

Cadeau : jeu d'initiation en encart, visitez la Terre du Milieu !

BACKSTAB n°42

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Numéro Spécial Tolkien

20 pages
Un poster géant
Le jeu en encart



Gagnez

L'Anneau Unique en or,
des DVD...

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LES DEUX TOURS

N°42 Décembre 2002 / Février 2003 - Trimestriel

M 06485-42-F: 4,90 € - RD



Interviews : **Edouard Kloczko**
Christian Moore

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

C'est l'hiver,

Il fait froid, il faut bouger... Des tas de conventions, près de chez vous, autorisent toutes sortes d'épanchements interdits chez soi : parler très fort en agitant les bras, se déguiser en chevalier-ninja gran-breton, théoriser en public l'existence d'un système de règles idéal, manger des sandwiches aux rutabagas ou se faire de nouveaux amis. Peut-être, avec un peu de chance, pourrez-vous élargir votre horizon ludique, interagir dans tous les sens, dormir dans la poussière et sombrer dans la cocacolaïnomanie, et plus tard vous direz : " J'y étais, ouais ! Je l'ai fait, et j'en suis revenu, plein de sacs de dés et de points d'expérience. " Et les gens diront : " Le Monde du Jeu ? Nous aussi. " et vous les regarderez avec commisération, les pauvres : la chaleur, l'humidité, le bruit, le stupre comme dirait P.A. ! " Non, je parle des Nocturnes foréziennes, de Némésis, des Joutes du Téméraire, de Quenta Lewe, des Cervolades, des 24 heures du jeu, de la Gobelin Night Fever j'en passe et des meilleures ! "

Cyril Pasteau (& Pippin)



SOMMAIRE N°42

MAGAZINE

Edito	3
Engagez-vous, reengagez-vous qu'ils disaient...	
Sommaire et courrier	4
Du sexe et de la violence comme d'hab	
News	6
Paru ou à paraître	

DOSSIER TOLKIEN

Les Deux Tours	12
Le 18 décembre en salle	
Les jeux de rôle	14
Christian Moore l'auteur du jeu de rôle	
Les fans	16
Galadriel c'est juste son surnom, vous saviez ça ?	
Les bouquins	20
Une galaxie méconnue	
La musique	22
Booom to be a hobbit	
Micro et web	24
Le seigneur des octets	
Idées-cadeaux	25
Petit Papa Noël...	
Le jeu de cartes	26
Il vaut le détour...	
Le jeu de figurines	28
Gandalf, combien de divisions?	

CRITIQUES

Critiques	34
Les jeux du moment	

LA PHOTO DU MOIS

Admirez le splendide Balrog, fabriqué par David Marcos, qui a officié à quelques grandeurs nature (ici Pendragon II). Photo aimablement fournie par Stéphane Gesquière (GNMag n°4 page 12)



DIVERS

Abonnement	45
Anciens numéros	46
Dork Tower	11
Entre Nous	47
Les Coupons Promo	48

Gagnez EverQuest® !

A l'occasion de la sortie d'EverQuest® en français, UbiSoft offre dix jeux complets aux lecteurs de Backstab. Pour participer au concours, c'est simple : vous devez répondre à la question qui suit en cochant la bonne case, puis découper, recopier ou photocopier le coupon ci-dessous et nous le renvoyer à l'adresse suivante avant le 15 janvier 2003 (cachet de la poste faisant foi) :

BACKSTAB – CONCOURS EVERQUEST® - 2 RUE LECHAPELAIS 75017 PARIS

Quel est le nom du monde d'EverQuest® ?

Midgard Norrath Eridan

NOM : _____ PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

CODE : _____ VILLE : _____

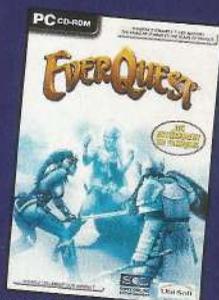
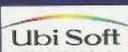
TÉL.* : _____ E-MAIL : _____

AGE : _____ JEU(X) VIDÉO PRÉFÉRÉ(S) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78). Les lots sont offerts par Ubi soft – Jeu gratuit sans obligation d'achat – Les membres des sociétés organisatrices ainsi que leur famille et les joueurs sponsorisés par ces sociétés ne peuvent participer – Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses – Envoi des lots sous 20 jours après parution des résultats dans Backstab 43. Une seule soumission par foyer (même nom, même adresse).



SONY ONLINE ENTERTAINMENT INC.



EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.



Bonjour Backstab !

Bon, bah c'est la première fois que j'écris à un magazine. Quand je suis content je dis rien, c'est comme avec la bonne bouffe. Quand c'est bon, on mange, et du coup on se tait, et bein, avant, je lisais, alors je me taisais. Mais là ça va pas du tout ! En sortant du travail, le 9 octobre 2002 à 7 h 47, je passe devant le kiosque à République, et j'achète Backstab pour occuper mon trajet en métro et mes longues soirées d'hiver. Bien que je ne sois pas abonné, j'achète Backstab tous les mois, et tous les mois, je commence par lire les scénars que je vais pouvoir faire jouer. Donc, je déchire le plastique, j'ouvre le magazine un peu avant le milieu, pour tomber sur les scénars. Et là : pas de scénars. Alors je me dis qu'ils ont dû être mis à la fin, alors, je regarde à la fin. Toujours rien... Je regarde le sommaire : pas de mention de scénars. Je pleure tout le reste du trajet, et je rentre chez moi. Fin de l'histoire.

Alors, que se passe-t-il ? Les pigistes sont en grève ? Je suis victime d'une hallucination collective, avec mes potes qui ont aussi acheté Backstab et le vendeur de ma boutique préférée ? Ils sont déjà là ? Ou alors les Associations des familles catholiques ont fait interdire la parution de scénars par le gouvernement ?

Simon, à part ça, bien que je proteste contre la disparition des scénars, j'espère trouver votre mag' le mois prochain pour pouvoir accrocher le poster, et avec scénars ce coup-ci, m'obligez pas à vous proposer des scénars de mon cru, ça ferait baisser les ventes de votre magazine, je suis pas doué pour l'écriture.

Encore un truc ! Vous voulez pas mettre des Irrécupérables dans Backstab ? J'aime pas trop Dork Tower, l'esprit est pas le même, mais chacun ses goûts. En plus ça rendra Backstab encore plus proche de l'ancien Casus, celui des tout premiers temps, avec jeux en encart.

Bon, et bein voilà, Kannibal Lecteur, comme pour ton courrier des lecteurs, tu peux estampiller cette lettre : ATTENTION, CETTE LETTRE CONTIENT DES CRITIQUES PAS CONSTRUCTIVES, et me descendre en flamme de façon presque humoristique dans ta rubrique, mais j'aimerais bien une réponse, je te mets même le timbre si tu veux répondre par courrier.

Voilà voilà, bonne continuation.

Benjamin Le Lay

Toi et tes potes,

Vous êtes punis jusqu'à nouvel ordre, on vous avait prévenus bien à l'avance, ton courrier larmoyant n'y changera rien. Les 6 et 7 mars, le 18 mai et le 2 juillet, votre petit groupe s'est livré à un dénigrement systématique du cahier de scénarios, sauf concernant les jeux auxquels vous jouez et ce pour une durée de plusieurs minutes. Ces agissements ont pris place tant à vos domiciles qu'en public, dans un bar du canal Saint-Martin. Tout est enregistré, une copie du support vidéo sera adressée à vos avocats si la décision de vous poursuivre en justice se révèle être positive. Cette bande ne constituant pas une preuve, vous serez heureux d'apprendre que plusieurs de vos camarades ont accepté de témoigner contre menue monnaie.

En attendant, et c'est en cela que votre comportement n'est pas très citoyen, tous les débitants de livres d'Île-de-France ont été livrés en Backstab dépourvus de scénarios et le vendeur de ta boutique préférée a été licencié pour avoir fait l'innocent. D'autre part, cette réponse est peut-être presque humoristique, mais pour ta part, ne serais-tu pas presque crétin ? Plus ressembler à l'ancien Casus ? Eh, mais je me déphase avec la réalité tellement elle est puissante la force de tes idées ! Allez les gars, faut qu'on se remette à Squad Leader et Animonde, le revival eighties est trop powerful et hyper trendy en ce moment, on ne peut pas se permettre de rater ça ! D'ailleurs, on va arrêter définitivement les scénars, pour moins ressembler à l'ancien Backstab. Bon ça suffit, tu ramasses tes potes et tu dégages. Et merci pour le timbre.

James Batavia,
évinçant Kannibal Lecteur



Visuel de couverture :
Extrait de Les Deux Tours de Peter Jackson
copyright New Line Cinema
aimablement fourni par Kinema Film

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@creactions.com)

Trouver Objet Caché (TOC) : Olivier Collin et Pierre-Alexandre Vigor
Rédacteurs : François Allix, James Batavia, Gaëtan Bothorel, Olivier Collin, Croc, Michaël Croitoriu, Mohamed Douari, Olivier Guillo, Edouard Kloczko, Philippe Lecomte, Geoffrey Picard, Frédéric Romero, Johan Scipion, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Maquette / Infographie :

Élisabeth Quéguiner et Sylvain P. (qui lui donne sa chance :-)
(Merci de ne pas oublier ceux qui rendent vos articles lisibles pour tous)

Relectures et corrections :
Société KANEDA, Ludovic B

Illustrations :

Virginie Augustin, Bertrand Bès, John Kovalic et Anne Rouvin.

Remerciements :

Merci pour leur contribution à Geert van Slambrouck ; à Vincent Ferré ; à Mathias Daval ; à Gilles Garnier (Millenium), Christian Petersen (Fantasy Flight Games), Dan Steel (Esdevium Games) et Don Reents (Chessex Manufacturing) pour la party d'Essen ; à Cécile Soullier pour la soirée au Hammam ; à Marlène Barsotti et aux éditions Soleil ; à Olivier Garnier de NTS et à Jérôme Allemand ; à Stéphane Gesquière et GN Mag ; à Christophe Begey et Eric Nieudan (Archéon) ; à Fabrice Sarelli et Hexagonal pour avoir fourni les termes officiels du jeu du SDA ; à Tower « special price my friend », Kravmaga Vince, Léo « oldie is goodie » et toute la bande à Darwin ; et bien sûr à un ex-scout capitalo-impérialiste spéculateur qui se reconnaîtra.

Musique d'ambiance :

Legendary tales de Rhapsody
Site du mois : <http://www.bourricot.com>

Abonnements, V.P.C. :

Karine Fournier karine@darwin-project.com

Abonnements 6 numéros

France métropolitaine : 29 Euros, étranger : 35 Euros

Publicité / Advertising
Modules / Classified
regiepub@darwin-project.com

Tel : +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

Remerciement spécial à : Nicole Pensard

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.

Que faire en attendant...

...Cops, Vermine, Les Deux Tours, Demon : The Fallen et le reste de la bande ? Voici quelques idées qu'il ne vous reste plus qu'à cueillir comme des fruits bien mûrs. Attention cependant à ceux d'Olivier Collin, dont les propriétés hallucinogènes sont bien connues.

Manuel d'une légende



Il y a plus d'un an environ, un héros barbu à la hache virevoltante et aux rhumatismes articulaires créait la surprise éditoriale en fantasy. Bragelonne nous permet d'en savoir plus sur Druss avec *Druss la légende* du toujours égal à lui-même

David Gemmel. Le début de l'histoire ressemble à Conan, en plus vieux : des barbares massacrent son père et ont enlevé sa femme. Il les poursuit, lui, le paysan violent et maladroit, et va accomplir son destin : devenir une légende. Alors au menu : un passage en tant que mercenaire, des démons, des royaumes à détruire, bref le tout-venant du héros. Là est d'ailleurs un peu le problème. Car si Druss en légende sur la fin était original, Druss/Conan est plus caricatural. Ne boudons pas pour autant notre plaisir de lecture, qui est avec Gemmel presque toujours automatique quand on aime ce qu'il fait. Notons également la fin de la Trilogie des Orcs de Stan Nicholls. *Les Guerriers de la tempête* clôt donc ce cycle "de l'autre côté" où l'on apprend comment pense un orque (ça pense un orque ?). Un roman efficace et rythmé.



Noble Armada Expanded Edition



Ce petit jeu de plateau honorable permet de simuler de manière simpliste des conflits spatiaux. Servi par des figurines plutôt réussies, ce jeu saura séduire les moins techniciens d'entre vous. *Noble*

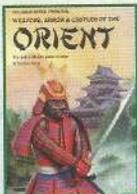
Armada est parfait pour simuler rapidement un petit combat spatial au cours d'une partie de jdr. Cette nouvelle mouture n'est pas un remède à ce que je considère comme le principal défaut de ce jeu : l'absence de gestion de la troisième dimension. En revanche, elle apporte de très nombreuses et très essentielles informations concernant l'utilisation des pouvoirs psi, les navettes symbiotes ou encore les vaisseaux Vau.

Pour sauver le monde...

L'agent de *Spycraft* a besoin de talent, de matériel et de chance. Le *Soldier/Wheelman Class Guide* est là pour compléter sa panoplie. Pour le talent, les classes de prestige, les nouvelles compétences et dons sont prévus pour les agents de terrain c'est-à-dire ceux qui entendent les balles siffler. Pour le matériel, il peut être classique ou utiliser des technologies supra-modernes comme les gadgets de "Q". Pour la chance, les dés parleront pour vous ! Bref un bon compagnon pour MJ et PJ. 105 pages, 30 euros.



Armed and dangerous



Vous avez un faible pour le Japon, la Chine et la Malaisie ? La bonne idée du moment vient de nos amis de Palladium qui ont compilé un livret de 48 pages à partir de leur *Compendium of Weapons & Armour*.

Armes, armures et châteaux, ce supplément regorge d'illustrations noir et blanc.

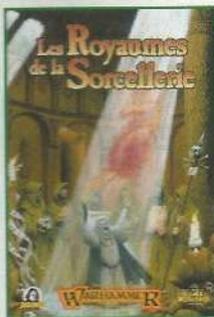
X-Bugs, la suite

La deuxième boîte de l'excellent "jeu de puce" américain de guerres fratricides entre

insectes vient de sortir, toujours en deux gammes de couleurs différentes, pour vous permettre de jouer à quatre. Cette fois, vous découvrirez les armes redoutables des Chitinians et des Soviet Optera ! Tout un programme !



Après 15 ans d'attente



Les Royaumes de la Sorcellerie, traduit par Jeux Descartes pour *Warhammer*, arrive dans les rayons en décembre ou janvier. Tout, vous saurez tout sur la sorcellerie dans le Vieux Monde. On en reparle dans le prochain numéro !

Info ou intox ?

- 100% de couleur signée Shy pour *Transhuman Space* hardcover
- Avril *La GenCon Europe 2003* se déroulera à Londres
- 66% *White Wolf* fait des prix démo-niaques : www.white-wolf.com/666
- 11/9 *La 3e édition de GURPS Special Ops* est là
- 3% Le numéro 3 des *Erudits* de l'*Ambigu* paraît bientôt
- 73xp *Asheron's Call 2* débarque le 4 décembre
- 14% Julien Blondel va lancer un bar de rencontres pour rlistes
- .DOC *Ecrivains en quête d'éditeur*, visitez www.lesanonymes.com
- 60% *Te Deum* pour un massacre édité

Ultima parano t.1 : Ghosttown Gangsters



Résumer cette BD n'est pas chose facile, tout comme la lire. Mais attendez, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : ce n'est pas une mauvaise BD, sinon j'en parlerais pas ! Le graphisme, le rythme de narration font d'*Ultima parano* une BD exigeante à découvrir mais d'un intérêt certain. Surtout c'est une vraie BD cyber-

punk qui aborde le monde virtuel avec de vraies idées. *Ghosttown* est un réseau global où toute décision politique se joue accompagnée d'un vernis de politesse et d'hypocrisie sans égal. Pourtant des gens croient en cette démocratie virtuelle : certes pas ceux qui vont l'attaquer et qui vont foutre un de ces dawa ! Delcourt, 48 pages, 12,5 euros.

Après la guerre vient... la GUERRE



Une boîte Orque va sortir pour *Confrontation* : elle comprend un champion Amok et quatre guerriers. Si j'ai tout suivi, les Amoks sont des sortes d'Orques Noirs plutôt brutos, et plutôt pas mal niveau design, même si pas forcément super originaux. Pour compléter vos Alahan montés (en gros la boîte aux cavaliers) voici venir un musicos et un certain Rigas Luberack le miséricordieux. Ouah, quel nom, j'en ai des frissons ! En tout cas la

figurine est sympa, car elle présente un vieux guerrier qui garde sa noblesse tout en comptant ses rides ! Question figurines qui scotchent, le nouveau chef de meute Wolfen se pose, comme le moine-guerrier de Dirz, qui a certes un chapeau folklo, mais qui possède un je ne-sais-quoi qui le rend désirable (à jouer évi-



demment, je ne suis pas accro aux mutagènes moi !). Je me réserve un peu de place pour vous annoncer la sortie fin décembre de *Rag-Narok*, la version combat de masse de *Confrontation*. Je sais qu'en tant qu'Arlésienne du milieu du jeu, il faut rester prudent en la matière, mais vu que là ils ont même fait un site qui fait un décompte (www.rag-narok.com), c'est qu'ils doivent y croire eux aussi, alors...



Le Manuel du Héros

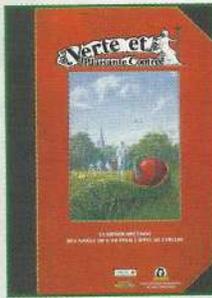
Il devrait être dans les bacs à l'heure où vous lirez ces lignes. 128 pages, environ 24 euros, l'odeur du sable chaud, 9 races, 14 classes de prestige, plus de 40 dons et tout ce qu'il faut pour devenir un Héros Malgré Soi ou un Gentilhomme de Fortune ! Merci qui ? Merci Ori-flam !... En plus, tout le suivi de la gamme se trouve sur www.archipels.info.



Et cocorico, la saga Archipels va être traduite en anglais par Eden Studios... Bravo qui ?

Cthulhu Ftagh'n !

Verte et plaisante contrée est l'indiscutable traduction d'un supplément de *L'Appel* pour la Grande-Bretagne paru en... 1987 ! Ça c'est du grand ancien... 80 pages de pur bonheur gratuit (sauf pour la SAN) sur www.belogic.net/~tentacules.



Les rôlistes rêvent-ils

de dés mécaniques ?



La version française, plus exactement québécoise, de *Mechanical Dream* est prévue pour le début de l'année. L'équipe de SteamLogic se préoccupe actuellement de tester un jeu de plateau appelé *Pantins nocturnes*, divertissement de choix pour les habitants de Kaïnas assiégés par le Rêve :

www.steamlogic.com.

Paris 6^e s'offre une boutique

Fireball ouvre ses portes 3 rue Monsieur le Prince, métro Odéon. En semaine jusqu'à 20 heures ! Tél : 01.43.25.36.88

Le 7^{ème} Cerde de l'enfeefer

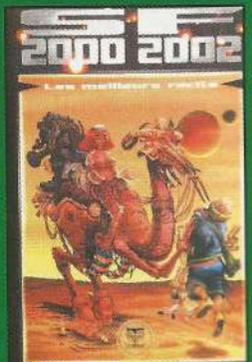
Les terres dévastées pour *Obsidian* devrait avoir fait son apparition, mais le prochain gros morceau en provenance de Bordeaux est la traduction de *Léviathan*, une campagne de création espagnole pour *Kult*. Critique détaillée dans le prochain numéro.

Le Panier

T.O.C.

Le Béalial' nous propose après trois ans d'absence le retour de son anthologie *SF. 2000-2002*, telle est donc la période de sorties des 10 récits mis en avant. À noter un état des lieux de l'édition fantasy et SF assez corrosif mais pas mal réaliste (17 euros). Mnémos récidive dans le roman de jdr

avec *Anonymus* de Fabien Clavel, roman tiré de l'univers de *Nephilim*. Pour les fans c'est du tout bon, pour les autres ça reste quand même un roman correct (12 euros). Chez Fleuve Noir, signalons la sortie de *Cormyr* dans la série Royaumes Oubliés. Plus gore que d'habitude, ce roman n'est certes pas transcendant, mais quelque part ce n'est pas ce qu'on lui demande. Succès, mythes anciens avec des elfes dedans, bref de quoi s'inspirer en lisant dans le métro. (Ed Greenwood et Jeff Grubb).



Les conquérants d'Omale

Omale est gigantesque. Mais c'est un mot trop faible. Car Omale recouvre son propre soleil. Sur Omale trois Rehs (espèces) se disputent le droit d'être les seuls à disposer d'un territoire pourtant presque infini : les Hodgqins, les Chiles et les humains. Sur Omale on attend la venue de l'Aezir comme tous les 26 ans. Sur Omale s'étend la plaque d'ombre qui refroidit tout sur son passage. Sur Omale les hommes sont égaux à eux-mêmes : pitoyables, grands et énigmatiques. Laissez Laurent Gènefort vous distiller sa prose très précise qui se concentre sur le côté ethnographique de la SF. Peut-être moins passionnant que le premier ouvrage dans cet univers, mais le tout est cohérent et bien écrit. J'ai Lu Millénaires, 403 pages, 15 euros.



T.O.C.

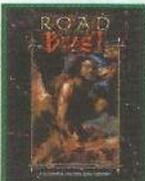
Aux origines de Merlin

Jean-Louis Fetjaine retrouve la fantasy. Après sa célèbre trilogie des elfes, il se lance sur les traces de Myrddin avec *Le pas de Merlin* (Belfond, 332 pages, 18,30 euros). Au VI^e siècle, les royaumes bretons sont assaillis par les Saxons, les Pictes et les Gaëls. Pour lutter, ces derniers tentent de se fédérer afin de pouvoir lancer une vaste offensive. Toutefois les querelles ont la vie dure. Avec ce nouveau roman, l'auteur mêle habilement histoire et légende. Il nous entraîne dans un monde où la magie et le réel sont étroitement liés. On suit les débuts de Merlin alors jeune barde qui va découvrir son héritage sur fond de guerre. Un premier tome qui augure d'une bonne saga. À surveiller !



Road of the Beast

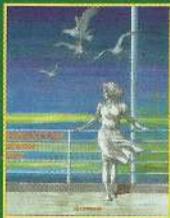
Voici venir les livres de voies pour *Dark Ages* : *Vampire...* La Bête ouvre le chemin. On la tue, on lui ouvre les entrailles et que trouve-t-on, je vous le donne en mille ? Des monologues interminables, une relecture des Six Traditions,



T.O.C.

Hermann père & fils

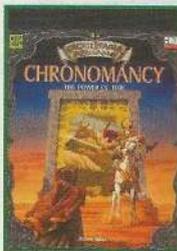
Pour leur deuxième collaboration, Hermann et son fils Yves H. signent *Manhattan Beach 1957* édité par Le Lombard (52 pages, 11,90 euros) dans la collection Signe. John Haig est un flic qui s'ennuie lancé sur la piste d'un tueur. Ce dossier est l'occasion pour lui de renouer avec son passé. Cette nouvelle collaboration est une vraie réussite, après *Liens de Sang* le père et le fils signent une histoire qui commence comme un polar mais qui au final est plus proche du *road movie*. On se laisse pénétrer par l'histoire et on plonge avec délices dans cette Amérique des années soixante-dix.



des factions, des sous-voies, des préterités et quelques personnalités, dont une qui nous éclaire un peu sur le passé d'un futur Seraph. C'est bien écrit mais ennuyeux si on n'accroche pas à un sujet aussi peu sexy que cette idéologie, tournée et retournée dans tous les sens. Assimiler les voies à des religions organisées ne fait que compliquer l'équation vampirique. Si vous n'incarnez pas un Gangrel particulièrement atteint, passez votre chemin. 15,50 euros, disponible.

Chronomancy

Mongoose Publishing propose dans le cadre des Encyclopædia Arcane un supplément en anglais consacré à la chronomancie, la magie basée sur le contrôle du temps. Le tout s'accompagne bien évidemment de classes de personnages, nou-



veaux sorts et objets magiques et de règles spécifiques à la gestion de cet art. Une magie à prendre avec des pincettes si le meneur de jeu ne veut pas voir son scénario saboté par un joueur chronomancien.

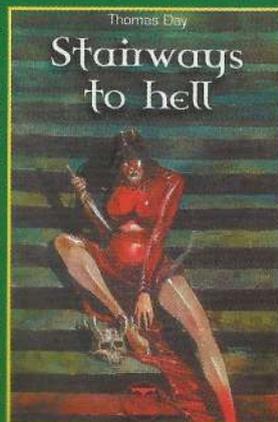
Est-il beau l'écran
Rétrofutur... !

Récapitulons : en décembre, un supplément pour *Agone* sur les grandes personnalités des Royaumes Crépusculaires, et *Premières résistances*, quatre scénarios pour *Rétrofutur*. (Pour bien s'imprégner de l'atmosphère, gettez aussi un roman signé Tristan Lhomme chez Mnemos.) En janvier, *Byzantium Secundus* décrit la capitale impériale de *Fading Suns*. Quasiment en même temps, nous aurons droit au très touristique *Guide abymois* ainsi qu'au *Guide de Rétrofutur* qui décrira Europol. En février, le prochain supplément *Nephilim* expliquera pourquoi et comment des Nephilim Pas Discrets et Très Bourrins peuvent rester anonymes et tout ça sera dans *Le monde occulte contemporain*.

T.O.C.

Stairways to Hell

Les éditions Le Béliar proposent le deuxième recueil de nouvelles de Thomas Day intitulé *Stairways to Hell* (224 pages, 13 euros). Trois histoires mettant en scène trois hommes tous nommés Thomas dans lesquelles on retrouve la hargne de l'auteur. Ce sont des récits bruts emplis de rage. On suit trois destins d'hommes, trois plongées dans des univers où la violence, la folie, le sexe sont présents, sans oublier l'espoir. Trois nouvelles facettes du talent de Thomas Day. À consommer sans modération.



