

**Dragon**  
MAGAZINE

Heroic Fantasy

Science Fiction

Fantastique

# Dragon<sup>®</sup>

M A G A Z I N E

N° 2

Novembre - Décembre 91

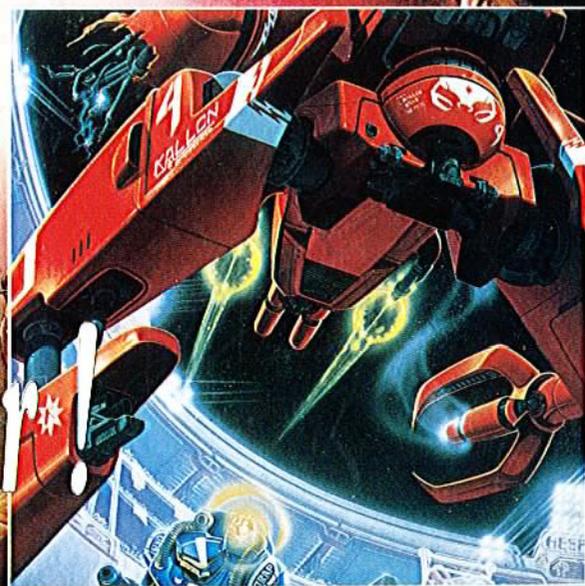


LENCYCLOPÉDIE DES MONDES IMAGINAIRES

M 4159 - 2 - 35,00 F.-RD



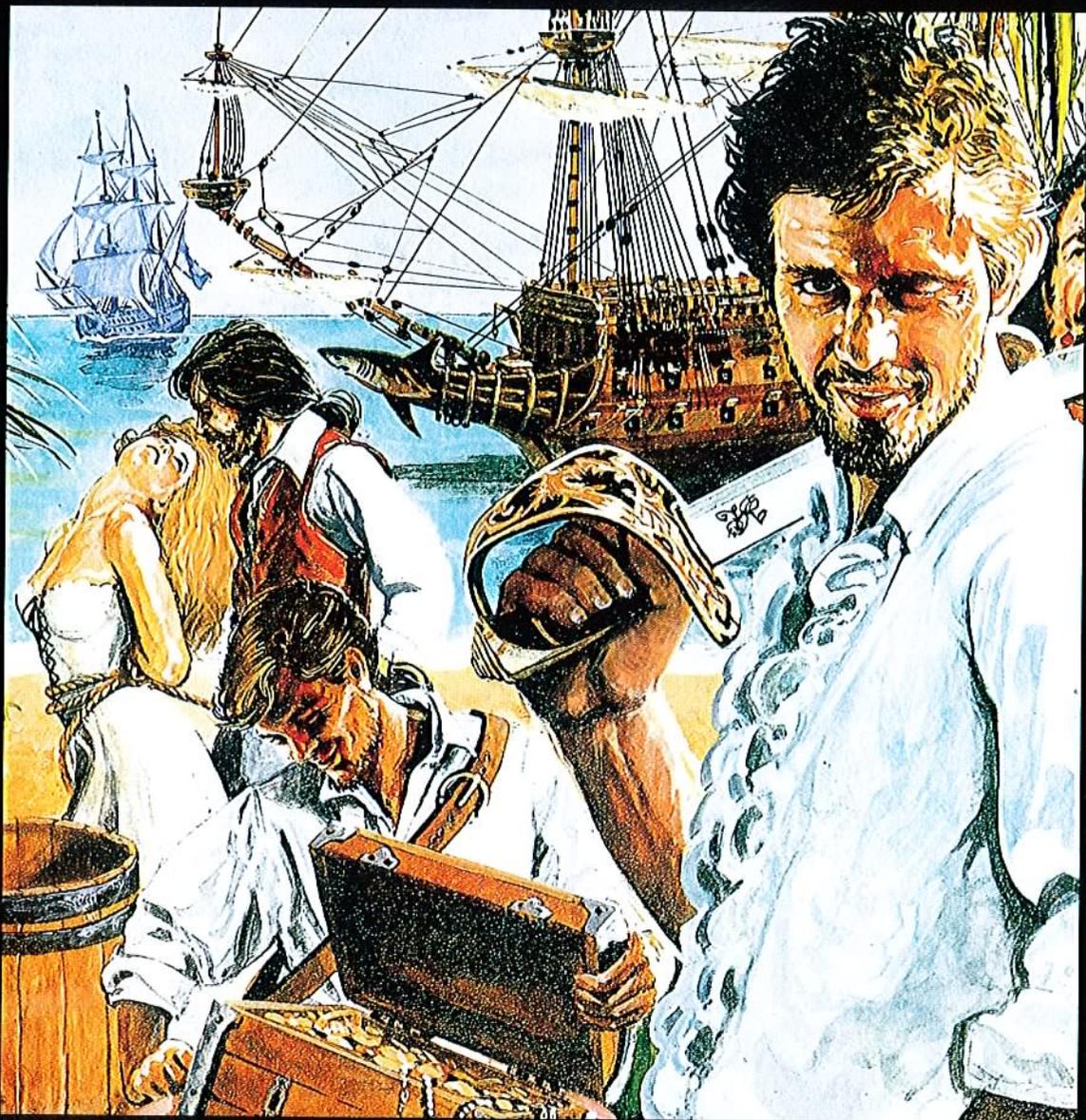
## N°2 : Le Retour!



HERNANDES 13

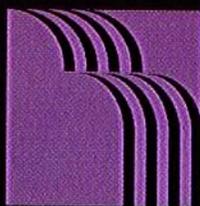
# GAMES'S

Le spécialiste du jeu de rôles



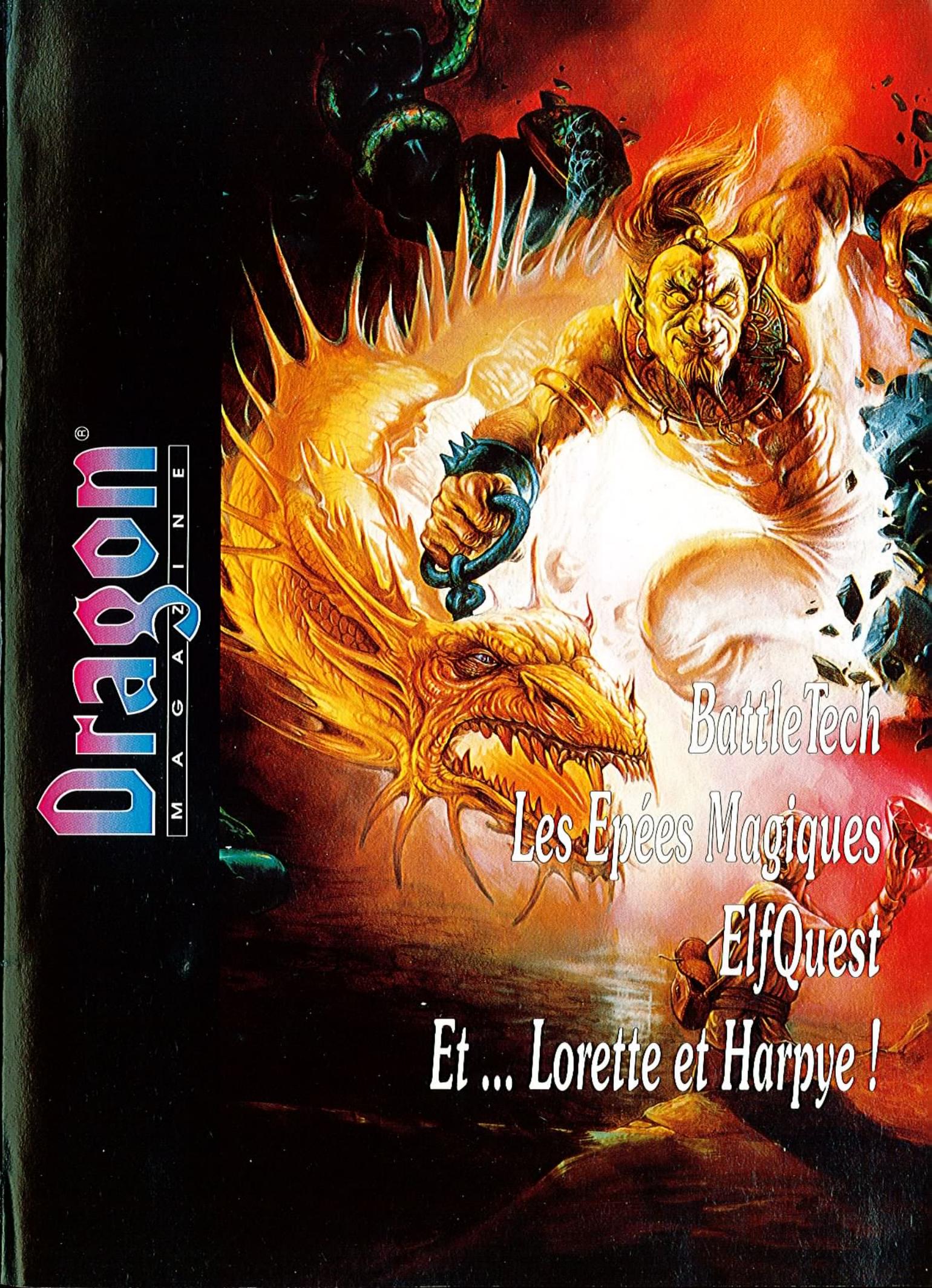
FORUM  
DES HALLES

Niveau-2  
Tel : 40 26 46 06



LA DEFENSE  
Les 4 Temps

Niveau +2  
Tel : 47 74 88 54



**Dragon**<sup>®</sup>  
M A G A Z I N E

BattleTech

Les Épées Magiques

ElfQuest

Et ... Lorette et Harpye !

# SOMMAIRE

## L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

### EDITO

**"B**attleTech : rejoignez les rangs des TechnoGuerriers. Débarquez sur des mondes hostiles. Aux commandes d'un monstre d'acier, livrez bataille pour la gloire de votre Maison ou votre profit personnel. La civilisation humaine est en pleine décadence, mais dans cette période troublée, un homme ambitieux et courageux peut se tailler un fief aux dimensions d'une planète...

**Elfquest** : sur un monde encore jeune, partez à la recherche du pays des Elfes. Chevauchez un loup et parcourez de vastes forêts, sous la double lumière des lunes qui se partagent le ciel.

**Stormbringer** : vous connaissez certainement la fabuleuse épée d'Elic le Nécromancien. DRAGON® Magazine vous révèle tous ses pouvoirs, et les dangers qui vous guettent si d'aventure elle tombe entre vos mains.

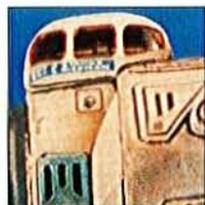
**Banque des Dragons** : les billets tirés par notre magazine renforcent leur position sur le marché des devises non convertibles. Le Dragon y gagne plusieurs points face au dollar polvédien et au zloty bordure. Dans une ambiance fiévreuse, les enchères montent, les fortunes se construisent et s'effondrent... Tenterez-vous l'aventure financière ? Vous informer, vous conseiller, et parfois, vous mettre en garde, tels sont nos objectifs. Comptez sur DRAGON® Magazine pour traiter la Fantasy avec tout le sérieux qu'elle mérite !



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

## DOSSIER BATTLETECH

- 8 Déclin et Chute de la Ligue des étoiles
- 18 La Genèse de BattleTech
- 19 MICRO : La Guerre en 3050



22 Le Pouvoir des Images Japonaises

24 CONCOURS : Les Réponses

27 CINE - VIDEO : Fisher King

29 B.D : Lorette et Harpye : "T'as de beaux ayeux, tu sais !"

## DOSSIER LES EPEES MAGIQUES

- 30 Stormbringer & Autres Lames Magiques
- 34 HARD ROCK : L'Épée Noire
- 36 NOUVELLE : L'Épée Blême



40 B.D : Lorette et Harpye : "Je le vois noir avec une longue queue ..."

41 D'OR & D'ARGENT

## DOSSIER ELFQUEST

- 48 Sous la Lumière des Lunes
- 52 L'Écologie du Loup



56 B.D : Lorette et Harpye : "Ça sent la cacahuète, ici."

57 Mage Stones

59 FIGURINES : A la Pointe du Pinceau

63 FIGURINES : Diorama

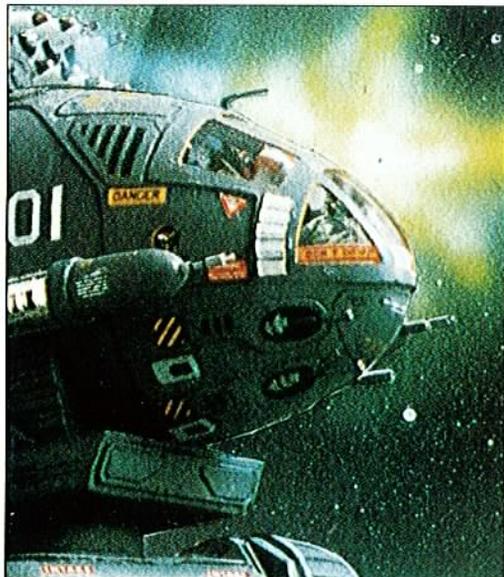
64 Bloodbowl

66 La Vouivre

69 PREVIEWS

74 Sang de Dragon

76 COURRIER



## 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.

78 Sang de Dragon - La Vouivre : Technique

80 L'Âme des Lames

87 Stormbringer & Autres Lames Magiques

91 Buvons un coup, buvons-en deux !

94 Le Bazar du Bizarre

93 CONCOURS : Liste des Gagnants

96 FORUM

98 CONSEILS DES SAGES



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 (émis en France) doivent être rédigés à l'ordre de Dragon Magazine, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France. Le paiement des abonnements étrangers est à effectuer par mandat international uniquement. Tous les mandats sont à émettre en faveur d'Hexagonal (ref : Dragon Magazine). Un changement d'adresse doit nous parvenir 6 semaines avant la sortie du numéro, pour que la nouvelle adresse soit prise en compte.

Anciens numéros : les anciens numéros (selon les stocks disponibles) peuvent être commandés au tarif en vigueur, directement à : 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, 95160 Montmorency, France; téléphone : (33 1) 39 64 53 11 ou 34 28 07 66.

DRAGON® est une marque déposée appartenant à TSR, Inc. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut en être faite sans obtenir préalablement l'autorisation par écrit de la part de l'éditeur.

® désigne des marques déposées appartenant à TSR, Inc. TM désigne des marques appartenant à TSR, Inc. La plupart des autres noms de produits sont des marques appartenant aux sociétés qui les ont créés. Si ces noms apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé qu'ils désignent des marques, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de ce statut. © 1991 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Dragon® Magazine, édition française, est éditée 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 : Marica Plual-Thésée

Ont participé à ce numéro :

**TOTEM** Création

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

Rédacteurs, illustrateurs :

Jeu de Rôles : Luc Masset

Previews : Olivier Noël

Rédacteurs U.S. : R. Awlinton, D. Baldwin, S. Chupp, William Wilson Goodson, Ed Greenwood, Bryan Haught, Patrick Larkin, S. Martin, Jim Milner, David W.

Montgomery, M. Moorcock, Sandy

Petersen, Jordan K. Weissman

Rédacteurs Français : Th. Betty, Goupil,

Marcello Kramer, Tristan Lathière, Luc

Masset, Göl Murnik, Olivier Noël, Philippe

Plual, Philippe Rio, Olivier Rogé, Pascal

Saradjian, Jean Marc Toussaint, Stéphane

Truffert, Caroline Vié, Yulran.

Traducteurs/adaptateurs : Thierry Betty,

Guillaël, Serge Olivier, Luc Masset.

Illustrateurs U.S. : Scott Burdick, Jeff

Butler, Frank Brunner, Clyde Caldwell, Jeff

Easley, Larry Elmore, Franck Gunler,

Hanzo, Jim Holloway, D. Meyer, Wendy &

Richard Pini, Paul Sonju, Steve Venters.

Illustrateurs français : Crisse, Olivier Frol,

Philippe Plual, Siudmak, Pascal Trigaux.

Photographes : Jérôme Bobhot, Stéphane

Hanotin, Frédéric Picard, Philippe Plual.

La B.D. "Lorette et Harpye" est publiée

sous copyright : © Editions Vents d'Ouest.

ElQuest® est une marque déposée appar-

tenant à WARP Graphics, tous droits réservés ;

ElQuest, the Official Role Playing

Game est sous copyright ©1989 Chaosium

Inc, tous droits réservés

D&D®, AD&D® et Mage Stones sont des

jeux TSR, Inc. ; Stormbringer et Hawkmoon

sont des jeux Chaosium édités en français

par Oriflam ; Rolemaster est un jeu ICÉ

édité en français par Hexagonal ;

BattleTech et TechnoGuerriers sont des

jeux FASA édités en français par

Hexagonal ; The ElQuest Boardgame est

un jeu Mayfair Games Inc. ; Bloodbowl est

un jeu Games Workshop édité en français

par Jeux Descartes.

Principaux associés : Mr Fabrice Sarelli,

Mr Dominique Paul, Melle Marie-Lina Six.

Impression : Berger-Levrault Graphique,

Toul. Flashage PAO : Compo Rive Gauche,

Paris. Photographure : FA'SET Photogra-

phure, Paris. Distribution : NMPP. Dépôt

légal : 4ème trimestre 1991. ISSN en

cours.

n° de commission paritaire : en cours.

Régie Publicitaire :

TOTEM Création, 44 rue des Bassérons,

95160 Montmorency.

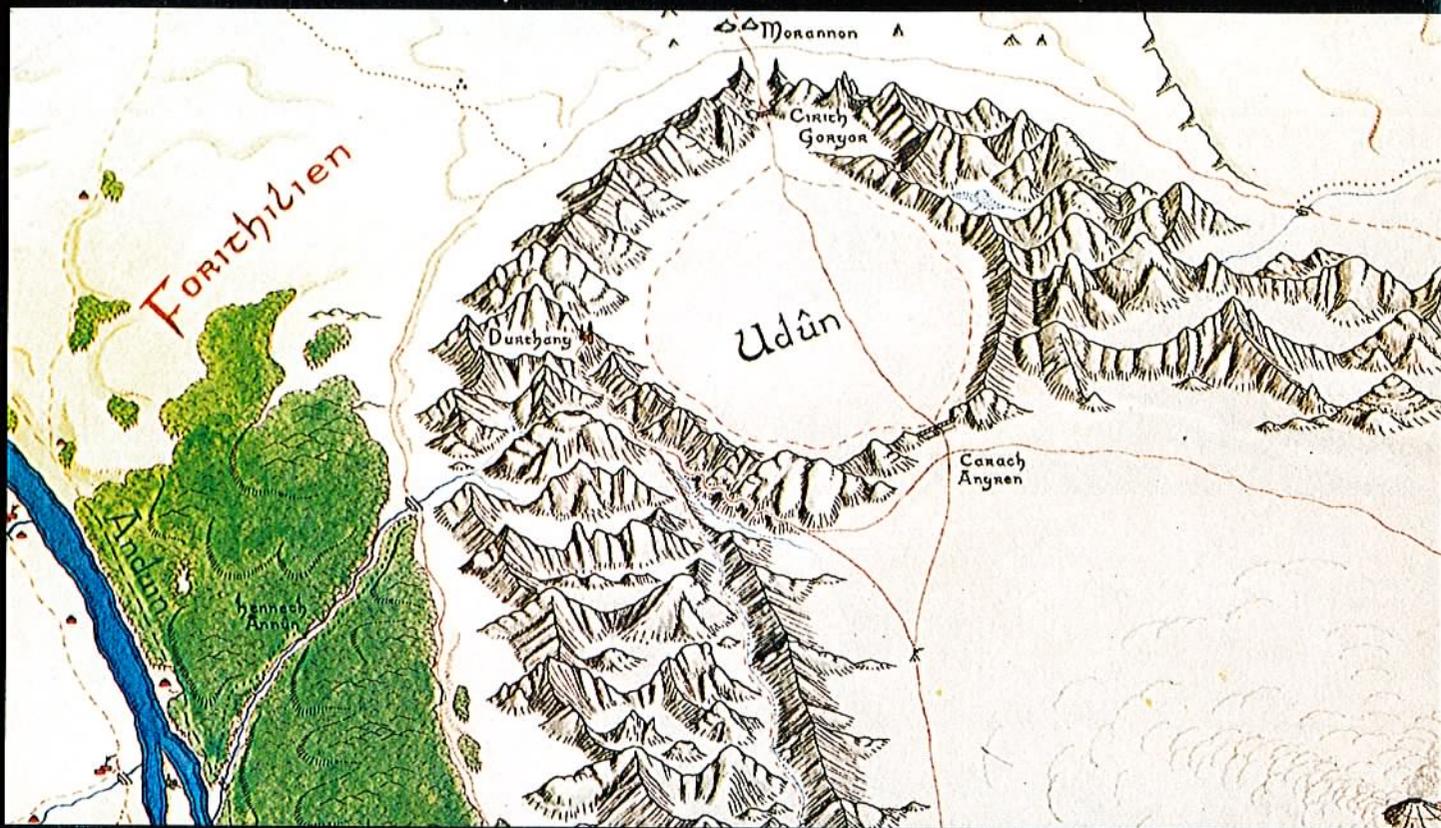
tel : (1) 39 64 53 11 - (1) 34 28 07 66.

**EXPLOREZ**

**LES TERRES DU MILIEU DE J.R.R. TOLKIEN**

**AVEC LES AVENTURES PRETES A JOUER**

**DE IRON CROWN ENTERPRISES**



Un envoi de vin et de bière a disparu en Ithilien Septentrionale. Firichal, un riche marchand de vins, a offert une récompense pour obtenir informations et assistance. Etes-vous suffisamment brave pour suivre *La Piste des Bandits du Vin* ?

La tour de Barad Perras a résisté autrefois aux efforts des Orques qui l'assiégeaient. Des années plus tard, elle est abandonnée et oubliée... Récemment, cependant, une bande d'Orques Scara-hai a revendiqué la tour comme base à partir de laquelle terroriser la région. Acceptez-vous d'affronter les *Problèmes à la Petite Corne* ?

Les gens de Minas Tirith parlent d'une étrange bande d'Orques et du sorcier qui les commande, Gaurhîr. Ces Scara-hai ont été élevés en vue d'un plan très spécial et ce plan est sur le point de porter ses macabres fruits. Avez-vous le courage de vous dresser face au *Maître de Durthang* ?

Dans ces trois aventures passionnantes, le danger est partout, mais il en est de même des récompenses !

IRON CROWN ENTERPRISES détient les droits exclusifs pour le monde entier pour tous les JEUX DE ROLE et JEUX DE PLATEAUX basés sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX et BILBO LE HOBBIT.

Créé par Iron Crown Enterprises,  
Produit et distribué sur le marché français par  
HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002  
PARIS.

© 1987 TOLKIEN ENTERPRISES.  
BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX,  
ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce  
module sont des marques déposées appartenant à  
TOLKIEN ENTERPRISES, une division de  
ELAN MERCHANDISING, INC., Berkeley, CA.  
Toute utilisation ou reproduction sans accord  
préalable par écrit est strictement interdite.

00352

# AUX PORTES DU MORDOR™

Un module d'aventures prêtes à jouer dans  
Les TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN



pour  
**Iron Crown**

&  
**Rolemaster™**

Vous trouverez, dans ce module basé sur **BILBO LE HOBBIT™** et sur **LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™**, trois aventures pour niveau débutant à moyen. Chaque aventure se suffit à elle-même et peut être mise en place en quelques minutes.

Créé par **IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.** Produit et distribué sur le marché français par **HEXAGONAL**, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.



Réf. 00352

**B**attleTech, c'est un jeu de plateau, un jeu de rôles, des logiciels, des romans, des BD, et un centre de loisirs à Chicago. Mais c'est avant tout un univers de science-fiction que nous vous invitons à découvrir.

# DÉCLIN ET CHUTE DE LA LIGUE DES

**N**ous sommes au 31<sup>e</sup> siècle, l'homme a colonisé les étoiles sans rencontrer de races étrangères - mais les conflits entre états se succèdent avec une telle violence que les fondements de la civilisation humaine en sont ébranlés. Dans ce monde en état de guerre permanente, le maître des champs de bataille se nomme BattleMach.

Haut d'une dizaine de mètres, de forme vaguement humanoïde, c'est le Géant des anciennes légendes auquel une technologie de pointe insufflé la vie. Les 'Machs les plus légers pèsent 20 tonnes, les plus lourds en accusent 90 ou davantage. Même les plus petits sont hérissés de lasers, de canons à particules, de lance-missiles, d'auto-canons ou de mitrailleuses. Aux commandes de ces géants d'acier, des "TechnoGuerriers" entraînés depuis l'enfance. Ils font littéralement corps avec leur machine, qui reproduit fidèlement le moindre de leurs mouvements...

Ecrasant dans un grondement de tonnerre fantassins et véhicules, le BattleMach est l'image de la mort en marche... Rien ne peut lui résister, sauf un autre BattleMach.

## Le présent

Les BattleMachs sont actuellement en service dans toutes les armées de la "Sphère Intérieure" - cette partie de la galaxie que l'homme a colonisée de longue date. La Sphère Intérieure est divisée en cinq empires gouvernés par des dynasties héréditaires : les Maisons Davion, Kurita, Steiner, Marik et Liao. Chacune de ces familles règne sur un état qui englobe des centaines de mondes et s'étend sur des milliers d'années-lumière.

Jadis, les cinq Grandes Maisons reconnaissaient l'autorité d'un Premier Lord et leurs possessions étaient fédérées en un empire unique : la Ligue des Etoiles. La paix régnait alors sur les planètes et la technologie humaine atteignait des sommets fabuleux. Aujourd'hui, chacun des Seigneurs revendique pour lui-même le titre de Premier Lord, et leurs Maisons s'affrontent dans une suite sans fin de combats meurtriers. Ces conflits, qui

**"Nous sommes  
devenus des  
vautours  
qui se nourrissent  
des déchets de leur  
civilisation défunte"**

débütèrent il y a plus de deux cents ans, ont reçu le nom générique de "Guerres de Succession".

Chacun des cinq empires combattants contrôle de vastes ressources et des peuples innombrables. Cependant, des siècles de guerre ont prélevé un tribut énorme : la mort de millions d'hommes, le déclin ou la perte de la haute technologie de la Ligue des Etoiles.

Sur de nombreuses planètes, des ruines et des étendues dévastées témoignent de l'inaptitude des cinq Lords Successeurs à coexister pacifiquement.

## A l'aube de l'histoire

La science historique est aujourd'hui négligée. Il est pourtant indispensable de revenir près de mille ans en arrière pour comprendre les événements actuels. Souvenez-vous qu'en ces temps reculés, l'expansion n'a pas commencé. L'humanité n'occupe qu'une seule planète : l'antique Terra.

**2011** : Une sanglante guerre civile déchire l'Union Soviétique. L'Alliance Occidentale, rebaptisée Alliance Terrienne, profite des circonstances pour affirmer son hégémonie.

A l'université de Stanford, l'américain Kearny et le japonais Fuchida publient une série de communications qui remettent en cause les lois de la physique. Ils sont ridiculisés par la communauté scientifique et meurent dans l'anonymat.

**2102** : Exhumant les travaux de Kearny et de Fuchida, des chercheurs mettent au point le premier vaisseau spatial capable de dépasser la vitesse de la lumière. Une colonie permanente est établie sur Tau Ceti IV.

**2172** : L'Alliance Terrienne recense plus de cent mondes habités. Le manque d'eau freinant la colonisation de nouvelles planètes, l'entrepreneur Rudolph Ryan met en chantier des "vaisseaux-glaciers" capables de déplacer d'immenses icebergs dans l'espace interstellaire.

**2235** : Le nombre de planètes colonisées dépasse les 600 lorsque l'Alliance Terrienne doit faire face aux premières tentatives de sécession. Une politique

Adaptation

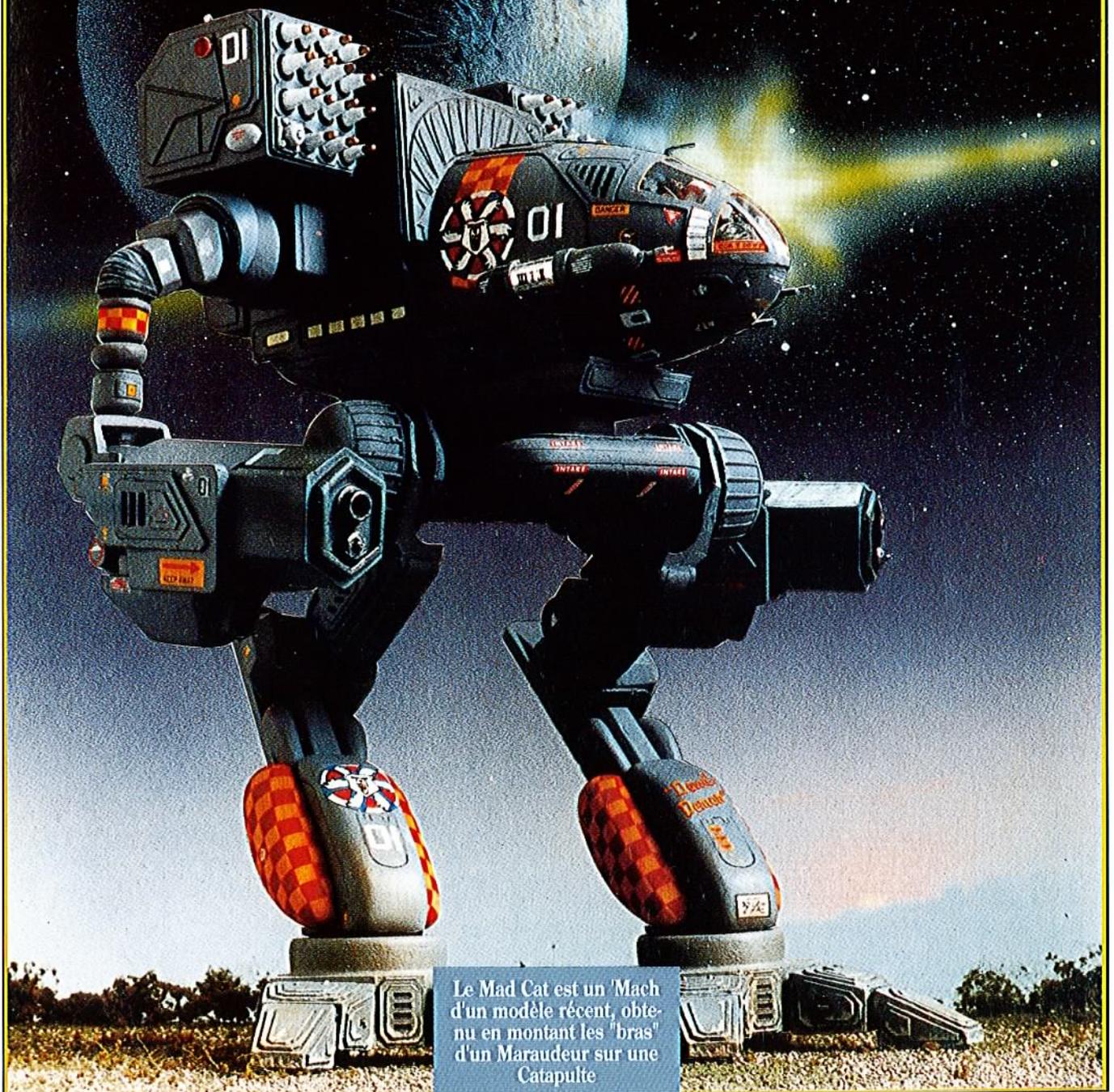
**Luc Masset**

Conseiller Militaire

**Thierry Betty**

# ETOILES

## L'UNIVERS DE BATTLETECH



Le Mad Cat est un 'Mach d'un modèle récent, obtenu en montant les "bras" d'un Maraudeur sur une Catapulte

"Mad Cat"  
de Steve Venters

maladroite provoque une crise qui entraîne la dissolution de l'Alliance. Dix états indépendants émergent du chaos. Ils sont généralement gouvernés par une famille noble, le pouvoir héréditaire se révélant le seul moyen de préserver une certaine stabilité politique. Mais la guerre entre états devient un fait constant, tandis que les premiers modèles de BattleMachs entrent en service.

DECOUVRIR

**BATTLETECH**

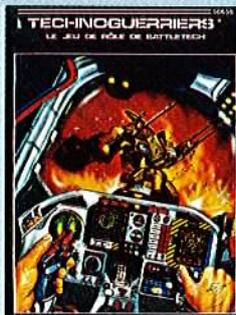
La vie au 31<sup>e</sup> siècle vous apparaît d'abord comme une suite fragmentée de combats enregistrés par les caméras des BattleMachs. Cependant la Sphère Intérieure offre beaucoup plus : il y a tant de choses à faire et à découvrir loin des champs de bataille ! Le challenge est de rester en vie pour profiter du présent et voir l'avenir.

Plus de cinquante jeux, extensions et livres sont consacrés à l'univers de BattleTech, mais, pour y entrer, vous n'avez besoin que de la boîte de base. Vous y trouverez tout ce qu'il faut pour simuler les combats de 'Machs : règles, caractéristiques des machines, carte découpée en hexagones, pions, dés.

Vous pouvez agrémenter vos parties en remplaçant les pions de carton fournis par des figurines de plastique (Plastech, boîte de 16 BattleMachs à l'échelle 1/285).

La Veuve Noire est un recueil de scénarios pour BattleTech. Vous y trouverez des informations sur la compagnie mercenaire commandée par la fameuse Natasha Kerensky.

TechnoGuerriers est le jeu de rôles de l'univers BattleTech. Il vous permet de créer des pilotes de 'Machs (et d'autres personnages), de les jouer et de suivre tous les aspects de leur carrière, notamment l'acquisition et la gestion d'un fief. Le livre de règles fournit de nombreuses informations sur la Sphère Intérieure et la vie au 31<sup>e</sup> siècle.



## Un passé glorieux

**2551** : L'Age de la Guerre s'achève avec la fondation de la Ligue des Etoiles. Cette fédération rassemble les cinq Grandes Maisons qui se sont maintenues au pouvoir jusqu'à nos jours. Tous les chefs de Maison siègent au Grand Conseil, que préside le Premier Lord de la Ligue des Etoiles.

**2597** : La Ligue soumet les états restés indépendants.

Après cette guerre d'unification commence l'Age d'Or de l'Humanité. Tout l'espace habité se trouve alors placé sous la seule égide politique, économique et militaire d'un gouvernement unique - concept difficile à appréhender pour nous qui vivons en un temps de dissensions et de guerres permanentes. Les arts, les sciences et les techniques prennent un essor inégalé. Parmi les réalisations marquantes de cette grande époque, signalons : l'adoption d'une monnaie universelle, la mise au point d'un réseau performant de communications (le délai de transmission entre Terra et la Périphérie passe de 12 à 5 mois), l'invention d'un système économique de purification d'eau (qui entraîne la ruine du Cartel Ryan, fabricant et opérateur des vaisseaux-glaciers).

Mais certains ambitieux ne sont pas satisfaits. Quel qu'en soit le prix pour le reste de l'humanité, ils veulent plus de pouvoir et de richesses. Même s'ils doivent détruire ceux qui s'opposent à eux.

**2751** : Le premier Lord de la Ligue des Etoiles meurt dans un accident. Son fils et unique héritier a seulement huit ans ; en conséquence, le commandeur de l'Armée de la Ligue, Aleksandr Kerensky, est nommé Régent et Protecteur.

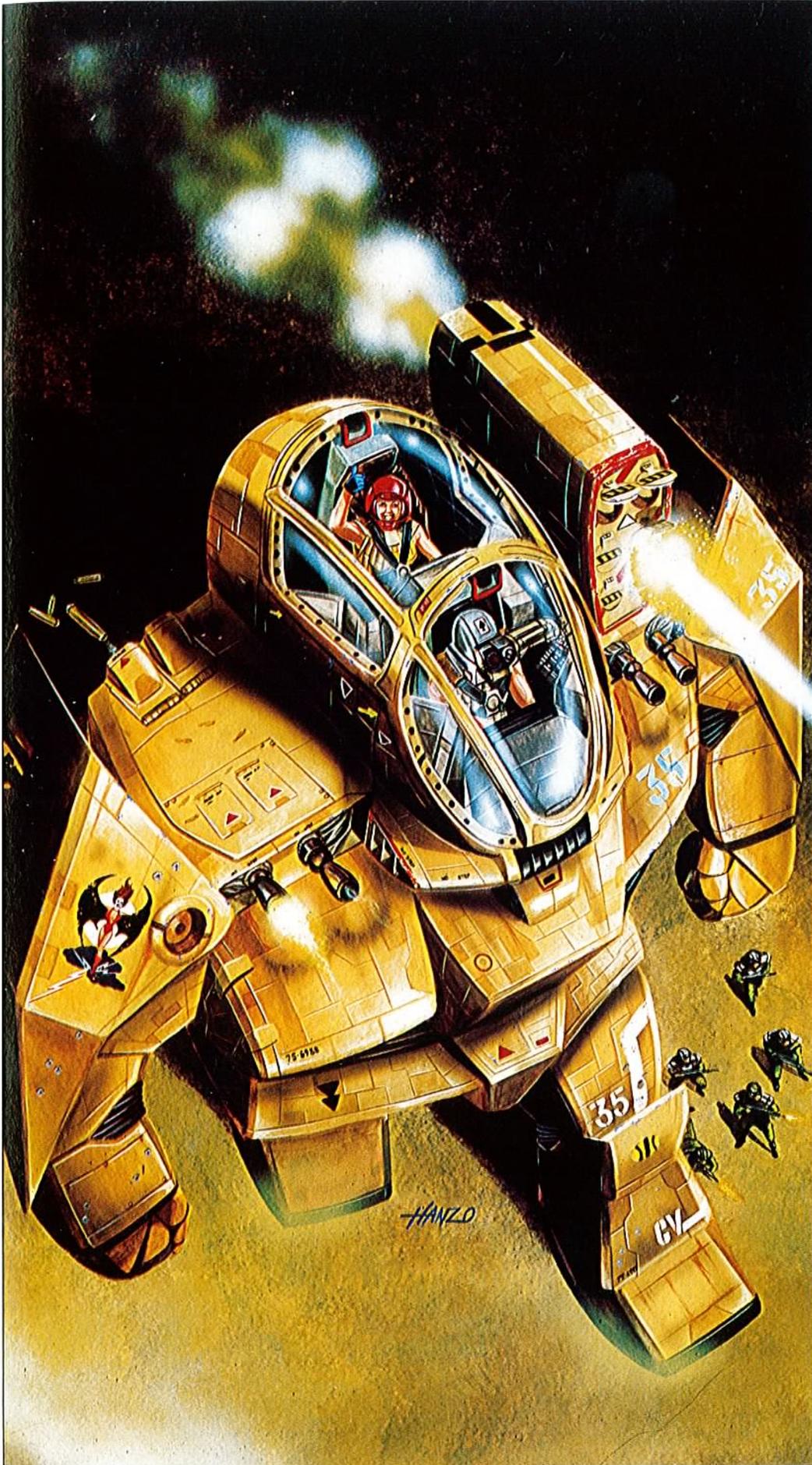
Mais un seigneur félon s'empare de la capitale de la Ligue par un coup d'état rapide et sanglant. L'héritier et sa famille sont exécutés. Les troupes loyales du Général Kerensky finissent par vaincre le traître, mais seulement au terme d'une guerre civile qui cause près de cent millions de morts, laisse le Haut Conseil désemparé et l'Armée de la Ligue des Etoiles très affaiblie. Bien que victorieux, le Général Kerensky réalise qu'il n'est plus en mesure d'empêcher les cinq Grandes Maisons de s'affronter pour la suprématie.

**2784** : Kerensky réunit secrètement ses troupes et embarque pour un exode en masse, quittant la Sphère Intérieure pour disparaître dans l'espace inconnu. On n'entendra plus jamais parler de lui ni de ses fidèles. Leur disparition lève le dernier obstacle à une guerre civile totale. Chaque Seigneur Conseiller veut obtenir le pouvoir suprême, et c'est ainsi que commencent plus de deux siècles de dévastation.

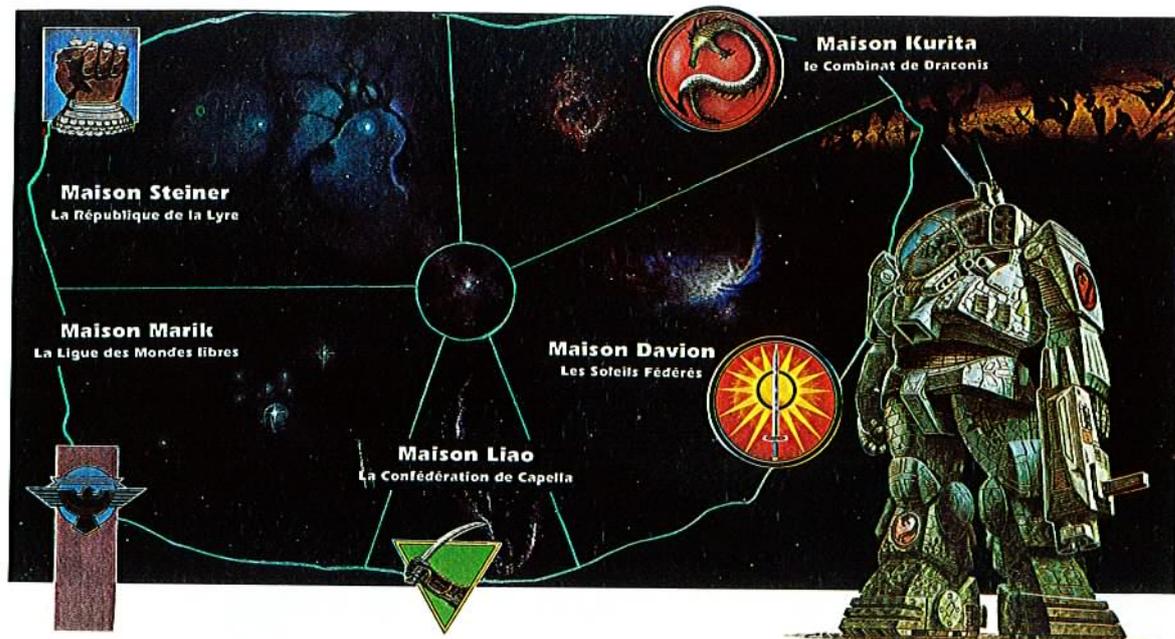
## Les Guerres de Succession

**2786** : Minoru Kurita, du Combinat de Draconis, se proclame Premier Lord. Ses quatre rivaux suivent rapidement son exemple. En quelques mois, la guerre se répand dans toute la Sphère Intérieure.

D'après une photo prise par un chasseur aérospatial survolant le champ de bataille en rase-mottes



"BattleMach lourd"  
de Hanzo



**2787-2821** : La Première Guerre de Succession est d'une brutalité inouïe. Les Lords en guerre font fi de tous les traités et conventions, écrasent les cités, détruisent des complexes industriels d'importance vitale, massacrent des civils... Rares sont les mondes épargnés.

**2815** : La Sphère Intérieure a vu fondre ses capacités de construction de vaisseaux hyperluminiques. De plus, l'effort de guerre a sérieusement entravé la production de biens de consommation courante, entraînant un brusque déclin du commerce interstellaire. Les conséquences sont désastreuses pour les mondes dépendant de la haute technologie des purificateurs d'eau. Le manque de pièces détachées et de techniciens qualifiés oblige les colons à s'exiler ou à revenir à l'usage des vaisseaux-glaciers. Vers la fin de la guerre, les planètes naturellement riches en eau retrouvent l'importance stratégique qu'elles avaient 400 ans plus tôt.

**2821** : L'épuisement des forces en présence oblige à signer la paix. Cependant, aucun Seigneur n'a remporté de victoire décisive et le souvenir des atrocités commises empêche toute réconciliation durable. Les cinq Maisons s'acharnent à reconstruire leurs forces militaires, utilisant les scientifiques et les ingénieurs des quelques mondes dont le potentiel industriel est resté intact. Peu à peu, la tension remonte entre Maisons rivales...

**2830-2863** : La Seconde Guerre de Succession est aussi mortelle, destructrice et indécise que la Première. Seules quelques douzaines de planètes changent de main, mais des millions d'hommes meurent dans d'innombrables batailles sur tous les mondes de la Sphère Intérieure. **Les pertes matérielles et humaines entraînent une régression de la connaissance** : le niveau technologique des Etats Successeurs n'est guère plus élevé que celui de Terra au début du 21<sup>e</sup> siècle. Il devient toujours plus difficile de construire des ordinateurs performants, de puissants générateurs à fusion ou des vaisseaux stellaires. Les Lords

## La Sphère Intérieure, frontières politiques

de Olivier Frot

des Etats Successeurs entreprennent de "cannibaliser" les équipements existants pour se procurer les pièces détachées nécessaires à leurs machines de guerre.

**2866** : Après un court répit, la Troisième Guerre de Succession se déclenche lorsque des forces avancées du Combinat de Draconis envahissent le cœur de la République de la Lyre. Les hostilités s'étendent rapidement à toute la Sphère Intérieure - et se poursuivent, de manière endémique, jusqu'à nos jours.

## Ducs et Barons des étoiles

Une conséquence importante des Guerres de Succession est le retour au féodalisme - ancien système où la terre est allouée par les seigneurs en échange de la loyauté et de l'obéissance. Aucune des cinq Maisons ne possède plus la machinerie administrative ni les ressources militaires pour maintenir un contrôle absolu sur ses propres territoires. Chaque Lord Successeur a donc créé une hiérarchie de nobles planétaires (souvent choisis parmi les officiers de ses unités d'élite), leur conférant une pleine autorité sur leurs mondes en échange du service de leurs BattleMachs.

Il faut également mentionner l'apparition des "Rois Bandits de la Périphérie". Au cours des guerres qui ravagèrent les frontières des Etats Successeurs, des dizaines d'unités de Machs ont déserté. Fragments d'armées vaincues et compagnies de mercenaires en rupture de ban ont quitté la Sphère Intérieure pour trouver refuge dans les mondes de la Périphérie, vaste sanctuaire qui échappe à l'influence des Maisons. Certains chefs d'unités y ont pris le titre de "rois" d'un ou plusieurs mondes mineurs conquis par la force. Depuis la fin du 30<sup>e</sup> siècle, on compte plus de soixante principautés indépendantes autour de la Sphère Intérieure. Les mondes frontaliers de chacune des Maisons vivent donc sous la menace permanente des raids de pillages et des actes de piraterie.

**Les pertes matérielles et humaines entraînent une régression de la connaissance**

## La ComStar

Le réseau de communications interstellaires a pris sa forme actuelle dans les dernières années de la Ligue, sous l'impulsion de Jérôme Blake. **Ce visionnaire parvint à mettre en place un système capable de survivre à la violence des guerres.** Il obtint des garanties de la part des Maisons, chacune s'engageant à respecter la sécurité du réseau à condition que l'organisation le contrôlant, la ComStar, s'interdise toute action politique. C'est ainsi que fut préservée la haute technologie des transmissions interstellaires.

Le siège de la ComStar se trouve sur la planète Terra depuis 2788, date à laquelle Sol fut déclaré système neutre.

La ComStar vend indifféremment ses services à qui peut les payer. Elle a tendance à se couper du "monde extérieur" et sanctionne sévèrement tout manquement à

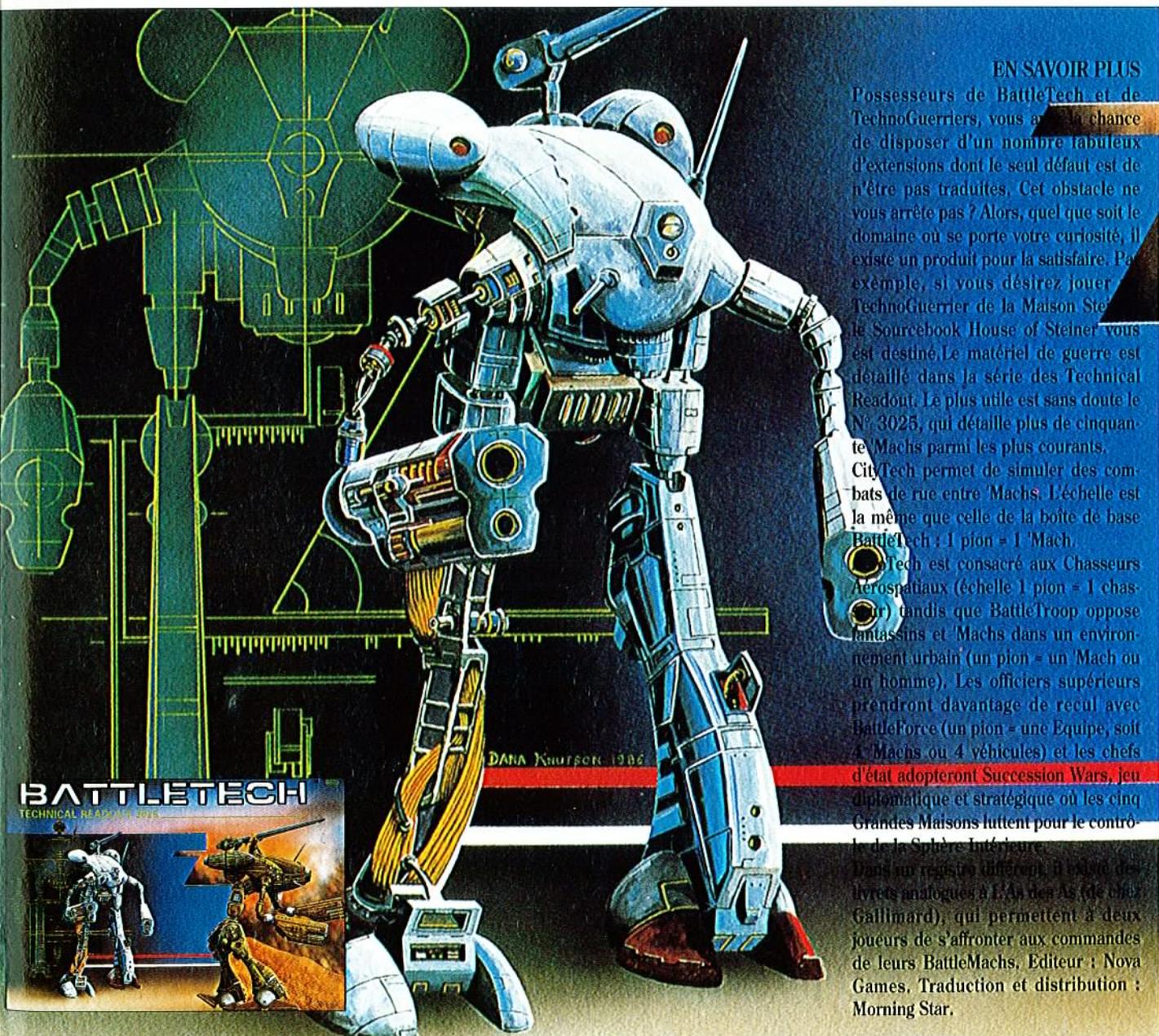
**Ce visionnaire parvint à mettre en place un système capable de survivre à la violence des guerres**

la règle du secret. Depuis la mort de son fondateur, Jérôme Blake, sa structure est progressivement devenue celle d'une société secrète cherchant à préserver les connaissances humaines. L'apparition de cérémonies et de rituels en ont fait une sorte d'Eglise dont le haut clergé se recrute parmi les fils cadets des familles nobles.

