

Heroic Fantasy

Science Fiction

Fantastique

Dragon[®]

M A G A Z I N E

N° 1
Septembre-Octobre

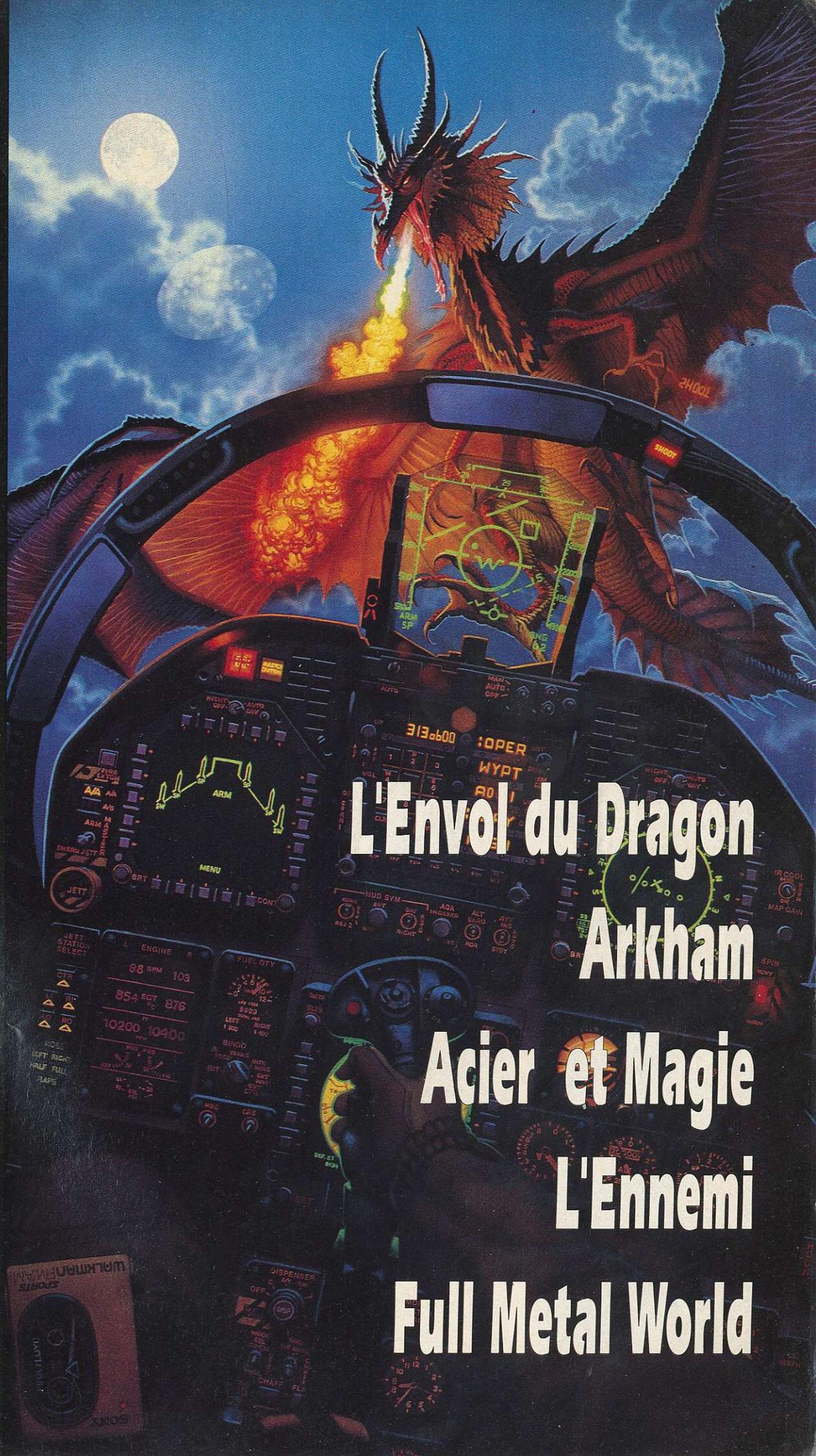
L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

M 4159 - 1 - 35.00 F - RD



NUMERO UN !

Dragon[®]
M A G A Z I N E



**L'Envol du Dragon
Arkham**

Acier et Magie

L'Ennemi

Full Metal World

SOMMAIRE

L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

EDITO

"**J**e désirais les dragons d'un désir profond. Bien sûr, je ne souhaitais pas, moi, dans mon corps timide, en avoir dans le voisinage, s'ingérant dans mon univers relativement sûr, dans lequel on pouvait, par exemple, lire des histoires, l'esprit en paix, à l'abri de toute crainte. Mais le monde que contenait la seule imagination de Fafnir' était plus riche et plus beau, au prix de quelque péril que ce fût. L'habitant des plaines tranquilles et fertiles peut entendre parler des montagnes tourmentées et des mers non labourées et en avoir la nostalgie au cœur. Car, si le corps est tendre, le cœur est dur."



(J.R.R. Tolkien - Faërie)

Avec l'aimable autorisation des Éditions Christian Bourgois.

(1) le dragon que combattit Siegfried.

DOSSIER

L'ENVOL

Chevauchez une monture ailée !

- 8 Quand l'étoile rouge embrase le ciel
- 14 Au Commencement l'Œuf
- 17 Le Ciel vous appartient



23

D'OR & D'ARGENT

DOSSIER

ARKHAM

"Comme un tombeau blanchi..."

- 29 Reportage : Voyage à Arkham
- 36 MICRO : In the Dark / Darkland

37

B.D : Lorette et Harpye

DOSSIER

ACIER ET MAGIE

"Conseils aux chefs de guerre"

- 40 Traité des Cinq Pouvoirs
- 45 Les Batailles Fantastiques

47

FIGURINES : Diorama

48

FIGURINES : A la Pointe du Pinceau



DOSSIER

L'ENNEMI

Et les Chiens sauront te reconnaître

- 55 Les Seigneurs du Mal

DOSSIER

FULL METAL

Les secrets de la pondreuse-météo !

- 62 Full Metal World

66

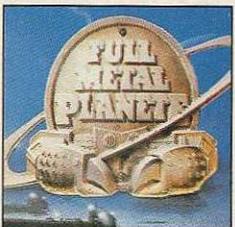
CINEMA : Terminator Saga

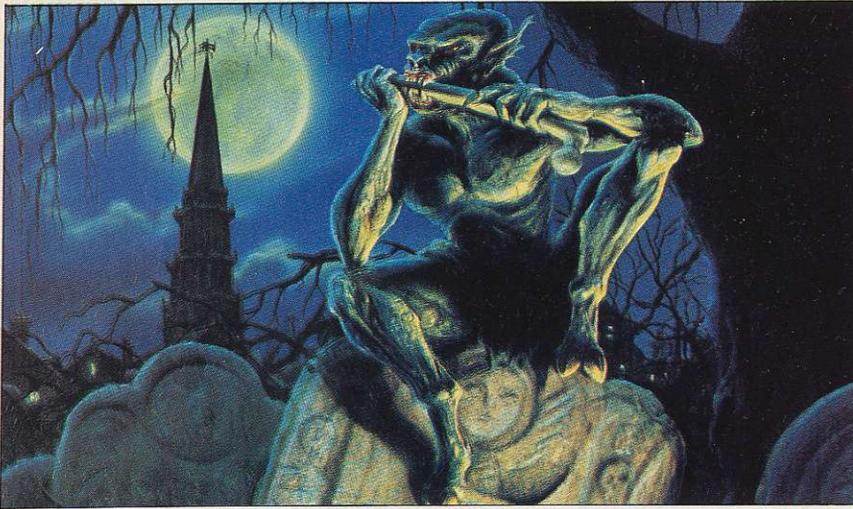
68

NOUVELLE : Les Monstres

77

PREVIEWS





CAHIER TECHNIQUE

Les articles de DRAGON® Magazine s'adressent à tous les amateurs de science fiction et d'heroic 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.

82 CAUCHEMAR POUR ARCHIMAGE

83 Au commencement l'Œuf

84 Le Ciel vous Appartient

86 L'Anti-Paladin, Suppôt du Mal

96 CONSEILS 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 96 19 83.

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** : le prix de l'abonnement pour 1 an (soit 6 numéros) est de 175 FF en France métropolitaine et 200 FF pour l'étranger. Les chèques doivent être rédigés à l'ordre de Hexagonal, 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 : les anciens numéros peuvent être commandés au tarif en vigueur, directement à : DRAGON® Magazine, Hexagonal, 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 affranchie.

Publicité : pour passer de la publicité dans DRAGON® Magazine, veuillez prendre contact avec notre régie publicitaire : Totem Création, 44 rue des Bassérons, 95130 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.

© 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 éditées. 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

Rédacteur en Chef : Alexis Lang

Secrétariat : Marca Plual Thésée

Ont participé à ce numéro :

TOTEM Création

- Marketing : Didier Jacobée
- Création : Philippe des Pallières
- Maquette : Patrice Pillot

Rédacteurs, illustrateurs :

Jeu de Rôles : Luc Masset

Previews : Olivier Noël

Rédacteurs U.S. : Colleen A.

Bishop, Thomas Kane, George

Laking, John M. Maxstadt, Tim

Mesford, Roger E. Moore.

Rédacteurs Français : Philippe

Alliot, Thierry Betty, Alain

Boisseau, Manuel Domingues,

Goupil, Tristan Lathière, Christian

Lehmann, Erich Martin, Gérard

Mathieu, Göl Murnik, Murphy, Serge

Olivier, Philippe Plual, Jean Marc

Toussaint, Caroline Vié.

Traducteurs/adaptateurs : Alain

Dorémieux, Jérôme Dumec, Luc Masset.

Illustrateurs U.S. : Clyde Caldwell,

Jeff Easley, Larry Elmore, Lee

Gibbons, M. Johnson, John et Laura

Lakey, Diana Magnusson, Chris

Marrinan, Keith Parkinson, Jack

Pennington, Tom Sullivan, Tim

Truman, Chris Warner, T. Yeates.

Illustrateurs français : Didier

Chanfray, Crisse, Olivier Frot,

Gérard Mathieu, Philippe Plual,

Siudmak, Pascal Trigaux.

Photographes : Jérôme Bobhot,

Stéphane Hanottin, Philippe Plual.

La B.D. "Lorette et Harpye" est

publiée sous copyright :

© Editions Vents d'Ouest

Conception, réalisation des billets :

TOTEM Création et Pascal Trigaux.

D&D® et AD&D® sont des jeux

TSR®. L'Appel de Cthulhu et

Horreur à Arkham sont des jeux

Chaosium® édités en français par

Jeux Descartes. Full Metal Planète

est un jeu Ludodéfilé.

Principaux associés : Mr Fabrice

Sarelli, Mr Dominique Paul, Mlle

Marie-Lina Six.

Impression : Berger-Levrault

Graphique, Toul. Flashage PAO :

Compo Rive Gauche, Paris.

Photogravure : FA'SET Photogra-

vue, Paris. Distribution : NMPP.

Dépôt légal : 4ème trimestre 1991.

ISSN en cours.

n° de commission paritaire : en cours.

Régie Publicitaire :

TOTEM Création, 44 rue des

Basserons, 95160 Montmorency.

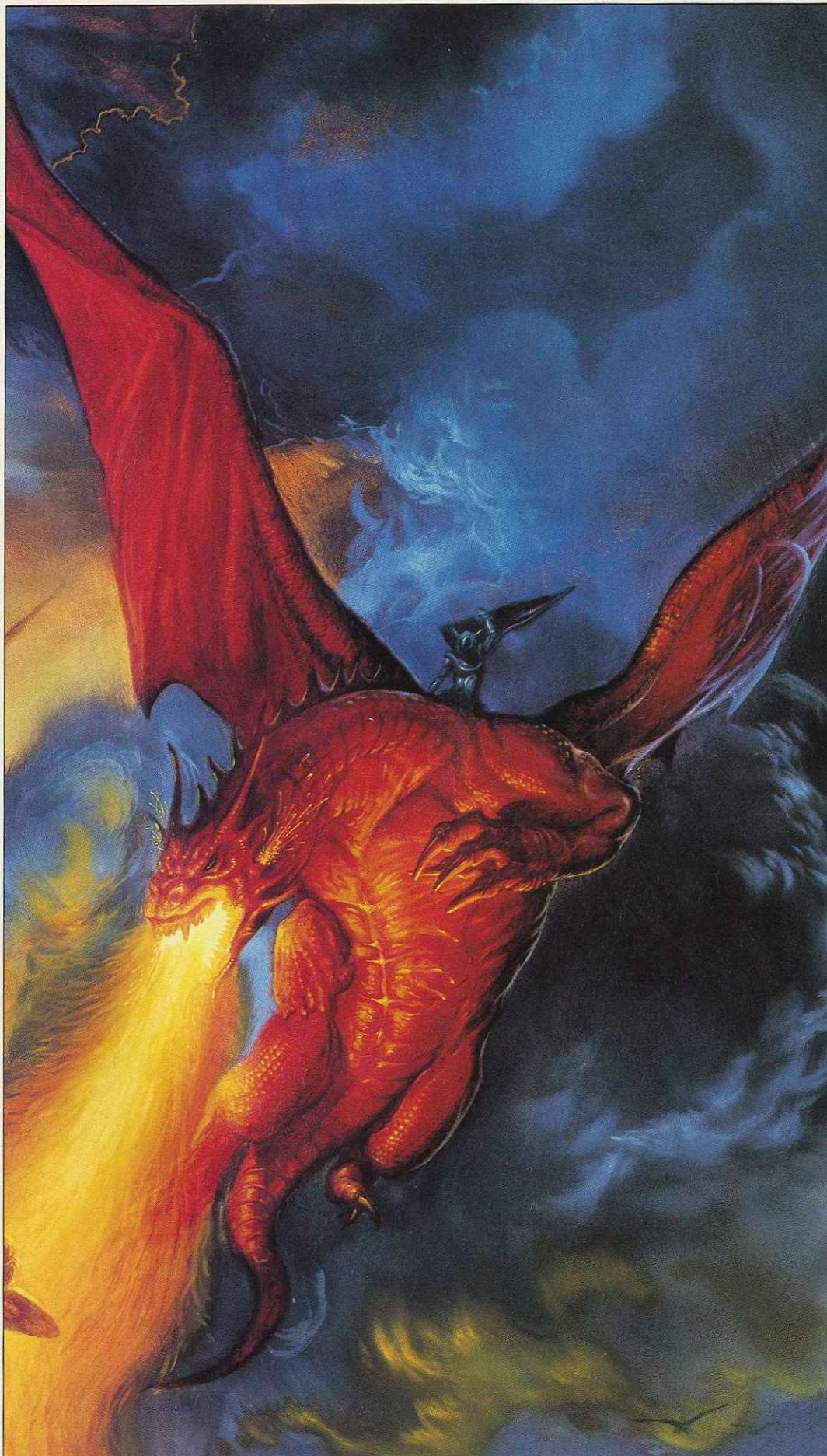
tel : (1) 39 64 53 11 - (1) 34 28 07 66.

Seuls les Chevaliers-Dragons peuvent lutter contre l'abomination venue de l'Etoile Rouge. Comment vivent et s'entraînent les défenseurs de toute une planète ?

Texte

Serge Olivier

Les Chevaliers-Dragons de Pern ressemblent aux Seigneurs Dragons de Dragonlance®, mais tous mettent leur pouvoir au service du bien.



REPORTAGE :

QUAND L'ÉTOILE ROUGE EMBRASE LE CIEL

Les Chevaliers-Dragons de Pern

Cédric, levé de bon matin, se hâte vers la Caverne Principale pour y prendre un rapide petit déjeuner. Il n'est au Weyr de Benden que depuis cinq jours et subit encore le double charme de la découverte et de l'émerveillement. A table, il se jette avec voracité sur le pain tout en asséchant un bol de klah fumant. La Caverne Principale est immense. A certains endroits, l'éclairage distillé par les paniers de brandons ne permet pas de distinguer le plafond voûté. Tous les gens du Weyr, Chevaliers-Dragons comme résidents des Cavernes Inférieures, mangent ici. Des servantes entrent et sortent des cuisines d'où monte une odeur de klah et de mouton rôti. L'estrade réservée aux chefs d'escadrille est seulement occupée pour l'instant par K'net, le fougueux chevalier bronze. Cédric le regarde avec admiration. Va-t-il, à son exemple, conférer l'Empreinte à un dragon bronze ? Ou à un brun mordoré ? C'dric, chevalier brun, voilà qui sonne plutôt bien. Un coup de coude du jeune Balan le tire de sa rêverie. Il est temps de rejoindre le maître des aspirants : le vieux C'gan n'a guère d'indulgence pour ses élèves distraits ou en retard !

Alors que Cédric sort de la Caverne Principale, le déplacement d'air d'un dragon vert prenant son envol d'une corniche basse lui fait instinctivement baisser la tête. Le jeune homme se mord les lèvres. Un futur chevalier ne doit pas avoir peur des dragons... Il suit du regard le vert et son cavalier qui s'élèvent avec agilité dans l'air frais du Weyr. Un frisson d'impatience le parcourt. Bientôt ce sera son tour !

Un saut dans l'Interstice

Cédric garde un souvenir émerveillé de son premier vol à dos de dragon. Troisième fils du maître charpentier Lamur, il n'a connu pendant dix-sept ans qu'une vie rus-

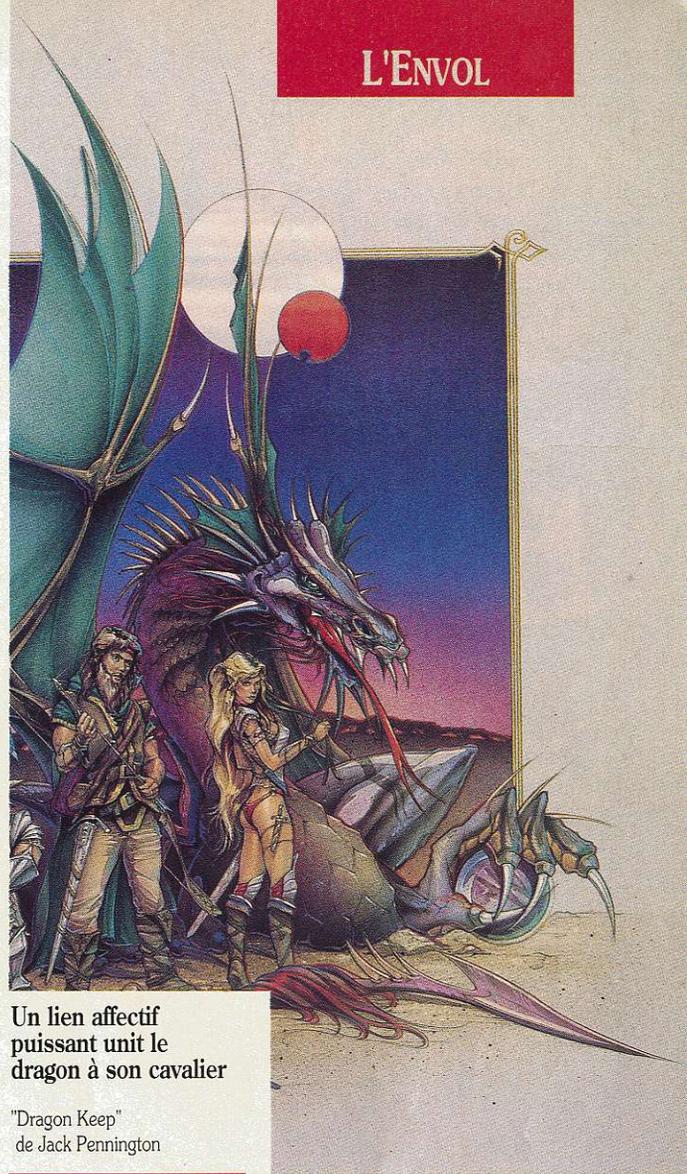
tique dans le Fort de Lemos. Lorsque, six jours auparavant, un chevalier bleu de Benden vint choisir des candidats pour l'Empreinte, sa fascination fut immédiate. Il s'approcha de la bête gigantesque, le cœur palpitant. Quand le dragon tourna sa large tête triangulaire vers lui, il sentit son souffle chaud chargé d'une odeur de phosphore. Et le chevalier bleu l'avait choisi. Sur quels critères ? il l'ignorait.

Le père de Cédric refusa d'abord de laisser partir son fils. Comme beaucoup de Perniens, le charpentier se taisait devant les Chevaliers-Dragons mais les considérait en son for intérieur comme des fainéants improductifs. Ils s'entraînaient, bien sur, mais dans quel but ? Protéger Pern des Fils venus du ciel ? Depuis des générations, le péril ne s'était pas manifesté. L'opinion commune n'y voyait qu'une légende bien commode pour justifier la dîme que le Weyr de Benden prélevait sur les Forts.

Le chevalier bleu dut se montrer convaincant car après quelques palabres, le père de Cédric se laissa fléchir. Le chevalier installa le jeune homme en selle devant lui et le dragon prit son vol.

Le bref passage dans l'Interstice paniqua Cédric.

Cédric. Ce froid qui glaçait les os, cette absence de toute sensation étaient insupportables. Il ouvrait la bouche pour hurler lorsque le dragon fit irruption au-dessus du Weyr de Benden. Cédric laissa échapper un cri de saisissement : le Weyr était une immense auge de pierre, un ovale d'environ un mille de long, enserré de falaises abruptes. Les ouvertures d'une multitude de cavernes, donnant sur de vastes corniches où se perchaient les dragons, tachaient



Un lien affectif puissant unit le dragon à son cavalier

"Dragon Keep"
de Jack Pennington

Le bref passage dans l'Interstice paniqua Cédric.

d'ombre les parois rocheuses.

Du paysage se dégageait une impression de majesté tranquille. On disait que Benden était l'un des plus anciens et des plus grands Weyrs de Pern. Il hébergeait quelques deux cents dragons mais ses installations pouvaient accueillir plus du double.

Le repas du dragon vert

C'gan a rassemblé ses élèves au pied de la falaise et leur montre du doigt l'aire de pâture. Cédric voit le dragon vert déposer son maître au sol puis décrire des cercles au-dessus de l'aire. Après avoir soigneusement choisi un bouc bien gras, le dragon l'emporte dans ses serres. Il va déchi- queter sa proie sur une corniche avec l'avidité sanglante typique de sa race. Son maître l'observe d'un œil attentif.

"Vous devez vous montrer aussi scrupuleux que cet aspirant-vert quand vous aurez conféré l'Empreinte, et toujours veiller au bien-être de votre dragon, déclare C'gan d'un ton docte. Empêchez-le de trop manger, faites sa toilette après chaque repas, et surtout, enduisez d'huile le cuir de sa peau partout où il se dessèche. Ainsi vous éviterez l'apparition de craquelures douloureuses lors des sauts dans l'Interstice. Et maintenant, tout le monde à dos de dragon !"



A mille longueurs de Dragon au dessus du sol

"Master of All He Suerveys"
de Larry Elmore

la place où dort l'occupant des lieux. De l'antre, un court passage débouche dans la chambre à coucher du chevalier et, au-delà, mène à la salle de bains où une source chaude naturelle procure une eau toujours renouvelée. L'ameublement est sommaire. Table, chaises et armoire en bois pourvoient à un confort spartiate, à peine adouci par les tapisseries aux couleurs passées accrochées aux murs. Les deux couvertures de laine épaisse visibles sur le lit ne doivent pas être superflues, en hiver, dans cette caverne montagnaise ouverte aux vents.

"C'est dans un weyr de ce genre que vous vivrez plus tard" déclare C'gan avec un léger sourire. Il tend le bras : "Dans ce coffre, on range la Pierre à Feu, dans cette armoire, l'huile et les enduits pour dragon. Ceci," ajoute-t-il en relevant une draperie qui dissimule une ouverture dans le mur, "est un monte-plat. Un mécanisme apporte nourriture et boisson des Cavernes Inférieures jusqu'ici. Il suffit de passer commande." Il se penche vers l'ouverture et hurle : "Du klah pour C'gan et les candidats à l'Empreinte !"

Les Cavernes Inférieures

Tandis que l'écho de la voix de C'gan se perd dans les cuisines, Cédric songe que les Chevaliers-Dragons ne sont pas mal installés. Jamais son père, un maître artisan pourtant, n'aurait pu lui offrir l'équivalent : personne ne dispose d'autant de place dans les Forts, à moins d'être membre de la Lignée régnante. C'est même mieux que dans les Cavernes Inférieures, qui sont pourtant vastes. Cédric pense au logement temporaire qu'on lui a attribué, une chambre individuelle ouverte sur une corniche bordée d'une balustrade, à une demi-longueur de dragon au-dessus de la Caverne Inférieure. Oui, les habitants du Weyr jouissent de certains privilèges, mais il n'est pas juste de dire qu'ils ne travaillent pas. La bonne volonté de Cédric a été employée dès le premier jour : il a eu l'occasion de parcourir la titanesque Caverne Principale, la vaste Caverne des Provisions, où s'entre-

GLOSSAIRE

BRANDON : source de lumière que l'on transporte dans un panier.

C'DRIC : la coutume veut qu'on élide la première voyelle du nom d'un Chevalier-Dragon. A supposer que Cédric confère l'empreinte à un dragon brun nommé Targath, son titre complet sera : C'Dric, chevalier brun, maître de Targath.

EMPREINTE : union des esprits du dragon et de son futur maître au moment de l'éclosion de l'œuf.

FILS(MYCORRHIZOIDE) : spore tombée de l'Etoile Rouge. Les Fils s'enfouissent dans le sol de Pern en dévorant et brûlant toutes les matières organiques.

FORT : unité administrative comparable à une province et gouvernée par un Seigneur.

INTERSTICE : néant glacial dans lequel plongent les dragons lorsqu'ils se téléportent. Le passage dans l'Interstice est une expérience brève (quelques secondes) mais éprouvante pour le cavalier.

KLAH : boisson chaude possédant des propriétés stimulantes.

PIERRE DE FEU : roche contenant de la phosphine.

PIERRE DE L'ETOILE : monolithe qui se dresse sur la falaise orientale du Weyr. Deux flèches y sont gravées :

- L'une pointe vers l'est et la Roche du Doigt, haut pic au sommet duquel le soleil levant semble se poser brièvement à l'aube du solstice d'hiver.

- L'autre indique une direction légèrement au nord de l'est véritable, vers le Roc de l'Œil, rocher creux dans lequel vient s'encadrer l'Etoile Rouge.

Le jour où l'Astre maléfique se découpe dans le Roc de l'Œil au moment où le soleil se trouve dans l'alignement de la Roche du Doigt marque le début de la chute des Fils.

WEYR (maj.) : résidence des Chevaliers-Dragons et de leurs montures. Pern en compte sept, chacun protégeant une partie de la planète. Les Forts situés sur le territoire d'un Weyr doivent le ravitailler en échange de sa protection.

WEYR (min.) : appartement creusé dans le roc, où résident un Chevalier-Dragon et sa monture.

posent les aliments qui proviennent de la dime des Forts, la Caverne des Matériaux, avec ses stocks de bois, de métal et de Pierre de Feu, l'Infirmier, où sont rangés baumes, herbes et décoctions permettant de soigner les terribles brûlures infligées par les Fils.

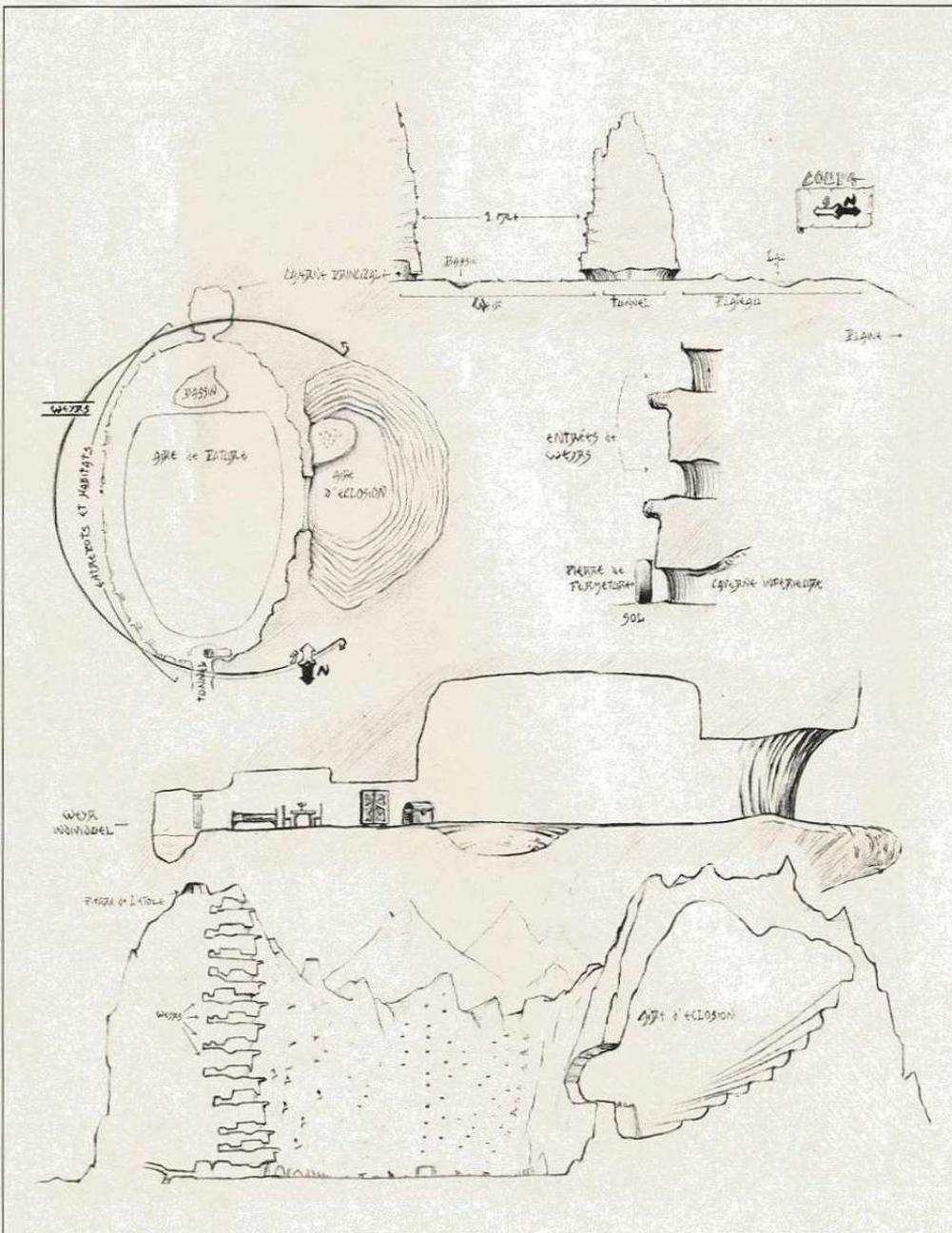
Des corridors obscurs s'enfoncent encore plus profondément dans la montagne. Apparemment, il y a là tout un réseau de couloirs inexplorés où seuls quelques gamins des Cavernes Inférieures s'aventurent timidement pour jouer à se faire peur.

Vol nuptial

C'gan ramène les candidats vers la corniche. Les rugissements triomphants de plusieurs dragons retentissent. Un vert s'élève dans le ciel à pleine vitesse, immédiatement poursuivi par trois bleus et un brun, tous sans leurs maîtres. Cédric et ses compagnons observent les évolutions acrobatiques des dragons avant que la crête

La route du tunnel est la seule voie d'accès terrestre au Weyr

Plan du Weyr
Olivier Frot



des falaises ne les cache à leurs yeux.

"Vous venez d'assister au départ d'un vol nuptial", précise C'gan. "Les seuls dragons femelles sont les dorés et les verts ; les bronzes, les bruns et les bleus sont des mâles. Les verts, qui sont aussi les plus petits et les plus communs, ont un tempérament amoureux assez marqué. Lorsqu'elles sont en chaleur, elles partent en vol pour s'accoupler avec le premier bleu ou brun qui saura les rattraper. Heureusement la Pierre de Feu les rend stériles, sinon Pern serait bientôt envahie par les dragons.

Les reines dorées sont forts rares et dépassent en taille les plus grands mâles, les bronzes. Elles ne mâchent pas la Pierre de Feu, ce qui leur permet d'assurer la reproduction de l'espèce en s'accouplant aux bronzes."

C'gan jette sur les adolescents un regard inquisiteur. "Vous souvenez-vous de ce que je vous ai appris hier sur la Pierre de Feu ? Cédric ?

- Oui, je crois. Les dragons ne possèdent pas naturellement la faculté de cracher le feu. Il faut leur mettre la Pierre de Feu dans la gueule. Broyée par leurs mâchoires et attaquée par les acides de leur estomac, elle se transforme en phosphine. Le gaz qui en résulte s'enflamme spontanément quand le dragon l'exhale à l'air libre.

- C'est cela. Mais un dragon ne contrôle sa flamme à la perfection qu'après de nombreux exercices. C'est ce stade qu'il vous faudra atteindre pour combattre efficacement les Fils. Maintenant tout le monde à dos de dragon ! Vous allez découvrir l'aire d'éclosion."

L'œuf dans le sable chaud

En survolant le bassin du Weyr, Cédric voit la surface polie de la Pierre de l'Etoile scintiller au soleil. Il sait que tous les matins, F'nor, second du Weyr de Benden, va se poser sur l'énorme rocher. Il guette un mystérieux signal qui annoncera le début de la chute des Fils. Cédric frissonne. Se peut-il vraiment que ce jour soit proche ?

Le vert qui porte Cédric prend un virage serré face au weyr de la reine. Ramoth, le dragon doré, n'est pas visible. Elle doit être sur l'aire d'éclosion. Cédric pense à Lessa, Dame du Weyr et maîtresse de Ramoth. Il a déjà entraperçu une ou deux fois cette petite personne énergique. Que fait-elle en ce moment ? Dresse-t-elle des plans pour la défense de la planète ou bien... Ses réflexions sont brutalement interrompues par le spectacle grandiose qui s'offre à lui.

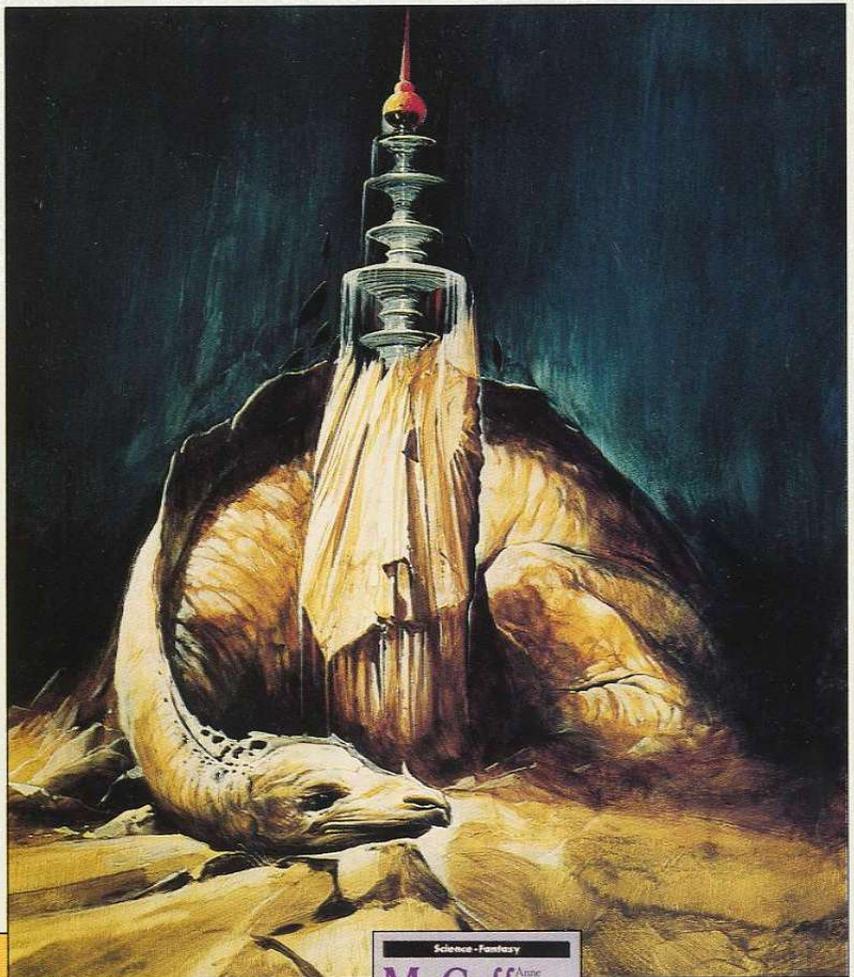
Le dragon vert a pénétré dans une énorme ouverture, à un endroit de la falaise dépourvu de weyrs individuels. Le trou

donne sur une caverne bien plus grande encore que la Caverne Principale. En fait, toute la falaise est creuse. Sur la paroi interne de la cavité, des corniches sont taillées pour recevoir des dragons. Il y a assez de place pour recevoir plus de bêtes que le Weyr de Benden ne peut en héberger. Le sol de la caverne est couvert de sable, sur lequel reposent quarante et un œufs mouchetés, rangés méticuleusement autour d'un œuf de reine. Ramoth, la reine-dragon, observe l'arrivée des candidats en tendant un cou protecteur au-dessus de sa couvée.

Sous le regard vigilant de quelques dragons postés sur les corniches comme des sentinelles, Cédric et ses compagnons mettent pied à terre. Le sable est brûlant : ils le sentent malgré la semelle de leurs bottes.

"Approchez, candidats à l'Empreinte" grogne C'gan, transpirant. "Ramoth accepte de vous laisser voir ses œufs. Nous viendrons ici tous les jours désormais, jusqu'à l'éclosion."

Cédric, plus ému qu'il n'ose le montrer, s'approche et pose sa main sur un œuf. Il la retire vivement. La coquille est molle : la chaleur du sable, sans doute, la fera durcir à la longue. Cédric allonge de nouveau le bras et pense avec ferveur au jeune dragonnet qui va bientôt briser la coquille. Vert ou brun, bleu ou bronze, peu lui importe. Cédric veut seulement devenir à son tour un Chevalier-Dragon de Pern.



LE MONDE DE PERN

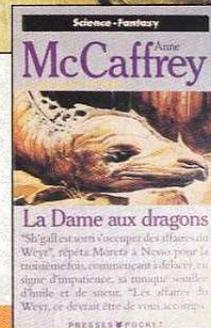
Les Fils tombent en entrelacs compacts, ravageant champs et forêts, tuant hommes et bétail. Soudain, les Chevaliers-Dragons surgissent du néant en escadrilles chamarrées. Leurs montures crachent le feu sur l'abomination gluante...

