

Héroïc Fantasy
Science Fiction
Fantastique

Dragon[®]

M A G A Z I N E

N° 0

Juillet - Août 91

L'ENCYCLOPÉDIE DES MONDES
IMAGINAIRES

Dragon

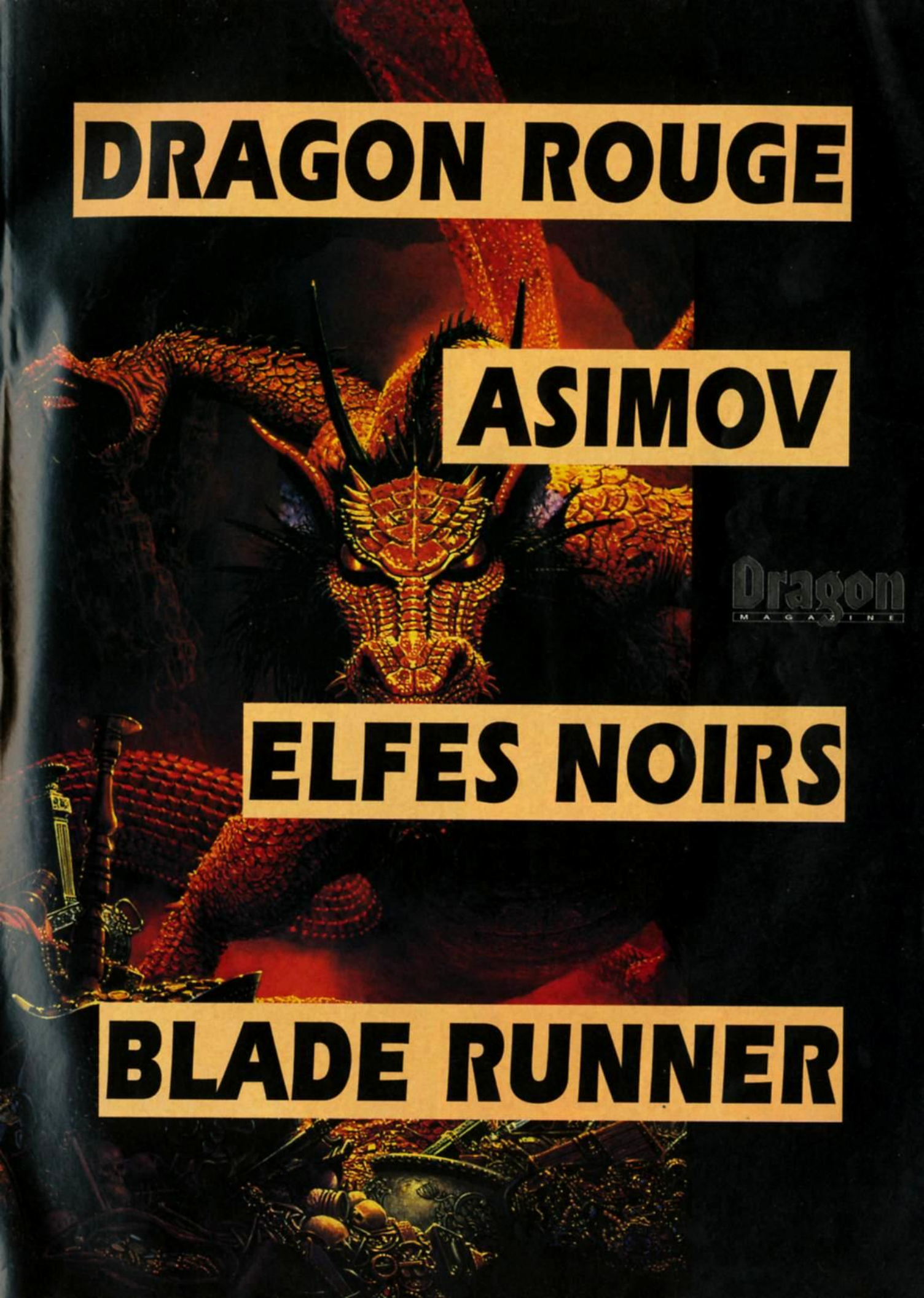
M 4636 - 284 - 35,00 F



4636316034

NUMERO ZERO





DRAGON ROUGE

ASIMOV

Dragon
MAGAZINE

ELFES NOIRS

BLADE RUNNER

SOMMAIRE

L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES
IMAGINAIRES

EDITO

DRAGON® Magazine vous invite au voyage : vers quels territoires ? Tous ceux qui relèvent de l'heroic fantasy, de la science fiction et de l'épouvante. Pour atteindre ces contrées lointaines, DRAGON® Magazine vous propose plusieurs formules. D'abord, le livre, la bande dessinée et le cinéma, qui resteront toujours nos références. Reste le jeu : si vous cherchez le dépaysement total, suivre une aventure ne vous suffit pas, il vous faut la vivre. Donjons & Dragons® fut le premier jeu à répondre à ce besoin. Depuis, votre choix s'est élargi : jeux de rôles mais aussi jeux de plateaux et jeux micros lorsqu'ils vous entraînent dans un univers différent. Choisissez votre monture, changez-en quand il vous plaît. L'important est de voyager.

A.L.

Conception et mise au point de l'édition française de Dragon® Magazine :
Didier Jacobée, Philippe des Pallières et
Patrice Pilet, avec le concours d'Alexis
Lang, Jean-Charles Rodriguez et Fabrice
Sarelli.

DOSSIER

LES DRAGONS

Le cœur et l'âme des
mondes fantastiques,
le souffle de l'épopée !

- 8 L'écologie du Dragon Rouge
- 21 Le Choix
- 22 Rêve de Dragon

24 D'OR & D'ARGENT

29 JEUX DE PLATEAU : Dragon Noir



DOSSIER

CYBORG

Prenez la Technologie à la gorge,
ou c'est elle qui vous étranglera !

- 33 L'Organisme Cybernétique
- 38 Reportage Blade Runner
- 42 JEUX DE PLATEAU : Buck Rogers
- 44 JEUX DE PLATEAU : Space Crusade
- 46 FIGURINES : A la pointe du Pinceau !



DOSSIER

ELFES NOIRS

Tous les Elfes ne sont pas
des êtres de lumière.
Voici les renégats,
les parias de la race

- 50 Les Enfants de la Déesse Araignée
- 54 Féanor le Maudit
- 58 JEUX MICRO : Eye of the Beholder
- 61 CINEMA : Les Marrttiens
- 62 B.D : Lorette et Harpye
- 64 PREVIEWS





CAHIER TECHNIQUE

Les articles de DRAGON® Magazine s'adressent à tous les amateurs de science fiction et d'heroïc fantasy, joueurs et non-joueurs.

Les références au jeu de rôles sont rassemblées dans un "cahier technique" à la fin du magazine. Un système de renvoi permet aux joueurs de passer rapidement du texte d'un article à son complément technique.

Exemple : lorsqu'un article introduit un nouveau monstre, c'est dans le cahier technique qu'il faudra chercher ses caractéristiques.

69 COURRIER

72 CAUCHEMAR POUR ARCHIMAGE

75 L'Ecole des Dragons Rouges

78 Donnez leur une chance de vaincre

82 Les richesses de l'Empire

84 Serpents & Sorcellerie

91 Blade Runner

93 Les Enfants de la Déesse Araignée

96 CONSEIL DES SAGES

98 FORUM



DRAGON® Magazine édition française, est publié bimestriellement par Hexagonal, 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris. L'adresse postale pour la France, le Luxembourg, la Belgique, la Suisse Romande et la province de Québec au Canada est :

DRAGON Magazine, Hexagonal, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France; téléphone : (33 1) 48 35 18 61.

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

Abonnements : l'abonnement pour 1 an (soit 6 numéros) est de 175 francs en France métropolitaine et 200 francs pour l'étranger. Les chèques doivent être rédigés à l'ordre de DRAGON Magazine 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France. Tout changement d'adresse doit nous parvenir 6 semaines avant la sortie du numéro, pour que la nouvelle adresse soit prise en compte.

Anciens numéros : il nous restera un certain nombre d'anciens numéros. Ceux-ci pourront être commandés au tarif en vigueur, directement à :

DRAGON Magazine, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France.

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 et suffisamment affranchies.

Publicité : pour passer de la publicité dans DRAGON Magazine, veuillez prendre contact avec notre régie publicitaire : Totem Création, 44 rue des Basserons, 95160 Montmorency, France; téléphone : (33 1) 39 64 53 11 ou 34 28 07 66.

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 par écrit de la part de l'éditeur.

Il désigne des marques déposées appartenant à TSR, Inc. TM désigne des marques appartenant à TSR, Inc. La plupart des autres noms de produits sont des marques appartenant aux sociétés qui les ont créés. 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. © 1991 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

Responsable Marketing : Didier Jacobée

Responsable de la Création : Philippe des Pallières

Responsables Artistiques et Maquette: Patrice Pillet et Jean-Charles Rodriguez

Rédacteur en Chef : Alexis Lang

Ont participé à ce numéro :

Rédacteurs U.S. : Jasen Cooper, Vince Garcia, Ed Greenwood, John M. Maxstadt, Roger E. Moore, Gregory Rihn, Gregg Sharp, Skip Williams

Rédacteurs Français : Yves Fagherazzi, Denis Gerfaud, Goupil, Tristan Lathière, Didier Latil, Olivier Noël, Jean-Claude Pecile, Caroline Vie, Jean Marc Toussaint, Pierre Zaplotny

Jeux de rôles : Luc Masset

Previews : Olivier Noël

Traducteurs/adaptateurs : Jérôme Dumec, Luc Masset, Gil Morice, Serge Olivier

Illustrateurs U.S. :

Jerry Bingham, Clyde Caldwell et Dick Calkins, Kevin Davies, Terry Dikstran, Jeff Easley, Larry Elmore, Jerry Fuchs, John & Laura Lakey, Keith Parkinson, Timothy Truman, Robin Wood

Illustrateurs Français : Caza, Jean-Jacques Chaubin, Crisse, Philippe Plual, Pascal Trigaux, Stéphane Truffert, Couverture : Larry Elmore & Keith Parkinson

Photographie : Stéphane Hanotin. Merci pour tout à Marc Ruttinger

La B.D. "Lorette et Harpye" est publiée sous copyright :

© Editions Vent d'Ouest
Conception, réalisation des billets : Totem Création et Pascal Trigaux. D&D®, AD&D® et Buck Rogers® sont des jeux TSR®. Eye of the beholder est édité par SSI sous licence TSR. Cyberpunk est un jeu R. Talsorian Games édité en français par Oriflam. Star Wars est un jeu West End Games édité en français par Jeux Descartes.

Principaux associés : Mr Fabrice Sarelli, Mr Dominique Paul, Mlle Marie-Lina Six.

Impression : Berger-Levrault Graphique, Toul. Flashage PAO : Equation, Paris. Photogravure : EFA, Paris. Dépôt légal : 3ème trimestre 1991. ISSN en cours. n° de commission paritaire : en cours.

Régie Publicitaire : Totem Création, 44 rue des Basserons, 95160 Montmorency. tel : 39 64 53 11 - 34 28 07 66.

"**I** l'était étendu là, le grand dragon rouge, profondément endormi... sous lui, sous tous ses membres et son immense queue et de tous côtés autour de lui, s'étendant partout sur le sol invisible, était entassée une masse de choses précieuses, or ouvré et or brut, pierres et bijoux, et argent, teintés de pourpre dans la lumière rougeoyante... Bilbo avait déjà entendu parler dans des récits et des chants des réserves des dragons mais il n'aurait jamais imaginé la splendeur et l'éclat d'un pareil trésor."

J.R.R. Tolkien

Bilbo le Hobbit

Bataille de la Tour du Grand Prêtre (Dragonlance Saga)
L'intervention des dragons bouleverse les données de l'art militaire classique.

"The Epic Quest"
de Jeff Easley



L'ÉCOLOGIE DU DRAGON ROUGE

LA COULEUR DU SANG ET DU FEU

*"Non seulement ces
créatures avares ont
constamment en tête
l'inventaire complet des
objets de leur trésor, mais,
de plus, elles savent
exactement la valeur
monétaire du total."*

**Nigel Findley
Draconomicon**

L'homme mince, d'âge mûr, considéra un moment la question, puis tira une carte d'un tiroir et la déroula sur son bureau. Il cala le document aux angles, puis leva les yeux vers le jeune homme qui lui faisait face.

"Êtes-vous sûr de vouloir chasser un dragon ?" demanda-t-il tranquillement. "N'existe-t-il aucun gibier plus petit et moins agressif ? Vous pourriez ensuite progresser...". Il pointa le doigt vers une zone boisée de la carte. "Écoutez, on dit qu'à cet endroit se trouve le repaire d'une créature fabuleuse, appelée Cyclopskin. Beaucoup moins impressionnante qu'un dragon, assurément, mais bien moins dangereuse. Ce Cyclopskin..."

Le jeune gars musclé qui semblait être le chef porta la main à son épée.

"Me traitez-vous de couard, Nimodes ?" demanda-t-il.

"Désolé", dit Nimodes - mais le ton n'y était pas - "Il faut prendre les dragons où il se trouvent. Ils sont si voraces que leurs terrains de chasse couvrent de vastes étendues. Le territoire des plus grands spécimens englobe des royaumes entiers, ainsi ils ne manquent jamais de nourriture ni de butin.

Maintenant, si vous désirez rencontrer un grand sorcier et le convaincre de vous apporter un dragon, cela peut s'arranger. Moi, je ne suis qu'un magicien ignorant, un simple étudiant, mais j'ai certains amis qui en sont capables. Bien sûr vous devrez y mettre le prix..."

Le sage hésita et soupira, mais ne releva pas la tête. "Bon, si ce doit être un dragon...". Il se pencha sur la carte, "Écoutez, on en connaît trois dont les tanières se trouvent à moins de deux mois de marche..."

Un garçon dégingandé gémit, "Deux mois ! N'avez-vous rien de plus proche ?"

"Quelle sorte de dragon les aventuriers souhaitent-ils le moins rencontrer ? C'est cela que j'essaie de peindre..."

"The Great Red Dragon"
de Keith Parkinson

Texte

Gregg Sharp

Traducteur

Jérôme Dumec

COMMENT SUBJUGUER UN DRAGON

Pour subjuguer un dragon, il faut l'attaquer sans le blesser sérieusement - généralement en le frappant du plat de l'épée. Si vous parvenez à toucher le monstre à maintes reprises, il reconnaît votre supériorité, et craignant pour sa vie, se soumet à votre volonté. Vous pouvez alors exiger ses trésors, l'obliger à servir de monture, l'enchaîner à la porte de votre château... Le dragon vous obéit aussi longtemps qu'il vous juge le plus fort,

mais attention ! Au premier signe de faiblesse...

Subjuguer un dragon est une entreprise téméraire. Nous vous déconseillons formellement de la tenter sur un adulte en pleine possession de ses moyens. N'oubliez pas que vous devez retenir vos coups alors que le dragon, lui, se bat pour vous tuer. Si vous avez mal estimé le rapport de forces, vous vous en apercevrez probablement trop tard....





“Aussi effilé qu’une épée, mais cinq fois plus longue, la pointe de la queue du dragon vint s’arquer comme celle d’un scorpion au-dessus de la cuirasse de son dos...”

U.K. Le Guinn
Terremer

Larry Elmore ne dessine pas de dragons aériens aux mouvements gracieux. Il met en avant leur force physique et leur pouvoir de destruction.

"The Beacon" de Larry Elmore

Après un bref silence, le sage toussa et montra sur la carte une chaîne de montagnes entourée de forêts. "C'est ici qu'habite le vrai dragon le plus proche. Il vit dans une caverne de glace, sur le plus haut sommet des alentours. Dans la langue des hommes, son nom est Frostbite, ami des elfes et des nains. Il est gigantesque et appartient à la famille des dragons d'argent. Il n'accumule pas d'autres richesses que la Connaissance, et c'est le trésor que la plupart viennent chercher auprès de lui."

"Je pense que ce dragon ne vaut pas qu'on se dérange", dit avec désinvolture le gaillard qui menait le groupe. Il avait perdu tout intérêt en entendant les mots : "... pas d'autres richesses que la Connaissance". Le sage nota le fait et reporta son regard sur la carte. C'était bien ce qu'il pensait.

"Le second dragon ne présente sans doute guère plus d'intérêt," dit-il, "car elle occupe les fonctions de gardienne dans la Cité-Etat de Helsford. Elle possède même un grade dans l'armée. C'est la fille de Frostbite... Ici donc. Mais regardez maintenant à l'autre extrémité de la chaîne de montagne : un dragon d'une autre race y a établi son repaire. Il se nomme Pyre, et c'est un dragon rouge. Si ma mémoire est fidèle, voici ce que le Livre des Légendes d'Aramar dit à son sujet :

"Il aime le sang rouge qui lui donne sa couleur;
Rouges sont les flammes de son souffle qui embrase la nuit;
Ses griffes sont de longs cimenterres;
Une caverne hérissée de crocs s'ouvre entre ses machoires.
Cuirassé de rouge est Pyre,
Qui vole notre or pour entretenir son feu;
Cent hommes ont cherché sa tanière,
Aucun n'a trouvé merci face au dragon Pyre"

A la mention de l'or, les jeunes gens sourirent et se poussèrent du coude. Ils ne semblaient pas s'inquiéter des deux derniers vers du poème - sauf, remarqua Nimodes, un garçon qui se tenait en arrière et arborait une expression studieuse et concentrée. Le sage se demanda brièvement si ses visiteurs détenaient quelque puissant talisman ou une arme magique qui pourrait justifier leur assurance. Il rejeta immédiatement cette idée : ils n'avaient

MÉFIEZ-VOUS DES DRAGONS FEMELLES !

Les dragons rouges femelles diffèrent des mâles car elles aiment par dessus tout combattre, de préférence d'autres femelles de leur propre race. La nourriture ne vient qu'au second rang de leurs préoccupations, suivie par l'amour de l'or et des trésors. Elles recherchent particulièrement les miroirs et les objets aux surfaces polies. Ce dernier trait révèle leur seul point faible : elles ne sont pas insensibles aux flatteries.

Les femelles sont encore plus attachées à leur territoire que les mâles et moins tolérantes envers les autres espèces. Un mâle peut être soudoyé pour qu'il regarde ailleurs pendant qu'un "morceau de choix" s'échappe, tandis qu'une femelle prendra le prix de la corruption et le corrupteur.

La femelle est aussi l'agresseur lors du combat rituel qui précède l'accouplement. Quand les jeunes dragons ont quitté le nid, il arrive que la femelle soit prise de folie et dévore le mâle, ainsi que ses propres petits s'ils reviennent auprès d'elle..

DE L'OEUF AU TOMBEAU

La croissance du dragon rouge est rythmée par des mues successives. A chaque nouveau stade de son existence, il change de peau et dévore l'ancienne (ses écailles contiennent certains éléments dont son organisme a besoin).

Quelques semaines avant sa mort, un dragon rouge peut être atteint de démence sénile. Il se montre alors particulièrement dangereux car son comportement est imprévisible.

rien d'autre que la jeunesse et l'enthousiasme - ainsi qu'une naïveté fatale. Nimodes reconnaissait vaguement la plupart d'entre eux : des enfants de fermiers. Rien de mal à cela, mais défier un dragon rouge n'était pas à leur portée.

Il maudit intérieurement ces aventuriers menteurs qui étaient passés dans la région le mois dernier. Leurs vantardises, leurs histoires de montagnes d'or et de victoires faciles avaient donné ce résultat trop prévisible : ces garçons allaient à la mort.

Leur jeune et robuste chef eut un large sourire.

"Pyre. Un nom qui sonne bien ! Ce dragon est pour nous. Que pouvez-vous nous dire de lui ?"

"C'est un mâle. Un point en votre faveur", - mais de peu de valeur, ajouta mentalement Nimodes -. "Chez le dragon rouge, c'est la femelle la plus dangereuse, car elle est moins susceptible de marchander ou d'être subjuguée par la force. Cela ne veut pas dire que les mâles soient faibles. **La cité qui avait envoyé une petite armée s'emparer de l'or de Pyre ne tarda pas à payer cher son audace : elle fut brûlée jusqu'au sol.** et seule une poignée d'habitants survécut à la tempête de feu. C'était il y a quelques deux cent ans ; comme les dragons grandissent tout au long de leur vie, Pyre est encore plus puissant - sauf si l'âge commence à l'affaiblir car il n'a pas moins de six siècles. Il est peut-être même encore plus âgé."

À ces nouvelles, les jeunes gens se rembrunirent mais firent de leur mieux pour cacher leur inquiétude. Le garçon qui se tenait en retrait et semblait déjà avoir des doutes, paraissait maintenant soucieux, mais très réfléchi. Pour certaines raisons, Nimodes s'en réjouit.

"Oh, bien sûr", reprit doucement le sage, "Le dragon rouge a ses faiblesses. Pyre vieillit et commence à perdre en vivacité, malgré son incroyable puissance. Malheureusement, son âge n'a pas diminué sa force dès qu'il parvient à la déployer. Si l'on en croit les légendes, il a peut-être aussi des points faibles qui lui sont propres"

"De quelles sortes ?"



Depuis Sigurd et St Georges peu d'hommes ont réussi à vaincre un dragon en combat singulier.

"The Red Dragon" de Larry Elmore

La cité qui avait envoyé une petite armée s'emparer de l'or de Pyre ne tarda pas à payer cher son audace : elle fut brûlée jusqu'au sol.

RÉGIME CARNÉ

Les dragons rouges, c'est bien connu, sont carnivores. On n'en sait guère plus sur leurs habitudes alimentaires, ceux qui voudraient les questionner à ce sujet risquant fort d'être dévorés. Toutefois, nous pouvons affirmer qu'en raison de leur métabolisme magique, les dragons rouges ne souffrent pas d'un jeûne prolongé. Cela explique comment ils peuvent dormir pendant des périodes allant de cinq à cinq cent jours. Réveillé après un sommeil de plus d'un mois, un dragon rouge n'a qu'un seul objectif : trouver de la nourriture. Il ne fera rien d'autre avant d'être rassasié.

C'était la voix du garçon au visage pensif. Examinant ses vêtements, Nimodes supposa qu'il était originaire d'une ville proche de la Rivière Greenwich. Le sage sourit. Il avait détesté l'idée que le garçon musclé était le cerveau du groupe. Peut-être ces jeunes téméraires avaient-ils une chance de survivre à une rencontre avec Pyre - si personne ne les faisait renoncer à leur entreprise à temps. Nimodes n'imaginait pas une seconde que le groupe puisse vaincre le monstre

"Les dragons, en particulier les vieux solitaires, dorment énormément : un peu comme les chats domestiques, je suppose."

Nimodes s'assit, regardant au delà du groupe comme il réfléchissait. "C'est durant leur sommeil que les plus vieux dragons sont particulièrement vulnérables - à supposer que leurs sens aient décliné. Leur sommeil est très profond. Ils rêvent énormément, mais les dragons parlent rarement de leurs songes... Certains prétendent qu'ils ne rêvent pas vraiment, mais se remémorent les événements qu'ils ont vécus, comme les elfes.

A QUOI REVENT LES DRAGONS ?

Les dragons n'étant pas portés aux confidences, toutes les hypothèses sont permises. Peut-être ne dorment-ils pas vraiment ; leur "sommeil" serait alors de même nature que celui des elfes, qui mêlent leurs rêves à la nuit profonde sans jamais perdre conscience.

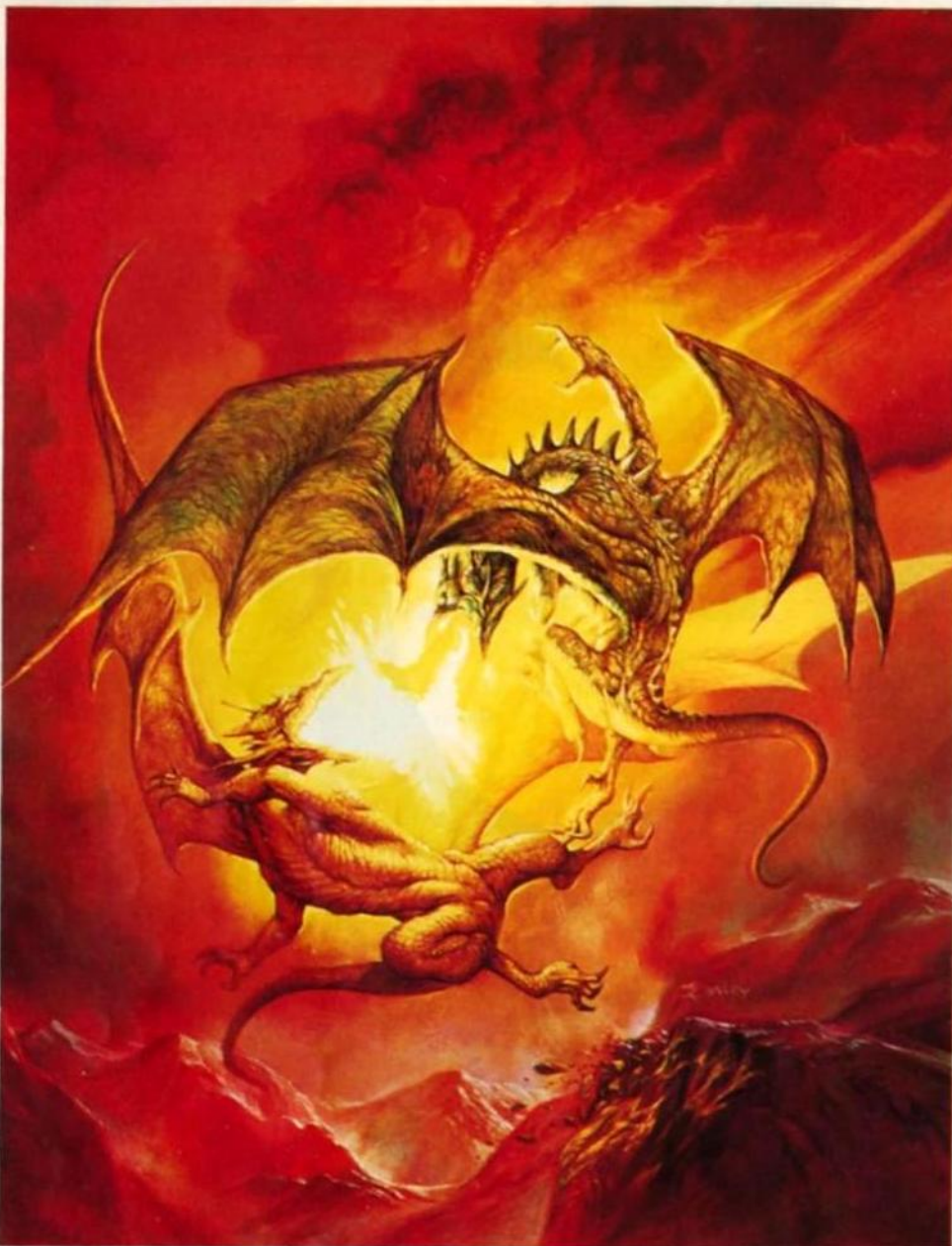
D'autres ont écrit que les dragons revivent leurs existences antérieures pendant leur sommeil, ce qui explique qu'à leur réveil, ils soient légèrement désorientés. Un dragon peut dormir pendant une très longue période, voire pendant des centaines de jours. Malheureusement, après un si long sommeil le dragon se réveille avec un terrible appétit et l'envie brûlante de dévaster tout ce qui l'entoure."

"Vous disiez quelque chose à propos de points faibles propres à Pyre", rappela le jeune garçon au port modeste.

Nimodes cligna des yeux. "Hmm. Oui. Bien, on dit qu'en attaquant Valesburgh il y a deux cents ans, Pyre perdit un oeil à cause d'un projectile lancé par une machine. Un survivant de la bataille vit la tête du dragon saigner tandis qu'il rugissait, en tenant son oeil droit de sa griffe de devant. Pyre est maintenant vieux de plusieurs siècles, et l'âge diminue l'acuité des sens - même ceux d'un dragon. Il est peut-être aveugle maintenant."



"Brains Flambe"
de Keith Parkinson



PRÉCISIONS

Écologie : Science de l'environnement.
Écologie du dragon rouge : étude des rapports que le dragon rouge entretient avec son milieu naturel.

Frostbite (prononcer frostbite) : morsure glaciale

Pyre (pr. païer) : Bûcher funéraire

Firetongue (pr. faïertongue) : langue de flamme

Ce sont généralement des questions de territoire ou de statut qui provoquent les affrontements entre dragons.

"Dragon Duel" de Jeff Easley

Les jeunes sourirent à cette nouvelle. "Une autre faiblesse des dragons rouges est leur avidité", continua Nimodes. "Un dragon rouge recherche l'or avant tout, car ce précieux métal détermine son statut parmi ses semblables. La seconde passion du dragon rouge mâle est la nourriture, la troisième, le sommeil. Mais l'appât de l'or conduirait un dragon rouge n'importe où. On s'est parfois servi de leur cupidité pour leur tendre des pièges ou les tromper, bien qu'un dragon rouge assoiffé de vengeance soit le pire des ennemis. Il vaut mieux les tuer rapidement, plutôt que les provoquer ou négocier avec eux. Ils sont trop dangereux."

Le jeune au visage sérieux reprit : "J'ai entendu dire que certains dragons résistaient aux sortilèges".

Nimodes comprit aussitôt à qui il avait affaire. Une rumeur disait qu'un sorcier d'une ville sur la rivière s'était récemment séparé de son apprenti. "C'est exact. Il y a des dragons capables de détourner les sorts. Aucun cependant n'a le pouvoir d'annuler la magie. Ils sont simplement plus résistants que nous, sans doute en raison de leur nature partiellement magique. A ce propos, vous devez savoir que certains apprennent de leurs parents à lancer des sorts. Ceux qui ont été abandonnés à la naissance ne peuvent même pas parler, et encore moins user de magie, mais de tels dragons sont rares dans nos régions.

Pyre est le rejeton d'Infernalle, une femelle dragon qui voulait que son fils soit une menace pour la civilisation - rien de moins. On sait que Pyre préfère les sorts basés sur le feu - ah, j'avais oublié de le préciser, c'est un lanceur de sorts, et il se montrait fort habile dans cet art. Je ne puis vous dire s'il en est toujours capable ; on ne l'a pas vu depuis quelque temps. Pyre, à ce que dit la

LA DIGESTION DU DRAGON ET SES RÉSULTATS

Certains dragons, notamment le vert, le rouge, le bronze, et le blanc, avalent de petites pierres et morceaux de métal qui tombent dans un estomac secondaire. Cet organe, moins grand que l'estomac principal, est comparable au gésier d'un oiseau. Les dragons qui en sont dotés ne peuvent mâcher leur nourriture. Les pièces de monnaies et autres objets facilitent leur digestion avant d'être finalement rejetés dans les excréments.

De nombreuses races de dragons, en particulier le rouge, font preuve d'une délicatesse inattendue : ils enterrent leurs excréments hors de leurs tanières. Ceux du dragon rouge comprennent, outre de petits morceaux de métal, du soufre et du nitrate de potassium en grande quantité. Une forte odeur marque donc l'emplacement de la fosse d'aisance du monstre. Son contenu peut exploser avec une violence effroyable sous l'effet du souffle du dragon, ou même d'une simple étincelle provenant du choc d'une pelle contre un rocher. Les dragons rouges utilisent cette propriété physique de leurs excréments comme une arme secrète : ils amènent un groupe d'attaquants à creuser dans la fosse où à se tenir juste au dessus, puis ils soufflent sur le sol.

Sort de lecteur (Niveau 0)

légende, aime lancer des sorts ardents, toujours à des fins destructrices."

"La magie n'a guère de pouvoir devant l'acier froid", ricana le jeune gaillard en dégainant sa lame pour la brandir. Nimodes nota qu'il la tenait comme un bâton. Quelques taches de rouille déparaient l'acier et le fil en était ébréché. Ce n'était pas une épée magique mais une arme qui avait fait beaucoup d'usage en son temps.

Nimodes résolut de s'entretenir plus tard avec l'apprenti, en privé si possible ; c'était une honte de gaspiller le talent. "Oui, Pyre utilise la magie, et il souffle un cône de flammes. Ses sens sont exceptionnellement aiguisés. S'il goûtait votre sang, il pourrait vous pister à l'odeur jusqu'au bout du monde. Sa morsure est puissante, ses griffes ne lâchent pas leur proie, et son souffle peut anéantir tout ce qui résisterait encore. Pyre est tout à fait capable de liquéfier même... Ah, c'est sans importance. Je sais - le feu n'a guère de pouvoir devant l'acier froid." Nimodes aurait voulu sourire, mais c'était trop pénible.

L'apprenti l'interrogea encore. "Vos livres mentionnent-ils quelques habitudes et traits caractéristiques de Pyre qui puissent être exploités ?" Comme le chef le regardait avec ennui, il ajouta : "Évitez les détails qui nous feraient perdre plus de temps que nous n'en avons."

