partant



de ce postulat, Decipher nous gratifie aujourd'hui d'un *Starfleet Operations Manual* qui, malgré quelques précisions sur le bras armé de la Fédération (différents types de mission, système disciplinaire, flottes, etc.), fait la part belle aux règles. Le supplément ne compte pas moins de huit races (bolian, tellarite, etc.), de nouvelles compétences de combat armé ou à mains nues et un panel impressionnant de pouvoirs pour chacune des carrières d'officier ; ce à quoi il faut rajouter un éventail assez large

Supplément en anglais pour *Star Trek CODA*.
Édité par Decipher.
25 EUR environ – Disponible.

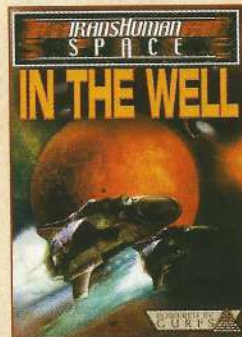


d'équipement et dix nouvelles fiches de vaisseau. Last Unicorn Games nous avait habitués à des suppléments plus volumineux et riches en background, dommage que Decipher ne suive pas... D'autant que les 96 pages de ce *Starfleet Operations Manual* ne sont pas données !

Michaël Croitoriu

In the Well

Ce supplément, théoriquement sur les planètes du système solaire les plus proches de la Terre, est avant tout une bible sur Mars (Mer-



cure et Venus n'ont finalement droit qu'à quelques pages...). Vous y apprendrez tout sur la planète rouge, son histoire, sa géopolitique, ses personnalités et ses secrets. C'est dans la lignée de la gamme, bien écrit et bien fait. Le seul bémol est que tout cela reste très académique et dresse un état des lieux, somme toute utile, mais qui manque parfois d'inspis et d'idées sur lesquelles rebondir. Il y a pourtant matière et les meneurs ingénieux ne s'en priveront pas : imaginez une

petite campagne rétro, où vos joueurs participent à ou démantèlent la Conspiration Arès et découvrent, via les médias, la terraformation inattendue de Mars... Un bon supplément, peut-être juste un peu plus "classique" que les précédents.

7.7

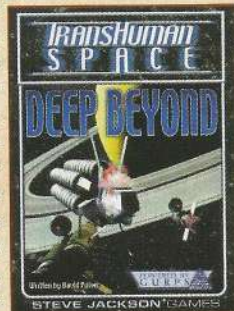
Supplément en anglais pour *Gurps Transhuman Space*.
Édité par Steve Jackson Games.
30 EUR – Disponible.



Deep Beyond

Écrit par David Pulver lui-même, *Deep Beyond* est le dernier supplément en date pour *Gurps Transhuman Space*. De prime abord, on est un

peu déçu par les illustrations, bien en dessous du standard instauré jusqu'à présent dans la gamme. Dans cette extension, vous découvrirez une description détaillée des zones habitées les plus reculées de l'espace, des bases de la ceinture d'astéroïdes à



Jupiter et Saturne. Mais les chapitres les plus intéressants restent ceux consacrés aux organisations (Duncanite Society, agences de sécu-



rité, triades, pirates et autres groupes terroristes...) et les nouvelles technologies exotiques (comme les hypothétiques ordinateurs à trou noir et les *nootropics*). Un supplément intelligent et bien écrit, complet, qui vous ouvre un terrain de jeu plus immense que jamais, pour planter vos campagnes aux confins du système solaire...

7.7

Supplément en anglais pour *Gurps Transhuman Space*.
Édité par Steve Jackson Games.
32 EUR – Disponible.



Mutants & Masterminds

Parfois, il faut dire les choses avec des vrais mots (ou des vrais logos). Et là, je trouve que ce JDR super-héroïque de chez Green Ronin

Super-déçu

Publishing (que j'attendais depuis des mois) sent un peu l'arnaque. Mettons les choses au clair tout de suite : c'est un bête produit d20, même si rien ne l'indique sur la couverture (ni sur la quatrième de couv d'ailleurs). Dommage pour ceux qui vont l'acheter en pensant découvrir un système inventif et novateur, adapté à des bastons de super-mouleburnés, et qui vont se retrouver avec une liste de super-pouvoirs (lire de sorts), de *feats* et de *prerequisites*... Côté univers, c'est la même chose... Si l'univers graphique est sympa et la quadri très appréciable, le contexte du jeu est aussi générique que le système d20 : y en a pas. Tu fais ton univers avec tes petits doigts et tout le monde est content. Donc, si comme moi vous pensiez à *Brave New World* ou *Godlike* en vous intéressant à *Mutants & Masterminds*, réfléchissez à deux fois. Vous risqueriez d'être très déçu...

Ah bon, c'est du d20 !

Par contre, si vous êtes meneur de *D&D*, accroc au d20 et que vous cherchez des règles de super-héros pour vous faire votre délire avec des potes, n'hésitez pas. Dans cette optique là, le jeu est très bien fait, les règles archi-complètes et les archétypes très variés (du Cyclone



en armure de combat, à la "gadget girl", en passant par le *speedster*...). Il vous sera facile de faire coller ce squelette générique à n'importe quel univers de *comics* qui vous intéresse. Et en plus, vous aurez droit à un scénario d'intro. Que demander de plus ?

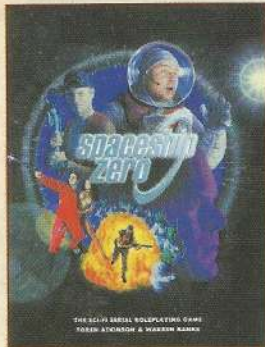
Conclusion

En définitive, *Mutants & Masterminds* n'est pas le jeu de super-héros du siècle, mais c'est néanmoins un très bon outil d20, pour mettre en

scène tous les titres de comics qui vous branchent, des *X-Men* à *Authority*. J'aimerais juste que l'éditeur m'explique pourquoi le logo d20 n'apparaît nulle part dans ce bouquin ?

7.7

Jeu de rôle en anglais.
Édité par Green Ronin Publishing.
33 EUR – Disponible.



Spaceship Zero

C'est tellement bien fait que je n'arrive toujours pas à savoir si ce truc est tiré d'une vraie série TV américaine, ou si c'est un canular bien ficelé ! Ça y est, j'y suis ! C'est sûrement la seconde option, sinon on aurait des photos de la série, au lieu des illustrations parfois limite. *Spaceship Zero*



s'inscrit dans la vague "pulp" de l'année écoulée, lorgnant cette fois du côté de la SF des 50's. Servi par un système de jeu des plus classiques, vous y trouverez tous les matos nécessaire pour immerger vos joueurs dans l'univers des feuilletons radiophoniques de cette époque ou des nanars des 70's. Les archétypes font sourire (du Savant au Pirate de l'espace) et les fans seront ravis de rejouer le Retour de l'Invasion des Mites Mutantes Télépathes ou je ne sais quoi.

Mais pas de quoi s'extasier non plus : en dehors de son thème, ce jeu recèle en définitive d'assez peu de surprises (ah si ! un scénario d'intro !). Un châssis honorable, à booster avec un *Gurps Atomic Horror*...

7.7

Jeu de rôle en anglais.
Édité par Green Ronin Publishing.
30 EUR – Disponible.



Imperial Lunar Handbook I : The Lunar Empire

D'abord petite précision, non *HeroQuest* n'est pas encore sorti, mais ce supplément



est tout à fait utilisable avec *HeroWars* et même *RuneQuest* pour les vieux. Parce que c'est avant tout une description région par région de l'Empire lunaire. Nous avons tous (euh enfin moi) grandi en pleurant dans notre lit sur le sort des pauvres résistants sarrantes crucifiés sur la route de Boldhome par les légionnaires de la Lune Rouge (symbolisant pour certains le régime soviétique) ; le renversement de perspective fait du bien. Ici, les territoires reculés de la passe du Dragon sont à peine évoqués. On découvre la richesse incroyable d'un empire qui dompte, civilise et assimile le monde. Si vous ne connaissez pas *Glorantha* c'est, après le guide éponyme, une très bonne acquisition. Les idées d'aventures épiques naissent comme des fleurs sur les pas de *Voria* et les banqueroutes sur ceux d'un démon fiscal !

Samsur

Supplément de contexte en anglais pour *HeroQuest* et *HeroWars*.
Édité par Issaries.
18 EUR – Disponible.



AMATEUR

S.O.A.P.

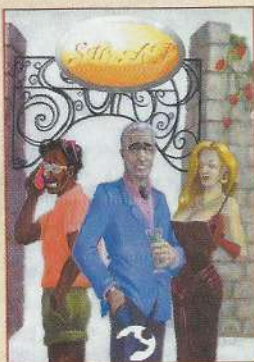
C'est du JDR amateur, mais qu'est ce que c'est bien ! Dans un livret qui ne paie pas de mine, S.O.A.P. vous plonge dans l'univers des séries



TV à deux balles, de Santa Barbara à Dallas. Votre personnage est défini par trois caractéristiques (Amour, Gloire et Beauté), un secret honteux (vous avez un handicapé

quelqu'un à vie dans un accident de la route, par exemple) et un amour amoral (votre prof de tennis). À vous les grandes fresques familiales et les trahisons sentimentales, pour accumuler un max de points d'Audimat !

L'épisode pilote proposé vous mettra dans le bain aisément et, même si vous n'y jouerez pas toutes les semaines, S.O.A.P. est une curiosité rôlistique à découvrir, amusante et inventive. Et puis l'auteur s'est arrêté à



temps : c'est juste fun et on lit le petit livret en quelques minutes. Que du bonheur, pour pas plus cher qu'un menu Mc Do...

7.7

Jeu de rôle amateur en français.
Édité par Lupus Ideis.
5 EUR – Disponible. Pour se le procurer, écrire à lupusideis@fr.st.



AMATEUR

Crimson Empire

Frenchie expatrié en Angleterre, Chris Loizou autoédite Crimson Empire, démarcation dark fantasy du classique AD&D, avec système à niveaux, classes de person-



nages, nains, elfes et autres joyusetés. Classique certes, mais solide, très solide. L'univers du jeu, la planète Thargos et son Continent, est abondamment décrit, cartes, plans et photos à l'appui. Sur le fond, j'ai surtout été séduit par le parti pris low fantasy d'un background qui éjecte les dieux, met l'accent sur les humains et limite l'usage de la magie. La forme est moins convaincante : la couverture est superbe et la fabrication très pro mais les illustrations intérieures sont franchement médiocres et la maquette manque d'élégance, tous défauts au demeurant très excusables dans le cadre d'une production amateur. J'attends donc avec intérêt le Darkun sourcebook, un premier supplément qui, si l'on en croit le site officiel du jeu (www.crimsonempire.co.uk), s'annonce nettement plus soigné.

Johan Scipion

Jeu de rôle en anglais.
Édité à compte d'auteur.
Environ 43 EUR – Disponible.



Vigilance : Absolute Power

On le sait, les super-héros ont le vent en poupe, et Vigilance : Absolute Power en est une nouvelle preuve. Ce produit peut-il se détacher du lot ? Pas vraiment, à part si vous êtes un inconditionnel du système d20. Car l'intérêt essentiel de Vigilance est



l'adaptation des règles de ce système quasi universel à un univers de super-héros, avec ses nouvelles classes (acrobate, vigilant...), ses nouvelles compétences

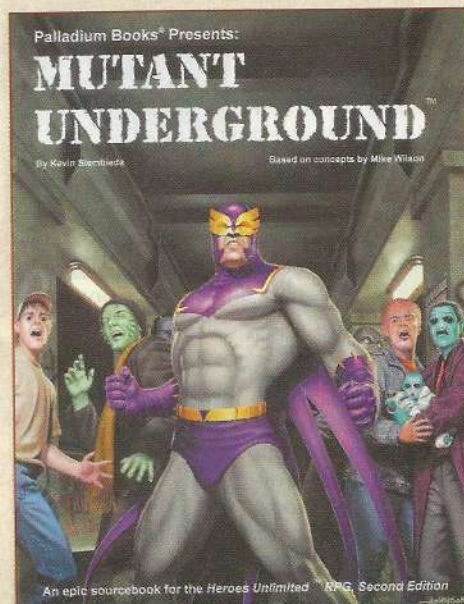
(cybernétique, attaque en vol...) et, bien sûr, ses super-pouvoirs. De ce côté-là, le travail est plutôt bien fait, même si le d20 limite grandement les possibilités de créer le héros de ses rêves. Pour ce qui est de l'univers, Vigilance reste très pauvre, avec juste un historique d'une quinzaine de pages intégrant la présence des super-héros dans un univers proche du nôtre et une liste de dix super-héros et super-villains prêts à jouer. Pour les fans endurcis de super-héros, je conseillerais plutôt des adaptations de licences connues, comme le nouveau jeu de rôle Marvel.

Jeu de rôle d20 en anglais (nécessite le Manuel des joueurs D&D).
Édité par Mystic Eyes Games.
22 EUR – Disponible.



Léonidas Vesperini Mutant Underground

"Aussi étrange et incroyable que cela puisse paraître, plus de 20% des pouvoirs extraordinaires résultant d'une mutation sont d'origine naturelle." Ainsi commence un supplément qui est tout à fait d'actualité, quelques semaines après la sortie de X-Men 2 ! Le Mutant Underground est une organisation clandestine qui aide des esclaves mutants et des créations génétiques à échapper au destin de prolétaire ou de produit déposé que leur réservent les laboratoires militaires. Ses ennemis comprennent des agences telles que la Mutant Task Force, qui dépend de la CIA. On peut rejouer la lutte entre les hérauts de "la prochaine étape



de l'évolution humaine" et ceux qui cherchent juste à coexister pacifiquement avec les normaux. Ce livre vaut moins pour ses très rares super-pouvoirs que pour la présentation d'un contexte politique

et de quelques protagonistes cools ou ridicules (avec Palladium, la frontière est souvent mince).