## Vaisseaux Sauteurs & Vaisseaux Largueurs

Les transports spatiaux sont assurés par deux types de vaisseaux.

- Les "Sauteurs" voyagent entre les systèmes solaires, qu'ils abordent par des points de saut hyperspatiaux.
- Ces vaisseaux sont extrêmement précieux et on les expose le moins possible aux attaques.



### EN SAVOIR PLUS

Possesseurs de BattleTech et de TechnoGuerriers, vous avez la chance de disposer d'un nombre fabuleux d'extensions dont le seul défaut est de n'être pas traduites. Cet obstacle ne vous arrête pas ? Alors, quel que soit le domaine où se porte votre curiosité, il existe un produit pour la satisfaire. Par exemple, si vous désirez jouer TechnoGuerrier de la Maison Steiner, le Sourcebook House of Steiner vous est destiné. Le matériel de guerre est détaillé dans la série des Technical Readout. Le plus utile est sans doute le N° 3025, qui détaille plus de cinquante 'Machs parmi les plus courants. CityTech permet de simuler des combats de rue entre 'Machs. L'échelle est la même que celle de la boîte de base BattleTech : 1 pion = 1 'Mach.

CityTech est consacré aux Chasseurs Aérospatiaux (échelle 1 pion = 1 chasseur) tandis que BattleTroop oppose fantassins et 'Machs dans un environnement urbain (un pion = un 'Mach ou un homme). Les officiers supérieurs prendront davantage de recul avec BattleForce (un pion = une Equipe, soit 4 'Machs ou 4 véhicules) et les chefs d'état adopteront Succession Wars, jeu diplomatique et stratégique où les cinq Grandes Maisons luttent pour le contrôle de la Sphère Intérieure.

Dans un registre différent, il existe des livres analogues à B.A. des AS (de chez Gallimard), qui permettent à deux joueurs de s'affronter aux commandes de leurs BattleMachs. Editeur : Nova Games. Traduction et distribution : Morning Star.

- Les "Largueurs" doivent rester fixés sur un Vaisseau Sauter pendant toute la durée du voyage interstellaire. Ils reprennent leur autonomie à proximité des planètes où leur maniabilité et leur armement leur permettent des offensives efficaces.

Un Vaisseau Largueur contient plusieurs 'Machs qu'il dépose, ou largue, sur la planète attaquée. Selon sa classe, un Largueur contient de 4 à 36 'Machs et de 2 à 6 Chasseurs Aérospatiaux d'appui.

Les flottes spatiales de tous les Etats Successeurs ayant subi de terribles pertes lors des premières Guerres de Succession, la défense des planètes repose sur les Chasseurs Aérospatiaux. Au sol, les garnisons se limitent souvent à des troupes d'infanterie soutenues par de l'artillerie, des chars d'assaut, et des véhicules sur coussin d'air. Inférieures aux 'Machs, ces forces n'hésitent pas à les attaquer par vagues massives. La vie est de peu d'importance de nos jours, seules les machines comptent.

## Qui sont les TechnoGuerriers ?

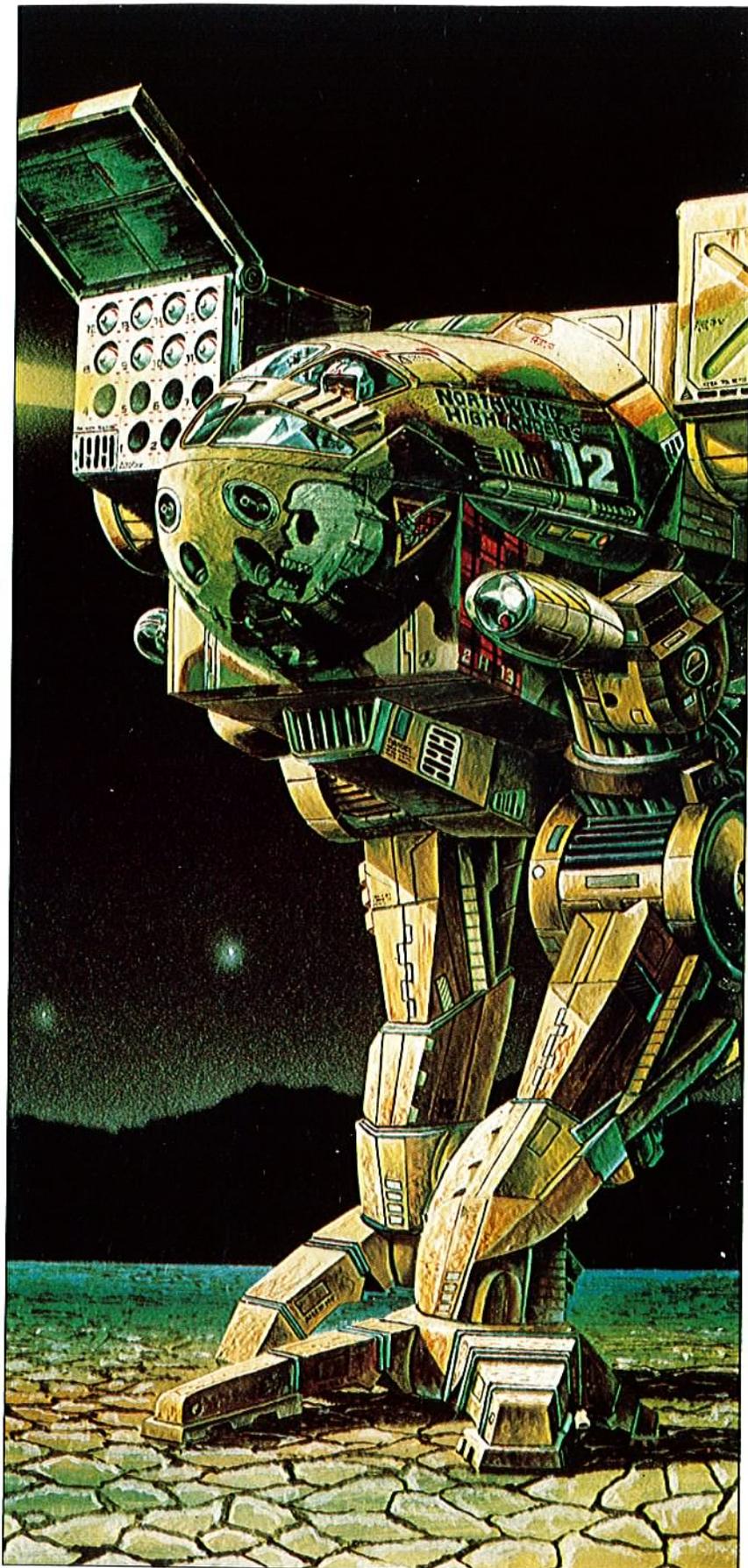
Chaque BattleMach est piloté par un soldat d'élite portant le titre de TechnoGuerrier. Tout TechnoGuerrier, tout Pilote de Chasseur Aérospatial est un professionnel, membre d'une caste de combattants. Les familles guerrières forment une élite peu nombreuse mais puissante au sein de chaque Etat Successeur.

Les enfants des TechnoGuerriers sont destinés à hériter des 'Machs de leurs parents. Electronique, mécanique, ingénierie, tactique et stratégie leur sont inculquées dès leur plus jeune âge. La pratique constante des simulateurs de combat leur fait acquérir dextérité et coordination. Les incapables sont relégués aux tâches de Tech, gérants de biens ou gardes domestiques. Les meilleurs deviennent pilotes de BattleMachs ou de Chasseurs et succèdent à leurs aînés sur le champ de bataille.

De nos jours les familles de TechnoGuerriers possèdent une puissance certaine ; la plupart de leurs membres sont propriétaires de vastes domaines et beaucoup ont été anoblis par les Lords Successeurs. En échange de leurs privilèges et de leurs richesses, les TechnoGuerriers doivent protéger les hommes placés sous leur autorité, et servir loyalement la Maison à laquelle ils ont juré allégeance.

Certaines unités de TechnoGuerriers ne jouissent pas du prestige de la noblesse ; elles doivent se battre jour après jour pour survivre, sans savoir d'où viendra le prochain repas ou la prochaine livraison de pièces détachées. Tôt ou tard ces petites unités auront un besoin d'argent si désespéré qu'elles se rendront sur Solaris IV pour tenter leur chance aux Jeux.

Solaris IV est un monde frontalier qui a souvent changé de mains. Tous les trois mois des combats de gladiateurs y sont organisés. Le perdant doit verser de l'argent à son vainqueur - autant dire que la plupart des affrontements se poursuivent jusqu'à la mort. De plus, les



BattleMach léger des Northwind Highlanders.

"Catapult" de Steve Venters

combattants ont un droit de récupération sur les 'Machs qu'ils ont détruits.

Les Jeux de Solaris rapportent des sommes fabuleuses aux gouvernements de Solaris et à la Maison qui les gère. Des rumeurs disent que les combats sont truqués mais on ignore si elles sont fondées.

## Les Dépossédés

Le statut de TechnoGuerrier est souvent précaire. Il repose uniquement sur la possession d'un BattleMach, lequel est régulièrement exposé aux hasards des

Extrait du rapport sur Natasha Kerensky alias la Veuve Noire.

### ARCHIVES MÉDICALES de la RÉPUBLIQUE DE LA LYRE.

Rédacteur : Misha Auburn.

**Note :** Kerensky a travaillé pour quatre des cinq Etats Successeurs dans les 15 dernières années. Un aperçu de ses motivations, méthodes et buts peut s'avérer utile pour la garder à notre service - ou pour la neutraliser si elle part.



Misha Auburn : Au cours de votre carrière longue et variée, vous avez servi quatre gouvernements sur des douzaines de mondes... D'où êtes-vous originaire ?

Natasha Kerensky : De l'Espace Humain je suppose.

M. A. : Bon. Peut-être pouvez-vous me dire quelle est la première planète dont vous vous souveniez ?

N. K. : Mon père voyageait beaucoup. Je ne sais vraiment pas où nous étions.

M. A. : Hm hm. Que faisait votre père ?

N. K. : C'était un pilote de 'Mach, bien sûr.

M. A. : Quel était son régiment ?

N. K. : J'en sais rien. J'étais jeune et pas très concernée par la politique.

M. A. : Je suppose que vous avez hérité du 'Mach de votre père.

N. K. : Oh non. Non.

M. A. : Pourquoi pas ?

N. K. : Oh, Misha chérie, je préférerais ne pas en parler. C'était il y a longtemps.

M. A. : Il y a combien de temps ?

N. K. : Ce pourrait être hier. Je m'en souviens si bien. Je... je ne peux vraiment pas en parler.

M. A. : OK, alors où avez-vous gagné votre 'Mach actuel ?

N. K. : Des vestiges de douzaines de batailles. L'essentiel du bras gauche a été récupéré sur Nouvelle Wessex. Les deux pieds viennent de la Nouvelle Délôs, ou peut-être un seul. On ne peut pas distinguer les pièces parce qu'on les peint toutes en noir.

M. A. : Pourquoi en noir ?

N. K. : Parce que la mort endeuille ma vie.

M. A. : C'est terrible. Qu'est-ce qui ne va pas ?

N. K. : Bon Dieu, Misha, c'était une blague !

M. A. : Comment avez-vous rejoint les Dragons de Wolf ?

N. K. : J'étais jeune. C'était le printemps. Nous étions des TechnoGuerriers.

M. A. : Je croyais que vous vouliez coopérer. Voulez-vous passer à la postérité comme une gamine insolente ?

N. K. : Je m'en fous. J'ai combattu dans... quoi... une centaine, un millier de batailles ? Ça pourrait aussi bien être un million. Je me suis battue pour tous ceux qui pouvaient aligner un contrat correct plus quelques uns qui ne pouvaient pas. Et l'univers n'a pas beaucoup changé après ça. Je peux continuer à me battre pendant une centaine d'années sans que ça change rien.

M. A. : Alors pourquoi le faites-vous ?

N. K. : Ce n'est pas évident ? J'adore ça. J'adore la paye. J'adore les gens qui sont avec moi. J'aime la vie. C'est intéressant. Ça me garde jeune.

batailles. Une campagne désastreuse sur un monde lointain peut, en un instant, détruire tout le prestige d'une Famille. Ceux qui ont perdu leur 'Mach deviennent des Dépossédés. Ils se considèrent toujours comme faisant partie de la caste des guerriers, mais sont méprisés par ceux qui possèdent encore leur BattleMach, et haïs par le peuple qui voit encore en eux des membres arrogants de l'élite.

Les Dépossédés n'ont plus leur place dans la société. Leurs enfants sont élevés avec une seule et impérieuse ambition : regagner le statut de TechnoGuerrier en s'emparant d'un 'Mach. Beaucoup s'engagent comme Techniciens auprès d'une Famille, espérant recevoir pour prix d'années de labeur acharné un 'Mach capturé. D'autres s'engagent dans l'infanterie en rêvant du tir miraculeux qui neutralisera un BattleMach sans le transformer en épave. D'autres encore errent dans la Sphère Intérieure, aventuriers et chasseurs de trésors, à la recherche d'une cache d'armement sophistiqué datant de l'ancienne Ligue des Etoiles.

Les Seigneurs de la Guerre ont l'habitude de recruter leurs espions et leurs explorateurs au sein des Dépossédés. La mort n'effraie pas ces hommes ambitieux et désespérés. Ils prendraient n'importe quel risque pour regagner leur place parmi l'élite.

## Les Mercenaires

Bien que les cinq Etats Successeurs puissent aligner un grand nombre de troupes régulières, les soldats expérimentés et compétents sont toujours recherchés, en cette ère de combats permanents. Chaque Maison trouve donc utile d'engager des unités mercenaires très motivées.

Un Mercenaire se met au service du plus offrant sans se poser de problèmes de conscience. Il sait que la défaite face à l'ennemi, la trahison de ses employeurs, la rareté des hommes, des 'Machs et des pièces de rechange menacent en permanence l'existence de son unité. Pourtant, il apprécie cette vie pleine de risques.

Le prestige de certains chefs d'unités mercenaires est grand, à la mesure de leurs succès. Mais aucun n'est plus célèbre que Natasha Kerensky. Cet officier porte le nom du fameux général qui fut le dernier protecteur de la Ligue des Etoiles avant de partir en exil au-delà de la Sphère Intérieure. Natasha Kerensky descend-elle de ce personnage historique ? Nul ne le sait. Elle reste très discrète sur son passé, comme en témoigne l'interview que nous publions. Il a été réalisé au cours de l'examen médical subi par Kerensky lorsqu'elle passa un contrat avec les forces armées de la République de la Lyre.

## Le point de vue d'une Technicienne

Cet interview du Dr Marie Lucas, ingénieur ISNA en systèmes, fut publié pour la première fois dans NewsWorld, Mars 3038.

## NewsWorld : Pouvez-vous nous expliquer la structure et le fonctionnement des BattleMachs ?

Dr Marie Lucas : Chaque 'Mach est construit autour d'un "squelette" de plusieurs douzaines "d'os" faits d'un cœur d'aluminium extrudé alvéolaire enveloppé de monofilaments de carbo-silicone étiré et protégé par une coquille d'acier au titane rigide. Chaque "os" procure des points d'attache aux "muscles" qui meuvent le 'Mach. Cette structure le rend moins vulnérable et plus facile à réparer que les véhicules classiques.

Un 'Mach utilise deux systèmes différents pour actionner ses pièces mobiles. Les armes légères et les supports de senseurs sont contrôlés par des actionneurs électriques, linéaires ou rotatifs. Les mouvements plus amples des membres et des armes principales sont générés par des faisceaux de fibres polyacétiques appelées myomères. Les faisceaux de fibres se contractent sous l'influence de l'électricité, ce qui imite la...

## N. W. : Vous voulez dire qu'un 'Mach ressemble à un corps humain synthétique géant ?

Dr M. L. : C'est exact. En guise de peau, le 'Mach porte deux couches d'armure distinctes, aucune ne dépassant quelques centimètres d'épaisseur. Une couche externe de cristacier extrudé le protège des armes à laser et à rayon de particules, ainsi que des projectiles conventionnels. Une couche interne de boronitrate imprégné de monofilaments diamantifères arrête les balles perforantes explosives et les neutrons rapides. Cette seconde couche empêche également les fragments de l'armure externe de pénétrer les organes vitaux du 'Mach.

## N. W. : Et les TechnoGuerriers sont le cerveau de la machine.

Dr M. L. : Presque littéralement. Les TechnoGuerriers portent des heaumes d'impulsions neuroniques connectés à des ordinateurs sophistiqués. Le heaume canalise vers le pilote des informations sensorielles sur la posture et la vitesse du 'Mach ; les données sont converties en impulsions neuroniques reçues par le cerveau du TechnoGuerrier, lequel renvoie des impulsions vers le 'Mach. D'une certaine façon, **le pilote contrôle le véhicule comme son propre corps**. Tout comme les générateurs à fusion, les heaumes d'impulsions neuroniques et les ordinateurs de contrôle ne peuvent plus être fabriqués. Il faut les récupérer sur les 'Machs endommagés.

## N. W. : A propos des générateurs à fusion, quelle énergie utilise un 'Mach ?

Dr M. L. : Un générateur à fusion fournit de l'énergie indéfiniment. Il peut fonctionner en continu sans émettre de radio-activité car la fusion ne dégage pas de neutrons. L'électricité est générée par induction magnétodynamique. Le plasma produit est canalisé en boucle par des champs magnétiques. Ce plasma est conducteur, et la boucle fonctionne comme une dynamo, produisant de l'électricité et de la chaleur. Chaque 'Mach a des dissipateurs ou des circuits de refroidissement pour disperser la chaleur.

## N. W. : La chaleur pose donc problème ?

Dr M. L. : La rétention de chaleur est un problème grave. Un TechnoGuerrier doit bien supporter la chaleur

## Un 'Mach ressemble à un corps humain synthétique géant ?

## Le pilote contrôle le véhicule comme son propre corps

pour survivre sur le champ de bataille. En combat, un 'Mach dégage rapidement une grande quantité de chaleur. L'élévation de la température interne peut sérieusement endommager ses composants électroniques et ses processeurs, ce qui ralentit ses mouvements et diminue l'efficacité de ses armes.

Tous les 'Machs ont des radiateurs pour dissiper la chaleur - ce qui, d'ailleurs, leur donne une signature infrarouge très élevée.

## N. W. : Quelle vitesse atteint un 'Mach ?

Dr M. L. : Selon sa taille et son poids, un 'Mach va de 40 à 100 km/h en terrain dégagé. Les forêts denses, les dénivellations et les marais les ralentissent mais il n'y a guère de terrains qui puissent les arrêter. Tous les 'Machs sont capables de se déplacer sous l'eau. Certains sautent par-dessus les obstacles, en surchauffant de l'air avec leurs générateurs et en le propulsant à travers des tuyères fixées sur leurs pieds. Sur les mondes sans atmosphère, on les équipe de petites quantités de mercure qui servent de masse de réaction.

Avec des propulseurs spéciaux un 'Mach peut même sauter d'un Vaisseau Lagueur à près de 320 kilomètres du sol et atterrir en douceur. Quelques 'Machs, très rares, sont capables de voler, mais ils sont peu fiables.

## N. W. : Quelles sont leurs armes les plus puissantes ?

Dr M. L. : Principalement des armes à particules ou des lasers. On préfère les armes à énergie car elles sont alimentées par les générateurs embarqués. Un 'Mach peut également recevoir des rampes lance-missiles ou des armes automatiques utilisables contre l'infanterie, l'aviation ou d'autres 'Machs.

## N. W. : Si certaines pièces détachées ne peuvent plus être fabriquées, comment se fait-il qu'il reste des 'Machs en activité après tant de siècles de guerre ?

Dr M. L. : Certaines conventions en usage dans la Sphère Intérieure permettent aux combattants de récupérer le matériel endommagé entre deux affrontements.

## N. W. : Et chez les pilotes, les pertes sont-elles lourdes ?

Dr M. L. : En dernier ressort, un TechnoGuerrier a toujours la ressource de s'éjecter de son 'Mach... Mais beaucoup préfèrent mourir plutôt que d'abandonner leur machine.



### FICHE TECHNIQUE

#### BATTLETECH

Concepteur : Jordan K. Weissman  
 Jeu de plateau édité par FASA  
 Pour deux joueurs et plus  
 Extension : La Veuve Noire (scénarios)  
 Traduits et distribués par Hexagonal

#### TECHNOGUERRIERS

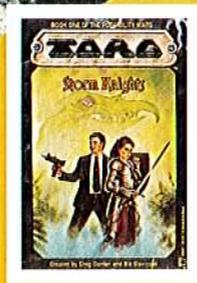
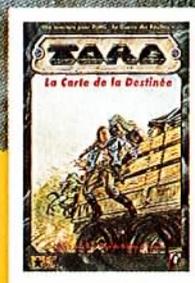
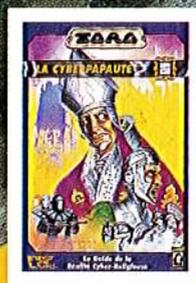
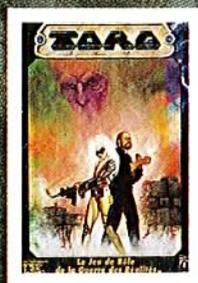
Concepteurs : Richard K. Meyer, Walter H. Hunt, Evan Jamieson  
 Jeu de rôles compatible avec BattleTech  
 Editeur : FASA  
 Traduit et distribué par Hexagonal

# ZARA

TM

## LA GUERRE DES RÉALITÉS™

*L'invasion continue...*



®TM & © 1991 WEST END GAMES (WEG)

Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation WEG.



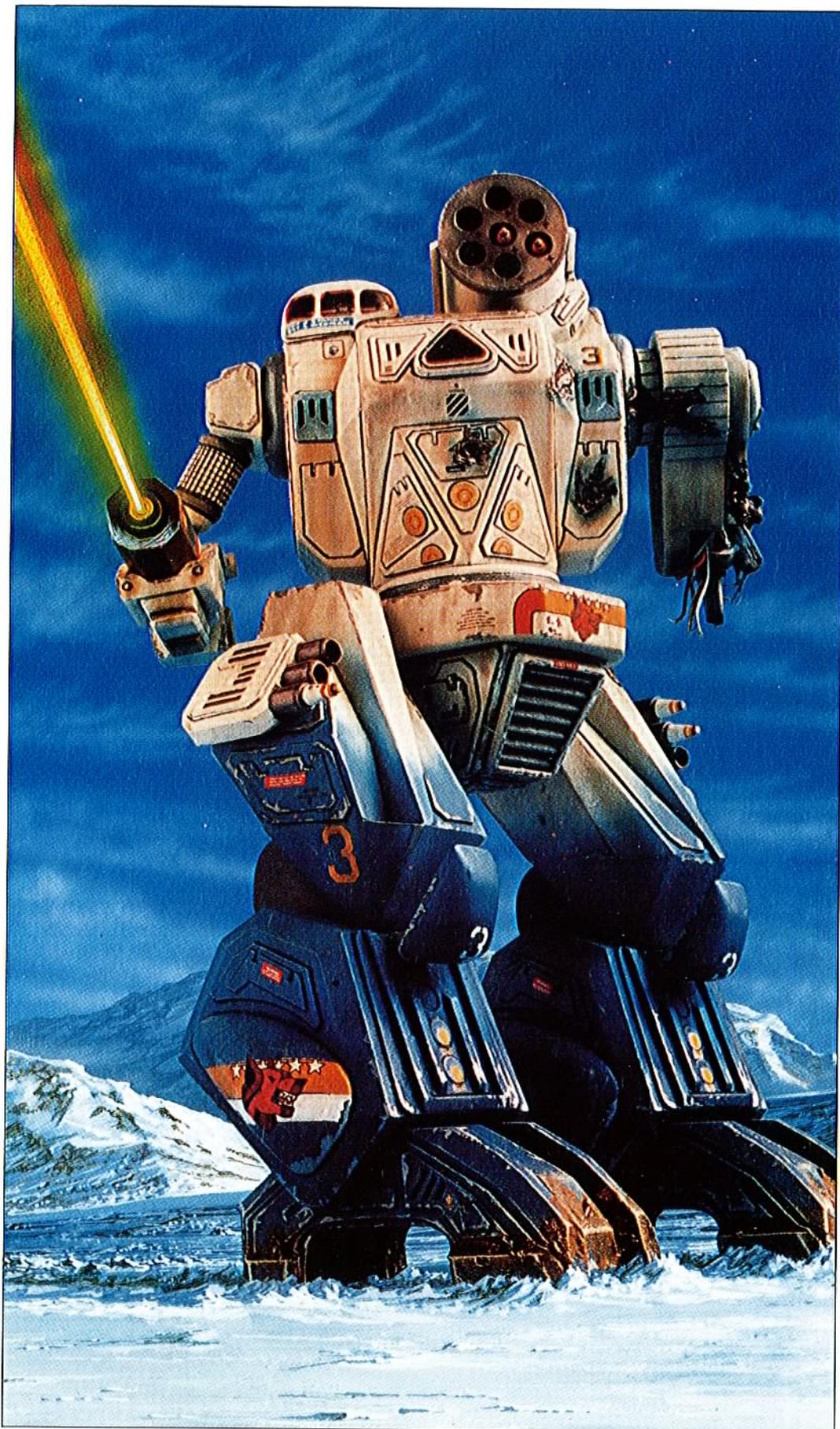
# BATTLETECH

## LA GENESE DE BATTLETECH

Le jeu BattleTech, ses suppléments, scénarios et autres produits de fiction sont tous issus d'une idée qui m'est venue en 1984. Mon imagination était alors captivée par les fortes images créées par les Japonais pour leurs séries de dessins animés télévisés, qui montraient d'énormes engins de guerre marchant sur des jambes de métal. L'aspect de ces géants aux formes humanoïdes ou insectoïdes était fantastique mais les intrigues japonaises ne pouvaient satisfaire mes goûts d'occidental. Aussi ai-je créé mon propre univers de fiction, où les hommes pilotent de terribles monstres destructeurs hauts de 10 ou 12 mètres dans leur combat sans fin pour la domination des étoiles.

Ce que je voulais, c'était un univers étranger, mais sans races étrangères. Selon un procédé classique en science fiction, nous avons obtenu ce mélange d'étrangeté et de références familières en changeant une seule des prémices de base qui nous semblent acquises dans le "monde réel". Dans la société contemporaine, les nouvelles technologies surclassent toujours les anciennes. Au 31<sup>e</sup> siècle - l'époque de notre jeu - ce qui a été construit 200 ans auparavant est tragiquement supérieur à tout ce qui peut se faire aujourd'hui... Ce simple changement entraîne d'énormes conséquences sociales dans l'univers de BattleTech, depuis la tendance naturelle à une société charognarde jusqu'à des effets plus subtils comme la prépondérance des droits héréditaires.

(Jordan K. Weissman - extrait de la préface de Shrapnel - trad. : Luc Masset)



# LA GUERRE EN 3050

**F**aucon 2 à Faucon Leader, suis en vue de la prison.

- Faucon Leader à Faucon 2, rends-toi à la porte principale."

Jusque là, l'opposition restait modérée ; nous avions atteint la prison où mon père était captif, sans livrer de véritables batailles. Ils nous guetteraient sûrement sur le chemin du retour. Et la navette n'attendrait que jusqu'à 12h00... Je regardais ma montre : 11h03. Mes pensées allaient à mon père, à la navette, aux hommes qui avaient accepté cette mission au cœur de la cité ennemie. Un appel sur mon intercom me rapela à la réalité.

"Faucon 2 à Faucon Leader. Il y a un Drillson caché dans la cour de la prison. Je l'engage.

- Faucon Leader à Faucon 3. Regroupement aux coordonnées Y56. Ordre de tirer à volonté sur le Drillson afin de dégager la route aux transports.

- Faucon 3 à Faucon Leader. Message reçu, on va lui faire sa fête."

"Rouge Leader à Faucon Leader. Problème. Avons repéré ennemis sur nos talons. Certainement les "Furtifs" (Skulkers) qui défendaient l'entrée de la ville et que nous avons repoussés. Soutien demandé.

- Rouge 2 à Rouge Leader: infanterie ennemie arrivant sur notre gauche.

- Rouge 3. Je suis touché.

- Rouge Leader à Faucon Leader : demande d'assistance.

- Faucon 3 à Faucon Leader : un autre Drillson vient d'apparaître !

- Faucon Leader à tous les Faucons. Concentrez les tirs sur le premier Drillson.

- Faucon Leader à Rouge Leader. Impossible vous fournir assistance pour l'instant. Utilisez vos armes à moyenne portée pour les tenir éloignés.

- Rouge Leader à Faucon Leader. OK, on fera notre possible.

- Faucon 2. Touché, mon laser est détruit et mon système de propulsion est mort.

- Faucon Leader à Faucon 2. Tiens bon, Pearce, on va finir par l'avoir. Où est Faucon 4 ? Allo, Faucon 4.

## BattleTech sur micro

Faucon 4 ?

- Faucon 4, je..., oui...

- Faucon Leader à Faucon 4, ce n'est

pas le moment de flancher, bon sang. Montre-moi que j'ai eu raison de t'incorporer à mon équipe de TechnoGuerriers. Va soutenir les transports. Et garde ton Pégase à distance des unités ennemies, ton blindage a déjà été entamé ce matin.

- Faucon 4 à Faucon Leader. Je ... j'y vais.

- Faucon 3 à Faucon Leader. Drillson 1 anéanti.

- Faucon Leader à Faucon 3. Bravo. Suis-moi dans la cour. Il faut absolument détruire l'autre."

## La route sera longue

**V**ous êtes Jason Youngblood, un des plus fameux TechnoGuerriers de la Maison Steiner. Votre renommée égale presque celle de votre père, Jeremiah, tombé dernièrement aux mains de l'ennemi. Vous partez avec votre escouade à bord d'une navette et mettez le cap sur la base des Molosses de Kell, compagnie de BattleMachs que votre père dirigeait lors de sa capture. Peut-être y obtiendrez-vous des renseignements sur son sort ?

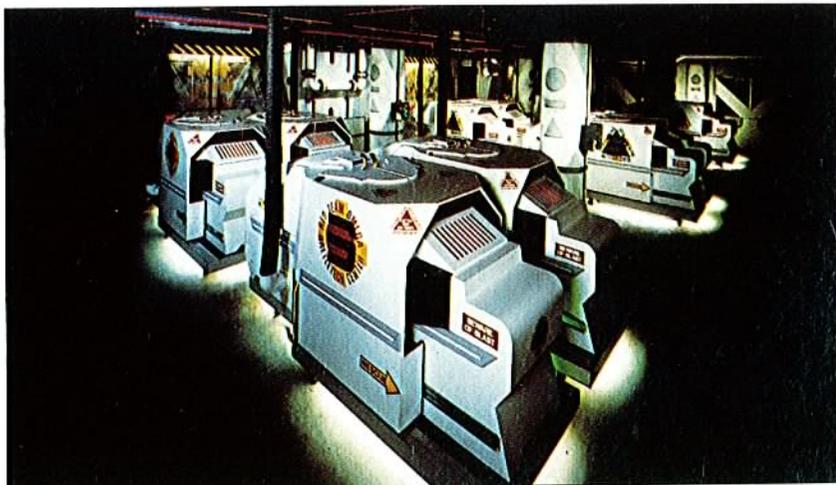
Mais des chasseurs ennemis obligent votre navette à se poser en catastrophe à quelque distance de la base. A partir de là, le jeu vous propose des scénarios successifs qui retracent votre quête. Chaque début d'épisode est

**L'**univers de BattleTech est en constante évolution. Notre précédent article vous a conduit jusqu'à la deuxième Guerre de Succession. Elle est suivie d'une troisième, puis d'une quatrième - déclarée après seulement deux ans de paix au cours du mariage d'Hanse Davion et de Melissa Steiner. C'est au cours de ce conflit que débute le jeu micro Battletech II : *The Crescent Hawks' Revenge*.

Texte

**Olivier Rogé**

Au "BattleTech Center" de Chicago, les simulateurs de 'Machs atteignent un degré de réalisme hallucinant



agrémenté d'images de présentation où votre ordre de mission apparaît en incrustation. Au cours du jeu proprement dit, l'action est vue de dessus et des icônes symbolisent vos BattleMachs et les autres unités.

## Une nuée de Sauterelles...

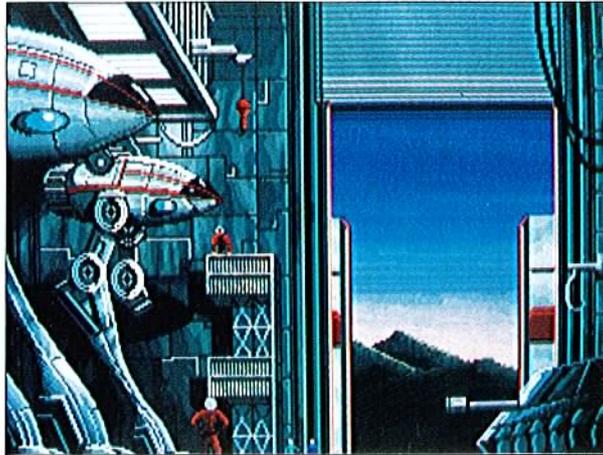
Aux commandes d'un BattleMach léger, vous devez empêcher des Sauterelles ennemies de détruire la navette échouée tandis que vos compagnons tentent d'en extraire les quatre BattleMachs de votre équipe. Si vous réussissez à échapper aux Sauterelles, vous passez au second épisode. Cette fois, l'ennemi a décidé de mettre plus de moyens en œuvre pour détruire la navette. Avec les deux premiers BattleMachs sortis des cales de l'épave, vous devez repousser quelques tanks et BattleMachs ennemis. Cela vous permet de récupérer votre escouade au complet et d'atteindre la base des Molosses de Kell, qui est assiégée.

Chaque scénario propose des situations variées. Vous ne disposez pas toujours du même type de matériel, le nombre BattleMachs de votre équipe varie, comme la configuration du champ de bataille : routes, montagnes, cités...

En tant que Jason Youngblood, officier commandant les Faucons, vous contrôlez cette équipe de BattleMachs, et parfois d'autres qui se rallient à vous. Souvent, vous serez soutenus par des BattleMachs qui échappent à votre commandement. Il faut bien apprécier leurs tactiques afin de coordonner vos actions et les leurs...

## Méfiez-vous des pilotes novices

Vous pouvez envoyer des ordres à chacun de vos pilotes ou choisir de contrôler une Equipe comme une seule entité. Cette dernière option s'avère utile pour retirer du combat une unité sévèrement touchée ou en surchauffe. Notons que chaque BattleMach, même ceux de votre propre Equipe, agit en fonction de la personnalité de son pilote : méfiez-vous des combattants novices, ils ont tendance à vous faire des rapports fantaisistes, souvent 'catastrophistes', parfois euphoriques. Il faut considérer avec prudence les informations qu'ils vous communiquent. Au gré des scénarios, de nouveaux pilotes sont placés sous votre commandement. Attention, les pertes en hommes et matériel ne sont pas systématiquement



L'aube se lève, la porte du hangar s'ouvre sur le champ de bataille ...

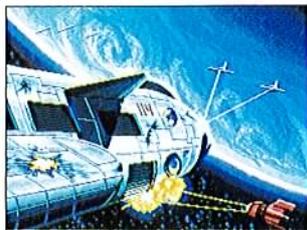
remplacées. Mais avec un peu de persévérance, vous parviendrez à libérer votre père. Les hostilités cessent à la même époque.

## 3050 : Invasion des Clans

Après vingt ans de relative accalmie, la subite apparition des Clans marque le retour

aux conflits à grande échelle. Ces groupes étrangers connus sous le nom de Jaguars Gris Fumée ("Smoke Jaguars"), Ours Fantômes ("Ghost Bears"), Faucons Verts ("Jade Falcons") et Loups ("Wolves") sont originaires d'un secteur inconnu de l'espace. Ils font rapidement la conquête de centaines de monde dont ils réduisent la population en esclavage. Grâce à leur technologie supérieure, ils infligent de rudes défaites aux Etats Successeurs, d'autant que ces derniers se montrent incapables de s'unir et continuent leurs luttes fratricides.

La deuxième phase de The Crescent Hawks' Revenge oppose vos BattleMachs à ces redoutables adversaires. Le matériel des envahisseurs étant inconnu, les premières confrontations risquent de vous causer quelques désagréments...



Vaisseau - Largueur et Vaisseaux - Sauteurs

## L'HONNEUR DES CLANS

On a cru quelque temps que les guerriers des Clans étaient des Aliens ; il n'en est rien : ce sont bien des hommes et leurs exploits n'en sont que plus remarquables.

Heureusement pour les Etats Successeurs, les Clans suivent un curieux code de l'honneur qui réduit quelque peu leur efficacité. Jamais ils n'accablent leur ennemi sous le nombre. Même s'ils disposent de forces supérieures, ils n'engagent qu'un nombre de 'Machs inférieur ou égal à celui qu'ils s'attendent à rencontrer sur le terrain. Chaque pilote se choisit un adversaire et s'interdit d'appeler du renfort, même si la situation tourne en sa défaveur. Dans le même esprit, un commandant des Clans contacte toujours par radio le chef d'une garnison qu'il se propose d'attaquer. Il demande à son adversaire de quelles forces il dispose, et semble offensé si l'autre refuse de lui répondre !

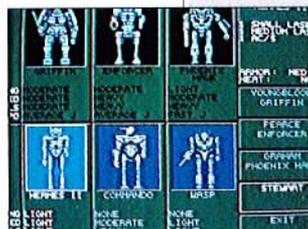
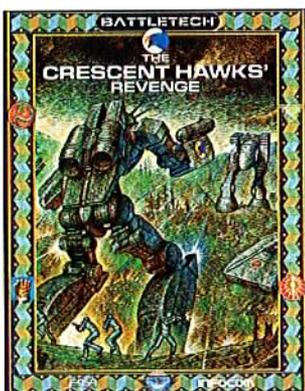
Lorsque deux Clans convoitent le même monde, ils font des enchères pour déterminer celui qui attaquera. Le gagnant est celui qui s'engage à réussir avec les effectifs les plus restreints.



Un officier du Clan des Loups face à un dignitaire de la ComStar.

## Bilan

Au crédit de Battletech II, sa jouabilité : les commandes se font aussi bien à la souris qu'au clavier et les ordres se réduisent à choisir la route et la cible des 'Machs. Par contre, signalons deux lacunes qui décourageront les non-passionnés : certains scénarios sont trop difficiles, d'autres comportent de longs temps morts. Même si la gestion des mouvements est aisée, on regrette que des scénarios se réduisent à déplacer des unités. A ceux que ces inconvénients n'arrêteront pas, Battletech II offrira de bonnes heures de jeu.



## QU'EST-CE QUE LE COMMANDEMENT ?

Tony Van, le concepteur de Battletech II : The Crescent Hawks' Revenge, déclare : "Ce jeu a été conçu pour simuler le commandement. Les deux derniers jeux basés sur BattleTech, Inception(1) de Infocom et MechWarrior de Activision s'en tenaient tous les deux au commandement d'une Equipe ("Lance") de quatre 'Machs. Pour nous, ce n'était pas suffisant. Nous voulions commander trois Equipes sur une carte intéressante et de grande dimension, avec des unités ennemies dotées de motivations et d'intentions. Nous voulions avoir sous notre commandement presque tous les types de 'Machs, ceux-ci étant commandés par des êtres humains capables de vous alerter par des messages vocaux numérisés, soit pour rendre compte des conditions de la bataille, soit pour se plaindre de l'ineptie des ordres que vous leur donnez. Et qui combattraient du mieux de leurs possibilités. Nous voulions pouvoir nous déplacer rapidement d'une unité à l'autre et disposer d'un moyen simple pour leur donner des ordres complexes.

Et comme si ça ne suffisait pas, nous voulions que le jeu se déroule en temps réel. N'est-ce pas cela le commandement ?..."

(1) Note : Battletech II : The Crescent Hawks' Revenge est la suite de Inception. Commercialisé il y a près de 2 ans, Inception plongeait Jason Youngblood au cœur de la troisième Guerre de Succession. Ce jeune Techno-Guerrier prometteur accédait alors au commandement des Faucons. Battletech II retrace la suite de sa carrière.

## FICHE TECHNIQUE

## BATTLETECH II

### Logiciel BATTLETECH II The Crescent Hawks' Revenge

Concepteur : Tony Van  
Editeur : Infocom (& Westwood) sous licence FASA  
Distributeur : The Disk Company/Activision

Logiciel en anglais, manuel en français.  
Version testée : PC avec écran MCGA et carte sonore.  
Compatible : EGA, VGA, MCGA. Avec ou sans carte sonore.  
Autres versions prévues : ST, Amiga.

## A DECOUVRIR

- Pour en savoir plus sur les armes secrètes des Clans, procurez-vous le Battletech Technical Readout 3050.
- On prévoit une série complète de Sourcebooks sur les Clans, analogue à celle qui existe déjà sur les Grandes Maisons. Déjà paru : Wolf Clan Sourcebook

Ces recueils en anglais sont édités par FASA et distribués par Hexagonal.  
Pour les fans : FASA édite également des romans. Citons Lethal Heritage, qui évoque la première attaque des Clans, et Blood Legacy, où sont décrites des batailles que le jeu micro vous fait vivre.  
Une adresse à Paris : Librairie Cosmos 2000

**L**a cinquième chaîne, et, plus récemment, la première, ont diffusé des épisodes de la série "Robotech". Ces dessins animés japonais inspirèrent Jordan K. Weissman lorsqu'il créa BattleTech. Et leur influence se fait sentir jusque dans la galaxie Star Wars.

# LE POUVOIR DES IMAGES JAPONAISE-

## Accepteriez-vous d'héberger un Zentradien micronisé ?

C'est dans la Bande Dessinée japonaise qu'apparurent pour la première fois ces machines-de-guerre-qui-marchent improprement appelées robots (improprement car ce sont des engins pilotés). L'idée fut reprise dans des dessins animés que l'américain Carl Macek décida de distribuer dans son pays. Il disposait de trois séries indépendantes ; il les organisa et les fit compléter de manière à présenter une vision cohérente de l'histoire du futur.

renégats pour la culture humaine. - Aux côtés des Destroids, équivalents des BattleMachs, les combattants utilisent couramment des Varitechs. Un Varitech est un engin polyvalent qui peut, sur commande, passer du mode "robot humanoïde" à celui de chasseur aérospatial. Ce type de matériel est très rare dans l'univers de BattleTech.

## Destroids et Varitechs

La technologie des Destroids et des Varitechs est d'origine extra-terrestre. Les ingénieurs humains ont étudié le matériel récupéré dans l'épave d'un vaisseau spatial pour réaliser leurs propres modèles : partant des gigantesques armures de combat zentradiennes, ils ont conçu des engins pilotés.

C'est ainsi que le gouvernement mondial a pu constituer la "Robotech Defense Force". Ce corps d'élite est chargé de repousser les envahisseurs mais aussi de faire régner l'ordre sur une planète ruinée par la guerre, où cohabitent des hors-la-loi (parfois équipés de Destroids !) des populations errantes, et même des réfugiés Zentradiens.

## Autres mondes, autres jeux

La firme Palladium a publié le jeu de rôles Robotech, adaptation officielle de la série télévisée. Bien que très orienté sur le combat, son système de jeu s'adapte assez facilement à des aventures aux scénarios élaborés.

Le thème des "robots" de combats est repris dans Robotwarrior (épuisé), l'extension Armored Assault de Space Master, et Mekton II (qui jouit d'une excellente réputation auprès des fans de ce type de jeux).

On trouve des machines inspirées des Destroids jusque dans l'univers de Star Wars. L'Empire contre-attaque montre d'énormes "TB-TT" qui se déplacent sur quatre pattes, et Le retour du Jedi, des "TR-TT" bipodes.

## Le Monde de Robotech

Le background de Robotech diffère radicalement de celui de BattleTech :

- L'action se situe dans un futur proche (aux environs de l'an 2000) et, pour l'essentiel, se déroule sur notre planète.

- L'ennemi est extra-terrestre : surgis des profondeurs de l'espace, voici les envahisseurs Zentradiens ! Leur taille est gigantesque - du moins lorsqu'ils ne se font pas microniser (réduire) pour s'infiltrer sur la Terre. Zentradiens et Zentradiennes ne vivent que pour la guerre. Ils ignorent la vie de couple et s'entraînent dans des unités séparées. Ce qui explique sans doute la fascination des Zentradiens

Texte

Pascal Sarajian

### A DECOUVRIR

- Robotech, jeu de rôles en anglais (Palladium, distributeur Hexagonal).
- Mekton II jeu de rôles en anglais (Talsorian Games, distributeur Hexagonal).
- Armored Assault, extension pour Space Master (ICE, distribué par Hexagonal). Si vous aimez la démesure, pilotez un Mirc de 999 tonnes ! Dix fois plus lourd qu'un BattleMach "Marteau de guerre"...
- Star Wars, le jeu de rôles (West End Games, traduit par Jeux Descartes). TR-TT et TB-TT apparaissent dans le Guide de l'Empire. Leurs caractéristiques techniques sont dans le Guide du Maître.
- West End Games édite également Assault on Hoth, qui met en scène le TB-TT "Marcheur Impérial". Ce jeu de plateau en anglais est distribué par Jeux Descartes.



# ARMAETH



## LE BIOGAME ... UNE NOUVEAUTE MONDIALE

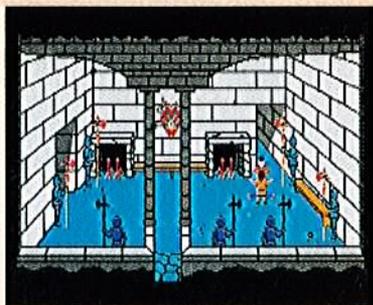
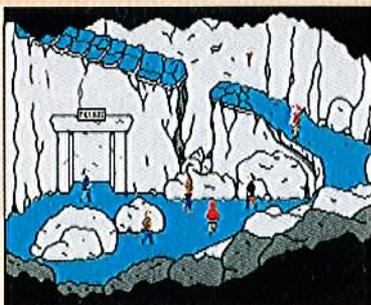
UN NOUVEAU CONCEPT DE JEU :  
LE BIOGAME EST UN JEU QUI VIT !

*Imaginez un royaume, des races, une histoire, des légendes et des règles de jeu, comme dans un JEU DE ROLE. Placez-y des personnages AUTONOMES ET INTELLIGENTS : chacun a sa propre logique, ses buts, un comportement personnel, chacun sait réfléchir et s'adapter aux situations de rencontre ... ET LE BIOGAME VIT ... car ces personnages pensants vont librement agir, animer et CRÉER le jeu par leurs campagnes, leurs actes, leurs combats. Le joueur prend le rôle d'un personnage parmi les autres, sans prérogatives particulières.*

ARMAETH, UN BIOGAME A PART ENTIERE

*ARMAETH gère un royaume, la magie, les événements, les combats et le temps, mais ce jeu n'intervient jamais sur la partie en cours. CE SONT VOS ACTES ET CEUX DES AUTRES PERSONNAGES QUI CRÉENT ET REDÉFINISSENT LA PARTIE À CHAQUE INSTANT. Nul ne peut dire qui vous rencontrerez, ni où, ni quand. Les réactions des personnages dépendront de leurs objectifs, de leur équipement, de leur état. Nul ne peut dire comment évoluera la partie. A vous de jouer ... une infinité de parties toutes différentes.*

## UN JEU MICRO EN VRAIES 4D, EN FRANÇAIS



**Prix exceptionnel de lancement : 375 F (au lieu de 500 F)**  
offre valable jusqu'au 15/01/92

ARMAETH requiert un PC compatible avec 480 KRam et une carte EGA 128 KRam

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Format de disquette désiré :  5"1/4

3"1/2

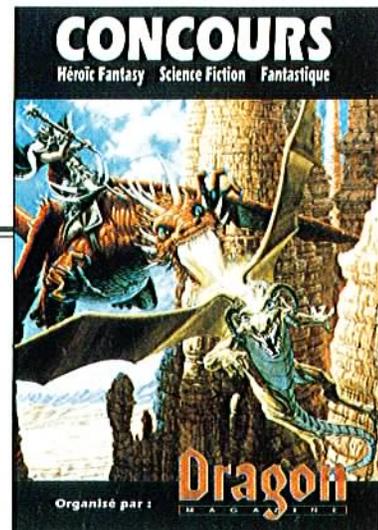
Prix unitaire : 375 F, frais de port 20F - frais de contre-remboursement 30F

Paiement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre des Editions du Dolmen, 2 rue de l'Eglise, 89760 Vareilles

Découpez le bon ci-contre  
et renvoyez-le aux  
**Editions du  
Dolmen**

# CONCOURS

## LES REPONSES



**B**ienvenue, valeureux aventurier. Sais-tu que, pour poursuivre ton chemin, tu dois aujourd'hui me vaincre ? Or ma présence atteste que jamais quiconque n'y est parvenu. Te crois-tu supérieur à tous ces braves qui ont vu leur destin s'arrêter là où le mien commence ? Te sens-tu capable de répondre aux dix énigmes de la connaissance ? Tu hésites ? Réfléchis bien. Le risque est grand, mais le profit également. Car si tu passes l'épreuve, les trésors que je garde dans mon antre t'appartiendront."