Nimodes inclina la tête, ravi. "Tous les dragons rouges ont des points communs avec le chat domestique. Ils jouent avec leur nourriture, ils aiment dormir près d'une source de chaleur, enterrent leurs déchets, et ont horreur d'être mouillés. Pyre, comme certains de ses congénères, aime parler à sa nourriture, c'est à dire aux malchanceux qu'il capture. D'après l'un de mes textes, il aime les devinettes et les plaisanteries. Pour gagner un concours d'énigmes contre Pyre, il faut qu'il soit incapable de répondre à l'une de vos questions, et que vous puissiez répondre à trois des siennes. Si Pyre gagne, il est improbable que tous ses prisonniers puisse s'enfuir. Un sur dix, tout au plus, pourrait s'échapper. Pyre possède un trait unique, qui irrite les autres dragons de sa race : son penchant pour les jeux de mots. **Plus le calembour est mauvais, plus Pyre l'apprécie.** Un bouffon nommé Fered le Moor réussit un jour à tirer d'affaire trois aventuriers avec un seul jeu de mots. Bien sûr, Fered avait une réputation légendaire entre tous les bouffons de..."

"Cela devient ennuyeux", coupa le jeune gaillard. "Nous n'avons pas l'intention de laisser le dragon prendre l'avantage. Puisque nous avons payé pour savoir, dites-nous des choses utiles. Où frapper le dragon pour lui faire le plus mal ?"

DRAGONS AVEUGLES

Face à des adversaires résolu, un dragon aveugle rompt le combat dès qu'il le peut. Acculé, il cherche à mordre en se guidant sur le moindre bruit ou la plus légère odeur, mais ne demandera probablement qu'à parlementer ou à plaider pour sa vie. Les dragons sourds ou privés de l'odorat ne sont pas diminués à ce point.

Nom : Abonnement instantané (souscription).

Portée : Illimitée.

Composantes : Un chèque de 175 F, libellé à l'ordre de DRAGON® Magazine.

Durée : 1 an.

Temps d'incantation : Immédiat.

Zone d'effet : Spécial.

Jet de protection : Aucun.

Quand ce sort est lancé, le lecteur devient automatiquement et immédiatement abonné au magazine DRAGON®;

Quoi qu'il fasse, il recevra dans l'année qui suit les six prochains numéros de DRAGON®, et ce bien avant ses amis qui ne possèdent pas ce sort. Il gagnera un point de sagesse tant que le sort fera effet. Il économisera aussi la somme de 35 F sur le prix d'achat au numéro (ce qui équivaut à un numéro gratuit).

Il recevra enfin la somme de 250 Dragons, qui lui conféreront une puissance supérieure auprès de nombreuses rubriques du sus-désigné magazine, et qui susciteront la jalousie de ses pairs.

Le lecteur qui désire lancer le sort d' "abonnement instantané" doit rédiger un parchemin avec son nom, et son adresse accompagné d'un chèque de 175 F à l'ordre de DRAGON® Magazine. Il pourra utiliser son familier PÉTÉTÉ afin de faire parvenir l'ensemble à DRAGON® Magazine, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy.

Le sort prend alors effet dès la prochaine parution du magazine.

L'inverse du sort "abonnement instantané" se nomme "refus caractérisé d'abonnement". Le lecteur qui jette ce sort se sent alors pris d'un remords étouffant dont il portera le fardeau nuit et jour jusqu'à ce qu'il rencontre une âme suffisamment charitable pour lui lancer le sort d' "abonnement instantané".

Le parchemin nécessaire se trouve au verso .

Le sage plongea son regard dans les yeux du chef et le fixa durement, puis se détourna. "Comme vous voulez. Si vous êtes chanceux et que l'occasion de frapper se présente, touchez les yeux. Un coup direct mettra le dragon en fuite. Si la blessure n'est pas assez profonde, le dragon deviendra fou furieux, et ravagera les alentours de ses griffes et de ses flammes. Il est dit que la femelle dragon rouge Firetongue fut touchée de cette manière et qu'un seul revint pour raconter l'histoire. Le survivant s'échappa au moment où le dragon enragé fit s'écrouler la caverne sur lui-même et sur ses agresseurs. Tout dragon craint de perdre l'usage de ses sens. La cécité est la pire destin qu'un dragon puisse imaginer, plus terrible encore que la perte de ses ailes ou de ses membres. Un dragon aveugle est à la merci de toutes les autres créatures, vulnérable alors qu'il était jadis tout puissant ; il ne peut pas le supporter.

On ne connaît rien d'autre qui puisse effrayer Pyre - rien, en tout cas, qui puisse vous être utile. Peut-être ressent-il la seule crainte commune à tous les dragons : la peur de la mort. Les dragons sont des couards au fond

Abonnez-vous !

175F pour 6 numéros, au lieu de **210F**
soit un numéro gratuit

Et en plus, recevez la somme
exceptionnelle de **250 Dragons**



Nom _____

Prénom _____

Adresse complète _____

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.

d'eux-mêmes... mais vous devez être très forts pour réveiller cette crainte." Je ne dois pas les encourager, pensa Nimodes. "Cependant, la peur vous posera certainement un problème."

"Et pourquoi, puissant sorcier ?" ricana le chef.

Refusant de se laisser piéger, Nimodes lui rendit son regard. "La plupart des dragons irradiant la peur en raison de leur métabolisme magique. C'est ce qu'on nomme l'aura du dragon : un nuage de terreur concrète qui l'environne lorsqu'il veut se montrer dans toute sa gloire. Pour en annuler l'effet, il faut un entraînement spécial, comme celui des chevaliers et des paladins, ou certaines protections magiques.

Cependant, même l'aura du dragon est peu de chose comparée au plus précieux et dangereux pouvoir de Pyre et de ses semblables : leur intelligence, purement et simplement. Pyre a vécu une longue vie bien remplie, il a appris toutes les ruses connues. **Son repaire est truffé de pièges qui se déclenchent au moment opportun.** Un dragon rouge des rivages du sud avait disposé des barriques d'alcool pour pouvoir les briser d'un coup de queue et répandre le liquide sur le sol de sa

Son repaire
est truffé de
pièges qui se
déclenchent
au moment
opportun.

caverne. Un souffle pouvait embraser la salle entière, en une bouffée ardente qui n'aurait pas fait grand mal à l'occupant des lieux. C'était un dragon intelligent."

"Que lui est-il arrivé ?" demanda l'apprenti. Nimodes sourit et regarda quelque chose au mur. "Oh, le dragon a rencontré des aventuriers plus intelligents que lui."

L'apprenti s'éclaircit la voix. "Que pouvez-vous nous apprendre sur ce que mange et boit un dragon ?"

"Rien qui puisse être empoisonné de manière efficace. Le dragon ne sera pas affecté, sauf peut-être s'il absorbe régulièrement le poison durant plusieurs siècles. Le rouge mange ce qu'il peut attraper et tuer. Comme boisson, il préfère l'alcool, bien qu'il ne devienne jamais ivre. Il absorbe l'eau à petites doses, car une proie vivante en contient assez pour ses besoins. Un dragon n'a pas besoin de manger ni de boire pendant son sommeil, si long soit-il, et même le manque d'air frais ne l'affecte guère. Un dragon rouge endormi fut enseveli sous une avalanche de rochers et de boue ; il ne se réveilla pour se dégager que plus tard dans l'année. Lorsqu'il mange, le dragon rouge peut consommer jusqu'à deux fois le poids de son corps avant de se traîner à l'écart pour digérer."

"Et où se trouvent ses plus grands trésors ?" demanda le chef d'une voix forte - Il n'aimait pas être laissé à l'écart de la conversation.

"Tout dépend de ce que vous appelez trésors", dit le sage. "Bien sûr, la couche du dragon rouge est faite de pièces de monnaie. Les gemmes et autres objets précieux sont dispersés dans son repaire, bien en vue, à des places choisies pour les mettre en valeur. A la différence du dragon d'argent, le rouge ne collectionne guère les œuvres d'art. Il n'a pas de préférence marquée pour les pierres précieuses, dont le dragon doré se nourrit.

Contrairement au vaniteux dragon d'airain, le rouge mâle n'a pas coutume de s'entourer de surfaces réfléchissantes. Les objets que seuls les hommes utilisent, comme les armures magiques, sont souvent placés au fond de sa tanière. Cela permet d'éveiller la convoitise des agresseurs et de les attirer. Le dragon rouge en sait beaucoup sur l'avidité, rien d'étonnant à ce qu'il joue sur ce vice pour piéger ses proies.

Avant de dévorer ses victimes, il les dépouille de leurs objets magiques. Une caverne latérale est réservée à ces trophées du meurtre, qui sont gardés et comptés presque sans relâche.

On voit également le dragon rouge entreposer ses trésors dans une cavité creusée dans la pierre. Il en ferme l'issue en y coincant des rochers avec sa force colossale."

Nimodes soupira. "Et voilà tout ce que j'ai à vous dire. Si vous avez plus d'argent, je pourrais faire des recherches complémentaires à la Bibliothèque du Château Mardelaine, où..."

Le chef l'interrompit. "C'est assez, vieil homme", dit-il avec un geste de la main. "Nous avons ce que nous voulions, bonne journée." Il fit demi-tour et se fraya un passage à travers le groupe qui l'entourait. Tous les autres le suivirent en dressant des plans à voix basse.



L'expérience et l'audace traquent le mal dans son repaire.

"Book of Lairs"
de Larry Elmore

Nimodes les regarda partir. Devait-il les arrêter ? Ces fous avaient autant de chances de tuer Pyre avec leurs épées et leurs outils de fermier qu'avec des boules de neige. Il réfléchit, puis relâcha doucement sa prise sur les accoudoirs de son siège. Non, ils n'écouteront jamais. Qu'il en soit ainsi. C'était du gâchis.

Il s'aperçut alors que l'apprenti était resté en arrière. Le garçon observait sur le mur l'objet que que Nimodes avait regardé tout à l'heure. "Une sorte de trophée ?" demanda le jeune homme intéressé.

Dans une bouteille sur l'étagère reposait une dent jaune ébréchée. Longue de cinq paumes, elle évoquait l'image d'un féroce carnassier.

Nimodes eut un léger sourire. "Une relique de ma

jeunesse aventureuse."

L'apprenti se mit à rire. "Peut-être vous en apporterai-je une autre, pas maintenant, mais quand le temps sera venu. Je sens que je devrais étudier plus longuement ce qui nous attend avant de partir. Si les autres s'en vont sans moi, eh bien..." Le garçon soupira et haussa les épaules. "Je ne leur souhaite que du bien, et ils me manqueront. Mais je veux réussir à la première tentative. Bonne journée, Nimodes, et merci."

Un moment plus tard, Nimodes fixait la porte close, perdu dans ses pensées. Quelque chose lui disait qu'il reverrait l'apprenti. Il en avait le pressentiment.

JEU DE ROLES
PAGE 75

Certains peignent les dragons comme d'autres les démons.

"Dragons of Faith"
de Jeff Easley



L'Empire seul possède la technologie qui autorise les êtres vivants et les droïds à se déplacer à la surface des Naines Noires, ces étoiles éteintes où la gravité est effrayante. Les métaux rares que l'on trouve en ces lieux n'ont pas de prix. L'Empire est prêt à tout pour se les procurer, et le taux de mortalité effarant qui règne parmi les mineurs n'y changera rien.



LE CHOIX

Quelle place pour un dragon dans l'univers de Star Wars ?

Elle s'était perdue. Elle allait faire partie des dix pour cent de mineurs qui mouraient parce qu'incapables de retrouver leur camp avant que leurs réserves d'énergie ne s'épuisent. Elle ne pouvait appeler à l'aide : les communicateurs ne fonctionnaient pas ici. Elle sentait que le rendement de ses répulseurs baissait lentement et que la fin approchait. Mais elle marchait encore, engoncée dans son graviscaphe de plus en plus pesant.

Elle perdit espoir quand la lueur d'un Puits Interdit barra sa route. Comment était-ce possible ? Les Puits étaient loin des mines, ou plutôt on exploitait les gisements qui étaient loin des Puits. Qu'elle ait pu atteindre l'un d'entre eux était inexplicable.

Elle savait que les Puits étaient gardés par des sortes de droïds assassins, et les soldats avaient mis les mineurs en garde : celui qui approcherait d'un Puits serait abattu. Par ailleurs, les histoires qui circulaient à bord n'étaient guère engageantes : ceux qui regardaient dans les Puits devenaient fous, mouraient dans d'atroces souffrances, agonisaient plus de mille ans, comme dans le ventre du Sarlacc⁽¹⁾, sur Tatooine !

La douleur qui tordait ses articulations l'aurait fait sauter dans la panse du Sarlacc, mais elle comptait plutôt sur le droïd de garde pour abrégier ses souffrances. Elle se remit en marche vers le Puits, dont la faible luminosité était surréaliste sur ce soleil que la lumière avait fui à jamais. Dans un moment, le faisceau d'un canon blaster allait la couper en deux... Mais elle progressait, et

rien ne se passait. Le bord du Puits fut à deux pas.

Décontenancée, son regard se porta sur le gouffre lumineux. Et puis merde ! Un pas, deux, un dernier effort des servomoteurs de son graviscaphe défaillant. Voilà, c'était fait.

Elle n'avait rien d'une intellectuelle. Elle n'avait jamais cru aux bobards des Chevaliers Jedi ni à leur mystique, et encore moins depuis que c'était l'Empire qui la payait. Mais comme pour tout être vivant, la Force bouillonnait en elle. Ce qu'elle vit au fond du Puits, où la matière torturée par sa propre densité n'était plus capable de cacher quoi que ce soit, c'était le fluide élémentaire, créé par la vie. La Force lui apparut, dans sa splendeur et son épouvante. Mais son esprit simple éprouva le besoin de donner une forme à ce chaos qu'il ne pouvait appréhender.

Les étoiles s'amoncelèrent en un corps écaillé, les galaxies se déposèrent sur deux ailes membraneuses, une queue se mit à briller comme mille comètes, des pattes griffues émergèrent, issues des nébuleuses de poussières interstellaires, et les têtes, oh les têtes... Une tête lumineuse, altière, austère mais sereine, vigilante mais passive, et qui considérait le monde sans passion aucune. L'autre tête, noire mais luisante, de laquelle fusait toute la haine de l'univers, promettait le mal absolu mais aussi fortune, puissance et gloire.

Elle pouvait se livrer à la noirceur : elle échapperait à l'Etoile Eteinte, vivrait et pourrait aller disputer sa place à l'Empereur lui-même. Elle pouvait glisser vers la lumière : elle mourrait alors, et irait rejoindre ces êtres sages et tristes qui avaient péri de la main du Seigneur Vador. Le moment du Choix était venu.

Elle bascula vers les gueules du Dragon.



Texte

Pierre Zplotny

Univers

Star Wars

Technique
Jeu de Rôles

page 82

(1) Le Sarlacc est une sorte de gigantesque estomac vivant où le traître Jaba tente de précipiter les héros du Retour du Jedi.

L'univers du jeu de rôles "Rêve de Dragon" a ceci de particulier qu'on n'y rencontre pas le moindre dragon... Hors du temps, hors du monde, à l'abri de toute menace physique, les grands serpents des légendes occupent peut-être la seule place qui leur revienne de droit.

REVE DE DRAGON

NOGON
REVE DE

*Comment une
créature rêvée peut-
elle influencer le
rêveur ?*

Texte

Denis Gerfaud

Etant un rêve,
le monde
n'est créé
qu'à mesure
que les
rêveurs le
rêvent.

Les Sages ont coutume de dire : "Le monde est un rêve de Dragon. Nous sommes tous rêvés par les Dragons..." Mais qu'est-ce qu'un monde rêvé ? Quels sont les fondements du jeu de rôle *Rêve de Dragon* ? Les Sages disent encore : "Quelque part, sur un plan d'existence qui nous est à jamais étranger et que nous ne pouvons tenter de concevoir que pour le plus grand péril de notre santé mentale, quelque part donc, vivent de grands seigneurs de lumière. Nous les appelons les Dragons. Qui sont-ils, que font-ils, comment vivent-ils ? Autant de questions qui resteront toujours sans réponse. Tout ce que nous savons, c'est qu'il leur arrive tout comme à nous de dormir, et que dormant, ils rêvent. Cela seul est important, car le contenu de leur rêve, c'est notre monde : les créatures, les plantes, le ciel et la terre. Pour les Dragons, nous n'avons pas plus d'existence que les formes de nos propres rêves n'en ont pour nous. Et si nous considérons néanmoins que nous existons, physiquement, il faut admettre alors que les dragons possèdent une supra-réalité. C'est certainement ce que doivent se dire, en parlant de nous, les fantasmes de nos propres rêves.

Etant un rêve, le monde n'est créé qu'à mesure que les rêveurs le rêvent. Il n'est pas créé une fois pour toutes, comme une oeuvre que l'on peut ensuite contempler en se reposant. Que les rêveurs viennent à cesser de rêver, et plus rien ! c'est comme pour la musique : si le musicien s'arrête de jouer, il n'y a plus que le silence.

Le rêve est une création non-stop : c'est là-dessus que repose la magie. S'il est difficile d'altérer un monde fait, altérer un monde sans cesse en train de se faire est évident. Il suffit à un certain moment de faire autrement. Et plus exactement, de dire au faiseur : "Fais autrement..." Et c'est parce que le changement est opéré depuis l'extérieur du rêve par les Grands Rêveurs, et voulu de l'intérieur par les créatures rêvées, qu'il apparaît à celles-ci comme un acte magique.

Mais comment une créature rêvée peut-elle, de l'intérieur du rêve, influencer le rêveur ? La réponse est des plus simples : parce que telle est l'essence même du rêve, de tous les rêves, à commencer par les nôtres. Les rêveurs, qu'il s'agisse des Dragons ou de nous-mêmes, sont certes les créateurs de leurs rêves, mais n'en sont pas les maîtres. S'ils en étaient les maîtres, ils ne feraient jamais de cauchemars. Les créatures rêvées possèdent une indéniable liberté d'action, une liberté de peser sur le rêveur.

C'est ainsi que les hauts-révants, comme on appelle ici les magiciens, sont les cauchemars des Dragons. Mais qu'ils prennent garde ! A force de tourmenter les Grands Rêveurs en exigeant d'eux ce qu'ils appellent des sortilèges, ces derniers finiront par se libérer du cauchemar. Et il n'y a pas cent façons de se libérer d'un cauchemar : se réveiller.

Le jour où les Dragons se réveilleront, il n'y aura plus rien. Que l'on prenne garde : **cela s'est déjà produit.**



Confrontation réelle, rêve
de harpiste ou rêve de
dragon ?

"Music Lover"
Robin Wood



Dragon®
magazine vous offre
deux planches de
billets ; des artistes
drows les ont peintes
et dans l'imprimerie -
sous - la - montagne,
les nains diligents
ont travaillé jour et
nuits pour les sortir
à temps.

DRAGONS, DRAGONS DRAGONS !

**A partir de maintenant,
vous êtes riches...**

Convertible en or-métal, notre monnaie est une valeur sûre : il vous suffit de vous présenter dans l'ancre d'un dragon (aux heures d'ouverture) et de persuader l'occupant des lieux d'échanger ses pièces d'or contre vos billets colorés, légers, et donc plus faciles à emporter en voyage. Vous pouvez convertir votre capital, mais, pour des raisons évidentes, vous n'y avez pas intérêt. En effet :

- Pourquoi échanger vos Dragons colorés, légers, etc, contre d'encombrantes pièces métalliques ?
- Un dragon mauvais coucheur pourrait vous transformer en bacon grillé et carboniser vos billets - sans aucun profit pour vous ni pour vos héritiers.

Capitalisez !

Bien gérée, votre fortune devrait s'accroître régulièrement. Vous disposez de sources de revenus nombreuses et diversifiées :

Dragon® magazine :

Dans le N°1 et les suivants, vous trouverez des billets qui viendront augmenter votre capital. Sachez également - c'est confidentiel - que chaque nouvelle planche aura un peu plus de valeur que la précédente. Les coupures que vous avez sous les yeux ne sont donc pas les plus grosses...

Aussi, ne vous laissez pas distancer dans la course à la richesse ! Ce serait d'autant plus dommage que vous êtes l'heureux détenteur d'un N°0 et que vous partez avec deux planches d'avance. D'autre part, les billets que vous détenez sont d'ores et déjà des "collectors" dont la valeur réelle est supérieure à la valeur nominale.

Abonnement :

Loin de nous l'idée de vouloir vous corrompre ! S'abonner à Dragon® magazine est une décision que vous devez prendre librement, à l'abri de toute pression. Nous le crions haut et fort !

Plus bas et entre nous : abonnez-vous et nous vous versons 250 Dragons d'or sans que le fisc n'en sache rien. Ça marche ?

Boutiques :

Les magasins partenaire de Dragon® magazine sont habilités à vous délivrer des Dragons sous certaines conditions ... qui seront ultérieurement précisées.

Investissez !

Tous les deux mois, notre rubrique financière vous indiquera les meilleures opportunités d'investissement et vous conseillera sur la gestion de votre patrimoine.

En outre, Dragon® magazine organisera des enchères. L'objet de la vente sera introuvable dans le commerce : planche de BD originale, partie à domicile d'un jeu de rôles avec l'auteur comme maître de jeu, édition des Règles Avancées de Donjons & Dragons® en langue orc (dès que la traduction sera disponible), etc.

D'autres projets seront mis en œuvre dès le N°1. D'ici là, découpez vos Dragons et protégez-les contre la convoitise...

Nous levons le voile dès le N°1 !

MONNAIE REELLE POUR MONDES IMAGINAIRES.

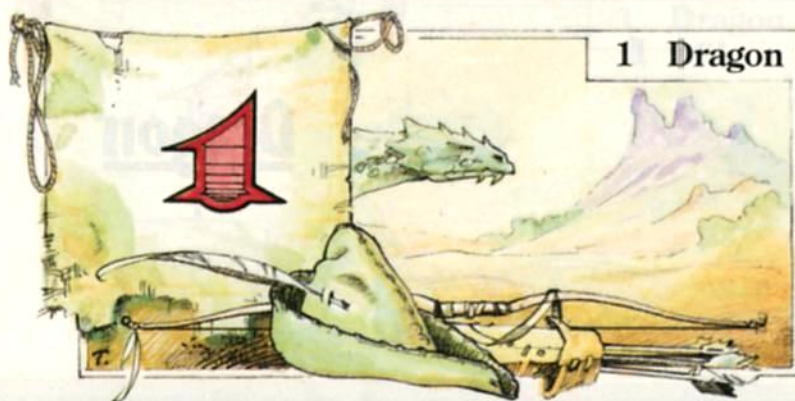
Utilisez vos Dragons dans le cadre de "grandeurs nature" et de votre jeu de rôles favori. Plus de tricheries possibles, plus de comptes griffonnés au crayon et vite gommés : des billets palpables, qui passent de mains en mains.

Dans votre cercle d'amis, dans votre club, en tournoi, faites des Dragons votre monnaie officielle.

PARTIE

Voici le Dragon bleu - ou Dragon tout simplement - notre unité de base, le vert qui vaut 1 Dragon, le jaune qui en vaut 2, et au sommet de la pyramide, le scintillant Dragon d'argent...

1 Dragon



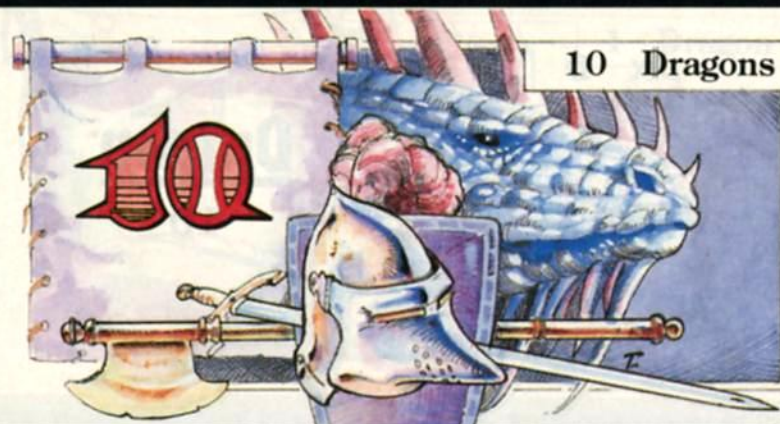
2 Dragons



5 Dragons



10 Dragons



1 Dragon

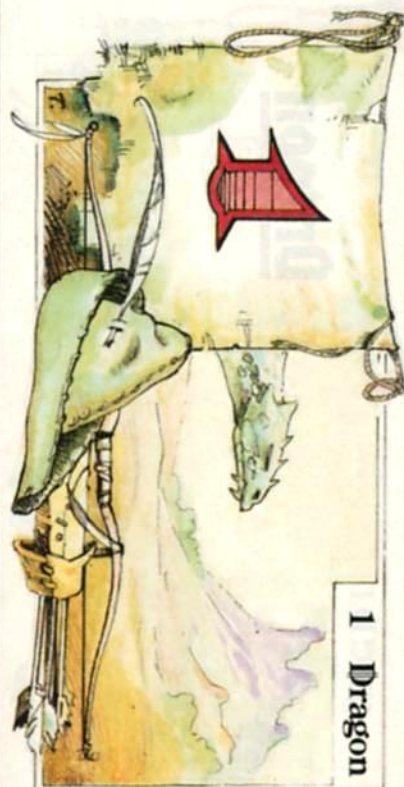
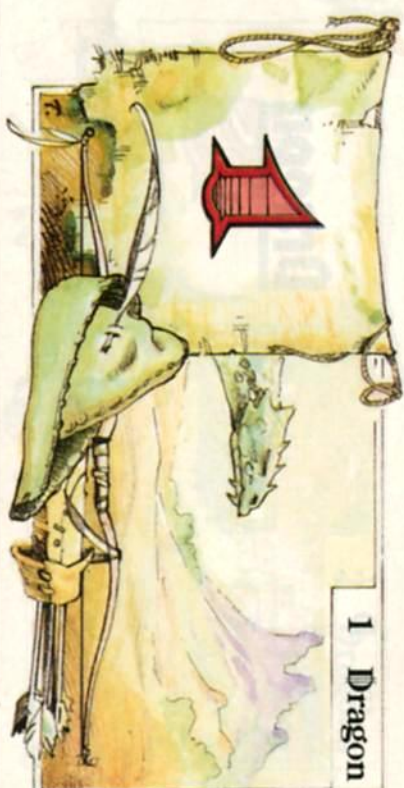
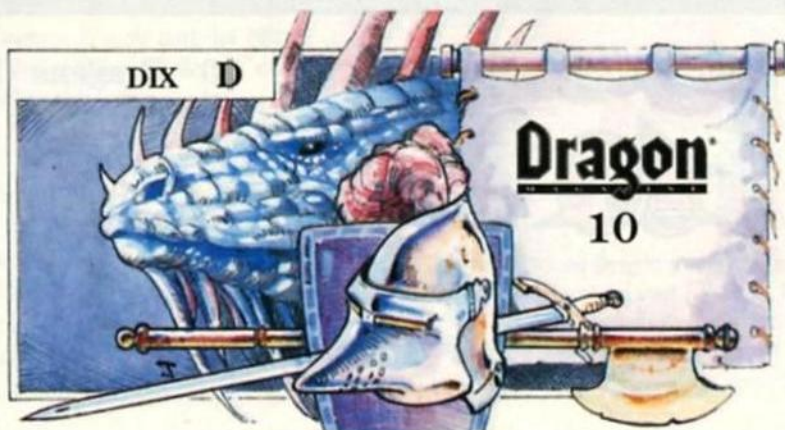
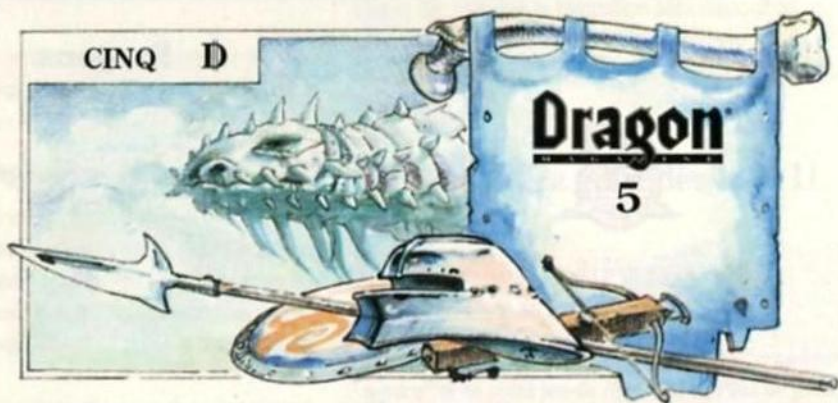
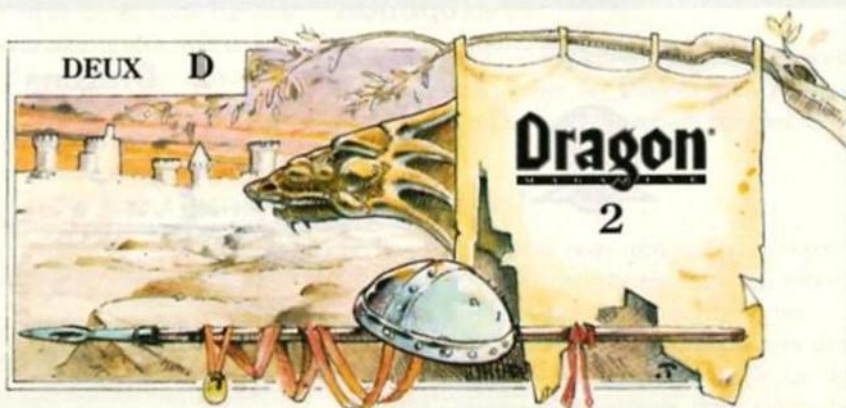
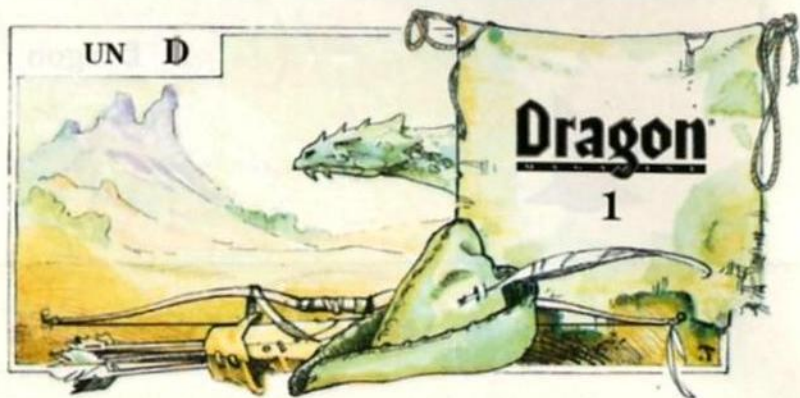
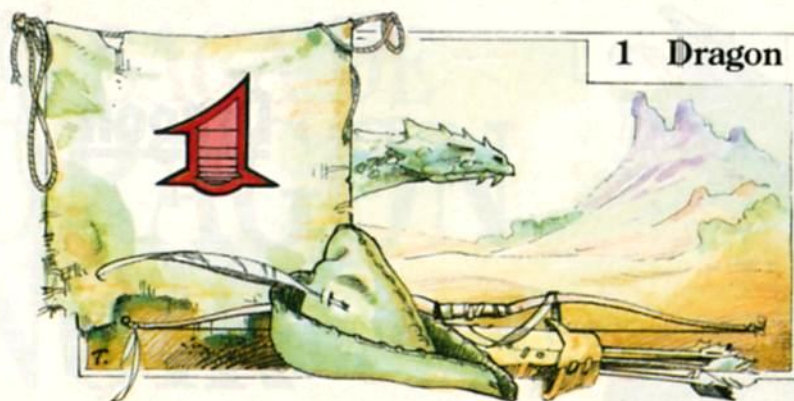