Cyril
Pasteau



Supplément en anglais pour Heroes Unlimited.
Édité par Palladium Books.
15 EUR – Disponible.



Les dossiers de la Résistance — 1 à 4

Publiés sous la forme de livrets de 32 pages, *Les dossiers de la Résistance* compteront à terme 12 volumes, détaillant trois réseaux de chacun des grands mouvements de la Résistance. Ces petits suppléments sont destinés aux joueurs, leur décrivant chaque organisation (membres, structure, hiérarchie, but, contacts, planques, matos, recrutement, relations, etc.). Un chapitre final, dans lequel sont énumérés les faiblesses et les projets secrets du réseau, est cependant réservé au meneur. Voici les quatre premiers groupes décrits dans cette série :

Nemo

appartient à l'Armée des Ombres et est essentiellement constitué d'intellectuels désireux de veiller au bien-être de la population civile. C'est une structure éclatée et discrète, spécialisée dans la collecte d'informations sensibles et dans la diffusion "responsable" de ces infos.



Verdad!

appartient au Monde libre et est constitué de journalistes révoltés contre la propagande menée par les Agences. Basée dans l'Europole, cette organisation est divisée en cellules aux tâches précises qui luttent pour faire éclater la vérité : la compréhension et l'utilisation des Non-A, la survivance occulte de l'Agence sans nom, etc.



Légion

appartient à Combat et est constitué au départ d'anciens légionnaires rassemblés sous les idéaux de la Résistance après l'appel de Jean Moulin. Partie intégrante de la structure de Combat, Légion est le bras armé du CML, prêt à faire face à toutes les situations requérant la force.



Fournisseur

appartient à Espoir et est l'intendance illégale de la Résistance. Le "Paddock", hangar basé sous les locaux d'une radio de journalisme sportif, est le cœur de cette organisation et de la logistique de la Résistance. L'histoire de ce dernier réseau est particulièrement fun, liée à un seul homme et à ses travers !

En bref, des suppléments bien faits mais un peu chers (c'est vite lu) à acheter au fur et à mesure de vos besoins, pour donner du corps à tel ou tel aspect de votre campagne.



7.7

Suppléments en français pour Rétrofutur.
Édités par Multisim.
5,50 EUR chacun – Disponibles.



Premières Résistances

Premières Résistances est un supplément d'une soixantaine de pages, contenant quatre scénarios différents. Ils se passent tous dans l'Europole et permettront à vos joueurs de rencontrer quatre nouveaux réseaux de résistants, pour lesquels ils pourront à terme servir d'intermédiaires. Les scénarios sont très différents et de qualité variable. Autant Grand Theft U-Boot et Dix Petits Non-A m'ont emballé, jouant à fond sur le mélange résistance/angoisse,

autant les deux autres m'ont semblé anecdotiques (Maman les P'tits Bateaux) ou franchement hors ambiance (K Klinik, dont le décor est super, mais le délire sur les lémuriers...). Il se dégage parfois de ce supplément un soupçon de "second degré" (qui va au-delà



de l'humour absurde présent dans le jeu de base) dans lequel on ne reconnaît pas toujours l'ambiance initiale. Bref, un supplément un peu en dessous de mes attentes mais intéressant malgré tout. Le prix est raisonnable, ce serait dommage de s'en priver. Et si quelqu'un peut me dire qui est le monsieur en photo sur la couverture, qu'il m'écrive un mail à la rédac' ! ?

7.7

Supplément en français pour Rétrofutur.
Édité par Multisim.
13 EUR – Disponible.



Les Agences

Ce supplément de 145 pages, dense et agréablement illustré, vous donne toutes les infos possibles sur les Agences, l'ossature absurde et omniprésente qui encadre la société de Rétro-



futur. Les premiers chapitres détaillent le quotidien au sein de ces administrations (c'est un peu chiant, comme le sont les Agences). Du manuel complet de l'agent enquêteur aux conseils pour concilier sa vie d'employé avec

son activité de résistant, tout y passe. Rien qu'un bon meneur n'ait pu imaginer de par lui-même, mais c'est la suite qui donne toute sa saveur à l'ouvrage : côté pratique, les procédures des Agences chargées de l'aménagement et de l'ordre social des Titanopoles, et côté fun, les agences Étrangères, de pharmacie ou de techno étrangère... Le tout est saupoudré d'organigrammes, d'aide de jeu à découper, de quelques scandales et de PNJ prêts-à-jouer. Un supplément indispensable.

7.7



Supplément en français pour Rétrofutur.
Édité par Multisim.
28,50 EUR – Disponible.



Les Atlantéides

La troisième édition de *Nephilim* dispose désormais d'une mini-campagne bien sympathique. Pas mal de détails ésotériques vous passeront,



je suppose, autant par dessus la tête qu'à moi, et l'intrigue est un peu bizarre parfois, mais le principal c'est qu'il y a de bonnes scènes à recaser ! Petite suggestion : procurez-vous un guide touristique sur les

coins visités pour profiter pleinement des voyages. Quelle que soit leur nature, les personnages des joueurs auront l'occasion d'utiliser les petits pouvoirs qui font tout leur charme et des PNJ pourront les aider à trouver le droit chemin. Les

jeu de débutants comme expérimentés devraient y trouver leur compte. Cerise sur le gâteau, une Science Occulte qui ne prétend



pas refaire le monde et qui peut sans doute aider à briser le comportement parfois un peu sectaire des Nephilims, Selenims, etc.

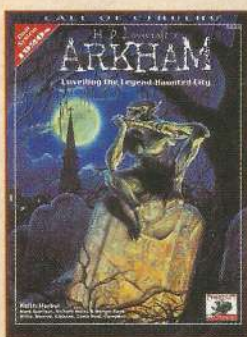
Aksara

Scénario en français pour *Nephilim* : Révélation. Édité par Multisim. 13,50 EUR – Disponible.



d20 system H.P. Lovecraft's Arkham

Après *Arkham Unveiled*, traduit par Descartes sous le titre *Les mystères d'Arkham*, Chaosium avait publié *The Compact Arkham Unveiled*, seconde édition restée inédite en français. Si on fait les comptes, *H.P. Lovecraft's Arkham* est donc



bien une troisième édition. Quelles sont les différences avec la version disponible en français, me demandez-vous ? La forme a été revue de bout en bout (maquette nettement plus élégante, illustrations et plans beaucoup plus soignés) mais il

n'y a pas de changements majeurs sur le fond.

La description d'Arkham est quasi identique d'une version à l'autre et des quatre scénarios proposés, un seulement est inédit en français. Le supplément s'ouvre sur une nouvelle d'HPL et contient, édition Dual System oblige, trois appendices bourrés à craquer de statistiques d20. Un excellent produit, mais dont l'achat ne se justifie sans doute pas si vous possédez déjà la version française.



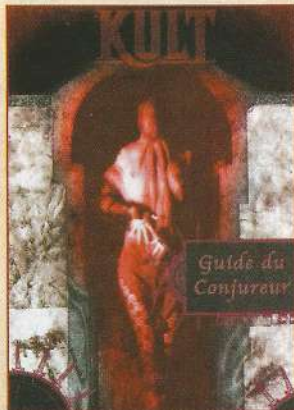
Johan Scipion

Supplément en anglais pour *Call of Cthulhu*. Édité par Chaosium. 35 EUR – Disponible.



Guide du conjureur

Jusqu'à présent, les "kultistes" francophones ne disposaient en ce qui concerne la magie que d'un appendice d'une quinzaine de pages à la fin de *Taroticum*, une campagne autrefois éditée par Ludis, et d'un court chapitre, qui plus est assez général, d'*Au-delà du Voile*, le livre du meneur publié plus

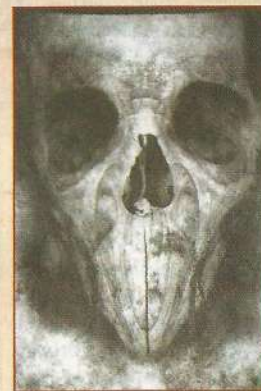


récemment par le 7^{ème} Cercle. Les anglophones pouvaient encore se rabattre sur *Beyond the boundaries* et *Heart, mind & soul*, deux suppléments édités par Target Games, mais pour les autres, point de salut.

En français

dans le texte

Mais voici que le 7^{ème} Cercle vole au secours de ceux que la langue de Shakespeare rebute puisque leur *Guide du conjureur* regroupe en un seul volume les deux suppléments Target. Sur la forme, le travail est impeccable. Une couverture superbe et une maquette claire composent un ouvrage élégant, dont le seul défaut est une marge franchement trop étroite côté reliure. Mais alors que les suppléments américains lorgnaient plus qu'un peu vers le livre d'art, le 7^{ème} Cercle a privilégié une présentation



plus classique et beaucoup plus fonctionnelle, à laquelle je souscris entièrement. Si les produits Target étaient vraiment superbes, ils n'en demeureraient pas moins difficilement lisibles et donc assez peu pratiques en partie. Pour ce qui est du contenu, le *Guide du conjureur* tient toutes ses promesses. En cent trente pages bien remplies, il présente pas moins de cinq Voies de magie avec leurs listes de sort détaillées (Passion, Folie, Rêve, Mort, Temps & Espace), sept Sciences Occultes (Kabbale, Tarot, Symbolisme, Alchimie, Astrologie, Numérologie et Vaudou) ainsi que quelques archétypes, grimoires et autres artefacts. Au final, c'est toute la gestion du surnaturel dans *Kult* qui s'en trouve modifiée, ne serait-ce que parce que les joueurs ont désormais la possibilité de créer et d'incarner les magiciens. Rigoureusement indispensable.

Johan Scipion

Supplément en français pour *Kult*. Édité par le 7^{ème} Cercle. 23,50 EUR – Disponible.



City of Angels



Puisqu'il s'agit du premier livre à détailler la façon dont les démons s'organisent au sein d'un territoire (Los Angeles), *City of Angels* est une acquisition utile. On y découvre un modèle de hiérarchie infernale qui peut très bien ins-

pirer votre propre fief démoniaque. Les personnages non joueurs sont fouillés, bien qu'aucun (sauf peut-être le super-roublard local) ne restera à mon avis dans les mémoires comme certains vampires de Chicago ou Montréal ont pu jadis y parvenir. Le Narrateur dispose d'assez



de matos pour faire jouer rapidement. Lucifer est présent en filigrane, faisant sentir son

ombre depuis son apparition télévisée. Mais pourquoi les cartes sont-elles aussi laides et inutiles ? Pourquoi les démons sont-ils illustrés n'importe comment ? Pourquoi aucune aide de jeu style tableau avec flèches ne vient aider à comprendre les factions ? Il n'y a enfin aucun élément de *crossover* dans ce supplément. Je reste un peu sur ma faim.

Nicholas Merritt

Supplément de contexte en anglais pour *Demon: The Fallen*.
Édité par White Wolf.
22 EUR – Disponible.



Dead Magic II : Secrets and Survivors



Pour ceux qui aiment bien jouer un représentant de la lignée perdue des Cappadociens ou le dernier Hurler

Blanc pur sang, *Mage* offre aussi quelques factions bien secrètes ou rares. Ici, ce sont les cul-



tures magiques des Polynésiens, des aborigènes australiens, des hindous, des vikings, des chamanes européens et des Étrusques qui sont ressuscitées. Rien à dire, c'est du bon matos, avec des routines, des idées de chro-

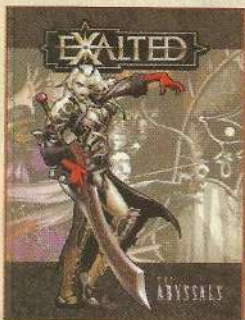
niques, des phénomènes magiques (mention spéciale au Temps du Rêve australien), tout ce qu'il faut pour interpréter des mages exotiques. Principal reproche : les textes "dans le personnage" prennent vraiment le pas sur les règles. Les petites nouvelles qui présentent chaque chapitre sont bourrées d'infos mais j'aurais préféré un traitement plus factuel. Z'ont qu'à faire des romans ailleurs.

Alpha Quark

Supplément en anglais pour *Mage: The Ascension*.
Édité par White Wolf.
23 EUR – Disponible.



Exalted : The Abyssals



Après les Exaltés Solaires, Terrestres et Lunaires, White Wolf nous présente les petits nouveaux, débarqués du monde des Morts et accompagnés par leur cortège de fantômes et spectres de tous acabits. Ce supplément de 288

pages vaut vraiment le détour. La qualité de la présentation et du contenu est exceptionnelle et les informations que le livre recèle ouvrent de nouveaux horizons pour votre campagne et pour vos joueurs. Les Exaltés Abyssaux étant tout à fait intégrables dans une campagne d'Exaltés Solaires, on se prend à vouloir envoyer ses pauvres petits PJ dans l'Underworld affronter les Seigneurs de la Mort et explorer Stygia, le pen-



dant de la Cité impériale pour les morts. Une création de personnages est fournie pour les Abyssaux (dont l'habituelle foulditude de Charmes) mais aussi pour les fantômes avec leurs Arcanoï. On retrouve aussi une sorcellerie propre aux Abyssaux, la Nécromancie, qui n'a rien à envier à celle des autres Exaltés. MJ, courez l'acheter !

Gaëtan Bothorel

Supplément en anglais pour *Exalted*.
Édité par White Wolf.
33 EUR – Disponible.