Les p'tits zines

Commençons avec le gagnant du Trophée Fanzine 2002, j'ai nommé *Rune Digitale*. Le n° 5 de ce très beau fanzine a paru en même temps que *Bière &*



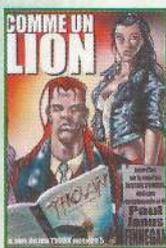
Bretzels Magazine, "qua-



siment une aide de jeu pour Raoûl" ; toutes les infos sur <http://runedigitale.fr.st> ! Passons ensuite à *Cendres de sphinx*, fidèle au poste, dont le dernier numéro propose pour 5,50 euros des scénarios, des aides de jeu (L5A, S7M et *Vampire AT*) ainsi qu'une nouvelle : fablyr2@yahoo.fr. Les auteurs sortent aussi le *Liber Tolosa*, la description complète de la cité de Toulouse "à l'aube des croisades albigeoises", dans le cadre de *Dark Ages : Vampire*. Sus aux



Cathares ! Toujours dans le Monde des Ténèbres, jetez-vous sur le dernier numéro de *Tenebrae*, émanation de l'association du même nom (6 euros, <http://www.mdt-fr.org>). Si c'est de *Thoan* dont vous êtes accro, commandez le n° 5 de *Comme un lion* (76 pages, 5 euros) auprès des Faiseurs d'univers (jchossou@wanadoo.fr). Je vous l'ordonne ! S'il vous plaît ! Allez, quoi ! Terminons sur *Présences d'Esprits* (le zine du club des amateurs de littérature), dont le n° 33, disponible pour 4 euros, regorge de critiques et d'inspi (contact@anneau-monde.com).



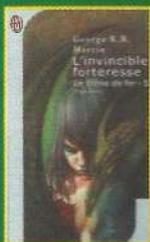
Du côté des revues

Passionnés de littérature, trois revues devraient vous intéresser : *Faeries* consacrée à la *fantasy* avec un n° 8 spécial Terry

T.O.C.

La saga continue !

Le cinquième tome du cycle *Le trône de fer* intitulé *L'invincible Forteresse* est disponible (J'ai Lu, 348 pages, 6,50 euros). Cette saga médiévale-fantastique écrite par George R. R. Martin est un must que les fans du genre apprécieront. L'auteur a développé un univers riche et vivant. On suit les péripéties qui secouent le royaume au travers d'une galerie de personnages tous plus attachants les uns que les autres. La famille Stark subit des revers, leur fief est attaqué par les Fer-nés, le jeune roi Joffrey est assiégé dans la capitale alors qu'au Nord de vieilles légendes prennent vie. Et pour couronner le tout, la magie fait sa réapparition. Une saga pleine de bruits et de fureur qui doit être découverte.



Pratchett, *Bifrost* dont le n° 28 (160 pages, 9 euros) met à l'honneur George R.R. Martin et *Khimeira*, qui pour son n° 16 propose un dossier sur la Belgique Fantastique, une excellente occasion de découvrir la littérature belge. Outre les dossiers, des nouvelles sont proposées ainsi que des critiques. L'occasion de se cultiver en se faisant plaisir.



TenebraeMush

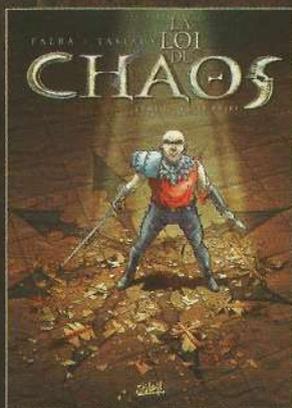
Tenebrae Mush

Un Mush (univers textuel) en français sur le Monde des Ténèbres a ouvert ses portes : tenebraemush.free.fr. Il est possible d'incarner des mortels, des vampires et bientôt des changelins parisiens.

LA LOI DU CHAOS

FALBA TASIAUX

TOME 1 - ELFES NOIRS



GRAND CONCOURS LA LOI DU CHAOS

Le magazine des jeux de rôles
backstab

À l'occasion de la sortie de l'album LA LOI DU CHAOS, paru aux éditions SOLEIL, backstab vous propose un grand concours.

1^{er} prix : une lame ELFE NOIR en latex, grandeur nature

2^{ème} au 7^{ème} prix : 1 album LA LOI DU CHAOS dédié par les auteurs, Falba et Tasiaux

8^{ème} au 30^{ème} prix : 1 album LA LOI DU CHAOS

pour participer, il suffit de répondre aux questions suivantes et de renvoyer le coupon, avant le 4 janvier 2003

(le cachet de la poste faisant foi), à :

BACKSTAB - CONCOURS LA LOI DU CHAOS

2, RUE LECHAPELAI - 75017 PARIS

question 1 : que signifie " FOURTE ? "

réponses :

- 1) rien du tout, le lettré a fait une faute de frappe,
- 2) " FLUTE ", en wallon,
- 3) achetez vos armes de G.N. à la forge des marais !

question 2 : pourquoi les jongleurs du palais des plaisirs, de la planche 28, portent-ils une longue barbe ?

réponses :

- 1) parce qu'ils sont frileux du menton,
- 2) pour retenir leur string,
- 3) parce qu'ils n'ont pas de bras pour se raser.

question subsidiaire :

noms et adresse des esclaves sacrifiés.

LA FORGE DES MARAIS

backstab

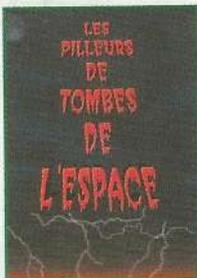
soleil

ENTREZ DANS LA MONTAGNE ENCHANTEE
www.soleil-lesite.com



Les Pilleurs de tombes de l'espace

Et non, ce titre n'est pas une blague pourrie, mais bel est bien le vrai nom de ce jeu de cartes pas à collectionner édité par le 7^e Cercle pour 21,90 euros. Le thème est simple : chaque joueur incarne un réalisateur de films de série Z. Il va vous fal-



loir être le plus mauvais ! À vrai dire, il est bien inutile de vous parler du système de jeu. Sachez juste à ce propos qu'il permet de nombreuses interactions entre les joueurs et les cartes. En fait le truc à bien piger, c'est que *Les pilleurs de tombes de l'espace* est un jeu allumé qui permet de s'éclater un moment avec le Collège de jeunes filles ou le Blob. Seulement il faut que les joueurs soient tous dans le même délire, sinon y en a qui risquent de s'ennuyer ferme.

The Hall of the Rainbow Mage

Trop puissant ! Ils sont balaises chez Sword & Sorcery, ils se cassent les noix à créer un univers de jeu plutôt sympa, ils sortent des suppléments pour et puis voilà qu'ils se remet-



tent à sortir des scénarios qui ne se situent pas dans leur super univers. *The Hall of the Rainbow Mage* n'est donc pas un supplément sur la Techno Parade comme le titre pourrait nous le laisser croire, il ne s'agit que d'un bon gros "dungeon crawl" (un de ces trucs où on tape sur tout ce qui bouge en échange de trésors et d'XP) générique. En bref rien de bien nouveau sous le soleil du D20.

Copinage



l'aventure... <http://artbook.free.fr>, 182 pages pour 38 petits euros...

Terra Incognita est "le premier artbook français consacré à la nouvelle génération des peintres de l'imaginaire". Mazette ! Un certain J.S., auteur de critiques de jeux daark et du Synode parus dans ces pages, est de

Chroniques du PLF

Contes de Fées, un nouveau jeu de rôles complet réalisé par des passionnés, est disponible en PDF sur www.imaginez.net. Les joueurs incarnent des êtres-fées divers et variés : korrigans, farfadets, lutins et tutti quanti. *Le Grimoire* vient de commettre un nouveau supplément en français pour *Warhammer* le jdr : *Mootland* décrit en 96 pages le pays des Halfelings. Pour se le pro-

curer, faites un chèque de 15 euros à l'ordre du Grimoire, 30 avenue Bourgain, 92130 Issy-les-Moulineaux ; www.legrimoire.net. Et si vous cherchez une aventure pour *Lyonnesse*, sachez que la *Missive saponifiante* est désormais disponible sur <http://www.belogic.net/~tentacules/lyo/>. Enfin, répondez-vous à l'appel de Christopher Bihoreau (cbiho@yahoo.fr) qui souhaite lancer une fédération francophone de fans de L5A ?

Ce qui fait de Rifts

un grand jeu

C'est que quel que soit le supplément dont on parle, on sait qu'il est à la fois totalement dispensable et complètement utilisable dans le *Megaverse* déjanté de Kevin Siembieda. *The Rifter* #19, 7,95 dollars par Palladium Books.

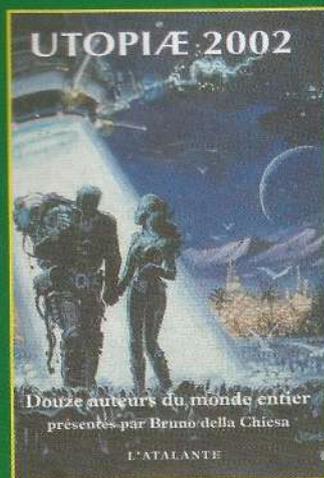


T.O.C.

Le tour du monde de la SF

L'anthologie *Utopiæ 2002* (L'Atalante, 220 pages, 11 euros) présentée par Bruno Della Chiesa nous propose un tour du monde de la SF. Une

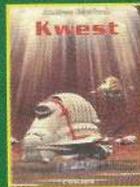
excellente initiative permettant ainsi de découvrir des auteurs de douze pays, connus (James Morrow, Jean-Marc Ligny) ou inconnus (Ashok



K. Banker, Yoss) du grand public. On a ainsi droit à une incursion dans la SF indienne, brésilienne, mexicaine et cubaine. Cette anthologie en profite aussi pour nous proposer des textes d'auteurs européens venus d'Espagne, d'Italie ainsi que de la République tchèque. Une réussite.

Kwest d'Andréas Eschbach

Eftalan Kwest est capitaine du vaisseau spatial Megatao. Et dans le Royaume du Pantap, ce n'est pas rien ! D'autant qu'il est le seul survivant du massacre de Toyokan par les troupes de l'Empereur des étoiles. Eftalan Kwest est de plus malade, très. Et c'est incurable. Alors il s'est mis en tête de chercher la Planète des Origines, celle où la vie aurait vu le jour et où Dieu aurait résidence. Premier pas de cette quête : les archives du Pashkanarium, là où toute la mémoire de l'univers est soi-disant réunie. Revenant dans l'univers des Milliards de tapis de cheveux (pas besoin de l'avoir lu toutefois), Eschbach prouve une nouvelle fois ses talents d'écrivain de science-fiction. La quête de l'Homme est au cœur de son récit, que l'on a bien du mal à lâcher pour faire autre chose. L'Atalante, 500 pages, 21 euros.



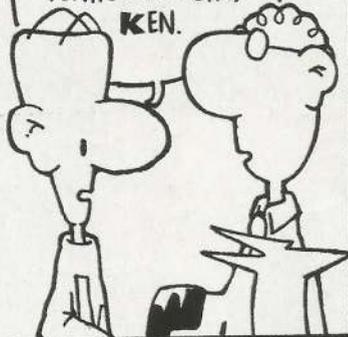
DORK TOWER

PAR
JOHN KOVALIC



SALUT, MATT.
IGOR EST LÀ ?

IL NE PEUT PAS
VENIR CE SOIR,
KEN.

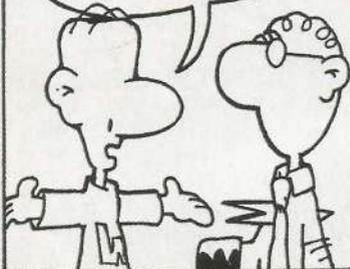


SA MÈRE AVAIT
BESOIN DE LUI POUR
UNE INTERVENTION
FAMILIALE.

UNE "INTERVENTION"

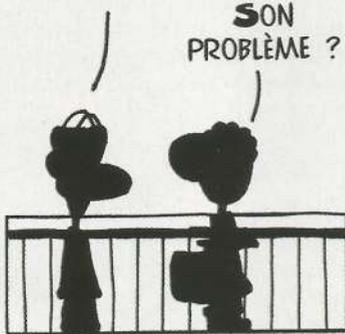


OUI. C'EST LA
GRANDE MODE, EN CE
MOMENT. TU OBLIGES
QUELQU'UN À AFFRONT
ER SON PROBLÈME.



CE GENRE DE
CONFRONTATIONS
EST CENSÉ OUVRIR
LES YEUX DU SUJET
SUR SON PROBLÈME.

SON
PROBLÈME ?



OUI, SON PROBLÈME.
ÇA PEUT ÊTRE UNE
DÉPENDANCE, UNE
OBSESSION, UNE FIXATION
OU UNE MANIE QUI TE
SEMBLE MALSAIN, OU...
OU...



OH-OH...



VADE DÉMON
RETRO, DU JEU DE
RÔLES ! RETOURNE
AUX FLAMMES
PESTILENTIELLES DE
L'ENFER !

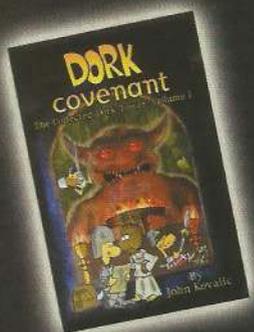
C'EST POUR TON
BIEN, MON FILS !
VOUS POURRIEZ
LUI TROUVER
UNE GENTILLE
FILLE AUSSI,
MON
PÈRE ?



J'y crois pas !
Dork Tower
en V.F.



Kovalic'00



DORK TOWER

L'édition française, bientôt disponible
dans vos magasins spécialisés.

Darwin
PROJECT



Les Deux Tours

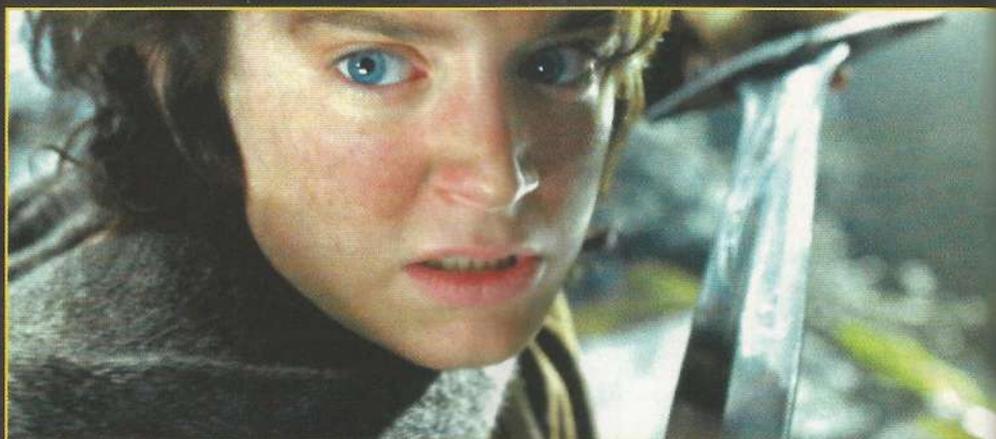
Il arrive le 18 décembre en salle, nous connaissons l'histoire et pourtant nous allons tous y aller.

Sans surprise mais avec plaisir, nous allons revoir ou découvrir les interprètes des personnages du deuxième tome du *Seigneur des Anneaux* : Elijah Wood (Frodon épatant), Ian McKellen (Gandalf l'ave plus blanc que blanc), Christopher Lee (Saroumane le maître des bâtons) ou Sean Astin (Samsagace l'anti-héros). Cherchez dans votre entourage : vous aussi devez connaître des gens qui sont allés voir *La Communauté de l'Anneau* quatre fois, voire dix fois, en bande de rôlistes, puis en famille, puis tout seul... Eux, ce sont les vrais fans, ceux qui sont capables de mettre sur leur véritable anneau de mariage : « un anneau pour les réunir pour l'éternité » en runes elfiques (copyright Fabrice le cousin à Vincent).

Plus intéressant peut-être, nos sœurs et nos parents sont parfois allés voir le film. Ensorcélés, ils iront voir la suite. Et c'est une introduction autrement meilleure que *Donjons & Dragons* (le film) à l'univers de la fantasy qui sert de référence commune aux rôlistes. Certes, on n'est pas à l'abri d'entendre des commentaires vaguement choqués ici ou là, par exemple à propos de cette deuxième partie : « *Tout de même, ils auraient pu rebaptiser le film après les attentats du 11 septembre.* » (sic)

Produits dérivés... du film

Mais voilà, *La Communauté de l'Anneau* est passé par là et le film de Peter Jackson a rendu immédiatement compréhensible l'univers médiéval-fantastique. Il a grossi aussi l'enjeu financier de tout ce qui touche à Tolkien. On ne plaisante plus avec la licence Seigneur des Anneaux. A titre d'exemple, Games Workshop a dû refaire le chapeau de la figurine de Gandalf, qui n'était pas courbé selon l'angle correct, suivant les instructions de la compagnie de cinéma...



De là à parler de gros sous, à citer des chiffres brobdingnagiens, à compter le nombre de générations d'écoliers britanniques qui ont étudié *Le Seigneur des Anneaux* pendant que nous devions nous taper du Maupassant... Laissons cela à la presse économique et réfléchissons : comment aller voir ce deuxième film ?

New OnLine Cinema

Le très anglophone site web officiel des films :

● <http://www.leseigneurdesanneaux.com>.

Les sites web de fans à visiter de toute

urgence : <http://www.numenoreen.com> et

<http://www.elbakin.com>. Le site

<http://www.chez.com/erech> vaut aussi le

détour. Voilà. Mais vous allez vous faire du mal

pour rien et encourager les compagnies de

cinéma à torturer les fans en déflorant les films

image par image...

D'ailleurs, faites aussi un tour sur

● <http://pointlesswasteoftime.com/film/50reasons.html>

Le Raid Tolkien

Si vous êtes prêt à faire de cette sortie du film une petite fête, peut-être voudrez-vous participer à la deuxième édition du Raid Tolkien ? Comme l'année dernière, il est prévu de venir déguisés à une projection spéciale sur grand écran, de profiter de l'occasion pour se rencontrer entre « *tolkiendili* » (amis de Tolkien en sindarin) mais aussi de se lancer dans des concours de dessin ou de poésie. Le site web de cette manifestation parisienne organisée « *par des fans pour des fans* » : ● <http://www.raidtolkien.com>.

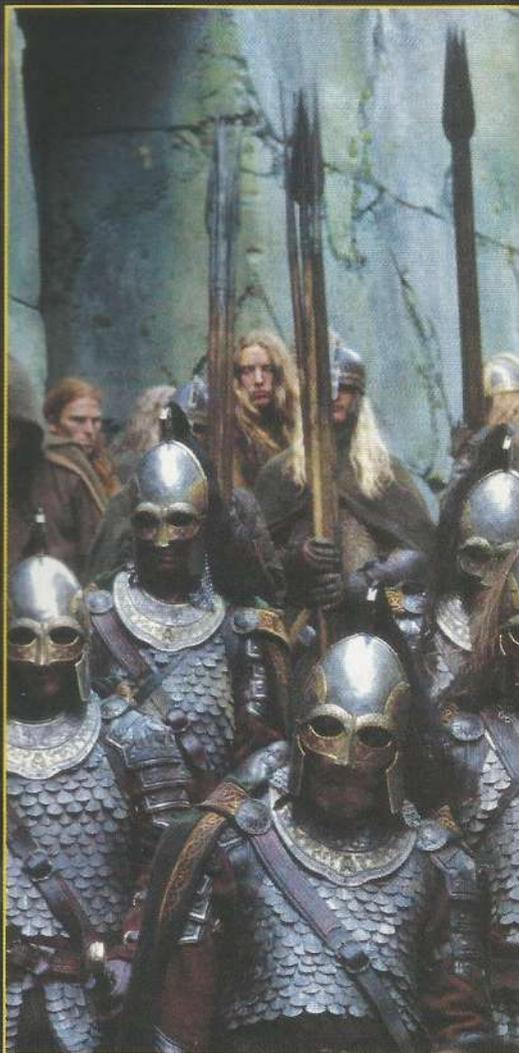
Et après ?

Ben oui, si vous avez la fibre elfophile, tout un monde s'ouvre à vous après avoir vu le film : jeux de toutes sortes, livres, objets de collection, disputes théologiques avec d'autres fanatiques et chansons cochonnes bretonnes revi-

sitées à la mode de Mordor... Ce dossier ne vous en donne qu'un petit aperçu. A nous la Nouvelle-Zélande, ses ents barbus et ses batailles épiques !

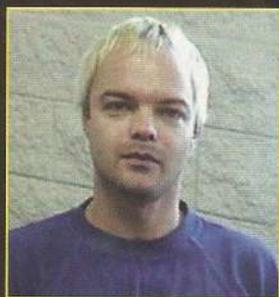
Cyril Pasteau

Photos copyright New Line Cinema, aimablement fournies par Kinema Film.



Un entretien avec... Christian Moore

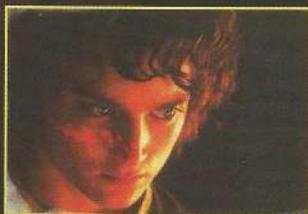
Le livre de base du jeu du Seigneur des Anneaux a été écrit par Matt Forbeck, Steven S. Long, John Rateliff et Christian Moore. Ce dernier, auteur prolifique de jeux, mais aussi d'une thèse à Princeton sur Le Seigneur des Anneaux, a bien voulu répondre à quelques questions lors de la foire d'Essen Spiel.



Backstab — Qu'êtes-vous autorisé à faire avec le monde de Tolkien?

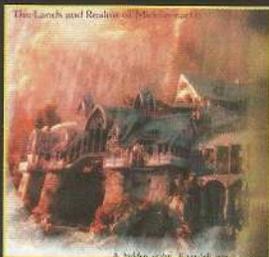
Christian Moore — Les licences de New Line Cinema et Tolkien Enterprises

permettent à Decipher de faire un jeu de rôle sur *Le Seigneur des Anneaux*. ICE ne respectait pas les limites de cette licence. Maintenant que le film a rendu énorme l'importance de cette propriété intellectuelle, les détenteurs de licences sont surveillés plus étroitement. Cela signifie, par exemple, que nous ne pouvons pas insérer dans le jeu la moindre information spécifique au *Silmillion*. Pouvoir le faire serait sympathique, et je préfère en fait ce livre au *Seigneur des Anneaux*, mais ce dernier fournit suffisamment de matériel pour rendre l'histoire compréhensible. Nous pouvons peindre un monde où il est facile de jouer.



BS — Les héros du Seigneur des Anneaux sont connus : Frodon, Aragorn... Les joueurs peuvent-ils jouer ces personnages ? Ou bien sont-ils condamnés, pour écrire une page d'histoire, à combattre le petit frère caché de Sauron ? Auront-ils droit aux feux de la rampe ?

CM — C'est un problème qui se pose toujours quand on touche à une licence. Mais après avoir lu le livre, vous voulez forger votre histoire bien à



Parutions prévues

Voici une liste non définitive des parutions en anglais pour la gamme LOTR jusqu'au prochain numéro de Backstab. La liste des parutions en français est indisponible mais le livre de base devrait être en boutique à l'heure où vous lirez ces lignes.

Normalement disponible — Une boîte de six grandes cartes épaisses de qualité collector, représentant la Terre du Milieu. Elles ont à l'origine été réalisées à la main pour les films par un artiste néo-zélandais.

Normalement disponible — La boîte d'initiation des Deux Tours, qui propose d'incarner Aragorn, Gandalf, Gimli et Legolas à la recherche des hobbits et lors de la bataille du Gouffre de Helm.

Normalement disponible — *The Narrator's screen*.

Nov/Déc 02 — *The Fellowship of the Ring sourcebook*, un livre de 128 pages à couverture cartonnée, comprenant pas moins de 20 cartes (Fondcombe, la Lothlorien...).

Déc02/Jan03 — *The Fell Beasts & Wondrous Magic*, un guide des créatures de la Terre du Milieu.

Jan/Fév 03 — *The Moria box set*, qui inclura un petit " Guide to Dwarves " et un gros " Guide to the Moria ", qui comprendra les cartes de certains endroits stratégiques et des éléments aléatoires pour les relier.

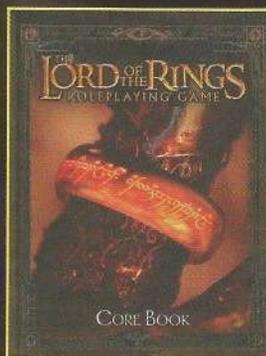
Jan/Fév 03 — *The Two Towers sourcebook*.

Feb 03 — Une trilogie d'aventures. Pour ne pas gâcher le plaisir du jeu, disons seulement que les héros pourront avoir affaire à... un certain dragon tué par un humain quelques années avant le début du *Seigneur des Anneaux*.

vous avec les héros. Oui, nous allons créer un nouveau méchant. En fait, le livre de base décrit déjà un lieutenant de Sauron [l'ex-roi-sorcier d'Angmar]. Et puis nous allons décrire le Quatrième Âge en 2003. En quittant le contexte de l'histoire que tout le monde connaît, on peut faire une version plus ludique de la Terre du Milieu.

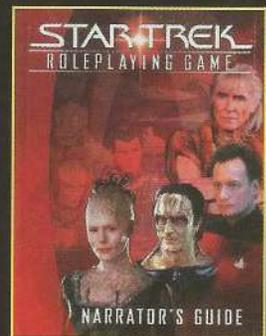
BS — Respecter le travail de Tolkien a-t-il été difficile ?

CM — Nous avons fait très attention à cela. Par exemple, nous avons écrit le livre en anglais britannique plutôt qu'en américain. Le domaine dans lequel nos efforts apparaissent le plus est la magie qui, chez Tolkien, est subtile. Nous avons choisi une approche quasi-animiste, alors qu'ICE avait imposé le système de Rolemaster à la Terre du Milieu.



