

Inspiration...

► La Nouvelle Alliance

On retrouve avec délectation les ambiances sombres et angoissantes de Michael Connelly, le fantastique qui s'insinue peu à peu dans l'intrigue en plus...

L'intrigue se cristallise autour de l'inspecteur Harris, flic indiscipliné, déjà pas mal secoué par les événements du premier tome qui ont mis à mal ses certitudes. Il va poursuivre sa lente mais inexorable descente aux enfers, assistant presque impuissant à l'écroulement de sa vie. Aspiré dans la spirale médiatique, il va tenter tant bien que mal de boucler l'enquête sur les sans-âmes. Son personnage rebelle à l'autorité s'étouffe, se complexifie. Son armure se lézarde un peu plus encore... Sous la carapace, un être humain, en proie au doute, à l'angoisse et aux cauchemars qui hantent ses nuit.



Le dessin réaliste d'Emmanuel Michalak est toujours aussi efficace, renforçant l'ambiance qui règne dans cet album, dynamisant les scènes d'action par un découpage quasi cinématographique

Après un excellent premier tome de mise en place, les auteurs continuent à nous stabiliser en nous entraînant d'un schéma classique, presque stéréotypé, vers l'inconnu et le fantastique. Ils trahissent leur fond sadique à la fin du dernier tome où après une montée croissante de la tension, ils laissent le lecteur sur un « Cliffhanger » particulièrement frustrant... Du grand art!

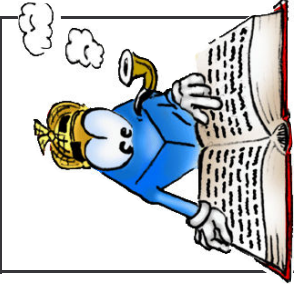
Sans conteste, le meilleur polar en BD de ces dernières années. Tout y est : un personnage central complexe et tourmenté, une enquête captivante fertile en rebondissement, des scènes d'action à couper le souffle, des seconds rôles fouillés, un background ésotérique qu'on devine riche, des décors et des ambiances fort bien rendues... Vivement le tome 3! Argh... que l'attente va être longue!



Par A. Romand...

Pour nous contacter

► Laurent EHRHARDT, 15 rue du vieux marché aux vins, 67000-Strasbourg
► chrysopee@free.fr

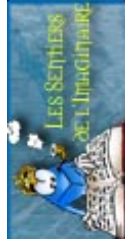


La vocation du Zinoscope est toujours de faire connaître les différents fanzzines et Ezines de JdR en créant un lien entre les zinédateurs.

N'hésitez pas à diffuser ce fichier, dans sa forme numérique ou papier, dans vos publications ou sur vos sites...

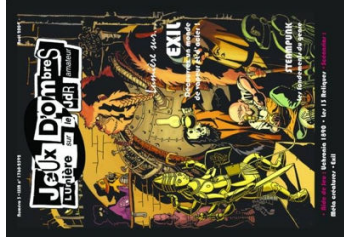
Un grand merci à tous ceux qui nous donne un coup de main en parlant du Zinoscope autour d'eux!

Le Korrigan
chrysopee@free.fr



Fanzine

JEUX D'OMBRES N°3



Le troisième numéro de leZine entièrement consacré aux jeux de rôles amateurs est disponible en téléchargement, mais également consultable sur le site. Ce numéro est entièrement dédié au genre Steampunk, alors mettez votre redingote et faite partir la vapeur.

► **Lumière sur... Exil** - Jeu phare du genre, nous ne pouvions pas passer à côté d'un tel monument. Découvrez avec nous ce jeu plutôt sombre et adulte.

► **Mini-critiques** : Atomic Monsters (Brain Soda), Mirmikan, Nains & Jardins, P'tits shammans (P'tites Sorcières), Secret.

► **Steampunk**, de la vapeur dans vos JdR - Genre prolifique, le steampunk investit les JdR. D'où vient-il, quel sont ses codes. Exploration d'un genre récent et intéressant.

► **Aides de Jeu**: Stownwall - pour Les 13 Reliques. A travers les yeux d'un gobelin de la Petite Bibliothèque de Stownwall, la description de l'un des 523 mondes connus, à l'ambiance résolument steampunk. Les Irréguliers d'Oxford Street - pour Uchronia 1890. Cette aide de jeu vous présente une équipe spéciale d'Agents Extraordinaires, opérant en marge de l'organisation habituelle des Bureaux et des Cercles, afin de servir decontre-espionnage.

► **Scénarios**: Il y a de la pourriture dans cette belle mécanique - pour Métacréatures. Au beau milieu du Far-West, des sentiments amoureux non partagés entre une petite danseuse de cabaret et un bricoleur font que l'Amour rend fou, une fois encore.