planche "habillée" par Pascal Trigaux

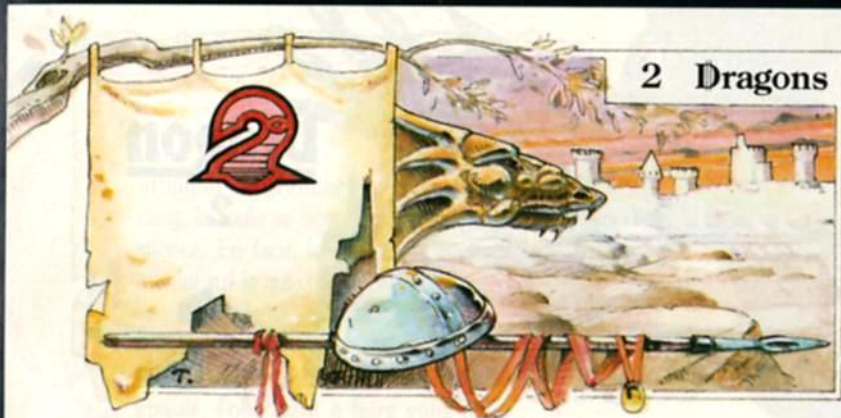
1 Dragon







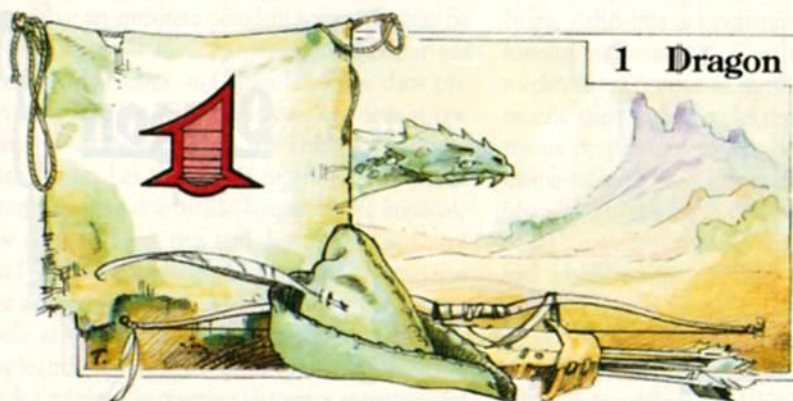
1 Dragon



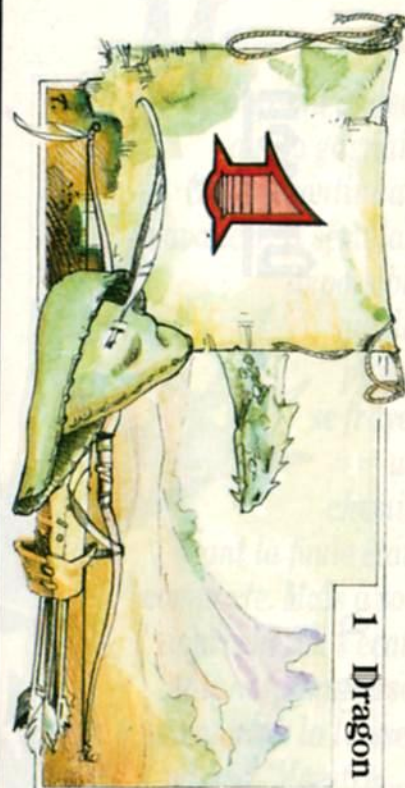
2 Dragons



5 Dragons

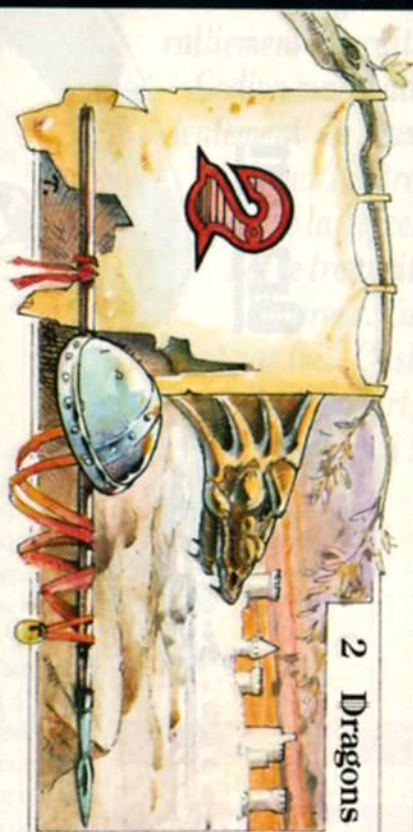


1 Dragon

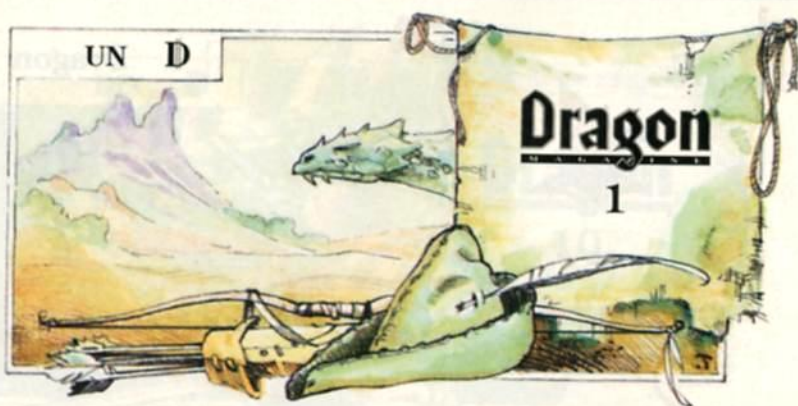
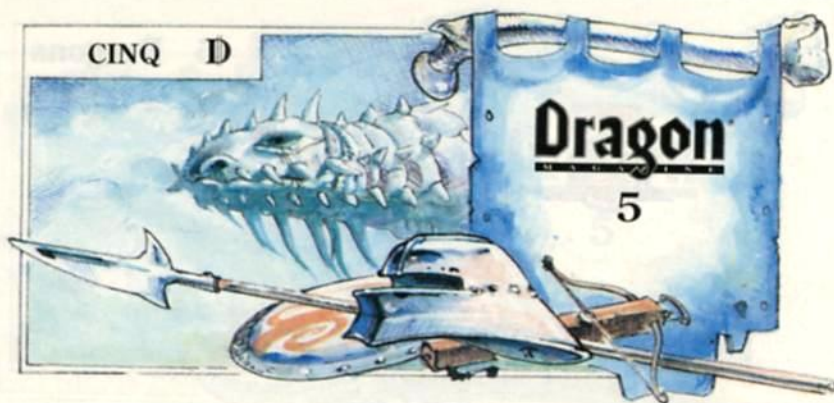
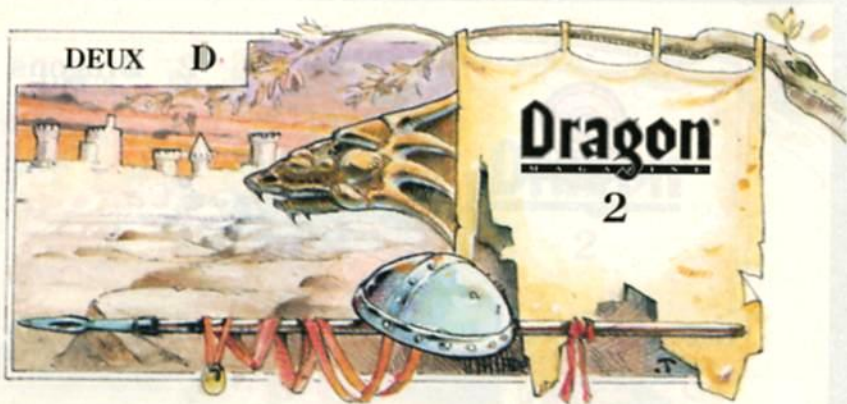
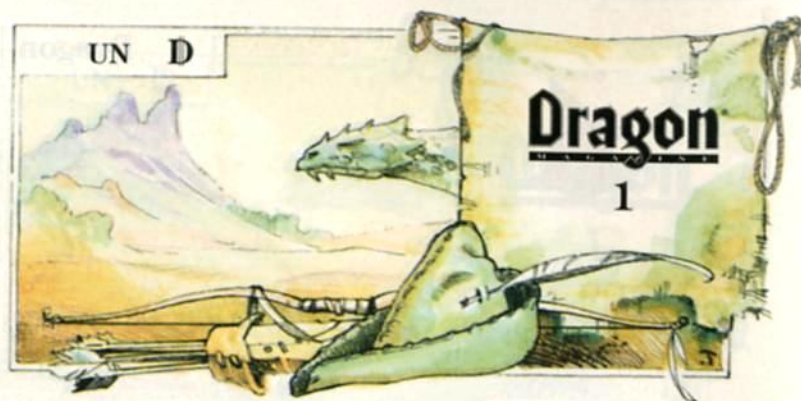


1 Dragon

planche "habillée" par Pascal Trigaux



2 Dragons



LA SAGA DE DRAGON NOIR

Un jeu,
Deux univers

Quand Godiva atteignit le premier rang, la foule se figea dans le silence. En face, les Loups-de-guerre étaient sur le qui-vive. Alors, telle une vague déferlante, la haine chassa la nausée de son corps et Godiva se prépara à bondir. Une main de fer s'abattit sur son épaule, l'obligeant à faire volte-face.

L'épée à moitié sortie du fourreau, Godiva croisa le regard intense de Konrad. Plus que l'injonction qu'elle lut dans son oeil unique, ce furent les deux larmes qui coulaient sur les joues de son vieil ami qui lui rendirent le contrôle d'elle-même. Jamais elle n'avait vu Konrad pleurer. Juste derrière, elle aperçut Hohmley et Graast. Sans atténuer sa douleur, leur présence lui fit du bien.

- "Inutile de rester, ce serait le massacre", chuchota Konrad sans remuer les lèvres. Godiva jeta un dernier regard sur la tête empalée au bout d'une pique. Adieu, mon amour ! Puis, elle rentra dans la foule.

Halöven

Ainsi commence Dragon Noir, une saga ludique en quatre tomes qui nous entraîne à la découverte de deux mondes fantastiques. Quand l'action commence, chacun subit une crise majeure. Le premier, Halöven, est gouverné par un empereur décadent nommé Sigéric. Sa soif de pouvoir et sa cupidité, aggravées par ses méthodes sanguinaires, ont attisé la révolte dans plusieurs villes franches. D'abord larvée, elle devient une rébellion généralisée conduite par Thibert, Prince des Hautes Terres. Les troupes de Sigéric sont mises en déroute au cours d'une bataille épique, la Cité Impériale tombe quelque temps plus tard. Les rebelles semblent devoir l'emporter lorsque Sigéric reparait à la tête d'une armée surgie de nulle part. A la stupéfaction générale, la nouvelle armée impériale remporte des succès décisifs contre les troupes rebelles, dispersées il est vrai au quatre coins de l'empire. Les guerriers victorieux appartiennent à une race inconnue sur Halöven. Ils ne tardent pas à

gagner une renommée terrifiante. Rien ne semble pouvoir arrêter ceux qu'on surnomme les "Loups-de-guerre", tant à cause de leur férocité au combat que de leur physique très particulier. Ces guerriers venus d'ailleurs rendent son trône à Sigéric en moins de deux mois. De l'armée rebelle triomphante, il ne reste plus que des groupes de guerriers épars, traqués sans répit par les hordes impériales.

ArKö Iriss

La situation sur ArKö Iriss, le deuxième monde de Dragon Noir, n'est guère plus brillante. Peuplé d'une myriade de peuples et de races différentes, dont les fameux Dragons Noirs, ArKö Iriss a longtemps connu une histoire mouvementée. C'est un monde d'inspiration médiévale où guerres et conflits se sont succédés sans relâche jusqu'au jour où les représentants des sept principaux peuples acceptèrent de s'asseoir autour d'une même table et de discuter. Plusieurs années d'âpres négociations aboutirent à la conclusion du "Pacte des Sages", qui allait régir désormais les destinées d'ArKö Iriss. Habile compromis entre les traditions d'indépendance de chaque peuple et l'acceptation par tous d'un pouvoir central régulateur, ce traité allait garantir la paix pendant près de six siècles. Mais ce bel édifice vole en éclats lorsque déferle sur ArKö Iriss un peuple inconnu : les Khandärs. Ils s'emparent des principales cités et tuent

Malgré la nausée qui la gagnait, Godiva continuait d'avancer. Il semblait impossible qu'elle puisse se frayer un chemin tant la foule était compacte. Mais à son approche, on s'écartait avec empressement pour la laisser passer. "Maestra...", murmurait la foule tandis que des mains esquissaient autour d'elle le signe de ralliement interdit. Godiva marchait lentement, les yeux rivés sur l'autre bout de la place. Là, se trouvait l'horreur. Ça n'est pas lui... C'est impossible ! Thibert, pas toi !

Texte

Yves Fagherazzi

Dessins

Pascal Trigaux

Jean-Jacques Chaubin



Arthésamée, le Gardien du Pacte, au milieu de sa garde de Nains. Réputés invincibles, les Khandärs semblent bien près du succès total lorsqu'ils relâchent leur pression sans raison apparente. L'écroulement du pouvoir central et la confusion qui s'ensuit réveillent les rivalités anciennes. Sous les coups de boutoirs des Khandärs, Arkö Iriss est retourné au chaos. Partout règnent la violence et la suspicion.

A la croisée des mondes

Dragon Noir est basé sur la rencontre de ces deux univers par le biais de quelques personnages clés, mis en valeur par l'échelle adoptée (un pion = une figurine : voir fiche technique). D'abord antagonistes, Halöven et Arkö Iriss vont conclure une alliance sacrée face à l'ennemi commun : il apparaît, en effet, que Khandärs et Loups-de-guerre ne forment qu'un seul peuple ! On voit même, devant ce péril, les humains s'allier aux Orks : une première dans le domaine de l'heroic-fantasy ! Cette volonté de casser le manichéisme qui sous-tend les mondes inspirés de Tolkien apparaît en filigrane tout au long de la saga. **Dragon Noir n'oppose pas les bons aux méchants** ; il y a des destinées différentes, des forces qui s'affrontent, se croisent, s'unissent. Même les horribles Krobs, ces arachnides qui peuplent les souterrains de Kazhdin, ne sont pas mauvais par nature : ils suivent leur propre logique, qui les amène à refuser toute intrusion sur leur territoire.

L'originalité de Dragon Noir n'apparaît pas uniquement dans son thème mais aussi dans le style du récit, qui mêle poésie et action



La Princesse Sarah

Dragon Noir n'oppose pas les bons aux méchants.

et de jouer les scénarios proposés dans l'ordre chronologique.

L'échelle adoptée rend le jeu très vivant : un pion représente un personnage avec son nom, ses qualités de combattant, ses pouvoirs magiques éventuels et les pouvoirs spéciaux du peuple auquel il appartient. Chaque personnage apparaît dans quatre états différents : en pleine forme, assommé, blessé et mort.



Gotmar
Dresseur de dragon

L'action des différents scénarios se déroule sur des cartes dont plusieurs représentent des souterrains. Il existe des sortilèges permettant de modifier le terrain en cours de jeu. Les déplacements des personnages se calculent à l'aide d'une grille hexagonale venant en surimpression.

Proche de la série médiévale Cry Havoc, Siège, Croisades et Vikings, Dragon Noir profite des nombreuses cartes et accessoires communs à tous ces jeux. Le passage à la troisième dimension (décors et figurines) est d'ailleurs imminent.



OUVRE-BOITE

Dragon Noir est un jeu d'aventure fantastique en quatre épisodes. Il tient du jeu de rôle et du jeu tactique, type wargame.

Dragon Noir se présente sous la forme de quatre boîtes vendues séparément. Chaque boîte contient tout le matériel nécessaire pour jouer un épisode sans tenir compte des trois autres. Un système de campagne original permet cependant de relier chaque épisode au précédent



La Reine des Krobs

Dragon Noir : un jeu à suivre...

1° épisode : L'Exil.

Fuyant Halöven, le chevalier Konrad, la princesse Godiva, le mage Zacharie et quelques fidèles viennent se réfugier sur le monde étrange d'Arkö Iriss. Un passage magique connu du seul Zacharie les conduit dans les ruines d'un vieux château, sur l'île de Kazhdin. Ce territoire est peuplé d'Orks, de Nains, d'Elfes et de Goblins. Les Orks sont les plus nombreux, les plus agressifs et les mieux organisés. Conduits par Black Fox, un chef de guerre redouté, et par le sorcier Shaman, ils étendent leur domination sur l'île. Les Nains sont retranchés sur une presqu'île truffée de galeries dont l'entrée est gardée par un Dragon Noir. Les Elfes contrôlent la forêt. Quelques Trolls habitent les montagnes. Les Goblins, peu nombreux, maintiennent une neutralité précaire face à leurs cousins Orks. Immédiatement confrontés aux rivalités locales, les voyageurs d'un autre monde se trou-



Dragon Noir se présente sous la forme de quatre boîtes. Chacune contient tout le matériel nécessaire pour jouer un épisode de la saga, sans qu'il soit nécessaire de posséder les trois autres.

vent entraînés dans un conflit ouvert avec les Orks. S'ensuit une bataille mémorable qui se déroule simultanément en surface et sous terre. 4 cartes (2 pour la surface, 2 pour les souterrains) et près de 100 personnages sont utilisés au cours de sept scénarios qui s'enchaînent dans l'ordre chronologiques.



2° épisode : L'Epreuve. (vient de sortir)

Désormais alliés, rebelles exilés, Orks, Nains, Elfes, Trolls et Gobelins s'engagent dans les souterrains qui relient l'île de Kazhdin au continent principal. Ils recherchent l'orbe mauve, une pierre magique qui permet de parler aux dragons. Mais ils devront affronter les Krobs, un peuple d'arachnides : tueurs, chasseurs, guerriers aux pattes velues, enfin leur Reine et ses gardes... Sans parler des Gharvs, reptiles aveugles qui pullulent dans les rivières et marais souterrains.

L'Epreuve utilise 112 personnages et 6 cartes de souterrains. Six scénarios vous sont proposés, dont l'un se joue en

solitaire. Comme ceux de L'Exil, les scénarios peuvent être joués indépendamment ou enchaînés en campagne. Si vous choisissez cette dernière option, la configuration des souterrains change à chaque partie.

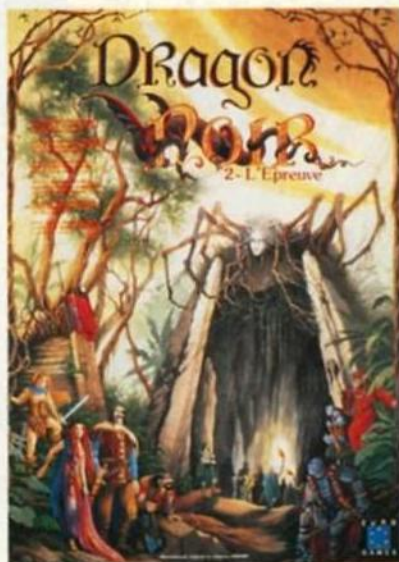
3° épisode : La Conquête.

A paraître fin 1991, le troisième volet de la saga raconte la conquête d'ArKö Iriss par les Chevaliers du Dragon Noir. Cet ordre ancien se reforme pour chasser les terribles Khandärs et rétablir l'harmonie du Pacte des Sages. Mais les difficultés surgissent lorsqu'il faut nommer le nouveau Gardien du Pacte...

Une carte aux dimensions impressionnantes permet d'appréhender la géopolitique complexe d'ArKö Iriss et de jouer au niveau stratégique.

4° épisode : Le Retour.

A paraître courant 1992, ce dernier épisode décrit le retour de Konrad et de ses compagnons dans leur monde d'origine. Particularité : l'action se déroule en hiver, dans la neige épaisse et sur la glace des rivières. Des pions traîneaux seraient prévus...



FICHE TECHNIQUE :

DRAGON NOIR
Créateur : Duccio Vitale
Editeur : Eurogames
Pour 2 joueurs et plus,
à partir de 12 ans.
Prix de chaque boîte:

L'ORGANISME CYBERNETIQUE

ASIMOV

Métal, silicone et chair humaine

Pour aller de l'organisme humain vers le robot, nous devons commencer par remplacer des portions de l'organisme humain par des parts robotiques. Par certains côtés, nous le faisons déjà. Par exemple, un bon pourcentage du matériau d'origine de mes dents est aujourd'hui métallique, et le métal est, bien sûr, le matériau robotique par excellence... Des gens possèdent bras ou jambes artificiels, et l'on donne à ces membres sans vie une complexité et une efficacité toujours renouvelées. D'autres ont vécu des jours, et même des mois avec un cœur artificiel, ou vivent des années durant avec un pacemaker.

De l'homme au robot

Nous pouvons imaginer telle ou telle partie de l'être humain remplacée par des matériaux inorganiques et des dispositifs mécaniques. En existe-t-il une seule que nous éprouverions des difficultés à remplacer, même en pensée ?

Je crois que nul n'hésitera. Remplaçons toutes les parties du corps humain sauf une - membres, cœur, foie, squelette, et ainsi de suite - et le résultat demeurera humain. Ce sera un être humain en partie artificiel, mais ce sera un être humain.

Mais le cerveau ?

Sans doute, si une chose fait de nous des humains, c'est le cerveau. Si une chose fait de l'être humain un individu, c'est la nature complexe, les émotions, la capacité d'apprentissage, et le contenu mémoriel du cerveau. On ne peut le remplacer par une machine à penser issue d'une usine. Il faudrait y implanter un dispositif qui inclue tout ce qu'un cerveau naturel apprend, sa mémoire, ses schémas de fonctionnement dans leur exactitude.

Le membre artificiel ne fonctionne peut-être pas comme le naturel, mais remplit toujours son rôle. Il en ira de même pour un poumon, un rein, un foie artificiels. Un cerveau artificiel doit cependant être la réplique exacte du cerveau qu'il simule, ou l'être humain en jeu ne serait plus le même être humain.

Le cerveau constitue donc le point de friction du processus.

Du robot à l'homme

Et le contraire ?

Dans "L'Homme Bicentenaire", j'ai décrit le passage de mon héros, Andrew Martin, du robot à l'homme. Peu à peu, il s'était fait transformer, de sorte que toutes les parties visibles de son corps avaient une apparence humaine. Son intelligence devenait égale (ou supérieure) à celle d'un homme. C'était un artiste, un historien, un scientifique, un administrateur. Il avait obtenu le vote de lois qui garantissaient les droits du robot, et mérité respect et admiration au plus haut point.

Mais jamais il n'avait pu se faire accepter comme homme. Le point de friction était son cerveau robotique. Il découvrait qu'il devait régler ce problème pour franchir la dernière haie.

Voici évoquée la dichotomie corps/cerveau. Le cyborg ultime, c'est celui dans lequel corps et cerveau ne correspondent pas. Cela signifie que nous avons deux types de cyborg complets :

- a) un cerveau robotique dans un corps humain, ou
- b) un cerveau humain dans un corps robotique.

A l'origine, tout était simple : d'un côté les hommes, de l'autre des robots de métal. Puis apparurent les androïdes, créatures biologiques artificielles, tandis que l'homme échangeait ses membres contre des prothèses et branchait des puces électroniques sur son cerveau. Pour lutter contre la confusion grandissante, nous avons fait appel au célèbre professeur Isaac Asimov, père des Trois Lois de la Robotique.

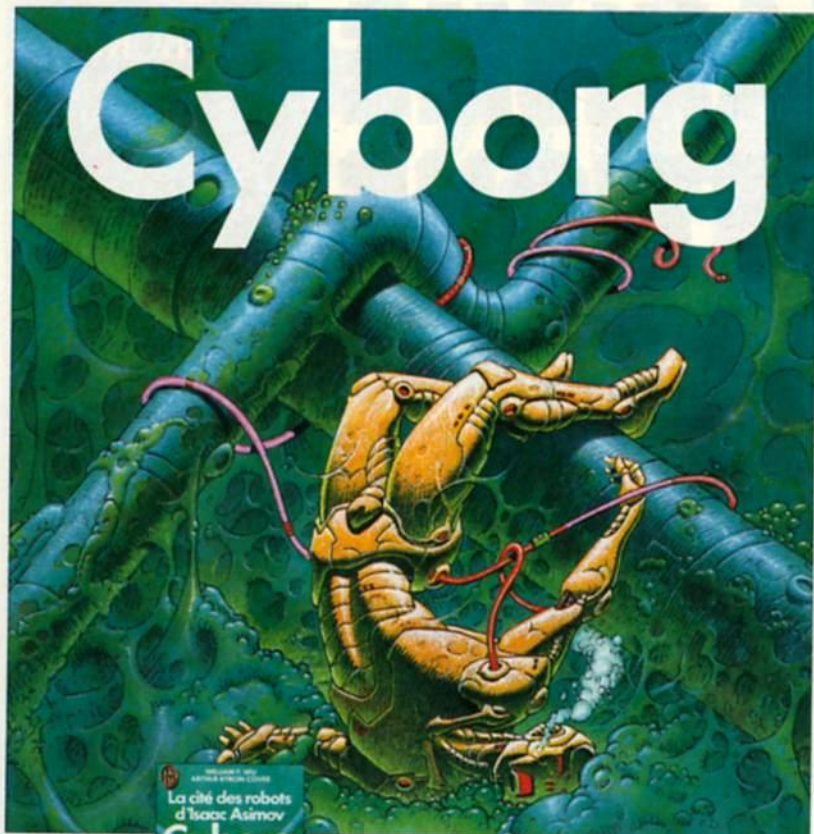
Texte

Isaac Asimov

Traduction

P-P Durastanti

Cyborg



Caza
"Cyborg"
© Ed. J'ai Lu



Pourquoi perdre ce beau corps humain ?

par tous, comme un robot. L'habit, après tout, fait bien souvent le moine.

Mais ces deux cyborgs diamétralement opposés ne poseront pas les mêmes problèmes aux humains.

Un corps humain est peu de chose

Si l'on considère le cerveau robotique dans le corps humain, demandons-nous le pourquoi d'un transfert. Un cerveau robotique est plus à l'aise dans un corps de robot, le corps humain étant de loin le plus fragile des deux. On peut avoir un corps humain jeune et vigoureux dont le cerveau est endommagé par la maladie ou un traumatisme, et dire :

"Pourquoi perdre ce beau corps humain ?

Mettons-y un cerveau robotique afin qu'il vive sa vie."

L'être humain qui en résulterait ne serait pas l'original mais un individu différent. On ne conserverait pas un individu, mais un corps sans âme. Et un corps humain, pour beau qu'il soit, est (sans le cerveau qui va avec) peu de chose. Tous les jours, il naît un demi-million de nouveaux corps. Inutile d'en sauver un si le cerveau est fichu.

D'autre part, le cerveau humain dans un corps de robot : il ne dure pas éternellement, mais peut survivre quatre vingt dix ans sans perdre toute utilité. On rencontre des nonagénaires vifs, capables de pensée rationnelle digne d'intérêt. Pourtant on sait aussi que beaucoup d'esprits supérieurs ont perdu leurs facultés au bout de vingt ou trente ans parce que le corps qui les abritait (sans valeur une fois privé d'esprit) était devenu inhabitable à force de maladies et de traumatismes. On pourrait alors éprouver l'envie de transférer un cerveau parfaitement sain (et même supérieur) dans un robot pour lui procurer quelques décennies supplémentaires de vie utile.

Donc, en disant "cyborg", nous avons toutes les chances de penser presque exclusivement à un cerveau humain dans un corps de robot - et de considérer cette union comme un robot.

Argument frappant

Nous pourrions soutenir qu'un esprit humain restera humain, que seul l'esprit compte, et non le support qui l'abrite, et nous aurions raison. Je gage qu'une cour rationnelle déciderait qu'un cyborg au cerveau humain aurait les droits légaux d'un homme. Il pourrait voter, être fait esclave, et ainsi de suite.

Et pourtant, supposons qu'un tel cyborg soit mis au défi : "Prouve que tu possèdes un cerveau humain et non robotique, avant que je ne t'accorde les droits de l'homme."

Nous pouvons gager que pour juger de la valeur d'un être humain (ou d'un robot dans ce cas) nous jugeons d'abord de son apparence...

... Si l'on tombe amoureux d'une beauté, on ne se demande pas s'il (ou elle) possède intelligence, caractère, jugement, chaleur et gentillesse. Si l'on s'aperçoit par la suite que cette beauté est la seule à racheter ses défauts, on a toutes les chances de se trouver des excuses et de se laisser guider, un temps du moins, par le réflexe érotique conditionné. A terme, bien entendu, on se lassera de la belle enveloppe vide, mais qui sait combien de temps cela peut prendre ?

D'autre part, une personne dotée de nombreuses qualités ne nous ensorcellera peut-être pas au premier abord, à moins que l'on ne soit suffisamment sensible pour les percevoir et se préparer ainsi une vie de bonheur.

Ce que je dis là, c'est qu'un cyborg avec un cerveau de robot dans un corps humain sera considéré par la plupart, sinon par tous, comme un être humain, tandis qu'un cyborg avec un cerveau humain dans un corps de robot sera considéré par la plupart, sinon

Un cyborg avec un cerveau humain dans un corps de robot sera considéré par la plupart, sinon par tous, comme un robot !



Mechanismo
Jim Burns - 1978
Ed. Paper Tiger

La manière la plus simple pour le cyborg de présenter cette preuve serait de démontrer qu'il n'est pas lié par les Trois Lois de la Robotique. Comme les Trois Lois imposent un comportement socialement acceptable, cela signifie qu'il doit prouver qu'il est capable d'un comportement humain (donc déplaisant). L'argument le plus simple et le plus incontestable serait alors d'envoyer le demandeur au tapis en lui brisant la mâchoire dans l'opération, puisqu'aucun robot n'en serait capable. (De fait, dans ma nouvelle "La Preuve", parue en 1947, c'est le moyen que j'utilisais pour prouver que quelqu'un n'était pas un robot - mais dans ce cas, il y avait une entourloupe.)

Mais si un cyborg doit sans cesse se montrer violent pour prouver qu'il a un cerveau humain, il risque de manquer d'amis.

D'ailleurs, même si on le considérait comme un homme, qu'on lui permette de voter, de louer des chambres d'hôtel, d'agir en homme, un règlement devrait le distinguer des humains purs. Les cyborgs seraient plus forts, et leurs poings de métal des armes mortelles. Il leur serait interdit de frapper un homme, même pour se défendre, de pratiquer des sports sur un pied d'égalité avec un humain, et ainsi de suite.

Intolérance

Mais a-t-on besoin d'abriter un cerveau humain dans un corps métallique de robot? Pourquoi ne le logerait-on pas dans un corps fait de céramique, de plastique et de fibre afin qu'il évoque un corps humain, à la vue comme au toucher - et possède un cerveau humain, en sus?

Je crains néanmoins, vous savez, que le cyborg ne connaisse des problèmes. Il demeurera différent. Pour infimes que soient les différences, les gens en prendront prétexte. Des êtres aussi humains que possible se haïssent pour une différence de pigmentation de la peau, ou une petite variation dans la forme du nez, des yeux, des lèvres, ou dans la nature des cheveux.

Des gens qui ne présentent aucune différence physique censée fournir

motif à haine n'en sont pas moins à couteaux tirés sur des sujets qui n'ont rien à voir avec le physique - religion, opinions politiques, naissance, langue ou même accent.

Faisons-nous une raison. Les cyborgs auront leurs problèmes, quoi qu'on fasse.

(Cyborg, La cité des robots, Vol II. - avec l'aimable autorisation des Editions J'ai Lu)



LES TROIS LOIS DE LA ROBOTIQUE

PREMIERE LOI :

Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.

DEUXIEME LOI :

Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la première loi.

TROISIEME LOI :

Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la première ou la deuxième loi.

**Quels utilitaires
allez-vous greffer
sur le corps que
votre mère vous a
donné ?**

**Extenseurs
sensoriels,
montres dermiques,
poing-marteau,
orteils-tournevis,
exosquelette
de force ?**



Caza
"Un défilé
de robots"
© Ed. J'ai Lu

La cité des robots
Vol I - J'ai Lu 2573
Cyborg, Vol II - J'ai Lu 2875

Le film *Blade Runner*, de Ridley Scott, s'inspire librement du roman de Philip K. Dick publié sous le même titre. Nous avons utilisé ces deux sources complémentaires pour réaliser ce reportage.

Texte

Olivier Noël

Photos : © Warner Vidéo

adaptation pour
Cyberpunk page 91

Roy, Nexus-6 : ressent-il réellement de l'affection pour cet oiseau ?

POUR EN SAVOIR PLUS :

- Blade Runner, de Philip K. Dick, Editions J'ai Lu. Roman déjà publié sous les titres Robot Blues et Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?
- Blade Runner, un film de Ridley Scott avec Harrison Ford. Vidéo-cassette distribuée par Warner Home Vidéo (collection Best of...)
- Total Recall, autre film inspiré par K. Dick. Pour la colonisation de Mars et l'implantation de faux souvenirs.

REPORTAGE BLADE RUNNER

Un monde où les androïdes rêvent de moutons électriques

"Montrez que vous n'êtes pas n'importe qui, faites des envieux, achetez une chèvre de Nubie !" Ce slogan est extrait d'un spot publicitaire de la chaîne de magasins Wild Life. Son but est de culpabiliser ou de complexer l'auditeur pour qu'il achète un véritable animal, sans regarder à la dépense.



Voilà bien longtemps que la guerre est finie, mais elle a coûté très cher, et ses conséquences se font encore sentir. La poussière radioactive masque le soleil et oblige à porter un filtre nasal (seuls les "spéciaux" s'en passent). Et surtout, la plupart des animaux ont disparu. Tout

commença par les chouettes, que l'on trouva, matin après matin, sans vie sur le sol ; puis ce fut le tour des renards, des blaireaux, et d'autres espèces encore... La radioactivité avait fait son œuvre. De sévères mesures de protection furent alors votées : s'occuper d'un animal devint obligatoire, ne pas en posséder fut considéré com-

me un crime. Mais il était trop tard pour enrayer l'extinction de la faune. Aujourd'hui, cette loi n'est plus en vigueur, mais tuer ou voler un animal est un délit très grave. Les chouettes, les crapauds n'existent plus, les chevaux sont très rares, et même les araignées sont cotées. Cotées !? Oui ! Il existe un Argus mensuel, qui donne le prix de vente moyen d'un animal. Un exemple : dans le dernier numéro, un cheval coûte 7000\$ soit deux ans de travail d'un ouvrier ! Du moins en théorie, car en fait, il n'y a plus de chevaux disponibles en magasin. Il faut pourtant se procurer un animal : une chèvre ou un mouton que l'on fera brouter sur le toit de son immeuble, ou au moins un chat d'appartement... Ne pas suivre cette règle vous marque socialement : on rit dans votre dos ou on a pitié de vous... C'est pourquoi les foyers qui n'ont pas les moyens d'acheter un animal authentique ont souvent recours aux répliques artificielles.