BS — Travaillez-vous avec les développeurs du jeu de cartes à collectionner (JCC) ?

CM — Pas beaucoup, parce que le jeu de cartes ne s'écarte pas du film. Mais certains personnages créés pour le jeu de cartes vont apparaître dans le jeu de rôle (pas l'inverse parce qu'il faut des images du film pour le JCC).



BS — A quoi jouez-vous en ce moment ?

CM — Nous faisons une campagne de *Star Trek* au bureau. Nous jouons aussi à la troisième édition de *D&D* ou à des jeux de plateaux comme *Dune*. Et nous sommes en train de nous lancer dans le *Seigneur des Anneaux*. Je vais tester « l'aventure du dragon » [lire l'encadré : « parutions prévues »]. C'est moi le maître du jeu.

Propos traduits du néo-rohirique par Cyril Pasteau

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX X

LES DEUX TOURS

Tiers-Âge

Jeu de rôle amateur de création française consacré à l'oeuvre de Tolkien, Tiers-Âge est disponible gratuitement sur le web.

Tiers Âge



Il a été écrit en 1999 par Usher, un amateur de MERP/ JRTM, suite à l'abandon définitif du jeu par ICE. L'auteur ne souhaite pas porter de tort au jeu officiel et l'accès aux fichiers PDF est protégé par mot de passe. Tiers-Âge s'adresse plutôt à des joueurs qui connaissent bien le monde de Tolkien. Il est

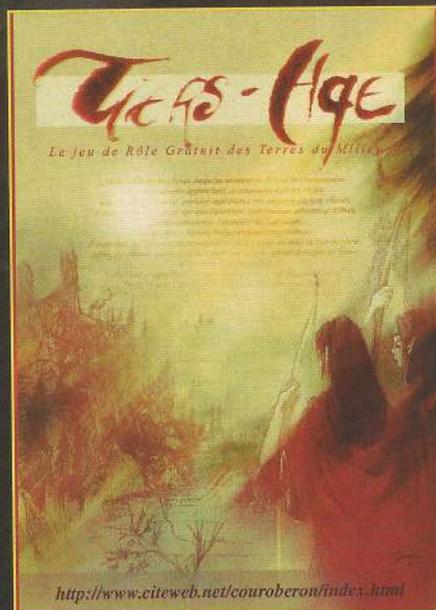
doté d'un Bestiaire, d'une aide de jeu sur la Magie d'Aman et d'une Campagne d'Arthedain, qui se déroule lors de la guerre entre Arthedain et Angmar environ deux millénaires avant la Guerre de l'Anneau. Aucun supplément n'est prévu. Cependant, des amateurs du jeu ont écrit des aventures qui sont disponibles en ligne. Et les livres d'ICE ou de Decipher, insiste Usher, fournissent un indispensable complément aux joueurs qui ne seraient pas très familiers de l'oeuvre de Tolkien.

750 téléchargements en un an

Long de 123 pages, le jeu contient juste des règles, qui ont le mérite d'être évocatrices. Chaque caractéristique est déclinée sous forme d'adjectifs ; par exemple, le niveau « Excellent » de Poésie est « Inspiré » et induit l'usage de dés à vingt faces. Le système utilise tous les types de dés (du d4 au d100). Des innovations bien vues permettent de reproduire l'ambiance de l'oeuvre de Tolkien, avec l'utilisation d'un score de Mélancolie qui dépend du temps passé en Aman et des deuils subis sur la



Terre du Milieu. Lorsque le score de Mélancolie dépasse celui des points de Rêve, l'Elfe abandonne tout et part à l'Ouest. Les non-Elfes sont affectés différemment par les deuils et risquent de sombrer sous la coupe du Seigneur Ténébreux. Autre excellente trouvaille : chaque magicien dispose d'un score en Echo Magique, qui augmente à chaque utilisation de ses pouvoirs et risque d'attirer sur lui l'attention de



l'Œil. L'adaptation des règles à celle de JRTM permet d'utiliser facilement les anciens suppléments.

C.P.

Merci à Usher et Hikaki pour leurs renseignements. Les illustrations sont tous droits réservés.

Site : <http://couroberon.free.fr>



Gagnez l'Anneau Unique !

Quel ménestrel savait que Sauron avait forgé, non pas un, mais deux Anneaux Uniques ? Il se trouve que, dans des circonstances tout à fait étonnantes, la société Decipher a pu mettre la main sur un messager de Sauron et lui ravir le second Anneau. Mais par les temps qui courent, les Nazgûls se font pressants et il faut vite trouver un nouveau Porteur de l'Anneau ! Hors de question de remettre pareil trésor maudit au premier venu... L'élu(e) (tiré au sort parmi les bonnes réponses), outre un véritable anneau en or, recevra un livre de base (en anglais) du jeu de rôle du Seigneur des Anneaux. Deux autres gagnants recevront le livre de base. Pour participer au concours, c'est simple : vous devez répondre à la question qui suit, puis découper, recopier ou photocopier le coupon ci-dessous et nous le renvoyer à l'adresse suivante avant le 15 janvier 2003 (cachet de la poste faisant foi) :

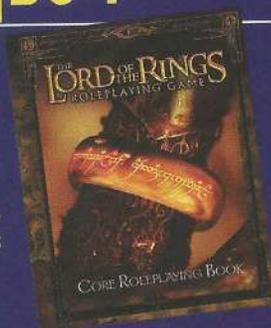
Backstab - Concours "Mon précieux !"
2 rue Lechapelais 75017 PARIS

NOM : _____ PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
CODE : _____ VILLE : _____
TÉL.* : _____ E-MAIL : _____
AGE : _____ JEU(X) VIDÉO PRÉFÉRÉ(S) : _____

Quel est le nom du cheval de Gandalf ?

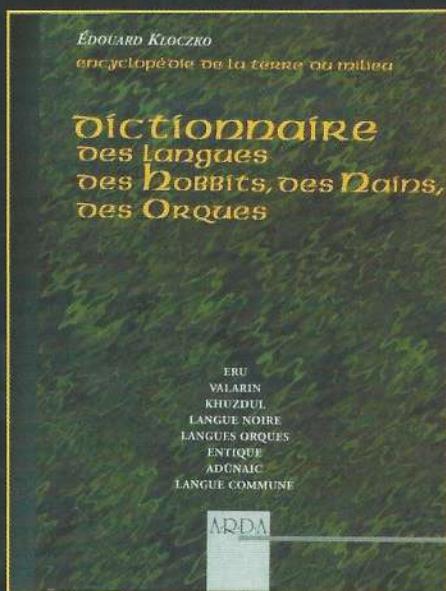
Réponse : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78). Les lots sont offerts par Decipher - Jeu gratuit sans obligation d'achat - Les membres des sociétés organisatrices ainsi que leur famille ne peuvent participer - Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses - Envoi des lots sous 20 jours après parution des résultats dans Backstab 43. Une seule soumission par foyer (même nom, même adresse).



Ils habitent la Terre du Milieu...

Tolkien n'était que l'éditeur britannique du Seigneur des anneaux... Sur ses traces, de nombreux érudits ou simples amateurs font vivre la Terre du Milieu.



Backstab - Quel est l'état des lieux de la communauté des fans de Tolkien ?

Edouard Kloczko - Des gens qui aiment Tolkien, aujourd'hui il y en a énormément et même de plus en plus... Le film de Peter Jackson a été vu jusqu'en Indonésie où il a eu beaucoup de succès ! Mais des spécialistes de Tolkien, c'est une autre affaire. C'est un univers si complexe que je n'ai jamais lu de livres qui ne comportent pas une erreur ou deux (et cela s'applique aussi à mes livres). Aux États-Unis, il y a plusieurs associations indépendantes, notamment la Mythopoeic Society. Il y a peu d'associations actives en France, y compris la Faculté des Études Elfiques (Fee) qui a été en activité entre 1985 et 1992. Mais elle n'a pas été dissoute et il m'arrive encore assez souvent d'organiser des réunions entre membres ou des cours de langues et des lectures d'inédits.



BS - La situation a-t-elle changé depuis la sortie du premier film ?

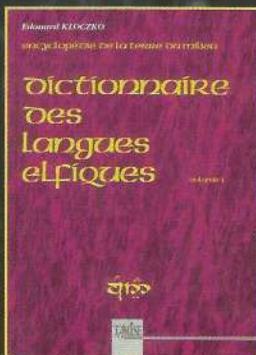
EK - Non. Plusieurs raisons à cela : une grande partie des oeuvres de Tolkien n'est pas traduite, et la minorité restante est mal traduite ; et en France, Tolkien reste pour beaucoup un « auteur pour ados ». A cause de ce carcan, les adultes amoureux de notre auteur osent très rarement le dire au grand jour.

BS - Le Seigneur des anneaux est mal traduit ?

EK - C'est certainement un des livres les plus mal traduits en français. C'est LE livre à étudier pour les erreurs des traducteurs.

BS - Que reste-t-il à traduire ?

EK - La correspondance de Tolkien, et surtout l'*History of Middle-earth*, dont seuls deux tomes sur douze ont été traduits à ce jour. Mais beaucoup d'écrits inédits en anglais restent à publier. Des inédits paraissent tous les ans.



Le jdr

BS - Avant le jeu de Decipher, il y a eu le Jeu de rôle de la terre du milieu (JRTM), édité aux Etats-Unis par ICE et traduit par Hexagonal...

EK - ICE a fait du mal à Tolkien. 90% des contenus des modules d'ICE étaient écrits par l'équipe de Pete Fenlon, sans aucune recherche sur l'œuvre, juste les « délires » des concepteurs. Ils changeaient les lieux (comme Pelargir), les noms... En revanche, le livre de base du jeu de Decipher me paraît assez bien documenté, même si les concepteurs n'ont pu s'empêcher d'imaginer des noms, au lieu de puiser dans l'immense stock existant. Pour la jouabilité c'est autre chose. Pour le moment, on ne peut jouer que dans le cadre du film (années 3018-3019), licence oblige !

Quelques phrases

Dire « *Je t'aime.* » en quenya (la langue des elfes qui ont connu la Lumière des Arbres de Valinor) : « *Tye meláne.* »

Répondre « *Moi (aussi) je t'aime.* » : « *Inye tye méla.* »

La phrase de salutation que Frodon dit à Gildor : « *Elen síla lúmenñ' omentielvo.* », ce qui signifie « *Une étoile brille sur le moment de notre rencontre.* »

Le cri de bataille sindarin des Edain (les humains alliés des Elfes dans la guerre contre Morgoth) : « *Lacho calad ! Drego morn !* », ce qui signifie : « *Flambe lumière, et nuit disparais !* »

Le cri de bataille nain, en khuzdul : « *Baruk Khazâd ! Khazâd ai-mênu !* »

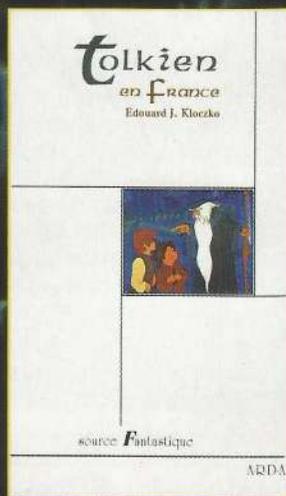
Insulter en langue noire dégénérée : « *X u bagronk sha pushdug Y-glob búbosh skai.* » Y étant le nom du commanditaire de la personne X que vous insultez. Le sens exact prêté à cette phrase varie, mais le fait qu'il s'agit d'une invective méprisante ne prête pas à confusion.

Les langues

BS - Comment Tolkien s'y prend-il pour inventer toutes les langues de son monde ?

EK - Il invente d'abord les racines, un « *indo-européen* » elfique, ou quendien primitif.

Puis il crée des règles d'évolution de cette langue qui donnent les différentes langues elfiques. Pour les grammaires, il mélange plusieurs structures de langues existantes. Par exemple, la phonologie et la grammaire du quenya sont empruntées au finnois, au grec et au latin.

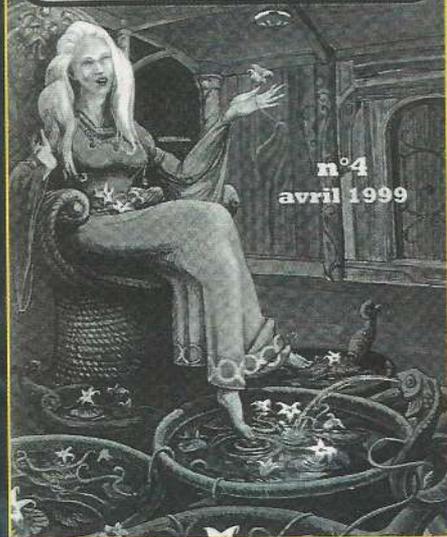


LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LES DEUX TOURS

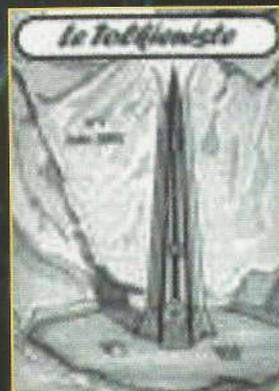
La revue des passionnés de Tolkien

Le Tolkieniste



BS - Est-ce compliqué de donner un nom à son personnage elfe ?

EK - Inventer un nom est le « travail » le plus compliqué qui soit. À déconseiller fortement au débutant. Tolkien a créé plus de 1000 noms elfiques et plus de 5000 noms de personnages. Il suffit de les utiliser ! Il n'y a pas qu' Aragorn ou Arwen. Il y a aussi Gilmath, Lothiriel, ou Erchirion.



BS - Y a-t-il beaucoup de locuteurs du quenya ou d'autres langues inventées par Tolkien ?

EK - Personne ne parle vraiment ces langues. Le nombre de mots connus est très limité. En

fait, les langues de Tolkien n'ont cessé d'évoluer durant sa vie. Il commença à élaborer les langues elfiques vers 20 ans et, au bout d'un certain temps, il finit par les connaître. Il modifiait sans cesse le fonctionnement de ses langues, un peu comme un peintre qui remet sans cesse de la couleur sur ses tableaux. Les amis auxquels il proposait de s'intéresser à ces langues n'étaient pas très enthousiastes. Cette situation a duré jusqu'à la parution du *Seigneur des anneaux*. Tolkien était alors âgé de plus de 60 ans et il fut très surpris par le succès des langues. Les gens lui écrivaient des lettres à ce propos. C'est alors qu'il a commencé à les

stabiliser à partir des sources disponibles. Quelques sites web ont depuis proposé des visions « personnelles » des langues elfiques, mais bien plus souvent ce sont des listes de mots inutilisables. Internet est le dernier des lieux pour s'informer. La situation va changer avec la publication future de grammaires complètes du quenya et du sindarin.

BS - Le grand débat de fond : les elfes ont-ils des oreilles pointues ?

EK - Pour moi non, absolument pas. Il était impossible de distinguer un Elfe d'un Humain par le simple examen des oreilles. Nulle mention de ce détail dans *Le Seigneur des anneaux* ou *Le Silmarillion* ou aucun autre récit de Tolkien. Il existe deux indices : une citation qui dit que les hobbits ont les oreilles pointues comme les elfes. Mais là Tolkien parle des elfes du folklore anglais (les fées en France) et non de ses Elfes. Il y a une note de Tolkien disant qu'en quendien primitif il existait deux racines « las » signifiant « feuille » et « écouter » sont liées parce qu'il est probable que les Elfes avaient des oreilles plus foliacées que les humains. Il y a de nombreux Humains qui ont les oreilles légèrement pointues. Mais par la suite, il changea la racine LAS- qui signifiait « écouter », en SLAS-. L'oreille en quenya classique se disait hlás, les deux oreilles d'une même personne, hlázu.



En fait, le slogan de Tolkien est : « quand je peux compliquer les choses, je le fais ». Par exemple, il donne deux théories pour l'origine du mot « quenya » et il ne tranche pas. Il propose sa théorie, mais il signale l'existence d'une autre théorie fondée sur une tradition elfique... Il avait une vraie fonction schizoïde en lui.



Propos traduits du sindarin par Cyril Pasteau
Le site de la Faculté des Études Elfiques :
<http://membres.lycos.fr/lafee>
Le site de la Mythopoeic Society :
<http://www.mythsoc.org>

Tolkien & Co

Pour Mathias Daval, président de cette association de fans français de l'oeuvre de Tolkien, ce qui surprend le nouveau fan qui commence à s'intéresser à l'oeuvre de Tolkien, « c'est le monde qui est derrière. Les trois quarts des écrits de Tolkien sont inédits. Il y a des lettres, des grammaires, un énorme matériau linguistique. C'est comme si Homère, avant d'écrire L'Iliade et L'Odyssée, avait dû créer la géographie et l'histoire de toute la Méditerranée ». Les passionnés de Tolkien sont moins nombreux en France que dans les pays anglo-saxons, où les fans partent en pèlerinage à « Oxcon » pour aller chanter en elfique devant la tombe de Tolkien. Tolkien & Co édite un délicieux fanzine regroupant des articles divers mais très accessibles au tolkienologue néophyte : *Le Tolkieniste*. Si vous voulez rencontrer d'autres gens, publier des scénarios ou simplement poser des questions sur le monde, vous pouvez contacter l'association par courriel à info@tolkienfrance.com. Web : <http://www.tolkienfrance.com>.

THE MYTHOPOEIC SOCIETY

Les noms propres haut-elfiques

Vous désirez donner un nom elfique "authentique" à votre héros favori ou à votre petite amie ? La seconde édition du Dictionnaire des langues elfiques, volume 1, actuellement en préparation, comportera un chapitre inédit sur les noms des Hauts-Elfes. En voici quelques extraits, de quoi concocter un nom original.

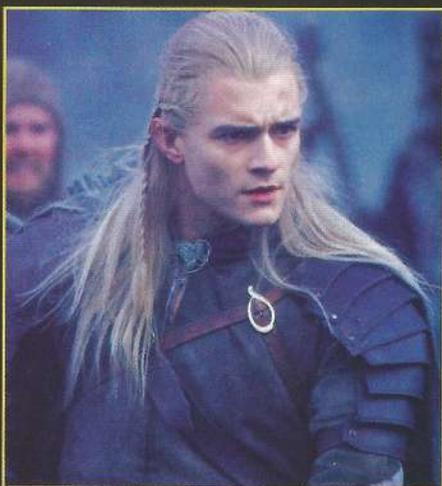
Trois noms...

Un Noldo à Valinor possédait habituellement trois noms *quenya* (*essi*): — (1) un patronyme, probablement **ataressë*, aussi appelé "premier nom"; (2) un *cilmessë*, ou nom choisi; (3) un *amilessë*, ou matronyme: —

Ainsi, avec Curunfinwë Fëanáro Fëanáro, nous avons le "titre complet" d'un Elfe Savant, le prince des Noldor. Pour les noms de la Maison de Finwë, voir le tableau sur cette page : <http://membres.lycos.fr/lafee/finwefam.html>.

D'après un texte, l'*amilessë* ne faisait pas partie des "noms véritables" d'un Haut-Elfe, seuls le premier et le second nom l'étaient. Le matronyme faisait partie des *anessi*, les "noms donnés" ou "ajoutés". Mais dans un autre écrit, *The Shibboleth of Fëanor*, le matronyme est dit être l'un des noms vrais d'un ou d'une Elfe.

Note. — Nous ne connaissons pas bien les traditions de nomination chez les Vanyar.



... Et même quatre !

Un quatrième nom honorifique était parfois donné. Un *epesse*. Un Haut-Elfe roux est ainsi surnommé Rusco "Le Renard". Artanis Nerwendë fut surnommée Alatarriel par son amant Teler Teleporno. Ce qui en sindarin fut traduit par Galadriel.

Le matronyme était "privé", rarement usité en public sauf quand il s'agissait d'un *amilessë ter-cenya*, un nom censé décrire la nature profonde de l'elfe. Le patronyme était toujours composé à



partir du nom du père de l'enfant. Comme c'était le nom le plus usité, il possédait souvent une forme réduite : Curvo pour Curufinwë, par exemple.

En Exil, les Hauts-Elfes adaptèrent leur patronyme à la langue sindarine au lieu de le traduire : Curufinwë devint Curufin, et non le sindarin "correct" Curufim.

Quand le matronyme était d'usage public, il pouvait aussi être adapté à la langue gris-elfique : Ambarussa devint Amros; Macalaurë Maglor, en sindarin "normal" c'eût été Magalor.

Parfois, un nom sindarin était créé par un Elda en mélangeant ces différents noms. Maedhros combine un élément du matronyme Maitimo, sindarin *maed*, et le mot sindarin *-ros*, adapté de son *epessë quenya* Rus-sandol. Le prince Nelyafinwë Maitimo était célèbre pour sa grande chevelure rousse. Les cheveux des Elfes en général étaient particulièrement abondants.

Edouard J. Kloczko
Président de la Fée

Petit répertoire de noms quenya*

Les noms traditionnels des "Pères des Elfes" et de leurs épouses sont Imin et son épouse Iminië; Tata et Tatië; Nelya et Nelië.

Aracáno (Noble chief); Ara_nwë (Noble Finwë); Aranwë (Royal); Artaher (Noble seigneur); Artafinde (Noble Findë); Artanga (Fer noble); Artanis f. (Dame); Aulendil (Ami d'Aulë); Aulendur (Devoué à Aulë); Carnistir (Rougeaud); Curufinwë (Curvo) (Habile Finwe); Eärwen f. (Jeune fille de la mer); Eldal (Royal); Artaher (Noble seigneur); Artafinde (Noble Findë); Artanga (Fer noble) Elwë est traditionnellement associé à la base *EL (étoile), mais cette étymologie est très douteuse. Son *epessë* Sindicollo signifie "à la cape grise". Findecáno (Commandeur). Finwë est traditionnellement associé à la racine elfique *PHIN- (chevelure), cette étymologie est très douteuse car on ne rapporte pas que Finwë possédât une chevelure extraordinaire. Finwë était le Noldo; Curufinwë (Curvo) (Habriel f. (Femme qui a expiré); Indis f. (La femme); Ingoldo (Le Noldo); Ingwë (Chef); Itarillë (Itaril) f. (Petite étincelle); Irien f., Irimë f. et Irissë f. signifient "La Belle"; Lalwendë (Lalwen) f. (La Rieuse); Macalaurë (Poète); Maitimo (Éphèbe); Nerwendë (Nerwen) f. (Fille masculine); Nolo-finwë (Savant Finwë); Quendingoldo (Quengoldo) (Elfe savant); Russandol (Rouquin); Serindë f. (La Brodeuse); Turucáno (Seigneur (et) Maître); Voronwë (Fidèle); Urundil (Qui aime le cuir).



* Tous ces noms sont authentiques.



Tolkien : Les bouquins en français

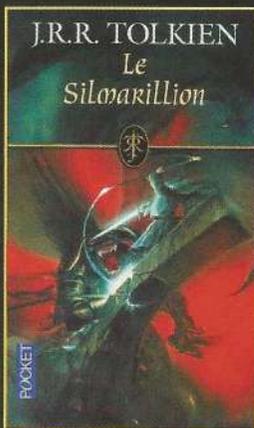
L'auteur du Seigneur des Anneaux a écrit de nombreuses autres oeuvres dont seules les plus abouties ont été publiées. Partis sur ses traces, de nombreux admirateurs ont essayé de retrouver le chemin de la Terre du Milieu. Petit tour...

Il est inutile de présenter *Le Seigneur des Anneaux*, qui se déroule à la fin du Troisième Âge et est l'oeuvre d'un hobbit nommé Frodon. L'ouvrage est disponible en trois tomes en format de poche chez Pocket et en un seul (plus grand, plus beau et plus cher) chez Christian Bourgois. *Le Hobbit* est l'autobiographie d'un certain Bilbo. S'il a dans nos contrées la réputation d'un livre d'enfants, il est raisonnable de présumer que les Hobbits ont toujours considéré cet ouvrage comme un roman extravagant, absurde et presque sulfureux, à la hauteur de la réputation d'excentricité du vieux Sacquet.



Incontournable Silmarillion

Bilbo est aussi connu pour avoir traduit des récits elfiques des temps anciens, dont *Le Silmarillion*. La dernière édition en poche de cet ouvrage a la particularité amusante d'être illustrée par le combat entre Gandalf et le Balrog dans la Moria. Compilation moins cohérente que *Le Seigneur des Anneaux*, il peut au premier abord sembler aride à certains. Il est pourtant d'une grande richesse et il contient des histoires belles à pleurer. La plus connue est le fameux Lai de Beren et Luthien, véritables Roméo et Juliette de la Terre du Milieu. *Le Silmarillion* peut se lire comme un recueil de nouvelles qui forment une saga grandiose qui

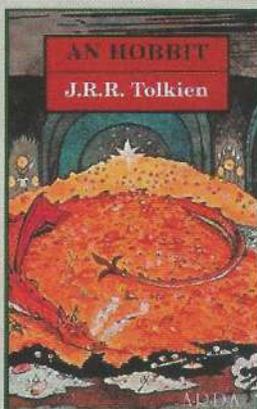


conte les conséquences de l'orgueil démesuré de la famille de Fëanor, le plus brillant des Elfes. C'est une histoire de malheur, mais qui rajoute à la beauté du monde. C'est ainsi que « le mal apportera le bien », selon Manwë, le héraut d'Iluvatar.

Les éditions Arda

Les ouvrages de la maison d'édition d'Edouard Kloczko sont distribués par Jeux Descartes.