Opéra Vagabond - Pour Exil. Sans le savoir, les personnages vont se retrouver victimes d'une étrange expérience aux funestes résonances. Traqués, ils devront retrouver la trace d'un savant fou et de son Opéra Vagabond.

► **Les coulisses de la création**: Concevoir un scénario d'enquête - Toutes les ficelles du genre policier, d'horreur contemporaine ou victorienne pour que se frame un scénario d'enquête parfait.

Making of Uchronia 1890 - Ses auteurs le rangent volontiers dans le genre 'Steampunk Science-Fiction'; découvrez le jeu et les coulisses de sa création, en compagnie d'Olivier Legrand, co-auteur du jeu.

Jeux d'Ombres #3, 45 pages en couleur, environ 2,5 Mo (pour la version basse définition)

► <http://jeux-dombres.fr/st/>

► Retrouvez toutes ces infos et bien plus encore sur le site du Zinoscope : les Sentiers de l'Imaginaire...

► <http://zinoscope.free.fr>

Le fanzine du club de jeu de rôle de Metz nous offre dans ce numéro deux scénarios: pour Shadown et Vampire. Ce dernier est long de 20 pages et se déroule dans le Londres Victorien. Et comme on est à l'ère d'internet, les smileys ont même fait leur apparition dans les pages du fanzine.

On y trouve également le programme d'Odyssée 2004, le résultat du concours d'affiche, et le compte rendu de l'association et une présentation de Conan OGL.

Le club de l'Épée Reforgée se trouve dans les locaux de la MJC Metz-Sud : 87 avenue du XXème corps américain 57000 METZ

Associatif

Fanzine



► 14ème Salon du Jeu d'Angers

Le 14ème salon du jeu, Aventura, se déroulera aux Salles des Greniers St Jean. Comme tous les ans, le salon réunira des joueurs et joueuses de tous horizons pour faire partager au grand public leur passion commune : le jeu sous toutes ses formes, du jeu de plateau au jeu de rôles en passant par tous les jeux connus ou moins connus (du traditionnel Monopoly aux moins connus comme As'truc). Des centaines de démonstrations seront proposées aux visiteurs. Comme tous les ans des créateurs de jeu feront le déplacement (As'truc, Déparo 49, Récré-Télé etc....).

Cette année, grande nouveauté, le Championnat de France de Gang Of Four se déroulera sur le salon pendant les deux jours. La grande finale et le sacre du Champion de France aura lieu le dimanche.

Tous les ans pendant le salon, les organisateurs mettent l'accent sur un jeu particulier, cette année c'est le jeu "BAKARI" (Ed Tactic), qui sera pour l'occasion agrandi au 100/1 (36m²), les visiteurs pourront y jouer en géant comme sur tables, car des dizaines de démonstrations seront organisées.

- Les Horaires : Le samedi : 10h30 à 2h00 du matin. Le dimanche : 10h30 à 19h00.
- Le prix de l'entrée : 2,50 € pour les deux jours.

► 1ère Convention de Jeux de Simulation

Pont Sainte-Maxence (60 - France) : 30 - 31 octobre 2004

L'association "Les Joueurs de Chimères" organise cette convention pour fêter ses 10 ans d'existence. Par internet :

http://joueursdechimeres.free.fr

► Le Tournoi

- La convention annuelle du club se tiendra cette année les 2 et 3 octobre 2004.
- Inscriptions sur place à 11h00. Début des parties à 14h00 le samedi et 13h00 le dimanche. Renseignements au 06.30.64.19.54 (demander Gil).

http://hdl.fr.to/

► Les Chroniques de la Cigogne

L'association "Les Voyageurs du Rêve" organise sa 5ème Convention dans les locaux de la Fédération des Associations Culturelles, 18 rue d'Alsace, Mulhouse, Haut-Rhin (68).

http://www.lvdr.org

Le Herbold Truchané n°5

Au programme du numéro 5 :

- Une visite de l'île d'Aray, par Linéa.
- Une petite étude sur les alcools des Archipels, par Elim.
- Une nouvelle de Merquarion sur un voyage polaire, complétée de caractéristiques techniques fournies par Français.
- La conversion en D&D 3.5 des PNJs du premier volet de la campagne, par Maspalio, François et Maître Gamor.
- La mocheminette d'usage, effeuillée par Taliesin, est complétée dans ce numéro d'un " Pourquoi ? " dévoilé par Rafael.
- L'étude du paladin par Français continue dans ce numéro, avec un coup d'oeil sur les emblèmes.
- La géologie des îles, passée au crible par Rafael.
- Et pour finir, les aventures du Roi brasseur, un scénario de Jean-Laurent Del Soco.

http://www.la-vouivre.com/spip_merbold/index.php3