"L'atelier Mac Rae fabrique l'animal dont vous rêvez en deux semaines, et sur mesure ! Profitez des meilleures garanties, d'un service après-vente efficace, et de multiples solutions de crédit!"

Les animaux artificiels possèdent de nombreux programmes : faim, sommeil, maladie... Toutes leurs attitudes sont soigneusement étudiées, leur aspect extérieur est sans reproche : à l'oeil nu, impossible de détecter la supercherie. Pour la découvrir, il faut palper l'animal et trouver la trappe de réparation. Les voisins ne devineront sans doute jamais la vérité, car le propriétaire d'un animal électronique fera "comme si", en apportant chaque jour de la nourriture à sa machine, en la cares-

Flash

Flash

Flash

Flash

Flash

♦♦ ■●▲ Une chèvre de Nubie appartenant à un Blade Runner a été jetée du toit où elle broutait. La police pense à la vengeance d'un répliquant ■●▲ Les scientifiques russes remettent en question le test Voigt-Kampff : certains schizophrènes auraient été confondus avec des androïdes ■●▲ **PUBLICITE** : le nouvel orgue d'humeur PENFIELD 2530 vous propose une gamme de 1500 émotions ! désirs sexuels, humeurs joyeuses, rêveuses, etc. Et, POUR LA PREMIERE FOIS, des humeurs DEPRESSES !!!



sant, en lui parlant affectueusement... En cas de panne, l'atelier de réparation viendra chercher l'automate dans une ambulance semblable à celles des cliniques vétérinaires. Tout pour sauver les apparences !

La raréfaction des animaux ne suffit pas à expliquer ce phénomène. Il y a, bien sûr, le besoin d'affirmer son statut social mais aussi celui d'entretenir et de développer son empathie, faculté qui permet de ressentir les émotions d'autrui - être humain ou animal. Etablir un lien affectif avec un animal est un bon moyen de cultiver son empathie. Mais il en existe d'autres, par exemple le Mercerisme...

"La lune est peinte ; en l'agrandissant, on voit les coups de pinceau. Tout est factice, Mercer n'existe pas, ce n'est qu'un acteur de troisième zone. Le Mercerisme est une gigantesque escroquerie !!"

Ce scandale fut révélé au public par le célèbre animateur de télé et radio, "l'Ami Buster", lors d'une émission spéciale. La nouvelle ébranla tous les utilisateurs de boîtes à empathie. Cet appareil est muni d'un écran et de deux poignées. Lorsqu'on saisit les poignées, on voit se dessiner sur l'écran l'image nocturne d'une colline dans un paysage désertique. Un homme s'acharne à monter la pente, tandis que des tortionnaires invisibles lui lancent des pierres. Cet homme, c'est Wilbur Mercer ; on dit qu'une fois en haut, il tombe dans un puits insupportable avant de reprendre sa marche inexorable vers le sommet de la colline... et le cycle n'a pas de fin.

La boîte à empathie vous permet de ressentir les mêmes émotions que Mercer et de communier avec tous ceux qui utilisent leur boîte en même temps que vous. Avec eux, vous éprouvez de la joie et de la souffrance. Lorsqu'une pierre touche Mercer, la douleur est bien réelle et vous saignez !!!

Le Mercerisme donne aux gens le courage de continuer à travailler et à vivre car ils se sentent moins seuls. C'est cela, l'empathie. On la considère aujourd'hui comme la plus importante des qualités humaines mais il est difficile de la préserver dans ce monde dépeuplé.

Il semble que l'Ami Buster dise la vérité lorsqu'il parle du Mercerisme : la séquence de l'homme-qui-gravit-la-colline correspond à un film tourné dans de vieux studios il y a des années. Le personnage de Mercer est joué par

**Terrasse de la Tyrell Corp,
premier fabricant
d'androïdes des USA**

**Ce scandale
fut révélé au
public**

**Rick Degard,
Blade Runner :
il réforma six Nexus-6
en 24 heures !**

un acteur de troisième zone, aujourd'hui alcoolique. A l'évidence, le décor est factice, et les pierres sont en mousse. Mais alors comment expliquer les blessures physiques infligées aux adeptes lorsqu'une pierre touche Mercer ?

Le plus étrange, c'est que les révélations de l'Ami Buster n'ont finalement rien changé. Ceux qui utilisaient leur boîte continuent à le faire, et à croire au mythe.

"Retrouvez l'Ami Buster, le plus grand animateur de tous les temps, à la radio comme à la télé, 24 heures sur 24 !"

L'Ami Buster est la personnalité médiatique la plus célèbre du monde. Il recoit en direct et sans interruption de programme des invités qui restent parfois plusieurs jours et plusieurs nuits ; ils discutent, plaisantent, se moquent de Mercer, annoncent la météo des retombées radioactives...

Mais comment Buster peut-il animer à la radio et à la télé deux émissions différentes en même temps ? Et surtout comment peut-il tenir vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sept jours sur sept ? On pense à des enregistrements, et, donc, à du faux direct, mais le problème reste entier : Buster n'a matériellement pas le temps d'enregistrer toutes ses émissions. Seule explication plausible : l'animateur et ses invités ne seraient que des androïdes ! Voilà qui serait grave : les androïdes sont interdits sur la Terre, ils sont réservés à l'usage des émigrants.

"Il y a un androïde conçu et réalisé spécialement pour vous, pour répondre à vos besoins personnels définis à votre départ de la Terre. Il vous sera remis gra-tui-te-ment, dès votre arrivée sur Mars !"

Depuis la guerre, on ne peut pas dire qu'il fasse bon vivre sur la Terre. La planète se désertifie sous les nuages de poussière radio-active. La moitié de la population mondiale est morte durant le conflit ; les trois quarts des survivants ont émigré sur Mars. D'après la propagande de l'Etat, c'est le meilleur endroit pour s'installer. En tout cas, le gouvernement encourage les départs par tous les moyens, y compris les menaces voilées...

Devenir un "Spécial", voici le risque pour ceux qui ne se décident pas à émigrer. Un spécial, c'est quelqu'un dont l'organisme a reçu trop de radiations et qui n'est plus dans la "norme". Chaque mois, tout habitant de la Terre doit passer un test psychologique et physique qui déterminera s'il (ou elle) est toujours apte à émigrer, ou bien



**ICI, MIEUX
QU'EN FACE**

GAMES

Le spécialiste du jeu d'adultes

**FORUM
DES HALLES**



Niveau-2
Tel : 40 26 46 06

désormais condamné à rester sur la Terre. Celui qui échoue au test est considéré comme un "spécial" (pour ne pas dire mutant ou débile). Il a des problèmes pour trouver du travail, est rejeté par 90 % des gens "normaux" ; on le traite comme un être inférieur valant moins qu'une araignée électrique. Situation paradoxale : d'un côté, chacun veut démontrer qu'il éprouve de l'empathie, même pour un animal, de l'autre, on rejette un être humain parce qu'il est "spécial". La peur de le devenir pousse de nombreuses personnes à accepter l'émigration. En récompense, l'état leur offre un androïde (ou répliquant).

"Quand une lumière brille deux fois plus fort, elle brille deux fois moins longtemps."

Un androïde est un robot fait de matières organiques et synthétiques. Il est fabriqué à l'image de l'être humain. C'est la firme Van Vogt & Co qui sortit les premiers modèles, les T-14 ; puis la firme Tyrell fabriqua les Y-4 Sturgeon et de nouveaux modèles toujours plus perfectionnés. A l'origine, les répliquants étaient des armes de guerre. Ils furent ensuite utilisés pour accomplir des tâches dangereuses ou très fatigantes ; sans eux, la colonisation de Mars n'aurait pas été possible. Un androïde est beaucoup plus résistant qu'un humain, mais le problème de la régénération de leurs cellules n'a pas été résolu et leur espérance de vie n'est que de cinq ans. Le dernier modèle d'andro, le Nexus-6, ne peut être distingué d'un être humain qu'à l'aide de techniques compliquées. Quand des répliquants s'évadent de Mars et se réfugient sur Terre, il faut les retrouver puis les réformer (les éliminer), car ils peuvent devenir très dangereux. C'est le travail des Blade Runners. Ces policiers spécialisés touchent un salaire, mais l'essentiel de leurs revenus provient des primes reçues pour chaque répliquant abattu.

"Il peut me tuer, se tuer, vous tuer. Il va peut-être essayer d'en tuer le plus possible, androïdes et humains, pas de détail. On comprend que ça arrive, quand ils possèdent de faux souvenirs et se prennent pour des êtres humains."

Sur Mars, quand un androïde se révolte ou s'évade, la police le recherche pour le réformer. Parfois, le fugitif parvient à s'embarquer sur une navette et débarque sur Terre. On le signale aux Blade Runners, qui se mettent en chasse.

Les andros ne savent pas ce qu'est l'empathie. Ils n'aiment personne sauf eux-mêmes, et encore ce n'est pas sûr... Les humains, les animaux, ou même les autres androïdes, ne leur inspirent aucun sentiment. Ils tuent froidement, sans éprouver de choc affectif ni de remords. C'est pourquoi ils sont si dangereux.

La génération d'andros Nexus-6 est à la pointe du progrès ; la Tyrell Corporation est même capable de leur implanter de faux souvenirs. Dans ce cas, ils ne savent pas qu'ils sont des androïdes et se croient humains. S'ils apprennent la vérité, ils découvrent en même temps qu'ils n'ont que quelques années à vivre.

Leur réaction est imprévisible, parfois extrêmement violente... Il faut faire appel d'urgence à un Blade Runner.

"Si vous êtes incapables de déceler tous les robots, cela voudra dire que nous ne disposons d'aucun instrument de détection, et que nous ne retrouverons jamais ceux qui se sont échappés. Et si votre test identifie un être humain comme robot... ce serait... gênant..."

La loi oblige le Blade Runner à prouver qu'une personne est un androïde avant de l'abattre. Parfois, le répliquant se trahit lui-même, sinon, il faut le soumettre à un test. Tout citoyen soupçonné doit accepter de s'y prêter, c'est la loi.



Rick Degard
et son test de Voigt-Kampff, prêt...

Il existe deux types de tests en service : le Voigt-Kampff et le Boneli. Le test Boneli mesure l'arc-réflexe dans les ganglions supérieurs du rachis, lequel est plus rapide chez l'androïde que chez l'homme. Le Voigt-Kampff mesure la dilatation capillaire dans la région faciale et enregistre les variations de tension des muscles internes de l'oeil. Le Blade Runner pose des questions "génantes", propres à déclencher une forte réaction affective chez les humains. Privé d'empathie, le répliquant ne peut réagir "sincèrement" aux questions et mises en situation. Il est capable, bien sûr de simuler une émotion, mais en principe l'appareil ne s'y trompe pas.

Malgré quelques erreurs et des victimes dans les rangs des Blade Runners, les répliquants ne font jamais long feu sur Terre. Y perdent-ils beaucoup ? La vie sur notre planète n'a rien de gai, même pour un humain "normal". Alors... A bientôt, peut-être... sur Mars ?



Asimov et K. Dick

Les androïdes de Blade Runner ne sont pas exactement des cyborgs au sens où l'entend Asimov (corps humain et cerveau robotique, ou l'inverse). En effet, les répliquants sont entièrement artificiels malgré leur apparence humaine. D'autre part, ils ont été conçus à l'origine comme des armes de guerre. Ils peuvent donc tuer et ne sont pas soumis aux lois de la robotique.

ICI, MIEUX QU'EN FACE

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

LA DEFENSE Les 4 Temps



Niveau +2

Tel : 47 74 88 54

"Vous avez vu ?
On est passé entre
leurs satellites de
défense, et leurs
chasseurs n'y ont vu
que du feu !
- Silence Red Quatre !
Et attention : ces
"Gennies"
martiens sont des
rapides !
Les croiseurs, restez
en orbite et cassez-moi
ces usines.
A l'assaut !"

BUCK ROGERS

LE JEU

Date : 2456. Lieu: Système Solaire.
Enjeu: le Pouvoir.

An 1999 Un renégat Soviétique prend le contrôle de la station orbitale militaire Masterlink. Son but: dominer le Monde. Le colonel Anthony "Buck" Rogers, aux commandes du prototype F-37 créé par le génial Dr Huer, conjure le péril et sauve la Terre au prix de sa vie.

De sa vie ? Non ! Le système cryogénique expérimental de son appareil maintient son corps en hibernation. Et tandis qu'il dérive, inconscient, quelque part dans la Ceinture d'Astéroïdes, les années passent et l'histoire de son exploit devient un mythe.



coup d'envoi est donné par un film, suivi d'une série télé. Tourmons le bouton, réglons les cadrans sur 2456, et voyons ce que Buck découvre à son réveil.

Un peu d'histoire

En cinq siècles, le Système Solaire a été exploré et colonisé. Il est maintenant peuplé d'humains génétiquement modifiés. Leurs Colonies se sont émancipées après la révolte de 2275, au cours de laquelle la Terre fut dévastée. Le RAM (Russo-American Mercantile Trust), basé sur Mars, est devenu le principal Pouvoir. La NEO (New Earth Organisation) dirige la renaissance terrienne. Les astéroïdes abritent les renégats de tous les mondes habités. Mercure, Vénus, la Lune, sur la défensive, voient d'un mauvais oeil la montée en puissance de RAM.

La tension croît, on fourbit les armes (parfois même on s'en sert), toutes les conditions d'une guerre interplanétaire sont réunies. Une étincelle suffirait...

2456 - Buck Rogers s'éveille et se souvient...

...de sa naissance en 1929. Ses parents: Phil Nowlan, scénariste, et Dick Calkins, dessinateur. Première apparition en "comic strips", entre les sports et les chiens écrasés. Débuts discrets pour le premier héros de B.D. de science-fiction. Dessin maladroit, scénario peu crédible, et pourtant c'est une révolution !

La série se poursuit un temps, puis, comme tous les précurseurs, Buck Rogers tombe dans l'oubli. D'autres occupent la place.

Début des Années 80 : Buck subit un lifting. Son look, son histoire sont remis au goût du jour. Un jeu de plateau (on en reparlera), une nouvelle série de B.D., un jeu de rôles et un jeu micro sont lancés sur le marché. Le

Amis, ennemis...

Le réveil de Buck Rogers sera-t-il cette étincelle ? Découvert et ramené à la vie par un archéologue, l'homme surgi du passé se trouve tiraillé entre les factions rivales. Il doit choisir.

- Pour NEO, le colonel Rogers, héros historique, pourrait légitimer son oeuvre de reconquête. La belle Wilma Deering est donc chargée de le rallier à la cause.

- RAM ne veut pas que l'organisation rebelle se renforce, et, pour l'éviter, use de moyens détournés : Killer

Texte

Göl Murnyk

Dans la BD originale (1929), Buck Rogers s'éveille dans une Amérique tombée sous la domination de l'Empire Mongol ! Comme on s'en doute, il rejoint les rangs de la résistance et lutte contre l'envahisseur jaune...

Scénario : Phil NOWLAN
Dessin : Dick CALKINS



Propriété de Dille Family Trust



Kane, agent de NEO, meilleur pilote du secteur et partenaire de Wilma, verra cette position enviable remise en cause par l'arrivée de Buck ; le dépit et la jalousie le feront trahir.

- Black Barney, célèbre pirate, flaire un bon coup et voudrait capturer Buck pour le vendre au plus offrant.

- Ardala, du Planétoïde des Plaisirs, tombe (bien sûr) amoureuse de Buck mais se trouve repoussée : sa haine n'en sera que plus terrible.

Evidemment, Buck Rogers choisit la Terre. Non sans problèmes d'adaptation : plus de hamburgers, Mozart oublié, et les gens parlent si bizarrement... Pour l'aider, NEO lui adjoint "Doc Huer". Cette personnalité cybernétique, réplique du Dr Huer du XXème siècle, est portée par le robot Tweekie (et ses Bidi-bidi-bidi...).

Grâce à ses amis, son courage, et ses exceptionnels talents de pilote, Buck déjoue les sombres complots qui se trament contre NEO. IL est le Héros et IL gagne à la fin.

OUVRE-BOITE

Voilà dans quel monde vous serez plongé en ouvrant la boîte du jeu de plateau Buck Rogers et en endossant la personnalité de l'un des six belligérants de cette lutte pour la domination des Mondes Habités.

Le plateau de jeu, superbe, représente les quatre planètes divisées en territoires, les Astéroïdes et le diagramme du Système Solaire pour les mouvements interplanétaires.

Sagement rangées avec divers marqueurs et quelques dés à 10 faces, les forces dont vous disposez attendent dans leur casiers : soldats, Gennies (Infanterie Génétique), chasseurs, croiseurs, transports, usines et satellites. N'oublions pas les cartes de territoires et d'initiative. Cette profusion de beau matériel donne envie de jouer, alors jouons...

A l'assaut !

D'abord, choisissez votre personnage. Chacun dispose d'un atout majeur :

- Buck, super-pilote, galvanise ses chasseurs.
- Wilma déjoue les blocus.
- Killer Kane attaque vicieusement avant tout le monde.
- Black Barney capture les vaisseaux qu'il a vaincus.
- Ardala kidnappe les troupes adverses.
- Le génial Doc Huer bidouille les moteurs de ses astromoteurs.

Qui que vous soyez, disposez vos maigres forces initiales et vos usines sur vos territoires de départ avant de vous lancer dans la bataille.

Chacun effectue ses mouvements (Attention, tenez compte de la révolution des planètes !), puis on résout les combats : simultanés, simples, rapides. Les vainqueurs gagnent des territoires, ensuite les usines produisent (troupes, usines, satellites...). Ça va très vite, et pas question de jouer l'attente : au bout d'un an (une révolution de la Terre autour du Soleil, pour ceux qui l'ignoraient), tout s'arrête et le joueur qui mène gagne.

Bilan

Buck Rogers est un très bon jeu, simple, rapide, plein de trouvailles, où les règles optionnelles et avancées sont incontournables, et qui vous promet des heures et des heures d'amusement.



FICHE TECHNIQUE

BUCK ROGERS
éditeur : TSR
Pour 2 à 6 joueurs,
à partir de 10 ans
règles en anglais

L'INITIATIVE

Buck Rogers (le jeu !) utilise un système d'initiative original : on distribue à chacun une carte numérotée, face cachée. Celui qui a reçu le 1 dévoile sa carte et joue le premier ; lorsqu'il a terminé, le 2 se révèle et joue, etc. Les cartes sont redistribuées au début de chaque tour. Ce système change beaucoup de choses sur le plan tactique et, paradoxalement, laisse peu de place au hasard. On arrive presque au même résultat qu'avec des mouvements simultanés.

C'est simple et génial. Si génial que je l'utilise avec bonheur pour de nombreux autres jeux de plateau. Faites comme moi, vous ne le regretterez pas.

“Ils attendaient dans la pince d'arrimage, le regard froid, le visage sans expression. Bientôt leurs armures de Kevlar reflèteraient la lumière verte donnant le signal de l'assaut. Ils ne savaient pas combien d'entre eux reviendraient, ni même s'il y aurait des survivants, mais je ne pense pas que la question ait même effleuré leurs esprits : car ils étaient des soldats d'élite, des Space Marines.”

SPACE CRUSADE

Le succès ne se partage pas !

Quand l'homme découvrit le voyage interstellaire, il ne contrôlait pas totalement cette science nouvelle. Souvent des vaisseaux disparaissaient pour ressortir ailleurs, beaucoup plus loin et parfois même des centaines d'années plus tard. Ces épaves immenses et délabrées reçurent le nom de Space Hulk. Leurs équipages d'origine étant morts depuis des siècles, nulle créature vivante n'aurait dû s'y trouver. Et pourtant... C'est à bord de ces vaisseaux fantômes que les forces du Chaos apparurent pour la première fois.

D'innombrables Space Hulks, infestés de créatures extra-terrestres, se matérialisèrent dans notre galaxie pour menacer nos colonies, et la Terre elle-même. Durant cinq millénaires, l'homme et les forces du Chaos s'affrontèrent. Nos structures politiques se désagréèrent. Dans l'anarchie générale, l'espèce humaine semblait en voie de disparition.

Pourvu que nous vienne un homme...

Mais plus grand est le péril, plus grand est le héros qui se lève pour le conjurer ! Des ruines de la planète Terre se leva celui qui devint notre Empereur. Stratège hors normes et diplomate expert, il rallia les humains pour les unir sous son autorité. Et les forces du Chaos reculèrent...

Cependant, la victoire n'est pas encore définitivement acquise : il reste de nombreux Space Hulks errant dans l'espace, à la recherche d'une planète à anéantir. C'est pour nous protéger de cette menace que

l'Empereur a créé ce corps d'élite : les Space Marines des Légions Astartes.

On ne sait pas de quel endroit précis viennent les forces du Chaos. Quelque part dans le vide intersidéral, dans cette autre dimension qui nous permet de voyager plus vite, elles dormaient. Notre avidité, notre besoin d'aller toujours plus loin les ont réveillées. Les forces du Chaos, se composent d'androïdes, d'Orks de l'espace et même de Marines du Chaos. Renégats passés à l'ennemi ou membres d'unités formées sur le modèle de notre

élite ? Nous n'avons jamais réussi à en prendre un vivant...

Le plus redoutable adversaire de nos Marines reste pourtant le Dreadnought, un robot dont les jambes mécaniques portent une tête large et plate équipée de deux armes lourdes. Nous n'avons aucune idée du mode de fabrication de ces terreurs mécaniques.



Tensions internes

Si nos Marines ont quelques chances face à de telles abominations, c'est grâce à leur entraînement intensif et leur équipement ultra-performant : armes, détecteurs de présence, kits médicaux, champs de force, cibleurs, membres bioniques, méta-bombes, etc.

Les Marines sont organisés en groupes, ou "squads" aux noms évocateurs : Poings Impériaux, Anges Sanguinaires, Ultramarines... Généralement, plusieurs squads attaquent ensemble un même Space Hulk. Malheureusement, la collaboration entre équipes n'est jamais parfaite car les sergents qui les dirigent veulent tous devenir capitaine... Pour y parvenir, ils doivent réussir de nombreuses missions, et le succès ne se partage pas.

Texte

Olivier Noël

"...Le Vaisseau-mère largua enfin la pince d'arrimage. Quelques instant plus tard, elle perçait la coque du Space Hulk avec un sifflement suivi de bruits métalliques : la brèche était ouverte et la procédure anti-dépressurisation terminée. Il était temps. Le groupe du sergent Chase avait sans doute déjà débarqué... Le Sergent Craw se mit à prier pour que son collègue se "plante". La lumière verte brilla, la porte s'ouvrit, il alluma son bio-détecteur, et s'engagea dans le vaisseau..."

OUVRE-BOITE

Space Crusade est un jeu de plateau abordable par toute personne de douze ans ou plus, la présentation touffue des règles étant largement compensée par l'exceptionnelle qualité du matériel fourni.

L'un des quatre joueurs dirige les extra-terrestres et doit stopper l'assaut des Space Marines. D'abord, il choisit l'un des scénarios proposés. Suivant les indications du plan, il assemble les quatre parties du plateau de jeu. Il prend ensuite ses pions ("blips" et "renfort"), puis lit à voix haute l'objectif de leur mission aux Space Marines.

Ses adversaires commencent par armer leurs figurines (grand choix de matériel destructeur !) et par sélectionner leurs cartes "ordre" et "équipement".

Chaque fois qu'un Space Marine pénètre sur un nouveau quart du plateau de jeu, le joueur extra-terrestre doit y placer ses "blips". Ces pions symbolisent les écho-radars que perçoivent les détecteurs des Marines. Les créatures extra-terrestres sont donc localisées, mais leur nature exacte n'est pas encore connue : simple ork, Marine du Chaos ou terrible dreadnought ? Il faut aller voir pour savoir...

En progressant dans les couloirs, les Marines établissent bientôt le contact visuel avec l'ennemi. Au moment où la ligne de vue d'un soldat croise un blip, ce blip est "converti", c'est à dire remplacé par la figurine adéquate. Le combat peut alors commencer.

A chaque figurine correspond une valeur d'armure et deux valeurs de combat : corps-à-corps et tir. La valeur de combat et l'arme utilisée déterminent le nombre et le type de dés à jeter pour l'attaque. Si le résultat obtenu est supérieur à la valeur d'armure de la figurine adverse, cette dernière est éliminée.

Les cartes événements donnent des indications au joueur extra-terrestre ou une mission secondaire aux Marines. Ces derniers peuvent abattre des cartes ordre ou équipement pour augmenter leur puissance de feu, leur déplacement, etc.

L'extra-terrestre pourra faire intervenir des renforts s'il n'a plus de troupes sur le terrain ou s'il le juge utile.

Chaque joueur espère monter en grade en remplissant sa mission. Le but ultime d'un Space Marine est de devenir "Capitaine Senioris", celui d'un extra-terrestre est d'obtenir le titre de "Seigneur du Chaos".



© M.B.

POUR EN SAVOIR PLUS

Les films : Alien de Ridley Scott, et surtout AlienS, pour voir des Space Marines au combat. Dans le même univers, nous vous conseillons également les jeux créés par Games Workshop et distribués par AGMAT : Advanced Space Crusade, Warhammer 40 000, Space Marines, l'excellent Space Hulk et ses extensions Deathwings et Genestealers, Space Fleet (combats de vaisseaux spatiaux - à paraître). Enfin, Aliens, série B.D chez Zenda (collection Ecran Total)

La panoplie des Space Marines va du canon d'assaut portable au gant énergétique qui amplifie la force des coups et dont l'effet sur les chairs est comparable à celui d'un marteau sur une tomate.

LE MEILLEUR MATERIEL

L'intendance impériale réserve aux Space Marines ses fameuses armures "Terminator" dont le secret de fabrication s'est perdu au cours de l'Âge des Ténèbres. Chaque armure est une véritable relique ornée de blasons célébrant les exploits de ses propriétaires successifs. Grâce aux servo-moteurs incorporés, elle ne semble pas peser plus lourd qu'un simple vêtement. Elle intègre pourtant de nombreux dispositifs parmi lesquels un ordinateur de tir, des systèmes d'alimentation et de survie (recycleurs d'air, de sueur, d'urine, injecteur de drogues de combat) ainsi que des senseurs (infrarouge, radar, etc) souvent directement branchés sur le système nerveux du Marine : les informations sont projetées sur sa rétine pour qu'il n'ait pas à baisser les yeux sur un quelconque écran.

FICHE TECHNIQUE

SPACE CRUSADE
éditeur : M.B.
Pour 2 à 4 joueurs,
à partir de 12 ans
Extension :
Mission Dreadnought

Que l'on collectionne les figurines pour le plaisir des yeux ou pour celui du jeu (de rôles, de plateau, d'histoire), il serait vraiment dommage de les laisser à l'état brut. Le sculpteur a fait son travail - du bon travail, généralement - à vous d'animer le métal en le faisant passer de la grisaille à la couleur.

A

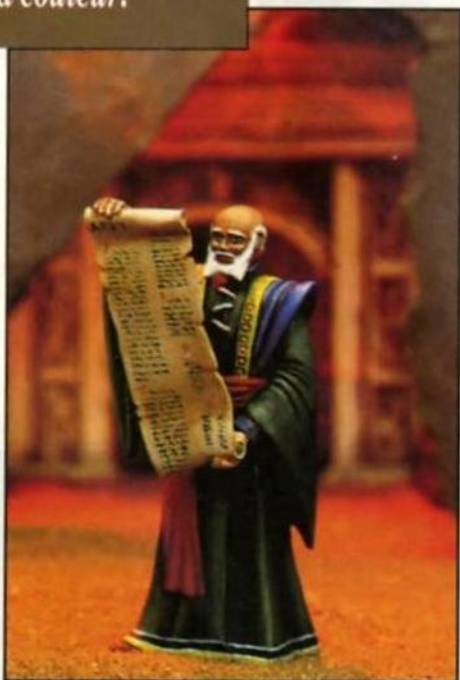
LA POINTE DU PINCEAU

Griffon géant, Grenadier, série Dragonlords
peintre : Philippe Plual
photographe : Stéphane Hanotin



Vous regardez souvent les dioramas dans les vitrines des boutiques. Vous possédez vous-même une collection de figurines, mais elles sont restées du même gris terne que le jour où vous les avez achetées. Qu'attendez-vous ? Vous sentez bien, pourtant, qu'un modèle réussi vaut largement le temps qu'on y passe. Surtout lorsqu'on pratique le jeu de rôles et que l'on peint son propre personnage. Seulement voilà, vous hésitez à vous lancer dans l'entreprise sans guide.

Magicien, Bastet Artefact (70mm)
peintre : Jean Pierre Giraud
photographe : Jérôme Bohbot



PRÉCÉDENTS HISTORIQUES

On a retrouvé dans la Seine des figurines de chevaliers, et dans les environs de Sparte de petits guerriers de bronze. Les historiens attribuent à ces statuettes une signification religieuse. C'est peut-être vrai. Mais que penseront les archéologues de l'an 4000 lorsqu'ils découvriront un magasin de jeux dans les ruines d'une ville ? Les livres et les catalogues seront depuis longtemps tombés en poussière. Il ne restera que les figurines de métal. Et si nos descendants veulent à toute force comprendre à quoi elles servent, ils risquent de se tromper lourdement. A moins, bien sûr, qu'ils ne soient eux-mêmes joueurs ou collectionneurs...



Géante du froid, Grenadier, série Colossal Lords (200 mm)
peinte par Philippe Maury,
photographe : Stéphane Hanotin

Squelette en plastique,
Citadel (25 mm)
Celtic, Alternative
Armies (25 mm)
peintre : Jérôme
photographe :
Stéphane Hanotin



QUELQUES CONSEILS

Mais qu'en serait-il si vous aviez la chance de rencontrer l'ami-qui-sait-faire-et-a-le-temps-de-vous-expliquer ? Quelques conseils et tout s'éclaire : certains problèmes complexes en apparence ont des solutions simples. Quant aux autres, il vaut mieux les contourner que les attaquer de front. C'est possible en choisissant bien la figurine et la technique employée. Ainsi, vous obtenez du premier coup un résultat satisfaisant, ce qui vous donne de l'assurance. Lorsque vous avez réussi plusieurs figurines, vous abordez sans peine les difficultés qui vous paraissaient insurmontables au début.

RENDEZ-VOUS AU N°1

Dès le prochain numéro, nous publierons une série d'articles qui vous amèneront progressivement jusqu'au niveau d'un peintre "expert". Nous procéderons de manière systématique, sans brûler les étapes, en allant du simple au complexe, du facile au difficile, du plus courant à l'exceptionnel : après le métal brillant, le métal rouillé, après la peau, la fourrure, les écailles et les plumes, etc.

Notre premier article abordera trois points fondamentaux :

- 1) La peau (et les cheveux, et les yeux...),
- 2) les vêtements,
- 3) le métal.

L'exposé de ces techniques de base sera illustré par des photos et des croquis. Nos modèles seront des figurines 25 mm choisies pour la finesse de leur gravure et

leur large diffusion. Nous utiliserons la peinture dite "pour maquette", la plus simple d'usage et la mieux distribuée.

Dans les numéros suivants, nous appliquerons la même démarche à la peinture acrylique, puis à la peinture à l'huile. Des points plus spécifiques et délicats seront ensuite abordés - mais vous serez alors en mesure de les assimiler rapidement.

SI VOUS ETES DÉJÀ UN PEINTRE ACCOMPLI,

Comparez votre technique avec la nôtre et faites-nous part de vos réactions. Critiquez, suggérez : c'est ainsi que la science progresse !.

Sachez également que vous trouverez, dès le numéro 1, des conseils pratiques relevant des "techniques avancées". Ils seront placés en encadré afin de bien les différencier de l'exposé sur les techniques de base.

De plus, notre rubrique figurines sera accompagnée d'une page de dioramas ambitieux. Pour inspirer vos propres réalisations, ou pour le simple plaisir des yeux.

FIGURINISTES, ÉCRIVEZ-NOUS !

- Pour nous communiquer vos trucs et astuces. Même s'ils vous paraissent élémentaires, ils peuvent rendre service à beaucoup.

- Pour nous faire part de vos goûts, de vos besoins, et des difficultés que vous rencontrez.

Vos lettres nous intéressent. Ce sont elles qui feront évoluer notre rubrique dans le sens que vous désirez.

Ecrivez à

HEXAGONAL (DRAGON Magazine®, Figurines)

15 rue du Commandant Baroche,
93350 Le Bourget



?

Votre figurine, ici ? Relevez le défi !

Peinture de qualité + photo réussie = publication assurée. Envoyez vos photos à
HEXAGONAL

(DRAGON Magazine®, Figurines) 15 rue du Commandant Baroche,
93350 Le Bourget

A l'aube de son histoire, le peuple des elfes fut déchiré par une guerre civile. Les meilleurs prirent l'avantage tandis que les plus égoïstes et les plus cruels durent se réfugier dans le monde souterrain. Les vaincus portent le nom d'elfes noirs, ou drows. Au long des siècles, ils ont accru leurs forces et pourraient aujourd'hui menacer leurs frères de la surface. Mais le Royaume des Profondeurs est devenu leur patrie : ils n'éprouvent plus le désir de parcourir les prés et les vallons sous la lumière du soleil.