Tolkien en France est un recueil d'essais savants qui contient notamment une bibliographie qui pourrait être utile à l'étudiant réalisant un mémoire ou un exposé sur Tolkien. Saluons aussi *An Hobbit*, la traduction en breton du livre pour enfants. A mon avis, l'Encyclopédie de la Terre du Milieu est beaucoup plus intéressante pour le fan qui n'en fait pas un métier. *Le Dictionnaire des Langues des Hobbits, des Nains, des Orques* est le tome 4 de cette Encyclopédie d'Edouard Kloczko. Le tome 1, consacré aux langues elfiques, est épuisé et devrait être réédité en 2003. Quant aux tomes 2 et 3 sur les langues elfiques et au tome 5 (un guide de la Terre du Milieu, de Numenor et d'Aman), ils ne devraient pas paraître avant plusieurs années... Le travail de linguiste réalisé ici laisse pantois. L'auteur replace chaque fragment connu des langues dans leur contexte littéraire et historique à plusieurs titres (évolution personnelle de Tolkien, inspirations parmi les langues réelles, de l'akkadien au gotique).

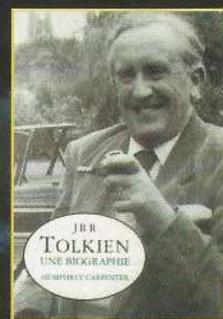


contes et quelques nuits blanches de plus...

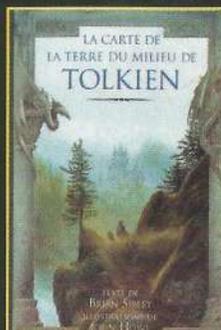
Avec quelques autres oeuvres, ces ouvrages réunis forment ce qu'on appelle le *Livre Rouge des Marches de l'Ouest*, dont la traduction anglaise est finalement parue grâce aux travaux du professeur John Ronald Reuel Tolkien. Saluons ici le travail de compilation de cet éminent philologue et la pureté de sa traduction en anglais du *Livre Rouge*.

1892-1973

J.R.R. Tolkien, une biographie d'Humphrey Carpenter, chez Christian Bourgois (272 p., 20 EUR) nous en apprend plus sur l'histoire de ce professeur d'Oxford qui impressionnait tant ses étudiants en leur scandant dans le texte original le poème épique *Beowulf*.



Tolkien est un des rares érudits à avoir créé son champ d'études. Il a révélé au grand public l'existence d'un monde qui fait aujourd'hui l'objet d'études sans cesse renouvelées.



A quoi ressemblait ce monde ? Les cartes que Tolkien a rendues publiques dans ses ouvrages ont donné lieu à de multiples déclinaisons, parfois fantaisistes. Pour 15 euros pièce, il est possible de se procurer (chez Christian Bourgois) *La carte de la Terre du Milieu de Tolkien* et *La carte du Hobbit, nouvel aller-retour*, basées respectivement sur *Le Seigneur des Anneaux* et *Bilbo le hobbit*. Elles sont illustrées et légendées mais pour un rôliste habitué à des cartes luxuriantes de détails, elles paraissent un petit peu pauvres et plutôt inutiles en jeu.

Et pour quelques nuits blanches de plus ...

Si vous avez craqué sur les ouvrages les plus connus de Tolkien, il vous en reste d'autres : *Contes et*

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LES DEUX TOURS

WARHAMMER

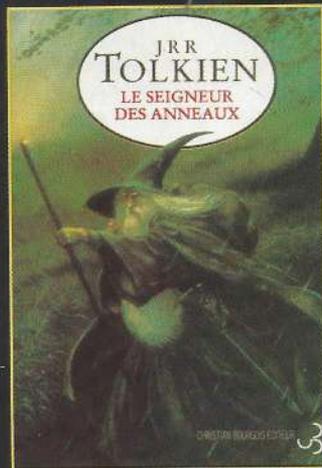
Le Jeu de Rôle Fantastique

légendes inachevées, Les aventures de Tom Bombadil, Faërie... Le premier et le second livre des contes perdus, parus depuis belle lurette en anglais sous le titre *History of Middle-Earth*, sont disponibles chez Pocket et chez Christian Bourgois. Du côté des œuvres érudites, on trouve notamment Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu de Vincent Ferré (360 pages, Christian Bourgois et Pocket,



tolkien :
sur les rivages
de la terre du milieu
vincent ferré

2001). La première partie du livre présente *Le Seigneur des Anneaux* sans s'arrêter aux lieux communs et la seconde s'intéresse au thème de la mort dans l'œuvre de Tolkien. Autre œuvre érudite, cette fois-ci à vocation périodique, *La Feuille de la Compagnie* (aux éditions de l'Oeil du Sphinx), dont le n°1 est épuisé, est l'œuvre de la Compagnie de la Comté

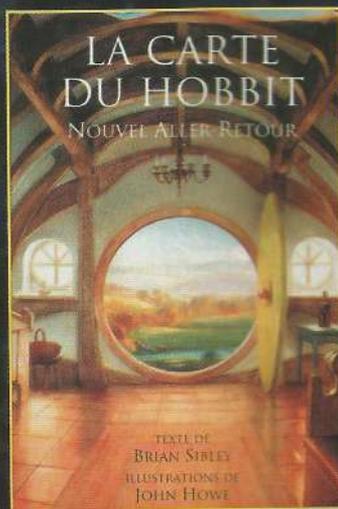


(www.jrrvf.com/compagnie/compagnie.html), une association loi 1901. Un numéro 2 devrait paraître prochainement.

Internet n'est pas en reste et si vous avez un peu de patience, vous pouvez trouver des petits bijoux ici et



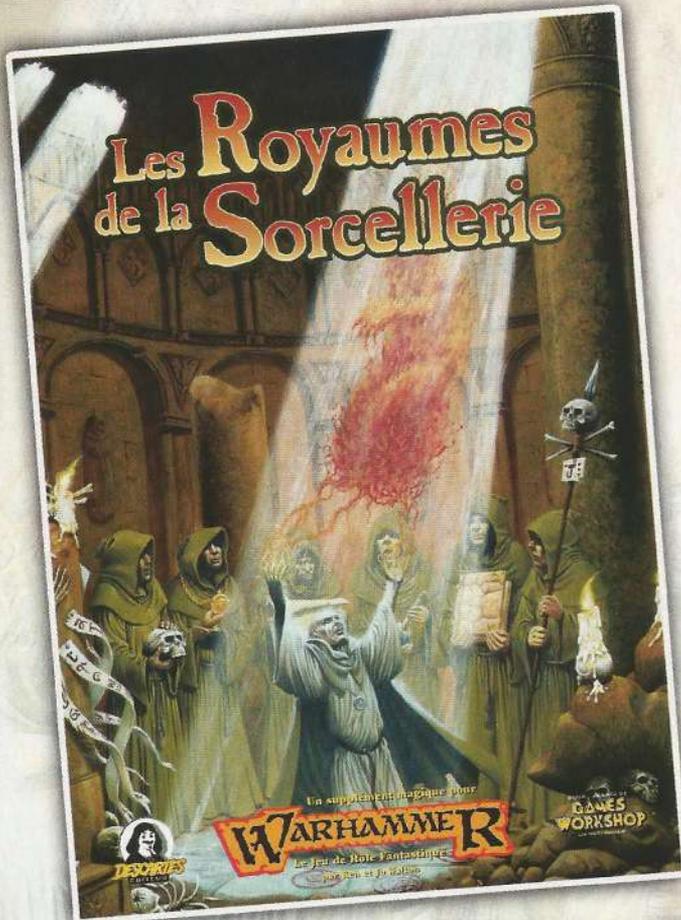
là, comme un mémoire de DEA sur la Guerre dans *Le Seigneur des Anneaux* qui peut être lu sur le site <http://www.jrrvf.com> (à visiter de toute urgence). Quant à *Clés pour Le Seigneur des Anneaux* de Catherine Bouttier-Couqueberg (Pocket), sa mise à plat scolaire peut servir au rôliste qui prépare sa campagne.



Enfin, *Lord of the Ringards*, d'Henry N. Beard et de Douglas C. Kenney, est paru en français aux éditions Bragelonne. C'est une parodie du *Seigneur des Anneaux* et on aime ou on aime pas, mais si l'on veut tout savoir sur la sexualité des hobbits, c'est le bon choix.

Cyril Pasteau

La magie est un pouvoir obscur, que des sorciers ont forgé à partir des vents du chaos...



Le guide complet de la magie du Vieux Monde est maintenant disponible !

En vente dans les boutiques de jeux ou par correspondance www.descartes-editeur.com



Sous licence de GAMES WORKSHOP Ltd. "Warhammer" et "Games Workshop" sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. utilisées sous licence. Édition Française: Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15





Les musiques de la Terre du Milieu

Dieu sait si Tolkien a inspiré beaucoup d'artistes, écrivains, dessinateurs, auteurs de jeux, etc. Mais la majorité des amateurs ne soupçonne pas son influence en matière musicale...



C'est aussi vertigineux que les romans : depuis plus de 40 ans, ce sont près de 800 artistes qui ont salué l'œuvre de Tolkien, du simple clin d'œil dans un morceau à des suites d'albums complets. Autant dire que nous devons nous contenter d'un survol de ce qui peut se trouver relativement aisément. En avant pour un vertigineux voyage musical dans la Terre du Milieu...

Du classique au psychédélique

C'est dès le début des années 60 qu'apparaissent les premières compositions. Pour l'anecdote, la première chanson pourrait être Galadriel's Song de Joann Feldman en 1960, un morceau qui n'a apparemment pas été enregistré. Vient ensuite le Professeur américain Stan Mc Daniel, qui n'est pas seulement un compositeur mais aussi un érudit sur l'œuvre de Tolkien, qui réalise plusieurs compositions classiques à



partir de 1962. Toutes celles-ci n'ont pas été commercialisées, l'auteur pouvant les mettre à disposition d'orchestres qui voudraient les exécuter. À cette fin, il peut fournir un CD démo de bonne qualité ; si vous voulez écouter un "chant religieux" en elfe (le poème Narmarë), vous en trouverez un. Vous pouvez prendre connaissance de ses compositions et de ses écrits sur son site www.stanmcdaniel.com. Durant les années 60, la musique de la Terre du Milieu est classique, folk ou psychédélique. Tolkien réalise même, en 1967, *The Road Goes Ever On*, un cycle de chansons avec le compositeur anglais Donald Swann. Il s'agit de poèmes chantés, mais curieusement bien difficiles à trouver, même en ce moment. Quelques enregistrements circulent, mais ils n'ont jamais fait l'objet d'une grande diffusion commerciale. Avec de la persévérance vous arriverez bien à trouver les paroles sur Internet.

Le premier album "approuvé" et encore facile à trouver est celui de Bo Hansson en 1970, qui a été réédité en CD. Organiste suédois de talent, qui a notamment joué avec Jimi Hendrix, il réalise un album instrumental qui fleure bon les sonori-

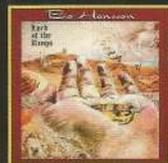
Tolkien et la musique

À bien y réfléchir, il est évident que la musique occupe une place prépondérante dans l'œuvre de Tolkien. Tout n'a-t-il pas commencé en musique, avec la création d'Arda par Illuvatar et les Ainur ? Les chants et les musiques ne sont-ils pas omniprésents dans les romans ? Nul doute que Tolkien avait imaginé la musique de la Terre du Milieu, mais il lui aurait fallu plusieurs vies pour achever tout ce qu'il a pu initier...

tés de l'époque. Les passages à l'orgue restituent bien le climat de mystère qui entoure le livre, le tout s'écoute avec plaisir ou fournit une très bonne musique d'ambiance. Dans l'édition originale se trouvait même une photo de Tolkien, du format de la pochette. Peut-être se trouve-t-elle aussi dans le CD...

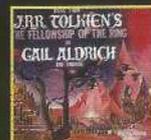
Du jazz au rock

Dans les années 70, les influences Pop, Rock, et même Hard Rock atteignent à leur tour la Terre du Milieu. Des pointures de ce que l'on appelle désormais le classic rock y vont de leur hommage, tels Argent, Barclay James Harvest, Bee Gees, Cliff Richard, Ten Years After, Camel, Rush. Le mythique groupe Boston aux trop rares albums a même failli s'appeler Middle Earth... Curieusement, c'est un jazzman australien, John Sangster, qui se révèle le plus prolifique et réalise un cycle d'albums de 1973 à 1978. 6 albums dont 4 doubles ! Leur réédition en CD vient d'être lancée. Si je ne m'attendais guère à trouver du jazz parmi les musiques inspirées par Tolkien, je dois avouer que le premier volume est original et de bonne facture bien que n'étant guère familier de ce style... En 1978 sort le film d'animation de Ralph Bakshi, accompagné d'une bande originale signée Leonard Rosenman. Le double album de l'époque, décliné en picture disc collector, est bien entendu



très difficile à trouver mais il est maintenant disponible en CD, de même que le film en DVD.

Durant les années 80, alors que l'on voit la mode pour l'Heroic Fantasy s'étendre et influencer de nombreux groupes, peu d'albums sont intégralement consacrés à Tolkien, citons tout de même le groupe suédois Isildur's Bane. Vous l'aurez peut-être déjà remarqué, la grande majorité des musiques sont originaires des pays anglo-saxons et scandinaves. Quelques compositions françaises existent, mais sont plutôt confidentielles.



Du celtique au Heavy Metal

Les années 90 voient la tendance qui associe l'Heroic Fantasy et les musiques hard/metal s'amplifier avec en figure de proue le groupe allemand Blind Guardian qui ne manque pas les hommages au Seigneur des Anneaux dans ses albums. Si vous connaissez mal le genre, ne vous méprenez pas sur l'image qu'il véhicule, on est loin du bruit et des hurlements que certains imaginent, et des albums comme *Nightfall in Middle Earth* de Blind Guardian tendent davantage vers le rock symphonique plus proche de certains morceaux de Queen par exemple, mais puisque l'on veut tout classer de nos jours, cela s'appelle du power metal... Le groupe autrichien Summoning, classifié médiéval black metal, s'écoute par contre plus difficilement. J'ai même découvert pour l'occasion l'existence du nazi black metal, mais quel est le rapport avec Tolkien ? Pour en finir avec le metal, les Italiens de Rhapsody, l'une des références du heavy metal symphonique dont les pochettes semblent tirées de suppléments AD&D, ont un projet d'album sur le Seigneur des Anneaux, en attente de droits qu'il semble plus difficile d'obtenir de nos jours.



Des productions plus récentes nous offrent encore d'autres styles comme les Américains de Brocéliande, dont l'album *The Starlit Jewel* met en



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LES DEUX TOURS

Vous en voulez encore plus ?

La bible se trouve à l'adresse suivante : <http://www.telia.lv/~witchcraft/jrrt/>
Vous trouverez tous les liens pour vous lancer à la recherche de ces disques ou d'autres collecteurs qui sont notamment nombreux sur

• <http://www.tolkienshop.com>.

Et puisqu'il est mieux d'écouter de la musique que d'en entendre parler, nous donnons rendez-vous aux chanceux qui résident en Île-de-France le samedi 14 décembre de 23 heures à 2 heures du matin sur Radio Ici et Maintenant (95.2 FM) pour une émission spéciale Tolkien où il sera beaucoup question de musique et de jeux de rôles.

surtout pas l'album de Mostly Autumn sorti l'an passé. Ce groupe de rock progressif fait l'étalage de son talent en déclinant instrumentaux et morceaux chantés, du rock symphonique aux



musiques celtiques. Plus qu'une musique d'ambiance, c'est un album qui s'écoute et se regarde

même sur son PC avec un clip enregistré en concert incluant quelques illustrations. Enfin, attendu prochainement, l'album du groupe de musique celtique hollandais Anois dont le CD de démo laisse présager le plus grand bien, avec un titre comme "The fall of Gil-Galad", ou une surprenante mise en musique du poème "Trois anneaux pour les Rois Elfes...", peut-être trop belle pour ses sombres paroles...

Bien entendu, le CD le plus facile à trouver reste la B.O. du film de Peter Jackson par Howard Shore, au caractère symphonique



qui fera une très bonne musique de fond et qu'il n'est sans doute pas nécessaire de présenter. Elle n'est peut-être pas ce que l'on aurait imaginé, au vu de ce que d'autres artistes ont produit. Peut-être qu'un peu plus de diversité et de styles auraient mieux restitué ce qu'aurait pu être la musique de la Terre du Milieu.

Après de nombreuses heures de recherche et d'écoute, je ressors encore tout étonné de ce voyage musical. D'un naturel difficile, j'ai écouté des albums et des artistes bien différents

sans qu'aucun ne me semble insupportable, sans y voir des "coups" commerciaux. Il y en a donc pour tous les goûts, et quel que soit votre genre musical préféré vous trouverez sans doute de quoi vous faire plaisir. Et si vous êtes plus éclectiques, si les mélodies passent pour vous avant les styles, vous saurez sans doute apprécier plusieurs de ces albums. Car le moins que l'on puisse dire est que *Le Seigneur des Anneaux* semble bien inspirer les musiciens... Et ce n'est sans doute pas fini !

Olivier Guillo

ALL FICTION

WWW.ALL-FICTION.NET

JEUX DE RÔLES - JEUX DE CARTES - FIGURINES - MANGAS - JAPANIME - COMICS - ACTION FIGURES - LIBRAIRIE
FANTASY - SCIENCE FICTION - BIJOUX ET ACCESSOIRES ALCHEMY GOTHIC - PRODUITS DERIVES



FIGURINES

JEUX DE RÔLES

MANGAS

JAPANIME

ACTION FIGURES

LES MEILLEURS PRIX - PAIEMENT SECURISE - LIVRAISON SOUS 48H
UNE EQUIPE A VOTRE ECOUTE : SUPPORT@ALL-FICTION.NET

All-Fiction.net - BP 30152 - 66001 PERPIGNAN Cedex - Tel & Fax. 04.68.64.55.03

Le seigneur des octets

Internet pour les gouverner tous, Internet pour les trouver,
Internet pour les amener tous et dans les adresses web les lier

Micro et console



Les jeux vidéo traitant du *Seigneur des Anneaux* s'inspirent soit des films (Electronic Arts) soit des livres (Vivendi Universal Games, dont le premier jeu est critiqué ci-dessous). Outre sa trilogie d'aventure/action, Vivendi prépare un jeu de stratégie

en temps réel ainsi qu'un jeu de rôle massivement multijoueur en ligne. Affaire à suivre ! Le site <http://haven.theonering.net> constitue une bonne source sur les jeux informatiques consacrés à la Terre du Milieu. Pour les fans qui écrivent bien en anglais et qui n'ont pas peur de se faire mal aux yeux, le site répertorie et critique notamment plusieurs MUSHes et MUDs (jeux de rôle dans des univers textuels) consacrés à la Terre du Milieu.

Il existe aussi des mods Tolkien pour des jeux divers, par exemple *Diablo II : Lord of Destruction*. Vous êtes un fan de Diablo et vous souhaitez éclater le Balrog à grands coups de Mithrandir ? C'est possible avec le mod de Khan, disponible à cette adresse : <http://www.planetdiablo.com/vkmods>. D'autres fans travaillent entre autres sur une reconstitution de la Terre du Milieu pour *Neverwinter Nights*.

Flâneries

Des petites perles attendent sur Internet le surfeur amateur de Tolkien. Vous voulez savoir ce qui se passe quand Tom Bombadil fricote avec Gandalf ? Direction <http://tolkiendil.com/humour/smalstory.php>. Sur le même site, on peut trouver notamment

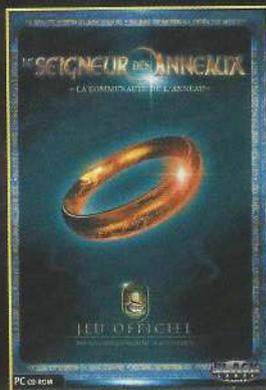
Un anneau pour les gouverner tous.



quelques chansons bien de chez nous « adaptées » à la Terre du Milieu. Peut-être sont-elles très populaires à l'auberge du Poney Fringant ?

Cyril Pasteau

Le seigneur des anneaux : la communauté de l'anneau

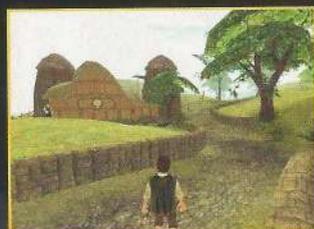


Le jeu officiel du *Seigneur des Anneaux* arrive sur PC ! Vite, vite ! J'ouvre la boîte et je mets le CD dans le lecteur de ma machine...

Édité par Black Label Games / Vivendi Universal Games. Disponible en PS2, X-Box, GameBoy Advance et PC. Testé sur PC.

T'as les pieds velus !!

A priori, je ne rencontre pas les mêmes problèmes que mon cher rédac chef qui n'avait pas pu installer le jeu chez lui et qui m'a donc gentiment refilé le bébé... Passons la configuration qui reste



simple, on arrive sur une belle interface de présentation claire et facile à utiliser. J'ai profité de ces

quelques moments d'attente pour parcourir le manuel ; le jeu semble être un jeu d'aventure en vue à la troisième personne. On peut incarner Frodon, Aragorn et Gandalf pour lutter contre les forces de Sauron. Tiens, c'est marrant, le jeu est basé sur le bouquin et non pas sur le film comme on pourrait s'y attendre... Ça y est c'est parti ! Je lance une nouvelle partie et ça commence sur la scène de l'entretien de Frodon et Gandalf quand ce dernier lui apprend qu'il a hérité de l'anneau.

Amis puristes, fuyez !

Pas mal au niveau de la modélisation, le jeu reste médiocre au niveau de la qualité des textures. Il



en ressort une impression de « pas fini » assez désagréable. L'ambiance musicale est, elle, d'un bon niveau. Aie, les discussions sont pitoyables et, comme d'habitude, les voix françaises sont à ch... Durant tout le jeu, vous serez guidés à la limite du supportable : les missions du genre « Va là-bas ! », « Trouve ça ! » et compagnie se succèdent à une vitesse folle. En plus, vous aurez droit à des discussions pesantes entre chacune d'entre elles !

C'est du vrai ?

Bon ? Et le contrôle du joueur ? Bien, comment dire... C'est du même niveau ! On reste bloqué dans les mouvements, les combats restent assez aléatoires si on s'approche au corps-à-corps, la vue déconne dès qu'on est dans des passages étroits. Pour donner un autre exemple, vous devez parler à tous les PNJ de face, ils ne se retournent pas pour vous parler ! Pas grave me direz-vous... Essayez donc avec un PNJ qui court ou qui a une table en face de lui !!

Bref, cela ressemble à un gros coup commercial qui se sert de la popularité du film afin de mieux vendre un produit médiocre aux aficionados de la trilogie. Jeu suivant, SVP !!!

Philippe Lecomte

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LES DEUX TOURS

Tolkien : le Noël des hobbits...

« Tout ce pour quoi les Hobbits n'avaient pas d'usage immédiat, mais qu'ils ne voulaient pas jeter, ils le nommaient un mathom. Leurs demeures avaient tendance à être un peu encombrées de mathoms, et maints cadeaux qui passaient de mains en mains étaient de cette sorte. »

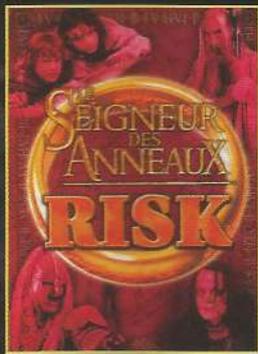
Les boutiques du Web



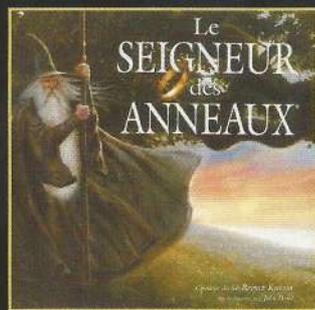
Cet extrait du prologue de *La communauté de l'anneau* a visiblement inspiré l'auteur du site néerlandais <http://www.tolkienshop.com>, la référence en matière de vente en ligne de livres, artbooks, jeux, posters, etc. liés à Tolkien. Il offre un mathom gratuit pour chaque achat effectué sur sa boutique en ligne ! Un peu plus lointain, le site de vente du studio New Line Cinema, <http://shop.newline.com>, ainsi que www.lordoftheringsshop.com, sont également bien achalandés.

Du rififi chez Risk

Restons dans le ludique un bref moment avec Hasbro, qui a sorti deux bons jeux de société sur *Le Seigneur des Anneaux* : un jeu homonyme qui se propose de faire revivre la quête de Frodon (cf BS 36 p.21) et une adaptation de l'inusable *Risk*. Désormais, il existe un facteur temps qui correspond au déplacement de la communauté de l'anneau sur le



plateau de jeu durant lequel les joueurs vont tenter d'accumuler le plus de points de victoire. Des héros font leur apparition, ils peuvent accomplir des quêtes afin de récupérer des avantages et des cartes événements viennent perturber les stratégies les mieux préparées. En un mot que du bon, sauf qu'il faudra acheter une prochaine extension pour pouvoir jouer sur l'ensemble de la Terres du Milieu.



Trésor & mon trésor

Les Anneaux Uniques s'accordent à toutes les bourses. La variété en platine vaut 1150 euros mais sans aller jusque là, on peut trouver son Anneau Unique à moins de 20 euros. Des certificats d'authenticité sont disponibles, mais j'ai quand même des doutes sur l'unicité des dits anneaux. On peut aussi acheter des pièces de monnaie de la Terre du Milieu, par exemple « *la croix de fer de Morgoth, forgée au Premier Âge durant le règne de Melkor à Angband* » pour 12,50 euros. Les grandes figurines Dolmen font aussi de beaux cadeaux. Même si elles n'ont rien d'officiel (contrairement aux figurines Mithril de Prince August), elles font des cadeaux très tolkienniens. Cela tombe bien, l'elfe (un archer de 19 cm saisi sur le vif, genre Legolas en pleine action) et le



démon (pas le Balrog mais quand même...) viennent de débarquer dans les boutiques. Il est possible de visualiser la collection sur le site www.dolmen.ws qui propose aussi des mises en situation des statuettes par l'intermédiaire de nouvelles. N'oublions pas les philatélistes. Le site de vente par correspondance de la Poste néo-zélandaise vend la collection « *ultime* » de timbres des Deux Tours pour un peu plus de 136 euros (sans compter les frais... postaux bien sûr) : <http://www.nzstamps.co.nz>.