Tous les 200 ans, la planète Pern est menacée de destruction. Lorsque l'Etoile Rouge, un astre à l'orbite excentrique, se rapproche jusqu'à enflammer le ciel d'une lueur cramoisie, des formes de vie indigènes s'en détachent, traversent l'espace et tombent sur Pern. Les envahisseurs ne sont pas doués d'intelligence, mais il sont horriblement voraces ! On les appelle "les Fils" car leur forme est celle de "gros boudins d'environ un mètre de long et dix centimètres de diamètre... animés d'ondulations grises, verdâtres et lie-de-vin". Ils tombent par milliers, en nuages compacts. Une fois au sol ils s'enterrent et dévorent toutes les matières organiques. Un seul Fil tombé dans une forêt peut la détruire entièrement.

Les Chevaliers-Dragons protègent les hommes de Pern de ce fléau. Leurs montures ressemblent tout à fait aux dragons de nos légendes (et à ceux d'AD&D®) à quelques exceptions près : ils ne sont aucunement maléfiques, ne crachent pas naturellement le feu, peuvent se téléporter et établissent une relation très forte avec leur maître humain : un lien télépathique unit le chevalier et sa monture.

Lorsqu'une chute de Fils est signalée quelque part sur Pern, les Chevaliers-Dragons se téléportent à l'endroit menacé, s'organisent en escadrilles étagées à des altitudes différentes et livrent combat. Les dragons calcinent les Fils de leur haleine enflammée et esquivent en se téléportant. Les spores qui n'ont pas été détruites par les escadrilles supérieures sont attaquées par des Chevaliers-Dragons volant en rase-mottes tandis que des équipes au sol, munies de lance-flammes, brûlent les quelques Fils épargnés par le feu des dragons.

L'organisation sociale et politique de Pern est proche de celle du Moyen-Age, son niveau technologique également (les lance-flammes sont l'héritage d'un savoir ancien et presque oublié).



"La Dame au Dragon"
de Siudmak
© Presses - Pocket

A Lire

La BALLADE DE PERN est un excellent cycle de science-fantasy d'Anne McCaffrey. Sept volumes sont actuellement disponibles chez Presses-Pocket. Voici l'ordre de lecture idéal : Le vol du dragon ; La quête du dragon ; Le dragon blanc ; Les renégats de Pern ; L'aube des dragons ; La dame aux dragons ; Histoire de Nerilka.

COLLECTORS : trois romans du cycle de Pern ont été édités dans la défunte collection "Epées et Dragons" chez Albin Michel : Le chant du dragon, Le dragon chanteur et Les tambours de Pern. Ils s'insèrent entre La quête du dragon et Le dragon blanc mais restent extérieurs à la ligne narrative principale du cycle. Egalement introuvables, un jeu de plateau sur Pern et des livres-jeux permettant de simuler les combats de dragons (Gallimard). On regrette aussi la disparition de Dragonstrike (SSI/Libisoft), un "simulateur de vol" pour dragon sur micro-ordinateur.

Que faire d'un œuf de dragon ? Une omelette ? C'est indigeste ! Au lieu de fuir vos responsabilités, préparez-vous plutôt à assumer votre rôle de parent adoptif.

L' AU COMMENCEMENT, L'ŒUF

Adoptez un bébé-dragon !

Nous ne voulons pas savoir en quelles circonstances vous êtes entré en possession d'un œuf de dragon. Cela ne regarde que vous, et vous assumerez seuls les ennuis qui vous guettent si l'un des parieurs se lance à votre recherche... Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant prendre une décision : détruire l'œuf ne vous rapporterait pas grand-chose, sans parler des aspects moraux de la question. Vous pourriez le vendre et en tirer un bon prix : de riches seigneurs recherchent des dragons qu'ils élèvent pour la guerre ou la protection de leur forteresse. Mais si vous êtes à plus d'une semaine de marche de toute civilisation, l'œuf risque d'éclore en route...

Mou et rugueux, il a moins de deux semaines : aucune chance qu'il éclore dans l'immédiat ; mou et sans aspérité,

il a entre trois et cinq semaines ; s'il commence à durcir, prudence ! Un choc a de grandes chances de provoquer une éclosion prématurée. Celle-ci ne doit se produire, en principe, qu'après neuf semaines de maturation, lorsque l'œuf est dur et présente l'aspect du cuir veinuré.

Un frémissement, puis des oscillations violentes, précèdent l'événement. Au bout d'une heure, la coquille se brise d'un coup et hop ! le bébé-dragon en surgit.

Il arrive pourtant que le dragonnet n'ait pas la force de briser sa coquille. S'il appartient à une espèce mauvaise, il mourra étouffé sans que sa mère lui vienne en aide : un rejeton si faible ne mérite pas de vivre !

Texte

Colleen A. Bishop

Traduction

Luc Masset

De l'œuf en tant qu'œuf

Malgré sa taille (d'environ 30 cm à 1 m de diamètre), l'œuf d'un dragon est fragile. Exposé aux basses températures ou au vide, même pour un temps très bref, il devient dur et fripé et l'embryon qu'il contient n'a aucune chance de survivre.

On peut reconnaître l'âge d'un œuf à son aspect extérieur.

Du dragon sorti de l'œuf

Si l'œuf n'a pas toujours de teinte



"Maman"
Philippe Plual

distinctive, le dragonnet, dès sa naissance, est de la couleur de ses parents. Méfiez-vous pourtant de certaines tares congénitales comme l'albinisme : vous pouvez être persuadé d'éduquer un dragon d'argent alors qu'il s'agit en fait d'un dragon rouge.

Les dragonnets prématurés sont généralement plus petits que les autres et leur taux de mortalité est plus élevé. Il est cependant possible de les protéger : un dragonnet blanc doit être conservé dans la glace ; un bronze doit être maintenu dans l'eau chaude ; un noir dans de la tourbe ; les autres races nécessitent une couveuse (pour les dragons rouges un four de potier est très efficace).

Du bébé dragon en tant qu'œuf

Les dragons nouveaux-nés, comme beaucoup d'animaux supérieurs, suivent un instinct filial qui les attache à la première créature qu'ils voient après l'éclosion. Ils la considèrent comme leur "mère", qu'elle soit mâle ou femelle, et qu'elle appartienne ou non à leur espèce. Le dragonnet suit sa "mère" les deux premiers mois de son existence, imitant ses actes et ses attitudes comme un bébé humain ceux de ses parents. Plus tard, l'intelligence innée du dragon l'amène à percevoir les différences physiques entre sa "mère" et lui. Il considère pourtant cette personne comme son tuteur et le responsable de son éducation jusqu'à l'âge de dix ans au moins.

Du bébé dragon en tant que dragon

Dans sa première année, le bébé-dragon doit apprendre les différentes aptitudes de sa race comme la parole, le vol et le souffle.

La parole : Si son intelligence est suffisante, le dragonnet commence à parler à l'âge de trois semaines. Il assimile le langage de sa "mère" ou tout autre qu'elle voudra lui apprendre.

Le vol : Un dragon élevé parmi des créatures terrestres n'a aucune idée innée de ce qu'est le vol. Sa "mère" peut tenter de lui montrer l'exemple - en agitant les bras tout en sautant en l'air, par exemple - mais le dragonnet doit surmonter sa peur de l'altitude. Le vol plané est instinctif et, partant de là, un dragonnet peut apprendre à se diriger et à battre des ailes. L'entraînement commencera avant la dixième semaine et l'élève sera régulièrement encouragé. Sinon il restera toujours maladroit en vol.

Le souffle : A l'âge de trois mois, le jeune dragon devient capable de souffler. Encore une fois c'est "maman" qui doit montrer l'exemple. Comment ? Eh bien sachez que la plupart des dragons produisent leur souffle en expulsant des gaz ou des sucs gastriques. En d'autres termes, ils émettent un rot...

Tout dragon de moins d'un an tente de souffler dès qu'il se sent menacé : s'il entend un bruit fort, si quelqu'un trébuche ou surgit sans prévenir, etc. Il faut très vite lui apprendre à se contrôler !

A Lire

- Les travaux de Konrad Lorenz sur le comportement des animaux supérieurs
- L'indispensable Draconomicon, de Ningel Findley. Une aide de jeu pour AD&D® publiée par TSR.

Complément technique de l'article page 55

Un jeune dragon doit apprendre à contrôler son souffle !

"Child's Play"
de John et Laura Lakey

De l'alimentation et de la toilette

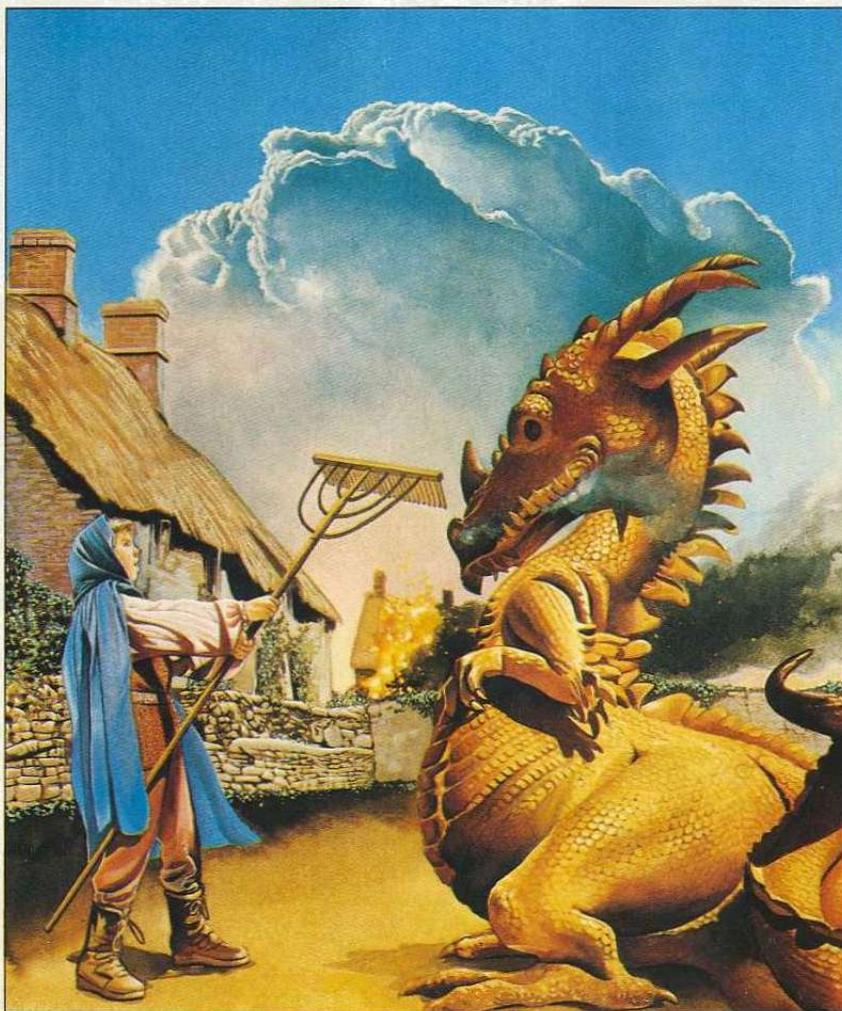
Le bébé mange voracement pendant les six premiers mois de son existence. Si "maman" ne fournit pas sa nourriture, le dragonnet va instinctivement chasser, ou, si on l'en empêche, gémit désespérément.

Un dragonnet doit être tenu très propre pour éviter qu'une odeur musquée ne se répande dans son voisinage et ne persiste dans son sillage. Cette odeur, qui met deux jours à se dissiper, effraye les équidés comme le bétail.

Du comportement d'un bébé dragon

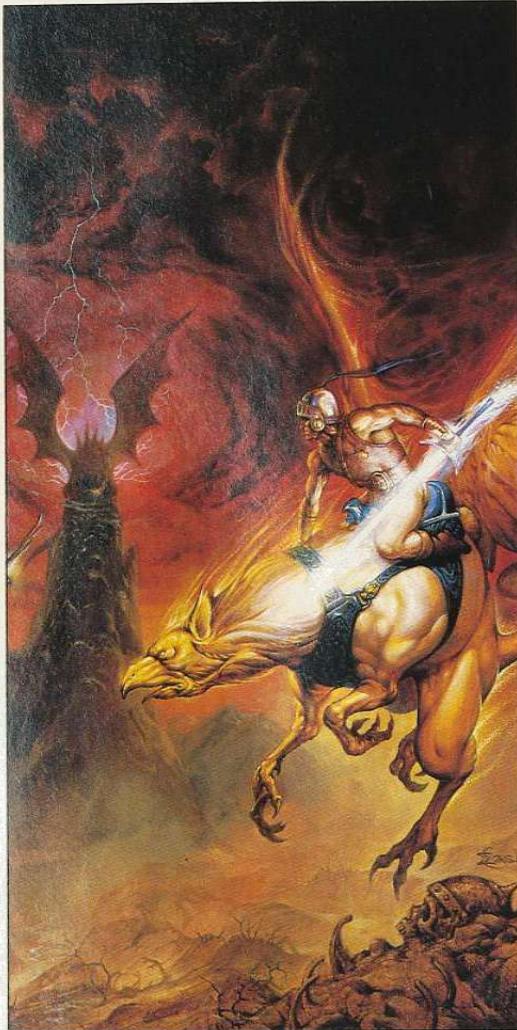
Le jeune dragon a tendance à collecter un trésor, à tuer et massacrer s'il appartient à une espèce mauvaise (dragons de couleur) et à se lier d'amitié avec autrui s'il est bon (dragons métalliques). Mais l'influence de la "mère" peut considérablement modifier ces comportements instinctifs.

S'il est traité correctement durant sa première année, un dragon restera toujours loyal envers sa "mère". S'il est maltraité, il cherchera à la tuer au cours de sa seconde année. Il s'enfuit après cette tentative, qu'elle ait ou non réussi.



LE CIEL VOUS APPARTIENT

Manuel pratique d'équitation céleste.



1) Une épée de lumière et une monture ailée pour défier l'horreur-sur-la-montagne

"Griffon Flight" de Jeff Easley

Des brumes devant lui, le dragon émergea. Sa tête et son cou ridés jaillirent du brouillard blanc comme une lance verte ; puis ses vastes ailes déchirèrent le nuage en lambeaux. Le monstre n'avait pas encore vu Barloff. Glacé de peur, le guerrier guida sa monture ailée le long de la frange du nuage. Des vrilles de brume fouettaient l'air autour de lui. Les ailes du dragon s'abaissèrent et il entama un long vol plané vers la vallée où Barloff était né et où vivait son peuple — le peuple qu'il avait juré de protéger. Barloff éperonna l'hippogriffe, déglutissant et s'assurant sur sa selle. "Seigneur de l'Air et de la Tempête," murmura-t-il, sa voix noyée dans le vent qui giffait son heaume, "laisse-moi seulement porter un coup, juste un coup..."

Mais le dragon inclina son cou, comme s'il percevait enfin ce qu'il aurait dû entendre depuis longtemps. Sa tête se détourna légèrement. Son œil doré et brillant regarda en arrière, aperçut Barloff et se mit à briller d'un feu malsain.

La subtilité n'était plus de mise : le Seigneur de l'Air et de la Tempête aimait les cœurs braves ! Barloff rugit à gorge déployée en agitant sa lance. En réponse, l'hippogriffe



"**C**haque battement d'ailes de l'hippogriffe secouait le vieux guerrier jusqu'aux os. Barloff sentait les muscles de sa monture onduler et se tendre - puis se crispier soudain comme si la bête avait été surprise. Avait-elle senti quelque chose ?

Barloff essaya de scruter le ciel à travers la visière étroite de son heaume. Etait-ce ... ?

Texte

Thomas Kane

Roger E. Moore

Traduction

Luc Masset

Remarquez la bande de cuir renforcée sur le côté droit. Au moment de l'impact, elle protège le cavalier du talon de sa propre lance. (Dragonlance®)

Lord Gunthar, de Larry Elmore

lança un cri perçant. Si les villageois l'entendaient, peut-être pourraient-ils se mettre à l'abri ? Barloff n'espérait rien de plus, désormais.

L'hippogriffe plongea vers les épaules du dragon. Le sol était nettement visible : des champs labourés, la fumée des chaumières, l'ombre noire du dragon vert. Barloff heurta la turbulence créée par les ailes du dragon, et agrippa fermement sa lance...

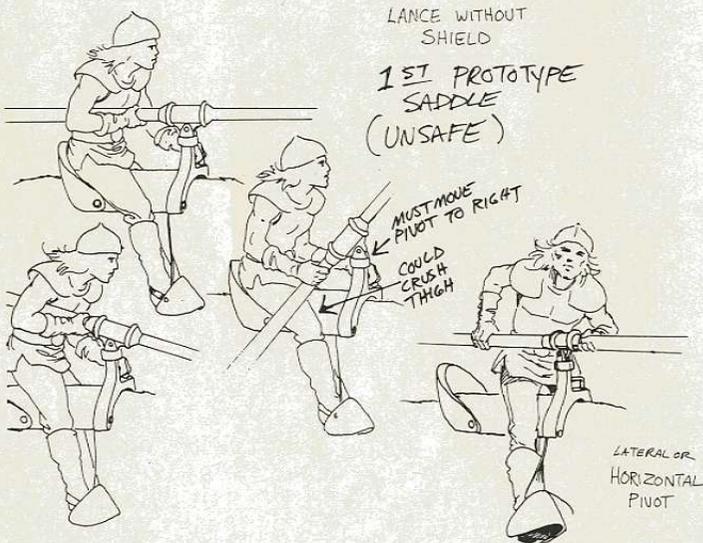
Comment réaliser un rêve

Cette fois, c'est décidé ! Vous n'assisterez plus en témoin impuissant aux batailles qui se livrent dans les cieux azurés. Vous n'utiliserez plus vos chaussures à gravir des collines que vous pourriez franchir d'un seul coup d'aile. Il vous faut une monture volante !

Mais celles qu'on vend dans les grandes villes sont hors de prix, souvent mal dressées et trop âgées pour qu'on puisse corriger leurs défauts. **Dans tous les cas, n'achetez jamais sans exiger un vol d'essai.**

Une solution meilleure, bien que plus délicate, est de capturer soi-même un nouveau-né de l'espèce désirée. A ce stade, préférez les ovipares aux mammifères : les parents sont plus souvent absents du gîte et l'instinct amènera le poussin à vous prendre pour sa mère au moment de l'éclosion, ce qui facilite grandement le dressage (voir notre article : "Au commencement, l'œuf").

Dans tous les cas, n'achetez jamais sans exiger un vol d'essai

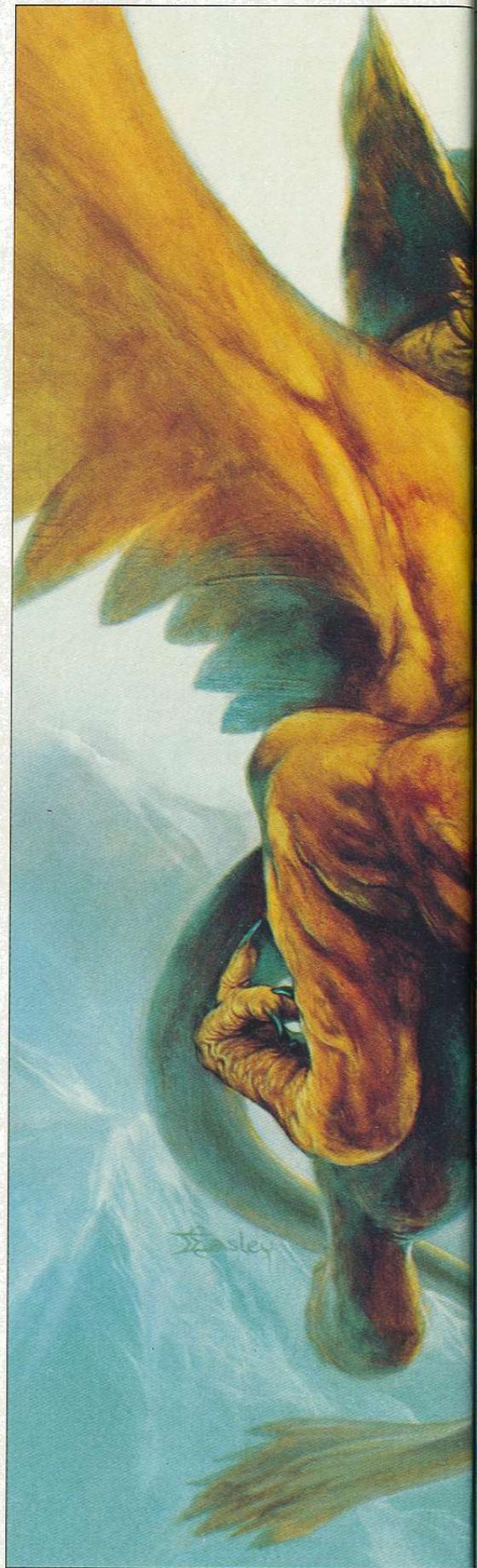


Catalogue des principales montures ailées

La chimère : l'existence d'une telle créature est un mystère en soi. Elle possède l'arrière-train d'une chèvre noire, l'avant-train d'un lion, et des ailes de cuir comme celles du dragon. Ce mammifère à trois têtes (chèvre, lion et dragon) possède un langage limité que vous avez intérêt à connaître pour lui donner des ordres. La chimère n'accepte d'être montée que par celui qui l'a domptée. Ses trois têtes présentent une gêne certaine pour le tir à l'arc. De plus elles se disputent parfois — notamment le lion et le dragon qui ingurgitent la même nourriture.

Croquis pour Dragonlance® de Larry Elmore

Un pivot articulé soulage le Seigneur Dragon du poids de sa lance.



Monter un griffon à cru est un exercice périlleux : achetez plutôt une selle et des sangles solides !



"Griffon Flight" de Jeff Easley

Les dragons : il en existe dix espèces (relativement) communes ; cinq sont généralement malfaisantes (les dragons de couleur), les cinq autres plutôt aimables (les dragons métalliques). Souvent très intelligents, les dragons peuvent anticiper vos instructions et exécuter des manœuvres délicates. Mais aucun n'acceptera d'être considéré comme une simple monture : il voudra être votre égal, sinon votre maître !

Le griffon : cet ovipare à corps de lion et avant-train d'aigle géant demande un long dressage (deux ans), mais une bête adulte l'acceptera si son cavalier est compétent. Le griffon présente l'inconvénient de terroriser les équadés : il aime la viande de cheval et ces derniers semblent le savoir...

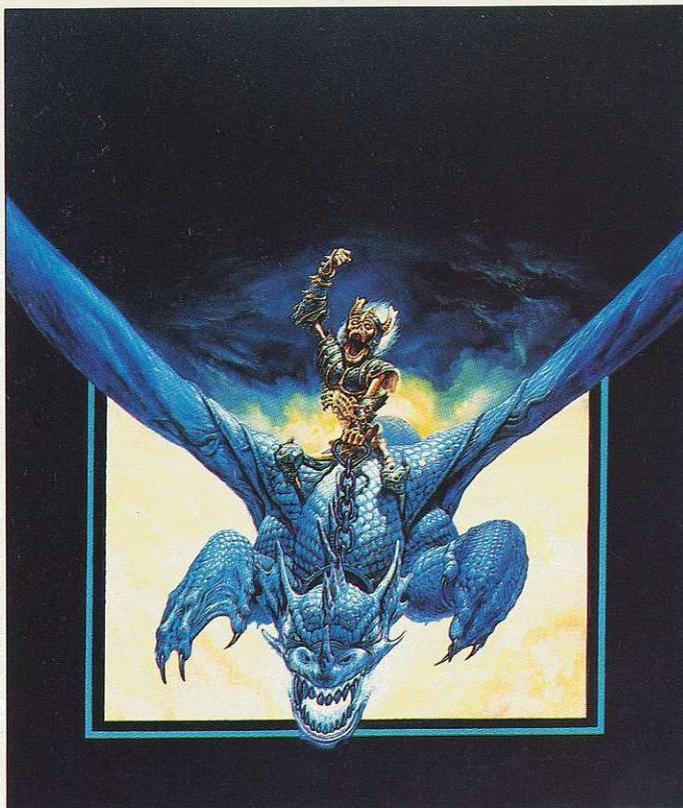
L'hippogriffe : ovipare à corps de cheval et tête d'aigle, il est souvent la proie du griffon bien qu'il lui soit apparenté. L'hippogriffe serait une excellente monture de combat s'il n'avait pas tendance à dévorer son cavalier. Vous limiterez les risques en élevant la créature depuis l'œuf.

Le manticore : il doit manger au moins un humanoïde de taille adulte par semaine sous peine de devenir fou ou d'être incapable de voler. Avec son corps de lion, ses ailes de dragon, sa tête humaine et sa queue hérissée de piquants projectibles, c'est un véritable monstre qui ne se laissera pas aisément dompter, même si on le dresse dès son plus jeune âge. A vos risques et périls.

Le palefroi de la nuit : grand cheval squelettique aux sabots et aux orbites enflammés, il n'a pas d'ailes mais peut se déplacer dans l'air car **il galope sur d'autres plans d'existence**. Un palefroi de la nuit ne se reproduit pas et n'a pas besoin de nourriture. Il peut cependant exiger qu'on lui sacrifie un humain ou un demi-humain à intervalle régulier. Cette monture vous convient si vous êtes un mort-vivant, un être des plans inférieurs, ou un humain particulièrement mauvais au service d'une cause qui ne l'est pas moins. (Ainsi, dans les Royaumes Oubliés™, le dieu de la tyrannie confie des palefrois de la nuit à ses meilleurs assassins.)

Le pégase : le fameux cheval ailé est un mammifère ovipare. Son intelligence presque humaine le rend à la fois plus réceptif et moins docile que le cheval commun.

L'oiseau roc : si vous êtes un géant, vous n'aurez aucune difficulté à en monter un. Cet oiseau se distingue par sa taille colossale et sa stupidité, qui ne l'est pas moins : il attaque les navires qu'il prend pour des baleines (sa nourriture favorite). Faute de baleines, un roc ingurgite environ dix tonnes de viande d'éléphant ou de mammoth par semaine. Pour satisfaire son appétit gigantesque, les revenus d'une baronnie suffisent à



Seule la mort en personne peut mener au collier le terrible dragon bleu

"Death's Ride" de Jeff Easley

Il galope sur d'autres plans d'existence

peine ! Les géants des tempêtes, qui habitent des châteaux sur les nuages et montent des rocs, s'installent au-dessus des contrées fréquentées par les grands troupeaux sauvages. Ils construisent parfois de gigantesques corrals pour capturer la nourriture sur pied.

Les sphinx : ovovivipares, on les prend souvent pour des mammifères. La plupart sont hautement intelligents et ne s'abaissent pas à servir de monture, sauf pour rendre service à un ami, ou contraint et forcé.

La wyvern : ce lézard volant au dard empoisonné est un lointain parent des dragons mais ne possède ni leur souffle dévastateur ni leur intelligence. L'envergure importante de ses ailes lui permet de transporter de lourdes charges. Vicieuse, la wyvern peut feindre d'accepter un autre cavalier que son dresseur jusqu'au moment où elle décide de le frapper de son aiguillon.

Equipements et techniques de base

Un bon artisan vous confectionnera une selle sur mesure en tenant compte du physique de votre animal : emplacement des ailes, épine dorsale, diamètre du corps...

Toutes les selles ont quelques points communs : très légères, elles sont équipées de supports pour les armes encombrantes et de fontes à l'avant. Des sangles sont indispensables pour maintenir le cavalier aux jambes (et parfois à la taille). N'oubliez jamais de les attacher avant de décoller ! Seules les montures intelligentes penseront à vous préserver d'une chute.

L'équitation aérienne exige du cavalier un comportement discipliné. Ne vous tournez pas brutalement sur votre selle : cela pourrait déséquilibrer votre monture. Chaque créature réagit différemment : la plupart des sauriens ne se guident pas à l'épéon mais plutôt aux mouvements du corps — pour tourner à droite, penchez-vous à droite, pour plonger, penchez-vous en avant, etc. Avec les montures intelligentes votre tâche sera grandement facilitée si vous faites l'effort d'apprendre les rudiments de leur langage.

Stage de Pilotage

Leçon de pilotage sur Dragon rouge, Dragon vert et Dragon de platine, en solo ou en double commande, tous les 2 mois dans DRAGON® magazine.

Conduite et code, tarif unique 35 frs par leçon chez votre marchand de journaux ou en stage intensif : 6 leçons pour 175 frs seulement. (inscription p.28)

Les manœuvres aériennes

Votre monture n'est pas toujours aussi maniable que vous le souhaiteriez : vous irez toujours de l'avant car même les palefrois de la nuit ne peuvent monter en droite ligne ou faire du surplace. Ne fatiguez pas votre monture par des manœuvres brusques si vous devez voler longtemps.

L'animal est plus manœuvrable à vitesse réduite — ce qui est particulièrement important en situation de combat. Entraînez-vous à voler à vitesse minimale, à la limite du décrochage : si vous êtes poursuivi, ralentir brusquement vous permettra de regagner l'avantage en vous laissant dépasser.

Entraînez votre monture à planer sans bouger les ailes afin d'avoir une assise plus stable (important pour le tir à l'arc) et un mouvement plus silencieux. Le vol plané se fait d'ordinaire vers le bas, un courant d'air chaud est nécessaire à toute ascension. Connaissez vos limites et ne cherchez pas à monter trop haut : le froid engourdirait votre monture, et, dans l'air raréfié, elle pourrait décrocher et vous entraîner dans sa chute.

Nuages gazeux, solides & spongieux

Il existe des nuages de toutes formes et de toutes textures. La plupart vont plus vite que vous ; évitez les collisions avec soin. Bien sûr, rien ne vous empêche de les traverser (du moins s'ils ne sont pas solides ou spongieux - dans un monde fantastique tout arrive) mais c'est généralement une expérience désagréable qui vous laissera désorienté et trempé jusqu'aux os. Seul avantage : la brume cerne les contours des créatures invisibles, ce qui améliore vos chances de les percevoir.

Cependant, même sans y pénétrer, vous pouvez utiliser un nuage pour semer des poursuivants : sa surface est un véritable labyrinthe de circonvolutions changeantes.

Enfin, les nuages solides vous permettent de faire étape ; vous les reconnaîtrez aisément à la présence de certaines mousses et algues qui poussent à leur surface. Les montures herbivores s'en régalaient.

Dans le vent

Les vents contraires ralentissent considérablement votre course alors que des courants ascendants peuvent l'aider.

Il y a toujours des imprévus ; de forts courants descendants, par exemple, peuvent vous forcer à atterrir en contrée inconnue.

Bien entendu, les orages sont dangereux : vents imprévisibles, nuages sombres et surtout éclairs meurtriers. Il vous faudra aller de courants chauds en courants froids pour vous maintenir en vol parmi les éléments déchaînés.

En rase-mottes

Méfiez-vous du soleil et de ses reflets aveuglants. Sachez l'utiliser pour masquer votre approche à des observateurs au sol : attaquez avec le soleil dans le dos !



Arraché à sa selle, le Seigneur Dragon vaincu n'aura pas de seconde chance...

"Dragon Duel" de Jeff Easley (Dragonlance®)

Près du sol, s'il est sec, les battements d'ailes de votre monture peuvent soulever des nuages de poussière ; attention aux obstacles : les rochers, les arbres, les barrières et les collines sont dangereux si vous allez trop vite.

Tout corps est attiré vers le bas

...Ce qui peut être à votre avantage ou votre infortune.

Vous pouvez lâcher des projectiles meurtriers. Pour des raisons évidentes, il faut les larguer avant d'être à la verticale de la cible. Estimer correctement les distances demande une longue pratique. Entraînez-vous !

Si votre monture a perdu le contrôle et chute, laissez-la se rétablir d'elle-même — c'est instinctif chez elle. Mais le danger est grand à basse altitude, car elle risque de s'écraser au sol avant d'avoir repris le contrôle de son vol.

Il peut malheureusement arriver que, malgré vos sangles, ce soit vous qui chutiez. C'est le moment de tester la récente invention du sage Leonardo : une aune carrée de toile solide qui devrait permettre de se lancer de n'importe quelle hauteur. Peu de gens ont osé l'essayer. On dit que l'invention est efficace mais présente le grave défaut d'entraîner l'utilisateur dans un mouvement de toupie incontrôlé. Si vous imaginez un dispositif stabilisateur, écrivez à la rédaction de DRAGON® Magazine, nous serons heureux de publier vos résultats.



Jeu de Rôles
Page 84

L'Eclipse

Au départ était le numéro 0 et le numéro 0 était roi. Puis le numéro 1 est paru, éclipsant le rayonnement du 0 comme Tanit éclipe parfois la splendeur de Ra lorsque Baâl est en colère. Pourtant, DRAGON® n°0 continue de briller de mille feux avec ses 100 pages de mondes imaginaires et ses grands reportages : l'écologie du Dragon rouge, Isaac Asimov qui nous parle des cyborgs, K. Dick qui nous entraîne dans l'univers de Blade Runner et une grande étude sur la vie des Elfes noirs. Venez brûler vos ailes au contact de DRAGON® n°0. (bon de commande p.28)

REPORTAGE : VOYAGE À ARKHAM

**“Malheureux êtes-vous, scribes et pharisiens hypocrites, vous qui ressemblez à des sépulcres blanchis : au dehors, ils ont belle apparence, mais au dedans, ils sont pleins d'ossements de morts et d'impuretés de toute sorte”
(Matthieu, 23 - 11)**

Le voyageur qui utilise l'autoroute pour se rendre de Boston vers Portsmouth, sur la côte Nord-Est des Etats Unis, ne saura jamais qu'il vient de traverser l'une des régions les plus étranges du monde. Le temps a passé sur la Nouvelle Angleterre et les voyageurs sont plus préoccupés de vitesse que de découverte. Ne peut-on revenir en arrière, se laisser porter à nouveau par l'air d'un temps plus ancien ? Pour cela, il vous faudra tout d'abord éviter l'autoroute à la sortie Nord de Boston, suivre la côte jusqu'à Marblehead, puis obliquer vers l'intérieur des terres sans prendre garde aux panneaux ni consulter votre atlas Rand Mc Nally. Alors, si les vents vous sont favorables, vous aurez une chance de retrouver la ville dont vous avez toujours rêvé sans le savoir...

Vous saurez que vous êtes sur la bonne voie lorsque vous ne croiserez plus de voitures venant en sens inverse. Ralentissez, car les routes autour d'Arkham sont exiguës, et laissez-vous bercer par le vent, par le bruissement des hautes herbes dans les champs en friche. Vous arriverez en fin d'après-midi, quelle que soit votre heure de départ. Après une dernière colline, la ville vous apparaîtra, nichée dans la vallée à vos pieds, calme sous les rayons du soleil couchant. Arrêtez la voiture. Posez le pied à terre et respirez à pleins poumons. L'air est ici d'une pureté, d'une douceur exceptionnelles. Le paysage vous enchantera, si vous êtes amateur d'Histoire : Arkham a si peu changé depuis les trois siècles de son existence. Vous verrez la ville comme elle fut construite par les premiers colons, ces puritains qui durent quitter l'Europe pour échapper aux persécutions, et recréèrent en Nouvelle Angleterre ce qu'ils avaient fui.

Oh, bien sûr, la ville s'est modernisée depuis...

Arkham bénéficie des progrès du siècle : téléphone, électricité, chemin de fer, etc... Mais l'architecture de la ville a été respectée dans les nouvelles constructions, et les fondateurs, puis la mairie, n'ont pas permis que la rénovation et l'expansion de la ville se fassent au détriment de

son cachet presque médiéval.. Ainsi cette ville aux toits pentus, aux maisons biscornues dans le vieux quartier, a vu naître au Sud un quartier riche, aux maisons de style victorien, qui rappelle un peu l'atmosphère des grandes cités d'Ecosse. Au centre de la ville, l'Université n'a pu s'étendre, et un nouveau campus a été bâti, dans les

Arkham est une cité que l'écrivain H.P. Lovecraft a souvent placée en arrière-plan de ses récits d'horreur. Mais les aspects sinistres de la ville ne se révèlent pas immédiatement, et le voyageur de passage sera d'abord sensible à son charme provincial...

Texte

Christian Lehmann

“... Une note musicale merveilleusement sombre...”

(H.P.L.) Les Mystères d'Arkham de Lee Gibbons



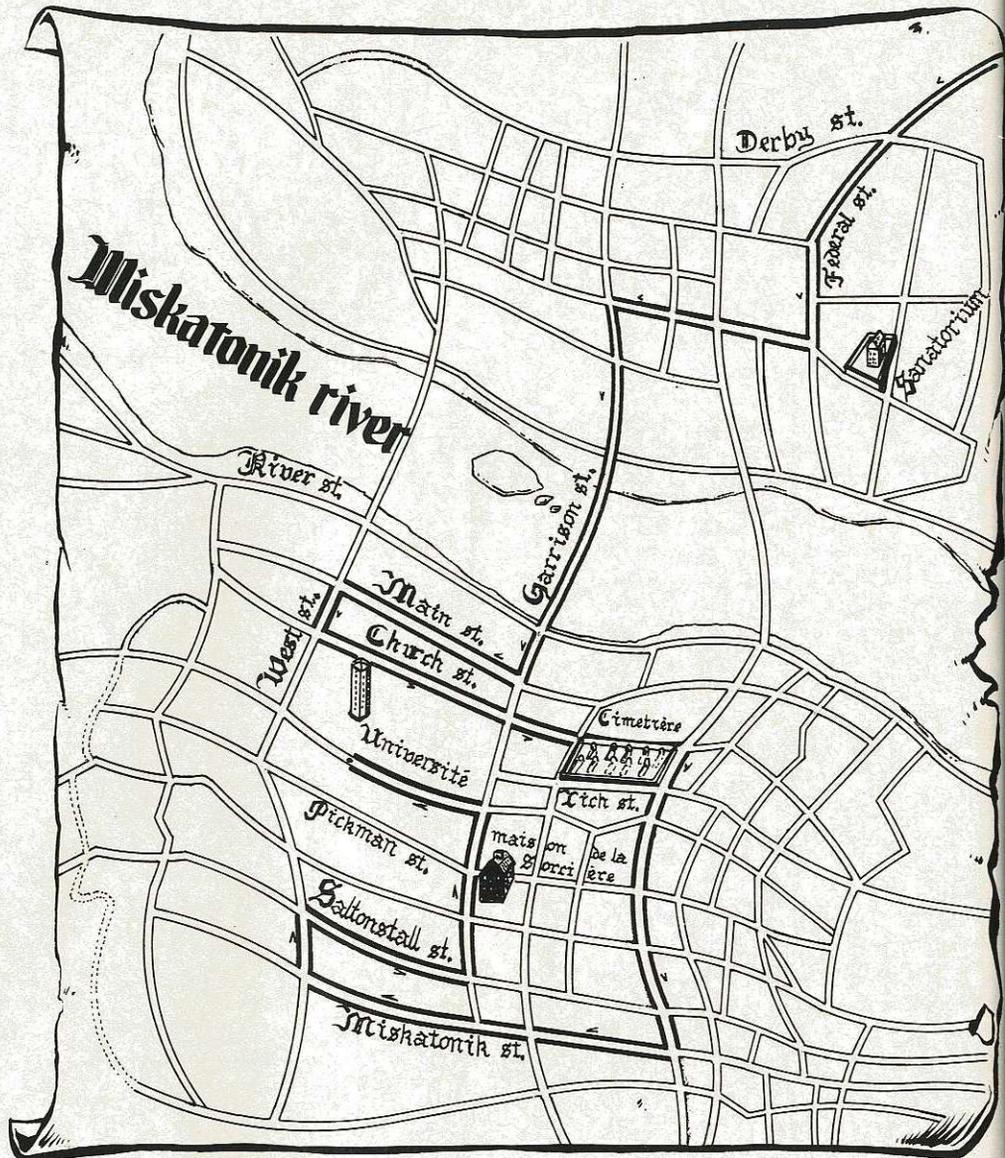
années 60, à l'Ouest, sur la route d'Aylesbury.