Ainsi parlait le Sphinx des légendes. Ainsi se présentait le concours lancé cet été à l'occasion de la parution du numéro 0 de DRAGON<sup>®</sup> Magazine. Vous avez été nombreux à y participer, ce qui prouve, s'il en était besoin, que l'esprit d'aventure n'est pas mort !

Voici les questions qui figuraient dans notre livret-concours. Toutes se rapportaient, bien sûr, à l'heroïc fantasy, à la SF et au fantastique. Si vous n'avez pu participer, c'est le moment de tester vos connaissances avant de consulter les solutions.

### LES QUESTIONS

**Question n°1** - Cette image du dessin animé "le Seigneur des Anneaux" montre les escaliers qui mènent à la plus grande de toutes les cités des nains. Quel est le nom de cette cité ?



**Question n°2** - (sur l'univers de DragonLance) Sur la couverture de ce livret-concours, le seigneur Verminaard chevauche un dragon rouge. Quel est son nom ?

**Question n°3** - (sur l'univers de Battletech) Comment appelle-t-on les pilotes des Battlemachs ?

**Question n°4** - (sur le jeu Stormbringer, inspiré des romans de Michael Moorcock) Quel est le nom de l'épée sœur de Stormbringer ?

**Question n°5** - Pour prévoir les marées, un joueur de Full Metal Planete doit disposer d'un véhicule d'un certain type. Lequel ?

**Question n°6** - (sur la Bande Dessinée ElfQuest) Quel est le nom de la tribu elfique dont Finelame est le chef ?

**Question n°7** - (sur le monde de Shadowrun) Quel est le nom donné au réseau d'ordinateurs gérant les mégaplexes ?

**Question n°8** - Dans le monde créé par Lovecraft, une ville est célèbre pour son université (imaginaire bien sûr). Quel est le nom de cette ville ?

**Question n°9** - (sur le monde de Space Crusade) Comment appelle-t-on les épaves de vaisseaux spatiaux qu'utilisent les Aliens pour envahir notre galaxie ?

**Question n°10** - En quelle année est parue la première édition de Dungeons & Dragons<sup>®</sup> ?

### LES REPONSES

La réponse à la question n°1 est **la Moria**, ou **Khazad-Dûm** pour les plus érudits. Tous les lecteurs du Seigneur des Anneaux ont su répondre à cette question, sans doute la plus simple. Elle précédait la plus complexe. En effet, plusieurs réponses étaient possibles pour la deuxième question et nous les avons toutes acceptées : dans les romans DragonLance en

version originale, **Ember** est le nom que porte le dragon rouge qui accompagne Verminaard. Mais l'affaire se complique car Ember est traduit par "**Ambre**" dans l'édition française des romans (chez Carrère), alors que les modules AD&D<sup>®</sup> traduisaient "**Braise**", soit deux nouvelles réponses possibles ! Dernière possibilité : **Pyros**, le nom secret du dragon Ember.

Par contre, nous avons refusé la réponse "**Kysanth**" ; la lecture des romans nous apprend en effet que Kysanth est un dragon noir, ce qui n'est visiblement pas le cas du dragon que chevauche Verminaard sur notre illustration.

Pour les questions n°3 et 4 : le numéro que vous tenez dans les mains traite en détail de

l'univers de Battletech et des courageux **MechWarriors** (ou **TechnoGuerriers** en français). Il en va de même pour les épées **Stormbringer** et **Mournblade**, aussi nous passerons directement à la question n°5. Ceux qui ne connaissent pas Full Metal Planete apprendront que, dans l'univers de ce jeu, le véhicule remplaçant Alain Gillot-Pétré ou votre présentatrice météo favorite se nomme la **pondeuse-météo**.

Si vous avez lu, dans ce numéro, notre dossier sur ElfQuest, vous n'ignorez pas que Finelame est le chef de la tribu des **Wolfriders**, ou **Maîtres-loups** en version française. Mais saviez-vous que le nom donné au réseau d'ordinateurs gérant les mégaplexes de l'univers Shadowrun était la **Matrice** (ou **Matrix** en V.O.) ?

Dans notre numéro 1, nous avons consacré un dossier à **Arkham**, ville universitaire créée par Lovecraft. Les joueurs de Space Crusade (et les lecteurs de notre numéro 0) savent que les carcasses volantes infestées d'Extra-Terrestres hostiles sont connues sous le nom de **Space Hulks**. Passons enfin à la dernière question : l'année de parution de la première édition de Dungeons & Dragons<sup>®</sup>. Dans la brochure du concours, l'interview de Lorraine Williams, présidente de T.S.R., donne la solution : **1974** (date du copyright aux Etats-Unis).

335 d'entre vous ont trouvé les dix réponses justes, soit en VF soit en VO. Comme le règlement le prévoyait, un tirage au sort, effectué par Maître Pizzinato-Lesage, a désigné 50 vainqueurs. (Vous trouverez la liste des gagnants en page 93.)

Nous remercions particulièrement les Editions Vents d'Ouest, Oriflam, Carrère, Ludodélie, Hexagonal et M.B. France pour leur dotation.



# **GAME'S**

**Le plus grand  
choix de jeux**

## **PARLY 2**

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

## **VELIZY 2**

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

## **ST-QUENTIN YVELINES**

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

## **LYON LA PART-DIEU**

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

# Ludodélie



# FISHER KING

**On ne se débarrasse  
pas facilement de  
Terry Gilliam !**

**A**près ses démêlés avec les distributeurs de Brazil, on pensait Terry Gilliam définitivement liquidé. Il devait pourtant revenir avec les importantes Aventures du Baron Munchausen, l'un des films les plus chers de l'histoire du cinéma, mais aussi l'un de ses flops les plus retentissants. On croyait une fois de plus le cinéaste enterré. Une rumeur que confirmait l'abandon de deux projets : l'adaptation cinématographique de la bande dessinée Watchmen, et Le Minotaure, écrit en collaboration avec Michael Palin, son vieux complice des Monty Python. Pourtant Terry Gilliam est de nouveau de retour. Avec Fisher King, il fait sa première expérience exclusivement hollywoodienne en réunissant deux stars montantes : Jeff Bridges (Tucker) et Robin Williams (propulsé en tête du box office international par Le Cercle des Poètes Disparus). Loin des scènes de foules de Munchausen, du comique gaillard de Jabberwocky, et du délire visuel de Brazil, Fisher King se révèle unique dans l'œuvre de son auteur qui n'abandonne pas pour autant ses thèmes de prédilection. Comme il l'avait déjà fait avec bonheur, Gilliam s'interroge sur la différence entre le rêve et la réalité par le biais d'une superbe histoire d'amitié. Jack Lucas (Jeff Bridges), animateur de radio arrogant, provoque un de ses auditeurs, lequel tire sur les clients d'un bar avant de se suicider. Trois ans plus tard, Lucas est toujours hanté

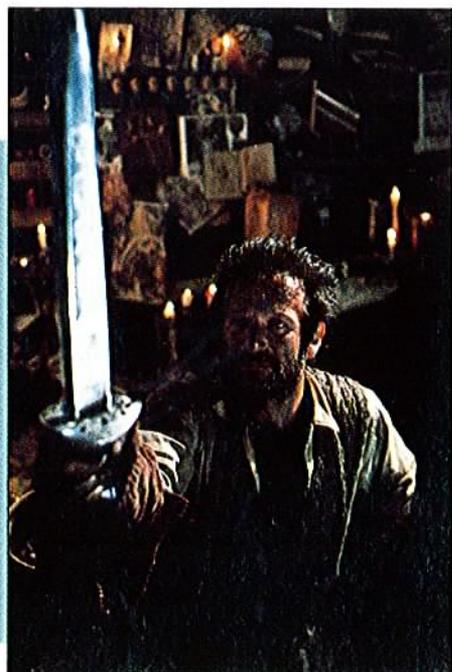
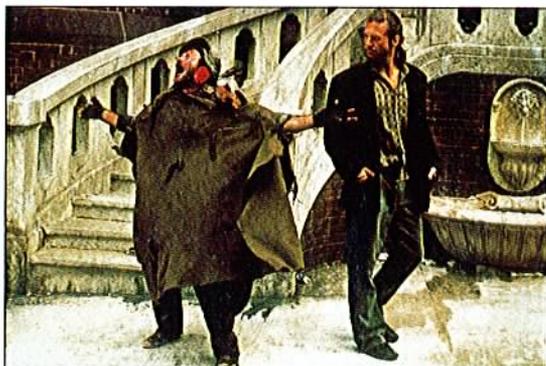
par ce drame. C'est alors qu'il rencontre Parry (Robin Williams), un ancien professeur devenu clochard et à moitié fou depuis que sa femme a été assassinée devant ses yeux, par l'auditeur maniaque du célèbre disk jockey.

Parry est un chevalier moderne à qui il manque une princesse, Lucas un roi déchu qui n'a plus d'idéal. Ensemble, ils vont donner un sens à leurs vies et trouver enfin le bonheur, entre rire et larmes. Terry Gilliam est un véritable magicien et son film constitue l'enchantement absolu. Jamais personne n'était parvenu à marier avec autant de grâce les légendes médiévales aux folies du monde moderne. Au gré de saynètes drôles ou émouvantes, il nous entraîne à sa suite dans un New York pittoresque peuplé de créatures fantastiques. A mille lieues des grosses machines américaines, son œuvre se révèle un véritable bijou d'intelligence et d'imagination, l'un de ces films rares qui restent longtemps en mémoire après que les lumières se soient rallumées. Un must pour qui rêve de donjons, de dragons et de temps révolus.

**L**es films de Terry Gilliam possèdent une qualité rare : ils font rire et rêver sans que le rire détruise le rêve. Comme les meilleures parties de jeu de rôles.

Texte

**Caroline Vié**



**DRAGON® Magazine : Quelles sont les origines du scénario de Fisher King ?**

**Terry Gilliam :** Lorsque mon agent m'a envoyé ce scénario, j'ai su immédiatement qu'il fallait que je fasse le film, car il était très proche de mon univers et n'avait rien de commun avec ce que je recevais d'habitude. Il s'agit du premier script de Richard La Cravenese, un jeune auteur bourré de talent.

**DM : Comment avez-vous convaincu les acteurs ?**

**TG :** Jeff Bridges a hésité longtemps : il n'était pas certain de parvenir à jouer le héros. Nous avons alors engagé un véritable disk jockey pour l'aider à se préparer pour son rôle. Jeff a même animé de véritables émissions de radio sous le nom du personnage du film !

**DM : Qu'avez-vous pensé de cette expérience hollywoodienne ?**

**TG :** Cela n'a pas été aussi terrible que je l'imaginai. J'ai, en effet, eu longtemps d'énormes préjugés à l'égard d'Hollywood, et j'ai enfin pu me rendre compte sur place de ce qui s'y passait vraiment. Je suis parvenu à faire exactement le film que je souhaitais. Je pense aujourd'hui que j'ai plutôt intérêt à jouer avec le système hollywoodien au lieu de tenter de me battre contre lui.

Propos recueillis par Caroline Vié

# Le Tout-Nouveau DONJONS & DRAGONS® Est De Retour!

Les jeux de rôles représentent la part de marché qui évolue  
le plus vite sur le marché des jeux.

Et TSR vous présente le produit le plus excitant depuis des années!  
Le nouveau jeu DONJONS & DRAGONS est une version complètement  
remaniée du jeu qui fut à l'origine de tout.



Cette nouvelle version présente un système d'apprentissage  
du jeu pas-à-pas très facile à assimiler.  
Tout comme la 2<sup>e</sup> édition de AD&D™ qui a connu  
un énorme succès, le nouveau  
DONJONS & DRAGONS  
va attirer des millions de nouveaux joueurs sur le marché.

© et ™ signifient des marques déposées appartenant à TSR, Inc.



TU ME FAIS HOUTE, HABILLEE COMME ÇA !

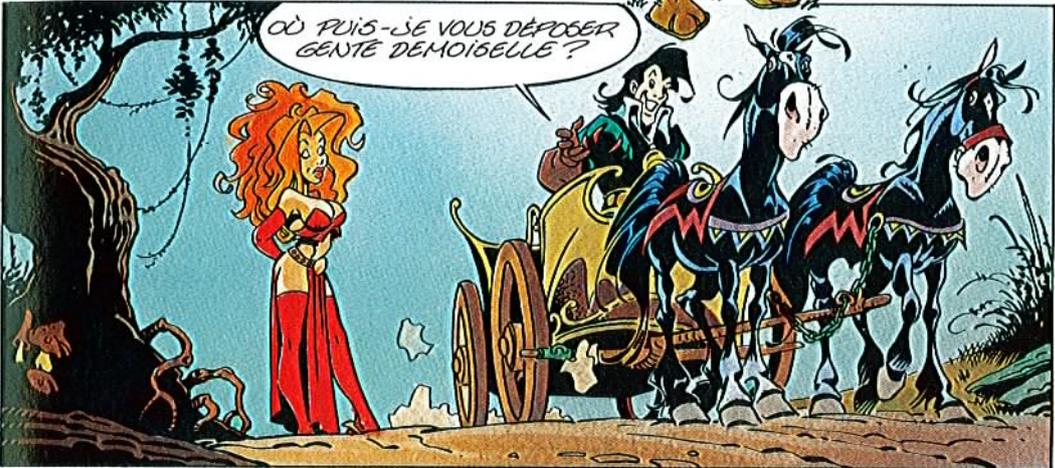
CE N'EST PAS AVEC NOTRE TÊTE DE TOUS LES JOURS QUE LES GENS S'ARRÊTERAIENT, ALORS RESTE CACHÉE.

DIS-LE, SI ÇA TE DÉGOÛTE !!!



TAÏS - TOI, VOILA DU MONDE...

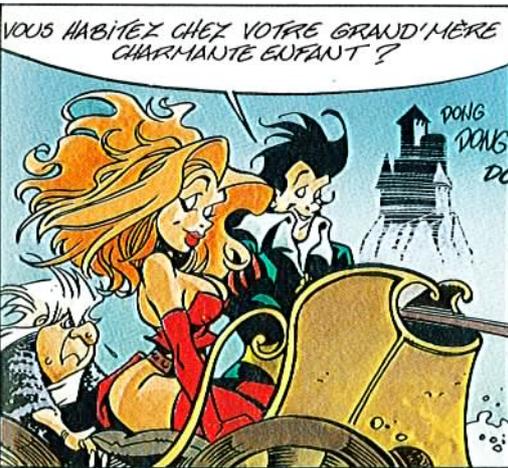
TAÏS - TOI, VOILA DU MONDE...



OÙ PUIS - JE VOUS DÉPOSER GENTÉ DEMOISELLE ?



TU NOUS DÉPOSERAS OÙ ON TE DIRA, GAMIN ...



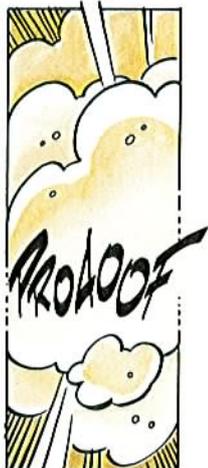
VOUS HABITEZ CHEZ VOTRE GRAND'MÈRE CHARMANTE ENFANT ?



DÛS DONC, GAMIN, LA GRAND'MÈRE VA T'EN RE - TOURNER UNE SI TU N'ES PAS POLI !...



PONG DONG PONG PONG  
TIENS, MIDI, DÉJÀ...  
MIDI...



CORNEDECOCU ! ENCORE RATE !

WARR WARR ARR... ENCORE UN QUI N'A PAS TROUVÉ LA BONNE FORMULE.



PEPPIIT ! VIEUS HARPUE OU S'EN VA !...

T'AS DE BEAUX AÏEUX TU SAIS !

DÉGAGE, HORREUR !

**D**ans ses romans d'heroïc fantasy, Michaël Moorcock accorde une place primordiale à une grande et mystérieuse épée runique. On ne peut la dissocier du personnage d'Elric le Nécromancien ; cependant, sa véritable nature n'est pas explicitée dans les romans consacrés à l'albinos. Il faut attendre *La Quête de Tanelorn*, dernier livre du cycle d'Hawkmoon, pour que le mystère s'éclaircisse ...

Texte

Philippe Rio

Jeux de Rôles  
Page 87

# STORMBRINGER

## Celle qui apporte la tempête

**D**ans le but de lutter contre le Chaos, des créatures surnaturelles forgèrent deux épées jumelles, Stormbringer et Mourblade. Ils passèrent un marché avec un être-démon pour qu'il se scinde en deux afin d'habiter chaque lame, leur donnant ainsi un pouvoir immense.

Serviteurs de la Loi, ces forgerons pensaient servir l'humanité et pouvoir combattre le Chaos avec ses propres forces... Mais les épées tombèrent entre les mains des princes melnibonéens, inféodés au Chaos ; puis Mourblade fut détruite et le démon retrouva son intégrité en rassemblant ses forces dans Stormbringer.

Elric, incarnation du Champion Eternel et dernier Empereur de Melniboné, a le redoutable privilège d'être le porteur de Stormbringer. L'épée accepte de l'aider à s'affranchir des caprices des dieux de la Loi et du Chaos, mais seulement pour mieux assurer sa propre domination.

En fait, l'être habitant l'Épée Noire suit son propre dessein et œuvre pour faire de l'Eternel Champion son instrument dans le Multivers.

## Des rapports ambigus

La relation entre l'Eternel Champion et l'Épée Noire est extrêmement ambiguë, faite de haine et de dépendance réciproques. L'albinos Elric ne peut se passer durablement de Stormbringer, malgré des tentatives désespérées pour s'en séparer (lorsqu'il la jette à la mer, elle reste plantée dans les flots !)

La lutte est permanente pour savoir qui dirigera les actions du couple Champion/Épée. Dès qu'il saisit Stormbringer, Elric apprend à ses dépens qu'elle possède une volonté et cherche à le dominer. Lorsqu'il relâche son contrôle, l'épée tue ses proches. Car Stormbringer se montre très possessive vis-à-vis du héros : elle le veut pour elle seule et fait le vide autour de lui.

Au lendemain d'une bataille navale, Elric adressa ces paroles à son ami Tristelune :

"Il nous faut un quatrième compagnon si nous voulons accomplir la prophétie. Je me demande ce qu'est devenu Kargan."

Tristelune baissa les yeux.  
"Vous n'avez pas remarqué ?  
- Remarqué quoi ?

- Sur le navire de Jagreen Lern, lorsque vous pourfendiez les ennemis pour atteindre le pont supérieur... Ne savez-vous donc pas ce que vous avez fait alors... ou plus exactement ce que votre maudite épée a fait ?"

Elric sentit ses forces l'abandonner.

"Non... L'aurais-je... l'aurait-elle tué ?"

Vous devinez la réponse de Tristelune... Ainsi, non seulement l'épée extermine systématiquement les êtres chers au héros, mais ces derniers meurent de sa propre main ! Pire : elle ne pardonne pas qu'on l'abandonne et serait capable de tuer le Champion lui-même s'il ne pouvait ou ne pouvait plus la servir.

## Belle comme la mort

Quand le Champion rencontre "son" épée, il est subjugué par sa beauté. L'arme est parfaite, merveilleusement équilibrée et légère dans la main malgré ses dimensions impressionnantes. C'est le coup de foudre ! Cependant cette beauté est toute puissance, cruauté et mort : Stormbringer avait besoin de se battre, c'était sa raison de vivre. Elle avait besoin de tuer, c'était son souffle de vie. Elle avait besoin de la vie et de l'âme des hommes, des démons, et même des dieux."

## JEU : Le choix des armes

Attribuez à chaque héros l'épée (ou les épées) qu'il a portée(s). Méfiez-vous des pièges : si vous faites moins de deux erreurs, vous avez gagné notre estime !  
(Solutions en page 88)

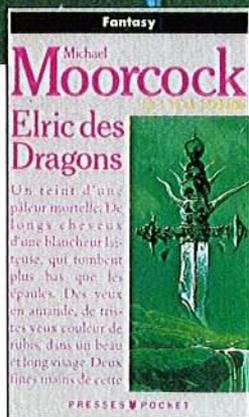
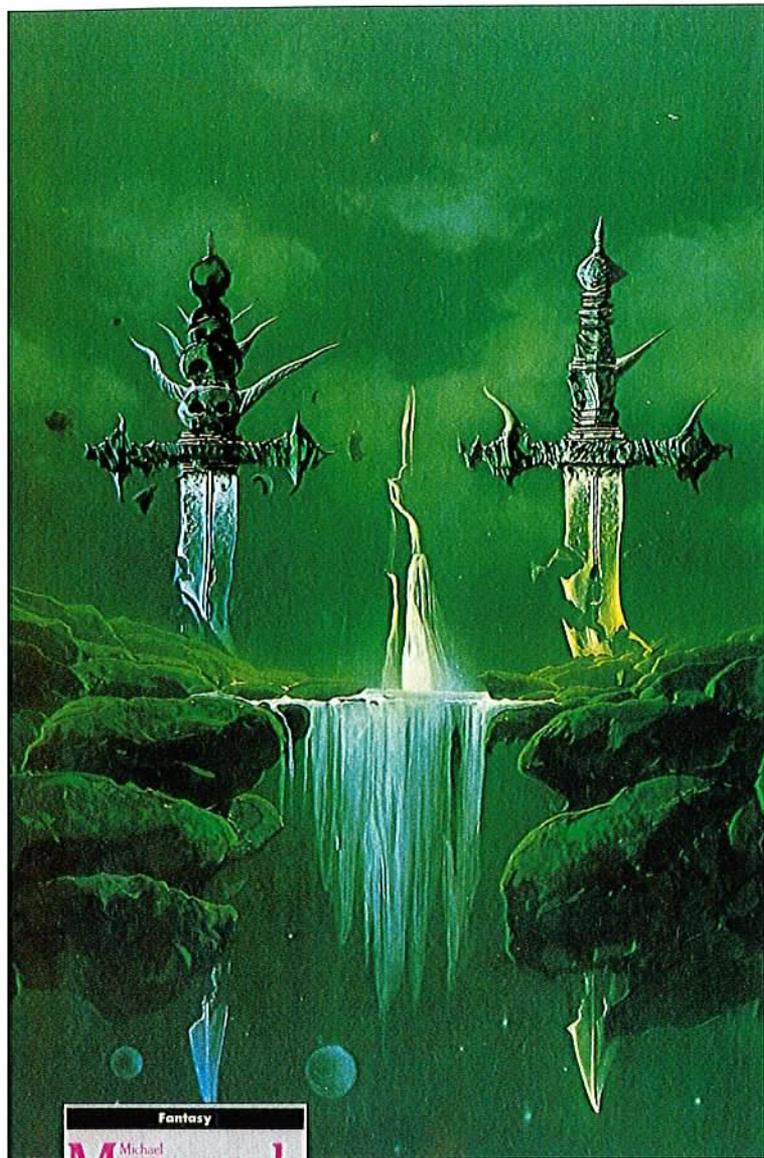
GANDALF	NARSIL
CHARLEMAGNE	SCALPEL
FAFHRD	KANAJANA
ELENDIL	ORCRIST
SIGURD	DURANDAL
ROLAND	ANDURIL
EREKOSE	CRUAIDIN CALCIDHEANN
CUCHULAIN	BALMUNG
SOURICIER GRIS	JOYEUSE
ARAGORN	MASSUE GRISE
SIEGFRIED	GRAM

# & AUTRES LAMES MAGIQUES



"Elle lui enseigna que le jour où il en aurait besoin, une épée pouvait être faite d'un métal étranger à la Terre, et qui posséderait des pouvoirs enchantés, à coup sûr capables d'écarter d'un souffle toute estocade ordinaire et de tenir en échec les armes du pays des elfes ..."

Lord Dunsan  
"La Fille du Roi des Elfes"



Elic des Dragons de W. Siudmak

Mais elle ne peut se passer du Champion pour développer son immense pouvoir. Un pouvoir assez grand pour "détruire la moitié du monde", révèle Moorcock, et l'on voit dans Stormbringer qu'il ne s'agit pas d'une simple figure de style...

Le Multivers ne se limite pas au monde d'Elic et de Stormbringer. Il comprend bien d'autres plans d'existence où l'Eternel Champion est présent et l'Etre de l'Epée également. Les différentes incarnations du Champion n'ont ni la même apparence, ni le même caractère. L'Etre de l'Epée est plus constant. Sa forme de prédilection est celle d'une épée noire gravée de runes. Cependant, privé d'une lame, il est contraint de prendre d'autres apparences. La description suivante est extraite de La Quête de Tanelorn. L'Etre de l'Epée vient supplier Hawkmoon (un avatar d'Elic) de lui donner une lame qu'il puisse habiter. Avec une telle arme à son côté, le Champion serait invulnérable !

C'est d'abord sous l'apparence d'un visage que l'Etre de l'Epée se manifeste aux yeux du héros : "Le visage n'avait apparemment pas de corps. Il était beau et

sinistre, d'une teinte sombre, indéterminée. Des lèvres d'un rouge luisant, malsain, des yeux peut-être noirs, peut-être bleus, marrons peut-être, et de l'or dans les pupilles."

Puis se précise la silhouette d'un homme "nimbé d'un noir scintillement et vêtu d'une matière brillante qui n'était pas du métal."

Sous des dehors qui ne sont pas toujours repous-sants, la nature chaotique et démoniaque de l'Etre transparaît pourtant :

"Les lèvres se retroussèrent sur des crocs embrasés... Des éclairs jaillirent soudain du sol autour des pieds de la créature qui glapit, siffla, hurla."

Ces formes d'emprunt ne sont pas l'apparence originale de l'Etre de l'Epée, qu'on ne connaîtra sans doute jamais...

### Aucune épée magique ne peut se comparer à Stormbringer

Les épées magiques très puissantes abondent dans les légendes comme dans les romans d'heroïc fantasy.

D'abord **EXCALIBUR**, épée magique, épée invincible. Forgée "à partir du métal des météores célestes", elle forme avec Arthur un couple des plus remarquables, qui rassembla autour de la Table Ronde les meilleurs des chevaliers. Elle surgit miraculeusement des flots, portée par un bras féminin ; elle y retourne après la mort d'Arthur dont le dernier geste est de la lancer à la mer.

Tolkien, dans Le Seigneur des Anneaux, présente des épées fameuses. La plus célèbre est **NARSIL**, instrument et symbole du pouvoir des rois venus de l'Ouest. Elle se brise lorsqu'Elendil tombe en combattant Sauron. Bien plus tard, Aragorn la fait restaurer par neuf forgerons elfiques. Rebaptisée **ANDURIL** (la flamme de l'Ouest) elle se révèle "aussi mortelle que jadis" et aide son porteur à relever le trône de ses ancêtres.

Donaldson, dans les Chroniques de Thomas l'Incrédule, décrit une courte épée, le **KRILL** : c'est avec cette arme que Morham, le seigneur absolu, tue le géant ravageur Samadhi. La magie de l'épée est concentrée dans un joyau blanc incrusté dans sa garde. Quand la pierre brille, activée par l'Or Blanc, son immense pouvoir rend la lame brûlante.

Trois points communs entre toutes ces armes : elles furent forgées dans un métal extraordinaire, le plus souvent d'origine cosmique, elles sont gravées de runes et enfin, seul un être d'exception peut les utiliser.

Mais toutes ces épées, pour extraordinaires qu'elles soient, n'ont ni l'importance (à part le Krill peut-être) ni l'autonomie et la personnalité de Stormbringer. Une fois accepté, leur possesseur les domine et les contrôle parfaitement. Enfin, pour la plupart, elles servent la Loi et le Bien. Stormbringer, chaotique et foncièrement mauvaise, ne sert en définitive qu'elle-même. En cela, et par l'ampleur de ses pouvoirs, l'Etre Stormbringer-Mournblade reste "l'Epée" unique en son genre et première parmi les épées magiques.



## L'épée de l'Elfe Noir

Sur les Terres du Milieu, Anglachel n'a pas l'importance historique de Narsil, mais c'est une arme fascinante. Elle fut créée à l'époque où les elfes alliés aux hommes traquaient les orcs de l'Ennemi dans des forêts aujourd'hui englouties. En ce temps là, l'elfe noir Eöl forgea deux épées "d'un acier tombé du ciel comme une étoile enflammée et qui pouvait fendre tous les aciers tirés de la terre". La première, Anguirel, lui fut volée par son fils. La seconde, Anglachel, fut livrée en tribut au roi elfe Thingol, qui la remis à son capitaine Beleg.

Beleg fut accidentellement tué, avec sa propre lame, par son ami Turin. Ce dernier était un homme de noble naissance et un grand guerrier. Il prit l'épée de Beleg pour mener un combat acharné contre les serviteurs de l'Ennemi.

Mais Turin, meurtrier involontaire, était marqué par le destin. Son orgueil et son imprudence causèrent la chute d'un royaume elfique. Par la suite, il épousa sa propre sœur sans connaître le lien de parenté qui les unissait.

Turin livra son dernier combat contre le dragon Glaurung. Le guerrier s'embusqua dans une crevasse et attendit que le monstre la franchisse pour lui planter son épée dans le ventre. Glaurung fut touché à mort mais ses dernières paroles révélèrent à Turin l'inceste qu'il avait commis. Effondré, le vainqueur du dragon demanda à son épée de prendre sa vie.

"Et de la lame s'éleva une voix glacée qui, en réponse, disait :

- Oui, je boirai ton sang avec joie pour oublier celui de Beleg, mon maître, et celui de Brandir, injustement massacré. Je te tuerai bien et dûment."

Dans le récit, cette phrase pèse d'autant plus lourd qu'elle est la première et la seule prononcée par l'épée. Rien jusqu'alors n'avait permis de supposer que l'arme était consciente.

La lame se brisa après la mort de Turin. On ignore ce qu'est devenue sa sœur Anguirel. Si vous la retrouvez, méditez cet avertissement adressé à Beleg lorsqu'il reçut Anglachel :

"Ce glaive porte en lui le mal. L'esprit sinistre du forgeron l'habite encore. Il n'aimera pas la main qu'il servira et ne te servira pas longtemps."

Ces paroles doivent également s'appliquer à Anguirel. On peut même supposer que le pouvoir maléfique de cette épée a doublé depuis qu'Anglachel fut brisée, comme celui de Stormbringer après la disparition de Mournblade.

### A Découvrir

Les citations de cet article sont extraites des ouvrages suivants, publiés par Presses-Pocket :

- De JRR Tolkien : Le Seigneur des Anneaux, le Silmarillion, Contes et Légendes inachevés. Vous trouverez dans ce dernier ouvrage une version longue de l'histoire de Turin et, dans le Silmarillion, une version courte.

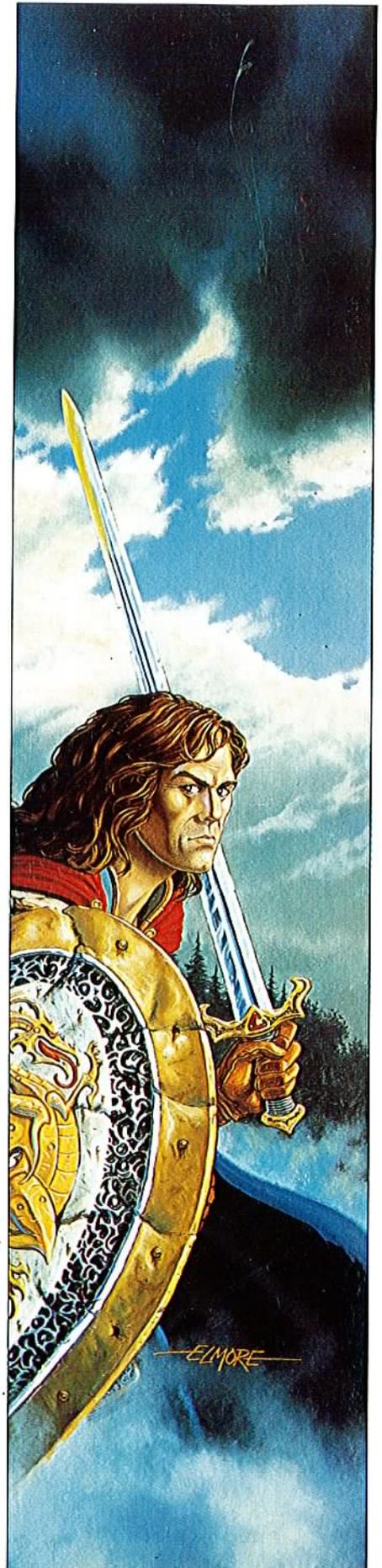
- De Michael Moorcock : le cycle d'Elic et le cycle d'Hawkmoon. Notre article se réfère particulièrement aux romans Stormbringer, Elic des Dragons, et La quête de Tanelorn.

Le Krill apparaît dans les Chroniques de Thomas l'Incrédible, de Donaldson, aux éditions J'ai Lu.

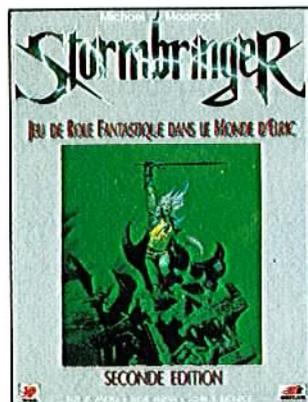
Jeux de rôles :

- Hawkmoon et bien sûr Stormbringer, édités par Chaosium, traduits et distribués par Oriflam. La 2<sup>e</sup> édition française de Stormbringer vient de paraître.

- Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu, adaptation de l'œuvre de Tolkien, édité par ICE, traduit et distribué par Hexagonal.



**M**ichael Moorcock a écrit les paroles de la chanson *Black Blade (L'Épée Noire)* pour le groupe *Blue Oyster Cult*. C'est *Elic le Nécromancien qui parle par la bouche du chanteur, et l'épée en question ne peut être que Stormbringer.*



De la musique rock au jeu de rôles, Moorcock a marqué son époque

Texte

**Michael Moorcock**

Traduction

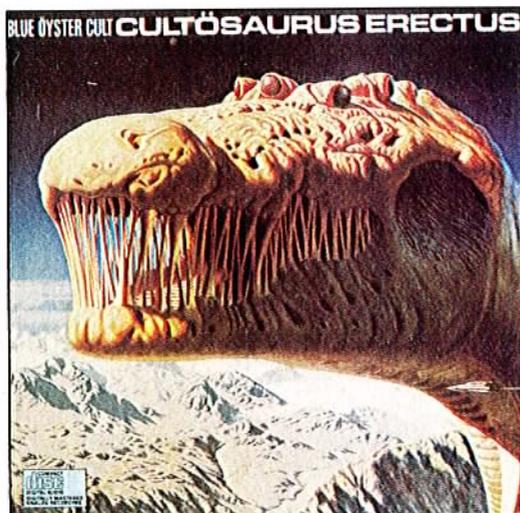
**Serge Olivier**

# L'ÉPÉE NOIRE

## Hard Rock & Sorcellerie

**J'**ai le sentiment que mon sort n'a rien d'enviable. Il y a des ruines dans mon passé, Il y a des ruines dans ma destinée, Et l'épée à mon côté n'agit pas comme elle le devrait. Elle ne cesse de m'appeler son maître, Mais je me sens son esclave ; Elle m'entraîne toujours plus vite vers une mort [prématurée,

Et elle hurle, oh elle hurle... comme l'enfer ! On me dit que mon devoir est de combattre la Loi, Que mon épée apporte la liberté, Que la sorcellerie est mon alliée, Et que je suis né pour vivre dans l'horreur. Je veux seulement être un amant, Et non une goule hurlante aux yeux rouges. J'aurais tant voulu qu'elle en choisisse un autre Pour être son instrument de mort. Et sa chanson cosmique - elle dure depuis trop [longtemps !



*Épée noire, Épée noire !  
Forgée il y a un million de milliards d'années.  
Épée noire, Épée noire !  
Qui tue pour que son pouvoir grandisse et grandisse [encore.*

*Épée noire, Épée noire !  
Qui apporte le Chaos au monde que nous [connaissons.*

Elle m'utilise pour tuer mes amis. Elle devient plus forte et le monde va vers sa fin. Elle oblige mon esprit à se soumettre, A se soumettre encore et toujours ; C'est l'arme la plus maléfique jamais forgée !

*Épée noire, Épée noire !  
Qui chante pour l'éternité.  
Épée noire, Épée noire !  
Qui façonne ma destinée.*

Elle appelle les Seigneurs du Chaos et les bêtes de [l'Hadès,

Vampirise l'âme des héros, Apporte le malheur aux chevaliers et aux dames. La mort règne du début à la fin des temps, La mort dans les flammes, les océans, le ciel et sur [terre.

Je suis le Champion cosmique qui tient le Signe [Mystique !

Le monde entier se meurt, c'est le fléau que j'apporte, Et l'Épée noire tuera jusqu'à la fin des temps, Contre ma volonté. Et elle hurle, elle hurle, elle hurle - comme l'enfer... Épée noire, Épée noire !



## A Découvrir

Michael Moorcock est un fan de musique. Il a collaboré avec divers groupes de rock :  
- le légendaire HAWKWIND sur les albums presque introuvables *Warrior on the edge of time* (United Artists 1975) et *Sonic attack* (RCA 1981), avec à la basse, Lemmy qui devait fonder Motörhead.  
- le fabuleux BLUE OYSTER CULT sur *Mirrors* (CBS 1979), *Cultosaurus Erectus* (CBS 1980 dont est tiré *Black Blade*) et *Fire of unknown origin* (CBS 1981).  
La musique de *Black Blade* est signée Eric Bloom et John Trivers. C'est un excellent morceau qui respire la violence et la frustration : couplets incantatoires et martelés, brusque accélération au refrain. En final, Eric Bloom utilise un vocodeur pour produire les ricanements de Stormbringer, et l'épée elle-même répond aux paroles d'Elic sur un mode sarcastique... Amateur de chansons mièvres s'abstenir !

Denis Gertaud

# LE MONDE de RÊVE DE DRAGON

Nouvelles  
Règles Additionnelles

Ludodélire



**C**et extrait du roman *Waterdeep* montre quel rapport de force peut s'établir entre une épée magique et son porteur. Si Elric est constamment dominé par Stormbringer, Cyric, le héros de *Waterdeep* se montre plus volontaire - mais sa lame blanche est loin d'avoir la puissance quasi-divine de l'Épée Noire.

## NOUVELLE

## L'ÉPÉE BLEME

**Comment faire plier une épée...**

Nous sommes dans l'univers médiéval-fantastique des *Royaumes Oubliés™*. Cyric, voleur de profession, assume le commandement d'une troupe de soldats en rupture de ban. Ils s'avancent dans les terres sauvages, détroussant les voyageurs qui ont la malchance de croiser leur route. C'est justement à l'un d'eux que Cyric a dérobé l'épée blême qu'il porte au côté.

La petite troupe fait halte dans le froid glacial. L'ambiance est tendue : Fane, l'un des soldats, est grièvement blessé et ses cris de souffrance démoralisent ses compagnons. Sous un prétexte futile, Cyric s'empare contre son lieutenant Dalzhel.

**S**oudain, le désir de tuer son lieutenant submerge Cyric. Il lève son épée puis réalise ce qu'il est en train de faire et arrête son geste. Il ferme les yeux pour se calmer.

"Quelque chose ne va pas ?" interroge Dalzhel.

Cyric ouvre les yeux. Sa colère a disparu, chassée par une soif de sang plus intense et sinistre que tout ce qu'il a jamais ressenti. A sa grande fureur, il ne reconnaît pas cette émotion comme venant de lui.

"Tu ferais mieux d'aller vérifier que les sentinelles sont à leur poste." grogne-t-il, cherchant un prétexte pour éloigner Dalzhel. "Et préviens-moi dès que nos espions reviennent de la Grande Corne".

Dalzhel obéit immédiatement et sans discuter. Il ne souhaite pas accroître la tension qu'il lit sur le visage de son chef.

Cyric soupire de soulagement et pose son épée en travers de ses genoux. La lame a pâli. Du rouge franc sa couleur est passée au beige. Une vague de pitié envers l'arme envahit Cyric.

Il rit bruyamment. **Eprouver de la pitié pour une épée ?** Cette émotion lui est étrangère, comme le désir de répandre le sang de Dalzhel l'instant d'avant. Fane recommence à hurler, ce qui fait tressaillir Cyric et éveille sa colère.

"Tue-le !"

Cyric jette l'épée au sol et la suit du regard tandis qu'elle tombe avec fracas sur le sol rocheux. Les mots se sont formés dans son esprit comme s'ils étaient prononcés par une voix féminine ténue.

"Tu es vivante !", siffle-t-il, sentant pour la première fois la morsure du froid sur ses oreilles et son nez. L'épée reste silencieuse.

"Parle-moi !"

Seul un grognement de douleur de Fane lui répond.

Il se saisit de l'épée et aussitôt la chaleur revient dans son corps. Le désir de tuer Fane le submerge mais au lieu de céder, il s'assoit et repose l'épée sur ses genoux.

"Je n'ai pas décidé de le tuer," articule le voleur en regardant l'arme avec colère. Sous ses yeux, la lame se met à pâlir. Cyric sent la déception et la faim l'envahir ; des tiraillements d'estomac l'accaparent tout entier. L'épée pâlit toujours et progressivement, le voleur perd conscience de son environnement. Bientôt plus rien n'existe que la lame et sa blancheur.

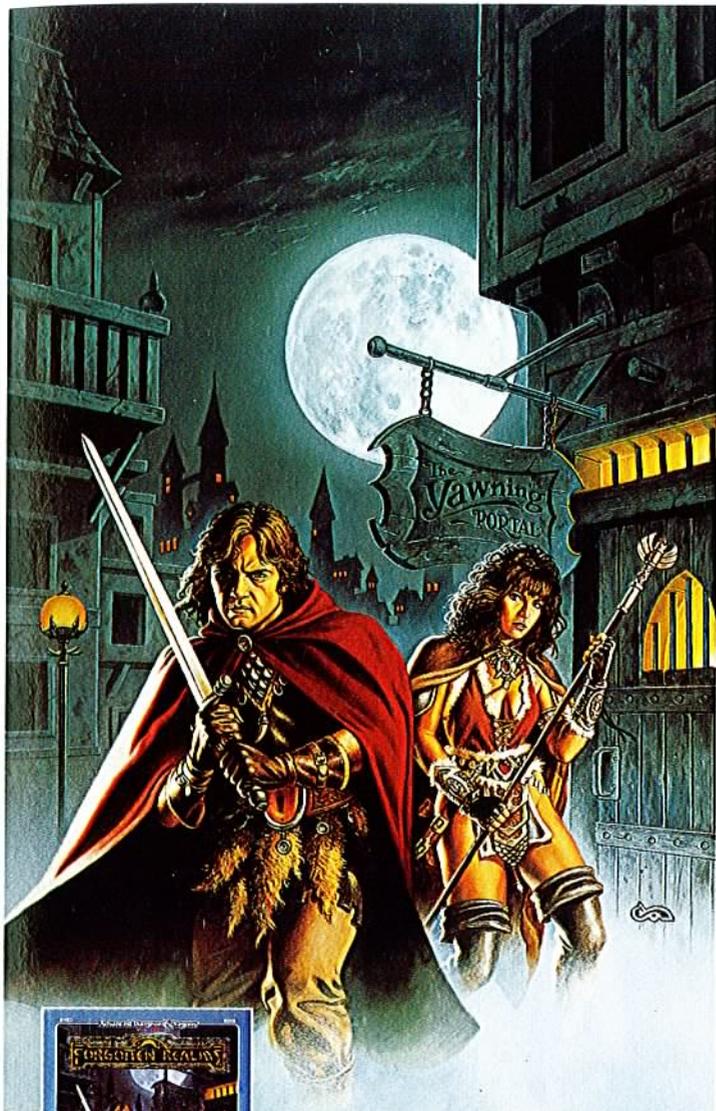
**E**prouver de la pitié pour une épée ?

Texte

**Richard Awlinson**

Traduction

**Serge Olivier**



Cyrice entend derrière lui une voix de jeune fille.

"J'ai faim".

Il se retourne. Une adolescente de quatorze ou quinze ans se tient devant lui. Elle porte une robe rouge diaphane qui laisse deviner sa féminité naissante mais trahit ses côtes saillantes et son ventre distendu par la famine. Ses cheveux noirs satinés encadrent un visage émacié et ses yeux caves reflètent fatigue et désespoir.

Derrière elle s'étend une interminable plaine blanche. Cyrice est debout au milieu d'un désert aussi plat qu'une table. Les rochers sur lesquels il était assis ont disparu, ainsi que les montagnes qui l'entouraient et l'épée sur ses genoux. "Où suis-je ?"

Ignorant sa question, la fille tombe à genoux et l'implore :

"Cyrice, s'il te plaît, aide-moi. Je n'ai rien mangé depuis des jours".

Le voleur n'a pas besoin de lui demander comment elle connaît son nom. **La fille et l'épée sont une même entité.** Elle l'a entraîné dans un plan où elle peut dissimuler sa vraie forme pour en assumer une autre plus émouvante.

"Ramène-moi d'où je viens !

- Nourris-moi d'abord.

- Comment ?

- Donne-moi Fane," mendie la jeune fille.

Cette supplication monstrueuse... ne rebute pas Cyrice. Il fronce les sourcils et réfléchit à la question. Finalement, il hoche la tête.

"Non.

- Pourquoi pas ? Fane n'est rien pour toi. Aucun de tes hommes ne compte à tes yeux.

- Exact," admet Cyrice, "mais c'est moi qui décide quand ils doivent mourir.

- Je suis faible. Si je ne mange pas, nous ne pourrions pas rentrer.

- Ne me mens pas," avertit le voleur. Une idée lui vient. Sans quitter la fille des yeux, il se concentre intérieurement. Peut-être manipule-t-elle son imagination, peut-être peut-il se libérer par la force de sa volonté ?

"**Je meurs !**" La fille chancelle vers lui et s'écroule à ses pieds.

Son cri brise la concentration de Cyrice. Il est toujours dans le désert. La peau de la jeune fille a pris une teinte grise et terreuse, comme si elle allait réellement mourir.

"Et bien alors, au revoir" s'exclame le voleur.

Elle lui lance un regard vitreux. "Je t'en prie, aie pitié de moi."

"Non", réplique Cyrice en la considérant d'un air glacial, "définitivement non".

*Voyant que le voleur est inaccessible à la pitié, l'épée tente de le séduire, puis change d'apparence pour l'épouvanter. En vain : elle n'a d'autre choix que de renvoyer le voleur dans son univers familier et de se remettre à sa volonté.*

## La fille et l'épée sont une même entité

### A Découvrir

Edités par TSR, distribués par Hexagonal :

- Les romans Shadowdale, Tantras et Waterdeep, qui constituent la trilogie des Avatars.

Edités par TSR, distribués par Jeux Descartes et Hexagonal :

- Trois scénarios pour AD&D® portant le même titre que les romans cités plus haut et développant le même background.

