Dragon MAGAZINE

Heroic Fantasy

Science Fiction

Fantastique

Dragon® MAGAZINE

N° 12

JUILLET-AOÛT 93

L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

Spécial Dragons :
L'été sera brûlant !

M 4159 - 12 - 35,00 F -RD

DISPONIBLE

2102F

Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition

Bestiaire monstrueux



Monstres fantastiques pour le jeu AD&D® !

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS et AD&D sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc. Le logo TSR est une marque déposée appartenant à TSR, Inc. © 1992 TSR, Inc. Tous droits réservés.

DRAGON® Magazine,
édition française, est édité par :
HEXAGONAL
SARL au capital de 420 000 F
Siège social : 8 galerie Montmartre,
75002 Paris

Directeur de la publication :
FABRICE SARELLI

Rédacteur en chef :
ALEXIS LANG

Secrétariat :
MARCA PLUAL-THÉSÉE

Ont participé à ce numéro :
Assistant de Rédaction : Luc Masset
Previews : Olivier Noël
Figurines : Philippe Plual
Cinéma : Caroline Vié
et Jean-Marc Toussaint
Micro : Frédéric Lascombe, Olivier Rogé
Rédacteurs U.S. : Ed Greenwood,
Tom Moldvay, Roger E. Moore, Jean Rabe,
Skip Williams.
Rédacteurs français : Pierre Bruno,
Alexis Lang, Frédéric Lascombe,
Erich Martin, Luc Masset, Olivier Noël,
Norak, Francis Pacherie, Philippe Plual,
Olivier Rogé, Jean-Marc Toussaint,
Caroline Vié, Yulran.
Traducteurs/adaptateurs : Philippe Alliot,
Alexis Lang, Luc Masset, Serge Olivier.
Illustrateurs : G. Barr, D. Beauvais, Brom,
C. Caldwell, T. Conrad, J. Crabtree,
N. Dameron, Diesel, Draw, J. Easley,
L. Elmore, S. Fabian, F. Fields, D. Frazier,
E.M. Gooch, J. Howe, P. Longmeier,
R. Muleady, O.F., K. Parkinson, P. Plual,
R. Tomasic, T. Truman, V. Valusek,
D. Van Tilburg, K. Waller, M. Weaver.
Photographes : Jérôme Bohbot,
Stéphane Hanotin, Philippe Plual,
Olivier Rogé.
Enchères : Tante Chimère, Olivier Noël,
Mamie Orque.
Minitel : Norak (Conseils des Sages),
Olianthe.
Remerciements : Didier Monin.
Maquette : Palimpseste.

La BD "Lorette et Harpye" est publiée sous copyright : ©Vent d'Ouest.
D&D® et AD&D® sont des jeux TSR, Inc. ;
Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu est un jeu ICE édité en français par Hexagonal ;
Star Wars est un jeu West End Games édité en français par Jeux Descartes ;
Stormbringer est un jeu Chaosium édité en français par Oriflam.

Principaux associés : Fabrice Sarelli,
Dominique Paul, Mary-Lina Six.

Réalisation et fabrication : DPI.
Impression : Berger-Levrault, Toul.
Photogravure et flashage : Scriptolaser.
Dépôt légal : 2e trimestre 1993.
ISSN : 1162-3039.
N° de commission paritaire : 73374.

Couverture : "Dragon King", de Brom.

Désormais, vous êtes riches !

*Cette promesse faite dans notre numéro 0 annonçait le lancement de la monnaie Ð*ragon*. Depuis, nous vous avons distribué une impressionante quantité de billets à raison de quelques 50 Ð par numéro. Tout cet argent vous permet d'acheter aux enchères des lots introuvables dans le commerce.*

Mais les sommes misées deviennent toujours plus importantes, et cela ne fait pas l'affaire de nos nouveaux lecteurs : leurs économies ne pèsent pas lourd face aux gros capitaux amassés par les vétérans.

Comment, sans léser ces derniers, réduire les tensions sociales ?

En d'autres termes, comment permettre aux "pauvres" de rejoindre le cercle trop fermé de nos lecteurs les plus fortunés ?

EDITO

La solution se trouve dans ce numéro. Deux ans après sa première parution en kiosque, DRAGON® Magazine organise la Drakomega, une course opposant sept dragons sur un parcours très sélectif. Analysez les informations données p. 40 et 21, et pariez sur un concurrent grâce au bulletin de la p. 23. Avec un peu d'intuition et de chance, une mise de quelques Ð peut vous rapporter un pactole !

DRAGON® Magazine, version française, est publié bimestriellement par : Hexagonal, 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris. L'adresse postale est : Hexagonal, DRAGON® Magazine, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France ; téléphone : (33-1) 48 96 19 83.

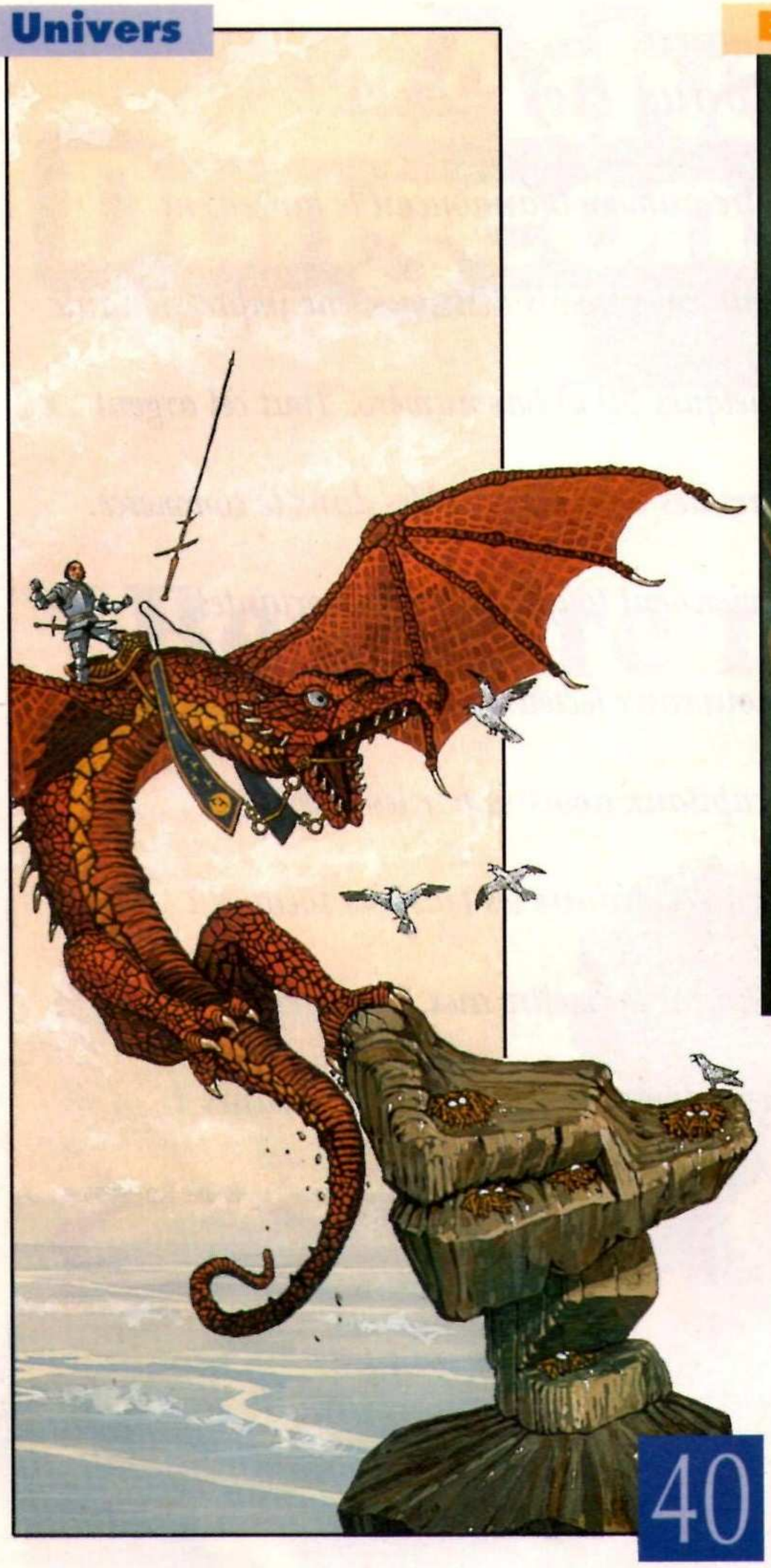
Distribution : DRAGON® Magazine, version française, est disponible en France, au Luxembourg, en Belgique, en Suisse romande et dans la province de Québec au Canada.

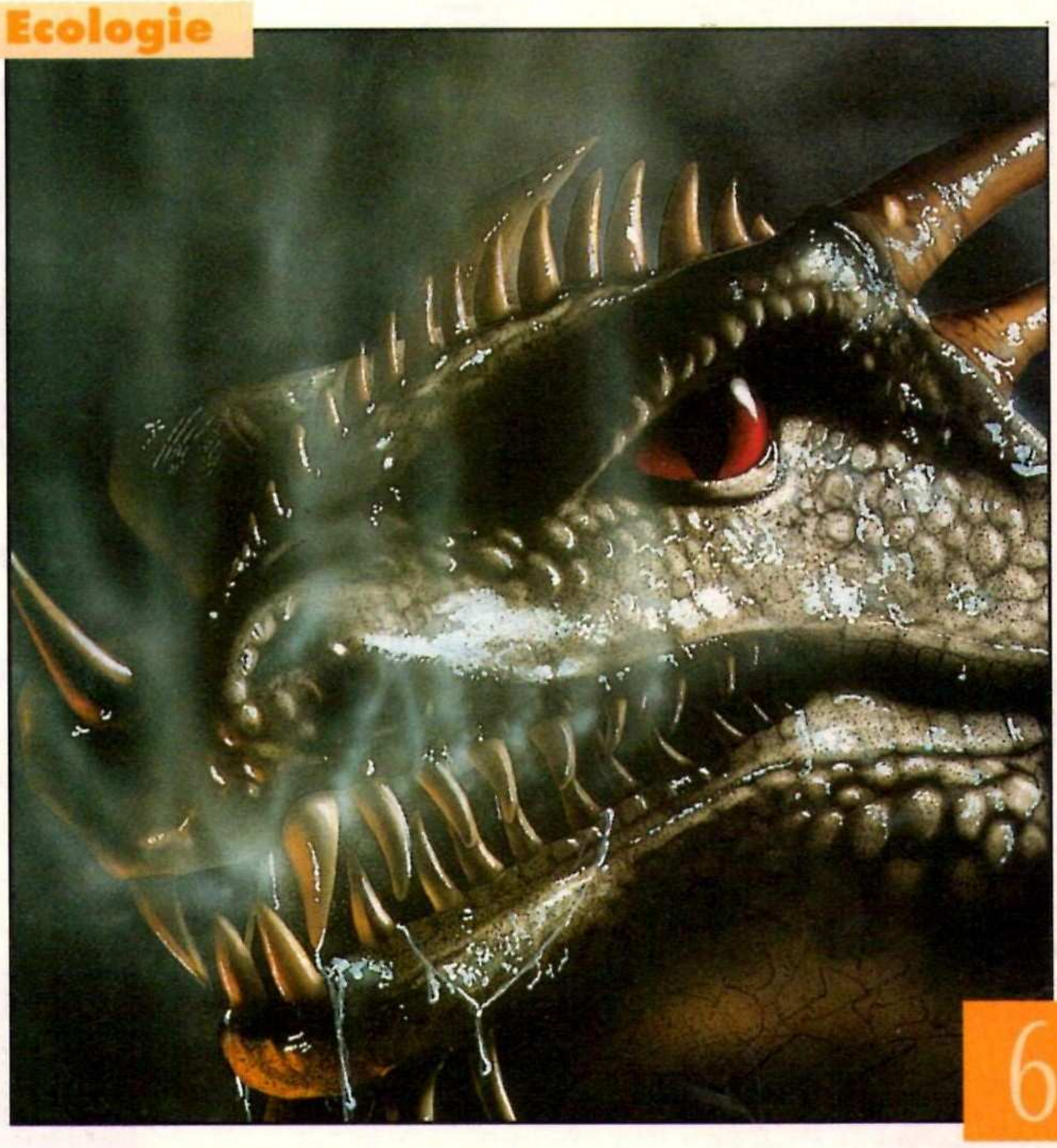
Abonnements : Le prix de l'abonnement pour 1 an (soit 6 numéros) est de 175 FRF pour la France métropolitaine, 200 FRF pour l'Europe et 250 FRF pour le reste du monde. Les chèques (émis en France) doivent être rédigés à l'ordre de :
Dragon Magazine, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France.
Le paiement des abonnements étrangers est à effectuer par mandat international uniquement. Tous les mandats sont à émettre en faveur d'Hexagonal (réf : Dragon Magazine). Un changement d'adresse doit nous parvenir 6 semaines avant la sortie du numéro, pour que la nouvelle adresse soit prise en compte.

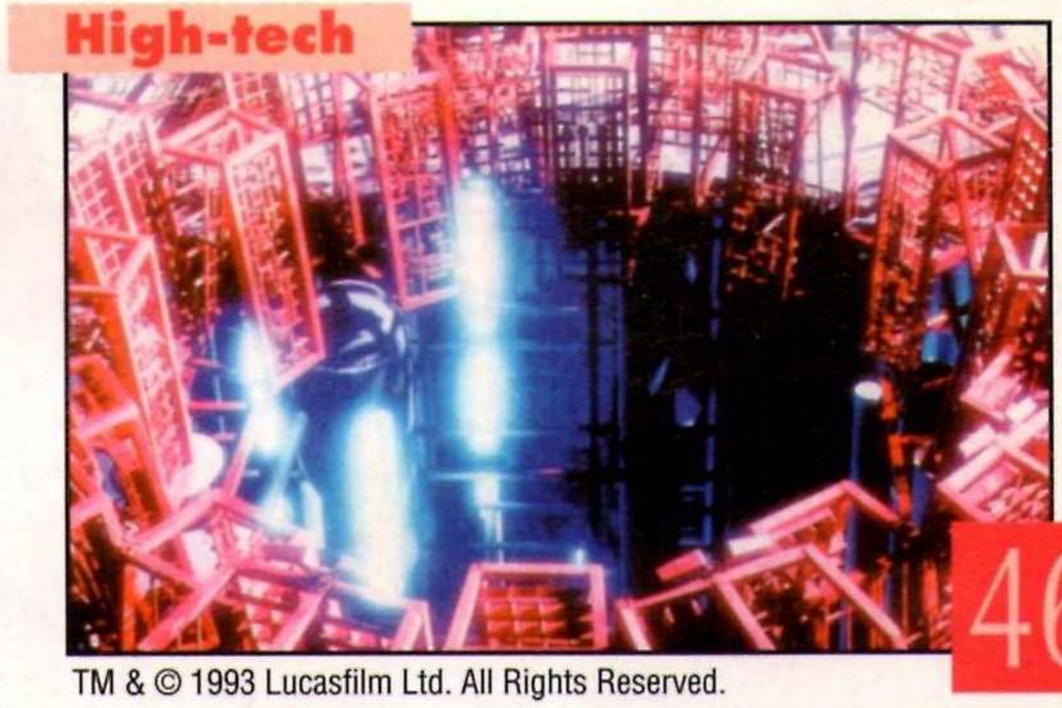
Anciens numéros : Les anciens numéros (selon les stocks disponibles) peuvent être commandés au tarif en vigueur, directement à : Hexagonal, DRAGON® Magazine, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France. Compter un délai moyen de trois semaines pour le traitement de votre commande.

Documents non sollicités : Tout matériel publié par DRAGON® Magazine devient la propriété exclusive de TSR, Inc., à moins d'accords spécifiques avant publication. DRAGON® Magazine étudie les textes et dessins même non sollicités, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être engagée. Les documents non retenus seront retournés à leurs auteurs s'ils nous parviennent accompagnés d'une enveloppe à la taille voulue et suffisamment affranchie.
Si vous souhaitez collaborer à DRAGON® Magazine, nous vous conseillons de lire d'abord notre "Guide du Rédacteur". Vous l'obtiendrez sur demande écrite, en joignant à votre lettre une enveloppe timbrée à 2,50 FRF portant votre adresse.

Publicité : Pour passer de la publicité dans DRAGON® Magazine, veuillez prendre contact avec : Fabrice Sarelli, Hexagonal, tél : (1) 48 96 19 91, fax : (1) 48 96 19 87.
DRAGON® est une marque déposée appartenant à TSR, Inc. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut en être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur.
® désigne des marques déposées appartenant à TSR, Inc. ™ désigne des marques appartenant à TSR, Inc. La plupart des autres noms de produits sont des marques appartenant aux sociétés qui les ont édités. Si ces noms apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé qu'ils désignent des marques, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de ce statut.
© 1993 TSR, Inc. Tous droits réservés.







TM & © 1993 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

SOMMAIRE

6 DRAGONS

6 Ecce Draco
L'écologie des dragons maléfiques : sachez les reconnaître... et les éviter.

14 Seul face à la bête
Les dragons aussi ont leurs prédateurs.

36 DRAGONLANCE®

28 Une brève histoire de Krynn
Le monde du Cataclysme.

36 Cœur de flamme
Visitez Taladas, ses plages, ses minotaures, sa mer de lave ...

40 Drakomega
Course de dragons : un sport qui monte.

84 DRAGONLANCE®, guide pratique ⚄
Comment s'y retrouver parmi les romans et aides de jeux DRAGONLANCE®.

88 Les gnomes de Krynn ⚄
Tout ce qu'on aimerait pouvoir oublier sur les gnomes bricoleurs.

46 ETOILE NOIRE

46 L'Etoile de la Mort
Visite guidée de l'arme suprême de l'Empire.

53 Tueur d'étoile
X-Wing : un logiciel destructeur !

56 Star Tour
Le spatioport du parc EuroDisney.

⚄ Ces articles s'adressent particulièrement aux amateurs de jeux de rôles et sont rassemblés dans un "cahier technique" en noir et blanc à la fin du magazine

Actualités



44

Contacts



21

Univers



36

A la carte



59

SOMMAIRE

21 CONTACTS

21 La Banque des Dragons
Drakomega : jouez gagnant !

26 Bulletin d'abonnement

66 Concours Tolkien : Enfin les résultats !

95 Courrier

97 Conseil des Sages

44 ACTUALITÉS

44 Dracosoft
EoB III : partez à l'assaut de Myth Drannor !

65 Ciné : La part des Ténèbres
Stephen King mis en scène par un revenant.

79 Previews : Ciné, Vidéo, BD, Bouquins, JdR

59 A LA CARTE

20 B.D. : Lorette et Harpye
Seule face à la bête

59 Figurines : A la pointe du cutter
Les dragons, 2e volet : un dragon bien portant n'a pas de plomb dans l'aile.

64 B.D. : Lorette et Harpye
C'est un désastre...

68 Nouvelle : La lune se lève sur Myth Drannor
A lire avant de jouer à Eye of the Beholder III.

77 Conseils d'un sage
Evitez les pièges de Myth Drannor.

Un système de renvoi par encadrés dans les marges permet aux joueurs de passer rapidement d'un article à son complément technique et vice versa.

Dragon®

DRAGONS

Ecce

Deux ans après l'écologie du dragon rouge (publiée dans notre n° 1), le besoin se fait sentir d'une étude plus large portant sur les autres espèces de dragons maléfiques.

Ecologie des dragons maléfiques

Le texte qu'on va lire est extrait des "Mémoires superposés" de Carpanthir le Multiple. Nous avons suivi le manuscrit original, qui est conservé à la grande bibliothèque de Château Mardelaine (Royaumes Oubliés). L'auteur semble avoir rédigé ce passage peu avant l'Année du Ver, période maudite où des centaines de dragons dévastèrent le nord du continent de Faërun.

Ces temps derniers, de nombreux dragons ont été aperçus sur les frontières du Nord. Tandis que les plus braves chevaliers se préparent au combat, j'écris ces lignes, dans l'espoir que les enseignements du passé éviteront aux forces vives du royaume d'aller au devant d'une mort glorieuse, mais inutile.

LA MENACE

Dans mon impétueuse jeunesse, j'eus le privilège de m'entretenir avec Galladel, roi des elfes de la Forêt des Ombres :

"Un dragon, me dit-il, peut rester actif pendant des années, sans prendre le moindre repos, puis dormir un laps de temps comparable, terré dans son repaire. Quand il s'éveille, sa soudaine apparition stupéfie les hommes dont la vie est courte[1] et la mémoire brève.

"Les cycles des dragons sont irréguliers et obéissent à des lois inconnues. Parfois, il arrive qu'ils s'accordent : pendant de longues années, aucun dragon ne sera visible, puis soudain, une multitude s'éveille à peu près au même moment. Lorsque la synchronisation est parfaite, tous les dragons maléfiques sortent de leur repaire pour s'abattre sur les royaumes des elfes et des hommes. C'est ce qu'on appelle un "vol de dragons". Dans ma longue existence, je n'en ai vu qu'un, et j'espère ne pas en vivre d'autres."

CONNAÎTRE L'ENNEMI

Les paroles de Galladel sonnent aujourd'hui comme un avertissement. De mon temps, les dragons étaient rares. Leur soudaine recrudescence semble bien annoncer un vol de dragons. Pour nous préparer à cette terrible éventualité, il importe de connaître nos ennemis.

Je ne parlerai pas des dragons métalliques : ces nobles créatures respectent la vie et n'attaquent pas l'homme. Seuls nous intéressent les dragons maléfiques (dits "chromatiques"), dont voici les principales espèces, classées par ordre croissant d'intelligence et de pouvoir :

— Draco rigidus frigidus (dragon blanc en langue vulgaire),

— Draco causticus sputem (dragon noir),

— Draco chlorinous nauseous respiratorus (dragon vert),

— Draco electricus (dragon bleu),

— Draco conflagratio horribilis (dragon rouge).

De nombreuses études ont été consacrées au dragon rouge cracheur de feu. Notre attention se portera donc sur les quatre autres espèces, peut-être plus redoutables parce que moins bien connues.

IDÉES FAUSSES

Accordez peu de crédit aux informations de seconde main. Les témoins directs ne sont pas toujours crédibles, alors, comment se fier à l'homme

(1) La vie d'un dragon représente environ deux cents fois celle d'un humain — un laps de temps respectable, même du point de vue d'un elfe.

D'après

Jean Rabe et Skip Williams

Adaptation

Philippe Alliot

Dragon

"Dragon's nest" de Brom

La collecte des œufs de dragon : un sport risqué.

BROM ©88

qui a vu l'homme qui a vu le dragon ? Quant à ceux qui se vantent d'en avoir tué un alors qu'ils n'ont pas même tranché la queue d'un lézard, leurs conseils ne sont pas seulement inutiles, mais dangereux. Par exemple, ils vous diront de couvrir votre visage d'une étoffe pour vous protéger d'un souffle caustique — vaine précaution !

Certains pensent qu'il est facile de suivre un dragon à la trace. C'est faux. Le vert peut se déplacer dans la forêt la plus épaisse en brisant à peine quelques brindilles. Et n'espérez pas vous guider sur ses excréments : un dragon en laisse fort peu derrière lui, son organisme transformant en énergie la presque totalité de ses énormes repas. Si la piste d'un dragon vous semble facile à suivre, c'est probablement qu'il a décidé de vous égarer ou de vous attirer dans un traquenard !

L'aspect riant d'une contrée ne doit pas vous inciter à l'insouciance. Derrière ces collines verdoyantes, près de ce lac aux eaux claires, l'ennemi vous guette peut-être. Car le territoire d'un dragon n'est pas entièrement dévasté comme certains l'imaginent. Ce territoire est immense, à la mesure de l'appétit[2] de son propriétaire. La plupart des dragons savent en gérer les ressources, comme Malmuk le Vert, qui,

(2) Le dragon absorbe d'énormes quantité de viande : le noir l'aime faisandée, le bleu, cuite d'un éclair, et le blanc, surgelée. Cependant, ils sont capables de jeûner pendant très longtemps, ou, en cas de nécessité, d'absorber à peu près n'importe quelle nourriture (le vert mange des arbres, le bleu se rabat sur des lichens...)

"Ambush in the swamp"
de Jeff Easley.
Le dragon noir chasse à l'affût dans les marais.





"Look out" de E.M. Gooch.
De tous les dragons maléfiques, le vert est le plus haïssable.

entre deux attaques du même village, laisse toujours aux habitants le délai nécessaire pour reconstituer leur cheptel.

L'ANTRE DE LA BÊTE

Seuls les abords immédiats de l'antre d'un dragon sont vides de toute vie. Cet indice peut vous aider à en localiser l'entrée — bien qu'elle soit toujours habilement dissimulée dans la partie la plus reculée de son territoire.

Plus la créature est âgée, plus elle aime rester dans sa caverne, couchée sur son trésor. Les dragons noirs n'aiment rien tant que l'or, et interrogent leurs prisonniers pour savoir où s'en procurer davantage. Les bleus préfèrent les gemmes, surtout les saphirs, de même teinte que leurs écailles. Les blancs accumulent des diamants dans leurs cavernes de glace, dont les parois polies renvoient à l'infini l'image de leur trésor.

A quoi servent aux dragons ces richesses qu'ils ne dépensent pas ? Probablement à affirmer leur statut. Plus considérable est le trésor, plus haute sera la place occupée par son propriétaire dans la hiérarchie draconique, et plus grande ses chances de trouver un partenaire pour l'accouplement.

LA PROGÉNITURE

Snerd Dragonbane me fit un jour ce récit :

"Je progressais avec mes compagnons dans une profonde forêt de chênes, lorsque le pépiement des oiseaux s'interrompit soudain. Chacun se dissimula, les guerriers l'arme au poing, les magiciens le sortilège au bord des lèvres. Prêts à combattre, nous aperçûmes une ombre verte qui volait silencieusement au ras des feuilles. Ce n'était qu'un très jeune dragon vert — il ne mesurait pas plus de 20 m et ses écailles étaient bien plus sombres que celles d'un adulte — pourtant, Carpanthir, je t'assure que nous avons aussitôt déguerpi comme si nous avions rencontré Tiamat[3] elle-même !"

Ce sont les paroles du plus valeureux chasseur de dragon des Royaumes. Dans sa prudence, il savait que les parents du jeune dragon n'étaient pas loin et combattraient férocement pour défendre leur progéniture.

Le dragon, créature solitaire, accepte cependant de partager son territoire pendant la période qui va de l'accouplement à la maturité des petits. Tous les

(3) Tiamat est une divinité draconique qui possède tous les attributs des dragons maléfiques. Son apparence est celle d'un dragon à cinq têtes, rouge, bleu, verte, noire et blanche, chacune pourvue du souffle de l'espèce correspondante. Notez que les dragons bénéfiques ont aussi leur patron : Bahamut, Seigneur du Vent du Nord.

A DÉCOUVRIR

LIVRES

Le Dragon et le George vous apprendra ce qu'on ressent lorsqu'on se retrouve, par accident, dans la peau d'un dragon. *Fendragon* propose une explication originale et rationnelle de la fascination qu'éprouvent les dragons pour l'or. Les dragons de *Terremer* n'ont pas de trésors mais ils possèdent un regard dans lequel ont pourrait perdre son âme.

Pour vous détendre, feuilletez l'album illustré *Chalumeau le Dragon*. Le malheureux Chalumeau est atteint d'une maladie qui l'empêche de souffler. Il se fera dérober tout son trésor avant de trouver le médecin ramoneur qui le guérira...

Enfin, n'oubliez pas que Tolkien a écrit une réjouissante nouvelle où l'on voit le fermier Gilles de Ham et son chien couard affronter le vénérable dragon Chrysophylax.

FILMS

Au cinéma, les dragons sont plus rares qu'on le voudrait. Les plus beaux apparaissent sans doute dans le film *le Dragon du lac de feu*, et le dessin animé *la Belle au bois dormant*, tous deux produits par Walt Disney.

P. A.

• *Le Dragon et le George*, de G. R. Dickson, Ed. J'ai Lu

(La suite vient de paraître sous le titre : *le Chevalier dragon*)

• *Fendragon*, de Barbara Hambly, Ed. Presses-Pocket

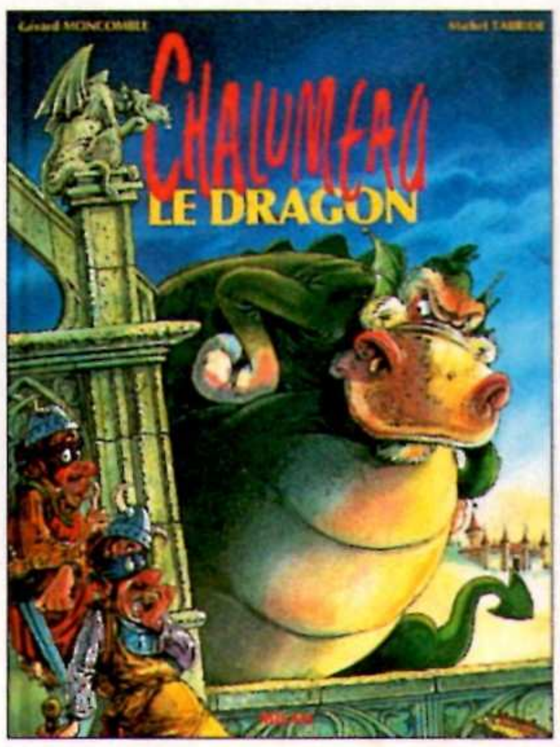
• *Terremer* (4 vol.), de Ursula Kroeber Le Guin, en particulier le troisième tome, *l'Ultime rivage*, Ed. Presses-Pocket

• *Chalumeau le dragon*, G. Moncomble et M. Tarride, Ed. Milan

• *Le fermier Gilles de Ham* est inclus dans le recueil *Faërie*, de J. R. R. Tolkien, collection 10/18.

• *Dragonflight*, Ed Eclipse. Dernière minute : Hexagonal distribue cette adaptation BD du cycle de Pern, d'Anne Mc Caffrey.





dragons maléfiques élèvent et protègent leur progéniture, sauf le dragon blanc.

SOUFFLE DE GLACE

Le dragon blanc n'a pas cette intelligence perverse qui caractérise les autres espèces maléfiques. C'est pourtant un formidable adversaire, parfaitement adapté aux terres glaciales où il demeure.

Le dragon blanc chasse les phoques et autres animaux marins, qu'il déchire de ses griffes, et les ours, qu'il tue de son souffle de givre. Il ne sait pas gérer son territoire, et lorsqu'il l'a vidé de toute nourriture, il doit empiéter sur celui d'un autre dragon blanc. Après s'être insultés d'une voix de tonnerre, les deux adversaires se précipitent l'un sur l'autre. Le combat est généralement bref et s'achève par la fuite du vaincu.

Si un dragon blanc vous attaque, ce sera probablement de manière simple et directe. Surgissant de derrière un rocher ou d'un brouillard glacé, il frappera d'emblée avec ses armes les plus puissantes : son souffle et ses sorts. Encaissez le premier choc et vous aurez de bonnes chances de vaincre.

Le dragon blanc chasse les phoques et les ours

SEIGNEUR DU MARÉCAGE

Le dragon noir est un adversaire bien plus retors.

Marécages fétides, jungles inextricables, profondes tourbières, forment son domaine. Il peut rester de longues heures immobile, aux aguets, couché sur le fond boueux d'un étang.

J'ai chassé il y a bien longtemps le dragon noir Gordulkteryxtalmaner, dont le territoire recouvrait les Marécages Blêmes de Chult. Partis à deux barques, nous nous étions perdus de vue dans la matinée. En milieu de journée, notre esquif progressait à travers un lacis de racines inextricables, dans le bourdonnement des insectes, la chaleur étouffante et les miasmes de l'eau croupissante.

DRAGONS DES TERRES DU MILIEU

Les lecteurs du *Silmarillion* connaissent bien Glaurung, le père de tous les dragons. Son descendant, Ancalagon le Noir fut le premier dragon ailé. Il était encore plus gros et plus puissant que Glaurung mais, à peine sorti des fosses d'élevage de Morgoth, il fut abattu en plein vol par Eärendil le semi-elfe. Sa chute brisa les montagnes du Thangorodrim et détruisit la forteresse de l'Ennemi.

Quelques six mille ans plus tard, *Bilbo le Hobbit*, atteste l'existence d'un dragon : Smaug le Doré. Est-il le dernier survivant de son espèce ? Non, d'après le *Créatures des Terres du Milieu*. Il semble même que la région englobant les Montagnes Grises et la Lande Desséchée présente une exceptionnelle concentration de dragons : Throkmaw chasse les trolls dans les territoires incultes du Nord tandis qu'Uruial l'Estropié ne quitte guère son repaire creusé dans la Falaise d'Acier. Dans une île au milieu d'un lac asséché demeure Itangast. Il est rapide, et surtout rusé — son nom signifie littéralement "mangeur d'invité". Citons enfin Ruingurth le Fataliste, profondément endormi dans son repaire et que seule une blessure pourrait réveiller.

Dans cet encadré nous n'avons parlé que des cracheurs de feu (Uruloki). D'autres dragons n'ont pas de souffle enflammé, mais compensent ce manque par leur force, leur agileté et un odorat capable de déceler une proie à 16 km.

Alexis Lang

Sources :

• *The New Tolkien Companion*, de J. E. A. Tyler, Ed. Avon Books

• *Les créatures des Terres du Milieu*, un supplément pour JRTM édité par ICE, traduit et distribué par Hexagonal.



"Dragon's School"
de Dan Frazier.

Très jeunes, les dragons de cuivre apprennent à modifier leur couleur par magie.

DRACONOMICON

Voici l'ouvrage définitif sur les dragons ! Toutes les races connues y sont étudiées, plus d'autres dont vous n'aviez jamais entendu parler. Des restes fossilisés permettent de retracer l'évolution draconique, de l'ancêtre commun *eodraco* à la fabuleuse diversité des races actuelles.

Cependant, comment expliquer qu'on trouve des dragons aux caractères presque identiques sur la plupart des plans d'existence ? Faut-il y voir l'intervention d'un principe créateur ? D'après une légende sans doute plus ancienne que l'homme, le dragon primordial Asgorath-Tiamat se lova autour du Soleil de Cristal qu'il détruisit de ses souffles multiples. Des éclats le transpercèrent et des gouttes de son sang naquirent les dragons rouges... D'autres théories assimilent les dragons de toutes races à des émanations, des ombres projetées sur le Multivers par les deux archétypes de l'espèce, Tiamat et Bahamut.



Le *Draconomicon* ne se limite pas à ces passionnantes spéculations : il fournit des informations précises et des conseils pratiques. Vous y trouverez notamment des extraits du traité de chasse au dragon écrit par le fameux Snerd d'Arabel. Il s'agit en quelque sorte de son testament car Snerd, parti il y a deux ans avec l'intention annoncée de détruire le dragon rouge Inferno, n'est jamais revenu ...

P. A.

***Draconomicon**, de Nigel Findley, Ed. TSR, distributeurs Hexagonal et Jeux Descartes.*

Ce supplément en anglais pour les Royaumes Oubliés peut être facilement adapté à la plupart des univers AD&D®.

J'avisai une tache sombre sur notre droite : des cyprès, mêlés à des algues pendantes, s'inclinaient sur l'eau pour former une grotte ombreuse. L'endroit était calme. Nous pensions y faire halte quand des crocodiles surgis de la rive se laissèrent couler à l'eau et nous attaquèrent. Au plus fort du combat, ils décrochèrent aussi soudainement qu'ils étaient apparus. Nous scrutions la rive, guettant leur retour, quand une vague s'éleva derrière nous et secoua notre barque : l'énorme tête d'un dragon noir avait surgi de l'eau. Le monstre cracha un puissant jet d'acide, et prit son vol pour attaquer plus commodément.

Dans notre groupe, certains cédèrent à la panique et plongèrent dans l'eau infecte ; les autres débarquèrent sur la rive glissante. Le combat dura longtemps. Les crocodiles revinrent à l'assaut tandis que des nuages d'insectes harcelaient nos magiciens... Le dragon usait de tous ses pouvoirs pour nous anéantir ! Il y serait parvenu sans l'arrivée de la seconde barque, qui renversa la situation. Sentant venir la défaite, le grand ver tenta de s'enfuir, mais fut abattu.

Il nous fallu deux jours pour trouver son repaire — proche, pourtant, du lieu du combat. L'entrée était submergée, et masquée par un amas d'algues en décomposition. A l'intérieur, l'atmosphère était suffocante. Une mousse gluante couvrait les parois et de la viande marinait dans un bassin d'eau croupie. Du trésor, nous prîmes les objets magiques et les pièces d'or — les autres étant corrodées.

J'ai gagné gloire et fortune dans cette expédition, mais j'y ai perdu nombre de compagnons, brûlés par l'acide ou déchiquetés par les mâchoires des crocodiles.

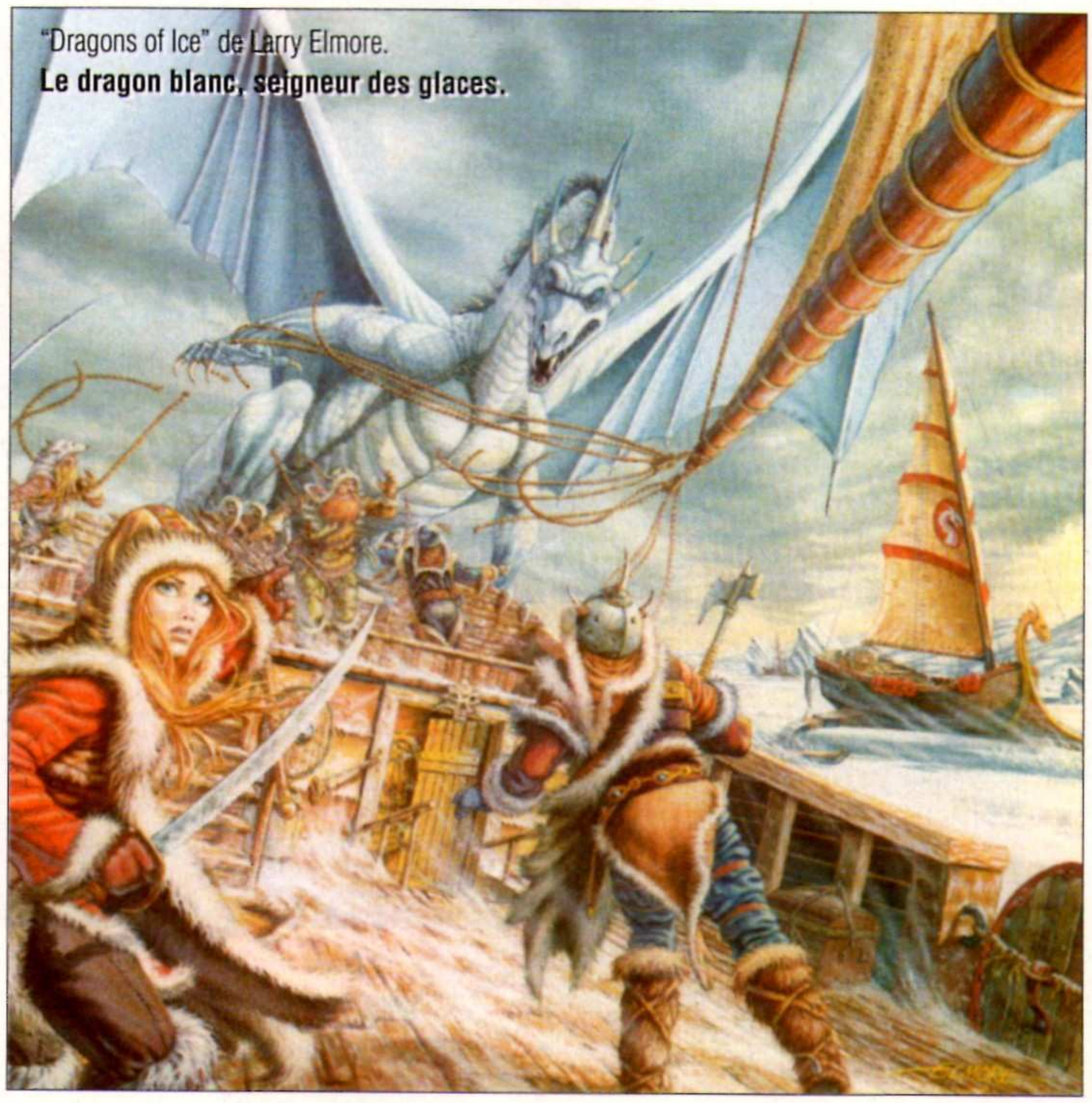
BLEU SUR BLEU

Quittons les marécages pour le domaine du dragon bleu : déserts, steppes et plateaux balayés par le vent brûlant.

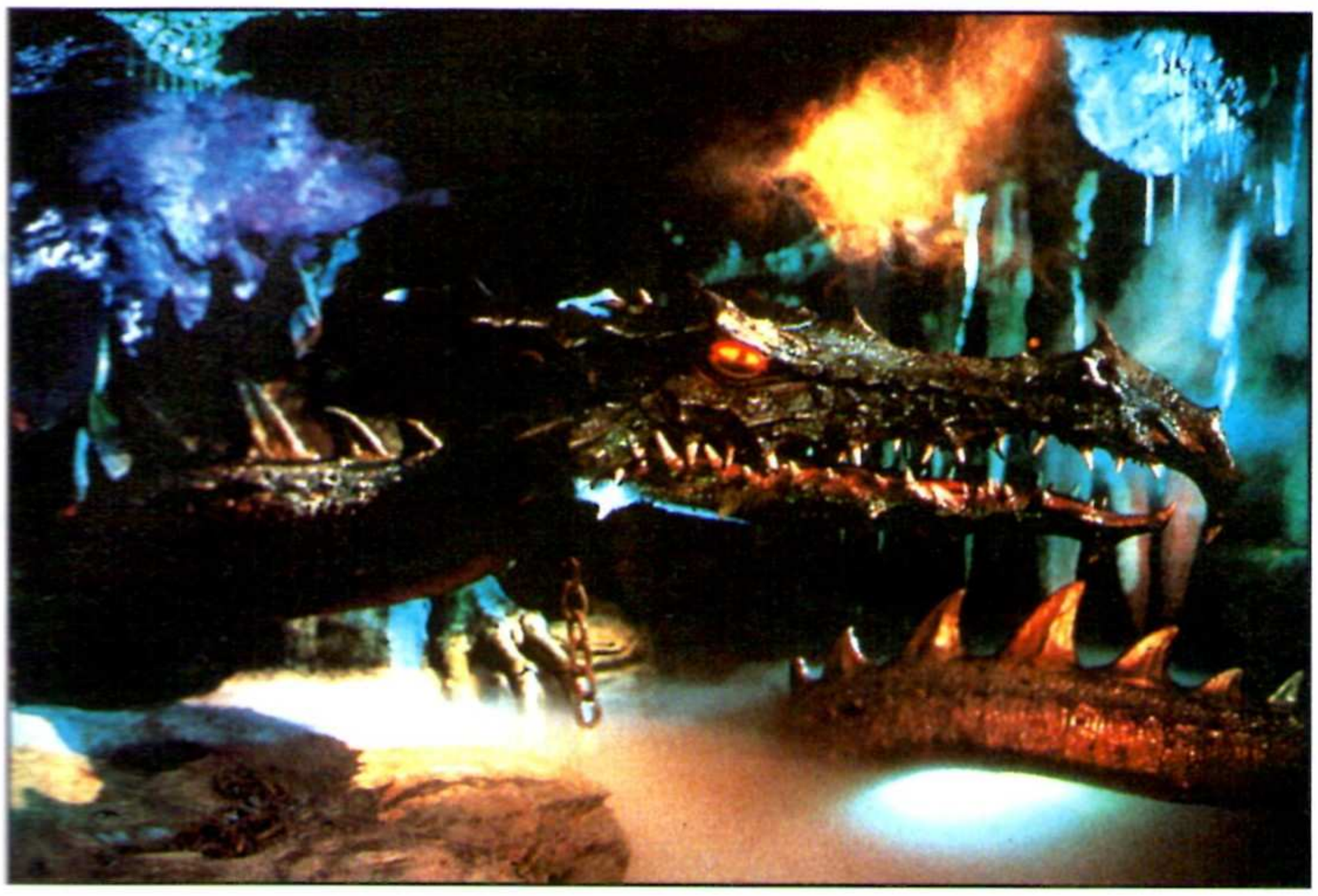
Des heures durant, il survole son territoire immense à la recherche d'une proie. Animaux du désert et voyageurs ont peu de chances d'échapper à son regard, alors que lui-même reste invisible sur le bleu éclatant du ciel.

Comme tous les dragons maléfiques, le bleu est un solitaire jaloux de son territoire. Il reconnait pourtant l'autorité d'un souverrain : le plus puissant dragon bleu de la contrée. Les problèmes de succession se règlent par des combats en plein ciel. Tous les dragons du désert planent en cercle autour des deux rivaux qui s'affrontent dans l'air crépitant. Les éclairs s'entrecroisent, les adversaires tentent de s'agripper, de se déséquilibrer à coups de queue, jusqu'au moment où le corps lacéré du perdant s'écrase sur le sable.

Lorsqu'il chasse, le dragon bleu pratique souvent l'embuscade. Les plus jeunes se cachent sous le sable et surgissent au passage des caravanes, aussi soudainement que l'éclair qu'ils projettent. Les plus anciens manipulent leur environnement : ils créent des tornades de sable pour aveugler leurs proies, ou modifient le terrain pour les égarer. On m'a parlé d'un vieux dragon qui s'enterrait dans le sable et créait au dessus de lui une illusion d'oasis pour attirer les voyageurs assoiffés.



"Dragons of Ice" de Larry Elmore.
Le dragon blanc, seigneur des glaces.



Un dragon tout près de Paris…
© Disney

UN CONTRAT DRACONIEN

Le seul dragon de la région parisienne habite au parc EuroDisney. Son antre se trouve dans une grotte sous le château de la Belle au Bois Dormant. Il y somnole parmi des ossements humains, sur la rive d'un lac noir nappé de brouillard. Parfois, il s'étire ou remue une aile ; ses gestes sont souples, déliés, et donnent une impression de force contenue. A noter qu'il tolère la présence de petites créatures (des rats sans doute) dont les yeux brillent dans la pénombre.

Difficile de déterminer à quelle espèce de dragons il appartient. La couleur noire de ses écailles et son habitat humide me pousseraient à l'identifier comme un *draco causticus sputem*. Pourtant, le feu couve au fond de sa gorge, et il semble cracher des flammes plutôt que de l'acide.

J'ai failli vérifier cette hypothèse quand il a dressé sa tête pour la balancer à quelques mètres de la mienne, mais il s'est contenté de souffler un nuage de fumée par les naseaux. Et je n'ai même pas suffoqué : la fumée était fraîche et absolument inodore.

Ce dragon-là a dû signer un contrat rigoureux : non seulement il n'a pas le droit de griller les touristes, mais il n'est même pas autorisé à les faire éternuer…

Alexis Lang

LE MANIPULATEUR

J'ai gardé le dragon vert pour la fin, car il est certainement le plus haïssable de tous.

Il sévit dans les forêts profondes, aux arbres séculaires. Maître des mensonges, il aime manipuler et dominer les autres créatures vivantes. Plus d'un dragon vert a soumis une tribu d'hommes ou d'orques qui le vénèrent comme un dieu.

J'arrivai un jour dans une ville située aux confins de la Forêt Bruissante. La cité était en émoi car le dragon vert Malmukti-celad-asharia décimait troupeaux et bergers dans la campagne voisine. Le seigneur de la ville décida d'organiser une expédition punitive, et je me portai aussitôt volontaire.

Or, quelques hommes des bois étaient venus vendre des peaux au marché. Ils proposèrent, contre de l'or, de nous guider vers une clairière où nous pourrions surprendre le dragon.

Après deux jours de marche, notre troupe déboucha dans la clairière… où l'attendait Malmukti le dragon, avec une centaine d'hommes des bois armés d'arcs et de sarbacanes. Nous fûmes rapidement maîtrisés, et Malmukti me renvoya seul en ville, porteur d'une demande de rançon. Le fils du Seigneur paya. Après avoir reçu la moitié du trésor de la cité, Malmukti massacra tous ses prisonniers. Il doit rire encore de cette ignoble machination.

Cette expérience a laissé dans mon cœur une cicatrice encore saignante, car il ne m'a pas été donné de tirer vengeance de Malmukti-celad-asharia le retors. Aujourd'hui, la vigueur fuit mes membres et ma vue s'obscurcit. D'autres mèneront les combats qui s'annoncent. Puissent-ils entendre les conseils d'un vieil homme et en tirer profit.

FICHE TECHNIQUE
Dragon EuroDisney
Caractéristiques
3 m de haut, 24 de long, plus de 2 tonnes.
Compétences
Ronfle, gémit, grogne, soupire, rugit, siffle, fait claquer ses babines, etc. (Il lui arrive même d'avoir le hoquet !)
Réalisation
AUDIO-ANIMATRONICS® Technology. Une seconde de mouvement demande une semaine de travail au programmeur !

"Lord of the frozen lands"
de Raymond D. Von Tilburg.
L'attaque du dragon blanc est directe et brutale.



SEUL face à la bête

Dracologue à l'université de Talis, Horian de Morimonde retrace l'évolution des ennemis naturels du dragon : aventuriers en quête de trésors et héros assoiffés de gloire.

Les prédateurs du dragon

De nos jours, combattre un dragon est devenu une affaire de spécialistes et un travail d'équipe. Aucun groupe d'aventuriers sensés ne se lancerait dans une telle entreprise sans préparation. On s'équipe des meilleures armes, de protections magiques, de potions curatives, et l'on collecte toutes les informations disponibles sur les habitudes du monstre et la disposition de son repaire.

LES PROFESSIONNELS

Quand survient le combat, chaque membre de l'équipe connaît sa place et sait ce qu'il doit faire. Les guerriers attaquent en ordre dispersé afin de ne pas être tous balayés d'un seul souffle. Les jeteurs de sorts se tiennent en arrière, prêts à mettre en œuvre tout l'arsenal de leur magie offensive.

Ces tactiques élaborées obligent le dragon à organiser sa défense. Il lui faut connaître une grande variété de sortilèges pour battre les magiciens sur leur propre terrain. C'est ainsi qu'il pourra rendre éclair pour éclair, boule de feu pour boule de feu, aveugler ses adversaires ou les enfermer dans une bulle de silence.

Certains dragons cherchent à affaiblir les aventuriers avant le combat décisif. Pour cela, ils s'entourent de serviteurs humanoïdes qui gardent son repaire et en piègent les accès. On m'a même parlé d'un dragon qui fit exécuter, dans sa gigantesque salle au trésor, douze statues à sa ressemblance et un socle vide où il prenait place à l'approche de l'ennemi. Il s'y tenait immobile, statue parmi les statues, jusqu'au moment où les intrus passaient à portée de son souffle...

LE TEMPS DES HÉROS

Affronter un dragon reste, bien sûr, une entreprise extrêmement risquée. Toutefois, c'est l'expérience, la tactique, et la maîtrise d'une magie sophistiquée qui décident maintenant du succès, plus que le courage et l'initiative individuelle.

Mes recherches m'amènent à penser qu'il n'en a pas toujours été ainsi. Les textes les plus anciens parlent de dragons qui s'en remettent d'abord à leur souffle et à leur pouvoir physique, et de guerriers qui les affrontent sans autre arme que leur épée (souvent exceptionnelle, il est vrai).

Ces duels mythiques, où le héros s'avance seul contre le monstre, se sont déroulés à l'aube des temps sur de nombreux univers. Partout, semble-t-il, il faut qu'un homme se lève pour affronter la bête réputée invincible. Cet homme inscrit son nom dans la légende, et son exploit inspire tous ceux qui viennent après lui.

Je vais vous présenter deux de ces héros : Sigurd, un guerrier de l'ancienne Terre, et Turin, qui vécut au Premier Age des Terres du Milieu[1].

SIGURD MEURTRIER-DE-FAFNIR

Par sa victoire sur le dragon Fafnir, Sigurd[2] a gagné une gloire immortelle. L'épitèthe "meurtrier de Fafnir" est resté accolée à son nom ; quand au trésor que gardait le dragon, il devint le symbole de la richesse, si bien que les poètes du nord utilisèrent couramment l'expression "couche de Fafnir" pour désigner l'or.

Ce trésor comportait, outre une énorme quantité de métal précieux, un anneau magique garantissant à son propriétaire de n'en jamais manquer, le casque d'épouvante dont la seule vue suffisait à mettre en fuite n'importe quel être vivant, et bien d'autres objets précieux.

A l'époque de notre récit, il est déjà fort clair que ce trésor est maudit et qu'il entraînera la perte de ses propriétaires successifs. Fafnir ne l'ignore pas, mais

(1) Leurs destins m'ont paru exemplaires. Pour comprendre les raisons de mon choix, lire Kalidor Barsanoï — A la recherche des archétypes multiversels, une étude des convergences historiques entre univers parallèles *(Strân, bibliothèque de la Tête de l'Os).*
(2) Egalement nommé Siegfried.

Jeu de Rôles p. 87

D'après
Tom Moldvay

Adaptation
Alexis Lang



"Duel at twilight"
de Larry Elmore

Le dragon plonge, le cavalier s'envole : une danse mortelle au crépuscule.



"... une panse toute blême et ridée, d'où suintait une humeur visqueuse et grise à laquelle adhéraient toutes sortes de dégouttures immondes..."
(J. R. R. Tolkien – Contes et légendes inachevés).
"Turambar and Glaurung" in Tolkien Calendar 1991.
©1991 John Howe
Reproduit avec la permission de Harper Collins Publisher.

pour rien au monde il n'abandonnerait cet or maudit ! Il le garde jalousement dans son antre de la forêt, une caverne fermée par des portes de fer.

Près de la forêt, habite le forgeron Regin qui héberge Sigurd. Il a pu juger de la force du jeune homme en le voyant fendre sa meilleure enclume. Il propose à son hôte de combattre le dragon qui, dit-il, est bien moins gros que les gens le prétendent :

— Il a la taille qu'ont coutume d'avoir les autres serpents de bruyère, et l'on exagère beaucoup plus qu'il le faut là-dessus...

Regin conduit le héros sur le chemin que prend le dragon lorsqu'il va à la rivière. Sigurd constate que le rocher d'où le monstre se penche pour boire domine l'eau de 60 mètres. Il s'étonne :

— Tu as dit, Regin, que ce dragon n'était pas plus grand qu'un serpent de bruyère mais sa piste me semble considérablement plus grande.

Sans se troubler, Regin conseille à Sigurd de creuser une fosse : il pourra s'y dissimuler et frapper le dragon de haut en bas lorsque ce dernier passera sur lui.

Tandis que Regin file se mettre en lieu sûr, le dieu Odin apparaît à Sigurd sous l'apparence d'un vieillard à longue barbe. Il recommande au jeune homme de creuser trois fosses au lieu d'une afin que le sang puisse s'écouler de l'une à l'autre.

Sigurd suit ce conseil, ce qui lui évite de mourir noyé dans le sang lorsqu'il perce le cœur du dragon.

D'après certaines sources, le héros remarque alors que sa peau durcit au contact du sang (ou de la graisse) du dragon. Il ôte ses vêtements pour s'y baigner et devient invulnérable — sauf entre ses deux omoplates où une feuille morte s'est collée.

Par ailleurs, Sigurd fait rôtir et mange le cœur du dragon. Cet aliment magique lui permet de comprendre le langage des oiseaux. En écoutant leur bavardage, il apprend que Regin projette de le tuer pour s'emparer de l'or. Il prévient ce dessein en tranchant la tête du forgeron.

SUR LES TRACES DE SIGURD

Voici quelques héros qui renouvelèrent l'exploit de Sigurd et de Turin.

• **Barde l'Archer** (Terres du Milieu, fin du 3e Age) abattit le dragon Smaug alors qu'il survolait la cité lacustre d'Esgaroth en incendiant les maisons. La flèche de Barde se planta exactement là où manquait une écaille à la cuirasse ventrale du dragon. Ce point faible avait été révélé à l'archer par une corneille qui le tenait de Bilbo — le seul hobbit, sans doute, qui ait conversé avec un dragon et survécu à l'entretien.

• **Beowulf** (Ile de Gotland, Haut Moyen Age) fut un héros désintéressé et d'une loyauté sans faille. Dans sa jeunesse, il avait fait preuve d'une vigueur extraordinaire en combattant à mains nues un troll et en nageant sept jours d'affilés dans une mer glaciale, combattant au passage cinq monstres marins. Mais ses forces avaient bien décliné lorsqu'un dragon entreprit de dévaster son pays natal. Beowulf reprit ses armes et partit avec un seul compagnon. Il tua le dragon, mais périt lui-même dans le combat.

• **Tristan** (Irlande, Moyen Age) chargea un dragon, lance en avant. Le fer fit voler en éclat les dents du monstre, traversa la gorge, perça le cœur et atteignit le ventre. Comme le feu du dragon avait tué son cheval, Tristan sauta à terre pour achever le monstre d'un coup d'épée. Après son exploit, il s'évanouit. Un chevalier sans scrupule en profita pour trancher la tête du monstre et s'attribuer l'exploit de Tristan. Mais ce dernier avait coupé la langue du dragon : cette preuve lui permit de confondre l'imposteur et de rétablir la vérité.

Désormais invincible — sauf par traîtrise — et fabuleusement riche, il accomplit bien des prouesses mais connaît une fin prématurée. Il meurt frappé d'un coup de lance entre les deux omoplates alors qu'il se désaltère penché sur un ruisseau. C'est une croix, cousue dans le dos de sa tunique par sa propre femme, qui a guidé l'arme du traître.

TURIN DAGNIR GLAURUNGA

Sigurd était à peine sorti de l'enfance lorsqu'il tua Fafnir. Au contraire, la victoire de Turin sur Glaurung, père de tous les dragons, survient au terme d'une vie d'errances et de combats.

Turin a trouvé un asile parmi les gens de la forêt de Brethil lorsqu'il apprend la venue de Glaurung et la menace qu'il fait peser sur son peuple d'adoption. Il décide de se porter à la rencontre du dragon. A ceux qui cherchent à l'en dissuader, il rappelle qu'à la Bataille des Larmes Innombrables, les nains sont parvenus à mettre Glaurung en fuite, et que leur prince Asaghâl lui a infligé une profonde blessure. *"Et voici un dard autrement long et acéré que le couteau d'Asaghâl !"* ajoute-t-il en brandissant sa propre épée.

Comme Fafnir, Glaurung n'a pas d'ailes : il progresse en ligne droite dans la forêt, consumant les arbres et laissant derrière lui "une coulée immonde". Turin constate que la route du grand ver coupe les gorges du Teiglin là où elles sont le plus étroites. Avec deux compagnons, Dorlas et Hunthor, il part vers l'endroit où il suppose que le dragon franchira le ravin.

L'ARME DU CRIME

L'épée est l'arme traditionnelle du tueur de dragon. Apparu tardivement, l'usage de l'arc et de la lance ne s'est pas généralisé.

• **Gram**, l'épée qui perça le ventre de Fafnir, est un présent d'Odin aux mortels. Le dieu la planta dans un tronc d'arbre et seul Sigmund, père de Sigurd, put l'en arracher. Gram fit de Sigmund un guerrier invincible jusqu'au jour où Odin reprit ce qu'il avait donné : en pleine bataille, il apparut devant Sigmund et brisa son arme. Sigmund fut tué peu après et Sigurd hérita de deux tronçons d'épée. Il les confia au forgeron Regin, qui en fit une arme encore meilleure qu'elle ne l'était. Son tranchant effilé pouvait couper un brin de laine flottant sur l'eau, et quand Sigurd éprouva sa résistance d'un coup de marteau, c'est l'enclume qui se fendit jusqu'à la base. On dit que le jour où Sigurd lança son épée à la volée contre un adversaire, le malheureux fut coupé en deux par le milieu : *les pieds churent d'un côté et de l'autre, la tête et les bras retombèrent dans la pièce.*

• **Anglachel** (flamme d'acier), l'épée de Turin, fut rebaptisée par ce dernier Gurthang (acier de mort). Nous avons déjà parlé de cette arme, à l'évidence maudite, dans le dossier "Epées Magiques" de notre n° 4. Rappelons seulement que Gurthang savait parler mais ne le fit qu'une seule fois — pour dire à son porteur qu'elle le tuerait volontiers en châtiment de ses crimes. Turin se suicida en se jetant sur la lame, qui se brisa en deux après l'avoir tué. Les tronçons furent enterrés avec lui et Gurthang ne fut jamais reforgée.

"Want to be a hero" de Jeff Easley.
Ce guerrier n'a pas l'avantage du terrain : malgré son audace, il est perdu...



ENFIN EN FRANCE

DELIRES
PRESENTE

QUEST®

Des centaines de mondes à découvrir
Des milliers de joueurs à rencontrer.

Quest, élu meilleur jeu par correspondance de l'année 1991 par Games Master International, a déjà été adopté par des milliers de joueurs en Grande-Bretagne.
D'un réalisme poussé mais d'une pratique aisée, Quest vous invite à évoluer dans des aventures dont seule votre imagination sera la limite.
Vous aurez à guider jusqu'à quinze personnages pour affronter les périples qui vous attendent. Vous pourrez également entrer en contact avec les autres joueurs que vous croiserez.
Attention, une fois dans le jeu vous risquez de ne plus pouvoir en sortir.

Délires

Comment vous inscrire :

Envoyez le bulletin d'inscription rempli ou les informations suivantes sur papier libre:
-Nom, Prénom et adresse précise, ainsi que votre règlement (chèque, mandat, ccp) à l'ordre de Délires, à Délires-Quest, 58 avenue de Wagram, 75017 Paris.