A cette heure tardive, alors que le soleil couchant joue sur les toits, la **rivière Miskatonic** vous apparaîtra comme un large ruban métallique coupant Arkham en deux. Au Nord, la partie de la ville construite à la fin du siècle dernier, lorsqu'arriva la ligne de chemin de fer qui relie Boston à Rockspport, sur la côte. Remontez en voiture et dirigez-vous vers ce quartier, le plus animé en début de soirée. Vous y trouverez de nombreux hôtels, des restaurants exotiques... français, hongrois, coréens, japonais... C'est là aussi que se trouvent les locaux de l'Arkham Advertiser, quotidien existant depuis 1812 et dont la salle d'archives contient des trésors de renseignements sur la ville.

Si vous arrivez en ville par Derby Street, tournez vers le centre ville dès Federal Street. Vous éviterez ainsi l'un des rares bâtiments dont l'architecture jure avec le pittoresque des maisons de la ville. Il s'agit du **Sanatorium d'Arkham**, en fait un asile pour malades mentaux dangereux et irrécupérables, cerné d'un mur de briques rouges...

Près de la gare, vous trouverez certainement de quoi vous loger, à moins d'arriver à la saison de la remise des diplômes. Les parents des jeunes universitaires réservent à cette époque les meilleures chambres, et le quartier Nord est littéralement pris d'assaut. Il vous faudra, dans ce cas, traverser la Miskatonic, puis River Street avec sa longue façade d'entrepôts abandonnés. Entre **Main Street et Church Street**, il existe de nombreuses pensions de famille, généralement dirigées par des vieilles dames strictes mais parfaitement accueillantes. La formule B&B (Bed & Breakfast) est la plus répandue, mais rien ne vous empêchera de savourer la cuisine maison pour le dîner, à condition d'arriver suffisamment en avance. Vous remarquerez sans doute que les églises abondent dans ce quartier de la ville, et que les habitants d'Arkham semblent particulièrement religieux. Pas une pièce sans un crucifix, une image pieuse, ou encore, parfois, l'un de ces pentacles celtiques dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Fatigué par une longue route, vous n'aurez aucun mal à vous endormir après un repas copieux. A moins, mais cela n'est pas conseillé de nuit, que vous ne soyez impatient d'explorer les ruelles pentues du côté de Lich Street et du cimetière de Bayfriars.

N'empruntez pas Pickman Street, à l'embranchement de Garrison Street, car c'est là que se trouve la trop



Plan d'Arkham
Olivier Frot

Il est difficile de décrire l'atmosphère inquiétante qui s'en dégage

fameuse **Maison de la Sorcière**, construite en 1690 et immortalisée par l'écrivain américain Howard Philips Lovecraft, dans une nouvelle publiée en 1933. Les rénovations entreprises en 1931, après qu'une tempête ait détruit le toit et la grande cheminée de la Maison, ne lui ôtent pas son caractère véritablement sinistre. Même les habitants d'Arkham évitent de passer sur le trottoir à cet endroit. **Il est difficile de décrire l'atmosphère inquiétante qui s'en dégage.** Au premier abord, rien ne distingue cette bâtisse, dans l'obscur labyrinthe de ruelles empestées où des maisons brunes toutes décrépies s'appuient les unes sur les autres, jetant au passant des regards moqueurs à travers leurs étroites fenêtres aux vitres en losange. Tout le quartier tranche avec le reste de la ville, et c'est à se demander si, au fil des décennies, la Maison de la Sorcière n'a pas lentement infecté son voisinage immédiat... Mais ne nous attardons pas sur cet endroit de mauvaise réputation. Les légendes qui courent sur Keziah Mason, sur son évasion de la prison de Salem en 1692, puis les rumeurs qui se firent jour sur sa présence continue dans cette maison qu'elle avait jadis habité à Arkham... Tout cela n'est certainement que fables. La mort du jeune étudiant Walter Gilman dans la

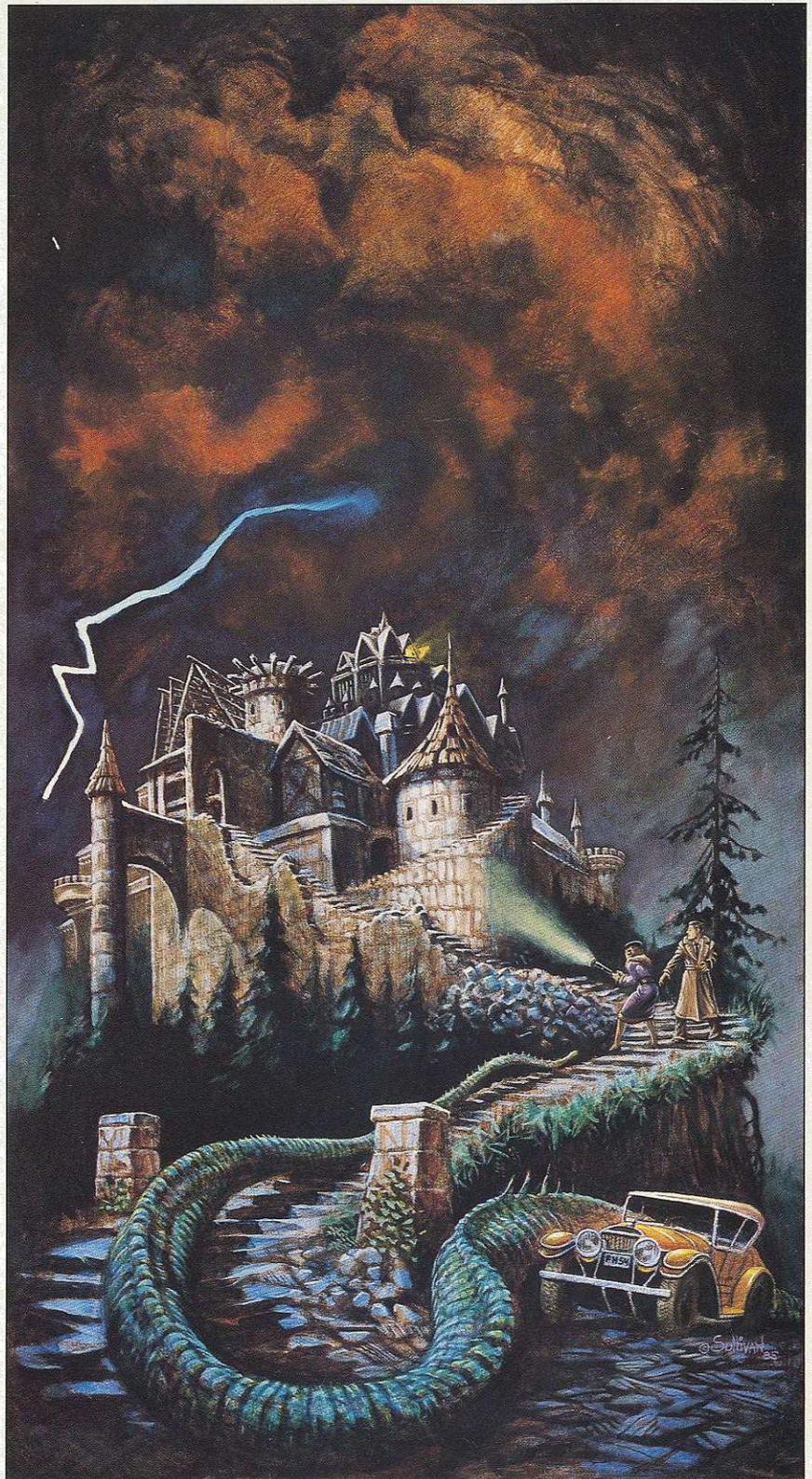
pièce du haut, puis la découverte d'étranges signes cabalistiques dans la vieille soupente du grenier, ont contribué à raviver la légende...

Mais, quoiqu'il en soit, évitez de visiter ce quartier de nuit. Ceux que le manque d'argent oblige à vivre ici n'apprécieraient pas les flâneries nocturnes de touristes aisés. N'y voyez pas une quelconque influence maléfique de la Maison, mais simplement l'effet de la pauvreté la plus extrême sur des êtres moralement fragiles...

Si, donc, une promenade nocturne vous tente, descendez plutôt directement vers le Sud pour admirer les imposantes façades de **Saltonstall Street et Miskatonic Avenue**. Là résident de riches propriétaires terriens, des banquiers opulents... De somptueuses fêtes y sont données, et le rire cristallin de merveilleuses jeunes filles résonne dans la nuit. Rasséréné par votre promenade, vous choisirez de remonter par West Street, et atteindrez bientôt les grilles de l'Université de Miskatonic. Ses sombres bâtiments de brique rouge recouverts de lierre invitent au silence et au recueillement. Le bâtiment de Métaphysique Médiévale et celui de la Bibliothèque sont parmi les plus beaux de la ville. Mais à cette heure tardive, il ne vous sera pas donné de pouvoir les visiter. D'ailleurs, comme vous l'aurez remarqué, les habitants d'Arkham ne sortent pas la nuit. Tout au plus apercevrez-vous à travers les épais vitraux de la Bibliothèque le reflet de la torche du gardien effectuant sa ronde. Car la **Bibliothèque d'Arkham** est célèbre pour les trésors qu'elle recèle... des exemplaires rarissimes, parfois uniques, de tomes anciens que la Bibliothèque Nationale de Paris ou celle du Vatican pourraient lui envier. Ainsi un exemplaire du Nécronomicon de l'arabe dément Abdul Al Hazred, dans sa version latine, ou le Livre d'Eibon, ou encore le fameux Unaussprechlichen Kulten, de Von Juntz, se trouvent dans une chambre forte de la cave de la Bibliothèque, sous garde constante. Ces ouvrages qui échappèrent aux flammes des autodafé de l'Inquisition exciteraient aujourd'hui bien des convoitises...

L'Université s'enorgueillit de son département de Métaphysique Médiévale et Religions Comparées, où officieraient des savants férus d'occultisme, tels le Docteur Armitage, le Professeur Wilmarth qui eut son heure de gloire lors de la fameuse affaire dite "de l'Abomination de Dunwich", ou encore le célèbre voyageur onirique Randolph Carter. Leurs pas résonnent encore entre les murs de cette Université, fleuron culturel de la Nouvelle Angleterre.

Vous regagnerez sans encombre votre pension et sombrerez, après cette promenade, dans un sommeil réparateur. Le lendemain, vous pourrez visiter **l'Île aux Joncs**, proche de la rive Nord de la Miskatonic, face à la gare. Les fouilles archéologiques en cours gênent l'accès à la pointe Ouest de l'île, où, semble-t-il, viennent d'être mis au jour les restes d'un vieux temple d'origine inconnue et des ossements d'origine plus récente. On a souvent pensé qu'Arkham fut une étape pour les noirs qui fuyaient l'esclavage des Etats sudistes. Aidés par des sympathisants de la cause abolitionniste, ils étaient



Couverture de L'Appel de Cthulhu
(couverture originale) de Tom Sullivan

“Il y a ceux qui diront que la maison est maudite... mais je crois que c'est bien plus que cela”
(H.P.L.)

convoqués clandestinement jusqu'au Canada par petits groupes, à l'insu des brigades punitives et des chasseurs de prime lancés à leurs trousses.

Les mauvaises langues racontaient encore à la fin du siècle dernier que nombre de ces esclaves enfuis, croyant trouver refuge chez les habitants d'Arkham, étaient sacrifiés sur l'île aux Jongs au cours de **rites païens hérités des temps de sorcellerie**. Inutile de préciser que les autochtones n'apprécient guère que l'on évoque cette hypothèse absolument dénuée de fondement...

Vous pourrez aussi prendre la route d'Aylesbury vers **le nouveau Campus**, de construction résolument

Rites païens hérités des temps de sorcellerie

moderne, avec son école de médecine, ses bâtiments consacrés à l'informatique et autres sciences du vingtième siècle. Au retour, peut-être serez-vous tentés d'emprunter **la route du Nord**, qui part vers Dunwich à travers la lande désolée. "Les collines farouches sont séparées par des vallées plantées de bois profonds dans lesquels aucune hache n'a jamais pratiqué de trouée. On y trouve des sentes étroites et sombres où les arbres s'inclinent étrangement, où filtrent de minces ruisselets qui ne connaissent pas la lumière du soleil." (H.P. Lovecraft)

Sur les pentes les moins abruptes se dressent de vieilles fermes en ruines et des chaumières trapues, tapissées de mousse, qui s'effritent lentement à l'abri des regards des hommes. Plus au Nord, la route peu fréquentée serpente au milieu des champs. On raconte encore qu'en cet endroit, en 1880, tomba du ciel une météorite dont l'effet néfaste sur la végétation ne tarda pas à se faire sentir. Un siècle plus tard, il ne reste alentour que les troncs pétrifiés, étrangement contorsionnés, de gigantesques arbres morts.

Il est déconseillé de parler à vos proches de votre week-end improvisé. Ils ne vous croiraient pas et soutiendraient qu'Arkham n'existe que dans l'imagination d'un auteur célèbre du début de ce siècle. Toute insistance de votre part serait funeste : vos amis vous forceraient à consulter l'Atlas Rand Mac Nally, où force vous serait de constater qu'Arkham n'apparaît pas. Laissez-les à leurs certitudes. Lorsque la nuit sera tombée, les routes sinueuses du rêve vous ramèneront vers la cité aux toits en croupe. Et Arkham reconnaîtra les siens.

Je prie le Seigneur de nous accorder, en dépit d'une victoire sur notre ennemi, une fin propre et rapide. des choses que j'ai vues, le honneur que j'ai été amené à commettre, menaçant ma foi et ma raison. Mais je suis prêt avec mes terribles extrémités pour débarrasser la ville de ce noir péril, mon repos éternel fut-il en jeu.

Ce soir, moi-même et mes compagnons allons nous rendre pour la dernière fois sur l'île aux Jongs. Nous avons mis de la poudre à feu et de copies du rituel d'exorcisme tirées de la version grecque du Néeronomicon que m'a laissé consulter le Docteur Sellers - le qui avait débité comme un stupide face d'étudiants risque fort de coûter la vie à nombre d'entre nous, dans le meilleur des cas, ou même de provoquer la destruction de la ville entière.

Arkham a attiré, au fil des années, toute une foule de collectionneurs d'antiquités aux intérêts plus ou moins avouables. Certains d'entre eux, après s'être infiltrés parmi les universitaires, semblent bien avoir retrouvé dans les textes anciens le moyen de ramener sur notre plan d'existence l'Homme Noir et sa progéniture prototypique.

J'aimerais être certain qu'au retour de notre expédition nous ne serons pas détruits par ceux-là mêmes que nous avons tenté de protéger.

Si nous ne réussissons pas à éviter le pire, puissent les autorités de l'Église savoir en quelle estime je les tiens. Qui elles fassent comme l'ont fait avant elle d'autres bouc-émissaires leur office. Je le leur laisse bien volontiers, préférant la Harpène à l'ignoble. Je prie Notre Seigneur de nous délivrer du Fléau, en cette année 1906, à Arkham, All Saints Church, Mass. dans toute l'intégrité de ma raison.

13 mars 1906

Mark Anthony Killworth, Révérend



Un extrait du "Manuscrit Killworth", pour la première fois porté à la connaissance du public.

Arkham, ville respectable et sans histoires ? Ce n'est qu'une apparence. Fouillez les archives de la ville et vous découvrirez de sinistres affaires. Témoin ce texte retrouvé dans le prieuré de l'église All Saints Church peu avant sa démolition en 1927. Le Révérend M. A. Killworth avait déserté l'église en 1906 sans laisser de trace. Quelques temps auparavant, la hiérarchie ecclésiastique avait songé à le démettre de ses fonctions pour cause de surmenage intellectuel.

L'Archéologue Jeffrey Ingram est mort sur la table d'opération. Extrait du rapport d'autopsie.

MISKATONIC UNIVERSITY

P 3/3

ARKHAM UNIVERSITY
le 06/12/1924
Department of Anatomic-Pathology

Richard Upton Pickman Hall



ARKHAM, MASSACHUSETTS

En conclusion, le décès du patient enregistré sous le numéro 516 puis identifié par les services de police comme Jeffrey Ingram, archéologue, ne peut être imputé à l'acte chirurgical tenté par le Docteur A. Fingerhant, dont la compétence ne peut être mise en cause. Les constatations post-mortem sont formelles : les dégâts irréparables subis par le thorax et l'abdomen du patient n'ont pas été commis par le scalpel du chirurgien. Il apparaît nettement qu'une masse intra-stomacale a littéralement explosé hors du patient, provoquant une rupture des tissus sous-cutanés, une section de l'aorte intra-abdominale et une perforation des poumons et du péricarde. L'analyse au microscope de la paroi interne de l'estomac révèle la présence d'une fine carapace chitineuse évoquant un exsudat comme en secrète le Tarentella britannique. Au moment de l'éclosion, le diamètre de l'estomac du patient était d'environ 65 cm. Ceci explique la prise du Dr Fingerhant, qui a tenté de procéder à l'ablation d'un "kyste intra-abdominal", avec les résultats que l'on sait. Le chirurgien étant pour l'instant dans l'incapacité de répondre à nos questions, comme le confirme l'honorable collègue du Sanatorium d'Arkham, je commande : que soit fait appel le plus rapidement possible à notre légiste Randolph Carter, ou, en son absence, au cabinet d'investigations de MM Rivers & Campbell, à Providence, que l'aile B du service de chirurgie de l'Hôpital Saint soit immédiatement évacuée ; que le système d'aération du bloc chirurgical soit immédiatement scellé après insufflation de chlorate de soude et tout le personnel du bloc chirurgical, y compris et surtout le Dr Fingerhant, soit radiographié dans les plus brefs délais.

Signé :

Agniello Della Croce, Médecin-légiste
Arkham University

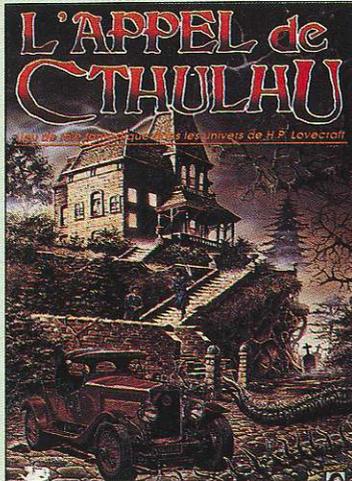
Ex ignorantia ad sapientiam; e luce ad tenebras.



JEU DE ROLE : L'APPEL DE CTHULHU

Créé par Sandy Petersen, l'Appel de Cthulhu est basé sur l'œuvre de HP Lovecraft : sur la Terre des années 20, les joueurs enquêtent sur d'étranges affaires, au risque de réveiller d'immenses créatures surgies des profondeurs de l'espace et du temps... Le système de jeu s'accorde merveilleusement avec l'ambiance des aventures. Les scénarios proposés, agréables à lire et très complets, comptent parmi ce que le jeu de rôles a produit de meilleur.

L'Appel de Cthulhu et ses extensions sont traduits en français par Jeux Descartes. Nous vous recommandons "Les Mystères d'Arkham", une description complète de la ville telle qu'elle était en 1930, avec plans détaillés et illustrations.



"Mais plus affreuse encore que la lenteur de ma progression, j'avais beau monter et monter, au-dessus de moi l'obscurité ne s'éclaircissait point"
(H.P.L.)

Illustration de Tom Sullivan

JEU DE PLATEAU : HORREUR A ARKHAM

Arkham : des Portes interdimensionnelles s'ouvrent sur les mondes de R'lyeh, Cèleano, Yuggoth... Des êtres innommables et indicibles en surgissent. Si vous ne fermez pas à temps ces portails démoniaques la Réalité sera profondément altérée et notre monde périra. Vous devez empêcher "ça" !

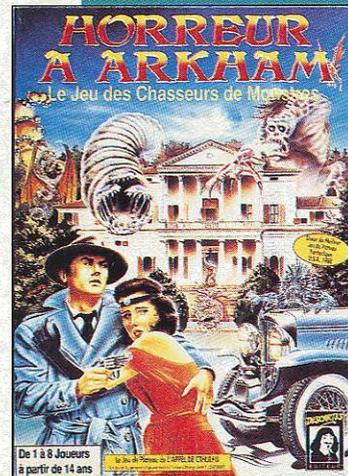
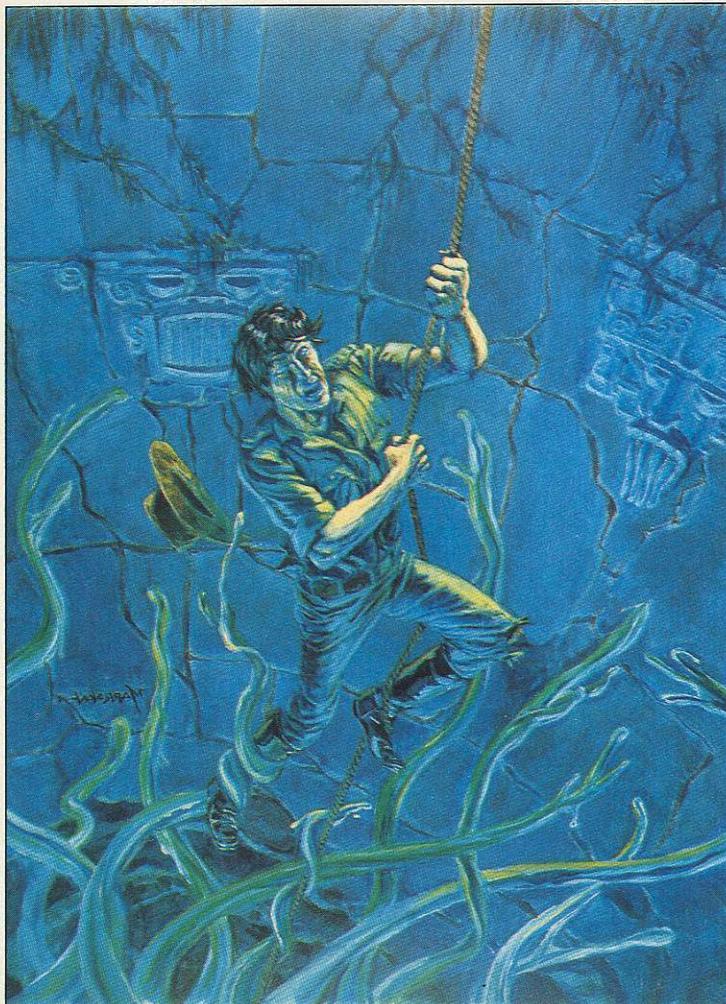
Vous dirigez un ou plusieurs enquêteurs qui se déplacent en ville. Dans chaque lieu, vous déclenchez des événements et en subissez les conséquences : rencontres, découverte ou achat d'armes, d'objets magiques et de sortilèges, combat ou fuite devant les monstres qui errent dans les rues. Enfin, vous franchirez les Portes vers l'Inconnu dont vous reviendrez (peut-être) avant d'en interdire définitivement le passage.

Le vainqueur, si l'univers n'est pas détruit, est le joueur qui aura fermé le plus de portes et tué le plus de monstres.

Les règles sont assez simples, le matériel agréable à utiliser ; mais le thème "search & destroy" s'accorde mal avec l'ambiance du Mythe. Les fans de Lovecraft peuvent cependant apprécier le jeu au second degré.

Sympa, convivial, Horreur à Arkham vise aussi bien le grand public que les "initiés".

Göl Murnyk



HORREUR A ARKHAM

Créateurs : Richard Launius, Lynn Willis, Charlie Krank, Sandy Petersen
Éditeur : Chaosium
Version française éditée par Jeux Descartes
Pour 1 à 8 joueurs (possibilité de jouer en solo)

A Lire

Pour en savoir plus :
Lisez les nouvelles d'H.P. Lovecraft, et notamment les recueils suivants :
"Par Delà le Mur du Sommeil"
"La Couleur Tombée du Ciel"
"Je Suis d'Ailleurs"
(Présence du Futur)
"L'Affaire Charles Dexter Ward"
(J'ai Lu)
"Le Rôleur Devant le Seuil"
(Presses Pocket)



IN THE DARK

Faire entrer Cthulu dans votre micro-ordinateur ? Défi relevé par l'équipe d'Infogrammes. Interview de Philippe Agripnidis, chef de projet

Ecrans & Tentacules

Dragon : Ce n'est pas la première fois que le fantastique lovecraftien influence la micro...

Philippe Agripnidis : Mais notre jeu sera le premier réalisé officiellement sous licence de Chaosium (NDLR : les éditeurs du jeu de rôles l'Appel de Cthulhu). Le projet est né au cours de discussions informelles entre notre président, qui est un grand fan de Lovecraft, et Gregg Stafford, celui de Chaosium.

D. : Est-il fidèle au jeu de rôles original ? Y a-t-il création d'un groupe de personnages comme dans la plupart des logiciels pour Donjons & Dragons ?

Ph. A. : Nous n'avons pas cherché une parfaite corrélation aux règles de l'Appel de Cthulhu, mais plutôt à recréer une ambiance. Vous incarnez un seul personnage, qui évolue dans un univers en trois dimensions. Et pas la 3D "cubes et boîtes à savon" comme ce qu'on voit actuellement : nous allons vraiment faire une percée technologique et créer des graphismes encore jamais vus.

D. : Verra-t-on réellement par les yeux de son personnage, ou sera-t-il représenté à l'écran ?

Ph. A. : Pas plus qu'au cinéma, il n'y aura de règles générales. A l'occasion, vous pourrez voir votre personnage, en passant devant un miroir, par exemple — et imaginez votre réaction si vous avez muté ! Nous utiliserons des techniques comme le travelling, le gros plan... Avec un réalisateur de cinéma dans notre équipe, nous comptons introduire une véritable écriture visuelle et faire de notre jeu un véritable film interactif.

D. : Un mot sur le scénario ?

Ph. A. : Vous vous trouvez seul dans une maison aux proportions impressionnantes. A vous d'en découvrir les secrets. Les scènes horribles auxquelles vous assistez vous font perdre des points de santé mentale (le compte se fait à l'insu du joueur). Un personnage très atteint sera la proie de phobies, pourra refuser d'entrer dans une pièce parce qu'il y fait trop noir, et même devenir complètement fou : il échappe alors au contrôle du joueur et se met à tourner en rond dans toute la maison.

D. : Et les dialogues ?

Ph. A. : Nous avons préféré mettre l'accent sur le visuel. Avec les moyens actuels, nous espérons vraiment donner du spectacle aux gens !

D. : Mais le scénario n'en souffre pas ?

Ph. A. : Nous y attachons beaucoup d'importance puisque nous avons un pool de scénaristes qui travaillent ensemble au lieu d'un seul concepteur comme cela se fait d'habitude. Ces scénaristes sont d'ailleurs issus du jeu de rôles. Ceci dit, il ne faut pas se leurrer et éviter la confusion entre jeux de rôles et jeux micro, même si les

seconds s'inspirent des premiers. Ils sont complémentaires, mais pour la richesse des scénarios et l'interactivité, les jeux de rôles l'emportent. De plus, il ne touchent pas le même public : le joueur sur micro est un solitaire...

D. : Et s'il devient possible de jouer en réseau ?

Ph. A. : Je suis sceptique. Le seul jeu en réseau qui marche à Chicago est Battletech, et il ne s'agit que de tirer sur les autres joueurs. Peut-être verrons-nous de très belles réalisations dans 50 ans.

D. : Si longtemps ?

Ph. A. : Bon, disons 10 ou 20 ans. Si ce type de jeu fait rêver certains professionnels, tant mieux, mais moi je n'y crois guère pour l'instant



Séquence préparatoire pour "In the Dark"

Fiche Technique

TITRE (non définitif) : IN THE DARK

EDITEUR : Infogrammes

PC/MS DOS

Parution prévue : Février 92

Graphiste : Didier Chanfray / Programmeur principal :

Frédéric Raynal / Programmeur : Franck de Girolami

DARKLAND

Tandis que Chaosium confie l'adaptation de l'Appel de Cthulhu à Infogramme, l'auteur de ce jeu de rôles, Sandy Petersen, se tourne vers d'autres horizons : il réalise pour Microprose Darkland, qui se déroule dans l'Allemagne du XV^e siècle. Votre but : amener plusieurs de vos personnages à la gloire et à l'immortalité. Sans doute moins horrible que celui de Lovecraft, l'univers du jeu s'annonce pourtant sombre et cruel : chaos et anarchie, corruption, sorcellerie... Ajoutons que le système de génération des personnages devrait être très riche.



Fiche Technique

TITRE : DARKLAND

EDITEUR : Microprose

PC/MS DOS

Parution prévue : printemps 92

LORETTE ET HARPYE

Au cœur d'une vaste et sombre forêt, une petite maison... et ses occupantes : deux sœurs, Lorette et Harpye, un peu sorcières sur les bords. Un peu beau-coup, en fait, même si elles ne contrôlent pas toujours le déroulement de leurs expériences !...

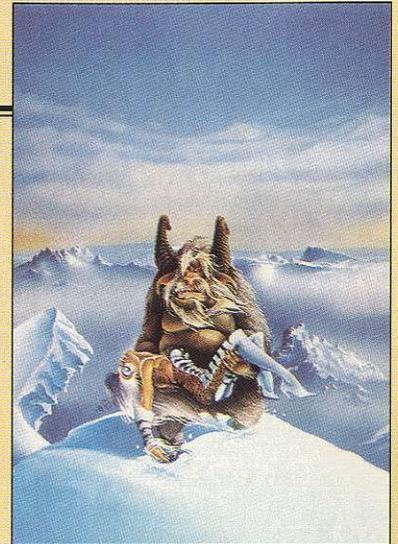
Alors, elles se remettent à l'ouvrage, font potion de tout ce qui bouge (et ne bouge pas !). Et un jour...

Un jour, c'est LA métamorphose : Lorette découvre la potion

qui fait d'elle l'Aphrodite de ces bois, LA Vamp, celle qui fera craquer tous les princes charmants.

Juste un petit problème : l'effet n'est que tout provisoire... Et Lorette ne sait plus exactement quels ingrédients entrent dans sa composition.

Qu'importe ! Elle se fie quelque peu au hasard pour en retrouver la formule, et si les résultats ne sont pas ceux qu'elle attend, elle recommencera sans se décourager...



Lorette et Harpye sont nées dans le troisième album de L'Épée de Cristal, qui paraîtra cet automne, et dont vous avez le privilège (insigne) de découvrir la couverture en avant-première !

En exclusivité (si, si !), nous vous dévoilons également la planche où le dessinateur Crisse et le scénariste Goupil introduisent nos deux sorcières.

Dans L'Épée de Cristal, elles doivent naturellement s'effacer derrière la véritable héroïne de la Saga : la merveilleuse Zoria, dont les charmes incomparables hanteront longtemps nos nuits d'insomnie... Mais ne nous égarons pas !

Dans DRAGON® Magazine, Lorette et Harpye vivent leurs propres aventures. Tournez vite la page, pour découvrir leurs premiers gags ! Et n'ayez crainte, nos deux commères sont bien décidées à revenir et à manifester gaiement leur présence dans chaque numéro !

Dessin

Crisse

Textes

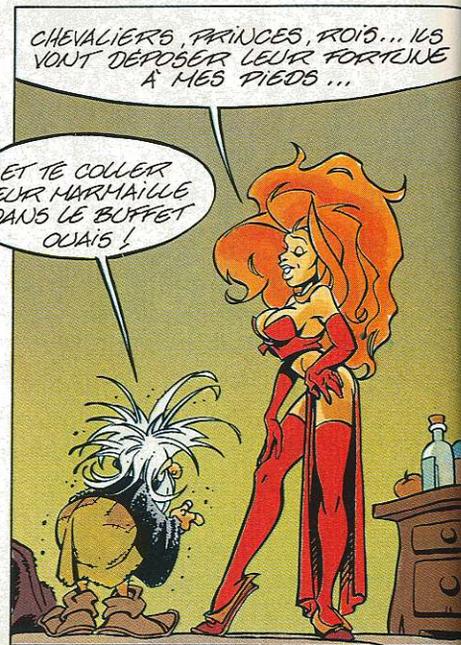
Goupil





YOU-YOU-PI-DOU
TOUS LES HOMMES
VONT ÊTRE À MES
PIEDS...

MOI, JE
SUIS DÉJÀ À
TES GENOUX
GRANDE SAU-
CISSSE!

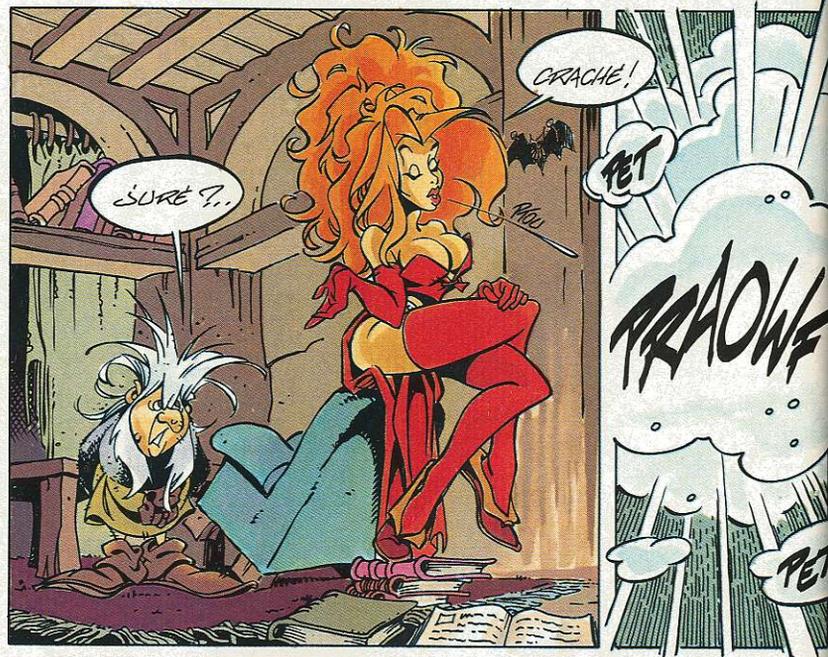


CHEVALIERS, PRINCES, ROIS... US
VONT DÉPOSER LEUR FORTUNE
À MES PIEDS...

ET TE COLLER
LEUR MARMAILLE
DANS LE BUFFET
OUAIS!



NE SOIS PAS AIGRIE... JE TE
SÛRE QUE NOUS SERONS
SEMBLABLES TOUTES
LES DEUX.



SÛRE ?..

CRACHE!

PET

PRACH

PET



HORREUR!
NOUS SOMMES
PAREILLES.

SACRÉ LORETTE
TU CRACHES BIEN
TON SÈU,
WOUAF HAAA



WAF WAF WAF
CONSOLE TOI!
TU N'AS PLUS
L'AIR D'UNE
SAUCISSE...



SALETÉ DE
MAGIE! MON VOEU
A ÉTÉ MAL IN-
TERPRÉTÉ...

...TU ES REDE-
VEUVE LA BONNE
VIEILLE MERQUEZ
D'ANTAN

Quand les lois de la guerre changent, il faut s'adapter ou disparaître. Ifriss de Tûng l'avait compris ! Voici le secret de ses victoires. Lisez le témoignage de son plus fidèle compagnon d'armes.

TRAITE DES 5 POUVOIRS

De l'influence de la magie sur le déroulement des batailles.

Lorsqu'Ifriss de Tûng, mon maître en art militaire, créa la Compagnie de la Main Sanglante, son initiative comme ses prétentions furent vivement raillées par Phazzi le Pourpre. "Que pèsent une trentaine d'hommes face à mes 80.000 soldats ?" proclama le cruel baron. "Peux-tu, Ifriss, à la tête de ta poignée de mercenaires, enlever la forteresse de Karud-Barkan ? Non ! Et cependant tu oses demander une fortune pour la collaboration de ta soi-disant compagnie d'élite." Par la suite, Ifriss de Tûng s'allia à Ashanaya la Sorcière contre le Baron Pourpre. Ce dernier fut vaincu, son empire démantelé. Et cela en grande partie grâce à Ifriss de Tûng, qui avait compris que notre monde venait d'entrer dans l'âge de la magie et que tout serait différent désormais, particulièrement le combat.

Le baron Phazzi était encore un général de l'âge de fer. Il méprisait la magie, ne priait aucun dieu et refusait de croire en l'existence de créatures telles que les dragons. Il avait foi en la force du nombre. Il avait tort. Car que peut une multitude face à un dragon crachant le feu ? Ou contre un sorcier suscitant des éclairs mortels par sa seule volonté ?

Le Compagnon de la Main sanglante ne commet pas les mêmes erreurs. Il connaît les **cinq pouvoirs qui, unis comme les doigts d'une main**, lui donnent la maîtrise du champ de bataille.

Le pouvoir de la magie

Beaucoup de sorciers détiennent des pouvoirs d'une importance vitale en période de guerre, qu'ils soient d'ordre offensif, défensif ou stratégique. Dans la bataille, des sortilèges peuvent briser net une attaque, démoraliser une armée, la protéger ou faire jouer la chance en sa faveur.

Attaque : brouillards empoisonnés, boules de feu, éclairs, et autres effets mortels peuvent être produits par la magie ; mais il existe des moyens plus subtils de battre

l'ennemi. Certains tambours enchantés résonnent telle la voix de la Mort, amenant les troupes ennemies à fuir, paniquées.

Défense : la magie peut protéger un homme isolé aussi bien qu'un corps de troupe, en créant des champs de force, des écrans de fumée... Un sortilège oriental permet de donner l'illusion qu'une charge de cavalerie se trouve plus éloignée qu'en réalité, gâchant ainsi les tirs d'artillerie.

Climat et terrain : combien de fois un simple orage a-t-il décidé de l'issue d'une bataille ? Et des batailles gagnées grâce à une tranchée camouflée stoppant une charge de cavalerie ? La magie permet de faire intervenir tous ces éléments en faveur des généraux : en modifiant le climat (faire pleuvoir, souffler une tornade...) ou simplement le champ de bataille (des haies d'épines apparaissent, des fosses se creusent, des forêts se consomment en quelques instants).

Renseignement : connaître les faits et gestes de ses ennemis est un avantage déterminant. Certains mages sont capables de projeter leur esprit hors de leur corps et de repérer ainsi les positions adverses ; d'autres peuvent rendre les éclaireurs invisibles ou encore interroger les plantes et les animaux perturbés par le passage de troupes.