- Forgotten Realms™ Adventures, une aide de jeu AD&D® sur les Royaumes Oubliés™

00900



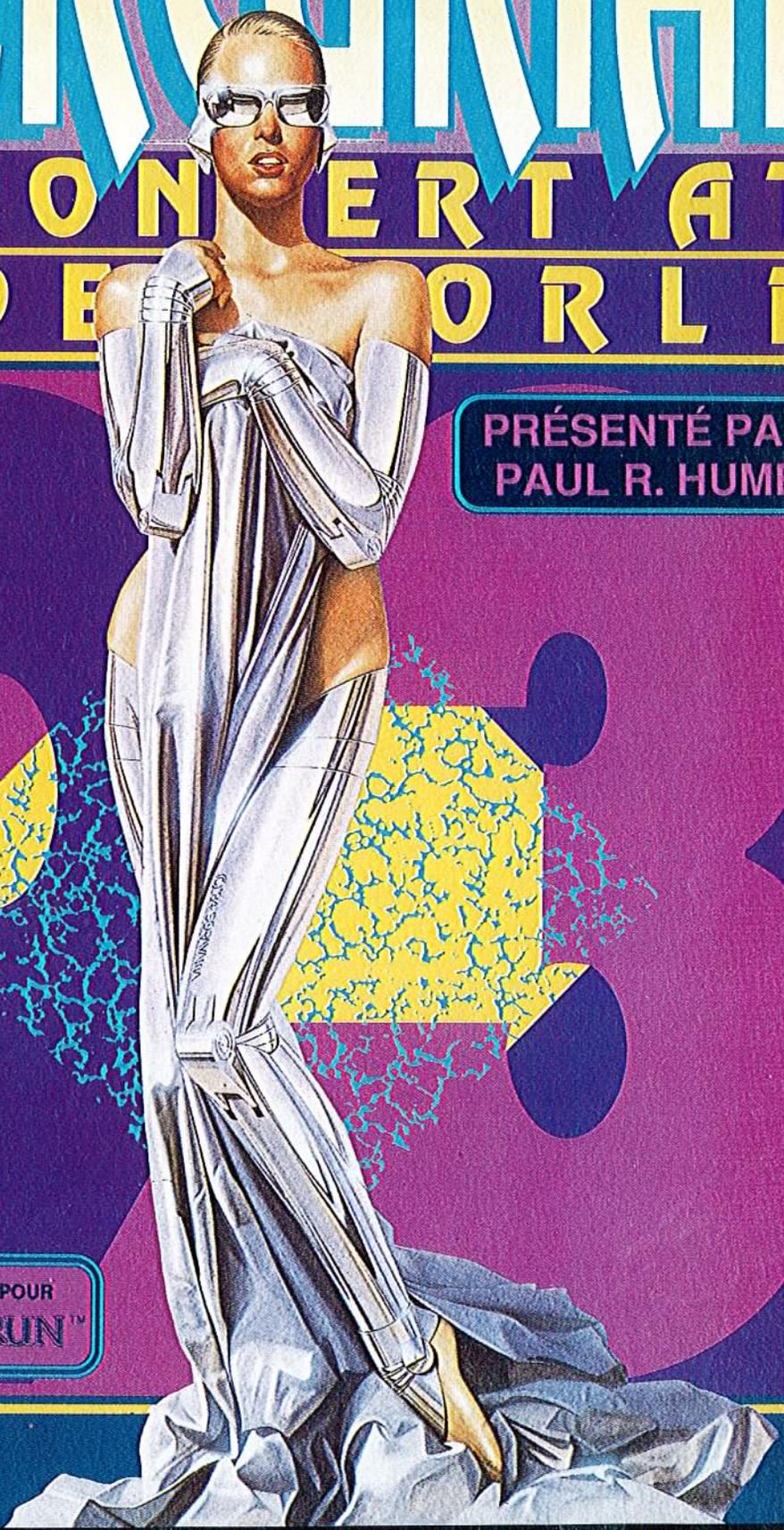
**FASA**  
CORPORATION

**QUAND L'HOMME NE FAIT PLUS QU'UN  
AVEC LA MAGIE ET LA MACHINE**

# MERCURIAL

IN CONCERT AT  
UNDERWORLD

PRÉSENTÉ PAR  
PAUL R. HUME



UNE AVENTURE POUR  
HADOWRUN™



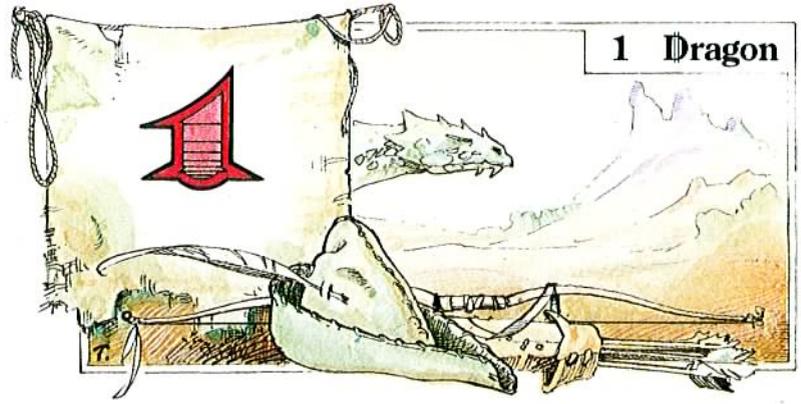
Ne laissez pas dormir vos  
Dragons !

# LA BANQUE DES DRAGONS

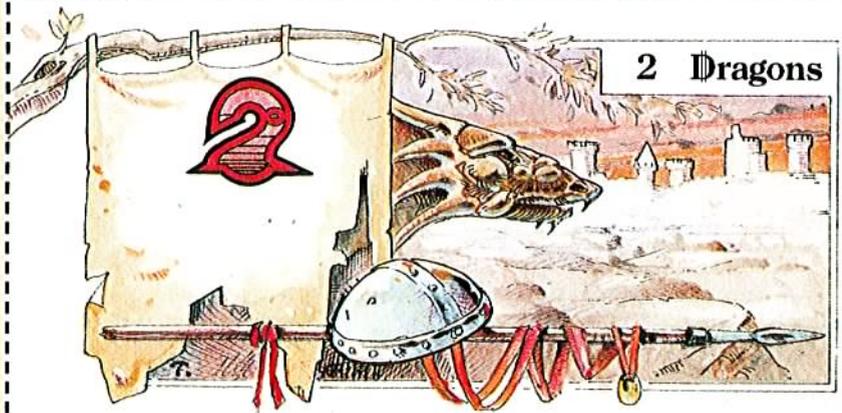
**L**e Dragon est une monnaie réservée à nos lecteurs. Dans chaque numéro, de nouvelles planches de billets, des conseils sur la gestion de votre fortune et des opportunités à saisir ! Toute correspondance concernant la monnaie  $\mathcal{D}$  doit être adressée à Hexagonal, DRAGON® Magazine, (Banque des Dragons), 115 rue Anatole France, 93700 DRANCY.

**Q**uel procédé infallible avons-nous mis au point pour empêcher la reproduction illicite de nos billets ? C'est la question que nous vous posions dans notre précédent numéro. Vous avez été nombreux à prendre votre plus belle plume d'Hippogriffe pour nous répondre.

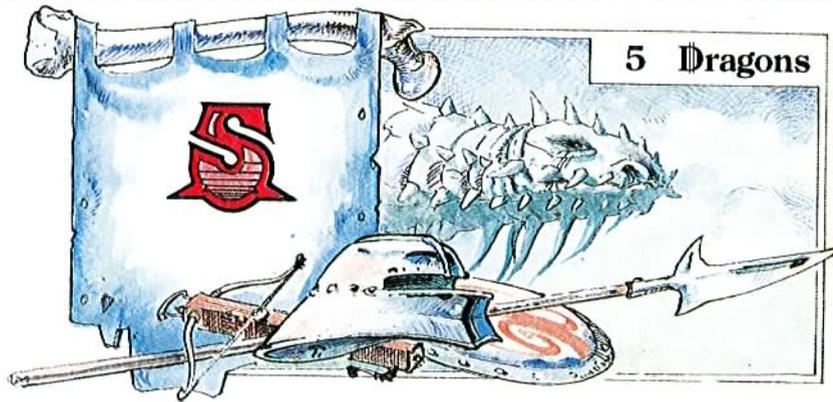
Filisvigor, VIIIème héritier du Royaume de Thangor, affirme qu'il a appris les secrets de notre procédé de la bouche d'Eraldir, fidèle dragon de Posidonia. Malheureusement, la solution exposée dans la lettre de Filisvigor est fautive, et nous craignons que ce dernier n'ait été victime d'une sombre plaisanterie - on nous



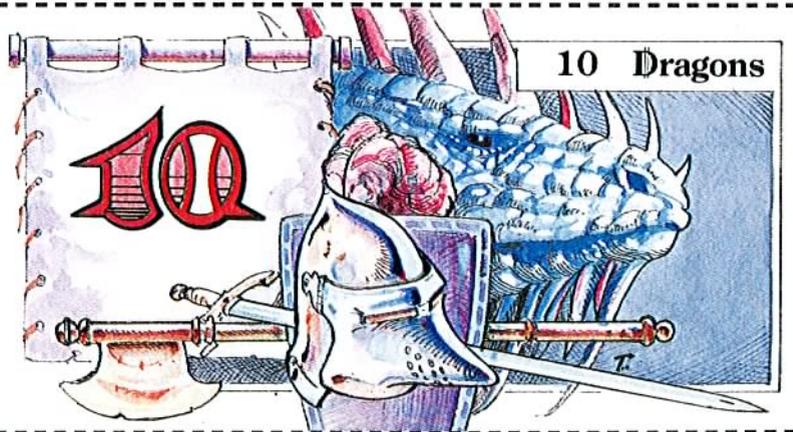
1 Dragon



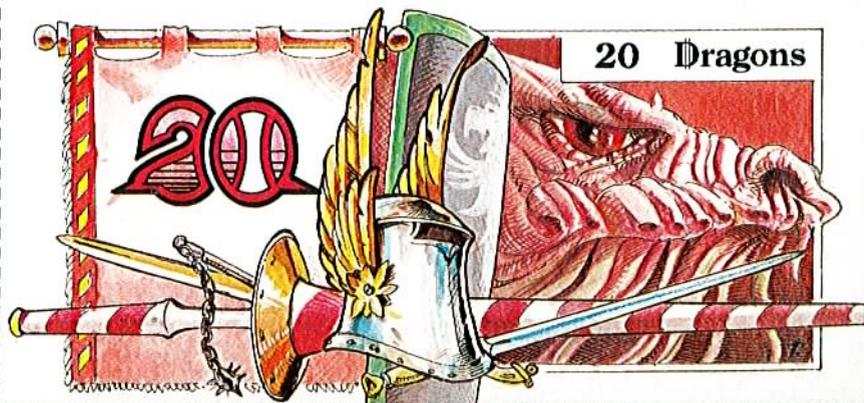
2 Dragons



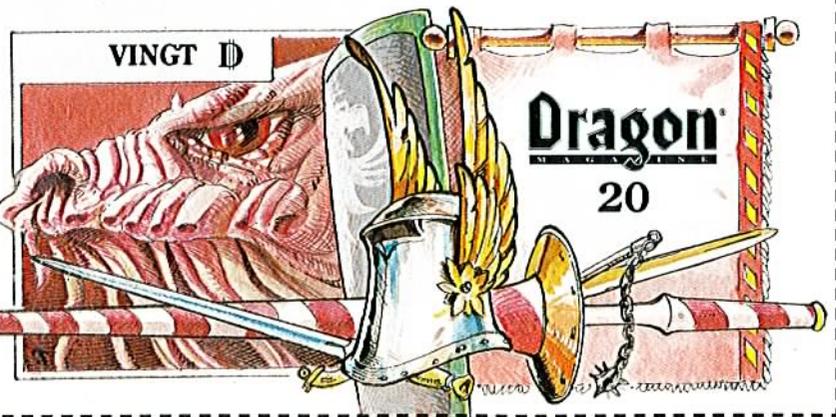
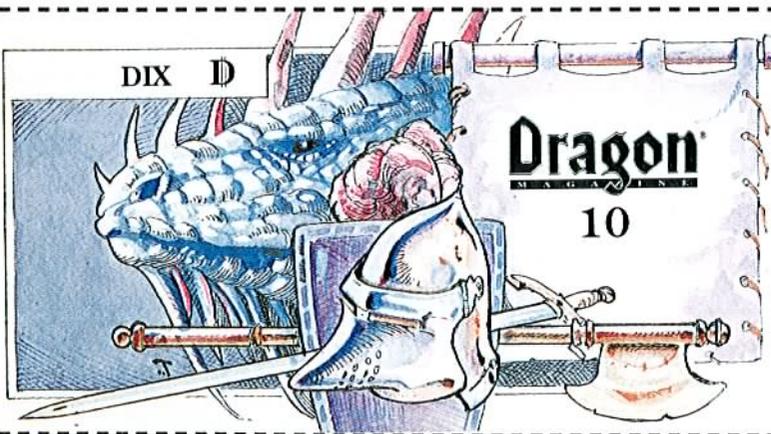
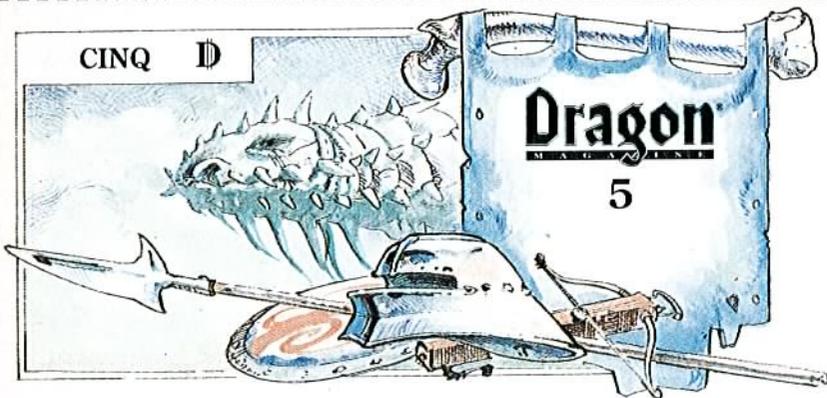
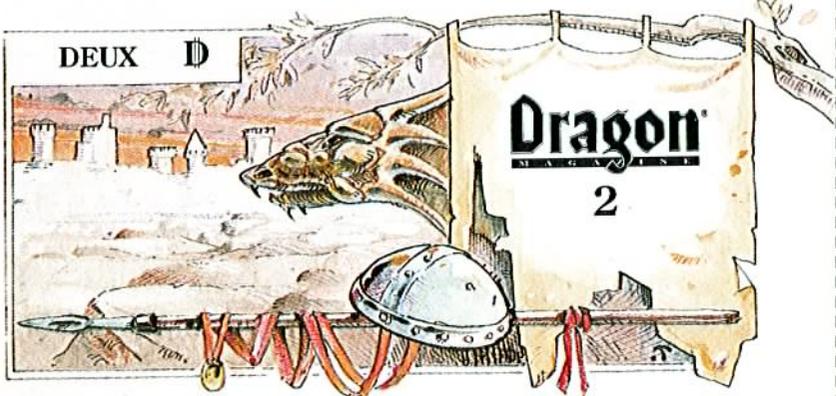
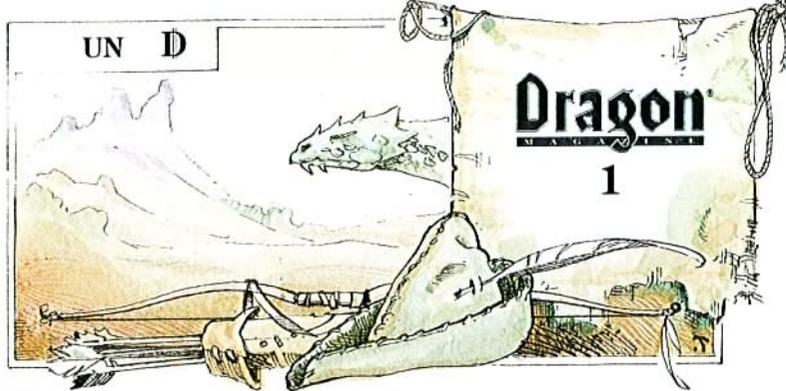
5 Dragons



10 Dragons



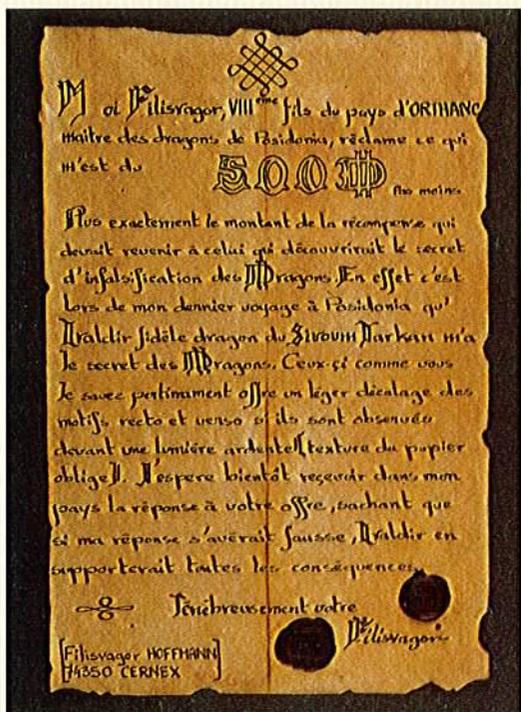
20 Dragons



signale d'ailleurs qu'il embauche pour une expédition punitive en Posidonia.

Erwan, de Rennes part du constat suivant : l'encre rouge utilisée pour inscrire les valeurs de nos billets ne résulte pas, comme nous le prétendions dans notre dernier numéro, d'une émulsion de sang d'Hippogriffe mêlé à une quelconque lymphe de poulpes géants des Mers Intérieures, mais d'un broyat d'écaillés de dragon rouge mêlé au sang d'une manticoire borgne. Si les deux couleurs se ressemblent beaucoup, la seconde réagit avec la poussière d'étoile filante pour donner un vulgaire vert-pomme. Les faux seraient donc très faciles à repérer - pour peu qu'on ait de la poussière d'étoile filante sous la main.

Les assertions de notre lecteur sont exactes et nous avons effectivement usé de ce stratagème peu couteux pour contrer les faussaires les moins habiles. Cependant, nous tenons à rappeler à Erwan qu'il suffit d'ajouter une onction de corne de licorne et un précipité d'urine de minotaure à la première couleur pour qu'elle se comporte comme la seconde en présence du réactif mentionné plus haut. Ce procédé de détection n'étant pas entièrement fiable, nous avons eu recours à un second artifice. Erwan gagne néanmoins 100 D qu'il consacra à ses recherches en alchimie appliquée. Recherches qu'un autre de nos lecteurs habitant Annemasse a dû pousser jusqu'à leur terme, puisqu'il nous a donné la bonne réponse. Aveuglé par l'appât du gain, il nous a également communiqué son adresse, ce qui nous a permis d'agir très vite pour l'empêcher de révéler notre secret au tout venant. Les 500 D seront versés à sa veuve, comme il se doit.



La peau de dragon sert à tout,  
même de papier à lettre

## Assassinat de Drawmij : le coupable arrêté

Dans notre numéro 1, nous lançons un appel à témoin afin d'éclaircir les circonstances mystérieuses du meurtre de Drawmij. Nous avons reçu de nombreuses dénonciations et, grâce à votre sens civique, nous avons pu identifier et arrêter l'assassin.

Il s'agit de Mr William de Kraal, aventurier aventurier qui a lancé le sort "Mort Instantanée de Drawmij" (voir DRAGON® Magazine N°0) après l'avoir découvert sur un parchemin perpétuel.

Grâce à la dénonciation de son Maître de Jeu, qui gagne 100  $\Phi$ , le coupable est maintenant emprisonné dans une jarre d'isolement jusqu'à la prochaine Ecllosion.

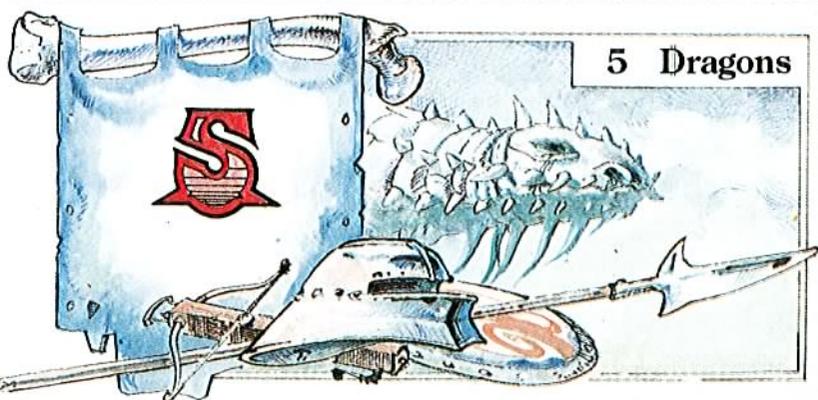
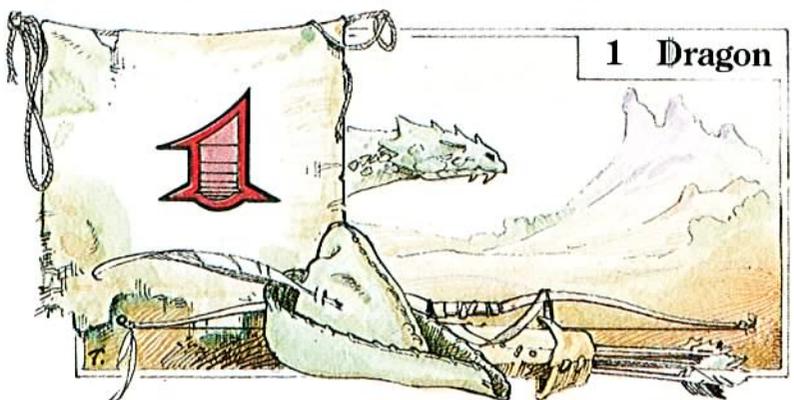
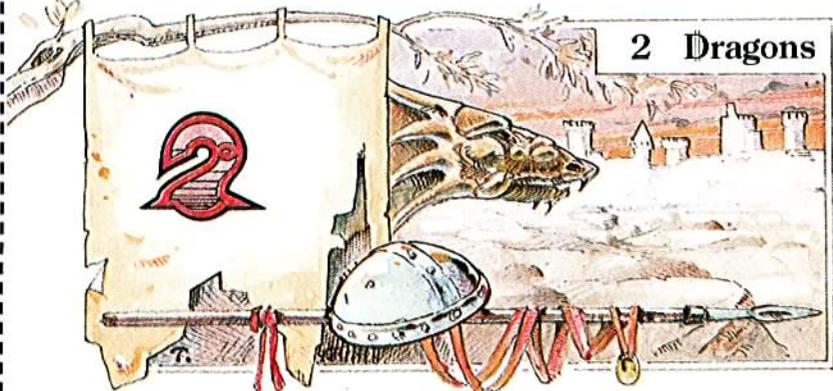
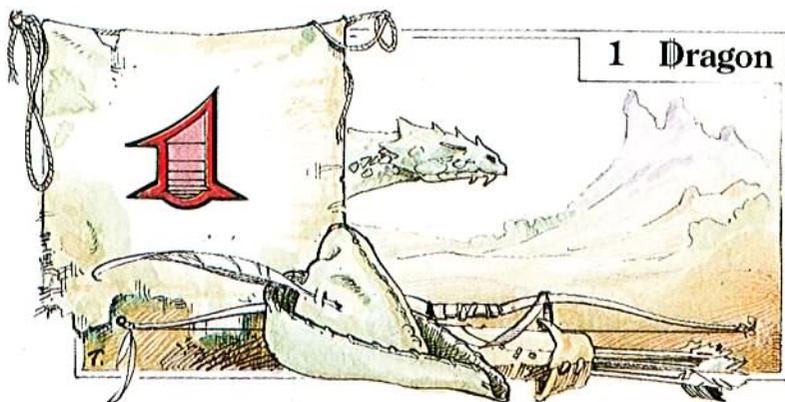
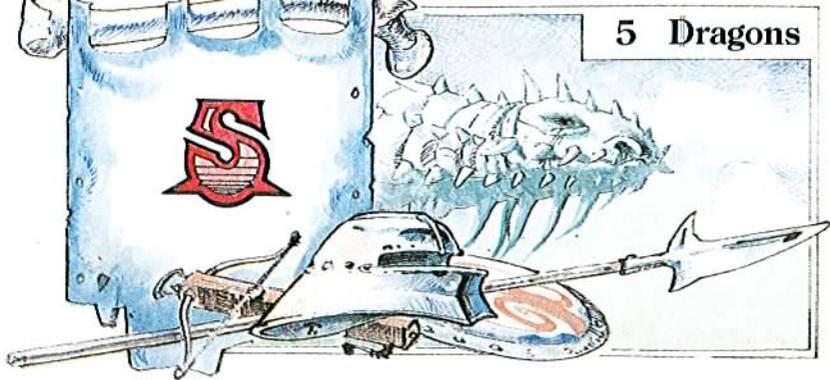
Nous avons écarté le témoignage d'un petit plaisantin qui affirmait avoir assisté au meurtre. Drawmij, prétendait-il, avait été tué "par un individu albinos, de grande taille, armé d'une épée noire gravée de runes". Ce signalement correspond trait pour trait à celui de Mr Elric, dit "le Nécromancien", avec lequel la rédaction de DRAGON® Magazine entretient d'excellents rapports - il a notamment collaboré à notre dossier sur les épées magiques. Notre enquête a montré que Drawmij n'avait pu être tué par Mr Elric. Le jour du crime, ce dernier se trouvait sur un autre plan d'existence, occupé à égorger sa sœur et à saccager sa ville natale : les quelques survivants du massacre peuvent en témoigner. Nos services ont donc relaxé Mr Elric, non sans lui avoir communiqué l'adresse du mauvais plaisant qui l'avait accusé à tort, et qui doit s'attendre à recevoir prochainement sa visite...

## Enchères et en os

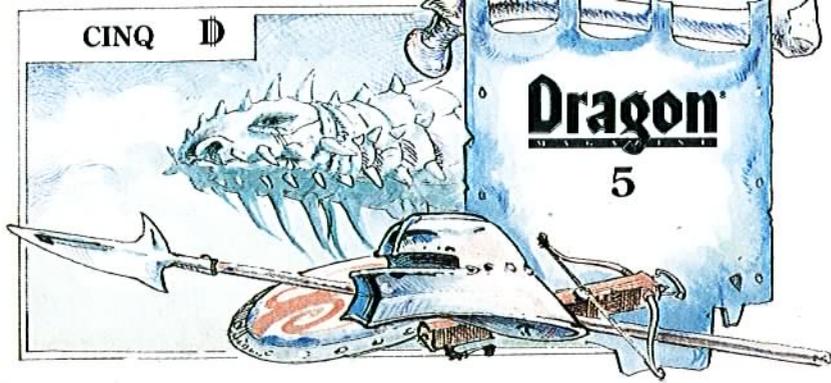
A l'heure où nous écrivons ces lignes, les enchères du précédent numéro ne sont pas closes mais une tendance se dégage nettement : votre intérêt se porte d'abord sur le premier exemplaire certifié de la nouvelle édition de Stormbringer et sur le numéro 0 de DRAGON® Magazine dédié d'une croix par notre Rédacteur en Chef. Il est vrai que notre Rédac Chef est Grand et que seuls des esprits mesquins songeraient à lui reprocher d'être incapable d'écrire son propre nom sans faute d'orthographe.

## Appel aux lecteurs

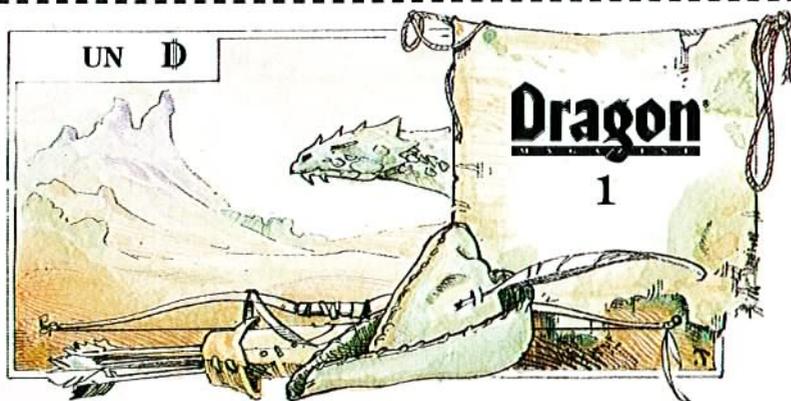
Nous rappelons que les motifs ornant nos billets illustrent les victoires successives du jeune prince Samir sur les Dragons du Cycle. Dans le cadre de ses travaux universitaires, le professeur Gautrix recherche tout document ou renseignement sur cette épopée héroïque. 100  $\Phi$  de récompense seront offerts aux 20 premiers lecteurs qui nous transmettront leur savoir sur cet événement historique considérable.



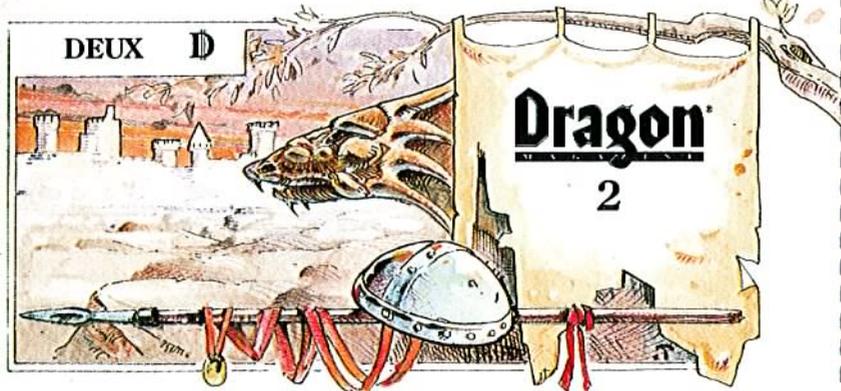
CINQ D



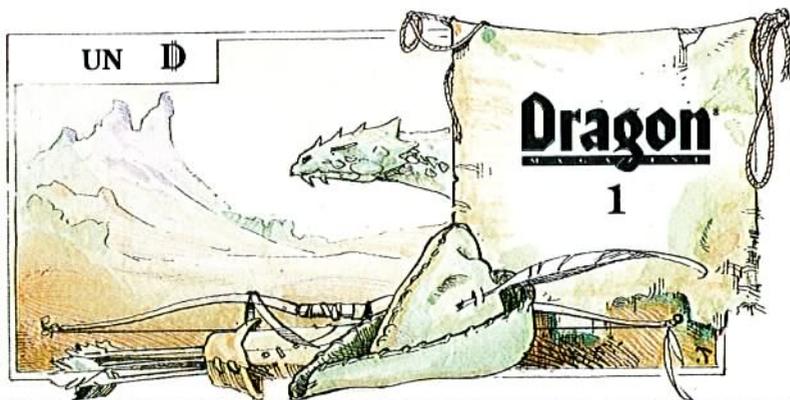
UN D



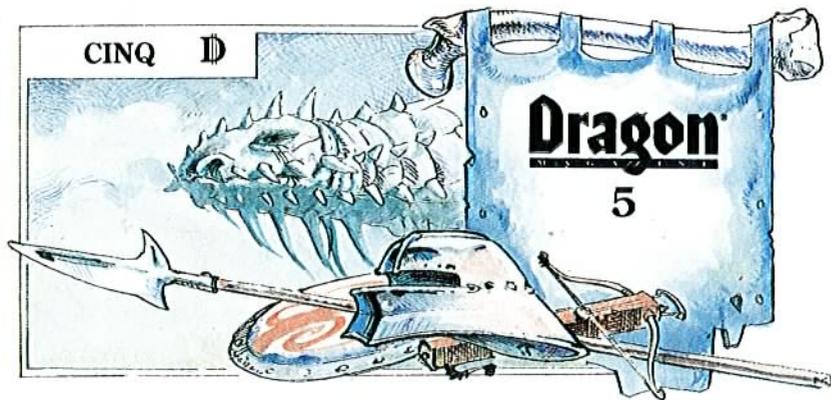
DEUX D



UN D



CINQ D



## Communiqués

- DRAGON® Magazine sera partenaire officiel du 3ème Forum des Jeux qui se déroulera du 26 octobre au 2 novembre prochain à la Maison des Associations, Forum des Halles, Paris. De très nombreux billets pourront y être acquis ou échangés, de même qu'aux Joutes du Téméraire, à Nancy, du 9 au 11 novembre. Qu'on se le dise !

- Tous les magasins dont l'adresse apparaît dans ce numéro sont susceptibles de vous délivrer des Dragons. Pour savoir sous quelles conditions, renseignez-vous auprès des vendeurs.

## VENTE AUX ENCHERES

(date limite : 12 novembre 1991 - ne traînez pas !)

**Lot n°1 : une chasse à l'homme organisée par Cobra Loisirs.** Un seul gagnant pour cette enchère. Mise à prix, mort ou vif : 40 D

**Lot n°2 : 5 exemplaires du jeu micro Armaeth,** dédié par son concepteur M.D. Gremillet. Ce logiciel sur PC novateur se définit comme un "moteur de jeux de rôles". Mise à prix : 50 D

**Lot n°3 : figurines Ral Partha :** un superbe dragon de Krynn pour l'enchère la plus élevée, un dragon doré pour la seconde, un dragon d'argent pour la troisième. Chaque figurine est accompagnée d'un parchemin enchanté par le Grand Mage de Ral Partha. Le sortilège prend effet si le propriétaire de la figurine la peint lui-même et lit le parchemin à voix haute. Dès lors, s'il rencontre le dragon que représente la figurine au cours d'une de ses aventures, il pourra lui demander une faveur. Elle lui sera accordée dans la mesure où elle n'est pas contraire à l'alignement du dragon et ne met pas sa vie en péril.

Mise à prix : 30 D

**Lot n°4 : la somme de 100 D en monnaie usagée pour l'enchère la plus forte, 250 pour la seconde, 500 pour la troisième, 1000 pour la quatrième, rien pour les suivantes.**

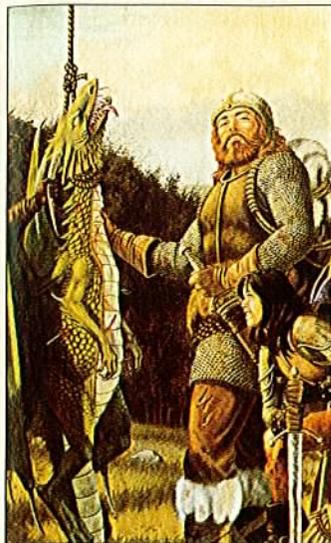
Enchère minimale : 1 D

**Lot n°5 : votre photo dans le journal !** Les cinq individus qui auront fait l'enchère la plus élevée pour ce lot verront leur photo publiée dans DRAGON® Magazine. Mise à prix : 5 D (n'oubliez pas de joindre votre photo, avec nom et adresse au dos).

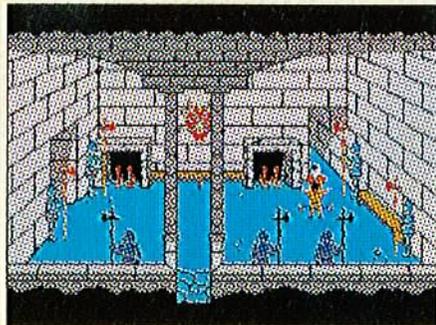
Important : pour que vos enchères soient valables, les billets envoyés doivent être découpés "à l'unité". En cas d'enchère de même valeur portant sur le même lot, la première envoyée l'emporte, cachet de la poste faisant foi. Un tirage au sort départagerait des enchères de même valeur postées le même jour...



# VENTE AUX ENCHERES



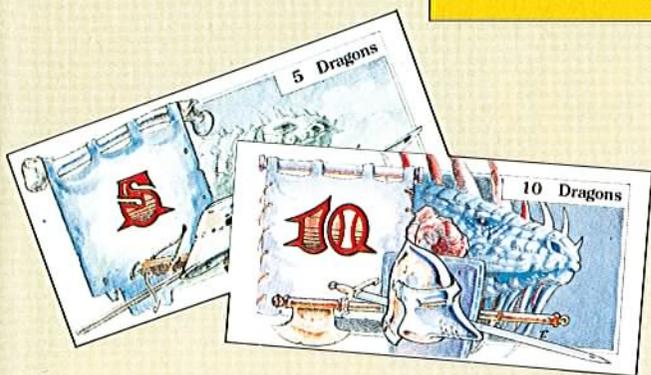
Chasse au D,  
et pas chasse aux dragons !  
Mise à prix : 40 D



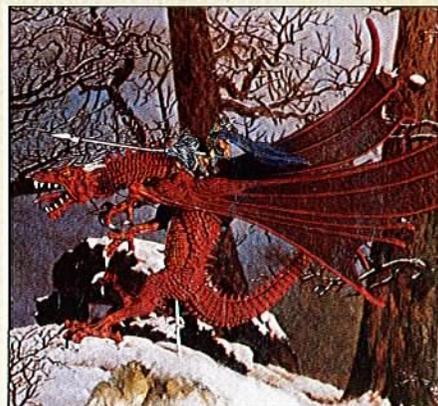
5 exemplaires  
du jeu micro Armaeth  
Mise à prix : 50 D



"J'ai pas le droit d'avoir  
ma photo dans le journal,  
car j'y suis tombé quand  
j'étais petit"  
Mise à prix : 5 D



100 D en monnaie usagée pour l'enchère la plus forte, 250 pour la seconde, 500 pour la troisième, 1000 pour la quatrième, rien pour les suivantes.  
Mise à prix : 1 D



Figurines Ral Partha  
Mise à prix : 30 D

1) L'Enchère est nominale. Même si plusieurs lecteurs mettent leurs fonds en commun, un seul nom doit figurer sur le coupon réponse.

2) Pour être valide, votre offre doit obligatoirement être accompagnée de la somme que vous misez en billets Dragons découpés (pas de photocopie !)

La Banque des Dragons ne fait pas crédit et ne rend pas la monnaie.

3) Les enchères se font "à l'américaine", c'est à dire que la somme misee est toujours perdue, que vous remportiez l'enchère ou non. Aucun Dragon (même tatoué...) ne sera retourné à son ex-proprétaire !

4) Les lecteurs qui s'abonnent en retournant le bulletin imprimé à côté du coupon-réponse peuvent aussitôt participer aux enchères avec les 250 Dragons qu'ils reçoivent en cadeau de bienvenue - mais ils doivent alors utiliser la totalité

## Dragon<sup>®</sup>

M A G A Z I N E

### BULLETIN DE PARTICIPATION

VENTE AUX ENCHERES  
ANCIENS NUMEROS  
&  
ABONNEMENT  
Voir au verso

de cette somme.

5) Rien ne vous oblige à miser sur tous les lots. Vous pouvez amasser vos Dragons et attendre les prochains numéros pour jouer avec un gros capital.

6) La vente aux enchères est limitée dans le temps. Toutes les offres qui nous parviendront après la date de clôture sont nulles ( le cachet de la poste faisant foi) et les Dragons qui les accompagnent sont perdus.

7) En cas d'égalité (deux offres gagnantes de même montant pour un même objet), c'est la première offre envoyée qui l'emporte, le cachet de la poste faisant foi.

8) Les gagnants sont avertis par courrier. Totalement fictive, la monnaie Dragon n'est absolument pas convertible. L'utilisateur de Dragons s'engage à accepter toutes décisions de DRAGON<sup>®</sup> Magazine concernant les billets et l'organisation des jeux où ils sont employés.



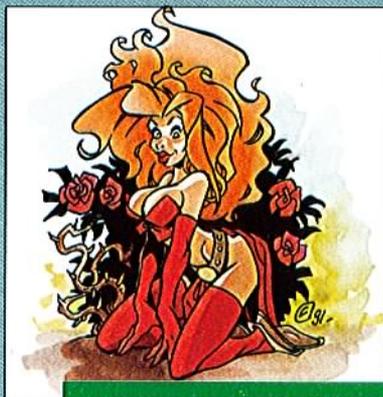
# S'ABONNER C'EST SERIEUX !



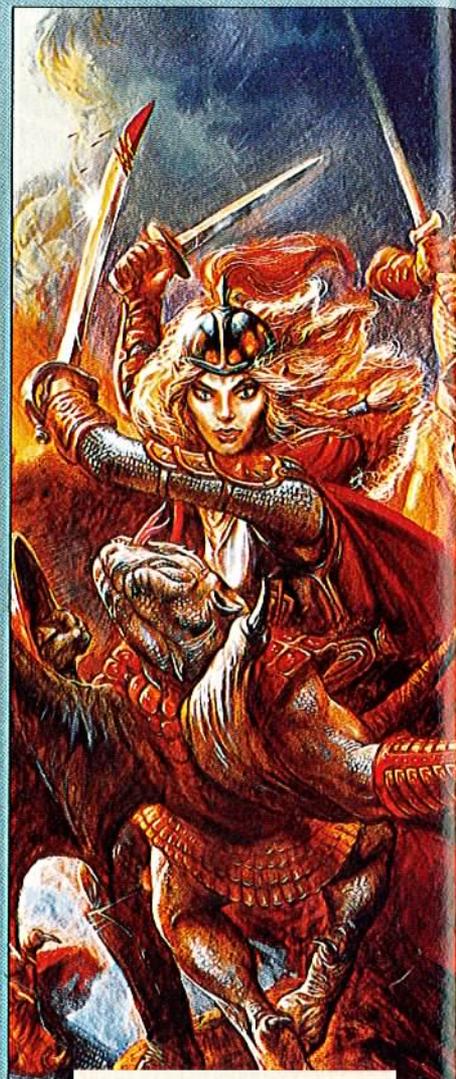
"Moi, il paraît que j'ai pas le droit d'acheter DRAGON® Magazine parce que je me suis abonné quand j'étais petit. C'est pas juste !"



"Super, je vais pouvoir lui piquer son DRAGON® Magazine !"



"Et en plus, DRAGON® Magazine, il est beau..!"



"Et tant pis si ça fait un abonné de moins à DRAGON® Magazine"

# Dragon®

M A G A Z I N E

## ABONNEMENT

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse complète \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Oui, je m'abonne à DRAGON® Magazine pour **6 numéros** au prix de **175 Frs** seulement (au lieu de 210 Frs au numéro) pour la France Métropolitaine, ou 200 Frs pour le reste du monde (par mandat international uniquement.)

et je gagne la somme de **250 ₣**.

## ANCIENS NUMEROS

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse complète \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Je commande :

DRAGON® Magazine n°0  
 DRAGON® Magazine n°1  
au prix de 35 Frs l'exemplaire

participation aux frais de port et d'emballage :

1 ex. : 15 Frs soit 50 Frs au total  
 2 ex. : 25 Frs soit 90 Frs au total

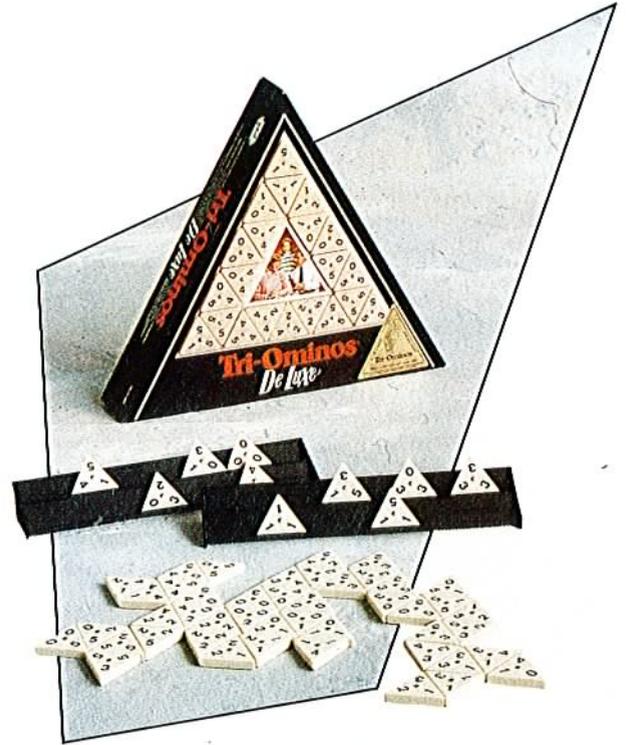
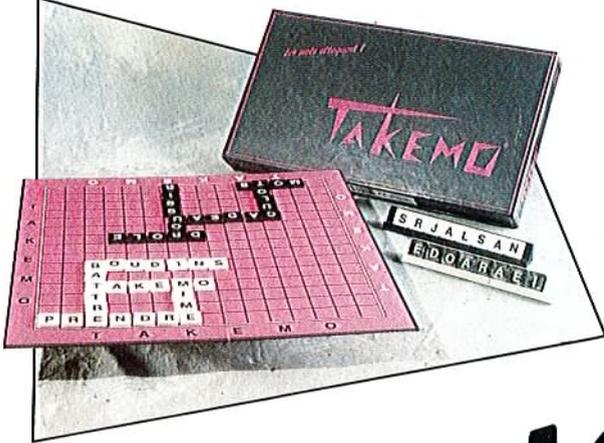
## VENTE AUX ENCHERES

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse complète \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

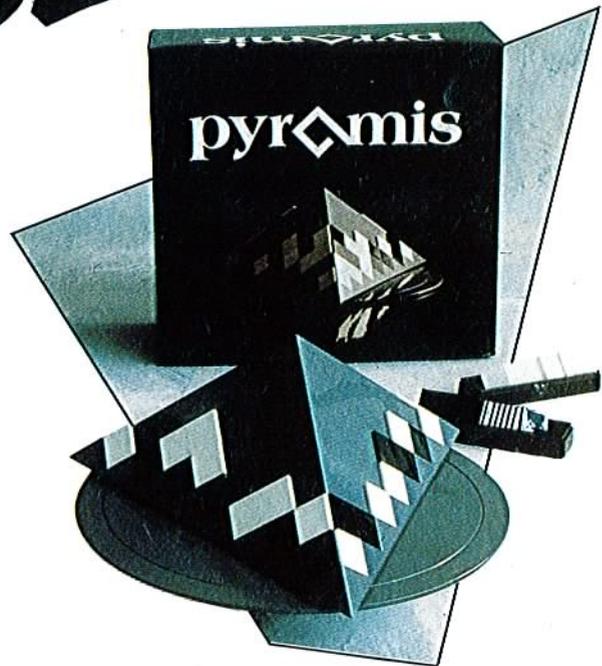
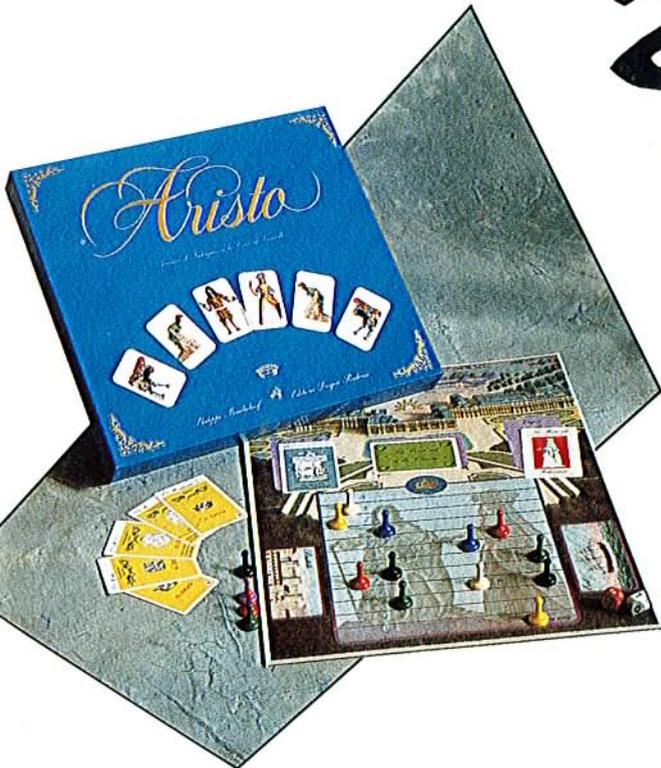
Lot	Mon Enchère
N°1	_____ ₣
N°2	_____ ₣
N°3	_____ ₣
N°4	_____ ₣
N°5	_____ ₣
<b>Total misé</b>	_____ ₣

dont 250 ₣ que j'ai gagné en m'abonnant

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



# LA PASSION DU JEU !



**P**ubliée à l'origine par une petite société indépendante, la bande dessinée ElfQuest connaît aujourd'hui un succès mondial. De la bande dessinée ElfQuest sont nés un jeu de plateau et un jeu de rôles.

Texte

**Yulran**

Critique Jeu de plateau

**GöI Murnyk**

Dessins

**Wendy & Richard Pini**

# SOUS LA LUMIERE DES LUNES

## L'UNIVERS D'ELFQUEST

### Hurler avec les loups

### S'adapter ou mourir

**C'**est un monde à peine sorti de l'âge glaciaire. Les hivers y sont plus froids, les prédateurs plus grands et plus redoutables, les forêts immenses, et deux lunes y parcourent le ciel. C'est un monde encore vierge, seulement peuplé de quelques tribus d'hommes primitifs. Superstitieux, brutaux, terrorisés par l'inconnu puis aveuglés par la haine, les hommes ne se présentent pas sous leur meilleur jour dans l'univers d'ElfQuest.

Une nuit de tempête, un palais de conte de fée apparaît dans le ciel zébré d'éclairs et se pose avec fracas. En sortent des êtres aux traits délicats, dont les vêtements et l'attitude témoignent du haut degré d'avancement de leur civilisation.

Les elfes — car c'est bien d'elfes qu'il s'agit — semblent déconcertés et inquiets. Voyageurs ou naufragés, ils n'escomptaient pas se trouver, sur ce monde hostile, face à des brutes primitives armées de massues... Seule une fuite éperdue sauve quelques elfes du massacre.

Heureusement, le monde est trop vaste et les humains trop peu nombreux pour traquer les survivants dispersés. Certains rescapés gagnent les solitudes glacées, d'autres cherchent refuge au-delà des déserts brûlants, d'autres encore dans les profondeurs de la forêt.

Ces derniers nous intéressent particulièrement, car ce sont les ancêtres de la tribu des Maîtres-loups et de son chef, Finelame, le héros de la saga.

Ces elfes sont doués d'extraordinaires facultés d'adaptation et d'un farouche instinct de survie car nous retrouvons leurs descendants, trois siècles plus tard, parfaitement à l'aise et même heureux de vivre dans leur milieu d'adoption. Des richesses de la forêt, ils ont appris à tirer des armes et des vêtements. Certains sont même capables d'influencer magiquement la croissance des arbres pour y établir leur demeure.

Leur taille a diminué mais leur ossature s'est renforcée. La vie en forêt a aiguisé leurs sens. Excellents chasseurs, agiles, silencieux, adroits, ils ont acquis une connaissance intime de la nature que ne posséderont jamais les humains autochtones.

Enfin, — et surtout — ils ont fait alliance avec une meute de loups.

### Le lien

Dès l'âge de sept ans, chaque elfe de la tribu établit un lien télépathique avec un louveteau. Seule la mort peut briser ce lien qui implique une confiance mutuelle absolue.

Le loup ne reste pas en permanence aux côtés de





Exploits et méfaits de Griffes d'Ours, père de Finelame et chef des Maîtres-Loups

extrait de "Le chant des Loups"  
par Wendy et Richard Pini

l'elfe. Il parcourt librement la forêt avec ses semblables ; mais il répond à l'appel mental de son frère, lui sert de monture à l'occasion, de partenaire pour la chasse... et pour la guerre.