Cette petite sélection est loin d'être exhaustive. Par exemple, vous pouvez vous procurer les coffrets DVD version longue du film (avec ou sans les statuettes), la pipe de Gandalf ou bien encore Dard, l'arme de Frodon. La hotte de Tom Bombadil promet d'être lourde !

Cyril Pasteau
et Olivier Collin

Grand Concours Sulfureux

du 1er au 24 décembre 2002

en exclusivité
sur

dolmen.ws

WWW.

5 Démons* à gagner

code prioritaire : Backstab

* Statue Patinée en Résine Minérale
22 cm - 1600 gr

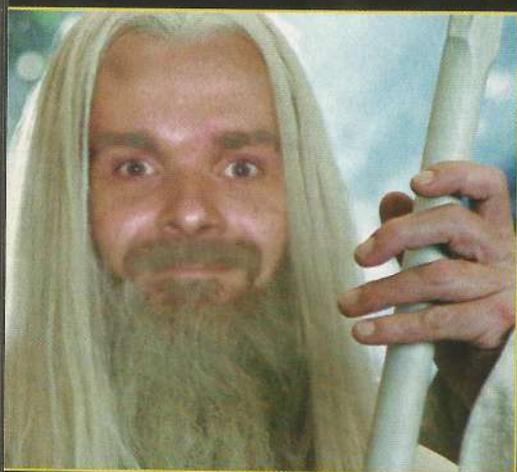
Figurines / Previews
Galerie / News

et l'affrontement de toutes
les Légendes Éternelles
dans



Le jeu de cartes

À l'approche du deuxième volet de cette trilogie adulée, Decipher sort le deuxième bloc de cartes pour son jeu phare. Celui-ci est distribué partout dans le monde en douze langues différentes, et compte actuellement près d'un millier de cartes à son actif. Le film est un chef-d'œuvre, mais qu'en est-il de cette adaptation ludique ? Petite démonstration.



Courir ou mourir

Chaque joueur incarne sa propre version de la Communauté de l'Anneau, composée de Frodon et de l'Anneau Unique, et assortie de quelques Compagnons pour l'aider dans son voyage vers la Montagne du Destin. Chaque joueur représente également les créatures de l'Ombre qui vont essayer de barrer la route aux Compagnies adverses. Le but du jeu est d'arriver le premier au bout d'un chemin d'aventures composé de neuf Sites, avec un Porteur de l'Anneau vivant et non corrompu. Ça se joue à deux (le plus couramment) ou à plusieurs, et c'est d'autant plus technique qu'il y a de joueurs supplémentaires. Une partie à deux dure environ trois quarts d'heure.

Composition du jeu

Il existe trois grands types de cartes. Les Sites sont des paysages que les Compagnies vont traverser, se posent à l'horizontale et comportent deux chiffres. En haut à gauche figure le numéro du Site, en haut à droite la Puissance de l'Ombre du Site. Les cartes des Peuples Libres se reconnaissent par un chiffre dans un rond gris en haut à gauche, et sont jouables par le joueur dont c'est le tour, le joueur actif. Les cartes de l'Ombre comportent un chiffre dans un losange noir, et sont jouables par les adversaires du joueur actif. Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes composé d'exactly autant de cartes des Peuples Libres que de cartes de l'Ombre, et joue ainsi alternativement la Compagnie et ses adversaires.

Cultures

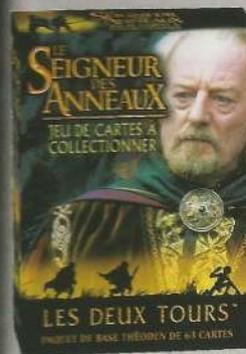
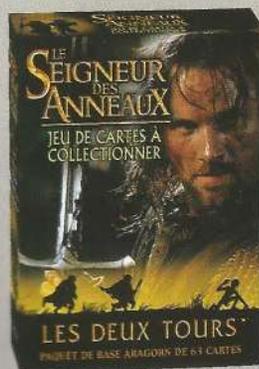
Douze Cultures différencient actuellement les Peuples des Terres du Milieu. Côté Peuples Libres, nous avons les Elfes de Fondcombe et des bois de Lothlorien, les hobbits de la Comté, les Nains, Gandalf, les hommes du Gondor et les cavaliers de Rohan. Côté Ombre, nous avons les Spectres de l'Anneau (les Nazgûls), les orques de la Moria, l'Isengard avec Saroumane, les Pillards (Orientaux et Sude-rons), les sauvages du Pays de Dun et les orques de Sauron.

Effets de cartes

On distingue plusieurs classes de cartes. Les Événements sont les seules cartes que l'on ne pose pas en jeu, elles ont un effet immédiat et elles sont défaussées ensuite. On peut les jouer pendant la phase qui est écrite en gras sur la carte. Toutes les autres cartes sont posées en jeu pendant la phase de Compagnie (pour les cartes des Peuples Libres) ou pendant la phase de l'Ombre (pour les cartes de l'Ombre). Elles sont munies de capacités pouvant être déclenchées pendant les phases de jeu détaillées un peu plus loin. Parmi elles, on trouve côté

Trilogies

Chaque année, un set de 365 cartes sort en novembre, puis deux extensions de 122 cartes en mars et juillet. Chaque bloc de trois sets correspond à chaque film, et les cartes sont superbement



illustrées des images du film ou des bonus DVD. Il y a donc des photos sur certaines cartes qui correspondent à des séquences de film qui ne sont pas passées au cinéma ! Avis aux amateurs d'images exclusives !

Peuples Libres des Compagnons, des Alliés, des Artifacts, des Possessions et des Situations, et côté Ombre des Sèides, des Possessions, des Artifacts et des Situations.

Les ennuis commencent déjà...

Le premier risque à prendre est de choisir qui commence. Chaque joueur parie un certain nombre de points-fardeaux, représentés par des pierres noires. Celui qui a parié le plus choisit alors qui commence, puis les joueurs posent leur mise en points-fardeau sur Frodon. Ce dernier a une résistance de 10 au début du jeu, et si par malheur le nombre de points-fardeaux atteint sa résistance, Frodon est corrompu et la partie est perdue. Si vous pariez gros, vous avez l'avantage



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LES DEUX TOURS



de commencer et d'être en tête de la course, mais votre Frodon est plus proche de la corruption, donc prenez garde !

Déroulement

Chaque tour comporte sept phases. Pendant la phase de Compagnie, le joueur actif pose des cartes pour développer et renforcer sa Compagnie, et ajoute dans une réserve dite Réserve Crépusculaire un nombre de jetons correspondant au coût de chaque carte jouée. Il n'est limité que par le nombre de cartes qu'il a en main. Pendant la phase de l'Ombre, son adversaire (le joueur de l'Ombre) peut jouer des cartes contre la Compagnie en retirant de

cette réserve un nombre de jetons correspondant au coût des cartes de l'Ombre. C'est là toute la subtilité du jeu. Plus vous jouez de cartes, plus votre Compagnie est forte, mais plus vous donnez de jetons à votre adversaire, donc plus il pourra jouer de cartes pour vous mettre des bâtons dans les roues ! Vous pouvez aussi choisir de jouer le moins possible de cartes pour ne pas trop donner de jetons, mais à chaque mouvement de la Compagnie d'un Site au suivant, on ajoute dans

la Réserve Crépusculaire la Puissance du Site et un jeton par Compagnon ! Il va sans dire que la Puissance de l'Ombre augmente au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la Comté... C'est donc une prise de risques permanente, chaque carte jouée pouvant faire basculer l'équilibre en faveur de votre adversaire ! La phase de Manœuvre permet aux deux joueurs de préparer le combat à venir. La phase d'Archerie est celle où on compte le nombre de blessures infligées de part et d'autre par les archers. La phase d'Affectation est celle pendant laquelle chaque Compagnon se choisit un Sèide adverse. En cas de surnombre du côté des Ombres, le joueur de l'Ombre peut affecter les Sèides restants aux Compagnons qu'il veut. La phase de Combat est faite pour résoudre chaque combat séparément, les uns après les autres. On compare les forces de chaque partie, et le côté qui a le plus colle une blessure à



l'autre. En cas d'égalité, c'est le côté Ombre qui gagne (je sais, c'est pas juste). S'il y a plusieurs Sèides, leurs forces sont ajoutées, et si un côté atteint le double de la force de l'autre, c'est la mort immédiate !

Un choix cornélien

Après avoir résolu tous les combats, on arrive à la phase de Ralliement. Le joueur de l'Ombre a la possibilité de défausser une carte, puis il pioche pour compléter sa main à huit cartes.

Collectionneurs

Les cartes sont disponibles dans des starters tous identiques, mais aussi dans des boosters de façon aléatoire. On y trouve les cartes selon trois fréquences, ce qui fait pour un booster de onze cartes une rare, trois peu communes et sept communes. Pour les collectionneurs acharnés, des cartes métallisées ont été créées et insérées ponctuellement dans un booster sur six en moyenne. Ces cartes sont particulièrement bien faites, mais tellement rares...



Le joueur des Peuples Libres a alors le choix entre deux possibilités. Soit il fait de même (défausser puis reconstituer sa main), et dans ce cas, tous les Sèides sont défaussés, la Réserve Crépusculaire est vidée, puis il passe la main à son adversaire. Soit il décide d'avancer à nouveau. Les Sèides restants sont toujours là, la Réserve Crépusculaire est augmentée d'autant de jetons qu'il y a de Compagnons + la puissance de l'Ombre du Site suivant, sa main n'est pas reconstituée, et on revient à la phase de l'Ombre (pas de nouvelle phase de Compagnie). Prendre la tête de la course n'est pas une partie de plaisir, et avancer de deux Sites en un seul tour est parfois suicidaire ! Qui sait ce que le joueur de l'Ombre a pioché comme cartes ?

Bon, la pratique, maintenant !

Pour commencer, deux starters suffisent à se mettre dans le bain. Au bout de deux-trois parties, vous jouerez de manière fluide et agréable. Et si le cœur vous en dit, développez vos propres decks à partir de boosters supplémentaires, cela vous permettra de vous plonger davantage dans la richesse stratégique qu'offre ce jeu !

François Alix



Tolkien... ..Figurines



Les Deux Tours

Ce jeu complet, d'une richesse difficile à soupçonner, vous permettra de revivre les conflits du Seigneur des Anneaux.

Franchement, le premier jeu de combat avec figurines du *Seigneur des Anneaux* m'avait laissé froid. Le système de jeu était simpliste, les figurines trop proches du film (pas moyen de simuler une bataille ou une escarmouche qui ne mettait pas en scène un personnage vu dans le film, problèmes de droit oblige) et la différence entre les différents person-



Édité par Games Workshop. 60 euros.

nages pas assez prononcée. J'ai tout de même essayé d'y jouer et je me suis vite rendu compte que tout cela cachait une richesse pour le moins difficile à soupçonner : le système simple permettait de simuler des batailles comprenant de nombreux adversaires et sans que l'on ait besoin d'utiliser des raccourcis qui m'ont toujours gêné (les orques qui se rangent bien gentiment en carrés ou en rectangles pour simplifier les combats). En fait, les combats sont fluides, la magie très peu présente (c'est toujours agréable dans un jeu où on veut avant tout se mettre sur le coin de la tête à coup d'épée), les règles de simulation finalement pas si simplistes (le micromanagement à mettre en œuvre pour que vos troupes ne se retrouvent pas bloquées en

cas de défaite est un vrai casse-tête et, surtout, le système des points de puissance, de volonté et de destin permet de rendre les héros vraiment puissants (jusqu'à un certain point). Qu'à cela ne tienne, le système de jeu du *Seigneur des Anneaux* tient la route et permet de faire des batailles spectaculaires dans de splendides décors (et pour cause, il n'y a aucune cohésion d'unité à res-

Et si les cavaliers de Rohan n'étaient pas venus ?

Dans ce scénario qui met aux prises très peu de figurines, les héros du premier épisode chassent seuls les orques qui ont capturé Merry et Pippin. Le scénario prend donc comme base celui du livret (La colère du Rohan) mais la composition des forces en présence est modifiée comme suit :



Les forces du bien sont composées de Legolas, Aragorn et Gimli. Tous sont équipés comme à la fin du précédent épisode (voir leur équipement dans le premier livret de règles). Les deux hobbits, Merry et Pippin sont présents mais sont prisonniers (voir livret de règles page 97).

Les forces du mal sont composées de Grishnak, Ugluk, 15 Uruk-Hai (épée et bouclier) et 15 orques (5 avec arcs et 10 avec épée et bouclier).

La partie se déroule normalement à ceci près que nos trois héros sont placés à mi-chemin entre la forêt et le campement des orques (donc à 35 cm des deux). Les forces du mal devront donc croiser la route des trois héros pour gagner. Chaud devant, ça tache.

pecter). Un an a passé et je n'ai toujours pas fini de peindre mes 50 gobelins de la Moria. Et voilà que la nouvelle boîte avec ses cavaliers de Rohan et ses Uruk-Hai déferle dans nos boutiques. Ni une, ni deux, je me jette sur l'objet et commence à en analyser le contenu.

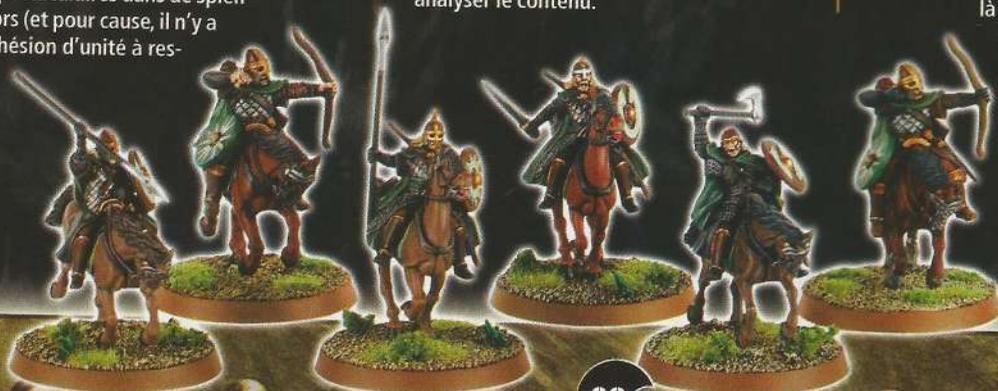
Ouverture de boîte

Les figurines d'abord : les Rohirrim sont de toute beauté, très "historiques" dans le ton, certainement parce qu'ils sont parfaitement proportionnés et en 25 mm s'il vous plaît. C'est du tout bon. Sans compter que 12 combattants permettent de faire une bonne unité de combat dans ce jeu (et c'est aussi le cas dans *Warhammer Battle* d'ailleurs). Pour les Uruk-Hai, j'en connais qui vont rire jaune. Non pas que ces figurines ne soient pas belles (oh ! que non), mais justement c'est leur beauté et le fait qu'elles soient en plastique qui vont faire criser les joueurs de la première heure qui se sont constitué des hordes d'Uruks... en plomb et donc sensiblement plus chers (et quand je dis sensiblement...!). Comme quoi ils auraient mieux fait d'attendre. Pas très sympa pour les joueurs fidèles tout ça. Pour le reste, rien de bien nouveau : 4 dés et des ruines en plastique. Ah si, j'oubliais... le livret de règles.



On recommence...

Sur les 160 pages qui composent ce nouvel ouvrage, on ne peut pas dire que les nouveautés fleurissent au détour de chaque page. C'est même franchement la même chose. L'introduction nous promet quelques changements mais sans nous dire où ils se trouvent. On doit se contenter d'un petit "les joueurs qui connaissent déjà le jeu précédent doivent bien tout lire en détail car certains points ont changé". Merde. J'ai bien tout lu et je ne sais pas où ils ont vu les changements... À part dans les chapitres tels que "Cavalerie" et "Fortifications" qui n'étaient pas là précédemment... Un petit symbole à côté de chaque changement ou un résumé de ce qui a changé à la fin des règles aurait été le bienvenu. Mais *Backstab* vous aime, au moins autant que vous l'aimez et je vais donc me fendre d'une petite liste de ce qui est nouveau (en tout cas ce que j'ai repéré)...





Tolkien... ..Fleurines



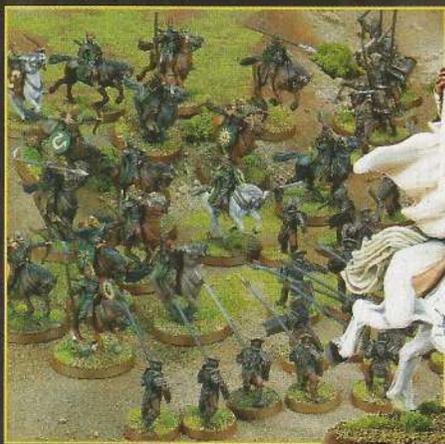
En mieux...

Précisons tout d'abord que tout ce qui a été ajouté me semble comme le reste : élégant, simple et bien vu. Que du bon donc.



On trouve tout d'abord la présence d'un nouveau type d'armes : les armes de jet. Ça va faire plaisir à Gimli qui va pouvoir lancer toutes les haches qu'il veut. Notons que ça fonctionne aussi avec les javelines et autres dagues de lancer.

En ce qui concerne les armes, signalons, à part les arbalètes et autres arcs longs, l'arrivée des piques qui permettent à leur porteur



de combattre sur trois rangs (un rang avec une épée, un avec un épéu et un dernier à la pique). Dommage pour les héros qui vont donc maintenant être plus facilement en sous-nombre.



Les règles de cavalerie ont été modifiées, chevaucheurs de wargs et cavaliers rohirrims oblige. Les cavaliers peuvent désormais charger et sont d'ailleurs très efficaces dans ce cas (1 attaque de plus... quand on sait ce que ça apporte dans ce jeu, on ne peut être que content) et le fait que les victimes d'une charge peuvent se retrouver à terre (et donc subir éventuellement le double de blessures).



Cela compense le fait que les chevaux sont relativement fragiles et ne combattent pas (les wargs non plus d'ailleurs).

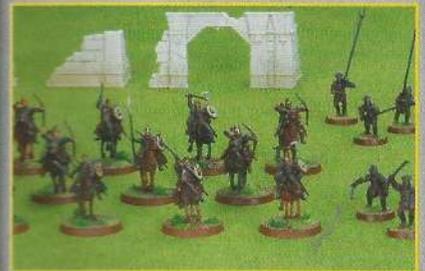
Les règles de fortifications sont presque toutes nouvelles puisque même le fait de défendre une barrière a été revu pour servir de base aux règles de siège.

On sait désormais tout de la méthode que les courageux défenseurs de Helm vont utiliser pour repousser les assauts des hordes d'Uruk-Hai. Pour faire simple, disons qu'en plus d'offrir une protection totale 50% du temps, les barrières permettent à ceux qui les défendent d'éviter d'être repoussés s'ils ne sont pas tués. Heureusement (pour les attaquants), si un défenseur est « tourné » (et donc pris de côté ou dans le dos), il n'aura que très peu de chances de continuer à défendre son bout de mur. Va falloir serrer les fesses messieurs du gouffre de Helm.

Les attaquants disposent aussi d'ustensiles utiles et rigolos : des échelles, des barils de poudre, des béliers, des échelles à grappin et autres joyeusetés. Tous ces accessoires sont gérés de façon simple et élégante (comme le reste) mais on atteint cependant les limites du jeu : on ne trouve décrit ici que ce que les Uruk-Hai utilisent dans le film. Ce qui aurait pu être un superbe livret de règles sur les combats de siège en escarmouche ne peut finalement que servir à simuler l'attaque du gouffre de Helm et c'est vraiment dommage.

L'attaque des hommes sauvages

Dans ce scénario, une variante de « La bataille de l'ouestfolde », les forces de Rohan sont opposées à un contingent d'hommes sauvages. Les forces du mal sont donc rem-



placées par les figurines suivantes : deux chefs des hommes sauvages et 28 hommes sauvages armés de façon normale (une grosse hache, y'a que ça de vrai).

Les conditions de victoire sont quasiment les mêmes à ceci près que les forces du mal ne gagnent que si 5 paysans sur 6 sont tués. En effet, la présence des chefs hommes sauvages risque de rendre la mission plus difficile aux courageux guerriers de Rohan.

Gageons que les fans pourront extrapoler à partir de ces bases pour ensuite créer les machines de guerre qui nous manquent.



Pour ce qui est des personnages et autres figurines du jeu, je dois bien dire que rien n'est vraiment étonnant dans ces nouvelles règles : Gandalf qui lave plus blanc est plus puissant que le précédent, les orques sont méchants, les elfes gentils. J'exagère à peine : rien dans ce chapitre ne donne envie de jouer et pour-

tant (voir la présentation du jeu ci-dessus), un personnage avec quelques caractéristiques et sans règle spéciale peut tout de même vous faire passer un bon moment. Les personnages existants chopent simplement quelques options : des



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LES DEUX TOURS



armures pour les défenseurs du gouffre de Helm et des chevaux pour ceux qui ne veulent pas monter en croupe des Rohirrim (ou pire, rester à la traîne).

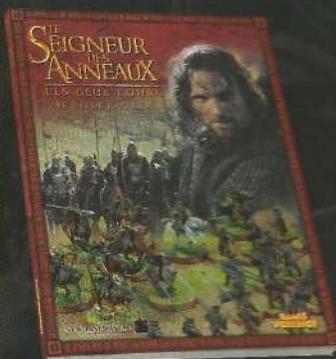
Quand je dis qu'aucun personnage n'est remarquable, j'oublie bien entendu Grima « langue de serpent » et Gollum qui sont de vrais petits bijoux de fun si rares dans une partie de combat avec figurines.

Grima est un traître. Vous le savez mais en tant que général, vous ne le savez pas et vous ne pouvez donc pas l'attaquer. Il ne fait rien, il se balade sur le champ de bataille, contrôlé par le joueur qui représente les forces du mal et n'a pour seul effet ludique que de multiplier par deux les dépenses de points de puissance des héros qui se trouvent près de lui... Argh. Heureusement qu'il ne peut être présent que si Saroumane l'est aussi.

Gollum est plus simple à utiliser : il veut tuer le porteur de l'anneau pour s'approprier son tout précieux. Le seul problème c'est que sa nature schizophrénique l'oblige à agir de façon presque aléatoire : c'est le joueur qui a l'initiative qui le contrôle. Si tu avances quand je recule... (air connu).

Pour finir, les règles nous proposent des scénarios, très peu basé sur le skirmish : elles mettent toujours en jeu plusieurs dizaines de figurines et, à Helm, des

décors somptueux. Combien de joueurs vont pouvoir représenter tout cela sur la table du salon ? Sans que ça encombre tout le grenier une fois le combat terminé bien entendu... C'est d'ailleurs l'absence de scénarios « de taille humaine » qui nous a donné envie de vous proposer quelques petits scénarios « et si... » afin de vous familiariser avec les règles si vous êtes nouveau dans le zobie.



Mais encore ?

Les Deux Tours est un très bon jeu, pas vraiment indispensable pour les joueurs occasionnels du premier opus, mais certainement un très bon achat pour les fans du jeu ou pour tous ceux qui veulent s'initier (pour les premiers, la seule présence de 20 Uruks en plastique devrait les décider). Quant au jeu lui-même, je pense avoir été clair : c'est du tout bon même s'il est quelquefois un peu difficile de jouer sur des champs de bataille aussi beaux que ceux présentés dans le livret. C'était déjà le cas dans le premier jeu, mais cette fois, avec Helm, ça devient critique.