(d'après le Fiend Folio, AD&D)...

Texte

Eric Oppen

Traducteur

Gil Morice

pour Melniboné

Luc Masset

LES ENFANTS DE LA

Les elfes noirs ont construit une civilisation brillante qui érige le mal en règle de vie. Et malgré de fortes tensions internes, leurs communautés prospères étendent leur influence sur le monde souterrain.

Les elfes noirs diffèrent autant de leurs frères de la surface qu'une photo en négatif de l'original. Mais c'est précisément pour cette raison que leurs origines communes se révèlent par des traits identiques. Cette indéniable ressemblance dans l'opposition explique sans doute la haine séculaire qui oppose les deux races, chacune voyant en l'autre une horrible caricature d'elle-même.

ORGUEIL ET MÉPRIS

L'orgueil est la clé de la personnalité de l'elfe noir. Il se considère comme un aristocrate, si basse que soit sa condition. Face aux représentants d'autres races, le plus humble des mendiants drows adopte l'attitude d'un prince en exil. Un elfe noir parlera toujours aux étrangers avec une certaine condescendance, un soupçon de moquerie dédaigneuse dans la voix.

Chez l'elfe noir, la fierté d'appartenir à une maison ou un clan vient juste après l'orgueil personnel. Le prestige d'une maison noble rejaillit sur tous ses membres, de même que les réussites d'un clan marchand. Aucun elfe noir n'accepte de reconnaître la suprématie d'une autre maison que la sienne. Cet état d'esprit engendre des vendettas acharnées au sein de la colonie drow.

En troisième lieu, un elfe noir est fier de sa race et de ses œuvres. Les drows sont parvenus, non seulement à survivre, mais à prospérer dans l'un des environnements les plus hostiles du Plan Matériel. Sur la question de leurs origines, les légendes drows diffèrent sensiblement de

celles des peuples de la surface. Les premières rapportent qu'au commencement, tous les elfes furent mis au défi d'affronter le monde souterrain. Seuls les ancêtres des drows ne se dérobaient pas. C'est pour célébrer leur courage qu'ils furent rendus différents des autres elfes. Ainsi, les drows méprisent leurs cousins de la surface pour avoir choisi une vie facile. "Plus de danger, plus de gloire" est un dicton populaire chez les elfes noirs.

POURQUOI LA SOCIÉTÉ DROW N'ÉCLATE PAS

Certains commentateurs se sont demandés comment les elfes drows pouvaient constituer des communautés viables et même prospères, malgré leur tempérament foncièrement mauvais. La loyauté du drow envers son clan ou sa maison résout en partie l'énigme. Même le plus individualiste, maléfique et primaire des elfes noirs distingue "le groupe interne" avec lequel l'individu coopère et "les groupes externes" qui sont des proies acceptables. Cette loyauté, intense et très profonde, n'interdit pourtant pas la lutte pour le pouvoir à l'intérieur du groupe, tant qu'elle ne cause pas la mort d'un elfe.

Mais cette règle ne s'applique plus dès que l'on sort du cadre de la maison et de ses clans vassaux. Les rivalités entre maisons dégénèrent très souvent. On en arrive à engager des assassins professionnels et à livrer de sanglantes batailles dans les corridors les moins fréquentés. Ces luttes intestines auraient provoqué l'extinction de nombreuses colonies drows sans l'intervention des prêtresses de Lolth, la déesse-araignée.

LOLTH

Déesse maléfique résidant sur l'un des 666 plans des Abysses Infernaux, la déesse Lolth a adopté les drows comme peuple et les araignées comme créatures fétiches. Très proche de ses fidèles, elle soutient activement son clergé où les drow de sexe féminin occu-

pent les postes dominants. Lolth se montre alternativement sous l'apparence d'une elfe noire ou d'une araignée. Son influence s'étend sur le monde comme une gigantesque toile où le peuple des drows occupe une position centrale.

DÉESSE ARAIGNÉE

Le monde souterrain est une région de sombres cavernes situées très loin sous les plus profondes oubliettes des donjons. Certaines races y habitent depuis les origines. D'autres y ont trouvé refuge après avoir été chassées de la surface.

JEU DE RÔLES
PAGE 93

La cité drow de
Menzoberranzan

"Homeland"
de Jeff Easley

LE RÔLE VITAL DU CULTE DE LOLTH

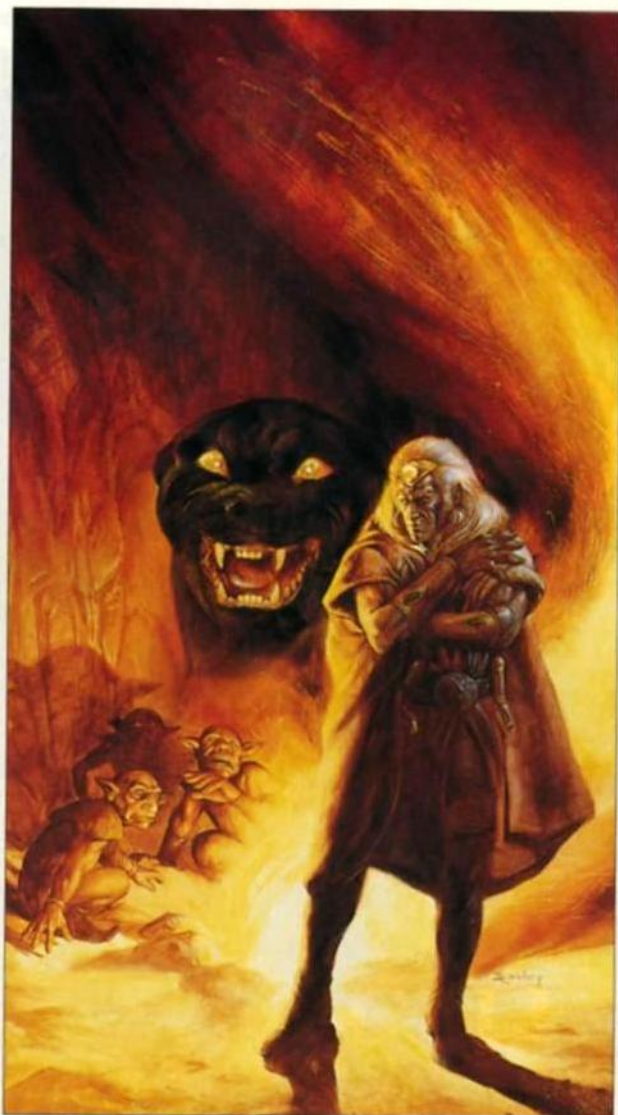
Les prêtresses de Lolth constituent ce qui se rapprocherait le plus d'un gouvernement racial : dès qu'une vendetta entre deux familles met en péril la colonie ou qu'une menace extérieure est détectée, les prêtresses usent de leur influence. Elles parviennent généralement à rallier la majorité des elfes noirs sous leur bannière, car si aucun drow n'accepte de plein gré la domination d'une autre maison que la sienne, les prêtresses de Lolth servent une cause que tout être maléfique (voir neutre) respecte.

Personne ne sait si l'importance du culte de Lolth en est la cause, mais la société drow est matriarcale - un cas unique chez les elfes. Les maisons et les clans sont généralement dirigés par la femme la plus éminente. Les hommes acceptent cette règle sans protester car elle n'est pas absolue et ne les empêche pas d'atteindre les postes traditionnellement réservés à l'autre sexe.

LA BEAUTÉ DU MAL

Comme les autres elfes, les drows ont un profond amour de la beauté et recherchent la qualité en toutes choses. Leurs artisans, qui ont des siècles de vie devant eux, n'hésitent pas à consacrer quelques dizaines d'années au perfectionnement d'une nouvelle technique. Cette recherche de la perfection garantit l'excellence de l'artisanat drow. Il est regrettable que cette disposition soit quelque peu gâchée par l'égoïsme des elfes noirs et l'excessive fierté qu'ils éprouvent à contempler leurs propres œuvres.

Les elfes noirs construisent de grands bâtiments indépendants dans les hautes et immenses cavernes où ils ont choisi de vivre. Interrogé à ce sujet, un drow



Les orcs ne méritent en aucune façon le respect.

"Exile" de Jeff Easley

répondra souvent : "Quelle grandeur l'art peut-il attendre de trous creusés dans la roche ?". Ce trait oppose les elfes noirs aux autres races souterraines qui considèrent leur monde de corridors et de cavernes comme déjà construit et achevé.

La plus part des drows se déchargent des bas travaux sur des esclaves ou des serviteurs. Ils peuvent ainsi se consacrer à l'étude des arts magiques et à la pratique des arts martiaux. Même les voleurs et les assassins sont immensément fiers de leur talent. Ils se mesurent souvent pour déterminer qui volera le plus de richesses en un minimum de temps ou qui assassinera le premier une cible particulièrement bien protégée.

CONSIDÉRATIONS RACIALES

Les elfes noirs se méfient de tout individu - drow ou non - qui n'appartient pas à leur maison ou à leur clan, mais nuancent leur jugement en fonction de la race de l'étranger.

Hommes et semi-hommes :

les drows éprouvent quelque respect pour les hommes d'une puissance supérieure à celle de leurs propres champions. Des halflings, ils ignorent jusqu'à l'existence. S'ils en rencontraient, ils n'auraient aucun préjugé envers eux car les halflings ne ressemblent ni de près, ni de loin, aux races qu'ils méprisent.

Gnomes : les gnomes des profondeurs sont les ennemis héréditaires des drows. Tout les oppose : les convictions éthiques, la compétition pour la nourriture et l'espace vital, une jalousie mutuelle pour les richesses de l'autre. En conséquence, les drows haïssent tous les gnomes sans distinguer ceux des profondeurs de leurs cousins de la surface. Le tempérament farceur des gnomes envenime encore les choses car les elfes noirs, s'ils se montrent volontiers sarcastiques, n'apprécient

DEMI-ORCS

Les humains, race dominante à la surface du monde, ont de très fréquentes et regrettables rencontres avec les orcs, race barbare et ennemie de toute civilisation. Lors de ces rencontres, plus justement nommées raids ou expéditions de pillage, les orcs mâles se livrent à des échanges non-culturels avec les femelles humaines. La naissance de demi-orcs en est la conséquence.

Ces parias ne mériteraient pas d'être mentionnés s'ils n'étaient aussi nombreux et si leur mise au ban des deux races parentes ne les destinait pas d'office à devenir aventuriers. C'est d'ailleurs un métier où ils excellent car, si l'on oublie leur apparence répugnante, on conviendra qu'ils ont hérité du meilleur des deux races : l'intelligence et la robustesse.

MAISONS ET CLANS

La société drow possède une structure féodale : huit maisons nobles dirigent la politique du royaume et veillent à sa sécurité. Traditionnellement, chaque maison a pour vassaux deux clans marchands. (Les elfes noirs commercent avec d'autres peuples souterrains et parfois même avec ceux de la surface).

Les elfes noirs d'un certain rang portent en broche le symbole de leur affiliation : bâton en cuivre pour la puissante famille des Eilservs, épée de mithril pour leurs rivaux les Kilseks, etc.

absolument pas d'être la cible de plaisanteries.

Nains : la nécessité et l'intérêt commercial ont poussé les drows à s'allier aux nains gris. Par contre, ils ont toujours guerroyé avec les nains des montagnes et des collines. L'origine du conflit est lointaine : les nains affirment qu'ils creusaient paisiblement lorsque les drows leur ont tendu une embuscade. Selon les drows, c'est vers les caches de leurs trésors que les nains dirigeaient leurs tunnels.

Comme beaucoup d'elfes, les drows méprisent les nains, "avares, grotesques et sans imagination", tandis que la pratique de l'esclavage, traditionnelle dans la société drow, met les nains en fureur.

Demi-orcs : ils sont généralement assimilés aux orcs, gobelins et autres humanoïdes : d'utiles comparses mais qui ne méritent en aucune façon le respect. Même les experts assassins sont traités avec condescendance ("Ce n'est pas trop mal, pour un demi-orc..."). Circonstance aggravante : contrairement aux nains ou aux gnomes, les demi-orcs n'ont pas d'artisanat propre et n'en développeront jamais puisqu'ils ne constituent pas une race à proprement parler.



Elfe noir et panthère à l'orée de la caverne

"Sojourn" de Jeff Easley

NAINS GRIS, NAINS DES MONTAGNES ET DES COLLINES

Les nains gris ont quelques points communs avec les drows : l'avidité, un tempérament fondamentalement mauvais et une culture exclusivement souterraine. Par ailleurs, c'est un peuple de creuseurs plutôt que de bâtisseurs. Ils sont trapus, solides comme le roc, sans grande finesse mais incroyablement résolus. On ne doit pas les confondre avec les nains des montagnes et des collines, qui aiment le séjour des cavernes (pour cette raison, on dit souvent qu'ils forment la plus souterraine des races de la surface) mais ne craignent nullement la lumière du soleil. De violents combats les opposent aux nains gris dont ils ne partagent pas l'éthique.

HALFLING

Les halflings sont également nommés petites gens, ou semi-hommes. Rondouillards, ils mesurent moins d'un mètre de haut. Leurs pieds sont protégés par une épaisse fourrure qui ressemble à des pantoufles. Ils mènent ordinairement une vie tranquille rythmée par de bons repas, copieux et fréquents. Aimant la tranquillité, ils ont développé de remarquables capacités à passer inaperçus et à se défilier devant le danger - des talents forts utiles lorsque l'un d'eux, marginal, souhaite découvrir le monde et part à l'aventure.

Elfes : les guerres intestines sont les plus terribles de toutes. Celle qui oppose les elfes noirs à ceux de la surface ne fait pas exception à la règle. Les siècles n'ont pas diminué la peur et la haine qui sépare les deux camps. Même un elfe noir exilé et converti au bien évitera de s'associer avec les elfes de la surface : le conditionnement qu'il a subi dans sa jeunesse ne s'oublie pas aisément.



POUR EN SAVOIR PLUS

- *Cycle Elric des Dragons*, M. Moorcock (Presses-Pocket). Ces deux volumes consacrés à la jeunesse d'Elric permettent d'appréhender la culture de son peuple, proche de celle des elfes noirs.
- *Le Silmarillion* (Presses-Pocket) : pour les chapitres consacrés à Eöl, Fëanor, et la malédiction des elfes Noldor.
- *The Dark Elf trilogy* (TSR)
- *Drow of the Underdark* (TSR - à paraître)

ELRIC EST-IL UN ELFE NOIR ?

Le peuple d'Elric, les Melnibonéens, ont beaucoup en commun avec les elfes noirs : l'intelligence, la cruauté, l'amour du beau, et une morale qui se réduit "au respect bienséant de traditions séculaires". Conscient de leur supériorité naturelle, ils font le mal avec un détachement impitoyable :

"Souvent, des rires sauvages se faisaient écho dans les quelques tours encore occupées... souvent aussi, il entendait un hurlement atroce, un beuglement frénétique et idiot, lorsque quelque pauvre diable d'esclave connaissait une mort obscène pour plaire à son maître."

(M. Moorcock)

L'analogie a pourtant ses limites : Moorcock décrit une société melnibonéenne en pleine décadence, alors que de nombreuses colonies d'elfes noirs sont en expansion. D'autre part, Elric lui-même se distingue des autres membres de sa race car il connaît le doute et la culpabilité. Il ressemble à un elfe noir, mais à un elfe exilé, qui rejette sa propre culture et doute même de la supériorité de sa race.

Il est difficile pour un humain de juger les elfes. La lecture du Seigneur des Anneaux donne l'impression qu'ils sont incapables de commettre une action foncièrement mauvaise. Mais penchez-vous sur leur histoire et vous découvrirez que certains de leurs princes, malgré leur peau claire, mériteraient amplement le surnom d'elfe noir.

FËANOR

LE MAUDIT

**Il n'y a pas d'elfes
noirs sur les Terres du
Milieu, mais...**

Au cours de la Guerre de l'Anneau, aucun elfe ne se range dans le camp du Seigneur Ténébreux. On ne peut en dire autant des hommes, ni même des hobbits ! Les elfes, par contre, semblent au delà de tout reproche. S'il arrive qu'ils fassent preuve d'indifférence, voire d'une certaine intolérance envers les autres races, ces fautes légères s'estompent devant l'image rayonnante de Galadriel, reine des elfes de Lòrien et inspiratrice des forces du bien.

Mais il n'en a pas toujours été ainsi.

Revenons plusieurs milliers d'années en arrière - avant l'apparition de la lune et du soleil, lorsque seules les étoiles brillaient sur les Terres du Milieu. En ce temps là, Galadriel était une jeune princesse à l'esprit aventureux. Comme beaucoup d'elfes de son peuple (les Noldor) elle ressentait le désir brûlant "de parcourir une terre sans frontière et d'être maîtresse de son propre domaine". Ce désir, plus fort en elle que la sagesse ou l'amour de la justice, ne l'a cependant pas entraînée à commettre des actes de violence ou de trahison. Il n'en va pas de même pour son proche parent Fëanor, "de tous les Noldor qui

vinrent au monde, celui qui avait l'esprit le plus fin et la main la plus habile".

Fëanor signifie esprit du feu en langue quenya. Un feu maléfique, certainement, habitait cet elfe car il fut l'un des premiers à forger une épée et le premier à dégainer sa lame en public - pour en menacer son demi-frère dont il jalousait l'influence.

Plus redoutable encore était son éloquence. Les paroles qu'il prononça dans un moment dramatique éveillèrent la haine chez les elfes de son peuple.

"Les mots tombaient, durs et violents, remplis d'orgueil, et faisant lever chez les Noldor une folle rage".

Il fit partager à ceux qui l'écoutaient ses rêves de vengeance et de conquête. Pour les réaliser, les Noldor avaient besoin de vaisseaux. Comme les elfes Teleri refusaient de céder les leurs, Fëanor provoqua un massacre fratricide. Jamais auparavant des elfes n'avaient versé le sang d'autres elfes.

Les navires dont les Noldor s'emparèrent ne suffisaient pas à transporter toute leur armée. Fëanor embarqua avec ses guerriers les plus fidèles. Il traversa l'océan et brûla ses vaisseaux, abandonnant sur l'autre rive ceux

LES ELFES DE LA NUIT

Les elfes noirs, en tant que race, n'existent pas sur les Terres du Milieu. Certains textes font allusion aux "elfes de la nuit" mais ce terme n'a rien de péjoratif : il désigne ceux des elfes qui n'ont jamais contemplé la lumière des arbres dont le soleil est un fruit et la lune une fleur. S'ils ont manqué de chance et peut-être d'audace, ils ne sont pas mauvais.

Le seul "Elfe Noir" dont parlent les légendes est Eöl, seigneur de Nan Elmoth, une forêt si dense qu'aucune lumière ne la perceait. Son surnom lui vient de son tempérament sombre et tourmenté, ou de ce métal noir,

souple comme la soie mais plus dur que l'acier, dont il détenait le secret.

Eöl avait un fils nommé Maeglin. Comme ce dernier refusait de lui obéir, il tenta de le frapper avec une lame empoisonnée ; sa femme s'interposa et reçut le coup fatal.

Eöl fut condamné à mort par le roi de Gondolin. On dit que Maeglin assista au supplice de son père avec une indifférence inquiétante. De fait, il se révéla par la suite ambitieux et sans scrupule. Sa trahison provoqua la chute de Gondolin, la plus belle cité elfique à l'est de l'océan.

Texte

Alexis Lang

Univers

Terres du Milieu

UN ELFE QUI ACCEPTE LA SERVITUDE N'EST PLUS UN ELFE.

Au commencement des âges, le Seigneur Ténébreux n'était pas Sauron. Il se nommait Melkor, ou Morgoth. L'un de ses plus noirs forfaits est d'avoir capturé des elfes pour les dénaturer. Ces prisonniers furent "corrompus et réduits en esclavage après de longues et savantes tortures, et c'est ainsi que Melkor créa la race hideuse des orcs, dans sa haine jalouse des Elfes, dont ils furent ensuite les ennemis les plus féroces".

**"Pour le sang
vous verserez
le sang"**

des Noldor qu'il jugeait tièdes ou hésitants. Ces derniers avaient pris part au combat contre les Teleri : ils ne pouvaient plus revenir en arrière ni demeurer sur une terre devenue hostile. Au prix de mille dangers, ils durent franchir l'océan par les glaces du nord. Le *Quenta Silmarillion* rapporte comment cette trahison divisa les grandes maisons Noldor et fit naître une longue rancune qui dura jusqu'à la mort de tous les princes concernés.

Fëanor entraîna son peuple dans une série de guerres sans espoir et de souffrances sans nom. Il fut orgueilleux, égoïste et impitoyable. Sans scrupule ni remords, il périt en maudissant trois fois le nom de son ennemi et en laissant à ses sept fils le lourd héritage d'un serment impie. Tous périrent de mort violente sans avoir pu l'accomplir.

Pourtant, Fëanor était un elfe. Il ne peut être confondu avec les créatures du Seigneur Ténébreux. Plusieurs traits essentiels l'en distinguent.

D'abord, sa force créatrice : il forgea les Silmarils, à l'éclat incomparable, et inventa l'écriture, sans laquelle les chants des elfes seraient aujourd'hui perdus.

En second lieu, sa soif de liberté et son caractère farouchement indépendant : "Peu de gens l'ont détourné de son but par un conseil, aucun par la force". Il refusa tout compromis avec le Seigneur Ténébreux qu'il haïssait. S'il l'avait abattu, peut-être aurait-il pris sa place, mais en aucune circonstance il n'aurait courbé l'échine devant lui. Car un elfe n'accepte jamais la servitude - ou bien il perd sa nature d'elfe.

Une seule génération sépare Fëanor de Galadriel. Le premier, qui incarne toutes les passions des elfes, est mort en pleine révolte. La seconde a vécu de longs siècles pour apprendre la sagesse et accepter son destin :

"Elle laissa retomber la main et la lumière s'éteignit ; elle rit soudain de nouveau et voilà qu'elle était toute rapetissée : elle était devenue une mince femme elfe, vêtue simplement de blanc, à la voix douce et triste :

- Je soutiens l'épreuve, dit-elle. Je diminuerai, j'irai dans l'Ouest, et je resterai Galadriel!"



"Vous marcherez sous
l'ombre de la mort"

"The Vanquished Cavalier"
de Kevin Davies

LE JUGEMENT DE FÉANOR

Après la mort de Fëanor, son esprit fut appelé devant le tribunal de Mandos. Nul ne sait comment se déroula le procès. Nous pouvons imaginer que les meurtres du prince Noldor ont pesé lourd dans la balance. En revanche, voici ce que l'on peut avancer pour sa défense :

- Fëanor, bien que trop orgueilleux pour le reconnaître, a été manipulé et trompé par Morgoth.
- Ses exploits et ceux de son peuple vivront à jamais dans les chants des poètes. "Eä (la Terre) verra naître ainsi une beauté jusqu'alors impensée, et le mal apportera le bien".
- La création des Silmarils est un acte qui rachète de nombreuses fautes. Si ces bijoux n'avaient pas existé, le monde aurait été amoindri. Gandalf lui-même, lorsqu'il entre en possession du palantir d'Orthanc, regrette de ne pouvoir l'utiliser pour "voir à l'oeuvre la main et la pensée inconcevable de Fëanor".

Par chance, tous les silmarils ne sont pas perdus. Chacun de nous a vu briller l'une de ces pierres fabuleuses. Nous n'en dirons pas plus...

LIRE ET JOUER

Les citations de l'article
sont extraites de trois
ouvrages de

J.R.R. Tolkien :

- Le Seigneur des Anneaux (Presses-Pocket),
- Le Silmarillion (Presses-Pocket),
- Bilbo le Hobbit (J'ai Lu),

Adaptation :

- JRTM, le Jeu de Rôles des Terres du Milieu.



"Les Beholders s'entourent volontiers
de créatures monstrueuses"

"Trick or Treat" de Jeff Easley (1988)
couverture du jeu "Eye of the Beholder"

THE BEHOLDER

La race maudite des beholders

veut détruire ou réduire en esclavage toutes les autres espèces.

Peut-être un jour devrez-vous combattre ce monstre.

Ecoutez bien !

Car ce qui suit peut sauver votre vie et celle de vos compagnons.

Le beholder a la forme d'une sphère presque aussi haute qu'un homme. Son corps, protégé par de dures plaques de chitine, contient un organe magique appelé levator magnus, qui lui permet de "léviter" dans toutes les directions. En principe, il peut s'élever jusqu'aux limites de l'atmosphère respirable. En pratique, il ne peut résister à un vent violent et préfère donc séjourner dans les cavernes et autres lieux protégés.

Le beholder possède dix pédoncules oculaires dont la fonction n'est pas seulement de voir : ils ont des pouvoirs variés, analogues aux sortilèges : télékinésie, transformation de la chair en pierre, désintégration, charme, mort magique. Un onzième oeil, au centre de la sphère, projette un rayon de lumière grise qui neutralise tous les sorts.

Alimentation Reproduction

Le beholder se nourrit essentiellement de viande et semble préférer celle des hommes, des chevaux, et du bétail.

Il absorbe également des végétaux et de petites quantités de graviers pour faciliter sa digestion.

Une fois par an, ses organes internes produisent quelques oeufs (de un à quatre), qu'il recueille dans sa bouche. Il les pose dans un lieu dissimulé, toujours éloigné de son repaire. D'un blanc cadavérique, les oeufs mesurent environ un pied de diamètre. Leur odeur répugnante éloigne la plupart des prédateurs. Les oeufs qui échappent à la destruction triplent de volume avant d'éclore. Le jeune beholder dévore sa coquille puis s'élève dans les airs. Il est déjà capable de lancer des sorts, et en moins d'un an, sera devenu aussi dangereux que ses aînés.

L'espérance de vie moyenne du beholder est inconnue mais on parle d'un spécimen qui a dépassé l'âge de neuf cent ans.

Intelligence

Il est très rare de voir plus d'un beholder à la fois, pourtant on sait qu'ils peuvent coopérer et parler entre eux. Bien que mauvais, ils ont un certain sens de la loyauté et s'entourent volontiers de créatures monstrueuses charmées ou réduites en esclavage, comme les gargouilles. On cite même le cas du beholder Xanatar qui dirige en sous-main une puissante organisation de voleurs. Il ne quitte jamais sa

retraite, un appartement luxueusement meublé

situé dans les égouts de

Waterdeep.

Ses ordres

sont transmis

par quatre

lieutenants, au

nombre desquels

se trouve Shindia

Darkeyes, une

demi-elfe noire. Les autres

membres de l'organisation ignorent

tout de Xanatar.



Combat

Le beholder préfère combattre à distance : il utilise d'abord son oeil doté du pouvoir de télékinésie pour envoyer des projectiles et dévier ceux qu'on lui lance, éteindre les torches, et projeter ses ennemis les plus légers dans les airs. Son rayon anti-magie se braque sur tous ceux qui lui semblent capable de lancer des sorts, c'est à dire sur tous ceux qui ne portent pas d'armure.

Le meilleur moyen d'en venir à bout est peut-être de rassembler une compagnie d'archers bien entraînés et de guerriers équipés d'armes magiques : les archers

EYE OF
THE BEHOLDER est un très bon "jeu de rôles micro", dans la lignée du célèbre Dungeon Master.

Texte

Didier Latil

Introduction d'après :

Ed Greenwood

Roger Moore

POUR EN SAVOIR PLUS

Aides de jeu AD&D®

- Waterdeep et le Nord, par Ed Greenwood : tout sur la cité de Waterdeep et ses trois complexes souterrains.

- City System, avec une vue en perspective de Waterdeep et dix plans à grande échelle des différents quartiers.

- The Savage Frontier : les contrées qui entourent Waterdeep.

- Forgotten Realms Adventures, par J. Grubb et E. Greenwood : tous les changements survenus dans les Royaumes Oubliés depuis la 2^e édition d'AD&D®.

soumettent le beholder à un tir intensif tandis que les guerriers se tiennent prêts au cas où des gargouilles interviendraient. Mais on dit aussi qu'un paladin intrépide, armé d'une épée sanctifiée et protégé par sa foi, peut s'introduire dans le repaire souterrain du monstre et l'attaquer avec de bonnes chances de le détruire.

EYE OF THE BEHOLDER

LE JEU

Eye of the beholder se déroule à Waterdeep, dans les Royaumes Oubliés. Cet univers créé par le talentueux Ed Greenwood est décrit dans de nombreuses extensions et aides de jeu pour AD&D®. Le jeu micro commence exactement comme un "Donjon" classique : le seigneur de Waterdeep vous donne mission de détruire les créatures mauvaises qui hantent les égouts de sa belle cité.

La création des personnages

Eye of the beholder se joue en solitaire. Cependant, vous ne dirigez pas un personnage unique mais une équipe de quatre aventuriers. Pour chacun, l'ordinateur tire les caractéristiques, vous choisissez la race, le nom, la classe... et même le visage ! Notez que rien ne vous empêche de recommencer mille fois le tirage pour obtenir des caractéristiques monstrueuses ! Le jeu micro est fidèle au jeu de rôles jusque dans ses excès...

Le scénario

Il s'agit d'explorer les égouts de la ville sur treize niveaux. Le scénario est du type : porte/monstre/trésor, avec quelques rencontres permettant le dialogue (une réponse à choisir parmi trois possibles). Vous embaucherez peut-être un ou deux personnages non joués, augmentant jusqu'à six le nombre d'aventuriers que vous contrôlez. Bref, un scénario limité, mais finalement assez proche des premiers modules AD&D®.

Des bruits et des couleurs

Les décors en 3D sont superbes. Les monstres apparaissent soudainement, vous surprenant parfois. Les images, associées aux bruitages, rendent l'aventure prenante et crédible. Vous lancez des sorts et vous les voyez prendre effet. Vous vous trouvez réellement en

face d'un mur qui porte des inscriptions mystérieuses - on ne vous décrit pas la scène. A vous de résoudre l'énigme, à vous de découvrir, sur l'écran, la dalle piégée : votre réussite ne dépend pas d'un jet de dé.

Les combats

Les combats suivent à peu près les conventions du jeu de rôles classique : je frappe un coup, l'ennemi frappe un coup. Mais ils sont gérés en temps réel, ce qui donne au jeu une grande fluidité. Dans le jeu classique, un combat opposant vos quatre aventuriers à une vingtaine de monstres prendrait une demi-heure, avec des lancers de dés et des calculs si nombreux qu'ils pourraient bien casser l'ambiance de la partie. Dans un jeu micro, il faut un dixième de seconde à l'ordinateur pour déterminer si votre coup a touché, même en tenant compte des ajustements les plus complexes. Et pas de conflit entre MJ et joueurs, pas d'abus ni de tricherie, l'ordinateur est impartial et sans pitié.

En conclusion...

Eye of the beholder ne vous décevra pas si vous connaissez les limites inhérentes à ce type de jeu : - liberté d'action réduite : vous allez où vous voulez, mais seulement dans les égouts... Pas question de flâner dans les rues de Waterdeep, la cité des splendeurs. Si vous êtes curieux, lisez la documentation qui accompagne la disquette et consultez les aides de jeu citées en encadré.

- interactivité faible : les monstres vous attaquent ; si vous fuyez, ils vous poursuivent, et c'est à peu près tout ce qu'ils savent faire. Vos personnages ne peuvent se séparer, encore moins se battre entre eux. S'ils ont des pouvoirs différents, ils ne constituent en fait qu'une seule entité dont vous êtes la tête.

Ceci posé, nous n'hésitons plus à vous recommander ce logiciel qui possède de nombreux atouts :

- Excellente jouabilité : vous maîtrisez très vite les commandes, même si c'est votre premier jeu micro. Pas de longs préliminaires : il suffit d'allumer son ordinateur et de plonger dans l'aventure

- Fidélité aux règles d'AD&D® : dès la création des personnages, vous évoluez en terrain connu.

- Impact visuel et sonore : gare aux araignées géantes qui se précipitent sur vous au détour d'un corridor !

- Bonne simulation "tactique" : comme dans une partie d'AD&D®, il faut savoir choisir ses sorts, ménager ses forces, etc.

- Plaisir de la découverte : explorer un site inconnu, aller de l'avant, toujours plus loin et toujours plus bas malgré les obstacles... C'est une motivation puissante !