Will to Power



Commencer un supplément de 120 pages sur les super-héros nazis sans se donner la peine de rédiger un mot d'avertissement ou de mise au point me semble un peu cavalier. J'ai beau faire la différence entre

fiction et réalité et trouver que *Godlike* est un très bon jeu, la fascination morbide (et inavouée) pour le nazisme et ses uniformes me laisse toujours un arrière-goût amer (merci pour les 20 écussons d'officiers SS de la page 63...). Ce supplément, pourtant rédigé en prenant soin de distinguer sources historiques et univers de jeu, vous donne tous les éléments sur les *Übermenschen* et l'appareil militaire



nazi (avec en prime d'excellentes règles de combat aérien et de *shell shock*). C'est très bien fait et plein d'idées originales, dans la lignée du jeu de base. J'en reviens donc à ma réserve initiale : soit, on sait de quoi il en retourne, mais cela me choque toujours de voir des suppléments de JDR transpirant d'une admiration implicite des nazis dans leur rôle accoutommé de "super super-méchants". Surtout que ce supplément pourrait aisément être réduit de moitié et distillé dans un ouvrage plus général.

7.7

Supplément en anglais pour *Godlike*.
Édité par Hobgoblynn Press.
25 EUR – Disponible.



d20 system Mecha Compendium

Voici le premier supplément d20 de Dream Pod 9, l'éditeur des *Heavy Gear* et autres *Jovian Chronicles*. Il nous est proposé un compendium de matos, robots et gros mechas en tous genres. Le supplément vient en fait compléter le système d20 Mecha déjà existant, en fournissant des



aides pour mettre en place une campagne complète. Sont ainsi présentés des thèmes de campagnes fantastiques, modernes et futuristes. Dans chacun de ces chapitres, vous trouverez de quoi équiper vos joueurs en techno-

logie de pointe mais aussi des présentations rapides d'univers déjà définis comme *Gear Krieg*, *Heavy Gear*, *Jovian Chronicles* ou encore d'autres moins spécifiques. Le style du livre est impeccable et colle parfaitement avec le matériel décrit, les informations sont aisément accessibles et très utiles à tout MJ jouant une campagne futuriste.

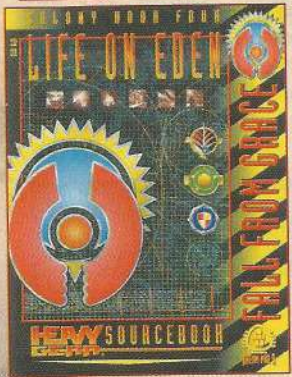
Gaëtan Bothorel

Supplément d20 en anglais pour Dungeons & Dragons.
Édité par Dream Pod 9.
29 EUR – Disponible.



Life on Eden

Quatrième supplément décrivant les mondes importants de l'univers d'*Heavy Gear*, *Life on Eden* se présente sous la forme d'un livret de 128 pages. Eden est un ancien paradis pour les humains mais une catastrophe



en a fait un véritable enfer. Ses habitants doivent lutter au quotidien pour survivre. Le supplément présente donc cette société partagée entre les restes de l'ancienne civilisation et celle, actuelle, qui se bâtit afin de reprendre pied dans la politique spatiale. *Life on*



Eden se consacre pour une large part à la description de la géographie de la planète et de ses habitants mais aussi au mode de vie, aux croyances populaires et aux véhicules particuliers de cette civilisation. Le tout est très bien écrit, les illustrations sont superbes et illustrent parfaitement le contexte. Ce supplément trouve sa place fort logiquement dans le contexte d'*Heavy Gear* et il serait dommage de passer à côté.

Gaëtan Bothorel

Supplément en anglais pour Heavy Gear.
Édité par Dream Pod 9.
27 EUR – Disponible.



Somalia: d20

Pas besoin de crier au vœt-en-guerre américain. Le très neutre *Somalia: d20* ne fait pas l'apologie de la politique internationale des États-Unis, qui avec d'autres nations a mené il y a dix ans une intervention désastreuse dans une Somalie déchirée par l'anarchie. Dans le cadre de la collection Real Life Roleplaying et à la suite d'*Afghanistan: d20*, les auteurs de *Fading*



Suns prennent comme terrain de jeu un pays contemporain ravagé par la guerre. Le résultat, c'est un livre qui contient tout ce qu'il y a besoin de savoir (enfin je suppose, ne l'ayant

pas fait relire par un Somalien) pour y faire jouer des aventures genre films d'action, de guerre ou séries TV présentant des mercenaires joviaux adorant les plans qui se déroulent sans accroc. On constate que les auteurs se sont plongés dans l'histoire et la culture somaliennes et fournissent une foule de données militaires. Si vous avez envie d'évoluer sur une terre maudite par le 20^{ème} siècle...

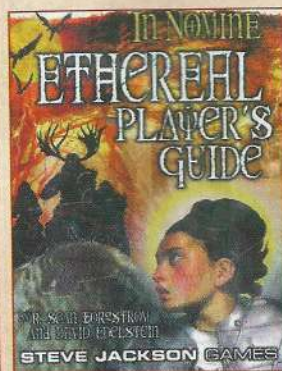
Cyril "Hannibal" Pasteau

Supplément d20 en anglais pour d20 Modern.
Édité par Holistic Design.
21 EUR – Disponible.



Ethereal player's guide

Je n'ai pas aimé ce supplément. Je vous le dis tout de go, pour que vous ne vous fassiez pas de fausses idées sur son contenu. Il est dense, on y trouve une profusion d'informations pour jouer des esprits et des rêves, une pelletée d'*affinities* (un peu comme les *attunements*, en plus subtil), et des idées aussi variées que documentées sur la façon d'introduire les éléments oniriques dans une campagne d'*In Nomine*. Mais voilà, avec sa façon de lorgner du côté de Neil Gaiman et consorts, de recycler quelques idées à droite et à gauche, de faire dans le style



Dave Mc Kean pour certaines illus et d'asséner un mythe pompeux (et limite pénible) en guise d'intro, ce bouquin qui mange un peu à tous les râteliers fait trop figure de joyeux bordel pour que j'y trouve mon

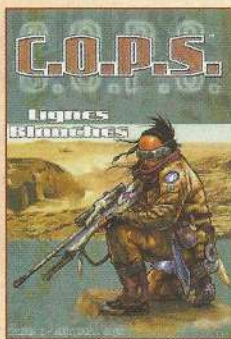
compte. Pour le coup, j'aurais préféré un *Gurps Rêves* bien foutu que cette compil' abracadabrante. Maintenant, je pense qu'un MJ d'*In Nomine* peut trouver son bonheur dans ce catalogue touffu et assez indigeste, à condition qu'il ait envie de développer de son côté et qu'il recherche plus un supplément technique qu'un livre au style agréable et fluide...

Sandy Julien

Supplément en anglais pour In Nomine.
Édité par Steve Jackson Games.
25 EUR – Disponible.



Lignes blanches



Ce deuxième supplément de la gamme C.O.P.S. va permettre à vos joueurs de sortir de la cité des anges pour aller prendre l'air, enfin façon de parler car le travail sur la frontière est loin d'être de tout repos. Le meneur va découvrir l'organisation tentaculaire du CSS,

le service chargé de gérer les frontières (Arizona, Mexique, USA et Nevada). Outre un historique, on a droit au passage en revue des différents services composant le CSS ainsi que les moyens dont il dispose pour surveiller la frontière accompagné de la description des nomades, les habitants des déserts. Le meneur trouvera le détail de nouveaux véhicules tant marins que terrestres. En plus, ce nouvel opus de la saison 1 présente en détail les drogues qui ont cours en Californie. Après la lecture de cette longue partie, la dope et son monde



n'auront plus aucun secret pour vous. Toutes les filières, le recrutement, les laboratoires ainsi que le descriptif des produits disponibles sur le marché sont décrits. Les deux services de lutte contre la drogue, la DEA et la Nadiv sont aussi détaillés. Enfin, le meneur a droit à deux scénarios, l'un prenant place dans la *storyline* et le second étant indépendant. Ce supplément est agréable à lire, de nombreux encadrés apportent des précisions sur certains points traités où développent l'ambiance du jeu. Au cours de la lecture, le meneur trouvera



de nombreuses idées à exploiter en vue de créer ses propres scénarios. L'univers de C.O.P.S. prend une réelle dimension au fur et à mesure de la sortie des suppléments. Si vous n'avez pas encore craqué, il est temps de s'y mettre. Petit rappel, il existe une lettre d'information appelée *Ground Zero* qui apporte du *back-ground* au jeu. Elle donne une existence à l'univers de ce jeu de rôle. Réveillez-vous, L.A. compte sur vous !

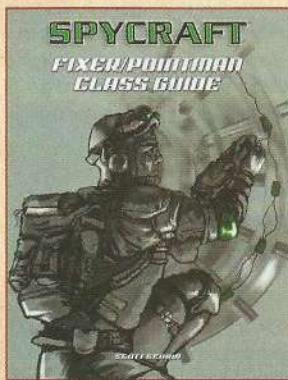
Olivier Collin

Supplément en français pour C.O.P.S.
Édité par Asmodée.
25 EUR – Disponible



d20
system

Fixer/Pointman Class Guide



Si vous ne savez toujours pas quoi jouer ou quelle classe correspond le mieux à l'image que vous vous faites de votre personnage alors là on ne peut plus rien pour vous ! Ce nouveau supplément de *Spycraft* met l'ac-



cent sur les hommes de terrain et donc douze nouvelles classes de prestige y font leur apparition. À noter le nettoyeur qui vous rappellera un certain Victor... ou encore, vu que l'on va dans le "attention je tache", le ninja. Heureusement de nouvelles idées de couvertures

pour vos agents, les règles de torture et d'interrogatoire vont venir égayer votre lecture. De nombreux groupes d'intervention deviennent dispo pour vos agents, dont le GIGN. C'est surtout le dernier chapitre de ce supplément qui est fort intéressant, puisqu'il s'agit d'idées et d'options afin de créer, d'améliorer voire d'optimiser les différents ennemis, organisations ou menaces pouvant occuper vos joueurs pendant de longues soirées.

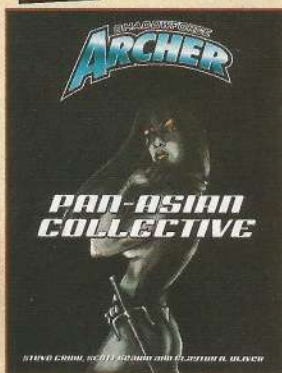
Asgard

Supplément d20 en anglais pour Spycraft.
Édité par AEG.
25 EUR environ – Disponible.



d20
system

Pan-Asian Collective



Cette fois nous partons vers les pays d'Asie où la Fondation Archer possède une branche, très active, spécialisée dans les infiltrations, sabotages et toutes autres actions néces-

sitant subtilité et discrétion ! Le Pan-Asian Collective (P.A.C.) n'est pas exclusivement composé d'Asiatiques mais de personnes embrassant leur philosophie. Maîtrise de soi, courage, honneur et spiritualité sont les mots d'ordre qui accompagnent et influent sur la façon dont les extorsions, vols, assassinats et autres crimes odieux doivent être orchestrés ! Mais ce supplément nous apporte une nouvelle par-



tie de la *storyline* du jeu, à laquelle certains scénarios permettent de participer. Les joueurs pourront se trouver confrontés à des organisations indépendantes qui empiètent sur les théâtres d'opération du P.A.C. Le culte des Thugs causera sans aucun doute problèmes et destruction ! Comme dans tous les suppléments *Spycraft*, classes de prestige, compétences et dons foisonnent. Enfin des ennemis qui agissent en finesse.

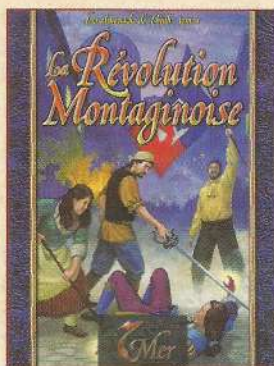
Asgard

Supplément d20 en anglais pour Spycraft.
Édité par AEG.
25 EUR environ – Disponible.



La Révolution Montagnoise

Pour les accros de la storyline, ceux qui trépi-
gnaient depuis la sortie de *Flots de Sang* et les
fans de Dumas (pas Mireille, Alexandre), ce
livre est un must. Encore faut-il adhérer au
mélange historico-hystérique de la 7^{ème} Mer,



et Montegue, idées d'aventures à profusion,
chronologie de la période traitée, très peu de
chiffres et beaucoup de texte... On sent une
réelle volonté, de la part des auteurs, de clore

mais comme la
période de la
RÉVOLUTION
réelle m'a tou-
jours bourré le
mou, j'avoue
que je vois ce
délire comme
une bénédic-
tion. Révéla-
tions sur
Cabora, sur les
méaventures
de Dominique

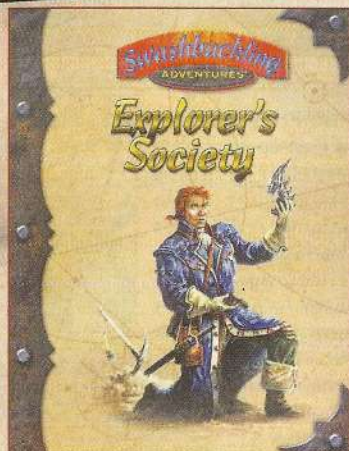
une époque, et donc de cracher enfin
quelques secrets longtemps retenus. Le MJ se
retrouve du coup avec les clés d'un univers
aussi fun que confus, et qui ménage d'innom-
brables possibilités d'aventures et de cam-
pagnes. Si vous avez une campagne de la 7^{ème}
Mer en route, vous trouverez ici de quoi l'enri-
chir et la prolonger. Si vous débutez, je ne sau-
rais trop vous recommander également un
supplément aussi riche, qui, associé à *Flots de
Sang*, devrait vous occuper plusieurs années
sur terre et sur mer.