### La forêt brûle

Depuis le massacre du palais, les hommes n'ont pas changé d'attitude envers les elfes : ils les haïssent et les craignent à la fois. La tribu humaine qui habite en lisière de la forêt des Maîtres-Loups ne fait pas exception à la règle. Incapable d'affronter les elfes sur leur terrain, les humains, conduits par leur sorcier, mettent le feu aux arbres centenaires. Les Maîtres-Loups échappent à l'incendie en se réfugiant dans les cavernes des trolls (créatures moins vigoureuses que celles qu'on rencontre sur les Terres du Milieu, par exemple, mais tout aussi laides et bien plus rusées). La tribu de Finelame est temporairement sauvée, mais leur forêt est détruite et ils doivent s'exiler.

Leur chef comprend alors que la guerre contre les hommes tourne à l'avantage de ces derniers : ils sont toujours plus nombreux alors que les elfes ont peu d'enfants, même s'ils vivent très longtemps. Leur seul espoir est de s'unir contre l'ennemi.

Finelame décide de reprendre contact avec les descendants dispersés des premiers elfes. Cette quête, et la rencontre de tribus ayant suivi des voies différentes de celle des Maîtres-Loups, est l'objet des premiers volumes de la saga.



## ELFQUEST, LE JEU DE ROLES

Quand Steve Perrin (co-auteur de Stormbringer) réalise un jeu de rôles avec l'aide de Sandy Petersen (l'Appel de Cthulhu), on peut s'attendre au meilleur. Et le résultat ne déçoit pas ! ElfQuest, The Official Roleplaying Game a merveilleusement saisi l'esprit de la BD. L'équipe de Chaosium peut être fière d'avoir réalisé un jeu :

- SUPERBEMENT PRESENTE : maquette agréable, illustrations noir et blanc à chaque page (ou presque), quelques pleines pages couleur ;
- CLAIR : un point de règle présente quelque difficulté ? Une séquence de BD vous montre par l'exemple comment fonctionnent les mécanismes du jeu ;

- CLASSIQUE : le système Chaosium (RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, Stormbringer...) a depuis longtemps fait ses preuves. ElfQuest en développe une version simple pour la magie mais relativement sophistiquée pour le combat : localisation des coups, rang d'action... Une critique : proposer des règles moins complexes pour accélérer le déroulement des combats est une bonne idée, mais pourquoi les présenter comme des options et les placer en fin de chapitre ? Il serait plus logique d'aller du simple vers le complexe ;
- RICHE : considérons par exemple la création d'un personnage : vous disposez de guides pour choisir votre nom elfique, cerner votre caractère, préciser votre passé, déterminer votre aspect physique (couleur des yeux, forme du nez, coiffure...) ainsi que votre style de vêtements. Onze feuilles de personnages sont fournies et chacune porte une silhouette différente. Choisissez la vôtre, habillez-la puis dessinez votre visage en suivant les indications très simples du chapitre "Elf Design" ;

- COMPLET : le livre comporte environ 200 pages. Une cinquantaine sont consacrées aux règles proprement dites. Ajoutez cinq scénarios, une description de l'univers, un bestiaire, une carte grand format, un glossai-

### ELFQUEST Character Sheet

<b>Personal Information</b>		Player Name	
Character Name	DEAGALLAV	Soul Name	UNBVENAD
Species	Elf	Tribe	MAITRES LOUPS
Gender	MALE	Recognized Master	YORLEAF

<b>Rolled Characteristics</b>	
current	STR 19 CON 17 SIZ 25 INT 13 POW 16 DEX 21 APP 13
original	STR CON SIZ INT POW DEX APP

<b>Derived Characteristics</b>	
Damage Bonus	0
Experience Bonus	+6
Movement Rate	90A/5R
DEX strike rank modifier	1
SIZ strike rank modifier	3
Base Strike Rank	4

<b>Skills</b>	<b>Magic Powers</b>
Animal Lore 36 %	Stoning 94 %
Climb 95 %	Magic Casting 16 %
Communication 52 %	Warp Damage
Dodge 36 %	
Elf Lore 34 %	
Healing Lore 26 %	
Human Lore 24 %	
Jump 95 %	
Language Lore 50 %	
Manipulation 38 %	
Mechanical Lore 6 %	
Mineral Lore 6 %	
Perception 106 %	
Plant Lore 24 %	
Ride 106 %	
Sleight 95 %	
Swim 75 %	
Throw 75 %	
Trait Lore 52 %	

<b>Weapons Skills</b>	
Weapon	Mod. Damage
SR #	DAN 10
CPM 10	AP 10
Weapon	Damage
SR	DAN
CPM	AP
Weapon	Damage
SR	DAN
CPM	AP
Muscle	200
Weapon	Damage
SR	DAN
CPM	AP
Weapon	Damage
SR	DAN
CPM	AP

<b>Bond Beast</b>	
Name	DEAGALLAV
STR	20
CON	18
SIZ	17
INT	6
POW	22
DEX	22
APP	6
Weapon	SR AN
Damage	3/4
CPM	106/106
AP	106

<b>Talies</b>	
Magic Points	1 2
	3 4 5 6 7
	8 9 10 11 12
	13 14 15 16 17
	18 19 20 21 22
	23 24 25 26 27
Hit Points	1 2 3
	4 5 6 7 8
	9 10 11 12 13
	14 15 16 17 18
	19 20 21 22 23
	24 25 26 27 28

re, un dictionnaire d'expressions elfiques... et rien ne vous manque pour vivre les aventures de Finelame ou créer votre propre saga dans le monde d'ElfQuest.

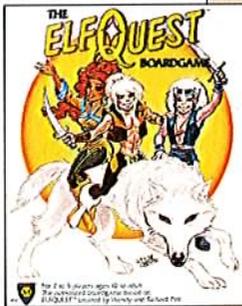
### Fiche Technique

ELFQUEST, The Official Roleplaying Game  
 Règles en anglais  
 Créateur : Steve Perrin  
 Editeur : Chaosium  
 Distributeur : Hexagonal

50 DRAGON - n°2 - novembre décembre 91

## Fiche Technique

The ELFQUEST  
BoardGame  
Règles en anglais  
Concepteurs : Mark  
Acres, Troy Denning,  
Marty Stever  
Editeur : Mayfair Games  
Distributeur : Hexagonal  
Pour 2 à 5 joueurs



## ELFQUEST, LE JEU DE PLATEAU

Quatre tribus elfes. De la magie. Des trolls. Une quête fantastique. Tous les éléments d'un succès ? Voyons ce qu'il en est :

### OUVRE-BOITE

Cases-terrain, pions elfes et trolls, cartes d'événement, etc. sont de bonne qualité. Le plateau de jeu est en papier, ce qui fait un peu pauvre. Il est vrai que ce n'est qu'un support destiné à recevoir les cases-terrain.

### LE JEU

Un joueur prend les trolls et les autres une tribu elfe. Les tribus doivent découvrir le Pays des Elfes avant que les trolls ne l'enferment sous le Dôme de Métal.

Chaque joueur, à son tour, peut :

- soit poser deux cases-terrain (l'aire de jeu se développe donc de manière imprévisible, et différente à chaque partie),
- soit déplacer sa tribu sur les cases-terrain déjà posées.

L'exploration de ce terrain aléatoire permettra de réunir quatre indices qui déterminent la position du Pays des Elfes ; il faut ensuite s'y rendre, et c'est gagné.

Le joueur troll déplace ses cinq pions pour attaquer les elfes et construit le Dôme avec le bénéfice de ses victoires. Les combats se résolvent avec deux dés. Des cartes événements et objets affectent le cours de la partie : mouvements plus faciles, bonus au combat, gêne de l'adversaire, etc.

### POUR TOUT DIRE

Basé sur la saga d'ElfQuest, ce jeu aurait dû être un grand jeu. Malheureusement, il déçoit par ses faibles possibilités d'action : le troll tape sur les elfes pendant que ces derniers courent après les indices. Tout cela donne une impression de gaspillage. Dommage, lorsqu'on pense au très bon jeu de rôles issu de la même série.

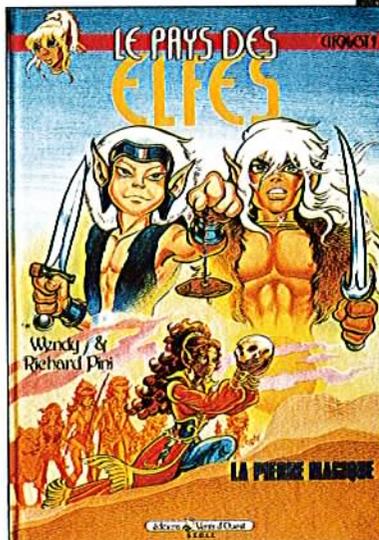


## A Lire

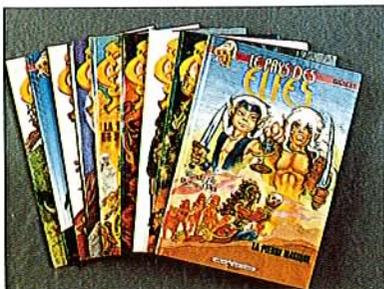
ElfQuest est une BD de Wendy et Richard Pini, éditée par WARP Graphics. Neuf volumes de la saga sont traduits en français par les éditions Vents d'Ouest.

Il existe un fan-club d'ElfQuest dans notre pays. Ce club connaît un regain d'activité depuis la récente parution du tome 9.

Note : Le tome 2 de la BD, qui était en rupture de stock, est de nouveau disponible sous une nouvelle couverture. Changement : la mention "Pays des Elfes" vient franciser le titre de la série.



Elfquest n°9  
enfin traduit en français



**S**andy Petersen, créateur de l'Appel de Cthulhu, a également collaboré au jeu de rôle ElfQuest. C'est à lui que nous devons ce texte, où il compare les loups de notre monde à ceux qui vivent dans l'univers de la bande dessinée.

Texte

**Sandy Petersen**

Traduction

**Serge Olivier**

Dessins

**Wendi & Richard Pini**

# L'ÉCOLOGIE DU LOUP

... sur notre  
monde  
&  
sur celui des elfes

**L'**écologie est l'étude des rapports biologiques, de la manière dont les êtres vivants se comportent, entre eux et vis à vis de leur milieu. Dans le Monde des Deux Lunes comme dans le nôtre, les carnivores mangent les autres animaux, les herbivores mangent les plantes, certaines créatures vivent en symbiose (comme les loups et les Maîtres-Loups) et les saisons rythment la vie de tous. Tout s'imbrique. L'écologie concerne chaque créature vivante, partout, dans notre monde comme dans celui des Deux Lunes.

Chaque être vivant occupe une niche écologique. Si des changements l'affectent ou la détruisent, l'espèce doit s'adapter, émigrer ou disparaître.

L'écologie forestière des Maîtres-Loups repose sur trois groupes : les prédateurs, leurs proies et les plantes de la forêt. Les charognards comptent aussi, mais n'ont guère de rapports avec les Maîtres-Loups.

Ces derniers et leurs compagnons appréhendent instinctivement les nécessités écologiques. Ils ne chassent que pour se nourrir, jamais par plaisir. Ils mangent tout. Gaspiller de la viande est un acte honteux. Avec les parties non comestibles du gibier, ils fabriquent des outils ou des vêtements.

Même les sauvages humains qui habitaient dans le voisinage des Maîtres-Loups avaient de vagues notions d'écologie. En brûlant la forêt et le Camp des Maîtres-Loups, ils menaient une guerre écologique — les elfes et les loups sont partis pour toujours. Malheureusement pour les hommes, ils dépendaient, eux aussi, de la forêt, et malgré leur victoire, ils connurent la famine.

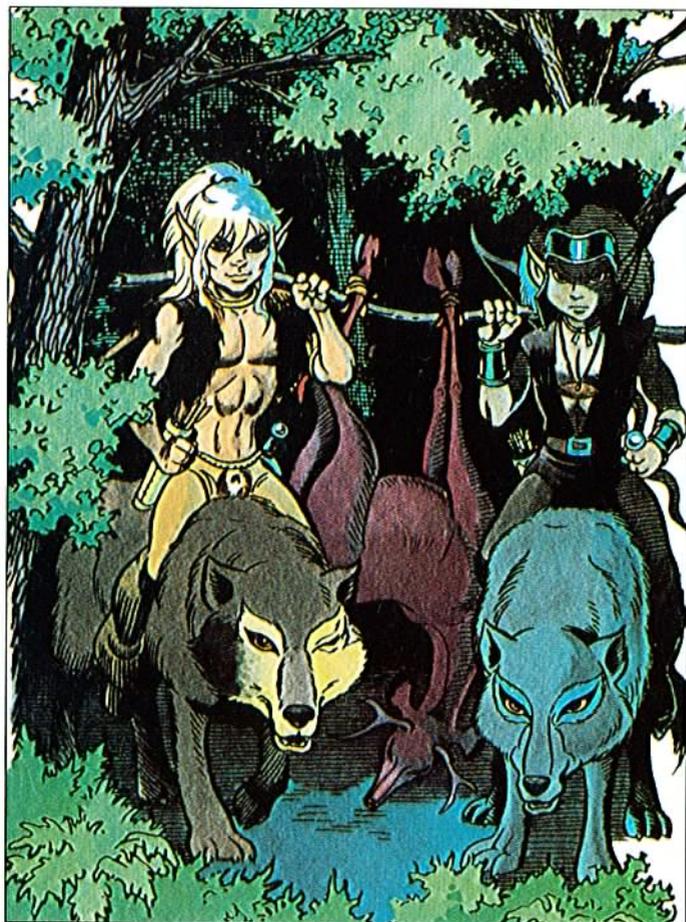
## L'écologie et les Maîtres-Loups

Les loups sont généralement des prédateurs supérieurs dans leur habitat, sur la Terre comme dans le Monde des Deux Lunes. Ils n'ont pas d'ennemi naturel et, sur leurs territoires, sont les seuls à chasser leur gibier favori. Ils n'ont pas de concurrent sérieux, sauf l'homme, mais le peuple primitif du Monde des Deux Lunes ne représentera pas une menace pour eux avant des millénaires.

Les Maîtres-Loups et les loups de la tribu de Finelame étaient les prédateurs dominants de leur forêt. Ils déterminaient la nature de leur écologie forestière. Tous les autres carnivores (Dent-de-Sabre\*, serpents géants, ours) n'étaient que des intrus sur leur territoire.

## Comment chassent les loups

Les loups sont opportunistes ; suivant le climat, ils se nourrissent de cerfs, de lapins, d'écureuils ou d'élan, avec une tendance à se spécialiser dans la chasse aux



petits animaux. Les loups s'adaptent. Ils vivaient autrefois des chaudes régions de la Méditerranée jusqu'aux confins glacés du Canada. Le coyote, un cousin du loup, a pu agrandir son habitat sous l'influence de la civilisation — c'est l'un des rares animaux qui ait accompli cet exploit.

**Les loups ne sont pas des prédateurs très efficaces.** Ils n'attrapent pas tout ce qu'ils chassent. Dans certaines parties de l'Alaska, leur gibier est l'original\*. D'après une étude, leurs chasses n'aboutissent qu'une fois sur quatorze. Un original, s'il décide de combattre, peut tenir en échec une meute de loups. Ces derniers tuent généralement des animaux âgés ou jeunes, malades ou affaiblis par la famine.

S'ils se montrent très agressifs, les loups peuvent venir à bout des plus grands orignaux. Mais la peur des blessures tempère leurs attaques. Un original peut sérieusement blesser un loup et si, à chaque chasse, un membre de la meute était mis hors de combat, cette dernière serait vite affaiblie. Les loups doivent se montrer prudents.

Dans les forêts semblables à celles où vivent les Maîtres-Loups, cerfs et lapins constituent le principal gibier des loups. Contrairement aux orignaux, les cerfs ne peuvent affronter une meute. Leur salut est dans la fuite car ils sautent plus haut, courent plus vite et esquivent plus rapidement que leurs prédateurs. Ainsi, comme les orignaux, les cerfs ne succombent que s'ils sont malades, blessés ou très jeunes.

Les faons sont vulnérables car incapables de distancer les loups à la course. Ils n'ont d'autre défense que leur capacité mimétique et leur odeur — ou plutôt leur absence d'odeur. Contrairement à la plupart des mammifères connus, ils n'en secrètent pas, et on ne peut donc les suivre à la trace..

Les lapins courent moins vite que les loups mais

## Les loups ne sont pas des prédateurs très efficaces.

### GLOSSAIRE

**DENT-DE-SABRE** : équivalent, sur le Monde des Deux Lunes, du tigre à dents de sabre terrestre qui vivait au Pléistocène.

**FLECHE VIVE** : Maître-Loup taciturne expert au tir à l'arc.

**KAHVI** : chef de la tribu des elfes Go-Back, qui vivent dans les régions polaires du Monde des Deux Lunes.

**ORIGINAL** : variété d'élan des forêts canadiennes.

**RAYEK** : membre d'une autre tribu elfe que celle des Maîtres-Loups ; le Peuple du Soleil. Pour l'amour de Leetah, il lance à Finelame le triple défi de la main, de la tête et du cœur. Il sortira vaincu de l'épreuve.

esquivent plus rapidement. Ils peuvent traverser des fourrés impénétrables et se réfugier dans des terriers trop étroits, même pour des lynx. L'humble lapin échappe souvent, lui aussi, aux mâchoires du loup.

Ainsi le loup est loin d'être un chasseur parfait. Mais, s'il connaît des échecs répétés, il ne souffre pas de privations pour autant : il lui suffit d'un succès. Bien que les cerfs échappent souvent aux attaques de la meute, les loups reviennent à la charge. La plupart des animaux qu'ils chassent voient un jour la chance les abandonner et tombent sous leurs crocs, ou ceux d'un autre prédateur.

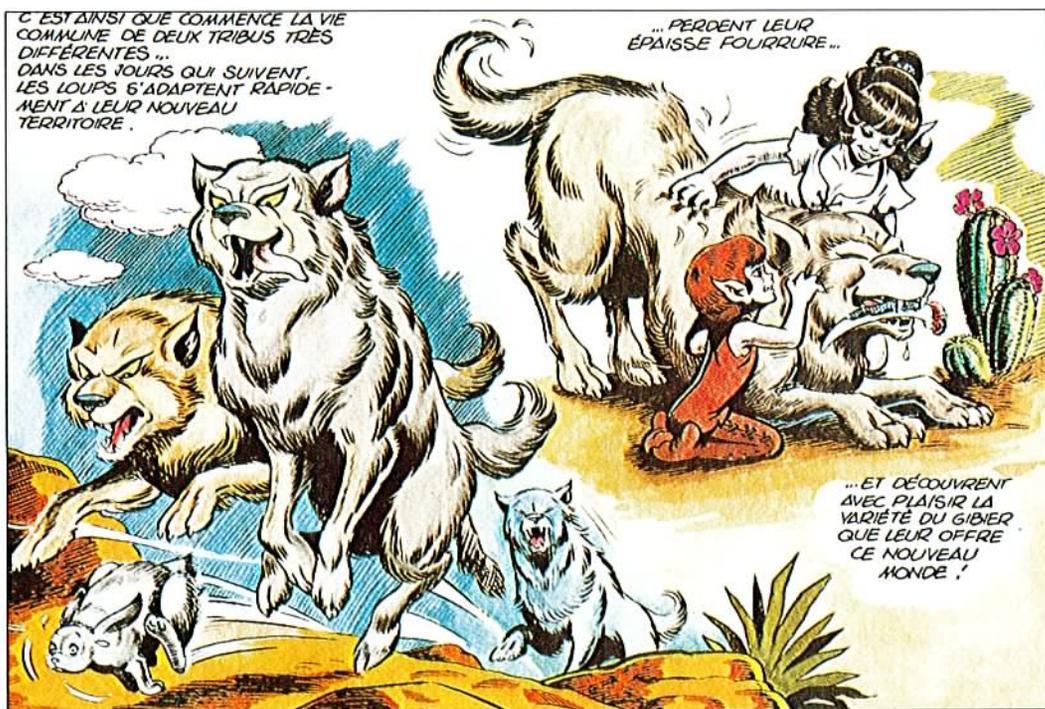
### Hurlements

Les loups doivent manger au moins une fois par semaine et même les plus maladroits y parviennent. Cependant, il faut beaucoup de nourriture pour sustenter toute une meute, qui doit donc disposer d'un vaste espace. Ce territoire de chasse est jalousement gardé par les loups ; ils en marquent les limites par d'inquiétants

concerts de hurlements. Quand une meute se met à hurler, les autres les imitent et indiquent par là leur position approximative et leur nombre. Les hurlements sont contagieux ; souvent ils retentissent simultanément sur des centaines de kilomètres.

Les loups de la tribu de Finelame, ainsi que les meutes amies qui ne sont pas liées aux Maîtres-Loups, partagent cette manière instinctive de marquer leur territoire et l'ont communiquée aux elfes. Ces derniers ignorent pourquoi ils hurlent et savent seulement qu'ils doivent le faire. Le hurlement a chez eux une fonction sociale : il ponctue des événements exceptionnels comme les naissances, les décès, les victoires, etc.

Les loups savent s'adapter, et passer de la forêt aux contrées désertiques !



## L'organisation de la meute

L'organisation de la meute est basée sur un ordre hiérarchique social complexe. Les affrontements entre loups sont fréquents mais rarement mortels. Le combat cesse lorsqu'un des combattants établit sa domination. Quand le chef de meute vieillit et s'affaiblit, un couple plus jeune le remplace, lui et sa femelle. Mais ils ne sont pas rejetés pour autant ; ils restent dans la meute jusqu'à leur mort.

Les Maîtres-Loups ont adopté la stricte hiérarchie de la meute, bien que chez les elfes la direction de la tribu semble héréditaire, ce qui n'est pas le cas chez les loups. Cette manière d'établir sa domination sans verser le sang est commune aux deux peuples, comme en témoigne, dans ElfQuest 6, l'affrontement entre Finelame et Flèche Vive\*, qui se termine par la soumission de ce dernier. Après l'épreuve, il ne subsiste aucun ressentiment comme on pourrait s'y attendre chez des hommes ou (sans doute) dans une société elfique différente. Il n'y a pas de honte à être vaincu. Le perdant ne devient pas le chef, un point c'est tout. Sans aucun doute, la réaction de Rayek\*, qui abandonne son foyer et sa tribu après sa défaite devant Finelame, a dû paraître incompréhensible aux Maîtres-Loups.

Les luttes de domination entre loups ne sont pas tout à fait inoffensives. Elles semblent féroces - les combattants grondent, se montrent les dents, roulent dans l'herbe l'un sur l'autre et s'infligent des morsures. Après l'affrontement, il n'est pas rare que leurs lèvres soient fendues, leurs oreilles coupées et parfois l'un d'eux est gravement blessé. Quand un loup est vaincu, il rejette la tête en arrière afin d'exposer sa gorge. Cette position vulnérable est paradoxalement sa meilleure défense : un instinct profondément ancré en eux empêche les loups de déchiqeter leurs congénères qui s'abandonnent ainsi.

Konrad Lorenz, le grand naturaliste, a observé ce comportement lors d'un combat dont il fut le témoin. Le loup vaincu avait exposé sa gorge. Le vainqueur rognait,

## SANG DE LOUP

Pour comprendre la nature du lien unissant les Maîtres-Loups à leurs compagnons, il faut se souvenir que tous les membres de la tribu descendent d'un même groupe d'elfes qui se réfugia dans la forêt pour échapper aux hommes. L'une de ces elfes, Timmain, avait le pouvoir de se changer en louve. C'est elle qui nourrit ses compagnons grâce au produit de sa chasse.

Le temps passa. Timmain oublia presque sa nature d'elfe et rejoignit une meute. Elle mit au monde un hybride d'elfe et de loup : Timmorn-aux-Yeux-Jaunes. Elevé par les elfes, Timmorn devint leur premier chef. Finelame est son descendant direct ; mais le brassage accompli au cours des siècles fait que tous les membres de la tribu ont du sang de loup dans les veines.

Texte extrait des règles du jeu de rôles ElfQuest. ElfQuest, the Official Role Playing Game est sous copyright ©1989 Chaosium Inc, tous droits réservés. ElfQuest® est une marque déposée appartenant à WARP Graphics, tous droits réservés.

les yeux fixés sur le cou de sa victime, et voulait manifestement lancer une nouvelle attaque. Mais il ne le pouvait pas. Aussi longtemps que son adversaire gardait la tête rejetée en arrière, il lui était impossible d'attaquer. Le vaincu, cependant, ne pouvait s'enfuir dans cette position et chaque fois qu'il relevait la tête son vainqueur se jetait sur lui pour le mordre. Il exposait à nouveau sa gorge et le loup dominant devait encore une fois reculer. Ce manège dura plusieurs minutes, jusqu'au moment où le vainqueur autorisa son adversaire à partir en paix.

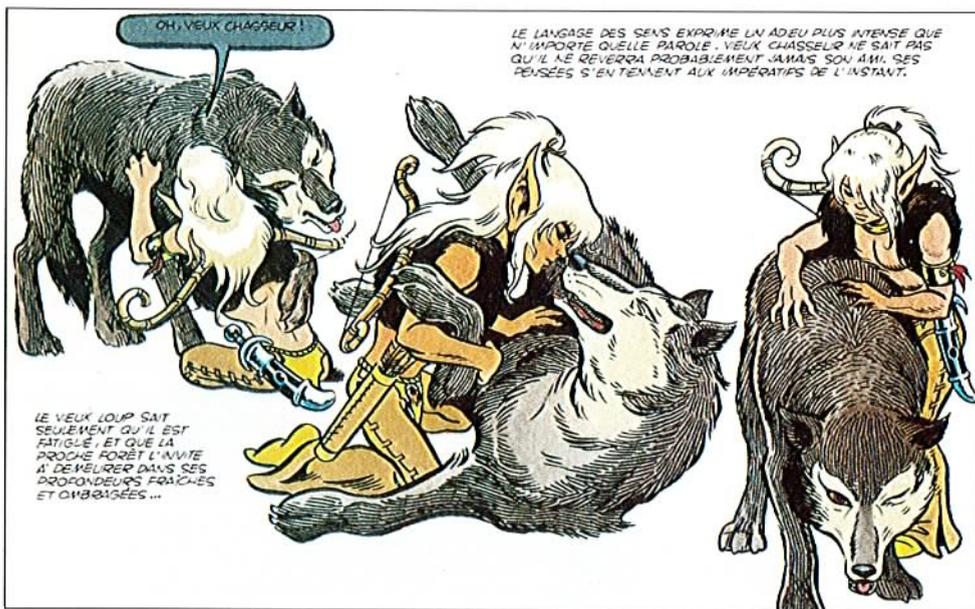
Cette coutume existe chez les Maîtres-Loups. Finelame répugne à tuer des ennemis réduits à l'impuissance. Lorsque Kahvi\* massacre des trolls handicapés, le chef des Maître-Loups entre dans une rage folle. La droiture de Finelame pourrait expliquer sa réaction mais peut-être aussi cette incapacité à achever l'ennemi vaincu, qu'il partage avec les loups. Si cette dernière hypothèse est la bonne, cela veut dire que les elfes élargissent la règle de leurs compagnons à toutes les espèces intelligentes.

**"Bien entendu, la différence la plus importante entre les loups d'ElfQuest et ceux de la Terre est le lien qui unit les premiers aux Maîtres-Loups."**

## Anatomie comparée

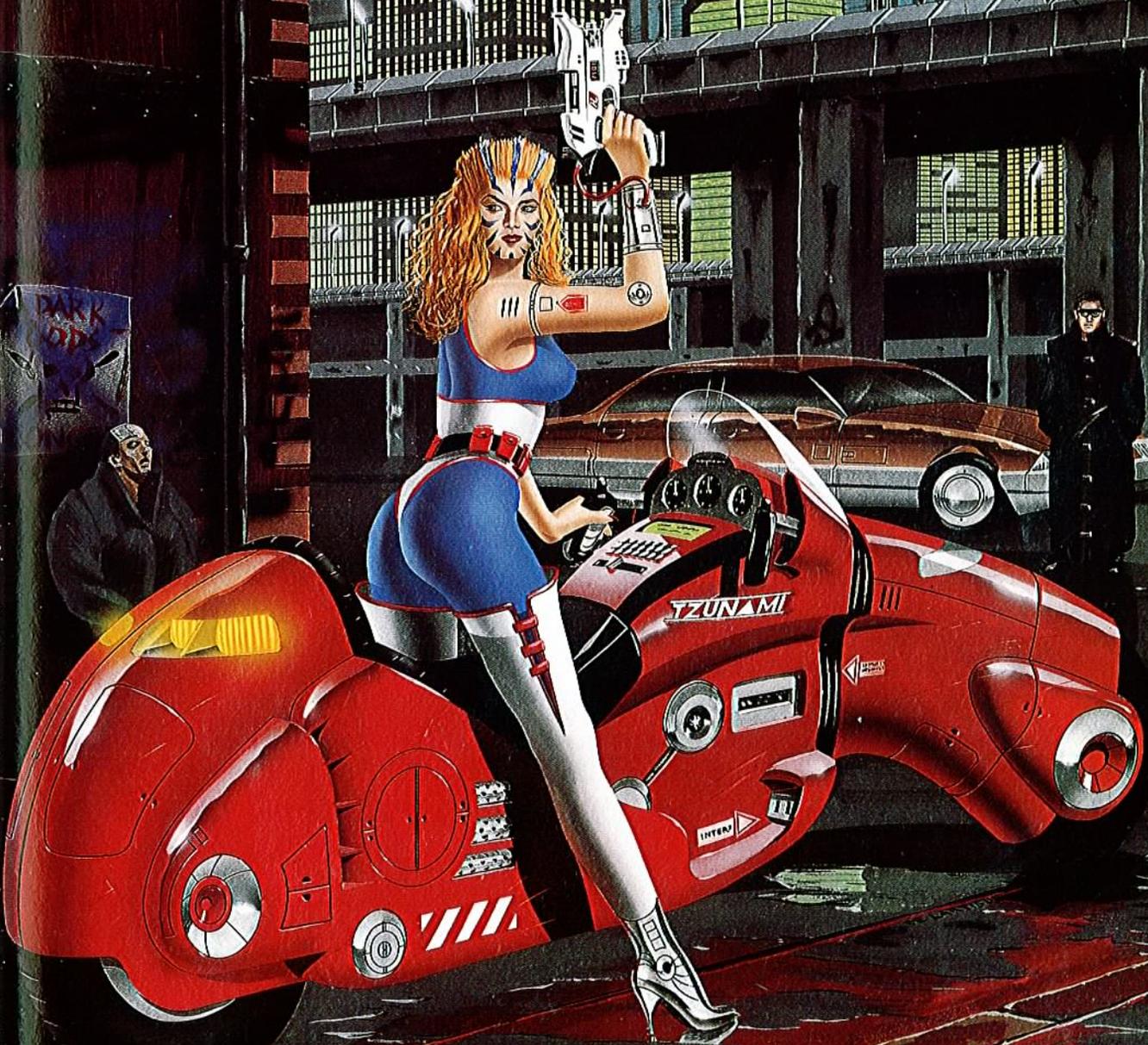
Bien que les loups que nous connaissons ressemblent beaucoup à ceux du Monde des Deux Lunes, on relève quelques différences. Le loup gris terrestre pèse environ 35 kg ; les plus gros spécimens atteignent les 45 kg. La monture d'un Maître-Loup pèse plus qu'un homme adulte, ce qui naturellement modifie leur écologie. Les loups d'ElfQuest habitent de plus vastes territoires que leurs congénères terrestres. Ils doivent manger plus d'une fois par semaine et capturent plus fréquemment de grosses proies.

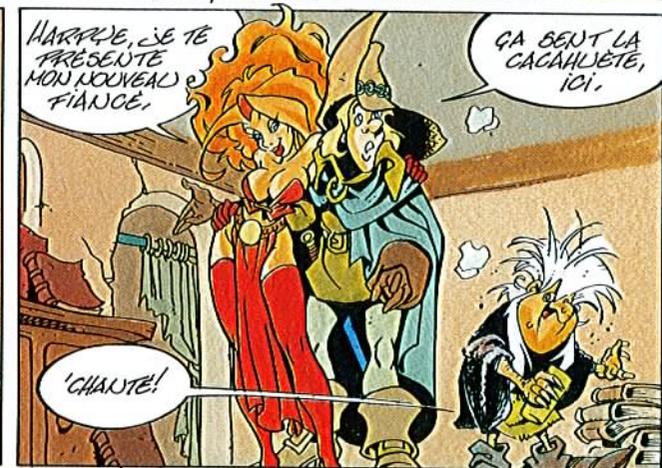
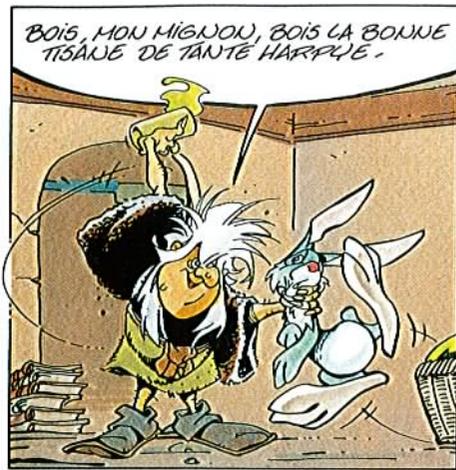
Bien entendu, la différence la plus importante entre les loups d'ElfQuest et ceux de la Terre est le lien qui unit les premiers aux Maîtres-Loups. Les elfes, grâce à leurs flèches et leurs lances, tuent le gibier à distance. Ils peuvent attaquer des ours adultes et des orignaux sans grand risque de blessure. Dans des circonstances normales, aucun des deux partenaires ne souffre de la faim.



# CYBERPUNK

## CHROME





# MAGE STONES

**L**es sorciers le pratiquent depuis des siècles sur le monde de Krynn. Enfin disponible chez nous, le jeu des pierres à la magie !

*Même les enfants y jouent dans le sable avec leurs billes ou de simples cailloux*

**S**i Mage Stones accorde plus de place au hasard qu'à la stratégie, les parties ont le mérite d'être courtes et délassantes ; en jouant à quatre ou davantage, vous devriez être sensibles à la magie du jeu. Magie ? Il faut savoir que sur le monde de Krynn, Mage Stones est beaucoup plus qu'un simple jeu de hasard. Sa symbolique complexe reflète les rapports entre les écoles de magie et les différents plans d'existence. Les adeptes le pratiquent comme un exercice de discipline mentale. Il permet également aux magiciens de s'affronter sans faire directement appel à leurs pouvoirs.

Le jeu s'est répandu dans tous les milieux et de nombreux voyageurs gardent toujours sur eux une bourse contenant trois dés d'ivoire et des pierres à leur propre couleur ; chaque taverne a son plateau aux sept colonnes, qu'il soit magnifiquement orné par le menuisier local ou grossièrement gravé et regravé sur une table par des clients de passage ; même les enfants y jouent dans le sable avec leurs billes ou de simples cailloux.

## Des parties célèbres

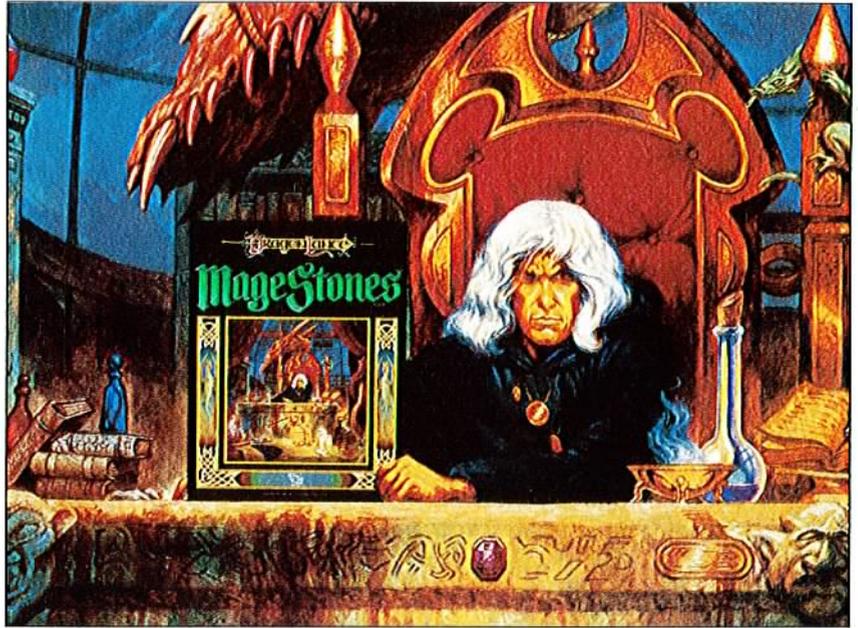
Certaines parties sont restées dans les mémoires. Ainsi le capitaine au long cours Perdig d'Ergoth, pris dans le tourbillon de la Mer de Sang, réussit à tromper le monstre légendaire en jouant sa vie et celle de son équipage dans une partie de Mage Stones. Le Monstre de la Mer de Sang utilisait les têtes des marins de Perdil

### OUVRE-BOITE

Le plateau de Mage Stones comporte sept colonnes numérotées sur lesquelles chaque joueur place des pierres de verre coloré. Le vainqueur est celui qui a posé toutes les siennes le premier.

A chaque tour, les dés vous indiquent dans quelle colonne vous pouvez poser votre pierre. Vous avez la possibilité de retirer - "dissiper" - des pierres adverses adjacentes. Pour cela, il suffit de les "lier", c'est à dire de les encadrer de deux pierres de votre propre couleur.

Le jeu se dispute en plusieurs manches jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le nombre de points fixé.



comme pierre, prenant une vie chaque fois qu'il en posait une, et ressuscitant la victime à chaque "pierre" dissipée.

De nombreux dragons maléfiques apprécient Mage Stones et se réunissent parfois pour disputer des parties à six.

On dit qu'il existe des plateaux de jeu et des pierres de nature magique. Cela explique sans doute pourquoi Raistlin, grand sorcier de l'ordre des Robes Noires, s'est beaucoup intéressé au jeu.

A Palanthas, une guilda de Mage Stones s'est récemment constituée pour en promouvoir et codifier les règles ; on lui doit notamment la règle qui oblige à ne jamais dissimuler ses pierres pendant une partie. On rapporte en effet que Raistlin gagna facilement les chevaux d'un adversaire en lui cachant qu'il n'avait plus qu'une pierre à poser au coup suivant (le "coup de Raistlin").

**Raistlin, grand sorcier de l'ordre des Robes Noires, s'est beaucoup intéressé au jeu**

"Raistlin in the Tower of High Sorcery", de Jeff Easley

Texte

**Luc Masset**

### A Découvrir

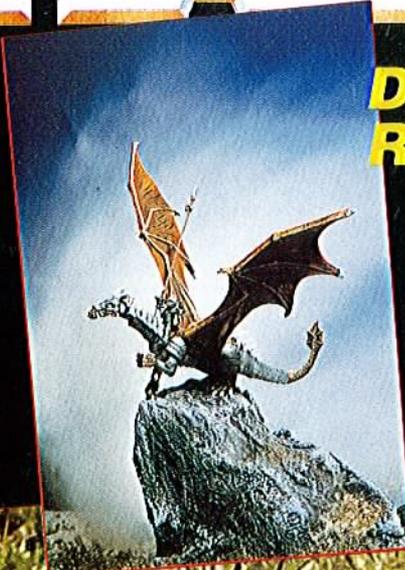
Pour en savoir plus sur Raistlin et le monde de Krynn, lisez le cycle des LanceDragons, traduit en français par Carrère, et les aides de jeux AD&D de la série DragonLance.

### Fiche Technique

MAGESTONES  
Jeu de plateau édité par TSR  
Traduit et distribué par Hexagonal et Jeux Descartes  
Pour 2 à 6 joueurs

# RAL PARTHA

**DRAGON EN ARMURE**  
**R 382**



**LES VILAINS DE KRYNN**  
**(8 personnages, 1 dragon)**  
**R 377**



Figurines en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon

Je désire recevoir (cocher les références désirées):

- R 377 LES VILAINS DE KRYNN 120,00 F
- R 382 DRAGON EN ARMURE 135,00 F

(frais de port et d'emballage compris)

Ci-joint mon règlement total de \_\_\_\_\_,00 F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de:

**JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 PARIS**

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

Figurines vendues non montées et non peintes. Modèles présentés peints et photographiés par Bruno Allanson

# A LA POINTE DU PINCEAU



*Elfe & hobbit.*

**A**près la peinture à maquettes, présentée dans le numéro 1 de DRAGON® Magazine, nous abordons aujourd'hui la peinture acrylique. Elle a récemment bénéficié de l'aval de nombreux fabricants de figurines (et même de maquettes), si bien qu'on la trouve désormais un peu partout, sous des dizaines de marques différentes. Attention, la qualité est très variable d'une marque à l'autre ; nous avons utilisé la gamme Armory pour la finesse de ses pigments et son vaste choix de couleurs.

Quelle que soit la marque, l'acrylique a pour principale qualité de se diluer à l'eau — ainsi vous n'avez pas de produits toxiques à manier.

Sachez que l'acrylique sèche très vite — en quelques secondes — si vous passez une couche fine. Cela présente des avantages évidents mais rend très difficile l'utilisation du *dégradé\**. Pour *mettre en valeur les reliefs\**, on utilisera donc la technique du lavis (traitée dans ce numéro) combinée à celle du *dry brush\**.

## PREPARATION DES FIGURINES

Nous allons peindre un elfe de chez Grenadier et un hobbit de chez Metal Magic.

Procédez à l'*ébarbage\** avant de passer une *sous-couche\** uniformément blanche sur les deux figurine. L'acrylique est plutôt transparente ; évitez donc les sous-couche noires ou grises qui terniraient le résultat final. Pour une meilleure adhérence, faites cette sous-couche à l'*enamel\**.



## LES COULEURS

Voici les couleurs utilisées pour nos modèles, avec leurs références dans la gamme Armory. Un "(E)" signale une couleur employée uniquement sur l'elfe.

Attention ! une fois sèche, l'acrylique ne se dilue plus — méfiez-vous des taches ; ce n'est pas de la gouache ! Méfiez-vous également des acryliques en tubes : elle sont généralement conçues pour le dessin, et certaines ne conviennent pas du tout à la peinture sur figurines.

Flat Black (noir mat)	GG—004
White (blanc)	GG—003
Buff (chamois)	GG—010
Dun (gris brun)	GE—010
Leather Brown (cuir)	GG—044
Jade (vert de jade)	SS—020
Yellow (jaune)	GG—012
Earth (terre de sienne)	GE—021 (E)
Red (rouge)	GG—006
Brass (airain)	GG—026
Aqua (algue-marine)	SS—013 (E)
Silver (argent)	GG—027 (E)

**C**ette rubrique fera de vous un peintre accompli. Notre méthode : choisir des modèles faciles à se procurer dans le commerce et vous guider, étape par étape, jusqu'au résultat final. Un glossaire vous donne l'explication des termes techniques signalés par un \* dans le texte

Texte, Peinture et Dessins

**Philippe Plual**

Photos

**Philippe Plual**

**Jérôme Bohbot**

## SCULPTURE

Nous vous proposons deux modifications simples sur l'elfe de Grenadier :

— en raison des contraintes du moulage, l'aile de l'épervier touche les cheveux de

l'elfe. Séparez-les à l'aide d'un cutter (schéma 1). A la lime, sculptez les cheveux (schéma 2) et le bord de l'aile. (schéma 3).



Sch.1

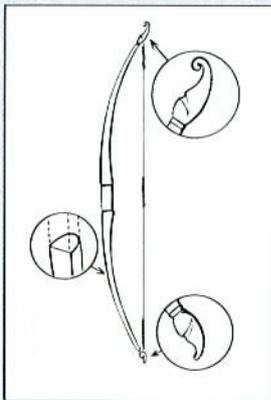


Sch.2



Sch.3

l'arc pour en réduire un peu l'épaisseur et marquez la séparation entre le bois et la corne. (Schéma 4).



Sch.4

## LE LAVIS

Le lavis est le contraire du *dry brush*\* : au lieu de partir d'une base sombre et de l'éclaircir peu à peu, on part d'une couleur claire pour l'assombrir.

Passez d'abord votre couleur de base. Laissez bien sécher. Faites un mélange base + noir (ou couleur sombre) puis diluez-le fortement avant de

le passer sur la base.

Les pigments sombres en suspension dans l'eau sont les plus lourds, ils vont se déposer dans les creux de la figurine. Cette technique est particulièrement adaptée à la peinture acrylique, qui est très fluide.

On la combine souvent avec celle du *dry brush*, laquelle permet d'éclaircir le haut des reliefs.

## LA PEAU ET LES CHEVEUX

Revenons à nos figurines, et commençons par l'elfe : pour la peau (visage et bras), passez une base de Buff, puis faites un lavis 1/3 Buff, 1/3 Leather Brown, 1/3 Flat Black.

Laissez sécher et faites un *dry brush* 1/2 Buff, 1/2 White sur le menton, le nez et les pommettes, ainsi que sur les coudes.

Si le résultat n'est pas parfait, reprenez un peu du mélange utilisé pour le lavis et passez-le dans les creux à l'aide d'un pinceau très fin (traitez ainsi les orbites, le dessous du nez, les lèvres et l'intérieur des oreilles).

Laissez sécher, posez le blanc des yeux à l'aide d'un pinceau fin, puis dessinez la pupille avec un mélange 1/2 Flat Black, 1/2 Aqua. Ne craignez pas de la faire large : regardez-vous dans une glace ; votre pupille ne se réduit pas à un petit point au milieu d'une zone blanche, c'est un rond de couleur encadré de blanc. Pour finir les yeux, posez une mini-goutte de blanc au centre de la pupille pour figurer le reflet de la lumière. Les sourcils sont peints en Flat Black, la lèvre inférieure est en Leather Brown avec une goutte de blanc au milieu. Pour les cheveux, employez la technique du *dry brush*

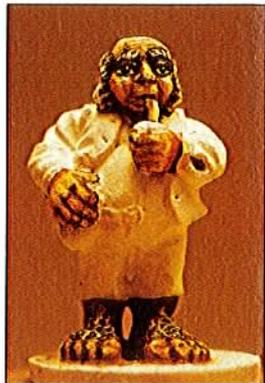
— passez une base de Flat Black, puis trois *dry*

brush successifs :

- A) 1/2 Flat Black, 1/2 Leather Brown ;
- B) 1/2 Leather Brown, 1/2 Dun ;
- C) 1/3 Dun, 2/3 White.

Traitez ensuite la peau du hobbit de la même manière que celle de l'elfe mais avec un lavis plus clair (augmentez la proportion de Leather Brown et diminuez celle de Flat Black). Les yeux sont noirs, les cheveux et les poils des pieds sont réalisés à l'aide de trois *dry brush* sur une base Flat Black :

- A) 1/3 Flat Black, 2/3 Leather Brown ;
- B) 1/3 Dun, 2/3 White ;
- C) White.



## LES VETEMENTS

### REGLE DE BASE

A la limite de deux vêtements qui se superposent (le gilet sur la chemise, ou la chemise rentrée dans le pantalon, par exemple) :

- 1— Le bord du vêtement du dessus est de la nuance la plus claire de sa couleur.
- 2— Le bord du vêtement du dessous est de la nuance la plus foncée de sa couleur.

Cette règle s'applique aussi aux vêtements sur la peau, aux armures, et, de manière générale, chaque fois qu'un élément en recouvre un autre.

Revenons au hobbit, et laissons la parole au spécialiste en la matière, J.R.R. Tolkien : "ils s'habillent de couleurs vives (surtout de vert et jaune...)"

On utilisera donc, en couleurs de base :

- Yellow pour la chemise ;
- Jade pour le gilet ;
- Leather Brown pour le pantalon.

Placez ensuite les ombres suivant la technique du lavis :



- 2/3 Earth, 1/3 Yellow pour la chemise ;
- 2/3 Jade, 1/3 Flat Black pour le gilet ;
- 2/3 Flat Black, 1/3 Leather Brown pour le pantalon.

Comme pour la peau, si le résultat ne vous satisfait pas, ombrez les vêtements au pinceau très fin en reprenant les mélanges utilisés pour les lavis.

Il ne vous reste plus qu'à effectuer des dry brush sur le haut des reliefs avec les mélanges suivants :

- 1/3 Yellow, 2/3 White pour la chemise ;
- 1/3 Jade, 2/3 White pour le gilet ;
- 1/3 Leather Brown, 1/3 Buff, 1/3 White pour le pantalon.



Les mêmes techniques s'appliquent à l'elfe :

- Tunique :
  - base : Red ;
  - lavis : 2/3 Red, 1/3 Flat Black ;
  - dry brush : Yellow.

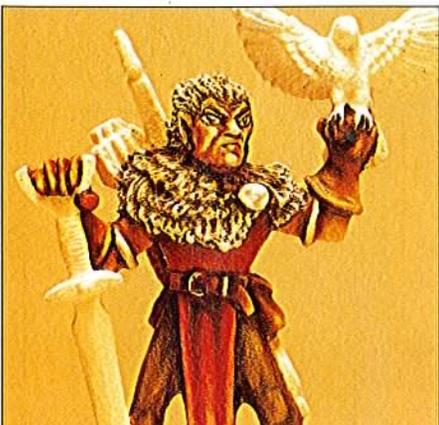


- Collant :
  - base : 2/3 Jade, 1/3 Flat Black ;
  - lavis : Flat Black ;
  - dry brush : Jade.
- Gants, chaussures, ceinture, bourse :

- base : Leather Brown ;
- lavis : 2/3 Flat Black, 1/3 Leather Brown ;
- dry brush : 2/3 Dun, 1/3 White.

La fourrure est réalisée à l'aide de deux dry brush sur une base Flat Black :

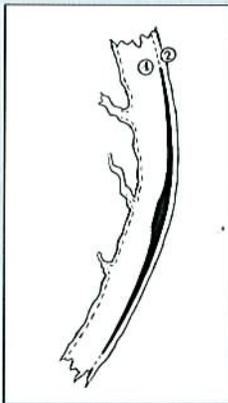
- A) 1/2 Leather Brown, 1/2 Dun ;
- B) 1/2 Dun, 1/2 White.