On peut vraiment entrer dans l'aventure et jouer des nuits entières sans voir le temps passer. Cela ne vous rappelle rien



Editeur : SSI
Type : Jeu de rôle micro
Format : PC / Amiga



LES MARRR TIENS

SE METTENT AU VERT

SCOOP :

**Les Martiens sont petits, verts
et portent des antennes !**

Patrick Read Johnson, ancien réalisateur d'effets spéciaux pour l'équipe de Georges Lucas, est un spécialiste de la S. F. qui connaît son sujet sur le bout des tentacules et qui aime s'en moquer gentiment. Imaginez des Martiens très petits, très verts, avec antennes, et tout, et tout, mais bêtes à manger du foin. Imaginez une bourgade américaine peuplée de ploucs qui se préparent à fêter Halloween et qui ne sont pas vraiment plus fins que leurs confrères de l'espace. Il suffira qu'un disc-jockey malin

son aspect résolument parodique, le film n'a rien de fauché : les effets spéciaux et spatiaux sont irréprochables, les Marrrtiens absolument crédibles et fort bien animés. Les auteurs ont parfaitement digéré leur culture de cinéphiles, qu'ils détournent avec bonheur. L'humour du film se situe à mi-chemin entre Martiens Go Home, le génial roman de Fredric Brown et les délires de Mad Magazine. Le résultat ne manque pas de piquant : on sourit souvent, on rit parfois et on ne s'ennuie jamais, ce qui est rarissime dans ce genre de production. Bref, on ne peut s'empêcher d'adorer ce Spaced Invaders (le titre US est plus marrant que le nôtre) jubilatoire et gentiment farfelu. Ce n'est peut-être pas du grand cinéma, mais c'est rudement sympa !



repassé à la radio la célèbre émission d'Orson Welles sur La Guerre des Mondes pour que les E. T. ivres de conquêtes prennent la chose au sérieux et décident d'envahir notre planète. Ils ne sont pas au bout de leurs peines, les malheureux ! Coincés entre un robot prêt à les exterminer à la moindre gaffe et des Humains armés de fusils à pompe, il leur faudra faire de gros efforts intellectuels pour se tirer de ce mauvais pas. Le spectateur, lui, n'aura pas à s'user les méninges : Les Marrrtiens est un pur divertissement. C'est rigolo, bien ficelé et tout à fait reposant. Si le film peut amuser tous les publics, les fans de S. F. de tous poils seront plus à même de comprendre les multiples gags référentiels. Les non-spécialistes apprécieront les personnages loufoques (parmi lesquels un Marrrtien flegmatique qui imite Jack Nicholson) et les situations délirantes. Il faut aussi noter que, malgré



Photos : © Planète Double (dist.)

Les Marrrtiens !

Un film de Patrick Read Johnson

Avec : Royal Dano, Douglas Barr, Ariana Richards, J. J. Anderson.

Sortie : le 26 Juin

Texte

Caroline Vié



LORETTE ET HARPYE



DRAGON Magazine® vous présente, en avant première, deux nouveaux personnages de la BD "l'Épée de Cristal". Lorette et Harpye seront aussi les héroïnes de la BD que vous découvrirez dès notre prochain numéro. Si les merveilles du Pays Suspendu vous font rêver, si les charmes de Zorya La Guerrière hantent vos nuits, vous découvrirez avec plaisir un nouvel aspect du talent de leurs créateurs...

Faute de Prince Charmant, on bavarde avec qui on peut...

Texte

Goupil

Dessin

Crisse

*"C'est toi Lorette, c'est moi Harpye ;
c'est toi la maigre, c'est moi la bouffie..."*

Qui chantonne cet air guilleret, que l'on entend parfois au cœur des forêts noires (et profondes) ? Les elfes s'étonnent, les lutins prêtent l'oreille, et le dragon lui-même frémit dans son sommeil en entendant ces vers trébuchant sur des fausses notes.

Qui donc s'en va chantant dans la forêt profonde (et noire, par conséquent) ? Une petite maigre et une petite grosse : Lorette & Harpye.

Habitant au cœur d'une sombre forêt (plus noire et plus profonde que vous n'imaginez), elles expérimentent leur magie sur tout ce qui bouge, y compris sur elles-mêmes. C'est ainsi qu'un jour Lorette absorbe une mixture qui la transforme en superbe vamp : taille mannequin, chevelure flamboyante, formes généreuses et vêtements suggestifs. Bref, personne ne saurait lui résister.

**Les princes passent...
et trépassent.**

Malheureusement, il ne passe pas grand monde dans les forêts profondes, et c'est là le problème de Lorette, toujours en quête d'un Prince, si possible charmant. De plus sa potion magique n'est guère au point. Elle n'en contrôle pas les effets, ce qui lui cause moult déboires dans ses relations amoureuses et la plonge dans mille situations aussi embarrassantes que cocasses.

Jalouse, Harpye aimerait bien, elle aussi, pouvoir séduire l'un des princes qui passent (et trépassent) dans la région. Mais la potion n'a guère d'effet sur elle. Un espoir, pourtant : capturer un drelin, dont le foie semble l'ingrédient idéal pour concocter un remède savoureux et efficace. Aaaahh, le drelin ! Drôle de bestiole !...

Maligne, farceuse et plus intelligente que les deux sorcières réunies...

Comment voulez-vous qu'elles parviennent à l'attraper ?

Un peu simples d'esprit, pas futées pour deux sous, très méchantes et toujours drôles, **Lorette et Harpye vont faire leurs premiers pas claudiquants dans le n° 1 de DRAGON Magazine®**. Elles y vivront des saynètes présentées sous la forme de gags en une planche où se mêlent humour et fantaisie. Leurs gaffes et bévues vous les rendront sympathiques et elles deviendront vite la friandise de votre revue préférée : sucre d'orge pour

Lorette, bonbon au poivre pour Harpye..



HARPIE :

n. f. (lat. Harpya, mot gr. ; 1555). 1. Myth. gr. Monstre fabuleux à tête de femme. Génie ailé, fille de Thaumas et d'Electre. (Dans ce cas, s'écrit avec une majuscule, et souvent : HARPYE). 2. Personne rapace. 3. Fam. Femme acariâtre ou méchante. 4. (1809). Zool. Espèce d'aigle d'Amérique du Sud; chauve-souris frugivore de la région indo-malaisie.

(in : Le Dictionnaire Encyclopédique Larousse).



Ingrédients
culinaires pour
potion hasardeuse



LORETTE :

n. f. (du nom du quartier Notre-Dame-de Lorette, à Paris, 1839).

Au début du XIXe siècle, jeune femme élégante et de mœurs faciles.



Lorette a de nombreux défauts, mais au moins une qualité : l'optimisme

LES AUTEURS :

Crisse (dessin) et Goupil (scénario) réalisent déjà ensemble "L'Épée de Cristal", une série d'heroïc fantasy qui entraîne dans des aventures tumultueuses la belle Zorya, le malin Teome, le pleutre Argas, et une foule d'autres personnages.

Deux volumes ("Le Parfum des Grinches" et "Le Renard de Wenlock") sont déjà parus aux Editions Vent d'Ouest. Dans le troisième ("La Main de la Mangrove", attendu fin 91), le lecteur découvrira deux nouveaux personnages pittoresques : Lorette et Harpye. Elles vont tenir un rôle (en guest-stars, comme on dit sur le grand écran) aux côtés de Zorya, qu'elles tenteront d'aider sans commettre trop de bourdes.



Malheureusement,
les effets du breuvage ne sont pas permanents ...

Jeux de Rôles

■●● ORIFLAM ■●●

La nouvelle édition de l'écran pour **RuneQuest** arrive en Juillet. Entièrement différente de l'ancienne ■●● **Stormbringer** : nouvelle édition, toujours en boîte, avec une refonte des règles de sorcellerie. Août ■●● **La Camargue** : supplément pour **Hawkmoon** (jeu de rôles inspiré de l'œuvre de Moorcock). 80 pages, descriptif complet de la province et 3 scénarios se déroulant à des époques différentes. Septembre ■●● **Les Royaumes Trolls** est un recueil de suppléments pour **RuneQuest**. Septembre.

■●● ■●● ■●● SIROZ ■●●

Mindstorm : extension pour **In Nomine / Magna Veritas**. Introduction des pouvoirs psi et descriptif de nombreuses sociétés secrètes, farfelues mais dangereuses. Juillet ■●● **Guide des véhicules** : une plâtrée de véhicules prêts à l'usage pour **Car Wars**. Septembre ■●● **Killing Technology** : extension pour **Heavy Metal** sur le matériel high tech. Règles pour gérer les explosifs : efficace ! Septembre. ■●● ■●● **HEXAGONAL** ■●●

Aux portes du Mordor est un module en français pour **JRTM** (Jeu de Rôles des Terres du Milieu). Juillet. ■●● **JEUX DESCARTES** ■●●

Compagnon, pour **Star Wars**. De nouvelles règles. Juillet ■●● **Empire en Flammes** : conclusion de la campagne impériale pour **Warhammer JdR**. Juillet ■●● **Dangereusement Vôtre** : scénario James

Bond 007. Juillet ■●● **Animonde** : reprise pour **Simulacres** d'un univers très original créé par Croc. Excellent et pourtant, la première version avait fait un flop : ne refaites pas la même erreur ! Août ■●● **Chevalier des Tempêtes**

■●● **London Sourcebook** : premier sourcebook européen pour **Shadowrun**. Août ■●● **ICE, VO** ■●● **L'avenir de Shadow World**, le monde de **Rolemaster**, paraît bien compromis. ■●● Le scénario **Black Troll**

Juillet. ■●● **Faeries** est une extension pour **Ars Magica**, tous les secrets de ces êtres étranges y sont dévoilés. Juillet. ■●● **TSR** ■●● **AD&D® EN FRANÇAIS** ■●● **D & D® en français** prochainement une nouvelle boîte de

pour **Forgotten Realms**, inspiration aztèque. Les romans exploitant ce background sont déjà sortis ■●● **Fires of Zatal**, premier module pour **Maztica** : rencontrez le Dieu de la Guerre dans le volcan Zatal. Septembre ■●● **Oak Lords** (DLS3) un module pour **Dragonlance**. Août ■●● **Dark Lords** (RR1) est un accessoire pour **Ravenloft** décrivant de puissants seigneurs du mal. Août ■●● **Arms & Equipment** (DMGR3) :

Previews

tes : trilogie de romans pour **Torg**. Septembre ■●● **Guide de l'Alliance Rebelle** : enfin, le sourcebook tant attendu ! Tout sur la couleur du sabre de Skywalker. Pour **Star Wars**. Septembre ■●● **Demeures de l'Épouvante**, pour l'Appel de Cthulhu. Septembre ■●● **Lichmaster** : scénarios pour **Warhammer**

Vengeance a été repoussé sine die ■●● **Aliens and Artefact** : extension **Space Master** pour la campagne **Dark Space**. Août ■●● **Nazgûl's Citadel Sourcebook** : la citadelle du Harad

décrite en 112 pages, dont 40 de plans. Pour **Middle-earth RPG**. Septembre ■●● **Bladestorm Bestiary** : extension contenant des monstres nombreux et vindicatifs pour agrémenter vos parties. Septembre. ■●● **Outlaw Sourcebook** est une extension pour **Rolemaster** sur le Far West !! Si les sept mercenaires avaient secouru Roland à Roncevaux... Septembre ■●● **Chicago Archology** est une extension pour **Cyberspace**. Juillet ■●● **WHITE WOLF** ■●● **Vampire** est un jeu de rôles dans le vent, les joueurs y incarnent des vampires. Les auteurs ne sont pas nés de la dernière pluie... (**Warhammer**, **Ars Magica**, **Shadowrun**).



Role playing games

JdR. Septembre. ■●● ■●● **FASA, VO** ■●● **Battletech Reinforcement I** : livre contenant les feuilles de Mach. Juillet ■●● **Native American Nations Volume I** : une extension de deux livres pour **Shadowrun**. Description d'une nation indienne et voyage parmi les Eveillés (elfes, nains, magiciens...). Sourcebook et scénario. Juillet ■●● **Wolf Clan Sourcebook** pour **Battletech**. Août ■●● **Battletech record sheet IV**, **Assault Machs**. Août

base spécialement conçue pour l'initiation ■●● **Le Manuel des joueurs** (2^e édition révisée) sortira dans quelques jours. Enfin, j'espère... ■●● **Le Manuel du maître** (2^e édition) sortira en septembre. Pincez-moi, je rêve ! ■●● **Les feuilles de personnages** et l'écran, c'est pour octobre et je m'évanouis !! ■●● **AD&D®, VO** ■●● **Drow of Underdark** (FOR2) : ouvrage complet sur les énigmatiques elfes noirs ■●● **Practical technology** (SJR4) est un guide de création de sphères pour **Spelljammer** ■●● **Tales of Lankmar** (LNR2) par Leiber lui-même ■●● **Maztica boxed set** paraîtra en Août. Boîte de campagne

la panoplie complète de l'aventurier. Très utile. Août ■●● **Port of Ravens Bluff** est un module pour **Forgotten Realms**. Juillet ■●● **Legend of Spelljammer** : boîte contenant les plans du plus grand vaisseau de l'univers, des descriptifs et 200 pages d'aventures. Septembre ■●● **Atruaghin Clans** (GAZ 14), nouveau sourcebook tendance amérindien. Septembre ■●● **Sons of Azca** (HWR1) : accessoire pour **Hollow World** compatible avec **Atruaghin Clans**. Août. ■●● **TSR VO, DIVERS** ■●● **RIP®** : abréviation de Requiescat In Peace ? Non mais de Roleplaying In Pace, un jeu de rôle d'épouvante et d'anticipation à paraître en juillet. ■●●

Jeux de Plateau

EUROGAMES

■●▲ **Zargos II** : devrait sortir en septembre. Détails dans notre prochain numéro ■●▲ Prévu pour la rentrée, une série de quatre wargames avec système de jeu et thème communs : le front Est pendant la seconde mondiale. Premiers titres : **Moscva** (ex *International Team*) et **Harvok**. ■●▲ **FASA** ■●▲ **Prefect** : jeu de la série *Renegade Legion*. L'art de bien mener un assaut planétaire. Septembre ■●▲

Figurines

MORNING STAR ■●▲ FANTASY FORGE ■●▲

Les Ravens sont deux robots bipèdes de 90 mm tout métal. Juin ■●▲ De nouveaux bâtiments en résine, look SF, adaptables au 15 et 6 mm, arrivent en juin ■●▲ A ne pas manquer, de superbes éléments de décor en résine : portes, trônes, fontaines, etc. Juin ■●▲ **PRINCE AUGUST** ■●▲ Nouvelle série **Mithril** portant sur *Minas Tirith* (réf : 195 à 204) : Denethor, Pipin et Bergil, officiers, gardes royaux, fantassins, nobles et citadins du Gondor, Faramir (enfin !), Yoreth la guérisseuse. Ces figurines pour les Terres du Milieu seront disponibles en juin. ■●▲ **GRENADIER** ■●▲

Julie Guthrie prépare une nouvelle gamme de figurines où les meilleurs de ses anciens modèles seront repris. En vrac : **Female Paladin**, **Female Sneak**, **Thief**, **Chaotic Warrior**, **Dwarf Adventurer**,

Weapon Master (ranger à deux épées), **Black Knight**, etc. A partir de juin. ■●▲ Série *Fantasy Warriors* de Mark Copplestone : **City Guard** et **Wood Elf Cavalry** en juillet ■●▲ Ex *Citadel*, Bob Nessmith a été débouché par *Grenadier*. Il sortira en juillet une superbe série pour *Fantasy Warriors*. Vendue par blister de cinq ou deux, vous y trouverez : **morts-vivants** avec armes à une main, armes à deux mains, arcs, **morts-vivants cavaliers**, **leaders**,

en Juin : **Ne Mords pas le Soleil**, le second, **Le Vin Saphir** arrive en Juillet ■●▲ De Robert Bloch le visionnaire, **Psychose 13**. Dans la collection *Terreur*, en Juin ■●▲ Ian Watson, **Les Visiteurs du Miracle**. Juin ■●▲ **Le Miroir de Satan**, par le maître de l'horreur Graham Matheson. Juillet ■●▲ **Les Guerriers d'Argent**, second tome de la saga d'Erekes, l'une des incarnations du Champion Eternel. La race humaine

Feu, Pat Cadigan. Juin ■●▲ **Omoon Culos**, de Blenack. Juillet ■●▲ **Le Géomètre Aveugle**, Robinson. Juillet ■●▲ **2061 Odyssey 3**, d'Arthur C. Clarke, est la suite de 2001 et de 2010, tous deux portés à l'écran (le premier par le génial Kubrick). Septembre ■●▲ **Le Coeur Désintégré**, de Sturgeon, l'un des monstres sacrés de la SF américaine. Septembre ■●▲ **Le Cycle de Chanur**, par l'auteur mythique C.J. Cherryh paraît en Septembre. Les titres : **Chasseur de Mondes**, **Les Seigneurs de l'Hydre**, **L'Épée de Chanur**, **La Vengeance de Chanur** et **Le Retour de Chanur**. A ne pas manquer ■●▲ **L'ATALANTE**

Bas le Cancer, suit en Juillet ■●▲ **Le cycle Berserkers** de Fred Saberhagen est un monument de la dark SF. Le premier tome, **Les Machines de la Mort**, sort en Juillet. ■●▲ **DENOEL** ■●▲ **L'Oeil de la Sybille** est un roman de Ph. K. Dick, le géant (*Ubik*, *Le Maître du Haut Château*, et au cinéma *Blade Runner* et *Total Recall*). Juin ■●▲ **Les Maîtres Chanteurs**, O. Scott Card. Juillet ■●▲ **Aires de Terre**, Brian Aldiss. Juillet ■●▲ **Aux Hommes les Etoiles**, J. Blish. Juillet ■●▲ En Septembre, **Le Champion des Mondes** par J. Houssin, auteur français qui nous avait offert les fabuleux *Blue* et *Oms en Série*. Il a également participé à la rédaction des dialogues de la série télé *La Horde* ■●▲ **Terra** de Jack Womack. Septembre ■●▲



catapulte, **nécromanciens**, **wraith**, **spectres** et enfin, **lichs**... ■●▲ Dans la série *Colossal Lords*, **Paladin Mail** en juillet, ■●▲ **Female Magic-user** en août. Superbes figurines de 15 cm. ■●▲ **EM DIFFUSION** ■●▲ Réédition de toute la gamme *Armageddon* en juin. Youpi ! ■●▲ Nouveautés pour fin juin : **un barde** portant un singe sur l'épaule, **trois guerrières** et un **second barde**. ■●▲

Bouquins

■●▲ **PRESSES-POCKET** ■●▲ **Le Bain des Limbes** est un fabuleux cycle de Tanith Lee (auteur du *Dit de la Terre plate*). Premier tome

n'est plus, quelle suite a imaginé Moorcock ? Juillet ■●▲ Le prochain volume d'*Elric* ne devrait pas tarder. ■●▲ **J'AI LU** ■●▲ **Les Trois Cartes**, Second tome de *La Tour Sombre* arrive en Juin. Par l'auteur de fantastique le plus célèbre du monde : Stephen King ■●▲ **L'Honorable Barbare**, de L. Sprague de Camp. Juin ■●▲ **L'Epreuve du**

Les aventures de Jerry Cornelius est un cycle d'aventures écrites par Michaël Moorcock (le maître des Champions Eternels). Dans un présent parallèle, l'étrange Jerry Cornelius participe à de gros coups scientifiques, politiques, etc. On sent la tendance anarchiste de Moorcock. Le premier tome, **Le Programme Final**, est déjà paru, le second A

■●▲ **Les Grandes Profondeurs**, R. Rouven. Septembre ■●▲ **Territoire d'Inquiétude** tome 3, A. Dorémieux. Septembre. ■●▲

Bandes Dessinées

■●▲ **ZENDA** ■●▲ **Diavolo** : une BD de Headline et Pendax prépubliée dans *Gen 4*. Le personnage central rappelle le

Previews

Cugel de Jack Vance. Excellente prestation. Tome I pour Juin ■●● **Le Cycle des Epées**, tome IV. Adaptation BD du classique de Fritz Leiber. Par Mignola et Chaykin Août ■●● **Terminator**, d'Arcudi et Warner, reprend le personnage du film (le terrible cyborg joué par Arnold). Collection Ecran Total. Septembre ■●● **Chacal** est condamné à traverser un étrange continent, attaché par un lien magique à Gloyo, le gobelin Don Juan. Excellent album d'un talent français de 22 ans, Christophe Bardon ■●● **Nightraven**, de Lyod et Delano. V pour Vendetta était soft, voici la version hard d'un combattant de la corruption ■●● **Trois Jours Avant**, de Villoutreix : douze personnes, douze destinées sous le ciel de 1629. Septembre ■●● **Prince Vaillant** : l'intégrale du chef-d'œuvre de Foster est en cours de réédition. ■●● **VENT D'OUEST** ■●● **L'Australien**, par Gabrion, quatrième tome du cycle *L'Homme de Java*. Juillet ■●● La série des aventures de Louis

Clive Barker. Août ■●● **Bilbo le Hobbit** en BD ! Ne ratez pas cette traduction d'un chef d'œuvre américain. Septembre. ■●● **GLENAT** ■●● **Male-fosse**, tome VI, de Dermaut et Barder. Septembre ■●● **L'état Morbide 3**, de Hulet. Septembre. ■●●

Jeux Micro

■●● **ACTIVISION** ■●● **Battletech II** est attendu pour Septembre. Démo flashante. A suivre. ■●● **EMPIRE** ■●● Le vénérable ancêtre **Megatraveller** suit la mode actuelle des adaptations micro ; la première

tion micro-informatique spécialisée dans les simulateurs (le PDG est un ancien conseiller du Pentagone, voyez-vous). Son nouveau bébé s'appelle **Darklands**, c'est beau, c'est un jeu de rôles plutôt médiéval que "germanique" rappelant celui de **Warhammer**. Bientôt plus d'information sur ce soft qui promet ! ■●● **SSI** ■●● Si vous

Cinéma

■●● **Moon 44**, de R. Emmerich : voilà de la SF solide et sans chichis. Il est question de trafic de minerais, d'amitiés viriles et de courses en hélicoptères. Emmerich, cinéaste allemand spécialiste du genre, tire le meilleur parti de ses trois francs six sous de bud-

film d'action sympa et le délire moyenâgeux pour fans de fantaisie héroïque. ■●● **Les Tortues Ninja** de M. Pressman : les Chevaliers d'Ecaïlle sont de retour avec leurs carapaces bourrées de dollars bien verts (leur couleur favorite). Cette seconde mouture est infiniment plus réussie que la précédente : plus de rythme, plus d'humour, des décors super et de nou-

Previews



get : le décor de la base lunaire et les scènes de bagarres sont époustouflants, ce qui fait presque oublier la minceur du scénario. ■●● **Les Ailes de la Renommée** d'Otakar Votocek : quand intello ne rime pas avec pompant, c'est rudement plaisant ! Le postulat de base est simple: il s'agit de

veaux monstres très rigolos. ■●● Le numéro 3 est déjà en préparation. ■●● Cowabunga ! ■●●

Divers

■●● Minitel : ouverture d'une zone de contact pour le concours **Zargos** sur 36 15 Akela. Amateurs de paintball, allez en X-bal Splasher ■●● **Pin's** : collectionneurs, l'Oeuf Cube vous propose une série limitée de pin's représentant trois pépées. (Dorés à l'or fin, 24 carats). ■●● ... ■●● ... ■●●

■●● **Olivier Noël** ■●● ■●● ■●● **Tristan Lathière** pour la micro ■●● **Caroline VIE & Jean Marc Toussaint** pour le cinéma. ■●● ... ■●● ...

Ferdinand Quainampoix commence avec **Dedans le Bayou**. Dessins de Mad, scénario d'Apollo. Juin ■●● **Crépusculoïr**, troisième tome de *La Java des Gaspards*, de Pierre Guillemard. Le Paris des années 30 en quarante-huit pages couleurs. Août ■●● **Main Gauche**, tome I : **Le Chant de la Nuit**, par Zimmerman. Septembre. ■●● **COMICS USA** ■●● **Sang pour Sang**, de l'ignoble et passionnant

partie, sous-titrée **The Zhodani Conspiracy**, de ce jeu de rôles SF classique est disponible sur ST, Amiga, et PC ■●● **Space 1889** et **Cyberspace** à la rentrée, **Twilight 2000** par la suite. Rien que ça ! ■●● **MICROPROSE** ■●● Ce n'est un secret pour personne, le célèbre Sandy Petersen a quitté la firme Chaosium pour rallier les rangs (serrés) de Microprose, société d'édi-

avez été alléchés par **Eye of the Beholder** (sur PC et Amiga), sachez que le jeu sera bientôt disponible sur ST ainsi que **Champion of Krynn**. Que demande le peuple ? ■●● ■●● **VIRGIN GAMES** ■●● **Conan the Cimmerian** et **Vengeance of Excalibur** attendus pour la rentrée.. ■●●

découvrir ce que deviennent les célébrités après leur mort. Avec une sacrée dose d'humour et d'ingéniosité, Votocek nous entraîne dans des couloirs glacés très inquiétants aux troussees d'un Peter O'Toole au meilleur de sa forme. ■●● **Warlock** de S Miner : un très méchant sorcier et un très gentil magicien voyagent dans le temps et s'affrontent à notre époque à coup de sortilèges. La synthèse est parfaite entre le

En attendant
votre courrier,
nous vous
présentons une
sélection de lettres
fort curieuses
piochées dans
l'édition
américaine de
notre magazine.
Nous avons
également traduit
les réponses de
Roger Moore (non,
pas l'acteur, le
rédacteur en chef
de Dragon® US)

Bizarre

Cher Dragon,
Existe-t-il des ceintures de
chasteté magiques qui puissent
être contrôlées seulement par
la personne qui la porte ?

Si vous contrôlez votre ceinture de chasteté, elle ne sert à rien, non ? Nous vous suggérons plutôt d'utiliser le mot "Non", prononcé fermement et avec conviction.

Cher Dragon,
Après Ragnarok (la dernière bataille dans la mythologie nordique), où vont toutes les âmes des dieux si les âmes des mortels envahissent les plans extérieurs ?

La plupart iront à Iowa City, d'autres s'installeront dans les environs de Des Moines, Nichols, ou Davenport. Consultez l'annuaire divin pour plus de détails.

Courrier

Cher Dragon,
Je voudrais savoir quand les elfes arrêtent de faire l'amour ? A quel âge exactement ? Et quand commencent-ils ?

21 heure 15, moyen âge, 21 heure 13

Cher Dragon,
J'ai beaucoup aimé votre N°129. C'était le meilleur de vos numéros récents. J'ai été frappé par une illustration de Gustave Doré. Ses dessins dégagent une véritable ambiance médiévale. Qui est-ce ? Un artiste contemporain ? Est-ce qu'il publie des posters ou des trucs de ce genre ?

Gustave Doré, le célèbre peintre et illustrateur français, est mort en 1883. Il ne publie pas de posters actuellement. Ses dessins dégagent une véritable ambiance médiévale parce qu'il vivait à une époque beaucoup plus proche du Moyen-Âge que la nôtre

Note des maquettistes : nous aimons aussi beaucoup Gustave Doré. Nous lui commanderons beaucoup d'illustrations, c'est facile car son dernier domicile connu se trouve en France

Cher Dragon,
Mon papa ne sait pas grand chose de D&D. Il a gagné une aventure de D&D et dit qu'il est au plus haut niveau, le champion de tout D&D et qu'il n'y a pas besoin de preuve pour en être sûr. Est-ce que ça peut être

vrai ? J'ai dit que non mais mon papa a dit que oui. J'en connais beaucoup plus que lui sur D&D. Je suis 12^e niveau et il est 1^e. Mon papa croit que 2 c'est beaucoup de points de vie. Mon papa croit qu'il possède TSR et il croit aussi que TSR possède la petite souris (celle qui met les pièces sous l'oreiller à la place des dents).

Ton papa a raison sur un point : nous possédons bien la petite souris.

Plus Grave

Note du traducteur :
Les références aux démons et aux dieux païens dans les règles de Donjons & Dragons® ont valu à son éditeur des attaques d'une violence insoupçonnée en France. Le problème est qu'une partie de l'opinion publique se méprend totalement sur la nature du jeu de rôles et se trouve donc prête à croire



n'importe quelle calomnie. Mieux que des insultes, cette lettre très aimable permet de mesurer l'ampleur du phénomène.

Incroyable

Messieurs,
Je me permet de me présenter à vous en tant qu'étudiant en seconde année au Winnipeg Bible College. Je dois suivre un cours intitulé Religions du Monde II. Dans ce cours, l'un des travaux est de créer un fichier des différentes religions d'Amérique du Nord.

Comme votre organisation appartient à cette catégorie, j'espère que vous accepterez de m'envoyer quelques documentation, brochures, ou autres informations sur votre organisation... Merci de m'aider dans mon travail et de me permettre ainsi d'élargir mes connaissances sur cet aspect essentiel de la vie.

X.
Winnipeg Bible College
Otterburne, Manitoba

Fin septembre et début octobre 1990, j'ai trouvé dans ma pile de courrier cinq lettres d'étudiants du Bible College de Manitoba.

Chacune était du même type que celle qui précède et demandait des informations sur "votre propre organisation religieuse" (c'est-à-dire TSR, Inc., l'éditeur de Dragon® et du jeu Donjons & Dragons®)... J'ai répondu par écrit à tous les étudiants de Manitoba et je voudrais répéter ici certaines des choses que je leur ai dites :

"J'ai lu votre demande d'information avec grand intérêt et quelque confusion, amusement et colère. Je ne comprends absolument pas comment TSR, Inc. a pu être confondu avec une organisation religieuse et je trouve cette idée à la fois stupide et pénible. Mais je peux vous indiquer quelques faits de base, du moins tels que je les vois.

TSR, Inc. est une compagnie consacrée à la production de jeux, livres et autres produits de loisir. Cette compagnie ne prône aucune croyance religieuse particulière. Son seul but est de créer du matériel de loisir afin de gagner de l'argent. Si vous passiez quelques minutes à étudier la gamme des produits TSR, vous arriveriez certainement à la même conclusion.

Je pense que vous devriez interroger vos propres sources d'information sur les buts de TSR, Inc. Je suppose que des étudiants comme vous ont pour but de chercher, d'apprendre, de comprendre et d'appliquer les connaissances acquises à leurs propres vies. Si vous

Stop !

décidez effectivement de découvrir pourquoi TSR, Inc. est considéré comme une religion par vos informateurs, veuillez m'informer du résultat de vos recherches. J'apprécierai énormément d'avoir de vos nouvelles.

Nous gagnerions tous à connaître la vérité.



Ici commencent
les pages
consacrées au
jeu de rôles.
Joueurs, vous êtes
ici chez vous.
Non joueurs,
bienvenue !

CAUCHEMAR POUR ARCHIMAGE

"L'incompétence est ce qui distingue l'homme de l'animal"
(Marcel Gotlib)

Nimrod de Nump, connu partout et par tous comme le plus grand schlemiel de tous les Royaumes, avait quelques dons pour la magie, même s'ils étaient mal exploités. Les sorts qu'il inventa furent le résultat d'erreurs, ce qui peut d'ailleurs s'appliquer à toute la carrière de Nimrod, sans parler du magicien lui-même...

Après la mort de Nimrod (causée par l'échec de sa tentative d'augmenter la puissance du sort *effacer/erase*), sa demeure fut pillée et son héritage dispersé aux quatre coins du multivers. Les parchemins de sa collection privée jonchent aujourd'hui le sol de nombreux donjons. Notez que seuls y figurent le nom des sorts et les incantations, jamais la description des effets ! En d'autres termes, il faut lancer un sortilège pour savoir exactement ce qu'il provoque (trop souvent, une catastrophe...)

Dans notre prochain numéro, nous vous parlerons des fameux "rouleaux cylindriques" de Nimrod et des sorts *localisation des mains (locate hand)* et *transformation de la roche en pierre (transmute rock to stone)*...

Runes Invisibles (Circonspection)

Niveau : 1 Composantes : V, S, M
Portée : 0 Temps d'incantation : 1 tour/rune
Durée : permanente Jet de protection : aucun
Zone d'effet : 5 runes/niveau

Explication/Description : Ce sort permet d'inscrire des runes absolument indétectables par toutes formes d'examen, magiques ou non magiques (y compris ceux dont dispose le lanceur lui-même). Ces runes n'ont pas d'autre pouvoir.

Runes Invisibles est un excellent moyen de créer des documents vraiment secrets ou simplement, de perdre un après-midi à ne rien faire. Les composants matériels de ce sort comprennent au moins une potion d'invisibilité (pour l'encre) et tout ce que le MJ pourra entraîner le joueur à gâcher. (Ecrire avec un stylo-plume vide donnerait exactement le même résultat.)

Oeil d'Interposition de Bigby (Astigmatisme)

Niveau : 2 Composantes : V, S, M
Portée : 6m/20m Temps d'incantation : 5 rounds
Durée : 2 rounds/Niv Jet de protection : aucun
Zone d'effet : spécial

Explication/Description : Lancer ce sort provoque la matérialisation, entre le sorcier et toute créature qui l'attaque, d'un oeil humain de taille normale, désincarné et aveugle. Comme on s'en doute, cela ne suffit pas à arrêter un monstre enragé : tout au plus à faire hésiter un assaillant plus délicat. La composante matérielle est un oeil humain. Le magicien ferait bien, d'ailleurs, d'en avoir un sous la main avant de lancer le sort, sous peine de conséquences fâcheuses dont peuvent attester Mooncalf le Borgne et beaucoup d'autres malchanceux.