Sandy Julien

Supplément d20 en français pour Les
Secrets de la 7^{ème} Mer.
Édité par Asmodée.
19,50 EUR – Disponible.



Explorer's Society



La Société des
explorateurs a
toujours été en
première ligne
pour tout ce qui
concerne l'étude
des civilisations
disparues. Ses
membres parcou-
rent inlassable-
ment Théah à la
recherche de ves-
tiges et d'artefacts
syneth. Leurs res-
sources ont certes
été diminuées par
la Révolution
montagnoise,

mais rien ne semble les décourager, d'autant qu'avec l'ap-
parition de Cabora, les mers de l'ouest ne semblent désor-
mais plus aussi infranchissables que jadis. *Explorer's
Society* complète le portrait établi au début des *Secrets
de la 7^{ème} Mer*. L'ouvrage revient tour à tour sur l'histoire,
l'organisation, les connaissances, les objectifs et les quar-
tiers généraux de cette société secrète. Le texte fourmille lit-
téralement d'idées de campagne. La partie technique aborde
pour sa part les méthodes empiriques auxquelles recourent
les explorateurs pour découvrir les pouvoirs des reliques trouvées.
Un excellent supplé-
ment en substance,
malgré un prix à la
page assez élevé.



Michaël Croitoriu

En vente dès le mois de juin

GN MAG
le magazine des jeux de rôles grandeur nature

Simulation
Le combat à l'épée

Fais le toi-même
Le pistolet de duel

Huis clos
Tempête
sur Cézembre

6,10 € "Pirates et frères de la côte" n°7

GN MAG

16 Les Linandes Vertes - 95000 CERGY
gnmag@fedegn.org



La voie du samurai & La voie du ninja

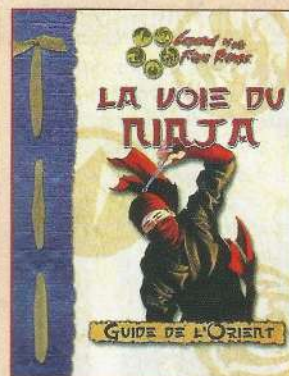
Je viens de voir *Après la pluie* de Takashi Koizumi et bien sûr je n'ai plus qu'une envie, c'est jouer un samurai. Cela tombe bien, deux livres de 96 pages permettent aux joueurs comme aux maîtres de jeu d'approfondir leur connaissance du samouraï, donc, et du ninja, deux classes de personnages centraux à l'Empire d'Émeraude. Chacun contient des avantages techniques martiaux et sociaux différents selon le dojo dans lequel a été formé un personnage. De nombreux kata



sont aussi répertoriés, et les petites nouvelles qui introduisent chaque chapitre/faction/clan plongent vraiment dans l'ambiance sans nous prendre la tête durant des pages. Chaque livre donne l'opportunité de construire des PJ qui dévient un petit peu de l'archétype clanique, ce

"Les ninjas n'existent pas"

qui facilite la constitution de groupes de PJ divers mais unis par leur clan d'origine. Les auteurs ont réussi à donner des moyens plausibles pour intégrer des ninjas dans un groupe de bushi. Les guerriers de l'ombre ne sont pas seulement équipés comme l'Inspecteur Gadget, ils sont surtout profondément infiltrés dans la société rokugani. Bref, la qualité de la gamme ne se dément pas. Petit bémol : Rokugan est aussi un monde à secrets, et même si certains de ces secrets ont éclaté au grand jour dans son histoire récente, les informations sur certains groupes ne devraient pas être mises entre les mains de tous les joueurs, sous peine de leur gâcher le plaisir de la découverte. Évi-



demment cet avertissement est avant tout valable pour le livre sur les ninja. Si vous jouez un samurai, *La voie du samurai* vous sera utile. Si vous jouez un ninja ou si vous êtes un MD désireux de donner à vos joueurs une sérieuse opposition, *La voie du ninja* vous sera indispensable ! Mais attention, le Scorpion vous observe...

Cyril Pasteau

Suppléments d20 de contexte en français pour le Guide de l'Orient / LSA. Édités par Asmodée. 21 EUR chacun - Disponible.



Secrets of the Phoenix

Le Clan du Phénix a toujours été un clan très discret et cela n'a rien d'étonnant au vu des innombrables secrets qu'il dissimule. Bien que ce nouveau supplément couvre les plus importants d'entre eux (l'Ultime



souhait d'Isawa, la cité de Gisei Toshi et les relations entretenues avec les Yobanjin), le gros de l'ouvrage se résume avant tout à un atlas géographique des provinces du clan, familles vassales et PNJ à l'appui, et à un précis de règles avec tout ce que cela suppose de nouveaux ancêtres, dons, écoles, kata et sorts. *Secrets of the Phoenix* permet entre autres d'incarner des tensai, des henshin et des membres de l'ordre de Chikai. C'est évidemment l'ouvrage indispensable pour monter une campagne dans les terres du



Conseil des Maîtres, mais c'est également le *Secrets of* le moins convaincant de la gamme. À 25 euros les 96 pages, je vous encourage donc à peser le pour et le contre avant de passer au tiroir-caisse.

Michaël Croitoriu

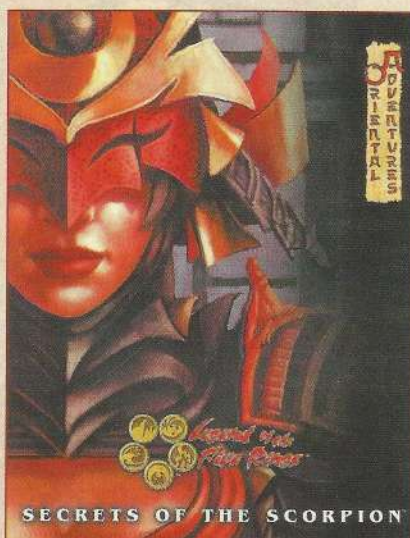


Supplément d20 en anglais pour Oriental Adventures / Legends of the Five Rings. Édité par AEG. 25 EUR - Disponible.



Secrets of the Scorpion

Bien qu'au premier abord il suive radicalement le même format que les autres *Secrets of* (historique, présentation des différentes familles, atlas géographique et règles), ce supplément couvre bien plus de secrets que ses prédécesseurs. Les révélations s'articulent autour de trois axes : l'exil dans les Terres brûlées, l'époque du Gozoku, et la



"chasse aux sorcières" menée contre les supôts de l'Ombre Vivante. En cherchant bien, vous pourrez même en apprendre un peu plus sur Onnotangu et la malédiction de Yogo. À la lecture, les terres du Clan du Scorpion se révèlent d'une richesse inégale. Bien que la Cité des Mensonges ne perde rien de son intérêt, l'ouvrage propose de précieuses alternatives comme cette cité construite autour de l'académie de butei de la famille Shosuro. *Secrets of the Scorpion* se prête très bien à une campagne pour samurai des clans majeurs, mais il prendra toute son ampleur avec un groupe composé exclusivement de Scorpions.

Michaël Croitoriu

Supplément d20 en anglais pour Oriental Adventures / Legends of the Five Rings. Édité par AEG. 25 EUR - Disponible.





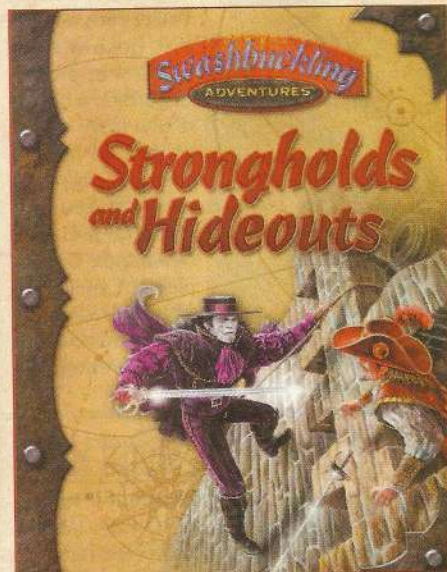
Strongholds and Hideouts

Manquant souvent de temps pour développer tous les aspects de mes campagnes, j'ai toujours accueilli à bras ouvert les suppléments couvrant une ville, une organisation ou une région. L'approche adoptée par *Strongholds and Hideouts* est malheureusement tout autre, puisqu'elle consiste à décrire une dizaine de lieux sans aucun lien entre eux (repaire d'Inquisiteurs, quartier général de

Supplément d20 en anglais pour Swashbuckling Adventures / 7th Sea.
Édité par AEG.
25 EUR – Disponible.



résistants, île aux trésors, château hanté), éparpillés un peu partout dans Théah, et dont pas mal se résument à de bons vieux donjons. Bien que les auteurs aient pondu quelques bonnes idées et que les illustrations se soient franchement améliorées, rien n'y fait, ce supplément



ne m'a pas convaincu. Il devrait néanmoins convenir aux meneurs dont les joueurs réclament sans cesse de nouvelles parties au mépris de toute cohérence d'un scénario à l'autre.

Michaël Croitoriu

Dramatis Personae



La storyline d'*Agone* semble avoir atteint un tournant. En effet, quelques-unes des intrigues lancées dans les différents suppléments sont arrivées à leur terme. Et même les petites nouvelles qui introduisaient

chacun d'entre eux, et qui nous permettaient de suivre *Agone* lui-même et les Flammes de villes, ne sont plus d'actualité (c'est bien dommage d'ailleurs !). Toujours est-il que pour relancer un cycle, Multisim a décidé de proposer aux Éminences Grises un recueil de PNJ. Ainsi ce ne sont pas moins de 29 personnages qui s'étalent dans les pages de *Dramatis Personae*. La recette est la même pour tous : histoire, conseils d'interprétation, proposition d'intrigue, ennemis et alliés. Les caractéristiques sont reléguées à la fin pour ne pas alourdir la lecture. Le tout laisse entrevoir de nombreuses intrigues à venir, mais comme

souvent dans la gamme, le MJ garde une grande latitude pour broder. À chacun de juger si c'est un bien ou pas. *Dramatis Personae* n'est pas franchement indispensable pour l'instant, sauf si vous avez fini toutes les campagnes précédentes ! C'est quand même une bonne source d'inspi et il se peut qu'il soit plus utile par la suite.

Pierre-Alexandre Vigor

Supplément en français pour *Agone*.
Édité par Multisim.
23,50 EUR – Disponible.



Guinhut Costumier

Vente et location de costumes et accessoires pour jeux de rôles et reconstitutions historiques.

Matériel neuf ou d'occasion, prototypes.

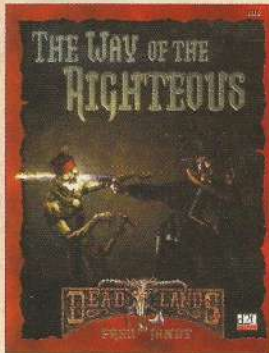
Arrivages fréquents, expédition dans toute la France

www.antikcostume.com

Tél. / Fax : 02 99 46 17 10 ou 06 63 85 17 10 - 53, rue Levavasseur 35800 DINARD

d20
system

The Way of the Righteous



Toutes les brebis ont besoin d'un gardien et parfois ce gardien a besoin d'un bon vieux calibre 44 ! Cette phrase pourrait être attribuée à plus d'un prêtre de *Deadlands*. Ce supplément, sur les serviteurs du Seigneur, vient nous décrire les différentes reli-

gions dans le Far West, leur intégration et la communauté qu'il compose. Les miracles et les dons accordés aux plus fervents feront de ces personnages les représentants de dieux et leurs dons leur donneront une aura de sainteté,



en plus des différentes capacités ! Le Witch Hunter et le Monster Slayer sont les deux nouvelles classes de prestige disponibles. Bien sûr les ennemis du clergé y ont leur place et on peut y trouver certains Hucksters (faut dire que faire de la magie via des cartes ça fait pas plaisir à tous les cols blancs). Reliques et objets saints sont décrits et même le Saint Graal est présent ! Un petit scénario vient terminer le tout, rendant la lecture agréable.

Asgard

Supplément d20 en anglais pour *Deadlands*.
Édité par Pinnacle Entertainment.
23 EUR – Disponible

Horrors of Weird War 2



Que peut-il se passer dans les laboratoires secrets des Nazis ? Comment les Japonais arrivent-ils à contenir la puissance militaire américaine dans le Pacifique ? Eh bien, la réponse est simple,



ils utilisent pour les missions les plus dangereuses leurs nouvelles expérimentations scientifiques ! Cela peut aller de la "Spider-bomber" aux plus insolites créatures que leurs esprits mal-sains ont pu imaginer (comme les soldats morts-vivants ou esprits infernaux invoqués) ! Vous l'aurez compris, ce livre est à prendre comme un bestiaire. L'unique inté-

rêt de ce bouquin, à part essayer de tuer ses joueurs, est l'apport de synopsis pour chacune des créatures décrites. Rien de bien extraordinaire mais un MJ bien vicieux peut en tirer parti. De plus si vous n'avez pas de scénar sous la main eh bien, hop un monstre, une idée, une soirée !