Nom.....
Prénom.....
Rue.....
Ville.....Code .....

N'oubliez pas de spécifier la formule choisie :

- ☐ Gobelin : 4 tours + livres de règles 92F
- ☐ Ogre : 8 tours + 1 tour gratuit 184F
- ☐ Dragon :12 tours + 2 tours gratuits 276F

Chaque joueur recevra un livre de règles.

36-15 QUEST
Informations et inscriptions





"For Gold and Glory" de Larry Elmore.
Aucun droit à l'erreur...

Les trois hommes atteignent le Teiglin de nuit, alors que Glaurung s'est arrêté sur l'autre rive pour dormir. Avec Hunthor, mais sans Dorlas qui a pris peur, Turin descend dans la gorge et franchit l'eau tourbillonnante.

Quand Glaurung se réveille, il traîne son corps gigantesque au dessus de l'abîme. Turin et Dorlas escaladent la falaise pour se rapprocher de son ventre. Le dragon ne les a pas vus mais une pierre qu'il arrache au passage frappe Dorlas à la tête et le tue. Dans un ultime effort, Turin achève son ascension et enfonce sa lame noire dans la panse blême du monstre. Un spasme propulse le dragon sur l'autre rive, qu'il ravage dans ses convulsions. Enfin, il s'immobilise. Turin s'approche pour reprendre son épée. Le flot de sang venimeux qui jaillit de la plaie le brûle atrocement, et lorsque Niniel, sa femme, arrive sur les lieux, elle trouve son mari sans connaissance près du dragon à l'agonie. Avant de mourir, Glaurung révèle à Niniel qu'elle est la sœur de Turin et que l'enfant qu'elle porte est le fruit d'un inceste. La jeune femme désespérée se jette du haut de la falaise. A son réveil, Turin aprend ce qui s'est passé et rejoint Niniel dans la mort.

VENGEANCES DE DRAGONS

On ne tue pas un dragon impunément. Même terrasssés, Fafnir et Glaurung parviennent à se venger. Le premier, par son sang empoisonné et les paroles qu'il adresse à Niniel, le second, par son or maudit qui scelle le destin de Sigurd.

On peut se demander pourquoi des héros qui avaient libéré leur monde d'un épouvantable fléau furent si durement sanctionnés par le destin. Pour formuler la question différemment : quelles fautes avaient-ils commises pour mériter un tel châtiment ?

Pour Turin, une réponse vient aussitôt à l'esprit : en épousant sa sœur, le héros a transgressé un interdit qu'on retrouve dans la plupart des cultures humaines.

D'autre part, une ombre plane sur la naissance de Sigurd. Ceux qui ont cherché à reconstituer la version primitive de son histoire en arrivent à la conclusion qu'il est le fils de Sigmund et de sa sœur Signy.

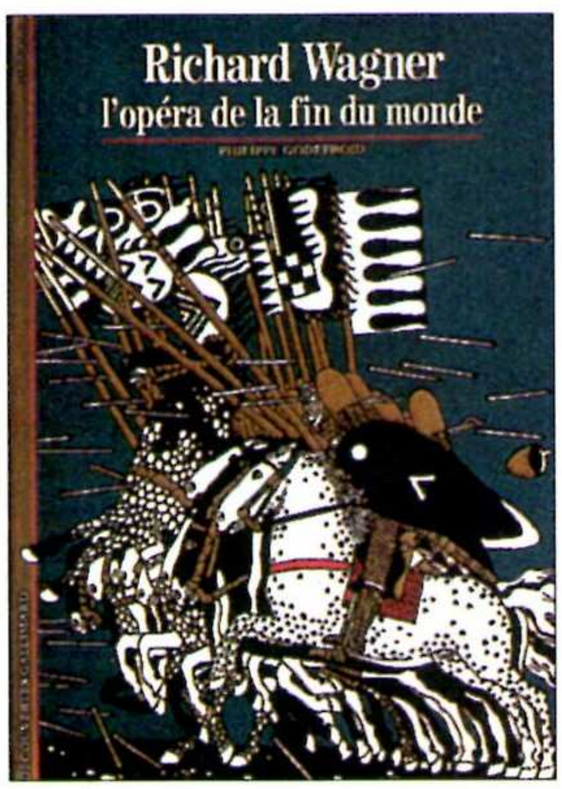
Dans les deux cas, une loi fondamentale a donc été violée. Voici qui fait de Turin et de Sigurd des êtres exceptionnels échappant aux limitations humaines — des monstres, seuls capables de vaincre d'autres monstres. Mais leur tâche accomplie, il faut qu'ils disparaissent, et de manière tragique, car leur existence même est une offense à l'ordre des choses[3].

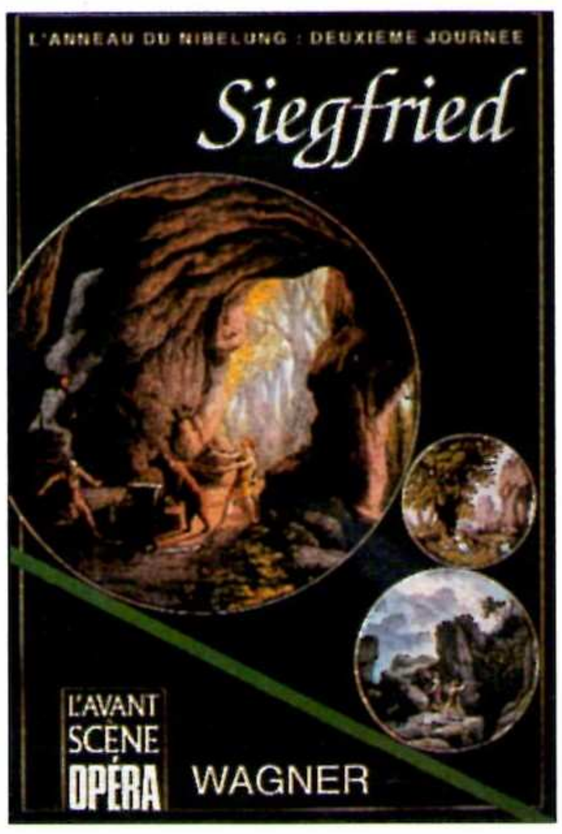
SOURCES

• *L'histoire de Sigurd telle qu'elle est présentée ici s'appuie sur la* Saga de Sigurd, *traduite de l'islandais par Régis Boyer, Ed du Cerf. Quelques éléments sont empruntés à la* Thidrekssaga *et au* Nibelungenlied. *Sur les origines de Sigurd, voir* Siegfried ou l'or du Rhin, *de Jean Markale, Ed. Retz.*

• *Tolkien a écrit plusieurs versions de l'histoire de Turin. Sont disponibles aux éditions Presses-Pocket : "Turin Turambar" (*Silmarillion, *p 260) et "Narn i hîn Hurin" (*Contes et légendes inachevées *T 1, p 91).*

(3) On objectera peut-être que Turin et Niniel ignoraient tout de leur parenté avant la révélation de Glaurung, et que Sigurd n'avait pas choisi ses origines. Mais les lois les plus anciennes tiennent compte des faits, non des intentions, et celles dont je parle sont aussi vieilles que l'homme.





L'OR DU RHIN

Les tueurs de dragons ont inspiré Wagner, qui a consacré un opéra à Tristan et une tétralogie à Siegfried : *L'anneau du Nibelung*. Le compositeur se préoccupait également de mise en scène : il fit exécuter un gigantesque dragon pour la première de *Siegfried* à l'opéra de Bayreuth. Malheureusement, d'après *le Livre des bides* (Stephen Pile – Ed. du Cygne), seuls la queue, le tronc et la tête furent bien expédiés à Bayreuth. Le cou s'égara du côté de Beyrouth...

• Les livrets de la tétralogie de *L'anneau du Nibelung* (*L'or du Rhin, La walkyrie, Siegfried, Le crépuscule des dieux*) sont édités par l'Avant-Scène Opéra. On peut les trouver à la FNAC ou chez Virgin.

• *Richard Wagner, l'opéra de la fin du monde*, de Philippe Godefroid collection Découverte Gallimard, est une bonne introduction à l'œuvre de Wagner. Avec un résumé de la légende de Siegfried et de très belles illustrations.

CHATEAU DE LA BELLE AU BOIS DORMANT

PRINCE CHARMANT, VOUS Y ÊTES!

LA BELLE VOUS ATTEND

NE PASSEZ PAS VOTRE CHEMIN

PAR LÀ

EN HAUT

LA BELLE DORT PAR LÀ! SUIVEZ LES FLÈCHES

C'EST ELLE!

EMBRASSEZ LÀ! VITE

OUAIIIS...

HÈHÈHÈ...

BRZZZ

C'EST LUI! ÇA Y EST! JE SENS QUE J'EN PINCE DÉJÀ POUR LUI!

JE LE SENS?!?

SNIF SNIRFL...

BÊÊELLE BÊÊELLE

J'LE SENTAIS, J'AVAIS DIT QUE J'LE SENTAIS!

QUELLE PUANTEUR!

HRAAAARRG!..

L'EST PAS ENCORE MINUIT ÇA PEUT ENCORE CHANGER!..

LA BANQUE DES DRAGONS

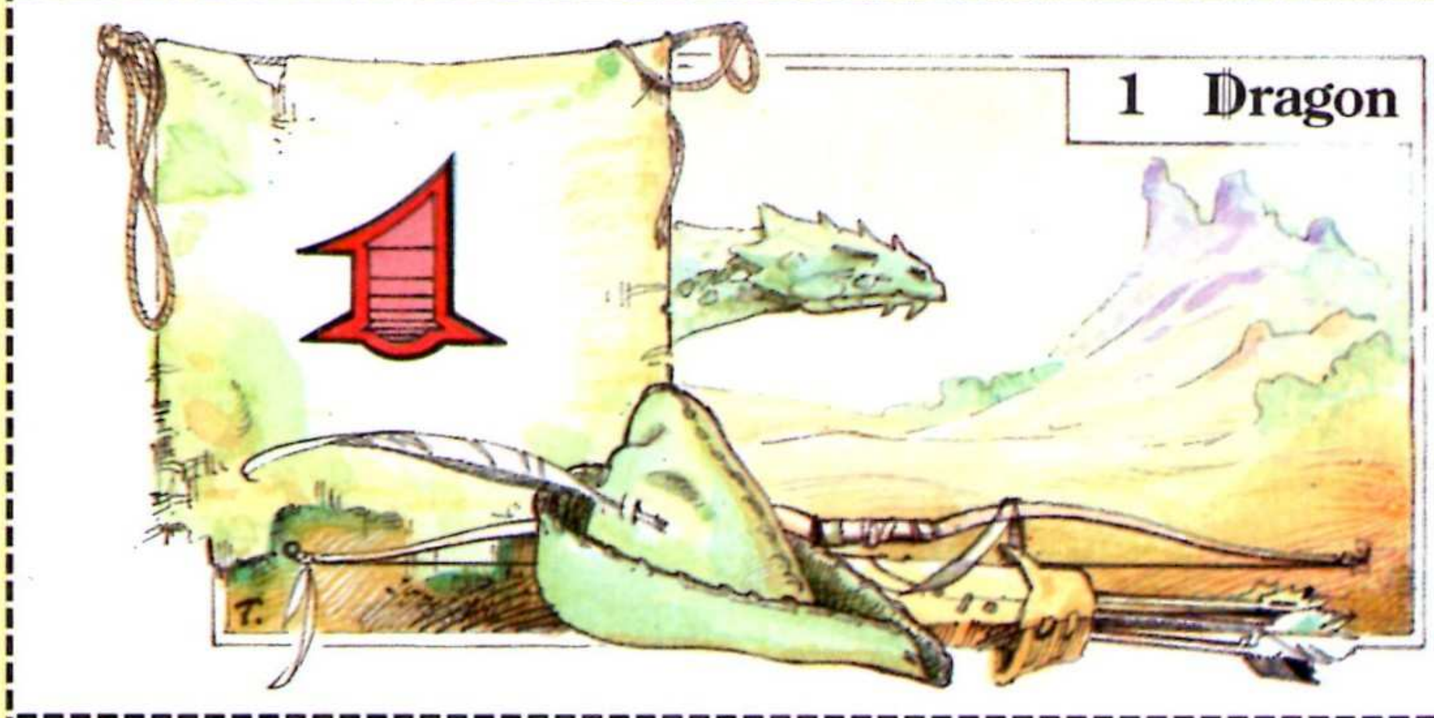
SPÉCIAL DRAKOMEGA

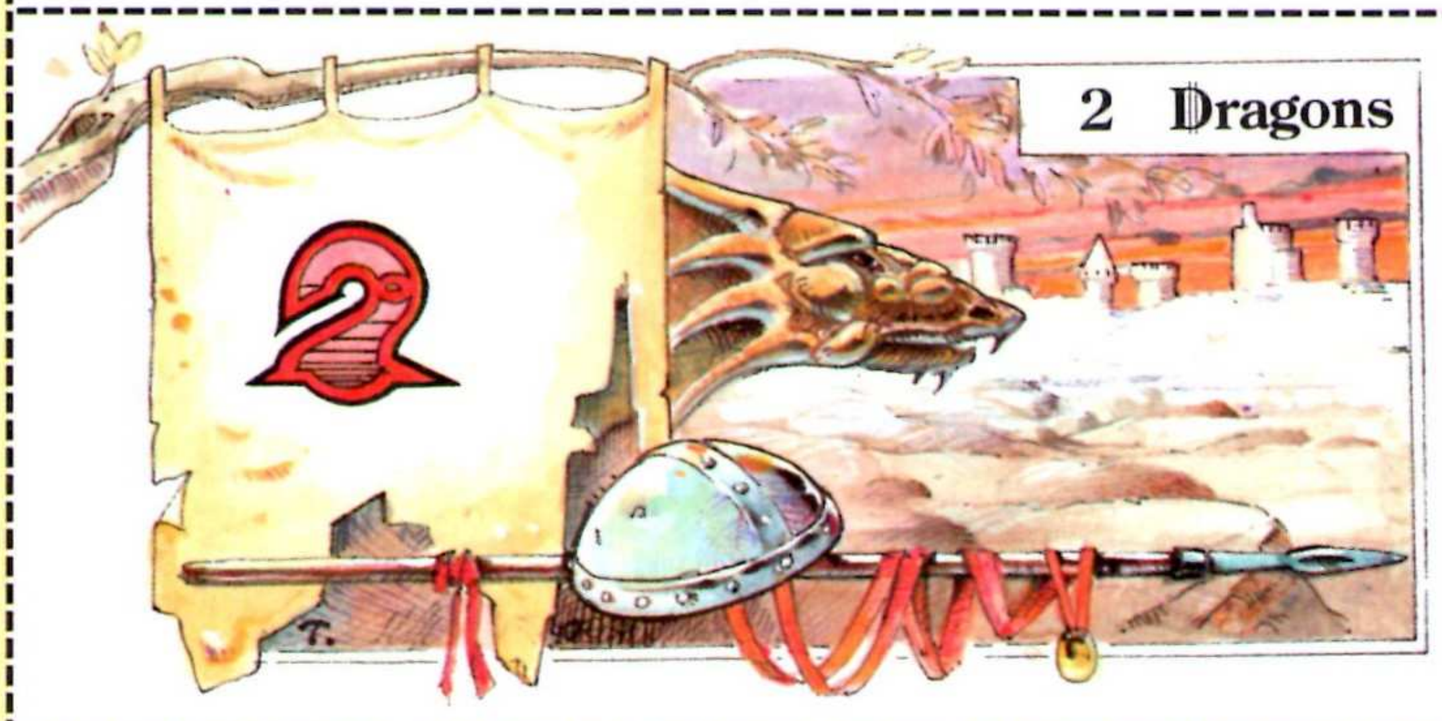
Pariez vos D sur les dragons engagés dans la course Turgan-Ilmach (voir notre reportage p. 40). Un bon choix, et à vous la fortune !
Toute correspondance concernant la monnaie D et la Drakomega doit être adressée à Hexagonal, DRAGON® Magazine, (Banque des Dragons/Drakomega), 115 rue Anatole France, 93700 DRANCY.

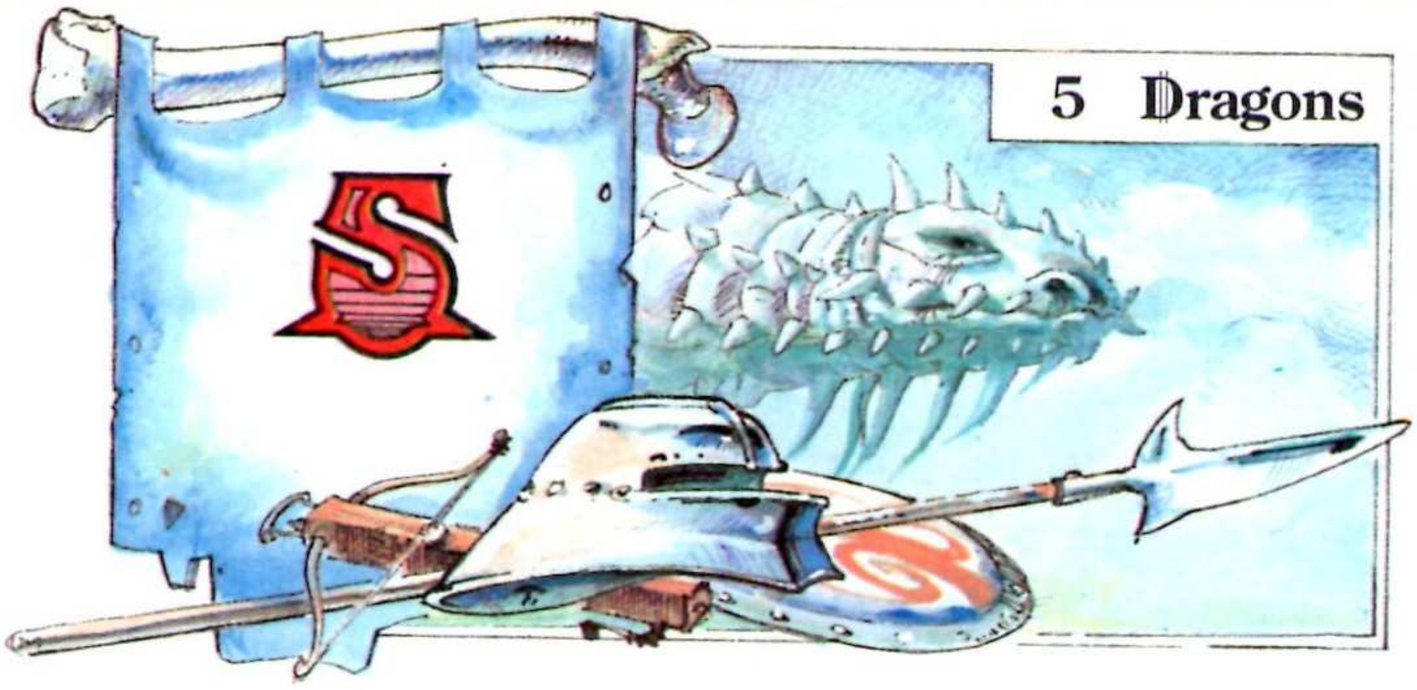
Oyez, oyez, intrépides joueurs ! Vos billets Dragons vont vous permettre de parier sur la plus fabuleuse course des Huit Univers, la Drakomega.
Le départ sera prochainement donné à l'Oasis de Turgan, continent de Taladas, monde de Krynn. Des milliers de spectateurs s'y pressent déjà, et engagent des paris qui feront ou déferont leurs fortunes.
A votre tour de prendre part au jeu !

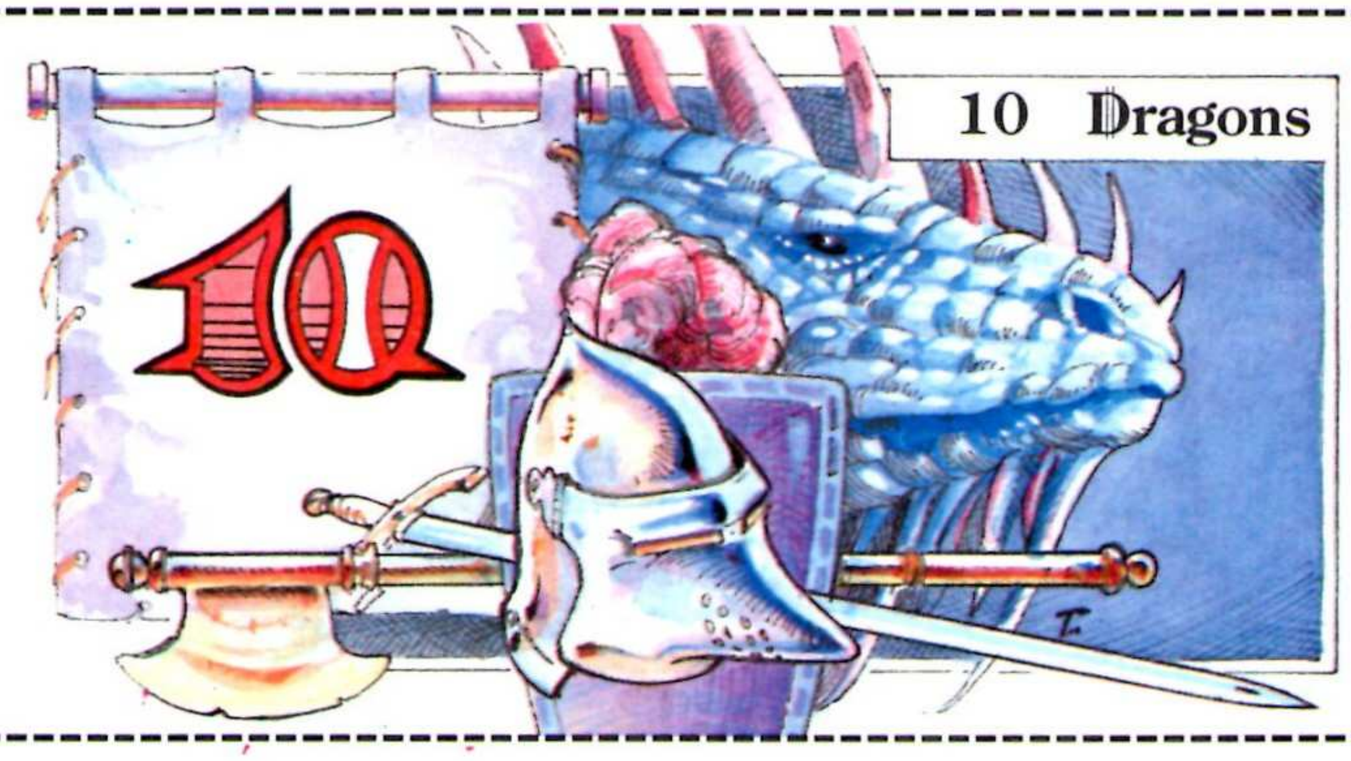
LES CONCURRENTS

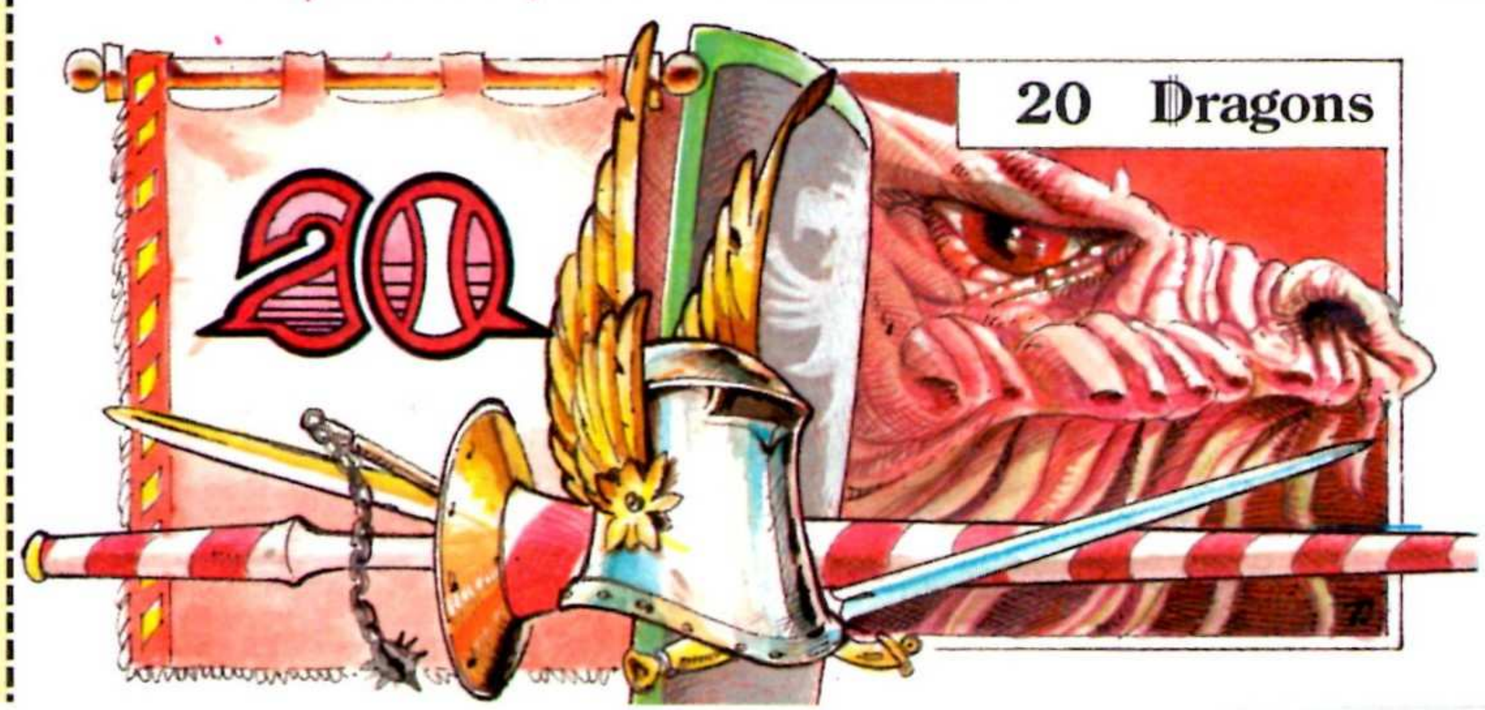
Un parieur sérieux ne risque pas son argent sans s'être soigneusement renseigné ! Lisez d'abord l'article "Drakomega" : il vous présente le parcours et les conditions de l'épreuve. Vous devez les connaître pour interpréter correctement les informations que nous donnons ici sur les sept participants et leurs cavaliers.

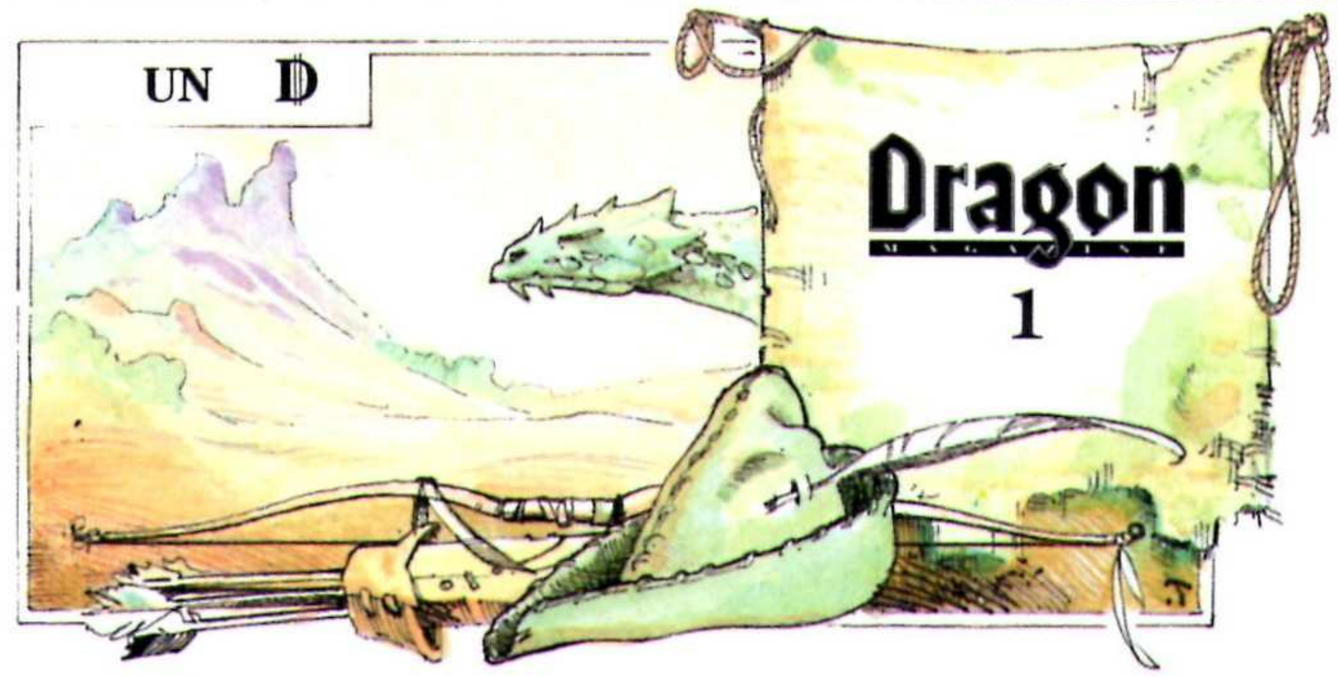


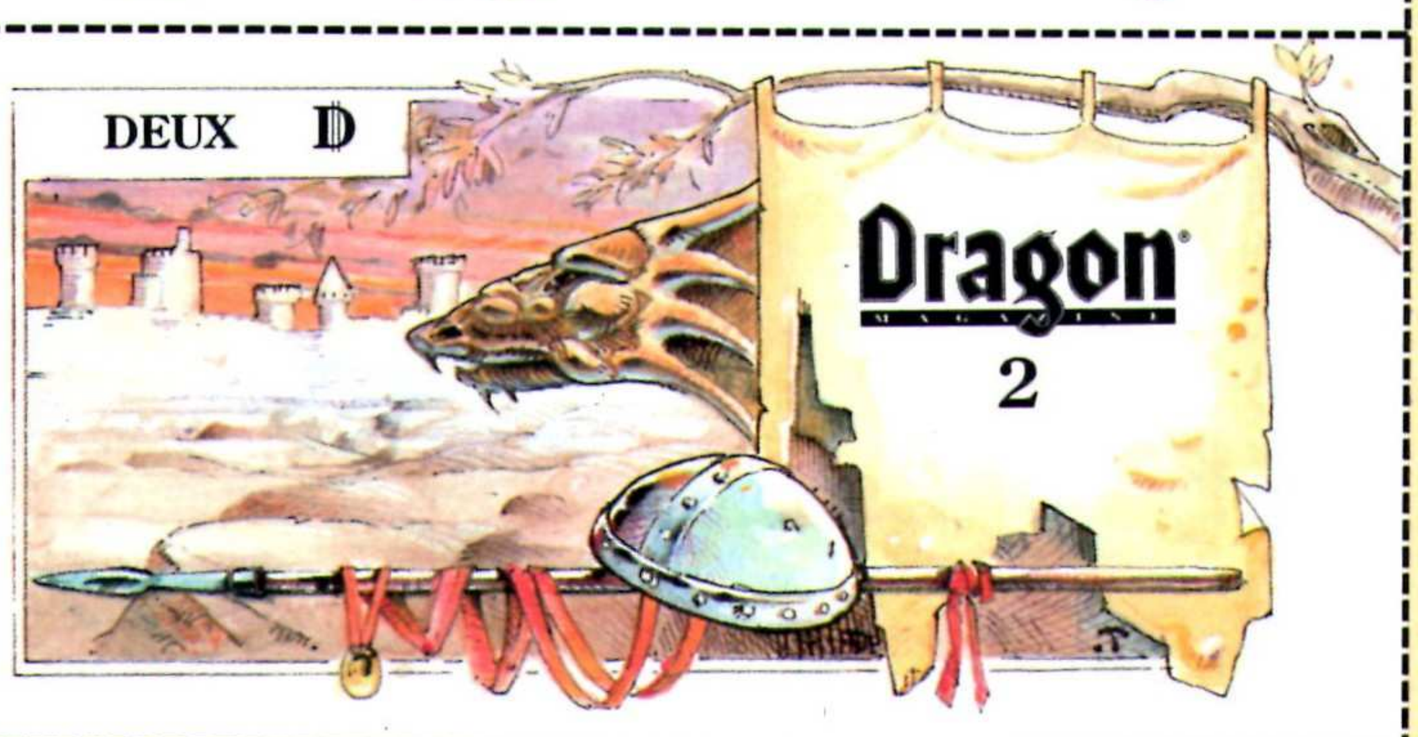


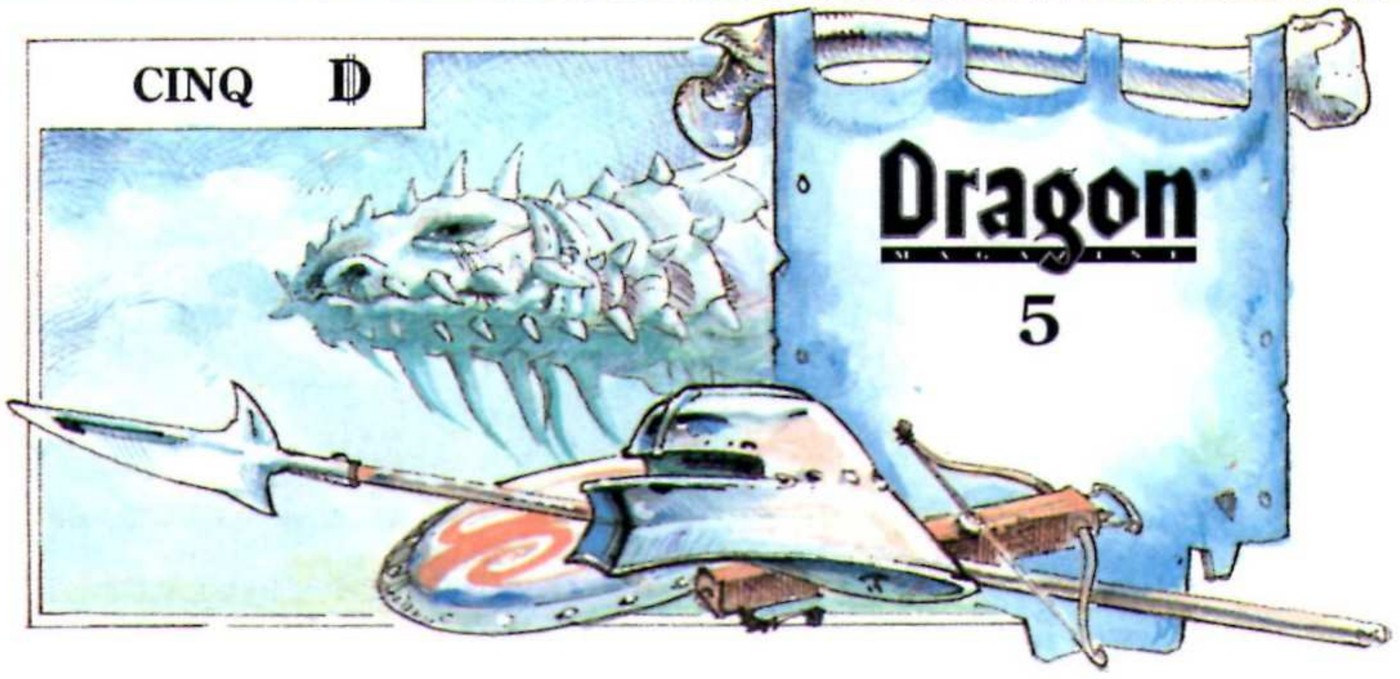


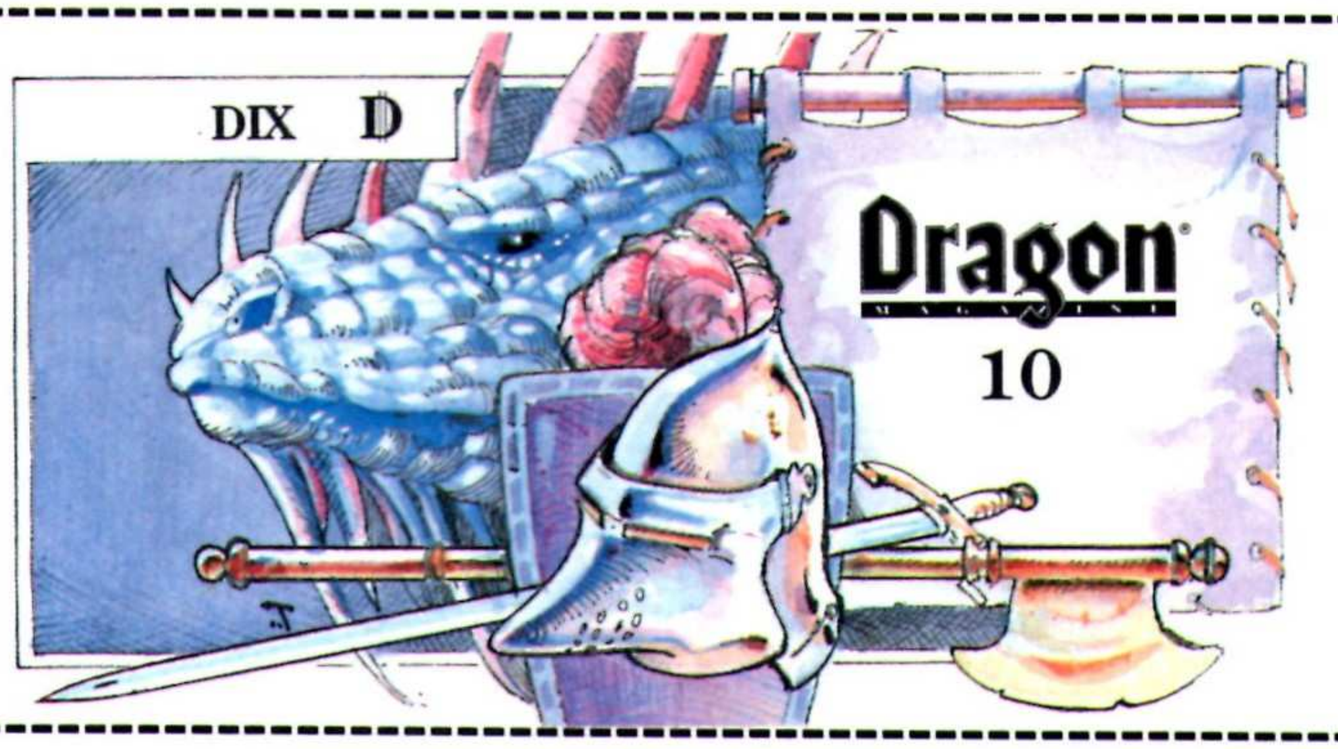


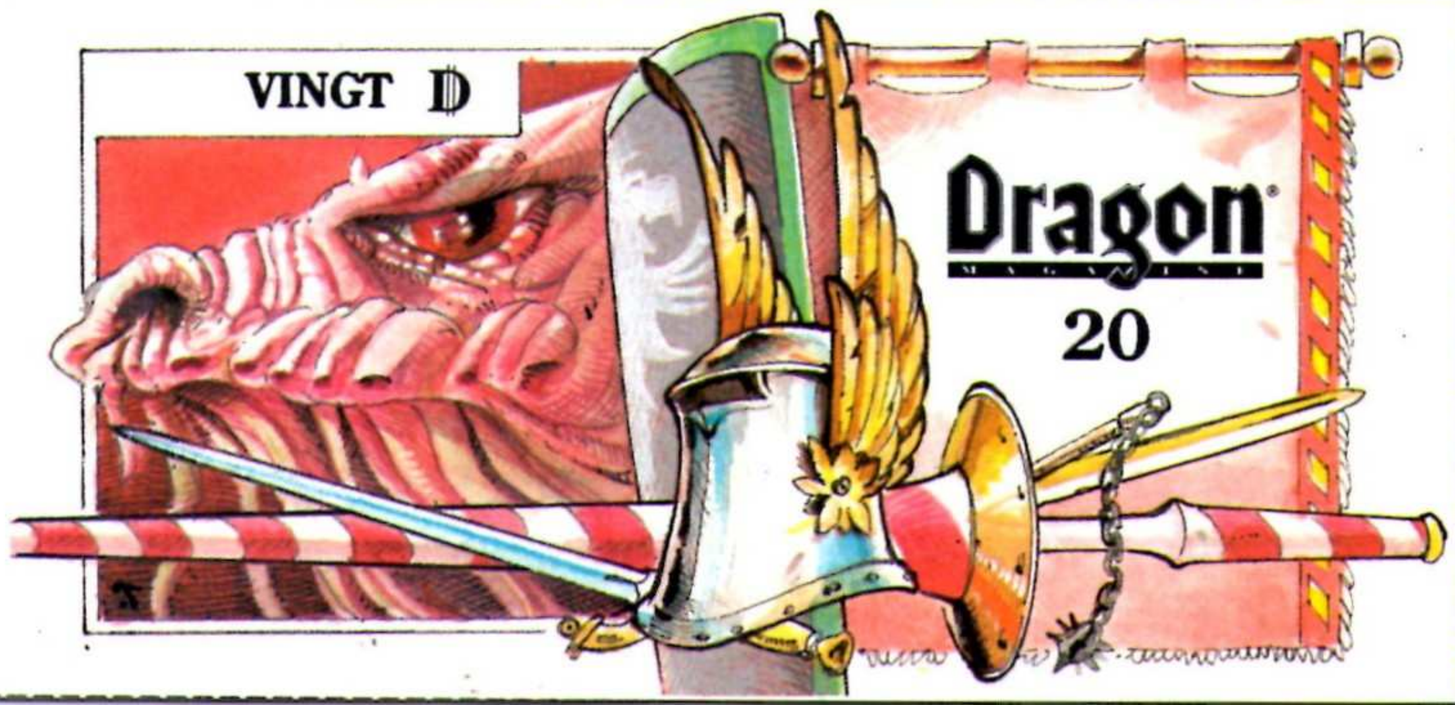




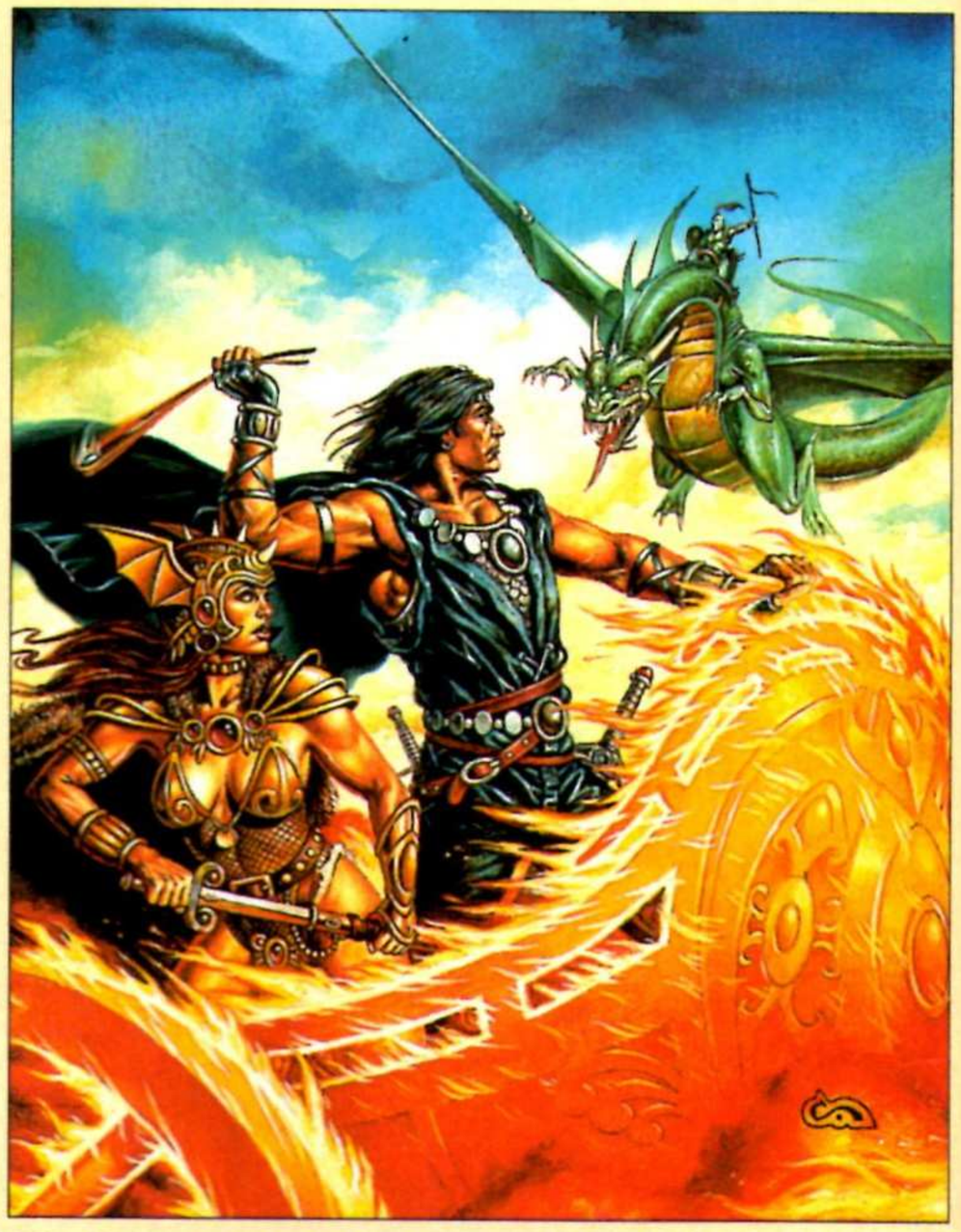








SPÉCIAL DRAKOMEGA



"The sky chariot" de Jeff Easley.
Le dragon vert Vepir menace les organisateurs de la course.

N° 1 — VEPIR : Dragon vert d'âge mûr.
Monté par l'humain Trelmer Sît, Chevalier de Dûdh.
La musculature de ce dragon et sa silhouette de prédateur produisent une forte impression sur le public. Sa motivation est très forte : Vepir est manifestement résolu à gagner à tout prix, et son seul but dans l'existence semble être de prouver sa supériorité sur toutes les autres créatures vivantes. Cette obsession le conduit malheureusement à attaquer quiconque paraît lui manquer de respect. C'est ainsi qu'il renversa à deux reprises le char volant des commissaires de la course lors des repérages.

N° 2 — OBSIDIAN : Très vieux dragon noir.
Monté par le semi-elfe Nor-Demlach, Voleur de Kostadès.
Comme tous les noirs de Taladas, Obsidian est très instable. Il ne semblait guère motivé à l'entraînement : regrette-t-il l'insalubrité des marais d'Aigues-Noires, où se trouve son repaire ? Ses supporters espèrent qu'il surmontera sa nostalgie car, s'il déploie toute sa puissance, il figurera à coup sûr parmi les meilleurs.

N° 3 — CYAN : Vieux dragon bleu.
Monté par le gnome Drofillcegamirkamizadrosias, Mollah de Ramas.
Très convaincant dans un environnement sec et désertique, il réussira sûrement son départ. Par contre, il lui sera difficile de maintenir son avance dans les montagnes, à moins que la foudre ne le frappe. Dans ce cas, il redouble de vitesse et peut surprendre tous ses rivaux.

N° 4 — OPALE : Dragon blanc adulte.
Monté par l'humain Gloribaukos, Mage de Ktaar.
Les motivations de ce dragon sont difficiles à cerner, car il se montre fort taciturne et n'accorde aucune interview. Il a peu volé à l'entraînement, et ne semble pas en très grande forme. En haute montagne, il sera à son affaire, mais il est sûr que la première et dernière partie du parcours le feront souffrir. Nous l'écarterions de nos pronostics sans les sortilèges de son cavalier, qui peuvent le faire bénéficier de bourrasques de neige providentielles.

SPÉCIAL DRAKOMEGA

N° 5 — BRISEUS : Dragon de bronze vénérable.
Monté par l'elfe Lu-lanba, Mystificatrice de Yédo.
Briseus semble quelque peu égaré dans cette compétition. On raconte qu'il n'est pas devenu othlorx par choix mais par ignorance : il dormait profondément dans sa caverne en bord de mer quand la Guerre de la Lance a éclaté. Aujourd'hui encore, il n'a pas très bien réalisé la portée de cet événement, et semble vivre dans un autre siècle. Mais qu'on ne s'y trompe pas : il ira jusqu'au bout de la course, car son endurance est remarquable. D'une constance et d'une régularité à toute épreuve, il sait doser son effort mais risque de réagir trop tard si les risques pris par un autre participant s'avèrent payants.

N° 6 — MAGANTA : Hybride rouge, jeune adulte.
Montée par l'humain Ekir d'Yriendih, Chevalier de la Marche.
Ce rouge femelle n'est pas un pur dragon rouge puisqu'une part de sang de wiverne(1) coule dans ses veines. Il faudra compter avec cette hybride nerveuse qui n'aura aucune peine à franchir les chaînes montagneuses du parcours. Tout dépendra du sang-froid de son cavalier : à l'entraînement, les soubresauts de la bête l'ont tellement surpris qu'il en perdit sa flamberge magique, quelque part dans la région d'Aldinacharu. (Merci à celui qui la lui rapportera).

N° 7 — R'RAI : Dragon d'argent juvénile.
Monté par l'elfe Sherrila, Prêtresse d'Ishtar.
Certainement le plus véloce de tous les concurents, il enchaîne les figures de voltige avec un brio extraordinaire. Sa cavalière, en revanche, semble manquer d'expérience et ne l'aide pas à maîtriser son tempérament fougueux. R'raï fend l'air tel une flèche, mais tiendra-t-il la distance ?
La présence de ce dragon parmi les concurrents alimente bien des conversations. Son jeune âge suggère qu'il n'est pas originaire de Krynn car, à l'époque de sa naissance, la Guerre de la Lance faisait rage et aucun œuf de dragon métallique n'a pu éclore…

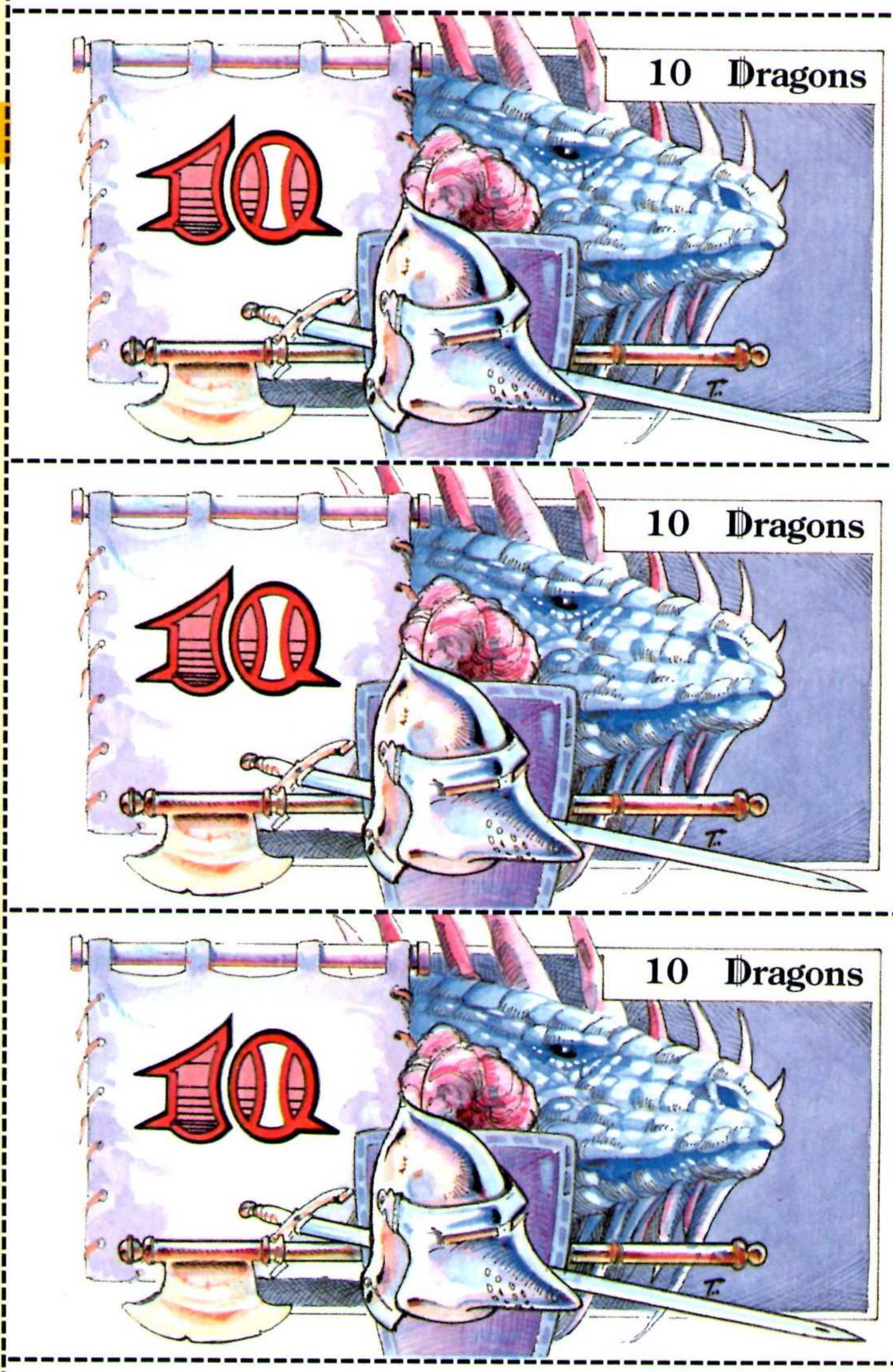
Rappelons que chaque espèce de dragon possède un terrain et un climat de prédilection. Ces éléments influenceront certainement l'ordre d'arrivée.
D'autre part, plus jeune est le dragon, plus il se montre rapide ; en revanche, il souffre davantage de la fatigue. Avec l'âge, sa résistance à l'effort devient extraordinaire. Donc, ne vous laissez pas abuser par les termes "très vieux" et "vénérable" : à quelques rares exceptions près, les dragons appartenant à ces catégories d'âge ne sont pas impotents : au contraire, il sont les plus grands et les plus forts de tous.
Enfin, la volonté et l'expérience du cavalier demeurent des facteurs non négligeables.

COMMENT PARTICIPER ?

Découpez ou photocopiez le bulletin de participation. Cochez le nom du dragon sur lequel vous pariez, indiquez la somme (en Dragons) que vous misez sur lui, et vos nom et adresse.
Envoyez ce bulletin avant le 20 juillet, sans oublier d'y joindre les billets Dragon correspondant à votre mise.

Attention !
1) N'envoyez pas de bulletins recopiés. Seuls sont valables les bulletins découpés ou photocopiés.
2) Vous ne devez cocher qu'un seul nom de dragon.
3) Le montant indiqué sur votre bulletin doit correspondre exactement au total des Dragons joints dans l'enveloppe pour la seule Drakomega.
4) Les billets doivent être découpés à l'unité.

(1) La wiverne est une créature étroitement apparentée au dragon, mais elle n'a que quatre membres, deux pattes arrières et deux ailes, alors que le dragon possède en plus une paire de membres antérieurs.



BULLETIN DE PARTICIPATION A LA DRAKOMEGA

• Je parie sur :

1) Vepir	☐	2) Obsidian	☐
3) Cyan	☐	4) Opale	☐
5) Briseus	☐	6) Maganta	☐
7) R'raï	☐		

• Je mise sur ce dragon : ..... D

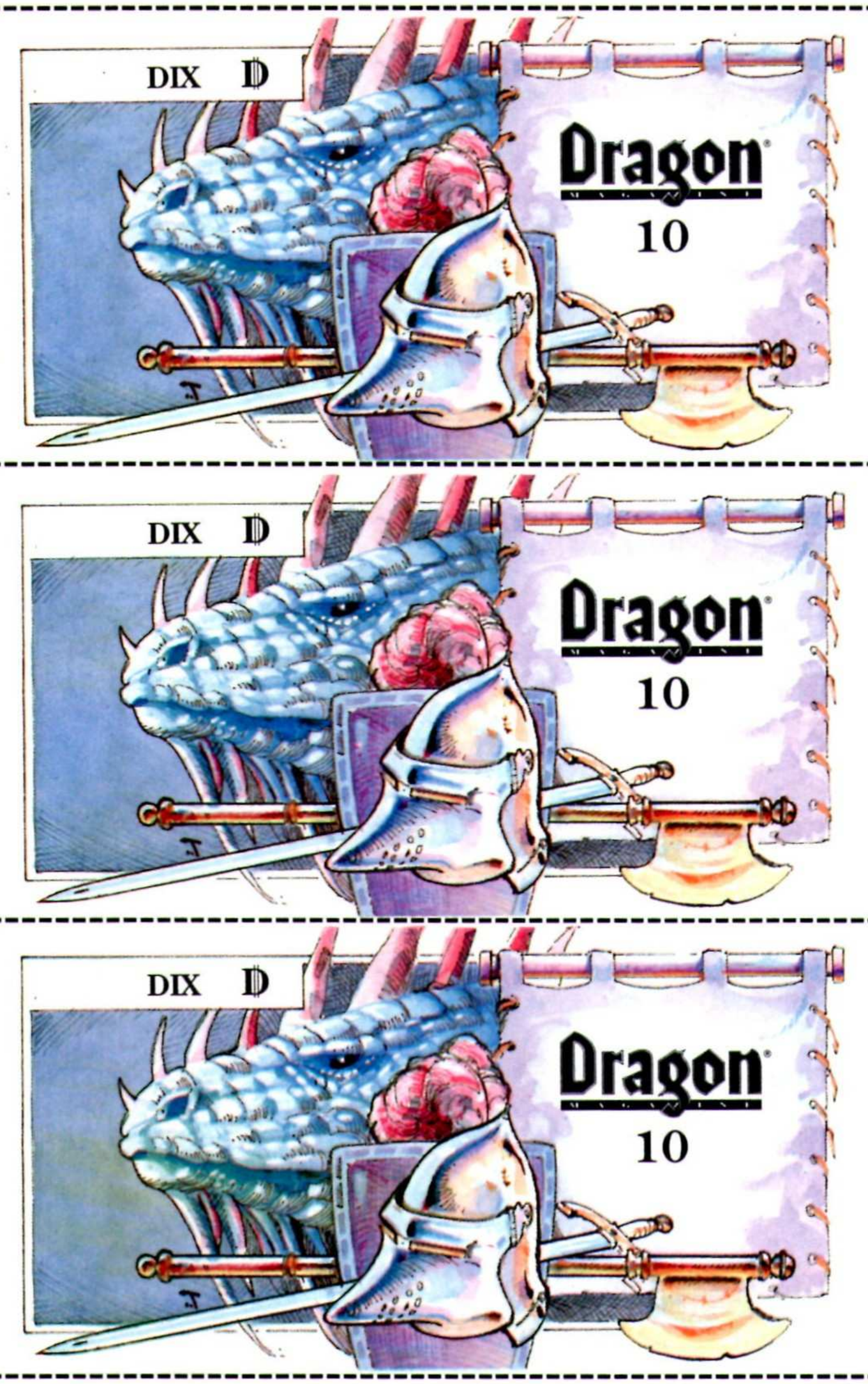
Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

....

Bulletin à découper ou à photocopier et à envoyer avant le 20 juillet à :
HEXAGONAL — DRAGON® Magazine
(Banque des Dragons / Drakomega)
115, rue Anatole France
93700 Drancy



Réglement

La Drakomega est un jeu ouvert à tous
à l'exception des collaborateurs de DRAGON® Magazine
et de leur famille. Seuls seront pris en compte
les bulletins lisibles, correctement remplis,
et expédiés avant la date limite.
Il est possible de parier sur plusieurs dragons
en envoyant plusieurs bulletins dans des enveloppes
séparées. Un bulletin n'est valable
que s'il est accompagné d'une somme en billet Dragons
découpés à l'unité correspondant à la mise notée.
Aucune autre devise n'est acceptée
pour engager des paris.

SPÉCIAL DRAKOMEGA

5) **L'enveloppe ne doit contenir que votre participation à la Drakomega**, à l'exclusion de tout autre courrier : lettre, abonnement, enchère, etc.
Si une seule de ces conditions n'est pas remplie, le pari est nul et les billets perdus.

LES RÉSULTATS

Le départ de la course sera donné après la date limite de l'envoi des bulletins. Le classement obtenu par les sept dragons sera publié dans notre numéro 13, et les parieurs gagnants recevront leurs billets par courrier — un joli pactole pour investir dans les enchères…



"Dragon dawn" de Larry Elmore.
Impressionante silhouette de Vepir, monté par Treimer Sît.

RÉSULTATS DE LA VENTE AUX ENCHERES DU N°11

LOT N°1 : Ils affronteront la déesse araignée et ses multiples serviteurs ! Thierry RODIER (03) et Nicolas GALLOIS (75), avec des mises respectives de 2660 et 1645 Dragons remportent chacun un jeu de plateau *Dragon Noir II* offert par EUROGAMES et dédicacé par les auteurs.

LOT N°2 : Se prendre pour Hamlet et jouer sur ordinateur ? C'est le destin de Mickaël DE LAULANIE (35), Gérard NASSER (75) et Vincent GRIZZO (95). Avec des mises de 978, 688 et 659 Dragons, ils gagnent le jeu micro *Eternam* d'INFOGRAMES et le crâne en résine de FENRYLL.