Croc

FIREBALL

www.fireball.fr

- Jeux de rôles
- Cartes
- Figurines
- Jeux de plateau

NEUF & OCCASION

ESPACE JEUX
30 joueurs

Initiations & Tournois



FIREBALL - 01.43.25.36.88

3, rue Monsieur le Prince 75006 PARIS

Ouvert du lundi au vendredi de 11 à 20 h
samedi de 11 à 22 h - dimanche de 15 à 18 h

PASSION

Jeux de rôles

FRANCE

ANGERS

•MYTHES & LEGENDES•
27, rue Saint Julien
49000 ANGERS
Tél. : 02 41 05 17 16

•SORTILEGES•

24, rue de la Roë
49000 ANGERS
Tél. : 02 41 88 96 96

ANNECY

•NEURONES•
Galerie de l'Émeraude
Rue de la Préfecture
74000 ANNECY
Tél. : 04 50 51 58 70

AVIGNON

•LA VOUVRE•
56, rue Bonnetière
84000 AVIGNON
Tél. : 04 90 85 33 57

BESANCON

•LES JEUX DE LA COMTE•
7, Quai de Strasbourg
25000 BESANCON
Tél. : 03 81 81 32 11

BEZIERS

•JEUX MAGE' INN•
2, rue Hoche
34500 BEZIERS
Tél. : 04 67 31 59 91

BORDEAUX

•ANTRE DES DRAGONS•
56, rue du Loup
33000 BORDEAUX
Tél. : 05 56 51 73 78

CAEN

•LE PION MAGIQUE•
151, rue Saint Pierre
14000 CAEN
Tél. : 02 31 85 17 77

DIJON

•EXCALIBUR•
44, rue Jeannin
21000 DIJON
Tél. : 03 80 65 82 99

DINAN

•LE LUTIN LUDIQUE•
11, Grand Rue
22100 DINAN
Tél. : 02 96 39 10 13

DOUAI

•LEGENDES•
91, avenue Clémenceau
59500 DOUAI
Tél. : 03 27 97 31 51

EVRY

•CELLULES GRISES•
Centre Commercial Evry II
Place de l'Agora
91000 EVRY
Tél. : 01 64 97 81 74

GRENOBLE

•LES CONTRES DU JEU•
6, rue Bayle Stendhal
38000 GRENOBLE
Tél. : 04 76 54 48 93

•LE DAMIER•

25^{ème}, Cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél. : 04 76 87 93 81

JUVISY-SUR-ORGE

•TEMPS X•
4, Grande Rue
91260 JUVISY-SUR-ORGE
Tél. : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE

•LA LICORNE BLEUE•
25, rue des Dames
17000 LA ROCHELLE
Tél. : 05 46 41 49 29

LA VARENNE SAINT-HILAIRE

•L' ECLECTIQUE•
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST-HILAIRE
Tél. : 01 42 83 52 23

LE MANS

•LA BOITE A JEUX•
20, rue Nationale
72000 LE MANS
Tél. : 02 43 43 80 54

LILLE

•ROCAMBOLE•
36, rue de la Clef
59800 LILLE
Tél. : 03 20 55 67 01

LYON

•CHANTELOUVE•
2, rue Saint Georges
69000 LYON
Tél. : 04 72 77 62 60

MARSEILLE

•LA CRYPTTE DU JEU•
7, Cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
Tél. : 04 91 48 25 43

•ROLE GAMES•

32, rue Barbaroux
13001 MARSEILLE
Tél. : 04 91 42 10 29

MELUN

•CELLULES GRISES•
5, rue Baudoin
77000 MELUN
Tél. : 01 64 09 21 36

METZ

•LA CAVERNE DU GOBELIN•
34, rue du Grand Wad
57000 METZ
Tél. : 03 87 18 42 08

MONTPELLIER

•AU FORUM DES AIGLES•
25, rue de la Pila Saint Gely
Quartier Corum
34000 MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 89 43

•EXCALIBUR•

7bis, rue de l'Ancien Courrier
34000 MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 81 33

•LE MAITRE DU JEU•

11, rue Fournarié
34000 MONTPELLIER
Tél. : 04 67 63 41 28

NANCY

•LA CAVERNE DU GOBELIN•
10, rue de la Monnaie
54000 NANCY
Tél. : 03 83 32 25 06

NANTES

•LE TEMPLE DU JEU•
8, rue de l'Herronière
44000 NANTES
Tél. : 02 51 84 05 05

•SORTILEGES•

7, rue des Trois Croissants
44000 NANTES
Tél. : 02 40 12 14 99

NICE

•L'ENTRE-JEU•
8, rue d'Alger
06000 NICE
Tél. : 04 93 62 51 15

NIMES

•LA VOUVRE•
7, rue des Marchands
30000 NIMES
Tél. : 04 66 76 20 04

ORLEANS

•EUREKA•
Rayon Jeux Simulation
Galerie du Chatelet
45000 ORLEANS
Tél. : 02 38 53 23 62

PARIS

•LA GUILDE DES JEUX•
31, rue Dussoubs
75002 PARIS
Tél. : 01 40 13 04 09

•L'OEUF CUBE•

24, rue de Linné
75005 PARIS
Tél. : 01 45 87 28 83

•STAR PLAYER•

3, rue Dante
75005 PARIS
Tél. : 01 44 07 39 64

PAU

•JEUX MAGE'INN•
13, rue Jeanne d'Albret
64000 PAU
Tél. : 05 59 98 83 91

PERPIGNAN

•CELLULES GRISES•
30, Place Rigaud
66000 PERPIGNAN
Tél. : 04 68 34 89 39

POITIERS

•LE DE A TROIS FACES•
35, rue Edouard
Grimaux
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 41 52 10

•EXCALIBUR•

13, rue des Vieilles
Boucheries
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 15 50

REIMS

•LA PLUME ET L'EPÉE•
Galerie du Lion d'Or
51100 REIMS
Tél. : 03 26 40 67 62

ROUEN

•LE BAZAR DU BIZARRE•
38, Rue Aux Ours
76000 ROUEN
Tél. : 02 35 89 07 27

•CAMISOLE•

90, rue Jeanne d'Arc
Passage de la Petite Horloge
76000 ROUEN
Tél. : 02 35 70 13 06

STRASBOURG

•LA CAVERNE DU GOBELIN•
17, rue des Moulins
67000 STRASBOURG
Tél. : 03 88 22 49 60

•PHILIBERT•

12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tél. : 03 88 32 65 35

TOULOUSE

•ARMAGEDDON•
75, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 12 41 48

•UNIVERS PARALLELE•

32, rue Gambetta
31000 TOULOUSE
Tél. : 05 62 30 84 74

TROYES

•JEUX ET STRATEGIE•
5, rue Aristide Briand
10000 TROYES
Tél. : 03 25 73 51 86

VALENCE

•LA DIAGONALE DU FOU•
3, Cité Chabert
26000 VALENCE
Tél. : 04 75 42 29 96

BELGIQUE

BRUXELLES

•DEDALE•
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 BRUXELLES
Tél. : 32 2 734 22 55

•L'ANTRE JEUX•

Avenue A. Buyl, 27
1050 BRUXELLES (ULB)
Tél. : 32 2 64 90 075
www.antre-jeux.be

NAMUR

•AMALGAMES•
Rue Haute Marcelle 29
5000 NAMUR
Tél. : 32 81 23 03 01

SUISSE

BIEL/BIENNE
DELIRIUM LUDENS Sarl
Rue Neuve, 28
CH2502 - BIEL/BIENNE
Tél. : 032 323 67 60
www.deliriumludens.ch

SOMMAIRE

CRITIQUES

Jeu de rôles

Buffy the Vampire Slayer (v.o.)	38
Little Fears (v.f.)	36
Malefex Principia (v.o.)	38

Suppléments

Dark Ages Vampire : Dark Ages : Mage (v.o.)	37
D&D3 : Atlas de Greyhawk (v.f.)	40
D&D3 : Champions of Darkness (v.o.)	38
D&D3 : Le Retour des Arkonautes (v.f.)	35
D&D3 : Lords of the Peaks (v.o.)	42
D&D3 : Mercenaries (v.o.)	42
D&D3 : Monstres de Faerûn (v.f.)	41
D&D3 : Relics & Rituals II : Lost Lore (v.o.)	41
D&D3 : Seigneurs des ténèbres (v.f.)	41
D&D3 : Villain Design Handbook (v.o.)	40
Fading Suns : Les marchands du réseau stellaire (v.f.)	43
Fading Suns : Lord Erebian's Stellar Bestiary (v.o.)	43
Fudge/D&D3 : Gamemastering secrets (v.o.)	40
Gear Krieg : Allies sourcebook (v.o.)	39
Heavy Gear : Inner Space : Life on Atlantis (v.o.)	39
Heavy Gear : The Waste World : Life on Utopia (v.o.)	39
Jovian Chronicles : Mars Planet Sourcebook (v.o.)	39
Jovian Chronicles : Venus Planet Sourcebook (v.o.)	39
L5R/D&D3 : Fortunes & Winds (v.o.)	42
L5R/D&D3 : Secrets of the Lion (v.o.)	42
Malefex Principia : Family Ties (v.o.)	38
Nephilim : Les arcanes mineurs (v.f.)	36
Nobilis : Perfidia (v.f.)	35
Prophecy : Yris, flambeau de l'Humanité (v.f.)	35
R.A.S. : Grison Reivax (v.f.)	39
Sorcellerie : Croisade sur le campus (v.f.)	43
Spycraft : The Hand of Glory (v.o.)	43
Vampire The Masquerade : Victorian Age : Vampire (v.o.)	37

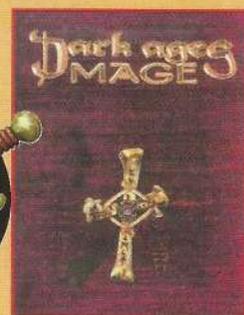
Jeux vidéo

Empereur : L'Empire du Milieu	44
Sudden Strike 2	44

- Euh. Groovy ? 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...

Le poignard d'or JDR

Dark Ages : Mage



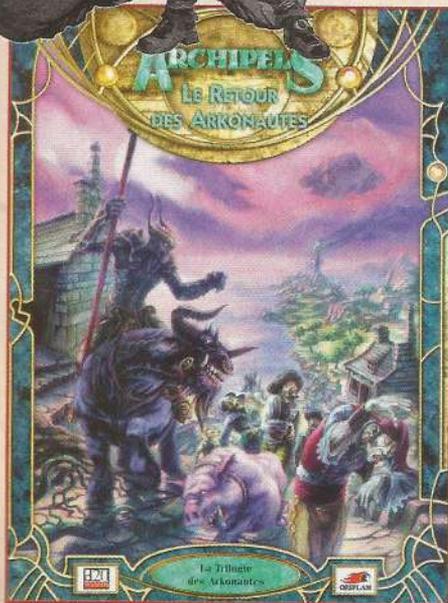
Le poignard d'or micro

Empereur



2D0 system Le Retour des Arkonautes

Il s'agit du premier volet d'une campagne en comptant trois se déroulant dans l'univers d'Archipels. Elle fait suite à une première campagne intitulée la *Trilogie des ombres* au cours de laquelle les joueurs sont devenus de véritables héros. Elle s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 7 à 9 ayant envie de sauver les Archipels. En effet des nuages s'amoncellent sur les îles errantes. Les quatre généraux préparent le retour d'Arax, ce qui marquerait à coup sûr la fin des îles. Les joueurs vont une fois de plus jouer les empêcheurs de tourner en rond. Ils vont devoir assurer la sécurité d'une réunion secrète regroupant les différents clergés afin de souder les églises et les communautés pour faire face aux sombres événements. Ce premier volet permet aux aventuriers de découvrir le rôle qu'ils vont devoir assumer s'ils désirent préserver la paix. Le ton et le rythme donnés à cette campagne risquent de surprendre, les scènes s'enchaînent sur un mode épique, les joueurs affrontent de terribles adversaires, des villes sont détruites, des îles s'obscurcissent, on n'est pas loin de l'apocalypse. Cependant pour rester dans l'ambiance très "cape et d'épée", le maître a tout le matériel disponible dans le module. Pour ceux qui n'auraient pas fait jouer le premier acte, il va falloir compter un peu plus de travail



Campagne en français pour D&D3.
Édité par Oriflam.
23 EUR - Disponible



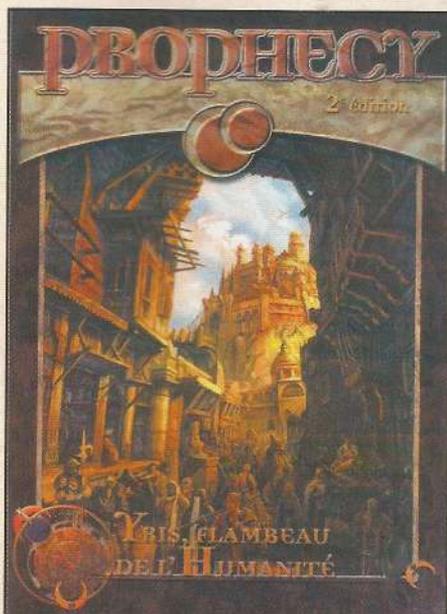
de préparation. En supplément, le meneur de jeu trouvera une nouvelle classe de prestige nommée chevalier silencieux pour ses PNJ. Au final, cette campagne est pleine de surprises mais s'éloigne des standards D&D. À noter la présence d'un vrai système de points d'expérience qui récompense le *roleplay* et les initiatives à la place de la boucherie habituelle. Une aventure à tenter.

Olivier Collin

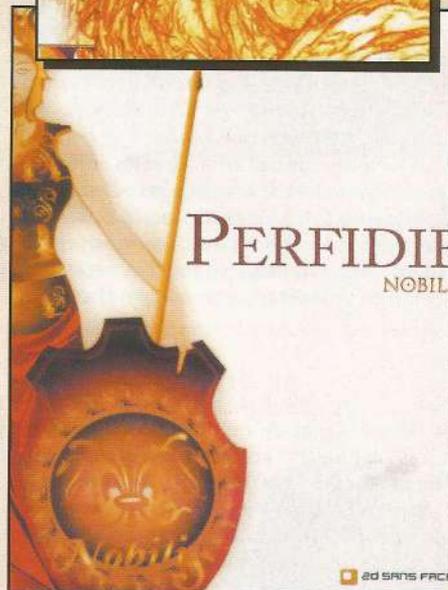
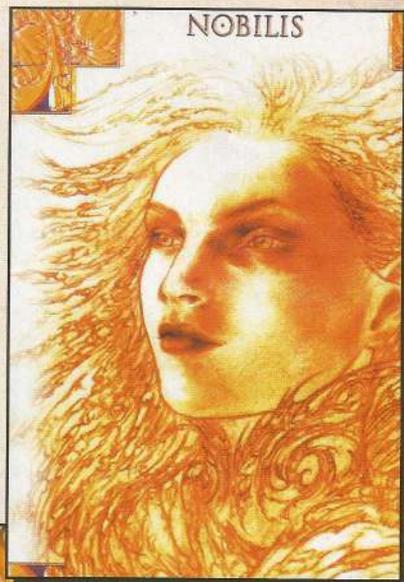
Yris, flambeau de l'Humanité

Consacré à la description de l'imposante cité impériale Yris, le supplément se révèle rapidement agréable à lire, le style étant clair, les illustrations sympathiques et bien dans l'ambiance. En ce qui concerne l'aspect écriture, le livre est divisé en trois chapitres. Le premier est consacré à la description exhaustive de la ville mais aussi à l'empire de Solyr et fournit de nombreux détails propres à mettre en scène un monde cohérent. Le second chapitre étudie l'empire nésora et une foultitude d'inventions baroques comme les armes de siège, les armes à poudre, etc. Enfin, le troisième gros chapitre est composé d'un scénario, en l'occurrence la dernière partie des Guerres Humanistes qui se révèle assez épique. Une annexe présentant une chronologie des Guerres Humanistes clôt le supplément. Conseillé à tous ceux qui veulent cadrer leur univers autour d'Yris car la qualité est au rendez-vous dans ce livret de 128 pages.

Gaëtan Bothorel



Supplément en français pour Prophecy
Édité par Asmodée.
Prix indicatif : 27 EUR - Disponible.



Écran et supplément en français pour Nobilis. Édité par 2d sans faces.
Environ 17,10 EUR - Disponible.



Perfidie

Tout le monde ne jongle pas aussi facilement avec des concepts qu'avec des couteaux enchantés. Pour cette raison, *Nobilis* reste plus difficile d'accès que d'autres jeux. Le livret qui accompagne l'écran vient donc à point nommé avec son petit synopsis de création de personnage. La campagne *Perfidie* fournit quelques pages de matière à un contexte qui part un peu dans tous les sens. Les joueurs vont incarner des Puissances Inquisitoriales et l'aspect missionnaire que cela comprend est idéal pour les "mettre en route". Mais des éléments continuent à venir comme un cheveu sur la soupe. Que faire de la disparition de 500 ans d'histoire, par exemple ?

Cyril Pasteau

Little Fears

Ce dernier JDR du 7^{ème} Cercle est une traduction du jeu du même nom, paru il y a quelques années chez Key 20. J'avais trouvé que ce JDR était une des meilleures surprises ludiques de ces dernières années, alors imaginez ma joie en

voyant débarquer une v.f. ! Et je n'ai pas été déçu ! Dans *Little Fears*, vous incarnez des gamins, confrontés à l'horrible réalité du Monde du Placard et à ses monstres, dirigés par l'immonde Démagogue. Les adultes semblent oublier que les monstres existent (et que cela explique les disparitions d'enfants). Un jeu d'ambiance, qui mise tout sur la richesse de son univers. Les traducteurs ont réussi à garder le ton décalé qui donne à ce jeu toute sa saveur. Et les différents chapitres vous donneront largement de quoi donner vie à l'univers des PJ. Après la création de personnage viennent un topo sur le monde de l'enfance et les différents types d'aventures. Un gros morceau vous détaille ensuite le Monde du Placard et ses abominations (des 7 Rois du Démagogue aux clowns méchants, etc.). Le tout se conclut par quelques mini-scénars, que vous pourrez déve-



lopper sans difficulté. Les enfants sont définis par des Caractéristiques (Astuce, Muscle, Mains, Pieds, Esprit) et des Vertus (Âme, Innocence, Peur), mais ce sont surtout le questionnaire (ton nom ? ton âge ?, etc.) et les "qualités" qui leur donneront du relief (je suis le chouchou, je fais pipi au lit...). La résolution d'actions est toute simple et se fait avec 1 ou 2 D6. Pour d'obscures questions de droits d'auteurs, les illustrations ont dû changer pour cette version Moliérisé© de *Little Fears*. L'éditeur avait donc la lourde tâche de redonner au jeu un look graphique aussi sympa que celui d'origine. Et c'est chose faite ! Les illustrations sont plutôt belles et complètement dans l'esprit. Je ne reprocherai qu'une chose à ce *Little Fears* v.f. : le style parfois un peu lourd. Mais bon, il a malgré cela gardé les qualités de son cousin ricain : c'est un EXCELLENT jeu, original, inventif, léger, intéressant,

À bas le Croque-Mitaine !



Jeu de rôle en français.
Édité par le 7^{ème} Cercle.
21 EUR - Disponible.

intelligent, drôle... À mon avis, le produit le plus abouti du 7^{ème} Cercle, et un bijou à ne pas manquer (sinon Bonnet d'Âne, direct) ! Achetez-le...

7.7

Les arcanes mineurs

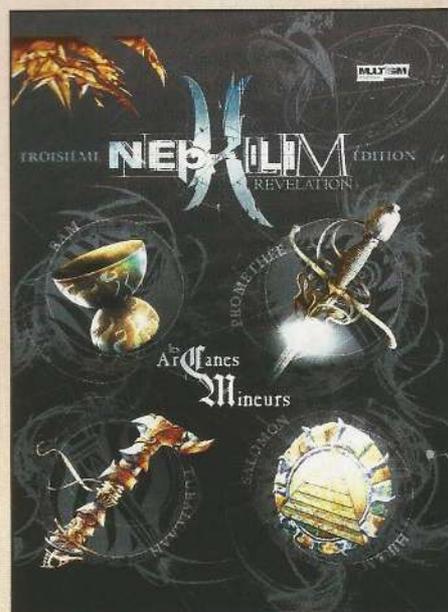
La remise à plat du monde occulte contemporain avec la 3^{ème} édition de *Nephilim* continue avec cette synthèse des organisations ésotériques humaines. Les Arcanes mineurs sont au nombre de quatre. Pour simplifier, les

Mystes sont les héritiers d'une longue tradition qui remonte aux Pharaons et avant, les Templiers sont d'anciens rebelles devenus la plus importante conspiration mondiale, les Synarques sont les architectes du futur et les R+C surfent sur l'Histoire invisible en direction de la mort et de l'apothéose de leur prophète androgyne. Mais ces sociétés secrètes rassemblent bien plus que des mortels fourvoyés ou jaloux des Nephilim... L'histoire réelle des Arcanes, qui plongent leurs racines dans des événements impliquant les Kaïm et leurs métamorphoses successives, sera passionnante à faire découvrir aux personnages des joueurs (PJ). D'autant plus que ceux-ci devront d'abord percer à jour les rideaux (rosicruciens, francs-maçons, etc) qui cachent la véritable nature de leurs oppo-

sants. La lecture donne envie d'utiliser tout de suite des tas de factions, mais il faut se montrer subtil sous peine de sombrer dans le n'importe quoi. Les Mystes et les Templiers font de très bons opposants directs tandis que Synarques et R+C peuvent voir leur implication dans une affaire révélée plus tardive-

Le fils du retour du Ka-Soleil

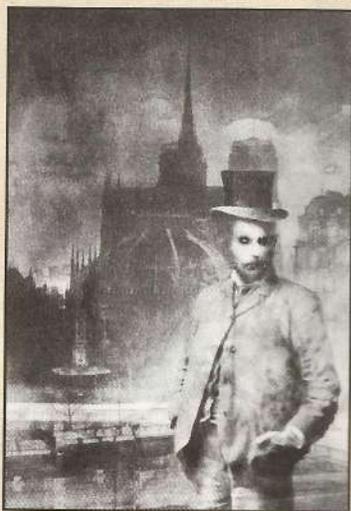
ment... Pour prolonger le plaisir de la découverte, mieux vaut que les joueurs débutants ne se penchent pas sur le livre, mais en revanche les joueurs expérimentés et meneurs de jeu y trouveront un ouvrage de référence fort utile ! Les Arcanes sont présentés sans manichéisme, ce qui donne envie d'incarner des représentants de certaines factions. Quel dommage que cette possibilité ne soit pas prévue clairement, même si cela laisse



Supplément en français pour *Nephilim* : Révélation.
Édité par Multisim. 40 EUR - Disponible.

Victorian Age : Vampire

Tandis que l'adaptation du concept du vampire à l'époque moderne a fait l'empire de White Wolf, ce retour aux sources romantiques et gothiques du monstre me laissait un petit peu sceptique. La magie de la Mascarade, ce décalage brutal entre téléphones portables et pouvoirs surnaturels, allait-elle fonctionner dans cette fin de XIX^e siècle (1880-1897) noircie au charbon ? Et puis il suffit de relire *From Hell* comme c'est conseillé en bibliographie, et on n'a plus qu'une seule envie : aller chasser le pauvre hère dans les ruelles de l'East End entre deux parties de bridge au club, en espérant ne pas finir sur la table de dissection du Dr Gull.



regrette juste le manque de noms propres, de personnalités vampiriques, dans cette partie du livre. Mais le chapitre sur le contexte rattrape le coup. En effet, un petit tour de l'Europe des Damnés (et de cette annexe qu'on appelle le reste du monde) nous est présenté par un fantôme britannique bien de son époque, préjugés jingoïstes y compris. (Pour la petite histoire, c'est le papa du savant mal-kavien de *Time of Thin Blood*.) Les idées de chroniques naissent vite à la lecture. Et sinon, dépoussiérez les manuels d'histoire et les classiques de la littérature européenne du siècle avant-dernier, il y a de quoi

faire campagne sur campagne ! Il faut juste espérer que, plutôt qu'entasser livre de clan

Vampire by gaslight

Les 224 pages du bouquin sont remarquablement pauvres en règles, tout juste trouve-t-on quelques précisions et mérites pour créer un personnage d'époque. En revanche, les clans sont décrits en long, en large et en travers, y compris les clans indépendants. Je



Supplément en anglais pour Vampire : The Masquerade. Édité par White Wolf. 27,50 EUR - Disponible.

sur livre de clan, White Wolf nous gratifie, justement, d'une belle aventure à jouer. Bref, l'idée de *Victorian Age* est excellente, pas aussi révolutionnaire que *Kindred of the East*, mais nettement plus facile à concrétiser autour d'une table.

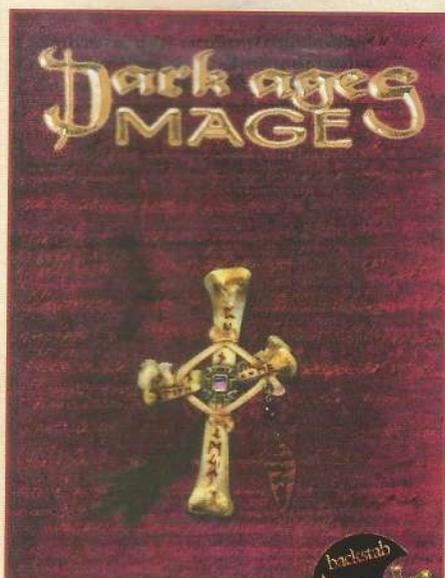
Capitaine Ashcroft

Dark Ages : Mage

Nous sommes au XIII^e siècle, en Europe, et des magiciens s'associent pour poursuivre leurs études... Non, ce n'est pas une nouvelle version du génial *Ars Magica*, mais la déclinaison "Mage" de l'Âge des Ténèbres. En fait, ces 240 pages sont un vrai plaisir à la lecture, puisqu'elles regorgent d'informations susceptibles de servir en campagne. Aucun chapitre n'est une trentedouzième resucée copiée/collée des explications de base d'un livre de White Wolf : ce bouquin est un délice de A à Z.

Le Nom de la Rose rencontre Bonisagus

L'Ordre d'Hermès (les magos à boules de feu) n'est pas le seul dont peuvent se réclamer les per-



Supplément en anglais pour Dark Ages : Vampire. Édité par White Wolf. 27,50 EUR - Disponible.

sonnages des joueurs, on retrouve en tout six "compagnies mystiques", embryons des futures Traditions. Il n'est pas cependant possible d'incarner les aîeux de l'Ordre de la Rai-

son qui occupera le terrain à l'époque de *Mage : The Sorcerer's Crusade*. En ce qui concerne la magie, pas de Creo Ignem ou de Sphère des Forces, mais un système primitif qui permet à chaque tradition de conserver son particularisme. En l'état, le système est dynamique (on peut faire presque tout ce qu'on veut) et livré avec quelques routines (sorts déjà connus). On entrevoit l'évolution vers le système unifié des Sphères quelques siècles plus tard. Fatalement, les circonvolutions métaphysiques de *L'Ascension* sont absentes, faute de place. Donc, pas d'Essence, pas d'Ascension, etc. Question de goût, je trouve que la lumineuse Renaissance offre beaucoup plus d'opportunités uniques d'aventures, mais tous ceux qu'intéresse un Moyen-Âge sombre et qui veulent changer des suceurs de sang trouveront à jouer longtemps rien qu'avec ce livre. Attention aux *crossovers*, cependant, amis sorciers : vous êtes toujours les premiers tués lorsque les vampires et autres garous entrent en frénésie.

Pietro Bodulesca

Buffy the Vampire Slayer RPG - Core Rulebook

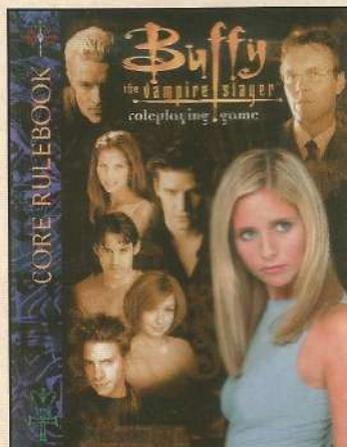
Ce qu'il y a de pratique lorsqu'on critique un tel produit, c'est qu'en ce qui concerne le matériel source, il n'y a pas grand-chose à préciser que tous les lecteurs ne connaissent déjà. Passons donc directement aux choses sérieuses : côté packaging, une couverture cartonnée et de la quadrichromie à toutes les pages font de ce livre de base un produit à la présentation luxueuse. Il n'est cependant pas aussi beau qu'il aurait pu l'être, avec sa maquette tristounette et ses photos

Slay hard !



pas toujours très nettes. Pour tout dire, seules les trop rares illustrations (signées Post et Shy, quand même) tirent véritablement leur épingle du jeu.