Asgard

Supplément en anglais pour *Weird War Two*.
Édité par Pinnacle Entertainment.
25 EUR – Disponible.

d20
system

Raw Recruits



Ça alors ! Une licence de licence d20 ! J'explique : *Raw Recruits* est le premier supplément "licencié" d'une série d'aventures pour Dragonstar, le monde SF méd-fan d20 de Fantasy Flight Games. Et donc, après les produits d20 pourris, voici

la première "sous-licence" d20... Engagés à bord du cargo Evarstanza, vos joueurs sont censés se passionner pour les quatre scénarios de cette campagne qui les lance à la recherche d'une super arme nécrotechnologique dont l'originalité fait frémir. Comme le reste d'ailleurs : les aventures sont convenues au possible et on ne sort pas du salle-monstre-trésor *old school*. Mention



spéciale pour Freighter 237 : pas besoin de lire ce scénario pour le maîtriser, vous l'avez déjà vu/lu/joué une bonne dizaine de fois (et vos joueurs aussi, ça tombe bien...) ! Ai-je besoin d'en rajouter en vous disant que la maquette est limite et la plupart des illustrations honnêtes. À éviter, surtout si, comme moi, vous aimez l'univers de *Dragonstar*.

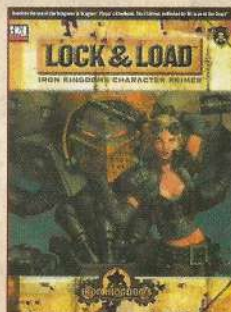
7.7

Supplément d20 *Dragonstar* pour *Dungeons & Dragons*.
Édité par Mystic Eye Games.
30 EUR – Disponible.

d20
system

Lock & Load : Iron Kingdoms Character Primer

Ce guide de 58 pages apporte plein de petites infos et aides de jeu tant aux joueurs qu'aux MJ. Sans répondre à toutes les questions de ces derniers, ce supplément bien écrit a l'avantage de ne pas être trop cher, de posséder une magnifique carte en couleur des Iron Kingdoms et d'être lisible par les joueurs pour peu que vous ayez fait jouer au moins les deux premiers chapitres de *La Nuit La Plus Longue*. Vous y trouverez des informations sur les races, les



loin dans cet univers méd-fan-steampunk merveilleusement illustré par Matt Wilson. Comme

modifications à apporter aux classes de persos, les langages, les religions, ainsi que du matériel spécifique. Tout cela étant rédigé par un maître espion de la Main Invisible. Un effort des plus agréables pour s'immerger un peu plus



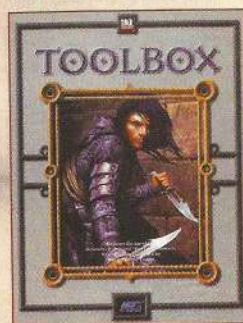
ce sont les détails qui permettent de donner corps à un nouvel univers, achetez-le, et vivement le *IK Campaign guide* ! À noter qu'un errata est disponible sur www.privateerpress.com.

Lambeaux

Supplément d20 en anglais pour *Dungeons & Dragons*.
Édité par Privateer Press.
14 EUR – Disponible.

Toolbox & Feats

Devant tant de bonheur, je ne sais trop par où commencer. Comprenez-moi, je viens tout juste de sortir de ma lecture de *Toolbox* et de *Feats*



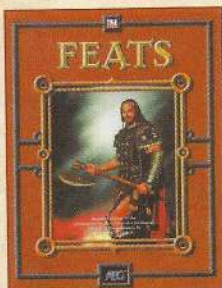
et je commence à me dire que je n'avais rien compris au jeu de rôles. J'ai enfin trouvé un jeu et des suppléments susceptibles d'éveiller en moi un réel intérêt.

Grâce à *Toolbox*, je dispose enfin de plus de quatre cents tableaux qui me

permettront de créer d'innombrables rencontres aléatoires à ma convenance. Plus besoin de préparer de scénarios, deux trois jets de dés et le tour est joué. Il m'est ainsi possible de déterminer un environnement, la flore et la faune qui s'y trouvent, le temps qu'il y fait et, bien évidemment, les monstres qui y traînent. Les caractéristiques de ces derniers sont fournies ainsi que les différentes attaques spéciales et autres capacités qui sauront ravir vos aven-

tuers en goguette. Mais ne vous inquiétez pas, les amateurs d'aventures urbaines n'ont pas été oubliés. D'innombrables tables vous offriront la possibilité de vous rouler les noisettes tandis que vous regardez *Derrick*

avant de maîtriser une partie. Plus besoin de travailler, tout est ici fait pour vous simplifier la



Transformez votre annuaire en supplément !

vie. *Toolbox* vous permettra de créer marchés, repaires de voleurs ou de magiciens, ruines oubliées, souterrains lugubres... et bien évidemment les monstres livrés en prime avec la cuisine. En bref de l'indispensable pour enfin arrêter de se prendre la tête avec des scénarios trop long à lire ne valant finalement que pour leurs plans et leurs monstres pré-calculés. De son côté *Feats* réussit presque un sans-faute. Je dis presque car, malheureusement, au milieu d'une multitude de *feats* tous plus intéressants

les uns que les autres et permettant de gagner des bonus à gogo, on trouve quelques *feats* exigeant l'accomplissement de quêtes et associés à des lourdes contreparties tant techniques que d'ambiance ! Oui, vous avez bien



entendu, au cœur de ce trésor de plus de 1000 nouvelles capacités nous offrant la possibilité de maximiser la puissance de nos personnages se trouvent une petite quarantaine de capacités exigeant des capacités de "roleplay" et l'accomplissement d'un scénario, voire même d'une campagne. Je suis bien d'accord avec vous en pensant à cela je ne peux que me demander "mais où allons nous ?".

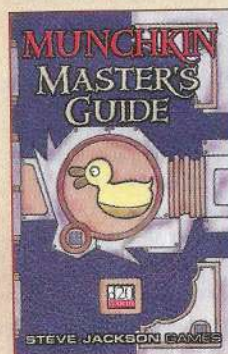
Geof.

Suppléments d20 en anglais pour Dungeons & Dragons. Édités par AEG. Environ 30 EUR chacun - Disponible.



Ces suppléments donnent une nouvelle idée de ce qu'est la perfection

Munchkin Master's Guide



Voici quelques échantillons de ce que vous trouverez dans ce "Guide du maître à l'usage des grosbills" : la Procédure de Pillage Standard d'une salle vidée de monstres, un bikini en cote de maille, l'Épée Tueuse de Tout Sauf de Seiches, le Bâton de

Napalm, un générateur d'adjectifs chromatiques (noir de charbon ou noir comme le cœur de Satan ?), dix phrases à ne pas dire que les servants des PJ se chargeront de dire à leur place et vingt débuts d'aventure clés en main. (Enfin débuts d'aventure... débuts de massacre, oui.) J'ai trouvé la lecture de ces 48 pages nettement plus amusante que celle du *Munchkin Player's Guide*. Les rappels sur la psychologie



du grosbill sont très sympathiques et décidément je suis très heureux qu'il ne se trouve personne à ma table (à part moi) pour essayer d'abuser des règles du jeu.

Cyril Pasteau



Supplément d20 en anglais pour Dungeons & Dragons. Édité par Steve Jackson Games. 18 EUR - Disponible.



Oxiol : La Cité aux Rivages de Nacre

En 224 pages sous couverture cartonnée, Les Jeux du Poulpe décrivent une nouvelle référence pour jouer des aventures méd-fan citadines en français. Oxiol est une cité-État insulaire proche d'un continent ravagé, dans l'histoire duquel les factions locales tirent leurs racines. Tout est méticuleusement décrit : quartiers, langages, factions,



politique, faune, rencontres aléatoires (très utile !!), etc. L'adresse des boutiques locales (avec plan n/b facile à photocopier), les tarifs des auberges, les peines prévues par la loi en cas de crimes ou délits sont autant d'infos pratiques et utilisables concrètement en jeu. Tout n'est pas parfait, on sent parfois que c'est l'œuvre d'un seul homme, mais c'est de l'éprouvé et du ludique. La cité a déjà été visitée par de nombreux joueurs et les vôtres devraient y trouver leur compte. Pour



le MD, Oxiol est un cadre original à utiliser soit pour ses qualités propres (ses charmes et ses secrets) soit comme point de départ et de retour d'aventures maritimes. Oxiol est de plus aisément transposable dans la plupart des univers D&D. Que demande le peuple ?!

Cyril Pasteau

Supplément d20 de contexte en français pour D&D. Édité par Les Jeux du Poulpe. 38 EUR - Disponible.

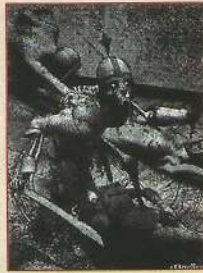


Nécromancie : Par-delà la tombe



Voilà qui fera le bonheur des maîtres de donjon en quête de méchants comme des joueurs en quête d'idées de persos. Les dons, sorts et autres classes de prestige introduits ne remettent pas en cause l'équilibre du jeu et offrent quelques

bonnes occasions de s'éclater. Au rang des défauts : même si le supplément remplit très honorablement son office, ce n'est pas le livre ultime sur la nécromancie et ses pratiquants. Il est un peu trop court et surtout il lui manque un petit quelque chose. Peut-être que la partie théorique (sur l'énergie négative) aurait pu être poussée un chouia plus loin, par exemple, afin



de donner des exemples sur la façon dont un nécromancien pourrait l'exploiter pour un plan de grande envergure. Rayon mégalomanie, on est cependant servi avec des sorts qui permettent de lever de véritables armées de morts-vivants, ou encore la méthode de création de liche. Debout les morts !

Cyril Pasteau

Critique réalisée à partir d'un fichier texte.

Supplément d20 en français pour Dungeons & Dragons.
Édité par Oriflam.
18 EUR – Disponible.



Manuel des Monstres II



Si vos joueurs ont épuisé les capacités du *Manuel des monstres*, voici une nouvelle fournée toute chaude proposant plus de 150 nouveaux adversaires à opposer à vos aventuriers préférés. Toujours présenté sur le même modèle, vous



aurez entre autre la joie de découvrir les capacités du terrible chevalier de la mort ou encore des rejets de Kyuss ou des Grells, en fait, que du bonheur pour joueurs. Les illustrations sont toujours aussi belles et c'est un plaisir de par-



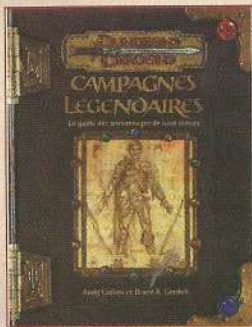
courir les pages du manuel. En bref, il remplit sa fonction. Les vieux routards seront vraiment contents de retrouver certains monstres mythiques de la première édition de *Donjons & Dragons*.

Olivier Collin

Supplément en français pour Dungeons & Dragons.
Édité par Spellbooks.
36 EUR – Disponible.



Campagnes Légendaires



Voilà le guide pour les personnages qui ont atteint le niveau 20. Ils vont pouvoir continuer leurs exploits et acquérir de nouveaux niveaux. Basé sur le modèle du *Manuel des joueurs*, le guide

présente toutes les règles nécessaires à la création de personnages épiques. Outre la présentation de la version épique des classes de base, on y trouve des classes de prestige épiques. Bien évidemment, les dons et les compétences ne sont pas oubliés. La magie épique fait son apparition, seuls 50 sorts sont décrits mais il existe un ensemble de règles pour la création de



sorts épiques. Enfin, le meneur trouvera des conseils pour pouvoir mener une campagne adaptée à ces hauts niveaux, ainsi que la présentation de monstres capable de donner du fil à retordre aux joueurs. Ce supplément est de qualité tant au niveau graphique que des règles fournies. Un outil indispensable pour les hauts niveaux.

Olivier Collin

Supplément en français pour Dungeons & Dragons.
Édité par Spellbooks.
44 EUR – Disponible.



Les Marches d'Argent

Dans le Nord de Faerûn, la nature est plus forte que la ville, le froid plus fort que le feu, les



monstres nombreux et agressifs. Des hommes, des elfes et des nains ont décidé d'une alliance pour contenir les menaces communes contre leurs cités ; le royaume des Marches d'Argent est né



sous le patronage de la Haute Dame Alustriel. Ce livre de 160 pages avec carte couleur détachable décrit cette région qui fournit un cadre idéal pour des aventures un peu à la Tolkien : beaucoup de voyages, beaucoup d'orques (et de barbares) et quelques magnifiques cités dont Lunargent, "joyau du Nord". L'alliance nouvelle entre les peuples de bonne volonté fournit un prétexte idéal pour des aventuriers

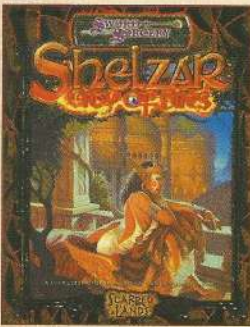
désireux d'exterminer les monstres locaux. Le Nord est encore vierge en grande partie et la lecture du livre vous donnera peut-être comme à moi envie d'y bâtir vous-même une cité ou un royaume !

Namateos



Supplément de contexte en français pour Dungeons & Dragons.
Édité par Spellbooks.
36 EUR – Disponible.



d20
system

Shelzar

Après Mithril, Hollowfaust et Burok Torn, Sword & Sorcery se penche sur l'une des cités les plus décadentes de Ghelspad. Fort heureusement, Shelzar ne se contente pas d'être la Mecque du sexe et de la

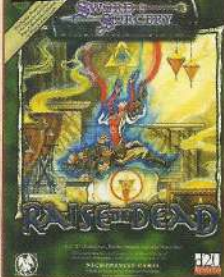


drogue, toutes déviances confondues, c'est aussi une cité millénaire fortement inspirée des Mille et une nuits, où les factions et les intrigues sont légion. Bien que la carte de Shelzar soit assez peu lisible et les idées de scénarios proposées assez classiques, la

description de la ville et surtout le chapitre consacré à son histoire compensent largement ces deux petites faiblesses. Entre les problèmes qui agitent la maison Asuras et l'opposition née du rapprochement des gouvernements shelzari et calastien, un meneur inspiré ne devrait avoir aucun mal à construire une campagne mémorable.