LOT N°3 : De belles enchères pour ce futur jeu culte de l'auteur français culte Croc. Jean-François LOPEZ (75), Fabien BARNABÉ (12) et Yann AUFFRET (29) participeront à l'affrontement intersidéral anges contre démons grâce à des mises de 2346, 1265 et 1252 Dragons. Ils emportent chacun un *Stella Inquisitorus* offert par SIROZ et dédicacé par Croc.

LOT N°4 : Les guides touristiques complets du nord-ouest des Terres du milieu ont été gagnés avec des mises de 2494, 1523, 1409 Dragons. Arnaud PERTHUIS (77), Jean-François BARDELLI (54), Philippe GONDAY (16) recevront donc le supplément *Northwestern Middle Earth Gazetteer* pour MERP. Ce lot, offert par ICE, sera dédicacé par le staff américain.

Lot N°5 : Ils étaient nombreux à vouloir les deux cartes téléphoniques ornées d'un dessin de Siudmak offertes par PRESSES POCKET. Ce sont François VALENTINI (57) et Guillaume DELACOUR (80) qui les empochent avec 1306 et 1266 Dragons.

LOT N° 6 : Le peuple lapin aura la mauvaise surprise de découvrir 28 horribles choses vertes d'outre-espace dans les laitues qu'ils ont volées aux nains ! Nicolas MAUNY et Guillaume DELACOUR (toujours lui) se partageront les 430 Dragons misés, soit 215 chacun !

VENTE AUX ENCHÈRES

(date limite : 20 juillet 1993)

Le conseil de Tante Chimère : Prenez une enveloppe solide, ou renforcez-la, quand vous misez un gros paquet de Dragons, sinon vous risquez d'en perdre en route, et personne n'y pourra rien, mes chers petits.

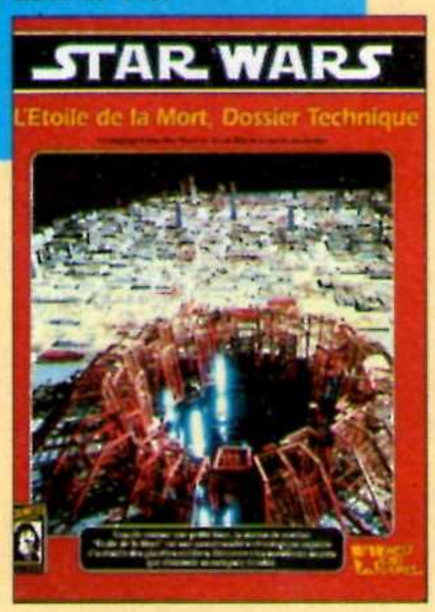
LOT N°1 : PRINCE AUGUST vous propose deux inscriptions gratuites d'un an au club Mithril. Les membres auront le privilège de recevoir un pin's Mithril orné de caractères elfiques, une mini saynette avec Celebrimbor, des feuillets de catalogue supplémentaires, le bulletin trimestriel d'informations sur les prochaines sorties ; de plus, ils seront appelés à voter sur le choix des futures séries à paraître et pourront acheter des saynettes **hors commerce** (contrairement à celle que montre notre photo). Pour les vrais fans de Tolkien.
Mise à prix : 25 Dragons, 2 gagnants.



LOT N°2 : MULTISIM met aux enchères 3 exemplaires du supplément *Les Templiers* pour le jeu de rôles Nephilim. Pénétrez tous les secrets de cet étrange ordre mystique avant de l'affronter ! Chaque exemplaire sera, bien entendu, dédicacé par les auteurs. Un must pour les collectionneurs, Nephilim ayant reçu le trophée Casus du meilleur Jeu Français 1992.
Mise à Prix : 15 Dragons, 3 gagnants.



LOT N°3 : Notre article sur l'Etoile Noire vous a mis en appétit ? JEUX DESCARTES offre 3 exemplaires du *Guide technique de l'Etoile de la Mort*, un supplément pour le jeu de rôles Star Wars, où vous apprendrez tout ce que nous n'avons pas dit. Ce supplément, accompagné d'un poster, comblera les fans de Dark Vador & Cie.
Mise à prix : 20 Dragons, 3 gagnants.



LOT N°4 : DÉLIRES invite 3 d'entre vous à participer à leur nouveau jeu par correspondance *Survivor* (gestion, diplomatie, stratégie). A la tête d'une petite communauté, vous devrez survivre sur une planète dévastée par la 3e guerre mon-diale. Les hostilités s'ouvrent en septembre : c'est à cette date que les heureux gagnants pourront commencer à jouer, gratuitement, à raison d'un tour tous les 15 jours jusqu'à la mort de leur équipe.
Mise à Prix : 10 Dragons, 3 gagnants.

LOT N°5 : Les fans de dessins fantastiques vont trépigner : TEMPS LIBRE offre un poster de Siudmak, l'illustrateur de la collection SF Presses Pocket, dédicacé par le maître lui-même.
Mise à prix : 30 Dragons, 1 gagnant.



LOT N°6 : Comme vous le savez, une grande course de dragons partira cet été. Myrien Foarsyl, grand collectionneur de statues et fan de compétition, est chargé de fournir l'écurie de Maganta la rouge. Pour motiver sa championne, il prévoit de la ravitailler avec son mets favori, le gnome cru. Mais combien en dévorera t-elle durant la course ?
Misez 10 Dragons et choisissez un chiffre entre 1 et 100, les gagnants se partageront le montant total des mises.

FONCTIONNEMENT DE LA BANQUE DES DRAGONS

1) L'enchère est nominale. Même si plusieurs lecteurs mettent leurs fonds en commun, un seul nom doit figurer sur le coupon-réponse.
2) Pour être valide, le montant de votre offre **doit correspondre exactement** au total des Dragons joints dans l'enveloppe (seule exception : les 250 D d'un abonnement pris en même temps). **Tous** les billets doivent obligatoirement être **découpés**. Dans tous autres cas, l'enchère est nulle et les D sont perdus. Aucune photocopie de D n'est admise.
3) Les enchères se font "à l'américaine", c'est à dire que la somme misée est toujours perdue, que vous remportiez l'enchère ou non. Aucun Dragon (même tatoué...) ne sera retourné à son ex-propriétaire.
4) Les lecteurs qui s'abonnent en retournant le bulletin imprimé au verso peuvent aussitôt participer aux enchères avec leurs 250 D de cadeau de bienvenue, mais ils doivent alors utiliser la totalité de cette somme.
5) La Banque des Dragons ne fait pas crédit et ne rend pas la monnaie.
6) Rien ne vous oblige à miser sur tous les lots. Vous pouvez amasser vos Dragons et attendre les prochains numéros pour jouer avec un gros capital.
7) La vente aux enchères est limitée dans le temps. Toutes les offres qui sont expédiées **après la date de clôture sont nulles** (le cachet de la Poste faisant foi) et les Dragons qui les accompagnent sont perdus.
Dans le cas d'abonnement réglé par mandat international, les 250 D de bienvenue (s'ils sont joués) ne seront pris en compte qu'à réception du mandat. Si celui-ci nous parvient après la date de clôture des enchères, tous les Dragons joués (y compris les 250 D) sont perdus.
8) En cas d'égalité (deux offres gagnantes de même montant pour le même objet), c'est la première offre envoyée qui l'emporte, le cachet de la Poste faisant foi.
9) La liste des gagnants est publiée dans la revue. Les lots sont envoyés directement aux vainqueurs dans les semaines qui suivent. Patience !
10) Totalement fictive, la monnaie Dragon n'est absolument pas convertible. L'utilisateur de Dragons s'engage à accepter toute décision de DRAGON® Magazine concernant les billets.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)
VENTE AUX ENCHÈRES DU N°12
(date limite : 20 juillet 1993)

Nom .....
Prénom .....
Adresse complète .....
.....
.....

Lot	Je mise			
N°1	..... D		N°4	D
N°2	..... D		N°5	D
N°3	..... D		N°6	D

Nombre de gnomes crus dévorés : .....

Total Misé ..... D

❑ dont 250 D que je gagne en m'abonnant ci-joint.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)
A compléter même si vous commandez d'anciens numéros.

ABONNEMENT

Nom .....
Prénom .....
Adresse complète .....
.....
.....

Oui, je m'abonne à DRAGON® Magazine pour **6 numéros** au prix de :

❑ **175 FRF** seulement (au lieu de 210 FRF au numéro) pour la France Métropolitaine, ou

❑ **200 FRF** pour l'Europe, (par mandat international uniquement), ou

❑ **250 FRF** pour le reste du monde (par mandat international uniquement).

je gagne en plus la somme de 250 D.

❑ qui me seront envoyés séparément.

❑ que je mise tout de suite aux enchères ci-jointes.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)
A compléter même si vous vous abonnez.

ANCIENS NUMEROS

Nom .....
Prénom .....
Adresse complète .....
.....
.....

Je participe aux frais de port et d'emballage :

❑	1 ex. + 15 F =	50 F	❑	10 ex. + 60 F =	410 F
❑	2 ex. + 25 F =	95 F	❑	11 ex. + 60 F =	445 F
❑	3 ex. + 30 F =	135 F	❑	12 ex. + 60 F =	480 F
❑	4 ex. + 35 F =	175 F	❑	13 ex. + 65 F =	520 F
❑	5 ex. + 45 F =	220 F	❑	14 ex. + 65 F =	555 F
❑	6 ex. + 50 F =	260 F	❑	15 ex. + 65 F =	590 F
❑	7 ex. + 55 F =	300 F	❑	16 ex. + 65 F =	625 F
❑	8 ex. + 55 F =	335 F	❑	17 ex. + 70 F =	665 F
❑	9 ex. + 60 F =	375 F	❑	18 ex. + 70 F =	700 F

Je commande DRAGON® Magazine :

... n°2 ... n°3 ... n°4 ... n°5 ... n°6
... n°7 ... n°8 ... n°9 ... n°10 ... n°11

(Les numéros 0 et 1 sont définitivement épuisés !)

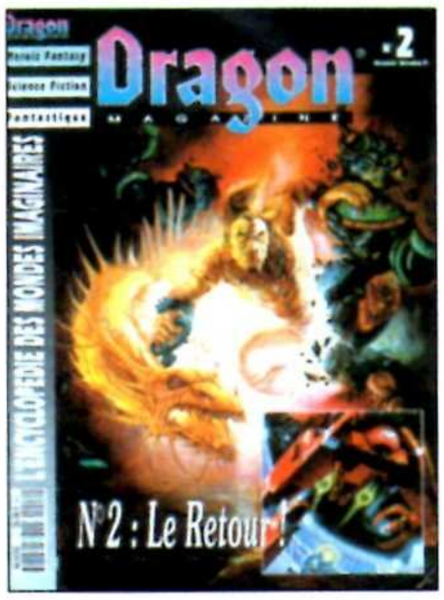
Découpez, photocopiez ou recopiez le bulletin et envoyez-le dûment rempli, accompagné de votre règlement à l'ordre de :
DRAGON® Magazine, *115 rue Anatole France, 93700 Drancy (mandats: à l'ordre de :* **Hexagonal, ref. Dragon Magazine**).

La Poste demande de vous rappeler qu'il est strictement interdit d'envoyer des espèces par voie postale, *et que cela vous expose à des poursuites judiciaires.*

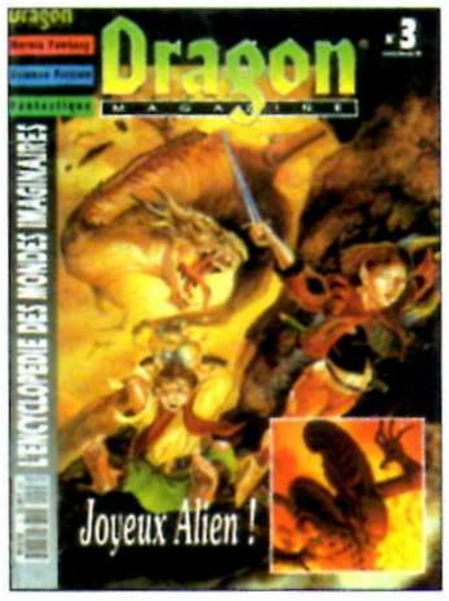
Tous les abonnements reçus avant le 24 août 1993 commenceront au n° 13

Comptez un délai de 2 à 3 semaines pour l'envoi des anciens numéros commandés.

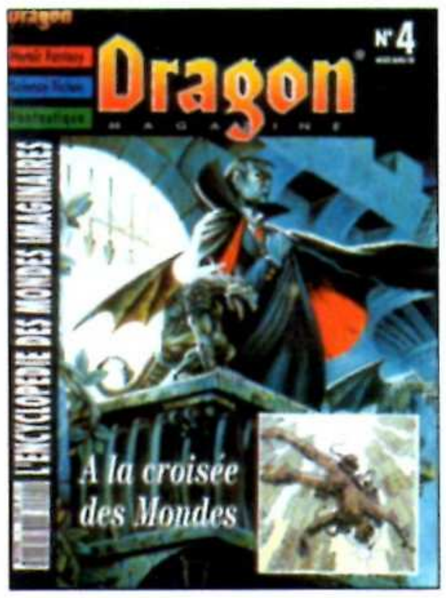
Trésor de Dragon



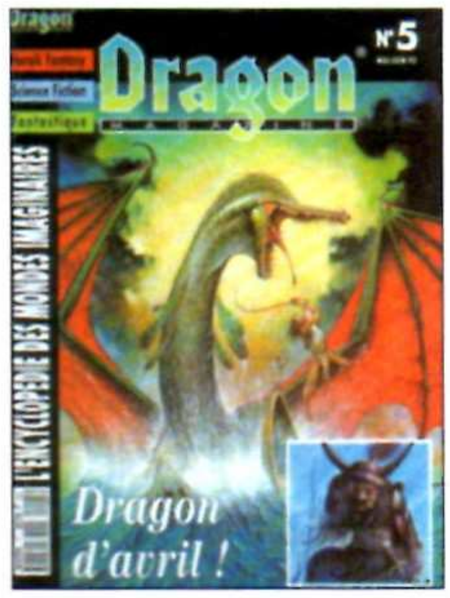
N°2 : BATTLETECH : La Genèse — La guerre au XXXIème siècle • EPÉES MAGIQUES : Stormbringer — Extrait de roman, *Waterdeep* • ELFQUEST : Sous la lumière des lunes — L'écologie du loup • NOUVELLE : Sang de dragon • JEU DE ROLES : La personnalité de votre épée — La carafe d'eau infinie — Monstre : La vouivre • FIGURINES : Peinture acrylique.



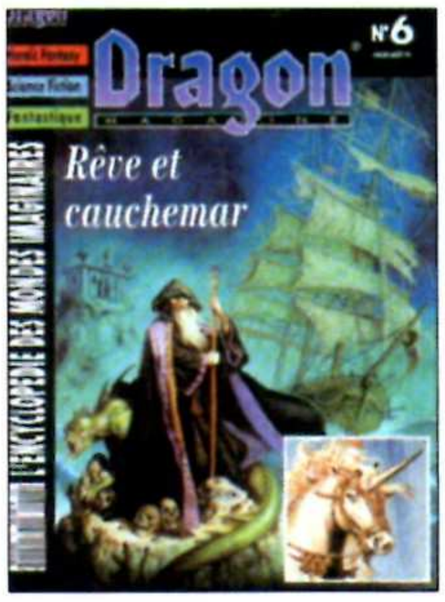
N° 3 : ALIEN : Le cauchemar révélé — Extrait de roman — Jeux & figurines • HOBBITS & HALFLINGS : Bilbo, la BD — Le point de vue du Halfling • RÉALITÉ VIRTUELLE • NOUVELLE : La ballade de Droone • JEU DE ROLES : Les aliens dans les donjons — Aventuriers et dieux chez les halflings — Nouvelle classe : le Gardien Halfling — Monstres : Mimique & Dragon des sables • FIGURINES : Peinture à l'huile.



N°4 : VALÉRIAN, LA BD. : A la recherche de Laureline • VAMPIRES : Dracula et les autres — A quoi rêve un vampire ? • MONDES DE JEU : Huit univers — Les Royaumes Oubliés® — Elminster • INITIATION : HeroQuest — Dungeons & Dragons® Basic • JEU DE ROLES : Vie et mœurs des Shingouz — Le Livre des Métamorphoses • FIGURINES : Armures et dentelles.



N°5 : DRAGON D'AVRIL : Jeux farfelus & Flippers • MONDE RÉEL : Nous vivons dans un monde fantastique — Extrait de roman, *Les Fourmis* de Bernard Werber • ORQUES ET SEMI-ORQUES : Leur point de vue sur le monde. Leurs dieux — Les orks du futur • JEU DE ROLES : Tricher ? c'est facile ! — Les insectes géants dans AD&D® — La langue orque • FIGURINES : Les space-marines.



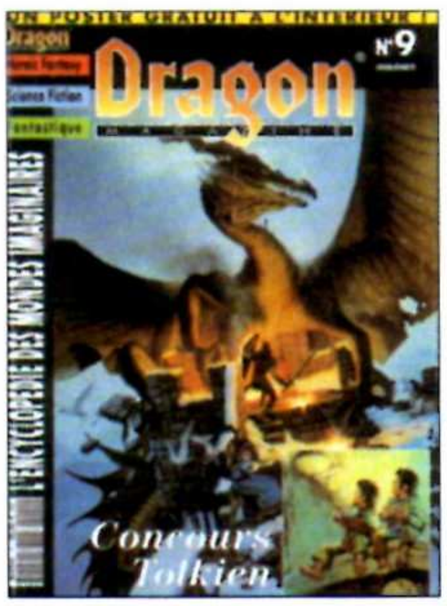
N°6 : LOVECRAFT : Les fondements du mythe — Le Livre Noir de Shub-Niggurath • REVE DE LICORNE : L'écologie de la licorne — Extrait de roman, *La Fille du roi des elfes* de Lord Dunsany • WARHAMMER 40 000 : L'Empereur crucifié — 6 jeux dans l'univers de WH 40K • NOUVELLE : Le voleur aux yeux bleus • JEU DE ROLES : Le Livre Noir pour l'Appel de Cthulhu — Les driders — Les licornes dans AD&D® Warhammer 40 000 : le jeu de rôles • FIGURINES : Les chevaux.



N°7 : LES PORTES : Portes piégées et portes magiques — Brèches entre les mondes. • MOORCOCK : Le Champion Eternel — Interview de Moorcock — Nouvelle, *La pierre d'achoppement* de M. Moorcock • COMBAT SPATIAL : Pilotez un chasseur dans Star Wars — Test micro : Epic, Wing Commander II • JEU DE ROLES : L'écologie de la sangsue géante — Les énigmes • FIGURINES : Montures étranges.



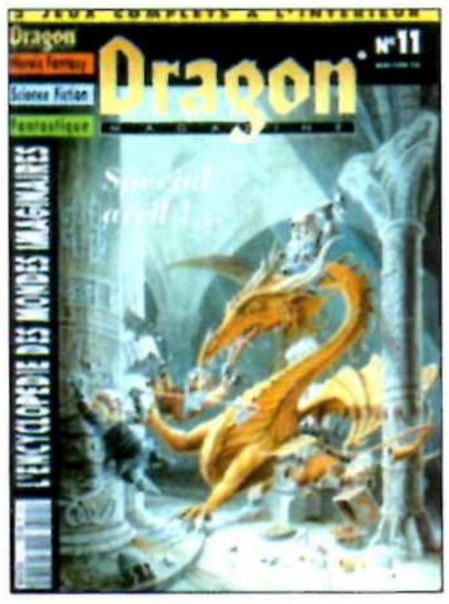
N°8 : DARK SUN™ : Visions d'un monde cruel — Interview de Brom • L'ÉPÉE DE CRISTAL : Une quête sans espoir ? • LICHES ET DRACOLICHES : Tuer la mort — Le Culte du Dragon • JEU DE ROLES : Les Rkiinoors pour Star Wars — La lichéfaction — Les dracoliches pour AD&D® • FIGURINES : Morts-vivants.



N°9 : CHEVALIERS : Pour l'honneur ! — Du chevalier au paladin • TOLKIEN : Un chapitre inédit — Interview de Pete Fenlon • DOPPELGÄNGER : Quitte ou double • JEU DE ROLES : Le shopping du Bazar du Bizarre — Paladins et chevaliers pour AD&D® — Les dix commandements du paladin • FIGURINES : Une scène de Bilbo le Hobbit • Et un POSTER !



N°10 : VIKINGS : Le Jugement des lances — La Danse des morts • FORTERESSES : La Vie de château — La Guerre de siège • GRIFFONS ET BASILICS : Leurs écologies • JEU DE ROLES : Les morts-vivants vikings — Deux plans de château • FIGURINES : Les 4 éléments.



N°11 : NAINS : Un grand peuple — Par ma barbe ! — La Moria • GUILDE DE MAGIE : Rejoignez l'Arcanium • AVRIL : Des jeux complets — Steve Jackson • IMPROBABLE : Le trou rampant — Portes, monstres et trésors — Cauchemar pour Archimage III • JEU DE ROLES : Le langage des nains — Plans de la guilde de magie • FIGURINES : Les Dragons, 1ère partie.

OK, JE M'ABONNE !

Easley

SAGE DÉCISION !
(ET EN PLUS, IL GAGNE 250 ₫)

Dragon®

DRAGONLANCE®

UNE BRÈVE HISTOIRE DE KRYNN

De tous les univers AD&D®, Krynn est celui où les dragons ont le plus d'importance. Présents dès la création de ce monde, ils eurent un rôle capital dans les conflits qui le ravagèrent par la suite.

Guerres et cataclysme sur le monde de Dragonlance®

Au commencement, le Haut Dieu naquit du chaos.

Son premier acte fut d'écrire dans un livre, le *Tobril*, l'histoire du monde à venir.

Son second fut d'invoquer trois dieux, les trois Dragons Primordiaux, pour veiller sur la naissance du monde : Paladine, la lumière, Takhisis, l'obscurité et le sage Gilean, qui reçut la garde du *Tobril*.

Puis le Haut Dieu disparut.

L'ÂGE DES ÉTOILES

A leur tour, les Dragons Primordiaux appelèrent d'autres dieux, et parmi eux était Reorx, cher à Gilean. Reorx forgea un marteau à partir de la substance de chaque dieu et s'en servit pour frapper le Chaos. Des étincelles jaillirent et éclaboussèrent le ciel : ce furent les étoiles. Puis Reorx façonna le monde de Krynn, d'un globe chatoyant où il sépara les terres des mers.

L'Obscurité et la Lumière s'unirent alors pour diriger la main de Reorx : guidé par Takhisis et Paladine, il créa les cinq premiers dragons de métal. Mais Takhisis les corrompit et l'éclat terni de leurs métaux vint rejoindre l'Obscurité, l'or devenant rouge, l'argent blanc…

Attristé, Paladine demanda à Reorx de fondre des statues de métal pur à l'effigie des dragons qu'il avait chéris ; puis il les anima. Ces statues devinrent les dragons bénéfiques, ennemis irréductibles de leurs frères corrompus[1].

Ainsi commença le premier conflit sur Krynn, où s'affrontèrent les animaux, les dragons et les dieux.

Le Haut Dieu revint et stoppa la guerre. C'est alors qu'il autorisa les dieux à créer, de la substance même des étoiles, des êtres qui peupleraient Krynn. Ainsi naquirent les trois Races Originelles : les elfes de bois, chéris par Paladine, les ogres issus de la pierre, protégés de Thakhisis, et les hommes faits de glaise, attachés à Gilean. De ces trois races descendirent toutes les autres, par mutations ou dégénérescence. Mais jamais les premières ne s'éteignirent.

L'ÂGE DES RÊVES

La période suivante vit précisément la diversification des êtres intelligents et l'assise de leurs civilisations. Chaque peuple choisit un endroit pour vivre : les ogres prirent les montagnes, les elfes les forêts et les humains les plaines exposées aux éléments.

Les ogres fondèrent une civilisation basée sur l'esclavage des humains. Après une ère de prospérité, les hommes se révoltèrent et les ogres déclinèrent. Certains humains subirent un étrange destin. Reorx décida de leur apprendre l'art de la forge et de la fabrication des machines. Ces apprentis devinrent le peuple courtaud des Forgeurs.

L'ÂGE DE LUMIÈRE

Par la suite, Reorx réalisa la Grise-Pierre, artefact magique de grande puissance. Mais ses assistants, les Forgeurs, se laissèrent tromper par les dieux de la magie et libérèrent la Pierre, qui tomba sur Krynn.

La Magie venait de faire son apparition sur le monde. Les Forgeurs furent condamnés par Reorx à rechercher la Pierre. Avant qu'ils n'y parviennent, elle avait libéré beaucoup de sa puissance et apporté sur Krynn de nombreux changements. De nouvelles races étaient apparues, par le pouvoir de la Pierre, tandis qu'elle roulait de par le monde : des ogres naquirent les minotaures, des elfes les kenders, des Forgeurs naquirent les gnomes et les nains[2]...

(1) Ce passage relate l'apparition sur Krynn des cinq espèces mauvaises des dragons chromatiques (rouge, bleu, vert, noir, blanc) et d'un nombre égal d'espèces bénéfiques (or, argent, bronze, airain, cuivre). Voir aussi l'appendice "Dragons de Krynn" et comparer avec l'article "Ecce Draco".

(2) Il existe bien d'autres versions de l'origine des races. Certains sages refusent absolument l'idée que les nains puissent descendre des hommes.

Complément Jeu de Rôles p. 84

Texte

Erich Martin

Encadrés

Yulran

"Tales of the Lance" de Larry Elmore.

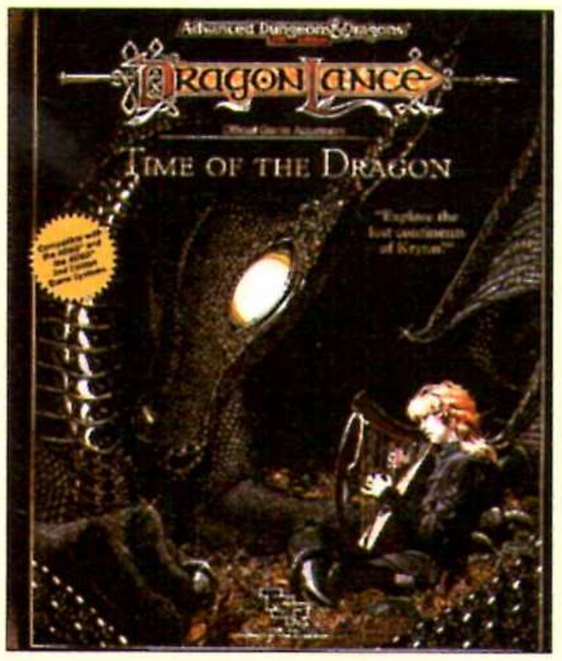
Prenez place aux côtés des Héros de la lance.

LE TEMPS DES PIONNIERS

Si DRAGONLANCE® n'est pas le plus ancien univers AD&D® (ce privilège revient à GREYHAWK®), il fut le premier à être décliné sur plusieurs supports : jeu de rôles, bien sûr, mais aussi jeux micro et surtout, romans.

Ecrire des romans se déroulant dans un monde de jeu de rôles ? L'idée semble aujourd'hui banale mais, en 1984, c'était une révolution : le jeu de rôles s'inspirait de la littérature mais ne l'influençait pas en retour. Dorénavant, des romans seraient publiés parallèlement aux modules de jeux, et une équipe veillerait à la cohérence de l'ensemble.

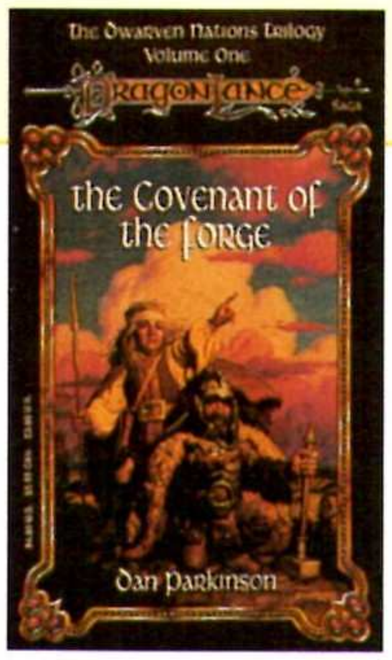
« Nous avons beaucoup travaillé, a déclaré l'auteur Margaret Weis, pour que les décors et les lieux des romans coïncident avec ceux des modules. Ainsi, un joueur peut se dire en lisant les livres : "Eh, je connais cet endroit, c'est ici que notre groupe s'est battu contre les draconiens" ; ou encore, il peut se souvenir des livres alors qu'il est en train de jouer : "C'est la décision que Tanis a dû prendre dans le roman, je vais agir différemment et voir ce qui arrive." »



De nombreux joueurs réagirent avec enthousiasme, d'autres de manière plus mitigée. A ceux-là, la tentative semblait artificielle. Peut-être se sentaient-ils dépossédés par ces héros de roman qui lancaient les mêmes sortilèges qu'eux, et affrontaient des créatures sorties de "leur" *Manuel des monstres* ?

Mais le phénomène le plus notable est que les romans, vendus à des millions d'exemplaires, ont touché un public qui dépasse de très loin le cercle restreint des joueurs.

Plus de détail sur les romans, modules, et produits dérivés en p. 84.



Ces derniers s'installèrent dans les montagnes et les collines, unis par la haine de la Pierre qui avait bouleversé leur vie. Pendant ce temps, les elfes subissaient de violentes attaques de la part des dragons mauvais, à qui ils avaient osé voler des territoires de chasse.



"Time of the Twins" de Larry Elmore.
L'amour d'un cœur pur écartera-t-il Raistlin du chemin du Mal ?

Les dragons furent finalement stoppés et bannis par trois magiciens. Chacun dut faire appel à l'un des trois dieux de la magie. C'est alors que furent rédigées les lois qui régissent la magie sur Krynn. Elles instituèrent trois Ordres de magiciens : les robes blanches, tournées vers le Bien, les robes noires, inspirées par le Mal, et les robes rouges, au jugement neutre et impartial. Les premières Tours de Haute Sorcellerie, furent construites, pour servir de refuges aux magiciens en temps de persécution.

Les lois de la magie s'appliquent encore aujourd'hui. Tous les magiciens de Krynn — sauf quelques renégats — appartiennent à l'un des trois Ordres. Leur puissance varie avec les phases des trois lunes de Krynn : Solinari la lune d'argent, Nuitari la noire et Lunitari la rouge.

Vinrent alors des temps troublés et de nouvelles guerres. Elles s'achevèrent par la signature du Parchemin du Fourreau, traité de paix liant les hommes, les elfes et les nains.

L'ÂGE DE DROIT

Inspiré par Paladine lui-même, l'Ordre des Chevaliers de Solamnia fut fondé dans l'espoir de maintenir la paix et le droit. Solamnia devint la première puissance militaire de Krynn et le resta pendant longtemps.

Malheureusement, les lois de l'équilibre veulent que toute intervention de Paladine dans les affaires du monde entraîne une réaction de Takhisis, et inversement. En l'occurence, l'initiative de Paladine permit à Takhisis de passer à son tour à l'action. Elle déposa des œufs dans les entrailles de la terre et, pour le plus grand malheur des hommes, les dragons maléfiques furent de retour sur Krynn...

Les forces du Mal furent repoussées grâce à l'intervention du héros Huma Dragonbane. Ce jeune chevalier de Solamnia — aidé par un dragon d'argent qui avait pris l'apparence d'une elfe dont il

était tombé amoureux — forgea la première véritable Lance-Dragon. Ce type d'arme permettait à des guerriers montés sur des dragons bénéfiques d'utiliser la puissance de leurs montures pour combattre leurs adversaires. Takhisis et ses dragons furent vaincus et durent se retirer du monde. Les quelques Lances-Dragon forgées pour cette guerre disparurent ensuite de la vue des hommes.

L'ÂGE DE PUISSANCE

Le royaume humain d'Istar sortit de la guerre plus fort que jamais. En un demi-siècle de totale suprématie, cette nation s'imposa comme le centre de l'art et du commerce. Istar était gouverné par un Roi-Prêtre, auquel un temple fut bientôt érigé. Les Chevaliers de Solamnia devinrent son bras armé.

Mais la corruption était à l'œuvre. Le Roi-Prêtre émit la proclamation de la Vertu Manifeste, qui dressait une liste des actes offensant le Bien sur terre et dans les cieux. Qui transgressait cet édit était impitoyablement pourchassé. La population fut bientôt soumise à un contrôle mental grâce à des sorts de télépathie. Un règne de terreur s'instaura.

L'arrogance du Roi-Prêtre dépassa toutes mesures lorsqu'il s'attribua lui-même un statut divin. Irrités, les dieux tentèrent d'avertir les hommes. Un chevalier de Solamnia, Lord Soth, sut ce qui arrivait et aurait pu sauver le monde mais, par dépit amoureux, il laissa faire et ainsi vint la nuit du Cataclysme.



"Lords of the Doom" de Larry Elmore.
Les Draconiens attaquent le vaisseau de Silvart, Gilthanas et Fizban.

LE CATACLYSME

Le monde de Krynn compte deux continents : Taladas au nord et Ansalon au sud. Le Cataclysme prit sur Ansalon la forme d'une pluie de météorites, qui ravagea les terres intérieures et provoqua l'effondrement des côtes. Le royaume d'Istar tout entier disparut sous les flots. A sa place se trouve aujourd'hui la Mer de Sang, ainsi nommée à cause de sa teinte écarlate.

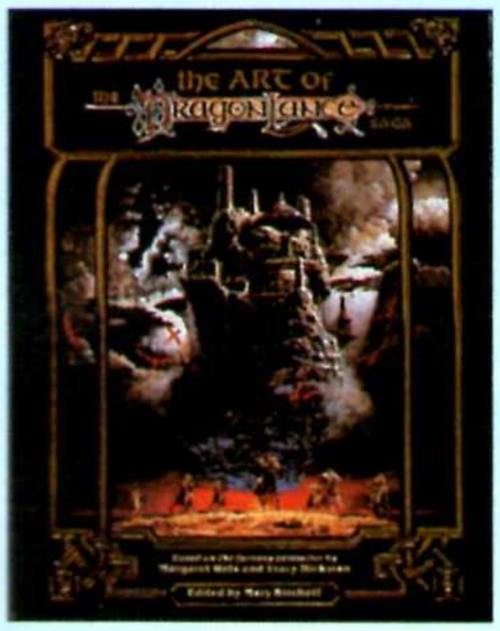
Sur Taladas s'abattit un seul météore, gigantesque, qui ouvrit au centre du continent un prodigieux cratère empli de lave. Le reste des terres se fragmenta, morcelé par des lignes de fractures.

Le Cataclysme traumatisa à jamais la population de Krynn. Une haine farouche sépara désormais les nains des montagnes de ceux des collines, les premiers ayant refusé de laisser leurs frères s'abriter dans leurs forteresses. Quant aux dieux, ils fuirent le ciel de Krynn et leurs prêtres perdirent leurs pouvoirs.

Le jour funeste du Cataclysme devint l'origine d'un nouveau calendrier.

ART OF DRAGONLANCE®

Edité par TSR, distribué par Hexagonal et Jeux Descartes



The Art of the DRAGONLANCE® Saga est un recueil d'illustrations sur le monde de Krynn, des croquis préparatoires aux œuvres achevées, en passant par les projets abandonnés. Un commentaire en anglais raconte comment Krynn fut conçu et développé. Le texte insiste sur le rôle créatif des dessinateurs : bien souvent, la manière dont ils représentaient une scène, un monstre, ou un personnage, détermina tout ce qui fut écrit sur le sujet par la suite.

DRAGONLANCE®

L'ÂGE DE TÉNÈBRES

De manière prévisible, Takhisis profita du Cataclysme pour préparer son retour

Pendant dix ans, elle parcourut la terre et réveilla les dragons maléfiques endormis, qui dérobèrent les œufs des dragons du Bien. Ces derniers durent prêter un serment, par lequel ils s'engageaient à ne pas participer aux combats si leurs œufs restaient intacts. Le monde était en ébullition ; des hommes et des ogres — les Seigneurs-dragons — reçurent un entraînement leur permettant de monter les dragons chromatiques. Ils devinrent les généraux de Takhisis, presque aussi durs envers leurs soldats qu'envers leurs ennemis.

Corrompant par la magie certains des œufs volés, Takhisis en fit sortir des hordes de Draconiens. Ces hybrides d'hommes et de dragons vinrent renforcer les ogres, gobelins et hobgobelins qui formaient le gros de ses troupes. La Guerre de la Lance commença.

LA GUERRE DE LA LANCE

Takhisis organisa cinq armées, différenciées par la couleur des dragons qui en formaient l'avant-garde.

Les forces du Bien s'organisèrent en face, mais le combat s'annonçait nettement en faveur du Mal.

Dans cette période critique, c'est un groupe d'aventuriers, les Héros de la Lance, qui décida du



"Dragons of Triumph"
de Clyde Caldwell.
Laurana, le général Doré, prisonnière de Takhisis, le dragon polychrome.

sort du monde. Ils retrouvèrent le secret des Lances-Dragon, rendirent aux dragons bénéfiques leur œufs volés, et accomplirent bien d'autres exploits.

Au conseil de Blanche-Pierre, tous ceux qui pouvaient encore résister (elfes, hommes, nains…) jurèrent d'unir leurs forces pour vaincre Takhisis. Les dragons métalliques entrant dans la bataille, une armée de chevaliers-dragons se forma pour affronter les seigneurs-dragons, et la balance pencha en faveur du Bien.

C'était la fin de la Guerre de la Lance. Le monde torturé de Krynn retrouva la paix, alors que Raistlin remontait le temps et traversait l'espace jusqu'à la demeure de Takhisis, les Abysses, dont il barra à jamais la porte au sacrifice de sa vie. Cet acte fit, dit-on, de lui un dieu.

AUJOURD'HUI

Les peuples d'Ansalon se remettent des douloureuses épreuves qu'ils ont traversées. Suite à la guerre, les dragons ont tous disparu, de même que de nombreux dieux : Takhisis étant bannie, Paladine a dû partir, pour respecter l'équilibre cosmique. Gilean est toujours là.

Sur le continent de Taladas, les effets de la guerre se sont moins fait sentir. On y trouve toujours des dragons, mauvais et bons : ce sont les othlorx, des "déserteurs" qui n'ont pas voulu participer à la guerre, et que leurs frères ont maudits. La civilisation la plus florissante est celle des Minotaures, dont les territoires s'étendent sur les meilleures terres de Taladas. On n'y connaît qu'une seule loi : celle de l'arène. Un procès se résoud par un combat entre l'accusé et le plaignant, différemment armés et protégés selon l'affaire à traiter. Pour les délits mineurs, il est possible d'engager un champion qui se bat à votre place.

Bien différents des minotaures sont les gnomes, qui vivent au bord de la Mer de Lave. Ce peuple industrieux habite des cités creusées dans de gigantesques pitons rocheux. Ils doivent régulièrement les défendre contre les attaques des gobelins.

Taladas connaît pourtant un calme relatif, qui va permettre l'organisation d'une course de dragons à laquelle participeront des othlorx. Le départ sera donné à l'oasis de Turgan, dans les steppes du Nord-Est. Une foule de parieurs et de passionnés pourra y assister à un envol massif de ces fascinants reptiles qui ont marqué l'histoire de Krynn.



"The last spell of Fistandantilus" de Keith Parkinson.
Raistlin combat le mage Fistandantilus (ce qu'on voit à l'arrière plan n'est pas un pilier, mais un énorme câble).

JEUX MICROS

Alors que romans et modules DRAGONLANCE® continuent à paraître régulièrement, la gamme des jeux micro semble interrompue. Les efforts des concepteurs se portent désormais sur d'autres univers : les Royaumes Oubliés notamment, où se déroule la célèbre série *Eye of the Beholder* (voir notre rubrique "Dracosoft"). On se souvient pourtant que les logiciels DRAGONLANCE® connurent en leur temps un honnête succès, qu'il s'agisse d'aventures "classiques", comme la série *Krynn*, de *Shadow Sorcerer* (en 3D isométrique), de *War of the Lance*, un wargame fantastique, ou de *Dragonstrike*, le seul simulateur de vol où vous chevauchez un dragon !

APPENDICES

DRAGONS DE KRYNN

Sur la plupart des univers AD&D®, les dragons sont des individualistes qui s'occupent avant tout de leurs propres affaires. Ceux de Krynn, au contraire, sont intimement mêlés au conflit universel opposant le Bien au Mal. D'un côté, les dragons mauvais (chromatiques) forment l'élite des armées de la déesse/dragon Takhisis, de l'autre les dragons bienveillants (métalliques) servent le dieu/dragon Paladine.

Quand le Bien et le Mal observent une trêve, les dragons disparaissent de la surface de Krynn — ils dorment dans de profondes cavernes ou se retirent dans une autre dimension.

En revanche, lorsque le Bien et le Mal entrent en conflit ouvert, les dragons de chaque camp s'éveillent pour participer aux batailles.

Voici donc pourquoi les dragons sont absents de Krynn pendant de longues périodes et ne se manifestent qu'aux moments-clés de son histoire[3].

Pour conclure, un mot sur Takhisis et Paladine. Il semblerait que ces entités soient les manifestations sur Krynn des deux archétypes draconiques, Tiamat

(3) Comme on l'a vu plus haut, les othlorx de Taladas font exception à la règle. Nous en reparlerons dans l'article "Drakomega".

PRODUIT OFFICIEL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER III
A L'ASSAUT DE MYTH DRANNOR

Manuel et textes à l'écran entièrement en français



La fin la plus machiavèlique des séries de jeux de rôle en 3 D jamais réalisée !

Disponible sur PC VGA 256 couleurs

© 1993, Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés

DISTRIBUÉ PAR P.P.S.
150, boulevard Haussman 75008 Paris
Tél. : 33 (1) 43 59 47 47

aux cinq têtes et Bahamut le platine (voir l'article "Ecce Draco"). Ce point est controversé, car leurs attributs ne sont pas exactement identiques. Cependant, lorsque Takhisis se manifeste dans toute sa gloire, elle a exactement l'apparence de Tiamat, et Paladine celle de Bahamut.

LES HÉROS DE LA LANCE

Cet illustre groupe d'aventuriers comptait parmi ses membres :

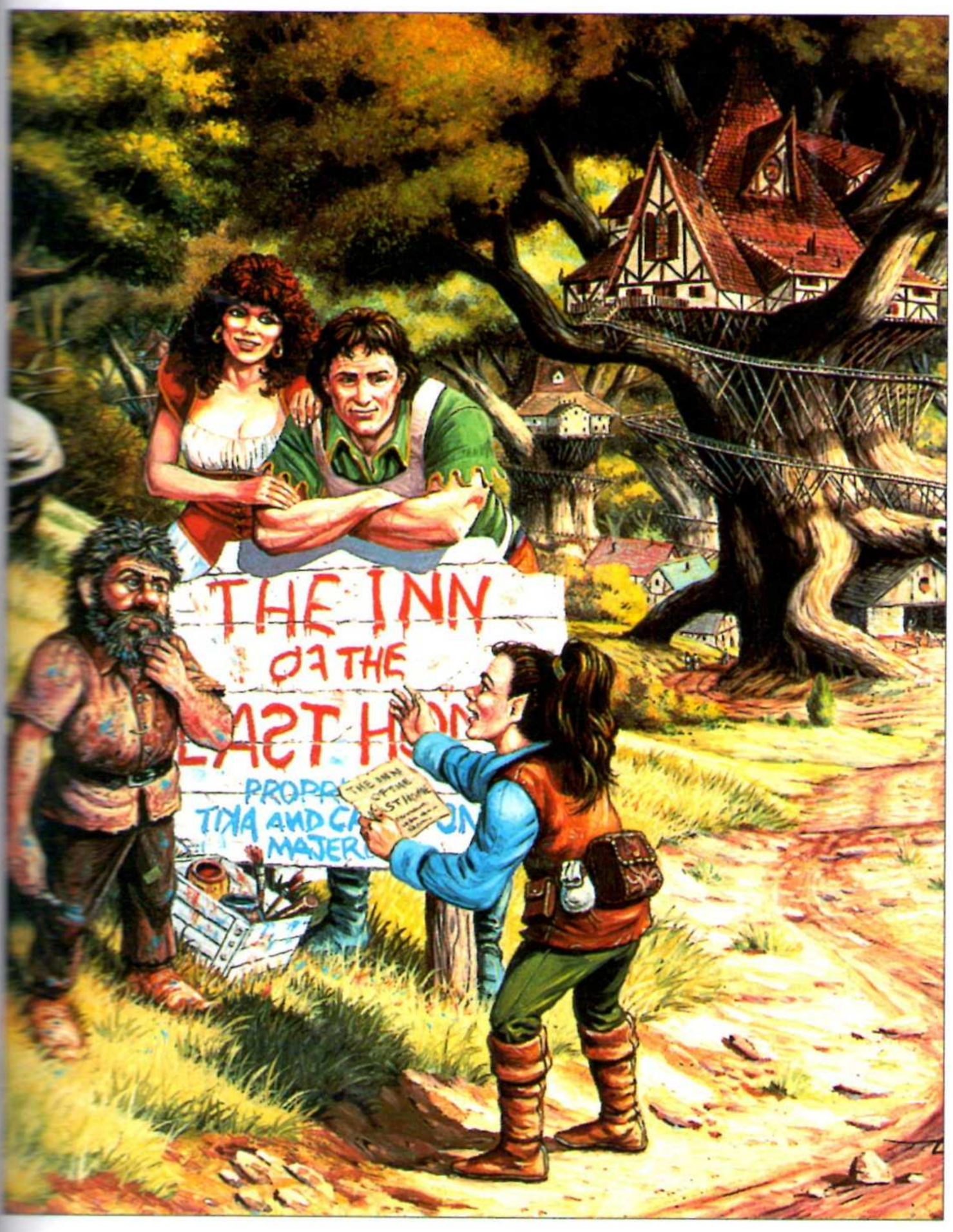
• Tanis, chef de la Compagnie, un demi-elfe tiraillé par son double héritage. (A son image, le groupe a connu de nombreuses dissensions).

• L'elfe Laurana, qui devait prendre la tête des armées du Bien sour le titre étrange de "Général Doré".

• Fizban le Malchanceux, un avatar (c'est-à-dire, une manifestation, une incarnation) de Paladine. Le dieu voulait aider les Héros de la Lance sans que Takhisis l'apprenne. Par précaution, il rendit Fizban amnésique : ce dernier ignorant sa propre identité, Paladine était sûr que le secret ne serait pas dévoilé.

"Leaves from the Inn of the last home" de Larry Elmore.

Après la Guerre de la Lance, Caramon voulu se retirer dans son village natal et y tenir une auberge.



GENESE DE DRAGONLANCE®

• 1983 : Un sondage révèle au service marketing de TSR que les joueurs de DUNGEONS & DRAGONS® "veulent plus de dragons". Tracy Hickman et Harold Johnson se voient donc chargés de "leur donner plus de dragons". Les deux hommes jettent les bases de ce qui deviendra l'univers de DRAGONLANCE®. Les dragons y recoivent un traitement soigné, mais Hickman s'attache plus encore aux héros de la série (que les joueurs pourront incarner, s'ils le désirent). Enthousiasmé par le projet, le dessinateur Larry Elmore réalise en un week-end quatre esquisses préparatoires où apparaissent les principaux personnages.

• Le projet prend de l'ampleur : d'une série de trois scénarios, on passe à douze, accompagnés d'une trilogie de romans, d'un calendrier illustré, de figurines, de jouets, d'articles de magazine... Hickman a rassemblé autour de lui une équipe nombreuse. Elle comprend des concepteurs de jeux, comme lui-même et Jeff Grub, un écrivain (Margaret Weis, qui signera les premiers romans avec Hickman), et des dessinateurs (Elmore, Easley, Caldwell, Parkinson...). D'intensives séances de *brainstorming* permettent d'établir la géographie, l'histoire, la mythologie de Krynn, de cerner les personnages de la série, d'établir un synopsis des différents épisodes, et de répartir le travail créatif.

• Juin 1984 : parution du calendrier illustré DRAGONLANCE®.

• Août : les premiers scénarios de jeu de rôles sont disponibles.

• Automne : sortie de *Dragons of Autumn Twilight*, le premier roman. Weis et Hickman vivent une attente pénible : "Un livre signé par deux auteurs dont personne n'avait entendu parler pouvait tomber dans le monde de l'édition comme une goutte de pluie dans la Mer de Sang. C'est absolument incroyable que la direction de TSR ait pris un si gros risque."

• Janvier 1985 : malgré des problèmes de distribution, *Dragons of Autumn Twilight* bat des records de vente. La série est lancée, et son succès va durer plus longtemps qu'aucun membre de l'équipe n'osait l'imaginer.

Sources : The Art of the DRAGONLANCE® Saga *(voir encadré p. 31).*

• Caramon, un fier guerrier.

• Raistlin, jumeau du précédent, mais de constitution bien plus faible. Pour devenir Haut Mage, Raistlin dut subir, à l'issue du test rituel, une terrible malédiction : il fut condamné à voir les choses et les êtres, non sous leur véritable aspect, mais comme ils deviendraient après une longue décomposition.

DRAGONLANCE®

Cœur de Flamme

Au nord-est de Krynn, Taladas est resté à l'écart des grands événements de la Guerre de la Lance. Suivez Manishe le hors-la-loi sur les routes et les pistes de ce continent encore mal connu.

Les périls de Taladas.

Manishe commençait à être inquiet. L'air de la boutique sentait le renfermé, accroissant encore sa tension. L'homme aux doigts crochus et au regard sournois mettait bien plus de temps que nécessaire à examiner la gemme. D'une voix qui lui semblait assurée Manishe s'adressa au bonhomme décharné :

"Alors, elle vous intéresse ou non ?

— Ce genre d'affaire ne se conclut pas à la légère ! Cette pierre paraît effectivement de la plus belle eau, cependant un œil exercé remarquera un petit défaut, malheureusement situé au centre de la gemme... C'est dommage, une pierre aussi belle... Je ne vois pas ce que je pourrais en faire.

— Notez la façon dont brille ce que vous appelez un défaut. Ce petit détail fait de cette pierre un objet unique !

— Ah, ah ! En joaillerie, mon ami, nous employons d'autres critères. La pureté est le premier à prendre en compte. Faites attention à ceci, sinon vous pourriez vous faire escroquer."

Un bruit de pas martelés retentit dans la rue. Manishe jeta un coup d'œil par la fenêtre et vit briller les armes d'une patrouille de minotaures.

"Soyez sûr que je saurai me souvenir de votre conseil, dit-il précipitamment. Bien, puisque ma gemme ne vous plaît pas, je vais la reprendre et partir.

— Et où croyez-vous donc aller ?"

Le ton du marchand s'était fait dur et sarcastique.

"Quatre de ces pierres ont réduit en cendres la boutique d'un de mes collègues, il y a trois mois. Toute la Ligue vous recherche, mon ami. D'ailleurs, nous avons de la visite... "

Manishe se retourna pour voir la porte exploser sous l'impact du pied d'un grand minotaure en armure. Une patrouille de ses congénères le suivait. Manishe bondit vers l'arrière-boutique, renversant le bijoutier qui se mit à pousser des cris perçants. En trombe, il parcourut la pièce, enfonça les volets de bois d'une fenêtre, et surgit dans le soleil d'une ruelle de Kristophan, capitale de la Ligue des Minotaures.

Sans réfléchir, Manishe tourna le dos au grand cirque renfermant les arènes impériales. Puis il courut à travers la vieille ville, vaguement poursuivi des seuls jurons des soldats. Les minotaures ne sont pas des plus agiles...

Manishe souffla un instant quand les murailles de Kristophan ne furent plus que de minces lignes. Il s'assit sur une grosse pierre, au bord du chemin, et sortit de sa bourse quatre gemmes identiques à celle qu'il avait tenté de vendre, hormis par la couleur. L'éclat de feu était toujours là, tapi au centre, semblant prêt à bondir sur un spectateur trop attentif. Manishe trouvait ces pierres très belles, mais pourquoi avait-il tendance à s'assoupir lorsqu'il les regardait ?

Avec effort, il détourna les yeux et soupira. Il avait fait près de sept cents kilomètres pour venir jusqu'ici ! Et en pure perte. Il était découragé et perplexe. Qu'avait-il bien pu faire ? C'était la deuxième fois qu'il vendait ce genre de pierres. Le vieux moine qui les lui avait confiées lui avait également indiqué l'adresse d'un de ses amis, bijoutier à Kristophan. Manishe était chargé de vendre les bijoux et pouvait garder cinquante pour cent de leur prix.

Son premier voyage s'était bien passé. Manishe avait réalisé une bonne affaire, et même escroqué avec profit le vieux moine. Mais cette fois-ci, la boutique du bijoutier avait brûlé ! Il était allé voir un autre joaillier, et voilà le résultat...

Jugeant prudent de ne pas s'attarder, il reprit la route, résolu à tenter sa chance dans une autre ville.

A Trilloman, il réussit enfin à écouler ses gemmes et repartit le cœur léger. Son insouciance ne dura pas. En traversant les montagnes, il s'aperçut que les minotaures le pistaient. Heureusement, le relief chaotique les avait obligés à abandonner leurs montures.

Texte
Erich Martin



"Dragon knight" de Larry Elmore.

Dragon rouge "Othlorx" survolant la Mer de Lave.



"Fire Minion" de Fred Fields
Hitehkel : un enfer peuplé de flammes vivantes

Manishe n'en était pas moins éreinté par cette longue poursuite. Lorsqu'il débarqua du bateau qui assurait la liaison entre les côtes de la mer Indianalis, son avance sur les minotaures n'était plus que d'un jour. Une semaine plus tard, arrivé sain et sauf sur les rives du lac de lave, il était plus rassuré. C'était chez lui, ici.

Debout sur un piton rocheux, il dominait du regard l'étendue rougeoyante d'Hitehkel, la Mer Brûlante, ce gigantesque cratère qu'avait laissé le météore en s'abattant la nuit du Cataclysme sur les riches plaines centrales de Taladas. Aujourd'hui, c'était le territoire des êtres de feu — ces flammes vivantes à l'étreinte mortelle, qui se déplaçaient dans la lave en fusion comme des poissons dans l'eau. Cependant, quelques îlots rocheux émergeaient de la fournaise, et les plus proches de la côte étaient colonisés par des marginaux comme Manishe ou le vieux moine. Ils disposaient ainsi d'une retraite quasi-inexpugnable et formaient un petit clan aux lois et coutumes disparates.

La plupart se déplaçaient en utilisant des planeurs construits par les gnomes. C'était dangereux, ces derniers n'hésitant pas à se servir de leurs clients comme cobayes afin d'expérimenter leurs nouvelles machines. Manishe, quant à lui, possédait un puissant objet magique dont il avait détourné l'usage. Il le sortit rapidement de ses bagages en entendant des cris venus du pied du piton.

Il sauta dans le vide, vers la lave fumante, serrant fermement dans ses mains une jarre couverte de runes, taillée dans la carapace d'un Dragon-Tortue. De l'ouverture dirigée vers le bas jaillit un puissant jet d'eau qui se volatilisa au contact de la lave et Manishe s'éloigna rapidement, flottant sur les volutes blanches, environné d'un nuage de vapeur rugissante.

Derrière lui, les minotaures hurlaient de rage. Deux javelots disparurent dans la lave sous ses pieds, puis ses ennemis furent hors de vue.

Il se dirigeait vers l'antre du vieux moine, lorsqu'il aperçut au loin quelque chose qui flottait sur la lave, déformé par la chaleur de l'air près de la surface. Il obliqua légèrement pour s'en rapprocher.

De plus près, il reconnut un des navires gnomes qui sillonnaient témérairement Hitehkel. Ils fonctionnaient à la vapeur et leurs coques étaient faites d'un métal secret, inaltérable. De curieuses machines, en vérité.

Manishe allait reprendre son cap quand un mouvement sur un bloc rocheux attira son regard. Examinant le récif avec plus d'attention, il vit un homme entrer dans une cavité. Manishe connaissait l'îlot et n'y avait jamais vu personne. Il décida d'accoster de l'autre côté, sa curiosité piquée au vif.

Un planeur s'était posé au sommet du récif. Manishe reconnut l'appareil : c'était celui du vieux moine ! Il se cacha et attendit. Un quart d'heure après, le vieil homme repartit.

Impatient, Manishe bondit vers la cavité, qui se révéla être l'entrée d'une grotte. Il se redressa et resta bouche bée, ébloui. Les murs et le sol étaient recouverts de gemmes, qui brillaient de feux multiples, se renvoyant des éclats de lumière en traits colorés. Toutes pulsaient doucement.

"The Arena" de Larry Elmore.
La loi des minotaures veut que tous les procès se résolvent dans l'arène.





"A Door to Taladas" de Brom.
Pour les minotaures de Taladas, la force fait le droit.

Manishe sortit de sa béatitude et réfléchit un instant. Il décida d'emporter la plus grosse gemme et de laisser les autres. Il avait eu bien du mal à semer les minotaures, et ce pour quatre malheureuses petites pierres ! S'il devait en écouler une autre, autant prendre la plus belle.

Il repartit ensuite chez le vieux moine comme si de rien n'était. L'ermite habitait une île noire, située plus loin des bords d'Hitehkel que toutes les autres. Elle était couverte de suie, seuls embruns de la mer de lave, et se hérissait d'arêtes tranchantes et menaçantes. Devant l'entrée de la petite cavité où logeait le vieillard se prélassait Œil-de-Flamme, son gardien.

Les deux pieds plongés dans une flaque de lave, l'être de feu grogna à peine en voyant arriver Manishe : "Le vieux fou t'attend."

Il cracha au loin une scorie, expectora un nuage souffreteux et malodorant puis retomba dans sa somnolence.

Manishe frissonna en entrant. Le vieux moine était en train d'examiner trois nouvelles gemmes.

"Eh bien, Manishe, comment s'est passé ton voyage ?

— Pas vraiment bien. De nombreux obstacles se sont dressés devant moi. Pour commencer, votre ami n'était plus là, alors j'ai dû revendre les pierres à un autre bijoutier, avec un profit moindre, évidemment.

— Comment ! Que dis-tu ?

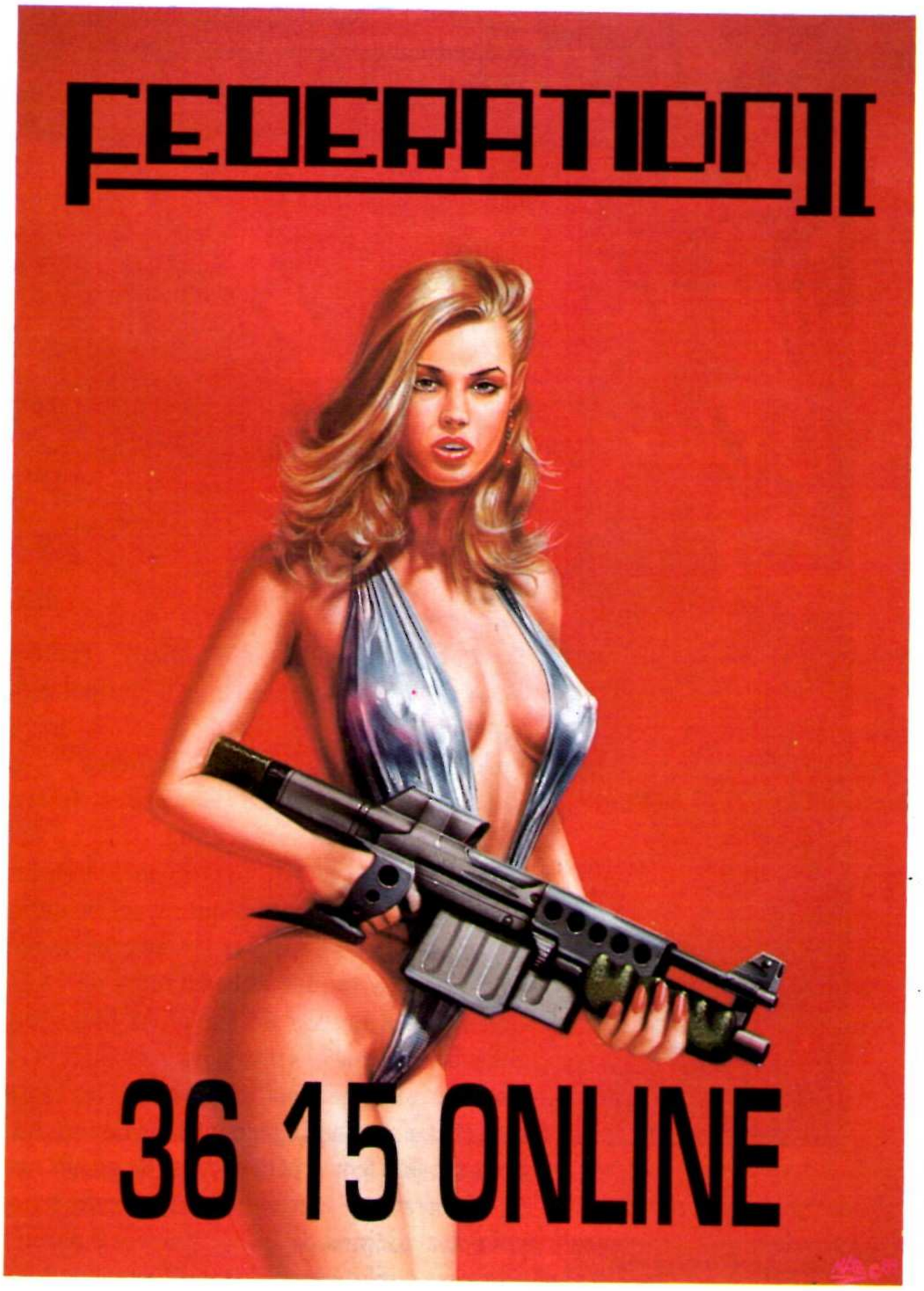
— C'est une longue histoire. Je... "

Une pluie d'étincelles s'abattit dans la grotte et une silhouette enflammée, haute de trois mètres, jaillit dans la pièce. Ce n'était pas Œil-de-Flamme. Cette créature-là avait une couronne noire sur la tête et se tenait avec un port royal ...