Communication : un mage peut aussi communiquer à distance avec d'autres, permettant ainsi une meilleure coordination des mouvements de troupes ou des assauts concertés entre deux armées éloignées.

Transport : se déplacer d'un lieu à un autre presque instantanément (par un procédé que les mages nomment "téléportation") permet de surprendre l'ennemi, de frapper son point faible ou de encercler. Le vol magique donne l'occasion d'attaquer avec l'avantage de l'altitude et d'une vue d'ensemble. Cette facilité de mouvement oblige le général ennemi à veiller davantage à sa propre sécurité : il se placera plus volontiers au centre de ses troupes que derrière.

Le sorcier possède encore d'autres pouvoirs : celui

Cinq pouvoirs, unis comme les doigts d'une main

Texte

Serge Olivier



Pas de quartier !

"Bloodstone Wars"
de Jeff Easley

d'invoquer de puissantes entités d'outre-plan, celui d'assécher les rivières, de confondre les esprits... Les mages ne sont pas omnipotents cependant ; ils ont besoin de se concentrer, donc d'être à l'abri des attaques ennemies. Après avoir lancé un sort - et, par conséquent, dévoilé leur position, ils ont intérêt à se déplacer rapidement pour ne pas être la cible des magiciens ennemis.

Le sorcier développe souvent une irritante tendance à la neutralité. On ne doit pas le laisser suivre ce penchant issu d'un dédain peut-être justifié pour le commun des mortels mais fort dommageable pour nos intérêts. S'il n'est pas avec nous, il est contre nous. Que ce soit en le payant, en le menaçant, en le persécutant, en le convainquant, tout Compagnon doit essayer de s'assurer son alliance active.

Le pouvoir des dieux

A l'évidence, les dieux interviennent dans les destinées du monde et aiment à se manifester lors des grands événements. **Et en est-il de plus glorieux qu'une guerre ?**

Quelles que soient les causes d'un conflit, il est presque toujours possible d'y entraîner le clergé d'une divinité quelconque. Au nom de la bonne cause, une horde de fidèles vient spontanément s'enrôler ; si ce sont rarement des combattants d'exception, leur esprit de sacrifice, tout du moins, est exceptionnel. De plus les membres supérieurs du clergé sont les dépositaires d'une infime parcelle de pouvoir divin. Guérisons qui rétablissent la santé des troupes, divinations qui dévoilent par avance les plans de l'ennemi, malédictions qui portent la peste dans le camp adverse, sont des atouts qu'il est bon d'avoir dans sa manche. Les prêtres sont aussi capables de sustenter toute une armée : jadis il fallait guerroyer au printemps, progresser en pillant pour la nourriture des hommes et des animaux, souffrir de la soif en période de

Et en est-il de plus glorieux qu'une guerre ?

sécheresse, et surtout ne jamais repasser dans une région dont on avait épuisé les ressources. Désormais, on voit des armées qui traversent même les déserts sans autre secours que la foi : la manne tombe du ciel et les fontaines jaillissent sous les bâtons des prêtres.

Tout Compagnon s'efforcera néanmoins de maintenir l'enjeu religieux en-deçà d'une certaine limite qui, dépassée, risque de transformer un simple conflit territorial en guerre de religion, avec tous les excès liés à ce type d'affrontement : invocation de hordes de mortsvivants qui risquent de semer la panique dans nos rangs aussi bien que dans ceux de l'ennemi, intervention directe des dieux qui change radicalement le cours de la guerre, glissement progressif de la direction du conflit des maîtres en l'art militaire que nous sommes vers des instances cléricales pleines de bonne volonté mais hautement incompétentes, etc. Tout Compagnon retiendra donc que déférence, respect et méfiance sont les clefs d'une bonne relation avec la sphère divine.

Le pouvoir des créatures enchantées

On voit désormais toutes sortes de créatures enchantées participer à des batailles, depuis des géants jusqu'aux orcs. Tout Compagnon recherchera activement la collaboration de tels auxiliaires. La difficulté à les convaincre est hélas proportionnelle à leur puissance. Cela est particulièrement vrai des dragons¹ : certains Compagnons ne sont jamais revenus d'une simple mission de prise de contact.

1) On dit que sur la lointaine Pern, les dragons ont l'extraordinaire pouvoir de se téléporter dans le temps et dans l'espace. Souhaitons qu'ils ne se répandent pas dans d'autres univers, ce serait la fin de l'Art de la Guerre. Que faire en effet contre une armée montée sur de telles créatures ? Elle apparaît dans votre dos tandis que vous rassemblez vos troupes et la bataille est perdue avant d'avoir commencé !

Plus classique, l'embauche de mercenaires semi-humains ou humanoïdes : les nains sont célèbres pour leur résistance, les elfes sont sans égal dans les forêts, les centaures l'emportent sur n'importe quelle cavalerie, les hommes-lézards surgissent des marais sur les arrières de troupes confiantes, les orcs sont innombrables et toujours prêts à se battre. Ces derniers, comme les trolls, combattent mieux la nuit. Leur emploi en tant que mercenaires a entraîné la disparition de l'ancienne coutume voulant que le coucher du soleil sépare les combattants.

Le plus gros écueil est représenté par les haines raciales qui sont aussi nombreuses que viscérales. Il paraît peu raisonnable de faire combattre côte-à-côte elfes et orcs, sous peine de voir son armée s'entre-déchirer.

Le pouvoir des créatures volantes

Ifriss de Tûng fut le premier à démontrer l'efficacité d'une troupe d'hommes résolus montés sur des créatures volantes. Celles-ci permettent de procéder à des reconnaissances précises, de transporter rapidement des combattants de valeur là où leur présence est nécessaire, elles autorisent des opérations de commando sur les arrières de l'ennemi, permettent de ravitailler ou d'évacuer une petite troupe d'hommes isolés, etc.

Mais surtout, l'art du siège en est totalement modifié : les cités doivent renforcer leurs murs de protections magiques, les forteresses classiques ne sont plus invulnérables, à moins d'avoir leur propre cavalerie volante et tendent à être remplacées par des citadelles souterraines, les donjons. Inaccessibles du ciel, hors d'atteinte de beaucoup de procédés magiques, une petite poignée d'hommes suffit à en garder la seule issue.

Le pouvoir de l'individu

L'image du héros guerrier gardant seul un pont face à la multitude adverse illustre l'influence déterminante qu'un seul individu peut avoir sur une bataille, même s'il n'exerce aucun commandement.

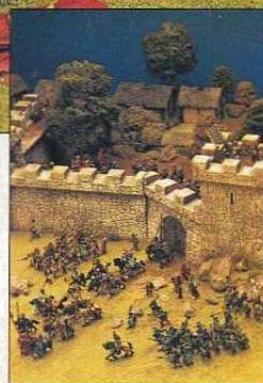
Imaginez maintenant ce même héros monté sur un griffon, lançant des boules de feu sur la multitude, armé d'une épée flamboyante, protégé par la magie et fondant sur un général ennemi ou un grand prêtre respecté pour le capturer !

Un Compagnon de la Main Sanglante est rompu à ce genre d'exercices, de même qu'il n'ignore pas que les guerres se jouent parfois loin des champs de bataille : dans une quête pour un allié surnaturel extrêmement puissant ou un ancestral artefact magique.



Photos extraites du jeu "Fantasy Warlord"

Métal vivant : des figurines ensorcelées posées sur une table décorée permettent au général de simuler la bataille à venir.



CINQ BATAILLES QUI CHANGERENT LA FACE DES TERRES DU MILIEU

Tout lecteur du Seigneur des Anneaux garde en mémoire la bataille des champs du Pelenor, qui se déroula au pied des blanches murailles de Minas Tirith. C'est le dernier épisode connu d'une lutte ancestrale opposant les peuples libres aux créatures de l'Ennemi.

DAGOR NUIN GILATH : la "bataille-sous-les-étoiles" remonte à la plus haute antiquité. Avant l'apparition de la lune et du soleil, les elfes infligèrent aux orcs une sanglante défaite. Mais dans l'ardeur de la poursuite, le prince elfe Fëanor s'avança trop près de la forteresse de l'Ennemi et périt sous les coups des Balrogs.

DAGOR BRAGOLLACH : la "bataille-de-la-flamme-subite". L'Ennemi se tenait en repos depuis fort longtemps et rien n'avait laissé prévoir son attaque. Une nuit, les portes de sa forteresse crachèrent des torrents de feu qui ravagèrent la plaine et calcinèrent les guerriers elfes postés sur les collines. Ni les elfes, ni les hommes, leurs nouveaux alliés, ne purent résister à l'assaut qui suivit.

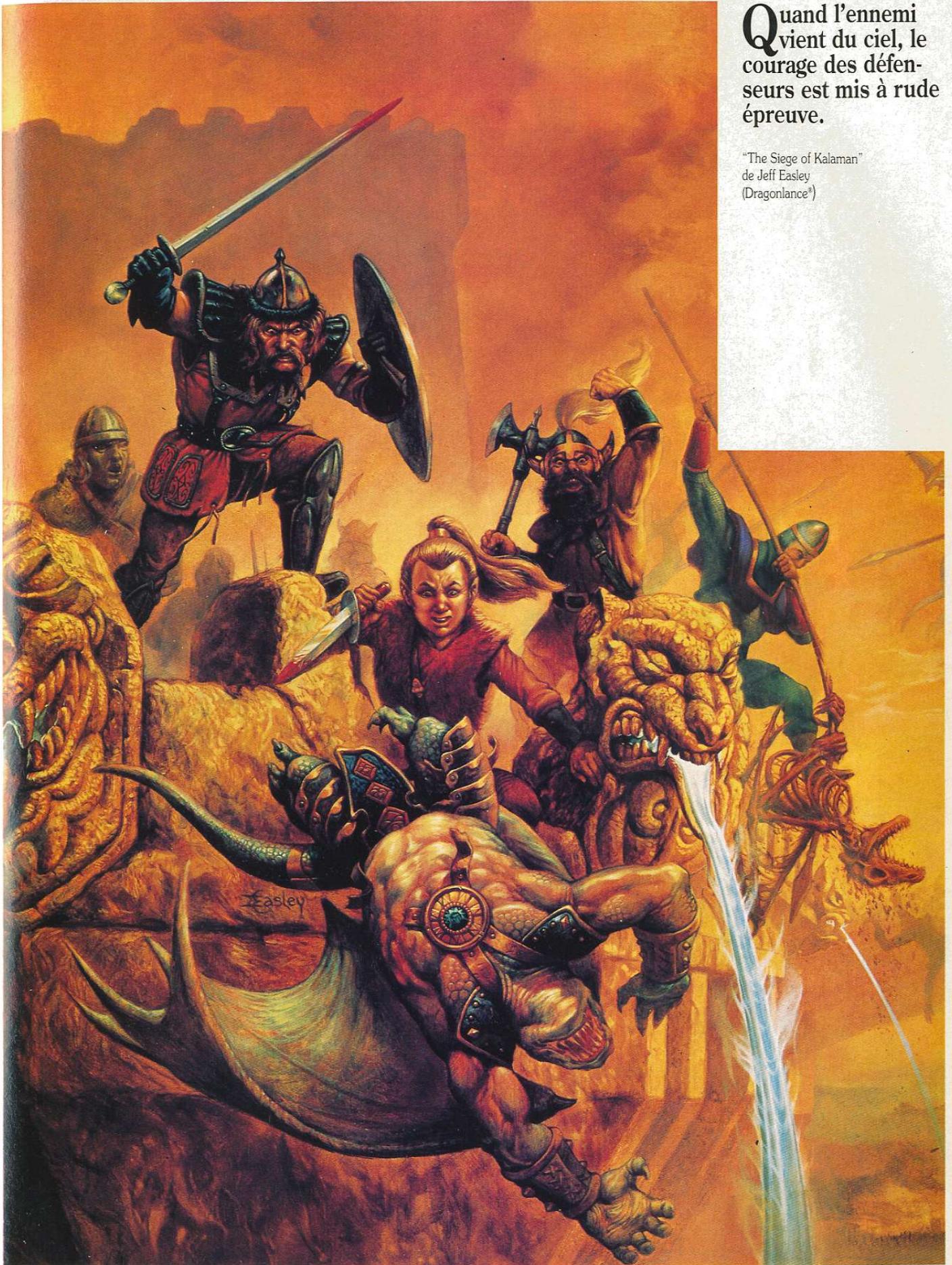
NIRN.ETH ARNGEDIAD : la "batailles-des-larmes-innombrables" est une autre défaite pour les elfes alliés aux nains et aux hommes. En ces jours sombres, Azaghâl le roi des nains s'illustra en blessant cruellement le dragon Glaurung avant d'être piétiné. On dit que les guerriers nains - vêtus et masqués de fer - emportèrent le corps d'Azaghâl en chantant un hymne funèbre. Ils traversèrent le champ de bataille à pas lents, sans tenir compte de leurs ennemis, et personne n'osa les arrêter.

LA BATAILLE DE LA DERNIERE ALLIANCE s'est déroulée dans un passé plus récent, environ 1600 ans avant l'installation des hobbits dans la Comté. Il est dit que "tous les êtres vivants se partagèrent et qu'on trouva de chaque race dans les deux camps, même des bêtes et des oiseaux". Seuls les elfes restèrent unis car tous choisirent de combattre l'Ennemi. Ce fut une victoire pour les peuples libres, mais elle resta sans lendemain.

LA BATAILLE DES CHAMPS DU PELENOR : magistralement décrite dans le troisième volume du Seigneur des Anneaux, elle s'achève par la mort du Roi-Sorcier et la déroute de son armée. L'absence de contingents elfes dans les rangs des vainqueurs montre à quel point cette race avait décliné à la fin du Troisième Age.

Quand l'ennemi vient du ciel, le courage des défenseurs est mis à rude épreuve.

"The Siege of Kalamán"
de Jeff Easley
(Dragonlance®)



LES FBATAILLES FANTASTIQUES

Cinq jeux de guerre avec figurines

Contrairement à son cousin historique, pratiqué depuis des années mais relativement confidentiel, le jeu de guerre fantastique avec figurines est un phénomène assez récent. C'est au jeu de rôles qu'il doit son succès — un paradoxe lorsqu'on sait que ce dernier type de jeu se passe très bien d'accessoires, chaque joueur ne contrôlant qu'un seul personnage et visualisant les situations grâce aux descriptions d'un Maître de Jeu. Mais une aventure se déroule rarement sans combat, il devient alors pratique d'utiliser des figurines représentant les personnages incarnés par les joueurs et leurs adversaires. Elles deviennent même indispensables lorsque le nombre des protagonistes augmente, par exemple : si les personnages des joueurs se font accompagner d'une escorte.

Du jeu de rôles au jeu de guerre

Comme le jeu de rôles permet aux personnages de devenir toujours plus puissants, l'inflation est inévitable. Votre brave petit guerrier finira, un jour ou l'autre, par poser son postérieur sur un trône vacant. Or, il est indigne d'un roi de mener la vie d'un aventurier. Quant aux hordes du Mal et du Chaos, pourquoi se contenterait-il de les harceler s'il peut les charger à la tête de sa Garde Ecarlate, appuyé par ses Lanciers de la Mort et son fidèle sorcier Bernardo ?

Le seul problème, c'est que le jeu de rôles est conçu pour gérer des escarmouches, pas des batailles apocalyptiques.

C'est pourquoi, alors que le jeu de rôles est né du jeu de guerre fantastique, ce dernier n'a vraiment pris son essor que bien après le succès des jeux de rôles, puisqu'il met en scène de véritables armées de figurines et intègre tous les éléments du jeu de rôles : monstres, magie, objets magiques, héros, etc.

Warhammer fut le premier jeu de ce type à rencontrer la renommée, et tous reprennent les mêmes principes de base : une figurine représente un soldat et les déplacements se mesurent à la règle (ce qui permet d'éviter le découpage en hexagones de la surface de jeu).

Une bataille fantastique est un spectacle impressionnant : sur une grande table plus ou moins aménagée (bois, collines, rivières...) évoluent des armées de centaines de figurines avec machines de guerre, cavalerie, etc.

Contrairement au jeu de rôles, le jeu de guerre fantastique ne nécessite pas la présence d'un Maître de Jeu : les joueurs (deux ou plus) s'affrontent par armées interposées et peuvent très bien se passer d'arbitre.

Le pour et le contre

Sous peine d'être déçu, ne vous lancez pas dans le jeu de guerre fantastique sans avoir réfléchi aux points suivants :

- *Toutes ces figurines coûtent cher*, certes, lorsqu'elles sont en métal, mais on trouve des figurines en plastique de qualité satisfaisante et de coût bien moindre. Vous pouvez même compléter vos troupes avec des socles découpés dans du carton pour limiter l'investissement de départ. Figurez les reliefs avec une simple couverture pliée.

- *Peindre une armée prend beaucoup de temps...* Et quel loisir n'en prend pas ?

- *Les règles sont longues* : oui, mais cela ne veut pas forcément dire qu'elles soient complexes. Si, pour les maîtriser, il vous faut perdre quelques batailles, songez qu'on ne s'improvise pas chef de guerre !

Alain Boisseau

WARHAMMER FANTASY BATTLE

ÉDITEUR : Games Workshop

CRÉATEUR : Rick Priestley, Richard Halliwell, Brian Hansell

3^e ÉDITION : Règles en anglais distribuées par Agmat

2^e ÉDITION : Règles en français distribuées par Agmat

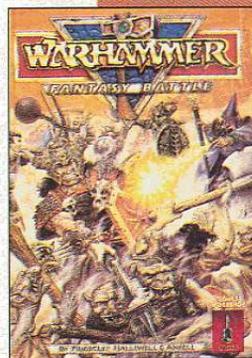
CRITIQUE : Alain Boisseau

Le grand ancêtre en est aujourd'hui à sa troisième édition. Deux versions sont toujours commercialisées : la 2^e (en français) et la 3^e (en anglais). L'énorme avantage de cette règle sur ses concurrentes est sa richesse : une galerie de créatures et d'armements divers que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Tout y est prévu, depuis le paysan armé d'un tesson de bouteille jusqu'aux armes chimiques des hommes-rats, en passant par le lance-flammes qui déverse un torrent de Chaos primal, et les gobelins fanatiques qui font tournoyer des boulets de canon fixés à des chaînes.

Les inconvénients de Warhammer sont sa lourdeur (due à sa richesse, c'est le revers de la médaille), les tours de jeu non simultanés (le réalisme en souffre un peu) et le nombre astronomique de dés à lancer lors des engagements.

Si la 2^e version en français est moins riche que la 3^e en anglais, elle est plus abordable, plus souple, et permet

Le jeu de guerre fantastique est la rencontre de trois passions : celle du collectionneur de figurines, celle du maquettiste, et celle du joueur.



d'introduire dans le jeu n'importe quel type de figurine (ou presque).

A noter que Warhammer Fantasy Battle est compatible avec le jeu de rôles Warhammer Fantasy Role Playing.

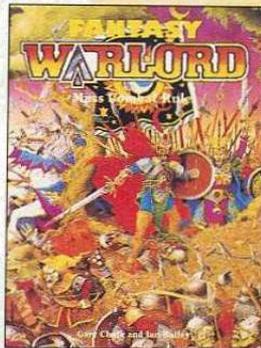
FANTASY WARLORD

EDITEUR : Folio Work
CRÉATEURS : Gary Chalk, Ian Bailey
Règles en anglais, distribué en France par Hexagonal
CRITIQUE : Alain Boisseau

Disponible en anglais uniquement, ce jeu récent reprend les grands principes de Warhammer et en corrige les défauts. Les tours de jeu, simultanés grâce à un système de pions d'ordres secrets, ne comportent pas moins de onze phases d'action différentes. Un système de modificateurs réduit au minimum les jets de dés en combat. Les règles sont rédigées avec une clarté qui rend le système de jeu limpide malgré sa précision extrême.

Quelques ombres au tableau : d'abord, il est fortement conseillé de se munir d'une calculatrice ou d'un papier et d'un crayon pour additionner tous ces bonus et malus dont dépend l'issue d'une rencontre. Finalement, vous passez en calculs le temps qu'il vous faut pour lancer les dés dans d'autres jeux. Ensuite, le background est d'une banalité tristounette. On est à mille lieues de l'univers fabuleux de Warhammer.

Malgré cela, les mécanismes simples et le réalisme de Fantasy Warlord en font probablement LE jeu de guerre avec figurines.



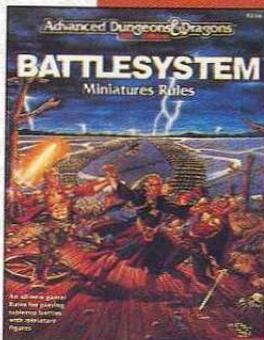
BATTLESYSTEM (2^e édition AD&D[®])

EDITEUR : TSR
CRÉATEUR : K. Mohan, J. Sutherland, J. Pickens
Règles en anglais, distribuées en France par Hexagonal et Jeux Descartes
CRITIQUE : Luc Masset

BattleSystem se présente comme une extension du jeu de rôles Advanced Dungeons & Dragons[®]. En fait, il peut être utilisé comme un jeu autonome, même si son grand intérêt est d'être parfaitement compatible avec le plus populaire des jeux de rôles. Ses règles, simples et complètes, permettent donc de gérer une campagne de jeu où les personnages sont à la tête de leurs propres armées.

Entièrement revu dans le cadre de la 2^e édition d'AD&D[®], BattleSystem comporte trois degrés de difficulté : basique, intermédiaire et avancée. Les règles sont présentées de manière progressive afin que vous puissiez choisir lesquelles utiliser en fonction de votre expérience.

A chaque degré de difficulté correspondent des mini-scénarios faciles et rapides à mettre en place. Désormais, vous pouvez déployer vos talents de



stratège, avec ou sans l'aide d'un meneur de jeu pour décider de l'issue de vos embuscades et de vos pièges.

FANTASY WARRIORS

EDITEUR : Grenadier Models UK Ltd
CRÉATEUR : Nick Lund
Règles en français distribuées par Hexagonal
CRITIQUE : Thierry Betty



Le gros point fort du jeu, c'est, bien sûr, les 102 figurines en plastique fournies dans la boîte (une armée d'orcs et une armée de nains). Aussi curieux que cela paraisse, Fantasy Warriors est le seul jeu de sa catégorie ne demandant aucun achat supplémentaire avant de commencer une partie ! Ses

règles ne renvoient pas à un jeu de rôles particulier, ni à un univers médiéval fantastique précis, mais reprennent des thèmes très classiques. Elles sont agrémentées de conseils tactiques, alternativement donnés par un chef de guerre nain et son adversaire orc.

Une partie dure de 2 à 5 heures. Les Ordres sont simples et le système de Magie bien équilibré. Le jeu introduit des innovations intéressantes comme la Reconnaissance, l'Intimidation, la Harangue. Par exemple, un chef qui se poste sur une colline en jurant de ne pas reculer d'un pas donne un bonus à ses troupes aussi longtemps qu'il tient son serment.

BLADESTORM

EDITEUR : ICE
Règles en anglais, distribuées en France par Hexagonal
CRITIQUE : Manuel Domingues



Compatible avec le jeu de rôles Rolemaster, Bladestorm se déroule sur l'un des continents de Shadow World (le monde "officiel" de Rolemaster). Le jeu de guerre se rapproche encore du jeu de rôles par les formes de magies utilisées et les caractéristiques des combattants. Les règles, claires et étayées par de nombreux exemples, les nombreux scénarios fournis, la description détaillée du background, font de Bladestorm un jeu cohérent qui s'adresse aux débutants comme aux joueurs expérimentés. Point fort : les combats se résolvent en un seul jet de dés, les unités peuvent être créées ou dissoutes en cours de jeu, les combattants peuvent se défier (duels).

A SIGNALER ÉGALEMENT

- L'Arc et la Griffes (Socomer) est une des rares productions françaises dans ce domaine.
- War Law (ICE) est parfaitement compatible avec Rolemaster mais se joue sur un plateau découpé en hexagones (et sort donc du cadre de cet article)
- Ave Tenebræ (Jeux Descartes) qui se déroule également sur un plateau de jeu, fut le premier jeu français à aborder le thème du combat médiéval fantastique.



GÉANT !
 Figurine Grenadier (ref. 3301)
 peinte par philippe Maury
 et photographée par Jérôme
 Bobhot, avec l'aimable participa-
 tion de "Temps Libre" - Paris



VOTRE FIGURINE ICI !

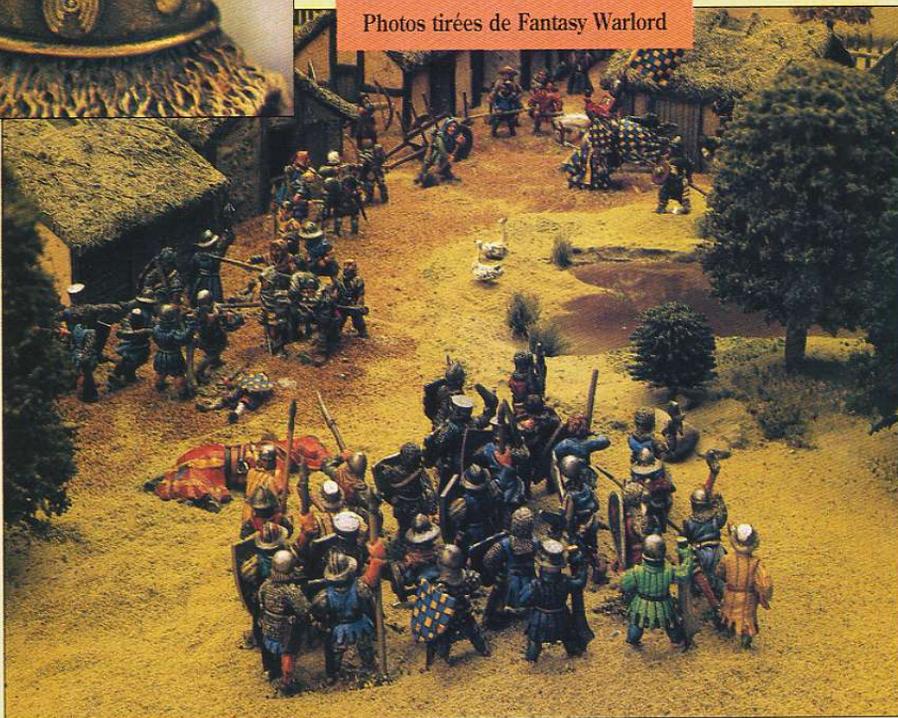
Voici maintenant de superbes réalisations parmi toutes celles que nous ont envoyées nos lecteurs, suite au défi lancé dans le n° 0. N'hésitez pas à faire de même !

Photo 1 et 6 : Figurine peinte par Yves Derré et photo-

graphiée par Laurent Penec avec l'aimable participation de "La Lune noire" - Limoges
 Photos 2 et 3: Figurine peinte par Robert Figuières, photographiée par Jean Marc Pasqualini.

Photos 4 et 5 : Figurines et photos par Bruno Allanson.

Photos tirées de Fantasy Warlord



Vous avez envie de peindre. Cette rubrique vous en donnera les moyens. Elle s'adresse d'abord aux débutants, mais les peintres expérimentés y trouveront peut-être quelques idées utiles.



Sch. 1



Sch. 2



Sch. 3

Texte et Photos

Philippe Plual

A LA POINTE DU PINCEAU

La peinture de figurines est un loisir qui nécessite, pour obtenir un résultat satisfaisant, du temps et de la minutie, donc une certaine patience ; hormis cela, elle est à la portée de tous. Au lieu de nous lancer dans des explications abstraites, nous allons peindre devant vous trois figurines, vous faisant ainsi découvrir comment nous avons traité la peau, les vêtements, les armes, les armures. Les modèles choisis sont disponibles chez les détaillants spécialisés. Il s'agit d'un Guerrier (G) de chez Ral-Partha, d'un Barbare (B) de chez Grenadier, et d'un Magicien (M) de chez Prince August. Vous pourrez facilement peindre vous-mêmes ces figurines en suivant nos instructions pas à pas.

Nous utiliserons pour cette fois la peinture à maquettes — ou "Enamel" —, qui est la plus facile à se procurer. Dans les prochains numéros, nous aborderons la peinture acrylique, puis la peinture à l'huile et leurs propres techniques d'utilisation.

L'INSPIRATION

Avant même de commencer, essayez d'imaginer ce que sera votre résultat final. N'hésitez pas à faire des croquis avec des crayons de couleurs. Si l'inspiration ne vient pas, rassemblez de la "documentation" : photos d'armures, de costumes (médiévaux, renaissance...), recueils d'illustrations d'heroic fantasy (série "Art of ..." de TSR, livres Paper Tiger, etc.) offrent une multitude d'idées pour les figurines traitées aujourd'hui. (Schémas 1, 2, 3)

LA REUSSITE SE PREPARE

Les couleurs choisies, la décoration définie, préparez les figurines à recevoir la peinture, c'est indispensable pour un bon résultat.

Cas particulier des figurines Prince August

Comme tous les modèles de la série Mithril, le Magicien a reçu

LES COULEURS

Voici les couleurs que nous avons utilisées (les références sont celles de la gamme HUMBROL). Lorsqu'elles n'ont pas servi pour les trois sujets, la ou les lettre(s) entre parenthèses indique(nt) ceux concernés.

Argent	11 (G+B)
Beige	Matt148 (G+M)
Blanc	Matt 34
Blanc-vert	MC 30 (G+M)
Bleu	HG 10 (M)
Brun clair	Matt 70
Brun foncé	9026
Gun Metal	53
Jaune	Matt 24 (G+M)
Kaki	9014 (G)
Marron	Matt 62
Noir brillant	21
Noir mat	Matt 33
Or	16
Orange	Matt 82 (M+G)
Rouge	Matt 60
Vernis mat	Matt 49
Vernis satin	Satin Cote
Vert	MC 28 (G+B)
Violet	MC 26 (M)

NOTA: Avant d'utiliser une couleur, mélangez-la très soigneusement dans son pot. Un manche de pinceau usagé fera l'affaire.

une sous-couche grise, trop épaisse, appliquée alors que la figurine n'était pas ébarbée, et qui transparaîtrait sous les couleurs claires. Toutes bonnes raisons de l'ôter !

Faites tremper la figurine une demi-heure dans le trichlo ou l'acétone (ne fumez pas !) et frottez énergiquement avec la brosse à dents jusqu'à disparition

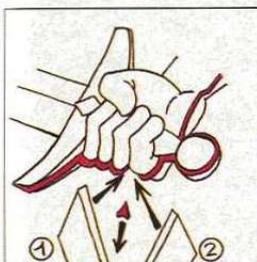
Matériel utilisé pour la réalisation de ces trois figurines	- 1 pinceau N°1	- du papier blanc
	- 1 pinceau N°2	- des chiffons
	- 1 pince type brucelles	- une palette (une soucoupe peut la remplacer)
	- 1 planche de bois lisse ne craignant rien, comme surface de travail	- de la peinture à maquette (voir liste ci-dessus)
	- de l'essence de térébenthine* (= diluant des peintures à maquettes)	*ATTENTION: les limes, le cutter, les produits chimiques utilisés doivent être maniés avec les plus grandes précautions. Conformez-vous scrupuleusement aux notices d'emploi.
	- du trichloréthylène* ou de l'acétone*	
	- du Polyfilla "Rebouche-bois"	
	- 1 lime fine ronde*	
	- 1 lime fine triangulaire*	
	- 1 cutter*	
	- 1 (vieille) brosse à dents	
	- 1 tube de colle type "Super Glue"*	
	- 3 socles en bois	
- 2 pinceaux N°00		

complète du gris. Lavez la figurine (et vos mains !) à l'eau et au savon. La préparation se déroule ensuite de la même manière que pour les autres. Pour éliminer les traces de moulage, utilisez une lime très fine, ronde ou triangulaire selon la forme à suivre. Allez-y progressivement : il vaut mieux repasser plusieurs fois doucement au même endroit que de laisser de nouvelles marques indésirables en appuyant trop fort au premier passage. (Photo 1)



Ph.1

Dans les creux, enlevez les bavures et traces à la pointe de cutter. Ne forcez jamais, et ne mettez jamais vos doigts devant ou sous la lame. (Schéma 4)

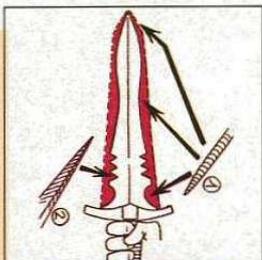


Sh.4

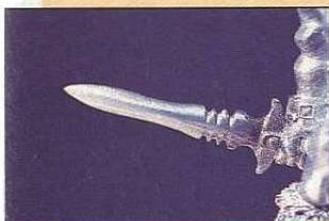
Effacez les petites imperfections et traits de lime avec

- 1-1 coup de cutter
- 2-2 coup de cutter en rouge, trace de moulage

- 1-lime ronde
 - 2-lime triangulaire
- en rouge : épée avant transformation



Sh.5



Ph.2

Certains modèles ont des épées trop larges ou trop épaisses. Vous pouvez facilement les affiner à la lime, et même les sculpter

une brosse à dents à poils durs. Frottez énergiquement, sauf sur les parties fragiles (armes, antennes, plumets...).

Ces opérations terminées, lavez les figurines au savon, rincez abondamment et laissez sécher.

Fixez chaque modèle sur un petit bloc de bois,

ou tout autre support stable, avec une goutte de Super Glue, afin de pouvoir le manipuler facilement.

LA SOUS-COUCHE

Pour que le plomb n'apparaisse pas sous la couleur, et que les peintures accrochent mieux, appliquez une sous-couche. Ne la faites pas trop épaisse : elle masquerait les petits détails.

La sous-couche est toujours blanche, afin d'obtenir des teintes plus lumineuses. Elle s'utilise pour la peau, les os, les vêtements, le bois, le cuir, etc...

La poussière est l'ennemi N°1 de la peinture. Avec la pince brucelles vous pourrez ôter tout de suite les particules indésirables collées dans la peinture fraîche.

LA BASE

Si on veut utiliser la technique du dry brush (voir ci-dessous), il faudra passer sur la figurine, une nouvelle couche appelée la base. Cette base est de la nuance la plus foncée de la couleur que l'on veut utiliser.

Par contre, si cette couleur doit être très foncée ou noire, la base sera peinte directement sur la figurine en sautant l'étape de la sous-couche, afin de ne pas multiplier inutilement les épaisseurs de peinture au détriment de la gravure. Dans ce cas :

— faites un mélange 2/3 noir mat, 1/3 noir brillant pour tout ce qui doit avoir un aspect métallique: armes, armures, etc...

— utilisez du noir mat pour les peaux de bêtes, les cheveux et les barbes sombres. Si la pilosité doit être claire, mélangez par moitié noir mat et marron.

Laissez les figurines sécher au moins six heures avant de passer à la suite. (Photos 3,4,5)

LE DRY BRUSH

Dans la réalité, les vêtements que vous portez, même s'ils ne sont que d'une seule couleur, appa-



Ph. 3



Ph. 4

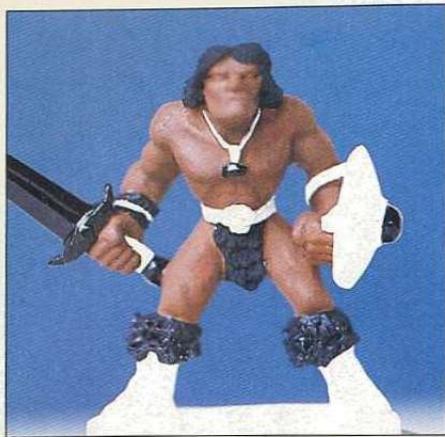


Ph. 5

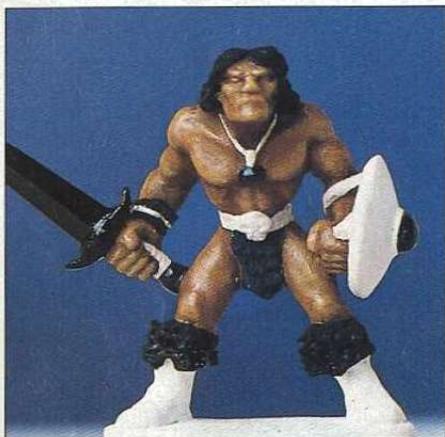
Travaillez toujours avec des pinceaux de très bonne qualité, à poils courts. Un pinceau fin (N°00) et un moyen (N°2) feront l'affaire si leur pointe est parfaite. Un pinceau qui ne pointe plus est inutilisable sauf pour le dry brush (voir plus loin). S'il perd ses poils, il faut le jeter sans rémission (gardez éventuellement le manche comme mélangeur à peinture).

Petits conseils pour conserver les pinceaux en bon état :

- Ne les utilisez JAMAIS pour mélanger la peinture.
- N'utilisez pas de pinceaux neufs pour faire le dry brush.
- Ne les faites jamais reposer sur la pointe, même dans le diluant.
- Nettoyez-les immédiatement après utilisation, à l'essence de térébenthine.
- Ne tirez jamais sur les poils en les essuyant.
- Reformez la pointe avant de les ranger poils vers le haut.



Ph. 6



Ph. 7



Ph. 8

raissent plus sombres dans les creux et plus clairs sur les arêtes, du fait de la lumière. Pour rendre cet effet sur votre figurine et mettre en valeur ses reliefs (vêtements, mais aussi muscles, ...) il faut utiliser la technique du "dry brush", c'est à dire : travailler par "brossages" successifs amenant des couleurs de plus en plus claires sur une base sombre, en laissant sécher entre chaque couche. Description de la technique du dry brush: prenez très peu de couleur (plus claire que la base) avec votre pinceau que vous passez alors sur un chiffon non pelucheux : il ne doit plus laisser qu'une

trace légère sur le papier blanc, sinon essuyez-le à nouveau avant de le passer sur la figurine en insistant sur les reliefs, pour les faire "ressortir". Cet effleurage doit laisser les creux tels quels (couleur de base apparente). Recommencez plusieurs fois avec de la couleur de plus en plus claire et en appuyant de moins en moins, jusqu'à l'effet souhaité.

Cette technique est un substitut au "dégradé" classique qui consiste à appliquer côte à côte deux couleurs (ou deux valeurs de couleurs) et à fondre les deux de manière à ce que la démarcation n'apparaisse pas. Le dégradé étant très difficile à obtenir avec la peinture à maquette, on emploie le dry brush qui malheureusement laisse légèrement visibles les limites de chaque teinte.

Pour remédier à ce petit inconvénient, une dernière opération: "l'estompage". Trempez le pinceau très propre dans l'essence de térébenthine, séchez-le presque entièrement sur le chiffon (à un endroit propre) et passez-le délicatement sur votre figurine, partout où vous avez un passage de teinte ou de valeur de couleur (n'hésitez pas à nettoyer votre pinceau régulièrement pour ne pas gâcher les couleurs d'un endroit à l'autre). Vous devez obtenir un effet qui estompe les différences. Attention, si votre pinceau n'est pas assez sec, vous risquez de diluer votre peinture et de faire apparaître la sous-couche.