Michaël Croitoriu

Supplément d20 en anglais pour D&D.
Édité par Sword & Sorcery.
25 EUR environ – Disponible.

d20
system

Raise the dead

Necromancer Games nous offre, sous le label Sword & Sorcery, quatre excellents niveaux de *Diablo II*, utilisables sur n'importe quel PC... Attendez voir... Ah non, tout compte fait, il s'agit, après un préambule assez pré-



tentieux, de quatre scénarios destinés chacun à donner une chance de revivre à un PJ mort. Le produit n'est pas à la hauteur des espérances que suscite l'intro, dans la mesure où chaque aventure se limite à chercher bêtement l'objet ou le

gugusse détenteur d'un sort de souhait ou autre effet de résurrection. Cependant, la couverture ne ment pas quand elle annonce : "les règles de la 3^e édition, les sensations de la première". Comme un retour vers le passé... Pour les amateurs.

Sandy Julien

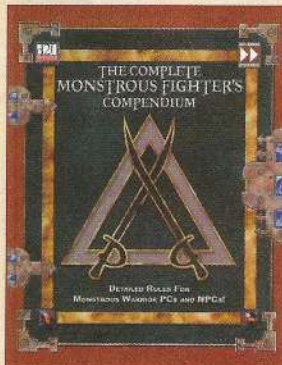
Supplément d20 en anglais pour D&D.
Édité par Necromancer Games.
17 EUR – Disponible.

d20
system

The complete monstrous fighter's compendium



Cet ambitieux supplément se propose de nous emmener dans le monde des guerriers et de la fureur. On y trouve des profils pour la création de personnages



pour toutes les races qui sont réputées mauvaises comme les gobelins, les drows, les durgars ou encore les trolls. À cela vient s'ajouter un chapitre sur des classes guerrières supplémentaires comme le piquier ou le rat de tunnel, des classes de prestige comme le chef de clan, le maître d'armes ou encore l'homme des

bois. Accompagnées par leur cortège de compétences, de dons, d'armes magiques ou non, ces nouvelles classes feront le bonheur de vos joueurs s'ils sont las du barbare ou du paladin. À noter, le supplément s'achève sur un chapitre décrivant la façon de jouer les peaux-vertes dans le monde d'Elara. Le tout est bien présenté mais le supplément ne se révèle pas d'une grande utilité si vous n'avez pas besoin de ce genre d'informations.

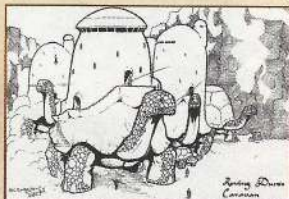
Gaëtan Bothorel

Supplément d20 en anglais pour D&D.
Édité par Fast Forward Entertainment.
27 EUR – Disponible.

d20
system

Dry Land : Empires of the Dragon Sands

Empires of the Dragon Sands décrit une vaste région qui se veut exploitable directement par le maître. Grosso modo : la majeure partie de la



région est désertique et sous le joug d'un peuple d'origine draconique, une petite région où règne la

loi du plus fort est restée libre. Dans un coin, une forteresse naine impenable et une copie humaine plus exposée... bof. Les idées dégagées ne sont pas très originales voire ridicules



à mon goût. Les dessins et les erreurs de mise en page ne me rendent pas l'ensemble plus sympathique d'autant plus quand je vois que les deux tiers du bouquin sont consacrés à des PNJ à peine décrits, des tables et des règles optionnelles. Très peu d'intérêt, prenez plutôt *Dark Sun* ou autre.

Gaël Oizel

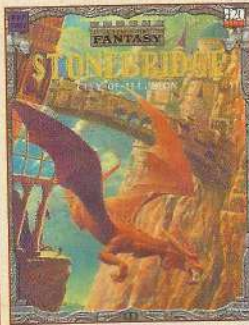
Supplément d20 en anglais pour D&D.
Édité par Mystic Eye Games.
25 EUR – Disponible.





Stonebridge : city of illusions

Une très bonne surprise de Mongoose ! Stonebridge est une ville dédiée aux arts et à l'innovation. L'endroit est patronné par un vieux dragon de bronze sur le déclin entouré de plus jeunes compagnons. Les habitants des lieux sont des gnomes organisés en une sorte d'oligarchie où les intrigues fleurissent – l'ambiance est Renaissance (les noms sont empruntés à l'italien). Les hommes influents sont principa-



lement des enfants issus de l'union de gnome et de dragon ! D'où des compléments de règles sur les croisements avec des dragons, un domaine clérical draconique, des dons, une classe de prestige. Il manque juste un vrai début

de scénar pour plonger vos joueurs dans une bonne grosse intrigue car les pistes données sont assez faibles.

Gaël Oizel

3 étoiles pour ceux qui ne veulent pas bosser

Supplément d20 pour D&D.
Édité par Mongoose Publishing.
16 EUR – Disponible.



Pale Designs : a Poisoner's Handbook

Rédiger tout un supplément sur le thème du poison, voici un challenge à relever ! Si le livre en question répond à nos attentes légitimes, force est de constater qu'il n'est pas parfait. Nous avons le droit à une description exhaustive de tous les types de poisons référencés (comme le poison alchimique ou le poison des plans), des armes, des pièges ou des objets magiques ayant un lien avec ladite substance, le tout reste tout de même très restrictif et ne



justifie peut être pas tout un supplément. La suite par contre est plus intéressante, avec une petite dizaine de monstres décrits et surtout des classes de prestige d'empoisonneurs de tous poils dont certaines sont très intéressantes. La présentation est certes soignée (les

bordures en couleur verte donnent un ton "empoisonné" assez ambiance) mais la question reste posée de l'utilité d'un supplément de 96 pages sur ce thème. Pour MJ cruels...

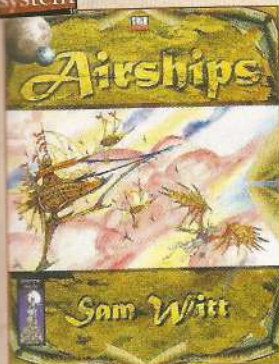
Gaëtan Bothorel



Supplément d20 en anglais pour D&D.
Édité par Bastion Press.
27 EUR – Disponible.



Airships



Décrivant des navires capables de voler, ce supplément n'est pas sans rappeler, fortement, l'excellent Spelljammer de la seconde édition. Néanmoins, ici la présentation se veut soignée,

en couleur, et fait preuve d'une certaine ambition au départ. Le livret recèle une foulditude d'informations sur les différentes étapes de construction d'un navire, sur l'équipage et les multiples fonctions que l'on peut y exercer, le combat entre navires qui évidemment nécessite de nouvelles règles et sur les voyages à bord de ces étranges



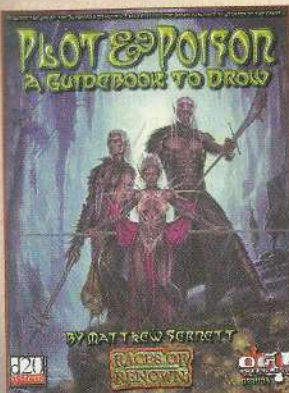
bateaux. Suivent les habituelles classes de persos et classes de prestige, les dons et les compétences nécessaires pour évoluer au milieu des ciels et des sorts et règles magiques adaptés. Si la réalisation générale est bonne, elle manque néanmoins du souffle épique de Spelljammer car Airships ne donne pas un nouvel univers de campagne comme son ancêtre.

Gaëtan Bothorel

Supplément d20 en anglais pour D&D.
Édité par Bastion Press.
27 EUR – Disponible.



Plot & Poison : A guidebook to drows



Souvent considérés comme la race mythique de D&D, les drows ou elfes noirs se voient attribuer un supplément les décrivant sous toutes les coutures. Des dresseurs de monstres souterrains aux assassins des

matrones, en passant par les maîtres-guerriers ou les magiciens du Sorcerer, les drows sont à l'honneur et pas des moindres. On y trouve une description de leurs diverses et productives activités comme le commerce d'esclaves, l'alchimie ou tout simplement les arts. Adaptés depuis des



siècles au monde qui les entourent, ils disposent d'un panel d'équipement martial ou utilitaire incroyable. La religion y est bien sûr décrite, même si la mère Araignée a proscrit tous les autres cultes ! Green Ronin s'est largement inspiré du très bon supplément 2^e édition *Guide to the Underdark* et cette adaptation 3^e en fait un supplément indispensable dans toute bonne bibliothèque rôlistique ! À noter une nouvelle fois que, malgré un excellent travail de la part des auteurs, il n'en reste pas moins un supplément difficile à utiliser.

Asgard

Supplément d20 en anglais pour D&D.
Édité par Green Ronin Publishing.
27 EUR – Disponible.




GAMA / GenCon Europe





Suppléments d20 pour D&D


- **Allies and Adversaries**, éd. par Bastion Press, 16 EUR. Des PNJ types de toutes races et de tous niveaux sont présentés pour peupler votre campagne de personnages récurrents. GB. 2/5. 
- **Arcane Mysteries : Blight Magic**, éd. par MEG, 14 EUR. Tirer l'essence vitale de la nature environnante pour augmenter ses capacités magiques corrompt ! Classes de prestige, dons, sorts, objets... Pour ceux qui veulent de nouveaux ennemis dans leur campagne. GO. 3/5. 
- **Arcane Mysteries : Necromancer's Legacy**, éd. par MEG, 19 EUR. Une légion de morts-vivants organisée fournit un prétexte pour décrire plein de nouveaux sorts, dons, classes de prestige, objets... À vous de choisir si vous reprenez tout ou partie du matériel proposé. GO. 3/5. 
- **The Avatar's Handbook**, éd. par GRP, 18 EUR. Dans des campagnes à haut niveau, les avatars des dieux peuvent intervenir surtout s'il y a un prêtre dans le groupe. Intéressant quoique peu innovant mais à ne pas laisser entre toutes les mains ! As. 2/5. 
- **Dungeon World : Secrets of the Enemy Capital**, éd. par FFE, 27 EUR. Le supplément décrit la ville de Kerse, dans le Dungeon World, en donne les intrigues et la géographie complète. GB. 3/5. 
- **Enchanted Locations : Crypts & Tombs**, éd. par FFE, 29 EUR. Des tombes, des cryptes et des artefacts à ne plus savoir qu'en faire. Tous les clergés et races sont concernés. GB. 3/5. 
- **Encyclopaedia Arcane : Crossbreeding : Flesh and blood**, éd. par MGP, 16 EUR. Pour devenir le parfait petit Frankenstein. Toutes les règles pour faire soi-même un ours-hibou ou une chimère. Nouveaux sorts et objets pour vous aider dans votre quête et aussi exemples détaillés de créatures issues de ces expériences. Règles complètes pas trop lourdes à gérer... GO. 3/5. 
- **Encyclopedia of Weaponry**, éd. par FFE, 23 EUR. Description de centaines d'armes en tout genre, règles sur les armes à feu et les canons. GB. 2/5. 
- **Foul Locales : Beyond the Walls**, éd. par MEG, 22 EUR. Sortez de la ville ! 13 exemples de lieux ruraux sont à votre disposition, avec carac des intervenants et accroches de scénars pas toujours originales. Pour les pannes d'inspiration ou entre deux scénars maison. GO. 3/5. 


● **Galactic Races**, 60 p. pour *Dragonstar*, éd. par FFG, 18 EUR. Cette extension décrit une quinzaine de nouvelles races de l'Empire Dragon. Une lecture qui peut s'avérer utile, agrémentée de belles illustrations. Juste un peu trop cher... 7.7. 3/5.


● **Guildcraft**, éd. par Bastion Press, 27 EUR. Superbement illustré, le supplément présente les guildes, indique comment les intégrer dans le background et les avantages pour les PJ. GB. 4/5. 


● **The Little People**, 80 p. pour *Celtic Age*, 20 EUR. Un panorama complet dédié aux créatures du folklore d'Albion pour les meneurs tentés par une campagne d20 au temps des Celtes. Beaucoup de règles, peu d'illustrations, mais également de bonnes surprises. MC. 3/5. 

● **Path of Faith**, éd. par FFG, 27 EUR. Guide pour les prêtres et les druides proposant de nouvelles classes, des dons, des organisations religieuses... pas spécialement original. OC. 2/5. 


● **Path of Shadow**, éd. par FFG, 27 EUR. Guide pour les roublards rassemblant de nouvelles classes, des dons, des armes et des organisations de voleurs. Pas forcément utile. OC. 2/5. 

● **The Slayers Guide to Harpies**, éd. par MGP, 11 EUR. Description de l'écologie, de la psychologie et des espèces de harpies plus 2 classes de prestige, des prêtirés, le sort pour créer une harpie géante, des accroches de scénarios, un plan de repaire et le descriptif des pièces. GO. 2/5. 

● **The Witch's Handbook**, éd. par GRP, 16 EUR. Mélanges entre prêtre et magicien, druide et suppôt du mal, les sorcières ont bien des aspects différents. Concepts et idées vraiment intéressants pour un sujet rarement exploité. As. 4/5. 

● **Wrath & Rage**, éd. par GRP, 19 EUR. Voici ce qu'il vous faut pour faire une campagne sur les peaux vertes, orques et demi-orques : dons, compétences, religion, nouvelles classes de base, tout pour pouvoir trucider de l'elfe à gogo. As. 2/5. 