Dans la poche de Manishe, la gemme qu'il avait dérobée devenait brûlante. Elle perça le tissu et roula par terre. L'être de feu poussa un rugissement.

"Manishe, qu'as-tu fait !" fit le vieux moine, épouvanté. Il se tourna vers la chose : "Pitié ! Ce n'est pas moi qui ai volé ton cœur ! Je me suis contenté de prendre ceux que me désignait Œil-de-Flamme — ceux de tes sujets rebelles !"

Mais le prince de la lave n'était pas venu entendre des explications. Une vague de feu explosa dans la grotte, projetant, épars, les morceaux carbonisés des offenseurs. L'être de feu ramassa son cœur flamboyant et, le brandissant bien haut, disparut au sein des remous fuligineux d'Hitehkel.



DRAGONLANCE®

DRAKOMEGA

Tous les dragons de Krynn ne font pas la guerre : les othlorx du continent de Taladas préfèrent s'affronter dans une grande course qui déplace les foules et déchaîne les passions.

Sept dragons pour un trophée

Après le formidable conflit connu sous le nom de "Guerre de la Lance", beaucoup pensaient que tous les dragons, bons et maléfiques, avaient disparu de la surface de Krynn. Le commun des mortels ne voyait plus ces monstres qu'à travers des souvenirs obsédants ou des songes agités.

Mais nous voici en l'an 370 et une rumeur grandissante enflamme l'imagination des jeunes générations : il reste des dragons sur Krynn !

OTHLORX

Il apparaît aujourd'hui que tous les dragons n'ont pas participé à la guerre du Bien contre le Mal. Certains n'ont pas pris parti et se sont cantonnés dans une neutralité hautaine. On les appelle les othlorx[1]. Parmi eux se trouvent des dragons maléfiques qui ont refusé de répondre à l'appel de Takhisis, et des dragons du Bien qui n'ont pas rejoint leurs frères — souvent parce que, n'ayant pas d'œufs menacés, ils ne se sentaient pas concernés par le conflit.

Les othlorx se réfugièrent sur le continent de Taladas, loin des batailles qui ravageaient Ansalon. Là, sur le Mur de Vapeur et les contrées désolées qui vont des montagnes encerclantes de la Grande Cordillère à la Mer de Lave, ils établirent leur domaine. Les dragons mauvais s'en éloignent régulièrement pour chasser sur les terres fertiles et peuplées de Taladas. Ils ne regagnent leur tanière qu'après avoir satisfait leur appétit et causé de grands ravages.

Ce serait une lourde erreur de prendre les othlorx pour des adeptes de la non-violence parce qu'ils n'ont pas rejoint les armées du Bien ou du Mal. Leur attitude s'explique plutôt par un individualisme exacerbé. De nombreuses rivalités séparent les othlorx. Elles sont particulièrement vives entre dragons de teintes différentes car chacun estime représenter l'élite de la race.



Dessin de O.F.

Drakomega : le trophée.

PRESTIGE ET RICHESSES

Les othlorx de Taladas ont récemment imaginé une manière de répondre à leurs deux principales préocupations : la soif de prestige et l'appétit de richesses.

Ils ont décidé de se mesurer dans une course de vitesse et d'endurance. L'idée première était que le vainqueur reçoive une part du trésor des autres participants. Malheureusement, les dragons ne sont pas parvenus à s'accorder sur ce point. Après de violentes discussions, il est apparu qu'aucun concurrent n'accepterait de se séparer de sa plus petite pièce de cuivre.

Ces difficultés, ajoutées à une longue liste de sujets de discorde, ont provoqué un si grand tumulte qu'il est finalement arrivé aux oreilles de Sir Everard Woodsworth Nathenby, gentleman d'Outreplan qui parcourt les Huit Univers pour satisfaire sa curiosité et son tempérament excentrique.

LES VERTUS DE L'ORGANISATION

Sir Everard s'est avisé des profits qu'il pourrait tirer du grandiose spectacle d'une course de dragons. Il a donc proposé aux notables de Taladas de former

(1) Othlorx signifie : "non impliqués". Pour en savoir plus sur ces dragons et la Guerre de la Lance, voir le premier article de ce dossier : "Une brève histoire de Krynn".

Texte

Francis Pacherie



"Spell of the Winter Wizard"
de Larry Elmore.

Avant la course, vol d'essai sur les Montagnes Encerclantes.



Parcours de la Drakomega.
Dessin de Draw.

un comité qui se chargerait de l'organisation de l'épreuve. Ces derniers ont accepté, songeant que des dragons occupés à s'entraîner et à concourir auraient moins de temps pour dévaster les contrées civilisées.

Sir Everard est donc allé trouver les othlorx à la tête d'une délégation. Après forces palabres, les parties sont tombées d'accord sur les points suivants :

• La course se déroulera cet été même, un mois après le solstice. Elle partira de l'oasis de Turgan et conduira les participants jusqu'à la tour d'Ilmach, dans la région des colonnes de Bilo.

• Les dragons prendront des cavaliers pour leur servir de navigateurs sur ce long parcours.

• Le vainqueur recevra un trophée d'or incrusté de gemmes qui sera réalisé aux frais de Sir Everard.

• Les dragons tolèreront la présence de spectateurs et s'abstiendront de nuire aux intérêts commerciaux et moraux de Sir Everard et des autres membres du comité.

Sir Everard a élaboré une organisation à la hauteur de l'événement. Par delà les océans, et même outre-monde, des messagers ont annoncé le prochain départ de la "Drakomega" (c'est ainsi que la course est officiellement baptisée). De hardis aventuriers désireux de connaître les plus intenses sensations en chevauchant un dragon lancé à pleine vitesse ont posé leur candidature. Les postulants étaient si nombreux que chaque dragon a dû passer plusieurs jours à choisir son cavalier.

PRETS POUR L'EXPLOIT

Le grand jour approche, et déjà une foule curieuse et disparate envahit la région de départ, transformant l'Oasis de Turgan en une immense foire.

Sept dragons participeront à la course. Tous sont déjà sur place, et les puissantes bêtes effectuent de majestueux vols d'entraînement sous les yeux d'un public fasciné.

Le dragon le plus populaire est certainement le jeune et fougueux R'raï. Ses écailles argentées, ses démonstrations de voltige, et les formes aérodynamiques de sa cavalière déchaînent l'enthousiasme de la foule. Quant aux dragons maléfiques comme Vepir, le vert, ou le très noir et très massif Obsidian, ils impressionnent fortement les spectateurs, qui se tiennent prudemment à l'écart de leurs aires d'atterrissage.

Les organisateurs se félicitent de n'avoir, jusqu'ici, aucun incident à déplorer. La seule note inquiétante était donnée par d'étranges échafaudages chargés d'ossements humains qui encombraient le site[2]. Heureusement, des gens de bonne volonté ont nettoyé tout ce fatras macabre, et des marchands de beignets et de brochettes ont monté leurs étals sur la place ainsi libérée.

UN PARCOURS SELECTIF

La distance que les dragons devront parcourir est d'environ 600 km, soit quelques 24 heures de vol sans compter les pauses. Celles-ci ne sont soumises à aucune restriction et sont laissées à l'initiative des équipages. En d'autres termes, les

PARIEZ !

Vivez l'émotion de la course en pariant votre monnaie Dragon sur le vainqueur de la Drakomega. Rendez-vous p. 21 où vous trouverez :

• une présentation des sept équipages engagés dans la course,

• toutes les modalités pratiques du pari.

Le compte-rendu de l'épreuve sera publié dans le prochain DRAGON® Magazine — et si vous avez misé sur l'équipage gagnant, à vous la fortune !

(2) Quelques érudits soutiennent que l'Oasis de Turgan est le cimetière sacré des elfes de la steppe. Ils font observer qu'il n'est ni courtois, ni prudent, d'envahir le sanctuaire de tribus renommées pour leur sauvagerie. Sir Everard a tenu compte de leurs remarques en fixant la date de la manifestation dans une période où les elfes partent loin vers le Nord avec leurs troupeaux.

concurrents peuvent s'arrêter où et quand ils veulent, et se reposer aussi longtemps qu'ils le désirent : à eux de gérer leur course comme ils l'entendent !

Les équipages sont également libres de choisir leur itinéraire en fonction de leur stratégie personnelle. Par exemple, ceux qui ne sont pas à l'aise en altitude voudront peut-être contourner les plus hautes montagnes, quitte à augmenter la longueur de leur trajet. Les seuls points obligés du parcours sont le départ et l'arrivée — bien sûr — ainsi que le pilier de Malad Thoor situé à peu près à mi-chemin. Chaque concurrent est tenu de décrire un cercle complet autour de cette colonne en ruines, brisée par le Cataclysme, mais qui mesure encore plus de 500 m de haut. Le contrôle est effectué par deux arbitres à bord d'un char volant.

Les dragons qui choisiront la voie la plus directe devraient ensuite survoler les Terres Brillantes. Ces étendues de verre pilé sont particulièrement inhospitalières. Il ne sera guère prudent d'y faire halte, où même de s'approcher du sol, car la moindre rafale de vent peut y être mortelle.

Enfin, les concurents verront apparaître, au delà des montagnes, la lueur rougeoyante d'Hitehkel, la Mer de Lave. Leur effort s'achèvera à Ilmach, sur le littoral. Cette ville, creusée dans un piton rocheux, est aujourd'hui abandonnée par ses premiers habitants, les gnomes.

LE TROPHÉE

Dès l'accord avec les dragons conclu, Sir Everard se mit en quête du trophée qu'il s'était engagé à remettre au vainqueur de la course. Il prit contact avec divers trafiquants de biens précieux mais ne put s'entendre avec eux — leurs exigences étaient tout à fait déraisonnables, a-t-il déclaré.

C'est alors que se manifesta un petit marchand du nom d'Omeg. Omeg commerce depuis longtemps avec les marins des Terres Brillantes. Ces rudes navigateurs traversent des territoires réputés inaccessibles sur leurs étranges voiliers montés sur patins. Lorsqu'ils ne voyagent pas, ils résident sous terre, et découvrent parfois des gemmes en creusant leurs villages.

Les marins des Terres Brillantes fournirent à Omeg trois superbes topazes que le marchand présenta au comité de la course. En échange des pierres, il formula trois requêtes : qu'on lui donne un cheval, une maison et que le trophée porte son nom. Pressés par le temps, Sir Everard et le comité cédèrent sur tous les points. Les joyaux furent confiés à un artisan nain qui les incrusta dans un large médaillon d'or fin. Ce trophée fut officiellement baptisé Omega, et la course Drakomega.

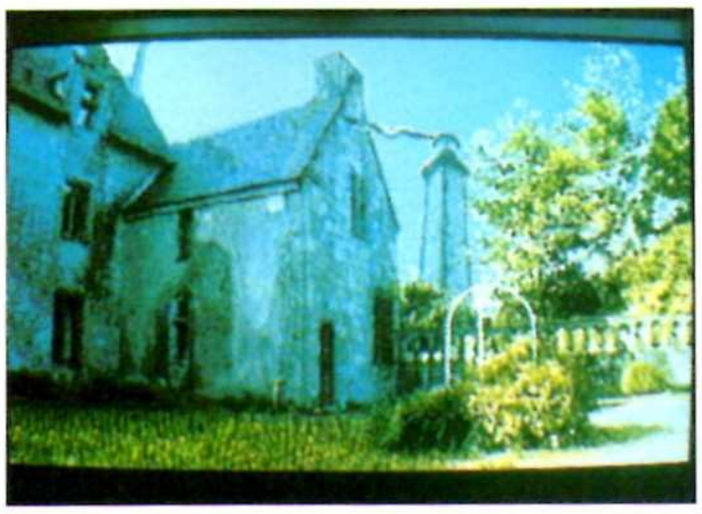
UN FIN NÉGOCIATEUR

Le choix de ce curieux point d'arrivée découle d'une subtile négociation entre Sir Everard et la créature qui occupe les lieux depuis la fuite précipitée des gnomes. Dans la vieille cité réside Masud au Cœur Noir, une femelle dragon solitaire et décrépite. Elle s'ennuie à mourir depuis la disparition tragique de son compagnon. Son unique distraction consiste à terroriser les communautés gnomes des environs une ou deux fois par an. Pour en finir avec ces raids, Sir Everard a offert à Masud de prendre pour époux le gagnant de la Drakomega ; en contrepartie, elle s'est engagée à ne plus troubler la paix de la région.

Comme le comité de la course n'a pas jugé opportun de prévenir les participants qu'une dulcinée les attend à l'arrivée, la conclusion de l'épreuve promet des rebondissements intéressants.

Rendez-vous dans le prochain numéro pour découvrir l'épilogue de cette aventure et assister à la remise du trophée !

"A rocky perch" de M. Weaver.
L'hybride rouge Maganta s'est montrée particulièrement nerveuse à l'entraînement.



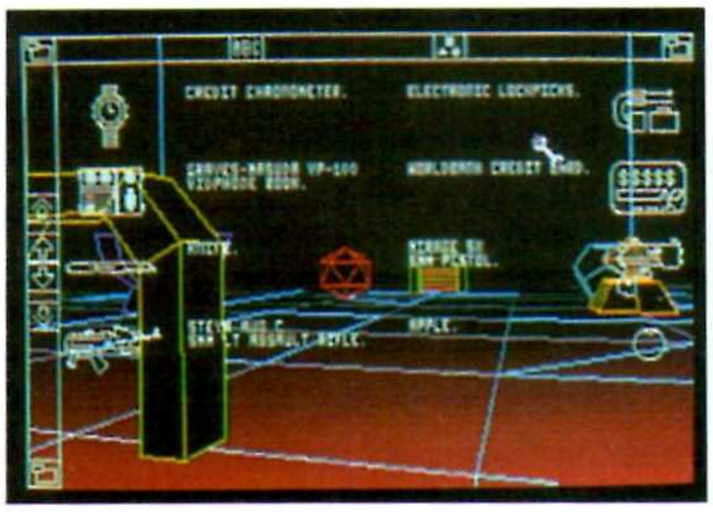
Lost in time



Maelstrom



Twillight 2000



Cyberspace

Texte

Frédéric Lascombe

Olivier Rogé

DRACOSOFT

Jeux vidéo : News & Previews

BRODERBUND

◆ **Prince of Persia 2** reprend les éléments qui ont fait le succès du premier volet et introduit la magie. Votre personnage pourra se dédoubler ! Sur PC et Mac en **juin**.

COCKTEL VISION

◆ **Lost in Time** confronte l'héroïne Doralice à une série de paradoxes temporels pas piqués des vers. Avec des images digitalisées et des graphismes de Ségur (dessinateur de la BD *Légendes des Contrées Oubliées*). ◆ Après *Gobliiins*, puis *Gobliins*, voici venir **Goblins** (qui précèdera forcément Goblns, Gobls...).

CYBERDREAMS

◆ Disputer des courses sur les anneaux planétaires ? C'est possible avec **Cyber Race**. Entre les compétitions, vous vivez une aventure où il s'agit de délivrer votre fiancée... Le prestigieux Syd Mead signe les graphismes, et la réalisation est digne de *Maximum Commanche Overkill*. Sur PC en **juin**, sur Amiga et Mac en **septembre**.

EMPIRE SOFTWARE

◆ **Maelstrom** est un jeu réalisé par Don Bluth Multimedia avec, aux graphismes, le (toujours) prestigieux Syd Mead (*Tron* et *Blade Runner*). Vous êtes un officier du Syndicat, une puissante organisation qui veut asservir la galaxie. Mais les circonstances vous amènent à changer de camp et à organiser une rébellion planétaire. En **mai** sur Amiga, CD-ROM, PC. ◆ **Space Legends** est une compilation rassemblant trois jeux SF : 1) *Megatraveller 1* : adaptation micro d'un dinosaure édité par GDW, qui fut en son temps le jeu de rôles de Space Opera le plus populaire ; 2) *Wing Commander* : la référence dans le domaine des simulateurs de combats spatiaux ; 3) *Elite plus* : combat, commerce et négociations dans l'espace. Un grand classique. Sur PC en **avril**, sur Amiga en **septembre**. ◆ **Twilight 2000** est l'adaptation du jeu de rôles post-apocalyptique "pur et dur" de GDW. Comme le dit la pub : "la 3e guerre mondiale a éliminé les faibles, maintenant, le vrai combat commence !" Le champ de bataille, c'est la campagne et les villes polonaises, où vous dirigez un petit groupe de soldats en lutte contre le Baron Czarny et sa légion noire. Une vue isométrique en 3D vous permet de gérer les combats d'infanterie, mais le jeu vaut surtout pour son simulateur de tanks (une spécialité Empire) qui vous permet de prendre les commandes de 8 véhicules différents. **Disponible** sur PC et Amiga. ◆ **Cyberspace** sur micro arrive en **septembre** sur Amiga, ST, PC. Adaptation du jeu de rôles d'ICE, il vous donne accès à deux univers : un monde urbain style *Blade Runner*, et le cyberspace — l'espace virtuel.

IMPRESSION

◆ Comment réagit votre ordinateur quand vous l'insultez ? Vous n'allez pas tarder à le savoir avec **When Two Worlds War**, un wargame à l'échelle planétaire compatible avec une carte de reconnaissance vocale. Sur PC en **mai**.

INTERPLAY

◆ **Lord of the Rings I** sortira sur CD avec, support oblige, des scènes extraites du dessin animé.

MICROPROSE

◆ **Sub War 2050** est un simulateur de combats sous-marins aux décors superbes. Pour **novembre** (2050 ?) sur Amiga et PC.

OCEAN

◆ Ocean prépare un simulateur de combat spatial concurrent d'*X-Wing* (voir notre test dans le dossier "Etoile Noire"). Il s'agit d'**Odyssey** (**Epic II**). La barre étant maintenant placée très haut, les concepteurs ont travaillé dur pour combler les lacunes du premier volet : son nombre restreint de missions, son impossibilité de faire des tonneaux et des loopings, etc. *Odyssey* devrait sortir en **septembre**, sur PC, PC-CD et Amiga 1200.

EYE OF THE BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRANNOR

Logiciel en français
(manuel et textes écran)
Edité par SSI.
Distribué par PPS
Sur PC 386 SX 20 ou supérieur
Souris indispensable
Carte sonore : AD-LIB. Pro audio spectrum.
Soundblaster pro. Roland
Sortie fin juin
(Version anglaise déjà disponible)

ORIGIN

◆ Prêts pour un radada en pleine cité au-dessus des arbres ? Pas si vite ! Il vous faudra une grosse machine pour exploiter au mieux **Strike Commander**, profiter de ses décors à la texture de rêve, et de ses effets cinématographiques à la *Wing Commander*. Le carnet de vol prévoit des missions jusqu'en l'an 2012. **Disponible** sur (un gros) PC.

PSYGNOSIS

◆ **Microcosm**, le féerique shoot'em up à l'intérieur d'un corps humain est bien sorti, mais sur la FM TOWNS, une machine qui n'est pas disponible en France. Les possesseurs de PC se consoleront comme ils peuvent. ◆ Osons le dire, **Innocent Until Caught** est un jeu amoral. Voleur, vous vous voyez infliger une amende si lourde que vous êtes obligé de voler pour la payer. La rédemption est-elle au bout du chemin ? Les possesseurs de PC et d'Amiga le sauront **cet été**.

RENEGADE

◆ Comme nous l'avions prophétisé en juin dernier, **Chaos Engine** se révèle un incontournable jeu d'action-réflexion sur Amiga. Pas sectaires pour un rond, les Bitmap Bros prévoient son adaptation sur PC et ST pour la **fin de l'année**.

TEAM 17

◆ L'horreur est à son comble, les aliens peuvent se rendre invisibles et se morpher dans les décors. **Alien Breed 2** sortira sur A1200 en **octobre**.

TSUNAMI

◆ **Ringworld** : Larry Niven, l'auteur de l'*Anneau-Monde*, a choisi de donner une suite à ses livres sous la forme d'un jeu micro d'aventure de type Sierra. La réalisation et les graphismes sont à la hauteur, mais on regrette que les textes (très nombreux) soient en anglais. D'autre part, certaines séquences animées peuvent durer plus de 10 minutes (!) sans que vous interveniez sur l'action : on apprécie ou pas. **Disponible** sur PC.

EYE OF THE BEHOLDER III : A L'ASSAUT DE MYTH DRANNOR

Un logiciel AD&D®



Le troisième volet de la série **Eye of the Beholder** devrait être disponible en version française quand vous lirez ces lignes. Comme d'habitude, ce logiciel AD&D® suit rigoureusement les règles du jeu de rôles sur table — le livret qui l'accompagne est d'ailleurs un bon résumé de la 2e édition, avec en prime les caractéristiques de monstres inédits L'action se déroule dans les Royaumes Oubliés, aux environs et à l'intérieur des ruines de la cité elfique de Myth Drannor(1). Vous en apprendrez plus sur le background en lisant dans ce numéro de DRAGON® la nouvelle qui introduit le jeu. (Comme elle n'est pas traduite dans la version française, nous en publions un extrait). Notez qu'au cours de l'aventure, vous pouvez rencontrer Delmair Rallyhorn, le héros de la nouvelle, et quelques personnages bien connus dans les Royaumes.

Bien qu'*Eye of the Beholder III* n'ait pas été réalisé par la même équipe que les deux premiers épisodes, il en reprend largement le fonctionnement. De nombreuses séquences animées rendent le jeu plus spectaculaire, et l'interactivité est renforcée par des dialogues plus développés. L'interface n'a pas changé, à une option près, la commande "A l'assaut". Elle permet à vos aventuriers de combattre en automatique. Pour les âmes chevaleresques qui voudraient laisser une chance aux monstres, il est toujours possible de donner un ordre d'attaque individuel à chaque personnage.



La boîte AD&D® Ruins of Myth Drannor développe le background d'EoB III.

(1) Myth Drannor est également l'objet d'un supplément AD&D® en anglais : il s'agit de la boîte ***Ruins of Myth Drannor****, éditée par TSR, distribuée par Hexagonal et Jeux Descartes.*



Eye of the Beholder III
Au cœur de la forêt



Votre ennemi,
Acwellan la liche



Sa magie est puissante...



... et ses serviteurs innombrables

Découvrez Myth Drannor ! p. 68 et p. 77

Dragon®
ETOILE NOIRE

L'ÉTOILE DE

Pour l'Empire, vaincre ne suffit pas : il faut anéantir l'ennemi de telle manière que l'idée même d'une rébellion devienne inconcevable. L'Etoile de la Mort fut construite dans ce but. Plus qu'une arme, c'est l'instrument et le symbole du pouvoir impérial.

Pour frapper les esprits autant que les corps

Voici l'Etoile de la Mort* !»

Deux fois par mois, le pilote du vaisseau spatial désigne du doigt aux nouveaux arrivants un astre noir, de la taille d'une petite lune, sillonné de canaux rectilignes et d'étranges chaînes de montagnes aux contours anguleux. Et, deux fois par mois, les passagers — officiers et techniciens d'élite appelés à servir sur la base — collent leur nez aux hublots, se congratulant mutuellement de servir un pouvoir capable de bâtir de telles merveilles. Couvrir une planète entière d'installations militaires tiendrait déjà de l'exploit ; mais ici, l'astre tout entier est né de la main de l'homme, de la centrale nucléaire qui en occupe le cœur aux tourelles surchargées d'armes qui en hérissent la surface.

L'Empereur a voulu se hisser au rang des dieux en créant, à son tour, un monde à son image, un monde de terreur et d'acier. Aucun esprit n'oserait rêver plus belle machine à tuer : une sphère parfaite de 120 km de diamètre, avec un équipage de près d'un million d'hommes triés sur le volet, deux légions de troupes de choc formées aux missions spéciales, 15.000 canons, 4 croiseurs et 7.000 chasseurs embarqués.

Et cet arsenal n'est qu'accessoire : ce qui donne à l'Etoile Noire tout son potentiel destructeur, c'est le superlaser, l'arme ultime autour de laquelle et pour laquelle le vaisseau géant a été construit.

DANS L'ŒIL DU LASER

Le pilote a pour instruction de ne pas rejoindre directement son pont d'amarrage. Il lui faut survoler lentement la planète, le plus près possible de la surface, pour que les nouveaux venus puissent admirer l'œuvre de leurs maîtres : centres de transmissions, batteries laser, ponts-hangars* où s'engouffrent des escadrilles de chasseurs...

Le vaisseau glisse jusqu'à la lentille du superlaser, ralentit à l'approche de cet œil immense qui a déjà détruit une planète(1), puis, reprenant de la vitesse, il s'enfonce dans une tranchée obscure vers son lieu d'atterrissage. Comme il se pose, les passagers aperçoivent un petit vaisseau qui dérive lentement vers l'étoile. De dimension réduite, ce n'est pas un appareil de la flotte impériale mais un cargo corellien. Sa trajectoire le mène vers un point lumineux qui semble le guider jusqu'à lui.

"Un rayon tracteur, précise le technicien radio. C'est ainsi que nous capturons les intrus qui se risquent dans notre périmètre de défense. Je ne voudrais pas être à leur place."

"BIENVENUE A BORD !"

Les passagers descendent dans un hall gigantesque, grouillant d'hommes et encombré de vaisseaux, surplombé d'une tour de contrôle et de coursives où veillent des gardes lourdement armés. Un immense portail s'ouvre sur un autre hangar, plus vaste encore, où une nuée de techniciens s'affairent autour de deux escadrilles de chasseurs TIE.

"Bienvenue sur l'Etoile de la Mort. J'espère que vous avez fait bon voyage."

Le major Stinger, un homme maigre chargé de l'accueil des nouveaux arrivants, fait suivre ces paroles d'une courte allocution. L'officier semble pressé — le travail ne manque pas, dit-il, il faut être opérationnel le plus vite possible. Il conduit ses hôtes vers leur zone d'affectation par de longues galeries qu'il commence à bien connaître. A sa suite, le petit groupe se fraye un chemin dans les couloirs surpeuplés. Des humains aux uniformes stricts se mêlent au peuple multiforme des droïds. Certains robots ressemblent à des araignées géantes, d'autres à des échassiers, d'autres encore ont une apparence humanoïde. Vers le centre de la zone, la foule des techniciens et des soldats devient plus dense. Le major manque d'être bousculé par une créature aux longs poils, menottée, qui domine la foule d'une bonne tête. Les gardes qui l'encadrent ont l'arme au poing et semblent peu rassurés par la carrure de leur prisonnier.

"Un rebelle ?" leur jette Stinger.

(1) Cette première et unique victime de l'Etoile de la Mort est la planète Alderande d'où est originaire la princesse Leïa.

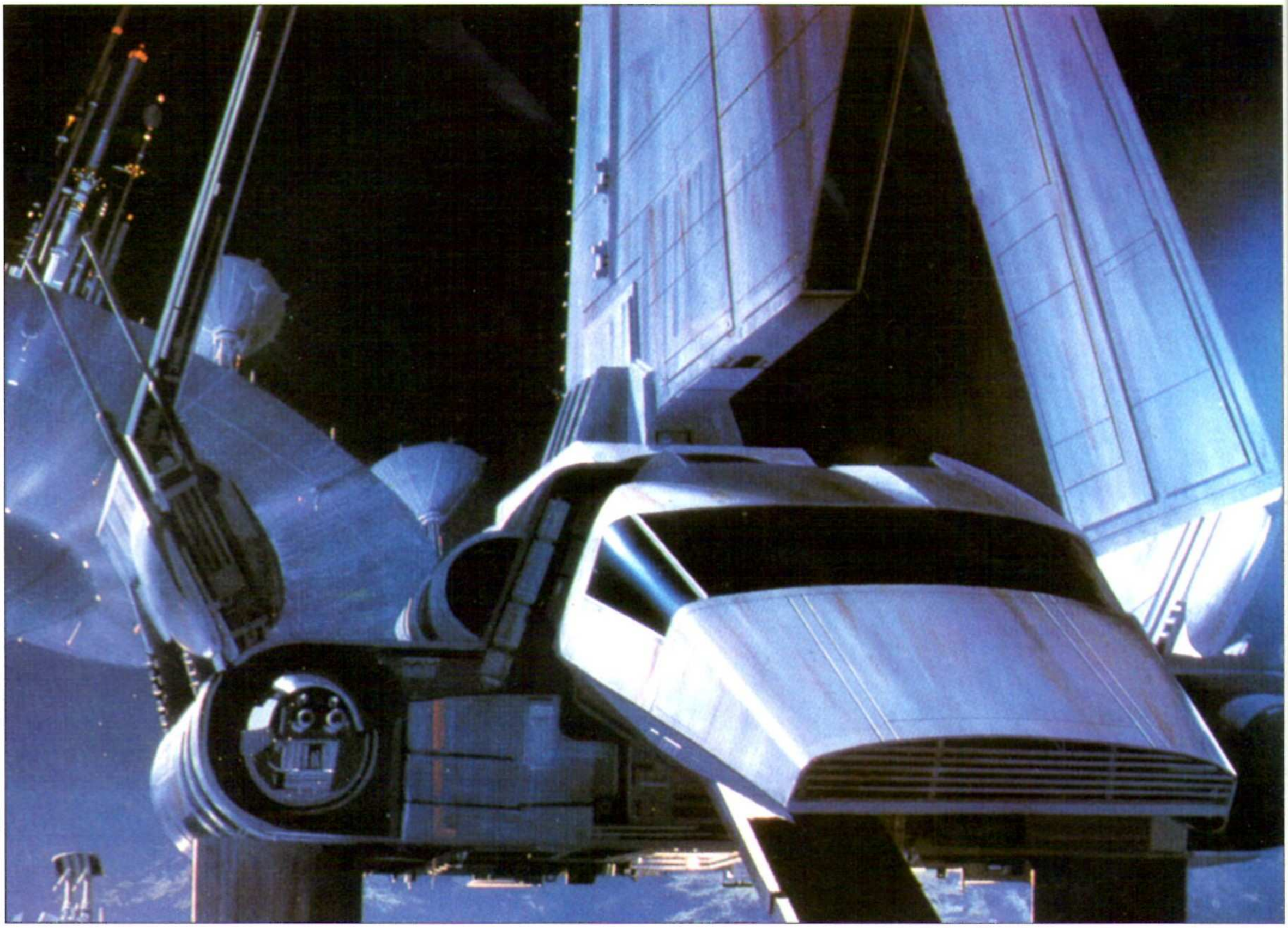
• STAR WARS®, TM & © 1993 Lucasfilm Ltd. (LFL). All Rights Reserved. Trademarks of LFL used by permission.

• Pour les mots suivis d'un *, consultez le glossaire.

Pierre Bruno

LA MORT

La surface de la station est un chaos de tours de communication, de bouches d'échappement, de batteries laser, etc.



La navette de classe Lambda est le moyen de transport standard entre la station et les vaisseaux qui la desservent.

Les gardes, nerveux, hochent la tête avant de pénétrer, avec la créature, dans le turbo-ascenseur le plus proche.

"LA FIN DE LA RÉBELLION"

"Cette racaille sera bientôt exterminée, commente le major. Une fois leurs bases localisées, nous les détruirons méthodiquement. Les légendes disent que les grands désastres sont toujours précédés de signes dans le ciel. L'apparition de l'Etoile de la Mort pourrait bien annoncer la fin de la Rébellion.

"Nous avons rendez-vous dans vingt minutes avec le Grand Moff Tarkin qui tient à vous accueillir personnellement au sein de son équipe. Mais d'ici là, permettez-moi de vous offrir un verre."

Stinger conduit techniciens et militaires dans une aire de détente. Des hommes s'y exercent aux agrès, s'affrontent sur des rings ou courent le long d'une piste surélevée. Des soldats en armure franchissent toutes les étapes du parcours du combattant, rampant, courant, sautant, esquivant les coups portés par des hologrammes et frappant leurs adversaires immatériels.

Le major invite ses hôtes à s'assoir près d'un bar. A la table voisine, deux officiers disputent une partie de wargame sous le regard inquisiteur d'une sphère métallique qui flotte au-dessus de leurs têtes.

"Ce robot travaille pour nos service de sécurité, annonce Stinger en désignant la sphère. Les machines de ce type sont précieuses : rien de ce qui se passe dans cette base ne peut leur échapper. Elles voient tout, elles entendent tout...

— ... et elles rapportent tout, ajoute un des officiers avec mépris. Mais au moins, on sait à quoi s'en tenir avec elles. Méfiez-vous plutôt des hommes : les mouchards de la Sécurité sont partout, et prêts à toutes les hypocrisies pour provoquer vos confidences !"

Un silence gêné suit cet éclat. Stinger, cependant, se contente de hausser les épaules.

"Allons, lance-t-il d'un air détaché, il est temps de rejoindre la salle de réunion."

LE GRAND MOFF

La pièce est vaste, violemment éclairée. Sur un côté, elle est séparée d'une galerie déserte par de larges baies vitrées en face desquelles d'autres baies donnent sur le vide interstellaire.

L'homme qui se dresse au centre de la salle est grand, décharné, faussement chaleureux. Au plus profond de ses orbites brillent des yeux sombres qui glissent lentement sur chaque membre de l'auditoire. Derrière lui se tiennent deux militaires. L'un, sanglé dans un uniforme d'amiral, toise les nouveaux venus

d'un air hautain. L'autre, un général ventripotent, reste perdu dans ses pensées. Il a l'air soucieux et paraît s'ennuyer profondément.

"Messieurs, asseyez-vous.

"Vous ne me connaissez pas encore, mais je suis sûr de pouvoir compter sur votre obéissance. Et sur votre respect.

"Je suis le Grand Moff Tarkin, Gouverneur Impérial des Territoires de la Bordure Extérieure. C'est moi qui ai soumis à Sa Majesté l'Empereur le projet Etoile de la Mort. Sur l'ordre de Sa Majesté, j'ai supervisé la construction de ce vaisseau unique, et j'en assume aujourd'hui le commandement.

"Etre affecté sur l'Etoile de la Mort est un honneur dont vous saurez vous montrer dignes. Vous avez été choisis parmi tous les sujets de l'Empire pour vos remarquables compétences techniques ou guerrières. Votre mérite vous vaudra, à bord, un sort privilégié. Vous logerez dans des quartiers d'officiers, vous dînerez dans des mess d'officiers et vous aurez, cela s'entend, des paies d'officiers.

"L'Etoile de la Mort, vous le savez, est divisée en vingt-quatre zones autonomes dotées de leurs propres systèmes de survie.

"Votre zone d'affectation porte le numéro 13. Les techniciens se répartiront entre les installations centrales, les réplicateurs de nourritures, les quartiers de détention, les armureries, les centres médicaux et les différents quartiers urbains. Ils débuteront dans les services de maintenance ; les plus méritants seront versés ensuite dans le secteur Sécurité et le secteur Militaire. Certains auront peut-être la chance d'atteindre la passerelle de commandement.

"Les militaires auront pour tâche d'effectuer des missions de police dans leur zone, de garantir la sécurité des dignitaires en visite et d'assurer la surveillance du bloc de détention — les volontaires désireux de s'occuper des interrogatoires de prisonniers seront les bienvenus.

MODÉLISME

AMT réalise des maquettes de véhicules et de vaisseaux Star Wars qu'on trouve dans les boutiques de modélisme (distribution : Crombez Diffusion). Au catalogue : *Snowspeeder*, *Star Destroyer*, *TIE Fighter*, *X-Wing*, *AT AT*, *Speeder Bike*, *Millenium Falcon* (1/72). Prochainement disponible : *Shuttle Tyderium* (le vaisseau de Dark Vador) et une base rebelle avec plusieurs vaisseaux.

Pour les fainéants, il existe plusieurs modèles "Snap" (montage sans colle) : *TIE Interceptor*, *X-Wing*, *A-Wing*, et prochainement : *AT ST* et grande figurine de *Dark Vador*.

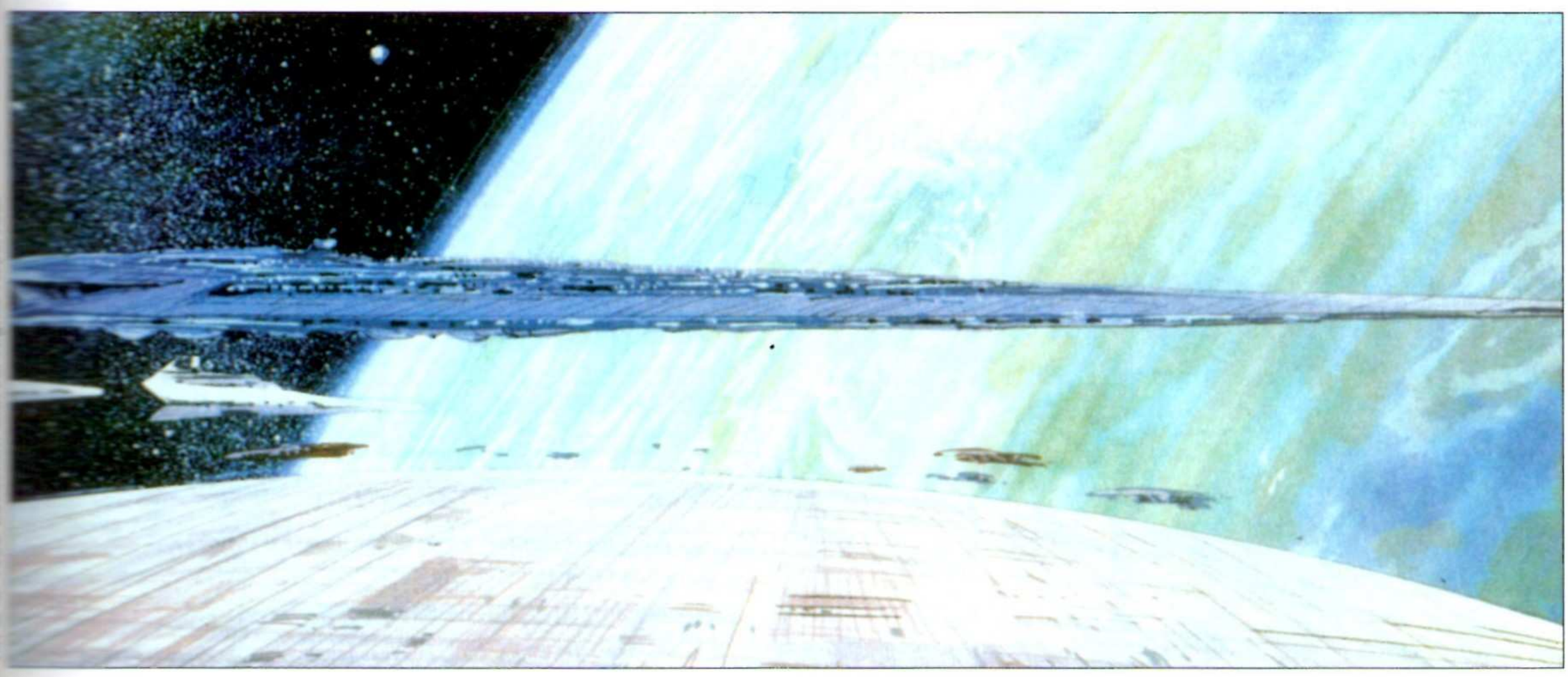
"J'attends que vous donniez à l'Empire le meilleur de vous-même. Pour construire ce vaisseau, nous avons mobilisé les esprits les plus brillants et exploité les technologies les plus avancées. Rien, dans sa conception n'a été laissé au hasard et..."

"ILS N'IRONT PAS LOIN !"

Le Grand Moff s'interrompt brusquement. Dans le couloir, par les baies vitrées, un officier lui fait signe de le rejoindre. Tarkin s'éloigne sans un mot et suit l'officier dans un turbo-ascenseur. L'amiral, à qui le silence pèse, en profite pour se mettre en valeur. Sous le regard désabusé de son collègue, il vante la force de la Flotte Impériale, la haute compétence de ses officiers et, par là, ses propres mérites. La Rébellion recule. Ses vaisseaux s'écrasent contre les défenses de l'Empire. La plupart de ses chefs ont été capturés. On traque les survivants sur toutes les planètes où ils trouvent refuge. Les mondes qui refusent de se soumettre seront détruits d'un seul coup de superlaser...

Mais, devant lui, dans le couloir, apparaît soudain un groupe disparate composé de deux hommes, d'une jeune femme vêtue de blanc et d'un monstre poilu. Voyant des uniformes, la créature pointe une arme en direction des officiers. Ceux-ci ont à peine le temps de se jeter au sol. Trois tirs secs font voler en éclat les baies intérieures, couvrant l'amiral d'une

Même le vaisseau amiral de la flotte ne peut comparer sa puissance à celle de la station spatiale.



GAMES WORKSHOP®

79 avenue Raspail 94250 Gentilly Tel : (16 1) 45 47 15 00 Fax : (16 1) 45 47 19 56

SUR LES TERRES DU VIEUX MONDE COMME AU PLUS PROFOND DE LA GALAXIE, IL Y AURA TOUJOURS DES ENNEMIS A REPOUSSER ! ! !



WARHAMMER®

WARHAMMER

LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES

WARHAMMER MAGIE

WARHAMMER ARMEES :

L'EMPIRE

HAUTS ELFES

ORQUES ET GOBELINS (à paraître)



SPACE MARINE

SPACE MARINE

LES CONFLITS EPIQUES DU 41ème MILLENAIRE

LES ARMEES DE L'IMPERIUM

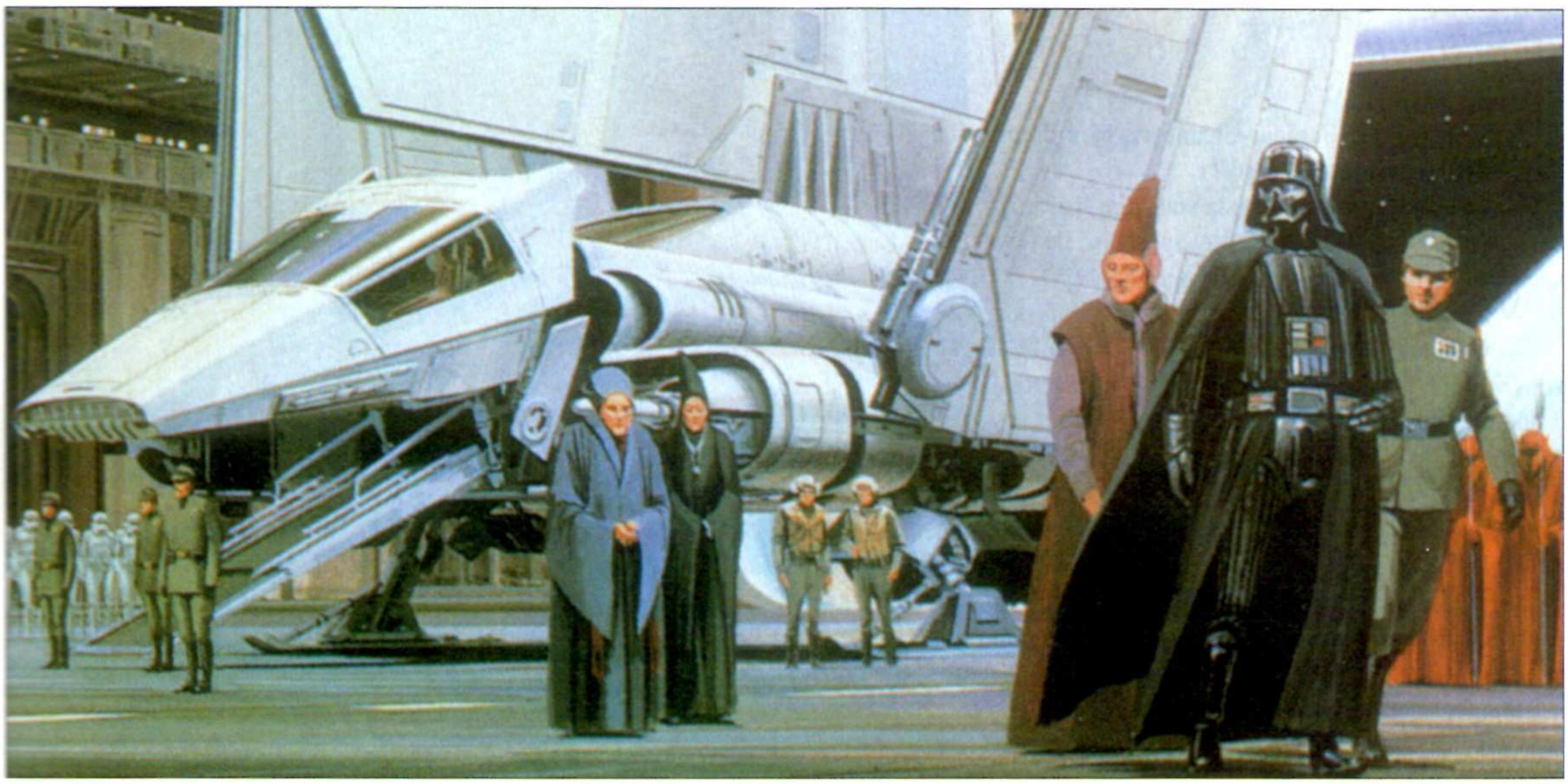
RENEGATS (à paraître)

SEIGNEURS ORKS ET SQUATS (à paraître)



WHITE DWARF®

TOUTES LES NOUVEAUTES CITADEL,
DES REGLES ADDITIONNELLES POUR VOS JEUX GAMES WORKSHOP,
DES CONSEILS DE PEINTURE,
DES RAPPORTS DE BATAILLES
ET BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE...



Orgueil de l'Empire, l'Etoile de la mort reçoit ses plus hauts dignitaires.

pluie de cristal tandis qu'éclate autour de lui un orage de hurlements, de bruits de course et de tirs d'armes individuelles.

Le calme revient. La poigne d'acier d'un officier des troupes de choc soulève l'amiral et le remet sur pied. L'amiral, chancelant, bredouille des questions. Il a droit à un bref rapport :

"Nous avons capturé un vaisseau rebelle au faisceau tracteur. Mais l'équipage — deux humains et un wookie — a trompé la vigilance des gardes et s'est évadé. Ils sont parvenus à libérer un otage et tentent de s'enfuir avec elle vers les ponts-hangars."

Les pertes sont lourdes. Le couloir est jonché de cadavres en uniformes, piétinés par leurs camarades lancés à la poursuite des fuyards. Des techniciens affolés tentent de circonscrire des foyers d'incendie.

L'amiral a repris contenance et se veut rassurant

"Ils n'iront pas loin, le piège se referme sur eux. Nous allons les rattraper et les châtier. Ils..."

Son regard se fige sur les baies qui donnent sur l'espace. Devant ses yeux ébahis, un petit vaisseau s'arrache d'une tranchée de surface, suivi, avec un net retard, par des chasseurs impériaux.(2)

"ILS N'OSERONT PAS !"

Stinger, mal rasé, la mine défaite, surveille avec ennui la remise en état de la salle de réunion. Droïds et techniciens d'entretien tentent d'effacer jusqu'au souvenir même des événements de la veille.

(2) Vous venez d'assister à la libération de la princesse Leïa par Luke Skywalker, Han Solo et le wookie Chewbacca. George Lucas avait déjà relaté ces événements dans le premier film de la trilogie Star Wars, mais, cette fois, vous les avez vus par les yeux des impériaux.

DOUBLE ETOILE

L'Etoile de la Mort apparaît dès le premier volet de la trilogie, *la Guerre des Etoiles - Un nouvel espoir* ; elle sera détruite par les forces rebelles au cours de la Bataille de Yavin, qui clôt l'épisode.

Quelques temps plus tard, l'Empire mettra en chantier une seconde Etoile de la Mort qui apparaît dans le troisième volet, *le Retour du Jedi*. Bénéficiant de l'expérience acquise par les ingénieurs impériaux, cette seconde station spatiale sera encore plus redoutable. La Rébellion ne pourra se permettre de la voir achevée. Elle sera détruite alors qu'elle se trouve encore en chantier, au cours de la Bataille d'Endor qui consacrera la chute de l'Empire.

Consultez les sources :

• Les films Star Wars sont disponibles chez Fox Video, à la vente et à la location. Vous pouvez même vous offrir un coffret rassemblant les trois cassettes !

• Presses-Pocket a traduit en français les romans directement inspirés des films : *La Guerre des Etoiles* (George Lucas), *L'empire contre-attaque* (Don F. Glut), et *le Retour du Jedi* (James Kahn) peuvent être achetés séparément ou en coffret.



TM & © 1993 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

ETOILE NOIRE

"Major...

— ...

— Major...

— Hein ? Ha... Bonjour Chambers, bien dormi pour votre première nuit à bord ?

— Oui, oui... mais je voulais vous dire, j'ai lu le dossier qui m'a été remis. Je suis spécialisé dans le nucléaire. Bon, ben, j'ai remarqué une chose...

— Ha...

— Oui, oui... regardez ce plan de l'Etoile Noire... vous voyez... là... cette ouverture en surface, au fond d'une tranchée... c'est un système d'évacuation des gaz en cas de surchauffe du réacteur... Le puits qui débouche par là donne directement sur le cœur des installations nucléaires...

— Ha....

— Ben, il suffirait d'y envoyer un missile et toute la base disparaîtrait dans une explosion nucléaire..."

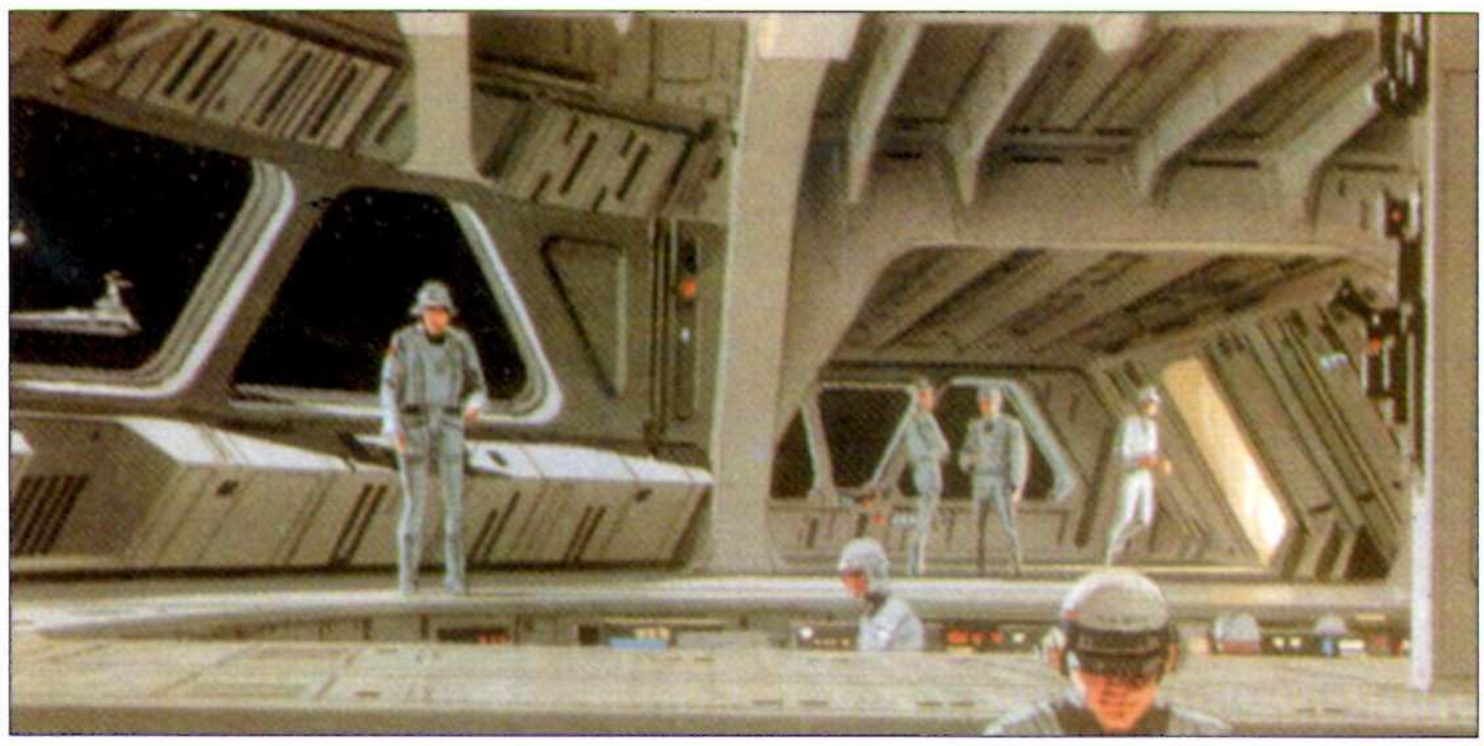
Stinger se gratte le menton.

"Théoriquement, peut-être. Mais rien ne peut franchir le tir de barrage de nos batteries laser.

— Un chasseur ennemi pourrait le faire : s'il est serré de près par nos propres appareils, les batteries seront gênées.

— Et ensuite ?

— Le chasseur approche de la surface. En rase-motte, il n'a plus rien à craindre de nos batteries : elles sont montées sur des tours, et je ne pense pas qu'elles puissent tirer vers le sol, n'est-ce pas ?



Chaque zone de la station a sa propre passerelle de commandement.

GLOSSAIRE

Etoile de la Mort... ou Etoile Noire ? Le premier terme est une traduction littérale de "Death Star", le second une variante qu'on trouve dans les films et les romans. Comme ils sonnent bien tous les deux, nous avons employé tantôt l'un et tantôt l'autre...

Grand Moff Tarkin : Commandant de l'Etoile de la Mort, il dirige toutes les unités de la marine impériale et de l'armée embarquées sur le vaisseau géant. Cependant, les troupes de choc — et les émissaires impériaux comme Dark Vador — échappent à son autorité et ne recoivent leurs ordres que de l'Empereur : un bon moyen de prévenir toute déloyauté de la part du Grand Moff et des troupes régulières...

Ponts-hangars : Ces halls d'atterissages n'ont pas de sas, et leurs portes restent ouvertes en fonctionnement normal. Mais les ouvertures sont barrées par de puissants champs magnétiques invisibles qui protègent l'intérieur du froid et du vide de l'espace.

— Exact, dit Stinger à contrecœur. Il y a un angle mort[3]. Il ne faudrait pas que notre station soit endommagée par ses propres canons !

— Bien. Le chasseur se glisse dans la tranchée... Voyez-vous ? Et à la verticale du puits, il lâche son missile !"

Il y a un silence.

"Ecoutez, Chambers vous avez peut-être mis le doigt sur un défaut de conception. Dans ce cas, il a complétement échappé à Tarkin et à ses conseillers techniques. Vous vous sentez d'aller leur dire qu'ils ont salopé le boulot ?"

Chambers referme le dossier.

"Ne vous inquiétez pas, lui dit Stinger avant qu'il ne s'éloigne. Même en supposant que vous ayez raison, les rebelles ne seront jamais capables d'échafauder un tel plan. Et quel pilote oserait l'exécuter ?"[4]

(3) Ce défaut sera corrigé dans la 2e Etoile de la Mort (voir encadré), où les tours seront remplacées par des batteries basses capables de tirer au ras de la surface.

(4) Les rebelles en furent capables et Luke Skywalker osa... La Rébellion connaissait l'existence du puits d'évacuation grâce à Akbar, un serviteur Mon Calamari du Grand Moff qui s'enfuit avec les plans de l'Etoile Noire.

GUIDE DE L'ETOILE DE LA MORT

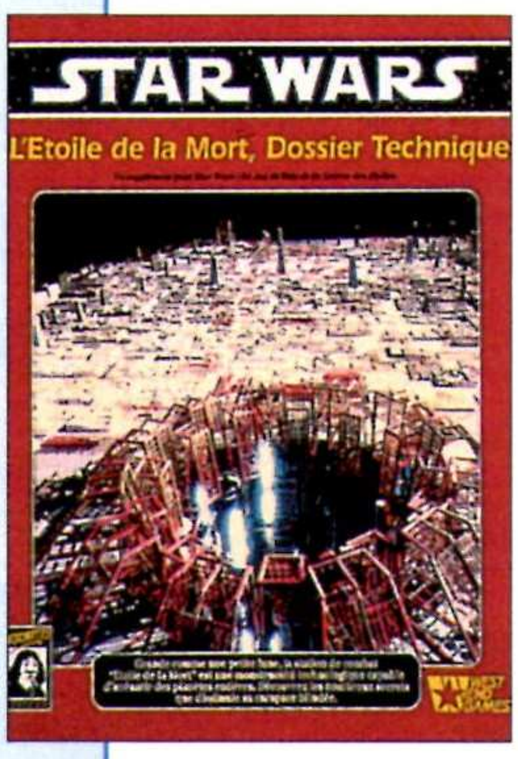
Un supplément pour le jeu de rôles de la Guerre des Etoiles édité par West End Games, traduit par Jeux Descartes.

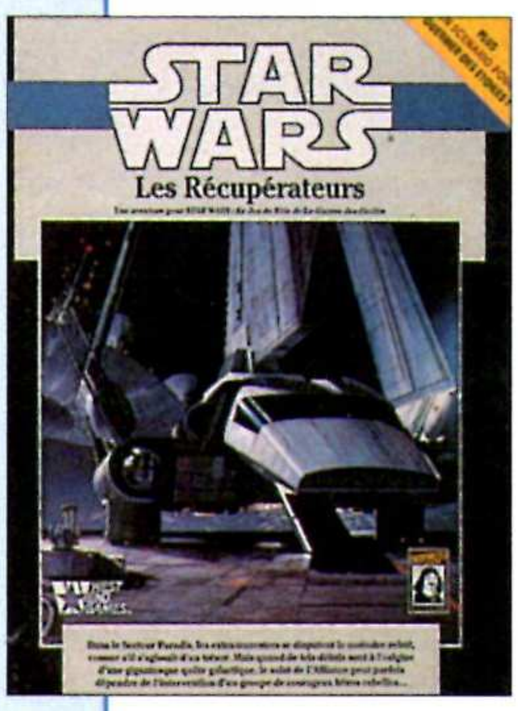
Dans le jeu de rôles de la Guerre des Etoiles, l'action se situe peu de temps après la victoire de Yavin et la destruction de la première Etoile de la Mort. C'est pourquoi toutes les informations du *Guide technique de l'Etoile de la Mort* sont présentées au passé. Certes, le bruit court que l'Empire projette de réaliser une nouvelle station spatiale, mais tous les efforts des services de renseignements rebelles n'ont pu confirmer cette rumeur.

A quoi donc peut servir le *Guide Technique* dans un jeu qui se déroule après la destruction de la première Etoile de la Mort et avant la construction de la seconde ? Simple : les Impériaux ont l'habitude de tout reproduire à l'identique, de leurs infrastructures à l'organisation de leurs services. Par exemple, une aire de repos sur l'Etoile de la Mort est exactement semblable à son équivalent dans une base planétaire ou un star destroyer. Le Maître de jeu peut donc reprendre les informations et les plans que fournit le guide (blocs de détention, centrales énergétiques, mess d'officiers, etc.) dans n'importe quel contexte impérial.

Et si le MJ tient à ce que ses joueurs voient de leurs yeux la fameuse station spatiale, il peut leur faire jouer le scénario *les Récupérateurs*, qui les mènera sur un fragment de son épave.

Luc Masset





ETOILE NOIRE

TUEUR D'ETOILE

X-Wing est sans doute le meilleur logiciel de combat spatial sur PC. Enfin, prendre les commandes des chasseurs de l'Alliance — des vrais — et faire un carton sur la fameuse bouche d'aération...

Avec X-Wing, 100 heures de jeux pour détruire l'Etoile Noire

L'action débute quelques années avant le premier épisode de la trilogie de Star Wars. L'un après l'autre, les systèmes planétaires de la galaxie sont conquis par les troupes impériales. Refusant l'inéluctable, vous vous enrôlez dans l'Alliance Rebelle, seule force capable de contrer la dictature.



Ecran de jeu. Un TIE au tapis !

SIMULATIONS

Pilote inexpérimenté, il vous faudra d'abord vous familiariser avec les appareils de l'Alliance : A-Wing de reconnaissance, chasseur-bombardier Y-Wing, chasseur X-Wing cher à un certain Skywalker...

Vitesse, manœuvrabilité, armement, etc. varient d'un type d'appareil à l'autre. Vous apprendrez à manier chaque modèle au cours de missions d'entraînements. Il s'agit de slaloms entre des épaves où sont disposées des arches qu'il faut franchir et des tourelles à détruire avant qu'elles n'ouvrent le feu. La difficulté très graduelle — dix-huit missions — repose sur le temps octroyé pour réaliser le parcours et la cadence de tir des tourelles.

Pour affiner votre apprentissage, il est recommandé de participer aux dix-huit "missions historiques". Véritables tests grandeur nature, elles vous plongent au cœur de reconstitutions basées sur des événements qui ont "vraiment" eu lieu. A vous d'en profiter pour étudier le comportement des vaisseaux ennemis, leurs points forts et leurs faiblesses, ce qui vous servira au cours des confrontations réelles. De plus, les "missions historiques" donnent à vos supérieurs l'occasion de vous juger et de commenter vos progrès.

VRAIES BATAILLES

L'apprentissage prend quelques dizaines d'heures de jeu. Ensuite, vous êtes en mesure de réussir les missions confiées par votre commandement. Une décoration, et parfois une promotion, viendront récompenser chacun de vos succès.

Les missions sont au nombre de quarante et réparties en trois campagnes. Au cours de la première, vous devrez surtout mener des escarmouches contre les convois impériaux ou secourir des vaisseaux alliés.