Pour ce qui est du contenu, la surprise est plutôt bonne. C'est C.J. Carella, auteur entre autres de *SorCellerie*, qui signe l'ouvrage, et il s'en sort haut la main, le bougre. Le ton est léger, avec un humour distancié qui rappelle celui de la série, les explications sont claires, les conseils nombreux et utiles. L'ensemble, pensé d'un bout à l'autre pour joueurs et meneurs débutants, s'avère tout à la fois didactique et pratique. En fait, et c'est un point que j'apprécie tout particulièrement, l'ouvrage contient tout ce dont on a besoin pour lancer sa première partie. Règles simples et solides (il s'agit de l'Unisystem, qui sert déjà de



moteur à *SorCellerie*), scénario d'introduction, archétypes prêts à jouer, tout y est. Sur le fond, le jeu colle au plus près du Buffyverse, dans un esprit qui n'est pas sans rappeler l'approche des auteurs de *Simulacres* (oui, oui, les séries télé étaient l'un des univers proposés par ce jeu). Et quant à la question épineuse de savoir s'il faut jouer Buffy et ses copains ou d'autres personnages, à Sunnydale ou ailleurs, Carella a l'extrême intelligence de ne pas

prendre position. Laisant toutes les portes ouvertes, il propose des statistiques, des règles et des conseils pour toutes les options de jeu. Bien vu. Au final, un bon produit pour débutants et fans fondus de la série.

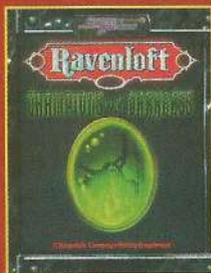
Johan Scipion

Jeu de rôles en anglais.
Édité par Eden studios.
49 EUR environ - Disponible



20
system

Champions of Darkness



Si, depuis ses débuts, *Ravenloft* s'est toujours revendiqué de l'horreur gothique, il était jusqu'à présent entendu qu'il s'agissait avant tout d'une question d'atmosphère et non de personnages. En clair, on avait d'un côté un décor de campagne très sombre et

de l'autre des PJ finalement assez peu différents de ceux des autres univers de la gamme *Donjons & Dragons*. Y'avait donc comme un hiatus. Fort heureusement, voici qu'arrive *Champions of Darkness*, un excellent supplément qui, comme son nom l'indique, s'intéresse à la création d'anti-héros. Fini les paladins en armures rutilantes, vivent les personnages tout en teintes de gris, qui dissimulent d'affreux sombres secrets et luttent contre leurs ténèbres intérieures ! Au sommaire, une grosse partie technique constituée de nouvelles classes de prestiges et de nouveaux *feats*, suivie d'une très riche partie background, avec organisations ténébreuses et PNJ en migration vers le côté obscur de la Force, le tout encadré par plusieurs ébauches de scénarios et la trame d'une longue campagne. Un must !

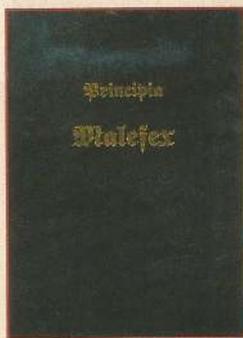


Johan Scipion

Supplément en anglais pour *Ravenloft*.
Édité par Sword & Sorcery.
27 EUR environ - Disponible.

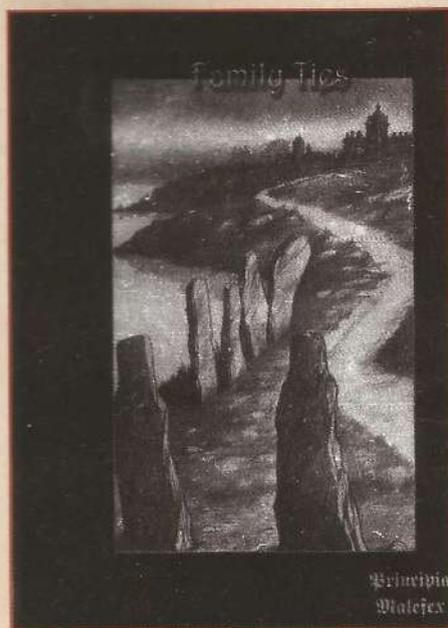


Malefex Principia / Family Ties



Rapporté par hasard d'Essen Spiel, *Malefex Principia* a déjà cinq ans d'existence, mais vaut le coup d'être présenté ici, d'autant plus que vient de paraître un petit scénario tout à fait intéressant appelé *Family Ties*. Le contexte du jeu est

la Grande-Bretagne d'aujourd'hui, ses banlieues industrielles, ses familles détruites, sa misère morale, ses illusions perdues... et c'est tout. La magie existe bien, mais les joueurs incarnent des gens comme tout le monde, voire des *nobodies*, des ratés. Des créatures horribles et malfaisantes peuvent être invoquées avec les rituels adéquats, mais l'horreur de *Malefex* est moins surnaturelle que psychologique. Elle émerge d'abord des situations (crimes, viols, drogues) auxquelles peuvent être confrontés



les personnages. Si cette courte description a suscité votre intérêt, sachez qu'une nouvelle édition de *Malefex* devrait voir le jour en 2003. Le site <http://www.malefex.com> peut apporter plus de précisions, ainsi qu'un recueil de scénarios d'introduction en PDF, *Best of Friends*.

Cyril Pasteau

Jeu de rôles et aventure en anglais.
Édité par Ragged Angel Ltd.
Environ 40+ EUR
par correspondance - Disponible.

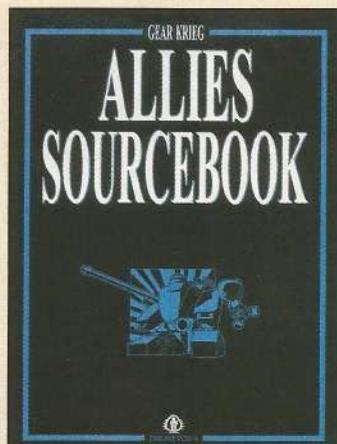
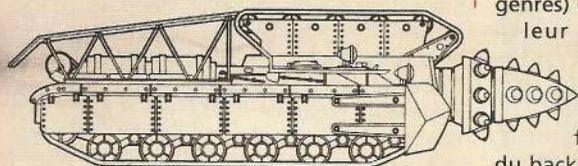


Pour les amateurs d'horreur personnelle

Gear Krieg Allies Sourcebook

On dirait que les gens de Dream Pod 9 ont entendu ma supplique : plus de science-fiction, moins d'histoire puisque ce nouveau supplément comporte un bien plus grand nombre d'équipement original que celui concernant l'Axé. D'ailleurs, chaque nation et chaque type d'unité possèdent des règles spé-

ciales qui ne rendent pas le jeu plus complexe mais qui donnent envie de jouer et c'est tout ce que l'on demande. Évidemment, comme on passe en revue les Américains (les vedettes), les Anglais (avec leurs gadgets en tous genres) et les Russes (avec leur quota de chars extra-lourds), on reste cependant un peu sur sa faim pour ce qui est du background (128 c'est



un peu juste pour ces trois grandes nations). Autres absents de choix : les Français. Ok, on n'a pas brillé en 40 mais notre équipement était assez remarquable pour ne pas être ainsi rayé de la carte. Dommage. Un bon supplément pour les amateurs de ce jeu.

Croc

Supplément en anglais pour Gear Krieg. Édité par Dream Pod 9. 25 EUR - Disponible.

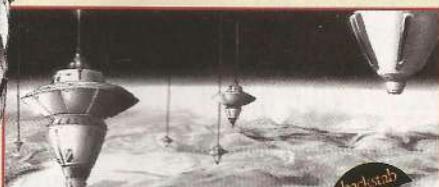


Venus & Mars Sourcebooks

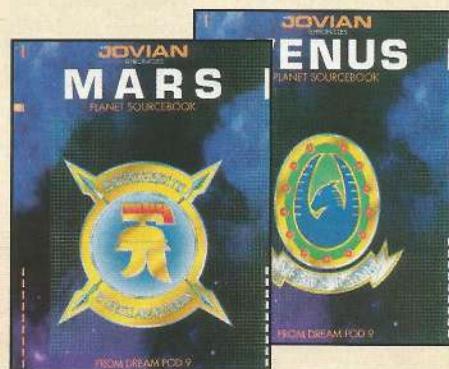
Les deux derniers suppléments en date pour *Jovian Chronicles* détaillent en 96 pages chacun les planètes proches de la Terre.

La première, Venus, est un paradis pour des corporations très puissantes qui ne reculent devant rien pour asseoir leur domination sur le système solaire. Mars, quant à elle, divisée en deux parties, l'une d'influence jovienne, l'autre d'influence terrestre, est le cadre d'une lutte quotidienne à l'échelle planétaire. Les deux

livres détaillent de façon complète la vie des habitants de ces planètes, les grandes organisations comme la Banque Vénusienne, le mode de vie particulier à chaque monde et aussi des PNJ typiques ainsi que du matériel. L'impressionnante armada est d'ailleurs très bien développée.



Suppléments pour *Jovian Chronicles* en anglais édités par Dream Pod 9. Environ 20 EUR - Disponibles.



D'une très grande qualité, ces deux suppléments s'avèrent vite indispensables grâce aux nombreux détails fournis sur chaque planète.

Gaëtan Bothorel

Life on Atlantis & Life on Utopia

Ces deux *Colony Books* de 112 pages donnent un aperçu complet sur deux planètes primordiales dans l'avenir guerrier de *Heavy Gear*. La lutte entre les forces terriennes et des factions locales est sur le point de commencer. Ces deux suppléments sont les outils nécessaires pour plonger votre campagne dans un univers apocalyptique et sombre sans commune mesure.

La structure de ces deux livres est sensi-

blement la même et donne de nombreuses informations sur l'histoire, les factions en place et la vie sur chacune de ces planètes. Une section réservée au MJ fourmille de détails sur les conseils de jeu, sur le matos et fournit des PNJ prêts à l'emploi. En résumé, deux très bons suppléments dans la lignée des précédents ouvrages. On reste plongés dans l'histoire en perpétuelle évolution du monde de *Heavy Gear*. À posséder absolument !

Gaëtan Bothorel



Suppléments en anglais pour *Heavy Gear* édités par Dream Pod 9. Environ 20 EUR - Disponibles.

Grison Reivax

Depuis le temps qu'on l'attendait, il est enfin arrivé ! Deux nouvelles races extraterrestres viennent élargir la palette du livre de base. Les Grisons, pour commencer, sont des petits êtres gris tout mignons, au niveau technologique élevé, et dont le passe-temps favori consiste à kidnapper des vaches terrestres pour se reproduire et se shooter avec leur lait. Les Reivax, eux, forment

une aristocratie montante d'une puissance non négligeable et au mode de vie agréablement original. Plus d'un joueur tombera sous le charme de leurs quatre yeux. *Grison/Reivax* est fourni avec une bonne dose de background et des illustrations qui mettent très vite dans l'ambiance. Les textes sont disposés de la même manière que dans le livre de base, ce qui permet à ceux qui le possèdent déjà de s'y retrouver très vite. Si vous avez toujours rêvé d'incarner

Supplément en français pour R.A.S., édité par ses créateurs. 18,50 EUR - Disponible.

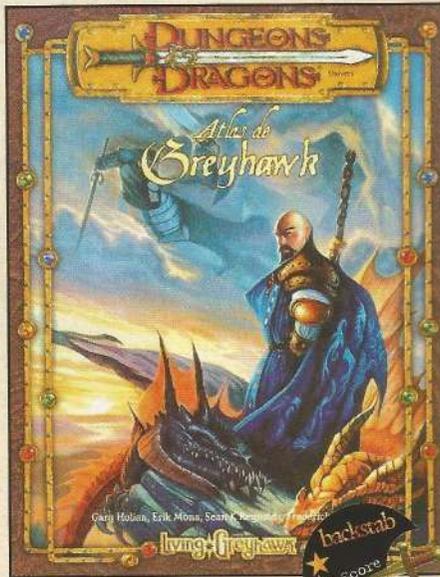
un petit homme vert tout droit sorti de *Mars attacks*, ce supplément est pour vous.

Momo



Atlas de Greyhawk

Le contexte de Greyhawk est un continent médiéval-fantastique tout à fait basique, et pour cause : ce fut la base dont durent se démarquer les autres mondes officiels de D&D. Mais alors que le supplément décrivant en anglais le monde de Greyhawk, sorti rapidement après le jeu, a permis à la "campagne vivante" de s'épanouir outre-Atlantique, la traduction française arrive dans un contexte très différent. Il existe plein de mondes en français pour D&D, alors pourquoi choisir celui-là, fût-il le plus "historique", plutôt que les Royaumes Oubliés, les Archipels ou Rokugan ? Surtout quand le texte semble parfois aride, qu'il n'y a pas de couleurs dans les 192 pages intérieures, que les illustrations sont pauvres et qu'il n'y a même pas de classes de prestige, dons de la mort qui tue yeux bandés et bras dans le dos, sorts jousifs ou autres archimages à 35 niveaux ? D'abord parce que, promis, après vous n'aurez rien d'autre à acheter. Pas de guide régional, de bestiaire ou de grande campagne... La suite de l'histoire, c'est aux joueurs de l'écrire, comme ils en ont déjà écrit les débuts – Mordenkainen n'est devenu ce qu'il est qu'à la suite de nombreuses



Supplément en français pour Dungeons & Dragons
Édité par Spellbooks. 40 EUR - Disponible.

aventures de Gary Gygax. Bien sûr, cela n'est pas entièrement gratuit (il faut cotiser à la RPGA) mais participer à une campagne impliquant des milliers de joueurs peut être amusant, convivial et gratifiant – les actions des joueurs influencent l'évolution du monde partagé... Si les vieux survivants de l'inénarrable *Castle Greyhawk* parviennent à faire la jonction avec les petits nouveaux venus à D&D par *Baldur's Gate*, la "campagne vivante" fera vivre ce monde. Sinon, Greyhawk n'intéressera que ceux qui ne veulent pas se coltiner douze bouquins avant de jouer. Après tout, le monde en lui-même vaut le détour, et on peut trouver l'équivalent de suppléments entiers sur Internet en cherchant un peu :

● <http://www.ekbir.org> pour commencer.

Eridel (mort dans le TME)



Gamemastering Secrets Second Edition

J'ai beau chercher, je ne vois pas d'autre explication. Il n'y a qu'un idéaliste comme moi pour perdre un dimanche après-midi à lire un supplément pour meneur de jeu dans l'espoir d'y dégoter autre chose qu'un ramassis de conseils bidons. Encore heureux que ce *Gamemastering Secrets* était émaillé d'extraits de *Dork Tower*, sinon je crois bien que je me serais endormi avant le début d'*Urgences*... Je comprends mieux aujourd'hui pourquoi aucun éditeur français ne s'est jamais essayé à un tel exercice. Lire un article dans un magazine c'est une chose, s'infliger un pavé de 180 pages en est une autre... Et puis de toute façon, c'est bien connu, les meneurs de jeu français connaissent déjà toutes les ficelles du métier !

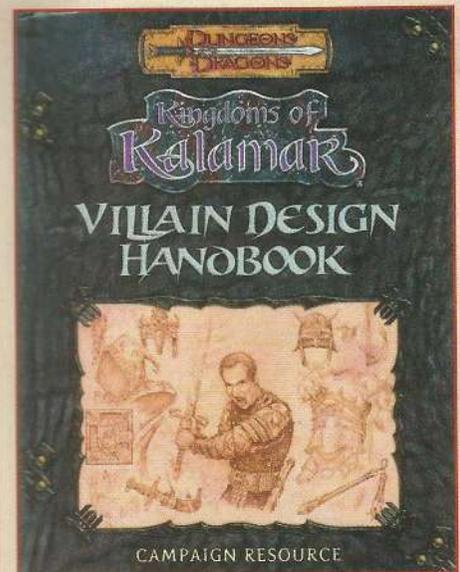
Michaël Croitoriu



Supplément en anglais pour d20/Fudge.
Édité par Grey Ghost Press.
Disponible.

Villain Design Handbook

Quelle que soit votre expérience de meneur, ne vous persuadez jamais de connaître toutes les ficelles du métier. Pourquoi ? Eh bien, tout simplement parce qu'il y aura toujours un compère ou un écrit pour vous prouver le contraire. Dernière preuve en date, ce *Villain Design Handbook* signé par les créateurs de *Kingdoms of Kalamar*. Ce supplément regorge en effet de précieux conseils pour éviter de bâtir votre campagne autour de grands méchants stéréotypés que vos joueurs s'empresseront d'oublier



une fois dessoudés. Background, psychologie, objectifs, ressources, organisations, ce manuel se démène pour enterrer les poncifs du genre. La partie technique introduit quant à elle l'équivalent des désavantages (prendre deux anti-dons permet de choisir un don). Le *Villain Design Handbook* fourmille aussi d'objets maudits, et se paye même le luxe d'un index des plus exhaustifs. Franchement, vous auriez tort de vous priver.

Michaël Croitoriu



Supplément en anglais pour D&D.
Édité par Kenzer & Co.
Environ 30 EUR - Disponible.

Seigneurs des Ténèbres

D'abord, soyons honnêtes : dans toute la gamme des Royaumes Oubliés, il y a trop de choses pour les utiliser au cours d'une vie normale de joueur. Trop d'objets magiques, trop de pays, trop de donjons, trop de classes de prestige et bien sûr trop de grands méchants. Cher maître de donjon, il va donc vous falloir faire le



choix parmi les 28 groupes de mégalomanes chtarbés qui peuplent les 192 pages de *Seigneurs des Ténèbres* : Reflets malfaisants venus du Plan de l'Ombre, Zhentarims mauvais, Magiciens Rouges de Thay maléfiques, méchants drows de la Maison Jaelre, cultistes mécréants en tout genre... Que vous jouiez une campagne urbaine ou bien en rase campagne, à petit comme à haut niveau (hmm, sur-

tout à haut, en fait), c'est du tout bon, surtout si vous savez doser les effets. Motivations, organisation, plans de repaires, classes de prestige, caracs des boss de fin de niveau, tout y est.

Anti-paladins en ordre de bataille

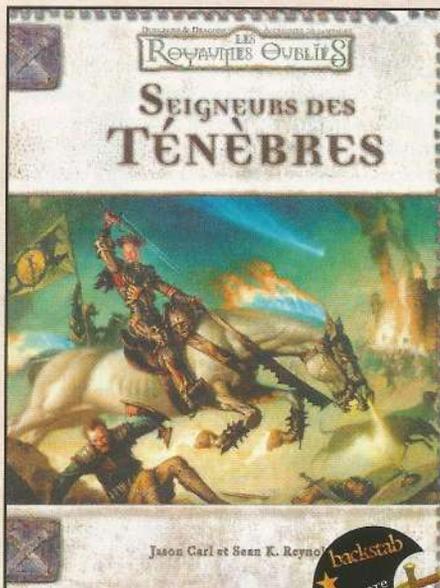
En jeu, ça peut finir par ressembler un peu à ça : "Moi je vous dis que c'est un coup de la Confrérie des arcanes... Elle est active dans les parages et ce cercle de cendres, c'est le reste d'une boule de feu.

- Mais non, vous voyez l'écusson de l'uniforme du cadavre ? C'est un des gardes des Tours jumelles de l'Éternelle éclipse qui se sera fait surprendre en mission par un moine de la Mort longue.

- Un adorateur de Cyric dans cette région, ça m'étonnerait. Pourquoi pas plutôt un serviteur du Culte du Dragon assailli par des adeptes du Sang noir ?

- Hmm. Je ne connais qu'une seule personne dans Faerûn lançant des boules de feu produisant cette variété de cendres, c'est un agent renégat du Haut Prince de la Cité de Pénombre..."

Bref, l'auberge espagnole c'est rigolo, mais il faut savoir choisir dans le menu à un moment ou à un autre. Abattre ne serait-ce qu'un seul



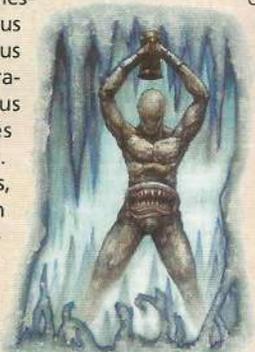
Supplément en français pour Dungeons & Dragons. Édité par Spellbooks, 44 EUR - Disponible.

de ces groupes représenterait une prouesse formidable pour un groupe d'aventuriers...

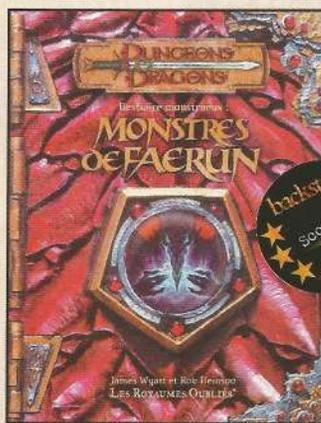
Namateos

Monstres de Faerûn

Maintenant que vous êtes Ménes-trel ou chevalier de Cormyr, vous ne pouvez quand même plus vous contenter de gobelins et de dragons rouges classiques : il vous faut l'atout des monstruosité encore plus... encore plus, quoi. C'est ce qu'il vous faut. 96 pages, plus de 80 gueules illustrées en tout genre, et plein de précisions sur la façon de les utiliser dans les Royaumes. Les facteurs de puissance des *Monstres de Faerûn* vont de



1/3 à 14, donc gros comme petits bills y trouveront leur content. Bien sûr, comme c'est un bestiaire "de plus", les concepteurs ont dû se montrer parfois très (trop ?) imaginatifs, et on se retrouve avec des abominations ridicules, comme le nœncœil (un tyranœcil de la taille d'une casserole),



la gulgutohydre (farouche ennemie de Goldopaladin ?). Mais on est dans les Royaumes Oubliés, et si le méchant mago veut avoir un nœncœil comme familier et une gulgutohydre comme gardien de son repaire, c'est son droit constitutionnel.

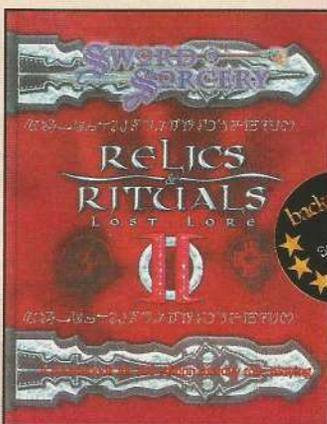
Namateos

Supplément en français pour D&D. Édité par Spellbooks, 30 EUR - Disponible.

520 system

Relics & Rituals II

En accélérant le rythme des publications, on prend toujours le risque de bâcler le travail, et d'encourager ainsi l'apparition d'émata. Bien qu'il ne soit pas rare pour autant, ce *Relics & Rituals II* souffre quelque peu de précipitation. Il n'y a qu'à décorner la section réservée aux sorts pour comprendre l'ampleur des dégâts. Prenez *stone wall* et *weeping fool*, comment



expliquer que des sorts d'aussi bas niveau puissent faire autant de ravages ? Fort heureusement, les dons et les classes de prestige sont là pour rattraper le coup, même si ces dernières semblent plus convenir à des PNJ qu'à des joueurs. L'ouvrage introduit d'autres

Supplément en anglais pour D&D. Édité par Sword & Sorcery Studios, 29 EUR - Disponible.

concepts intéressants comme la cabale et l'astrologie. Il se paye aussi le luxe d'ouvrir les portes de Scarn aux psioniques. Même s'il réserve quelques surprises, ce *Relics & Rituals II* prouve une nouvelle fois que continuité ne rime pas obligatoirement avec excellence.

Michaël Croitoriu



d20
system

Secrets of the Lion

Voici près de trois ans qu'on nous promet ces fameux "Secrets of", trois années pendant lesquelles le jeu de rôles a progressivement rattrapé le background du jeu de cartes. Prolongement direct de *Rokugan d20*, *Secrets of the Lion* est un supplément composite avec la description des différentes provinces du clan comme fil conducteur. Même si la

Supplément en anglais pour d20/LSR 2. Édité par AEG. Environ 30 EUR - Disponible.



qualité est souvent de mise (familles vassales, PNJ, idées d'aventure), la partie technique (dons/avantages, écoles, etc.) fait un peu remplissage sur les bords, d'autant qu'avec

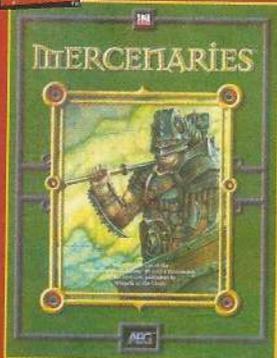


les deux systèmes de règles, tout prend tout de suite plus de place. Je m'attendais donc à mieux de la part d'AEG, mais cela n'enlève rien à l'intérêt de l'atlas géographique et de sa carte. Avec un peu de chance, la version française enrichira le menu d'un scénario inédit.