Wargames


● **Bomb Alley : The Mediterranean Naval War, 1940-43**, éd. par Avalanche Press, 72 EUR. La Royal Navy, la marine italienne et leurs alliés s'affrontent à coups de brouettes de dés, dans un wargame plutôt complexe. LS. 3/5. 

● **Rome At War : Fading Legions**, éd. par Avalanche Press, 63 EUR. Des frontières de Germanie à la Perse, rejouez les batailles des dernières


légions romaines, grâce à ce wargame très simple, sans tables ni marqueurs. LS. 3/5.

Gurps über alles !


● **Gurps Dogfaces**, 130 p. pour *WWII*, 27,50 EUR. Ce supplément décrit en détail les forces US de la Seconde Guerre Mondiale, et la manière dont les affrontements étaient perçus par la population américaine. 7.7. 3/5. 


● **Gurps Frozen Hell**, 50 p. pour *WWII*, 14 EUR. Cette mini-extension dépeint le front finlandais de la Seconde Guerre Mondiale, avec le détail des armées russes et finlandaises. 7.7. 3/5. 


● **Gurps Magic Items 3**, 130 p. 27,50 EUR. Cette compilation d'objets magiques tirés de divers univers (méd-fan, SF ou *steampunk*) fourmille de bonnes idées. C'est utilitaire mais très bien fait, pour les MJ en manque d'inspiration... 7.7. 4/5. 


● **Gurps Rogues**, 130 p. 27,50 EUR. Ce supplément sans grand intérêt se résume à une énumération d'archétypes de "voleurs" en tout genre, avec exemple de PNJ à la clé. Franchement pas triplant. 7.7. 1/5. 

Deadlands, Middle Earth, méd-fan...

● **Wolfmoon Adventure : A Challenge of Arm's**, supplément méd-fan générique, éd. par Inner City Games Designs, 18 EUR, www.fuzzyheroes.com. Une aventure au scénario basique qui amènera vos joueurs à passer les épreuves de la guilde de voleurs locale, aventure qui se déroulera bien évidemment dans un donjon. Du très, très classique, sans compter que la mise en page et les illustrations sont faites par mon petit frère ! GO. 1/5. 

● **Gurps Deadlands Varmints**, 130 p. pour *Gurps Deadlands*, 27,50 EUR. Ce bestiaire ultra-complet vous fera découvrir plus d'une centaine de monstruosité du Weird West, des abominations aux personnalités légendaires. 7.7. 4/5. 

● **Horrors of the Wasted West**, supplément d20 pour *Hell on Earth*, éd. par Pinnacle, 20 EUR. 78 nouveaux monstres pour venir compléter la galerie des créatures de *Hell on Earth* ! Les dessins sont du niveau de mon petit cousin et leur intérêt très mitigé. Que dire de plus ? As. 1/5. 

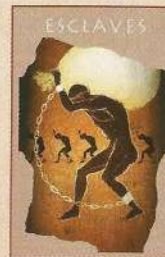
● **The Two Towers : The Lord of the Rings roleplaying adventure game**, scénario d'introduction pour *Le Jeu de Rôle du Seigneur des Anneaux*, kit d'apprentissage rapide comprenant une aventure, un condensé des règles, des cartes, fiches de personnage. Une initiative pour former les plus jeunes au jdr. OC. 3/5. 

Mare Nostrum



Mare Nostrum permet à cinq joueurs (de préférence) de simuler la lutte pour l'hégémonie des grandes puissances méditerranéennes de l'Antiquité : les Romains, les Grecs, les Babyloniens, les Égyptiens et les Carthaginois. Tout ce beau petit monde doit gagner suffisamment de

moyens (en or ou en marchandises) pour construire une grosse merveille (les Pyramides) ou quatre petites. Chaque tour de jeu comprend trois phases : commerce, construction et opérations militaires. Le commerce prend rapidement une place primordiale mais des relations diplomatiques s'établissent rapidement pour déterminer des alliances ou des pactes de non-agres-



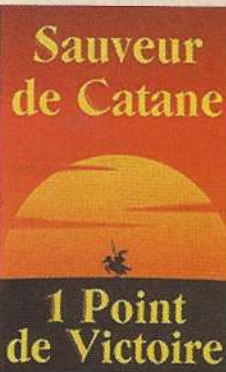
sion... Bref on s'amuse bien. À voir, le site de l'auteur : www.sergelaget.com. Un dernier mot pour Bertrand : la prochaine fois que tes Romains débarqueront à l'ouest de Carthage, fais gaffe, euh... il n'y aura pas de prochaine fois !

Cyril "Hannibal" Pasteau

Jeu de plateau en français.
Édité par Jeux Descartes.
42 EUR – Disponible.



Villes et Chevaliers



Voici une extension qui va épicer vos parties de *Colons de Catane*, une fois goûtée, vous ne pourrez plus vous en passer. *Villes et Chevaliers* voit l'apparition d'une douzaine de bâtiments comme l'aqueduc, l'église, ou la banque. Lorsque vous construisez ces bâtiments, vous pou-

vez obtenir des cartes relativement puissantes en même temps que le jet de dés des ressources. Pour construire ces bâtiments, il faudra une des 3 nouvelles ressources du jeu qui sont des articles de commerce (argent, tissu et parchemin) qu'on obtient en construisant des villes. Donc, pas de villes, pas de cartes, ça sert à ça la civilisation...

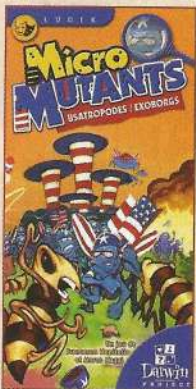


La grande nouveauté est l'arrivée des barbares qui vont dévaster vos

superbes villes. Trois solutions, ne pas avoir de villes (trop fort !), ne posséder que des mégapoles (woah dur...) ou avoir un paquet de chevaliers. Les chevaliers font leur apparition sur le plateau, ils servent aussi bien à bloquer les concurrents qu'à empêcher les barbares de transformer votre sublime cité en une minable colonie. En conclusion, un peu plus de tout (cartes, pions, ressources) en plus fort.

Pascal Bernard

Extension en français pour le jeu de plateau *Colons de Catane*.
Édité par Tilsit.
40 EUR – Disponible.



Micro Mutants (USAtropodes / Exoborgs)

"Ils arrivent, ils nous envahissent..." tel est le commencement du jeu *Micro-Mutants*. On reprend l'antique jeu du saut de puces, jeu d'adresse où avec un propulseur on envoie un jeton pour capturer les



excellente. Le point fort est qu'ici les pions vont être de formes différentes et qu'on va leur attribuer des capacités spéciales. La première boîte oppose les USAtropodes aux Exoborgs ; dans laquelle on pourra notamment savourer les capacités du Téléporteur (Exoborg), qui peut renvoyer les pièces adverses s'approchant trop

près de vos bases. Les bases sont au nombre de deux et on peut compter sur des phases de renfort qui feront rebondir les parties. En bref *Micro-Mutants* est un très bon jeu qui saura aussi bien satisfaire les jeunes et les moins jeunes. On peut trouver les boîtes en deux sets de couleurs et à venir la boîte Rus-

soptères contre Arachnoïdes.

Gus

Jeu de puces en français.
Édité par Darwin Project.
19,90 EUR – Disponible.



AMATEUR Roc : La croisade des Albigeois

Roc est né de l'esprit fertile d'une bande de copains décidés à monter une boîte pour éditer le projet qu'ils ruminèrent depuis 10 ans. Eh oui, ce genre de délire est encore possible et en plus c'est une sacrée réussite tant visuelle que ludique. An de grâce 1209, vous incarnez une des



grandes familles Toulouse, Montfort, Trencavel et Foix en pleine croisade contre l'hérésie cathare. Chaque joueur va tenter de construire de nouveaux fiefs et de capturer la capitale d'une autre maison. Pour cela il possède des seigneurs, des armées et des trébuchets. Chaque tour représente une année et est découpé en saisons. En vrac, on peut jouer des cartes événements, faire intervenir des



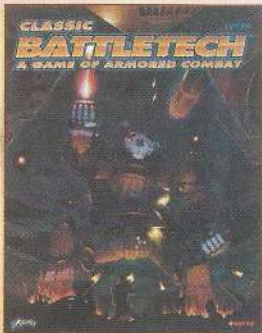
armées royales, des croisés, des routiers, se marier, faire intervenir l'inquisition, construire des bâtiments comme les consulats, les abbayes ou les maisons de tisserand qui vous donneront des pouvoirs spécifiques. Le système de jeu est classique et fonctionne bien. Une petite perle à conseiller à tous les fans de *Fief* qui attendaient désespérément une suite.

Pascal Bernard

Jeu de plateau en français. Contact : S.A.R.L. Sélène, 3 rue Cazals, 31200 Toulouse, tél : 05 34 25 85 30. 65 EUR – Édition limitée à 1000 exemplaires



Classic Battletech : A game of armored combat & Classic Battletech Miniatures Rules



Avec la disparition de Fasa, on aurait pu craindre que c'en soit fait de l'univers Battletech. Eh bien, que les fans se réjouissent, il n'en est rien. La gamme est relancée en commençant par quelques rééditions, dont la boîte

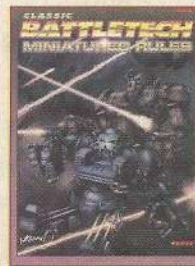
de base et les règles de combat avec figurines. Il faut d'abord saluer la très bonne qualité des produits. La nouvelle édition de *Battletech* ne se contente pas, comme cela a trop souvent été le cas à chaque réédition de la boîte de base, de nous resservir le même livret noir et blanc avec deux ou trois planches de *battlemechs* en car-



ton. Là, nous avons droit à une présentation soignée. La boîte de base contient un livret de règles, un condensé du système de jeu pour pouvoir jouer rapidement, une carte de l'univers connu en 3067, deux cartes de terrain, de nouveaux pions en carton

d'une vingtaine de *battlemechs* (aargh ! pas de *Maraudeur* ni de *Warhammer* !) et surtout un livret de 48 pages rappelant le contexte et notamment les différentes périodes au cours desquelles il est possible de jouer jusqu'en 3067. Nous avons donc là un aperçu général des différents éléments de ce jeu. Mais, contrairement aux multiples rééditions de la boîte de base, *Classic Battletech* vaut le détour.

Le *Classic Battletech Miniatures Rules* reprend les règles de combat avec figurines mais fait également le lien avec le jeu édité par WizKids Games, *Mechwarrior : Dark Age*. Vous y trouverez donc une présentation du système *Dark*



Age mais aussi un bref aperçu de cette nouvelle période située en 3132 ainsi que des règles concernant les mechs industriels.

On nous promet pour bientôt une foule de nouveautés dont un *Classic Battletech Master rules Revised*, un *Classic*

Field Manual : Update, un *Guide to Covert Ops*, un *Technical Readout Project Phoenix* et bien d'autres choses alléchantes. Il ne reste plus qu'à espérer que cette gamme ait le succès qu'elle mérite (même en France ?) et que cet univers fascinant continue à se développer. Pour ceux qui veulent en savoir plus, je vous invite à vous rendre sur le site suivant : www.classicbattletech.com/universe.html.

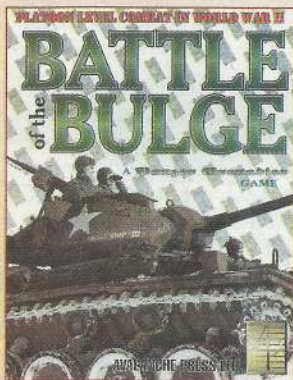
Philippe Tessier

Jeux de batailles en anglais.
Édités par WKGames et Fanpro.
Environ 38 EUR et 22 EUR – Disponibles.



Battle of the Bulge

Ce nouveau jeu de la série Panzergrenadier



s'attaque cette fois à la bataille des Ardennes, en décembre 1944, et oppose donc les Allemands aux Américains. On est à l'échelle tactique, avec des tours de jeu de 15 minutes, des hexagones de 200m et des pions représen-

tant un peloton d'infanterie ou de véhicules. Les tours de jeu sont divisés en segments, au cours desquels, chacun leur tour, les joueurs activent un



chef avec les unités qui l'accompagnent, et qui peuvent alors soit bouger, soit tirer. Dans la boîte, quatre cartes modulaires, plus jolies que

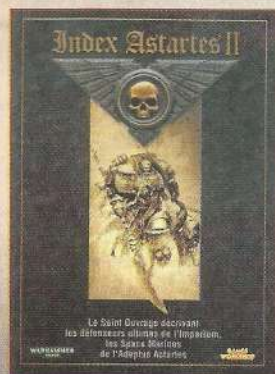
lisibles, mais en carton bien dur, comme au bon vieux temps de *Squad Leader* ; sauf qu'on est très loin de l'extrême complexité de l'illustre ancêtre, puisque les règles ne font que 17 petites pages. En plus elles sont généralement logiques et on a assez rarement besoin de les relire en cours de partie. Une cinquantaine de scénarios sont fournis ; de quoi s'occuper un moment avant d'en avoir fait le tour. Ce jeu ne révolutionnera pas le wargame, mais il y a pas mal de bonnes idées dans cette lourde boîte.

Lévan Sharif

Wargame tactique en anglais.
Édité par Avalanche Press.
72 EUR – Disponible.