Dans la seconde, suite à la capture d'une corvette ennemie, vous apprenez l'existence de la nouvelle arme secrète de l'Empire, l'Etoile Noire. La troisième campagne doit s'achever sur sa destruction.

Comme dans *Wing Commander*, une bonne part de l'ambiance du jeu provient des séquences animées entre les différentes missions. En fait, vous êtes plongé dans un film dans lequel vous contrôleriez certaines scènes, notamment les combats. Une séquence vous montre des croiseurs impériaux en route vers une base rebelle ; dans la mission qui suit, vous devez détruire la corvette qui guide la flotte ennemie vers la base. Attention, contrairement à *Wing Commander*, *X-Wing* vous oblige à reprendre chaque mission jusqu'à la réussite : il n'est pas possible de poursuivre la campagne après un échec.



L'empire conquiert de nouvelles planètes.

Texte
Olivier Rogé

COMMENT RÉUSSIR

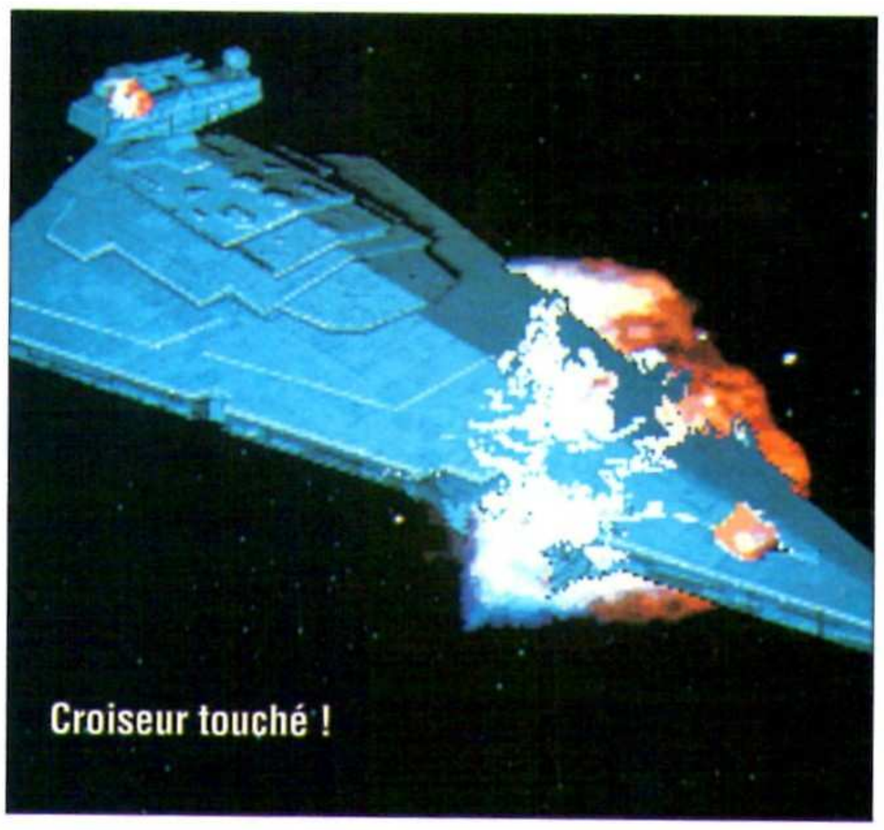
Procurez-vous un bon joystick car le pilotage à la souris (ou sans autre accessoire que le clavier) s'avère lent et imprécis. Prenez votre joystick dans une main et gardez l'autre sur le clavier, prête à activer une des quarante fonctions de votre ordinateur de bord. Loin d'être ingérable, ce système fonctionne parfaitement et vous permet de toujours garder le contrôle de votre appareil. Vous pourrez alors pleinement apprécier un certain confort d'utilisation. Le tir, par exemple, est très bien conçu : si vous maintenez la cible un certain temps dans votre viseur, l'ordinateur de bord "verrouillera" l'objectif ; les torpilles dorénavant tirées seront dirigées sur la cible alors même que vous vous occupez déjà d'un autre adversaire.

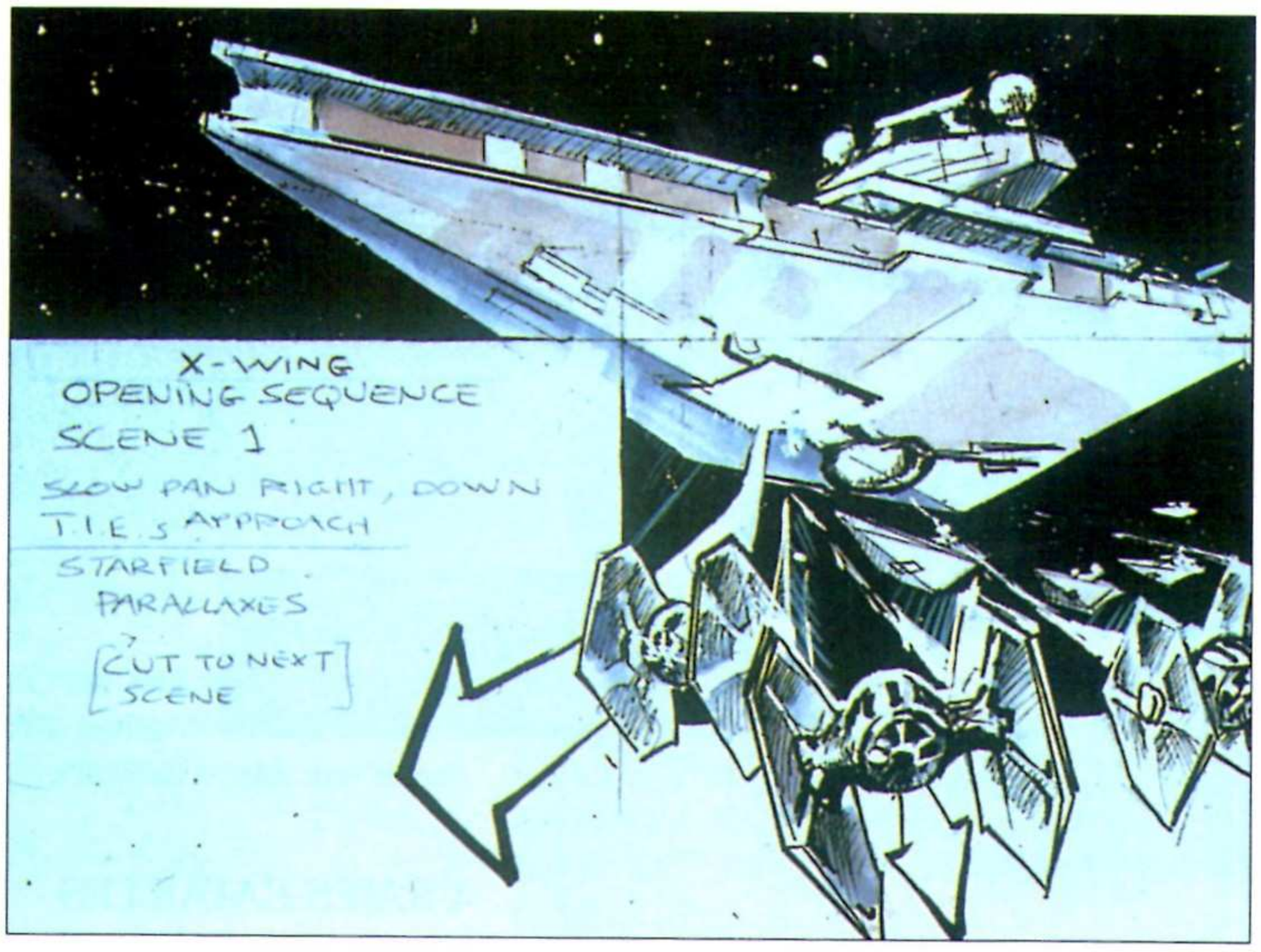
Si la prise en main du jeu s'avère facile, il vous faudra une bonne pratique pour en maîtriser certains aspects très pointus : par exemple, le transfert de l'énergie, que vous répartissez différemment entre vos boucliers et vos canons laser en fonction des circonstances du combat.

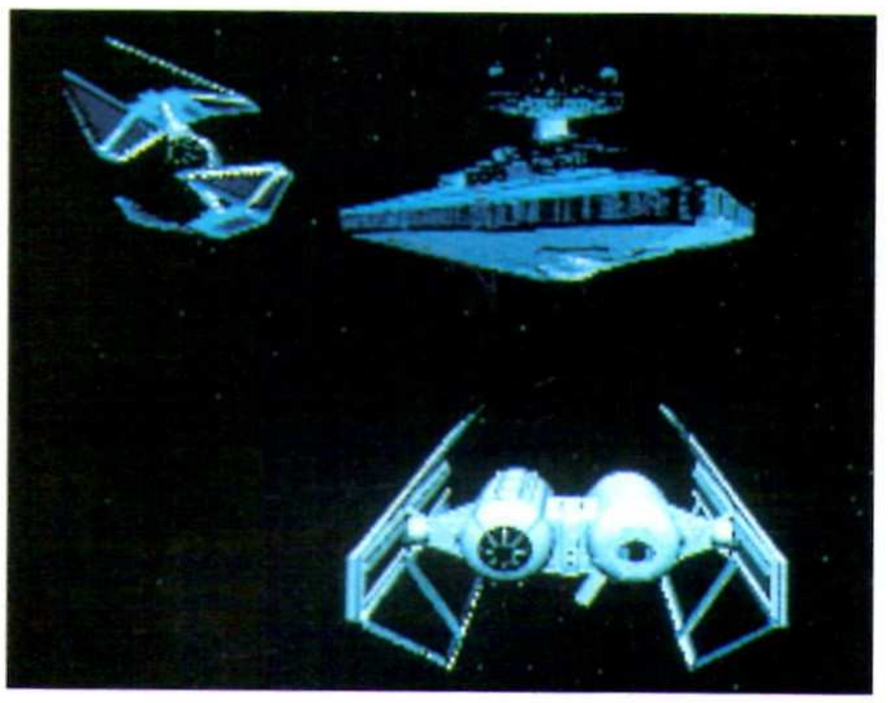
Heureusement, en plus des missions d'entraînement et historiques, vous pouvez effectuer les missions de campagne avec les options "invulnérabilité aux chocs et aux projectiles" et "munitions à volonté". Vous pouvez ainsi naviguer au sein des flottilles adverses sans craindre les collisions ou, mieux, apprécier les problèmes de visée en tirant un nombre illimité de torpilles à protons au lieu des six généralement allouées. Bien sûr, les missions remplies avec ces options "ne comptent pas" : elles ne vous permettent ni de progresser dans le scénario, ni d'obtenir honneurs et décorations !

DES BRUITS ET DES IMAGES

L'option "Caméra" vous permet d'enregistrer tout ou partie de votre mission puis de la visionner quand vous rentrez à la base. Vous choisissez l'angle de vue et la position de la caméra : fixée sur un chasseur ennemi qui vous suit, ou sur une torpille, ou derrière vos tuyères... Vous pouvez réaliser votre propre montage et le sauvegarder sur disque pour décortiquer l'action quand bon vous semblera.


Croiseur touché !




Croiseur impérial lâchant ses escadrilles. Croquis préparatoire et réalisation à l'écran.

X-WING

Edité par Lucas Art, distribué par UbiSoft.
Logiciel en anglais, notice en français.
PC 286 et plus, 640 Ko de RAM minimum.
Disque dur avec 13 Mo de libres.
Clavier, souris, mais joystick recommandé.
Carte graphique VGA.
Cartes sonores supportées.

• Extensions : des scénarios supplémentaires sont annoncés pour juin. Ils devraient permettre de piloter les appareils de l'Empire.

• Jeux comparables : *Epic I*, *Wing Commander II* (voir notre test dans le n° 7)

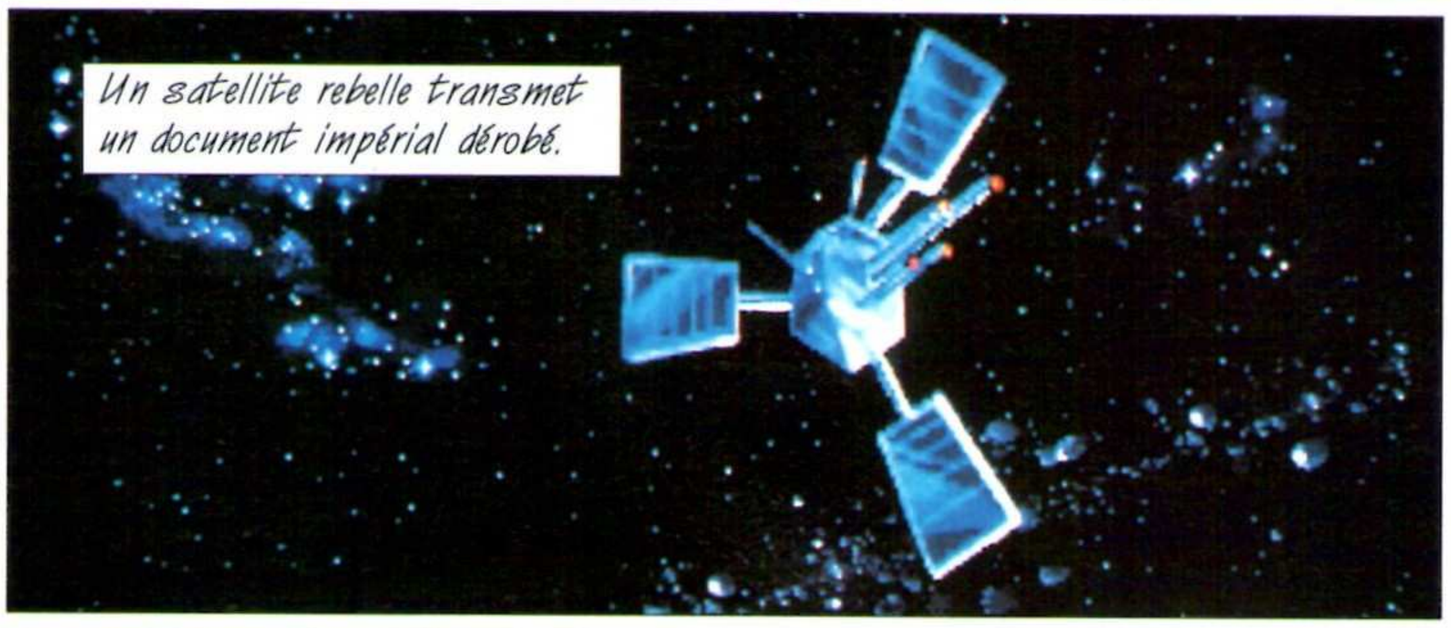
Parallèlement à *X-Wing*, Lucas Art a développé sur console Super-Nintendo un jeu d'arcade basé sur *la Guerre des Etoiles*. Vous y pilotez un chasseur, mais vous devez également affronter les gardes impériaux à coup de sabre laser, dans l'Etoile Noire et à la surface de diverses planètes.

De nombreuses autres options permettent d'accroître l'intérêt du jeu. A tout moment, vous pouvez redéfinir l'environnement sonore ou le niveau de finesse graphique. Ajustez ce niveau à la puissance de votre machine : sur 286, le jeu sera peut-être moins réaliste mais la rapidité des animations restera satisfaisante. La technique utilisée, qui améliore celle de *Wing Commander II*, donne des résultats impressionnants : les chasseurs-TIE de l'Empire évoluent si vite qu'on se demande au début s'il est possible de les détruire...

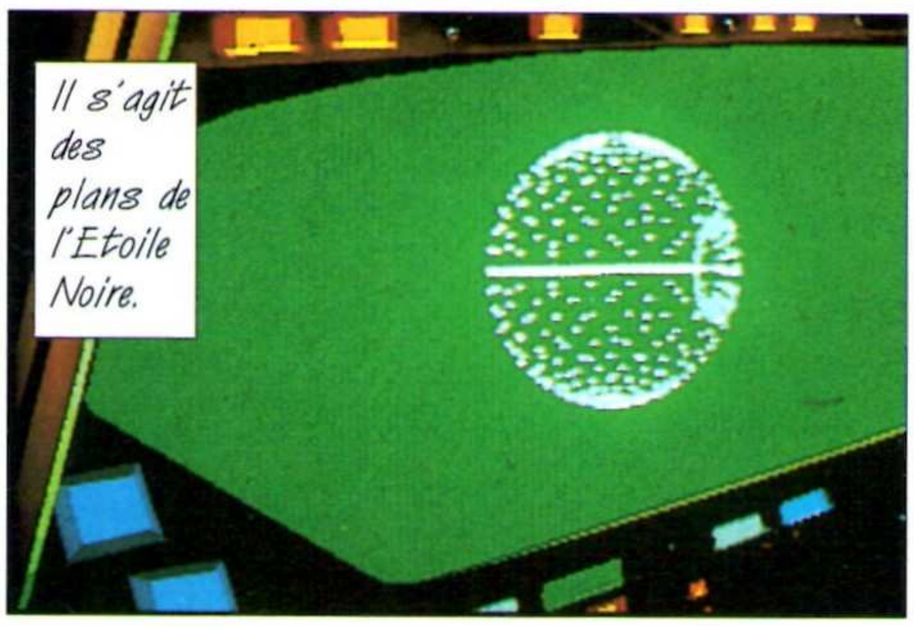
Si la qualité des décors et des animations est irréprochable, le son contribue également à recréer l'atmosphère du film, et pour cause : bruitages et voix digitalisées proviennent directement de l'œuvre de Georges Lucas. Si vous disposez d'une carte sonore, vous aurez vraiment la sensation qu'un chasseur ennemi vous a frôlé de très près. De même, les couinements électroniques de votre ordinateur de bord, un droïd de type D2R2, sont identiques à ceux du film : "Bliip, fuiii, zdong, billip". Et vous frémirez en entendant Dark Vador évoquer le sort réservé aux rebelles...

ETOILE NOIRE

X-Wing vous plonge dans la bataille entre l'Empire naissant et l'Alliance Rebelle. Par chance, l'Alliance s'est emparée des plans de l'Etoile Noire et a trouvé une faille dans son système défensif. A vous d'en tirer profit pour détruire l'Etoile avant qu'elle ne soit totalement opérationnelle.


Un satellite rebelle transmet un document impérial dérobé.


L'enregistrement, décodé, est apporté à la princesse Leia.


Il s'agit des plans de l'Etoile Noire.


Celle-ci, presque achevée, reçoit une visite de marque ...


... celle de Dark Vador, émissaire de l'Empereur.


Le premier essai du Super Laser de l'Etoile Noire...


... se fait au détriment d'une planète rebelle...

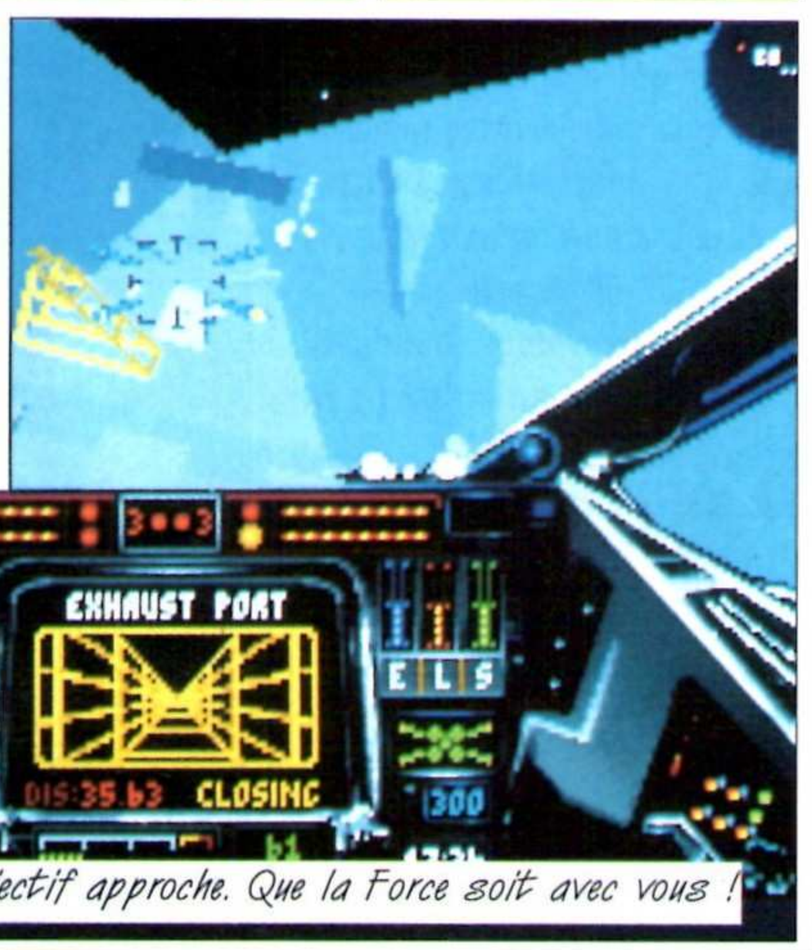

Le Grand Moff Tarkin accueille Dark Vador.


... dont les fragments s'éparpillent dans l'espace.



Les vaisseaux de l'Alliance contre-attaquent.





Attention ! Deux chasseurs impériaux sur vos arrières...



Dans cette tranchée, visez le seul point faible de l'Etoile.

L'objectif approche. Que la Force soit avec vous !

Photos : Olivier Rogé

ETOILE NOIRE

STAR TOUR

Vous rêvez de survoler l'Etoile de la Mort, mais vous n'avez pas envie de vous engager dans la chasse impériale, ni dans celle de l'Alliance. Allez à Euro Disney.

A Marne-la-Vallée, correspondance pour Endor

Star Tour est une des attractions vedettes d'Euro Disney, aussi, pour éviter l'attente, arrivez dès l'ouverture du parc. Vous trouverez facilement l'entrée que signale la maquette grandeur nature d'un chasseur Aile-X. En franchissant la porte, vous quittez la région parisienne pour un spatioport de la galaxie Star Wars. Les affiches vous invitent à découvrir des planètes exotiques : mondes de glace ou de sable, cités aériennes surplombant les nuages... Bien sûr, la compagnie Star Tour vous garantit que votre voyage se déroulera dans le confort et la sécurité.

ROBOT BLUES

La rampe qui monte vers les quais d'embarquement passe devant un vaisseau StarSpeeder en réparation. Un robot doré de type 6PO procède à quelques réglages sur l'appareil.

Une vague appréhension vous effleure lorsque vous constatez que le revêtement du vaisseau a fondu par endroit. De plus, les commentaires du robot 6PO révèlent un certain manque de professionnalisme[1], qui surprend dans cet environnement high tech.

Cette impression s'accentue lorsqu'après avoir contourné la tour de contrôle où officient deux créatures extra-terrestres, vous traversez un centre de réparation de droïds. Des robots mécaniciens s'y activent sur des droïds pilotes — qui semblent effectivement avoir grand besoin d'une révision complète. Le sol est jonché de tas de fils coupés et de composants électroniques hors d'usage.

Un fer à souder dans la pince droite et un circuit imprimé dans la gauche, un droïd-mécano vous interpelle :

"Dites, vous ne savez pas où je dois fixer ce machin ?"



© Disney / Lucasfilm LTD

Texte

Alexis Lang

Et il ajoute d'une voix plaintive :

"Quel boulot ! Vous ne voudriez pas m'emmener avec vous… S'il vous plaît ?"

PREMIER VOYAGE...

"Pour la lune d'Endor, embarquement immédiat", annoncent les haut-parleurs.

Vous montez à bord d'un StarSpeeder avec une quarantaine d'autres passagers. Tout le monde attache sa ceinture. Un volet se lève devant le cockpit, révélant le hangar où votre vaisseau se prépare à décoller. Le droïd pilote RX-24 tourne vers vous sa tête hémisphérique :

"Pour beaucoup d'entre vous, c'est le premier voyage… Eh bien, pour moi aussi !"

L'appareil se met à trembler. Une secousse l'arrache du sol. RX-24 rate sa première manœuvre et pousse un cri de terreur tandis que son vaisseau plonge dans un hall d'une profondeur vertigineuse… Il redresse en catastrophe, frôle une poutrelle, et sort dans l'espace une fraction de seconde avant que deux portes d'acier n'obstruent le passage.

Collé au fond de votre siège, vous avez pris la mesure de l'incompétence de votre pilote. Ce dernier, pourtant, ne tarde pas à retrouver son aplomb et sa bonne humeur :

"Hyperpropulsion !"

Une puissante accélération vous comprime les reins tandis que les étoiles s'étirent en traînée bleue. En un instant, votre vaisseau atteint la planète Endor… et la dépasse, suite à une mauvaise estimation du pilote.

Vous traversez un champ d'astéroïdes pour aboutir au cœur d'une bataille entre la Rébellion et l'Empire. Un gigantesque Star Destroyer capture votre vaisseau au faisceau tracteur. La soute se rapproche, prête à vous avaler, lorsque vous êtes pris dans un tourbillon de chasseurs Aile-X et TIE. Les canons laser strient l'espace. Un appareil vous frôle, le faisceau tracteur se rompt, et l'Etoile Noire apparaît devant vous tandis que RX-24 tente de reprendre le contrôle de son vaisseau.

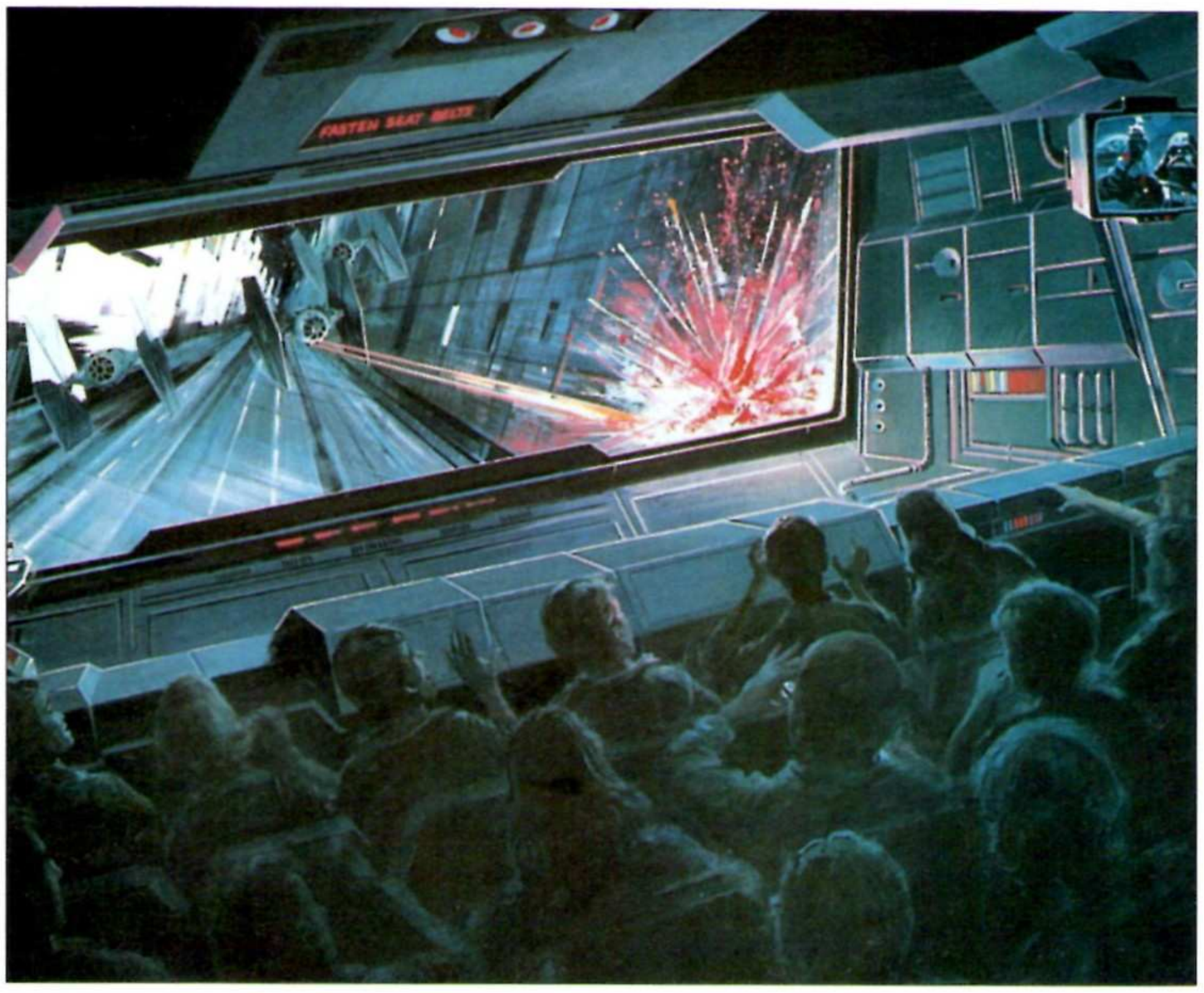
Vous survolez la gigantesque concavité du superlaser. Soudain, des chasseurs de l'Alliance vous dépassent. Ils basculent sur l'aile et plongent vers la surface crevassée de l'Etoile.

"Youpi, crie votre droïd de sa voix haut perchée. J'ai toujours rêvé de faire ça !"

Sans consulter ses passagers, il se lance dans le sillage des X-Wing. Vous vous glissez dans une tranchée étroite, à une allure démentielle, esquivant les faisceaux laser et les obstacles. Une gerbe de feu monte devant vous. Votre vaisseau se cabre violemment et passe en hyperpropulsion, échappant de justesse à la destruction…

Abandonnant l'Etoile de la Mort à son destin, votre pilote met enfin le cap vers votre destination première.

L'atterrissage se passe sans autre problème qu'une défaillance des freins… mais vous parvenez à vous immobiliser à quelques mètres d'une citerne remplie de carburant.



Vaisseau de transport de passagers Starspeeder – vue intérieure.

© Disney / Lucasfilm LTD.

LA TECHNIQUE ET LES IDÉES

Star Tour est une attraction réalisée en collaboration par Walt Disney Imagineering et l'équipe de Georges Lucas (réalisateur de *la Guerre des Etoiles*). La technologie utilisée est celle des simulateurs de vol : la cabine du StarSpeeder est montée sur vérins, ce qui produit ces impressions saisissantes d'accélération, de freinage et de changement d'assiette.

Avec de tels moyens, les concepteurs auraient pu se borner à nous offrir images et sensations fortes. Mais ils ont également su créer une ambiance, en soignant les décors, les accessoires, et en impliquant le passager dans un scénario où l'humour a sa place.

En un sens, Star Tour prend le contrepied des attractions Disney classiques car le paisible voyage annoncé ne se déroule absolument pas comme prévu, et frôle à plusieurs reprises la catastrophe… Je dis bien "frôler" car Euro Dysney vise un public familial qu'il s'agit de secouer un peu, pas de brutaliser. Il aurait sans doute été possible de mettre en scène un accident spectaculaire : explosion, flammes sur l'écran, décélération brutale… Soucieux d'épargner le public, les concepteurs s'en sont abstenus. Ils ont fait en sorte que le StarSpeeder s'arrête toujours (juste) avant les obstacles — sauf, pourtant, lorsqu'il s'engage à l'intérieur d'un astéroïde et débouche dans un cul de sac… mais je ne vous dirai pas ce qui arrive ensuite.

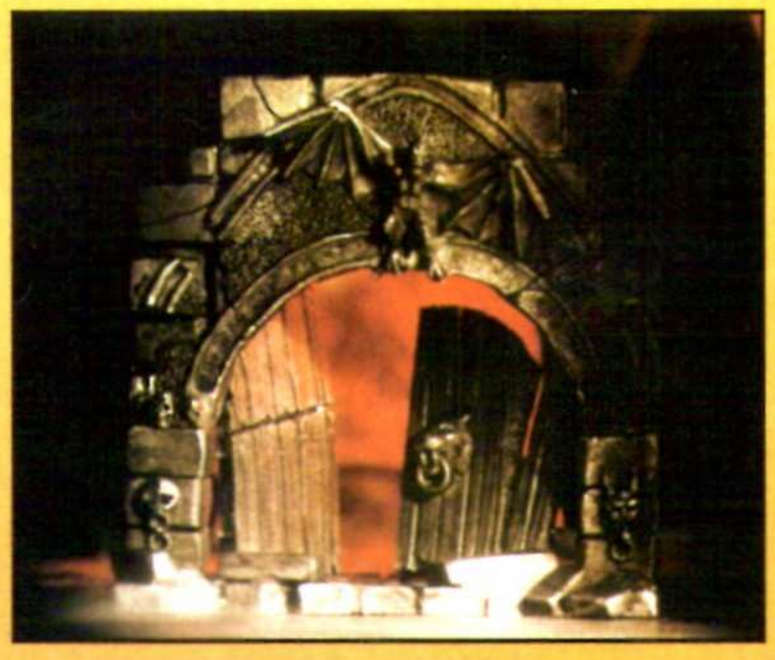


© Disney / Lucasfilm LTD.

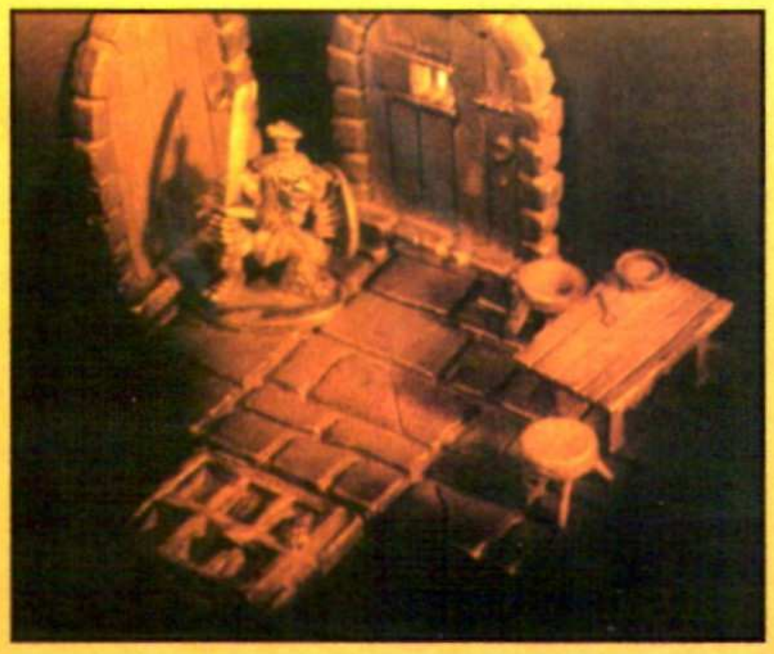
(1) Il faut sans doute y voir les méfaits d'une reconversion forcée : en principe, les robots 6P0 sont des spécialistes du protocole…

GRENADIER

Oserez-vous vous aventurer dans le donjon…



Réf. G101



Réf. G103

Réf. G102





Réf. G106

… et affronter ses monstres



Réf. 4201



Réf. 321



Réf. 4204

Réf. 4203



Réf. 4105



Demandez le catalogue des figurines Grenadier chez votre revendeur habituel.
Distribué par Hexagonal : 8, galerie Montmartre, 75002 Paris.

Dragon®

FIGURINES

A LA POINTE DU CUTTER

Les dragons méritaient bien qu'on leur consacre deux articles. Après le guide de peinture du précédent numéro, voici quelques notions de chirurgie esthétique.



Plomb & Dragons, règles avancées

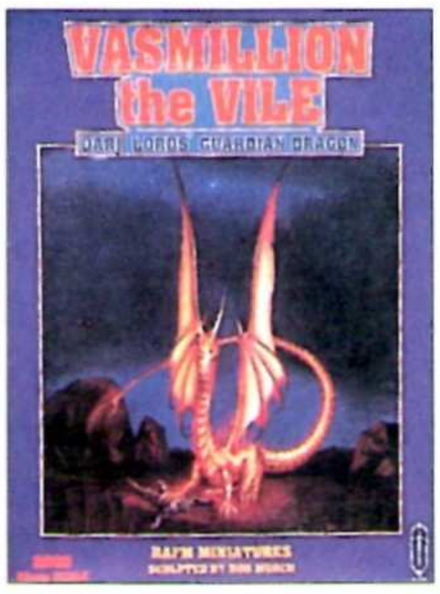
Vous venez juste d'acheter "le" dragon qui vous faisait rêver depuis des semaines ! Vous vous précipitez chez vous, déchirez fébrilement la cellophane, arrachez le couvercle et... cruelle déception ! Les quelques morceaux de plomb qui gisent, perdus, au fond de cette gigantesque boîte, n'ont qu'un lointain rapport avec le superbe dessin qui l'ornait.

Rageur, vous collez les pièces, "pour voir". Et bien, oui, ça se confirme : vous avez payé (cher) un bel emballage qui ne contenait qu'une figurine tout à fait quelconque !

Cette mésaventure nous est arrivée à tous, si bien que, désormais, la plupart des marques de figurines sont obligées de mettre des photographies des modèles sur leurs boîtes pour les vendre.

Mais ne désespérez pas, il y a toujours moyen de modifier une figurine, soit pour la rendre plus belle, soit tout simplement pour en faire un modèle unique, que vous ne verrez dans aucune autre collection.

Nous allons vous exposer les techniques nécessaires sur une figurine *RAFM*, **Vasmillion the Vile** (précisons que ce dragon n'a rien à voir avec celui de notre préambule, la preuve : le dessin qui orne le couvercle est très laid !). La boîte ouverte, on y trouve les douze parties qui constituent la bête, un plan de montage et un mini-guide de peinture en anglais.





PRÉPARATION

Commencez par ébarber soigneusement toutes les pièces, mais ne les assemblez surtout pas ! Auparavant, il vous faut décider du résultat que vous désirez obtenir et, donc, des différentes modifications que vous allez réaliser. Comme toujours, un petit croquis vous permettra de vous fixer les idées [schéma 1 (*NDLR : bon, pas d'affolement, vous n'êtes pas obligé de faire aussi bien que Philippe*)].

Il y a plusieurs niveaux de difficulté possibles : on peut simplement tordre une pièce (avec beaucoup

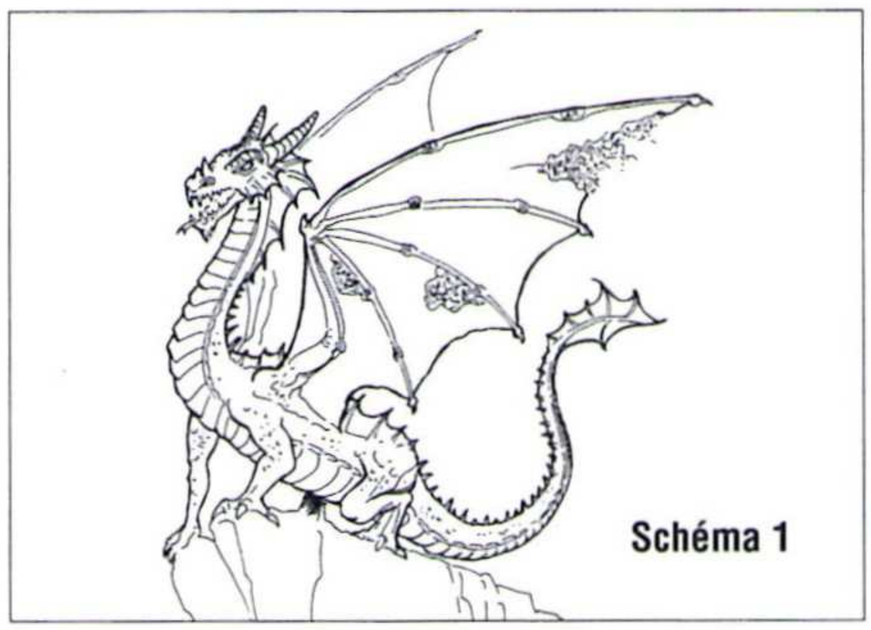


Schéma 1

Texte, Transformations, Peinture et Dessins

Philippe Plual

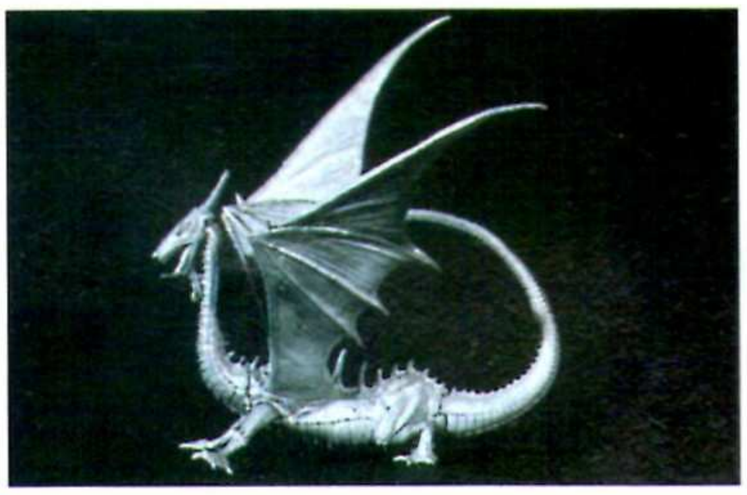
Photos

Jérôme Bohbot

Philippe Plual

de précautions !) afin d'obtenir une figurine à l'attitude moins raide, mais on peut aussi réaliser entièrement une autre pièce à partir de matériaux très divers : fil de fer, Milliput, papier… Pour illustrer ces différents niveaux de difficulté, voici les modifications que nous allons faire subir à notre modèle :

1- suppression des trois quarts de la barbiche ;
2- torsion de la tête vers la gauche ;
3- modification des naseaux et des arcades sourcilières ;
4- rajout d'une collerette ;
5- modification des cornes ;
6- allongement de certaines dents ;
7- allongement de certaines épines du cou et montage d'une "voilure" entre ces épines ;
8- modification de l'angle du cou par rapport au corps ;
9- modification des pattes avant ;
10- modification de la forme de la queue et du dard ;
11- création de deux nouvelles ailes.



La figurine originelle, sans aucune modification.

Nous indiquerons au fur et à mesure quel sera le matériel nécessaire à chaque modification. Une petite perceuse n'est pas indispensable mais vous fera gagner du temps.

1- COUPEZ-LUI LA BARBE !

Découpez la barbiche au cutter à mi-chemin entre la mâchoire et le cou [photo 1] ; puis, à l'aide d'une petite lime, faites disparaître complètement la partie qui reste accrochée au cou. Raccourcissez la barbiche au quart de sa longueur initiale en donnant un peu de relief aux extrémités des poils avec le cutter [photo 2].



1 ▶



◀ 2

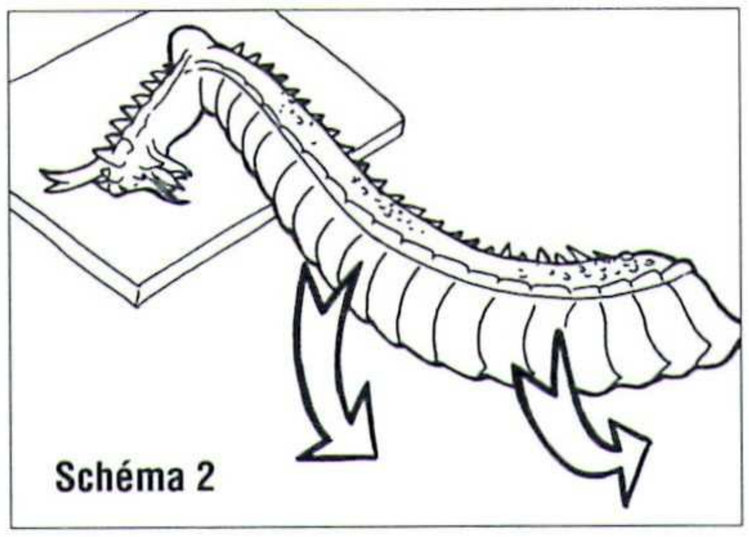


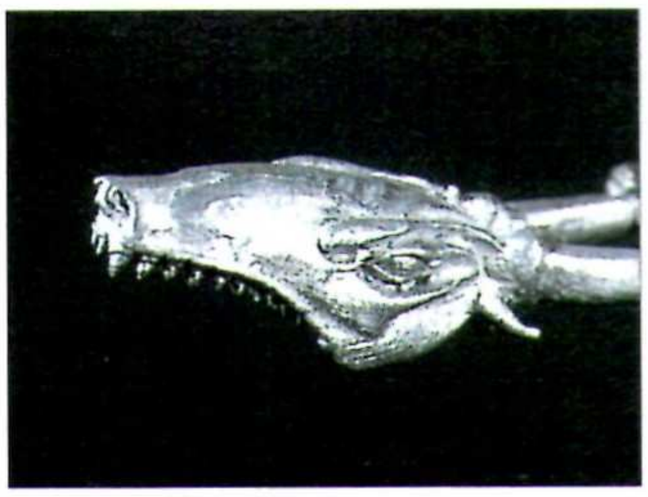
Schéma 2

2- TORDEZ-LUI LE COU !

L'alliage utilisé pour les figurines est à base de plomb et accepte les torsions dans une certaine mesure ; qui n'a pas redressé une épée ou une lance auxquelles les aléas du voyage en blister avaient donné une courbure peu fonctionnelle ? (à moins qu'une épée-boomerang…?).

Pour amener la tête dans la position voulue, couchez le haut de la pièce (la partie correspondant à la mâchoire inférieure) bien à plat sur un morceau de bois ou un bout de cuir, puis tordez doucement le cou — en vérifiant à chaque millimètre gagné que le métal ne se déchire pas à la naissance de la mâchoire, le point de résistance le plus faible [schéma 2]. Si cela se produit, arrêtez immédiatement l'opération et rebouchez la déchirure avec un peu de Milliput.

Ne chauffez pas vos pièces en pensant qu'il sera plus facile de les tordre : vous risquez surtout de vous brûler les doigts et d'obtenir une belle coulée de plomb à la place de votre figurine.



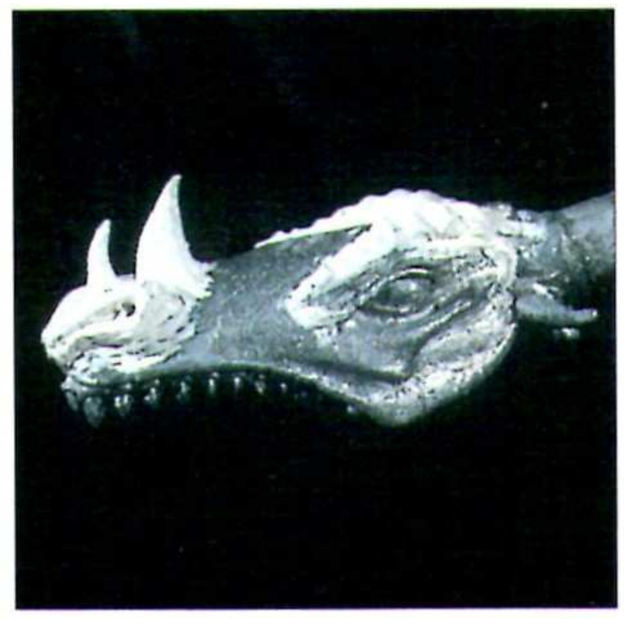
3 ▶

3- CASSEZ-LUI LE NEZ !

Commencez par faire disparaître le museau à l'aide du cutter puis égalisez à la lime ; et faites de même pour le devant des arcades sourcilières [photo 3].

Préparez ensuite un peu de Milliput (méfiez-vous : on en fait toujours trop ! mieux vaut s'y reprendre à deux fois qu'en gâcher) et placez-en une petite quantité sur la tête, à l'emplacement des anciennes narines. Puis modelez les nouvelles en travaillant avec une lame de cutter et une épingle. Pour lisser votre travail, utilisez un pinceau fin humide.

Ajoutez de même des cornes façon rhinocéros, ainsi que de nouvelles arcades sourcillières annelées et inclinées vers l'avant pour accentuer l'air féroce de la bête (l'équivalent des sourcils froncés) [photo 4].



4 ▶

4- RETOUCHEZ-LUI LE PORTRAIT !

Sur le côté droit de la tête, à la base de la mâchoire supérieure, entre la dent et la pointe qui se trouve juste sous la corne, percez à l'aide d'une épingle trois petits trous espacés régulièrement.

Collez dans chaque trou l'extrémité d'un fil de fer ; le plus proche des dents doit faire approximativement 3 mm, les autres environ 5 mm. Affinez à la lime la pointe qui se trouve sous la corne.

Vous obtenez ainsi quatre arêtes que vous relierez ensemble par une "membrane" de Milliput très fin [schéma 3].

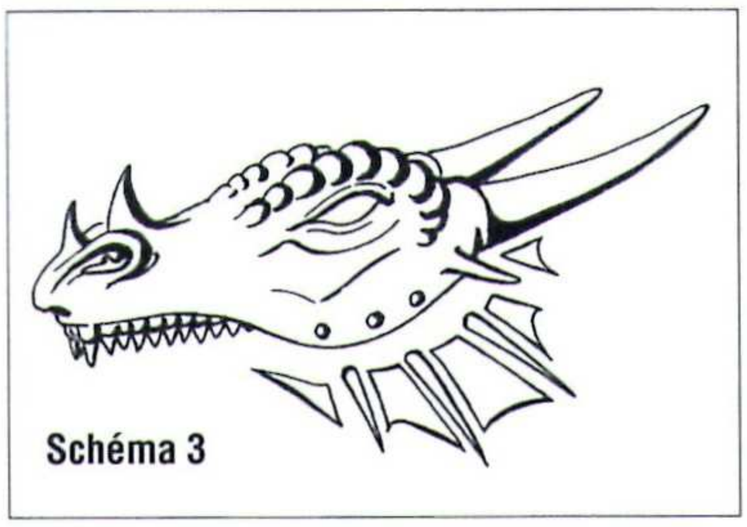
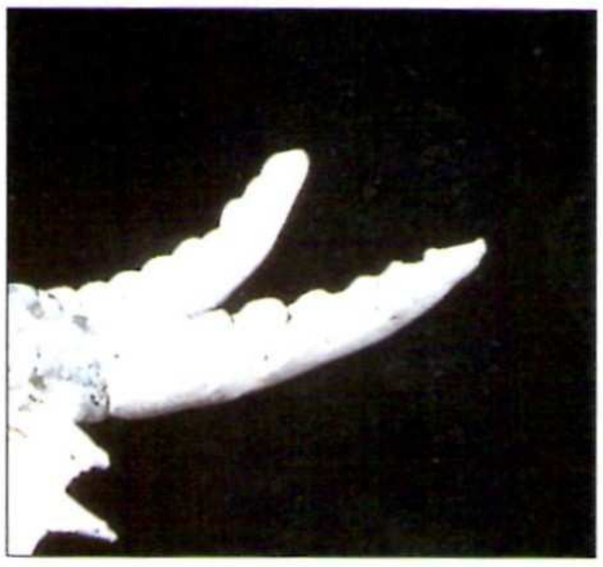


Schéma 3

Procédez de la même manière pour le côté gauche de la tête. Terminez en gravant au cutter des sillons dans le Milliput [photo 5].



◀ 5



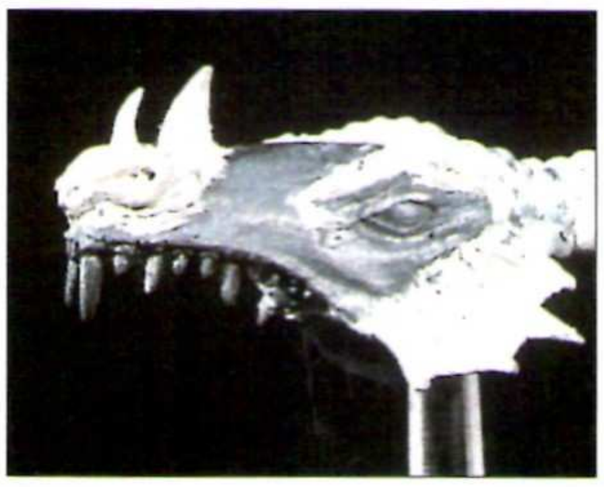
6

5- FAITES-LUI LES CORNES !

Commencez par tordre légèrement les cornes existantes, pour les courber vers le haut ; puis rajoutez un peu de Milliput tout autour et gravez-y les anneaux [photo 6].

6- LIMEZ-LUI LES DENTS !

Quelques morceaux de plomb, taillés au cutter et affinés à la lime, donneront des canines plus impressionnantes et une dentition moins régulière que celle d'origine [photo 7]. Si vous manquez d'inspiration, procurez-vous une photo de la gueule d'un crocodile…

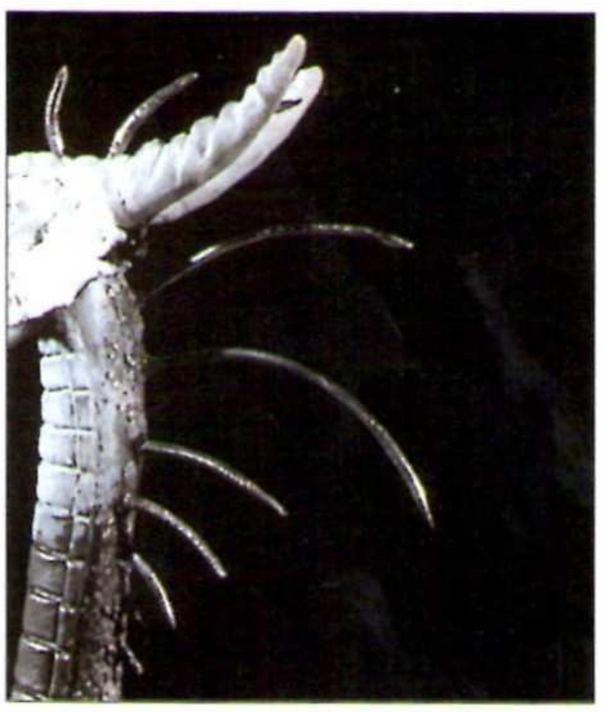


7

Avant de coller la tête à sa place, vous peindrez l'intérieur de la gueule, les dents et la langue ; sinon, vous aurez du mal à les atteindre.

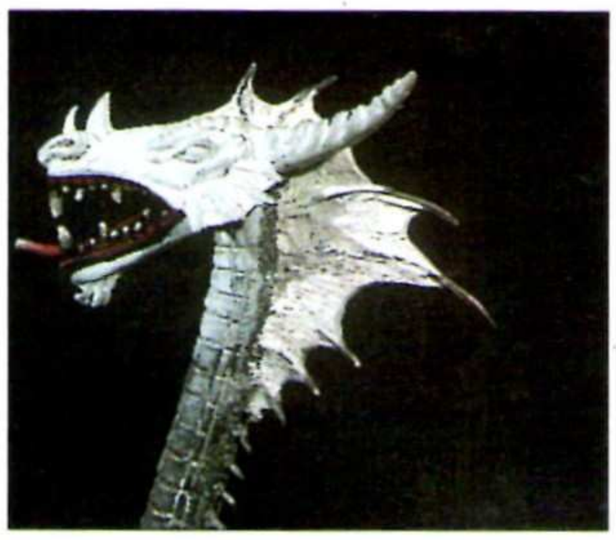
7- RASEZ-LUI LA NUQUE !

Supprimez au cutter les épines du cou que vous désirez remplacer ; percez un petit trou à la place ; puis collez-y un fil de fer de la longueur voulue [photo 8].



8

Pour tendre une voilure entre ces épines, procédez exactement comme pour la collerette [photo 9].



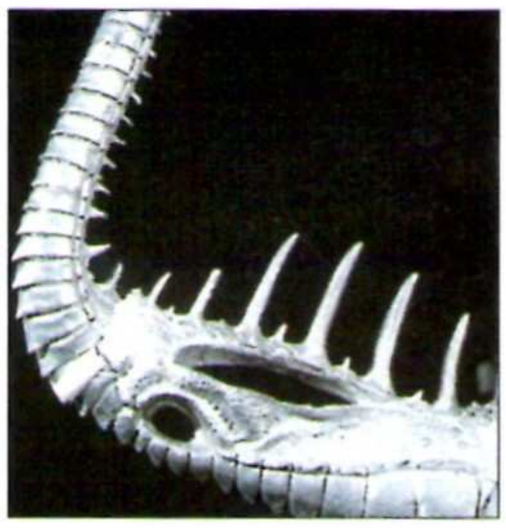
9

8- RETORDEZ-LUI LE COU !

Positionnez le cou et le corps comme prévu à l'origine, puis faites pivoter la pièce du cou afin que seule la partie la plus à gauche soit en contact avec le corps.

Une goutte de superglue maintiendra l'ensemble, le temps que vous combliez la cavité créée avec du Synthofer. Une fois sec, sa résistance est la même que celle d'une soudure.

Recouvrez ensuite toute cette zone de Milliput et gravez-y des détails comme des anneaux, des écailles, etc. de manière à ce qu'elle se confonde avec le reste du corps [photo 10].



10

9- SCIEZ-LUI LES PATTES !

Commençons par la patte avant gauche. Faites une entaille en forme de V en haut et en arrière de la patte ; pliez-la de façon que les bords de l'entaille se touchent. La patte part maintenant vers l'arrière.

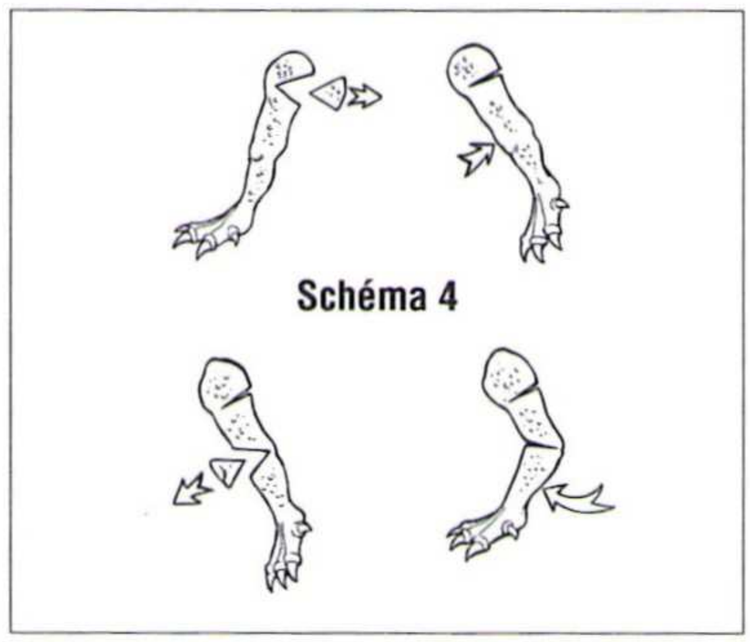


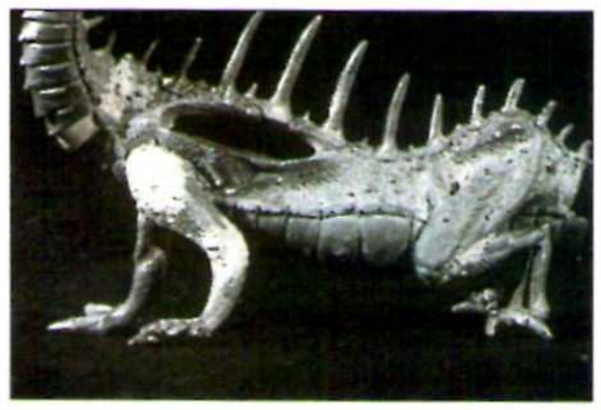
Schéma 4

Répétez cette opération en entaillant cette fois devant le creux du coude. La patte revient maintenant vers l'avant [schéma 4].

Bouchez les entailles avec du Milliput et regravez les écailles.

La patte avant droite subira un traitement similaire mais seulement en haut, afin de la redresser.

Collez les pattes et bouchez les jointures avec un peu de Milliput [photo 11].



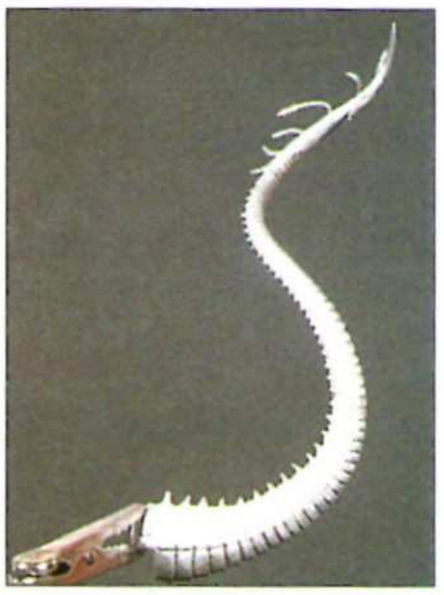
11

10- COUPEZ-LUI LA QUEUE !

Commencez par modifier la courbure de la queue par torsion, en faisant repartir le bout vers l'arrière. Procédez comme pour le cou, millimètre par millimètre, en déplaçant vos doigts sur toute la moitié arrière. Plier en un seul endroit ne serait pas esthétique et casserait certainement la pièce.

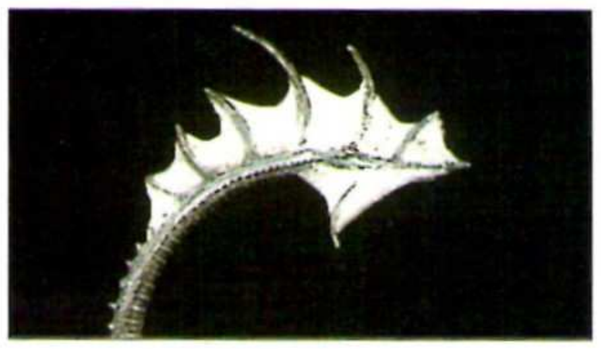
Exercez ensuite une torsion vers la droite, puis vers la gauche juste avant le dard, afin de donner un mouvement reptilien.