Charmer les Morts (Nec-Romantique)

Niveau : 2 Composantes : V, M
Portée : 36m/120m Temps d'incantation : 2 seg.
Durée : difficile à dire Jet de protection : aucun
Zone d'effet : 1 cadavre/niveau

Explication/Description : Ce sort permet au magicien d'influencer les morts comme s'il avait un charisme de 18 - oh, ne lésinons pas, de 25. ! De toute façon, l'effet est le même (exactement le même) sur tous les morts : personnages, monstres, animaux et même plantes. Le sort n'affecte que les morts vraiment morts, à l'exclusion des morts-vivants. Il ne peut être combiné avec *nécro-animation* ou *nécromancie*, ni servir à rien d'utile. La composante matérielle est une goutte de N°5 de Charnier derrière chaque oreille.

Aide de jeu
AD&D®
1^{re} Edition

Texte

John M. Maxstadt

Traducteur

Jérôme Dumec

Chasseur de Sorcier (Auto-destruction)

Niveau : 6 Composantes : V, S
Portée : 2,5 cm Temps d'incantation : 1 round
Durée : pas très longue Jet de protection : aucun
Zone d'effet : spécial

Explication/Description : En lançant ce sort, le magicien invoque un monstre de niveau X (beholder, vampire sorcier, lich, etc.) qui se met à pourchasser, avec l'intention de le tuer, le sorcier le plus proche. (Notez le niveau du sort et sa portée). La composante somatique consiste à se poser les mains sur les yeux. Si par miracle le magicien survit, il ne gagne aucun point d'expérience (lancer ce sort était stupide, pour commencer).

Familier Explosif (Démolition)

Niveau : 2 Composantes : V
Portée : 3m/10m Temps d'incantation : 2 seg.
Durée : Instantanée* Jet de protection : Aucun
Zone d'effet : rayon de 6m/20m

* permanente pour le familier, bien sûr.

Explication/Description : Lorsque ce sort est lancé, le familier du magicien explose, infligeant 1-6 PV de dégâts à tout ce qui se trouve dans la zone d'effet (notez la portée du sort) et faisant encore plus mal au familier lui-même. Les familiers spéciaux (brownies, imps, quasits, etc.) explosent en infligeant 2-5 PV de dégâts et font un plus joli bruit.

Mort Instantanée de Drawmij (Extermination)

Niveau : 8 Composantes : V
Portée : infinie Temps d'incantation : 8 seg.
Durée : Instantanée Jet de protection : aucun
Zone d'effet : spéciale

Explication/Description : Quand ce sort est lancé, Drawmij, où qu'il soit et quel qu'il soit, meurt. Il meurt instantanément, sans même un jet de protection. Comme ce sort est en circulation depuis un certain temps, on peut affirmer sans risque que Drawmij commence à en avoir assez.

Trouver le Sol (Examen/confirmation)

Niveau : 1 Composantes : V, S
Portée : Toucher Temps d'incantation : 2 seg.
Durée : Instantanée Jet de protection : Aucun
Zone d'effet : Personnel

Explication/Description : Lancer ce sort permet au magicien de localiser le sol (c'est-à-dire, la surface en dessous de ses pieds). La composante somatique du sort consiste à tomber à plat ventre pour voir le sol de plus près, ce qui inflige 1-4 PV de dégâts.



Illustration by Timothy Truman

Convocation Magique (Assignation/Accusation)

Niveau : 4 Composantes : V, S
Portée : spéciale Temps d'incantation : 4 rounds
Durée : spéciale Jet de protection : aucun
Zone d'effet : spéciale

Explication/Description : Ce sort crée un huissier extradimensionnel, qui tend une assignation à comparaître au magicien (pour un crime quelconque, comme le meurtre de Drawmij) puis disparaît. Si une amende de 500 po n'est pas payée immédiatement, le magicien est téléporté dans un plan alternatif extrêmement étrange, connu sous le nom de *Tribunal de Nuit*, où il risque d'être condamné à un emprisonnement (comme le sort du même nom) de 1-100 ans.

Feindre l'Invisibilité (Désillusion)

Niveau : 1 Composantes : V, S, M
Portée : 0 Temps d'incantation : 1 round
Durée : spéciale Jet de protection : aucun
Zone d'effet : personnelle

Explication/Description : En lançant ce sort, le magicien peut réellement paraître invisible. Les monstres qui voient le magicien doivent faire un jet de protection contre les sorts; ceux qui échouent sont convaincus que le lanceur est bien invisible, mais qu'ils sont mystérieusement devenus capables de voir les créatures invisibles. L'effet dure aussi longtemps que le magicien reste concentré - en général c'est bref ! - après quoi, le magicien redevient apparemment apparent. La composante matérielle de ce sort est une plume d'autruche.

Ce serait une erreur de croire que tous les magiciens du temps jadis étaient sages, habiles, ou même sains d'esprit.

Nimrod de Nump

par Timothy Truman

ADAPTATION AD&D® 2° EDITION

Ecole : Nimrod n'a jamais su déterminer de quelles écoles de magie relevaient les sorts qu'il créait. Il est donc expressément déconseillé de prendre ses indications (Nec-Romantique, Extermination, etc) au sérieux. Il est malheureusement prouvé que les sorts de Nimrod sont utilisables par tous les magiciens, généralistes et spécialistes : nul n'est à l'abri !

Portée : lorsque deux valeurs sont indiquées, ne tenir compte que de la seconde.
Temps d'incantation : le nombre de segments indiqué correspond au malus à l'initiative.

Note : Pour les vétérans qui jouent en V.O., voici les noms anglais des sortilèges de Nimrod : find terrain, explosive familiar, invisible runes, wizard's stalker, Bigby's Interposing eye, feign invisibility, Drawmij's instant death, et magic summons. Ils sonnent tout à fait comme ceux du Player's, n'est-ce pas ?



ÉCOLOGIE DU DRAGON ROUGE

*Agressé par sa femelle, parfois même dévoré,
le dragon rouge mâle ignore les joies d'une vie conjugale
paisible.*

La vieillesse et son cortège d'infirmités mettent le dragon rouge à la merci de la malveillance : infravision réduite, sommeil de plus en plus lourd, déclin des pouvoirs magiques... Dans ces conditions, comment profiter des richesses acquises au cours d'une longue vie de pillage ?

Texte

Gregg Sharp

Traducteur

Jérôme Dumec

Aide de jeu
AD&D®
1^{re} Edition

Complément technique
de l'article page 8

Résistance aux poisons

Les dragons rouges font leurs jets de protection contre le poison à +4. Le poison ne leur inflige que la moitié des dégâts normaux. Si un échec au jet de protection devait entraîner la mort, ils perdent seulement la moitié de leurs points de vie.

Méfiez-vous des dragons femelles !

Les "chances de dormir" d'un dragon rouge femelle ne sont que de 15%, contre 20% pour le mâle. En outre, le MJ peut décider que les femelles sont plus difficiles à subjuguer. Rappelons d'abord que les chances de subjuguer un dragon dépendent de son nombre de points de vie et du total des "dommages fictifs" qu'il a subis au cours du combat (Manuel des Monstres p 34). Nous proposons l'option suivante : lorsqu'on attaque un dragon femelle pour la soumettre, multiplier par un et demi son nombre de points de vie. Ainsi, on considère qu'un dragon rouge femelle de 44 PV en aura 66 dans un combat où sa soumission est en jeu. Si on lui inflige 33 points de dégâts (fictifs), ses chances d'être subjugée ne sont que de 50%. Doublez ses points de vie, si elle défend ses petits ou ses oeufs.

Le goût du sang

Un dragon rouge qui a goûté le sang de son ennemi peut le pister comme un ranger d'un niveau calculé en fonction de la "tranche d'âge" du dragon (Très jeune : niveau 1, Jeune : niveau 2, etc.). Ainsi, un dragon rouge adulte a 70 chances sur cent de pister une victime blessée (reportez-vous à la page 21 de l'Unearthed Arcana pour plus de détails). Ces chances sont diminuées de moitié si le dragon poursuit une créature qu'il a préalablement détectée, mais non blessée.

De l'oeuf au tombeau

Un très jeune dragon rouge mesure 1,80 m de long ; entre sa cinquième et sa sixième année, il grandit jusqu'à 3,6 m, puis gagne encore 3,6 m à chaque nouveau stade de croissance (voir Manuel des Monstres p 34). Ainsi, un dragon adulte fait 14,40 m de long et il grandit encore ! Un dragon ancien dépasse les 25 m.

Il existe des différences de gabarit entre les individus mais les longueurs demeurent à peu près constantes pour tous les dragons du même âge et de la même espèce.

Plus un dragon vieillit, plus son sommeil devient profond. Les dragons de plus de 400 ans sont désorientés et perdent l'initiative quand ils sont brusquement réveillés.

A partir de 600 ans, les dragons n'attaquent pas pendant le round où ils sont réveillés et perdent l'initiative au suivant. Ils souffrent par ailleurs des effets débilissants de l'âge. Les malus suivants s'accumulent à chaque décennie jusqu'à atteindre la valeur-plafond indiquée entre parenthèses :

Chances de dormir : + 10% (min 95%)
Détection des créatures invisibles ou cachées : portée réduite de 1,5/5 m (min 9/30 m)
Infravision : portée réduite de 1,5m (min. 3 m)
Lancer des sorts : chances de réussite réduites de 5% (plafond 95%)

Les dragons âgés de 700 ans ou plus ont donc 95 chances sur cent d'être trouvés endormis, la portée de leur infravision est réduite à 3 m ; ils ne peuvent plus détecter les créatures invisibles ou cachées, sauf dans un rayon de 9/30 m.

Après 700 ans, le dragon risque de mourir de vieillesse : 5 chances sur cent, cumulatives par décennie.

Aveugler un dragon

Un dragon aveugle subit un malus de -4 au toucher. Les dragons ne peuvent être frappés aux yeux que pendant leur sommeil. Un personnage qui vise un oeil a 10 chances sur cent par niveau d'atteindre la partie la plus sensible. (Sinon, les épaisses paupières du monstre détournent le coup). Ces chances s'élèvent à 20% par niveau de l'attaquant si ce dernier est un guerrier, un cavalier, ou appartient à une sous-classe assimilée. Il faut infliger au moins 8 PV de dégâts pour éborgner un dragon définitivement ; sinon, le dragon n'est aveuglé que pendant 2-5 rounds. Il subit ensuite un malus de -2 au toucher pendant 5-10 jours avant de retrouver l'usage normal de ses yeux.

Etrons explosifs

De manière empirique, on estime que les dégâts causés par l'explosion de la fosse d'aisance d'un dragon rouge sont égaux à la moitié des points de vie du monstre, ou au quart si la victime réussit un jet de protection contre le souffle. Le rayon d'effet exprimé en mètres est égal au tiers du nombre de points de vie du dragon. Si, d'aventure, ce dernier se trouve dans la zone dangereuse, il ne subit que la moitié des dégâts normaux - rien de surprenant si l'on considère l'épaisseur de son cuir et sa résistance naturelle au feu.

Pour s'emparer sans risques d'un immense trésor, suffirait-il d'attaquer le repaire d'un dragon rouge sénile ? Ce serait un peu trop facile...

Adaptation
AD&D®
2^{ème} Edition



Magie

Comme dans la 1^{ère} édition, certains dragons ne lancent pas de sorts, mais tous, quelle que soit leur race, gagnent des pouvoirs magiques avec l'âge. Par exemple, un rouge vénérable peut détecter les gemmes dans un rayon de trente mètres, trois fois par jour.

Croissance

Les tailles des dragons sont indiquées dans le Monstrous Compendium en fonction de leur race et de leur catégorie d'âge. Les règles actuelles donnent maintenant aux très vieux dragons rouges une longueur de plus de 50 m, sans la queue. Ils ont donc plus que doublé leur taille d'une édition à l'autre (et sont devenus, à tous points de vue, plus redoutables).

Pister

Pister est désormais une compétence basée sur la sagesse, et les jets se font avec un d20. Le dragon possède cette compétence sans le malus de -6 que se voit normalement infliger toute créature dépourvue des talents d'un ranger.

On détermine la "sagesse" du dragon en ajoutant 7 à sa catégorie d'âge (seulement s'il s'agit de "pister" - cette méthode ne permet pas de déterminer la véritable sagesse du dragon).

Subjuguer un dragon - le sommeil

Les règles permettant de soumettre les dragons ont disparu de la 2^{ème} édition, sans doute afin de rendre ces monstres plus redoutables. Ceci dit, vous faites ce que vous voulez...

Aucune précision n'est donnée sur le sommeil des dragons. A notre avis, cela ne signifie pas qu'ils sont tous devenus insomniaques, mais que les chances de les trouver endormis sont désormais laissées à l'appréciation du MJ : un dragon prend toujours des précautions pour ne pas être surpris pendant son sommeil, le MJ sait lesquelles et c'est donc à lui de juger si les aventuriers parviennent, malgré tout, à surprendre le monstre (ce qui ne devrait presque jamais se produire).

Viser les yeux

Le Dungeon Master Guide (p 58) propose une règle permettant de viser une partie précise du corps de l'adversaire, mais uniquement s'il s'agit de désarmer ce dernier, de trouver le défaut de son armure, de découper ses boutons, de planter sa main sur le mur, etc. Il ne s'agit donc pas de toucher un point vital, encore moins d'aveugler. La seule règle traitant ce genre de coup se trouve dans le Complete Fighter Handbook p 80/81. Même alors, les mutilations infligées ne sont pas définitives, ce qui déséquilibrerait le système de jeu.

Faut-il en conclure qu'il est impossible d'aveugler définitivement un dragon ? Cela dépend de vous. Vous pouvez toujours créer votre propre règle en appliquant le principe qui a inspiré les concepteurs de la 2^{ème} édition :

Ne dites jamais "non", estimez la difficulté.



Vous pouvez toujours créer votre propre règle en appliquant le principe qui a inspiré les concepteurs de la 2^{ème} édition :
Ne dites jamais "non", estimez la difficulté.

Si une créature telle que le dragon existait vraiment - même privée de son souffle - sa force, sa taille, son agilité et son intelligence en feraient un formidable adversaire de l'humanité. Il doit pourtant être mis au rang des espèces menacées car, s'il est la créature favorite du Maître de Donjon, il est aussi le gibier préféré des aventuriers.

DONNEZ-LEUR UNE CHANCE DE VAINCRE

On peut rendre les dragons plus redoutables sans leur ajouter de nouveaux pouvoirs.

Qu'un manoir sur la lande soit hanté par un vampire et les aventuriers réfléchiront à deux fois avant d'oser s'en approcher ! Mais qu'on signale la présence d'un dragon dans le voisinage et, toutes affaires cessantes, ils commencent à fourbir leurs armes. Lorsque le corps expéditionnaire aura rassemblé potions de contrôle, animaux de bât pour ramener le butin et toute la magie disponible, ce sera le grand départ en musique : "Haï Ho! Haï Ho! On va chasser le dragon !"

Pourquoi ? Mais parce qu'aucune autre créature n'offre de telles perspectives de gain pour si peu de risque.

Cela vous étonne ? Alors cherchez quelle autre créature peut être surprise endormie dans son repaire ? Quel autre monstre peut être si facilement subjugué puis vendu sur la place publique ? Et, même mort, le dragon vaut encore une rançon de roi : sa peau peut être vendue pour faire des armures, ses dents en guise d'ornements, d'autres parties de son corps pour faire des potions.

Toute autre créature possédant des pouvoirs quasi-magiques (paralyse, absorption de la vitalité) peut les utiliser à volonté. Or, un dragon sans sortilèges ne possède plus qu'une seule arme majeure : son souffle, qui ne fonctionne que trois fois par jour. Même les serres du plus grand dragon d'or ne sont pas plus efficaces que des épées et beaucoup d'autres monstres peuvent infliger des dégâts supérieurs à sa morsure.

Logiquement, le dragon devrait être plus redoutable : un véritable tourbillon de destruction capable de glacer d'effroi quiconque est en possession de tout son bon sens.

Les dégâts infligés par les griffes d'un dragon sont beaucoup trop faibles, sauf pour de petits représentants de l'espèce. Un dra-

gon de taille moyenne devrait en infliger deux fois plus et un dragon de grande taille trois fois plus en raison de sa force colossale

D'après ses dimensions, un dragon doit avoir une masse proche de celle d'un éléphant. Et pourtant ces créatures ont la force de voler ! Même si on admet que cette faculté est due à un pouvoir magique, comme leur souffle, une créature de cette taille doit être exceptionnellement forte pour se déplacer rapidement. Ainsi un dragon devrait posséder la force d'un géant de taille similaire. Or, si les géants avaient une force - d'après la norme humaine - seulement proportionnelle à leur taille, ils ne seraient même pas capables de se tenir debout et de soutenir leur ossature !

D'autre part, les dragons, au contraire des reptiles ou des sauriens, sont hexapodes. Cela signifie qu'ils possèdent six membres, les ailes formant la paire supplémentaire. On les imagine souvent comme celles d'une chauve-souris : une structure membraneuse supportée par des os de membres antérieurs modifiés, avec une griffe à l'articulation. Bref, des ailes qui ressemblent beaucoup à des mains. Nous supposons qu'un dragon a une envergure sensiblement égale à sa longueur, tête et queue comprises.

L'objet de cet exposé sur les ailes est celui-ci : si vous avez jamais essayé de maîtriser une créature ailée, un poulet, ou pire, une oie, vous savez qu'elle frappe avec ses ailes. Roger Caras, dans son livre "Dangerous To Man", rapporte nombre de blessures fatales infligées par

Aide de jeu
AD&D®
1^{re} Edition

Texte

Gregory Rihn

Traducteur

Luc Masset



des ailes de cygnes. Donc, les personnes se tenant sur les flancs d'un dragon doivent craindre le balayage de ses ailes, ceux qui se trouvent face aux ailes peuvent recevoir un coup de la griffe centrale.

Un dragon intelligent peut utiliser ses ailes de plus d'une façon. Si son souffle est gazeux, il crée un courant d'air pour le répandre dans les moindres recoins de son repaire. S'il a provoqué un incendie, il peut l'activer en l'éventant. Un dragon prudent répandra sur le sol des cristaux de glaces, de la cendre ou du sable qu'il soulèvera en un nuage aveuglant avant d'attaquer.

Et ses pattes postérieures ? Il est certain qu'un dragon est assez intelligent pour en frapper les adversaires qui l'attaquent de flanc, surtout lorsqu'il en affronte d'autres devant lui. Accordez-lui donc le choix d'une attaque du type "piétinement" à la place d'une de celles prévues par les règles. Cependant, n'oubliez pas que le dragon doit toujours garder au moins un membre à terre, aile ou patte, en plus de sa queue.

Parlons de la queue, justement. Beaucoup de sau-

riens (dinosaures, crocodiles, alligators) l'utilisent pour se défendre. Un dragon peut donc frapper de la queue, à la place d'une attaque classique, et balayer un nombre d'adversaires proportionnel à sa taille.

Les règles optionnelles suggérées dans cet article rendent les dragons plus redoutables sans leur ajouter de nouveaux pouvoirs. Au contraire tout ce qui précède découle logiquement de l'idée qu'on se fait communément de ces créatures. D'autre part, les tactiques exposées plus haut sont en principe réservées aux dragons surpris dans leurs repaires. Il est évident qu'en terrain dégagé, une créature capable de voler préférera attaquer d'en haut, évitant ainsi de s'exposer à des assauts rapprochés.

Tuer un dragon devrait être un haut fait, même pour des aventuriers endurcis. Donc, faites-leur vivre une expérience dure et mémorable qui soit autre chose qu'un prétexte pour graver une nouvelle encoche sur la poignée de leurs épées.



Trakhestès Don'celad prépare une surprise à ses hôtes non-invités.

"The Draconomicon"

En terrain dégagé, une créature capable de voler préférera attaquer d'en haut, ...

DÉGATS CONSEILLÉS

Coup de queue

Dégâts de deux griffes sur un nombre de cibles déterminé par la catégorie d'âge du dragon (une cible par catégorie d'âge). Faire un jet pour toucher par cible. Un personnage atteint doit réussir un jet de protection contre la pétrification pour garder l'équilibre.

Coup d'aile

Dégâts équivalents à ceux d'une griffe et jet de Dextérité pour éviter d'être renversé.

Coup de patte postérieure

Dégâts d'une griffe, jet de Dextérité pour ne pas reculer de 1D2 m (+ 1 m par 3 catégories d'âge du dragon), et jet de protection contre la pétrification pour éviter de tomber.

Adaptation
AD&D®
2^{ème} Edition

Les options proposées dans cet article ont été intégrées dans la 2^e édition ; on les retrouve avec d'autres dans le Monstrous Compendium I. Notez que les chances de subjuguer un dragon et celles de le trouver endormi dans son repaire ont disparu des règles.

Contrairement à l'hypothèse de la nouvelle "Le Choix", les richesses n'abondent certainement pas sur les étoiles mortes : une masse compacte de matière dégénérée ne doit pas avoir grande valeur ! Mais oublions la vraisemblance scientifique : il s'agit de jouer.

LES RICHESSES DE L'EMPIRE

La prospection minière sur les étoiles mortes.

Les naines noires sont des étoiles qui se sont éteintes faute de combustible, sans toutefois se transformer en trou noir. Comme dans la nouvelle, on peut les imaginer comme des mines fabuleusement riches, desquelles on extrait des éléments quasiment purs. Ces sites sont exploités par des mineurs très qualifiés, sous des conditions de gravité effrayantes.

Les exploitations minières possèdent trois composantes :

- Un destroyer stellaire classe "Impérial" en orbite sert de hangar de stockage des métaux précieux, d'atelier de réparation et d'entretien des matériels, et de centre de repos pour les mineurs.
- Au sol, dix à quinze bases mobiles protégées de la gravité par des systèmes à répulseurs très puissants, peuvent accueillir chacune cinq mineurs pendant une semaine, avec le ravitaillement de leurs graviscaphes. Ces bases sont d'une simplicité spartiate : cinq couchettes, un coin cuisine, un coin atelier et un coin d'aisance.
- Le mineur lui-même, qui, sous la protection de son graviscaphe, va collecter les minerais, parfois aidé d'un ou deux droids.

Le graviscaphe est une armure de soldat spatial modifiée (Guide de l'Empire, p 40). Les armes et magasins de stockage des munitions sont remplacés par des répulseurs, des réserves d'énergie et de petits coffres à minerais. Le graviscaphe peut fonctionner quinze heures mais marche à plein rendement pendant dix heures.

La liaison entre le sol et l'orbite est assurée par des navettes d'assaut classe Gamma délestées de leurs hyperpropulseurs et de leur armement, remplacés par des répulseurs (Guide de l'Empire, p 49).

Les exploitations minières sont sous monopole impérial. Les mineurs en sont le seul personnel civil. L'exploitation d'une mine est soumise à l'autorisation de l'Empereur lui-même. L'équipe de mineurs civils est rassemblée au dernier moment, chacun d'eux embarquant dès la signature de son contrat. Le commandant du destroyer ouvre ses ordres une heure avant le départ, et y trouve les données de navigation. Il charge lui-même le navordinateur du navire. Une fois à pied d'oeuvre, la



zone de prospection est délimitée, et tous les Puits qui s'y trouvent sont répertoriés; une première navette descend autant de droids-gardiens, qui vont se mettre en position à proximité (il n'y a pas d'oubli... en principe). Puis les bases mobiles sont déposées, le plus loin possible des Puits Interdits, et l'exploitation commence. Elle peut durer trois mois. Un mineur ramène en moyenne une tonne et demie de transuraniens purs par sortie. Le métal, dix fois plus dense que l'or, occupe très peu de place, d'où la petite taille des coffres du graviscaphe. Quand le destroyer repart, les bases mobiles abandonnées au sol ont fait place à six ou sept mille tonnes de matières mille fois plus précieuses que l'or.

Sur la centaine de mineurs engagés, dix se sont perdus, quinze ont été victimes d'accidents, quatre ont été irradiés et un abattu par son employeur.

Texte

Pierre Zaplotny

Aide de jeu
pour

STAR WARS

Complément technique
de l'article page 21

LA VÉRITÉ SUR LES PUIITS INTERDITS

Les Puits Interdits sont des fissures qui relient le centre de la naine noire à sa surface. Le cœur d'une étoile morte est composé de matière si torturée par sa propre densité que les composantes même de l'univers sont révélées à celui qui la regarde ; et la Force, créée par la vie, n'est pas la moindre de ces composantes. Mais ces temples de la vérité sont bien gardés : seule la puissante technologie de l'Empire permet de les approcher. Pourtant, à l'époque de la vieille République, un homme à bord d'un prototype bascula dans un de ces Puits. Il fit son Choix, et régna depuis sur le plus abominable des Empires

On respecte les dragons pour leur souffle dévastateur mais leur pouvoir magique est souvent oublié. Pourquoi les aventuriers seraient-ils les seuls à lancer des sorts ?

SERPENTS & ORCELLERIE

La magie est naturelle chez les dragons. Même les plus stupides, les dragons blancs, connaissent quelques sorts.

Pourquoi les dragons n'utilisent-ils pas leurs sorts plus souvent ? Sans doute parce que les ouvrages de référence (Manuels des Monstres pour la première édition, Monstrous Compendium pour la seconde) ne proposent qu'un tirage aléatoire des sorts dont ils disposent - ce qui peut donner des résultats aussi étranges qu'un dragon d'argent au souffle glacial lançant une boule de feu. Nous vous proposons de combler cette lacune en vous offrant de plus quelques idées d'aventures avec des dragons en "guest-stars". On s'est limité à six espèces de dragons parmi les plus répandues : argent (alignement Loyal Bon), bronze (Loyal Bon), noir (Chaotique Mauvais), or (Loyal Bon), rouge (Chaotique Mauvais) et vert (Loyal Mauvais).

LE GÉANT ROUGE

Les plus célèbres des dragons, les rouges habitants des montagnes, se distinguent par leur appétit de richesse et leur férocité. Ils affectionnent particulièrement les sorts basés sur le feu et la chaleur, et ceux qui peuvent leur gagner des alliés.

■ **Aventure** : Un dragon rouge astucieux s'est transformé en géant de feu pour contrôler une passe fréquentée par les caravanes. Il réclame un octroi exorbitant à tout voyageur qui prétend traverser les montagnes.

Aide de jeu AD&D® 1^{re} Edition

Texte

Vince Garcia

Traduction

Luc Masset

L'ERMITE AUX PAROLES D'OR

Les plus puissants des dragons magiciens sont les dragons d'or. On les trouve sous tous les climats. A l'instar des dragons d'argent, ils peuvent prendre forme humaine, ce qui leur donne un plus grand choix de sortilèges. Encore une fois, la vraie couleur du dragon se retrouve dans la teinte de ses cheveux ou de sa peau.

■ **Aventure** : Après l'échec de ses tentatives pour discerner les pouvoirs d'un objet magique, un mage aventurier part à la recherche du logis d'un vieil ermite renommé pour son savoir. Quand le sage prend la parole, le souffle qu'il exhale est d'une étrange teinte dorée : un don des dieux, sans doute, et le signe visible que le vieillard détient toute vérité.

Ce sage est, bien sûr, un dragon d'or. Il ne retrouve sa forme première que si un imprudent l'agresse ou cherche à le tromper.

LA NOIRE DIVINITÉ DES MARAIS

Les dragons noirs se plaisent dans les marécages, les forêts sombres et les grottes humides situées à proximité. Leurs sorts sont donc choisis parmi les plus efficaces dans de tels environnements. Ils sont limités à des sortilèges de bas niveaux mais savent en tirer le meilleur parti.

■ **Aventure** : Un jeune dragon noir ambitieux s'est installé dans un vieux temple des marais. Aux pêcheurs des environs, il fait croire que l'ancien dieu qu'on y adorait est de retour. Il emploie les sorts *force fantasmagorique* pour impressionner les nouveaux convertis, *lumières dansantes* pour donner l'illusion que des feux-follets gardent le temple et *charme-personnes* pour contrôler les autorités du village le plus proche. C'est là que s'arrêtent les aventuriers, chargés de trésor au retour d'une expédition. Averti, le dragon noir se jure de les dépouiller de leurs richesses.



LE CHEVAL À LA ROBE DE BRONZE

Les dragons de bronze sont souvent appelés dragons des rivages car ils établissent leurs repaires près des mers ou des lacs. Ils sont extrêmement curieux et s'intéressent beaucoup aux autres créatures vivantes. Capables de prendre l'apparence de n'importe quel animal, ils subissent pourtant cette contrainte commune à tous les dragons capables de se polymorpher : leur teinte draconique se retrouve nécessairement dans leur forme d'adoption. Leur choix de sorts reflète leur curiosité mais aussi leur goût des batailles et autres conflits armés.

■ **Aventure** : Alors que les aventuriers participent à une campagne militaire, le meilleur cavalier du groupe se voit confier un magnifique étalon à la robe de bronze récemment "capturé" (il s'est en fait laissé prendre). Ce dragon polymorphé se propose d'aider son cavalier à accomplir de hauts faits d'armes. La guerre achevée, il ne manquera pas de réclamer sa part de récompenses - le roi est riche, dit-on, et très généreux.

LA DEMOISELLE AUX CHEVEUX D'ARGENT

Les dragons d'argent affectionnent les sommets montagneux et les îles de nuages. Ils peuvent adopter une forme humaine et utiliser une grande variété de sortilèges sous cet aspect. Sous forme draconique, ils se limitent aux sorts convenant à leur nature aérienne.

■ **Aventure** : Un vieux sage auquel les aventuriers sont très attachés vient de quitter ce monde. Sur son lit de mort, il leur a confié sa pupille, une jeune demoiselle aux

Pour pallier la maladresse de leurs membres antérieurs, les dragons les plus intelligents utilisent le sortilège "main ectoplasmique".

"The Draconomicon"

cheveux d'argent, avec mission de la ramener à son oncle Tarius qui habite Dranthe. La jeune fille est bien sûr un dragon d'argent mais, recueillie et élevée par le vieux sage, elle se croit humaine. Elle fait pourtant quelques vagues allusions à des rêves étranges où elle vole parmi les nuages sous la forme d'un "grand oiseau"...

Dranthe n'est pas le nom d'une ville mais celui d'une montagne isolée et Tarius est un vieux dragon d'argent. Il ne connaît pas les aventuriers et pourrait s'imaginer que ces derniers retiennent sa nièce prisonnière - un quiproquo aux conséquences fâcheuses...

LE FANTÔME DU DRUIDE VERT

On rencontre les dragons verts dans les bois et les forêts touffues. Ils sont sans doute les plus déplaisants de leur espèce car ils aiment utiliser leurs pouvoirs pour subjuguer les créatures plus faibles. Comme ils ne disposent que de peu de sortilèges, ils les choisissent efficaces et susceptibles d'impressionner leurs adversaires.

■ **Aventure** : Les aventuriers traversent un hameau dont la population se montre très inamicale. Ils sont également frappés par l'absence d'enfants. Une jeune fille leur avoue que les anciens du village craignent que la présence d'étrangers n'irrite le fantôme du druide. Ce dernier hante un vieux bosquet non loin du hameau. Si les aventuriers décident d'affronter le fantôme, ils s'apercevront que les abords du bosquet sont protégés par des enfants et des animaux charmés. Le dragon vert a organisé cette mise en scène grâce à des sorts du type oubli, peur, hantise, etc.

Une grande amitié peut se nouer entre un dragon d'argent et un humain. Mais son issue est toujours douloureuse pour le dragon, car la vie d'un homme est si brève comparée à la sienne...

AD&D® 1^{re} Edition

■ Les dragons ne connaissent pas les Tours Mineurs (Cantrips) car ils n'ont pas eu besoin d'un laborieux apprentissage pour accéder à leur magie.

■ Les sorts marqués d'un * sont décrits dans l'Unearthed Arcana, le (1) signale les sorts d'illusionniste.

AD&D® 2^e Edition

■ Le cas échéant, se reporter aux indications entre parenthèses.

■ Pour en savoir plus sur les principales races de dragons connues, reportez-vous au Draconomicon (Forgotten Realms Sourcebook, par Nigel Findley)

SORTS DE DRAGON D'ARGENT

1^{er} niveau : Amitié (AD&D*2, Amis), Charme-Personnes, Détection de la Magie, Identification, Message, Mur de Brouillard (I), Projectile Magique, Serviteur Invisible. **2^e niveau :** Bruitage (AD&D*2, remplacer par Vent Murmurant), Connaissance des Alignements*, ESP, Image Miroir, Nuage de Brouillard (I), Oubli, Rayon d'Affaiblissement, Rire Hideux et Incontrôlable de Tasha*. **3^e niveau :** Dissipation de la Magie, Force Fantasmagorique (AD&D*2, remplacer par Force Spectrale), Intermittence (AD&D*2, Clignotement), Langues, Mur de Vent*, Paralysie (AD&D*2, Immobilisation des Personnes), Rafale de Vent, Suggestion. **4^e niveau :** Charme-Monstres, Confusion, Dissipation des Illusions* (AD&D*2, remplacer par Motif Arc-en-Ciel), Maladresse. **5^e niveau :** Cône de Froide, Débilité Mentale, Douleur* (AD&D*2, remplacer par Discussion Oiseuse de Léomund) et Mur de Force.