Michaël Croitoriu

d20
system

Mercenaries



Il faut bien avouer que jusqu'à présent, les auteurs de chez AEG ne s'étaient pas trop sortis les doigts du fondement pour nous pondre leurs suppléments d20. Après *Evil* ou nous apprenions que les méchants ils bousculent les vieilles, ils leur

piquent leurs sacs et ils font écraser leurs dragons pleins de fuel sur les tours jumelles ; après *Magic* ou on apprenait que la magie c'est super pour cramer les monstres, draguer les meufs et devenir invisible lorsqu'on est pourchassé par la CIA ; je m'attendais au pire pour ce nouveau supplément. Eh bien, je suis fort déçu ! Au milieu du tas habituel de nouvelles races, classes et de nouveaux dons,

objets magiques, sorts... on y trouve tout un tas de choses intéressantes sur l'organisation et la vie de compagnie mercenaire. Autant dire que bon nombre de groupes d'aventuriers devraient vite trouver de quoi les intéresser afin de s'occuper entre le sauvetage d'une princesse et le

passage à tabac d'un dragon rouge. Les meneurs trouveront aussi de quoi relever un peu le niveau de leurs PNJ. En bref que du bon.

Geof.



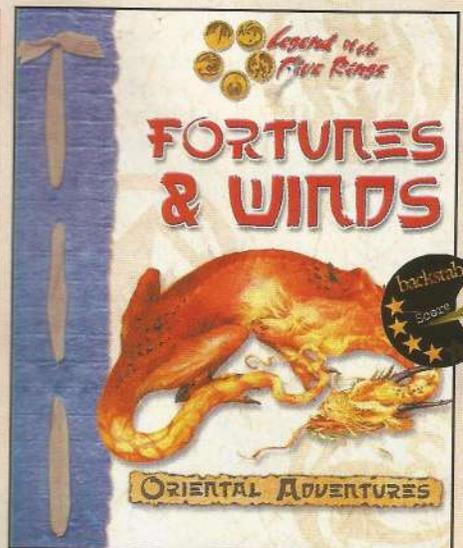
Supplément d20 en anglais édité par AEG. Environ 45 EUR - Disponible.

d20
system

Fortunes & Winds

Les royaumes des esprits ne sont pas nouveaux dans L5A, mais les informations qui les concernent sont pour le moins éparses, voire contradictoires. Il était donc temps d'y consacrer un supplément. Portails, magie, monstres, idées d'aventures, *Fortunes & Winds* livre toutes les clés nécessaires pour retracer les événements de la Guerre des Esprits ou, plus simplement, pour incarner un esprit/changeur de forme à l'ère des Quatre Vents. Fortunes, Dragons élémentaires, kenku, rien n'est laissé au hasard. Le supplément fourmille d'idées et de secrets. On y découvre les origines des tsuno et des onisu, ainsi que l'identité des assassins de la bataille de Kyuden Kitsune. Pour représenter l'influence qu'exerce chacun des royaumes sur ses résidents, *Fortunes & Winds* introduit enfin une nouvelle caractéristique, le Contrôle, qui rappelle par certains côtés la Souillure de l'Outremonde.

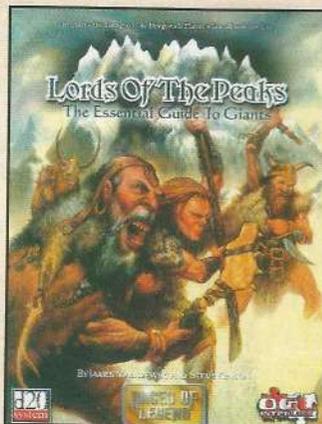
Michaël Croitoriu



Supplément en anglais pour d20/LSR 2. Édité par AEG. 30 EUR - Disponible.

Lords of the Peaks

Mongoose s'était jusqu'ici érigé en spécialiste incontesté des humanoïdes. Mais leurs Slayer 's Guides n'ont-ils pas convaincu tout le monde. Tant et si bien que Paradigm Concepts reprend aujourd'hui le flambeau avec une série de suppléments versés dans l'écologie monstrueuse. Depuis *Queen of the Spiders*, les géants n'ont guère fait recette, raison de plus pour développer le portrait dressé dans le *Manuel des Monstres*, pour en faire un peuple de premier ordre. À la lecture, la partie consacrée au background est assez convain-



cante, aucune race de géants ne ressemblant véritablement à une autre. Tout le contraire des classes de prestige, dons, sorts et objets magiques, qui n'apportent franchement rien de marquant.

Réservez donc vos brouzoufs pour une autre cause (Moucrelles à la Glaviouse sans Frontières ?), à moins vraiment que vous ne teniez à faire tourner votre campagne autour de grands dadais lanceurs de pierres.

Michaël Croitoriu

Supplément en anglais pour D&D. Édité par Paradigm Concepts. Environ 23 EUR - Disponible.



Les marchands du réseau stellaire

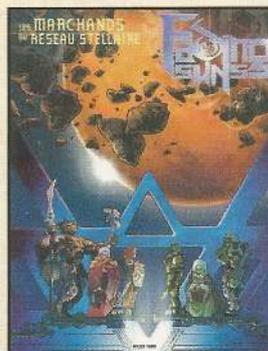
Avec ce supplément, c'est l'une des fondations de l'univers de *Fading Suns* que Multisim vous propose de venir explorer. De toutes les castes coexistantes au cœur de l'empire, celle des marchands est probablement la plus ouverte de toutes. Bien évidemment, tout comme pour les prêtres et les nobles, un cadre rigide définit cette caste. Tout au long de ce supplément, vous vous embarquerez donc pour un voyage qui vous permettra de rencontrer les cinq grandes guildes marchandes, dix guildes mineures et les francs-marchands.

Autant dire que tout le monde y trouvera son compte. Pour les meneurs de jeu, ce supplément est une mine d'informations directement exploitables pour tisser la trame d'une campagne. Chaque guildes entretient des rapports

Supplément en français pour *Fading Suns*.
Édité par Multisim. 26,50 EUR - Disponible.



étroits et souvent complexes, si ce n'est conflictuels, avec l'église et les grandes maisons nobles. Qui plus est, les luttes intestines entre grandes guildes et guildes mineures sont elles aussi d'idéales inspirations pour une multitude de scénarios. Au fil des pages, joueurs et meneurs feront donc la rencontre des auriges - les arpenteurs stellaires -, des ingénieurs - les hérétiques maîtres de la technologie -, des foinards - plus criminels



que marchands -, des recruteurs - véritables esclavagistes au service de tous -, des baillis - des technocrates inquiétants et totalitaires. Ces pages vous dévoileront de manière exhaustive les us et coutumes, l'histoire, les intrigues et la véritable nature de ce pilier fondateur de l'univers de *Fading Suns*.

Si l'on peut regretter l'absence d'un véritable scénario, ce regret est vite tempéré par la quantité d'informations qui nous sont dévoilées. N'importe quel meneur de jeu, un tant soit peu capable, sera susceptible de maîtriser un scénario directement inspiré de ce supplément à peine quelques heures après l'avoir lu.

Les marchands du réseau stellaire est à *Fading Suns* ce que Laurel est à Hardy, une balle dans la tête à **CENSURÉ** et un procès honnête à **CENSURÉ** ... Indispensable.

Geof.



Croisade sur le campus

Illustré d'un photo-bidouillage assez flashy, ce triptyque dissimule une face interne dont le seul défaut est que certains tableaux sont



à cheval sur deux volets, ce qui diminue leur lisibilité. Quant au livret, il contient un scénario pour joueurs et meneurs débutants. La trame est linéaire mais réussit un plaisant cocktail d'enquête et d'action, les personnages prêteris sont superficiels mais facilement jouables et les PNJ, nombreux et variés, autorisent des digressions intéressantes. L'idée de base, sans doute trop classiquement américaine - un conflit entre chrétiens et néo-païens sur un campus universitaire, le tout sur fond de magie rituelle et de

légendes indiennes -, peut cependant facilement muter en campagne, un article complémentaire proposant d'ailleurs plusieurs rebondissements dignes d'intérêt. Dans les dernières pages, C.J. Carella, le créateur du jeu, se fend de quelques conseils (bof) ainsi que de règles additionnelles pas franchement essentielles non plus. En bref, un produit très correct.

Johan Scipion

Écran et livret en français pour *SorCellerie*.
Édité par Le 7^{ème} Cercle.
18 EUR - Disponible



Lord Erebian's Stellar Bestiary



Je dois bien avouer ne pas être totalement impartial lorsque je dois critiquer des suppléments de jeux que j'adore tels que *Fading Suns*, *Sla Industries*, *Tribe 8* ou encore *The Dying Earth*.

D'un autre côté je dois aussi admettre éprouver une certaine réticence à devoir me taper des suppléments de type catalogue d'armes ou bestiaire. Ne nous y trompons pas, ce bestiaire pour *Fading Suns* est effectivement une longue liste de bestioles

plus ou moins poilues et plus ou moins dentues destinés à être livrés en pâture à la violence de vos personnages. Les auteurs de ce supplément ont toutefois eu l'intelligence et la finesse suffisante pour rendre intéressantes la plupart de ces bestioles. Et il est même fort possible que deux ou trois d'entre elles vous étonnent au plus haut point, jusqu'à trouver leur place dans des scénarii destinés à des êtres plus fins que de simples bouchers en vadrouille avec des armes énergétiques (j'ai notamment totalement adopté les gloops dans ma campagne). En bref rien d'extraordinaire, mais un supplément honnête qui saura satisfaire les aficionados.



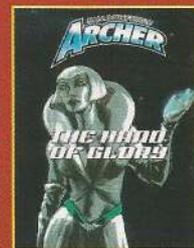
Geof.

Un supplément en anglais pour *Fading Suns/D20*.
Édité par Holistic Design. Disponible.



The Hand of Glory

Les anciens Nazis ont toujours été exploités dans le thème de l'espionnage et *Spycraft* ne s'en détourne pas. "The Hand of Glory" est une organisation très structurée à la façon Spectre dans *James Bond* ! Basée sur les ruines du Troisième Reich, cette organisation criminelle a tout de même un nouveau but. Celui de son leader Eva Kraus. Il consiste à faire resurgir du passé les restes de civilisations disparues dirigées par d'anciennes entités. Elle recherche donc connaissances, reliques et artefacts capable d'assouvir sa soif de puissance. Comme dans tout supplément D20, on trouve de nouvelles classes de base et de prestige, comme l'Explorateur ou le Channeler. L'un recherchant à travers le monde de tels objets et l'autre capable de lier son esprit à ces artefacts pour y puiser la connaissance. Nouveaux dons et compétences sont bien sûr au rendez-vous pour vous permettre de créer de nouveaux PNJ ou pourquoi pas diriger une campagne de personnages bad qui s'opposeraient à la fondation Archer.



Frédéric Romero

Supplément en anglais pour *Spycraft*.
Édité par AEG. 30 EUR - Disponible.



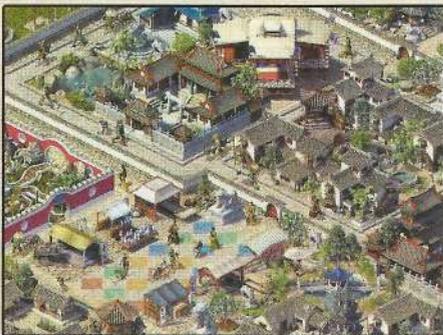


Empereur

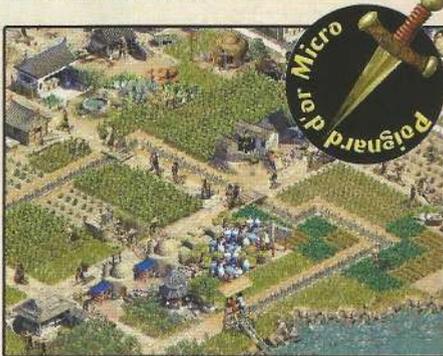
Voici un jeu de micromanagement que vous pourrez apprécier si vous êtes fan de Caesar ou de Zeus, voire Sim City.

Gestion des stocks

Pour ceux qui ne connaissent pas ce genre, vous êtes en charge d'une région que vous devez développer au mieux. Pour ceci, vous devrez attirer une population conséquente dans la région en lui offrant dans un premier temps des logements. Ensuite, vous devrez organiser la vie de vos concitoyens en construisant les éléments indispensables à toute société de ce nom : industrie, loisirs, religion, administration, organisation militaire, commerce... Vous aurez aussi à vous occuper des relations avec les autres villes qui entourent votre petit village en construction. Celles-ci sont parfois amicales,

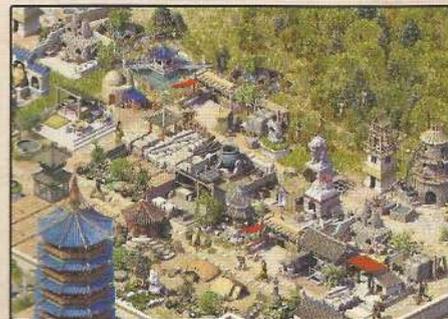


souvent hostiles et prêtes à dévaster vos terres pour s'approprier vos maigres ressources... Mais la plupart du temps, elles ne se soucient pas de votre existence et font leurs petites affaires de leur côté.



"L'ami de ton ami est ton ami"

Du côté des nouveautés pour ce genre de jeu ; fini d'arpenter les côtes de la Méditerranée habituelles pour aller s'occuper de la Chine ancienne. Au programme : gestion du Feng Shui, respect des ancêtres, astrologie chinoise... En effet, selon la disposition des maisons et autres édifices de votre ville, cette dernière bénéficiera d'un plus ou moins bon Feng Shui. Ce sera à vous d'installer votre petit monde en suivant des règles très précises ! Vous devrez révéler vos ancêtres, sorte de dieux, qui pourront vous aider en s'incarnant dans votre ville si vous les chouchoutez ou provoquer un tremblement de terre pour vous remémorer leur existence si vous les oubliez.



"L'ennemi de ton ennemi est ton ami"

Moi, ce que j'aime avant tout dans ce jeu, ce sont les voix des villageois durant le jeu. On voit que les auteurs du jeu se sont vraiment éclatés à prendre l'accent exagéré du restaurateur chinois pour enregistrer les dialogues. Ils ont même été jusqu'à reprendre des vieux proverbes à mourir de rire... Bref, ce jeu ne révolutionne pas le genre mais bénéficie d'une certaine ambiance appréciable.



Philippe Lecomte

Sierra / Impressions Games. PC Only
Environ 53 euros. Disponible.



Sudden strike 2

La simulation de Seconde Guerre Mondiale en temps réel est de retour avec le deuxième opus de la série...

La 7^e compagnie est de retour

Pour les fans de jeu de stratégie temps réel, le choix n'est pas très vaste quant à la quantité de jeux traitant de la Seconde Guerre Mondiale. *Sudden Strike 1* était le révélateur, offrant à la fois des unités historiques à diriger ainsi qu'un *gameplay* nouveau. Ici, vous pourrez toujours prendre une bonne centaine de soldats, quelques tanks et des camions pour aller prendre d'assaut le point stratégique de la carte. Certains d'entre eux seront spécialistes ; médecins, généraux, chasseurs de tank, snipers... d'autres ne seront que des bleus que vous pourrez envoyer faire sauter sur les mines le temps que vos troupes d'élites approchent.



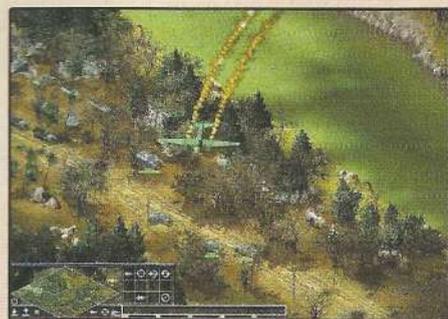
Des hommes, des vrais...

Ici, pas d'histoire géniale liant les scénarios, pas de personnages sortant du commun des mortels, pas de ressources à réunir pour construire votre base... Uniquement des données stratégiques et de simples hommes pour les accomplir. Vous pourrez prendre et maintenir le contrôle des ponts, des usines et des villages, aller sur la colline en reconnaissance de l'ennemi et, bien sûr, affronter vos ennemis au contact.

Bof !

Ça donne vraiment envie, non ?? Bah, moi, je suis vraiment déçu. Tout d'abord, l'interface est vraiment mal faite... De toutes petites icônes permettent de contrôler vos unités, et elles ne sont vraiment pas faciles à atteindre en plein feu de l'action. Raccourcis clavier me direz-vous. Ok,

mais il faudra passer un temps énorme à les apprendre. Les graphismes ? Les décors sont beaux mais vos unités sont bien trop petites pour pouvoir les reconnaître du premier coup d'œil...



Allez distinguer votre général d'un médecin ou d'un soldat quand ceux-ci font à peine deux millimètres de haut sur votre écran ! De plus, le pathfinding est vraiment nul ! Les unités se dirigent correctement sur un terrain vide mais il faut oublier le déplacement logique dès qu'il y a quelques obstacles. Les voix et les tutoriaux sont toujours aussi mauvais. Dommage...

Philippe Lecomte

CDV / FireGlow Games. PC Only
Environ 55 euros. Disponible.



CALENDRIER JDR

● Du 29 novembre au 1^{er} décembre 2002 – Lyon (69)
La 1^{re} édition de la Rencontre de l'Imaginaire et du Fantastique est organisée en partenariat avec la FFJDR de Lyon à l'espace Double Mixte de la DOUA - Villeurbanne. Le R.I.F.L. se veut le rassemblement de toutes les familles de l'Imaginaire et du Fantastique : BD de tous horizons, littérature d'hier et d'aujourd'hui, jeux vidéo et réseaux, jeux de rôles et jeux de plateau seront largement représentés par les auteurs invités à participer au salon (romanciers, scénaristes, dessinateurs, éditeurs et vous-même). 5 euros/jour par personne et forfait 10 euros/3 jours. Tarifs de groupe pour associations (10 personnes minimum, nous contacter) : 3 euros/jour par personne, forfait 8 euros/3 jours. Inscription concours 5 euros. Contact : @ <http://www.rifl.fr.st>.

● 30 novembre 2002 – Aix-en-Provence
L'association Fleur de rôle organise une journée portes ouvertes (initiations...). Centre Les Amandiers, 8 allée des Amandiers, Aix-en-Provence. Contact : 04 42 96 56 25 (répondeur) et fleurderole@free.fr @ <http://fleurderole.free.fr>.

● 30 novembre 2002 – Paris (75)
L'association des fans du Monde des Ténèbres organise sa 5^{ème} nuit Tenebrae dans la nuit de samedi à dimanche. Au programme, toute la gamme World of Darkness. Cadre : La guilde du jeu, 31 rue Dussoubs, 75002 Paris. Contact : contact@mdt-fr.org.

● 14-15 décembre 2002 – Parthenay (79)
Deuxième édition du Flip d'Hiver de Parthenay, au Palais des Congrès, par le Festival des Jeux en partenariat avec de nombreux éditeurs. Au programme : jeux de société, jeux de simulation, jeux traditionnels, jeux multimedia, jeux de construction, créateurs de jeux, tournois et démonstrations... Entrée : 2 euros (gratuit pour les moins de 6 ans), de 14h à 19h00, avec nocturne le samedi. Contact : Thierry Blais, 05 49 94 24 54, blaisth@cc-parthenay.fr.

● 26 janvier 2003 – Tarbes (65)
La 2^{ème} Convention de Confrontation est organisée par l'association Artefact à la salle des fêtes de la mairie de Tarbes (Hautes-Pyrénées). Au programme à partir de 9 heures : tournoi de confrontation, concours de peinture, bourse d'échange, stand commercial, restauration sur place. Contact : David : 05 62 34 49 91 (david14@nomade.fr) et Cyrille : 06 62 67 79 43.

● 1-2 février 2003 – Sévenans (90)
La 9^{ème} Convention de Jeux de Simulation de Sévenans est organisée par l'Oricalque (ex-troll Penché), club de jeux de simulation de l'UTBM (Université de Technologie de Belfort-Montbéliard), dans les locaux de l'UTBM, à Sévenans (Franche-Comté). Le thème de cette année est « la boîte de Pandora ». Au programme : tournois de Warhammer JRF, Vampire, Cyberpunk, Polaris, Agone, L5A JDR, Warhammer Battle et 40K (règlement disponible sur simple demande par mail ou par courrier), d'Elixir et de figurines peintes ; nombreuses tables libres pour faire découvrir jeux de rôle, jeux de carte et wargames au plus grand nombre (près de 400 participants à chaque édition). En bonus, des animations théâtrales et une démonstration d'escrime médiévale. Contact : Vincent Baudry, 46 rue Voltaire, 90000 Belfort. Tél : 03 84 58 93 56. Portable : 06 63 82 55 21. Courriel : vincent.baudry@utbm.fr ou oricalque@utbm.fr.

● Début février 2003 – Sens (89)
L'association de jdr L'Odyssée de l'Imaginaire organise sa 14^{ème} convention de jeux de rôles début février (date restant à préciser). L'entrée sera gratuite, du samedi 14h au dimanche 16h, les jeux proposés seront : Agone, Cthulhu, Deadlands, Rêve de dragon, INSIMV, DRD3, Elixir, Pirates des Caraïbes... et bien d'autres, les parties sont libres et gratuites. Restauration sur place (bar sans alcool et sandwiches) ou Mac-Do, Kebab pas très loin. Couchage possible sur place (sous réserve d'amener duvet / matelas). Pour plus de renseignements : syllicer@yahoo.fr ou @ <http://membres.lycos.fr/odydeli> (plan d'accès).

Gagnants du concours Seigneur Des Anneaux

Backstab 40

S. Brenot (94), A. Coppi (44), B. Zaslavski (92), A. Barré (85), G. Cazzoli (29), P. Castera (72), G. Di Bello (92), E. Glogowski (60), J.-F. Marc (69), M. Lebrun (91).

Le Monde du Jeu

Du 4 au 6 octobre dernier, la cinquième édition de la foire parisienne du jeu a été l'occasion de quelques scènes fort réjouissantes. Dans le désordre : concerts Naheulbeuk au



stand du 7^e Cercle, séances de dédicaces par l'artiste argentin Ciruelo, par Sandrine Gestin ou Bruno Belamy, mais aussi initiations express aux langues elfiques par Edouard Kloczko (pour ceux qui les ont ratées, rendez-vous page 18). La plupart des

éditeurs de jeu de rôle étaient présents, y compris un petit nouveau comme Pandora Creations qui promouvait son jeu Cendres. Saluons les associations présentes et la bonne ambiance générale. L'espace jeux de cartes bourdonnait d'activité, le jeu de rôle se défendait vaillamment, mais les stands voisinant l'espace consacré aux jeux vidéo

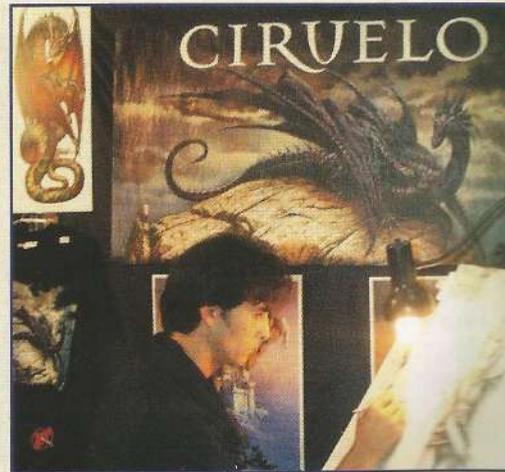
ont souffert des décibels et de l'éloignement. Ceux qui le voulaient ont pu s'abandonner aux plaisirs de la souris, de nombreux postes micro étant à disposition. Les joueurs de *Dark Age of Camelot* sont aussi venus voir à quoi ressemblaient leurs petits camarades de guildes. Mention spéciale aux bleus Kobolds qui n'auraient pas déparé au magnifique (comme d'habitude) stand de la FédéGN. Allez, c'est reparti pour un an, à la prochaine.

Cyril Pasteau

Essen Spiel '02

Difficile de résumer une foire aussi énorme qu'Essen, qui s'est tenue cette année du 17 au 20 octobre. Nous y avons trouvé quantité de jeux de société, de rôle, de cartes, vidéo, des mangas, des jouets, des trampolines, des Allemands, des Allemandes... C'est simple, en 48 heures nous n'avons pas pu tout voir. Pourtant le souvenir le plus impressionnant, ce ne sont pas ces stands gigantesques et ces dix halls chacun de la taille de l'Espace d'Auteuil, mais les ménages qui arrivent avec grands-parents et enfants, poussant des caddies entiers de jeux de plateau. Komm, spiel mit !

Zwei-und-zwanzig, bitte.



CALENDRIER GN

● 10-11 janvier 2003 – région parisienne (1h30 au nord de Paris)
Clepsydre organise « Le Geste et la Parole », un GN dans le monde de Brume. Contact : Allermoz Olivier. Tél. : 01 60 83 96 64 (soir avant 22h). Courriel : Olivier_Allermoz@appler.com.

● 17 mai 2003 – Rennes (35)
Mystère autour de la conduite est un GN médiéval-fantastique ambiance celtique organisé par le club Les Korrigans. Contact : Nicolas Gruzau, 23 rue Robert Surcouf, 35830 Betton. Tél. : 05 98 06 22 65. Courriel : colonel.gerandus@caraimail.com.

● 6-8 Juin 2003 – Barry (84)
Hydre Omel organise « Pivert », un GN médiéval-fantastique. Contact : Jakab Thomas, 41 rue du Maréchal Joffre, 92700 Colombes. Tél. : 01.42.42.04.13. Courriel : thomas.jakab@goa.com.

● Juillet 2003 – Château en Dordogne (en négociation) (24)
Yann Gerodou organise « Sang Divin », un GN médiéval-fantastique. Contact : Gerodou Yann. Tél. : 05 78 61 16 20. Courriel : akrya@mageos.com.

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, veuillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

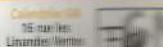
Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64 - fbjs@bigfoot.com

Date limite de remise des annonces : le 15 janvier 2003

Les Fédérations



Calendrier des manifestations
c/o Laurent Barbier, 27 boulevard de la République
75011 PARIS
Tél : Laurent : 01 48 31 24 21
contact@ffjdr.com



Calendrier des manifestations
c/o Yann Gerodou, 24 rue de la République
33000 BORDEAUX
Tél : Yann : 01 42 42 04 13
gerodou@goa.com