Le dard, plutôt disgracieux, peut aisément être remplacé par une voilure. Faites disparaître au cutter la partie en forme de crochet et amincissez ce qui reste dans le prolongement de la queue [schéma 5].

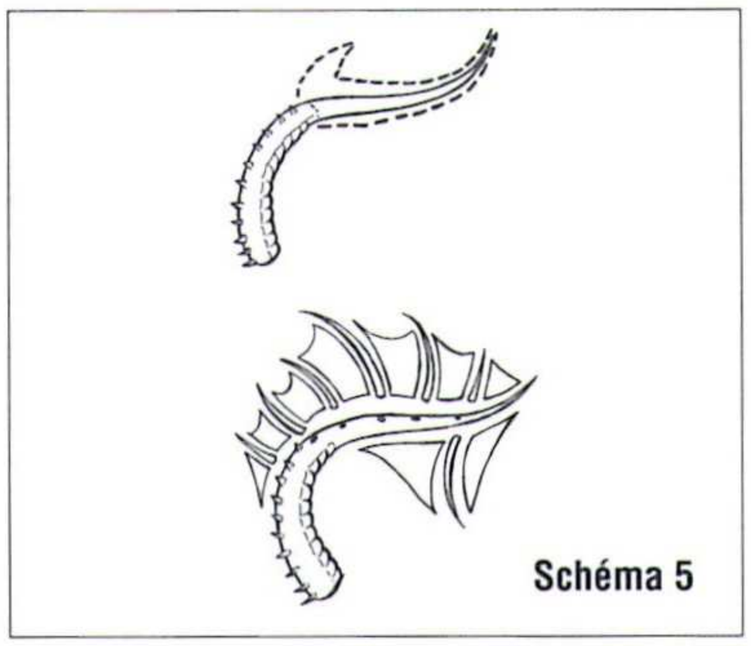


12

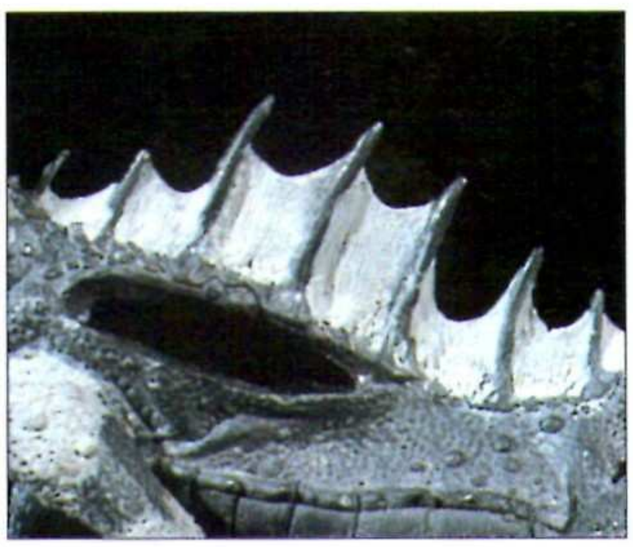
Utilisez ensuite les mêmes techniques que pour la collerette : mise en place de plusieurs "arêtes" en fil de fer [photo 12] puis réalisation d'une voilure en Milliput [photo 13].



13

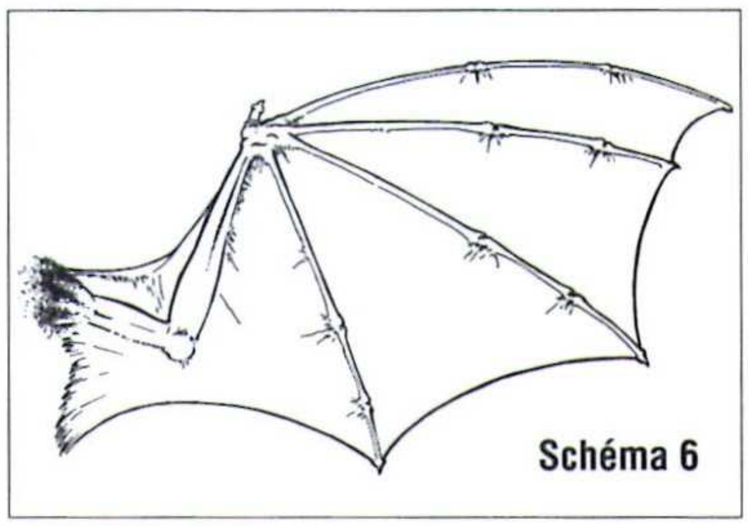

Schéma 5

On peut de même ajouter une voilure entre les épines du dos [photo 14]. Avant d'attaquer la dernière transformation, collez la queue à sa place et bouchez les jointures avec un peu de Milliput.

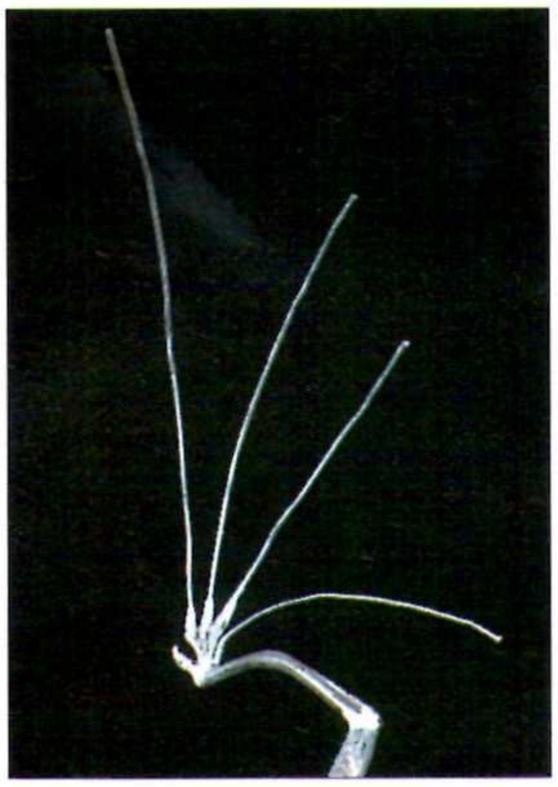

14

11- ENFIN, DONNEZ-LUI DES AILES !

Il existe plusieurs forme d'ailes possible, mais pour un dragon mieux vaut s'en tenir au type "chauve-souris". Procurez-vous une photo et constatez qu'une aile de ce type est comme une main aux doigts hypertrophiés reliés entre eux par des membranes, que le "bras" est surmonté d'une autre membrane qui relie l'épaule au pouce et qu'une dernière membrane relie l'épaule au "petit doigt" [schéma 6].


Schéma 6

• Commençons par le squelette de l'aile gauche. Prenez l'aile fournie dans la boîte et découpez-la de manière à ne garder que l'épaule et le bras, sans les "doigts". Faites une entaille en V afin de diriger le bras vers l'arrière, puis entaillez à

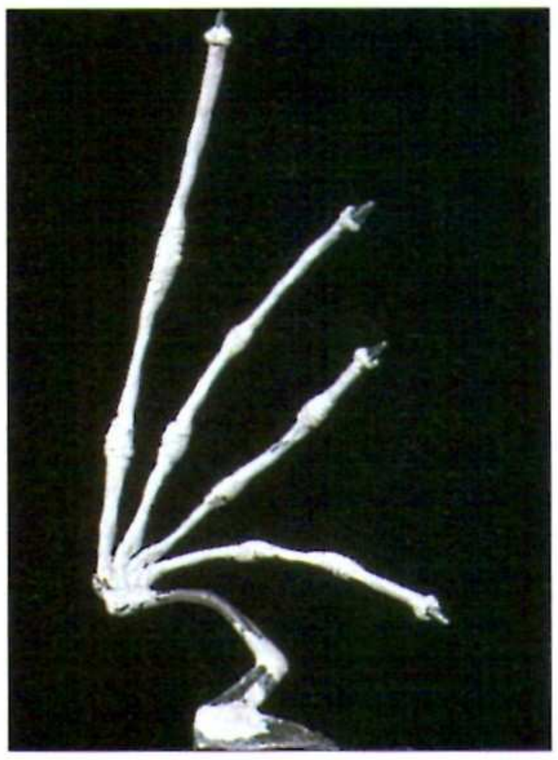

15

nouveau en V pour former le coude et renvoyer l'avant-bras vers l'avant.

La gravure de la main étant plus difficile à réaliser, nous vous conseillons dans un premier temps d'utiliser celle d'un autre dragon que vous découperez et collerez au bout du bras.

A ce propos, on n'a jamais trop de pièces supplémentaires : têtes, pattes, queue, etc. Constituez-vous un stock qui vous servira pour vos futures transformations.

Une fois la main en place, montez sur les quatre doigts (pas sur le pouce) des fils de fer d'une douzaine de centimètres de long qui serviront de squelette [photo 15]. Recouvrez-les de Milliput et modelez sur chaque doigt deux articulations plus épaisses [photo 16].

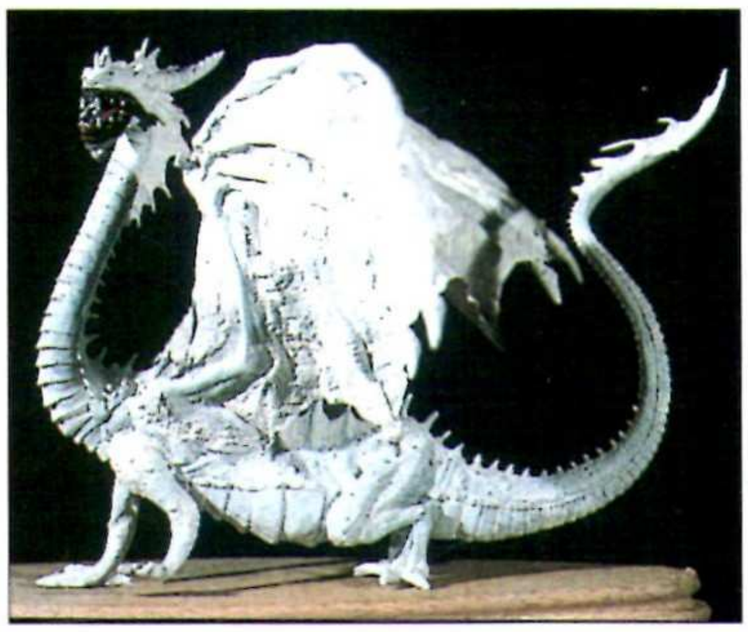

16

• La taille des ailes étant assez importante, vous voudrez peut-être éviter d'utiliser du Milliput (qui est assez coûteux) pour les membranes. Quelque chose comme du papier de soie (emballage de chaussures) préalablement froissé fera très bien l'affaire. Découpez chaque membrane et collez-la à la super glue.

Si vous voulez donner l'impression que votre dragon a bien vécu, faites quelques trous dans les membranes et collez-y des nervures de feuilles mortes [photo 17].


17

Réalisez l'aile droite comme la gauche en vous servant de cette dernière comme gabarit, puis collez-les chacune à leur place et bouchez les interstices au Milliput [photo 18].


18

A VOS PINCEAUX

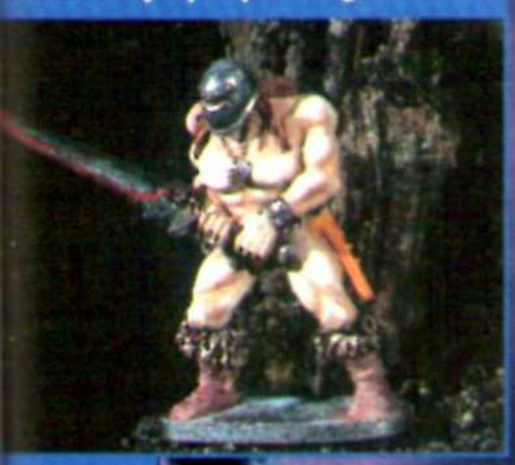
S'il ne vous reste plus assez de temps pour peindre votre modèle, mais si vous souhaitez quand même obtenir des couleurs aussi éclatantes que celles des peintures à l'huile, de beaux dégradés et un grand choix de teintes, nous vous conseillons les *alkydes* de WINSOR & NEWTON. Elles se travaillent comme des huiles (à l'essence de térébenthine) mais sèchent uniformément en quelques heures. L'éclat des huiles avec le temps de séchage des enamels, il fallait le faire ! [photo 19]

19



DIORAMAS

Figurines GRENADIER
Peinture acrylique par Virginie SOREL





Figurines CITADEL
Peinture à l'huile
par Christophe LEFEVBRE









"Le Dragon du gué d'Ozgürd", de la marque Fenryll (les grandes ailes sont vendues séparément).
Sculpture : Thierry CRABOUILLET. Peinture : Philippe PLUAL.
Photos, Jérôme BOHBOT.

Un petit rappel pour vos photos :
• Envoyez-nous des diapos, pas des tirages papier.
• S'il nous arrive d'utiliser, pour les dioramas, des éléments d'origine animale ou végétale (os, branche morte…), il est hors de question de tuer ou de mutiler un être vivant pour en récupérer des morceaux (ailes d'insectes, moustaches de chat…). Et nous refusons toute photo montrant de tels éléments.

HARPUE, VIENS VOIR ...

IL Y A QUELQUE CHOSE D'ÉTRANGE DANS LE CIEL !...

À TON AVIS, C'EST UN ASTRE ?

NON ... UN DÉSASTRE !

LA PART DES TÉNÈBRES

Stephen King a exploré toutes les voies de l'horreur fantastique, inspirant les nombreux cinéastes qui ont porté ses best-sellers à l'écran. Pour The Dark Half, King a fait confiance au réalisateur "revenant" George Romero.

Après la Nuit des morts-vivants, le mythe de Jekyll et Hyde



George Romero, le réalisateur de *la Nuit des morts-vivants* et d'*Incidents de parcours*, semblait avoir disparu dans les limbes de l'oubli. Il revient pourtant, en grande forme, avec *la Part des ténèbres*, adaptation fidèle d'un best-seller signé par l'intarissable Stephen King.

Terminé depuis plus de deux ans, le film a longtemps paru maudit : le montage, à peine achevé, a subi les foudres d'Orion, la firme productrice, laquelle chercha à imposer ses vues à Romero avant de faire lamentablement faillite. Le film prit la poussière sur les étagères en attendant que les litiges juridiques soient réglés.

Pendant ce temps, les rumeurs allaient bon train : le film ne serait jamais terminé, jamais distribué, la carrière de Romero s'achèverait là... Tout était faux. *The Dark Half*, enfin libéré, sort cet été.

Et George Romero ne se sent plus de joie : "En un sens, la faillite d'Orion a été une bonne chose pour moi. Certes, j'ai perdu du temps mais j'ai pu monter le film à mon idée. Je suis donc très content du produit fini et j'espère que le public le sera aussi."

Très lié avec Stephen King, le cinéaste avait déjà essayé de monter plusieurs projets avec l'écrivain, lequel avait même écrit pour lui le scénario original de *Creepshow* ; Romero est donc particulièrement heureux d'avoir pu signer l'adaptation de *The Dark Half*. "J'ai essayé de rester fidèle à l'esprit de Steve, confie-t-il, car je trouvais le roman original très fort. Je n'ai apporté que des changements mineurs à l'intrigue."



La Part des ténèbres nous raconte l'histoire de Thad Beaumont, professeur d'université et écrivain boudé par le succès. Ce héros sympathique possède un terrible secret : sous le nom de George Stark, il publie des romans populaires bourrés de sexe et d'ultra-violence. Persécuté par un escroc qui a découvert sa double personnalité, Beaumont décide soudain de tout révéler à la presse et de tuer George Stark.

Ce dernier prend fort mal la chose. Tout imaginaire qu'il est, il tient à la vie. Alter ego maléfique de Thad, Stark prend corps pour contraindre l'écrivain à pondre un nouveau roman. Il se montre mal embouché, violent et tout à fait capable de décimer l'entourage de Beaumont.

Timothy Hutton, "oscarisé" pour *Des gens comme les autres*, interprète ici le double rôle de Stark/Beaumont. "Ce film est un véritable défi pour un acteur, avoue-t-il, mais il m'a permis de sortir de mon image de petit jeune homme bien sage. Bien sûr, il m'a fallu travailler dur pour mettre au point la double personnalité de mon personnage, mais la direction de George Romero m'a beaucoup aidé. George sait clairement ce qu'il veut voir à l'écran et c'est idéal pour un comédien."

Hutton a dû subir plusieurs heures de maquillage chaque fois qu'il lui fallait entrer dans la peau de Stark. Son sacrifice n'aura pas été vain, car *la Part des ténèbres* est un excellent film, superbement réalisé et angoissant à souhait. Notons particulièrement un final éblouissant dont il serait dommage de vous gâcher la surprise.

Espérons que ce thriller réussi remettra George Romero sur les rails du box-office international. Ce réalisateur fort doué mérite mieux que la "part des ténèbres" cinématographique à laquelle Hollywood l'a, jusqu'ici, condamné.



Texte
Caroline Vié

ENFIN...

Résultats du

. . . organisé par Harper Collins —

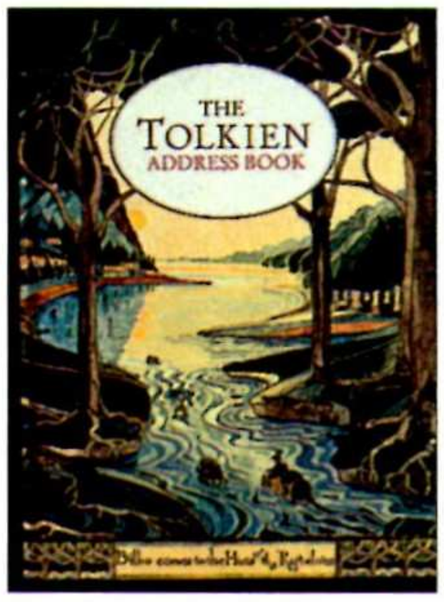
Parmi tous les participants de notre Concours Tolkien, 500 ont correctement répondu aux 10 premières questions. L'épreuve subsidiaire nous a permis de sélectionner les 50 gagnants.



"Pour Valentine"
(Julien Danielides, 3e prix)



Un poster d'Allan Lee remporté par les 20 premiers gagnants.



Le répertoire Tolkien remporté par les 5 derniers gagnants.

FEUX D'ARTIFICES

Grandes illusions !
Artifices magnifiques !
Re vois-tu pas, parmi les airs
De merveilleux papillons clairs,
Aigles rouges et arbres verts ?
L'enchantement fait effet.
Feux de couleurs, faites nous rêver !

(Guillaume MOREL, 6e prix)

CHANT ORQUE

Griffe et grogne et mâche et mord.
Abat les tombes ! Déterre leurs corps !
Rous n'avons peur d'aucun des nains !
Dans la Moria, nous, ce qu'on craint,
Au fond des trous, c'est le pèl'rin.
Le tueur d'Ourouk, si vous l'voyez,
Filez, fuyez ou bien mourez !!!

(Olivier BANQUET, 7e prix)

SAURON PARLE

Gris vagabond, qu'espères-tu donc
A mettre partout ton nez ?
R'espère de moi aucun pardon !
Durant des années tu m'as défié.
Alors écoute, vieille barbe grise,
La sentence de Sauron, Maître d'Arda :
Fuis ! ou que l'Anneau te brise !

(Auguste BESSON, 2e prix)

POEME HOBBIT

Galopez loin de la Comté !
Allez là où l'on vous attend.
Re venez point ici prêcher l'aventure,
Donner le goût âpre du risque
A un Hobbit serein.
Les terres inconnues ne sont pas pour lui.
Fumer la pipe est son seul plaisir.

(Rodrigo SADAOS, 4e prix)



"Un message de Saroumane"
(Anne Laure Garcia, 1er prix)

concours Tolkien

Presses Pocket — Prince August — Hexagonal — Ice

1- Qui tua Smaug le Dragon, et avec quelle arme ?

Barde amena alors la corde de son arc à son oreille. (...)
Le grand arc vibra. La flèche noire partit droit de la corde, tout droit vers le creux gauche du poitrail où la patte de devant était légèrement écartée. Là s'enfoncèrent et disparurent barbelure, bois et plume, tant le vol était impétueux.
***Bilbo le Hobbit**, trad. Francis Ledoux*

2- Dans *Bilbo le Hobbit*, quels étaient les deux plus jeunes nains de la compagnie ?

"Notre objet est bien connu de tous, j'imagine. Mais pour l'estimable M. Baggins et peut-être aussi pour un ou deux des plus jeunes nains (je ne pense pas me tromper en nommant Kili et Fili, par exemple), la situation telle qu'elle se présente en ce moment appelle peut-être une brève explication..."
***Bilbo le Hobbit**, trad. Francis Ledoux*

3- Qui est appelé : "Le Fléau de Durin" ?

"Aïe ! Aïe ! gémit Legolas. Un Balrog ! Un Balrog est arrivé !
Gimli écarquilla les yeux :
— Le Fléau de Durin ! s'écria-t-il, et, laissant tomber sa hache, il se couvrit le visage.
***La Communauté de l'Anneau**, trad. Francis Ledoux*

4- Quel est le nom du père de Legolas ?

Il y avait aussi un Elfe étrange, vêtu de vert et de brun, Legolas, messager de son père Thranduil, le Roi des Elfes de la Forêt Noire du Nord.
***La Communauté de l'Anneau**, trad. Francis Ledoux*

5- Que fit Gandalf lors de sa toute première rencontre avec le Seigneur des Aigles ?

En fait, Gandalf, qui avait souvent été dans les montagnes, avait un jour rendu service aux aigles et guéri leur seigneur d'une blessure par flèche.
***Bilbo le Hobbit**, trad. Francis Ledoux*

6- Le pays de Lórien s'appelle aussi Lothlórien, mais quel est son ancien nom elfique ?

"Ne courez pas le risque d'être empêtrés dans les bois de Laurelindórenan *! C'est ainsi que les elfes l'appelaient jadis, mais ils ont abrégé le nom : ils l'appellent* Lothlórien."
***Les deux tours**, trad. Francis Ledoux*

Lórinand *était le nom Nandorin de cette région. (...) La forme quenya serait* Laurenandë, *et la forme sindarine* Glornan *ou* Nan Laur. *(...) le nom* Lórinand *est lui-même la transformation, consécutive à l'introduction des mallorns, d'un nom bien plus ancien encore,* Lindórinand.
***Contes et légendes inachevées, le Second Age**, trad. Tina Jolas*

Un seul des six noms, Laurelindórenan, Lórinand, Laurenandë, Glornan, Nan Laur ou Lindórinand suffisait pour que la réponse soit juste.

LES GAGNANTS

1er prix
Anne-Laure GARCIA, d'Angoulême

2e prix
Auguste BESSON, de Grenoble.

3e prix
Julien DANIELIDES, d'Aix-en-Provence.

4e et 5e prix
Alain BERSON, de Beaumont du Gâtinais, et Rodrigo SARAOS, de Gien.

6e au 10e prix
Olivier BANQUET, de Cergy St-Christophe, Jérôme BARTHÉLÉMY, de Paris, Laurent DOUSSAUD, d'Athis-Mons, Nicolas IVORRA, d'Ormesnil, et Guillaume MOREL, de Sainghin en Melantois.

11e au 20e prix
Valérie DEUR, d'Angers, Lionel GOUPIL, de Poitiers, Christophe HUGUET, du Mans, Eric MALEVIALLE, de Cergy, Elia MARTINS, de Brest, Vincent MULLER, de Vrelly, Yannick SCHAFFAR, de Strasbourg, Maurice SCROFANI, de Colmar, Paul-Etienne TREFFÉ, de Chinon, et Guillaume WAGNER*, de Vandœuvre.

21e au 35e prix
Pierre-Denis BEAUCOUR, de Saint-Maur-des-Fossés, Jean-Christophe BORROL, de Saint-Raphael, Renée CENTOFANI, du Tignet, Marcel DELAPORTE, d'Evreux, Sylvain DIETRICH, de Bischheim, Marie-Pascale DUBOS, de Biscarosse-Plage, Henri-Pierre HEMMERLING, de Rimaucourt, Bernard JOB, de Château-Landon, Fabrice LABBÉ, de Chaumont, Guillaume LAIGLE, de Lomme, Cécile LOUBET, de Nice, Michel MAXIMIN, d'Upaix, Nicolas MONCIARDINI, d'Angers, Aurélie MONTAY, d'Orléans, et Simone MOULINEAU, de Brest.

36e au 45e prix
François BARBET, de La Madeleine, Olivier BRAUD, de Brest, Michel DICHIARO, de Treffort, Erwan DUTILLEUL, d'Uzes, Thierry FISCHER, de Nantes, Eric FORGEOT, d'Orvilliers, Bernadette LEGRAND, de Soves, Patrice MARCHAND, de Grenoble, Michaël MARQUANT, de Wavrans-sur-Ternoise, et Jean-Michel ROUX, d'Anduze.

46e au 50e prix
Yann DANTON, de Callac, Stéphane GRIGNON, d'Argenteuil, Xavier LANGLET, de Persan, Julien LE GLOAHEC, de Belz, et Richard TOQUET, de Saint-Genis-Laval.

7- A qui le roi Thingol donna-t-il l'épée Anglachel ?

Quand Thingol tendit à Beleg le pommeau d'Anglachel, Melian regarda l'épée et dit :
— Ce glaive porte en lui le mal. L'esprit sinistre du forgeron l'habite encore. Il n'aimera pas la main qu'il servira et ne te servira pas longtemps."
***Le Silmarillion**, trad. Pierre Alien*

8- Sur quelle montagne de Númenor se trouvait le seul temple de l'île dédié à Eru Ilúvatar ?

Et il y avait au milieu des terres une haute et abrupte montagne appelée Meneltarma, le Pilier du Ciel, en haut de laquelle était un endroit consacré à Eru Ilúvatar.
***Le Silmarillion**, trad. Pierre Alien*

9- Eöl, l'elfe noir, forgea deux épées à partir d'un acier tombé du ciel, la première était Anglachel, quel nom portait la seconde ?

Il avait donné Anglachel à Thingol, à contrecœur, en paiement du droit de vivre à Nan Elmoth, mais il avait gardé sa jumelle, Anguirel, jusqu'à ce que son fils Maeglin la lui dérobât.
***Le Silmarillion**, trad. Pierre Alien*

10- Quel est le titre du Lai qui commence par ces deux vers :
"Il entonna un chant de sorcier,
Un chant pour percer, ouvrir et trahir,"

Car Felagund fit assaut de chants magiques avec Sauron et le pouvoir du Roi était grand, mais Sauron eut le dessus, comme il est dit dans le Lai de Leithian :
Il entonna, etc.
***Le Silmarillion**, trad. Pierre Alien*

** Monsieur Wagner est prié de contacter la rédaction rapidement : nous avons besoin de son adresse complète pour lui envoyer son lot.*

NOUVELLE

LA LUNE SE LÈVE SUR MYTH DRANNOR

Pour les habitants des Royaumes Oubliés, le nom de Myth Drannor évoque un endroit magique, célèbre pour ses trésors mais investi par de ténébreuses puissances. Un jeune seigneur a fait vœu de s'y rendre pour venger la mort de son père.

Que cachent les ruines de la cité elfique ?

La salle est calme et sombre et son plafond se perd parmi les bannières suspendues loin au-dessus des têtes. Des rangées de bancs font face à des fauteuils à hauts dossiers derrière lesquels se tiennent des gardes impassibles. Un homme élégant, aux cheveux et à la moustache noirs, se lève pour accueillir le jeune homme.

"Seigneur Mourngrym ?" demande Delmair. L'homme acquiesce.

"Je suis Delmair Rallyhorn de Cormyr. Je... je crois que je suis attendu."

Mourngrym sourit. "En effet. Bien que, je dois le confesser, j'ignore la raison de votre visite. Asseyez-vous je vous prie et expliquez-moi le motif de votre venue.

— Je suis l'héritier de la famille Rallyhorn. Je... les régents désignés par le roi Azoun afin d'administrer mes terres ont décidé que le temps était venu pour moi de venger la mort de mon père." Il s'éclaircit la gorge nerveusement tandis que Mourngrym fronce les sourcils.

"Des régents ? Qu'en est-il de votre mère ?

— Je... je ne l'ai jamais connue. Ma mère, dame Shalrin, mourut des suites d'une maladie bien avant le décès de mon père. On ne parle pas souvent d'elle au château de Rallyhorn. Je ne sais pas pourquoi.

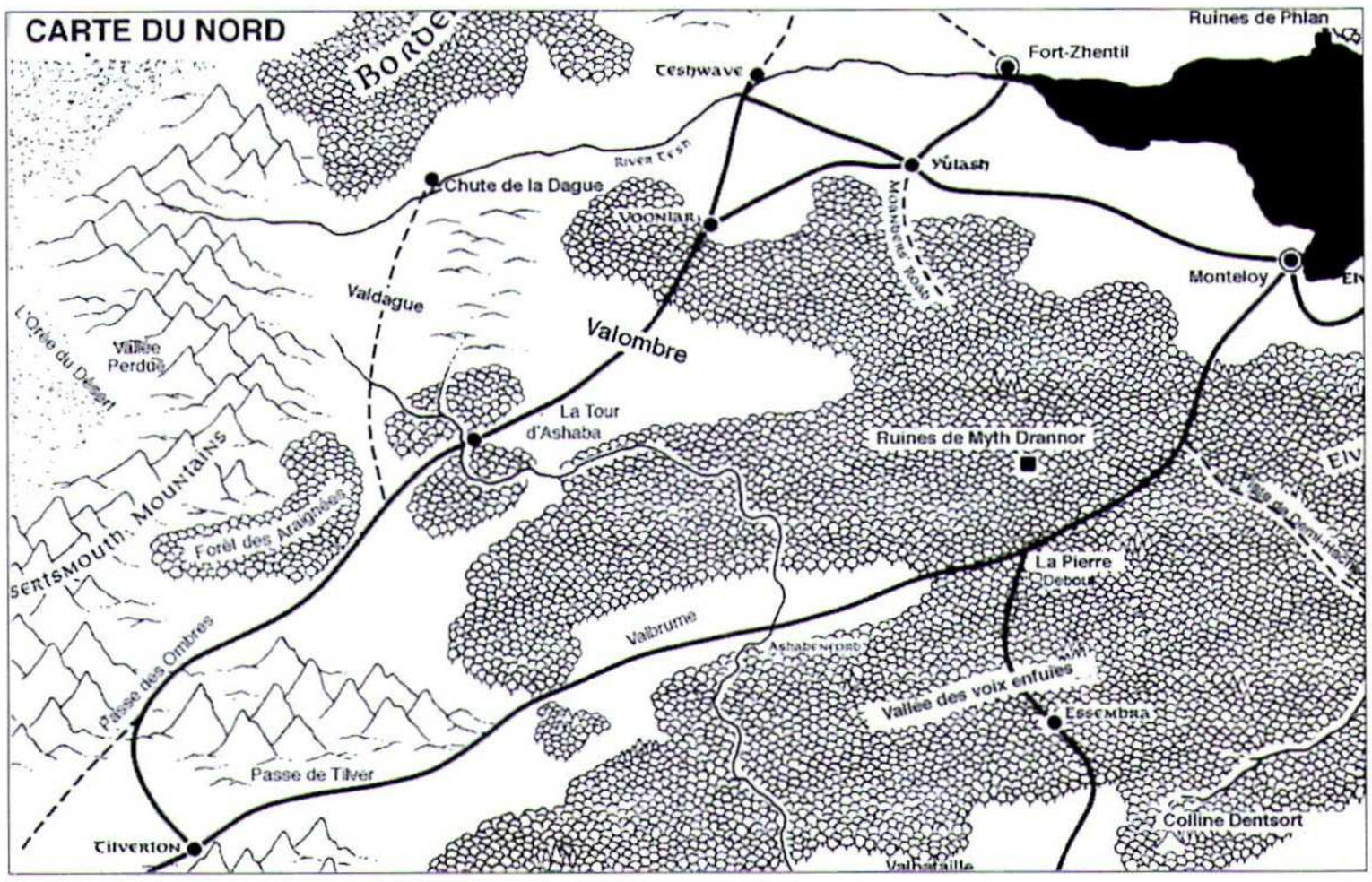
— Vous venez d'atteindre l'âge de la majorité ?

— Oui seigneur, répond le jeune homme d'un ton désabusé. Je n'ai pas eu le droit de voyager plus tôt, mais le seigneur Huntsilver, le chef du conseil de régence, pense qu'il est temps pour moi d'apprendre par l'expérience ce qui ne peut être appris par les mots et les leçons."

Mourngrym sourit. "Voilà qui sonne familièrement à mes oreilles. Il y a quelques étés seulement, j'étais dans votre cas, dit-il en tendant un gobelet de vin à Delmair. Mais vous avez parlé de venger la mort de votre père. Je ne connais aucun noble cormyrien qui aurait été tué ici.

— Mon père trouva la mort quelque part dans la région. Je ne sais pas où. Je sais seulement que je peux faire confiance à la personne, quelle qu'elle soit, qui porte l'anneau de mon

Extrait de Moonrise over Myth Drannor —
© 1993 Strategic Simulations, Inc.
All Rights Reserved.
© 1993 TSR, Inc.
All Rights Reserved.



Denis Beauvais

Texte
Ed Greenwood

Traduction
Serge Olivier

Encadrés
Norak



Sire Mourngrym qui devint Seigneur de Valombre après Dust Sulwood.
Dessin de Karl Waller.

père. D'après le seigneur Huntsilver, il le donna avant de mourir à quelqu'un qu'il aimait plus que tout... Chacun dit qu'Elminster de Valombre est le plus grand sage des Royaumes. Je suis venu dans l'espoir qu'il connaisse la vérité sur la mort de mon père ainsi que l'identité de la personne qui porte son anneau.

— Il semblerait que tout un chacun vienne à Valombre en espérant apprendre quelque chose de moi, dit soudain une voix sèche. Souventes fois, je me suis demandé si les gens se satisferaient de réponses simples et convenues — que j'aurai entièrement inventées."

Delmair se retourne et découvre pour la première fois le célèbre mage, qui se tient contre les tapisseries murales telle une ombre vigilante. C'est un vieil homme d'allure distinguée, à la barbe blanche comme neige, vêtu d'une robe à la couleur indéfinissable. Son regard d'aigle semble pénétrer jusqu'au plus profond de l'esprit de Delmair qui, instinctivement porte la main à son ceinturon. Mais le regard du sage stoppe net le geste à peine entamé. Il hoche la tête sardoniquement, les yeux toujours rivés sur le jeune homme.

"Salutations, Delmair Rallyhorn, héritier de la famille Rallyhorn de Cormyr, fils de Roaril Rallyhorn, venu réclamer ce qui t'appartient. Nous t'attendions. Regarde : voici l'épée de ton père, conservée toutes ces années pour toi : Dhauzimmer, l'épée de lumière."

Le vieux mage montre d'un mouvement de tête un objet long, enrobé de tissu, posé sur une chaise. Delmair suit d'abord son regard avec réticence, mais bientôt il ne peut plus quitter des yeux l'objet pourtant encore dissimulé. L'épée magique de son père, dont le seul contact peut détruire les morts-vivants. Les régents la pensaient perdue pour toujours. Alors, toute l'histoire est vraie.

L'épée magique de son père, dont le seul contact peut détruire les morts-vivants.

"Elle est là, dit Elminster simplement. Prends-là".

Le jeune homme ne bouge pas. Il reste là, à contempler l'épée couverte, l'espace d'une longue inspiration, puis il reporte son regard sur le mage. "Il paraît que mon père mourut d'effroi quand il partit détruire un puissant mort-vivant, la liche[1] Malithra Undra. J'ai juré de venger sa mort et je vous demande, grand sage, où je peux trouver cette créature.

— Je puis t'emmener la voir cette nuit, dit Elminster.

— Cette nuit ?" Le jeune homme pâlit.

"Oui. Pourquoi perdre du temps avec de telles histoires ? L'épée a gardé son pouvoir de détruire les morts-vivants par simple contact. La tâche *devrait* être aisée."

Delmair hésite. "Devrait ?" répète-t-il, relevant l'accentuation que le sage a donné au mot.

"Nous verrons bien," répond seulement le vieil homme.

Avec quelques difficultés, le vieux mage grimpe sur la table du banquet. Dans le tumulte de la fête, personne ne le remarque. Des danseurs tourbillonnent autour de la salle de réception, au rythme d'une musique rendue presque inaudible par le bruit des conversations et des rires avinés. Elminster parcourt l'assistance du regard, sourit, puis lève la main.

(1) Une liche est un puissant sorcier qui refuse de mourir. Son corps se décompose lentement, mais sa volonté reste intacte (cf. notre n° 8).

"Silence," dit-il doucement. Quelque tour de magie porte l'injonction aux quatre coins de la salle et, un instant plus tard, le calme se fait. Quelqu'un tousse, puis c'est le silence.

"Noble assemblée, commence Elminster, je pense que vous savez tous qui je suis." Son regard prévient toute remarque, et il poursuit. "Cependant, celui qui est avec moi vous est probablement inconnu."

Il se retourne et fait signe à Delmair qui tient à la main, le visage empourpré, l'épée de son père, son épée maintenant, nue et scintillante, comme on lui a conseillé de la porter. Lentement, suivant les instructions de Mourngrym, il s'avance vers le sage. Ces quelques mètres lui semblent fabuleusement longs et les regards qui le suivent plus pesants qu'aucun de ceux qui s'attardèrent jamais sur lui dans les cours de Cormyr.

"Voici Delmair Rallyhorn de Cormyr. Cette nuit, il est le Porteur de l'Epée, qui nous sauvera tous."

Elminster fait un geste impératif et Delmair grimpe sur une chaise, puis sur la table, pour se tenir aux côtés du mage.

Elminster fait un geste impératif et Delmair grimpe sur une chaise, puis sur la table qui grince brièvement, pour se tenir aux côtés du mage. De là il voit, la gorge nouée, toutes les personnes présentes, y compris les gardes et les bardes, lui adresser, en silence, le salut de la main des guerriers. Il distingue des larmes qui brillent dans les yeux de certains vieillards, des hochements de tête respectueux, des prières silencieuses. Que se passe-t-il ? Quelle est la signification de tout ceci ?

Le jeune homme se tourne vers Elminster et s'apprête à l'interroger lorsque le mage l'arrête d'un regard. "Plus tard. Maintenant, prends ma main."

Delmair obéit et le monde commence à chavirer. Des éclats de lumière bleue dansent devant ses yeux. Un cri de désespoir se fraye un chemin jusqu'à sa conscience alors qu'il se sent tomber à travers une brume bleutée.

Delmair cligne des yeux. La brume bleutée s'effiloche. Il sent le sol sous ses pieds.

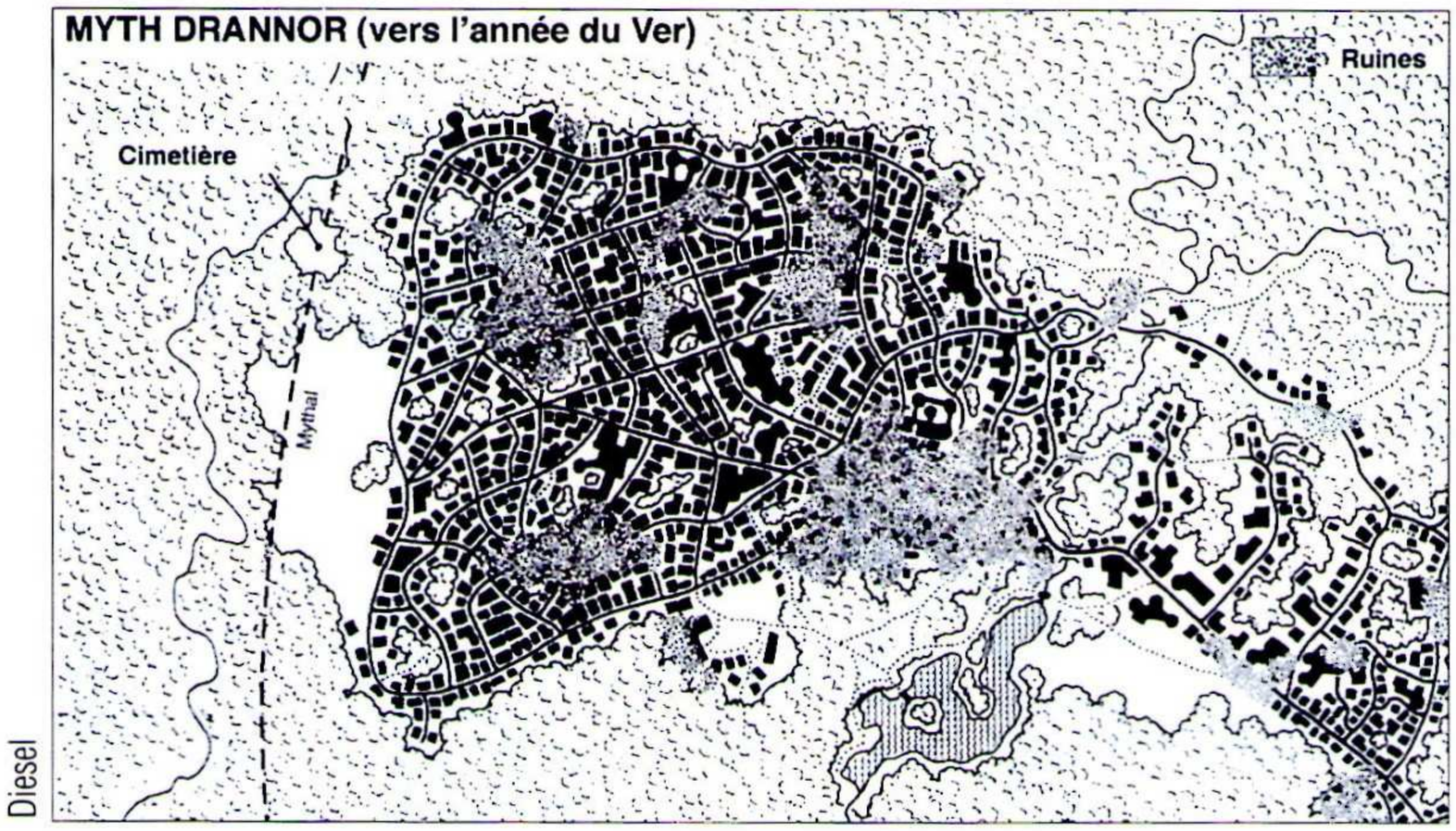
La chaude lumière des torches de la salle de réception a cédé la place au pâle éclat de la lune. Le jeune homme brandit l'épée superbe qui est maintenant sienne, et cligne encore des yeux, essayant de percer les ténèbres qui l'entourent.

Il se tient, en compagnie du vieux mage, au sommet d'une éminence encerclée par une forêt sombre et dense. Aucune route, aucune lumière en vue. Un peu plus loin à l'est, les arbres s'éclaircissent, laissant deviner un chaos de formes rocailleuses. Des ruines ? A mesure que ses yeux s'accommodent à l'obscurité, il distingue des murs éboulés et les restes élancés de tourelles. Quel est ce lieu ?

Elminster lâche le bras du jeune homme. "Jadis, il y a longtemps, cette partie de Myth Drannor était connue sous le nom de Colline de la Lune." Sa voix est calme. "Ce que tu cherches attend ici."



Où qu'il aille, Elminster n'est pas homme à s'encombrer d'une escorte.
Dessin de Karl Waller.



Delmair déglutit. "M-myth Drannor ?" Il vacille, s'accroche à son épée tout en lancant des regards effarés autour de lui.

Un mouvement dans la nuit. Une forme sombre se détache du couvert des arbres, des ailes au battement sinistre se rapprochent. Le jeune guerrier avale sa salive. Sa bouche est étrangement sèche. Il lève une main tremblante vers la forme indistincte. Elminster reste de marbre.

Delmair sent la peur l'envahir. Il se retourne frénétiquement vers son compagnon. Le vieux mage garde les yeux fixés sur la chose qui s'approche pesamment. Son expression est calme, blasée même. Delmair ouvre la bouche ; il n'en sort qu'un gémissement. La créature est juste au-dessus d'eux maintenant.

Soudain, elle se laisse tomber. Le jeune guerrier distingue des yeux rouges et affamés, des griffes luisantes et une longue queue fourchue qui décrit dans l'air des cercles paresseux, une queue épaisse et forte comme un serpent aquatique. Foudroyante vision de mort.

Elminster hausse un sourcil.

Une lumière clignotante enveloppe subitement la créature. Et tout aussi subitement elle disparaît, laissant l'air nocturne étrangement vide.

Un cri aigu s'élève à l'est. Delmair se retourne, tremblant. Il voit une forme sombre s'empaler avec un bruit mou sur une flèche de pierre. Des grognements lui parviennent pendant quelques instants, puis c'est le silence. Une autre monstruosité ailée surgit de la masse tourmentée des ruines et s'abat, toutes griffes dehors, sur la créature inanimée qui les menaçait[2]. Delmair détourne les yeux de ce festin macabre.

Le jeune homme tremble sous la morsure de la brise nocturne qui soupire autour de lui et insinue des doigts glacés le long de son échine mouillée de sueur. Il dévisage Elminster du coin de l'œil. Le vieux mage se gratte l'extrémité du nez d'un air blasé, tout en regardant vers l'est.

Soudain, un éclair de lumière part de l'un de ses doigts et vient cingler un amas de rochers en contrebas. Une chose serpentiforme, que Delmair n'avait pas aperçue, apparaît brusquement dans la lueur. Ses anneaux se tordent, se déchirent et tombent, disloqués, alors que les ténèbres regagnent leur emprise sur le paysage.

Elminster soupire. "Toujours la même forêt de griffes à ce que je vois." Il murmure quelque chose, ouvre ses bras puis pointe un doigt au-dessus de sa tête. L'air miroite de reflets, puis c'est de nouveau la nuit. Le mage regarde avec satisfaction la barrière qu'il vient de créer devenir invisible.

"Ah ! Mon garçon, la lune apparaît," dit-il brusquement.

Les deux hommes se tiennent côte à côte comme l'astre surgit de derrière des nuages aux formes arachnéennes. Sa lumière inonde le paysage rocailleux et arrache des reflets ternes à la lame pesante et froide que Delmair tient d'un bras hésitant.

Le vieux mage tourne la tête. "As-tu l'épée ? Bien. Or donc, appuie-toi sur elle comme tu as vu des vétérans le faire, lorsqu'ils se pavanent dans les tavernes. Et appelle-la. Elle viendra, n'aie pas peur, elle viendra."

Blanc comme un linge, Delmair regarde le sage. "Elle ?"

Il sent plus qu'il ne voit le haussement de sourcils d'Elminster. "Ne le savais-tu point ?

(2) Nos experts identifient cette créature comme un baalzebu issu des Neufs Enfers.

HISTOIRE DE MYTH DRANNOR

Tous les bardes des Royaumes Oubliés ont chanté Myth Drannor, jadis la plus belle ville du monde. Son histoire s'étire sur plus de dix siècles. Voici un survol des principaux événements, datés suivant le comput utilisé dans la région des Vaux (Dales). Pour les mots suivis d'un astérisque (*), consultez le glossaire.

Vers -10000 : Fondation du village elfique de Cormanthor qui deviendra Myth Drannor, au cœur de l'immense forêt s'étendant au nord de la Mer Intérieure.

Vers -5000 : Les elfes de la Forêt unissent leurs forces en un grand royaume et font de Cormanthor leur capitale.

Vers -400 : De puissant mages humains venus du royaume perdu de Nethéril (aujourd'hui enfoui sous le désert d'Anauroch) sont accueillis à Cormanthor.

0 : Des humains se sont établis dans la région des Vaux, à la lisière de la forêt elfique. Après quelques conflits, les elfes reconnaissent l'existence de leurs villages, tandis que les hommes s'engagent à ne plus déboiser. La "Pierre Debout" est érigée en mémoire de ce traité.

Vers 200 : Au nord, la forêt subit des invasions orques de plus en plus fréquentes. Eltargrim, roi des elfes, décide de protéger sa capitale par la magie.

261 : Création du MYTHAL*. Rebaptisée Myth Drannor, la ville croît en beauté et en gloire. Les plus grands mages, bardes, artisans, joailliers et sages de toutes les races alliées des elfes viennent vivre ou étudier à Myth Drannor.

312 : Fondation du village de VALOMBRE*, dans la région des Vaux.

(Suite p 73)



Les tours de la cité déchue, vue de la lisière de la forêt.

Malithra Undra fut une grande dame de son vivant. Tâche de te conduire en conséquence," bougonne-t-il. Pendant qu'il parle, un nuage repasse devant la lune et la nuit s'obscurcit de nouveau.

Le jeune homme est pétrifié par le silence et les ténèbres. "Où... où est sa tombe ?"

Le mage soupire. "Contente-toi de l'appeler. C'est l'attente qui est éprouvante, et non l'acte."

Delmair regarde le mage, s'éclaircit la gorge, brandit son épée et appelle : "Malithra Undra ! Malithra Undra ! Viens à moi ! Au nom de mon père, au nom de la mémoire de Roaril Rallyhorn, je t'appelle Malithra ! *Viens à moi !*"

Le silence accueille ses paroles. La brise tombe et la nuit devient encore plus sombre et silencieuse.

Le jeune guerrier jette un regard incertain à Elminster qui l'approuve de la tête et pointe le doigt vers les ténèbres.

Dans les rochers faiblement éclairés par la lune, quelque chose bouge. Quelque chose de grand et mince qui avance, drapé dans la nuit. Quelque chose en robe grise, avec un visage squelettique et des lueurs froides dans les yeux.

La créature parle, d'une voix enrouée par le silence qu'elle a longtemps gardé.

Delmair brandit fermement son épée. Mais lorsque ses yeux croisent le regard de la créature, il sent la peur l'envahir. Il tremble, sa bouche s'ouvre pour crier mais aucun son n'en sort. Il ne songe plus qu'à fuir loin de ces yeux froidement inquisiteurs, mais ses genoux semblent changés en pierre ; seul un tremblement les parcourt. Il tente d'arracher son regard à celui de la liche pour chercher un appui auprès du mage, mais c'est en vain. Sa terreur extrême devient désespoir.

Tout en avancant, la créature parle, d'une voix douce et basse, enrouée cependant par le silence qu'elle a longtemps gardé. "Bienvenue vieil ami. Il ne s'est passé que trop de temps depuis votre dernière visite, mais je n'en suis pas moins contente de vous voir. Qui m'a appelé au nom de Roaril ? Voulez-vous faire les présentations ?"

Delmair manque s'évanouir. Il gémit en sentant la main d'Elminster agripper son épaule tandis que la femme morte-vivante s'assied gracieusement sur un rocher à moins de trois enjambées et leur sourit. Son visage n'est plus que chairs parcheminées mais de longs cheveux blancs flottent encore sur ses épaules. Elle porte une tunique grise, pourrie et en lambeaux, qui dut être magnifique autrefois. Sa tête est surmontée d'une tiare d'argent scintillante mais usée. A l'un de ses doigts brille un anneau qui possède un je-ne-sais-quoi de familier.

"Delmair, dit Elminster cérémonieusement, rengaine cette épée et salue Malithra Undra, qui est toujours une grande dame de Cormyr."

Le visage squelettique semble empreint de tristesse. "Non, vieil ami. J'ai laissé tout cela avant de mourir et je sais ce qu'on dit de moi. Je ne pense pas que je serais la bienvenue dans mon pays, même vivante et inchangée." Elle lève une main qui est plus os que chair pour écarter de son visage une mèche rebelle. Les cheveux tombent au sol.

Delmair, toujours aussi terrifié, s'agenouille sous la pression de la main d'Elminster sur son épaule. Pourtant, il reste accroché à son épée. Si le mage l'a trahi, il ne mourra pas sans combattre.

Le vieil homme reprend doucement la parole. "Je ne pense pas qu'il en soit ainsi ma dame. J'en ai parlé avec le roi Azoun de Cormyr, le mois dernier. Bien qu'il ne puisse garantir votre sécurité à la cour, en raison de tous les jeunes nobles turbulents et va-t-en-guerre, des sorciers et de la superstitieuse garde d'élite, il est prêt à vous accueillir selon votre rang, le prestige de votre famille et la loyauté dont vous avez toujours fait preuve envers la couronne. Son propre père ainsi que Vangerdahast, le magicien royal, l'ont instruit à votre sujet. Il m'a même prié de vous amener l'héritier des Rallyhorn, afin que vous fassiez sa connaissance."

Un silence suit ces paroles puis la créature morte-vivante déclare d'une voix rauque : "Puisse les dieux vous remercier, Elminster, noble cœur, comme je vous remercie moi-même."

Au ton de sa voix, Delmair réalise qu'elle pleure. La main du mage, toujours posée sur son épaule, le pousse jusqu'à un rocher où il s'asseoit. Il tient Dhauzimmer encore plus fermement et se demande qui, au nom de tous les dieux, peut bien être cette créature.

"Delmair, demande doucement Elminster, est-ce que détruire une liche te semble toujours aussi simple qu'à ton départ du château de Rallyhorn ?"

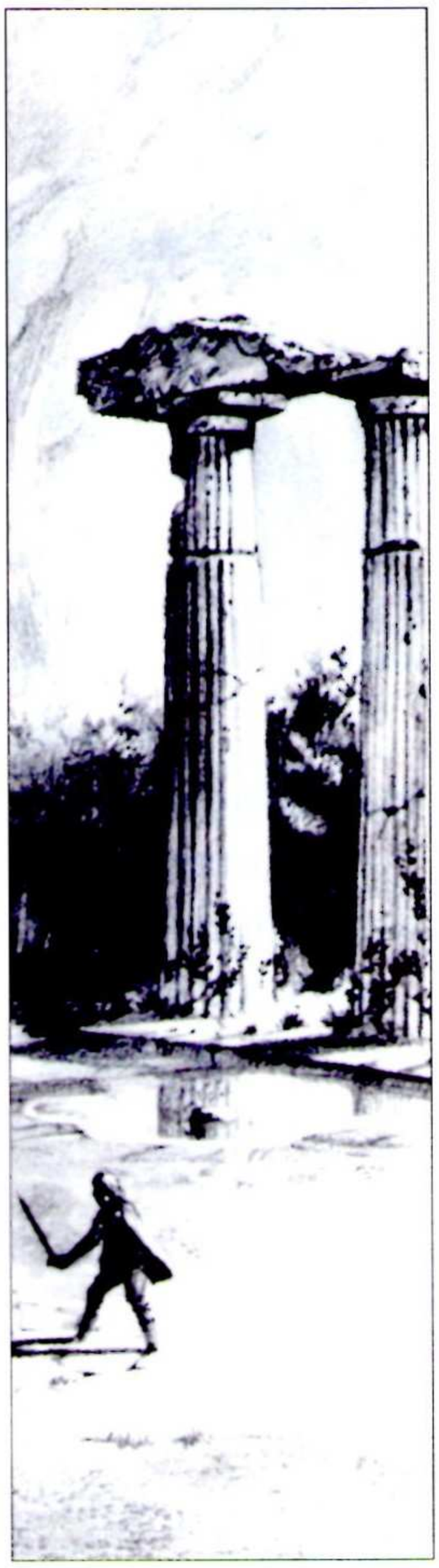
Le jeune homme contemple la forme indistincte en face de lui et se passe la langue sur les lèvres. "Qui... qu'est-elle ? Comment vous connaît-elle ?

— Nous sommes de vieux amis et dame Malithra est une Archiliche ; en d'autres termes, une liche bienveillante. Mais où sont tes manières, mon garçon ? Tu parles d'elle comme si elle était un chien ou un cheval ou qu'elle n'était pas là ! Adresse-lui la parole toi-même et poliment ! Et bien, as-tu perdu ta langue, mon garçon ?"

Delmair regarde fixement le mage puis inspire profondément. Il se tourne vers la silhouette en tunique grise, se force au calme en rencontrant de nouveau l'éclat froid des yeux. "Veuillez m'excuser, ma dame. Je ne voulais pas vous offenser. Je... c'est mon premier voyage de par le monde et je ne suis pas au fait de tous les us et coutumes. Je veux vous dire la vérité. Je suis venu ici pour vous détruire, avec ceci, l'épée de mon père. Que pouvez-vous me dire de sa mort qui puisse me permettre de venger son honneur... et de gagner le mien ?"

Après un très long silence, la voix d'Elminster s'élève. "Bien parlé, mon garçon. Je vous prie de m'excuser Malithra. Je ne voulais pas vous faire de la peine avec cette visite.

— Aucun de vous n'a besoin de s'excuser." Le ton est calme mais trahit les pleurs



Seul dans les ruines.
Dessin de Jeff Easley.

HISTOIRE DE MYTH DRANNOR

(Suite de la p 71)

661 : La mort du roi Eltargrim ouvre une longue période de troubles dans la ville : intrigues entre mages, problèmes de succession...

De 712 à 931 : Les orques, menés par des créatures démoniaques, lancent des assauts répétés sur Myth Drannor. Au terme d'une longue résistance, la ville est prise par les hordes maléfiques qui la détruisent en grande partie.

935 : Les elfes parviennent à repousser les créatures qui avaient investi leur cité, mais décident de ne plus jamais y habiter. En revanche, ils se maintiennent dans la forêt, interdisant l'accès des ruines aux étrangers durant quatre siècles.

1344 : Les elfes de la forêt choisissent, après des siècles de palabres, de quitter le continent pour l'île de l'Eternelle Rencontre. Leur exode commence, à travers les anciens portails dimensionnels qui relient Myth Drannor à la Côte des Epées.

1356 : Fin de l'exode. Seuls quelques elfes demeurent encore dans la forêt. Les premiers explorateurs humains pénètrent dans les bois et parviennent à Myth Drannor.

1357 : Le Grand Intercepteur (= prêtre) de Bane (dieu de la tyrannie) se rend à Myth Drannor, où il ouvre un portail menant aux Neuf Enfers. Des créatures nommées baatezus envahissent la ville par centaines. Les CHEVALIERS DE MYTH DRANNOR*, aidés du mage ELMINSTER*, parviennent à fermer le portail. Par la suite, ils veillent sur les imprudents qui pénètrent dans les ruines. (C'est à cette époque que se situe l'action du roman *Spellfire*).

1358 : L'entité démoniaque Tyranthraxus s'installe dans les ruines du temple de Labelas Enoreth. Il sera renversé par un groupe de valeureux aventuriers (voir le module AD&D® *Curse of the Azure Bonds*).

1359 : La Guerre des Avatars s'abat sur les Royaumes. Le chaos qui en résulte provoque l'apparition de zones de Magie Morte à Myth Drannor.

1360 (aujourd'hui) **:** Les aventuriers qui bravent les dangers de la ville se font plus rare ces derniers temps, mais les monstres sont toujours là.

récents. "Cette rencontre vient déjà bien tardivement." La voix s'affermit. "Il faut que vous sachiez, Delmair, que je ne suis pas celle qui tua votre père. Il vint ici à cause de moi mais c'est la malchance et la férocité d'hommes sans foi ni loi qui ont causé sa perte."

Malithra se lève, affolant les battements de cœur de Delmair, et pointe le doigt vers les ténèbres. "Ils furent quatorze à l'attaquer, un peu plus bas. Des hors-la-loi, des brigands. Il était seul. Je l'entendis crier mais j'étais trop faible pour l'aider, à cause de ce que j'étais devenue. Il se fraya un chemin jusqu'ici, au milieu de ces rochers où nous parlons. Ses bourreaux fuirent enfin quand ils virent qu'il continuait à les défier avec deux lames passées dans le corps. Ils criaient qu'il devait être un mort-vivant ou pire. Six d'entre eux prirent la fuite. Les autres trouvèrent la mort ici sur cette colline. Votre père mourut en héros, Delmair."

Elle se rasseoit. Sa voix n'est plus qu'un murmure. "Et cependant, héros ou non, il mourut et je n'ai pu le sauver.

— Il était gravement blessé, dit Elminster doucement. Vous n'y êtes pour rien, jamais votre magie n'aurait pu le guérir.

— Je sais, réplique-t-elle vivement, des reflets de lune jouant dans sa blanche chevelure. Mais cela n'en rend pas le souvenir plus facile à supporter pour autant. Je sais maintenant ce que c'est que d'avoir une grande ombre qui vous enserre le cœur et recouvre vos jours et vos nuits. Savoir que je n'aurais rien pu faire ne m'est pas une consolation." Elle retombe dans le silence. La lune joue à cache-cache avec les nuages et la brise soupire parmi les rochers.

"Je sais maintenant ce que c'est que d'avoir une grande ombre qui vous enserre le cœur."

"Delmair, dit Elminster brusquement, de quoi d'autre aimerais-tu parler, en dehors de la mort de ton père ? Tes tuteurs ont voulu que tu découvres le vaste monde. Une opportunité rare se présente à toi de parfaire tes connaissances. Bien peu parmi ceux qui hantent cette nuit les Royaumes auront ce privilège. Parle !

— Moi ? Qu'aimerais-je savoir qui...

— Parlez-moi de vous Delmair, interrompt brusquement Malithra. Comment fut votre jeunesse en Cormyr ? A quoi ressemble le royaume maintenant ? Quels vêtements portent les femmes ? Quelles sont les plaisanteries des hommes quand ils pensent qu'aucune femme ne les entend ? Quelles sont les querelles à la cour ? A quoi les riches dépensent-ils leur argent ? Je suis tellement seule, Delmair, *parle-moi !*"

Le jeune homme commence par bafouiller et balbutier avant de répondre à d'interminables questions sur la vie au château de Rallyhorn, les événements et les rumeurs de Cormyr. Puis il pense à poser ses propres questions. Elminster se tient à côté, silencieux, fumant bruyamment sa pipe d'où s'échappent des volutes de fumée verte.

La conversation dure longtemps. Malithra évoque le souvenir de rois tombés depuis longtemps en poussière, jusqu'à ce qu'une pâle aurore paraisse à l'est et qu'une brume matinale se lève.

