

Réactions aux numéros précédents

Compilé par Mario Heimburger

Nos lecteurs nous écrivent, et nous en sommes ravis. Cette rubrique nous permet de répondre publiquement à certains d'entre eux, bien que la plupart du temps nous répondions également personnellement.

Encore très peu de critiques négatives pour cette édition, mais qui s'en plaindra ?

A PROPOS DE LA CRITIQUE DE ZOMBIES DU N°5

Julien ANSCUTTER alias Hobbes

Salut, j'écris juste pour te dire que j'ai beaucoup aimé la critique de la gamme Zombies que tu as faites dans ce numéro, étant moi même un fan de ce jeu. Je ne partage pas toujours ton opinion dessus, mais ça se tient et je pense que tu donnes envie aux gens de l'essayer (c'est bien le but non ?). Par contre, en général, je joue à Zombies sérieusement, même si avec mes joueurs, ça reste jamais sérieux très longtemps, j'arrive à installer des ambiances pesantes lors de certains passages, mais c'est vrai qu'on délire pas mal aussi :-)

Julien « Dragon » Lebbe

J'ai lu votre critique de notre gamme et j'ai apprécié le professionnalisme dont vous avez fait preuve !

Si les critiques paraissent parfois un peu dures (mais qui aime être critiqué ?), elles sont toutes objectives et bien formulées, de sorte qu'on en tire plus un conseil pour une seconde édition qu'un arrière goût amer.

Bref, merci pour l'analyse constructive, pour une fois on a l'impression que le critique a vraiment tout lu...

Continuez à faire du bon boulot...

bizous putréfiés

Julien "Dragon"

Eastenwest : Nous avons en effet décidé de mener les critiques sérieusement, car nous connaissons l'impact d'un avis bâclé pour un auteur. Nous avons donc décidé de ne pas coller systématiquement à l'actualité, afin de nous laisser le temps et le recul pour examiner un jeu à la loupe. Cela signifie aussi que nous lisons intégralement tout ce que nous critiquons, et que nous nous astreignons à effectuer au grand minimum une partie du jeu ou du supplément dont nous parlons.

La plupart du temps, les auteurs des critiques sont des joueurs chevronnés d'un jeu, ce qui ne les empêche pas d'essayer de rester objectif. Mais comme nous le savons tous, aucun critique ne peut être à 100 % objectif.

A PROPOS DE L'ARTICLE SUR LES VOYAGES INTERSTELLAIRES DU N° 6

Rappaport

Dans le petit survol sur la navigation interstellaire, je voudrais signaler quelques oublis et imprécisions :

- dans la liste des dangers de l'espace, j'ai bien lu que l'apesanteur était un danger, mais je voudrais aussi que soient mentionnés le froid de l'espace (-273° C) et les radiations cosmiques.

- À propos de la propulsion :

Les engins propulsés par moteurs classiques doivent emporter leurs propres comburant et carburant; ce n'est pas très clair dans le paragraphe concerné.

*Des engins peuvent être propulsés par voile solaire, cela a été développé dans d'innombrables romans de S-F.

* Des engins peuvent être propulsés par un moteur nucléaire (c'est le cas de Voyager), par un moteur ionique, et dans un cadre S-F, par un moteur à antimatière.

* La phrase « Dès lors, les déplacements sont trop longs par la propulsion chimique : à l'intérieur du système solaire on compte plusieurs dizaines d'années pour aller vers les plus proches planètes. » est fausse. À





l'intérieur du système solaire, pour aller d'une planète à l'autre relativement proches (par exemple Terre-Mars), le délai en propulsion chimique se compte en mois et non en dizaines d'années. Pour traverser la moitié du système solaire, la sonde Voyager aura mis 10 ans. Peut-être la phrase est-elle : « il faut plusieurs dizaines d'années pour aller du système solaire vers les plus proches ETOILES. »

- Quelque part dans le texte, il est évoqué les nuages d'Oort. Peut-être serait-il bon de préciser que ces nuages d'Oort sont composés de matières orbitant dans un système très au-delà de l'orbite des planètes, et que c'est un réservoir à comètes.

De manière générale, l'objet de l'article aurait peut-être gagné à être plus recentré sur la navigation spatiale, parce que les planètes, les civilisations et les races E-T méritent un article à eux tous seuls.

Eastenwest : nous publions donc ces errata ici ! Merci d'avoir réagi à cet article. Nous précisons toutefois que le but de notre webzine n'est pas d'être un journal scientifique, mais d'éveiller l'imaginaire et de permettre l'inspiration pour les jeux de rôles. Les meneurs méticuleux pourront toujours préciser leurs connaissances dans les encyclopédies ou les revues scientifiques, qui sont elles aussi – pour qui sait les comprendre – de merveilleuses sources d'inspiration. Plusieurs scénarios et aides de jeux des numéros précédents en sont d'ailleurs tirés.

À PROPOS DE L'HERBIER

Arnaud Moutinot

Salut Benoît,

Il est super ton herbier, j'ai toujours eu de la peine à gérer efficacement les compétences du type : connaissance des plantes et herboristerie de manière réaliste et originale à la fois.

Beau boulot et continuez comme ça chez EastenWest, il est super votre zine!

Arnaud, l'herboriste en herbe :)

David Hogg

Je viens de découvrir le dernier numéro du fanzine et je tenais absolument à vous féliciter. Tout d'abord vous avez réussi un super exploit en étant régulier tant au sujet des dates de parutions que pour la

qualité rédactionnelle et graphique. Bravo à Ben pour son herbier qui une fois achevé sera une aide précieuse pour les joueurs et maîtres de jeu. J'apprécie tout particulièrement les interviews des éditeurs avec en plus une mention spéciale « hyper sympa » pour notre ami François.

Sinon encore bravo et bonne continuation c'est vraiment avec plaisir que je suis votre zine !!!

Eastenwest : ces félicitations nous vont droit au cœur. Ce qui fait la qualité du webzine est clairement l'implication de chacun des auteurs, que ce soient les réguliers ou les propositions spontanées. Cela finit par se ressentir sur le résultat final.

En ce qui concerne l'herbier de Benoît, eh bien ! Le moins qu'on puisse dire est qu'il n'est pas prêt d'être terminé ! Mais j'invite tous ceux qui ne le connaissent pas encore à suivre également « les recettes de l'apothicaire », une aide très complémentaire à l'herbier.

CHIMERES ET JEAN-LUC BIZIEN

Olivier Briart

Juste un mot afin de vous remercier pour cet article qui rend à "Chimères" ses lettres de noblesse. Détenteur (ainsi que "Grand Veneur") de ce superbe jeu depuis sa sortie, je suis on ne peut plus d'accord avec votre texte ; "Chimères" est aussi méconnu que splendide. J'ai déjà maîtrisé avec mes fidèles (et rares) compagnons-baladins (justement des acharnés de "Rêve de Dragon", assez semblable de par de nombreux points) tous les scénarios commercialisés, ainsi que quelques-uns de mon cru, et votre article nous permet de nous sentir un peu moins isolés ;-)

Encore merci, et respect total aux auteurs de ce chef-d'œuvre !

Eastenwest : votre message a été transmis à Jean-Luc Bizien (à tout seigneur, tout honneur) qui s'est déclaré ravi que le jeu survive grâce aux fans. Ne manquez pas dans ce numéro un scénario pour ce merveilleux jeu (bien qu'un peu particulier...), et je ne peux que vous conseiller de jeter un coup d'œil dans notre rubrique inspi : vous y trouverez les deux derniers romans de J-L Bizien qui valent vraiment le détour.