## LES ARMES DE L'ELFE

### L'ARC MEDIEVAL

L'arc médiéval en if était taillé de manière à ce que l'intérieur de la courbure provienne du bois le plus proche du cœur de l'arbre, et l'extérieur, de l'aubier (partie la plus jeune du tronc. Située juste sous l'écorce, elle est constituée des dernières couches annuelles de bois encore vivant). Ainsi, l'arc était d'un brun rougeâtre sombre à l'intérieur et beige clair à l'extérieur :



Sch. 5

L'arc dans l'arbre  
1 - Bois de cœur  
2 - Bois d'aubier

Schéma 5

Pour l'arc : Leather Brown à l'intérieur et mélange 1/3 Leather Brown, 2/3 Buff à l'extérieur. Faites un dry brush 2/3 Buff, 1/3 White sur le milieu de la partie extérieure et un lavis 2/3 Leather Brown, 1/3 Flat Black à l'intérieur.

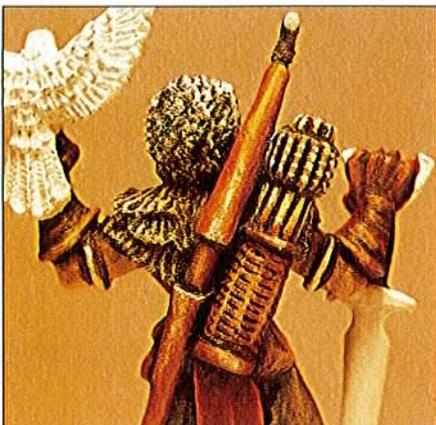
Les poupées sont peintes en Flat Black avec un dry brush 3/4 White, 1/4 Flat Black.

La poignée et le carquois sont en cuir (à traiter comme les gants et les chaussures de l'elfe).

Le bois des flèches est réalisé en deux dry brush sur une base 2/3 Flat Black, 1/3 Leather Brown :

- A) Leather Brown ;
- B) 2/3 Buff, 1/3 White.

Les plumes sont peintes en Earth. Une fois sèches, tracez-y des petits traits de White avec un pinceau très fin.



L'épée est réalisée avec la technique du double dry brush sur une base Flat Black :

- Pommeau et garde :

- A) 1/2 Brass, 1/2 Flat Black ;
- B) Brass.

- Lame :
- A) 1/2 Silver, 1/2 Flat Black ;
- B) Silver.

- Poignée :
  - 2/3 Earth, 1/3 Flat Black ;
  - 1/3 Earth, 2/3 White.



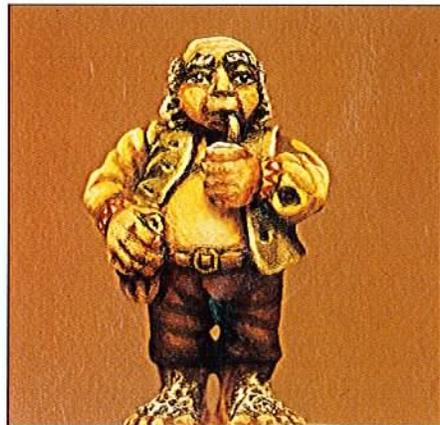
### LES DETAILS

Pour le hobbit :

— la ceinture est en cuir, ainsi que la bourse (voir les vêtements de l'elfe) ;

— la boucle de ceinture est peinte en Flat Black, puis repassée en Brass sur les reliefs ;

— la pipe est en Leather Brown avec un dry brush de White ;



— le bord des manches est agrémenté d'un galon rouge : "ce hobbit était un hobbit très cossu..." (J.R.R. Tolkien, Bilbo le Hobbit.)

Pour l'elfe :

— les bracelets, la broche et la boucle de ceinture sont réalisés comme la boucle de ceinture du hobbit ;

L'épervier demande un traitement particulier :

— ventre et intérieur des ailes : base 1/3 Buff, 2/3 White ; lavis 1/3 Leather Brown, 2/3 Buff.



— dos et partie supérieure des ailes : base Buff, lavis Leather Brown.

— les plumes sont tigrées Flat Black en insistant sur le dos et le dessus des ailes.

— la tête est Flat Black.

— le bec, 2/3 White, 1/3 Flat Black, avec un dry brush Flat Black sur la pointe.



— pour chaque œil faites un petit rond 2/3 White, 1/3 Yellow.

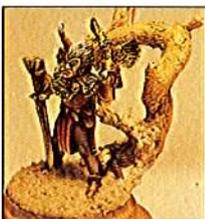
Placez la pupille noire en ne laissant autour qu'un très fin cercle clair.

## LA TOUCHE FINALE

La peinture est maintenant terminée. Attendez 24 heures pour vernir. Cette opération est indispensable si vous jouez avec vos figurines, la peinture acrylique ayant tendance à s'user rapidement. Vous pouvez utiliser les vernis prévus pour l'acrylique mais les vernis pour enamel conviennent également.

Si vous désirez socler vos figurines, utilisez les socles en bois et le Polyfilla rebouche-bois présentés dans le numéro précédent, mais pour changer un peu, incluez dans le rebouche-bois :

- une ou deux brindilles bien tordues et ramifiées,
- pour figurer les pierres, quelques morceaux d'écorce que vous trouverez dans la nature (sur du bois mort tombé au sol ; il n'est bien sûr pas question de mutiler un arbre vivant !...) ou dans les boutiques de modélisme (on y vend du liège, dont vous ne garderez que l'écorce). Vous pourrez la tailler à votre convenance et obtenir un bien meilleur rendu qu'avec des cailloux.



Pour réaliser un socle, procédez dans cet ordre :

- collez la figurine sur le socle de bois,
- recouvrez le socle métallique de la figurine et la partie supérieure du socle de bois avec du Polyfilla. Pendant qu'il est encore malléable, placez les branches et morceaux de liège, appuyez fortement afin de marquer leur empreinte, puis retirez-les.

- après 24 heures de séchage, remplacez les éléments de décor sur le Polyfilla et collez-les à la Super-glue. Ajoutez un peu de Polyfilla sur le tronc ou les rochers pour figurer la mousse. Peignez ensuite le Polyfilla avec une base Jade, un lavis 1/3 Jade, 1/3 Flat Black et un dry brush 1/2 Jade, 1/2 White.



## GLOSSAIRE

**DÉGRADÉ** : consiste à appliquer côte à côte deux couleurs (ou nuances d'une même couleur) et à les fondre ensemble de manière à ce que la démarcation n'apparaisse pas.

**DRY BRUSH (OU BROSSAGE À SEC)** : technique consistant à prendre très peu de couleur sur le pinceau puis à broser la figurine. On effectue généralement plusieurs dry brush successifs. A chaque passage, on éclaircit la couleur utilisée et le brossage est plus léger. Le dernier effleure à peine les reliefs. Ainsi, la teinte finale de la figurine va du sombre (dans les creux) au clair (sur les bosses).

**EBARBER** : avec une lime et un cutter, enlever les irrégularités du moulage et préparer ainsi la figurine à recevoir la sous-couche.

**ENAMEL** : autre façon de désigner la peinture à maquettes.

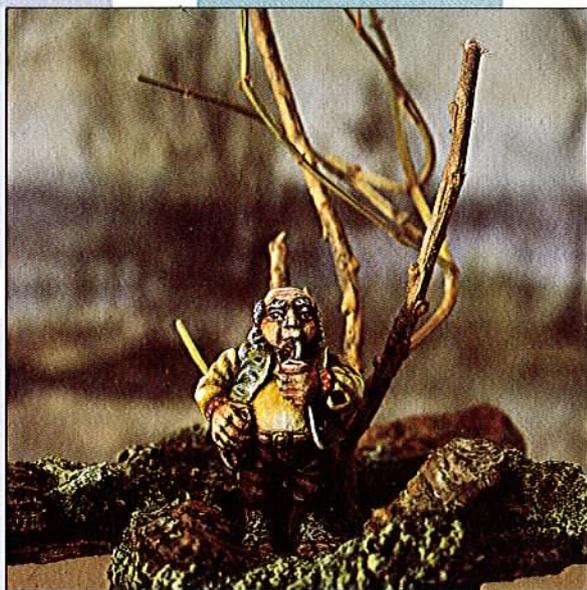
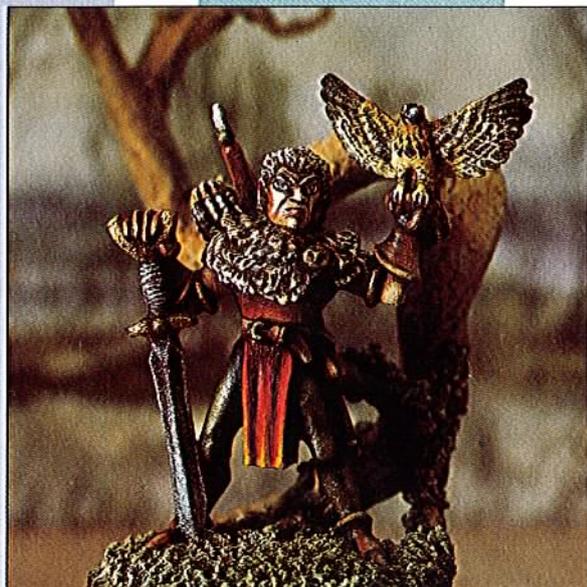
**METTRE EN VALEUR LES RELIEFS** : dans la réalité, les vêtements que vous portez, même s'ils ne sont que d'une seule couleur, paraissent plus sombres dans les creux que sur le haut des plis. Pour rendre cet effet sur une figurine (plis des vêtements mais aussi arêtes du visage et contours des muscles), on utilise différentes techniques comme celle du lavis et du dry brush.

**SOUS-COUCHE** : couche uniforme appliquée sur la figurine afin que les couleurs accrochent mieux.

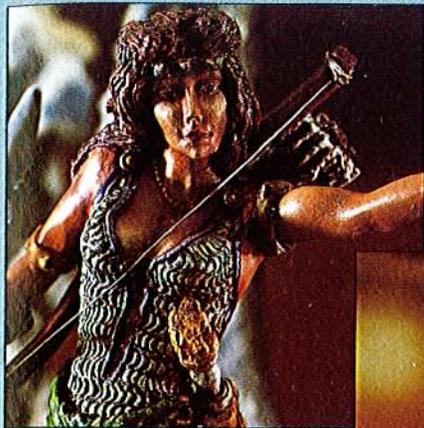
## POUR EN SAVOIR PLUS :

consultez le premier volet de notre guide de peinture dans DRAGON® Magazine N°1. Le matériel nécessaire y est décrit ; les techniques de base, la préparation des figurines, l'utilisation de la peinture à maquette, le dry brush... y sont traités en détail sur trois exemples : un guerrier, un barbare et un magicien.

**DANS LE N°3** : technique de la peinture à l'huile. Plus d'effets, des nuances subtiles, des dégradés parfaits... Et pour exploiter toutes les possibilités de la plus belle des peintures, des modèles féminins, bien sûr !

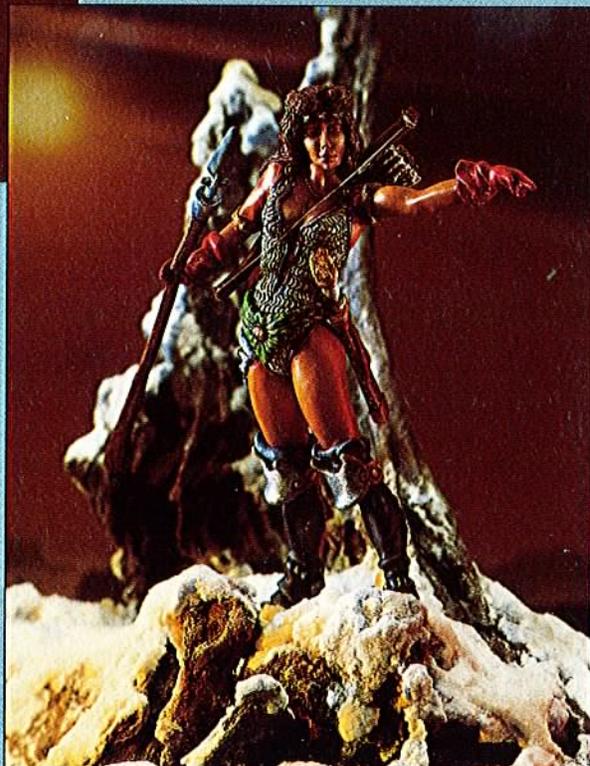


# DIORAMAS



## GUERRIERE!

Figurine Fenryll  
peinte par Mr. Robin  
et photographée par Jérôme  
Bobhot, avec l'aimable partici-  
pation de "Temps Libre", Paris



A LA POINTE DE VOS PINCEAUX !

De haut en bas :

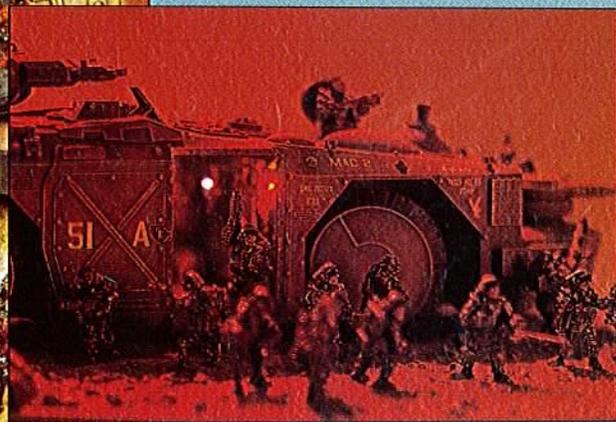
— Peinture : Eric Figuières  
Photo : Jean-Marc Pasqualini

— Peinture : François Acrément  
Photo : Laurent Pennec  
avec l'aimable participation de  
"La Lune Noire" - Limoges



"Attack on SAF 673" extrait du calendrier "Metal Magic 1992".

Diorama : M. Immig / Peinture : J-M. Meyer  
Design Figurines : J. Ochmann - M. Immig



**B**loodbowl ne respecte rien ! Ce jeu parodique oppose des créatures légendaires (elfes, trolls, ogres, morts-vivants...) dans une variante destructrice du football américain. Voici les impressions d'un capitaine orc au cours d'un match sanglant contre l'équipe humaine des "Reikland Reavers".

Texte

Olivier Noël

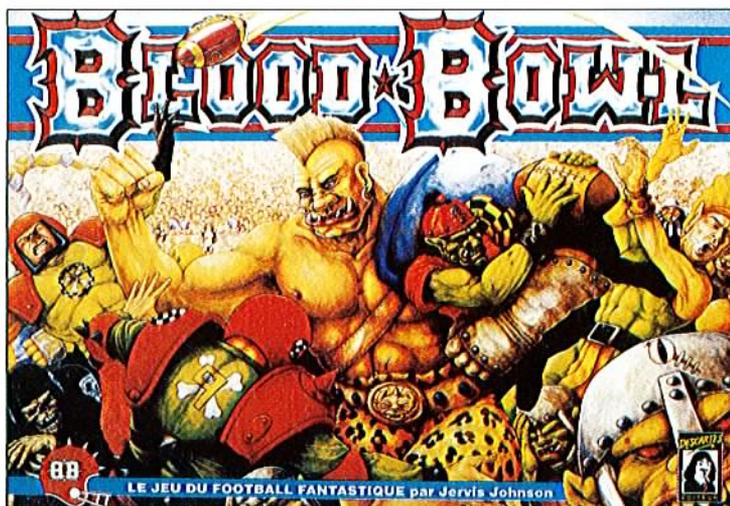
# BLOODBOWL

## Plus dure est la chute...

**L**es chiffres ne trompent pas, la cote des "Reikland Reavers" est à 15 contre 1 dans notre pays. Pauvres humains qui n'ont jamais rien compris à l'art du Bloodbowl ! Bien sûr, ils ont eu la chance de remporter quatre fois la coupe, mais, à mon sage avis, ils ne valent pas grand-chose — sauf peut-être leur Lanceur, Jerry Longshot.

Nous, les Orcs, nous avons le sport dans le sang. C'est ma septième saison ; peut-être ne suis-je pas le meilleur capitaine du championnat, mais, par deux fois, j'ai conduit mon équipe à un point seulement de la première place. Khanon Devin, l'un de nos blitzeur, a marqué 17 touchdowns la saison dernière, et ce n'est pas le meilleur...

Bon, nous avons hurlé notre chant de guerre et ils ont fini le leur. Le coup d'envoi va être donné. Nous n'allons faire qu'une bouchée de ces onze amateurs ! La peur va leur mordre le ventre et leur sang coulera sur le granit. Ce sera un carnage !



Bloodbowl est un jeu de plateau qui pervertit les règles du Football Américain. Cet article parle de la toute récente deuxième édition. Elle est plus belle que la première, plus riche en matériel, et augmentée d'une des-

cription complète du background. Cependant, quelques règles optionnelles ont disparu : il faudra attendre la parution des extensions pour retrouver toutes les possibilités offertes par la première version.

Dans la boîte vous trouverez : les règles, quelques accessoires, 32 figurines en plastiques (16 Orcs et 16 Humains) composant les deux équipes, et un terrain de jeu en polystyrène imitant la pierre - il s'agit plus précisément d'astrogranit, l'une des matières les plus dures de l'univers... Gare aux chutes !

Le but du jeu est de marquer trois touchdowns. Il y a touchdown quand un joueur passe la ligne d'en-but adverse avec la balle.

Chaque joueur possède des caractéristiques :

- Mouvement Autorisé (nombre de cases dont le joueur peut se déplacer)
- Sprint (mouvement supplémentaire du joueur s'il court)
- Force (capacité musculaire)
- Agilité (pour éviter les tackles, ou croche-pied)
- Lancer (pour passer la balle)
- "Calme" (pour bien la réceptionner)
- Armure (pour éviter les blessures).

*C'est parti ! Leur ligne avant se place devant la balle, pendant que Jerry Longshot s'en saisit. Le choc frontal de leurs attaquants contre nos Bloqueurs est incroyable, on dirait deux lignes de chars de combats qui se percutent. Je tente de contourner la mêlée sur la droite pour atteindre leur Lanceur, hélas, Jordan Breakbones, leur n°7 se jette sur moi les deux pieds en avant. De rage je m'agrippe à lui, l'entraînant dans ma chute. Je relève la tête, la situation est catastrophique. Les trois quarts de nos Bloqueurs sont à terre, leurs Blitzers s'enfoncent à gauche vers notre zone d'en-but, comme des couteaux dans du beurre ! Pendant ce temps, Felix Cat, leur meilleur receveur, se promène sur notre flanc droit. Il est tacklé dans le dos par Kass Kate, un de nos Blitzers : un craquement, Cat hurle de douleur. Le match est fini pour lui.*

Les joueurs de Bloodbowl n'ont pas tous les même caractéristiques. Il existe cinq types de joueurs, recon-

naissables grâce à leurs socles de couleurs :

**Le joueur de base**, sans capacité particulière.

**Le Blitzler**, spécialiste des percées. Bon sprinter, il est agile et fort.

**Le Bloqueur**, chargé de retenir la progression des adversaires et de protéger le lanceur. Sa masse musculaire est imposante et il bénéficie d'une bonne armure. Par contre il n'est pas très rapide.

**Le Receveur**. Bon coureur, il se place près de la zone d'en-but adverse pour réceptionner les passes et marquer le touchdown ; son armure légère et sa constitution le rendent vulnérable aux charges adverses.

**Le Lanceur (Quarterback)**, rapide, précis dans ses passes. C'est bien souvent le joueur à abattre.

Chaque équipe attaque et défend à tour de rôle. L'équipe attaquante (celle qui engage) joue la première. Le joueur qui la contrôle peut déplacer ses figurines, bloquer ou attaquer et enfin faire une passe. C'est ensuite le tour de l'équipe défensive.

Sur les 16 joueurs d'une équipe, seuls 11 peuvent se trouver en même temps sur le terrain. Les 5 autres restent sur le banc de touche. Quand un membre de votre équipe est contraint de sortir du terrain, vous pouvez le faire remplacer, dans la limite des stocks disponibles, évidemment. Les pertes sont souvent lourdes !

*Jerry Longshot lance au moment où je me relève. Il ne peut plus compter sur Cat, blessé, et doit expédier la balle sur sa droite, où nous avons toutes les chances de l'intercepter. Il est très loin de son receveur, Trevor Fatcool, mais sa passe est une bombe !*

*Le ballon entame sa courbe descendante. Quarante pas plus loin, Fatcool et deux de mes joueurs s'élancent vers le ciel ; ils effleurent la balle, qui leur échappe pour s'écraser douze pas sur la gauche, à la limite du terrain. Notre meilleur Blitzler, Kara Boss, s'en empare et surprend nos adversaires en sprintant le long des limites du terrain. Leurs Bloqueurs font barrage à 20 pas devant leur ligne d'en-but.*

*Devant moi, le terrain est libre, je sprinte vers la terre promise. Kara sait ce qu'il doit faire : juste avant de frapper le mur adverse, il me lance la balle qui s'élève comme une flèche. Je*

## COMMUNIQUÉ

A la demande de nombreux joueurs humains, orcs, elfes, nains, loups-garous, vampires... Descartes Editeur a décidé de mettre en place une Fédération et un Championnat National de Bloodbowl. La finale se déroulera en avril au Salon des Jeux de Réflexion, Porte de Versailles, à Paris. Le règlement complet sera envoyé sur simple demande accompagnée d'une enveloppe timbrée, à l'adresse suivante :

Fédération Française de Bloodbowl/Descartes Editeur, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cédex 15.

## Fiche Technique

BLOODBOWL 2<sup>e</sup> édition  
 Créateur : Jervis Johnson  
 Editeur : Games Workshop  
 Traduit et distribué par  
 Jeux Descartes  
 Pour 2 joueurs  
 Extensions prévues : Star  
 Players et Companion

*L'attrape dans mes mains que le sang de Breakbones rend glissantes. Un ultime effort, et je traverse la zone d'en-but de Reikland sous le regard consterné de leurs supporters, les ovations de ma tribu et les gesticulations des pom-pom girls. Nous ne sommes plus qu'à deux touchdowns de la tête du championnat !*

Quand un joueur se jette sur un adversaire, il y a "blocage" : on lance deux dés ; le résultat est modifié en fonction de la Force de chaque joueur, puis on consulte une table pour savoir le(s)quel(s) tombe(nt).

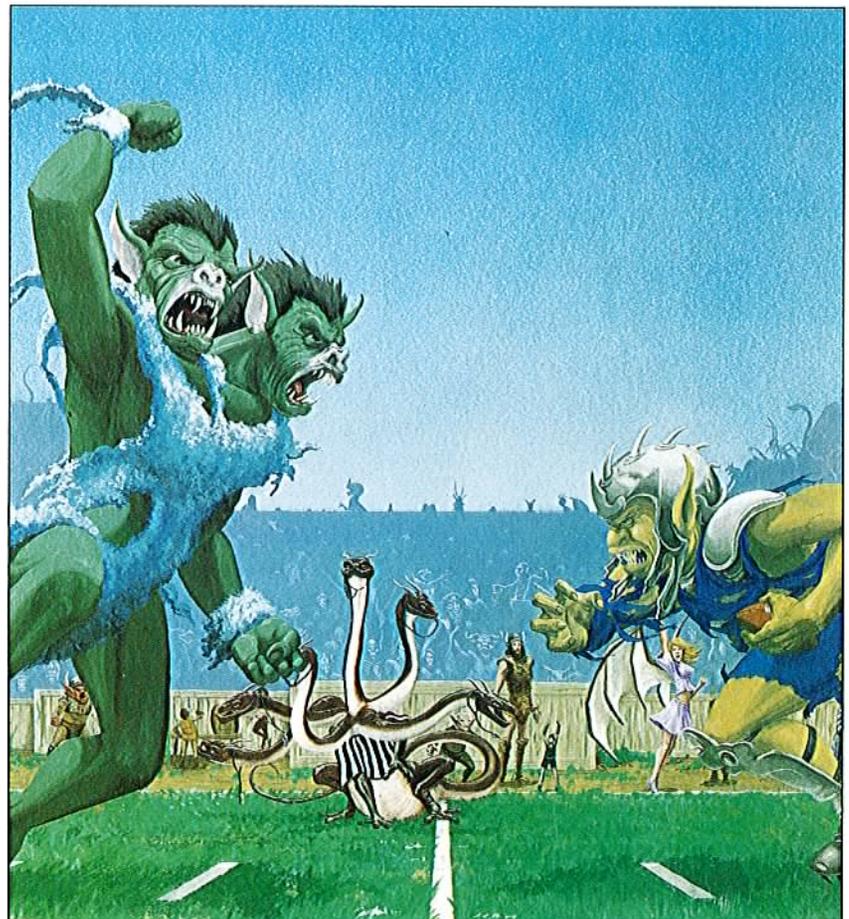
Ce même principe - lancer deux dés, modifier le résultat en fonction des caractéristiques, consulter une table - permet également de résoudre les tackles, les passes et d'estimer la gravité des blessures quand un joueur va au sol. Elles sont souvent mortelles !

Enfin, si un joueur se précipite vers votre zone d'en-but, vous pouvez risquer un tackle héroïque : votre joueur sera presque certainement blessé mais vous saurez peut-être votre équipe.

*Tous mes frères sont à l'hôpital. Nous avons fini le match à deux et les Reikland Reavers nous ont battus sur le score sans appel de 3 à 1... Je viens d'apprendre qu'au début du match, notre cote dans les pays neutres était de 340 contre 1. Que voulez-vous, tout le monde fait des erreurs de jugement...*

**Exemple de "Tackle" :** quelques imperfections techniques, mais beaucoup de conviction dans le geste !

"Monsters of the Midway"  
 de Paul Sonju



**L**e monstre n'est pas toujours un adversaire bestial et difforme. Subtile, la vouivre dépouille des hommes qui se réjouissent d'être ses victimes...

Texte

**Ed Greenwood**

Traduction

**Luc Masset**

Jeux de Rôles  
Page 79

Qui ne céderait au  
charme de la Vouivre ?

"Temptation" de Larry Elmore

# LA VOUIVRE

Ouvrez les yeux :  
les dragons sont  
parmi nous !

**S**i de nombreux dragons peuvent prendre forme humaine, seule la vouivre adopte toujours la même apparence, qui est devenue chez elle une seconde nature ; la preuve en est qu'une vouivre est fécondable sous forme draconique comme sous forme humaine. Forme délicieuse d'ailleurs, qui est celle d'une femme de vingt ans à la beauté surnaturelle.

Pourtant, les vouivres sont bien des dragons. Leur soif de richesse est un signe qui ne trompe pas. Si tous les dragons dépendent des hommes et des autres races pour amasser leur trésor, les vouivres procèdent de manière subtile : par leurs charmes incomparables, elles attirent une cour de soupirants fortunés qui convoitent leurs faveurs ; les vouivres, quant à elles, convoitent les bijoux, joyaux, vêtements luxueux, et autres objets de

prix que leurs adorateurs ne manquent pas de leur offrir.

Certaines adoptent une méthode plus directe : on dit que la Grande Courtisane Dervila et ses filles, qui contrôlent les maisons de plaisir de Tangara, sont des vouivres.

Rumeur difficile à vérifier car celui qui voit de ses yeux une vouivre se transformer survit rarement pour le raconter. Ces créatures réagissent violemment à ce qu'elles considèrent comme une violation de leur intimité ; sous forme humaine, elles déploient une force incroyable, sous forme draconique, elles soufflent une vapeur bleue qui étouffe les bruits, le feu et la chaleur, avant de se jeter sur l'indiscret pour le dévorer.

Les vouivres ont des sens aiguisés capables de percer à jour les plus habiles sortilèges de dissimulation. Pourtant, nombreux sont les imprudents qui ont tenté d'assister à leurs métamorphoses car la légende dit qu'en de tels moments la vouivre se tourne dans la direction où elle a caché son trésor.

La transformation d'une vouivre dure environ une minute et détruit ses vêtements et ornements, si elle en portait sous forme humaine. Elle serait vulnérable pendant sa métamorphose si elle n'était insensible aux attaques portées par les armes ordinaires. Seule une lame d'argent ou de métal enchanté peut la blesser.

Même sous forme humaine, la vouivre possède un appétit féroce. Ceux qui assistent à ses repas peuvent s'étonner de la voir absorber d'énormes quantités de nourriture sans jamais grossir.

A la compagnie d'autres dragons, les vouivres préfèrent celle des humains, à qui il est plus aisé de soutirer des richesses.

Lorsqu'une vouivre donne naissance à un enfant, son aspect est toujours celui d'un hybride au torse humain prolongé par une queue reptilienne. La jeune vouivre aura besoin de toute l'attention de sa mère jusqu'au jour où elle pourra contrôler son apparence et séduire pour gagner sa vie.

Il arrive qu'une vouivre soit démasquée mais son immunité aux sortilèges d'abduction lui permet souvent d'échapper à la capture. Les vouivres, prudentes, n'attendent pas d'être soupçonnées pour changer de cité. Leur don des langues leur permet de s'adapter dans n'importe quel pays.



**il n'est pas impossible  
que vous trouviez votre nom ici  
mais si vous faites partie  
des 500 000 personnes  
qui ont été oubliées,  
faites-le savoir autour de vous !**

Patrick ABRIAL - Stéphane ADAM - Jacques AGOPIAN - David AMSTUTZ - Michèle APIED  
Philippe AUSTIN - Christiane AZZOPARDI - Frédéric BAILLON - Gilles BALESTA - Philippe  
BARBEREAU-BARLERIN - Pierre BEDROSSIAN - Pierre BELLEMARE - Livio BENEDETTI - Désiré  
BERCKMANS - Anne BERGOGNE - Hugo BERGSON - Pierre BERLOQUIN - Alain BIDEAU - Michel  
BIZIEUX - Jean-Jacques BLOCH - Jean-Louis BONACINA - Jérôme BONALDI - Jean-Patrick  
BOUTET - Serge BRAMLI - François BRIANCON - Jean BRICMAN - Pascal BURGIN - Alain BUU  
Caryl CASALIS - Yvon CHALOYARD - Bernadette CHIRAC - Marco CICCHI - Pierre CLEQUIN - Gilles  
COHEN - COUCHO - Guy COULANGEON - Laurence COUSINET - Myriam D'ONNASICE - Georges  
DE CAUNES - Olivier DE CAYRON - Jean-Luc DELARUE - Michel DENIZOT - Van Duc DEO - Michel  
DEPRADES - Philippe DES PALLIERES - François DEVIE - Xavier DILLUNDE - Michel DIOT - Pierre  
DORE - Jean-Pierre DRIAY - Martine DUCOUSSET - Catherine DUFRESNE - Christian DUTEIL - Alain  
ESCOUBE - Bruno FAIDUTTI - Alain FAUCONNIER - Jean-Pierre FILSFILS - Karin FORTSCH - Pierre  
GALLOIS - Pierre GANZ - Alphonso GARCIA - Yvon GATTAZ - Philippe GAVI - Jean-Pierre  
GERBAULET - Marc GHIGOU - Pierre GIOUX - Godefroy GIUDICELLI - Adi GOLAD - Pascal GOMEZ  
Georges GORCE - Kriss GRAFFITI - Philippe GROUSSAIN - Didier GUISEIX - Max HACHUEL Henri  
HAIRABEDIAN - Benjamin HANNUNA - Isabelle HAUGUEL - Michel HERVE - Jean-Paul HUCHON  
Caroline HUGON - Michel HUGUES - Bernard ITIC - Didier JACOBEE - Nicole JEANSON - Jean-Paul  
JORGE - Gary KASPAROV - Anne KAYLA - Christina KERNST - Philippe LABORIT  
Jean-Paul LABOURET - Patrice LAFONT - Gérard LARCHER - Patricia LASCABANNES - Jean  
LAULOM - Hervé LAURENT - Joël LAUTIER - Brigitte LE FLEM - Roland LECOMTE - Richard LEWI  
Jean-François LOPEZ - Henrique LOPEZ - Colette MAINGUY - Yves MALBRANCHE - Philippe  
MANEZ - Jean-Yves MANTZ - Franck MARGERIN - Michel MARIE - Jo MASO - Annie MASSIAS  
Gérard MATHIEU - François-Xavier MERLET - Claude MEYDIEU - Paul MEYER - Dominique  
MEYNARD - Raphaël MEZRAHI - Charlotte MILLET - Frédéric MITTERRAND - Franck MONNOURY  
Alain MOREAU - Bernard MORIN - Philippe MOUCHEBEUF - Michel MOUILHAUD - Bernard  
MOULIN - Michel MUET - Brigitte MUGEL - Claude MURGER - Christian MUSIKAS - Bernard MYERS  
Jean-Claude NALLET - Christophe NORMIER - Thomas OLSEN - ORIGINAL MC - Vincent PASCAL  
Anne PEZENAS - Claudie PFEIFER - Jean PICOLLEC - Patrice PILLET - François PINGAUD - Yves  
PRINCE - Christine PUPPE - Bertrand RABIER - Alex RANDOLPH - Jacqueline RAOUL-DUVAL  
Serge RIOU - Michèle ROCARD - Jean-Charles RODRIGUEZ - Sylvie RODRIGUEZ - Christian  
ROLLAND - Jean-Luc ROUGE - Demis ROUSSOS - Georges SCHERMAN - Renée SCHMULDERS  
Henri SCHONFELD - Jacques SECRETIN - Nadine SEUL - Omar SHARIF - Dieter STREHL - Mario  
TETTAMANTI - Hélène TOUSSAINT - Théodore TSAKYRELLIS - Béatrice TURQUAN - Anne-Marie  
ULMANN - Jean UZAN - Jean-Michel VAGUELSY - Agnès VASSILIU - Guy VERMEIL - Claire  
VESINE - Carlo VICENTE - Corinne VINCENT - Frank VOELMY - Bernard VOISIN - Catherine  
WATINE - Bernard WERBER - Richard ZAMITH - Jean-Claude ZANA - Elisabeth ZANA

**abalone®**

**le jeu qui fait parler de vous...**

## Cinéma

■ Le Jackie Chan nouveau est arrivé ! **Opération Dragon** fait suite à **Mister Dynamite** avec encore plus de cascades, de scènes d'action et d'exemples d'humour chinois assez déroutants pour un occidental. Ce n'est pas intello, mais c'est franchement jubilatoire. On est prié d'apporter sa grande âme d'enfant avec soi.

■ Les amateurs de Top Gun comme ses détracteurs vont passer un bon moment : réalisé par Jim Abrahams, l'un des complices de **Y-a-t'il un pilote dans l'avion ?**, **Hot Shots** parodie gaiement le film à succès de Tom Cruise qui se prête assez bien, il faut le dire, à ce jeu de massacre. Gags référentiels et grosse rigolade sont au programme de cette comédie sympa où Charlie Sheen prouve qu'il peut sortir de ses rôles BCBG habituels.

jolie asiatique dont la mort brise le cœur du shérif Truman. En attendant le long métrage tiré de leur feuilleton favori, ils pourront la retrouver aux côtés de Rutger Hauer dans **Le sang des héros**, distribué par GRC. Elle constitue le principal intérêt de ce film de science-fiction post-apocalyptique assez fauché.

armées jusqu'aux dents. Dessin dit "réaliste", mais sérieux s'abstenir. ▲ **Décembre** : Matio (**Ballade au bout du monde**) et Rossi présente le tome 2 du Cycle des Deux Horizons : **Selma**. Le t1 était **Jordan** (pour les amnésiques). ▲ **Les remparts d'écume**, t2 de Moullier-Vidal, un scénario étrange pour un dessin superbe.



dessins : G. Sorel, scénario : T. Mosdi (un des créateurs du JdR **Légendes**). ▲ **Ma - Chant premier**, t1 de Troubadour, scénario et dessins de M. Crespin.

## GLENAT

▲ **Novembre** : **Sang pour sang**, t4, Barker en BD. ▲ **La genèse des Tortues Ninja**, t2, la vraie version. ▲ La fabuleuse BD de **Bilbo le Hobbit** sort en un seul tome de luxe. ▲ **Akira**, version compilée, tome 4, regroupe les albums 10, 11, 12 du génial Otomo.

## Bouquins

## L'ATALANTE

■ **Le 7ème fils**, est le premier tome de la saga Alvin Maker d'Orson Scott-Card. Amérique, 19ème, l'enfance mouvementée

de P.J. Héroult. ■ **L'aire du spaciopithèque**, de P. Barbet. ■ **Orages en terre de France**, de Michel Pagel. ■ **Albatroïds**, t2 de J.M. Ligny (la suite du 1, mais si : celui de **Novembre** !). ■ **L'ouragan des enfants-dieux**, de F. Rahier.

## BOURGOIS

■ **Le bal des schizo** est un livre du regretté P.K. Dick (**Total Recall**).

## PRESSES-POCKET

■ **Novembre** : **Le dragon de l'épée**, tome 3 de la saga d'Erekosé, projection du champion éternel de Michael Moorcock. ■ **Lunes du caméléon**, de Piers (son prénom) Anthony (son nom, je sais : c'est compliqué...). ■ **Asimov présente**, n°4. ■ Sortie de **La reine des damnés**, de Anne Rice, et d'un coffret regroupant les trois tomes. Pour tout savoir sur le mythe du vampire moderne. ■ **Décembre** : **L'exil de Sharra**, de Marion Zimmer Bradley, vous pourrez enfin lire les cinq derniers tomes du Cycle de Ténébreuse dans l'ordre ! (je rappelle que les deux romans suivant **L'exil** sont déjà sortis ! ) ■ **La source de magie** (titre officieux), de Piers Anthony (je répète ?). ■ **L'agent du chaos**, de Norman Spinrad. ■ **Le puits de l'enfer**, de Masterton.

## Vidéo

● Les tortues ninja balayent tout sur leur passage. Les kids raffolent de leurs aventures et empoisonnent la vie de leurs parents pour obtenir jouets, pin's, fringues et gadgets divers. Mauvaise nouvelle pour les porte-monnaie parentaux : Fox Vidéo sort maintenant le long métrage **Les tortues ninja**, et Virgin Vidéo une série de dessins animés inédits qui vont plonger ces chères têtes blondes dans des tranches incomparables. Et Noël n'est pas si loin... ● A l'heure de la sortie de **Terminator 2**, Vidéo Fox sort également à la vente **Abyss**, le précédent film de James Cameron. Il s'agit d'une espèce de **Grand Bleu** en plus rythmé, moins casse-pieds, et avec des effets spéciaux sidérants. Le public américain a boudé ce film efficace qui vous fera passer un bon moment malgré sa fin un peu niaise...

● Les fans de **Twin Peaks** sont tous fous de Joan Chen, la

# Previews

## B.D.

## DEL COURT

▲ **Novembre** : Une nouvelle série, **Les Mondes de Luz**, t1: Adrenaline de A. Navarro, excellente BD du type vision du futur. ▲ Les Sources Magiques, cycle de Guiral-Fempere-Espinosa, t1 : **Les chasse-fourrés**. Dans la forêt, le peuple des elfes se réveille mais l'homme rend leur survie difficile. ▲ **Trio Grande**, de Lamy-Clément-Vatine (l'homme d'Aquablue), du western spaghetti à l'état pur : un homme tiraillé entre deux femmes

## ZENDA

▲ **Novembre**: **Aliens : guerrier sur terre**, de Kieth et Verheiden, collection Ecran Total. Ripley et Newt luttent ensemble contre les méchantes bêtes. Deux tomes qui font suite aux précédents de Beauvais. En attendant **Aliens 3**, le film, début 92. ▲ **La marque des démons**, tome 3 des Chroniques de la Lune Noire, de Froideval et Ledroit, le délire continue.

## VENT D'OUEST

▲ **La nuit des chants**, t1 de Main Gauche, par Zimmerman a dû sortir en **Octobre**. ▲ **Novembre** : **In cauda venenum**, t1 de L'île des Morts,

d'un gamin aux étranges pouvoirs face à son "rival", the Unmaker, et à la religion. Dans le tome 3, qui vient de sortir aux States, le héros a 18 ans. Sans doute l'un des nouveaux monuments de la Fantasy.

## J'AI LU

■ **Novembre** : **Tom O'Bedlam**, de Robert Silverberg. ■ **Pson**, de Joan D Vinge. ■ **Décembre** : **L'âge de cristal**, de Nolan et Johnson (ça ne vous dit rien ?). ■ James Morrow : **Notre mère qui êtes aux vieux**.

## FLEUVE NOIR

■ **Novembre** : **Roche Lalheue**, de Hugues Douriaux. ■ **Demain une oasis**, de Ayerdhal. — **Albatroïds**, t1 de Jean Marc Ligny. ■ **Credille**, de R.C. Wagner. ■ **Une si jolie prison**, de Manuel Essard. ■ **Décembre** : **Le loupiot**,

## DENOEL

■ **Notre-Dame des ténèbres**, de Fritz Leiber (le Cycle des Epées). ■ **Crystal express**, de Bruce Sterling. ■ **Anarchaos**, de Donald Westlake.

## Texte

Olivier Noël

## Micro

Tristan Lathière

Ciné-vidéo

Jean-Marc Toussaint

Caroline Vié

# PHOTO

## GAGNEZ UN LECTEUR VIDEO DISQUE!



La société ABALONE, et l'association "Le Jeu et la Vie" proposent aux photographes professionnels et amateurs, français et étrangers un concours d'images photographiques sur le thème "Le Jeu d'Abalone". Le Jury tiendra compte de la qualité artistique du cliché, mais surtout de l'originalité et de la mise en valeur du thème.

Premier prix: un lecteur vidéo-disque et de nombreux prix aux 50 meilleurs participants.



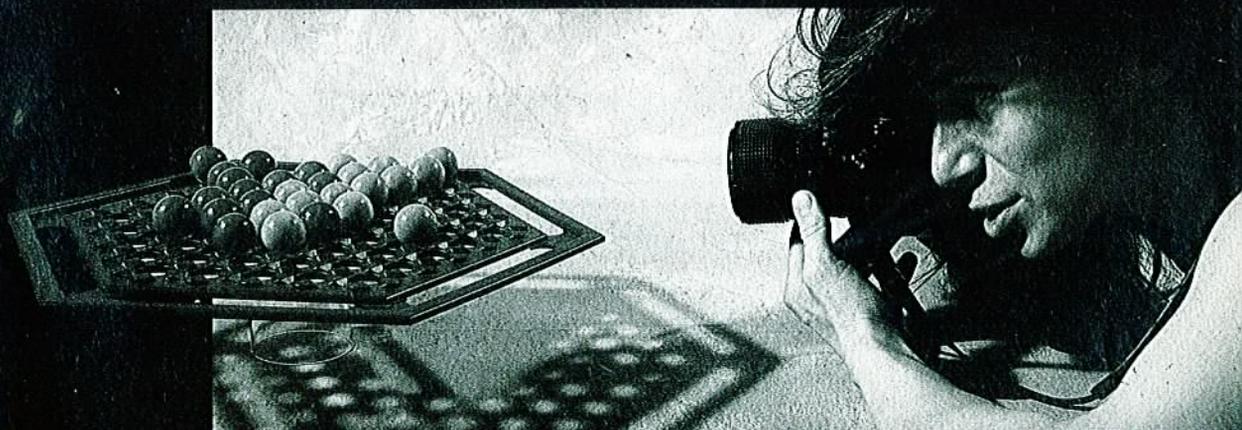
Dans la nuit, à la plage, dans un nid conjugal, à la bibliothèque nationale, dans un état second, à Moscou, loin, dans un état d'urgence, sous la mer, avec une bouteille d'oxygène, à la grecque, au café Coste, à Paris, dans un cri, au mont des oliviers, sur un piédestal.

Avec passion, dans un rêve, avec appétit, avec les doigts, avec une toile de Magritte, le jeu d'abalone, avec détachement, avec une toile d'araignée, à les surprendre, à dormir dessus, en remontant le temps, à coucher avec, le jeu d'abalone, avec un éclair dans les yeux...

# CONCOURS



# abalone®



Envoyez vos clichés avec le bulletin de participation validé par votre magasin à: société ABALONE - "Concours Photo" - 15, rue du Buisson aux Fraises 91300 MASSY. Règlement du concours déposé chez Maître Jean BABULAUD, huissier de justice de Paris.

## Micro

Cette fin d'année s'annonce assez riche en jeux de rôles, wargames et jeux de réflexion.

● Pour les jeux de rôles, SSI continue sur sa lancée avec **Pool of Darkness**, 4<sup>e</sup> et dernier épisode de la saga **Pool of Radiance**. Sortie en **Octobre** sur PC avec, pour la première fois, des graphismes VGA en 256 couleurs. ● **Eye of the Beholder 2** est, lui, prévu pour le début de l'année prochaine, et semble encore plus fou que le 1<sup>er</sup> épisode. ● Pour Noël, **Heimdall** sur PC, Amiga, ST. Basé sur la mythologie viking, ce logiciel mélange plusieurs types de jeux de rôles. Vue en 3D isométrique, comme dans **Cadaver**. L'animation des personnages est l'œuvre d'un spécialiste, ex-collaborateur de Don Bluth, le célèbre dessinateur de Walt Disney. ● **Buck Rogers II** reprend les règles du jeu de rôles TSR du même nom. Là encore, un sérieux effort a été accompli sur PC avec des planches en 256 couleurs. ● Sortie sur PC en **Décembre** : **Death Knights of Krynn** et **Secret of the Silver Blades**, tous deux basés sur les règles avancées d'AD&D<sup>®</sup>, viennent de sortir sur Amiga. ● **Octobre** : Delphine Software, **Croisière pour un cadavre** est une enquête policière se déroulant sur un yacht privé. Un meurtre a été commis, vous interrogez les passagers pour trouver le coupable. Un huis clos riche en surprises, tout en français et géré à la souris. ● La version Amiga de **Rise of the Dragon** sortira, elle aussi, courant **Octobre**. Ce jeu d'aventure en anglais, géré à la souris, est superbement réalisé. Scénario non linéaire, se déroulant en temps réel. Chacune de vos actions vous prend du temps, en perdre peut vous être fatal. A vous d'être aux bons endroits aux bons moments !

● Jeux de réflexion : **Battle Isle**, édité par Ubisoft sur Amiga/ST en **Octobre** est un mélange de Full Metal Planet et de wargame classique. Très beau et ultra-facile à gérer, il devrait séduire un très large public. On peut y jouer à deux, ou seul contre l'ordinateur. ● Pour les mêmes machines et aux mêmes dates, **Celtic Legends**, d'Ubisoft, oppose deux joueurs dans un monde médiéval-fantastique. Par la force des armes ou de la magie, il faut conquérir les 23 îles qui constituent le monde. ● Enfin, **Utopia** de Gremlin, pour l'instant sur Amiga et ST, est un mélange de **Sim City** et de **Populous**. Il faut gérer économiquement, culturellement, et militairement, une colonie établie sur des planètes aux conditions de vie très variables. Non seulement vous devez diriger la construction des différents bâtiments (plus de 50 sortes) mais aussi assurer un taux de satisfaction maximum à votre communauté. Attention à la surpopulation, à la famine, au chômage, à l'ennui... ● Dernier jeu méritant une attention particulière, **Wing Commander II** sur PC, a dû sortir fin **Septembre**. 15 mégas pour le jeu de base, plus une extension vocale de 6 mégas qui vous permettra de jouer toute l'aventure en entendant les personnages vous parler - en anglais, bien sûr. Beaucoup plus beau, intéressant et facile d'accès que **Wing Commander**, c'est sans aucune doute le jeu de fin d'année. Seule ombre au tableau, il faut une machine super-puissante pour en profiter (386 à 20 Mhs, VGA couleur).

● Signalons aussi la sortie aux Editions du Dolmen, nouvelle maison V.P.C. d'**Armaeth I**, inspiré de Tolkien, un moteur de jeux de rôles, nouveau concept de "biogame", concept prometteur.

## Figurines

## FOLIO WORKS

▲ La gamme des figurines médiévales de Folio Works est disponible.

## METAL MAGIC

▲ De très bonnes surprises d'Allemagne, la gamme a été refaite et de belle manière (voir le hobbit du cours de peinture). ▲ **Novembre** : un trône elfique, un géant des collines, un géant des bois, six minotaures, dont un seigneur, quinze figurines SF (série Cybertech). ▲ **Décembre** : un superbe démon, des SF Cybertech en motos anti-grav, et enfin une boîte de figurines **Astérix**, inspirée du nouvel album qui sort en **Octobre**, les figurines la composant seront aussi disponibles en blisters individuels. ▲ **Metal Magic**

édite également des boîtes d'armées féodales en 15mm. Utile, en attendant celles d'Eurogames.

## PRINCE AUGUST

▲ La prochaine série Mithril a déjà été annoncée dans **Dragon N°1**, aussi vais-je vous parler des décors 25 mm en plâtre-résine. Au nombre de sept, il vous permettront de faire de magnifiques dioramas sans trop vous fatiguer (ou si comme moi vous travaillez déjà trop, hem ! hem !). Mes favoris : le puits, le pont et le dolmen.

## GRENADIER

▲ La première boîte de figurines pour Cyberpunk est enfin disponible. ▲ **Barbarian War Rhino** est un gros monstre de la série **Dragonlords Spécial**. ▲ **Copplestone** propose dans la série **Fantasy Warriors** : archers barbares, hauts elfes avec épieux (en **Novembre**), elfes avec arcs longs, géants barbares, elfes avec armes à deux mains et héros barbares. ▲ **Julie Guthries** enrichit sa gamme de **Fantasy Personalities II**, à raison de cinq figu-

rines par mois. ▲ **Colossal Lords**, deux nouveaux : **Joseph the Rogue** (Nov) et **Ramon the Rogue** (Déc). ▲ **Fantasy Warriors Personalities**, c'est le tour de **Naismith**, à raison de six blisters par mois pour Nov et Déc. ▲ Dans les grosses pièces : **Undead Chariot** de **Naismith** et **Unjuggernaut** de **Watt**. ▲ Les figurines **Silent Death** seront désormais distribuées par **Grenadier**, on les verra donc en France sous peu. Sortez vos pilotes spatiaux !