Enfin Delmair rengaine son épée et prend congé de la liche. Elle se lève avec un bruissement de sa tunique grise et se penche sur les deux hommes pour les embrasser. Le contact de



Chasse nocturne près des vestiges de la ménagerie.
Dessin de Tim Conrad.



Plus d'un vaillant guerrier a rencontré son destin à Myth Drannor.
Dessin de Valérie Valusek.

ses lèvres crée sur la joue du jeune guerrier un picotement glacé qui met longtemps à s'effacer.

"Revenez me visiter quand vous le pourrez, dit-elle. Je me sens seule ici, avec seulement les étoiles à qui parler." Elle se détourne silencieusement et disparaît sous terre, les laissant seuls au petit matin.

Delmair reste longtemps à contempler le vide sans parler. Elminster se tient à ses côtés, respectant son silence. Enfin le jeune homme secoue la tête et soupire. "Elle m'effraie et pourtant je l'aime bien. Je suis fier qu'elle me considère comme son ami. Le monde est plus étrange que je ne le pensais.

— Alors, tu as appris quelque chose, sourit le mage. Reviens la voir quand tu le pourras. Je t'amènerai."

Il passe ses doigts dans sa longue barbe et ajoute. "Ne viens pas ici seul, cependant. Dame Malithra n'est pas la seule liche de Myth Drannor. Ce lieu dissimule d'ailleurs des choses encore pires que des liches et bien pires que la créature qui nous voulait pour dîner tout à l'heure."

Ils marchent un moment à travers la forêt, vers l'ouest, s'éloignant des ruines hantées. Derrière eux s'élève un cri inhumain et perçant. Delmair frémit mais ne se retourne pas.

"Adonc, ressens-tu toujours le besoin de venger la mort de ton père ?" demande le vieux mage.

Le jeune homme hoche la tête. "Je dois retrouver les bandits qui se sont enfuis." Un éclair de lumière jaillit des ruines derrière eux. Il se retourne mais ne distingue que des flèches de pierre qui s'élèvent vainement vers le ciel comme autant de doigts noircis surgissant d'une tombe.

"Aucun ne vit. Malithra les a retrouvés et tués, l'un après l'autre. Car elle et ton père étaient très proches, dit Elminster.

— Vraiment ?" demande Delmair se rappelant soudain l'anneau que portait la liche. C'était l'anneau des Rallyhorn !

Le mage soupire. "Mon garçon, ne t'a-t-on même pas dit qui était ta mère ? Dame Malithra Undra Shalrin Rallyhorn, autrefois magicienne puissante et célèbre à Cormyr, tomba malade et s'isola pour mourir. Elle utilisa les Arcanes afin de devenir liche mais ne put sauver la vie de son seigneur.

— Malithra ! Ma mère ? C'est impossible !"

Le mage sourit. "Ah, dit-il simplement en empoignant le bras de Delmair et en préparant le sortilège qui les ramènerait à Shadowdale. Impossible ; le mot que tous les incrédules ont à la bouche. Après tout, il te reste bien des choses à apprendre sur le monde, mon garçon."

GLOSSAIRE

ELMINSTER : Sans doute le plus puissant magicien des Royaumes. Il est âgé de plus de 600 ans et a connu Myth Drannor avant sa chute. Actuellement installé au village de Valombre, il compte parmi les rares personnes qui s'aventurent sans crainte dans les ruines de la cité elfique.

CHEVALIERS DE MYTH DRANNOR : Illustre compagnie d'aventuriers, dont les membres furent les premiers à pénétrer dans la ville après le départ des elfes. Contrairement à beaucoup, ils ne cherchaient pas à s'enrichir mais à défendre les Vaux environnants contre les créatures issues des ruines. Depuis, les chevaliers se sont établis au village de Valombre. Ils se rendent encore fréquemment à Myth Drannor mais ont bien d'autres activités (voir le roman *Spellfire* ou le *FR7 - Hall of Heroes*).

MYTHAL : Barrière magique entourant Myth Drannor. Elle fut créée il y a plus de mille ans par l'association des neuf mages les plus puissants de l'époque. Le Mythal possède de nombreux pouvoirs, parmi lesquels la prohibition, à l'intérieur de ses limites, de tous les sorts de charme ou de divination et le dysfonctionnement des sorts de téléportation classiques. Par contre, il renforce la puissance des portails de téléportation et de nombreux autres sorts.

Le chaos provoqué par la récente Guerre des Avatars a fortement altéré le Mythal. C'est ainsi qu'on relève aujourd'hui dans Myth Drannor plusieurs zones de "Magie Morte", où aucun sortilège ou objet magique ne peut opérer.

VALOMBRE : Le village de Valombre se trouve au cœur de la vallée du même nom, à une semaine de voyage à l'ouest de Myth Drannor. C'est une base de départ pour les aventuriers qui partent explorer les ruines. La vallée est sous l'autorité du jeune seigneur Mourngrym, ex-Chevalier de Myth Drannor, qui vit avec son épouse, Shaerl, dans la Tour d'Ashaba.

CHICAGO BY NIGHT™



Supplément pour Vampire
Disponible en francais fin septembre

MYTH DRANNOR

CONSEILS D'UN SAGE

Norak le Sage relate ses voyages à Myth Drannor et conseille les lecteurs de Dragon® Magazine qui voudraient s'y risquer à leur tour.



Ned Dameroun

Survivre à Myth Drannor

J'ai visité Myth Drannor une première fois il y a plus de vingt ans. Les ruines étaient alors gardées par les elfes de la forêt, si bien qu'il était presqu'impossible de s'y rendre par cette voie. Cependant, la ville se caractérise par le nombre impressionnant de portails inter-dimensionnels qui la relient avec d'autres lieux, dans les Royaumes ou sur d'autres plans d'existence. C'est par l'un de ces portails que j'ai pu accéder à Myth Drannor.

Je n'oublierai jamais la beauté baroque de cette cité elfe en ruine, envahie par la végétation. Ce spectacle pourrait à lui seul justifier un si périlleux voyage. Car, à cette époque déjà, la ville était dangereuse : avec l'aide d'aventuriers que je rencontrai sur place, il me fallut batailler contre des hordes d'araignées géantes venues des Abysses. Nous dûmes finalement prendre la fuite par le portail d'où j'étais venu.

Récemment, je suis retourné dans les Royaumes Oubliés. Je me suis entretenu avec Elminster avant de visiter une nouvelle fois Myth Drannor — protégé cette fois par de puissants sortilèges.

Depuis que les elfes ont abandonné la forêt, de nombreuses créatures se sont établies dans les ruines. Elles ont ouvert des portails depuis longtemps fermés, ou réveillé des gardiens de trésors qui dormaient depuis des siècles. Ainsi, la cité est aujourd'hui peuplée d'une grande variété de monstres. Je mentionnerai les baatezus, créatures venues des Neuf Enfers par le portail qu'ouvrit le Grand Intercepteur du dieu Bane. Cette porte fut heureusement détruite, mais de nombreux baatezus rôdent encore — sans parler d'autres créatures, dont le nom même est inconnu des sages.

Cependant, les aventuriers se rendent toujours à Myth Drannor, attirés par la rumeur de trésors inestimables. La plupart des compagnies qui sont entrées dans la ville n'en sont pas ressorties. Seuls les plus braves et les plus expérimentés ont une chance d'y survivre et, même pour ceux-là, l'exploration des ruines représente un formidable défi.

Si vous êtes malgré tout résolu à tenter l'aventure, ces quelques conseils vous seront profitables :

• Soyez le plus discret possible : nombreux sont les monstres ailés qui guettent leurs proies dans les rues. Gardez vos armes à portée de main et ayez toujours l'œil sur un bâtiment déjà exploré où vous pourrez vous replier.

• Ne faites pas trop confiance à la magie. Altéré par le chaos, le Mythal affecte parfois curieusement les effets des sortilèges, et il existe dans la ville plusieurs zones de Magie Morte.

• Sachez profiter de l'aide (trop rare, hélas) que vous pourrez trouver sur place : les Chevaliers de Myth Drannor parcourent les ruines, et les prêtres de Lathander, Seigneur du Matin, sont même parvenus à y établir un temple — véritable havre de paix dans la tourmente[1]. Ayez toujours de quoi faire un don au Seigneur du Matin en échange d'un bon accueil et de quelques soins.

• Fantômes et revenants pullulent dans les ruines. La plupart sont d'anciens habitants de la cité, morts au jour de sa chute. Certains n'ont pas compris qu'ils sont morts et croient encore vivre au temps de la splendeur de Myth Drannor. S'ils s'avèrent menaçants, essayez de les raisonner.

• Si vous avez l'intention d'utiliser les portails pour rejoindre Myth Drannor ou en sortir, méfiez-vous : ces passages sont souvent à sens unique et débouchent parfois en des lieux particulièrement dangereux.



Myth Drannor comporte plusieurs zones de "Magie Morte" où les jeteurs de sorts se trouvent complètement désarmés.

(1) Il n'a cependant plus donné signe de vie depuis quelque temps.

Texte

Norak

ANNONCES BOUTIQUES

MARSEILLE

CRAZY ORQUE SALOON

On y entre pour acheter, on y reste par plaisir

11 rue Jean Roque
13001 Marseille

Tel:
91 54 36 59

NANTES

BROCELIANDE

Jeux et Figurines

Relais Descartes

2 rue Jean-Jacques Roussseau
44000 Nantes

Tel:
40 48 16 94

TOURS

LA REGLE DU JEU

Grand choix de jeux de rôles, jeux de plateaux et figurines

20 rue du Président Merville
37000 Tours

Tel:
47 64 89 81

NANCY

EXCALIBUR

Epée d'or

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

35 rue de la Commanderie
54000 Nancy

Tel:
83 40 07 44

METZ

EXCALIBUR

Epée d'argent

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

34 rue du Pont-des-Morts
57000 Metz

Tel:
87 33 19 51

MONTPELLIER

EXCALIBUR

Epée de Bronze

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

8 rue Cauzit
34000 Montpellier

Tel:
67 60 81 33

ANNECY

NEURONES

Le Spécialiste du jeu

Galerie de l'émeraude
11 rue de la préfecture
74000 Annecy

Tel:
50 51 58 70

MARSEILLE

Le Dragon D'ivoire

Spécialiste Jeux de Simulation
Paint Ball - Jeux V.O.

64 rue St Suffren
13006 Marseille

Tel:
91 37 56 66

LYON

LOISIRS OCCASIONS

JEUX DE SIMULATION D'OCCASION
ACHAT - DEPOT - VENTE

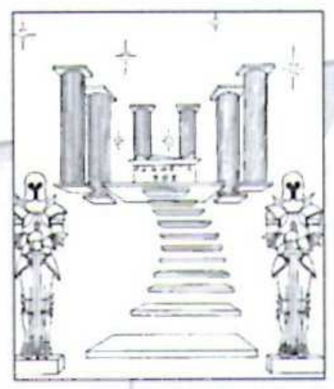
PAINT BALL - GN - EXPOS

22 RUE TERME
69001 LYON
M° HOTEL DE VILLE

☎
78 27 02 78

PAU

LE SANCTUAIRE



Un lieu où le JDR est une religion

TOUT SUR
Jeux de rôles,
Figurines,
Wargames,
Jeux de plateau

68, rue Castelnau
64000 Pau

Tél. :
59 27 05 51

AIX EN PROVENCE

L'ARCHIMAGE

JEUX, LIVRES, FIGURINES,
VENTE PAR CORRESPONDANCE

18 Bis rue de la Couronne
13100 Aix en Provence

Tel :
42 38 54 00

SUISSE - GENEVE

AU VIEUX PARIS

Jeux, livres,
modèles réduits

1 rue de la Servette
1201 Genève
Suisse

Tel: (19-41)
22 734 25 76

PREVIEWS

CINÉMA

■ Aux Etats-Unis, c'est la folie en attendant la sortie de **Jurassic Park**, le nouveau film de Spielberg. On ne peut pas faire trois pas sans entendre parler de dinosaures. La vague va bientôt toucher l'Europe, apportant sur nos rivages un flot de T-shirts, porte-clefs, jouets... (*NDLR : Il paraît même — d'après le magazine Joystick — que MacDonald nous prépare un Brontoburger !*) Rien à dire, Spielberg a le vent en poupe. Son film n'a même plus besoin d'être bon : les gens iront le voir quand même ! ■ Autre sortie très attendue, **Super Mario Bros** réalisé par le tandem responsable de la création de Max Headroom. S'il semblait hasardeux de transposer le petit plombier de Nintendo sur grand écran, la bande-annonce a vraiment un look d'enfer ! On se croirait dans *Blade Runner* ! On attend donc avec impatience de découvrir Bob Hopkins dans le rôle de Mario et Dennis Hopper (affublé d'une incroyable coiffure) dans le rôle du méchant roi Koopa. ■ Après le triomphe de *Wayne's World* (*le Monde selon Wayne*), Lorne Michaels, producteur du film et de l'émission satirico-speedée *Saturday Night Live*, cherche à exploiter les personnages créés pour le show. Les Coneheads, populaires extra-terrestres aux crânes en pain de sucre, seront donc les héros de **The Coneheads** (original, ça, comme titre...) avec Dan Akroyd et Jane Curtin. Sortie US : cet été. ■ Cet été toujours, les studios californiens d'Universal vont ouvrir une superbe attraction basée sur *Retour vers le futur*. Au programme, une promenade dans le temps au volant de la voiture de Doc. Ce simulateur dans la lignée de Star Tour (Euro-Disney) remporte un véritable triomphe en Floride où il est en service depuis déjà plusieurs mois. ■ Une attraction *Batman* est annoncée au Park Six Flags Great Adventure dans le New Jersey. Il s'agit d'un roller-coaster suspendu (ça se présente comme un télésiège) qui comporte plusieurs loopings. De quoi s'offrir de bat-frissons ! ■ Robert de Niro vient de signer : il interprètera le rôle du monstre de **Frankenstein** dans le film de Kenneth Branagh produit par Coppola. Le tournage a lieu incessamment sous peu. ■ Harisson Ford interprète quant à lui l'immortel David Jansen, mieux connu sous le surnom du **Fugitif** dans un film d'Andrew Davis à sortir... quand ? mais cet été bien sûr ! Un véritable régal pour les fans de la série télé paraît-il... ■ Anjelica Huston a rempilé. Elle tourne le second épisode de **la Famille Addams** sous la direction de Barry Sonnefeld. Dans la série "on prend les mêmes et on recommence" Raul Julia et Christopher Lloyd feront encore partie du voyage tandis que Carol Kane jouera les trouble-fêtes au sein de la célèbre famille. ■ **Army of Darkness**, le film de Sam Raimi qui constitue le troisième volet de la série *Evil Dead*, a subi un remontage sérieux avant sa sortie US. Malgré ce traitement énergique, il a connu un échec cinglant. Il n'est plus du tout certain de le voir sortir en France... ■ Bernard-Pierre Donadieu et Dominique Pinon (héros de *Delicatessen*) seront deux frères siamois aux rapports difficiles dans **Philippine** de Claude Faraldo. On attend beaucoup de ce film fantastique à l'humour grinçant. ■ Alan Rickman, le shérif que persécutait Robin des Bois/Kevin Costner, sera le Dr Mesmer, inventeur d'un procédé d'hypnotisme dans un film intitulé... **Mesmer** et réalisé par Roger Spottiswoode. Espérons qu'on ne s'assoupira pas pendant la projection ...

VIDÉO

DELTA VIDÉO

▼ Si vous avez envie de rire un peu, **Borrower** (traduit librement par *le Voleur de têtes*) est fait pour vous. Ce deuxième long-métrage de John Mc Naughton, réalisateur du génial *Henry, Portrait of a Serial Killer*, est une petite comédie de SF sans prétention qui confronte un extra-terrestre féru de décapitations à une jolie femme-flic. Disponible à la location.

FOX VIDEO

▼ Amateurs de SF musclée, vous serez heureux d'apprendre qu'**Universal Soldier** est disponible à la location. Si les qualités d'acteurs de Jean-Claude Van Damme et de Dolph Lundgren restent à démontrer, le film ne manque ni de scènes d'action ni d'effets spéciaux. C'est, somme toute, tout ce qu'on lui demande.

POLYGRAM VIDÉO

▼ Fans de Brian de Palma, le temps est venu pour vous de découvrir **Hi, Mom**, le premier film de votre idole. Vingt ans avant *les Incorruptibles*, Robert de Niro y campe un reporter qui épie ses voisins. Une curiosité à ne pas manquer pour découvrir que, dès ses débuts, le jeune Brian adorait jouer avec sa caméra.

UGC VIDÉO

▼ Vous aimez Freddy Krueger, l'homme au gant acéré ? Vous serez donc ravis d'apprendre que **la Fin de Freddy** sort à la vente. Sachez qu'il s'agit du dernier (?) épisode de ses aventures et que le film contient une délirante scène en relief. Pour que vous puissiez en profiter sur votre petit écran, des lunettes sont fournies avec la cassette. Le tout est disponible à la vente et ne coûte pas cher !

VICTORY VIDEO

▼ Michael Douglas, Sharon Stone et le pic à glace sont enfin disponibles à la location. Retrouvez-les tous les trois chez vous en revoyant les meilleurs scènes de **Basic Instinct** — un thriller au succès international qu'on est autorisé à trouver lourdaud.

WARNER HOME VIDEO

▼ Vous vous souvenez de Napoléon Solo ? et d'Ilya Kuryakin ? Mais si : **Des agents très spéciaux**, avec leurs stylo talkie-walkie et leur lutte éternelle contre le TRUSH... Six épisodes de cette série télévisée culte des années 60 sortent à la vente. Une occasion de revoir Robert Vaughn et David Mac Callum, respectivement agent américain et russe, collaborer dans la lutte contre le terrorisme international — à l'époque, c'était révolutionnaire ! ▼ Si vous aimez la réalisation de Carpenter, la verve de Chevy Chase ou le charme de Darryl Hanna, vous pouvez louer **les Aventures d'un homme invisible**. ▼ Dernière minute : la version longue de **Blade Runner** et **Batman, le défi**, sont disponibles à la location.



Dessin de Tomasic

B.D.

DARGAUD

● Vous devriez déjà trouver en boutique **les Matins du serpent**, le nouveau volet de la série "Le moine fou" de Vink, à ne pas manquer.

Juin : ● Sortie de **Quand s'allument les lampes**, 3e tome des aventures d'un homme de la police montée canadienne à la fin du siècle dernier. une vision nostalgique du Grand Nord signée Rodolphe et Léo.

DELCOURT

● Le spécialiste des lutins et autres gnomes de nouveau au travail : cette fois, Pierre Dubois s'est octroyé les services d'un jeune dessinateur, Stéphane Duval et de la coloriste Florence Breuton. Le premier tome de la série des "Lutins", **Bonnie Tom** vous entraîne dans l'Angleterre du XVIIIe siècle, et progressivement, l'historique laisse la place aux Faeries.

GLÉNAT

Juin : ● **Max**, de Bruyninx (qui a adapté *l'Adieu au roi*) ● Encore et toujours Cothias, avec le 3e volet des "Héros cavaliers", **Mark de Cornwall**. Le dessin de Tarral vous entraîne dans les légendes celtiques.

Olivier Noël

Ciné-vidéo

Caroline Vié

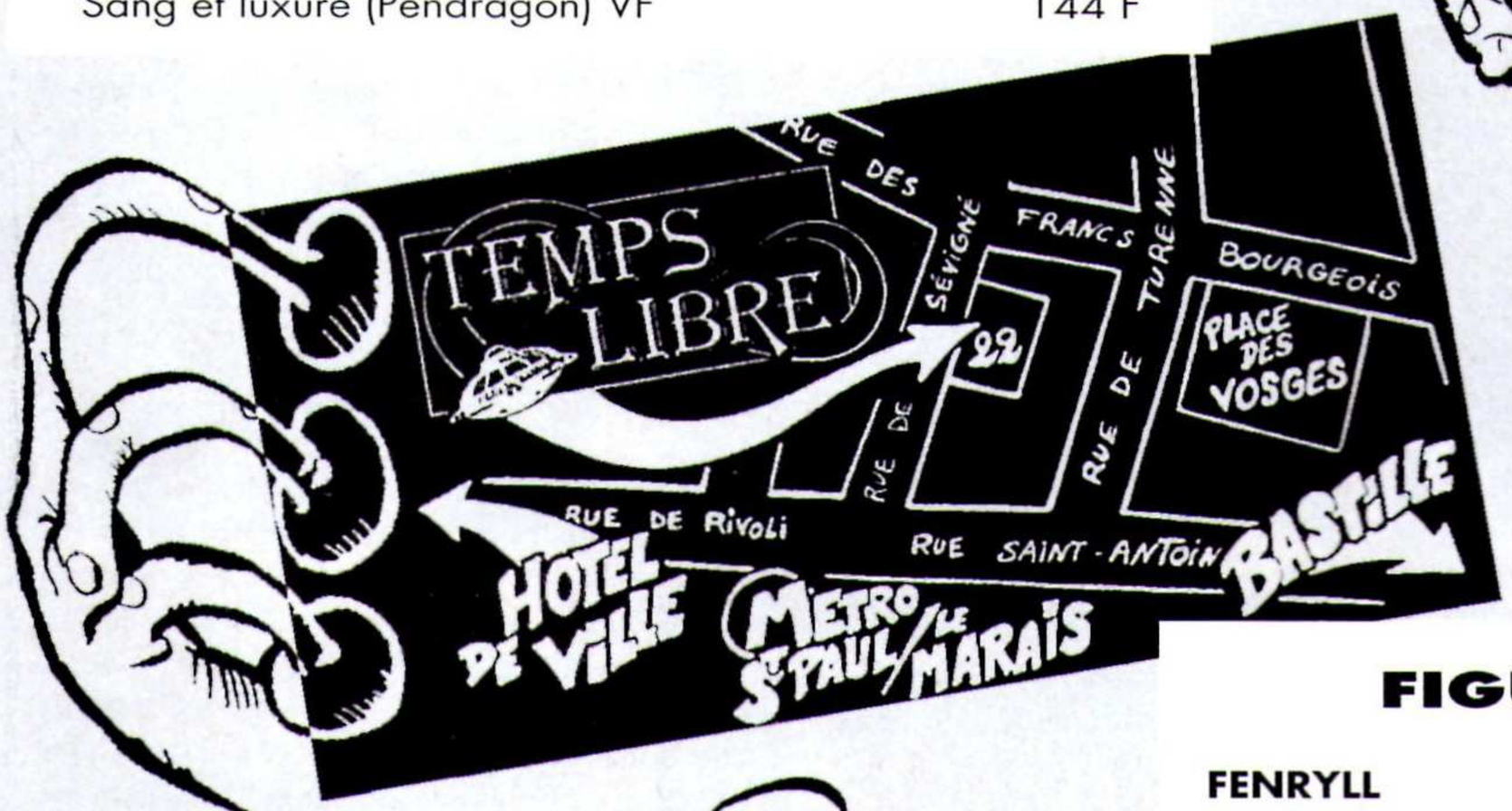
Jean-Marc Toussaint

TEMPS LIBRE



JEUX

Dark Sun (ADD) VF	240 F
Liberté (Dark Sun)	210 F
Recueil de magie (ADD)	170 F
Appel Cthulhu 5e Edt VF	199 F
Les Templiers (Nephilim) VF	126 F
Enfants de la nuit (Cyberpunk)	144 F
Strychnine IV (Stella) VF	126 F
Tirez sur le dragon (Shadowrun) VF	75 F
Assassins de Dol Amroth (JRTM) VF	70 F
Sang et luxure (Pendragon) VF	144 F





FIGURINES

FENRYLL

Gargouille (DM5 p65)	170 F
Cavalier (DM5 p65)	560 F
Nain (DM11 p37)	180 F
Dragon petites ailes (DM12 p63)	800 F

RAL PARTHA

Bridge of sorrows (DM11 p59)	270 F

PRINCE AUGUST

Boîte The Hobbitt (DM9 p55)	124 F

GRENADIER

Dragon impérial (DM3 p63)	250 F
Dragon blanc (DM8 p54)	112 F
Dragon rouge (DM11 p55)	112 F
Décor porte G101 (DM11 p54)	80 F

METAL MAGIC

Cavaliers (selle et à pied DM11 p99)	36 F

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Frais de port
- jusqu'à 3 produits : 20 F chaque
- au-delà : 50 F

Catalogue
- contre 5 F en timbres

TEMPS LIBRE
l'âme du jeu au coeur de Paris

22, rue de Sévigné — *Tél : 42 74 06 31*
75004 PARIS — *Métro : Saint-Paul-le-Marais*

Ouverture du mardi au samedi de 10h30 à 18h30

PREVIEWS



"Désolé Monsieur, vous êtes assuré contre tous les dragons sauf la variété rouge."

VENT D'OUEST

Juin : ● Seconde partie de **Double Je**, une très intéressante BD de politique-fiction signée Behe et Toff. ● Encore une nouvelle série, "Ville Prostituée" d'Alaghe et Marbœuf. Le 1er volet s'intitule **Valse dans un seul corps.**

BOUQUINS

BRUSSOLO

◆ Disponibles chez DE VILLIERS depuis quelques semaines, deux thrillers : d'abord, **Derelict** ou la recherche d'un vaisseau fantôme, abandonné de son équipage et qui dérive sur un courant tournant (une sorte d'orbite marine). Au fait, le navire est-il vraiment abandonné ? Ensuite, **Sécurité absolue**, de nombreuses disparitions ont lieu dans un immeuble ultra-moderne bourré d'électronique. Il fut bâti sur l'ordre d'une secte, mais dans quel but ?

Septembre : ◆ Chez DENOEL, dans la collection Sueurs Froides, **La Route obscure**. Un pseudo voyant intervient dans la vie de ses clientes pour qu'elle corresponde à ses prévisions astrologiques. Une jeune fille naïve se laisse entraîner dans le cauchemar de ce fou.

DENOEL

◆ **Juin** : en Présence du Fantastique, cinq nouvelles de Lucius Shepard en un recueil : **Le Bout du Monde**, et en Présence du Futur, quatre nouvelles du même, sous le titre : **Thanatopolis**.

LE LIVRE DE POCHE

Juin : ◆ **Survol** de Keith Roberts. ◆ Rien durant les vacances, profitez-en pour lire **la Stratégie Ender** et **la Voie des morts**, si vous ne les connaissez pas encore. Ces deux livres d'Orson Scott Card ont reçu chacun le prix Hugo.

PRESSES POCKET

Juin : ◆ Nouveau volet du cycle de Corum de Michael Moorcock (créateur d'Elric, pour les nouveaux), **le Chêne et le Bélier**. ◆ Ann McCaffrey, l'auteur des dragons de Pern propose le 3e volet de son cycle "le Vol de Pégase", **La Rowane**. De l'heroic-fantasy féminine et des pouvoirs psioniques. ◆ **Châteaux en Espace** est un Jack Vance inédit (*NDLR : Super !!!*) ; une quête du temps. ◆ En Terreur, Masterton, maître anglais du fantastique contemporain (*Manitou*, *le Portrait du mal*, etc.) vous propose **La Nuit des Salamandres**.

Juillet : ◆ **Sur les berges du temps** est le second volet des "chansons pour Tolkien". Il s'agit de textes écrits en hommage à l'auteur du *Seigneur des Anneaux*, et non pas d'inédits du maître. ◆ Bientôt la fin : 8e tome de "Mission Terre" de Ron Hubbard, **Catastrophe !** Encore 2 et la dékalogie (sic) sera complète. ◆ Nouveau bouquin de Norman Spinrad. Avec **Les Avaleurs de vide**, les amateurs de SF sauront trouver leur bonheur au milieu de toute cette fantasy (il en faut pour tous les goûts).

◆ Réédition de **Naissez, nous ferons le reste** de Patrick Duvic, le directeur de la collection Terreur. ◆ Justement, dans cette fameuse collection, vous lirez pour les vacances **Créature** de J. Saul, où un nommé Silverdale se livre à d'étranges expériences. ◆ **La Forteresse noire** de F.P. Wilson met aux prises un détachement allemand avec une créature hantant une vieille forteresse en Transylvanie ! Vous ne rêvez pas, c'est bien la même histoire que celle du film sorti sous le même titre il y a déjà quelques années et présenté à Avoriaz.

TSR (Livres en anglais)

Juin : ◆ **The Obsidian Oracle** est la 4e partie du "Prism Pentad" de Denning dans le monde de DARK SUN®. ◆ Retrouvez le jeune clerc Cadderly et les frères nains Ivan et Pikel dans **Fallen Fortress,** le 4e volet du "Cleric Quintet" de Salvatore. L'action se déroule dans les Royaumes Oubliés.

Juillet : ◆ **Carnival of Fear** : Un étrange cirque, et trois baladins qui suivent la piste d'un meurtrier jusqu'au cœur du cauchemar. Ce roman de King (Robert, pas Stephen) est situé dans le monde de RAVENLOFT®. ◆ **Hammer and Axe**, de Parkinson, est le second volet de la trilogie des "nations naines" du monde de DRAGONLANCE®.

Août : ◆ **Prince of Lies** est un roman se déroulant dans les Royaumes Oubliés, on y suit les pérégrinations d'un candidat à la divinité.

FIGURINES

FENRYLL

■ La **Gorgone** et la **Succube** devraient être sorties à la minute où vous lirez ces lignes. ■ Un **Démon** en 70 mm (et en plomb), dont la robe est décorée d'âmes hurlantes sortira en **août**. Une superbe pièce d'un nouveau sculpteur prometteur : Joël Torres.

GRENADIER

Notre sculpteur préféré Mark **Copplestone** entame une nouvelle série, des **Future Warriors** de belle facture. Elles sortiront au rythme de 4 blisters de 5 figurines par mois avec, notamment, un rasta en imperméable, des squads d'intervention avec sniper, des cyborgs, etc. ■ Nouvelle série heroic fantasy en **15 mm** pour les combats de figurines. De 6 à 10 figurines par blisters. Les **Elfes** et les **Orcs** entameront les hostilités avec 8 blisters chacun (**mai** et **juin**). ■ **Julie Guthrie** continue de produire des figurines à raison de 4 par mois dans la série Fantasy Personality.

LEADING EDGE

■ De nouvelles figurines **Dracula** sont prévues, en 25 et 75 mm.

PRINCE AUGUST

■ Des nouveautés devraient déjà être disponibles en magasin à la seconde où vous lisez ces lignes. Tout d'abord une nouvelle série Mithril, la "Chambre de Mazarbul" sélection : ME281 **Grand Pas** combattant un chef orque, M282 **Legolas** et **Gimli**, M283 **Boromir** parant et **Orc** attaquant, M285 Le **Tombeau de Balin**, M287 **Sam** et **Frodon**, M289 **Gandalf** lançant un sort, M290 **Merry** et **Pippin**. ■ Egalement des nouveautés dans la série Bitume : **Exo Squelette Industriel**, **Yankee**, Troupe d'assaut **Fourmi**, **Fils du métal** et un **Sniper**.

JEUX DE PLATEAUX

GAMES WORKSHOP FRANCE

Juin : ▼ **Orcs et Gobelins**, supplément pour Warhammer Battle.

Juillet : ▼ **Renegades** est un supplément pour Space Marine sur les Eldar et les troupes du chaos.

LUDODÉLIRE

▼ Pas de vacances pour Ludodélire qui prévoit à la fin du mois d'Août un nouveau **circuit** pour Formule Dé : **Estoril**.

JEUX DE ROLES

HEXAGONAL

Juin : ● **Les Assassins de Dol Amroth** est un recueil de scénarios pour le Jeu de Rôles des Terres du Milieu. Vous affrontez une guilde d'assassins, à trois reprises, d'une étrange villa au bord de la mer jusqu'à leur repaire !

IDÉOJEUX

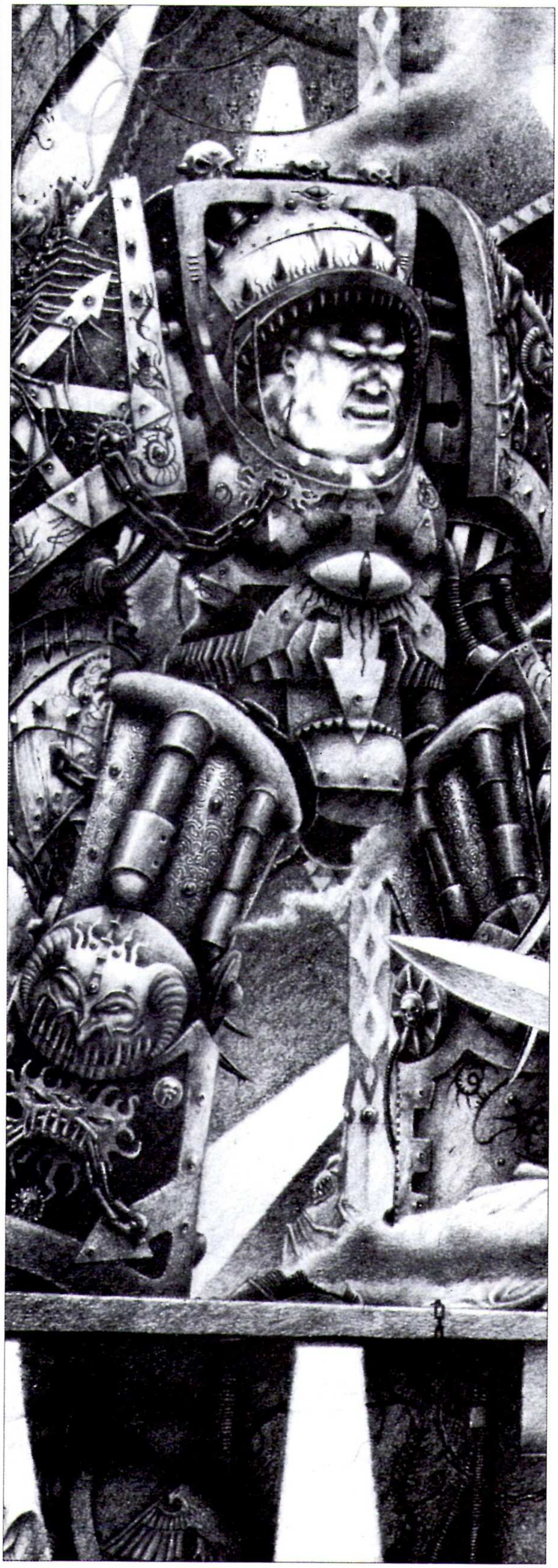
● Vous en rêviez, Siroz l'a fait ! **GURPS Conan** est enfin arrivé ! Entièrement réécrit, ce supplément vous entraînera dans l'âge hyperboréen d'Howard.

Juin : ● Vous pourrez vous repaître de **GURPS Magie**, et de son système en arborescence très bien conçu. ● Vous l'attendiez également depuis longtemps, voici la 3e édition de **Berlin XVIII**, ex *Falkampf Blues*. Nouveau système de jeu, descriptif des quartiers chauds, lois, politique, milieux de la magistrature, le SAD, les hommes les plus recherchés, la criminologie, la criminalistique, la médecine légale et un scénario : *la Fin du Capitaine Cartibaldi* ! Ça valait le coup de patienter.

Juillet : ● **Contes et Légendes de Bloodlust**, d'excellente nouvelles à lire comme *l'Odyssée* (*NDLR : Homère n'a qu'a bien se tenir !*), accompagnées des caractéristiques des personnages principaux et d'indications pour en faire des scénarios.

JEUX DESCARTES

Juin : ● **Les Coordonnées d'Isis** pour Star Wars (et non



GAMES WORKSHOP

13 rue Poirier de Narçay 75014 PARIS
Tel : (16 1) 45 45 45 87
Vente par correspondance et par téléphone

NOUVEAUTES WARHAMMER

WARHAMMER ARMEES : ORQUES ET GOBELINS 130 F

NAINS DU CHAOS

GUERRIERS NAINS DU CHAOS (3 figurines)	60 F
ETAT MAJOR NAINS DU CHAOS (3 figurines)	75 F
TROMBLONS NAINS DU CHAOS (3 figurines)	60 F
CENTAURES TAUREAUX (1 figurine)	60 F
SEIGNEUR SUR GRAND TAURUS (1 figurine)	220 F

HAUTS ELFES

HEROS ELFE SUR PEGASE (1 figurine)	195 F

NAINS

TRONE DU POUVOIR DES ROIS NAINS (1 figurine)	195 F
ARQUEBUSIERS (4 figurines)	60 F
LONGUES BARBES (4 figurines)	60 F
GOTREK ET FELIX (2 figurines)	75 F

ORQUES ET GOBELINS

ETAT MAJOR ORQUES SAUVAGES (3 figurines)	60 F
ARCHERS ORQUES SAUVAGES (4 figurines)	60 F
GORFANG ROTGUT, HEROS ORQUE (1 figurine)	60 F
MERCENAIRES OGRES (1 figurine)	75 F
GEANT (1 figurine)	320 F

NOUVEAUTES SPACE MARINE

RENEGATS : 235 F
Extension de Space Marine : Eldars et Chaos - Edition française
Disponible en Juillet

FIGURINES SPACE MARINE

GRAND GARGANT ORK (1 machine)	220 F
OISEAU DE FEU DE TZEENTCH (1 figurine)	60 F
OISEAUX DE MORT DE TZEENTCH (3 figurines)	60 F
TOURS ARGENTEES DE TZEENTCH (2 figurines)	60 F

WHITE DWARF N°4 35 F

LES NAINS DU CHAOS, ASSAUT SUR BARBARIUS, THORGRIM LE RANCUNIER, GUIDE DE REFERENCE 'EAVY METAL ET ...

... WARMASTER, UN JEU GRATUIT EN ENCART.

PREVIEWS

pour Mega comme annoncé dans le numéro précédent ! Des fois la fatigue me fait délirer. *NDLR : T'inquiète, Olivier, on en est tous là...*) devrait être disponible. ● **L'écran Shadowrun** en français, accompagné du scénario **Tirez sur le Dragon** (*NDLR : Hé ho ! ça va pas, non ?*) devraient être déjà disponibles. ● **Barbe Noire** est un excellent jeu de plateau où vous êtes un capitaine de bateau pirate. ● Un nouveau scénario pour Warhammer, **le Château des Drachenfels**, signé Carl Sargent, maître en la matière.

Multisim

● Pour Nephilim, le jeu qui monte (trophée Casus 92), une nouvelle extension, **Arcanes Majeures**. Un coffret contenant deux livrets de 64 pages. Descriptif complet des grandes familles de Néphilims (toutes les arcanes) et un nouveau système de création de personnage. Vous pourrez désormais savoir ce que votre néphilim a fait dans ses précédentes incarnations.

Oriflam

Juin : ● **Le Roi de Sartar** est un gros livre de 320 pages, écrit par Greg Stafford. Présenté sous forme de "roman", il s'agit d'un sourcebook indispensable pour RuneQuest. ● **Les Portes du Paradis** rassemble deux scénarios et une campagne en quatre parties pour Hawkmoon (un voyage en France qui vous conduira de Paris aux Pyrénées). ● **Le Guide des Cités Pourpres** pour Stormbringer : descriptif, cartes, culture, société, cultes, tables de rencontres, personnalités et quatre scénarios.

Jeux de role V.O.

Avalon Hill

Juin : ◆ **Cosmic Paternity Suit**, **Where's Georges** et **Live and Let Spy** (en **juillet**) sont des modules pour Tales of the Floating Vagabond, le JdR. ◆ **Dorastor** est la reprise du supplément *Cult of Terror* pour RuneQuest.

ICE

Juin : ◆ **Champions Present 2** pour Champions ! ◆ **Viper**, un sourcebook pour Champions.

Juillet : ◆ **Over the Misty Mountains Cold**, un scénario pour Lord of the Rings Adventure Game.

Août : ◆ **Northwestern Middle Earth Maps** rassemble toutes les cartes des modules. Vous pouvez les assembler pour former la plus grande carte des Terres du Milieu jamais vue !

Mayfair Game

Juin : ◆ **Who's Who 2** pour DC Heroes.

Juillet : ◆ **Who's Who 3** pour le jeu de rôle DC Heroes dont la 3e édition sort également ce mois ci.

Palladium

◆ Sortie du World Book 3, **England**, déjà disponible, du World Book 4, **Africa** en **juin** et du Simension Book One **Wormbook** en **septembre**. Il s'agit bien sûr de suppléments pour **Rifts**.

Role Aids

Juillet : ◆ **Demons 2** est une boîte qui contient de multiples informations (un descriptif complet du plan des enfers et des relations entre humains et démons), elle est compatible avec *Demons*, mais peut être utilisée seule et ne contient que de nouveaux éléments !

Août : ◆ **Archmagic** est un supplément adaptable à tous les jeux de rôles. Il vous propose des sorts de haut niveau, une aventure complète, des aides de jeu et de nombreuses informations sur les grimoires et les artefacts. ◆ **Seed of Darkness** est le premier roman de la série *Démons*. Une trilogie qui mettra en scène le combat entre les démons et les sentinelles (les anges).

Steve Jackson Games

Juin : ◆ **Toon Tales** est une extension pour Toon, contenant de nouveaux univers à explorer. Pour plus d'informations voir l'interview de Steve Jackson dans notre numéro 11.

TSR

Juin : ◆ **SJR8 — Space Lairs** est un accessoire pour Spelljammer® : de brèves descriptions de créatures et de leurs repaires pour commencer rapidement des mini-parties. ◆ **RM2 — The Created** est un scénario pour Ravenloft® dont le thème vous rappellera sans doute une certaine marionnette devenue petit garçon qui finit dans le ventre d'une baleine. ◆ **WGR6 — City of Skulls** est un module du prodigue Carl Sargent pour Greyhawk®. Frayez-vous un chemin jusqu'au trône de Iuz lui-même ! ◆ **Ivory Triangle** est une boîte contenant toutes les informations sur la guerre entre Gulg et Nibenay, et sur le duel entre leurs rois-sorciers. Avec un tour d'horizon complet des terres où se déroule l'affrontement sur le monde de Dark Sun®. ◆ **Dragonlance and Other Worlds Calendar 1994** : 12 mini-posters aux couleurs de votre jeu favori pour égayer le lent passage des saisons. ◆ **FRM1 — The Jungles of Chult** est un module pour les Forgotten Realms®. Les aventuriers font naufrage sur d'étranges territoires et doivent regagner la civilisation. ◆ **Women of Fantasy**, calendrier 1994. 12 pulpeuses AD&D®-mates pour égayer le défilement des mois en 1994.

Juillet : ◆ **Complete Gladiators Handbook** est un accessoire pour Dark Sun® contenant tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur cette profession sans jamais, etc. ◆ **In The Phantom's Wake** est une aventure Dungeons & Dragons® pour 4 à 6 joueurs. Percez le secret du Hollandais Volant, le célèbre bateau-fantôme. ◆ **Cardmaster Adventure Design Deck** : Ce jeu de cartes vous permet de créer de multiples mini-aventures, en groupe ou en solitaire ! Une riche idée. ◆ **MCC1 — Monstrous Manual** est une compilation des principaux monstres pour la seconde édition de AD&D®. 384 pages pour équiper vos derrières de portes et vos devants de trésors. ◆ **Forgotten Realms Campaign Set** : Révision complète de la boîte de base des Forgotten Realms® adaptée à la seconde édition de AD&D®. Une mise-à-jour complète prenant en compte tout ce qui est arrivé depuis la sortie de la première version : Guerre des Avatars, invasion nomade, découverte du nouveau monde, etc. ◆ **City of Delights** est le descriptif complet de Medina Al-Huzuz, le Baghdad d'Al Quadim™. ◆ **RM3 — Web of Illusion** est un scénario pour Ravenloft®. Promenade dans la jungle parmi les tigres et les temples perdus... un périple dans une Inde mythique dont vous sortirez Gandhi.

Août : ◆ **WGM1 — Border Watch** est un accessoire pour Greyhawk®. La région de Nyrond et Furyondy, après les guerres. ◆ **The Astromundi Cluster** est une boîte pour Spelljammer® décrivant divers mondes et planètes peuplés de supers-vilains. ◆ **RR3 — Van Richten's Guide to Werebeasts** est un sourcebook pour Ravenloft® sur les garous en tous genres. ◆ **DDS1 — City State of Tyr** : C'est peut-être sous le soleil de la côte d'azur que vous découvrirez cet accessoire pour Dark Sun®. Un descriptif complet de la cité de Tyr après la chute de Kalak. ◆ **PG1 — Player's Guide to Dragonlance® Campaign** vous présente, en 128 pages, le monde de Krynn. Ce supplément est le premier d'une série destinée aux joueurs : chaque monde TSR sera abordé l'un après l'autre. ◆ **DLT1 — New Tales, The Land Reborn** est la suite de votre feuilleton Dragonlance® favori ! Dans cet accessoire-campagne, vous retrouverez Tanis, Tika et tous les autres. ◆ **GWQ2 — All Animals Are Equal** est une aventure pour Gamma World vous invitant à visiter un zoo peuplé d'animaux mutants intelligents. A la hauteur des meilleurs séries télévisées japonaises !

White Wolf

Juin : ◆ **Tribunal of Hermes, Rome** est un sourcebook sur la région italienne pour Ars Magica. ◆ **Under a Blood Red Moon** est un module pour Werewolf.

Juillet : ◆ **Chicago by Night 2nd Edition** pour Vampire est une visite guidée de Chicago après divers événements comme l'attaque des loup-garous. ◆ **Twelfth Night** est un scénario pour Ars Magica.

Août : ◆ **Malkavian Clanbook** décrit un clan composé de vampires qui étaient déjà fous avant de devenir morts-vivants.

JPC

Délires SA

■ Après le très médiéval fantastique Quest, voici du post-apocalyptique avec **Survivor**, le tout nouveau jeu par correspondance de Délires. Cent joueurs mèneront des négociations politiques, stratégiques et économiques sur une planète ravagée par un cataclysme nucléaire. Ça démarre en **septembre**, inscrivez-vous dès maintenant.

DragonLance
GUIDE PRATIQUE

La gamme Dragonlance® est vaste : entre les romans, les modules, les boîtes de campagne, les versions épuisées, les rééditions, les traductions et les versions originales, il n'est pas facile de s'y retrouver. Nous avons défriché le terrain pour vous.

GUIDE DE LECTURE

Visitez Krynn sans vous perdre

La première trilogie de DRAGONLANCE®, les chroniques de l'histoire des dragons, fut écrite par Margaret Weis et Tracy Hickman. Elle fut publiée en 1984, peu après la sortie des premiers modules de jeu. Depuis, de nombreux autres auteurs ont parcouru le monde de Krynn.

Si vous lisez l'anglais, vous avez une quarantaine de volumes à votre disposition (dans les librairies internationales et en boutiques de jeu). Neuf seulement ont été traduits en français et il n'est pas toujours facile de se les procurer. Cherchez-les à la FNAC et dans les boutiques de jeu.

Les Héros de la Lance

La Guerre de la Lance est sans doute le principal événement de l'histoire de Krynn. L'essentiel des romans et des nouvelles disponibles sont centrés sur les personnages qui s'y sont illustrés : Tanis, Kitiara, Raistlin, Caramon, et les autres Héros de la Lance.

Pour découvrir leurs exploits, commencez bien sûr par "l'Histoire des dragons" (3 vol.) qui décrit la Guerre de la Lance. Poursuivez avec la trilogie des "Légendes" : après la guerre, le sorcier Raistlin cherche à supplanter la Reine des Ténèbres Takhisis, mais son frère jumeau tente de l'empêcher de menacer l'équilibre du monde.

On retrouve l'un ou l'autre des Héros de la Lance dans la plupart des nouvelles réunies dans les "Contes des Lances-Dragon" (3 vol.). Certaines nouvelles se déroulent avant la Guerre, d'autres après.

Nous entrons maintenant dans le domaine des livres non traduits : les six volumes des "Meetings" vous renvoient dans

BIBLIOGRAPHIE

Les ouvrages sont classés par ordre de parution.

Disponibles (théoriquement) en français chez Hachette-Carrère :

- **"L'Histoire des dragons"** de Margaret Weis et Tracy Hickmann — 3 vol.
- **"Légendes des dragons"** de Margaret Weis et Tracy Hickmann — 3 vol.
- **"Contes des Lancedragons"** — 3 vol. de nouvelles.

Disponibles en anglais chez TSR, distribués en France par Hexagonal, Jeux Descartes et les librairies internationales :

- **"Heroes I"** :
  - *The Legend of Huma* de Richard A. Knaak
  - *Stormblade* de Nancy Varian Berberick
  - *Weasel's Luck* de Michael Williams
- **"Preludes I"** :
  - *Darkness and Light* de Paul B. Thompson et Tonya R. Carter
  - *Kendermore* de Mary Kirchoff
  - *Brothers Majere* de Kevin Stein
- **"Preludes II"** :
  - *Riverwind the Plainsman* de Paul B. Thompson et Tonya R. Carter
  - *Flint the King* de Mary Kirchoff et Douglas Niles
  - *Tanis, the Shadow Years* de Barbara et Scott Siegel
- **"Heroes II"** :
  - *Kaz the Minotaur* de Richard A. Knaak
  - *The Gates of Thorbardin* de Dan Parkinson
  - *Galen Beknighted* de Michael Williams
- **"Elven Nations"** :
  - 1, *Firstborn* de Paul B. Thompson et Tonya R. Carter
  - 2, *Kinslayer Wars* de Douglas Niles
  - 3, *The Qualinesti* de Paul B. Thompson et Tonya R. Carter
- **"Meetings"** :
  - 1, *Kindred Spirits* de Mark Anthony et Ellen Porath
  - 2, *Wanderlust* de Mary Kirchoff et Steve Winter
  - 3, *Dark Heart* de Tina Daniell
  - 4, *The Oath and the Measure* de Michael Williams
  - 5, *Steel and Stone* de Ellen Porath
  - 6, *The Companions* de Tina Daniell
- **"Tales II"** :
  - *The Reign of Istar*
  - *The Cataclysm*
  - *The War of the Lance*
- **"Dwarven Nations"** de Dan parkinson – en 3 vol.
- **"Villains"** :
  - *Before the Mask* de Michael et Teri Williams
  - *The Black Wing* de Mary Kirchoff (septembre)
  - *Emperor of Ansalon* de Douglas Niles (décembre)

Complément technique de l'article p. 28

Texte
Luc Masset

le passé : ils suivent les Héros de la Lance de leur enfance à leur première réunion. D'autres aventures de ces personnages (avant leur rencontre) sont réunies dans les deux séries des "Preludes".

Enfin, les origines de leurs plus grands ennemis — Verminaard, le dragon noir de Xak Tsaroth, et Ariakus, commandant en chef des armées-dragons — sont dévoilées dans la toute nouvelle série des "Villains".

L'Histoire de Krynn

Si le monde de Krynn en général vous intéresse davantage que les Héros de la Lance, commencez par les deux trilogies "Elven Nations" et "Dwarven Nations". Elles relatent la création des principales nations elfiques et naines durant l'Age de Lumière, et culminent avec la signature du Parchemin du Fourreau.

Suivant l'ordre chronologique, enchaînez avec *The Legend of Huma* et *Kaz the Minotaur* qui se déroulent à l'époque de la Troisième Guerre des Dragons et où l'on assiste à la création des premières Lances-Dragon.

Ensuite, les nouvelles de *The Reign of Istar* et *The Cataclysm* vous emmèneront de la splendeur d'Istar à sa chute, suivie par l'Age de Ténèbres. Vous pourrez en apprendre plus sur un héros méconnu des débuts de cet Age, Galen Pathwarden, dans *Weasel's Luck* et *Galen Beknighted*.

Cette progression à travers l'histoire de Krynn vous conduira enfin jusqu'à la Guerre de la Lance. Les nouvelles de *The War of the Lance* se déroulent durant cette période, mais ne parlent pas des Héros de la Lance ; de même *Stormblade* et *The Gates of Thorbardin*, romans consacrés à la querelle entre les nains des montagnes et ceux des collines.

Pour accompagner la lecture :

- *The Art of the DRAGONLANCE® Saga* montre tous les personnages et les décors de la Guerre de la Lance dessinés par les plus grands artistes de TSR.
- *Atlas of the DRAGONLANCE® World* présente des cartes du monde de Krynn avec les plans des lieux traversés par les Héros de la Lance dans les deux premières trilogies.
- *Leaves from the Inn of the Last Home* (novembre) donnera, en marge des romans, des chansons, des légendes, des anecdotes, et même des recettes de cuisine du monde de Krynn.
- *1994 DRAGONLANCE® and Other Worlds Calendar* (juin) : ce calendrier 1994 réunira des illustrations récentes du monde de Krynn et d'autres mondes TSR.

GUIDE DE JEU

L'abondance des suppléments publiés oblige à faire un choix. Nous proposons donc au MJ trois façons distinctes d'entrer dans le monde de Krynn :

1) vivre la Guerre de Lance ;



Keith Parkinson

2) mener une campagne sur Ansalon, en prenant ses distances avec les exploits des Héros de la Lance ;

3) mener une campagne sur Taladas, un continent qui n'a pratiquement pas été touché par les événements de la Guerre de la Lance.

Tous les produits cités sont en anglais, les quelques traductions françaises existantes étant épuisées. Notez que tous les scénarios, même s'ils appartiennent à des trilogies, peuvent se jouer isolément et que les personnages pré-tirés n'y sont fournis qu'à titre d'option.

1) La grande saga

Si vous désirez seulement vivre la Guerre de la Lance, procurez-vous le *Dragonlance Adventures*. Cet ouvrage, écrit pour la 1re édition de AD&D® mais aisément adaptable à la 2e, vous donne l'essentiel du background de Krynn sans vous perdre dans des détails qui vous emmèneraient hors du contexte des aventures.

Les scénarios se jouent dans cet ordre :

- **La trilogie des Classiques** : DLC1, DLC2, DLC3 (ce dernier sortira en 94). La Guerre de la Lance, vécue par ses héros (les PJ débutent au niveau 3-6).
- **Une histoire d'elfes** : *DLS3 - Oak Lords*, cette aventure peut se jouer avec les personnages survivants des Classiques. Après la Guerre de la Lance, les héros doivent découvrir si la cité elfique de Qualinost existe toujours (les PJ débutent au niveau 8-12).
- **Les nouveaux contes** : *DLT1 - The Land Reborn* (sortie en août). Les aventures des héros de la Guerre de la Lance se poursuivent. Trois scénarios avec Tika, Tanis, Laurana, Goldmoon et Riverwind, et des éléments de background sur le monde de Krynn après la guerre (les PJ débutent au niveau 6-15).

2) A la découverte du monde

Cette deuxième option vous permet de découvrir des aspects moins connus du monde de Krynn. Oubliez la Guerre de la Lance, trop centrée sur ses héros, et procurez-vous la boîte *Tales of the Lance*. Elle contient une description détaillée du continent d'Ansalon, de ses races, de ses dieux, etc. avec tous les éléments nécessaires pour y mener une campagne de jeu de rôles. Le matériel fourni est particulièrement bien adapté aux besoins du MJ débutant.

Ordre des scénarios :

- **Le diptyque des armes** : *DLQ1 - Knight's Sword* et *DLQ2 - Flint's Axe* sont deux modules spécialement conçus pour MJ et joueurs débutants. Dans le premier, les personnages doivent retrouver l'épée de Sturm, un Héros de la Lance mort au combat. Dans le second, ils partent à la recherche de la hache magique du nain Flint (les PJ débutent au niveau 1-3).
- **Les dragons d'argent** : *DLE2 - Dragon Magic* et *DLE3 - Dragon Keep*, les personnages s'efforcent de sauver la race des dragons d'argent menacée par une maladie (les PJ débutent au niveau 5-9).

3) Un nouveau monde

Nous vous recommandons particulièrement

RPGA™
NETWORK

RPGA est une marque déposée de TSR, Inc.

Le RPGA Network Rassemble Tous Les Joueurs

La branche européenne du RPGA ("ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION") a été créée pour tous les joueurs enthousiastes!

Que vous soyez un excellent joueur ou bien un parfait débutant, si vous êtes membre du RPGA Network, vous jouez contre les meilleurs.

Le RPGA Network a été spécialement créé pour vous et vous offre la possibilité d'échanger vos idées et de rencontrer des joueurs venus d'Angleterre et de toute l'Europe lors de conventions et dans le cadre de magazines.

Tout cela et beaucoup plus dès que vous aurez rejoint le RPGA Network ...

Veuillez m'envoyer plus d'informations sur le RPGA Network.

Nom _____

Adresse _____

_____

Pays _____

Age _____

Veuillez remplir la fiche ci-dessus et nous la retourner à
RPGA Network, European Branch, TSR Limited, 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, England
ou téléphonez au (44) 223 212517

ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION™ Network

cette option si vous n'en êtes pas à votre premier monde de jeu et que vous souhaitez en changer. Commencez par la boîte *Time of the Dragon* : elle décrit Taladas, le continent oublié de Krynn. Contrairement à Ansalon, Taladas est un background sans aucune influence littéraire. Une source de dépaysement idéale.

Ordre des scénarios :

• **Un nouveau départ** : *DLS1 - New Beginnings* est spécialement conçu pour les joueurs débutants. Il propose un système de création des personnages qui ne demande pas l'intervention du MJ. Vous y trouverez en outre des conseils pour les équiper, des fiches pour les décrire, des mini-rencontres pour les tester sans les risquer en jeu réel, et une mini-aventure pour entamer une campagne dirigée par un MJ.

• **La trilogie des tueurs de dragons** : *DLA1 - Dragon Dawn*, *DLA2 - Dragon Knight* et *DLA3 - Dragon's Rest*. Les othlonx, les dragons de Taladas, sont systématiquement exterminés ; les personnages doivent identifier les assassins (les PJ débutent au niveau 5-7).

Pour approfondir le background :

• *PG1 - The Player's Guide to the DRAGONLANCE® CAMPAIGN* donne toutes les infos nécessaires au joueur.

• *DLR1 - Otherlands* fait le lien Ansalon/Taladas. Ce supplément décrit un archipel où les personnages devront passer s'ils changent de continent.

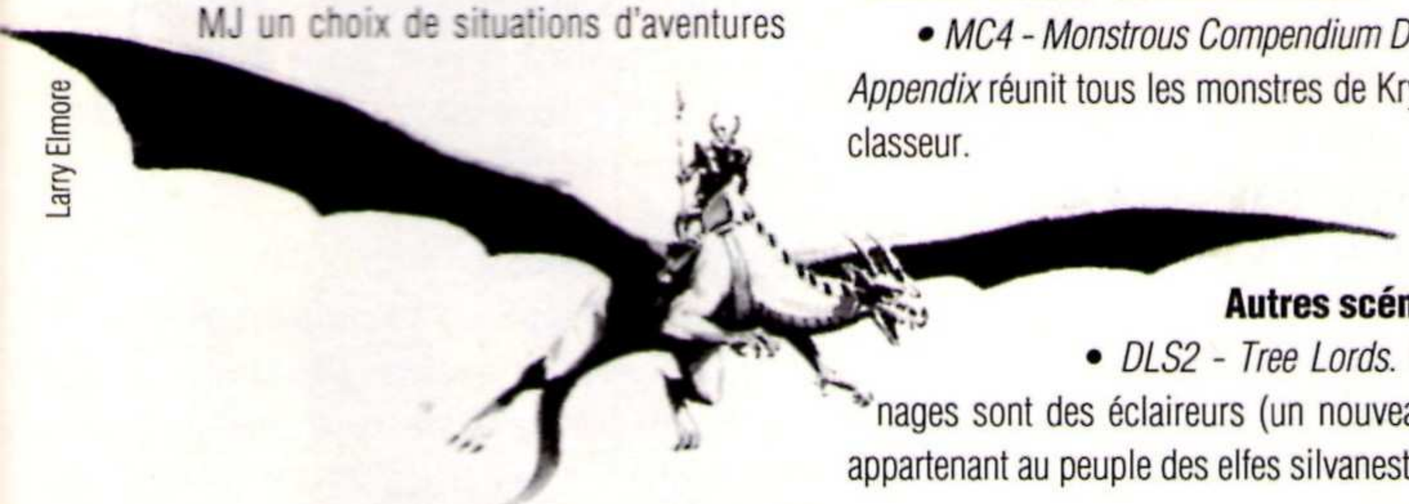
• *DLR2 - Taladas : The Minotaurs* décrit dans le détail les minotaures de Taladas. Utile avant de jouer la série DLA, où l'action débute dans la Ligue des Minotaures.

• *DLR3 - Unsung Heroes* est un recueil de PNJ inconnus ou mal connus. Certains sont issus des romans.

• *DLT21 - Book of Lairs* (janvier 94) offre au MJ un choix de situations d'aventures pour tout niveau. A caser entre deux scénarios plus importants, sur Ansalon.

• *Dwarven Kingdoms of Krynn* (novembre) décrit les nains de Krynn en parallèle avec la trilogie "Dwarven Nations" de Dan Parkinson.

• *MC4 - Monstrous Compendium DRAGONLANCE® Appendix* réunit tous les monstres de Krynn dans un classeur.



Larry Elmore

Autres scénarios :

• *DLS2 - Tree Lords*. Les personnages sont des éclaireurs (un nouveau kit/profil) appartenant au peuple des elfes silvanesti. Ils doivent explorer leurs terres ancestrales abandonnées depuis la fin de la Guerre.

• *DLS4 - Wild Elves* est un scénario spécialement conçu pour le MJ débutant. Les personnages sont des elfes, kagonesti cette fois, à la recherche de nouvelles terres pour leur peuple.

Notez que les scénarios DLS peuvent difficilement se jouer avec les mêmes personnages : le DLS1 se déroule sur Taladas, les 2 et 4 mettent en scène des elfes ennemis... C'est pourquoi ils n'apparaissent pas ensemble dans ce guide de jeu.

Epuisés :

DL1 à DL16 ; *DLE1 - In Search of Dragons*.