LA PEAU ET LES CHEVEUX

Revenons à nos trois figurines et commençons par le Barbare. Pour la peau, après avoir passé une base à l'aide de:

A) 1/3 noir mat, 1/3 marron, 1/3 brun clair; (Photo 6)

nous allons procéder à deux dry brush en utilisant successivement, et dans cet ordre, les mélanges suivants:

B) 1/3 marron, 1/3 brun clair, 1/3 beige; (Photo 7)

C) 2/3 blanc mat, 1/3 du mélange utilisé précédemment.

L'application du dernier doit être faite très légèrement, de façon à n'accrocher que le "haut" des reliefs à mettre en lumière. Vous finissez par le passage du pinceau propre, pour estomper, comme ci-dessus. (Photo 8)

(Vous modifierez le teint si vous augmentez prudemment la part de marron, ou si vous ajoutez une trace de jaune !)

Le visage est la partie d'une figurine qui attire d'abord l'œil. Il convient donc de le soigner par-

en rouge, les zones à ombrer



Sch. 6

ticulièrement en y ajoutant des détails expressifs, comme si on le maquillait.

Après les opérations ci-dessus, il faut souligner les "creux" à l'aide du mélange A ci-dessus (voir schéma 6) Nettoyez votre pinceau et passez-le, à peine humide, pour estomper les transitions. (Photo 9)



Ph. 9

Ajoutez un peu de noir au reste de mélange et peignez l'emplacement des yeux. Quand il est sec, posez le blanc de l'œil. Une fois sec, tracez la pupille, d'une couleur plutôt sombre.

Pour finir, si vous avez la main sûre, armé de votre meilleur pinceau, déposez une demie minigoutte de blanc dans chaque pupille, pour accentuer le regard.

Peignez les sourcils en noir mat. Ils donnent une expression à votre personnage.

Le creux des lèvres et celui sous la bouche ont déjà dû être soulignés au mélange foncé. Tracez la lèvre inférieure au brun clair (pas au rouge !), avec une touche de blanc au milieu; estompez. Si vous le jugez nécessaire, un trait de noir extrêmement fin marquera la fente des lèvres et l'ourlet de la lèvre inférieure. (Photo 10)

Les cheveux ont reçu une base sombre; les trois dry brush successifs se font avec :

A) 1/2 noir mat, 1/2 marron ;

B) marron pur ;

C) 1/4 marron, 3/4 blanc mat .

Le dernier est appliqué parcimonieusement, sur le dessus de la tête et les mèches en relief. Si la gravure de la figurine est trop fine, il peut devenir nécessaire de reprendre les creux, pour les souligner, avec un pinceau très fin et très peu de : 2/3 noir mat, 1/3 marron. (Photo 11)

Vos personnages sont bruns ou châains, si vous souhaitez une chevelure "claire" (comme ici pour le Magicien), utilisez pour les dry brush sur la base appropriée (voir ci-dessus) :

A) 1/2 gun metal, 1/2 blanc mat ;



Ph. 10



Ph. 11

B) blanc mat pur sur les reliefs les plus accentués.

Utilisez maintenant les mêmes techniques sur le Magicien (seules la tête et les mains sont visibles) ; pour le Guerrier, dont on ne voit que les yeux dans la fente du casque, utilisez un pinceau très fin n° 00. (Photo 12)



Ph.12

ARMES ET ARMURES

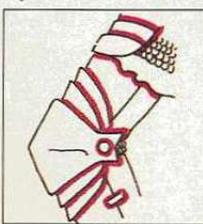
Le Guerrier en armure de plates va nous servir d'exemple.

Sur la base noir satiné, passez un dry brush de gun metal (le noir doit ne plus être visible que dans les creux), puis un deuxième : 1/2 gun metal, 1/2 argent, en ayant la main plus légère qu'avec le premier (Photo 13). Le dernier se fait à l'argent pur, uniquement sur les rebords et le milieu du torse, très parcimonieusement, pour obtenir un aspect "métal patiné".



Ph.13

Faites la même chose sur la tête de la masse d'arme. **NOTA :** n'estompez pas les couleurs "métalliques" ou brillantes, elles s'y prêtent très mal.



Sch 7 en rouge, les zones à ombrer

A l'aide d'un pinceau très fin et de noir mat légèrement dilué, redessinez, si nécessaire, les parties sombres, afin qu'elles se détachent bien.

La ceinture et les décorations de l'armure reçoivent un dry brush or.

Le manche de la masse, en bois, se réalise en traçant, sur une base marron, des veines claires en blanc, et des veines foncées (1/2 noir mat + 1/2 marron).

Le bouclier a un fond kaki, sur lequel vous passez le motif au mélange : 1/2 noir mat, 1/2 kaki.



Ph.14

Quand il est sec, vous dessinez juste les reliefs avec l'or, au pinceau très fin.

Peignez l'épée du Barbare comme l'armure, l'argent se plaçant sur la pointe et les bords. La garde reçoit deux dry brush : A) 1/2 noir mat, 1/2 or, puis B) or, seulement sur les reliefs. (Photo 14) Le Magicien ne porte, bien sûr, pas d'arme.

LES VETEMENTS

Commençons cette fois par le Magicien. Pour la manche intérieure droite passez sur la sous-couche du



Ph.15

La robe se travaille de la même manière : 2/3 noir mat, 1/3 marron (creux) ; marron pur (reliefs). Estompez les transitions. Puis : dry brush final sur les plis : 2/3 blanc mat, 1/3 marron, avant d'estomper encore.



Ph.16

La cape, maintenant, toujours de la même façon : 1/3 noir mat, 1/3 bleu, 1/3 violet (creux) ; 1/3 violet, 2/3 bleu (reliefs). Estompez. Sommet des plis : 2/3 blanc mat, 1/3 bleu. Estompez encore. La bordure de la cape sera : brun foncé (creux) ; orange (reliefs) ; jaune (dessus des reliefs) ; les détails sont dessinés avec : 1/2 noir mat, 1/2 brun foncé. (Photo 16)

Utiliser les mélanges de la cape elle-même pour les galons du bord de la robe, en suivant aussi les reliefs. Leur dessin est ensuite passé au noir mat puis à l'or (cf bouclier du Guerrier).

La ceinture se réalise toujours de la même manière, mais dans des tons plus clairs : 1/3 marron, 2/3 beige (creux) ; 1/2 blanc, 1/2 beige sur les reliefs.

Les chaussures sont en cuir (voir ci-dessous).

En ce qui concerne le Barbare, il est surtout vêtu de fourrures, qui se peignent de la même manière que des cheveux. Ses bottes sont en cuir, bordées de fourrure. (Photos 17,18)



Ph.17



Ph.18

Pour le Guerrier, l'intérieur de la cape et la lanière de l'arme sont en cuir. Celui-ci se traitera comme la peau : sur une base 2/3 noir mat, 1/3 marron, brossages :

A) marron pur ;

B) 1/2 blanc mat, 1/2 marron.

Vous pouvez éventuellement rajouter une touche de blanc pur et estomper, sur une partie saillante que vous voulez mettre en lumière.

Le bas de tunique est brun foncé (creux), rouge (reliefs) et jaune (dessus des plis) ; estompez. Dos de la cape : parties "haut/gauche" et "bas/droit" : 2/3 marron, 1/3 noir mat (creux) ; orange (reliefs) ; jaune (dessus des plis), et parties "bas/gauche" et "haut/droit" : 1/2 blanc vert, 1/2 marron (creux), blanc-vert (reliefs).

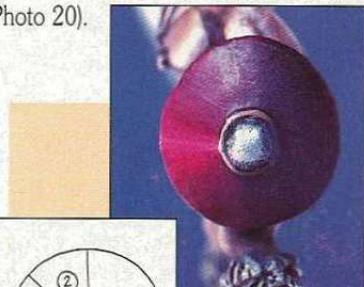
FINITIONS : LES DETAILS QUI TUENT !

Guerrier : tracer un motif au dos de la cape, en noir mat (les livres sur l'héraldique, ou un dictionnaire illustré, sont bien utiles !). L'agrafe est en or. (Photo 19)

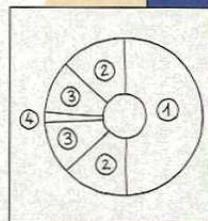


Ph.19

Barbare : le bouclier est peint couleur bois à l'intérieur (cf manche de la masse du Guerrier). Pour l'extérieur, voir schéma n° 8 ; estompez les passages de couleurs, pour obtenir un effet de dégradé qui donnera du relief (Photo 20).



Ph.20



Sch. 7



Le dessin (schéma N°1, arrièrè-plan), est tracé en vert, avec un deuxième passage, plus fin (1/2 blanc mat, 1/2 vert) pour souligner. (Photo 21)

Magicien : sur la main tendue, la bague est noire sur le pourtour et rouge sur la pierre.

Ph.21 Pour les pages du livre de magie, utilisez 1/2 beige, 1/2 marron pour les parties sombres (tranche, creux) et du beige pur pour les parties claires ; estompez. Les inscriptions sont portées en noir mat et rouge, très finement, avec des bordures en bleu, vert et violet évoquant les enluminures (Pour vos livres et parchemins, vous trouverez l'inspiration dans les reproductions de vieux manuscrits). (Photo 22)

LA TOUCHE FINALE

La peinture est maintenant terminée. Attendez au moins 48 h avant de vernir. Sur la peau, le cuir et les vêtements utilisez un mélange par moitié : vernis mat et vernis satin.



Ph.22

Sur fourrures, cheveux, livres, bois, passez un vernis mat. Ne vernissez pas les parties métalliques.

NOTA : Mélangez soigneusement les vernis. N'en passez qu'une couche très mince, suivie d'une seconde, 24 h après. Une couche trop épaisse risque de couler, de mal sécher, voire de faire craquer la peinture.

Vous pouvez maintenant décoller précautionneusement vos figurines de leur support, à l'aide du cutter.

Si vous vous en servez pour jouer, laissez-les telles quelles. Sinon, vous pouvez les coller sur un petit socle en bois (comme ceux que l'on trouve chez les marchands de figurines historiques) préalablement verni.

Pour que votre figurine ait les pieds dans l'herbe, recouvrez le dessus du socle en bois et celui de la figurine (sans cacher les pieds !) avec un peu de Polyfilla Rebouche-bois. Quand c'est sec, passez comme sous-couche un mélange 1/2 noir mat, 1/2 vert et finissez par un dry brush 2/3 vert, 1/3 blanc. (Photos 23,24,25)

Voilà ! Vous venez de terminer votre première session de peinture avec DRAGON® Magazine !

Dans les prochains numéros, nous aborderons la peinture acrylique, puis la peinture à l'huile et leurs propres techniques d'utilisation. Ensuite, nous nous intéresserons aux animaux et aux monstres à plumes, poils, écailles, etc, ainsi qu'à la création de dioramas.



Ph.23



Ph.24



Ph.25

LES SEIGNEURS DU MAL

Campé sur un amas de rocs dominant cette partie de l'immense cratère, le capitaine du vaisseau d'exploration Mythrin jubilait. Devant lui s'étendait l'imposante masse, à moitié enfouie, d'un vaisseau spatial de forme triangulaire. Sa radio bip-bipa. "Capitaine, ici le mécanicien Corto. Ces moteurs sont antédiluviens ! D'après mon ordinateur, ils datent des guerres galactiques de l'Ere Oubliée. Cet appareil devait être un croiseur militaire amiral. Vendu à un musée, il vaut une fortune !"

Les entrailles du vaisseau étaient labyrinthiques. Des équipes d'exploration se relayèrent pendant une semaine avant de découvrir une salle renfermant une étrange machine... C'était une sorte de caisson, pouvant s'ouvrir par le milieu. La partie supérieure se soulevait alors dans un chuintement pneumatique. A l'intérieur, un fauteuil bardé de matériel électronique.

Corto entra dans la machine. "Curieux. A quoi pouvait bien servir ce truc ? Jamais rien vu de pareil..." Il s'assit dans le fauteuil et aussitôt, alors qu'un panneau de diodes s'allumait, le caisson se referma.

Cinq heures plus tard, le caisson s'ouvrit, découvrant Corto, le crâne ensanglanté, des trous percés dans la tête...

"Je crois que j'ai trouvé, capitaine. Ce truc utilise un système d'interface préhistorique, requérant des

Pas de nuit plus profonde que celle qui règne dans le cœur de l'homme

broches encéphaliques branchées directement sur le cerveau. Bien sûr, Corto n'en avait pas et les broches de la machine lui ont traversé l'os. - Mais à quoi sert cet engin ? - Aucune idée. Je sais seulement que, dans les mémoires de l'ordinateur de bord, cette salle est répertoriée comme salle de repos du Seigneur Vador." La réponse de la compagnie fut immédiate. "Surtout ne bougez pas et ne touchez plus à rien. On équipe un électronicien de broches encéphaliques et on vous l'envoie tout de suite".

Une semaine après, l'électronicien arrivait. Il s'installa dans le fauteuil du caisson, qui se referma...

Un tourbillon d'images, de sons, d'odeurs, l'envahit. Il frissonna et comprit la fonction de l'engin au moment où des lettres formèrent devant ses yeux une série de titres... Un projecteur individuel de films sensoriels ! Il en sélectionna un : De la création du monde à la Guerre de l'Anneau.



Le triomphe du Roi-Sorcier

Spectateur attentif, il assista à la genèse des Terres du Milieu. Il entendit le chant des Valar, il vit Morgoth, puis Sauron. Son attention se porta sur le Roi-Sorcier, Seigneur des Nazgûl et fondateur d'Angmar, quand ce dernier étendit sa puissance sur le nord des Terres du Milieu. Il assista aux aventures de Bilbo et à la formation de la Communauté de

"Les hommes exploitent les animaux à leur convenance et estiment cela tout à fait naturel. Les prétendus "criminels" exploitent le commun des mortels à leur convenance de la même façon, usant des mêmes principes moraux; par conséquent, les criminels devraient en réalité être appelés surhommes."
(Howard Allan Treesong, Seigneur des Surhommes)

Texte

Erich Martin

l'Anneau. Les forces du Mordor déferlèrent sur Minas Tirith. Le Seigneur des Nazgûl, sur sa noire monture ailée, se dressa devant la princesse Éowyn, et il vit le hobbit Merry, minuscule silhouette armée de sa grande dague, se glisser derrière le noir cavalier. "Comment ose-t-il...", s'indigna l'électronicien.

D'un grand coup d'aile, la monture hideuse balaya le hobbit au loin, et son cavalier, sans un cri, abattit sa lourde masse d'arme sur la frêle silhouette de la fille du roi du Rohan...

"Intéressant ! Le film est interactif."

En prenant position, le spectateur avait modifié le cours de l'histoire : lorsque Frodon revendiqua l'Anneau, le Seigneur des Nazgûl, triomphant, se joignit aux autres Chevaliers Servants de l'Anneau pour voler vers la Montagne du Destin. Il atteignit Frodon le premier...

La magie de l'Anneau était puissante. Son pouvoir de corruption également. Qui les Nazgûl servaient-ils vraiment ? Sauron, ou le Maître Anneau ? Le

Roi-Sorcier s'empara de l'Anneau et le glissa à son doigt. Le cri de rage de Sauron lui répondit au loin.

Tout le Mordor fut secoué par la bataille qui se déroula ensuite : la rébellion du serviteur contre son maître. Les tours de Barad-dûr s'effondrèrent alors que Sauron se consumait. Les porteurs d'anneaux elfiques ne purent résister au nouveau Seigneur des Ténèbres. Les elfes de Lórien prirent la fuite, poursuivis par les hideuses armées patiemment ras-



semblées dans les profondeurs de la Moria. La gloire d'Aragorn et de ses compagnons disparut dans les ténèbres qui couvrirent le Gondor, tandis que leur ami Gandalf, porteur d'un des anneaux elfiques, se rangeait du côté du Noir Seigneur. Patiemment, le Roi-Sorcier attendit, et les Terres du Milieu tombèrent entre ses mains comme un fruit pourri...

La défaite de Muad'Dib

Le technicien décida de passer à un autre film : Dune. Peu intéressé par le personnage de Muad'Dib, il survola rapidement le début. Il s'arrêta plus longtemps sur Feyd Rautha, neveu et héritier de l'ignoble baron Harkonnen. Il suivit les intrigues du jeune dévoyé et assista à ses combats truqués. Puis il contempla avec un intérêt grandissant la bataille autour d'Arakeen où les Fremens balayèrent les Sardaukars de l'Empereur. Au comble de l'excitation, il assista au duel final entre Muad'Dib et Feyd Rautha. Fixant la lame dans la main du nouveau baron Harkonnen, il décida que du poison devait la recouvrir. La première composante d'un poison dont la seconde était l'épée ! Quelle ironie si Muad'Dib en mourait ! "Qu'il



meure !", pensa-t-il alors que Feyd Rautha bondissait, lame en avant, vers Paul Muad'Dib. Et, en effet, Paul succomba, le regard étonné, lorsqu'il comprit la teneur du poison qu'il ne pouvait éliminer de son corps, lui qui était lié à l'épée.

Le sang Harkonnen ne coula pas, car les Fremens respectèrent la parole de Muad'Dib. Tandis qu'ils retournaient dans leur désert pour rendre les derniers hommages au corps de leur chef, Feyd Rautha s'installait dans le palais d'Arakeen et organisait, pour fêter sa victoire, des combats en arène entre gladiateurs montés sur de très jeunes vers des sables.

Comment Mordred tua Lancelot

Puis l'électronicien décida de visionner Excalibur, film au titre prometteur.

Il laissa se dérouler sans intervenir le couronnement du Roi Arthur et la fondation de l'ordre de la Table Ronde. Il suivit chacune des quêtes des chevaliers errants, Kay, Yvain, Galahad et Lancelot.

Mordred, maudit de par sa naissance, lui fut d'emblée sympathique. Instruit par sa mère, Morgane la Fée, il se montrait un élève attentif. Le spectateur était fasciné par sa maîtrise de l'art des intrigues. Mordred réussit à semer le trouble dans le royaume, et en fut récompensé par le bannissement de Lancelot. Mais lui aussi dut s'exiler. Vint le temps de la rébellion et de la grande bataille contre les armées d'Arthur. Mordred l'empala de sa lance. Tandis que le Roi rampait le long du manche, l'épée dégainée, pour entraîner Mordred dans la mort, le spectateur fasciné tendit sa volonté, et la lance cassa. Arthur mourut piétiné par les chevaux des soldats de Mordred. Un jour après, Lancelot chevauchant solitaire rencontra un enfant, qui prit la fuite lorsqu'il l'aperçut. Le preux chevalier le poursuivit et arriva ainsi au milieu d'un pont de bois enjambant une profonde rivière.

Une voix l'appelant par son nom stoppa net son galop. Il se retourna et vit Mordred, accompagné de trois fer-vêtus. L'un d'eux leva sa hache et l'abattit sur l'un des piliers du pont. Le piège était préparé car aussitôt, dans un craquement, le pont s'affaissa.

Maudissant Mordred, Lancelot bascula dans l'eau froide et son armure l'entraîna au fond. Ainsi périt Lancelot. Ainsi commença le temps où les chevaliers partirent en quête pour violer la veuve et voler l'orphelin.



Cela faisait seize heures que l'électronicien envoyé par la compagnie était dans le caisson. Le capitaine n'était pas

rassuré. Si le type y restait, tout allait lui retomber dessus. Sale histoire ! Soudain, il se raidit. Le caisson s'ouvrait. Le fauteuil tourna sur lui-même. L'électronicien lui souriait.

"Très intéressant, capitaine. La compagnie saura vous récompenser."

Ils chargèrent le caisson dans le vaisseau du technicien, qui décolla dans un éclair orangé.

"Capitaine ! Un message ! Quelqu'un se prétendant l'électronicien de la compagnie dit qu'il arrive. Il est en retard, ses moteurs sont tombés en panne."

Le Capitaine frissonna. Mais qui était donc l'autre, celui qui avait emporté le caisson ?

"On embarque ! Il faut le rattraper !"

Au même instant, un homme d'équipage remarqua que l'électronicien avait oublié sa trousse à outils. "Peu probable qu'il revienne la chercher..." marmonna-t-il en se baissant pour la ramasser.

Les propulseurs arrachèrent le vaisseau du sol de la planète ; sous l'effet de l'accélération, la trousse du pseudo-électronicien explosa en pulvérisant l'astronave et son équipage.

Le Prince-Démon Howard Allan Treesong souriait de satisfaction. Il avait ôté sa combinaison de technicien et contemplait le caisson de repos de Dark Vador, arrimé dans la soute de son vaisseau. Il ajouterait lui-même quelques films. Et d'abord la saga de ses Septs Paladins...



Le Seigneur des Nazgûl, Roi-Sorcier d'Angmar

Sauron, l'Ennemi, projetait de conquérir les Terres du Milieu. Il offrit neuf anneaux de pouvoir aux Seigneurs des hommes qu'il voulait gagner à sa cause. Parmi les princes ambitieux qui acceptèrent, le plus célèbre fut un Numénoréen renégat connu sous le nom de Roi-Sorcier ou Seigneur des Nazgûl. Sauron lui avait promis la vie éternelle et la puissance mais en enfilant

l'anneau, le Roi-Sorcier perdit l'une et l'autre : s'il ne pouvait mourir, il devint une créature étrangère à ce monde et incapable de jouir des plaisirs de la vie ; s'il gagna le pouvoir de semer la terreur et la ruine, son anneau le soumit à la volonté de Sauron, le détenteur du Maître-Anneau. Et bien que le Roi-Sorcier ait commandé des hordes innombrables, il ne fut jamais que le premier des esclaves de Sauron.

Les siècles ne comptaient pas pour le Roi-Sorcier : tandis que chez ses ennemis, les générations passaient et les dirigeants se succédaient, il affermissait son pouvoir sans jamais dévier de la ligne qu'il s'était tracée. Témoin la manière dont il s'attaqua aux royaumes d'Amor et de Gondor, au début du troisième âge :

d'abord, il fonda le Royaume d'Angmar, qu'il peupla de créatures maléfiques. Quand il fut en mesure de rassembler une armée, il détruisit successivement les trois royaumes d'Amor, usant de trahison pour le premier et de force brutale pour les autres. Enfin, il provoqua et tua en combat singulier le dernier descendant de la lignée de Gondor.

Le Seigneur des Nazgûl joua un rôle de premier plan dans la Guerre de l'Anneau : à deux reprises, il s'en fallut de peu qu'il capturât le hobbit Frodon et seuls les pouvoirs combinés d'Elrond et de Gandalf l'obligèrent à faire retraite. Il commandait l'armée qui assiégea Minas Tirith. Son face à face avec Gandalf, lorsque les portes de la ville volèrent en éclats, est un épisode marquant de la bataille. Il devait rencontrer son destin peu après. Une prophétie annonçait que le Seigneur des Nazgûl ne tomberait pas sous les coups d'un homme, et en effet, c'est par une femme, un hobbit, et le pouvoir d'une ancienne lame magique qu'il fut vaincu.

Philippe Alliot



Kitiara victime d'une "plaisanterie" de Lord Soth (Dragonlance®)

"The Hands of Doom" de Clyde Caldwell

Pour tout savoir sur Dark Vador, le Seigneur des Nazgûl, et les autres ...

Dark Vador, vu par Yoda

Voici en quels termes Yoda, doyen des maîtres Jedi, parle de Dark Vador. Nous n'avons rien changé à sa manière si caractéristique de s'exprimer :

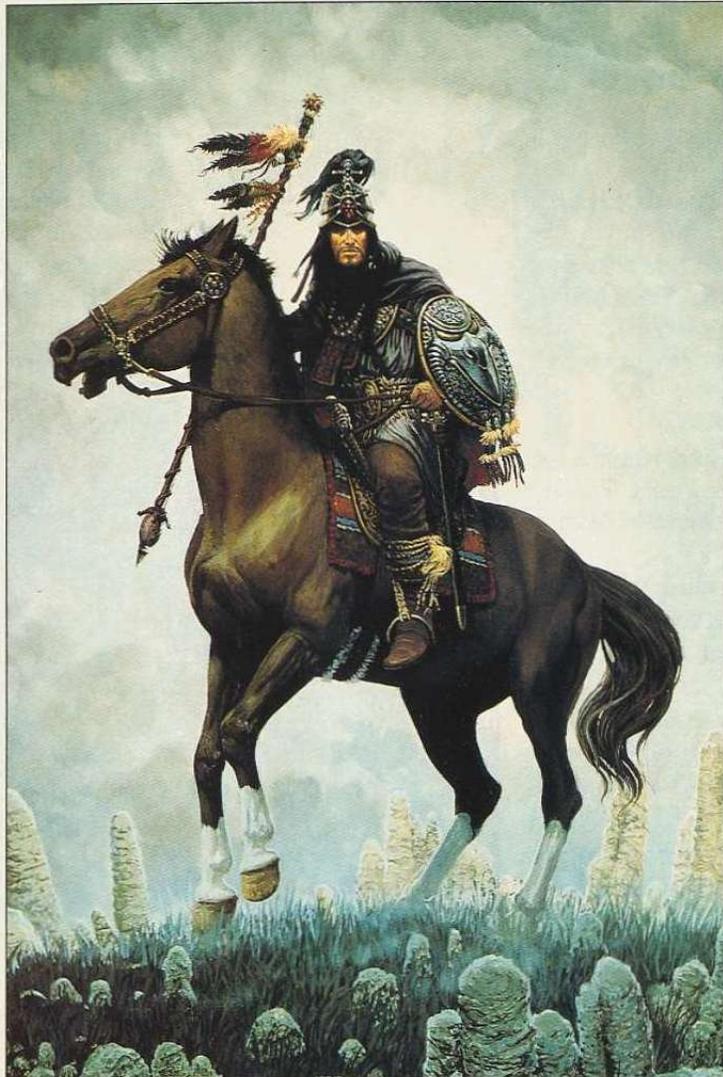
"Jeunes et forts étaient Dark Vador et Obiwan Kenobi, mais ambitieux était Dark Vador, trop tôt devenir puissant il a voulu. L'épreuve de la grotte trop tôt il a voulu affronter, affronter son ambition il a fait alors et le côté obscur de la Force il a vu. Dès lors, le côté facile de la force l'attirait, seulement du mal et de la haine il se servait, encore il doutait, mais je l'ai chassé, peut-être le garder aurais-je dû. Retourné alors à la vie il est, le jeune Skywalker et sa sœur Leia il a enfanté, mais se résoudre à ne savoir quel était le côté le plus puissant de la Force il ne pouvait, alors s'accomplit son destin, l'Empereur il rencontra, et l'Empereur il affronta, trop peu préparé il était et vaincu il fut, dès lors le côté obscur il crut, et aux côtés de l'Empereur il combattit. Son fils il comptait le vouer au mal, mais lorsqu'en danger celui-ci fut, il sut le bon côté de la Force retrouver et, dans la mort, se purifia."

Eric Martin

Feyd Rautha Harkonnen

La Planète Dune produit l'épice, drogue de longévité qui est l'objet de maintes convoitises. Dune est régie par les Harkonnens lorsque l'Empereur décide de la donner en fief au duc Leto Atréides, leur ennemi juré. Cette faveur cache un piège visant à éliminer le Duc, trop populaire : ce dernier assassiné, sa femme et son fils Paul en fuite dans le désert, les Harkonnens reprennent le pouvoir par la force.

Le baron Harkonnen est un tyran cruel et rusé au physique répugnant (il ne peut mouvoir sa graisse sans l'aide de suspenseurs qui réduisent artificiellement son poids). Son neveu, Feyd Rautha aime combattre dans l'arène des esclaves préalablement drogués. Le jour de ses dix-sept ans, il tue sa centième victime. Peu après, il tente de faire assassiner son oncle. Le baron apprécie les jeunes garçons : celui qui se présente dans sa chambre ce jour-là porte une aiguille empoisonnée implantée dans la cuisse. Une caresse et... Mais le baron évente la ruse. Fier d'avoir un neveu digne de lui, il le félicite pour son esprit d'initiative et fait miroiter à ses yeux une possible accession au trône impérial. Ce rêve est ruiné par la rébellion des Fremens du désert, menés par leur chef Muad'Dib - qui n'est autre que Paul Atréides. Les Fremens sont vainqueurs quand Feyd Rautha, virtuellement prisonnier, a l'audace de provoquer Paul en duel. L'héritier des Atréides accepte noblement le combat. Il l'emporte car l'ultime ruse de Feyd Rautha - une aiguille empoisonnée cachée dans sa cotte de mailles - se retourne contre lui.



Le brouillard se lève, la menace se précise...

"Horseman Near Lake" de Keith Parkinson

Philippe Alliot

Mordred le Félon

VI^e siècle après Jésus Christ. Dans une Bretagne qui ne sera pas "Grande" avant d'être unifiée, le roi Uther Pendragon se prend de passion pour Ygerne, femme du duc de Cornouailles et mère de Morgane. Grâce à l'aide magique de Merlin, le roi couche avec Ygerne et de leur union naît Arthur. Bien plus tard, Morgane, dite "la Fée" — car elle était l'élève de Merlin — use d'artifices pour séduire son demi-frère et accouche d'un garçon, Mordred. Ce dernier ignore tout de ses origines avant de devenir chevalier de la Table Ronde. Il apprend alors que Morgane est sa mère. Dès cet instant, il la hait pour l'avoir abandonné, d'autant qu'elle jette le doute dans

son esprit quant à l'identité de son père : était-ce Arthur ou... Lancelot ?

Mordred, aigri, complotte et sème la zizanie à la cour. Lancelot est l'amant de la reine Guenièvre ; leur liaison est découverte à l'instigation de Mordred qui conseille au roi de feindre un départ à la chasse pour revenir surprendre les amants en flagrant délit. Lancelot est contraint de fuir. Arthur perd ainsi son meilleur chevalier, et les catastrophes fondent sur le royaume.

Profitant de l'exil de Lancelot, Mordred revendique le trône et mène une armée contre Arthur. La guerre ravage la Grande Bretagne qui se trouve à nouveau partagée. Au cours d'une bataille face à l'île d'Avallon, le père et le fils s'entretuent : Mordred transperce Arthur d'un coup de lance, mais ce dernier parvient à le frapper de son épée. Les deux combattants roulent dans la poussière, raillés par Morgane qui, à leur dernier souffle, leur révèle leur parenté.

Luc Masset

Les Princes Démons

Ces cinq criminels vivent à l'époque où la race humaine se répand dans la galaxie. Les planètes anciennement colonisées forment une confédération, l'CEcumène. A ses frontières commence l'Au-Delà, refuge des hors-la-loi.

Les Princes-Démons ont en commun la mégalomanie, la volonté d'anonymat, et des motivations plus complexes que le simple appât du gain.

Attel Malagaté et ses tueurs recherchent des planètes dans l'Au-Delà pour y implanter casinos et boîtes de nuit. Son but ultime est de découvrir un monde idéal où il créera un peuple supérieur à l'humanité.

Kokor Hekkus garde une jeunesse éternelle grâce à des implants extraits de glandes d'enfants. C'est un "Kourgarou" capable de changer d'aspect physique à volonté. Avidé de sensations, il entretient une guerre sanglante sur la planète Tramber. Dans son ouvrage "Théorie et Pratique de la Terreur", il affirme, rapports d'expériences à l'appui, qu'il existe chez l'homme des peurs plus terribles que celle de la mort.

Viole Falushe : à l'âge de seize ans, ce libidineux personnage voit ses avances repoussées par une camarade de classe. Vexé, il vole un astronef et enlève ses

vingt-huit compagnes pour les vendre comme esclaves. Une autre de ses camarades se plaignait de ses renflements continuels ? Il lui fait enlever le nez et veille à ce que toutes les tentatives de greffe échouent. Viole Falushe n'en a pas moins une haute opinion de lui-même et se considère comme un être sensible et un esthète. Il s'est fait construire dans l'Au-Delà une somptueuse résidence : "le Palais de l'Amour".

Lens Larque est un Darsh (peuple frustré et malodorant), virtuose du fouet et tueur brutal. Il veut acheter une propriété sur la planète Methel mais son voisin, un aristocrate, le fait expulser pour ne pas voir "son gros visage Darsh" par-dessus le mur du jardin. Lisez *Le visage du démon* pour savoir de quelle manière Lens Larque se venge...

Howard Allan Treesong : son esprit est divisé en sept personnalités distinctes qu'il nomme ses "sept paladins". Chacun s'exprime tour à tour par sa bouche, ce qui rend son comportement pour le moins déroutant. Ce criminel d'envergure tente de devenir chef de la police intergalactique dont il élimine les cadres un par un, pour les remplacer par ses créatures. Mais il lui semble également important d'assister au banquet des anciens élèves de son collège, sur sa planète d'origine. Il s'y présente avec une escorte armée et règle quelques vieux comptes : un des ses condisciples, qui le surnommait Fusfulé, portera désormais ce mot tatoué sur tout le corps. Un autre, qui l'avait giflé, reçoit une correction sévère. Et il oblige à boire un respectable professeur de violon qui lui avait jadis reproché de "jouer comme un écureuil ivre".

Philippe Alliot

Lord Soth de la Rose Noire, chevalier de la mort

Après le Cataclysme qui dévasta le monde de Krynn, le bruit courut que les Chevaliers de Solamnia, pourtant les gardiens désignés de l'honneur et de la vérité, connaissaient le destin du monde et n'avaient rien fait pour le changer.

Il n'y avait qu'une part de vérité dans ces rumeurs. Seul Lord Soth, un Chevalier de la Rose qui gouvernait les marches nordiques de Solamnia, avait connaissance du fléau à venir. Il avait été prévenu par son épouse, l'elfe Denissa.

Soth avait de sombres secrets à cacher : jadis marié à une femme humaine, il l'avait empoisonnée pour épouser Denissa. Il n'avait cependant pas encore perdu tout sens du devoir et, lorsqu'il sut quelle menace pesait sur Krynn, il partit en quête avec ses loyaux chevaliers. Il trouva l'artefact qui pouvait sauver le monde, mais sur le chemin du retour, quatre prêtresses elfes des ténèbres mirent le doute dans son cœur : elles le persuadèrent que sa femme Denissa le trompait avec son meilleur ami.

Soth regagna sa forteresse l'esprit consumé par la jalousie. Il n'utilisa pas l'artefact et laissa le destin suivre son cours. Le Cataclysme eut lieu. Denissa et son enfant périrent sous les yeux de Soth, indifférent. Devant son inaction, Denissa maudit son mari : il comprit son erreur, le chagrin le tua mais il ne put trouver le repos et devint un chevalier de la mort. Ses compagnons, aveugles dans leur obéissance, restèrent à ses côtés sous la forme de guerriers squelettes. Quant aux prêtresses, elles furent métamorphosées en banshees ; elles vinrent tourmenter Lord Soth chaque

nuit en chantant les causes de son destin funeste.

Durant la Guerre de la Lance, Soth servit Kitiara, la Suzeraine des Dragons. Il en vint peu à peu à désirer cette femme plus malfaisante encore qu'il ne l'avait été. Lorsqu'elle mourut, il emporta son corps dans sa forteresse de Fort Dargaard pour qu'elle passe l'éternité avec lui dans la non-mort...

Luc Masset



La Charge de Lord Soth

de Keith Parkinson

A Voir et à Lire

A VOIR

La Guerre des Etoiles, l'Empire Contre-Attaque et le Retour du Jedi (vidéo-cassettes distribuées par CBS) — Excalibur (Warner Home Video), qui relate l'histoire des Chevaliers de la Table Ronde — Dune, le film (Warner Home Video).

A LIRE

Editions Presses-Pocket : Dune, de Frank Herbert — la superbe trilogie de J.R.R. Tolkien, le Seigneur des Anneaux — les cinq livres de La Geste des Princes-Démons, de Jack Vance : Le Prince des Etoiles, La Machine à Tuer, Le Visage du Démon, Le Palais de l'Amour et Le Livre des Rêves. La citation qui introduit notre article est extraite de ce dernier roman.

Editions Carrere : La série des "Lancedragons"
Edité par ICE : Lords of Middle-Earth, Vol II.

Jeux de Rôles
Page 84

Cadres exécutifs stressés, soldats de l'expansion terrienne, téléspectateurs de toutes les planètes, oubliez le quotidien et allumez votre 3D : **LE jeu va commencer !**

FULL METAL WORLD

**Pour le sport
&
pour le profit !**

Paris - Terre

P confortablement installée sur son canapé en cuir véritable, la famille terrienne, les yeux rivés sur la 3D(1), regardait le premier astronef entamer sa procédure d'atterrissage. Les parents étaient des lettrés, ils possédaient un certain sens critique.

— "Bien sur que non ! répondit la mère à une question formulée plus tôt, Full Metal Planète possède des nodules géants de métaux presque purs, mais ils sont loin de valoir ceux que l'on ramasse sur une planète aussi banale que Mercure."

— "Alors, pourquoi les Batailles Minières ?" s'étonna l'enfant.

Le père eut un sourire froid : "Que demande le peuple ?"

Une onde perverse l'envahit au souvenir de la nuit précédente. "Quelle affaire, cette fille ! Dommage que nous soyons premiers ex-aequo." Apprendre que Thelma pensait

la même chose de lui l'aurait beaucoup peiné !

Kressinda - confins de l'expansion humaine

La capitaine était mécontente. Kressinda était un bled infect, et ses deux cent cinquante commandos passaient leur temps en soulographies qui dégénéraient en orgies quand tout allait bien, en bagarres le plus souvent ou combinaient les deux dans le pire des cas. Mais la capitaine avait généralement la paix pendant les Championnats. Or voilà que, dès le début de Full Metal Planète, l'épreuve reine des Batailles Minières, elle devait consigner ses troupes : pas d'alcool, pas d'euphorisants, pas de 3D, et les hommes séparés des femmes par dessus le marché. La capitaine jeta un regard envieux sur les baraques préfabriquées qui prospéraient au delà du fort. En pensant aux heures à venir, elle se dit que femme de bûcheron était, finalement, une situation fort honorable.

Station spatiale "ore one" en orbite autour de Full Metal Planète

Les quatre Présidents de Compagnies étaient théoriquement là pour assister à la plus célèbre des Batailles Minières. Mais un autre jeu les attirait infiniment plus, un jeu auquel les Puissants se livrent depuis que le monde est monde : celui du Pouvoir.

— "Kressinda ?" Kramer, Présidente de la TransEuropéenne fronça les sourcils de façon théâtrale. "N'est-elle pas sous le coup des lois pour la protection des races indigènes ?"

— "Comme si elle en doutait !" pensa le Président de l'Asian Extractor Company. "C'est que, reprit-il à voix haute, dans ce cas précis, il y a eu attaque d'un camp de bûcherons. Une famille a été exterminée, et dévorée."

Quatre poivrots, morts d'avoir bu de la gnôle coupée de trichloréthylène, et à moitié rongés par les charognards.

— "Pas de Loi pour qui ne connaît pas la Loi", cita le Cheikh de l'Arabian Oil & Metal. "Rétribution habituelle ?"