## EUROGAMES

▲ **Novembre** : dans la série des bâtiments en résine pour le 15mm, Eurogames propose le moulin, tiré du jeu **Dragon Noir**. ▲ **Décembre** : dans la même série, l'abbaye du jeu **Vikings**. ▲ Les pions du jeu **Cry Havoc** sortent de leur boîte en 3D sous forme de 3 coffrets (n°1 : chevaliers et barons = 16 personnages montés et piétons ; n°2 : hommes d'armes = 40 hallebardiers, vougiers, arbalétriers et sergents ; n°3 paysans et marchands, contient aussi femmes, chariots, mules etc...) Ajoutez à celles-ci le village 3D (déjà sorti) et vous avez le plus beau jeu du monde.

## Jeux de Plateau

## METAL MAGIC

■ **Domain** est un jeu de plateau dans la lignée des **Dungeonquest**. Une couverture d'Angus Mac Bride, 10 plateaux de pièces recto-verso, 540 tuiles (éléments de plateau amovibles), des cartes objets, armes etc. Du très beau matériel, et traduit, s'il vous plaît !

## LUDODÉLIRE

■ Pour allumés de la formule dé frissante et surtout non dangereuse, signalons la sortie du **Circuit de Magny-cours**.



# Previews

AIX EN PROVENCE



JEUX, LIVRES, FIGURINES,  
VENTE PAR CORRESPONDANCE

18 Bis rue de la  
Couronne  
13100 Aix en Provence

Tel :  
42 38 54 00

NANTES

BROCELIANDE

Jeux et Figurines

Relais Descartes

2 rue Jean-Jacques  
Rousseau  
44000 Nantes

Tel:  
40 48 16 94

MARSEILLE



On y entre  
pour  
acheter,  
on y reste  
par plaisir

11 rue Jean Roque  
13001 Marseille

Tel:  
81 54 36 59

EVRY

cellules grises

Dragon d'or

Centre commercial  
Evry 2  
91000 Evry

Tel: (1)  
64 97 81 74

MELUN

cellules grises

Dragon d'argent

5 rue Guy Baudoin  
77000 Melun

Tel: (1)  
64 09 21 36

PERPIGNAN

cellules grises

Dragon de bronze

7 rue Petite  
la Monnaie  
66000 Perpignan

Tel:  
68 34 12 44

TOURS

LA REGLE DU  
JEU

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

20 rue du Président  
Merville  
37000 Tours

Tel:  
47 64 89 81

PARIS



BOUTIQUE  
PILOTE  
JEUX  
DESCARTES

39 Bd Pasteur  
75015 Paris  
M° Pasteur

Tel: (1)  
47 34 25 14

PARIS



BOUTIQUE  
PILOTE  
JEUX  
DESCARTES

52 rue des Ecoles  
75005 Paris  
M° Cluny-La Sorbonne

Tel: (1)  
43 26 79 83

ANNECY

NEURONES

Le Spécialiste du jeu

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

Tel:  
50 51 58 70

PARIS



BOUTIQUE  
PILOTE  
JEUX  
DESCARTES

6 rue Meissonier  
75017 Paris  
M° Wagram

Tel: (1)  
42 27 50 09

LYON



BOUTIQUE  
PILOTE  
JEUX  
DESCARTES

13 rue des remparts  
d' Ainay 69002 Lyon  
M° Ampère V Hugo

Tel:  
78 37 75 94

**EUROGAMES**

■ Eurogames édite un livret de scénarii pour **Vikings** et **Croisades**, pour renouveler vos parties.

**Jeux de Rôles**

**JEUX DESCARTES**

● Pour cette fin d'année, Descartes arrive avec sa hotte de nouveautés : **Dangereusement vôtre** pour James Bond 007. ● La Cyberpaupéauté et Godnet, pour **Torg**, réunis en un seul volume, de quoi faire ! ● La trilogie des romans **Torg** enfin édités. ● Le **Compagnon de Warhammer** regorge de nouvelles règles pour votre plaisir. ● **L'écran Warhammer** ! Même les anglais vont être jaloux, une très bonne initiative ! ● **Le guide de l'alliance rebelle**, tout sur la psychologie caractéristique de cette peste de Leia. ● **Le Star Player** et le **Compagnon de Blood Bowl**, nouvelle version : de nouvelles règles pour multiplier par 10 votre score de hobbits écabouillés.

**LUDODELIRE**

Réédition des scénarii de **Rêve de dragon** n° 5 et 6.

**ORIFLAM**

Traduction du **Chromebook** en *Novembre* (pour Cyber-punk 2020). ● **La Kamarg**, pour Hawkmoon, produit de création française (on peut être chauvin de temps en temps...) en *Décembre*. Nous signalons à la famille d'**Elder Secret** dont la naissance est repoussée régulièrement depuis 1 an, qu'il devrait se montrer en février 92.

**SIROZ**

Comme Luc Besson pour ses films, Croc sait maintenir le suspens quant à ses créations : à l'heure actuelle, tout ce que nous savons de **Bloodlust**, c'est qu'il s'agit d'un jeu de rôles type Dark Fantasy. ● **L'écran de Bloodlust** verra le jour en *Décembre* ; sera-t-il dessiné, comme la couverture du jeu, par Frazetta ? ● Une extension

pour **Berlin XVIII** paraîtra en *décembre*.

**HEXAGONAL**

En *Novembre* : le **Street Samurai Catalogue**, en français, pour Shadowrun : tout les baumes pour faire reluire vos griffes. ● En *Décembre* : **Ents of Fangorn**, pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu : tout sur la longueur des barbes d'ents.

**TSR**

● **Le guide du maître AD&D® 2<sup>e</sup> édition** est publié dans notre langue nationale en *Novembre*, il sera suivi, en *Décembre* des **Feuilles de personnages** et de **L'Ecran du maître**.

▲ **PHBR6 : Dwarves Handbook**, répond aux questions capitales de l'existence naine (les naines ont-elles des barbes ?) ▲ **D&D® Rules Encyclopædia** : les boîtes Expert, Companion et Master, réunies en un seul livre et révisées pour la nouvelle version du basic. ▲ *Décembre* : FR13 : **Anauroch**, pour *Forgotten Realms®* : le plus grand désert du monde ; les anciens empires renaissent du sable pour restaurer leur ancienne domination. ▲ **Greyhawk Wars Adventures**, 5 ans de guerre en une seule boîte ! L'est du monde est envahi par les barbares, le prix de la victoire sera élevé ; toutes les batailles, année par

d'opérations du plus puissant des vampires, Hélène, qui sort de sa torpeur, 6 niveaux en 128 pages. ▲ **Medieval bestiary**, pour *Ars Magica* : 128 pages de monstres, de dessins ; les règles de création de monstres sont prises en compte.

**FASA CORPORATION**

**Star League et Galtor campaign**, pour *Battletech*, sont épuisés. ▲ *Novembre* : **Native American Nations n°2**, pour *Shadowrun*, descriptif complet des nations éveillées, accompagné d'un scénario dans les terres sauvages. ▲ **Total eclipse**, scénario pour *Shadowrun* : le

dévoiler son plan d'occupation des sols. ▲ **Aliens and artefacts** n'a rien à voir avec *Dark Space* : c'est un supplément de règles pour *Space Master*. ▲ **Out-law sourcebook**, pour *Rolemaster* : supplément western, la *Henry 44*, le whisky, les indiens... *Décembre* : **Grey montains** est une campagne pour *Middle Earth*. ▲ **Le Spell-user companion** est un supplément *Rolemaster*, cherchent-ils à battre le record des suppléments de *ADD®* ? ▲ **Lord of the rings adventure game** est une approche du jeu de rôles destinée au grand public. ▲ *J'annonce d'ores et déjà*, pour début 92, le grand retour du monde de **Shadow World**.

**HERO GAMES**

▲ Toute la gamme *Hero Games* (contenant, entre autres : *Champions*, *Fantasy Heroes*, *Western Heroes*, etc ...) est désormais distribuée en France, par *Hexagonal*.

Previews

**DERNIERE MINUTE :**

● **Croc** parle enfin ! **Bloodlust** est un jeu de rôle médiéval fantastique où vous jouez ... une épée intelligente ! (voir notre dossier sur la question). Accessoirement, vous jouez également le porteur de l'épée mais son rôle n'est que secondaire : l'épée change de porteur à mesure que sa personnalité évolue.

année, un monument ! ▲ **SJA4 : Goblins' return**, pour *Spell-jammer* : 1000 ans après leur départ, les gobelins reviennent et réclament vengeance. ▲ **DDA4 : Dymrak dread**, pour *D&D®*. ▲ **MSL4 : Stygian knight**, un module pour *Marvel Super Heroes* : un illuminé (encore un !) veut devenir maître du monde grâce au bâton de contrôle cosmique, quel suspens...



groupe de rock préféré des boutonneux, *The Elementals*, disparaît ; sous la pression des kids et du manager, les shadowrunners se lancent sur leurs traces. ▲ *Décembre* : **Prefect**, boardgame d'assaut de planètes pour *Renegade Legion*. ▲ **Clans troops**, pour *Battletech* : boîte d'extension à *Battletroops*, nouvelles règles et seize scénarii.

**GDW**

▲ **Art of Darkness** est un scénario pour *Dark Conspiracy*, réservé aux amateurs.

**LEADING EDGES**

▲ **Alien**, le jeu de rôles, vient d'être publié par l'éditeur auquel on devait le jeu de plateau sur le même thème.

**REVUES**

▲ **Oxygène**, c'est le nom d'une nouvelle revue, lancée par l'équipe de *Gén'4*, dont le numéro 1 sera en vente quand vous lirez ces lignes. Tous les loisirs, du *High-Tech* au jeu, en passant par la littérature, le cinéma et la BD.

**Jeux de Rôles V.O.**

**TSR**

▲ *Octobre* : **DLS4 : Wild elves**, recueil de scénarii pour *Dragonlance*. ▲ **RA3 : Touch of death**, pour *Ravenloft* : les gitans découvrent un sarcophage et une momie ; les joueurs sauront-ils empêcher la conspiration qui se trame ?

**WHITE WOLF PUBLISHING**

**Black death**, pour *Ars Magica* : un covenant réduit à néant par une étrange épidémie, qui est le coupable ? ▲ **Blood bond**, hiérarchie des damnés en 32 pages, pour *Vampire*. ▲ **Chicago by night** : descriptif gothic-punk de Chicago, pour *Vampire*. ▲ **Succubus Club**, pour *Vampire* : la base

**MAUREPAS**



**L'ARCHE PERDUE**

Un choix unique de jeux,  
figurines, maquettes et  
accessoires

5 place des  
Echoppes  
78310 Maurepas

Tel : (1)  
34 82 04 23

**PARIS**

**GAME'S**

Le spécialiste  
du jeu d'adultes

Forum des Halles  
Niveau -2  
75001 Paris

Tel: (1)  
40 26 46 06

**PARIS - LA DEFENSE**

**GAME'S**

Le spécialiste  
du jeu d'adultes

Les Quatre Temps  
La Défense  
Niveau +2

Tel: (1)  
47 74 88 54

**NANCY**



**EXCALIBUR**

Epée d'or  
Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames  
et Figurines

35 rue de la  
Commanderie  
54000 Nancy

Tel:  
83 40 07 44

**METZ**



**EXCALIBUR**

Epée d'argent  
Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames  
et Figurines

34 rue du Pont-  
des-Morts  
57000 Metz

Tel:  
87 33 19 51

**MONTPELLIER**



**EXCALIBUR**

Epée de Bronze  
Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames  
et Figurines

8 rue Cauzit  
34000 Montpellier

Tel:  
67 60 81 33

**TOULOUSE**

**LE  
KORRIGAN**

Jeux de rôles, de simulation,  
Figurines (dépositaire Wargame Fondary)  
Livres : tous les introuvables de Tolkien

28 rue des Sept  
Troubadours  
31000 Toulouse

Tel:  
61 99 08 80

**MARSEILLE**

**Le Dragon D'ivoire**

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

64 rue St Suffren  
13006 Marseille

Tel:  
91 37 56 66

**MONTPELLIER**

**Le Dragon D'ivoire**

Spécialiste Jeux de Simulation  
Paint Ball - Semi-réel

5 rue des Balances  
34000 Montpellier

Tel:  
67 60 54 14

**AIX EN PROVENCE**

**LA CAVERNE DE  
L'ELFE NOIR**

Jeux - Figurines

5 rue de  
l'Annonciade  
13100 Aix en Provence

Tel:  
42 26 91 46

**BELGIQUE - LIEGE**

**NEOLUDIC**

Jeux de réflexion, wargames,  
JdR, Figurines, revues, romans

7 qual De Gaulle  
4020 Liège  
Belgique

Tel: (19-32)  
41 43 64 22

**SUISSE - GENEVE**

**AU VIEUX PARIS**

Jeux, livres,  
modèles réduits

1 rue de la Servette  
1201 Genève  
Suisse

Tel: (19-41)  
22 734 25 76

**D**ans un univers médiéval fantastique, le métier d'alchimiste a quelques points communs avec celui de receleur, ou même de revendeur de drogue. Certains alchimistes traitent avec des aventuriers au passé incertain et leurs activités sont à peine tolérées par les autorités de la ville où ils exercent.

# SANG DE DRAGON

*Qui a dit que les alchimistes menaient une vie tranquille ?*

**D**onc, dit l'arbalétrier invisible, je suis sensé m'asseoir dans ce coin et tirer si vous me faites un signe de tête ? Et d'abord, quel genre de clients recevez-vous ?

Vraid l'Alchimiste tranquillisa le mercenaire : "Des gens normaux, pour la plupart. C'est juste... une précaution."

Mais il ne lui dit pas qu'il venait de réapprovisionner en potions un groupe d'aventuriers chanceux et qu'il avait du mal à trouver de la place pour tout l'or reçu en paiement.

Avec un dernier grommèlement, l'arbalétrier trouva sa chaise invisible et s'assit. Vraid établissait une note pour son fournisseur - une commande pour un supplément de mandragore - quand la clochette de la porte tinta. L'alchimiste leva les yeux du comptoir en veillant à ne pas hocher la tête. Le nouvel arrivant, un vieil homme à la peau tannée par le soleil et vêtu d'une tunique de paysan, semblait inoffensif. Vraid remarqua que l'homme portait un énorme récipient de terre cuite sur son dos et qu'une petite cicatrice marquait son bras.

"Que puis-je faire pour toi, l'homme ?" L'alchimiste s'efforçait de cacher son intérêt. Le vieil homme regarda nerveusement autour de lui puis s'avança en trainant les pieds. "Il paraît que vous êtes l'alchimiste le plus fortuné de la ville. **Achèteriez-vous du sang de dragon ?**"

Il inclina la jarre - le même genre de récipient, nota Vraid, que les fermiers utilisent pour recueillir le sang de cochon. Du liquide clapota à l'intérieur, énormément de liquide.

Vraid entrouvrit les lèvres, puis étrécit les yeux. "Je l'achèterai, s'il est authentique. Pose cette jarre et ouvre-la : nous verrons alors. D'après toi, de quel type de dragon provient ce sang ?"

Si l'homme ne mentait pas, Vraid allait être encore plus riche. Le sang de dragon était un ingrédient crucial pour de nombreux sortilèges et potions, et la demande avait toujours dépassé l'offre.

L'homme cracha sur le plancher de Vraid. "Authentique ? Il l'est bien assez !" Le vieux se pencha pour déposer précautionneusement la cuve sur le sol puis se retourna et entreprit de briser le sceau de cire. "C'est du sang de dragon rouge. Le sang d'un ancien dragon rouge."

Vraid fut alors presque tenté de faire signe à l'arbalétrier mais le doute arrêta son geste. Il prit derrière lui la teinture de draconite, en versa un peu dans un mortier de céramique et y ajouta de l'eau de mer. "Ouvre la jarre. Si c'est du sang de dragon, je paierai cher pour savoir où se trouve la carcasse. Sinon, tu ne reviendras jamais plus dans cette ville."

**"Achèteriez-vous du sang de dragon ?"**

Texte

**Brian Haught**

Traduction

**Luc Masset**

Le couvercle de la jarre céda et Vraid y plongea une tige de fer. Il atteignit le fond là où il s'attendait à le trouver. Voici qui éliminait une des tromperies possibles. La tige, une fois retirée, se révéla extrêmement corrodée.

"Intéressant, murmura-t-il, mais passons au véritable test."

Vraid préleva du liquide avec une cuillère de céramique à long manche. Il examina l'échantillon à la lumière ; le liquide était éclairci mais avait l'aspect du sang. Vraid plaça la cuillère au-dessus du bol de draconite diluée. Avec pré-

caution, il laissa une goutte se former au bord de l'ustensile.

"Vous ne pourriez pas vous presser?" se plaignit le vieil homme.

La goutte tomba et heurta le liquide. La flamme qui en résulta roussit les sourcils de Vraid. Elle était d'un rouge brillant.

Vraid se retourna vivement. "**Où est la carcasse?**" L'homme leva une main, les doigts écartés. "Holà ! Je veux vendre ce que j'ai là et rien d'autre. Le prenez-vous ou pas ?" Il referma la jarre.

"D'accord. Deux cents."

L'étranger soupira bruyamment tout en soulevant la jarre. "Il y a trois gallons là-dedans. J'en veux trois cents sols la pinte et vous faites une affaire. Payez-moi ici et maintenant, en or, ou je m'adresse à Natseg le marchand de potions. Oui ou non?"

Vraid renifla. "Ridicule! Vous me réduisez à la mendicité!"

L'homme se détourna. En lui emboitant le pas, Vraid remarqua une tache carbonisée sur le sol. "Mais je prends ! Avec mille de plus pour connaître l'emplacement du cadavre."

"Ca ne vous servirait à rien." L'individu semblait agité. "Allez, amenez l'or ou je m'en vais!"



La flamme qui en résulta roussit les sourcils de Vraid

dessin de Scott Burdick

En trois minutes, Vraid céda les économies d'une vie par bourses de centaines de sols. Son client jeta un bref coup d'œil à chacune avant de les rassembler dans un sac de toile. La vue du métal jaune semblait lui délier la langue : "**M'ont chassé de chez moi, murmura-t-il. M'ont tout pris, ces bâtards de mammifères...**"

Vraid comprit soudain. Il s'écarta de la forme humaine rose qui commençait à se brouiller et s'étendre comme le sortilège de transformation arrivait à son terme. Frénétiquement, il fit signe à l'arbalétrier et entonna une protection contre le feu. Un projectile, magique et empoisonné, éclata sur l'épaule de la chose. Vraid vit son client, qui s'allongeait de plus en plus, sortir de la boutique avec l'or, sans un regard en arrière. Il reprit sa forme véritable dans la rue, bondissant en l'air dans un grand déploiement d'ailes membraneuses et un ronflement de feu pur.

Se ruant vers la porte détruite, Vraid vit le dragon prendre un courant ascendant et s'élever vers le nord et les montagnes. Les rues étaient très encombrées et bruyantes ; Vraid savait qu'il venait de perdre sa licence. Il hurla presque lorsqu'on frappa sur son épaule.

L'arbalétrier, maintenant visible, déclara d'une voix lente et qui ne tremblait que légèrement : "Je démissionne."



"Où est la carcasse?"

"M'ont tout pris, ces bâtards de mammifères"

Jour de Rôles  
Page 78

**D**ragon aime vous lire !  
- Ecrivez lui à l'adresse suivante :  
**Hexagonal, DRAGON® Magazine, Courrier des Lecteurs - 115, rue Anatole France - 93700 Drancy.**  
- Ou contactez-le sur minitel : **tapez 36 15 ADD et laissez-vous guider.**

## Violet

**C**her Dragon,  
Je trouve votre journal plutôt bien mais je préfère la partie en noir et blanc. Pas parce que je suis rôliste mais parce que je la trouve plus reposante que toutes ces couleurs criardes (votre violet est atroce !)  
**Joël Drevet, Pontoise**

Tous les goûts sont dans la lecture... Mais notre violet n'est pas criard, il est sauvage !

## Sort de Lecteur

**C**her Dragon,  
J'ai trouvé votre numéro 0 à mon goût (bien que cela ait peu de signification pour vous).  
Sur le "sort de lecteur"

# Courrier

Abonnement instantané, il est dit que le lecteur recevra 250 Dragons et sur le Bulletin d'Abonnement dans le livret concours, seulement 150 Dragons ?

Je voudrais savoir si vous comptez aussi sortir une traduction de *Dungeon* et, si oui, quand cela est-il prévu. Longue vie et que la Force soit avec vous.

**Frédéric Janus, alias "le ranger inconscient"**

*Nous sommes sûrs que vous avez bon goût - le lecteur touchera 250 Dragons qui seront retenus sur la paye du responsable car il est dit : "qui casse les œufs les paye !" - Nous avons très envie de traduire *Dungeon*, mais pour le moment, nous préférons nous concentrer sur un seul magazine.*

## Un Poster ?

**S**alut les "draconiens" !  
Merci de sortir un journal d'aus-si bonne qualité. Evidement, la revue américaine "Dragon Magazine", fantastique de par sa qualité, doit y être pour beaucoup. Et c'est tant mieux. Car j'espère que vous vous en inspirerez.

Tout d'abord, les articles que vous avez traduits ou écrits sont très intéressants. Ils se lisent

comme un véritable roman plus que comme un article : bien vu. Les rubriques sont bien choisies, et l'idée de séparer l'aspect technique du reste est excellente. Surtout ne changez pas ce point. Quant à la maquette, là aussi rien à redire : riche en couleurs, avec de petits encarts qui développent un aspect traité dans l'article principal... tout cela paraît couler de source.

et un petit article traitant du dessin animé "Le Seigneur des Anneaux" (par exemple) y aurait sa place. De même, pourquoi ne pas introduire une rubrique traitant de livres, tels que les ouvrages de Graham Masterton, de Tolkien, ou encore de Lovecraft...

**Paul Redondo, alias "Mr Spoke", Monthléry**



A mon avis ce qui rend la revue si agréable à parcourir, ce sont les dessins des illustrateurs TSR. Ah, quelle idée merveilleuse ce serait de glisser de temps en temps un petit poster signé Easley ou Elmore...

Venons en à quelques critiques plus ciblées : rubrique cinéma, c'est très bien, mais pourquoi ne pas y inclure la vidéo, car les inspirations y sont nombreuses,

Nous pensons inclure un poster dans *Dragon*, peut-être à Noël.

Oui, la vidéo est une excellente source d'inspiration, mais le Seigneur des Anneaux n'est plus distribué en France actuellement. Un article sur ce dessin animé donnerait envie de le découvrir, or, il est très difficile de se procurer la vidéo-cassette.

Frustrant, non ?

Nous abordons les livres dans le cadre d'articles consacrés aux univers de leurs auteurs (Lovecraft dans "Arkham revisitée", par exemple, Moorcock et Tolkien dans "Celle qui apporte la tempête"). D'autres revues critiquent les livres dans des rubriques spécialisées, nous préférons les présenter dans leur contexte.

## Dragon Familier

**C**her Dragon,  
Enfin, après la multitude de périodiques traitant du chien, du chat, du cheval... voici une excellente publication consacrée à mon animal préféré : le dragon. Je "possède" moi-même un dragon vert (un drake à crête dorée) Je venais de fêter mon 182<sup>e</sup> anniversaire lorsque je découvris et subjuguai celui qui allait devenir mon meilleur compagnon. Le dragon vert est un animal très fidèle et très propre ; d'une intelligence remarquable, il fait un excellent partenaire aux échecs. Je m'insurge contre la croyance ridicule qui en fait un ennemi potentiel au moindre signe de faiblesse de la part de son "maître". Sans doute cela s'applique-t-il aux dragons "pur sang", mais tout le monde sait que le dragon vert est, à l'origine, un croisement de dragon jaune et de dragon bleu.

**Zakum l'Impondérable Drancy**

Hum... Méfiez-vous tout de même. Vous avez la chance de vivre en excellents termes avec votre dragon vert, mais d'autres n'apprécieraient guère d'appréhender que vous les considérez comme des bâtards...



BIENTÔT



The title 'FIREFIGHT' is rendered in a large, white, stylized, blocky font. The letters are set against a background of a heraldic crest. The crest features three arched niches at the top, each containing a different symbol: a cross, a face, and a cross. Below these niches is a central shield with a face and a cross. The entire crest is set against a dark, textured background that resembles a stone wall or a dark surface.

# FIREFIGHT

Le jeu de guérilla urbaine futuriste d'ALTERNATIVE ARMIES

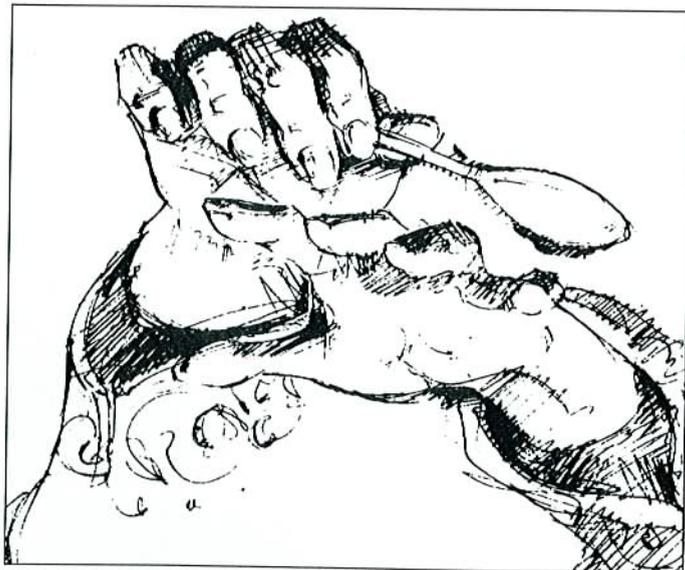
Édité en français par *MORNINGSTAR*

**I**ci commencent  
les pages consacrées  
au jeu de rôles ;  
Joueurs, vous êtes  
ici chez vous.  
Non joueurs,  
bienvenue !

**V**ous avez lu la  
nouvelle "Sang de  
Dragon". Elle vous a  
plu et vous désirez la  
faire vivre à vos  
joueurs. Voici  
comment procéder.

Texte

**Stéphane Truffert**



"Il laissa une goutte se former  
au bord de l'ustensile"

dessin de Scott Burdick

Complément technique  
de l'article page 74

# SANG DE DRAGON

*"Travail facile et bien rémunéré,  
pour personne seule ou groupe.  
Port d'arme fortement conseillé.  
Connaissance de la magie sou-  
haitée, mais non exigée.  
S'adresser à Vraid l'Alchimiste, le  
soir de préférence."*

**L**es PJ traversent actuelle-  
ment une mauvaise passe :  
recherchés par une secte  
de prêtres-guerriers fana-  
tiques bien décidés à les  
faire mourir dans d'atroces  
souffrances, condamnés à mort par  
un Seigneur-Assassin, traqués par  
une meute de chiens-démons venus  
de l'Enfer... L'air est plutôt malsain  
pour eux : il leur faut (très vite !) l'ar-  
gent nécessaire pour changer de  
pays et, pourquoi pas, d'univers.

Dans ces conditions, ils liront avec  
intérêt l'annonce de Vraid, rédigée  
dans le langage occulte des cher-  
cheurs de trésors et placardée sur  
les murs décrépits des bas quartiers  
de la ville...

## D'une nouvelle, tirez un scénario

Notre histoire commence à la nuit  
tombée, quand les personnages,  
d'un pas ferme et décidé, se diri-  
gent vers la rue au Mâtois. Ils trou-  
vent l'échoppe de Vraid coincée  
entre une tannerie et l'atelier d'un  
forgeron, au rez-de-chaussée d'un  
immeuble comportant cinq étages  
branlants.

## Chez Vraid l'Alchimiste

C'est dans l'arrière-boutique, au  
milieu d'un capharnaüm de jarres,  
bouquets d'herbes séchées, mortiers,  
fioles et coffrets de tailles diverses,  
que l'alchimiste accueille les PJ. Il  
les jauge d'un regard calculateur  
puis leur explique ce qu'il attend  
d'eux : protéger sa personne et sa  
marchandise contre d'éventuels  
clients agressifs ou malhonnêtes.  
Mais Vraid tient à sa réputation de  
discretion, qui serait compromise si  
l'on savait que des gardes du corps  
assistent à toutes ses transactions. Il  
confèrera donc l'invisibilité aux PJ  
(simple formalité) et ces derniers se  
tiendront dans un coin de sa bou-  
tique, immobiles et silencieux, prêts  
à intervenir sur un simple geste de  
leur employeur. Vraid insiste sur un  
point : les personnages ne doivent  
pas seulement veiller sur lui mais  
aussi sur sa réputation. Leurs inter-  
ventions doivent être aussi rapides  
que possible afin de limiter les  
bruits de lutte et tout ce qui pourrait  
causer du scandale.

En échange, Vraid leur offre le gîte  
et le couvert, ainsi que 50 pièces  
d'or par jour et par personne.  
Le salaire est élevé et Vraid semble

être le pigeon idéal. Mais les PJ  
s'apercevront vite que le travail  
n'est pas si bien payé... en regard  
des risques encourus.

## A tout instant, il se passe quelque chose...

Avide et sans scrupules, Vraid a la  
réputation d'acheter n'importe quoi  
à n'importe qui (mais pas à n'im-  
porte quel prix !). Il a suscité, au fil  
de très nombreuses années,  
quelques haines et jalousies  
tenaces.

Une fois engagés, les PJ vont vivre  
un véritable calvaire. Il se passe tou-  
jours quelque chose chez Vraid  
l'Alchimiste ! Le MJ lance 1d6 afin  
de déterminer quel événement se  
produit :

**1) Dragon rouge :** Un vieux pay-  
san vient proposer du sang de dra-  
gon rouge à Vraid, qui désire ache-  
ter également la carcasse. Les  
négociations s'éternisant, l'homme  
devient fébrile, agité de tremble-  
ments... et se révèle être un dragon  
rouge métamorphosé.

Cet épisode s'inspire directement  
de la nouvelle. Cependant, pour les  
PJ, le challenge n'est pas de tou-  
cher le dragon d'un carreau d'arba-  
lète (facile !) mais bien de l'empê-  
cher de sortir dans la rue pour évi-  
ter le scandale.

Le dragon ne peut reprendre sa  
véritable apparence dans la bou-  
tique sans provoquer l'effondre-  
ment de l'immeuble. Si les PJ lui  
barrent la porte principale, il sort  
dans l'arrière-cour, qu'il emplit  
presque entièrement. Il peut diffi-  
cilement y déployer ses ailes mais les  
personnages ne doivent lui laisser  
aucun répit sous peine de le voir

s'envoler en causant de gros dégâts. Si les PJ tuent le dragon, Vraid se charge du reste : faire disparaître le cadavre, soudoyer les voisins et les gardes qui viendront enquêter, afin qu'ils ferment les yeux. Les personnages ont bien gagné une récompense somptueuse, et l'alchimiste ne la leur refusera pas, puisqu'ils sont en mesure de le faire chanter...

Notez que la vitesse de réaction des PJ conditionne la suite des événements. Relisez le début de la nouvelle et voyez comment l'auteur donne un indice au lecteur (la cicatrice sur le bras du vieil homme) en le noyant dans un flot de détails d'importance secondaire (description des vêtements du visiteur, du récipient qui contient le sang...). Transposez ce procédé dans votre description : un joueur intuitif saura relever le fait important et pour-

ra anticiper la suite des événements.

**2) Doppelganger :** depuis quelque temps un doppelganger étudie les faits et gestes de Vraid. Un jour, il passe à l'action et entre dans la boutique sous l'apparence de l'alchimiste. Les joueurs parviendront-ils à distinguer le Vraid du faux ?

**3) Méprise :** ce jour-là, Vraid est pressé et charge le magicien du groupe de lancer à sa place le sort d'invisibilité. Mais il se trompe et remet au PJ un parchemin portant une variante collective de *feindre l'invisibilité* (cf. Dragon n°0, p. 73). Les personnages sauront-ils s'apercevoir qu'ils ne passent pas vraiment inaperçus ?

**4) Diablotin :** un PJ maladroit

renverse une dame-jeanne contenant un diablotin prisonnier. Vraid tient absolument à récupérer le diablotin qui, caché dans l'arrière-boutique, s'amuse avec le stock de potions de l'alchimiste.

**5) Chien noir :** une ombre obscurcit un moment la fenêtre, un souffle rauque se fait entendre, puis des coups sourds retentissent à la porte qui explose littéralement ! Un énorme chien noir, au poil fumant et hérissé, se jette sur Vraid. Cet animal a été invoqué par un magicien qui n'a pas supporté d'être esroqué par l'alchimiste.

**6) Loups-garous :** un homme au visage masqué propose une gemme d'une étrange couleur noire. L'homme est accompagné de deux loups-garous invisibles qui attaqueront Vraid lorsqu'il sortira l'or. Les

loups-garous restent invisibles, même en combattant.

La boutique d'un alchimiste prospère reçoit bien d'autres visiteurs pittoresques : aventuriers inexpérimentés, assassin venant acheter du poison en vue d'assassiner Vraid lui-même, drogué en manque ou jeune godelureau cherchant à acheter un philtre d'amour....

Au bout de quelque temps, les PJ se lassent et songent à démissionner. Mais Vraid leur prépare une surprise : chaque personnage perd un point de constitution par jour à partir du moment où il quitte le service de l'alchimiste. Le seul moyen (selon Vraid) d'enrayer la malédiction est de trouver des remplaçants volontaires. Tuer Vraid n'est pas une solution : il faudrait alors veiller sur son cadavre sous peine d'endurer les mêmes désagréments...



Complément technique  
de l'article page 66

Aide de jeu  
AD&D®  
1<sup>re</sup> Edition

FREQUENCE : Très Rare  
NB RENCONTRE : 1  
CLASSE D'ARMURE : 2 sous forme draconique (10 sous forme humaine)  
DEPLACEMENT : 9"/24" (B), 12" sous forme humaine  
DES DE VIE : 7-9  
TYPE DE TRESOR : H, Q, S, T, X  
NB D'ATTAQUES : 2 serres et 1 morsure (1 arme sous forme humaine)  
DEGATS/ATTAQUE : 1-6/1-6/4-24 (selon le type d'arme sous forme humaine)  
ATTAQUES SPECIALES : Souffle, magie (voir plus bas)  
DEFENSES SPECIALES : Voir plus bas  
RESISTANCE A LA MAGIE : Standard  
INTELLIGENCE : Très intelligente à Géniale  
ALIGNEMENT : Chaotique neutre  
TAILLE : Sous forme draconique, Grande (15-45 m de long)  
CAPACITE PSIONIQUE : Non  
CHANCE DE : Parler, 100% - Utiliser la magie, 100% - Dormir, néant  
NIVEAU/VALEUR EN XP : 7-8 DV, VII/1775+10 par pv - 9 DV, IX/3000 par pv.

- *Souffle* : 3 fois par jour. Cône de 20 m de long sur 8 m de diamètre. Pendant 2-4 rounds. Les vapeurs créent un silence magique, étouffent ou empêchent la création de feu, chaleur, électricité (naturels ou magiques) et dissipent les illusions.

- *Infra-vision* : 20 m ; détection des objets cachés ou invisibles à 10 m ; sort de langues (3<sup>e</sup> niveau de magicien) ; lumière et ténèbres sur 5 m une fois tous les six tours.

- *Jamais surprise* : immunisée aux sorts affectant l'esprit ; sens aiguisés ; ne peut être blessée que par des armes d'argent ou magiques.

Aide de jeu  
AD&D®  
2<sup>e</sup> Edition

Caractéristiques nouvelles ou modifiées :  
CLIMAT/TERRAIN : Cités  
ORGANISATION : Solitaire  
PERIODE D'ACTIVITE : Jour et nuit  
REGIME : Carnivore  
TACO : 7-8 DV, 13 - 9 DV, 11  
DEGATS/ATTAQUE : 1-8/1-8/4-24  
TAILLE : Sous forme draconique, Enorme à Gigantesque  
MORAL : Elite  
VALEUR EN XP : 7 DV, 4000 - 8 DV, 5000 - 9 DV, 6000.

Aide de jeu  
Stormbringer

STORMBRINGER  
FOR : 20 sous forme humaine, +6d8 sous forme draconique  
CON : 6d8  
TAI : 2d6+6 sous forme humaine, 20d8 sous forme draconique  
INT : 4d8  
POU : 4d8  
DEX : 3d8  
POINTS DE VIE : CON  
TALENTS : Esquive 75% - Passe-passe 10+1d20% - Ecouter 90% - Voir 100% - Evaluation de trésor 80+1d10% - Musique 20+1d20% - Plantes 20+1d20% - Poisons, 20+1d20% - Persuader 50+1d20%  
ARMES : serres A% 40+2d20, dégâts 2d6, P% 75 - morsure A% 30+2d20, dégâts 4d6, P% 25 - souffle A% 80, cône de 20 m de long sur 8 m de diamètre, pendant 2-4 rounds, les vapeurs créent un silence magique, étouffent ou empêchent la création de feu, chaleur, électricité (naturels ou magiques) et dissipent les illusions.  
ARMURE : 10 points d'écaillés.

## LA VOUIVRE

**L**a Vouivre est une créature imaginée par Ed Greenwood pour l'univers des Royaumes Oubliés™. Elle existe sans doute dans d'autres univers AD&D® et peut-être même sur le plan des Jeunes Royaumes.

**P**as plus qu'un personnage, une épée magique ne se réduit à ses caractéristiques. Le Maître de Jeu devrait trouver un nom et une histoire pour chaque arme exceptionnelle que découvrent ses joueurs.

Aide de jeu  
AD&D®

Texte

Sam Chupp

Ed Greenwood

Stephen Martin

David Baldwin

Traduction

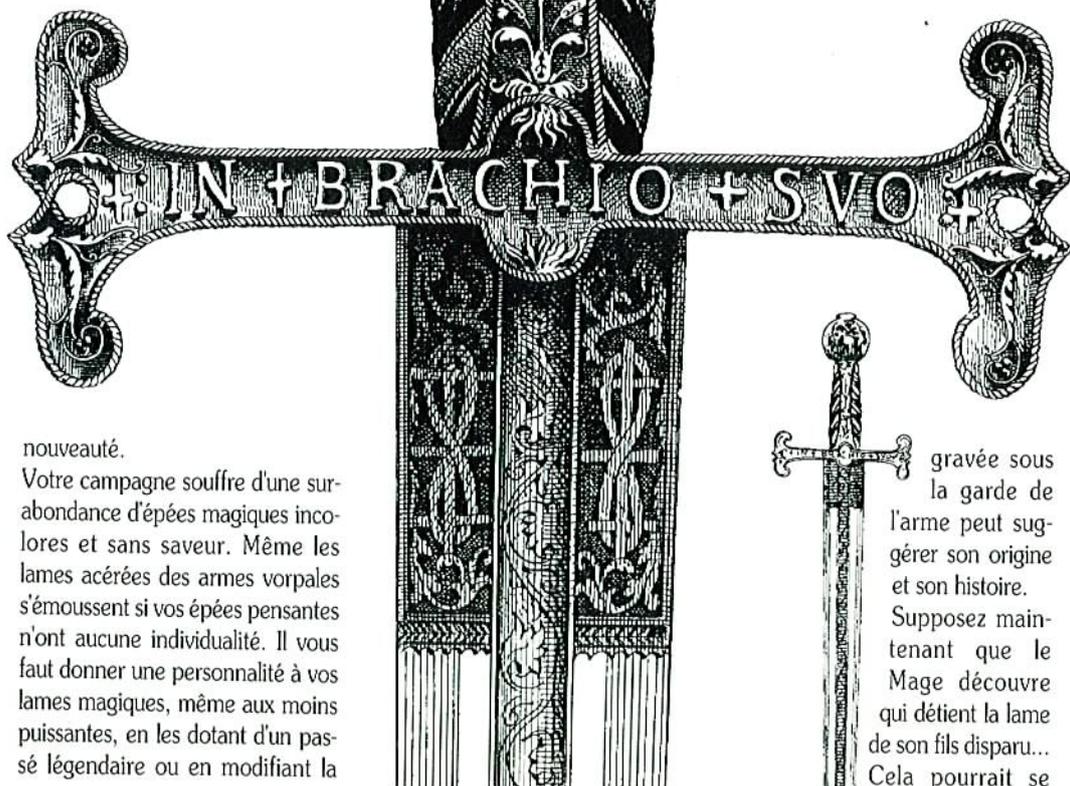
Guillaël - Luc Masset

Les illustrations sont extraites de "Weapons & Armor", avec l'aimable autorisation des ed. Dover

# L'ÂME DES LAMES

*Des épées à la personnalité bien trempée*

**V**ous avez certainement introduit quelques épées magiques et autres armes similaires dans votre campagne. Cependant, avec le temps, l'éclat d'une épée longue +3 pâlit - après tout elle se contente de modifier le jet de dés - et, pour relancer l'intérêt, vous introduisez une épée spéciale : arme vorpale, ou épée sanglante. Il n'empêche que leur utilisateur peut se lasser et vos joueurs en demander plus. Vous pouvez leur faire rencontrer des épées intelligentes, mais quelques conflits de personnalité plus tard, il apparaît clairement que vous n'avez rien d'autre à offrir à vos personnages bretteurs et les joueurs ont toujours soif de



manière dont elles affectent les personnages.

## Une banale épée +1

Prenez une épée +1. Au premier abord, elle n'a rien d'excitant. Mais qu'en est-il si le PJ qui la détient apprend qu'elle a été forgée 30 ans plus tôt par Tolrat le Mage, maintenant Roi-Sorcier de la Cour de Triviana (où se déroule votre campagne) ? Elle était conçue pour le fils du mage, lequel disparut mystérieusement après avoir longtemps combattu dans les rangs de l'armée de Triviana. Soudain, cette lame trouve un but, une signification. Connaissance des Légendes en révélerait bien davantage, mais jusqu'alors, seule la rune secrète

nouveauté.

Votre campagne souffre d'une surabondance d'épées magiques incolores et sans saveur. Même les lames acérées des armes vorpales s'émoussent si vos épées pesantes n'ont aucune individualité. Il vous faut donner une personnalité à vos lames magiques, même aux moins puissantes, en les dotant d'un passé légendaire ou en modifiant la

gravée sous la garde de l'arme peut suggérer son origine et son histoire. Supposez maintenant que le Mage découvre qui détient la lame de son fils disparu... Cela pourrait se



HEP! MONSIEUR,  
POUR TES CADEAUX  
C'EST L'OEUF CUBE  
QU'IL TE FAUT



A L'OEUF CUBE  
C'EST TOUJOURS L'HEURE DES CADEAUX

L'OEUF CUBE,

24 RUE LINNE ET 15 RUE G.DE LA BROSSSE  
75005 PARIS  
16-1-45872883

NOUVEAUTES ANGLAISES

<b>SIMULATION</b>	
Wargame design book	100f
La bataille de quatre bras	360f
Peloponnesian war	315f
Mid-East Peace	170f
Blackbeard	315f
Alexander the great	315f
Stand & Die Borodino 41	540f
Ultra-marines -G.WORKSHOP	195f
Kerrunch -G.WORKSHOP	195f

<b>ROLE</b>	
<b>AD&amp;D BATTLE SYSTEM</b>	
Battlesystem arena	135f
<b>SPELLJAMMER</b>	
Legends of spelljammer	185f
Orient express (cthulhu)	315f
<b>BATTLETECH</b>	
Rhondhas irregulars	70f
ALIENS RPG	210f
GURPS 3eme edit	260f
Time travel (gurps)	145f
Fantasy adventurers	160f
Night city sourcebook-cyberpunk	160f

Time travel	145f
HEROES NOW	115f
VAMPIRE RPG	180f
TEE-SHIRT VAMPIRE	140f
Vampire screen	75f
Ashes to ashes	75f
Blood nativity	75f
WARP WORLD RPG	200f
DARK CONSPIRACY RPG	180f
Heart of darkness	90f
Operation crusaders	315f

Classic organisations (champ.)	155f
Tales from floating vagabond RPG	120f
Calendrier Tolkien 1992	135f
WARHAMMER COMPANION	170f

NOUVEAUTES FRANCAISES

<b>ROLE</b>	
CTHULHU	185f
Les demeures de l'épouvante	119f
<b>WARHAMMER</b>	
L'empire en flammes	149f
Le seigneurs des liches	119f
Ecran	38f
JRTM	199f
Les portes de Mordor	66f
Les Entes de Fangorn	115f
RUNEQUEST	240f
Ecran	88f
Les ruines hantées	88f
CYBERPUNK	237f
Chrome book	126f
HAWKMOON	235f
la kamarg	126f
CAR WARS	199f
Mind storm	126f
Guide vehicules version 2041	99f
MERCENAIRES	139f
La valise bleue	89f
IN NOMINE SATANIS	199f
nouvel écran	99f
BLOOD LUST	238f
écran	99f
Le monde de Reve de dragon	85f

**TOUT LE MATERIEL**  
BILLE:0,50f -CHARGEUR 100 BILLES:190F  
CARTOUCHES CO212G:5F  
BOUTEILLE 7 OZ :395F -RECHARGE 20F  
LUNETTES DE PROTECTION: 205F-  
MASQUE COMPLET: 320F-HOLSTER: 140F

L'EXTREME EST A L'OEUF CUBE DE D&D BASE AU VM 68  
EN PASSANT PAR VAMPIRE ET ALIENS SANS  
OUBLIER MERCENAIRES

DECOUVREZ LE PAINTBALL: UN SPORT, UN JEU -CONVIVAL-  
-INTERACTIF- PASSIONNANT-HILARANT-DECAPANT-



**SPLATMASTER**  
Lanceur de base-précis - fiable-original  
chargement interne de 10billes  
799f



**SHERIDAN VM-68 THE VIRTUAL MACHINE!**  
Semi automatique-400 coups-précision-endurance-qualité;  
4 positions pour la chambre de compression permettent son  
utilisation dans les conditions les + extrêmes (-30° à +30°)  
2875f



**THOMSON TM 11-A**  
Léger-rapide-précis-canon en fibre de carbone  
lanceur fiable et puissant  
1980f



**SHERIDAN PGP**  
Compact-précis-solide-maintenance minimale  
meilleure qualité-prix  
990f



**P68-AT**  
Juste appuyer sur la gachette et actionner la pompe,  
précis et rapide, bouteille de co2  
de 7 onces (400tirs)  
2220f



pour les commandes de paintball, j'atteste sur l'honneur être majeur  
Signature obligatoire

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE  
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM \_\_\_\_\_ Prenom \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ TEL \_\_\_\_\_

CP \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

	<b>PRIX</b>
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
<input type="checkbox"/> liste des jeux <input type="checkbox"/> additif mensuel	<b>TOTAL</b>

produire au cours d'une autre aventure : le PJ porteur de l'épée est pris la main dans le sac alors qu'il dérobe quelque chose dans le château du Mage.

On voit donc que même la plus faible des épées magiques peut donner matière à de nombreuses aventures si le MJ a pris la peine de développer son background.

## Quatre questions de base

Considérons maintenant une lame de glace. Comme elle a des pouvoirs spéciaux et fait des choses étonnantes (éteindre des feux, luire dans les froids extrêmes), le Maître de Jeu moyen trouvera cela suffisant. Mais que se passerait-il s'il consacrait un moment à étudier ces détails :

- 1) qui a fabriqué l'épée ?
- 2) pourquoi ?
- 3) quelle est son histoire ?
- 4) comment est-elle venue là où les joueurs l'ont trouvée ?

Il se pourrait, par exemple, que le sorcier des glaces, Nolrem le Maléfique, l'ait créée parce que le mage-guerrier Ulrik l'exigeait en paiement pour explorer des contrées inconnues de Gulicia, la patrie de Nolrem. Au cours de l'expédition, des démons des glaces surprisent Ulrik une nuit, le tuèrent et emportèrent la lame aux enfers, où elle perdit ses pouvoirs. Elle y resta des siècles, changeant souvent de mains, pour être finalement remise au prêtre diabolique Solphar lorsqu'il conclut un pacte afin d'obtenir des armes pour ses clercs/assassins. Dérobée dans le temple de Solphar par les membres d'une guilde de voleurs qui se la disputèrent, elle en vint à être achetée par un hors-la-loi nommé Kepto, qui la laissa dans le château (en ruines) que votre groupe de personnages explore.

## Les épées savent mentir

Et les plus puissantes des lames, les épées intelligentes ? Elles ouvrent

au MJ de nouvelles perspectives. Les meilleures légendes concernent les épées intelligentes capables de parler de leur passé. Bien sûr, que l'histoire soit vraie, complète, ou même que l'épée décide ou non de la raconter, dépend de sa personnalité comme de son ego et de son intelligence. Quelques épées intelligentes mentiront et tricheront pour atteindre leurs buts propres. D'autres, à l'ego surdéveloppé, se glorifieront de leurs hauts faits sans hésiter à mentir quand elles y ont intérêt. Mais que faire si une épée dit avoir appartenu au lieutenant du seigneur local et prétend connaître l'endroit où il a dissimulé un trésor inestimable ? Le groupe ne voudrait-il pas vérifier ces dires ?

## Comment les épées intelligentes acquièrent-elles leur personnalité ?

Lorsqu'un magicien crée une épée, la personnalité de l'arme peut se former de trois manières :

- 1) le magicien utilise un sort souhait
- 2) l'épée reçoit la personnalité d'un être (humain ou non), sacrifié au cours d'un enchantement pour donner son intelligence à l'arme. On appelle "pensante" une telle épée parce qu'elle renferme l'âme d'une créature.
- 3) L'intelligence et la personnalité de l'épée se sont développées par pur hasard sur les résidus de magie laissés par un sort d'enchantement. Comment élaborer la personnalité d'une lame ? Vous pouvez utiliser la Table des Tendances Générales de la Section Personnages Non Joueurs du Guide du Maître (p 96) et même les tables de piété, moralité et intérêts. Ces dernières permettront au MJ de créer quelques situations distrayantes — imaginez une épée passionnée de zoologie, qui désire chasser un papillon rare tandis que le groupe des PJ essaye de repousser l'attaque d'un beholder !