CONTROVERSE

DRAGONLANCE® a ses fans, mais aussi ses détracteurs. Voici quelques critiques formulées à l'encontre de cet univers, et les réponses qu'on peut leur faire.

• Ce n'est pas vraiment AD&D®.

Comprenez : "DRAGONLANCE® n'est pas l'univers AD&D® le plus conforme à l'esprit du jeu tel qu'il est généralement pratiqué". En effet, Krynn présente certaines singularités : des dragons qui disparaissent du monde pendant de longues périodes, l'existence d'un ordre unique rassemblant tous les magiciens... Mais les concepteurs voulaient justement apporter des idées nouvelles et secouer les habitudes des joueurs. On peut dire qu'ils y sont parvenus.

• Il est impossible d'y intégrer une campagne déjà existante.

Pour les raisons citées plus haut, le monde de DRAGONLANCE® a sa propre ambiance et ses lois particulières. Donc, si vous avez développé votre campagne, si vous avez déjà créé des villes, des cités, des pays, et que vous souhaitiez intégrer tout cela dans un univers plus vaste, ne choisissez pas Krynn : les Royaumes Oubliés sont bien mieux adaptés à ce genre de démarche. Cet univers est taillé sur mesure pour que chacun puisse y retrouver l'ambiance des campagnes "faites maison". Ses lois, contrairement à celles de DRAGONLANCE®, prennent en compte les habitudes du MJ et des joueurs.

• Je n'aime pas jouer des personnages pré-tirés.

Rappelons d'abord que les premiers scénarios DRAGONLANCE® sont très proches de l'intrigue des romans. De plus, ils sont conçus pour que les joueurs en incarnent les personnages — même si d'autres options sont proposées. Cela ne plaît pas à tout le monde ; pourtant, jouer un personnage qu'on a pas créé soi-même peut être une expérience enrichissante.

• Les scénarios sont trop linéaires, leur cadre trop rigide.

Comme la précédente, cette critique ne concerne que les premiers scénarios (jusqu'au DL14).

Margaret Weis y répond : *Les romans DRAGONLANCE® présentent une "réalité" possible. Nous espérons que les joueurs et le Maître de Donjon développeront d'autres réalités dans leurs campagnes sur Krynn ; la nôtre n'est certainement pas la seule, ni la "bonne" pour jouer les scénarios DRAGONLANCE®.* (Cité dans DRAGON® Magazine US n° 91)

Il semble pourtant que l'équipe de TSR ait pris conscience des inconvénients présentés par les scénarios calqués sur les romans. Les dernières productions DRAGONLANCE® (*Tales of the Lance*) donnent aux joueurs une plus grande liberté d'action et favorisent la créativité du MJ.

Yulran

Complément technique de l'article p. 14

SEUL FACE À LA BÊTE

Comme les wargamers qui "rejouent" les grandes batailles du passé, pourquoi ne pas simuler les duels légendaires avec votre système de jeu préféré ?

• **AD&D®** : Les caractéristiques de Fafnir se trouvent p 187 du *Mythes & Légendes*. Celles de Sigurd, de Beowulf, et de leurs épées sont sur la page d'en face. Pour votre information immédiate, Gram est une *lame tueuse de dragon +4, +5 et triple dégâts contre les dragons rouges*. Son porteur est immunisé contre tous les dégâts dus au feu, normal ou magique... Belle arme !

• **JRTM** : Cherchez Turin et Barde dans *Lords of Middle-Earh II*, et leurs adversaires Glaurung et Smaug dans *Créatures des Terres du Milieu* — un supplément qui vient d'être traduit en francais.

DRAGONLANCE®

LES GNOMES DE KRYNN

Les gnomes qui habitent sur d'autres univers ont honte de leurs cousins de Krynn. Certains n'hésitent pas à dire que ce ne sont pas de vrais gnomes. Pourtant, ils en ont bien l'air...

> ***"Si vous voulez casser quelque chose, donnez-le à un gnome."***
> ***— Heikmann Sester***

Les gnomes de Krynn, les minoï, sont différents de ceux des autres univers. D'ordinaire, les gnomes sont des spécialistes des tours d'illusions, mais les minoï méprisent toute forme de magie et ne s'intéressent qu'au bricolage. Contrairement à leurs congénères d'autres mondes, ils sont sérieux dans le travail et mal à l'aise en société. Les humains et les elfes de Krynn les considèrent comme des idiots têtus, maniaques et suractivés ; les minoï, en retour, estiment que les autres races sont incapables de se concentrer et attachent bien trop d'importance à la magie.

Quoiqu'il en soit, ce peuple mérite qu'on s'y intéresse — ne serait-ce que pour se prémunir des catastrophes que provoquent leurs inventions.

LES ENFANTS DE RÉORX

Le dieu Réorx créa la Grise-Pierre. Elle tomba entre les mains des Forgeurs, les hommes qu'il avait choisis pour être ses disciples. Ceux-ci voulaient utiliser l'artefact pour alimenter en énergie la Grande Machine qui devait leur permettre, à leur tour, de créer.

Mais la Grise-Pierre s'échappa, laissant derrière elle un flux de magie entropique. Toutes les créatures qui entraient en contact avec ce flux étaient transformées. C'est ce qui arriva aux gnomes. A l'origine, ils étaient des Forgeurs, mais les plus médiocres et inconséquents de leur espèce. Ils espéraient honorer Réorx en créant des machines sans pour autant réussir à accomplir quoi que ce soit de grandiose.

Sous l'influence de la Grise-Pierre, ils prirent une apparence fort similaire à celle des nains bien qu'ils soient plus petits (90 cm en moyenne). Tous les minoï ont la peau très brune, les cheveux blancs, les yeux bleus ou violets. Leurs oreilles sont rondes et leurs nez souvent proéminents, leurs mains déliées avec des doigts longs et agiles. Les hommes portent souvent barbes et moustaches.

Tout au long de leur histoire, les gnomes ont cherché à développer leur technologie jusqu'aux limites de ce qui est possible dans un univers magique. Ils possèdent maintenant des machines et des bateaux à vapeur, des mécanismes d'horlogerie pour mesurer le temps qui passe, des fonderies qui produisent de l'acier de première qualité, mais aussi des objets plus communs tels que des vis, des poulies, des arbres-moteurs, des engrenages, des ressorts à boudin, des boîtes à musique et des jouets mécaniques.

Aujourd'hui, on trouve quelques cités minoï sur le continent de Taladas ; cependant, la plupart des gnomes de Krynn vivent sur l'île de Sancrist à l'ouest du continent d'Ansalon. Ils n'arrêtent pas d'inventer, mais toutes leurs créations sont inutilement complexes, pleines de cordes et poulies, leviers et boutons, cadrans et jauges... Selon la Loi de Sester : "S'il est possible de ruiner une excellente idée, un gnome trouvera dix façons de le faire." En effet, leurs inventions sont toujours prêtes à tomber en panne de façon spectaculaire et dangereuse. Comme disent les gnomes, "C'est le progrès !"

LE MONT SANS-SOUCI

La plus grande cité minoï se situe dans un immense complexe de tunnels sous le Mont Sans-Souci, un volcan éteint qui est le plus haut sommet de l'île de Sancrist. Un recensement récent de la communauté indique une population d'environ cinquante-neuf mille gnomes.

La cité sous le volcan

La ville du Mont Sans-Souci est creusée dans les flancs de la montagne. Ses trente-cinq étages entourent la cheminée centrale du volcan qui forme le Hall Interne : un cône renversé de plus d'un kilomètre de haut. Son sommet est fermé par une voûte de 800 m de diamètre au-dessus de laquelle se trouve le cratère, qui est empli d'eau et sert de réservoir à toute la ville. La base du cône, plus étroite, forme un parvis de 400 m de diamètre. De cette place, un long corridor appelé Hall Externe traverse la roche pour déboucher à la base du volcan.

Le Mont Sans-Souci est le théâtre d'une activité frénétique, bruyante et ininterrompue. Partout où se pose le regard, des gnomes se précipitent en tout sens, des sifflets stridulent, des engrenages pivotent, des jets de vapeur jaillissent, des chariots de fer brinquebalent — un enfer technologique dans un monde fantastique.

Une aide de jeu pour AD&D®

Texte
Roger E. Moore

Traduction
Luc Masset



"Gnomes of Taladas", dessin de S. Fabian

Premiers essais de la trayeuse automatique gnome.

Sous la ville se trouve la cité inférieure : un énorme complexe de tunnels et de mines qui s'étend dans toutes les directions. La cité inférieure est aussi ancienne que la ville elle-même mais beaucoup plus dangereuse : des monstres et créatures troglodytes inamicales y ont élu domicile.

Plusieurs équipes d'ingénieurs ont installé des stations de recherche dans la cité inférieure. Elles tentent de trouver le moyen de contrôler l'énergie géothermique du magma qu'on trouve dans les profondeurs du volcan.

Un certain nombre de tunnels servent de décharges pour les ordures et déchets de la ville et, outre l'odeur, on peut y trouver bien des choses désagréables.

Pourquoi faire simple ?

Dans le Hall Interne, l'éclairage vient de milliers de lanternes, feux, chandelles, miroirs et globes magiques. L'effet général est époustouflant et inspire un certain respect.

Le Hall Externe possède un autre genre d'éclairage. Pour commencer, les gnomes ont eu l'idée de placer des barres d'acier tout le long du tunnel et de les chauffer à blanc. Le Hall était fort bien éclairé mais celui qui le traversait était rôti après quelques mètres. On installa alors un système de refroidissement à eau entre les barres. Il faisait moins chaud mais le tunnel était envahi d'un épais brouillard. Enfin, on plaça un ventilateur à l'une des extrémités pour chasser la brume. Maintenant, le Hall Externe est à la fois chaud, froid, humide et venteux mais on y voit très bien, merci.

Questions de survie

Chaque niveau de la cité est séparé des autres par une épaisse couche de roche. Les tunnels sont magnifiquement façonnés et d'une solidité à toute épreuve. Certaines zones ont des plafonds à absorbeurs de chocs renforcés par d'énormes ressorts d'acier montés sur vérins, tandis que des barres, d'acier également, consolident la roche par endroit. En réalité, il semblerait que le Mont Sans-Souci puisse supporter les effets directs d'une déflagration nucléaire sans broncher. Les constructeurs ont tout envisagé, même un second Cataclysme.

Dans le même esprit, les pentes du volcans ont été aménagées en terrasses cultivées pour alimenter toute la cité en cas de pénurie. Un étrange système d'irrigation dirige l'eau du cratère principal vers les jardins et les différents niveaux de la cité. Les terrasses sont entretenues avec soin par la Guilde Agricole qui s'occupe également des fermes souterraines où l'on fait pousser des champignons et où l'on élève des ovins aveugles. Des recherches pour créer de la nourriture artificielle sont en cours mais, jusqu'ici, les résultats ont été vénéneux. Un comité étudie encore la question.



Karl Waller

D'un niveau à l'autre

Des catapultes "lance-gnome" permettent un accès rapide aux différents niveaux de la cité. Elles propulsent leurs passagers vers les hauteurs où des filets escamotables les recueillent. La salle de contrôle des lance-gnome est un endroit fébrile empli de cordes, leviers, cloches et systèmes acoustiques qui permettent aux contrôleurs d'annoncer l'arrivée d'un passager à tel ou tel niveau.

Pour simplifier le contrôle du trafic, l'avis de catapultage n'est donné qu'une fois le lance-gnome déclenché, ce qui laisse au gnome-receveur quelques dixièmes de seconde pour déployer le filet. Le contrôleur général prétend que les accidents de réception sont extrêmement rares. De toute manière, dit-il, il existe une sécurité : si un passager rate son filet, un système à ressort propulse des éponges géantes sur le parvis pour amortir sa chute.

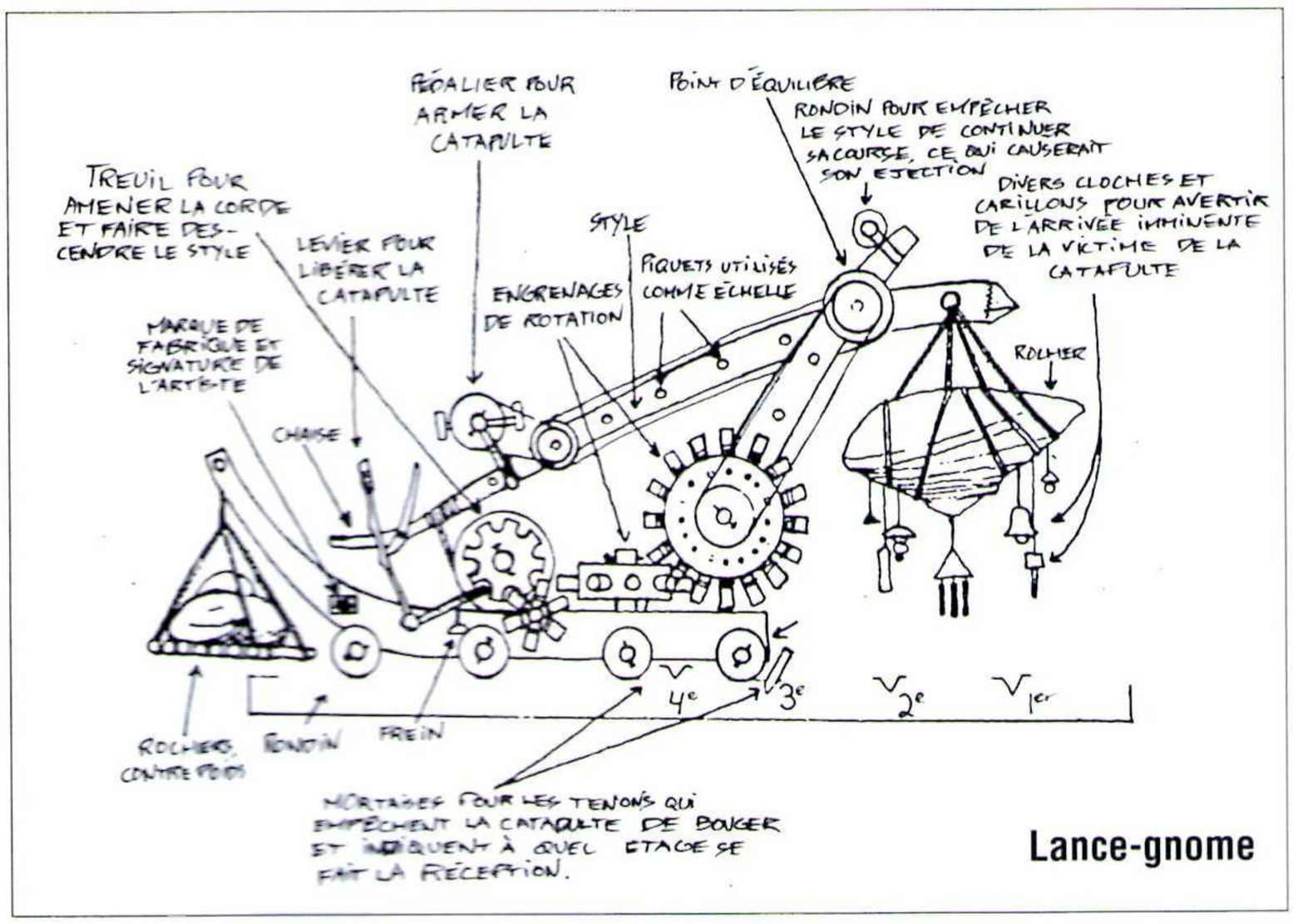
Outre les lance-gnome, le Mont Sans-Souci contient également des centaines d'escaliers, de rampes, d'élévateurs, d'échelles, etc. qui se croisent d'un niveau à l'autre. Des chariots sur rail, tractés par des machines à vapeur, permettent de faire le tour de la plupart des niveaux.

Guildes et gouvernement

L'organe principal du gouvernement est le grand conseil, dont les membres sont issus d'une oligarchie élective viagère de chefs de clans et de maîtres de guilde. Le mode d'élection varie d'une guilde et d'un clan à l'autre ; les uns votent, d'autres débattent, certains choisissent les plus vieux, les autres organisent des concours... il peut arriver aussi qu'une charge soit héréditaire.

Plusieurs centaines de clans vivent dans la montagne, où l'on recense une cinquantaine de guildes majeures et une myriade de plus petites. Le gouvernement central est submergé par la bureaucratie si bien que, finalement, peu de décisions sont prises par le Grand Conseil. Ainsi, les guildes et les clans suivent leur propre voie sans s'inquiéter des souhaits et des besoins du reste de la communauté.

Chaque guilde principale est organisée autour d'un centre d'intérêt propre. On a ainsi une Guilde des Mathématiques, une Guilde de Philosophie, une Guilde d'Ingénierie Mécanique, une Guilde de l'Education, *et caetera ad infinitam*. Quantité de guildes travaillent dans les domaines physiques et technologiques mais seulement trois ont un rapport avec les sciences naturelles : la Guilde Agricole, la



Lance-gnome

Denis Beauvais

Guilde Médicale et la récente Guilde de Génétique Animale, responsable de la création du hamster spatial géant. Les disciplines scientifiques sans applications immédiates, comme l'astronomie, n'ont que de petites guildes sans influence.

UN PEUPLE ISOLÉ

Il est à noter que, là où leur existence est connue, les gnomes ne sont généralement pas appréciés des autres races. Leur technologie les rend très souvent incompréhensibles pour des peuples accoutumés à l'usage de la magie.

A plusieurs reprises, la guerre a été évitée de justesse entre les minoï et leurs voisins ; ainsi, quand une fouisseuse-creuseuse gnome s'est accidentellement frayé un chemin à travers un bosquet sacré des elfes. Seuls les humains de Sancrist ont réussi à s'accommoder des bizarreries des gnomes, qu'ils évitent pourtant de fréquenter trop souvent.

Le gnomique

Les minoï parlent une langue relativement simple structurellement mais qui est rendue complexe par l'usage qu'ils en font. En effet, le gnomique se parle très vite, sans aucune pause entre les mots ou les phrases.

Les gnomes sont capables d'écouter tout en discutant. C'est pourquoi, dans leurs conversations, ils parlent tous en même temps, répondant aux questions au fur et à mesure qu'elles se présentent. La cacophonie qui en résulte est incompréhensible aux étrangers sans l'aide de la magie. Heureusement, les gnomes ont appris à parler lentement pour communiquer avec d'autres peuples, mais cela leur donne un air condescendant particulièrement irritant.

Les noms gnomes

Un minoï possède trois noms. L'un est son nom véritable, qui est en fait un compte-rendu extensif de son arbre généalogique depuis la création des gnomes par Réorx. Cette histoire est compactée en un seul mot énorme qui pourrait facilement remplir un gros volume.

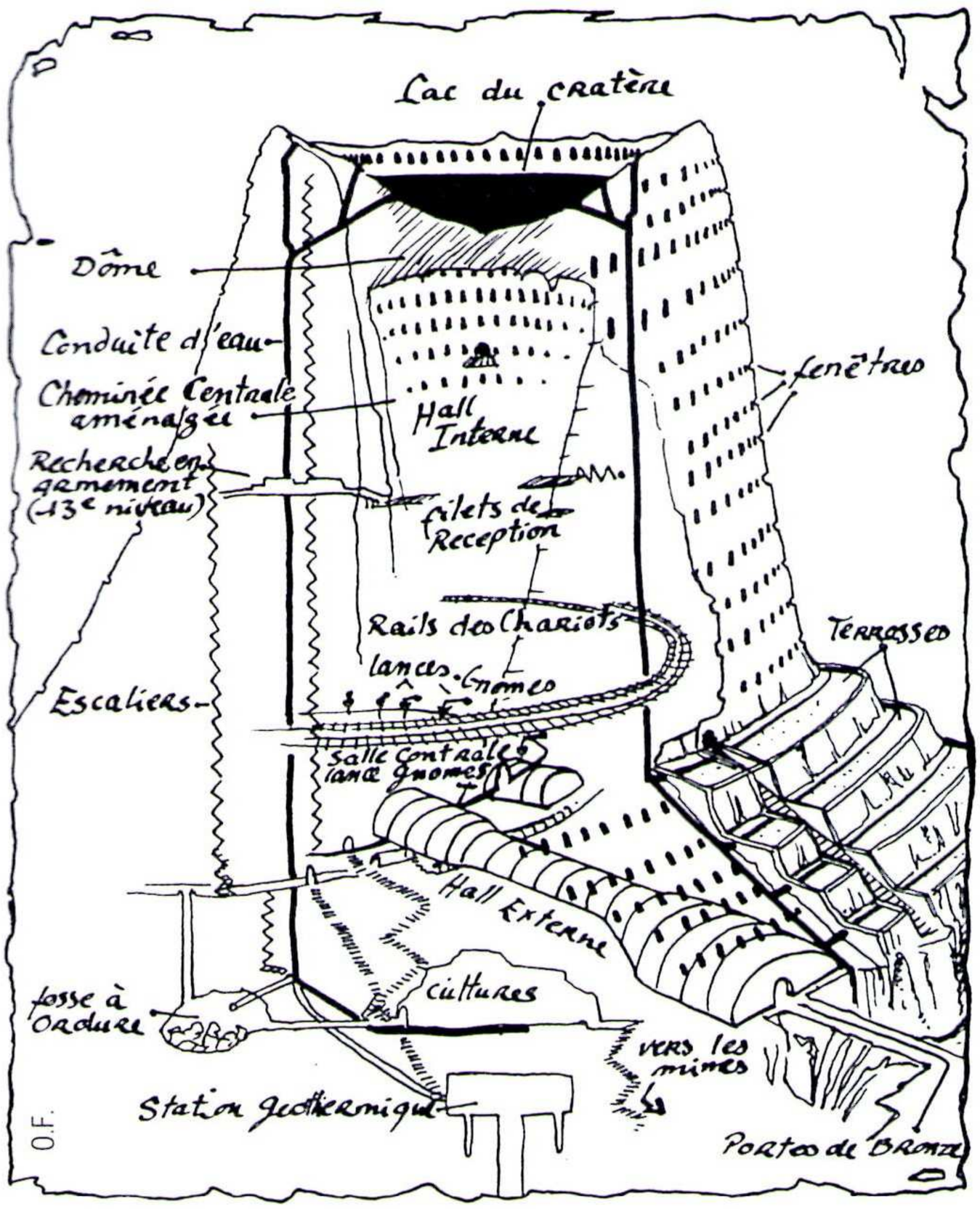
Bien qu'ils puissent se souvenir aisément de leur nom complet — tout du moins de ses premiers milliers de lettres — les gnomes se servent au quotidien d'une forme abrégée qui ne prend que trente secondes à être récitée ; ce nom plus court ne rend compte que des actes importants des ancêtres du gnome.

Les humains et les autres races en relation avec les gnomes utilisent des appellations encore plus brèves constitués des premières syllabes du nom. Les gnomes estiment que ces abréviations manquent de dignité mais les tolèrent.

La quête de la connaissance

A la naissance, chaque minoï est investi d'une Quête à Vie par le sous-comité de la guilde de sa famille. Comme son nom l'indique, une Quête à Vie dure toute l'existence. Un gnome assigné à l'étude des vis passera des années et des années à expérimenter des filetages, des métaux, des tournevis, etc. Il y a peu de chance que le comité décrète un jour que sa Quête à Vie est achevée. La fin d'une Quête à Vie ne survient que si le gnome a découvert tout ce qu'il était possible de découvrir sur le sujet. Dans ce cas, son âme et celles de ses aïeux (qui ont sans aucun doute partagé la même Quête à Vie) ont l'assurance de trouver place auprès de Réorx pour l'éternité.

Certains gnomes sont considérés comme des sages. Leur Quête à Vie est de tout savoir. Ils ne voyagent jamais et se consacrent entièrement à leurs études. Ils compilent volume sur volume d'informations, de faits, d'hypothèses, de calculs, de spéculations et d'errements philosophiques en rapport avec l'activité de leur guilde. Ces recherches sont parfois (mais rarement) utiles aux générations futures. Quoiqu'il en soit,



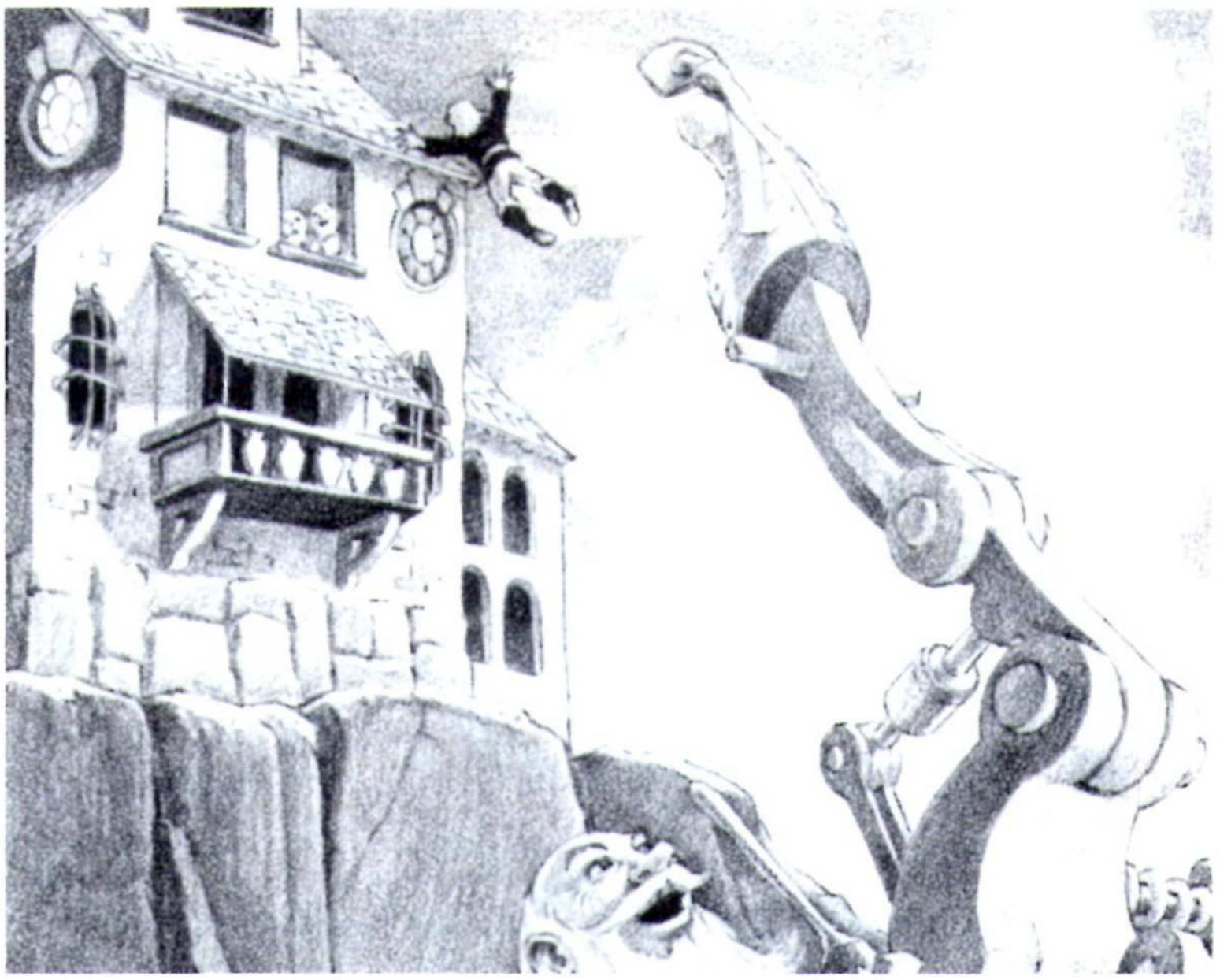
tout est soigneusement enregistré, rangé et entretenu par les gnomes archivistes dans leurs énormes bibliothèques.

Les aventuriers gnomes

Même si la plupart restent chez eux, pris par leurs activités, les minoï peuvent être tout aussi aventureux que les autres races. Les aventuriers gnomes ont tendance à être des "hommes-à-tout-faire", des touche-à-tout incapables de se spécialiser et d'atteindre la maîtrise dans une discipline donnée. Leur attention peut être attirée par tout et n'importe quoi, auquel cas, ils abandonnent ce qu'ils font pour prendre des notes ou chercher un outil susceptible de démonter l'objet de leur curiosité.

Ils sont incapables d'apprendre par leurs erreurs et ne cessent de les répéter à l'identique. En revanche, ils peuvent trouver une astuce pour résoudre le moindre problème. C'est un aventurier gnome qui a inventé les premiers patins à roulettes (avec des roues de 1 m de diamètre), mais il les a utilisés pour dévaler la pente d'une montagne et n'a plus jamais été revu depuis.

Il avait oublié d'inventer les freins.



LA TECHNOLOGIE GNOME

La technologie minoï n'a absolument aucune influence sur le destin du monde de Krynn. Seuls les gnomes s'y intéressent. Les autres peuples ont depuis longtemps appris qu'il était dangereux de l'utiliser. D'ailleurs, tout ce que la technologie des gnomes accomplit, la magie peut le faire plus rapidement, plus efficacement et pour moins cher.

Malfaçons et malfonctions

Quand un gnome commence à inventer quelque chose, il est à parier que le résultat sera trente fois plus grand que nécessaire, qu'il fera dix fois plus de bruit qu'on s'y attendrait, qu'il comprendra beaucoup d'éléments superflus et qu'en fin de compte, il tombera en panne de façon lamentable — si ce n'est catastrophique. Un peu de bricolage permettra de réduire graduellement les principaux inconvénients de la machine mais elle ne sera jamais assez fiable pour être mise sur le marché.

Les gnomes ne sont guère organisés dans leurs recherches. Comme dit le proverbe, ils réinventent la roue régulièrement ; en fait ils ne se tiennent pas au courant des avancées techniques dans les domaines qui relèvent des autres guildes. Des projets entiers sont jetés à la poubelle dès que survient une anomalie, pour être recommencés à zéro plus tard.

Pire que tout, les gnomes éprouvent des difficultés à concevoir les choses simples. Leurs esprits tournent à plein régime en dédaignant le concept clair, le système facile et le projet économique. La forme prend le pas sur le fond ; l'action se confond avec l'accomplissement ; les moyens pèsent plus lourd que la fin. Ainsi, un briquet gnome ressemblerait sans doute à un four à micro-ondes avec des nageoires.



Impasses et projets

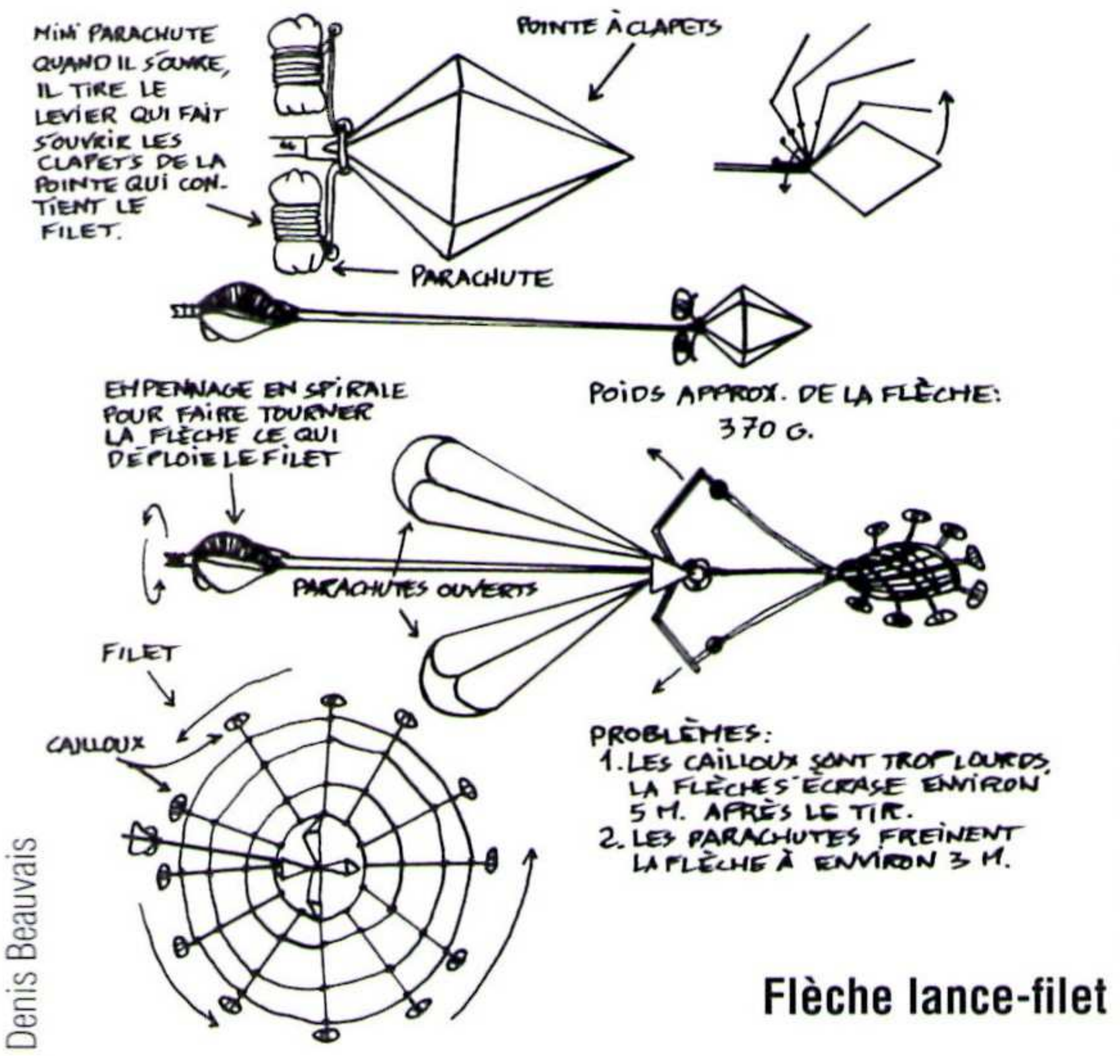
Il est intéressant de signaler de quelles technologies les gnomes ne disposent pas. Ils ne savent rien de l'énergie nucléaire bien qu'ils se soient intéressés aux propriétés du radium. Ils n'utilisent pas l'électricité, même si plusieurs comité de la Guilde du Climat étudient la foudre. Leur poudre à canon n'est pas encore au point et fait plus de fumée qu'autre chose.

Quand, par le plus grand des hasards, les gnomes réussissent à mettre au point un appareillage efficace, ils s'avèrent incapables de le reproduire. C'est ce qui est arrivé aux minoï que l'on rencontre dans l'espace. Quel que soit le moyen qu'ils ont trouvé pour quitter la surface de leur planète, ils ne savent plus comment y redescendre.

Actuellement, les gnomes de Krynn ont quelques projets ambitieux comme l'arbalète pliante silencieuse à répétition, la flèche lance-filet ou l'épée à deux mains à lame escamotable-lançable.

D'autres prototypes sont en cours de mise au point : l'autognome (un automate qui devrait permettre d'explorer les environnements les plus hostiles), le sous-marin (en fait un bateau immergé monté sur roues avec un schnorkel), le canon à vapeur (pour l'instant trop grand et trop dangereux pour ses utilisateurs), l'aéroplane (une espèce de planeur à pédales) et le pistolet à eau (un canon à vapeur miniaturisé avec un circuit de refroidissement).

Enfin, certaines rumeurs prétendent que la Guilde de Génétique Animale prépare de nouvelles variantes du hamster spatial géant, après le Tyrannohamsterus Rex, le hamster spatial géant doppleganger éclipsant cracheur de feu (HSGDECF) ou le hamster spatial géant miniature (possédant la taille et les aptitudes d'un hamster normal).



Denis Beauvais

Flèche lance-filet

APPENDICE TECHNIQUE

Voici toutes les indications utiles pour jouer un minoï avec la 2e édition d'AD&D®.

Modificateurs de caractéristiques : Force -1, Dextérité +2, Sagesse -1

Classes autorisées : Guerrier, Prêtre, Voleur, Guerrier/Voleur, Prêtre/Voleur

Limites de niveau : Guerrier 11, Prêtre 9, Voleur 13

Alignement : N'importe lequel

Capacités raciales : Les minoï ont les mêmes capacités spéciales (infravision, etc.) que tous les autres gnomes.

KIT DE BRICOLEUR

La plupart des gnomes de Krynn sont des bricoleurs et utilisent ce kit, quels que soient leur classe ou combinaison de classe. Ce kit n'est bien sûr accessible qu'aux minoï, la seule race qui possède la tournure d'esprit nécessaire pour ne pas se laisser décourager par une activité aussi peu fructueuse.

Talents secondaires : N'importe quel talent manuel convient à un bricoleur, en particulier Armurier, Constructeur Naval, Forgeron, Joaillier et Menuisier/Charpentier.

Compétences martiales : Le bricoleur doit savoir se servir de l'arbalète légère (guerrier), de l'arbalète de poing (voleur) ou du marteau de guerre (prêtre). Les deux premières armes ont une complexité satisfaisante et se prêtent à de nombreuses "améliorations" ; la dernière peut servir d'outil quand une mécanique est en panne.

Compétences diverses en bonus : Un bricoleur possède en bonus la compétence liée à sa Guilde.

Compétences diverses recommandées : Toute compétence permettant de fabriquer des objets.

Progression dans les talents de voleur (si le bricoleur est voleur) **:** "Crocheter des serrures" et "trouver/désamorcer des pièges" emportent la préférence des minoï. Les voleurs bricoleurs ont développé une variante du second talent : "fabriquer/améliorer des pièges". A partir de pas grand chose, ils peuvent créer un piège d'une grande complexité mais surtout très spectaculaire — c'est là que réside le piège, d'ailleurs : la victime y tombe parce que personne de sensé ne penserait à un piège aussi évident. La chance de réussite du minoï est égale à celle de "trouver/désamorcer des pièges" -10%. Si le jet est raté, le piège est créé mais ne fonctionne pas, ou avec des effets totalement inattendus. Souvent, un minoï qui trouve un piège (après un jet réussi) préférera l'améliorer plutôt que de le désamorcer. S'il réussit son jet, le piège devient impossible à désamorcer ; s'il le rate le piège se déclenche.

Equipement : Un bricoleur qui se respecte a des vêtements garnis de poches, d'attaches, de pattes, etc. où il stocke toutes sortes d'outils pour tous les usages possibles. Quelle que soit la tâche qu'il envisage, le bricoleur a 50% de chances d'avoir sur lui l'outil qui convient et, sinon, 90% de chances d'avoir un autre outil dont la fonction peut être détournée.

Bénéfices spéciaux : Quelle que soit sa classe, un bricoleur débute avec cinq unités de compétence diverse et en gagne une nouvelle tous les deux niveaux.

Limitations spéciales : Quand un bricoleur utilise une compétence qui implique la création ou la conception de quelque chose, il doit faire son test à -2. Si le test est raté, l'objet ne présente pas de défauts apparents mais, soit ne fonctionne pas (01-50), soit fonctionne d'une manière totalement inattendue (51-00). Si le jet est réussi l'appareil fonctionne mais de façon aléatoire à chaque utilisation : 01-50, il ne se passe rien : 51-00, ça marche. Si le résultat du jet est strictement égal au score de compétence du gnome, l'appareil fonctionne, de façon parfaite, et même au-delà de toute espérance... mais une seule fois, avant de tomber en pièces détachées.

ATTENTION !

Si vous allez chez les gnomes, écoutez bien ce qu'ils vous disent !

• "Marchez pas là-dessus !", "Gaffe au trou !" et "Baissez-vous !" sont des phrases que vous entendrez souvent. Soyez prompt à réagir : une cité gnome est semée d'embûches. Il est à noter que le gnomique possède 34 façon de dire "Attention !", chacune détaillant la direction et l'intensité du danger.

• Un proverbe gnomique prend au moins deux jours à réciter. Un comité s'est réuni pour remédier à ce problème. Depuis, trois des plus importants proverbes gnomiques existent sous une forme abrégée qui concentre toute leur essence :

"Jamais."

"Un appareil."

"Hydrodynamiques."

Ce dernier proverbe, en particulier, fait venir les larmes aux yeux des plus vieux gnomes.

• Un gnome ne supporte pas la simplicité. Pour lui, elle est synonyme de bêtise. Pourquoi confier une tâche à un seul levier, même s'il fonctionne ? et si ce levier tombait en panne ? En le remplaçant par un assemblage de boutons, de cadrans et de loupiotes, le bricoleur gnome minimise le risque d'une panne totale. Il y aura bien quelque chose qui continuera à fonctionner...

• Les minoï sont gnomocentriques. Ils sont persuadés que leur peuple est au centre de l'histoire de Krynn. Leurs enfants apprennent que ce sont les gnomes qui ont forgé les Lances-Dragon, que ce sont leurs machines volantes qui ont combattu Takhisis et que les Compagnons de la Lance ne les ont aidés qu'à la fin. Chaque année, de nouveaux textes historiques viennent supporter ces faits qui n'en deviennent que plus historiques.

L'AVENTURE A SES STRATÈGES

JEUX ACTUELS VPC

1 figurine GHQ offerte pour tout jeu commandé

JEUX ACTUELS VPC

✍ : 14 rue de la voie Romaine
27120 CAILLOUET
✆ : (16) 32 26 22 57

2 Sécurités !
① Envoi en recommandé
② Emballage solide

JEUX DE PLATEAU

* L'An Mil 180
• Titan 256
• Britannia.....257
* Baston..... 180
• Kremlin..... 204
• Speed Circuit..... 253

JEUX DE STRATÉGIE MILITAIRE

ÉPOQUE NAPOLÉONIENNE

• War and Peace.....314
• Wooden Ships 268

ÉPOQUE 1939 - 1945

• Squad Leader 322
• Ambush.....408
• Air Force 316
• World in Flames.....644
• Battle of the Bulge 219

ÉPOQUE MODERNE

• Flight Leader 312
• Gulfstrike..... 428
• Vietnam 278
• 2nd Fleet..... 333
• Apache Leader..... 341

SÉRIE EUROPA

• Fire in the East..... 728
• Balkan Front..... 375

* Edition Française. • Traduction française des règles incluse.

A recopier ou à découper

Je désire ❑ Commander ❑ Recevoir votre tarif général

NOM (en majuscules)_____ Prénom _____ Tél. (facultatif) _____

ADRESSE_____

_____

Code Postal _____ Ville _____

Jeu(x)	Quantité	Prix	Total
		Participation aux frais de Port	35 F
		Je règle à l'ordre de **JEUX ACTUELS** la somme de	

Tous nos prix sont TTC. Expédition après réception du règlement.

Jeux Actuels, SARL au capital de 50.000 Francs. Siège Social : 115 rue Anatole France, 93700 Drancy. SIRET : 383 343 217 00014. APE : 5811

COURRIER

Ecrivez-nous à l'adresse suivante : HEXAGONAL, (DRAGON® Magazine, Courrier des lecteurs) 115, rue Anatole France - 93700 Drancy.

Ou contactez-nous sur minitel : tapez 36 15 ADD et laissez-vous guider.

DONJHONOJ & DRAKOJ

Notre association s'occupe de la promotion de la langue internationale espéranto auprès des jeunes, au niveau de la France. Nous avons pensé que la pratique des jeux de rôles, tout en espéranto bien sûr, peut constituer un moyen extrêmement efficace d'améliorer rapidement son niveau à l'oral (je signale en passant que c'est une langue beaucoup plus facile à apprendre que d'autres plus connues...).

Nos rencontres auront lieu tous les 4e samedi de chaque mois à notre siège de la Bastille, 4 bis rue de la Cerisaie, 75004 Paris.

Nous aurons l'occasion d'y jouer à *Cthulhu Alvoko*, *Mega*, *Nigra Okulo* ou *Donjhonoj & Drakoj* (prononcer oy).

Les curieux qui souhaiteraient nous rendre visite en ces occasions sont les bienvenus. Ils peuvent aussi nous contacter par minitel dans le groupe "rolistoj" de la messagerie du serveur 36 15 ESPERANTO.

Philippe Berizzi
Président de l'association
JeunESPERANTO

D'habitude, nous ne parlons pas des clubs dans nos colonnes — par manque de place. Mais du jeu de rôles en espéranto... nos lecteurs devaient savoir que cela existe !

Nous relevons au passage l'importance du chiffre 4 pour votre association : 4 jeux différents se pratiquent le 4e samedi de chaque mois au 4 rue de la Cerisaie, 4e arrondissement... Ce n'est sûrement pas une coïncidence !

NIMROD SERAIT VIVANT !

*Dans notre n° 1, nous avions annoncé la mort de Nimrod de Nump au cours d'une tentative d'augmenter la puissance du sort **effacer**. Mais d'après cette lettre signée par un puissant baron des Jeunes Royaumes, Nimrod aurait survécu...*

[...] Je tenais à vous faire part de la présence dans mon monde d'un certain Nimrod de Nump, que vous prétendiez être mort. Cette tentative pour augmenter ce sort, *effacer* je crois, a provoqué une déchirure dans le tissu du Multivers et c'est dans mon domaine qu'il a débouché.

J'étais en train de me promener quand une fulgurante lumière apparut devant moi. Je brandis ma hache, espérant quelque démon suicidaire. Jugez de ma surprise lorsque je découvris cet étrange personnage toussant, s'exclamant sur les effets de la poussière sur sa mise, et confiant au hiboux miteux juché sur son épaule :

"Baltasard, mon ami, il semblerait que je me sois encore trompé."

Ma curiosité et la courtoisie de l'étranger lui évitèrent une mort rapide. Je l'invitai dans mon château pour lui présenter un de mes amis, un puissant prêtre-guerrier, plus apte que moi à lui expliquer les spécifités de notre propre magie, laquelle est basée sur la manipulation des démons.

Que n'avais-je point fait là ! A peine initié, mon invité voulut me remercier en liant des démons et élémentaux à tout ce qu'il trouvait dans mon château. Au départ, cela semblait une bonne idée : élémentaux de feu liés aux cheminées pour le chauffage, démons de combat liés aux murailles du château pour la défense, démons de désir liés aux lits. Puis soudain, tout alla de travers. Je manquai de peu de me faire dévorer par mon lit, puis par le démon que Nimrod avait installé dans les latrines, mon cuisinier fut ébouillanté par des élémentaux de l'eau, ma femme de chambre fut mordue par mon lit...

Mais le pire arriva lorsque cet imbécile, pour se faire pardonner, voulut créer une arme-démon surpuissante. Imaginez notre réaction lorsque nous entendîmes résonner dans le château la formule invoquant...

Arioch, Duc du Chaos ! Il nous fallut huit heures pour le renvoyer ! Et Nimrod continue, hors de mon château, à provoquer des catastrophes. Je ne sais pas où il est, sinon je l'aurais massacré !

Faites quelque chose, faute de quoi je me débrouille pour envoyer Elric de Melniboné et sa terrible compagne sur le monde d'origine de Nimrod. A chacun ses fléaux !

Sire Acid Sulfuric,
Jeune Royaumes
Lettre transmise par
Marc Duquenne

Faites quelque chose, faites quelque chose... Facile à dire ! C'est que nous avons un magazine à sortir, nous...



Illustration by Timothy Truman



Extérieur jour

ou

Intérieur nuit

l'oeuf cube

C'est

L'AVENTURE NON STOP

24, rue Linné 75005 Paris

(1) 45 87 28 83

Tous les jeux de rôle et de simulation

15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris

(1) 43 31 91 02

Tous les Paint Ball

Vente par correspondance. Catalogues gratuits sur simple demande.

CONSEIL DES SAGES

Conseil des Sages répond à vos questions sur AD&D®, D&D® et autres jeux de rôles.
Ecrivez à : HEXAGONAL,
(DRAGON® Magazine, Conseil des Sages)
115, rue Anatole France - 93700 Drancy.

Ou contactez-nous sur minitel :
tapez 36 15 ADD et laissez-vous guider.

◆ Quelles sont les caractéristiques de cette arme appelée hoopak qu'utilisent les kenders ?

▲ *Le hoopak est une version courte du fustibale (appelé abusivement "lance-pierre" dans le* ***Manuel des Joueurs****). Son manche, muni d'une pointe à une extrémité et d'une fronde à l'autre, peut être employé comme une lance ou un bâton, mais le hoopak sert surtout à lancer des projectiles avec plus de rapidité que la fronde. Dans ce cas, on l'utilise généralement en faisant tournoyer le manche au-dessus de sa tête, ce qui produit le bruit que le nom de l'arme suggère. En voici les caractéristiques :*

	Hoopak
Prix	2 pac*
poids	1 kg
Taille	M
Type	C
fac. de réac.	2 (11)
dégâts P/M	1d6+2 (1d4+1)
dégâts G	1d4+2 (1d6+1)

* pac = pièce d'acier, la monnaie de base sur Krynn qui équivaut à environ 2,2 po.

Les valeurs entre parenthèses concernent l'emploi du hoopak comme fronde. Ses projectiles ont la même portée que les billes lancées par le fustibale (lance-pierre).

◆ Je voudrais savoir si les chevaliers de Solamnia du monde de Krynn ont la possibilité d'utiliser les *Saintes Lames* avec les mêmes avantages que les paladins.

▲ *Non. Les chevaliers de Solamnia ne sont pas des paladins et ne peuvent donc pas bénéficier de tous les avantages d'une* ***Sainte Lame****.*

◆ Sur Krynn,les mages noirs n'ont pas accès aux sorts les plus destructeurs. Est-ce parce qu'en faisant moins de dégâts, ils font souffrir l'adversaire plus longtemps ?

▲ *Les mages noirs de Krynn n'ont pas accès à tous les sorts mais ils ont par contre l'avantage de progresser plus rapidement en niveau. Certains de leurs sorts sont très destructeurs, mais ils préfèrent travailler dans l'ombre et dédaignent de ce fait les sortilèges trop spectaculaires.*

◆ Un mage peut-il se transformer en dragon rouge grâce à *changement de forme*, souffler, reprendre son apparence première, se changer une nouvelle fois en dragon rouge, et souffler aussitôt ? Il aurait ainsi soufflé deux fois en l'espace de deux rounds. Un véritable dragon ne le peut pas mais en considérant que c'est une nouvelle créature, c'est possible.

▲ *Quelqu'un qui se change en dragon doit passer trois rounds complets avant de pouvoir souffler (le temps de remplir des poumons grands comme des soufflets de forge). Voilà qui règle la question.*

◆ Le sort *mur de force* me pose des problèmes dans ses différentes utilisations :
— peut-il protéger quelqu'un d'un éboulement qui menace de l'ensevelir ?
— que se passe-t-il si l'on essaye d'emprisonner quelqu'un dans un *mur de force* et que la victime est trop grande pour les dimensions du *mur* ?
— peut-on modeler un *mur de force* pour empêcher un prisonnier de bouger à l'intérieur ?

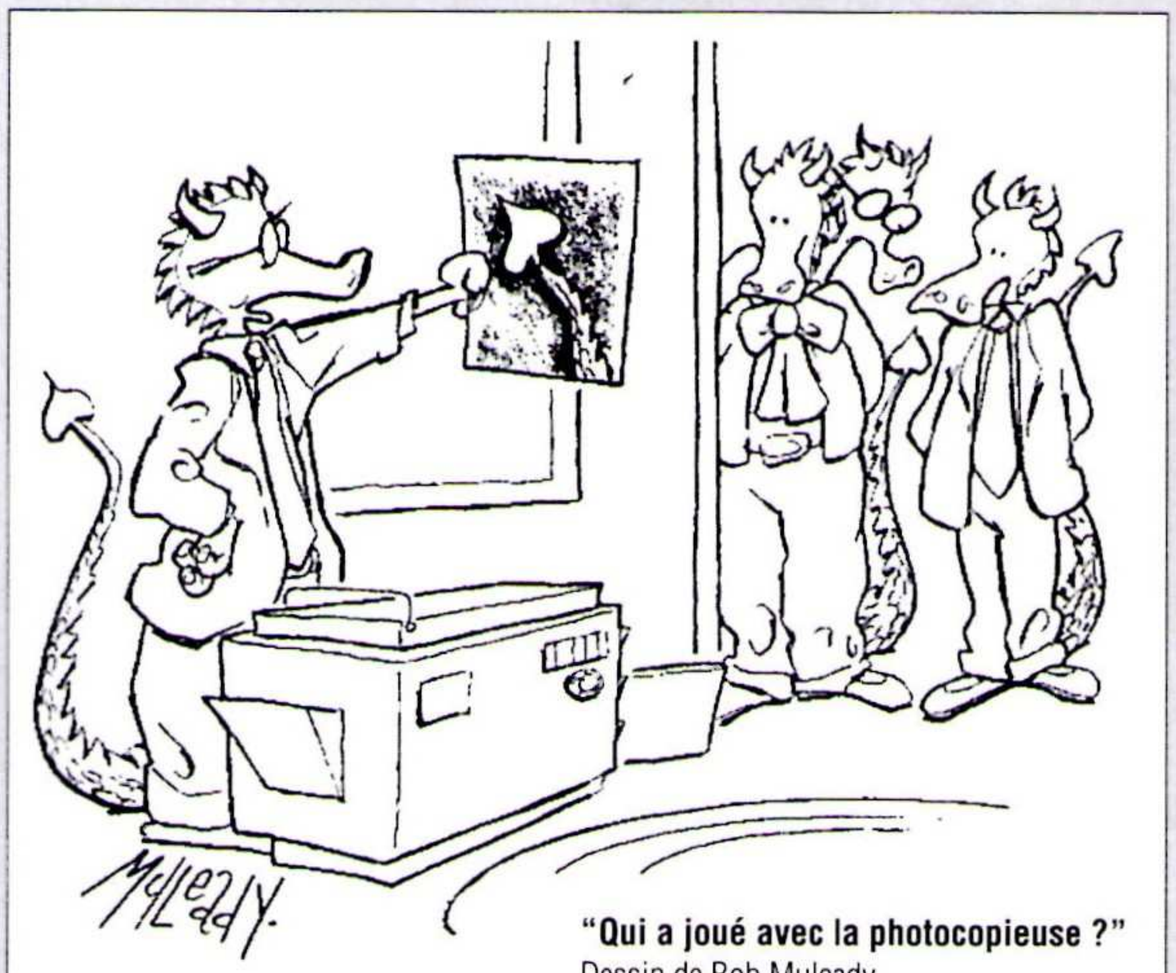
▲ *Le* ***mur de force*** *peut prendre la forme d'un rectangle plan, d'une sphère ou d'une demi-sphère. Il ne peut être modelé autrement. De plus, rien ne doit se trouver là où il est créé sauf l'air (ou les irrégularités du sol s'il le touche), sinon le sort est perdu. Il n'est donc possible d'emprisonner quelqu'un que s'il entre dans les dimensions de la sphère ou demi-sphère. Le champ de force créé arrête tout objet physique sans limite de poids, il peut donc protéger contre les éboulements.*

◆ On sait qu'un *mur de fer* créé à la verticale de quelqu'un tombe sur lui et l'écrase, mais comment calculer les dégats ? La victime a-t-elle une chance de survivre ?

▲ *Les dégâts d'un* ***mur de fer*** *impliquent :*
— la chute du mur lui-même, qui équivaut à celle d'un personnage — donc les dégâts sont de 1d6 par tranche de 3 m ;
— la prise en sandwich de la victime entre le mur et le sol. Ici, les dégâts, très importants, ne dépendent pas de la hauteur de chute mais du poids du mur (lequel est d'autant plus grand que le niveau du jeteur de sort est élevé). Nous suggérons une valeur de 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur de sort. De plus, réussir un jet de survie aux chocs métaboliques paraît nécessaire pour résister à une telle pression.

◆ Quels sont les effets d'une *flèche meurtrière* sur un personnage multi-classé ? Par exemple, qu'arrive-t-il à un guerrier/magicien touché par une flèche tueuse de magicien ? perd-il la moitié de ses points de vie ? ou n'est-il plus que guerrier ?
La même question se pose pour les personnages humains à classes jumelées ; par exemple, quels sont les effets d'une flèche tueuse de clerc contre un personnage clerc 10/guerrier 5 ?

▲ *La flèche tuera un multi-classé si elle concerne l'une ou l'autre des deux classes du personnage.*
Mais contre un humain à classes jumelées, la flèche ne sera efficace que si elle est destinée à la seconde classe du personnage. En effet, il a



"Qui a joué avec la photocopieuse ?"
Dessin de Bob Muleady



"Vous êtes cuit !"
Dessin de Bob Muleady

abandonné la première (même s'il peut utiliser ses capacités, il ne gagne plus d'expérience dans cette classe).

◆ Est-il possible d'avoir plus de 25 dans une caractéristique ?

▲ *En théorie, AD&D® est un jeu fantastique, tout y est donc possible. Mais si les tableaux de caractéristiques ne dépassent pas 25, c'est qu'il n'a pas semblé utile d'aller plus loin. Pour les humains, le maximum naturel est 18. Pour monter plus haut, il faut une prodigieuse quantité de* ***souhaits*** *(20 sont nécessaires par point supérieur à 20 !). Comment, dans ces conditions, un mortel pourrait-il dépasser 25 ? Parmi les rares créatures à atteindre 25, on compte surtout des dieux (ou plus exactement, leurs avatars). C'est dans le monde de* GREYHAWK® *que se trouve le seul être qui ait un score supérieur. Il s'agit du dieu palindrome Boccob, qui personnifie la magie et le savoir.*
Mais l'évaluation des caractéristiques des dieux est peu utile en cours de jeu (sauf pour les Gros Bills qui veulent les tuer). Donc, si certains dépassent les 25, tant mieux pour eux, mais c'est sans intérêt pour le MD et, a fortiori, pour les joueurs.

◆ Comment évaluer les points d'expérience gagnés pour une victoire sur un personnage non-joué ?

▲ *Nous vous proposons la table suivante. A gauche, le niveau du PNJ, à droite, les px attribués aux personnages qui l'ont vaincu.*

Niveau	PX
1	20
2	50
3	100
4	180
5	300
6	500
7	850
8	1.530
9	2.000
10	2.800
11	4.000
12	6.000

Compter 2.000 px par niveau au delà du 12e. Cette table peut être modulée suivant la puissance effective du PNJ, ses objets magiques, etc.

◆ Dans votre article sur DARK SUN™ dans le numéro 8, vous dites qu'il faut posséder la 2e édition de AD&D® pour y jouer. Peut-on quand même profiter de ce supplément avec la 1ère édition ?

▲ *DARK SUN™ a été spécialement conçu pour la 2e édition. Ceci dit, le jeu n'a pas fondamentalement changé d'une édition à l'autre. Et dans DARK SUN™, les points qui pourraient poser problème à des gens ne possédant pas la 2e édition sont entièrement redécrits. C'est le cas, notamment des classes de personnages. Il est donc possible d'utiliser ce supplément avec la 1re édition des règles, en gardant à l'esprit que toutes les références concernent la 2e. Bien sûr, cela demande un peu de travail au MJ.*

ERRARE HUMANUM EST, CORRIGERE ANGELICUM

Tous les acheteurs du *Bestiaire Monstrueux* en français pour la 2e édition d'A&D® ont pu constater qu'il y manquait les appendices. Heureusement, ils sont maintenant disponibles dans les boutiques spécialisées et seront remis gratuitement sur présentation d'un exemplaire du livre.

Ces appendices comprennent :

- Tables de *conjuration de monstres* (I à VIII).
- Tables de *conjuration d'animaux*.
- Tables de rencontres selon le climat et le terrain.
- Tables de rencontres selon le niveau de donjon.
- Tables de création aléatoire de groupes de PNJ.
- Tables de rencontres en ville.

Dragon MAGAZINE DEMANDEZ LE PROGRAMME !
Aperçu du N° 13 : (sous réserve)

Ce numéro sera joyeusement sombre et délicieusement sinistre — Qu'on se le dise !

■ DOSSIER FIN DU MONDE
Il vous reste deux mois pour vous y préparer...

■ DOSSIER MALÉDICTION
Tachez de les éviter, sinon, assumez-les !

■ DOSSIER RAVENLOFT®
Le plus terrifiant des univers AD&D®

■ Les pièges : mieux vaut se renseigner avant que d'y tomber.

■ A la pointe du pinceau : comment faire de belles ruines...

■ Et bien sûr : Ciné, Dracosoft, Previews, Lorette & Harpye...

PARUTION 8 Septembre. Disponible chez votre marchand de journaux

LISTE DES ANNONCEURS

DELIRES	p 18
GAMES WORKSHOP	p 50, p 82
GRENADIER	p 58
HEXAGONAL	p 76, p 100
JEUX ACTUELS	p 94
METAL MAGIC	p 99
L'ŒUF CUBE	p 96
ON-LINE Entertainment	p 39
P.P.S.	p 34
THENESIS	p 80
TSR	p 2, p 86
Annonces Boutiques	p 78

Pour tout renseignement, contactez :
Hexagonal, Fabrice Sarelli
tél. : (1) 48 96 19 91
fax : (1) 48 96 19 87

METAL MAGIC

Cavaliers
en selle et à pied
2 personnages par blister



C1023M



C1023C



C1023L



C1023G



C1023E

Vampires
1 figurine par blister





C1023D



C1023I



C1023F



C1023A



C1023B



C1023K



C1023H

Distribué par Hexagonal
8, galerie Montmartre
75002 Paris

Les Assassins de Dol Amroth™

Un module d'aventures prêtes-à-jouer dans

Les TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN



Pour

&

Rolemaster

Vous trouverez, dans ce module basé sur BILBO LE HOBBIT™ et sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™, trois aventures pour niveau débutant à moyen. Chaque aventure se suffit à elle-même et peut être mise en place en quelques minutes.

I.C.E.®

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.

Produit et distribué sur le marché français par
HEXAGONAL, 8, Galerie Montmartre, 75002 Paris.

Réf. 00354

HEXAGONAL