Index Astartes II



Du background, du background, du background... *Index Astartes II* ne contient pas autre chose (à part quelques listes d'armées rapidement survolées). Le tout est tiré des pages de *White Dwarf* et n'est donc pas

totale- ment nouveau mais cela fait sacrément plaisir de pouvoir le trouver rassemblé dans un même ouvrage. Reste que le tout est entièrement dédié aux marines (renégats ou non) et qu'il serait temps que les eldars et les orks disposent d'ouvrages similaires. C'est pas pour demain car *White Dwarf* ne nous a pas encore offert la



totale sur tel ou tel vaisseau monde eldar ou sur les Ban Moonz ou Blood Axes orks. Reste que découvrir les origines des Space Wolves, Night Lords et autres Imperial Fists met du baume au cœur du vieux fan que je suis et permet aux jeunes de découvrir ce qui n'était décrit que dans des suppléments désormais épuisés. Pour ce qui est des listes d'armées alternatives, disons simplement qu'elles sont assez équilibrées (et ne plairont donc pas aux optimisateurs).

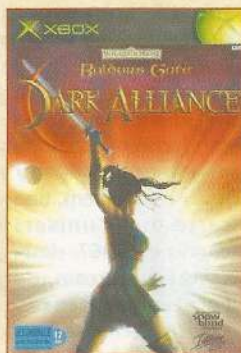
Croc

Supplément en français pour Warhammer 40K. Édité par Games Workshop. 15 EUR – Disponible.



Baldur's Gate : Dark Alliance

Moi qui croyais trouver là l'équivalent du jeu PC devant lequel j'ai passé de nombreuses heures à parcourir la campagne et les donjons... Un peu déçu tout de même sur la tournure du jeu. Ici, tout est basé sur l'action et le scénario est ultra linéaire. Vous ne pouvez pas commencer une quête sans avoir terminé la précédente par exemple. En gros, vous allez vous taper toutes les bêtises du bestiaire monstrueux de Donj' en l'espace d'une poignée d'heures. Du plus petit au plus gros ! Ici, pas de création de per-



sonnage détaillée mais un simple choix entre trois "classes". Les énigmes proposées par le jeu sont extrêmement simples à résoudre ce qui ne rajoute pas à la courte durée de vie du jeu.

Hou là, je suis en train de descendre

le jeu là ! Non ? Bah en fait, il faut quand même dire que ce genre de jeu est quand même peu présent sur console et qu'il faut souligner le soin apporté à la présentation du jeu ; les graphismes et les animations sont superbes. Il faudra donc réserver ce jeu aux amateurs de *Diablo-like* qui aiment taper du monstre à la pelle.

Philippe Lecomte

Jeu PS2 en français.
Interplay / Snowblind.
25 EUR - Disponible.



Blitzkrieg

Un jeu de stratégie en temps réel de plus me direz-vous ? Oui, basé sur la Seconde Guerre

Mondiale. Qu'apporte ce jeu au niveau du *gameplay* face à sa pléthore de concurrents ? Au niveau graphique, pas de révolution bien que le tout soit très soigné et respectueux de l'époque de jeu choisie. Au niveau scénario, cela tient plus la route...

Les deux gigas de disque dur demandés à



la Russie à la tête des armées alliées, allemandes et russes. Bref, ce n'est pas un jeu que vous terminerez en quelques heures !

Pas si facile que ça à maîtriser, le *gameplay* vous demandera une bonne expérience avant de pouvoir manipuler vos troupes comme vous le désirez. Ici, il ne s'agit pas de collecter des ressources ni d'envoyer vos troupes fraîchement produites en masse sur la base ennemie ; tout

l'installation (!) se justifie ici grâce aux trois énormes campagnes proposées par le jeu. Vous écumerez tour à tour l'Europe, l'Afrique et



leur avez donnés. Ce jeu s'adresse à tous les amateurs de RTS et de wargame...

Philippe Lecomte

Jeu PC en français.
CDV / Nival.
45 EUR - Disponible.



Shrouded Isles

Voici la nouvelle extension de *Dark Age of Camelot*. Elle comprend l'ajout de trois continents, trois races plus le tas habituel de monstres, trésors et quêtes à toutes les sauces. Albion, terre d'Arthur dont la capi-



tale est la fameuse cité de Camelot, Midgard, l'île mythique des nordiques et Hibernia qui est ancrée dans la culture celtique s'affrontent sans merci dans une gigantesque bataille à leurs frontières respectives. Les joueurs seront donc plongés dans un type de jeu Royaume contre Royaume où ils pourront se taper dessus à loisirs. Un graphisme remis au goût du jour fait aussi partie du pac-

kage. Pourtant, il faut bien noter que vous avez besoin du jeu de base pour pouvoir installer cette extension, car ce n'est pas la norme chez les concurrents (Cf. *AO : Notum Wars*). Comme souvent, cette extension est plutôt orientée pour les joueurs ayant déjà beaucoup d'expérience en apportant un peu de nouveauté à ceux qui pourraient être blasés.

Philippe Lecomte

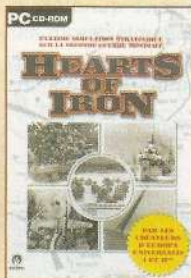
Extension PC en français pour Dark Age of Camelot.
Vivendi / Mythic.
27 EUR - Disponible.



Hearts of Iron

Hearts of Iron est plus un jeu de stratégie à grande échelle qu'un jeu purement tactique.

Les amateurs de jeux simples et faciles à prendre en main seront un peu rebutés par l'interface et la quantité de *micromanagement* à effectuer durant le jeu. Basé sur un contexte historique de Seconde Guerre Mondiale, vous devrez vous développer



vous pourrez prendre le contrôle des nations les plus puissantes de l'époque : Angleterre, Allemagne... Mais vous pourrez aussi jouer la carte de l'originalité en jouant la Suède ou l'Australie par exemple. C'est cela qui change vraiment des autres jeux du même genre. On peut parler du manque de finition du jeu ;

militairement et technologiquement le plus rapidement possible afin d'étendre votre contrôle au reste de la planète ! Dans ce jeu,

bugs, graphisme et musique pas terribles, *micromanagement* horrible à maîtriser... Tiens, ça me rappelle les bons vieux wargames avec les bouts de cartons qui s'envolent quand un des joueurs a le malheur d'éternuer !

Philippe Lecomte

Wargame PC en français.
Paradox / Strategy First.
40 EUR - Disponible.



Des Nocturnes très sympa

Comme d'habitude, les Nocturnes Foréziennes se sont très bien passées. Chapeau bas aux organisateurs pour avoir fait de la convention de Firminy une des valeurs sûres de la fin de l'hiver. On prend les mêmes et on recommence : outre des centaines de joueurs très motivés, on a pu y voir Rolland Barthélémy, Julien Blondel, Fabrice Anfosso, des équipes de fanzines...

Scream for me, Pessac !

C'est dans cette petite banlieue de Bordeaux que s'est tenu le Second Salon Aquitain des Jeux de Simulation, grâce au club des Griffons et au 7^e Cercle. Il y avait beaucoup de stands mais la principale attraction fut incontestablement le premier "vrai" concert du Donjon de Naheulbeuk, le samedi soir. Poc, Knarf le Nain et tout le Naheulbeuk Band se sont déchaînés à grands renforts de blagues sur les elfes et de musique qui donne envie de sautiller. La salle était comble et comblée ! Merci à tous ceux qui se sont démenés pour que cette convention soit une réussite. À retenir pour l'année prochaine...

Le GAMA Trade Show

La convention des professionnels du jeu de Las Vegas a connu un grand succès et tandis que certains passaient leur temps dans les clubs de strip (regard appuyé sur le rédac chef de Lotus

CALENDRIER JDR

7-9 juin - Paris (75)

L'association Expressions Ludiques organise XL2003, une convention de jeu de rôle générique et sans règle. Parties dans les meilleures conditions possibles (scénarios, meneurs, locaux, etc.), pour équipes de joueurs de tous niveaux. Scénarios de SF, contemporain merveilleux/réaliste, historique et parodie de conte de fées. 5 créneaux de jeu : samedi 10h-17h puis 17h-24h, dimanche 14h-21h, lundi 10h-17h puis 17h-24h. Chaque équipe peut réserver de 1 à 3 créneaux. Préinscription obligatoire sur le site web. PAF (à confirmer) : entre 20 et 45 euros par équipe. Lieu : La guilde des jeux, 31 rue Dussoubs, 75002 Paris. Contact : eric.lestrade@libertysurf.fr ; @ sansregle.free.fr/convention.php.

21 juin - Nantes (44)

Tournoi de figurines Mage Knight Dungeons, de type "Equipe héroïque" 100 points, organisé par le Warlord G.H. Rheve et le magasin Le Temple du Jeu. Samedi 13h-19h. Tournoi limité à 12 participants. Frais d'inscription 3 EUR. Un lot mini par participant. Règles françaises "Mage Knight Dungeons Pyramid". 4 parties de classement. Lieu : Le Temple du Jeu, 8 rue de l'Héronnière, 44000 Nantes. Contact : Le Temple du Jeu 02 51 84 05 05 / Warlord G.H. Rheve mkdungeons@yahoo.fr.

24-27 juillet - Indianapolis (États-Unis d'Amérique)

Fini Milwaukee ! La plus grande convention mondiale de jeu de rôle se tiendra désormais dans l'Indiana. Si vous souhaitez participer, le site @ www.gencon.com contient toutes les infos dont vous avez besoin. Un badge pour 4 jours, acheté à l'avance, vous coûtera 55 dollars. N'oubliez pas vos sacs de dés !

26-27 juillet - Couillet/Charleroy (Belgique)

La Guilde de l'Opale Noire organise la 14^{ème} édition des 24h du Jeu de Rôle. Concours multi-jeux (D&D, Cthulhu, Nephilim) ouvert aux joueurs et aux MJ, nombreux prix. PAF 10-15 EUR, sur @ www.opale-noire.web-page.net. Contact : Opale.noire@bigfoot.com

20-21 septembre - Limay (78)

Les loups de l'apocalypse et Rêves de loups organisent la 2^{ème} rencontre multi-jeux yvelinoise dans la salle des fêtes de Limay. Jeux : Warhammer, Delta Green, Vampire, Loup-Garou, D&D, Cops, Agone, LSA. Contact : "Les loups de l'apocalypse", 4 rue des prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ou "Rêves de loups", 3 rue Albert Thierry, 78520 Limay. Tél : 01 30 93 99 39 ou 06 74 51 12 57.

Noir), d'autres bossaient pour ramener les nouveautés, car si aucun grand événement ludique ne s'est déclaré, l'industrie du jeu fourmillait d'activité ! Le d20 domine toujours la scène, pour le meilleur comme pour le pire (mais, logiquement, on trouve moins qu'avant de productions d'un niveau amateur).

La GenCon Europe...

Cette année elle se déroulait à Pâques à Londres. Il y avait des jeux de rôle, des jeux de cartes, des jeux vidéo, du grandeur nature, des stands de toutes sortes, des joueurs par centaines, des anime projetés en permanence, et quelques bonnes occasions de s'amuser. Les organisateurs avaient même poussé le vice jusqu'à créer un jeu de télé-réalité à l'usage des rôlistes : quelques joueurs enfermés dans un hôtel durent ainsi se plier aux *desiderata* ludiques des visiteurs. Malheureusement, des doutes planent sur la tenue l'année prochaine de la GenCon à Amsterdam. Dommage, les "quatre meilleurs jours du jeu", avec maîtres de jeu francophones et tout le toutim, ça aurait pu donner l'occasion d'une sacrée virée amsteldamoise ! Espérons que la GenCon Europe reviendra un jour...

Cyril Pasteau

Les affranchis O'Tours du jeu

Les 22 et 23 mars, l'association Mémoire d'ombre a organisé son salon O'Tours du jeu dans la ville du même nom, une convention essentiellement basée sur les jeux de plateau et de simulation ; un espace multimédia pour jouer en réseau, et tout de même un petit coin initiation jeux de rôles et découverte de la plage assuré par l'association des Faiseurs d'univers. Pour la modique somme de 2 euros, vous pouviez vous initier à toutes sortes de jeux, allant du *boardgame* de base au vieux jeu en bois géant tout droit sorti du grenier de votre grand-mère. Les membres de l'associa-



tion étaient là pour répondre aux attentes du public et proposer des parties de démo à n'importe quelle heure de la journée. La nuit tombée, les halles de Tours ressortaient leurs vieux costumes des années 50 genre *Affranchis* ou *Incorruptibles*, pour accueillir le championnat de France de *Rétrofutur* où les organisateurs ont réalisé une

première du genre : le scénario se passant autour d'un sombre match de boxe, les rencontres ont réellement eu lieu sur un vrai ring monté pour l'occasion, donnant l'opportunité à tout le monde de pouvoir assister à trois rencontres entre Raphaël Bardas (un des rédacteurs de *Rétrofutur*) et son challenger. Le lendemain même menu que la veille avec un peu moins de monde (dimanche oblige) mais tout ça dans une ambiance très bonne enfant. Moi j'y retourne l'année prochaine.

Momo

Gagnants du concours sondage lecteurs

1 à 8 - B. Zaslavsky (92), M. Girma (33), B. Turbine (17), R. Lublanski (94), A. Richard (78), A. Dubuis (59), C. Renaud (67) et Y. Poirson (54).

Gagnants du concours Thorgal

Les réponses étaient : Louve parle aux animaux, et non les Vikings ne portent pas de cornes. 1 à 3 - D. Correia (52), X. Susperregi (64) et D. Martin (68). Ils gagnent chacun une collection complète de Thorgal.

Calendrier des manifestations ! backstab

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

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

FÉDÉRATION BELGE

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

Les Fédérations



Calendrier des manifestations

c/o Laurent Barbero, 27 bis rue Vauvenargues
75018 PARIS

Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
contactffjdr@club.voila.fr

@ http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/

Calendrier GN
16 rue les
Linandes Vertes
95000 CERGY



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

Date limite de remise des annonces : le 15 juillet 2003