Full Metal Planète - premier tour

"Du pain et des jeux !" jura Hashimoto en voyant s'éloigner la sonde-reporter qui avait failli heurter son astronef en approche finale. Il était le premier à reconnaître en privé que les journalistes constituaient le seul contre-pouvoir valable face aux Compagnies. Mais ils se croyaient parfois tout permis. Pour réussir une prise de vue, ceux-là avaient manqué de l'envoyer au tapis.

Il reporta son attention sur le navire de Thelma Angstorpp, qui allait se poser juste après lui. "Thelma..."

Texte

Murphy

Illustration

Pascal Trigaux

Station Ore One - 20ème tour

Le maître d'hôtel était satisfait. Les jeux allaient s'achever et tout était prêt pour la cérémonie de clôture. L'épreuve avait été parfaite, la réception ne le serait pas moins. Suivant la coutume, les pilotes qui choisiraient de décoller au 21ème tour iraient, après de brèves ablutions, attendre leurs concurrents devant la 3D, en compagnie des officiels. Puis la fête pourrait commencer.

Kressinda - forêt vierge

La capitaine envoya un rapport positif. Les indigènes avaient été balayés. Elle n'avait perdu qu'un homme, tué accidentellement par un de ses compagnons (en fait, certainement un règlement de comptes). Aucune arme énergétique n'avait été employée : les arbres étaient intacts. Les bûcherons allaient pouvoir exploiter ces dix millions d'hectares de forêt pour le compte de l'Asian Extractor Company. La capitaine savait déjà qu'une prime confortable figurerait sur sa prochaine feuille de solde. Elle diffusa un bref message : "Quartier libre". Un cri joyeux s'échappa de toutes les poitrines. Dans les villages silencieux, au milieu des tripes fumantes des oursons bipèdes qui y avaient vécu, **la gnôle sortit des musettes à munitions**. Les comprimés E furent extraits des cartouches où ils avaient été dissimulés. Les 3D de combat furent calées sur les fréquences civiles, et la troupe put assister à la fin de Full Metal Planète, la plus belle des Batailles Minières.

Conformément à la Loi, la capitaine appela Central Press, afin de l'informer des événements et de répondre à toutes les questions qu'il plairait aux journalistes de lui poser. Ainsi qu'elle s'y attendait, elle ne reçut qu'un bref accusé-réception. Les Médias ne s'intéressaient qu'à Full Metal Planète.

Paris - Terre

Suite à un spot publicitaire, la famille terrienne lettrée commanda immédiatement un de ces coffres en bois véritable livrables sous quatre mois. Il irait si bien avec le canapé en cuir non moins véritable du salon.

Full Metal Planète - 25ème tour

Hashimoto et Thelma décollèrent ensemble. L'européenne avait vingt petits points d'avance. A cet instant, l'asiatique la haïssait, comme il haïssait tous les autres. Il s'apaisa pendant la montée. Une fois sur Ore One, les Pilotes tombèrent dans les bras les uns des autres. Hashimoto avait hâte d'être seul avec Thelma.



- (1) Télévision en 3 dimensions.
(2) Poignard japonais à lame courbe.

HÉ, LES PECS, VOUS SAVEZ-CEUX ?
PROCHAIN TOUR, TIRÉE HAUTE !

CHEF, CA ME
TENDIT DU BIEN ME
TIRER DANS L'EAU.



— "Moins cinq pour cent, et vous faites une affaire", répondit l'asiatique. "Le cours du bois a doublé en cinq ans."

Il n'y eut pas de discussion pour si peu. L'affaire réglée, l'attention des Présidents se porta sur la 3D.

— "Tiens," déclara l'asiatique, "on dirait que mon Champion a des problèmes..."

Full Metal Planète - 12ème tour

— "Ils veulent ma peau !" En fait, Hashimoto n'était guère surpris. Pourquoi les sept autres l'auraient-ils aidé, lui, plus que Thelma ? Ils allaient le liquider, le reléguer dans les profondeurs du classement, puis ils s'occuperaient de l'européenne, lors de la prochaine Bataille... Il ne lui restait qu'une solution : proposer une alliance à Thelma, ou plutôt la lui suggérer.

Il mit deux chars en position de se faire prendre par Thelma. Les engins-robots étaient à proximité d'un astronef qui n'avait pu décoller, trois saisons plus tôt. Le Pilote avait survécu deux mois. Son agonie avait été filmée. Personne n'était descendu le tirer de là, mais en vrai Champion, il n'avait rien demandé. Vers la fin, il avait mangé le cuir de son fauteuil.

Thelma prit les chars, et laissa Hashimoto lui piquer une barge dont il avait terriblement besoin. Du coup, l'asiatique redevint combatif. L'intérêt de l'épreuve ainsi relancé, l'échange ne scandalisa que quelques Puristes bornés.

Tokyo -Terre - Mishima drugstore - aussitôt après

Le Puriste se leva, cria haut et fort "C'est inique..." Quelques regards quittèrent la grande 3D. "Hashimoto déshonore sa firme. Qu'il reçoive la marque de mon mépris." Tirant son tanto(2), il s'ouvrit le ventre. Il eut droit à un entrefilet de dix secondes sur une chaîne locale.

Kressinda - au même moment

La capitaine lut l'ordre avec soulagement. "Alerte. Objectif : carré 922. Mission : nettoyage des trois sites rebelles qui s'y trouvent. Consigne : pas d'armes énergétiques sauf nécessité absolue. Exécution". Dans son command car, elle activa un certain appareil. L'engin était capable de donner instantanément la nature et la position de tout être vivant dans un rayon de dix kilomètres, même s'il était dissimulé par trente mètres de roche. Elle commença à guider sa troupe.

La gnôle sortit des musettes à munitions

Les mêmes,
quelques tours plus tard,
à marée basse !





CAPITAIN GONTRAND : PLUS DE 200 VOYAGES, DIT-ON.
SON RÊVE : UNE TOURELLE SUR SA BARGE ...
SA BARGE PRÉFÉRÉE : "MOI LE FLUX ET LE REFLEX, ÇA
ME FAIT MARÉE !" OUAH OUAH !

FULL METAL GAMES

Aux confins de la Galaxie, sur une planète sauvage et désolée, participez à une lutte sans merci. Votre Consortium vous laisse le choix : pilotage manuel ou automatique. A vous de jouer...

Pilotage Manuel : Full Metal Plateau

Du très beau matériel, comme toujours chez Ludodélire : plateau, cartes de marée, pièces de jeu en plomb et minerai de fer (si, si ! du vrai minerai de fer qui répandra de la rouille plein la boîte si vous la secouez trop !). Les règles sont courtes, claires, avec exemples et illustrations.

Répartissez le minerai sur la carte ; chacun choisit sa couleur et pose son astronef ; on déploie ses unités dans la zone d'atterrissage et l'action commence...

Le terrain : divisé en hexagones où apparaissent montagnes, plaines, marais, récifs et mer. La nature du terrain change avec le niveau des eaux. Trois configurations se succèdent ainsi, selon les cartes de marée (haute moyenne ou basse). Chaque configuration change radicalement les possibilités de mouvement. Pourtant, le hasard n'intervient pas car si les marées se succèdent de manière aléatoire, votre "pondeuse-météo" vous permet de les connaître avec un tour d'avance.

Les véhicules : la pondeuse a une autre fonction primordiale : elle peut transformer le minerai en unités actives : chars, pontons ou crabes.

Le crabe transporte du minerai ou des véhicules légers ; les chars sont vos combattants de base ; ils sont appuyés par le "gros tas", un tank équipé d'armes à longue portée ; les pontons, rattachés à la terre, permettent de franchir les détroits ; les deux vedettes combattent sur les eaux, pro-

tégeant la lourde barge de transport.

Comment agir ? : simple et souple, le système vous accorde un crédit de points d'action. Vous les utilisez à votre guise : mouvement, récolte, combat, capture, transport, fabrication - et vous enchaînez ces opérations dans l'ordre que vous voulez. Le crédit de base est de 15 points par tour. Vous pouvez faire des "économies" d'un tour sur l'autre et augmenter ainsi votre crédit jusqu'à 25 points, voire davantage si vous capturez des vaisseaux concurrents.

Le système de combat n'est pas plus compliqué : pour neutraliser une pièce ennemie, il suffit de la tenir sous les feux croisés de deux de vos véhicules offensifs.

Temps limité : les règles vous accordent trois minutes, montre en main, pour effectuer toutes les actions d'un tour. Ce délai peut être réduit pour les joueurs chevronnés. Les dés ne sont jamais utilisés et le seul facteur aléatoire, les marées, est maîtrisable en préservant sa pondeuse.

Pour quitter Full Metal Planète, chaque joueur a le choix entre un décollage au 20ème ou au 25ème tour. Le vainqueur est celui qui emporte dans son vaisseau le plus de minerai et d'unités.

Pilotage automatique : Full Metal Micro

Les règles du jeu de plateau sont fidèlement adaptées sur micro. La version informatique bénéficie d'une très bonne réalisation : graphismes superbes, excellente jouabilité. Sur l'écran, la carte est visible dans son ensemble ou en vue rapprochée.

L'ordinateur gère l'écoulement du temps, les crédits d'action, les marées, etc. Grâce à lui, vous aurez toujours des partenaires disponibles. Cela vous permettra de pratiquer le jeu à quatre, nettement plus intéressant.

Le logiciel vous propose un choix de six adversaires aux stratégies différentes (il y a même un tricheur !). Vous pouvez conclure avec eux des accords diplomatiques (souvent fragiles...)

Si les trois minutes de réflexion qu'on vous accorde à chaque tour suffisent en manuel, c'est un peu juste dans la version micro où l'examen de la situation prend un peu plus de temps.

Quelques Full Metal Conseils :

Protégez vos pièces, surtout celles que vous ne pouvez fabriquer (vedettes, barge, gros tas, pondeuse). Le seul moyen de les remplacer est de capturer celles des autres joueurs. N'oubliez pas de récolter du minerai (après tout, vous êtes là pour ça...) et utilisez systématiquement votre pondeuse pour connaître la marée à venir. Faites des économies de points d'action quand vous le pouvez.

En conclusion

Dans ses deux versions, Full Metal Planète est un bon jeu, simple mais pas simpliste ; je le conseille vivement à tous ceux qui l'aimeront ! Les débutants s'amuseront, les vétérans réfléchiront et tous un bon moment passeront ...



FICHE TECHNIQUE

FULL METAL PLANETE

Plateau

Editeur : Ludodélire
Créateurs : Gérard Mathieu,
Gérard Delfanti, Pascal Trigaux
Pour 2 à 4 joueurs

Micro

Adaptation : Hitech Productions
Distribué par Infogrames
Versions : PC, Atari et Amiga

Göl Murnick



Pour détruire Schwarzenegger le cyborg, il a fallu un accident de moto, des projectiles explosifs, un incendie et un passage à la presse. Pourtant il revient dans le 2^o volet de la série... et cette fois du côté des bons !!!

Texte

Caroline Vié

TERMINATOR SAGA

Au royaume des dollars, les cyborgs sont rois

Le futur. Genre : dans très, très, très long-temps. L'holocauste nucléaire (toujours lui !) a dévasté notre bonne vieille Terre (encore une fois). Profitant du chaos général, les machines et les robots devenus intelligents ont pris la direction des opérations. Mais ils savent que leur pouvoir est menacé : à notre époque, dans la bonne ville de Los Angeles, Sarah Connors a mis au monde un enfant qui (une fois grand !) deviendra le chef de la résistance humaine et enverra les cyborgs à la casse, vitesse inter-stellaire. On comprend aisément que cette perspective ne les réjouisse pas. Comme ils maîtrisent parfaitement le principe du voyage dans le temps, ils envoient un des leurs pour éliminer cette menace: il s'agit du Terminator, un cyborg pas vraiment recommandable. Programmé pour tuer tout ce qui passe à sa portée, Sarah Connors en particulier, il n'est pas vraiment beau gosse au naturel puisqu'il ressemble à un épouvantail argenté vigoureusement passé au tampon Jex. Terminator doit changer de look pour passer inaperçu dans la jungle urbaine : son corps de métal sera donc enrobé d'une montagne de muscles et sa face d'un visage brutal au regard inexpressif : ainsi camouflé, il ressemble tout à fait à Schwarzenegger !

Les hommes du futur, eux aussi, ont plus d'un tour dans leur sac. Kyle Reeves, jeune homme sympa, mignon et pas bête est envoyé aux trousseaux du Terminator avec mission de le transformer au plus vite en boîte de conserve. Tout ce beau monde se retrouve à Los Angeles, en 1984, à la poursuite de Sarah Connors qui ne comprend pas bien ce qui lui arrive. Elle en voit de toutes les couleurs, la pauvre, avant que Reeves ne parvienne à la débarrasser du Terminator, à la mettre enceinte et à se faire tuer. La jolie Sarah n'a plus qu'à mettre son enfant au monde dans le calme avant que les bombes nucléaires ne ravagent la planète.

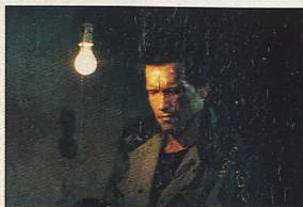
Quelques années plus tard, le bambin a grandi.

TERMINATOR 1 a tout cassé (dans le film comme dans les box-offices du monde entier), propulsant Schwarzenegger au rang d'une superstar internationale aux ambitions politiques déclarées. Si vous voulez vous rafraîchir la mémoire avant le second volet, procurez-vous la vidéo-cassette vendue par RCV/GCR

Sarah a pris un (petit) coup de vieux et les robots du futur sont toujours en colère. Terminator ayant été réduit à l'état de César, c'est "Key 1000", un cyborg encore plus méchant, qui est envoyé à son tour dans le passé pour éliminer Sarah et son fils John. Heureusement, la résistance humaine a mis au point un gentil robot qui ressemble comme deux gouttes d'eau à l'ancien Terminator (il est joué par Schwarzie himself, passé dans le camp des "bons" depuis qu'il bosse à la Maison Blanche). Arnold aura fort à faire pour protéger John et Sarah : son adversaire est un modèle perfectionné qui a même la possibilité de changer de look à volonté. L'affrontement sera sans pitié, les combats destructeurs, bref, on n'a pas fini de rigoler... 

TERMINATOR 2, c'est pour le 16 octobre. Il aura fallu attendre six ans pour découvrir les nouvelles aventures du cyborg destroy. La suite de la petite série B au budget quasi microscopique (un peu plus de six millions) est l'une des plus grosses productions jamais tournées (près de cent millions de dollars !) On parle même de "film le plus cher de l'Histoire du Cinéma". Outre le salaire ahurissant de Schwarzie (un avion et plein de sous), il a fallu payer les effets spéciaux et les cascades, qui sont extraordinaires. En résumé, voilà un bon film d'action qui dégage à tous les étages. Ne manquer sous aucun prétexte.

BANDE DESSINÉE : En septembre, les éditions Zenda publieront dans la collection Ecran Total le premier d'une série de deux albums consacrés à Terminator. La BD possède un scénario original ; il ne s'agit donc pas d'une simple adaptation des films. Auteurs : Arcudi et Warner.



Ils ont la couleur blême de la chair écorchée, une entaille rougeâtre sur la face, et leur corps se déplace par saccade sur deux queues jumelles... Des créatures aussi laides peuvent-elles avoir une âme ?

LES MONSTRES

Ceux-qui-ont-les-os-à-l'intérieur-du-corps

Hum et Cordovir, de la colline, assistèrent à l'événement nouveau. Tous deux en eurent une impression favorable. Indubitablement, c'était la plus grande nouveauté survenue depuis un certain temps.

"A voir le soleil s'y refléter, nota Hum, je dirais que la chose est faite de métal."
— Je suis d'accord, dit Cordovir. Mais qu'est-ce qui la fait tenir en l'air ?"

Dans la vallée, se poursuivait l'événement nouveau. Un objet pointu se tenait en suspension au dessus du sol. Une substance semblable au feu s'échappait de l'une de ses extrémités.

"Elle se tient en équilibre sur le feu, déclara Hum. Même ton œil sénile devrait s'en apercevoir."

Cordovir se haussa davantage sur sa queue épaisse, pour mieux voir. A ce moment, l'objet prit contact avec le sol et le feu s'arrêta.

"Descendons-nous voir de plus près ? demanda Hum.

— Entendu. Je pense que nous avons le temps... non, attends ! Quel jour sommes-nous ?"

Hum fit un silencieux calcul.

"Le cinquième jour de Luggat.

— **Zut, dit Cordovir, il faut que je rentre chez moi tuer ma femme.**

— Tu as le temps. Le soleil ne se couche que dans plusieurs heures."

Cordovir était incertain.

"Tu sais bien que j'ai horreur d'être en retard.

— Et bien... tu connais ma vélocité, fit obligeamment Hum. S'il se fait trop tard, je me hâterai d'aller la tuer moi-même. Cela te convient-il ?

— C'est vraiment trop aimable à toi", dit Cordovir à son cadet avec reconnaissance.

Ensemble, ils se mirent à dévaler en glissant la pente de la montagne.

Devant l'objet de métal, ils firent halte et s'installèrent sur leur queue.

"Plutôt plus grand que je ne le pensais", dit Cordovir, en évaluant du regard l'objet. Il l'estima à peu près de la taille de leur village. Ils rampèrent tout autour, observant que le métal était travaillé, apparemment par des tentacules humaines.

A l'horizon, le plus petit des soleils s'était déjà couché.

"Je crois qu'il vaut mieux rentrer, déclara Cordovir.

— Moi, j'ai tout le temps." Hum étira ses muscles d'un air suffisant.

"Oui, mais, réflexion faite, un homme aime bien tuer sa femme lui-même.

— Comme tu voudras."

Ils partirent à vive allure en direction du village.

Dans sa maison, la femme de Cordovir finissait de préparer le dîner. Elle avait le dos tourné à la porte, comme l'exigeait l'étiquette. Cordovir la tua d'un coup de queue bien appliqué, traîna le corps à l'extérieur et revint s'installer pour manger.

Après le repas, il fit une méditation, puis il se rendit à la Réunion. Hum, avec la fougue de la jeunesse, s'y trouvait déjà, occupé à discourir sur l'objet de métal. Avec un léger dégoût, Cordovir pensa qu'il avait dû avaler son dîner sans prendre la peine de mâcher.

Quand il eut fini, Cordovir communiqua ses propres observations. Il n'ajouta qu'une idée au compte-rendu de Hum : l'objet de métal pouvait renfermer des créatures intelligentes.

"Qu'est-ce qui te le fait croire ? demanda Mishill, un autre vieillard.

Texte

Robert Sheckley

Traduction

Alain Dorémieux

Illustration

Olivier Frot

— Le feu qui s'en échappait lors de sa descente s'est arrêté une fois l'objet au sol, déclara Cordovir. Je soutiens que quelque créature a pu en fermer la source.

— Pas nécessairement", répondit Mishill.

Les hommes du village continuèrent à discuter tard dans la nuit. Ils rompèrent l'assemblée, procédèrent à l'enterrement des diverses épouses qu'ils avaient tuées et s'en retournèrent chez eux.

Couché dans le noir, Cordovir se rendit compte qu'il n'avait pas adopté d'opinion définitive concernant l'événement nouveau. A supposer que l'objet renfermât des créatures sensées, celles-ci posséderaient-elles une morale?... Pourraient-elles avoir la notion du bien et du mal?... Cordovir, avant de s'abandonner au sommeil, se permit d'en douter.

Le lendemain matin, tous les habitants mâles du village s'en vinrent examiner l'objet. C'était là ce qui convenait, puisque les fonctions des hommes consistaient à examiner les faits nouveaux et à limiter la population féminine. Ils formèrent un cercle autour de l'objet, en faisant des conjectures sur ce qui pouvait se trouver à l'intérieur.

"Je crois que ce seront des êtres humains", dit Ekstel, le frère aîné de Hum.

Le corps tout entier de Cordovir se secoua en signe de désaccord.

"Des monstres, beaucoup plus probablement ! s'exclama-t-il. D'après le calcul des probabilités..."

— Pas nécessairement, fit Ekstel. A considérer la logique de notre développement physique, un simple regard peut...

— Oui, mais dans le grand Espace Externe, continua Cordovir, il peut exister bien des races étranges, la plupart non humaines. Dans l'infinité...

— Cependant la logique de notre...

— Le nombre de chances pour qu'ils nous ressemblent est infinitésimal. Il n'y a qu'à voir leur véhicule. Est-ce que nous construirions...

— Mais sur des bases strictement logiques, il est indubitable que..."

C'était la troisième fois que Cordovir se faisait interrompre. D'un bon coup de queue, il projeta Ekstel contre l'objet de métal. Ekstel tomba mort sur le sol.

"J'ai toujours pensé que mon frère était un malotru, remarqua Hum. Que disions-nous ?"

Cordovir allait reprendre la parole, mais fut interrompu de nouveau. Dans l'objet de métal, quelque chose s'ouvrit brusquement et une créature fit son apparition.

Immédiatement, Cordovir constata qu'il avait eu raison. La Chose monstrueuse qui se hissait hors de son trou avait l'équivalent de deux queues jumelles. Le haut de son corps présentait une grotesque excroissance faite mi-partie de métal et mi-partie de peau. Et sa couleur ! Cordovir en frémit.

La Chose avait la couleur blême de la chair écorchée.

Les villageois avaient reculé, attendant les réactions du monstre. Celui-ci d'abord n'en eut aucune. Il se contentait de se tenir stupidement sur la surface métallique, et ce renflement bulbeux qui surmontait sa personne se mouvait de part et d'autre. Mais aucun mouvement du corps n'accompagnait le geste pour lui donner une signification. Finalement, l'être éleva ses deux tentacules et fit des bruits.

"Est-ce que par hasard, il essaierait de communiquer ?" demanda Mishill.

Par le trou sortirent alors trois autres créatures, qui tenaient des baguettes de métal dans leurs tentacules. Les êtres échangèrent des bruits.

"Ils sont définitivement non humains, dit avec fermeté Cordovir. Reste à savoir si ce sont des créa-



"Mais qu'est-ce qui la fait tenir en l'air ?"

“Des êtres aussi hideux peuvent-ils être détenteurs d’une morale ?”

tures morales.”

Une des Choses rampa au bas de l’objet de métal et se campa devant. Les autres pointèrent leurs baguettes en direction du sol. Cela semblait être une espèce de cérémonie religieuse.

“**Des êtres aussi hideux peuvent-ils être détenteurs d’une morale ?**” continua Cordovir, la peau contractée de dégoût.

A les voir de plus près, les créatures étaient plus horribles qu’on aurait pu les rêver. L’objet bulbeux en haut de leur corps pouvait bien être, après tout, une tête — nota Cordovir — bien que jamais il n’en ait vu de pareille ! Mais au centre de cette tête... ! Au lieu de l’élégante surface unie, il y avait un petit promontoire. Deux échancrures rondes s’ouvraient de chaque côté de celui-ci et, dans leur prolongement, pendaient de chaque côté de la tête (si tête il y avait) deux protubérances difformes. Enfin, dans la moitié inférieure, courait une pâle entaille rougeâtre ; Cordovir supposa que cela pouvait être regardé comme une bouche, avec beaucoup d’imagination.

Et ce n’était pas tout. La construction de ces êtres était telle qu’elle révélait, à l’intérieur du corps, la présence d’os ! Quand ils remuaient leurs membres, ce n’était pas le mouvement simple, ondulant et fluide des êtres humains. Cela ressemblait plutôt aux tressautements saccadés d’une branche d’arbre. “Dieu du ciel ! s’exclama un villageois dans la force de l’âge. Tuons-les et arrachons-les à leur misérable condition !”

Les autres, pénétrés du même sentiment, se portèrent en avant.

“Attendez ! s’écria un des jeunes. Essayons quand même de communiquer avec eux, si l’entreprise peut être tentée. L’Espace Externe est immense, souvenez-vous en, et tout y est possible.”

Cordovir était partisan de l’extermination immédiate, mais les autres villageois s’arrêtèrent pour discuter. Soudain Hum, avec une témérité caractéristique, s’avança vers la Chose sur le sol.

“Salut”, lança-t-il.

La Chose fit entendre des bruits.

“Je ne comprends rien”, fit Hum, et il commença à battre en retraite. La Chose alors agita ses tentacules jointes (si l’on pouvait appeler cela des tentacules) et montra un des soleils. Elle émit un bruit.

“Oui, il fait chaud, Hein ?” dit aimablement Hum.

La Chose montra le sol et émit un autre bruit.

“La récolte n’a pas été très bonne cette année”, dit Hum sur le ton de la conversation.

La Chose se montra elle-même, en émettant encore un bruit.

“Je suis bien d’accord, acquiesça Hum. Ça n’est pas permis d’avoir l’air aussi vilain.”

Mais les villageois commençaient à avoir faim et se mirent en reptation sur le chemin du retour. Hum demeura à écouter les êtres lui adresser des bruits, tandis que Cordovir l’attendait nerveusement.

“Tu sais, déclara Hum quand il l’eut rejoint, je crois qu’ils veulent apprendre notre langage. Ou m’enseigner le leur.

— Ne t’y prête pas, le prévint Cordovir, qui entrevoyait la perspective obscure d’une profonde malédiction.

— Je crois que je le ferai, au contraire”, murmura Hum.

Ils rentrèrent au village et, l’après-midi, Cordovir se rendit à la réserve où étaient parqués les surplus de femmes. Cérémonieusement, il demanda à une jeune fille si elle voulait bien tenir son ménage pour les vingt-cinq jours à venir. Bien entendu, elle accepta avec gratitude.

En sortant, Cordovir croisa Hum qui allait lui aussi à la réserve.

“Je viens de tuer ma femme, dit Hum (remarque superflue, car pour quelle autre raison serait-il venu en ce lieu ?).

— Retourneras-tu voir ces créatures demain ? s’informa

Cordovir.

— Ce n’est pas impossible, si rien de nouveau ne se présente d’ici là.

— Ce qui importe est de savoir si ce sont des êtres pourvus de facultés morales ou des monstres.

— Exact”, fit Hum avant de continuer sa reptation.

Ce soir-là, après le souper, il y eut Réunion. De l’avis commun de presque tous les villageois, les êtres d’outre-espace étaient non-humains. Cordovir soutint vigoureusement que **leur apparence même déniait toute possibilité d’humanité.** Nulle créature à ce point hideuse n’eût pu jouir d’une conscience apte à discerner le bien et le mal, à juger en fonction de règles morales, et, par dessus tout, à posséder la conception de la vérité.

Les jeunes cependant, n’étaient pas de cet avis, sans doute à cause de la pénurie d’événements nouveaux au cours de ces derniers temps. Ils faisaient observer que l’objet de métal, manifestement, était un produit de l’intelligence. Or, une intelligence supposait nécessairement la faculté de différencia-

Leur apparence même déniait toute possibilité d’humanité

“Si nous admettons qu’ils sont humains, déclara Mishill, ils ne peuvent forcément dire que la vérité.”

tion. Et cette faculté entraînait le sens du bon et du mauvais.

Ce fut une discussion savoureuse. Olgolel contredit Arast qui le tua. Mavrt, dans un accès de colère inattendu pour un individu si placide, tua les trois frères Holian avant d’être tué à son tour par Hum, qui se sentait d’humeur irritable. Le bruit de la discussion parvenait jusqu’à la réserve des surplus de femmes, à l’autre extrémité du village.

Ravis et fatigués, les villageois s’en furent dormir.

La controverse se poursuivit durant des semaines.

A part cela, la vie continuait comme à l’accoutumée. Les femmes sortaient le matin, cherchaient de la nourriture, l’accommodaient, pondaient leurs œufs. Les œufs étaient livrés à la réserve des surplus pour être couvés. Comme toujours, il éclosait huit nouveaux-nés de sexe féminin contre un de sexe masculin. Et le vingt-cinquième jour du mariage, chaque homme tuait sa femme et allait en prendre une autre.

Au début, les villageois se rendaient près de l’objet de métal, pour voir Hum

en train d’apprendre le langage. Puis ils s’en lassèrent et retournèrent à leurs excursions coutumières à travers forêts et collines en quête d’événements nouveaux.

Les monstres de l’espace sidéral demeuraient dans leur objet, n’en sortant qu’en présence de Hum. Vingt quatre jours après l’arrivée des êtres non humains, Hum annonça triomphalement qu’il pouvait communiquer avec eux, d’après un code.

“Ils disent qu’ils sont venus de très loin dans leur vaisseau de l’espace, expliqua-t-il ce soir-là au village assemblé. A les entendre, ils sont bisexués, comme nous, et, comme nous également, humains. Ils prétendent qu’il y a des raisons à leur différence d’aspect, mais je n’y ai rien compris.

— Si nous admettons qu’ils sont humains, déclara Mishill, ils ne peuvent forcément dire que la vérité.”

Tout le monde approuva.

“Ils disent qu’ils ne veulent pas déranger notre existence, mais que l’observer les intéresserait beaucoup. Ils veulent venir au village pour nous voir vivre.

— Nous n’avons pas de raison de refuser, fit l’un des jeunes.

— Non ! s’écria Cordovir. Vous livrez passage au Mal incarné. Ces monstres respirent la traîtrise. Je les soupçonne d’être capables de... de dire un mensonge !”

Mis au pied du mur, cependant, Cordovir ne put fournir aucune preuve susceptible d’étayer cette accusation malveillante.

“Après tout, remarqua Sil, ce n’est pas parce qu’ils ont l’air de monstres qu’on doit forcément leur attribuer une mentalité monstrueuse.

— Je soutiens que si, lança Cordovir, mais il dut s’incliner devant la majorité.

— Ils m’ont offert, poursuivit Hum, des objets de métal soit-disant pour servir à diverses choses. Je n’ai pas relevé cette infraction à l’étiquette, puisqu’ils ne sont pas sensés avoir de l’éducation.”

Cordovir approuva. Le jeune Hum, en grandissant, devenait très raffiné.

“Ils désirent venir au village demain.

— Non ! hurla encore, mais en vain, Cordovir.

— Oh ! au fait... ajouta Hum comme chacun prenait congé. Ils ont plusieurs femelles avec eux. Ce sont les créatures qui ont la bouche très rouge. Il sera intéressant de voir comment les mâles s’y prennent pour les tuer. C’est demain le vingt-cinquième jour depuis leur venue.”

Le lendemain, les Choses d’un autre monde se dirigèrent vers le village, en se mouvant lentement et laborieusement le long des collines. Les villageois purent observer la fragilité extrême de leurs membres atrophiés, la gaucherie pesante de leurs mouvements.

“Ils sont encore plus laids que je ne le croyais, marmonna Cordovir. A les voir tous ensemble, c’est un spectacle de cauchemar. Et pas un pour racheter l’autre.”

Une fois au village, les monstres étrangers se conduisirent avec le plus parfait manque de décence. Ils visitèrent les huttes, baragouinèrent devant la réserve des surplus de femmes, ramassèrent des œufs pour les examiner, scrutèrent les villageois à travers des choses noires et brillantes.

L’après-midi s’avançait lorsque Rantan, un des anciens, décida que le moment était venu de tuer sa femme. Il poussa de côté l’être qui encombrait le devant de sa hutte et à coups de queue étendit l’épouse raide morte.

Instantanément, deux des êtres se mirent à jaboter bruyamment, se hâtant de sortir de la hutte, où ils avaient pénétré.

L’une de ces créatures avaient la bouche rouge des femelles.

“Il s’est rappelé que c’était l’heure de tuer la sienne”, observa Hum.

Les villageois attendirent. Mais rien ne se produisit. Le vieux Rantan eut une illumination :
 “J’y suis ! s’exclama-t-il. Il aimerait peut-être que quelqu’un d’autre la tue à sa place. C’est peut-être la coutume dans leur pays étrange.”

Sans plus de cérémonies, Rantan leva sa queue et abattit au sol la femelle à bouche rouge.

Le monstre mâle fit un bruit effrayant et pointa sa baguette de métal sur Rantan. Rantan s’effondra, mort.

“Tiens, c’est curieux, fit Mishill. Je me demande si cela dénote de sa part une désapprobation ?”

Les êtres — ils étaient huit — s’amassèrent en noyau. L’un tenait la femelle morte, les autres dirigeaient leur baguette de métal de tous côtés. Hum alla leur demander ce qui n’allait pas.

“Je n’y comprends rien, dit-il en revenant. Ils ont employé des mots que je n’ai pas appris. Mais j’interprète leur émotion comme un signe de reproche.”

Les monstres se mirent à reculer en groupe. Un autre villageois, jugeant que c’était le moment, tua sa femme qui se tenait non loin de là. Les monstres s’arrêtèrent et recommencèrent à jacasser en échangeant des gestes. Puis ils se dirigèrent vers Hum.

Le corps de Hum était secoué d’incrédulité quand il eut parlé avec eux.

“Si j’ai bien compris, parvint-il à articuler, ils nous ordonnent de ne plus tuer une seule de nos femmes !...”

— Quoi ! s’écrièrent Cordovir et une douzaine d’autres.

— Je vais leur demander encore une fois.”

Hum retourna en conférence avec les monstres qui agitaient leurs baguettes de métal dans leurs tentacules.

“C’est bien ce que je pensais !” fit enfin Hum avec colère. Sans autre préambule, il projeta sa queue en travers d’un des monstres, l’envoyant atterrir à l’autre bout de la place du village. Immédiatement, les autres brandirent leurs baguettes de métal tout en battant en retraite rapidement.

Après leur départ, les villageois dénombreèrent dix-sept morts du sexe masculin. Hum, pour quelque raison, avait réchappé du carnage.

“Et maintenant, est-ce que vous me croirez ! cria Cordovir. Ces créatures ont fait un mensonge délibéré ! Elles avaient prétendu qu’elles ne nous nuiraient pas et elles ont tué dix-sept d’entre nous ! C’est plus qu’un acte amoral... C’est une entreprise criminelle concertée !”

Cela passait presque l’entendement humain.

“Un mensonge délibéré !” répéta Cordovir, malade de dégoût, comme s’il eut proféré un anathème.

On n’avait pratiquement jamais, dans les plus improbables thèmes de discussion, envisagé l’hypothèse d’un être capable de dire un mensonge.

Les villageois furent hors d’eux sous l’effet de la colère et de la répulsion, quand ils eurent pleinement réalisé le concept d’une créature mensongère.

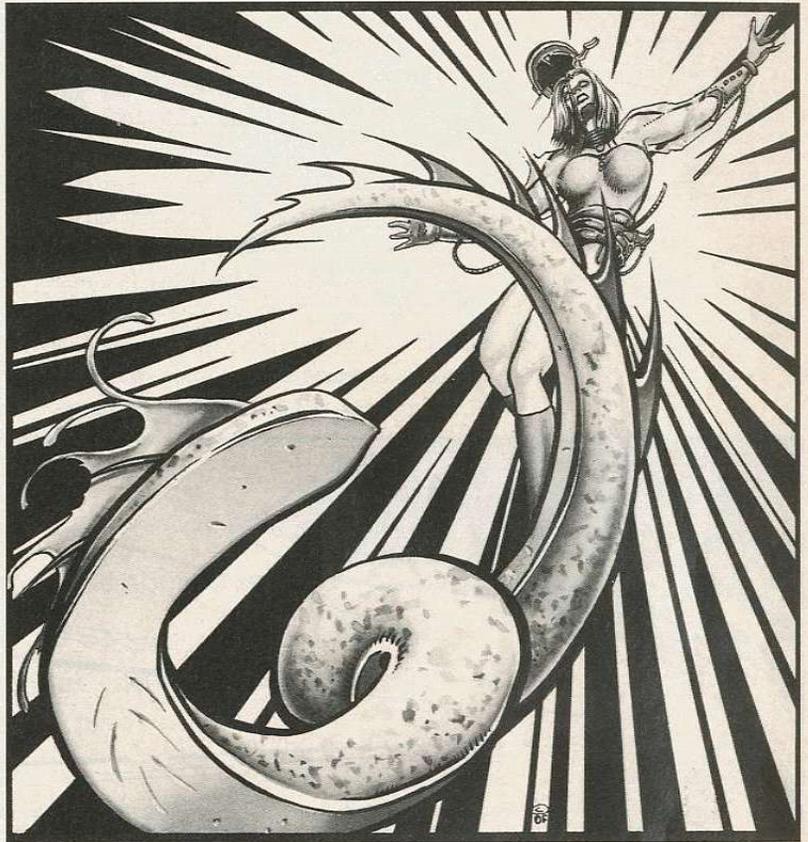
Et, ajoutée à cela, il y avait cette entreprise criminelle concertée !

C’était le plus horrible cauchemar brusquement venu à la réalité. **Il devenait soudain apparent que ces êtres, ces monstres atroces, ne tuaient pas leurs femelles !** Indubitablement, ils les laissaient pulluler librement ! Cette pensée avait de quoi donner la nausée à un homme fort.

Les femmes en surplus quittèrent leur réserve et, accompagnées par les épouses, demandèrent la cause de l’agitation. Une fois mises au courant, elles furent encore deux fois plus indignées que les hommes, car telle est la nature féminine.

“Qu’on les tue ! hurlèrent-elles. Qu’on ne les laisse pas changer nos coutumes. Qu’on ne les laisse pas introduire l’immoralité !

— J’aurais dû m’en douter”, déclara Hum avec tristesse.



“J’y suis ! s’exclama-t-il. Il aimerait peut-être que quelqu’un d’autre la tue à sa place. C’est peut-être la coutume dans leur pays étrange.”

Il devenait soudain apparent que ces êtres, ces monstres atroces, ne tuaient pas leurs femelles !

**Et ensuite,
vingt-cinq
jours d'extase !**

Une femme se fit le porte-parole de ses compagnes :

"Nous autres, les femmes, voulons avoir une vie morale et décente, à couvrir les œufs dans la réserve jusqu'à l'époque de notre mariage. **Et ensuite, vingt-cinq jours d'extase !** Comment pourrions-nous désirer davantage ? Ces monstres détruiront notre mode de vie. Ils rendront notre monde aussi ignoble que le leur !... Qu'on les tue tout de suite !

— Comprenez-vous maintenant ? jeta furieusement Cordovir à l'adresse des hommes. Je vous avais prévenus, j'avais tout prévu, et vous m'avez ignoré ! Ah ! les jeunes feraient mieux d'écouter leurs aînés, en période de crise!..."

Dans sa rage, il tua deux jeunes gens d'un seul coup de queue. Les villageois applaudirent.

"Chassons-les, cria-t-il, avant qu'ils ne nous corrompent !"

Toutes les femmes se levèrent pour aller tuer les monstres.

"Ils ont des baguettes qui lancent la mort, remarqua Hum. Est-ce qu'elles le savent ?

— Je suppose que non", répondit Cordovir. Il était complètement calmé maintenant. "Va-le-leur dire.

— Je suis fatigué, dit Hum d'un ton boudeur. J'ai fait l'interprète. Vas-y, toi.

— Oh ! bon, allons-y tous les deux", fit Cordovir, agacé par l'humeur maussade de l'adolescent.