SORTS DE DRAGON DE BRONZE

1^{er} niveau : Agrandissement (le dragon utilise le sort inverse quand il se polymorphie en animal de petite taille), Altération des Feux Normaux (AD&D*2, Modification des Feux Naturels), Compréhension des Langues, Disque Flottant de Tenser, Fermeture (AD&D*2, Blocage de Passage), Identification, Poigne Electrique, Poussée (AD&D*2, remplacer par Terrain Glissant). **2^e niveau :** Détection du Mal, ESP, Image Miroir, Oubli, Ténèbres sur 5 mètres, Toile d'Araignée. **3^e niveau :** Clairaudience, Clairvoyance, Foudre (AD&D*2, Eclair), Paralysie (AD&D*2, Immobilisation des Personnes), Rafale de Vent, Suggestion. **4^e niveau :** Charme-Monstres, Dissipation des Illusions* (AD&D*2, remplacer par Terrain Hallucinoire), Malédiction, Miroir Magique*, Phytomorphose (AD&D*2, Croissance Végétale), Porte Dimensionnelle.

SORTS DE DRAGON NOIR

1^{er} niveau : Altération des Feux Normaux (AD&D*2, Modification des Feux Naturels), Bouclier, Charme-Personnes, Détection de la Magie, Force Fantasmagorique (I), Sarcasme*, Lumières Dansantes, Projectile Magique, Ténèbres (I), Ventriloquisme.

SORTS DE DRAGON D'OR

1^{er} niveau : Altération des Feux Normaux (AD&D*2, Modification des Feux Naturels), Détection de la Magie, Fermeture (AD&D*2, Blocage de Passage), Poigne électrique. **2^e niveau :** Connaissance des Alignements, Image Miroir, Lumière Eternelle, Rayon d'Affaiblissement. **3^e niveau :** Boule de Feu, Intermittence (AD&D*2, Clignotement), Minuscules Météores de Melf*, Paralysie (AD&D*2, Immobilisation des Personnes). **4^e niveau :** Charme-Monstres, Cri, Peau de Pierre, Porte Dimensionnelle. **5^e niveau :** Congédiement, Douleur* (AD&D*2, remplacer par Discussion Oiseuse de Léomund), Nuage Léthal, Télékinésie. **6^e niveau :** Bulle Anti-Magique (AD&D*2, Coquille Anti-Magie), Mauvais Oeil*, Mythomancie (AD&D*2, Connaissance des Légendes), Quête Magique.

SORTS DE DRAGON ROUGE

1^{er} niveau : Altération des Feux Normaux (AD&D*2, Modification des Feux Naturels), Charme-Personnes, Détection de la Magie, Eau de Feu (AD&D*2, remplacer par Mur de Brouillard), Fermeture (AD&D*2, Blocage de Passage), Identification, Mains Brûlantes, Projectile Magique, Ventriloquisme. **2^e niveau :** Détection du Bien, Force, Image Miroir, Localisation des Objets, Lumière Eternelle, Pyrotechnie, Sphère Enflammée*, Verrou Magique. **3^e niveau :** Boule de Feu, Dissipation de la Magie, Intermittence (AD&D*2, Clignotement), Langues, Minuscules Météores de Melf*, Paralysie (AD&D*2, Immobilisation des Personnes), Runes Explosives, Suggestion. **4^e niveau :** Autométamorphose (AD&D*2, Métamorphose), Bouclier de Feu, Charme-Monstres, Feu Charmeur (AD&D*2, Charme de Feu), Malédiction, Mur de Feu, Piège à Feu, Porte Dimensionnelle.

SORTS DE DRAGON VERT

1^{er} niveau : Bouclier, Charme-Personnes, Détection de la Magie, Hantise* (I), Lumière, Mains Brûlantes, Projectile Magique, Sommeil. **2^e niveau :** Force Fantasmagorique Améliorée (I), Image Miroir, Rayon d'Affaiblissement, Peur.



PROBLEME PRATIQUE

Les dragons ont sans doute des griffes préhensiles mais la manipulation délicate des composantes matérielles devrait poser un gros problème à des créatures de la taille d'une maison. C'est au MJ de le résoudre à sa convenance car plusieurs solutions se présentent :

- limiter les dragons à l'usage des sorts sans composantes matérielles,
- admettre que les dragons n'en ont pas besoin,
- supposer qu'ils emploient un serviteur pour les manipuler.

Evidemment les dragons capable de se polymorpher n'ont aucun problème, du moins sous forme humaine. Pour les autres, employer un assistant peut être une option intéressante : c'est celle qu'avait choisie le dragon noir Drafilks qui s'était alloué les services d'un homme-lézard.

La seconde édition d'AD&D® propose une solution radicale : d'après les Monstrous Compendiums, les sorts de dragon n'ont qu'une composante verbale, leur temps d'incantation est toujours de 1 et ils sont mémorisés comme des sorts de clerc, sans que l'usage d'un livre de magie soit nécessaire.

BLADE RUNNER

Le monde de Blade Runner n'est pas celui de Cyberpunk mais il s'en rapproche. Vous pouvez introduire les idées du film dans le jeu sans en bouleverser les règles ni l'ambiance.

Texte

Olivier Noël

Illustrations

Philippe Plual

Solos, la chasse aux répliquants est ouverte ! Une aide de jeu pour Cyberpunk

Un andro (répliquant) est composé de matières synthétiques et organiques, ainsi que d'éléments cybernétiques. A sa sortie d'usine, il a l'apparence d'un humain de 18 à 30 ans, et la gardera jusqu'à sa mort qui survient 5 ans plus tard. L'androïde ne vit pas plus longtemps car ses cellules ne peuvent se régénérer. A ceci près, c'est une reproduction fidèle d'être humain : il saigne, peut se fracturer les os, ses cheveux poussent, etc. Une analyse chimique de sa moelle épinière est le seul moyen sûr de déterminer sa vraie nature.

Le répliquant dans l'univers cyberpunk

La frontière entre humains et répliquants est encore plus floue dans un monde où les hommes se robotisent. Dans l'univers Cyberpunk, le répliquant peut légalement vivre sur Terre en raison des services qu'il rend. Il est construit pour accomplir des tâches dangereuses ou harassantes : combat, protection rapprochée, manipulation de plutonium, travail en atmosphère toxique...

L'implantation de faux souvenirs est une pratique systématique. Elle donne aux répliquants qui la subit l'illusion d'être humain. Mais si par malheur il apprend la vérité, il se dérègle dangereusement. Il peut se suicider, se lamenter en attendant la mort, ou être pris de folie destructrice. On en a vu se mettre à tuer tout ce qui bouge. D'autres deviennent paranoïaques et s'en prennent à ceux qui ne peuvent répondre à leurs questions, leur font obstacle, ou en veulent à leur vie (en réalité ou dans leur imagination...)

La réforme

Les autorités ont pensé qu'il était plus prudent de réformer les androïdes avant qu'apparaissent les premiers symptômes annonçant leur mort "naturelle". Les répliquants sont donc éliminés quatre ans après leur date de mise en service, connue du seul fabricant. L'andro reçoit une convocation de la Médecine du Travail, s'y rend sans méfiance, et se fait réformer. Mais avec les

Netrunners qui passent leur temps à plomber les banques de données, les dates de mise en service peuvent être modifiées et les noms disparaître. Des andros peuvent donc se trouver hors de tout contrôle, puisque l'administration a oublié leur existence.

La police cherche à repérer les répliquants clandestins en organisant des séances de tests sur des tranches de population choisies au hasard. En outre, des solos peuvent être accrédités comme blade runners et posséder un Voigt-Kampff (le Boneli n'est pas valable, avec tous ces boosters qui modifient les réflexes). Refuser de se soumettre au test est un délit. Comme le Voigt-Kampff est basé sur la mesure de l'empathie, il permet aussi de détecter les psychokillers ou ceux qui vont le devenir. La confusion entre psychokillers et répliquants est un problème qui mettra du piment dans la sauce !!

Créer un répliquant

Pour générer un répliquant, on suit la procédure normale de création d'un personnage avec les exceptions suivantes : 75 points à répartir pour un androïde PNJ, et empathie limitée à 2 ; 5d10+40 points pour un joueur, avec une empathie maximale de 3.

Attribuez aux solos blade runners, la compétence Voigt-Kampff, qui dépend de l'intelligence. Pour tenter de résister au test, un personnage doit réussir un jet d'empathie opposé à la compétence Voigt-Kampff de l'interrogateur.



Aide de jeu
pour

CYBERPUNK

Complément technique
de l'article page 39

Construire un animal

Il est facile d'admettre que la plupart des espèces ont disparu progressivement tandis que les Corporations empiétaient sur leur espace vital. La valeur des animaux devient alors si grande qu'en tuer un est considéré comme un crime grave.

Les animaux électroniques peuvent aussi trouver place dans le jeu : à l'ère de la cybernétique, leur réalisation ne doit pas poser de problème insoluble. Pour fabriquer un animal factice, on utilise les compétences Cybertech à +9, Electronique à +9, et enfin, pour le faire fonctionner, Programmation à +8. Il faut également faire appel à un taxidermiste pour soigner l'aspect extérieur. On peut même créer une compétence spéciale, qui dépendrait de l'intelligence. Sinon, utilisez Zoologie, mais à +8, car il n'est pas toujours facile de trouver des matières synthétiques qui ressemblent vraiment à de la fourrure (ou à des plumes, des écailles...).

De nombreuses Corps sont spécialisées dans la fabrication et la réparation d'animaux électroniques. Elles utilisent de véritables ambulances, pour entretenir l'illusion. Seuls les gens aisés peuvent se payer de tels services : posséder un animal est le symbole d'un statut social élevé.

Câbler sa boîte à empathie

Le Mercerisme correspond mal à l'ambiance cyberpunk. Dans un monde individualiste, il est dangereux d'éprouver de l'empathie (pourquoi pas de la pitié, pendant qu'on y est?). Considérez le Mercerisme comme une simple mode qui ne concerne pas directement les joueurs ; ou encore, faites de Mercer une "entité" située quelque part dans le réseau. Ses adeptes sont des Netrunners qui fusionnent avec lui et éprouvent ainsi une inégalable béatitude. Dans ce cas, une boîte à empathie n'est qu'un simple cyberdeck. Les répliquants, même Netrunners, ne peuvent pas fusionner par manque d'empathie.

L'Ami Buster - Mars

Les habitants de Nightcity sont des fans de l'Ami Buster et suivent régulièrement ses émissions. La suffisance et l'humour facile du présentateur irriteront probablement les joueurs... Un moyen de donner de la couleur et du relief à votre monde.

La colonisation de Mars est plus difficile à intégrer au contexte cyberpunk, mais c'est un challenge ! Qui possède cette colonie ? Est-elle réservée aux militaires ? Peut-on s'y rendre en prenant une navette, comme pour aller en vacances ? La politique sur Mars est-elle la même que sur Terre ? Les mégacorps s'y affrontent-elles ? Comment respire-t-on sur Mars ? Quel travail peut-on y trouver ? Doit-on passer des tests d'aptitude pour émigrer ? Etc. Inspirez-vous du film *Total Recall* pour préciser votre background....

PJ spéciaux

Les spéciaux peuvent être comparés aux Etas, le bas peuple chez les japonais. Les Etas ne peuvent s'intégrer à aucune classe sociale et chacun détient un droit de vie ou de mort sur eux.

Sans pousser la similitude trop loin, considérons que les américains ont aussi leurs spéciaux. Ce sont généra-

lement (mais pas toujours...) des personnages non joueurs rangés dans la catégorie des "débiles" pour avoir échoué à un test d'aptitude au travail, par exemple. Il leur est très difficile de trouver un emploi ou un logement. Ils sont rejetés et considérés comme des



Refuser de se soumettre au test est un délit !

tarés. Si vous adaptez la colonisation de Mars, un PJ peut devenir spécial en ratant le test d'aptitude à l'émigration. Le but du jeu serait alors de partir quand même, mais clandestinement.

Autre piste : Une Corp désire se venger d'un joueur. Il est convoqué par la Commission d'Hygiène pour un bilan de santé obligatoire. Le résultat est truqué pour que le PJ soit classé parmi les spéciaux.

Pour conclure, une idée de scénario pour nos chers maîtres de jeu :

Imaginez que les personnages soient chargés de retrouver et d'abattre un répliquant... Or, ils sont eux-mêmes poursuivis ! Par qui ? Pourquoi ? Et si les personnages étaient eux-mêmes des répliquants ? Et si leur passé, leurs souvenirs étaient de simples programmes ?

L'intrigue sera très crédible si vous utilisez des PJ pré-tirés : Le joueur se trouve exactement dans la situation de son personnage qui doute de ses propres souvenirs. En effet, il n'a aucun moyen de savoir si le background que vous lui avez fourni est réel ou fictif. A moins, bien sûr, d'appliquer le test Voigt-Kampff sur lui-même...



Soyons clairs ...

- 1) L'Empathie moyenne d'un être humain est de 6.
 - 2) Un androïde a une Empathie nulle, ou très faible. Son score dans cette caractéristique ne peut dépasser 3 (valeur maximum exceptionnelle)
 - 3) Par ailleurs, l'abus des implants cybernétiques peut réduire l'Empathie d'un être humain jusqu'à 3, 2, 1, 0. Il devient alors psychokiller.
 - 4) Le test de détection des androïdes repose sur la mesure de l'Empathie.
- Conclusion : un psychokiller peut échouer aux tests, être confondu avec un androïde, et réformé en conséquence.**

ELFES NOIRS

Votre personnage est un elfe noir. Fort bien. Mais pourquoi a-t-il quitté ses cavernes natales ? Et quels rapports entretient-il avec les races de la surface ?

Texte

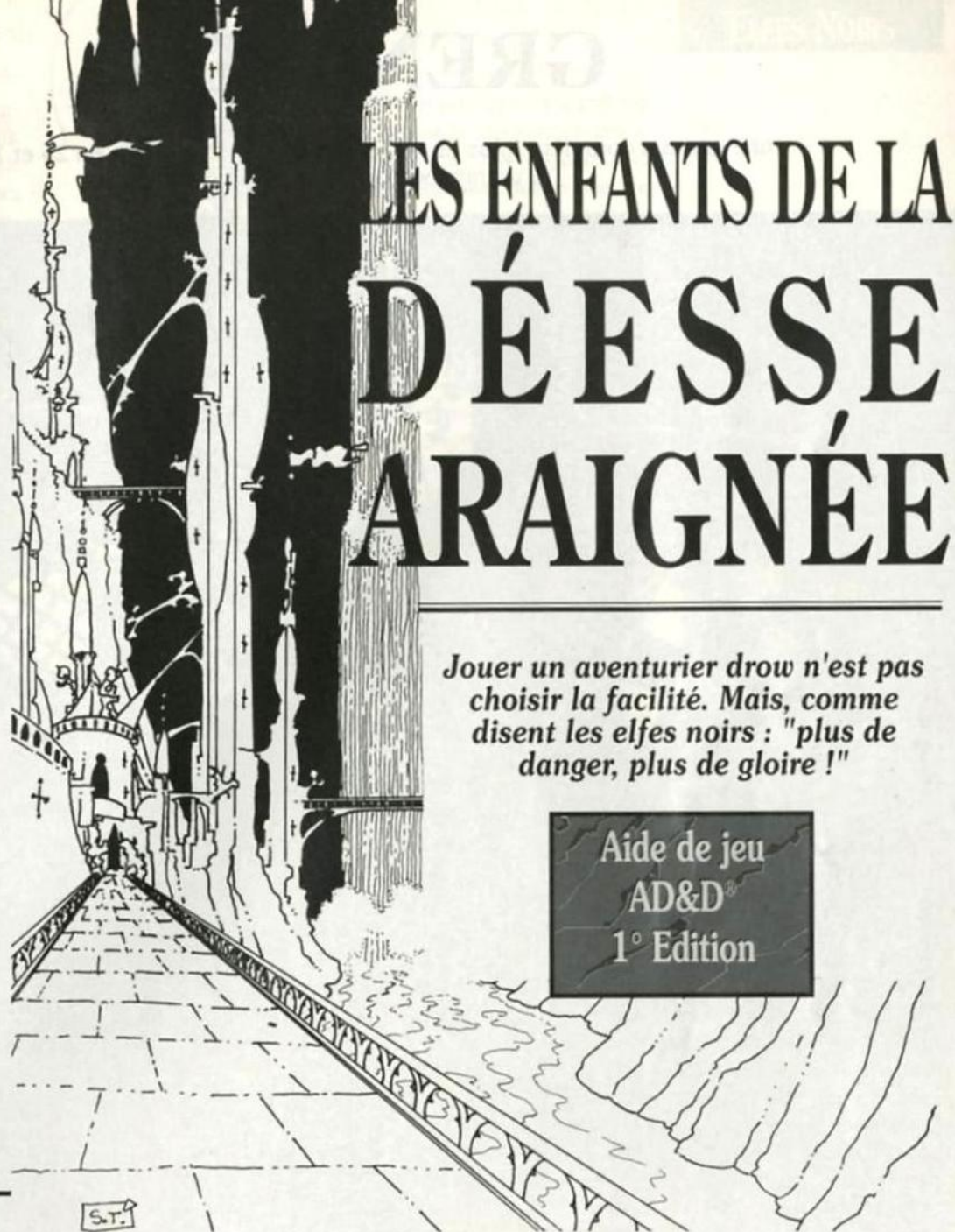
Eric Oppen

Traducteur

Gil Morice

"Quelle beauté l'art peut-il attendre de trous creusés dans la roche ?"

Dessin de Stéphane Truffert



LES ENFANTS DE LA DÉESSE ARAIGNÉE

Jouer un aventurier drow n'est pas choisir la facilité. Mais, comme disent les elfes noirs : "plus de danger, plus de gloire !"

Aide de jeu
AD&D®
1^{re} Edition

POUR EN SAVOIR PLUS :

- Pour créer un aventurier drow : *Unearthed Arcana* p10, 11. vous y trouverez les limitations de niveaux, qui diffèrent selon le sexe
- Sur les classes citées dans cet article : *Manuel des joueurs* et *Unearthed Arcana* pour le voleur-acrobate et le cavalier (nouvelle classe englobant le paladin)
- Sur les drows et leur civilisation : *Fiend Folio*, *Monster Manual II*, *Dungeons Survival Guide*, et bientôt *Drow of the Underdark*.

L'aventurier drow est encore plus rare que l'aventurier halfling. Un elfe noir doit avoir une forte motivation pour quitter son clan. Le rejet de la société drow est la plus courante. Trahisons, culte de Lolth, commerce avec les diables et les démons, cruauté désinvolte envers les esclaves... Ces pratiques écoeurant l'elfe noir marginal qui attache de l'importance à la vie et au respect de l'individu. Toute tentative de réforme sera rapidement étouffée à l'amusement de la majorité. Le seul choix possible est de se rendre à la surface où prédominent les races d'alignement bon.

Un drow au cœur mauvais peut aussi vouloir s'exiler. Si son clan est détruit lors d'une vendetta ou une guerre d'assassins, il jugera plus prudent de quitter sa demeure souterraine que de rester seul face à de nombreux ennemis.

La cupidité est une autre motivation possible. Les elfes noirs sont très conscients de leurs avantages sur les autres races (résistance à la magie, pouvoirs innés). Un drow qui ne réussit pas dans sa patrie sera tenté d'exercer ses talents contre une moindre adversité. Un tel personnage envisagera son voyage à la surface comme une brève incursion dont il reviendra vite, et riche.

Rejoindre un groupe

Généralement, un aventurier drow qui séjourne longtemps dans le monde éclairé ressent un manque : il n'a plus ni maison, ni clan auxquels se rattacher. Dans une telle situation, l'elfe noir compense en faisant preuve d'une grande loyauté envers les compagnons d'aventure qu'il a choisis. Il défendra le groupe avec ferveur et furie,

d'abord pour garantir sa propre survie, ensuite pour protéger les seuls habitants de la surface avec lesquels il ne se sente pas trop mal à l'aise. Pourtant, dès que le danger sera passé, il se querellera sans doute constamment avec ses compagnons sur des points de détail. Et son instinct de domination sera exacerbé par sa cohabitation avec des non-drows.

Le choix d'une carrière

■ **Cavalier** : même dissimulé sous son armure gothique et son heaume à visière fermée, un cavalier drow est immédiatement reconnaissable à l'arbalète typique des combattants de sa race. Un cavalier est au service du Bien, donc l'elfe noir qui choisit cette carrière est nécessairement un converti. Or, très souvent, ceux qui se rallient à une cause en sont les plus ardents défenseurs. Les cavaliers drows sont d'impitoyables adversaires du Mal et peuvent le battre sur son terrain : si les créatures maléfiques se sentent plus à l'aise dans l'obscurité, l'elfe noir aussi grâce aux pouvoirs de sa race, qui gagnent en efficacité lorsqu'il atteint les niveaux élevés. Et comment ses adversaires se douteraient-ils qu'ils sont confrontés à un drow ?

■ **Clerc** : Les clercs drows sont presque exclusivement des femmes. Contrairement aux autres elfes, elles peuvent atteindre les plus hauts niveaux. Ce n'est pas seulement vrai pour les prêtresses de Lolth mais pour celles qui choisissent de servir un autre dieu. A l'instar des cavaliers, les clercs drows qui révèrent une divinité bonne se montrent implacables dans leur lutte contre le Mal.

■ **Guerrier** : Ce métier n'a guère de prestige chez les drows, même parmi les aventuriers. Un elfe noir supporterait mal de n'être bon que pour le combat armé. Le plus souvent, un guerrier drow suit une carrière parallèle. Cela ne l'empêche pas d'étudier le métier des armes avec le souci de perfection qui caractérise sa race.

■ **Ranger** : Ils sont rares, mais particulièrement déterminés dans leur combat. Leur rôle dans la communauté ranger est crucial car ils préfèrent agir de nuit, à l'heure où les créatures maléfiques sont les plus hardies. Par ailleurs, un ranger drow peut tromper ses ennemis en jouant sur la réputation de sa race : il a une bien meilleure chance de se faire accepter dans un campement orc que n'importe quel autre demi-humain originaire de la surface.

■ **Magicien** : Comme les femmes tendent à suivre la voie cléricale, les hommes préfèrent la magie où ils atteignent de plus hauts niveaux. C'est un moyen de



Prêt pour affronter le Monde extérieur !

Keith Parkinson

s'affirmer pour un homme irrité par la domination des femmes dans la société drow. Les magiciens elfes noirs connaissent bien les créatures des plans infernaux, qu'ils invoquent fréquemment, et qu'ils croisent même parfois dans les rues de leurs cités souterraines.

■ **Voleur** : A l'aise dans l'obscurité, adroits et dotés de pouvoirs magiques innés, les drows sont des voleurs hors pair. Il est pratiquement impossible de se défendre contre leurs intrusions. Dans les guildes de voleurs, ils se spécialisent dans les entreprises qui désespèrent leurs collègues. Pour un drow, réussir une opération que d'autres voleurs n'auraient pas même osé tenter prouve la supériorité des elfes noirs sur les autres races.

■ **Assassins** : Les assassins drows partent rarement à l'aventure car leurs services sont très demandés dans leur propre milieu. Ils sont chargés du périlleux travail consistant à éliminer les dirigeants des clans et maisons rivales. On fait également appel à eux pour supprimer les agitateurs charismatiques qui menacent de réformer la société drow ou de renverser les prêtresses de Lolth. Quand les elfes noirs se battent entre eux, ils n'osent jamais tout à fait en venir à la guerre ouverte. L'assassin compétent hérite donc du prestige réservé aux combattants valeureux chez les autres races. On sait pourtant que les assassins drows sont limités dans leur progression. Aussi les elfes noirs font-ils parfois appel à des experts étrangers qu'ils payent à prix d'or pour des missions qui relèvent de la gageure. Une Grande Mère des Assassins mystérieusement disparue protégerait actuellement les intérêts d'une maison noble en difficulté.



COMMENT JOUER UN PERSONNAGE MAUVAIS

Vous trouverez dans cet article un passage expliquant comment un drow d'alignement mauvais peut collaborer avec d'autres aventuriers. Ce guide de conduite est applicable à d'autres personnages mauvais. Il vous permet d'en jouer un sans compromettre les chances de succès de votre groupe ni casser la partie.

Bien que le texte parle de "loyauté", ce terme ne fait pas référence aux alignements : le personnage concerné peut très bien être chaotique mauvais. Il s'agit d'un type de loyauté sélective qu'on retrouve chez toute personne encline au mal (sauf désordre pathologique).

En effet :

- 1) Manque de scrupules ne signifie pas manque d'intelligence ou de sens des responsabilités,
- 2) Le mal apprécie la force, or "l'union fait la force."

ADAPTATION AD&D® 2^e ÉDITION

Le DMG 2^e édition précise (p15) qu'une nouvelle race de personnage ne peut posséder d'autres aptitudes spéciales que celles attribuées aux anciennes. La résistance à la magie et les pouvoirs magiques des drows (voir *Monstrous Compendium*) les empêchent donc d'être joués.

Mais, comme toujours, le MJ peut aménager cette règle. Nous proposons deux solutions :

- s'écarter des descriptions du *Monstrous Compendium* et considérer qu'un PJ drow n'a pas d'autres aptitudes spéciales que celles d'un elfe de la surface. Toute la substance du personnage vient alors du rôle que développe le joueur.
- accorder au PJ drow les pouvoirs définis dans le *Monstrous Compendium* mais lui infliger par ailleurs une lourde pénalité. Par exemple, que sa progression en niveau lui coûte deux fois plus de points d'expérience que la normale (cf *slow advancement*, p15 du DMG) ou que sa résistance à la magie ne fonctionne que dans le noir.

Conseils des Sages répond à vos questions sur AD&D®, D&D® et autres jeux de rôles. Ecrivez à :
 HEXAGONAL
 (DRAGON Magazine®,
 Conseils des Sages) 15 rue du
 Commandant Baroche,
 93350 Le Bourget.
 En principe, ces colonnes sont réservées à de "vrais" problèmes, qui concernent un grand nombre de joueurs. Mais pour commencer dans la bonne humeur, nous avons traduit les plus étranges questions posées à Skip Williams, le responsable américain de la rubrique.

CONSEILS DES SAGES



C'EST ÇA LEUR "NOUVEAU SORCIER"

◆ A quelle distance peut-on propulser, à l'aide d'une catapulte, trois bozak draconiens (décrits dans Dragonlance) liés ensemble et les ailes amputées?

▼ Une catapulte légère lance des rochers de 4 à 5 kgs. Une catapulte lourde lance des rochers de 10 à 13 kgs. Un seul draconien surchargerait la machine à tel point qu'elle ne pourrait tirer.

◆ Mon personnage a récemment été métamorphosé en ver de terre, puis coupé en deux. En admettant que les deux moitiés deviennent deux vers, aurais-je deux personnages quand le sort de métamorphose se dissipera ? Les deux personnages seront-ils identiques ? Amis ou ennemis ?

▼ Un personnage métamorphosé conserve ses points de vie et son intellect, donc votre PJ a dû être le ver de terre le plus brillant et le plus costaud du monde, du moins jusqu'à ce qu'il rate son test d'intelligence et acquière la mentalité d'un ver de terre (à supposer qu'un ver en ait une). Votre personnage est mort s'il a été coupé en deux alors qu'il était encore une "personne". S'il avait acquis la mentalité d'un ver avant l'opération, il a survécu et les deux moitiés restent des vers rudement costauds, puisqu'elles se partagent les points de vie de votre PJ. De nombreux MJ déci-

dent que la métamorphose ne peut être dissipée une fois la mentalité de la nouvelle forme acquise. Si on dissipe la magie sur une - ou deux - parties du ver, vous aurez une - ou deux - moitiés d'un personnage mort. Chaque ver n'est que la moitié du personnage, même s'il grandit jusqu'à la taille d'un ver entier.



◆ Mon personnage, gnome des profondeurs, a perdu ses deux jambes au cours d'une aventure. Le paladin du groupe l'a aimablement transporté dans un sac-à-dos porte-bébé de fortune. Le paladin ou mon personnage peuvent-ils combattre dans cette situation ? Combien pèse un gnome cul-de-jatte ?

▼ Je suggère un malus de -1 sur les jets d'attaque du paladin, de -4 pour le gnome qui subira également une pénalité de +3 à ses jets d'initiative. La masse d'un gnome se répartit ainsi : tête 9%, chaque bras 8%, torse 21%, abdomen 21% et chaque jambe 16%.

◆ Les règles disent qu'une boule de feu explose en un point désigné par le magicien ou quand elle frappe un objet solide. Quelles chances a un archer de toucher la boule de feu et ainsi la faire exploser en vol ?

▼ Toucher une boule de feu avec un autre projectile, magique ou non, est aussi probable que de voir toutes les créatures vivantes avancer d'un pas au même moment, créant ainsi des vibrations cataclysmiques qui détruiraient la planète. C'est-à-dire que c'est possible en théorie mais sacrément impossible en pratique.



Forum accueille vos réflexions et opinions sur les jeux de rôles et les sujets s'y rapportant. Cette rubrique est la vôtre : une tribune où vous pourrez exposer vos idées afin que d'autres joueurs en profitent et réagissent. Ecrivez à : **DRAGON Magazine**, Conseils des Sages, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy. Pour lancer le débat, voici un texte envoyé à **DRAGON US** en avril dernier.

FORUM

On dit souvent que les dragons devraient être beaucoup plus difficiles à vaincre. C'est peut-être vrai, mais pour les rendre plus forts il faut mieux les jouer. Inutile d'augmenter leurs scores : ils sont déjà assez puissants.

Beaucoup de dragons sont des solitaires vivant loin de la civilisation. Ils sont avertis des visites bien avant qu'elles ne représentent une menace. Songez combien il est difficile pour un groupe de surprendre un ours. Bien sûr, c'est possible ; je l'ai fait. Mais cela n'arrive généralement pas, et souvenez-vous, les dragons sont intelligents. Certains emploient les services d'informateurs, de sentinelles et de serviteurs qui attaquent les intrus pour les affaiblir avant qu'ils n'arrivent jusqu'à eux.

La tradition veut que les dragons habitent des contrées inaccessibles et dangereuses. On devrait en rencontrer aussi dans des régions plus favorisées. C'est même là qu'on a le plus de chances d'en trouver : les dragons sont gigantesques et leur appétit également ; ils doivent s'établir à proximité de bons terrains de chasse pour survivre.

La plupart des gens pensent qu'une forêt tempérée ne donnerait pas au dragon une assez bonne protection. C'est une erreur. Il y a des dizaines de façons de camoufler un grand trou dans une plaine boisée. Faute de repère, trouver l'endroit pose déjà un problème.

D'ailleurs, le gîte d'un dragon n'a pas besoin d'être caché. Une ouverture entourée de barriques apparaît



comme une simple galerie de mine. Le dragon se débrouillera pour répandre de fausses rumeurs : la mine ne contient rien de valeur, elle risque de s'effondrer, etc.

Seuls quelques indices révéleront la présence du dragon aux aventuriers observateurs : du verre pilé, des taches de sang, peut-être même des carcasses et quelques objets de valeur oubliés par le monstre. Un dragon très intelligent saura pourtant donner une apparence anodine à son repaire, qu'il surveillera en se promenant métamorphosé dans les environs.

L'entrée du gîte pourrait être une ouverture en à-pic, s'élargissant vers le sol en contrebas. Les personnages auront des difficultés à passer mais pas l'occupant des lieux, capable, lui, de voler.

Un dragon ne combattra jamais à mort, sauf en cas de nécessité absolue. Gravement blessé, il attendra longtemps pour mettre ses adversaires en confiance, puis cherchera à se venger par la force ou la ruse. Souvenez-vous que le temps ne veut rien dire pour une créature qui a des siècles devant elle.

Jasen Cooper



Dragon
MAGAZINE

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

Au sommaire du N° 1 :

- Reportage : voler à dos de dragon, dans l'univers du cycle de Pern, d'Anne McCaffrey
- Peindre ses figurines : premiers conseils.
- Visite guidée : Arkham ; son université, son asile...
- De nouvelles planches de Dragons. Comment les dépenser judicieusement.
- Lorette et Harpye : la BD
- La suite de Cauchemar pour Archimages : d'autres sortilèges du tristement célèbre Nimrod de Nump.
- L'Anti-paladin, Seigneur du Mal. Une classe de personnage mythique pour AD&D...
- ■ ■ Il y aura encore bien d'autres articles, mais nous n'en dirons pas davantage : le sort "divination" ne donne qu'une vision incomplète de l'avenir...

Dragon
MAGAZINE

PARUTION FIN AOUT

Disponible chez votre marchand de journaux

CONTRATS PARTENAIRES

1	EUROGAMES	p 4 - 5
2	AMBROSIAL	p 86 - 87
3	MORNINGSTAR	p 67, p 83
4	THENESIS	p 77
5	PROGEDIS GAMES	p 57, p 97, p 99
6	ABADIS	p 11, p 71
7	LUDODELIRE	p 20
8	ORIFLAM	p 2, p 36
9	L'ŒUF CUBE	p 89 - 90
10	ATECOM	p 80 - 81
11	PROGEV GAMES	p 74
12	JEUX DESCARTES	p 19

Pour tout renseignement, contactez :
Totem Création : 39 64 53 11 / 34 28 07 66

2101F

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Manuel des Joueurs



Cette nouvelle version complètement révisée, augmentée et mise à jour de AD&D pourvoit à tous les besoins des joueurs qui désirent entrer dans le monde d'aventure fantastique du jeu de rôle. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, 10 ans et plus.



TSR, Inc.

PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION

Disponible en Juillet

Easley