Accompagnés par la moitié des villageois, ils rattrapèrent les femmes et les emmenèrent au bord de la colline qui surplombait l'objet de métal, Cordovir considéra le problème.

"Faites rouler des pierres sur eux, commanda-t-il aux femmes. Vous pourrez peut-être briser le métal de l'objet."

Les femmes se mirent à faire rouler des pierres avec une grande énergie. Quelques-unes frappèrent la surface de l'objet. Aussitôt, des lignes de feu rouges en sortirent et des femmes furent tuées. Le sol trembla.

"Retirons-nous un peu plus loin, dit Cordovir. Les femmes ont la situation bien en main maintenant. Et ce sol qui tremble me donne le vertige."

Tous les hommes le suivirent à distance sûre et, de là, ils observèrent ce qui se passait.

Les femmes mouraient à droite et à gauche, mais leur troupe était renforcée par l'afflux des femmes d'autres villages, où le bruit de la menace s'était répandu. Elles combattaient pour leurs foyers, pour leurs droits, plus féroces qu'aucun homme ne l'eût été. L'objet de métal, sur lequel pleuvaient les pierres, continuait à jeter du feu vers la colline. Puis, une grosse traînée de feu sortit de l'une de ses extrémités.

Il y eut un glissement de terrain au moment où l'objet s'élevait en l'air. Il manqua de peu le sommet d'une montagne, puis il prit de la hauteur de façon régulière, jusqu'à n'être plus qu'une tache sombre contre le plus grand des soleils. Et enfin, il disparut.

Ce même soir, on sut que cinquante-trois femmes avaient été tuées. C'était un bien,

puisque cela limitait le surplus. Mais le problème ne s'en poserait pas moins de façon plus aiguë que jamais, puisque, hélas ! dix-sept hommes étaient morts d'un seul coup.

Cordovir se sentait extrêmement fier de lui. Sa femme avait trouvé une mort glorieuse dans le combat ; il en prit une autre sur-le-champ.

"Il nous faudra tuer nos femmes plus souvent que tous les vingt-cinq jours, dit-il à la Réunion du soir. Cela jusqu'à ce que le cours des choses rentre dans la normale."

Les femmes survivantes, de retour dans la réserve, l'entendirent et applaudirent avec ardeur.

"Je me demande où ces monstres sont allés, suggéra Hum.

— Sans doute réduire en esclavage quelque race sans défense, énonça Cordovir.

— Pas nécessairement", plaça Mishill... et la discussion du soir commença. Elle se poursuivit fort tard, il y eut quatre morts, et chacun s'en fut enfin se coucher, soulagé de se retrouver entre humains.



"Tiens, c'est curieux, fit Mishill. Je me demande si cela dénote de sa part une désapprobation ?"



Cinéma

■ Si vous avez rêvé d'être pompier quand vous étiez petit, **Backdraft** vous en fera passer l'envie. On ne rigole pas tous les jours dans l'enfer des incendies. Le scénario est mélo au possible mais les scènes d'action ultra-spectaculaires valent malgré tout le déplacement.

Gordon, l'auteur de Reanimator. ● John McLane est de retour en cassette. **58 minutes pour vivre** vient de sortir chez Fox Vidéo. C'est peut-être un peu moins bien que le génialissime **Piège de Cristal**, mais si tous les films avaient la même pêche et le même humour que "58 minutes...", l'avance rapide serait moins précisée.

encore frappé : Alan Moore a écrit **Les petits nombres**, merveilleusement dessiné par Zarate, un psychodrame à la Moore. ▲ **Le pigeon maltais**, est un polar moyenâgeux bourré d'anachronismes. ▲ **Trois jours avant...** de Charles Villoutreix, peu avant la peste (voir titre pour précisions) les destinées croisées de douze personnages en 1629.

EDITIONS GERARD DE VILLIERS

■ **Le Vent Noir** est le nouveau livre de la collection consacrée à mon auteur français préféré, le génialissime Serge Brussolo. A ne pas manquer.

J'AI LU

■ **Septembre : Le Coeur désintégré** de Sturgeon et

de **l'étrange** de Karel Dekk et, enfin, **D'un lointain lieu nommé Soltrois** de G. Thomas.

BOURGOIS

■ **Octobre : Total Recall** est une anthologie de P.K. Dick. Elle contient bien sûr la nouvelle dont fut tiré le film. Un bon moment à passer avec l'un des maîtres de la SF

LE LIVRE DE POCHE

■ **Les enfants de l'histoire**, de Steiner en **Septembre**. ■ **Le Seigneur de la guerre** de Klein en **Octobre**.

L'ATALANTE

■ **Septembre** : le tome 3 de Jerry Cornelius, de M. Moorcock, **L'assassin anglais** arrive ■ Le Tome 2 du cycle des Berserkers de F. Saberhagen **Les frères assassins** sera disponible, ne ratez pas ce classique de la Dark SF. ■ **Octobre** : **Pierrot Noir**, de Dimitri Baranov, décrit Leningrad en touchant le fantastique. Une mine d'informations pour tout jeu contemporain.

PRESSES-POCKET

■ En **Septembre** : **L'héritage d'Asthur**, suite du merveilleux cycle de Marion Zimmer Bradley, La Romance de Ténébreuse. ■ **La tour des maléfices** est le nouveau volet de la fabuleuse série de D. Eddings. ■ Réédition, dans la collection SF, du **Seigneur des anneaux** de J.R.R. Tolkien. ■ **Le plan des envahisseurs, L'ennemi intérieur et La forteresse du mal**, trois livres de Ron Hubbard.

DENOEL

■ Une nouvelle collection de SF et de Fantastique voit le jour. Elle se nomme "Présence". En **Septembre**, elle vous propose **Les grands profondeurs** de Réouven et **L'échange** de A. Brennet et en **Octobre**, **Une femme sans histoire** de C. Priest.

Vidéo

● La sortie d'**Henry, portrait of a serial killer** chez René Château. La vie quotidienne d'un tueur psychopathe comme si vous y étiez. C'est méchant, violent et merveilleux.

Previews



sement bien foutu. Un must pour les amateurs de films hors du commun. - Le blond John Voight, le cowboy paumé de Macadam Cow Boy, est de retour avec **Eternity**, un film de SF un brin "bab" mais sympa quand même, qui fait voyager le spectateur du 20ème siècle au Moyen-Age. C'est romantique, gentil et rigolo quoiqu'un peu longuet. Ça sort chez Atares et c'est à voir par curiosité. ● Pour les amateurs de frissons, signalons les sorties vidéo de **Misery** (Pathé Vidéo), **Gremlins 2** (Warner) et **Le puits et le pendule**, libre adaptation de Poe par Stuart

B.D.

ZENDA

▲ **Septembre** : Laurence Harlé, scénariste vedette de la série Jonathan Cartland s'est associée au dessinateur Rémi Brenot pour vous offrir **Les yeux de cendres**.

▲ Warner & Arcudi pour **Terminator** 1er tome, dans la collection Ecran Total.

▲ **Octobre** : **Walter Polo** scénar et dessins de Fabrice Parme. ▲ Le scénariste le plus fou de la BD anglaise a

▲ **Terminator**, tome 2 de Warner-Arcudi.

VENTS D'OUEST

▲ **Septembre** : **Elfquest**, tome 9 et réimpression du tome 2. ▲ **Octobre**, **Colin-Corinthe-Cedrick**, tome 1, Coronas au dessin et Gallier au scénario. Un billet de première classe pour une "croisière" onirique et féérique. ▲ Un peu plus tard devrait arriver le très attendu tome 3 de l'**Epée de Cristal** **La main de la Mangrove** de Crisse-Goupil. C'est dans ce tome qu'arrivent Lorette et Harpie, dont vous suivez déjà les aventures dans votre magazine.

2061 Odyssey 3 de Clark. ■ **Octobre** : le retour d'Asimov, **Robots et extra-terrestres n°1, Le renégat**. ■ d'Altman Joe, **Immortalité à vendre**.

FLEUVE NOIR

■ La petite collection qui monte (re?) vous propose en **Septembre** : Le Monde de la Terre Creuse n°10, de Paris, **Celui qui n'est pas nommé**. ■ M. Honaker, **Le Fouilleur d'âmes**, une version entièrement retraduite et donc originale. ■ Andrevon, **Ce qu'il y avait derrière l'horizon**. ■ **Etoiles mortes**, publié en deux volumes, "Nivôse" et "Aiguemarine" de JC. Duniac, est l'une des meilleures sorties du mois. ■ **Octobre** : **Astronef Mercure** de Garen. ■ **Mondes furieux** de M. Higon, si ce nom ne vous dit rien, remplacez le par M. Jeury et vous retrouverez l'un des meilleurs auteurs français de SF. ■ **Chien bleu couronné** est un excellent bouquin de Milési. ■ **Espion**

Bouquins

HUNWIN HYMAN

■ Le calendrier Tolkien 1992 sera disponible en **Septembre**.

Micro

VIRGIN GAMES

● **Conan the Cimmerian** arrive d'ici fin Août sur PC. C'est le premier d'une (longue ?) série adaptée de R. E. Howard. C'est superbe !

GREMLIN

● **Dæmonsgate I** est le premier d'une trilogie, toujours sur PC, mais en français. Il s'agit d'un jeu de rôle à la Ultima, et c'est pour... **Novembre**.
● Vous aimez Sim City ? Populous ? Voici venir **Utopia**, prévu pour **Septembre**. Il s'agit de développer une civilisation pour rendre le peuple heureux ! Ça sortira sur Amiga et ST, mais attention ! la doc fait 110 pages.

SIERRA ON LINE

● Outre une flopée de nouvelles versions (**Space Quest I** en VGA, pour ne citer que ce vénérable ancêtre), Sierra édite l'inévitable **Robin Hood**, jeu d'aventure interactif au scénario quelque peu modifié. En **Octobre**, sur PC, et c'est carrément leur plus beau jeu.

Martian Dreams, série Ultima, est attendue en **Octobre**. Le thème est à mi-chemin entre Space 1889 et Le Monde du Fleuve. Rencontrez Freud et Mark Twain !

MICROPROSE

● On a modifié le passé ! De la Rome Antique au IIIème Reich, voyagez dans le temps pour remettre les choses en place. Si vous échouez, vous n'existez plus. **Time Quest**, bientôt disponible sur PC.

morts-vivants milésiens, et un blister de soldats fomoriens.

FANTASY FORGE

▲ Des **éléments de décor extérieur** en résine pour Fantasy warriors ou autres jeux du même type sont disponibles : murs, palissades avec pieux, pavois, fosses à pieux, etc.

PRINCE AUGUST

▲ En **Septembre** dans la série Mithril : **les Elfes de Lorien** : Galadriel sur son trône, deux petites filles, archer, Amroth prince de Lorien, Nimrodel, garde, Celeborn à cheval, aventurière, lancier, guerrier sindar. ▲ En **Octobre** : **La**

Septembre et pour **Octobre** : undead troll, undead giant, undead warriors, undead cavalry command. ▲ **Barbarian War Rhino**, c'est une nouvelle figurine de la série **Dragonlords Spécial**. ▲ Dans la série des **Colossal Lords**, **Septembre** Draconia the Dragon Empress ; **Octobre**, deux rogues, Josepha et Ramone. ▲ La boîte de figurines **Cyberpunk** est enfin disponible. ▲ Le divin Coppelstone nous propose pour **Fantasy Warriors** : seigneurs elfes des bois, guerriers barbares, arbalétriers, cavalerie elfe des bois et archers barbares. ▲ **Fantasy**

Grand Prix de France, sortira pour Formule Dé à la fin de l'année. Miam miam !

EUROGAMES

■ **Octobre** : le **Port Fortifié** pour Viking (gamme Cry Havoc) contient de superbes plateaux. Compatible avec la Cité Fortifiée.

LEADING EDGE

■ **Septembre** : **Colonist Last Stand**, boardgame, retrace la bataille entre colons et Aliens qui se place chronologiquement avant le début du film "Aliens".

FASA CORPORATION

■ **Assault Machs Record Sheets** disponible en **Septembre**. ■ **Solaris VII**, nouvelle boîte pour Battletech, simule les combats de gladiateurs **Octobre**.

GRENADIER

■ La première extension pour **Fantasy Warriors** arrive en **Octobre**. Elle contient les règles sur les morts vivants, les nécromanciens et les sièges. Restez assis!

Figurines



FOLIO WORKS

▲ Cette nouvelle marque distribuée par Hexagonal propose de superbes nains, et côté SF, de magnifiques **Sauriens de l'espace**. ▲ Pour vos **batailles médiévales**, des murs de pierres, barrières, tonneaux et autres obstacles en résine sont disponibles en 25mm.

Warriors Personality est une série où trois sculpteurs se relayeront : Coppelstone, Naismith et Lund ; les premiers modèles sont : sorcière, amazone chef de guerre, amazone chef de bataille (cherchez la différence), ensorceleuse, walkyrie et fantôme.

EUROGAMES

▲ Le village de **Cry Havoc** en 3D comme si vous y étiez !! En résine et à l'échelle des figurines 15mm, il se compose de quatre maisons très détaillées. **Septembre**.

Jeux de Plateau

LUDEDELIRE

■ **Magny Court**, circuit du

Jeux de Rôles

JEUX DESCARTES

● **Septembre** : **Blood Bowl** version de luxe, règles sensiblement différentes de l'ancienne version et matériel bien supérieur. ● **Octobre** : **Demeures de l'Epouvante**, recueil de scénarios pour l'Appel de Cthulhu. ● **Lichmaster**, campagne pour Warhammer JdR ● **La Cité Eternelle**, scénario pour Torg. ● **Le Guide de l'Alliance Rebelle** pour Star Wars : tout sur la couleur des chaussettes de Dark Vador.

IDÉOJEUX

● **Septembre** : nouvel écran

Previews

SSI

● **Secret of the Silver Blade**, aventure pour ADD, niveaux 8-15, est attendu sur Amiga. Déjà disponible sur PC. ● **Gateway to the Savage Frontier** lance une nouvelle campagne dans les Royaumes Oubliés.

ORIGIN

● Une version française de

ALTERNATIVE ARMIES

▲ Dans la série des **elfes de cristal**, quatre nouveaux blisters : cuirassiers de la garde, infanterie de la garde et leurs état-majors. ▲ Dans la série des **monstres** : zombies et état-major de la Garde Eternelle. ▲ **Série celtique** : guerriers, état-major, char et

Légende de Túrin : Túrin "Neithan" le hors-la-loi, Norwen et Nienor, Thingol roi de Doriath, hors-la-loi du Teiglin, Nim et Ibun, Túrin Gorthol "Heaume de Terreur", Beleg "Arc de Fer", orcs de Morgoth, sentinelle loup, Gwindor.

GRENADIER

▲ Gravés par Bob Naismith pour Fantasy Warriors, quatre blisters d'**amazonnes** en

In Nomine. A l'inverse du premier, il représentera un ange entouré de démons (dessin de Var Anda). Un scénario et un catalogue des armes remis à jour l'accompagnent.

● **Guide des Véhicules** pour Car Wars, 64 pages de véhicules pré-tirés pour commencer plus vite à jouer ● **Octobre : Killing Technology**, pour Heavy Metal, supplément présenté sous formes de mini scénarii. Beaucoup de nouveau matériel. ● En **Novembre** sortira le petit nouveau de Croc, **Bloodlust**, un jeu d'Heroic Fantasy style Dark Age (à la manière d'Howard).

ORIFLAM

● **Septembre : Stormbringer** nouvelle édition, il s'agit de la traduction de la quatrième édition US, retravaillée par les Français. On leur fait

Mordor, trois scénarii pour le Jeu de Rôles des Terres du Milieu. ● Tout pour décaper efficace avec le **Street Samurai Catalog**, une extension pour Shadowrun pleine d'armes et de prothèses.

TSR

● Nouvelle version de base de **Donjons & Dragons®**, idéale pour l'initiation. ● Le **Guide du Maître** seconde édition sortira tout frais vers le 25 Octobre.

Jeux de Rôles V.O.

▲ **TSR**

La sortie de **RIP**, le nouveau jeu de rôles de TSR est repoussé en 1992. ▲ **Septembre : Fires of Zatal**, premier

Sun Boxed Set campe un nouvel univers pour AD&D® 2° éd. ▲ **Phases of the Moon** est un module pour Buck Rogers RPG.

WHITE WOLF PUBLISHING

▲ **Vampires** est le nouveau jeu de rôles de White Wolf, look superbe et suivi conséquent. ▲ **Ashes to Ashes**, une aventure de 64 pages pour Vampires. ▲ **Storyteller Screen** est un écran trois

COLUMBIA GAMES

▲ Hexagonal distribue enfin le plus fabuleux des mondes de jeux de rôles : **Ham**. Les "nouveautés" sont : **Shorkyne**, un royaume au Sud Est de Ham, et deux volumes de magie, **Tome of Savorya** et **Grey Magic**. Il n'y en aura pas pour tout le monde !

FASA CORPORATION

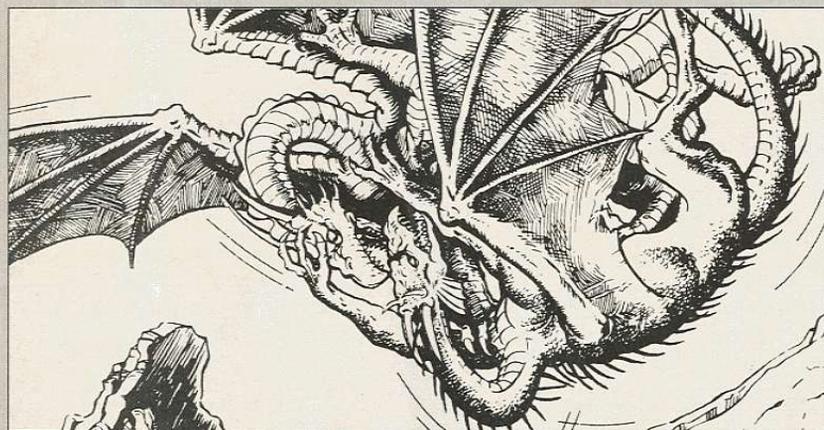
▲ La gamme **Star Trek** est définitivement arrêtée. ▲ **London Sourcebook** est

sur notre vieille Europe. ▲ **Dreampark**, nouveau jeu de rôles de Talsorian, sort en **Octobre**. Pas d'autres précisions.

STEVE JACKSON GAMES

▲ **Old West** est un sourcebook pour Gurps sur la côte ouest des Etats Unis à la fin du 19ème. Disponible en **Septembre**. ▲ **Toon**, le génial JdR dont Tex Avery pourrait revendiquer la paternité depuis

Previews



confiance. ● **Chromebook** en Français, du matériel pour la nouvelle édition de Cyberpunk. ● **Elder Secret** pour Runequest ne sortira pas avant la fin de l'année.

LUDEDELIRE

● **Octobre : Miroir des Terres Médiannes** n°12, réactualisation du système de règles, révision des personnages. ● Attendu et espéré, la réédition des scénarii 5 et 6 de **Rêve de Dragon**, les autres devraient suivre.

HEXAGONAL

● **Octobre : Aux Portes du**

module de la série Maztica. ▲ **Legend of Spelljammer** est une boîte contenant 200 pages d'informations sur le plus gros vaisseau jamais conçu. ▲ **Atruaghin Clans**, sourcebook au goût Amérindien, avec la description de nombreux passages vers Hollow World. ▲ **Buck Rogers Technical Compendium**, extension pour Buck Rogers RPG. ▲ **Octobre : Howl From The North** est la suite de la campagne commencée avec **Five Shall Be One** pour Greyhawk. ▲ **Book of Crypts** est un accessoire décrivant la faune "undead" des cryptes de Ravenloft. ▲ **Dark**

volets pour Vampires qui contient également des feuilles de personnages et de briefing. ▲ **A Winter's Tale**, aventure de 64 pages pour Ars Magica, qui commence là où "The Tempest" s'arrêtait. ▲ **Pact of Pasaquine** est une aventure pour Ars Magica qui tient compte des règles de Faeries.

ATLAS GAMES

▲ Spécialisé dans les scénarii, cette maison d'édition propose **Trial of Fire**, une aventure pour Ars Magica se déroulant dans les Flandres. On leur devait déjà Tales of the Dark Ages.

le supplément Shadowrun consacré à un pays d'Europe. Je devine au titre qu'il s'agit de l'Angleterre (*quelle culture !*). ▲ **Native American Nation 2**, contrairement à ce qui était annoncé, se présentera, comme le 1, sous forme d'un seul livre contenant deux parties : un scénario et un descriptif de plusieurs nations Amérindiennes.

ICE

▲ **Septembre : Bladestorm Bestiary**, 96 pages de tables pour créer scénarii et trésors, avec des cartes représentant les habitats des monstres. ▲ **Outlaw Sourcebook** est un supplément Rolemaster : chevaux, pistolets, bétail, poussière.... toute la légende de l'Ouest ▲ Hexagonal distribue désormais la gamme **Hero Games** où figurent deux nouveautés : **Classic Organisation** et **European Enemies**.

TALSORIAN GAMES

▲ **Eurosourcebook** est un supplément pour Cyberpunk

son paradis, est réédité en version de luxe en **Octobre**.

STELLAR GAMES

▲ **Musical Vein** est une extension pour l'étrange JdR "Nightlife".

Minitel

■ A partir de **Septembre**, vous pourrez contacter la Rédaction de **DRAGON® Magazine** sur votre minitel ! **36 15 code : ADD.**

- **Olivier Noël**
- **Tristan Lathière** pour la Micro
- **Caroline Vié & Jean-Marc Toussaint** pour le ciné et la vidéo

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

Comme promis dans le numéro zéro de Dragon® Magazine, voici d'autres sortilèges créés par l'illustre magicien Nimrod de Nump.

Aide de jeu
AD&D®
1^o Edition

Texte

John M. Maxstadt

Traduction

Jérôme Dumec

CAUCHEMAR POUR ARCHIMAGE II

Inutiles et dangereux !

Nimrod avait conçu ce qu'il appelait fièrement le Rouleau Cylindrique, dont les deux extrémités se confondaient magiquement de sorte qu'il apparaissait comme une bande continue de parchemin. En conséquence, les sorts inscrits sur ce support l'étaient définitivement, sans aucun moyen de les faire disparaître, comme cela se produit habituellement lorsqu'ils sont lus ou recopiés. Nimrod faisait grand usage de ses rouleaux cylindriques pour y transcrire ses créations. Voici pourquoi des sortilèges sans la moindre utilité pratique (dans les meilleurs cas) ou dangereux pour le lanceur (trop souvent) ont pu se transmettre au cours des siècles.



Retirer une Main (Amputation)

Niveau : 4
Portée : 0
Durée : perm.
Zone d'effet : Personnelle

Éléments : V, S
Temps d'incantation : 1 seg.
Jet de protection : aucun

Explication/Description : Quand ce sort est lancé, une des mains du magicien (déterminez laquelle au hasard) tombe de son poignet. Un des inconvénients de ce sort est qu'il n'est pas indolore. Notez aussi la durée du sort et le fait qu'il n'est pas réversible.

Localisation des mains (Confirmation)

Niveau : 2
Portée : 60cm/niv
Durée : 1 rnd/niv
Zone d'effet : spéciale

Éléments : V, S
Temps d'incantation : 2 rounds
Jet de protection : aucun

Explication/Description : Lancer ce sort permet au magicien de trouver ses propres mains, même dans le noir. Ordinairement, il les trouve au bout de ses bras (une par bras), à moins que le sort retirer une main n'ait été lancé auparavant. Dans ce dernier cas seulement, le sort localisation des mains pourrait avoir quelque utilité.

Parler avec la boue (Elocution)

Niveau : 1
Portée : 3m/10m/niv
Durée : spécial
Zone d'effet : 3m/10m de rayon/niv

Éléments : V, S
Temps d'incantation : 1
Jet de protection : aucun

Explication/Description : Ce sort permet au magicien de parler avec la boue normale, non magique. La boue entend tout ce que dit le magicien et peut répondre d'une manière audible. Malheureusement, ce sort ne donne à la boue aucun autre pouvoir (comme l'intelligence), et ses réponses sont donc généralement limitées à des blourbs et des bourbloups incompréhensibles. Le sort s'achève quand le magicien est complètement écoeuré ou hurle de frustration.

Souffle de Pierre (Suffocation)

Niveau : 6
Portée : 0
Durée : 1 tour/niv
Zone d'effet : personnelle

Éléments : V, S
Temps d'incantation : 6
Jet de protection : aucun

Explication/Description : Ce sort donne au lanceur le pouvoir de respirer la pierre solide. Malheureusement, il l'empêche de respirer autre chose pendant toute la durée des effets. Il en résulte une gêne probable pour le magicien, à moins que ce dernier ne soit enfermé dans un carcan de pierre lorsqu'il lance le sort (notez cependant que souffle de pierre possède un élément somatique étendu). Le lanceur de sort peut également survivre en suçant un caillou.

**Détection des feux normaux
(Immolation)**

Niveau : 1 Eléments : V, S
Portée : toucher Temps d'incantation : 1 seconde
Durée : spéciale Jet de protection : aucun
Zone d'effet : un feu

Explication/Description : Lancer ce sort permet au magicien de détecter (notez la portée) la présence d'un feu normal (non magique). L'élément somatique consiste à se couvrir les yeux, tourner la tête, et avancer une main. On peut considérablement augmenter l'effet de ce sort en s'enduisant, avant de le lancer, la main avec de l'huile de lampe. Un MD serviable fera probablement cette suggestion.

**Modification des formes
(Privation)**

Niveau : 5 Eléments : S
Portée : 0 Temps d'incantation : aucun
Durée : 1 semaine/niv Jet de protection : aucun
Zone d'effet : personnelle

Explication/Description : Pendant toute la durée du sort, le lanceur perd 2 livres par jours (ce qui peut être dangereux en particulier pour les magiciens elfes). Cependant, quand le sort s'achève, le magicien s'empiffre jusqu'à ce qu'il ait regagné le double de ce qu'il avait perdu - et pour éliminer son excédent de poids, il faudra au moins un sort souhait.

**Changer la roche en pierre
(Reformulation) réversible**

Niveau : 7 Eléments : V, S
Portée : 3m/10m/niv Temps d'incantation : 7rounds
Durée : perm. Jet de protection : aucun
Zone d'effet : spécial

Explication/Description : Cette magie puissante permet au lanceur de changer n'importe quelle quantité de rocher non magique en pierre. L'élément somatique amène le lanceur à mettre son index dans sa bouche, puis à le retirer en faisant claquer sa joue, enfin à tourner verticalement son doigt en l'air en sifflant un lent glissando.

**Protection de l'Or
(Ruine)**

Niveau : 2 Eléments : V
Portée : 0 Temps d'incantation : 2
Durée : perm. Jet de protection : aucun
Zone d'effet : Personnelle

Explication/Description : Lorsque ce sort est lancé, un champ d'énergie négative repousse loin du corps du magicien tout or normal, non magique, à une distance de 20 mètres par niveau du lanceur (la distance augmente donc au fur et à mesure que le magicien gagne des niveaux). Le phénomène affecte les pièces, les bijoux, et tout autre objet non magique contenant de l'or (ou de l'électrum dont l'or est un élément). Il n'affecte pas les dragons d'or, ni les scarabées d'or, ni aucune sorte d'or qui puisse blesser le lanceur, ce que ne fait généralement pas l'or normal.

**ADAPTATION
AD&D®
2° EDITION**

Ecoles : les sorts de Nimrod ne relèvent d'aucune école de magie existante — lui-même n'avait pas d'idée bien précise sur ce genre de question. En conséquence, ils peuvent être lancés par tous les magiciens, généralistes et spécialistes.

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.

Pour les vétérans : les noms des sortilèges de Nimrod en V.O. sont : *remove hand, locate hands, speak with mud, stone breathing, affect shape, detect normal fires, transmute rock to stone, minor globe of iron et protection from*

**Complément technique
de l'article page 14**

A l'attention des futurs éducateurs, voici les résultats d'une étude statistique effectuée sur un échantillonnage de cinq cents œufs de dragons

**AU
COMMENCEMENT,
L'ŒUF**

On détermine les chances d'éclosion d'un œuf de dragon en fonction de son stade de maturité : nulle au stade a (entre 1 et 2 semaines), 20% au stade b (de 3 à 5 semaines), 50% au stade c (6-8 semaines), 80% au stade d (9-10 semaines). Si l'œuf est transporté, ajoutez 5% par semaine de transport. Un œuf ne peut être conservé en stase (comme dans un 'sac de contenance'). Il serait détruit, à moins qu'il ne s'agisse d'un œuf de dragon blanc. Les œufs de cette espèce sont également les seuls à résister au froid.

Taille et chances de survie à l'éclosion : elles sont déterminées par le stade de maturité de l'œuf quand se produit l'évènement : (a) 30%, taille d'un chat ; (b) 70%, taille d'un renard ; (c) 85%, taille d'un chien ; (d) 99%, taille d'une panthère.

Parole : ajoutez 35% aux chances de parler du dragon si sa "mère" parle. Si le dragon parle, ses chances d'apprendre un second langage sont de 20%.

Magie : s'il parle et si sa "mère" lui enseigne la magie, un bébé dragon sera peut-être capable de lancer des sorts : chances de base de son type augmentées d'un bonus qui dépend de la classe de la "mère" : Magicien ou Illusionniste : +35% ; Clerc ou Druide : +20% ; Paladin ou Rôdeur de niveau suffisant : +15%. Un dragon se montre réfractaire à l'apprentissage d'un sort opposé à sa nature ('cône de froid' pour un dragon rouge, par exemple).

Vol : si sa "mère" ne l'incite pas à voler, puis à s'entraîner régulièrement, le dragon restera toute sa vie maladroit en vol (classe de manoeuvrabilité : E).

Souffle : une seule tentative d'apprentissage par semaine. Chances de réussite : 30%

Odeur : elle n'est pas toxique mais permet à toute créature douée d'odorat de suivre le bébé dragon et ses compagnons à la trace avec 90% de chances de réussite.

Nourriture : Le dragon d'or préfère se nourrir de gemmes, le noir de créatures aquatiques, le blanc de viandes congelées et l'argent de mets cuisinés à la mode humaine. Mais quelle que soit sa race, un dragon deviendra omnivore sous la pression des circonstances. Les monstres fraîchement tués font une excellente pâte pour dragon.

Alignement : instinctivement le bébé dragon possède l'alignement de sa race. Chaotique mauvais : il tente de tuer tout ce qui se présente ; loyal mauvais : il critique fortement (au moins) tous ceux qui le côtoient ; neutre ou chaotique bon : il fait des blagues et des farces généralement inoffensives (pour un dragon) ; loyal bon : il converse ou joue avec toutes les créatures qui se montrent aimables. Mais un bébé dragon acquiert progressivement l'alignement de son éducateur et s'y tient, au moins en sa présence.

Mon dragon noir obéira-t-il à mes ordres si je change son alignement ? Comment apprendre à bombarder ? Quels sont les avantages du vol plané et les risques du rase-mottes ?

Aide de jeu
AD&D®
1^o Edition

Complément technique
de l'article page 17

Texte

Thomas Kane

Roger Moore

Traduction

Luc Masset

LE CIEL VOUS APPARTIENT !

Une nouvelle dimension pour votre campagne.

Toutes les créatures volantes ne sont pas aussi dociles qu'un cheval. Si les créatures bonnes répondent favorablement à la gentillesse et aux attentions qu'elles s'estiment dues, les créatures mauvaises respectent d'abord la force - bien que des cruautés gratuites et répétées finissent par les irriter.

Sort "souhait"

Si vous désirez modifier de façon durable l'alignement de votre monture, c'est le seul moyen. Mais attention : une créature mauvaise devenue bonne peut culpabiliser sur ses malfaisances passées ; de plus, ceux qui ne croient pas à la sincérité de sa conversion la traiteront mal, ce qui risque de provoquer chez elle un nouveau changement d'alignement. Inversement, une créature bonne devenue mauvaise peut atteindre des sommets de malévolence pour rattraper tout le bien accompli autrefois..

Equitation aérienne

Avant toute chose, relisez les règles exposées p. 45-59 du Guide du Maître. Lisez aussi notre encadré sur le combat aérien : il s'inspire de la 2^o édition mais peut sans problème être adapté à la 1^o.

Vol plané

Le malus au toucher des armes de jet n'est que de -1 et le tir à longue portée est possible. Si le MJ l'accepte, le cavalier peut jeter des sorts dont le temps de lancement n'excède pas la moitié du temps passé à planer. De plus, le lanceur de sort doit réussir un jet de sagesse sur 1d20 pour rester concentré.

Bombardement

Pour apprendre à bombarder, il faut s'entraîner pendant vingt semaines, moins une pour chaque point d'intelligence du personnage. Ce dernier subit une péna-

lité de non-maîtrise pour toucher à moins qu'il n'ait choisi la maîtrise de l'arme "bombe aérienne".

Nuages

Dans la brume, la visibilité se réduit à 12 mètres. Chaque fois qu'un personnage change de direction il a 70% de chances de se perdre. Malus de -2 pour toucher avec une arme de jet (sans compter les pénalités dues au vol lui-même). Tous les objets non emballés sont trempés : les parchemins, les papiers et les livres doivent faire un jet de protection de 5 ou mieux à chaque tour.

Vent

Le GdM donne une table de Force et Direction du Vent à la p. 50. Chaque tranche de 15 km/h modifie la vitesse de la monture de 10 m/round. Ce modificateur s'ajoute au déplacement lorsque la créature vole avec le vent, et se soustrait dans le cas contraire. Qui vole contre le vent sans chercher à monter ni descendre gagne 3 m d'altitude par 300 m parcourus (avec le vent, perte de 3 m).

Décrochage

En cas de problème (tourbillon, vent latéral, tempête, etc) une monture doit faire un jet de manœuvrabilité sur 1d20. Il faut obtenir moins qu'un chiffre correspondant à la classe de la créature (A : 1, B : 2, C : 3, D : 4, E : 5). Tenez compte de la vitesse du vent en retirant 1 du résultat des dés pour chaque tranche de 15 km/h. Si le jet de manœuvrabilité est manqué, la créature décroche et tombe de 4d20 m avant de se rétablir - ou de s'écraser au sol si elle volait trop bas.

Courants ascendants

Une monture peut les utiliser pour monter à 75% de son déplacement (au lieu des 50% habituels). On trouve des courants ascendants d'air chaud :

- au dessus des collines (60%)
- sous un cumulus (toujours).

Collisions

Pour éviter une collision, une créature volant en rase-mottes doit obtenir plus que son chiffre de manœuvrabilité sur 1d10. Considérons la vitesse de la créature avant le choc : pour chaque tranche de 10 m/round, pénalité de -1 sur le jet et 1d6 points de dégâts en cas d'échec. Le cavalier subit la moitié des dégâts infligés à sa monture. A moins qu'il ne réussisse un jet de dextérité, il est projeté en avant et reste étourdi pour 1d8 rounds (pas d'attaque possible, -4 aux jets de protection et à la classe d'armure). Ceci en supposant que le cavalier est attaché à sa selle, sinon il est projeté hors des étriers et prend les dégâts d'une chute.



LE COMBAT AERIEN

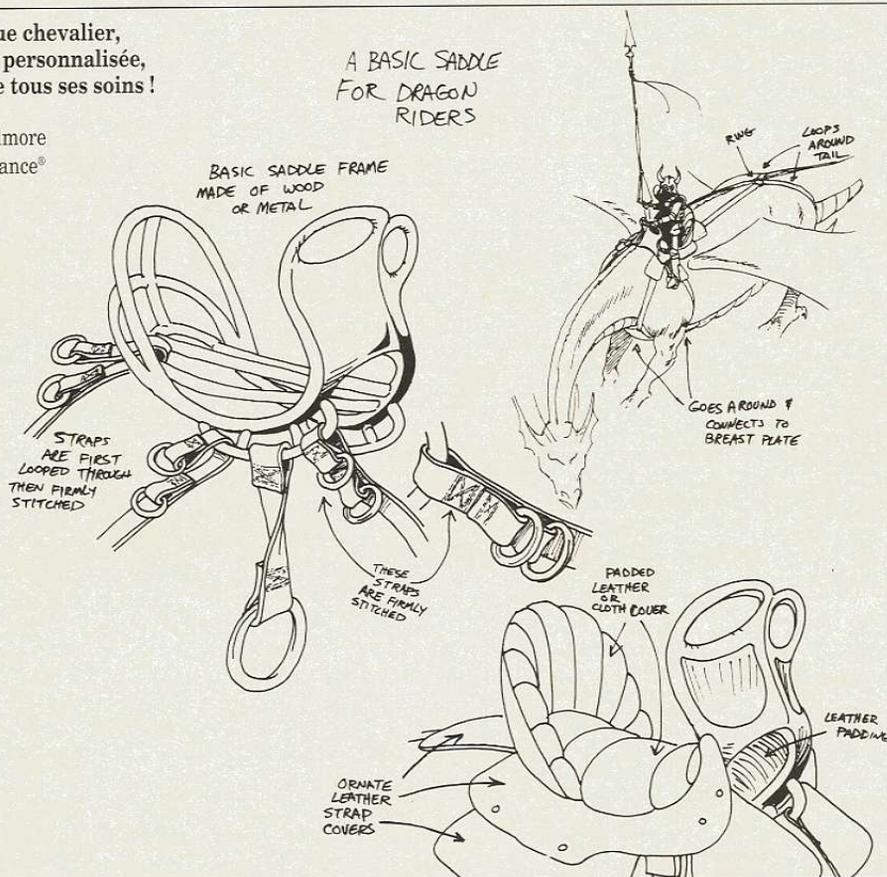
Chaque créature volante possède une classe de manœuvrabilité allant de A (la meilleure) à E (la moins bonne). Une créature de classe A peut changer de direction à volonté (jusqu'à 360°) une fois par round ; une classe B ne peut tourner que de 180° en un round, donc ne fait qu'un seul passage offensif par round ; C : 90° et 1 pass./2 rounds ; D : 60° et 1 pass./3 rounds, E : 30° et 1 pass./5 rounds.

La manœuvrabilité joue sur l'initiative : on compare les classes de chaque combattant ; pour chaque différence de classe, le plus manœuvrable enlève un de son jet d'initiative, ce qui augmente ses chances de frapper rapidement.

D'après la 2^e édition d'AD&D®, DMG p. 77-78.

A chaque chevalier,
sa selle personnalisée,
objet de tous ses soins !

Larry Elmore
Dragonlance®



Aide de jeu
AD&D®
2^e Edition

- Consultez d'abord la description de la compétence Equitation en Vol, p. 64 du Manuel des Joueurs, qui vous donnera une liste des manœuvres possibles. Voyez ensuite les règles du combat aérien, p. 77-78 du Dungeon Master's Guide. Les principes généraux vous sont rappelés dans l'encadré "Combat Aérien".

- A la p.127 du DMG, vous trouverez la table des conditions climatiques et, pour le vent, la table des modificateurs de déplacement aérien.

- Lorsque la 2^e édition contredit cet article, privilégiez la règle.

RENNES

L'AMUSANCE

La Bretagne du Jeu
a un Nom !

C.C. des 3 Soleils
20 rue d'Isly
35000 Rennes

Tel:
99 31 09 97

BREST

L'AMUSANCE

La Bretagne du Jeu
a deux Noms !

C.C. Coat Ar Gueven
29200 Brest

Tel:
98 44 25 30

QUIMPER

L'AMUSANCE

La Bretagne du Jeu
a trois Noms !

C.C. Continent
Galerie Marchande
29000 Quimper

Tel:
98 90 40 50

Vos personnages cherchent de nouveaux défis ? Ils triomphent facilement de tous leurs adversaires ? Donnez-leur un ennemi intime qu'ils trouveront régulièrement sur leur chemin, jamais vaincu et toujours plus puissant... Voici l'Anti-Paladin, une classe de Personnages non joueurs absolument incontournable.

L'ANTI-PALADIN

SUPPOT DU MAL

**"Une fois c'est un hasard, une seconde fois c'est une coïncidence, une troisième c'est une agression."
Auric Goldfinger**

L'Anti-Paladin représente ce qu'il y a de plus vil, bas et méprisable dans la race humaine. Tous les membres de cette classe se complaisent dans la violence et la trahison. La plupart sont des solitaires, d'autres, plus rares, appartiennent à un ordre malévolent.

LE SEDUCTEUR

Un Anti-Paladin a tendance à se vêtir de noir, ce qui le rend fort reconnaissable - tout comme son rire machiavélique, la fine moustache bien cirée qu'il tortille en songeant à de nouvelles félonies, ou le monocle cerné d'or qui tombe brusquement de son œil lorsqu'il se trouve confronté à son ennemi de toujours, le Paladin.

L'apparence d'un Anti-Paladin n'est jamais banale : la malévolence pure peut se révéler dans toute son horreur ou se cacher sous un aspect plaisant. Mais, qu'il soit horriblement laid ou diaboliquement beau, l'Anti-Paladin dispose toujours d'assez de charisme pour imposer sa volonté aux faibles.

L'EMPOISONNEUR

Bien que les Anti-Paladins soient des combattants, les armes sont leur dernier recours ; ils préfèrent s'en remettre à une méthode plus subtile et plus cruelle, le poison. S'ils sont contraints de se battre, ils auront toujours une lame empoisonnée à disposition. L'Anti-Paladin considère l'empoisonnement

comme, à la fois, un plaisir esthétique et un moyen d'expression artistique. L'acte doit être accompli avec finesse, sous les bonnes conditions d'humeur, de lumière et de décor.

Par ce moyen, l'Anti-Paladin se débarrasse de ceux qui le gênent en faisant croire à leur mort naturelle ou, mieux, en dirigeant les soupçons sur un autre de ses adversaires.

Il utilise volontiers des poisons à stades multiples. Leurs composants, inoffensifs et donc indétectables lorsqu'ils sont isolés, se combinent dans le corps de la victime pour produire un effet virulent.

Pour exemple, considérons l'utilisation d'un poison à triple stade - avec des composants liquide, solide et gazeux. L'Anti-Paladin invite son rival et lui offre un dîner somptueux. Mais le vin contient le premier composant (liquide) du poison et le plat de résistance est abondamment assaisonné du second (en poudre).

Sachant que les deux premiers ingrédients sont inoffensifs sans le troisième, l'Anti-Paladin peut manger et boire sans crainte en compagnie de sa future victime et la mettre ainsi en confiance.

Plus tard dans la nuit, l'Anti-Paladin achèvera son abominable tâche en introduisant le troisième ingrédient (gazeux) dans la chambre de son invité - ce qui peut aisément se faire si l'ingrédient est mêlé à la cire d'une bougie et s'en dégage quand elle brûle. La femme de chambre trouvera au matin l'homme mort de "cause naturelle" sans que l'Anti-Paladin puisse en être blâmé.

Tant que ce dernier ne respire



"Dragon Highlord Armor"
de Larry Elmore

Aide de jeu
AD&D®
1^{re} Edition

Complément technique
de l'article page 55

Texte

George Laking

Tim Mesford

Traduction

Luc Masset



Lord Soth
Chevalier déchu
Chevalier de la Mort ...

de T. Yeates et M. Johnson

pas le troisième composant, il ne risque rien, et les autres ingrédients seront vite éliminés par son système digestif. Par surcroît de précaution, il garde l'antidote sous la main. Un Anti-Paladin possède toujours un stock de poisons variés, avec leurs antidotes pour son usage personnel.

LE LEADER

Il est évident que seuls les êtres les plus vicieux et immoraux servent volontairement un Anti-Paladin !

Ainsi un semi-orque assassin l'acceptera pour maître, tandis qu'un nain renégat ou un semi-homme dépravé mettront à son service leurs talents de voleurs. Mais aucun elfe sain d'esprit ne se compromettra avec lui (bien que sous certaines conditions un drow puisse jouer le rôle de conseiller personnel). Parmi les humains, brigands, voleurs et assassins sont les compagnons habituels de l'Anti-Paladin. A l'occasion, un clerc mauvais peut être son chapelain, un alchimiste hors-la-loi ou un mage dément son apothicaire.

A haut niveau, sa réputation de félonie, son penchant pour la violence gratuite et sa dévotion ultime à la malvolence éloignent de son service quiconque n'appartient pas à la frange la plus vicieuse et psychotique de l'humanité. L'Anti-Paladin, cependant, s'entoure d'un nombre toujours croissant d'humanoïdes et de non-humains, moins susceptibles de se rebeller contre les traitements cruels qu'il inflige.

Les relations entre serviteurs humains et non-humains sont souvent déplorables, surtout quand des morts-vivants sont du nombre. Seule la présence du maître empêche ces chiens de se jeter à la gorge les uns des autres.

La plupart du temps, les morts-vivants, diables et démons qui servent l'Anti-Paladin ne l'accompagnent pas en voyage mais gardent son repaire. Un diable ou un démon peut être employé de diverses façons : comme gardien de trésor, émissaire d'une divinité maléfique, ou conseiller. On le trouvera généralement dans les souterrains du repaire, dans la chapelle, dans une bibliothèque ou un laboratoire consacré à la démonologie. Le Maître de Jeu décide à l'avance dans quelles circonstances ce gardien d'outreplan apparaît : par exemple si les aventuriers font ou ne font pas - certains gestes dans le repaire de l'Anti-Paladin. Pour éviter que l'aventure ne se transforme en massacre, il vaut mieux que le démon, ou le diable, soit limité dans ses déplacements, par exemple : confiné dans une salle et dans les couloirs adjacents...

LE SEIGNEUR

Presque tous les Anti-Paladins possèdent une forteresse dès leurs plus bas niveaux. Ils l'ont obtenue soit en s'installant dans un manoir abandonné, soit en évinçant le propriétaire précédent (un de leurs passe-temps favoris), soit enfin par voie d'héritage ou d'allocation féodale. En effet, un Anti-Paladin peut être un noble légitime, ou bien appartenir à un ordre maléfique possédant suffisamment de terres pour les allouer à ses membres méritants.

Quoi qu'il en soit, le repaire de l'Anti-Paladin est

toujours aisément défendable et lui offre de nombreuses opportunités de s'enrichir, de détruire, et de commettre le mal. Il s'installera par exemple sur une piste de caravane fréquentée, dans la seule oasis d'un désert torride, au sommet d'un piton rocheux contrôlant les accès d'une passe montagneuse entre deux nations, ou près d'un pont ou d'un gué, sur une route commerciale importante.

L'Anti-Paladin s'est sans doute ménagé une route d'évasion secrète, sinon plusieurs : sa maxime est "ne pas hésiter à fuir pour revenir combattre", surtout quand sa propre peau est en danger.

Par ailleurs, le repaire d'un Anti-Paladin comporte au moins un niveau de souterrains et d'oubliettes, pour son amusement.

LE SERVITEUR

Un Anti-Paladin sert toujours une puissance maléfique supérieure à lui-même, qu'elle soit terrestre ou céleste, individuelle ou collective. Il peut s'agir de puissants nécromants à la recherche d'un bras armé, de tyrans cruels en mal d'exécuteur des basses œuvres, sans oublier les divinités maléfiques désireuses de ne pas s'en remettre exclusivement à leur clergé pour répandre la confusion et le malheur.

Les Anti-Paladins appartenant à un ordre en suivent généralement la règle et se soumettent à sa hiérarchie. Les autres obéissent à leur maître tant qu'il leur apporte la puissance, mais ne se privent pas de comploter pour le renverser...

L'ENNEMI INTIME

L'Anti-Paladin est un personnage idéal pour le MJ qui désire créer un lien entre des aventures sans rapport préalable. Il peut devenir le sombre manipulateur responsable du moindre incident contrariant les Personnages des joueurs. La première fois, ces derniers le rencontrent par hasard et interviennent dans ses affaires sans vraiment l'avoir voulu ; la seconde fois, ils découvrent l'Anti-Paladin derrière les événements sur lesquels ils enquêtent. Ils vont alors s'intéresser à lui... et vice versa, car, comme le disait Goldfinger à James Bond : "Une fois c'est un hasard, une seconde fois c'est une coïncidence, une troisième c'est une agression." (dans l'ouvrage Goldfinger, de Ian Fleming, chez Sphere Books). L'Anti-Paladin devient alors le *deus ex machina* de nombreuses aventures et ses rencontres avec les PJ commencent toujours par un chœur d'exclamations haineuses : (les PJ) "Encore lui!", (l'Anti-Paladin) "Encore ces chiens !"

Afin de tirer le meilleur parti de ce personnage, le MJ doit veiller à ce qu'il survive aux situations les plus désespérées. Et, même s'il meurt, l'Anti-Paladin continuera à tourmenter les PJ : un tel scélérat ne peut manquer de revenir sous la forme d'un mort-vivant au moment où les PJ commenceront à l'oublier.



"Verminaard"
de Diana Magnuson
tiré de "Dragons of Deceit"

LE COMPAGNON

Tout le monde n'est pas raisonnable. Un groupe d'aventuriers mauvais pourrait tenter de s'associer avec un Anti-Paladin. C'est envisageable, mais les Anti-Paladins ne respectent que l'entité supérieure qu'ils servent et n'hésitent pas à trahir leurs compagnons d'aventure.

Il est impensable qu'un Anti-Paladin se joigne à un groupe de tendance bonne ou loyale. Pour qu'il considère une offre, le but de la mission doit s'accorder à son éthique. L'Anti-Paladin ne s'allie aux PJ que pour la durée d'une aventure. Il exige au moins la moitié du butin, ainsi que le premier choix des objets magiques, en paiement de ses services "supérieurs". De plus, il réclame le commandement du groupe et s'il ne l'obtient pas, il prêche la rébellion contre le chef choisi. En combat, il se tient en retrait mais n'en réclame pas moins les honneurs dus à un héros.

Et s'il en faut encore, ses manières arrogantes, son égoïsme, sa cruauté et son humour sadique achèveront de le rendre insupportable aux PJ.

LE PERSONNAGE

La personnalité d'un Anti-Paladin est un catalogue complet de tous les péchés : il est rusé, sanguinaire, lubrique, sadique, arrogant, rapiat, vicieux, égotique, amoral ou immoral, dominateur, brutal, diabolique, vil, mesquin, vindicatif...

Cependant, la malévolence s'exprime de bien des façons et tous les Anti-Paladins ne sortent pas du même moule. Voici quelques portraits illustrant les tendances les plus courantes :

Le couard : il trouve toujours le moyen de rester dans les coulisses, sans jamais s'exposer lui-même. Si les choses tournent mal, il cherche à fuir (conseil au MJ : faites qu'il y arrive !) en lançant une de ses fameuses tirades : "Je me vengerai !" ou bien "Damnation ! Encore raté !"

Le vantard : cet Anti-Paladin a un ego hypertrophié. Lorsqu'il tient les PJ à sa merci, il leur expose en détail ses plans géniaux et grandioses pour dominer le monde. C'est un grave défaut, car il révèle souvent ainsi le moyen de le contrer.

Le malin : il semble toujours avoir un coup d'avance sur les PJ et connaître la moindre de leurs intentions. C'est normal, il a le meilleur des complices : le MJ. Tant que les joueurs ne l'auront pas compris, leurs personnages auront la vie dure. Une seule solution : ne pas exposer la totalité de leurs plans au Maître de jeu.

Le renégat : sans doute la variante la plus horrible de l'Anti-Paladin. Le renégat est un Paladin déchu, généralement victime de son orgueil. Pour le punir de sa défection, les dieux du bien l'ont affligé d'un aspect repoussant.

La victime : "C'est le monde qui m'a fait ça, le monde va payer !". Cet Anti-Paladin est très dangereux. Persuadé d'être la victime d'une grande injustice, il fait le mal pour le plaisir de voir les autres souffrir autant que lui.

Le traître : celui-ci reste dans l'ombre jusqu'au dernier moment. Il est le conseiller avisé du vieux roi mais le poignarde pendant la bataille ; à l'instant critique, il passe à l'ennemi, avec les troupes qu'il commande ; il orchestre tous les complots et intrigues qui pourrissent le royaume.

La marionnette : celui-là n'est qu'un instrument docile entre les mains de son maître ; il exécute les ordres avec efficacité, sans émotion, sans reculer ni prononcer un mot.

Le maraudeur : monté sur son cheval noir, son grand pavois au côté et son estremaçon dans le dos, il parcourt les routes, solitaire, écrasant tout sur son passage et semant le malheur dans son sillage.

Le caractériel : sa personnalité est celle d'un enfant gâté qui éclate en pleurs à la moindre contrariété. Il se distingue par ses caprices et ses plaisanteries cruelles.

Le maudit : il ne fait pas le mal par vocation, mais une sombre malédiction l'y contraint. Il en souffre cruellement.

L'esthète : le mal est pour lui un art que l'on doit

conduire vers la perfection. Chaque cri de douleur est une musique, chaque giclée de sang une peinture. L'esthète est aussi un collectionneur qui conserve les nombreux trophées de sa malice.

Le philosophe : pour cet Anti-Paladin, le mal est indispensable à l'existence, c'est le sel de la vie. Que ferait le monde sans lui pour le répandre?



"Evil Fighter"
de Timothy Truman

N'hésitez pas à combiner plusieurs de ces personnalités pour créer un Anti-Paladin particulièrement abject : ima-

ginez donc un renégat-maudit-victime.

Et supposez maintenant qu'il soit l'ami d'enfance d'un PJ (ou même l'un de ses proches parents) : leurs conversations peuvent être passionnantes !...

L'Anti-Paladin peut également être une femme - cela peut surprendre vos PJ...

La personnalité d'un Anti-Paladin est à la fois complexe et variée. Le génie novateur de Vlad l'Empaleur, la sensibilité artistique d'Attila le Hun, le charme et l'hospitalité de Lucrece Borgia se retrouvent dans ce formidable adversaire.

IDEES D'AVENTURES

USURPATION D'IDENTITE : pendant que les PJ voyagent loin de leur chère demeure (un gentil manoir que possède le guerrier du groupe), un Anti-Paladin extermine la maisonnée, la remplace par ses sbires et, grâce aux artifices de son magicien, prend l'apparence du seigneur des lieux. Lorsque le véritable propriétaire et ses compagnons reviennent, les paysans maltraités les accueillent avec des fruits pourris — et peut-être même des idées de lynchage.

LE MINISTRE FELON : l'un des ministres du roi est — secrètement — un Anti-Paladin, suppôt de Bane, dieu de la tyrannie, il a l'intention d'assassiner le souverain. Il contacte les PJ, leur révèle l'existence d'un complot contre le roi et les charge de monter (toujours secrètement) la garde auprès de sa majesté. Le roi meurt dans la nuit et tous soupçonnent les PJ, puisque nul ne savait qu'ils étaient engagés pour le protéger.

LA PRINCESSE ET LE FANTOME : une jeune fille engage les PJ pour délivrer sa maîtresse, une belle princesse qu'un fantôme retient prisonnière dans une tour isolée. Mais les apparences sont trompeuses : la princesse elle-même est un Anti-Paladin, retenue prisonnière par l'esprit bienveillant d'un Paladin qui fut son amant et qu'elle a traité avec empoisonnement. Par malheur, l'esprit est muet et ne peut dévoiler la vérité aux PJ.

UNE PIECE DE COLLECTION : un Anti-Paladin esthète collectionne les héros empaillés ; les exploits de l'un des PJ attirent son attention et il donne à ses sbires mission de le capturer.

TECHNIQUE

Race :

Un Anti-Paladin est obligatoirement humain (seule cette race peut réunir à la fois la malévolence et le charisme nécessaire).

Caractéristiques :

Pour les déterminer, reportez-vous à la Table 1. Elle donne, pour chaque caractéristique, un nombre de base auquel il faut ajouter le résultat d'un dé.

Caractéristique	Nombre de base	Dé
Force	12	1d8
Intelligence	10	1d8
Sagesse	12	1d6
Dextérité	6	2d8
Constitution	10	1d10
Charisme	17	1d4
Apparence	Spécial	1d4

Il est possible que les scores en force, dextérité, constitution et charisme dépassent 18 ; se reporter alors aux tableaux correspondant dans le Legend & Lore (pp. 6 et 7).

Pour l'apparence, tirez 1d4 : 1, apparence de -16 ; 2, de -10 ; 3, apparence de +25 ; 4, de +30. Le score en charisme ne modifie pas le score en apparence.

Niveau :

Le niveau d'expérience du PNJ Anti-Paladin dépend du niveau moyen du groupe de PJ qu'il affronte ; ainsi si les PJ rencontrent plusieurs fois le même Anti-Paladin, il aura gagné des niveaux d'une confrontation à l'autre. Son niveau se calcule en faisant la moyenne des niveaux des PJ et en ajoutant 2 (pour un groupe niveau 1, un Anti-Paladin niveau 3 ; pour un groupe niveau 5, un Anti-Paladin niveau 7).

Pour les points de vie, les jets de protection, le combat, etc. utiliser les tables des guerriers à niveau égal.

Alignement :

Un Anti-Paladin ne peut être que chaotique mauvais ou — à la discrétion du MJ — loyal mauvais, ce qui convient notamment aux ordres de chevaliers noirs.

Pouvoirs spéciaux :

1) **Bonus de +2 à tous les jets de protection.**

2) **Immunité aux maladies.** De plus l'Anti-Paladin est un "porteur sain" qui peut transmettre la maladie de son choix à sa victime par simple toucher. Il peut user de ce pouvoir une fois par semaine s'il est de niveau 1-5, 2

“Tout ce qui existe est digne d'être détruit... Ainsi, ce que vous nommez péché, destruction — bref, ce qu'on entend par mal — voici mon élément.”
(Faust - Goethe)

fois s'il est de niveau 6-10, etc. (+1 tous les 5 niveaux).

3) **Imposition des mains.** Une fois par jour, l'Anti-Paladin peut causer des blessures à autrui (par toucher) ou en guérir sur lui-même, infligeant ou guérissant 2 points de dégâts par niveau d'expérience.

4) **Protection contre le bien.** Cette aura — s'étendant à 3m ou 10m de rayon — fonctionne comme le sort du même nom et est permanente, ce qui rend l'Anti-Paladin repérable par détection de la magie.

5) **Attaque dans le dos,** comme les voleurs.

6) **Utilisation des poisons** et aptitude à les fabriquer.

L'Anti-Paladin gagne d'autres avantages lorsqu'il monte en niveau :

1) **5% de chances par niveau de posséder une épée maléfique** (1° niv : 5%, 2° : 10%, etc.). Dégainée, elle crée un cercle de pouvoir (3m/10m de rayon) qui permet à l'Anti-Paladin de dissiper la magie à un niveau de magie équivalent au sien. Il y a 25% de chance que cette épée soit une Malemort +5. Une telle arme : a) donne une résistance à la magie de 50% dans un rayon de 15m/50m si l'Anti-Paladin la tient dégainée ; b) dissipe la magie dans un rayon de 15m/50m si dégainée ; c) inflige +10 points de dégâts aux créatures d'alignement loyal bon.

Ces pouvoirs ne se manifestent que si la Malemort est utilisée par un Anti-Paladin ; si un autre personnage mauvais l'utilise, elle se comporte comme une épée +2 ; si le personnage n'est pas mauvais, comme une épée maudite -2.

2) **Un Anti-Paladin a 5% de chances par niveau de posséder un fief avec un manoir** (au 3° niveau), un fort (au 9° niveau) ou un château (au 14° niveau).

3) **A partir du 3° niveau, l'Anti-Paladin peut affecter les morts-vivants** comme un cleric mauvais ayant deux niveaux de moins que lui.

4) **A partir du 4° niveau, l'Anti-Paladin peut posséder un destrier** (5% de chances par niveau au-delà du 3°). Il s'agit générale-



Etude de casque pour Verminaard de Larry Elmore

ment d'un destrier lourd intelligent (CA5, 5+5DV, vitesse d'un destrier moyen, soit 54m/180m) mais dans 25% des cas, c'est un palefroi de la nuit (cf. Manuel des monstres). Quelle que soit son espèce, la monture d'un Anti-Paladin a les yeux rouges, la robe noire, et inflige doubles dégâts quand elle piétine les faibles, les vieillards, et autres victimes incapables de se défendre.

5) **A partir du 5° niveau, l'Anti-Paladin a une telle réputation de pure malévolence** que les morts-

vivants et nombre de créatures maléfiques cherchent à entrer à son service (5% par niveau au-delà du 4^e d'avoir un serviteur mort-vivant supplémentaire, sauf vampire et lich).

6) A partir du 9^e niveau, l'Anti-Paladin peut utiliser des sorts cléricaux de nature maléfique (utiliser la table de progression des Paladins).

Serviteurs :

Quel que soit son niveau un Anti-Paladin possède un certain nombre de serviteurs humains et non-humains.

- Un Anti-Paladin ne peut avoir plus de 20 serviteurs humains au premier niveau, 19 au deuxième, 18 au troisième, etc. Ces serviteurs sont toujours d'un niveau inférieur au sien.

- Ses chances d'avoir des serviteurs non-humains sont nulles au premier niveau, de 5% au deuxième, 10% au troisième, etc.

Le type des serviteurs est déterminé de la façon suivante :

HUMAINS :

%	Type	Nb
01-50	Brigands	1-3
51-80	Voléurs	1-2
81-99	Assassin	1
00	Tirer sur table 2b	

%	Type	Nb
01-50	Clerc	1
51-80	Alchimiste	1
81-99	Magicien	1
00	Tirer deux fois sur table 2a	

NON-HUMAINS :

%	Type	Nb
01-49	Goblin	3-12
50-69	Orc	2-9
70-79	Hobgoblin	2-7
80-90	Gnoll	2-5
91-94	Ogre	1-3
95-97	Troll	1-2
98-99	Géant	1
00	Tirer sur table 3b	

%	Type	Nb
01-95	Mort-vivant	
96-97	Diable (1)	
98-99	Démon (1)	
00	Tirer deux fois sur table 3a	

Crise :

En présence d'un Paladin ou d'un prêtre loyal bon, un Anti-Paladin a toutes les chances de perdre son sang-froid : 50% devant un Paladin, 25% devant un prêtre. Sa réaction dépend de son caractère, elle va de l'agressivité irréfléchie (le vantard), à la lâcheté spontanée (le couard) en passant par la crise de nerfs maniaco-dépressive (le caractériel). Au MJ de juger.

Mort-vivance : si l'Anti-Paladin meurt sans que l'on brûle son cadavre, il a 5% de chances par niveau de se relever en une à deux semaines, sous la forme d'un mort-vivant doué d'intelligence (nombre de dés de vie équivalent au niveau de l'Anti-Paladin).



Adaptation 2^e Edition

Quand des portées sont indiquées, ne tenir compte que de la seconde valeur.

- Dans la table 3b substituer Baatezu à diable et Tanar'ri à démon.

- L'Anti-Paladin a accès aux sphères suivantes : charme, combat, garde, nécromantique, protection et soins (inverses).

- Il dispose gratuitement des compétences équitation, science des poisons ainsi que du nombre d'unités du groupe des Combattants. Science des poisons est une nouvelle compétence dont l'usage est optionnel :

Science des Poisons

2 unités, Intelligence, modificateur -2

Cette compétence permet de créer des poisons variés à partir de substances naturelles — minérales, végétales ou animales. On peut ainsi concocter tous les types de poisons énumérés dans le DMG 2^e édition, page 73. Pour créer un poison à plusieurs composants, il faut réussir un jet par composant ; chaque jet est à -2 s'il y a deux composants, -3 s'il y en a trois (et c'est le maximum).

Science des Poisons permet également à un personnage de créer des antidotes, mais uniquement ceux des poisons qu'il confectionne lui-même. Les jets sont effectués secrètement par le MJ.

La Science des Poisons n'est accessible qu'à des personnages mauvais et ne peut être apprise qu'auprès d'un Anti-Paladin (lequel ne communique pas volontiers son savoir, sauf peut-être à d'autres Anti-Paladins). Cette compétence se distingue d'herboristerie, qui ne permet de créer que des poisons végétaux à un seul composant

PAINT BALL GAME

GN, Murder Party, Killer, Warhammer.

Location de matériels de Paint Ball, de costumes et d'armes médiévales pour GN.

Toute l'année et dans toute la France. Devis spécialisé sur simple demande

Tel : 49 00 07 89

COBRA Loisirs

36 place des Saisons
la Défense 1
92400 Courbevoie

Conseils des Sages répond à vos questions sur AD&D®, D&D® et autres jeux de rôles.

Ecrivez à :

HEXAGONAL

(DRAGON® Magazine,
Conseil des Sages)

115 rue Anatole France,
93700 Drancy.

Les questions de ce numéro concernent toutes la dernière traduction du Manuel des Joueurs de AD&D® 2° édition.

CONSEILS DES SAGES



"Onion ring to rule them all,
Onion ring to find them,
Onion ring to bring them all,
and in the darkness bind them."

"ce qui est intraduisible ne sera pas traduit..."

◆ Certains sorts ont disparu de la 2° édition, en particulier les "cantrips", "écriture" et "poussée". Est-ce un oubli ?

▼ Les "cantrips" existent toujours sous la forme d'un sort unique du premier niveau : "tour mineur" - désormais vous pouvez choisir l'effet du sort au moment de le lancer (en vous inspirant, si vous voulez, des "cantrips" décrits dans l'Unearthed Arcana). La 2° édition n'a pas besoin d'"écriture" puisque désormais, un magicien qui ne parvient pas à apprendre un sort donné peut faire une nouvelle tentative à chaque montée de niveau. Le sort "poussée" a bien disparu mais vous pouvez toujours utiliser "glisse" : son emploi vous réserve quelques surprises amusantes, croyez-nous !

◆ Est-ce qu'un halfling peut être prêtre ?

▼ Oui. Un halfling peut être prêtre d'une mythologie spécifique ou clerc "généraliste". Après tout, les halflings ont aussi des dieux ! Seule restriction, pourtant : ils ne peuvent être druides.

◆ Un rôdeur peut-il choisir comme ennemis désignés plusieurs créatures similaires ?

▼ Reportez-vous au texte p. 31 du Manuel des Joueurs. La phrase clef est en fait : "Ce choix est soumis à l'approbation du MD."

UN MOT DES TRADUCTEURS

Voici quelques précisions sur la manière dont nous traduisons les articles préalablement publiés dans la version américaine de notre magazine.

Noms propres. Certains articles se réfèrent à des lieux imaginaires situés dans les mondes créés par l'équipe de TSR, notamment dans les Royaumes Oubliés. Les noms propres composés restent en anglais mais seront parfois suivis d'une note entre parenthèse indiquant leur sens ou proposant une traduction euphonique : Waterdeep (eaux profondes), Shadowdale (Ombreval). Les mots non composés sont traduits afin d'être plus évocateurs. Ainsi, The Dragon Reach devient le Bief du Dragon et The Elven Court, la Cour Elfique.

Intraduisibles : certains termes anglais (background, role-playing...) n'ont pas d'équivalents français. C'est peut-être regrettable, mais il faut l'admettre.

Les deux éditions : les aides de jeu pour AD&D® que nous traduisons ont été écrites à différentes époques. Certaines se conforment à la première édition des règles, d'autres (et elles seront de plus en plus nombreuses) à la deuxième édition. Nous avons décidé de

conserver à chaque article son identité propre. Cependant, afin de satisfaire le plus grand nombre de joueurs, chaque aide de jeu 1° édition est suivie d'une note permettant de l'adapter à la 2°, et inversement.

Termes techniques : nous avons dû choisir entre les éditions françaises parues à ce jour, les habitudes des joueurs et nos propres idées. Pour la 2° édition d'AD&D®, nous nous conformons à la dernière édition française des règles (parue en Juillet). Pour la 1° édition, nous suivons généralement la seule traduction publiée (et actuellement épuisée). Comme certains de nos lecteurs utilisent les versions originales des règles, il n'est pas superflu d'indiquer certaines de nos conventions...

Distances : originellement exprimées en pieds ou en pas, elles sont converties en mètres. Pour simplifier, nous avons arrondi les résultats. (ainsi - chers puristes - les sorts de la version française portent légèrement plus loin).

Sorts : la rubrique "Portée" ne mentionne qu'un seul chiffre pour la 2° édition mais deux pour la 1° (intérieur/extérieur). D'une édition à l'autre, certains sorts ont disparu, d'autres ont changé de nom ; ces modifications vous seront précisées. Par ailleurs, en accord avec l'édition française la plus récente, nous parlerons d'éléments somatiques, verbaux ou matériels, plutôt que de composantes.

Classes : elles conservent leurs traductions courantes, sauf le ranger pour lequel nous adoptons le terme 2° édition : rôdeur.

Taille des créatures : voici les termes employés dans le cadre de la 2° édition : Tiny (T) : Très petite, Small (S) : Petite, Man-sized (M) : Moyenne, Large (L) : Grande (G), Huge (H) : Enorme, Gargantuan (G) : Gigantesque

Moral : Unreliable : Craintif, Unsteady : Timoré, Average : Moyen, Steady : Ferme, Elite : Elite, Champion : Champion, Fanatic : Fanatique, Fearless : Sans peur. Jérôme Dumec, Luc Masset

PAINT BALL GAME

GN, Murder Party, Killer, Warhammer.

Location de matériels de Paint Ball,
de costumes et d'armes médiévales pour GN.

Toute l'année et dans toute la France. Devis spécialisé sur simple demande

Tel : 49 00 07 89

COBRA Loisirs

36 place des Saisons
la Défense 1
92400 Courbevoie

Forum accueille vos réflexions et opinions sur les jeux et leur univers. Cette rubrique est la vôtre : une tribune où vous pourrez exposer vos idées afin que d'autres joueurs en profitent et réagissent. **Ecrivez à :**

HEXAGONAL

(DRAGON® Magazine,

Conseil des Sages)

115 rue Anatole France,
93700 Drancy.

FORUM



Full Metal Planète : Gérard Mathieu* communique à la Rédaction de DRAGON® Magazine une lettre signée de l'arrière-petit-fils de Tex Flytox, identifié dans certains manuels d'Histoire comme un héros de la Conquête du Minerai. Ce document complète l'article Full Metal World paru dans ce numéro, malgré de nettes divergences qu'explique sans doute l'éloignement des faits rapportés. Si d'autres descendants des témoins de cette époque se manifestaient, nous examinerions bien volontiers leur version des faits.

"Souvenez-vous, à la fin du siècle dernier, la conquête de l'espace piétinait aux limites du système solaire. Au-delà de Pluton, un vide infranchissable narguait l'humanité clouée dans ses pauvres fusées pétaradantes.

C'est en 2096 qu'une nouvelle planète est apparue dans notre système solaire. Une planète riche d'un fabuleux minerai. Traité dans les gigantesques stations-usines des Consortiums, il allait devenir le carburant et le matériau de construction des vaisseaux de sixième génération : ceux que vous empruntez encore aujourd'hui pour passer dix fois, cent fois le mur de la lumière.

... Mais ce minerai qui ouvrait les portes du cosmos, encore fallait-il le récolter, et Full Metal Planète le défendait jalousement : pesanteur et atmosphère intenable, séismes de fin du monde, marées totalement imprévisibles, triple ceinture d'astéroïdes... Les Consortiums recrutèrent à prix d'or les meilleurs pilotes de l'époque, c'est à dire les pires têtes brûlées de la dernière guerre spatiale. Leur mission : dès la fin d'un séisme, poser leurs astronefs sur la planète, ramasser un maximum de

minerai, désintégrer ou capturer le matériel-robot des autres Consortiums... et, surtout, redécoller avant le prochain cataclysme pour regagner sains et saufs les usines orbitales.

De retour dans les bars neutres des stations de repos, les pilotes ennemis attendaient ensemble la prochaine accalmie tectonique de Full Metal Planète, signal du départ pour une nouvelle récolte. Autour d'une bière, ils revivaient en paroles leurs précédentes campagnes. C'est ainsi qu'ils prirent l'habitude de simuler leurs combats sur le papier, bougeant des capsules de bière sur des cartes grossières. Au fil des ans, les cartes devinrent plus précises, les capsules firent place à des répliques sculptées de leurs destructeurs ou transporteurs-robots, les règles furent codifiées... et Full Metal Planète devint le jeu que l'on pratique aujourd'hui dans toute la galaxie (environ seize milliards d'exemplaires vendus par la Multiplanétaire Ludodélie).

Full Metal Planète a donc été créé par les propres acteurs de la Conquête du Minerai, dont mon arrière-grand-père. Ce dernier fut un des plus grands captureurs d'astronefs de sa génération, avec 94 astronefs en remorque au terme de trois ans de campagne.

Tex Flytox III
Astéroïde G 8 de l'Amas 132
31 Juillet 2191.

* Certains affirment que Gérard Mathieu serait un des créateurs de Full Metal Planète... (cf. page 64)



Dragon
MAGAZINE

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

Au sommaire du N°2 :

- L'Univers de Battletech : comme si vous y étiez !
 - Les Elfes et Elfquest : la saga des grandes races elfiques : témoignages.
 - Les Epées magiques : Excalibur, Stormbringer, et toutes celles que vous n'aurez jamais !
 - Mage Stone, le jeu qui fait fureur dans les écoles de magie du Monde de Krynn
 - Et, bien sûr, Lorette et Harpye, notre BD !
 - Nos rubriques Cinéma, Micro, Figurines ...
 - Et vos Previews sur les jeux de Noël !
- C'EST TROP, JE M'ABONNE !!! (p 28, bien sûr!)

Dragon
MAGAZINE

PARUTION FIN OCTOBRE
Disponible chez votre marchand de jouaux

CONTRAT PARTENAIRES

3	MORNINGSTAR	p 71, p 90
4	THENESIS	p 81
5	PROGEDIS GAMES	p 54, p 97, p 99
6	ABADIS	p 59, p 89
7	LUDODELIRE	p 16, p 65
8	ORIFLAM	p 6 - 7
9	L'ŒUF CUBE	p 67
11	PROGEV GAMES	p 11,
12	JEUX DESCARTES	p 35, p 44

CONTRAT "COUP DE POUCE" JEUNES SOCIÉTÉS ET ASSOCIATIONS

COBRA LOISIRS p 94, p 96

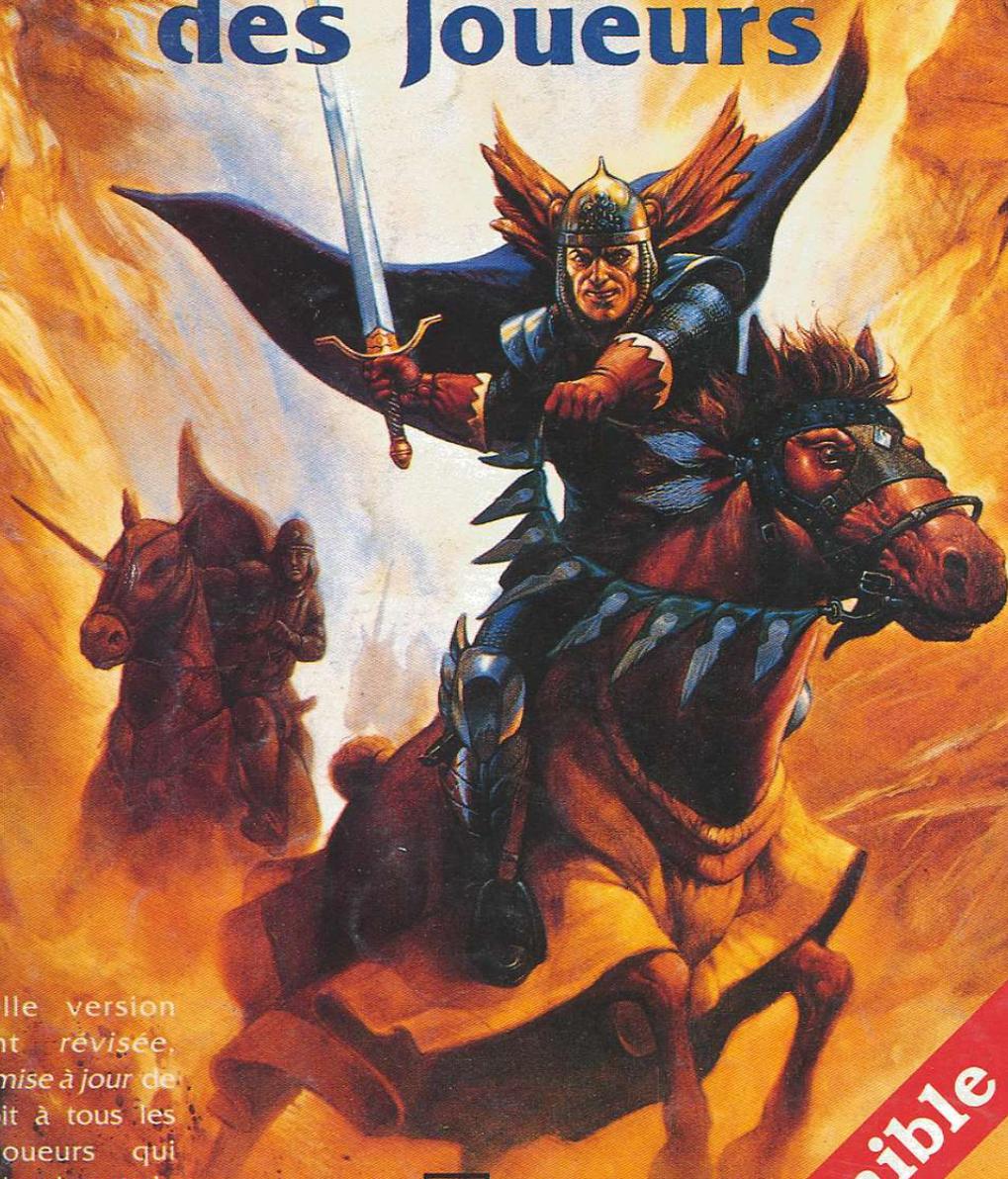
Pour tout renseignement, contactez :
Totem Création : 39 64 53 11 / 34 28 07 66

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