## Une épée intelligente est un personnage

Comme alternative aux jets de dés, vous pouvez passer autant de temps à détailler la personnalité de votre épée que vos joueurs le font pour celle de leurs personnages. Répondez d'abord aux quatre questions posées plus haut, puis à celle-ci : "A quoi ressemblerait une personne ayant ce pas-

vous aideront à mieux cerner la nature profonde de l'épée.

Après la théorie, voici quelques exemples : quatre épées magiques prêtes-à-jouer, avec leurs caractéristiques et leurs backgrounds détaillés.

### Adjatha, "la Buveuse"

#### Description

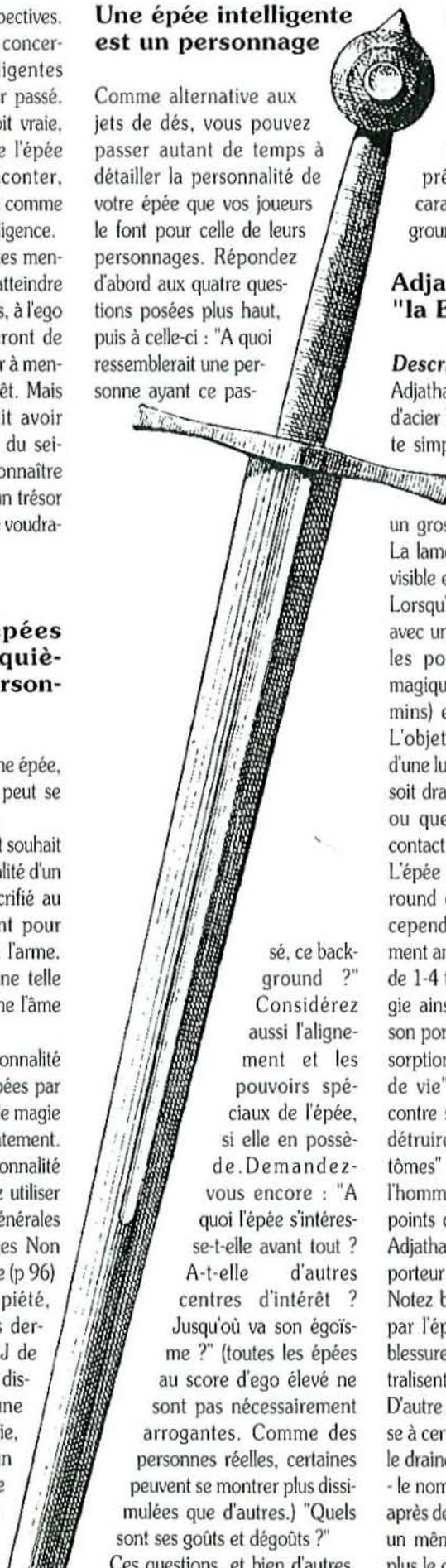
Adjatha est une épée longue +2 d'acier bleuté avec une garde droite simple et un pommeau sphérique. D'un côté du pommeau est incrusté un gros saphir (valeur 6000 po). La lame ne porte aucune marque visible et n'émet aucune lumière. Lorsqu'Adjatha entre en contact avec un objet magique (y compris les potions et autres liquides magiques, mais non les parchemins) elle absorbe son énergie. L'objet touché se met à briller d'une lueur vert pâle jusqu'à ce qu'il soit drainé de tout enchantement, ou que l'épée ne soit plus en contact avec lui.

L'épée neutralise un pouvoir par round de contact. (Ce pouvoir, cependant, n'est pas définitivement annulé : il réapparaît au bout de 1-4 tours) Adjatha utilise l'énergie ainsi absorbée pour protéger son porteur. A chaque round d'absorption, Adjatha stocke 2 "points de vie". Toute attaque dirigée contre son utilisateur doit d'abord détruire ces points de vie "fantômes" avant de pouvoir affecter l'homme. Lorsque le capital des points de vie stockés tombe à 0, Adjatha ne peut plus protéger son porteur.

Notez bien que les points drainés par l'épée ne guérissent pas les blessures déjà infligées mais neutralisent les blessures potentielles. D'autre part, la Buveuse est soumise à certaines restrictions lorsqu'elle draine un objet magique :

- le nombre de contacts est limité : après deux contacts successifs avec un même objet, Adjatha ne peut plus le drainer.

sé, ce background ?" Considérez aussi l'alignement et les pouvoirs spéciaux de l'épée, si elle en possède. Demandez-vous encore : "A quoi l'épée s'intéresse-t-elle avant tout ? A-t-elle d'autres centres d'intérêt ? Jusqu'où va son égoïsme ?" (toutes les épées au score d'ego élevé ne sont pas nécessairement arrogantes. Comme des personnes réelles, certaines peuvent se montrer plus dissimulées que d'autres.) "Quels sont ses goûts et dégoûts ?" Ces questions, et bien d'autres,



- un même contact ne peut se prolonger indéfiniment : au bout d'un tour, le porteur risque une débilite mentale due au "retour de flamme" de l'énergie magique (chances : 10% cumulatives par round au-delà du premier tour de contact). Adjatha ne peut annuler ou drainer les sorts lancés sur son porteur. Elle ne confère pas de résistance à la magie mais donne l'immunité aux pouvoirs psioniques de domination, aux sorts de charme et aux autres effets magiques contrôlant l'esprit (à l'exclusion de sommeil, suggestion, PES etc.).

### Histoire

On situe l'apparition de la Buveuse dans les Royaumes Oubliés™ il y a quatre cents ans, sous le règne du roi nain Kurskos Main-de-Fer ; c'était l'épée d'Amrok des Nains, héraut et premier conseiller de ce monarque. Amrok avait une stature presque humaine et il a souvent été dit qu'Adjatha était de facture humaine plutôt que naine - car elle est de grande taille et équilibrée pour un épéiste au long bras.

Le roi Kurskos tua Amrok au cours d'une nuit de ripailles qui suivit un Plaid (réunion annuelle de tous les guerriers du royaume). Le roi hérita d'Adjatha — et de la haine de ses sujets. Après la mort de Kurskos, Thyri d'Amn déroba Adjatha dans les caves du palais au cours du sac d'Aumreayum. Thyri prétendait que les dieux avaient donné Adjatha à son grand-père et qu'elle rendait tous ses descendants invulnérables.

Thyri fut aisément tué par le premier qui osa le défier, un marchand de Calimshan dont le nom est oublié. Ce dernier fut lui-même tué par des kenku (hommes-oiseaux des Royaumes Oubliés™). Ainsi, la

Buveuse changea très souvent de mains.

Le fameux sage Elminster vit Adjatha il y a quarante hivers à la cour de Nesker de Mulmaster. Ce roi-sorcier l'étudiait pour accroître ses connaissances. Elle disparut avant la mort de Nesker et on en parle brièvement à propos de combats dans le Shaar, où un chef nomade la portait. L'épée lui fut volée et les agents qu'il envoya très loin pour la retrouver échouèrent dans leur mission.

### Susk, "Epée Silencieuse"

#### Description

Susk est une épée bâtarde, avec une mince lame d'acier trempé finement travaillée. Elle ne luit ni ne réfléchit la lumière - au point qu'on la croirait faite de pierre. Son surnom lui vient d'une étrange faculté : elle ne résonne jamais, ni ne ferraille, ni ne tinte, ni ne produit aucun son. Ce silence n'affecte en rien les créatures, sorts ou objets situés à proximité de l'épée. Donc, lorsque Susk heurte une autre lame en combat, on entend un bruit métallique - qui ne provient pas d'elle mais de l'épée qu'elle a frappée.

Susk donne un bonus de +3 au toucher seulement (pas de bonus aux dégâts). Elle ne semble pas avoir d'intelligence ni de sensibilité et n'a qu'un seul autre pouvoir, la lévitation passive : elle reste suspendue au-dessus du sol exactement à l'endroit où on la lâche. Jamais elle ne monte, ni ne descend, ni ne bouge par elle-même. On peut la bouger, quand elle flotte, en la poussant, en lançant des objets sur elle, ou avec le sort télékinésie, mais elle s'arrête rapidement si on l'abandonne à elle-même. Il est donc impossible de la lancer ou de la propulser efficacement : elle s'arrête à quelques dizaines de centimètres de l'endroit où on l'a lâchée. On ne connaît

## QUAND LES EPEES FORGENT LEUR MAGIE

Selon les règles d'AD&D®, les épées magiques sont créées par des magiciens disposant des sorts nécessaires (enchantement d'un objet, permanence...). Voici une autre démarche possible. Il ne s'agit pas d'une règle mais plutôt d'une méthode empirique pour générer des épées magiques à partir de leur histoire.

D'abord, l'épée doit être forgée par un artisan d'exception qui use de toutes les ressources de son art et de sa volonté pour que l'arme soit parfaite ; de plus, les circonstances comptent : que l'épée ait été forgée pour combattre un adversaire précis, que sa lame ait été trempée dans le sang ou l'eau d'une source magique, que la foudre l'ait frappée, que l'enclume soit le crâne d'un dieu, etc. Dans tous ces cas et dans bien d'autres, l'épée a "quelque chose de plus". Elle est unique et particulièrement réceptive aux forces magiques qui baignent les choses.

Ensuite, l'arme doit être utilisée par un héros (ou anti-héros) pour accomplir des hauts faits (ou méfaits) mémorables. Elle acquiert ainsi des pouvoirs en rapport avec ces événements : régulièrement utilisée pour massacrer les innocents, elle sera maléfique ; pour tuer certaines créatures, elle donnera un bonus contre ces dernières ; employée par un gaucher, elle sera plus efficace tenue de la main gauche que de la droite ; etc. Vous pouvez imaginer ainsi l'histoire de l'épée et de ses porteurs successifs : comment ils ont influencé sa magie et quel rôle l'arme a joué dans leur vie.

Si un PJ entre en possession d'une telle épée, il ne peut utiliser immédiatement tous ses pouvoirs. Classez-les par ordre croissant d'importance (les bonus en premier, les pouvoirs analogues à des sortilèges en dernier) pour obtenir une table de progression : chaque fois que le PJ monte d'un niveau après l'acquisition de l'épée, il découvre un nouveau pouvoir. C'est une agréable surprise pour lui et cela l'encourage à garder la même arme, à laquelle il pourra s'attacher. Quant au MJ, il contrôle de cette manière la progression du personnage. Ainsi même un PJ du 1<sup>er</sup> niveau pourra hériter d'une épée de famille dotée de grands pouvoirs, mais il ne les découvrira que progressivement.

Luc Masset

aucun moyen d'annuler cet effet. N'importe qui peut tenir Susk sans risque. Elle n'apporte aucune résistance ni immunité à son porteur.

### Histoire

Susk est une lame souvent mentionnée dans les contes et légendes du Nord des Royaumes Oubliés™. Son origine est inconnue et sa localisation actuelle mystérieuse. Il y a vingt hivers, le sage Elminster reconnut l'épée entre les mains d'Abadda, un prince nordique du Royaume Tombé qui était un grand voyageur et un fier chef de brigands. Devant Elminster, Abadda fut provoqué en duel par Distyl de Nesmé

à la cour d'Alustriel, Haute Dame de Silvermoon. Un combat suivit, au cours duquel Elminster et l'aventurier Umen de Yartar purent identifier Susk.

Abadda fut tué et Distyl prit son épée. Peu après, on trouva son cadavre sur les Trollmoors ("Landes Trolles"), près des cendres de son feu de camp. On vit ensuite Umen, impliqué dans une bagarre d'auberge, brandir une lame qui ne pouvait être que Susk. Pour son malheur, Umen lâcha l'épée en plein combat et elle resta suspendue en l'air, hors de portée, tandis que l'aventurier était plaqué au sol et transpercé à mort.

Un matamore local, Usk Harpell, revendiqua l'épée mais fut retrou-

vé mort dans une ruelle - l'épée avait disparu. Des rumeurs récentes en provenance d'Ombreval et de Mulmaster laissent supposer que l'épée continue à changer de mains de façon brutale.

## Luernath, "l'Épée Juste"

### Description

Luernath est une épée large avec une longue poignée et une lame sans pointe. De la garde au tiers de sa longueur, la lame est gravée d'un motif représentant un pendu. L'épée ne possède pas de bonus particulier mais frappe toujours juste (ce qui lui a valu son surnom). En pratique, lorsque son porteur frappe et manque son jet "pour toucher", il perd un nombre de points de vie égal à sa marge d'échec (différence entre le résultat obtenu et le score requis pour un succès). Le porteur de Luernath sent une douleur aiguë soudaine et une sensation d'épuisement. Mais son épée touche sa cible car elle a prélevé l'énergie vitale du porteur pour atteindre son but. Si l'épée juste est utilisée contre une créature ne pouvant être touchée que par une arme magique, des points de vie supplémentaires sont drainés : deux fois plus s'il faut un +1 pour toucher, trois fois plus s'il faut un +2, etc. L'épée n'inflige que les dégâts d'une épée large ordinaire. Quiconque utilise cette épée une fois en combat est maudit. Il la dégage toujours pour combattre et néglige ses autres armes. Seul un souhait ou un exorcisme peut le libérer de l'emprise de l'épée, qu'il doit alors abandonner sans attendre.

### Histoire

Luernath fut l'épée de Gravel Torfh, bourreau d'Ascore avant la



disparition de Netheril sous le grand désert d'Anauroch. La coutume d'Ascore voulait qu'on exécute les condamnés en les décapitant d'un seul coup d'épée et Gravel prenait un grand plaisir à son art. Un jour, il dut exécuter la femme préférée d'un grand sorcier et, ce jour-là, son épée glissa - la jeune femme mourut dans d'atroces souffrances car nul n'avait le droit de lui porter un second coup. Le sorcier horrifié rencontra Gravel pour lui demander des explications :

"Ah ! monseigneur, si cette épée ne manquait jamais son coup, je serais un bourreau comblé.

- Qu'il en soit ainsi," répondit le sorcier avec un sourire cruel.

Gravel traîna son fardeau jusqu'à sa mort. Il y a moins de deux siècles, son épée fut retrouvée dans les ruines d'Ascore par Dravith Icon, un aventurier pillier de tombes. Il mourut à Waterdeep, au cours d'un duel, après avoir porté un coup malheureux. Saisie par les autorités, l'épée fut déposée dans une armurerie aux portes de la ville. Elle ne s'y trouve plus : on l'a remise par erreur à un voyageur qui avait laissé sa propre arme en gage d'une amende.

## Puifouf, "l'Épée Couarde"

### Description

Puifouf est une épée courte +5 douée de la parole. Ces pouvoirs exceptionnels sont compensés par un défaut très rare chez les épées magiques : la lâcheté. Son pommeau ressemble à une tête humaine : celle d'un homme barbu au

visage tordu par la douleur. Sa garde sculptée montre le visage du même homme avec une expression de terreur indicible.

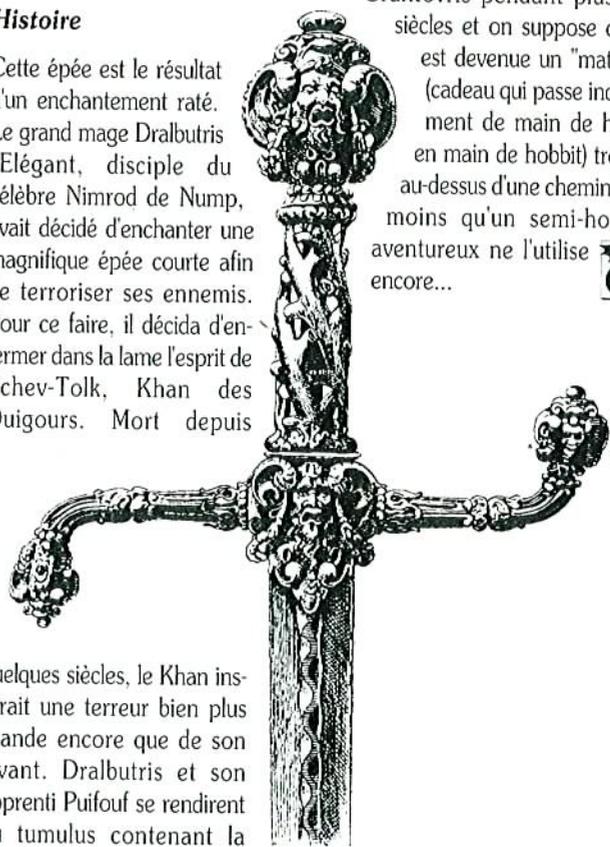
Lorsqu'on brandit l'épée pour engager un combat, la tête du pommeau hurle tandis que celle de la garde appelle à l'aide. Le bruit attire tous les monstres errants dans un rayon de 120 m. L'épée ne cesse de crier pendant 2-12 tours à moins qu'un sort silence ne soit lancé sur elle. Puifouf cherche à éviter tout combat en se tordant dans la main de son porteur. Ce dernier doit réussir un jet pour défoncer les portes au début de chaque round afin de pouvoir l'utiliser normalement. En cas d'échec, l'épée s'échappe et tombe au loin.

### Histoire

Cette épée est le résultat d'un enchantement raté. Le grand mage Dralbutris l'Élegant, disciple du célèbre Nimrod de Nump, avait décidé d'enchanter une magnifique épée courte afin de terroriser ses ennemis. Pour ce faire, il décida d'enfermer dans la lame l'esprit de Tchev-Tolk, Khan des Ouigours. Mort depuis

dépouille du Khan pour procéder au rituel. Mais le fantôme de Tchev-Tolk s'éveilla et mis l'épée dans la main de l'apprenti alors que le rituel s'achevait. Ce fut donc l'esprit timoré de Puifouf qui habita l'épée... Dralbutris tenta d'utiliser l'arme contre le fantôme du Khan, mais la couardise de son apprenti l'en empêcha et il y laissa la vie. L'épée - qui porta dès lors le nom de Puifouf - fut plus tard retrouvée par des aventuriers qui escortaient une caravane sur la Route de la Soie. Grantovris, un hobbit, devint l'heureux propriétaire de Puifouf - au grand dam de ses compagnons qui ne supportaient pas ses cris et ses lamentations.

L'épée est restée dans la famille de Grantovris pendant plusieurs siècles et on suppose qu'elle est devenue un "mathom" (cadeau qui passe indéfiniment de main de hobbit en main de hobbit) trônant au-dessus d'une cheminée. A moins qu'un semi-homme aventureux ne l'utilise encore...



quelques siècles, le Khan inspirait une terreur bien plus grande encore que de son vivant. Dralbutris et son apprenti Puifouf se rendirent au tumulus contenant la

## 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 Courbevois

# TEMPS LIBRE

Chez nous vous trouverez de tout,

## Figurines...

**TEMPS LIBRE**

l'âme du jeu au coeur de Paris

22, rue de Sévigné

75004 PARIS

Tél. 42.74.06.31

Métro Saint-Paul le Marais

Ouverture

du mardi au samedi

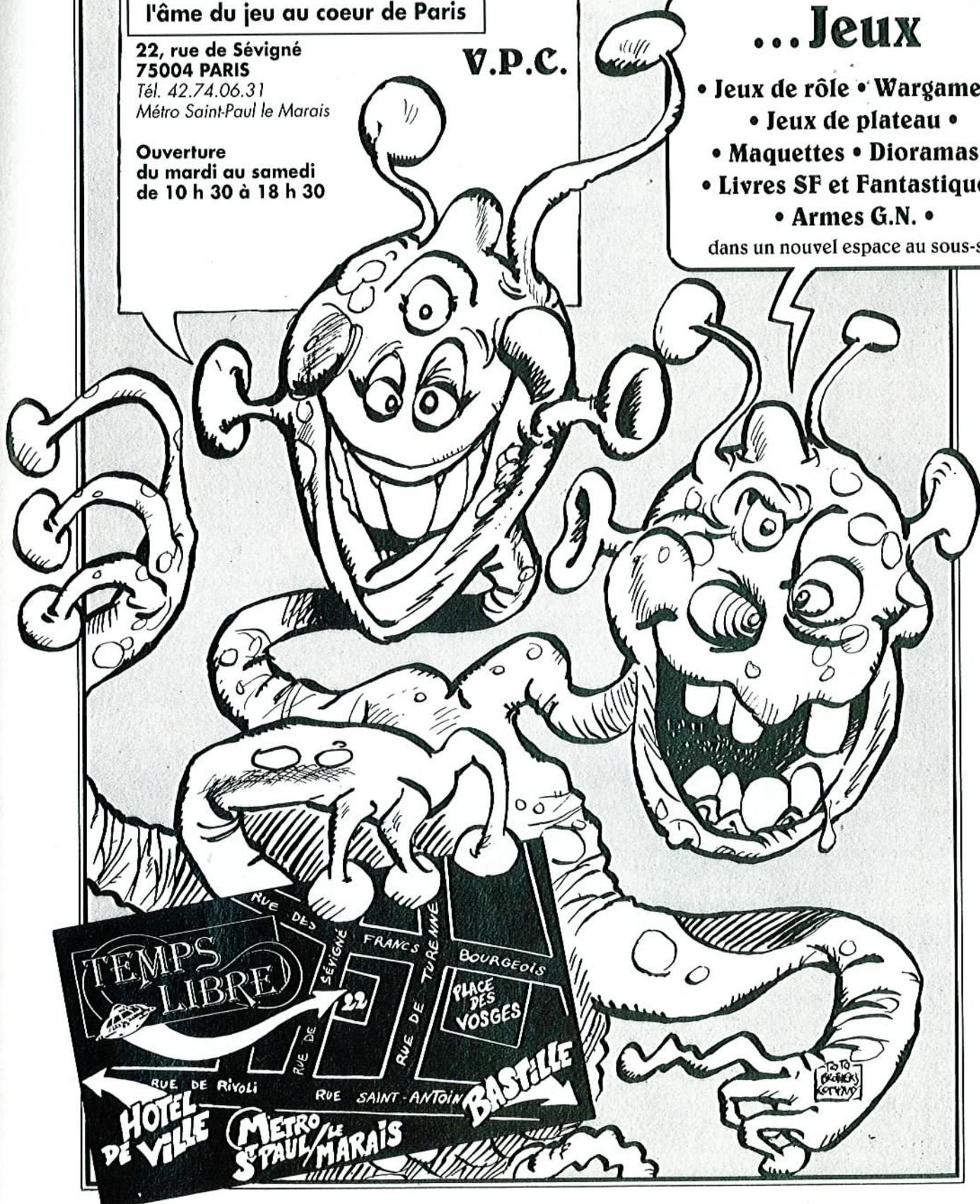
de 10 h 30 à 18 h 30

V.P.C.

## ...Jeux

- Jeux de rôle • Wargames •
- Jeux de plateau •
- Maquettes • Dioramas •
- Livres SF et Fantastique •
- Armes G.N. •

dans un nouvel espace au sous-sol





Figurines distribuées par  
**HEXAGONAL**,  
 disponibles chez votre revendeur habituel.

**Fantasy  
 Warriors**  
 designed by NICK LUND

# STORMBRINGER & AUTRES LAMES MAGIQUES

## STORMBRINGER et MOURNBLADE

Ces deux épées sont identiques en tous points. Sur leur plan d'origine (les Jeunes Royaumes), seuls des membres de la famille royale de Melniboné peuvent les utiliser. Quiconque autre tenterait d'en manier une la verrait se retourner contre lui.

### STORMBRINGER/HAWKMOON

Arme Démon

For 30 - Con 200 - Tai 3 - Int 10 - Pou 200 - Dex 80 - Cha 20

**Invocateurs :** Les Anciens Dieux

#### Pouvoirs :

- Se battre seule à 100%
- Téléportation
- Absorber 1d100 points de Pou à sa cible si elle a un Pou inférieur à l'épée. Elle est rassasiée à un Pou de 500 puis perd 30 points de Pou/heure jusqu'au niveau initial de 200.
- Transférer 1 point de For à son utilisateur par tranche de 30 points de Pou absorbés.

**Bonus de Combat :** A% + 20  
Dégâts : + 3d6

## Celles- qu'on-vous-livre- à-domicile

### AD&D®

Épée bâtarde +5

#### Pouvoirs :

- Épée Vampirique (Dansante) Maudite
- Absorber les niveaux d'expérience de ses victimes : sur 1d100, 1-50 = la moitié des Niv ; 51-100 = tous. L'épée est repue pour 8 heures après avoir vampirisé 200 Niv.
- Voler les âmes : résurrection, restauration, régénération et réincarnation impossibles pour les créatures tuées.
- Transférer au porteur par tranche de 2 Niv absorbés +1 point de For (jusqu'à une For maximum de 23) et +5 points de vie jusqu'au maximum de PV du porteur en fonction de son niveau.
- Combattre seule au même Niv que le possesseur à 9m de lui maximum (1-15 sur 1d100) pour 4 rounds.
- Émettre un sourd gémissement et un étrange rayonnement noir (= sort peur si créature de - de 5 dés de vie).
- Rejoindre son porteur à la demande :

1-60 sur 1d100.

**Alignement** Chaotique Mauvais  
- Ego 20.

### ROLEMASTER/JRTM

Épée-Démon, bâtarde +20

#### Pouvoirs :

- Épée Dansante : elle combat seule comme si elle était tenue par son porteur ; aire d'effet : 15 mR autour du porteur, vitesse de déplacement : 15 m/rd. Durée : 1 rd/niv du porteur. Cible et épée doivent se trouver dans le champ visuel du porteur pour qu'elle puisse attaquer. Effectif sur un jet de 01-15 sur 1d100.
- Téléportation Suprême : elle rejoint son porteur, à la demande de ce dernier, même si elle se trouve sur un autre plan. Pas de risque d'erreur. Effectif sur un jet de 01-60 sur 1d100.
- Drain : elle absorbe l'énergie vitale (constitution) de sa cible. Chaque PdeC infligé à cette dernière correspond à 1 point de CO en moins. Quiconque tué par elle a son âme dévorée et perdue pour toujours. Elle est rassasiée pour 8 heures après avoir drainé 600 points de Constitution.

**D**'un univers à l'autre, aucune loi n'interdit le trafic d'armes magiques. Profitez-en ! Que vous habitiez *Shadow World*, les *Jeunes Royaumes*, la *Terre du Tragique Millénaire*, *Krynn* ou les *Royaumes Oubliés™*, *DRAGON® Magazine* vous livre, sans frais de port, des épées d'une valeur inestimable.

Texte

Thierry Betty

Luc Masset

Aide de jeu  
AD&D®  
Stormbringer  
Rolemaster

Complément technique  
de l'article page 30

Entre les mains d'Eric,  
Stormbringer dans toute sa  
fureur déchaînée !

Franck Brunner  
extrait de "Stormbringer"  
avec l'aimable autorisation  
des éd. Oriflam



- Transfert : son porteur gagne de la force, de la constitution et des PdeC en fonction de l'énergie vitale qu'elle a absorbée. Pour chaque tranche de 10 points absorbés, le porteur voit sa FO et sa CO augmenter de 1 point et ses PdeC de 2. Durée : 3 heures.

- Frayeur : au combat, elle émet un maléfique gémissant d'expectative et irradie d'une radiance noire surnaturelle ; quiconque d'un niveau inférieur à 7 l'affrontant dans 3 mR doit réussir, chaque round, un Jet de Résistance ou sera sujet à une peur panique le faisant fuir. Durée : 1 mn/5 d'échec.

## EXCALIBUR

### STORMBRINGER/HAWKMOON

Arme Vertu

For 35 - Con 100 - Tai 3 - Int 5 - Pou 100 - Dex 100 - Cha 15

**Invocateurs :** Créée sur un autre plan du Multivers, l'épée a été amenée sur le plan des Jeunes Royaumes pour servir la cause des Seigneurs de la Loi.

**Pouvoirs :**

- Placer des coups sur les membres (ou assimilés) des créatures frappées sans malus.

- Emettre à la volonté du porteur une lumière allant de celle d'une bougie à celle d'une lanterne.

**Spécial :** - Seul un serviteur de la Loi peut bénéficier des pouvoirs d'Excalibur. - L'épée est portée dans un fourreau marqué de runes (Arme Vertu : For 0 - Con 150 - Tai 2 - Int 2 - Pou 100 - Dex 0 - Cha 10, avec un pacte de sauvegarde contre les épées, les haches et les lances).

**Bonus de Combat :** A% +25 - Dégâts : + 3d6.

**AD&D®**

Epée longue +5

**Pouvoirs :**

- Lame d'acuité

- Trancher un membre (tentacule, cou, etc.) sur un jet de toucher réussi sous certaines conditions (cf Tableau Guide du Maître AD&D® 1° p 163, AD&D® 2° p 186)

- Emettre de la lumière à la volonté du possesseur : aucune, halo 1,5m de rayon, lumière 4,5m de rayon ou illumination 9m de rayon (= sort de lumière)

**Alignement** Loyal Bon - Ego 12.

**Spécial :** Excalibur n'est efficace qu'entre les mains d'un Paladin et va de pair avec son fourreau aux runes tissées. Celui-ci protège le porteur de toute blessure sanglante (Les armes tran-

chantes ou perforantes causent 1/2 dégâts).

### ROLEMASTER/JRTM

Epée longue +25

**Pouvoirs :**

- Sectionnement : faculté de trancher un membre (bras, jambe, cou, etc.) à condition que la partie touchée s'y prête ; les chances de sectionnement sont fonction du Coup Critique infligé : 50% pour un Critique E, de 40% pour un D, de 30% pour un C, de 20% pour un B et de 10% pour un A.

- Illumination : à la demande du porteur, elle irradie d'une Lumière I, II, III, V ou X (liste libre de Théurgie Lois de la Lumière).

Elle n'est efficace qu'entre les mains des serviteurs de la chevalerie, tels les Paladins, les Liges ou autres personnes dont la cause est juste.

L'épée se porte dans un fourreau gravé de runes ; il protège à 50% son porteur des Coups Critiques de Perforation et de Taille.

## LE KRILL

Le Krill n'est efficace que si le joyau incrusté dans sa garde brille d'un feu intérieur. La pierre s'éteint à la mort du possesseur. Seule la mystérieuse magie de l'Or Blanc peut la rallumer.

### STORMBRINGER/HAWKMOON

Arme Vertu

For 40 - Con 120 - Tai 2 - Int 5 - Pou 150 - Dex 100 - Cha 15

**Invocateurs :** D'antiques prêtres des Seigneurs de la Loi.

**Pouvoirs :**

- +10 points de dégâts contre les créatures et les serviteurs du Chaos.

- Dégâts doublés (hors bonus précédent) contre les créatures ayant une Tai et une For supérieure à 30.

**Spécial :** Toute créature du Chaos qui empoigne l'arme subit 1d6 points de dégâts par round de contact.

**Bonus de combat :** A% +25 - Dégâts +4d6

**AD&D®**

Cimeterre +5

**Pouvoirs :**

- Epée sainte justicière. Tueuse de géants

- Bonus de 10 points de dégâts contre les créatures Chaotiques Mauvaises.

- Emet une aura de 50% de résistance à la magie dans un rayon de 1,5m autour d'elle.

- Cause double dégâts contre les géants de tous types.

## LE CHOIX DES ARMES

Solution du jeu de la page 30

- GANDALF/ORCRIST

- CHARLEMAGNE/JOYEUSE

- FAFHRD/MASSUE GRISE : Les exploits de Fafhrd et du Souricier Gris (voir plus bas) sont relatés par Fritz Leiber dans le Cycle des Epées.

- ELENLIL/NARSIL, qui fut brisée puis reforgée. Aragorn la porta à son tour sous le nom d'Anduril

- SIGURD est le nom scandinave de Siegfried. On lui attribue deux épées : GRAM à la garde dorée et à la lame d'acier trempée contenant du poison et BALMUNG, excellente lame, mais sans doute la première des épées maudites. (Ses porteurs

successifs périssent de mort violente et deux sont tués par Balmung elle-même).

- ROLAND/DURANDAL. D'après certaines traditions, Durandal aurait été retrouvée par... Jeanne d'Arc !

- EREKOSÉ/KANAJANA. Comme Elric et Hawkmoon, Erekosé est une incarnation du Champion Eternel. Son épée Kanajana émet un rayonnement vénéneux pour tout autre que lui, c'est pourquoi il la porte dans un fourreau spécial. La moindre estafilade causée par Kanajana est mortelle.

CUCHULAIN/CRAUIDIN CALCIDHEANN. Cuchulain est le plus grand héros de la mythologie celte. Son épée est en bronze.

- SOURICIER GRIS/SCALPEL.

**Alignement** Loyal Bon - Ego 16

Toute créature non Loyale Bonne se brûle en la touchant (sort métal brûlant).

### ROLEMASTER/JRTM

Cimeterre +25

**Pouvoirs :**

- Sacrée contre les créatures maléifiques du chaos.

- Tueur de Géants.

- Une créature du chaos se saisissant de ce cimeterre subira un Critique À de Chaleur à chaque round.

voués au Chaos).

Lorsque Fleshis touche sa proie, les polypes sortent et des milliers de petites bouches avides mordent et pompent le sang de la victime. Le liquide traverse le "corps" de l'épée-démon, qui expulse un jet de plasma sanguin par les tuyaux de la garde sur la victime encore hurlante. Les polypes pouvant s'étirer de 10 cm, point n'est besoin de toucher directement l'adversaire (ce qui explique le bonus que l'épée donne au toucher).

### STORMBRINGER/HAWKMOON

For 30 - Dex 10 - Con 53 - Cha 2 - Int 8 - Pou 13

A% +5 - Dégâts +3d6

Stormbringer : un personnage touché par Fleshis doit réussir un jet de San ou perdre 1d6 points dans cette caractéristique.

Hawkmoon : Jet de Pou x 3, perte de 1d4.

**AD&D®**

Epée intelligente +1 (Ego 12), double dégâts, alignement chaotique mauvais. Blesse cruellement (2d6 de dégâts) tout personnage d'alignement non chaotique qui tente de la saisir.

### ROLEMASTER/JRTM

Epée courte +5 du Mal

**Pouvoirs :**

- Les PdeC infligés au combat sont doublés.

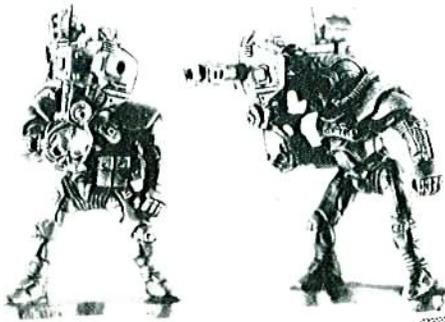
- Une créature non maléfique et non chaotique qui saisit cette arme subit 5-10 PdeC/rd.





FANTASY FORGE

N08  
NEXUS SWAT  
HEAVY  
WEAPONS



# NEXUS SWAT

T E A M

NEW RELEASES



N06  
NEXUS  
SWAT TEAM

N05  
NEXUS  
SWAT TEAM



N07  
NEXUS  
SWAT TEAM

N04  
NEXUS  
SWAT TEAM



DISTRIBUE PAR  
MORNINGSTAR



*L'événement de l'année dans  
le monde du jeu!  
- Appel à votre imagination!....*

du 15 au 17 Novembre 1991  
à Pontins Holiday Center,  
Camber Sands, Sussex, Angleterre

*Inscrivez-vous aux Championnats Européens d'AD&D, et gagnez un voyage pour le  
25ème anniversaire de la GEN CON® Game Fair aux USA!  
La plus grande convention du jeu au monde!*

**Prenez part à plus de 20 tournois officiels, signatures d'autographes, séminaires,  
certains tournois seront même jugés par nos invités d'honneur venus d'Amérique!**

*Mise aux enchères de jeux, démonstrations, jeux en avant-première, etc, en abondance!  
Tout ceci et plus encore, beaucoup plus, lors de ce week-end qui mêlera loisirs et  
fantastique pour £39.95 seulement par personne, ou £165, à 6 dans un chalet.*



**Avis à tous les joueurs!**  
**Si vous êtes membre de RPGA, ou avez envie de rejoindre la  
branche européenne de RPGA Network, le bon moment est  
maintenant!**

**Faites coïncider votre adhésion et votre participation à la GEN CON Européenne  
1991, et prenez part à des tournois exclusifs créés spécialement pour vous!**

*Rivalisez avec les membres de l'Europe entière, rencontrez les Responsables du Réseau et  
obtenez des points d'expérience auprès du Système de Classement de la Branche Européenne,  
vous pourrez vous retrouver parmi les meilleurs de tous!*

**Le Réseau RPGA est l'organisation des fanatiques du jeu. Etes-vous un joueur de rôles aussi  
expérimenté qu'excellent, ou, peut-être, juste un débutant?  
Le Réseau rassemble tous les joueurs.**

*Si vous souhaitez un complément d'information, veuillez remplir formulaire ci-dessous et le renvoyer à:  
Denise Randall, TSR Ltd, 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, (Grande Bretagne) ou téléphoner au: 19 44 223 212517*

	<b>Veuillez m'envoyer un complément d'information sur la GEN CON:</b>		FD	
	Avec hébergement	<input type="checkbox"/>	Arbitrage d'un tournoi officiel	<input type="checkbox"/>
	Sans hébergement	<input type="checkbox"/>	Rédaction d'un scénario	<input type="checkbox"/>
	Le Réseau RPGA	<input type="checkbox"/>		
Nom:	_____			
Adresse:	_____			
Age:	_____			



# BUVONS UN COUP, BUVONS-EN DEUX !

## Mais d'où vient toute cette eau ?

Imaginez une banale carafe fermée d'un bouchon très ordinaire, mais dont l'eau coule indéfiniment si vous l'ouvrez ; à votre choix cette eau peut être douce ou salée et jaillir avec plus ou moins de force : celle d'une fontaine, d'un jet de faible pression ou même d'un geyser.

Au cours de notre exposé, nous parlerons surtout du mode geyser. Quand vous utilisez votre carafe de cette manière, pensez à bien vous carrer sur vos jambes !

### La carafe à l'attaque

Si vous avez vu des reportages montrant l'emploi de la lance à incendie pour contenir des émeutes, vous pouvez imaginer l'efficacité de la carafe contre des adversaires de taille humaine ou inférieure. Viser ne pose aucun problème avec un jet continu dont le point d'impact peut être ajusté en fonction des mouvements de la cible. Vous pouvez arroser une bonne dizaine d'individus pour les maintenir à distance, voire les renverser - avec des conséquences mortelles s'ils se tiennent au bord d'un précipice ou d'un puits.

Une créature originaire du plan élémentaire du feu risque l'extinction, en particulier si l'eau s'accumule à ses pieds (ou ce qui lui sert de pieds).

Si vous acculez votre adversaire dans un trou plein d'eau, vous pouvez, bien sûr, le noyer en utilisant le

geyser pour le maintenir sous la surface.

Dans une galerie de mine, un jet continu ne manquera pas de provoquer un éboulement.

La carafe est une arme idéale contre un vampire : d'abord, elle vous permet d'exterminer les chauve-souris et rats communs parmi lesquels il peut se cacher ; puis, une fois votre cible trouvée, il vous suffit de la tenir sous le jet de la carafe - les vampires, comme on sait, ne supportent pas d'être immergés dans l'eau courante.

L'un des emplois les plus vicieux de la carafe est l'empoisonnement des points d'eau douce avec l'eau salée qu'elle peut produire ou, inversement, l'intoxication des créatures marines avec de l'eau douce.

### La carafe au travail

La carafe d'eau infinie se prête à de nombreux emplois utiles, à commencer par la lutte contre les incendies.

De l'eau répandue sur le sol permet de localiser les objets et créatures invisibles. En s'infiltrant par la moindre fissure, le liquide révèle les trappes et autres pièges.

Vous pouvez alors tenter de les déclencher à distance grâce à la force du geyser.

D'autres usages sont plus courants : décaper vos murs, supprimer taupes, cafards et autres vermines, nettoyer efficacement des objets et des animaux souillés de boue ou de poussière, prendre une bonne douche (pour cela, suspendez votre carafe le goulot en bas avec un parchemin percé en guise de poire), remplir rapidement une citerne, ou tout simplement abreuver les assoiffés.

### Comment briser un siège

La carafe se prête aussi bien à la défense qu'à l'attaque. C'est l'instrument idéal pour remplir d'eau un fossé, réduire à l'état de bourbier les tranchées et talus creusés par des assiégeants, éteindre torches, lanternes, braseros, feux de guet... Si vous aspergez une surface très chaude, vous produirez un dangereux nuage de vapeur brûlante. Inversement, par temps froid vous pouvez créer de véritables

**D**onc, vous avez trouvé une carafe d'eau infinie au cours de votre dernière aventure... "Bien !" grognez-vous, "je suppose que je ne mourrai jamais de soif". Mais avez-vous considéré tous les usages possibles de cet objet magique ? Par sa polyvalence, la carafe l'emporte sur des objets utiles, certes, mais à fonction unique, comme l'épée vorpale.

Aide de jeu  
AD&D®

Texte

D. W. Montgomery

Jim Milner

Traduction

Luc Masset

## PAINT BALL GAME

GN, Murder Party, Killer, Warhammer.

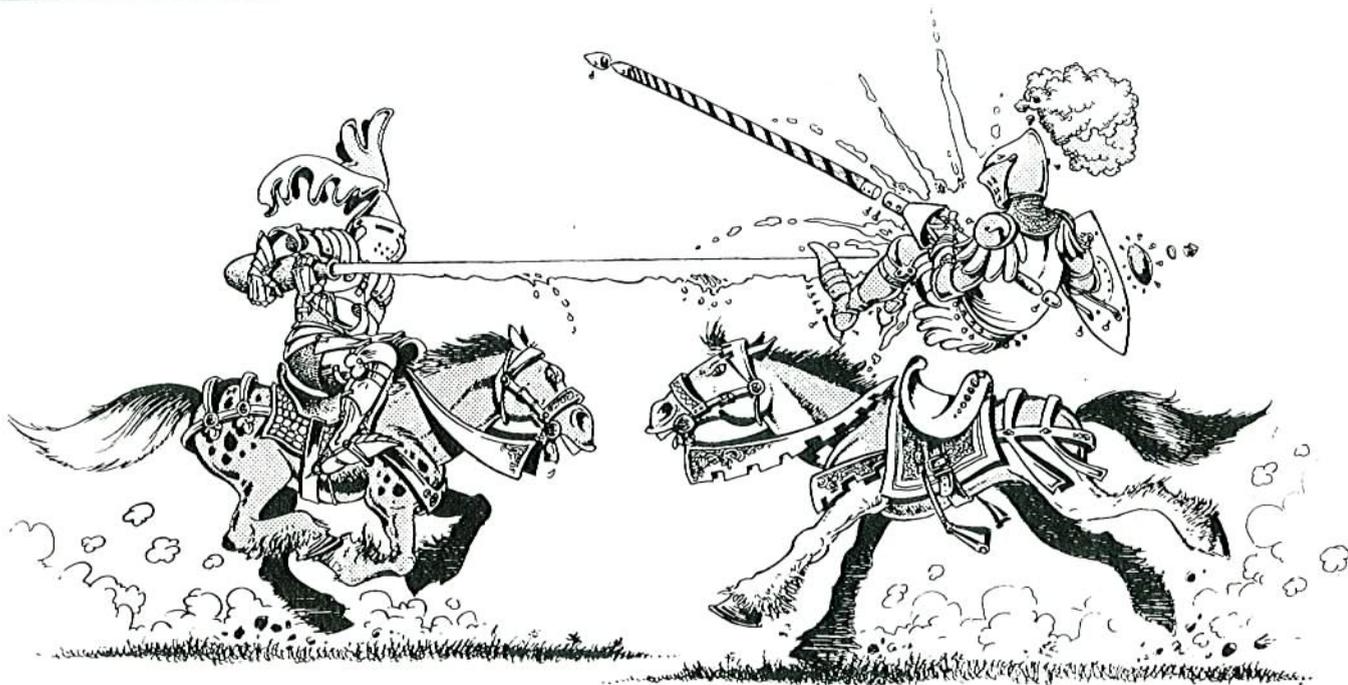
Location de matériels de Paint Ball,  
de costumes et d'armes médiévales pour GN.

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



dessin de Philippe Plual

patinoires ou même provoquer des avalanches de neige.

La carafe d'eau infinie est un outil formidable pour tout inonder. Des rumeurs prétendent que le Vaste Marais du monde de Greyhawk n'a d'autre origine que l'échec d'une expérience sur une carafe géante. En temps de paix, la carafe permet de créer des aquariums et de sauver les baleines de l'échouage. A faible pression, son jet amusera les enfants en été. Et parmi les usages inattendus de la carafe, on trouve celui de propulseur pour se déplacer sous l'eau.

Enfin, il est raisonnable de supposer qu'il existe différentes versions de la carafe : huile infinie (un véritable lance-flamme), vinaigre infini et, pourquoi pas, bière...

## Idées d'aventure

- *Dégâts que peut produire une carafe qu'on aurait oublié de fermer...*

Cette rivière d'eau salée qui vient d'apparaître à travers la contrée, dévastant champs et villages, quelle est son origine ? Phénomène naturel ou malveillance d'un sorcier ? Pour résoudre ce problème, des aventuriers sont envoyés vers la source. Ils découvrent une carafe

d'eau infinie qu'un géant utilise pour se baigner les pieds dans l'eau salée. Ce traitement lui a été prescrit par un ermite gnome qui se dit médecin. Le géant lui fait confiance et n'écoute personne d'autre quand il s'agit de sa santé.

- *Mort tragique de Travis l'Eduqué, cambrieleur, adepte de l'approche souterraine*

Travis veut s'introduire dans la maison d'un courtisan par la voie des égouts. Il utilise sa carafe d'eau infinie pour désamorcer les pièges rencontrés. Pas de chance, la porte de la cave est protégée par un glyphe de garde ; Travis meurt électrocuté, la main crispée sur sa carafe qui débite de l'eau à raison de 120 litres par minute. Quelque temps plus tard, la Guilde des Egoutiers et

Plombiers de la ville s'inquiète de la montée progressive des eaux ; tout un secteur du réseau souterrain est déjà submergé. Pour rétablir la situation, on recherche des aventuriers capables de plonger et ne craignant ni les trolls des eaux, ni les goules aquatiques.



**V**ous trouverez la description de la carafe d'eau infinie p. 137 du Guide du Maître (p. 166 du DMG 2<sup>e</sup> édition). Rappelons que la carafe a trois débits au choix : 3,8 litres par round au goulot, 19 litres par round à 1 m 50 et 114 litres par round à 6 m.

**Détruire l'ennemi :** En mode geyser, aucun jet de dé n'est requis pour toucher une cible, même mobile. Vous pouvez viser jusqu'à 10 individus par round. Les cibles de taille humaine doivent résister à un jet de dextérité pour ne pas être renversées. Un arrosage continu brise toujours la concentration des jeteurs de sort (pas de jet de protection). Les créatures de taille moyenne ou petite en vol décrochent ou encore sont précipitées au sol si elles se tiennent debout, puis sont balayées et repoussées d'une distance allant de 50 cm à 3 m 50 ; les créatures très petites (moins de 1 DV, CA de 6 à 10) s'écrasent au sol si elles volent, ou sont renversées et traînées à une distance allant d'1 m 50 à 6 m. De plus, elles subissent 1-2 PV de dégât par round.

Une carafe utilisée contre des créatures élémentaires du feu leur inflige 1 PV de dégât par round (mode fontaine), 5 PV par round (jet) et 30 PV par round (geyser). Parmi les créatures ainsi affectées se trouvent les salamandres, efreeti, azer et élémentaux du feu. Contre un vampire, le geyser doit être utilisé pendant trois rounds pour le détruire - du moins si le MJ accepte cette méthode. Et méfiez-vous : certains vampire ont des potions de respiration aquatique qui agissent sur eux comme des "potions de résistance à l'eau".

Enfin les créatures aquatiques qui vivent exclusivement en eau douce ou salée prennent 1 PV de dégât par round dans l'environnement contraire.

**Effets combinés :** Les fonctions de la carafe peuvent encore se diversifier si on combine son usage à d'autres effets magiques. Par exemple, on peut utiliser un cône de froid ou un sortilège similaire pour geler l'eau. Supposez que vous inondiez un corridor avec 2 cm d'eau avant de la geler. Cette patinoire réserve quelques surprises à vos poursuivants, en particulier si vous la placez dans un tournant.

Vous pouvez aussi inonder le corridor puis lancer une attaque électrique (comme foudre ou poigne électrique) directement sur l'eau. Souvenez-vous enfin que l'huile flotte sur l'eau et s'y répand plus rapidement que sur un sol sec. L'huile enflammée flotte aussi...

**La carafe dans le phlogiston :** Spelljamer (une extension pour AD&D<sup>®</sup>) vous permet de voguer dans l'espace pour aller de monde en monde. N'oubliez pas votre carafe ! Vous pourrez la monter sur un canon afin que la pression de l'eau expulse les projectiles, ou encore former un lac sur un astéroïde destiné à la colonisation. Abandonnée dans le vide, une carafe crée une sphère d'eau en constante expansion.

**Autres règles, mêmes usages :** La carafe d'eau infinie est un objet magique propre à AD&D<sup>®</sup> mais il vous est facile de l'adapter à d'autres jeux médiévaux-fantastiques comme Stormbringer ou RuneQuest. Dans ce contexte, nul doute que la carafe restera un artefact unique et merveilleux créé par un sorcier fou dans un but obscur. Mais d'où vient toute cette eau ? Un jour ou l'autre, des personnages curieux se poseront la question. Et peut-être seront-ils confrontés à des créatures amphibies vengeresses, issues d'un autre plan, qui les accuseront d'assécher leur monde aquatique...

# CONCOURS

## LE PALMARES

En êtes-vous ?

### 1° PRIX :

**MARTINEZ Lionel**, La Rochelle, reçoit :

- La collection complète des parutions françaises du "Jeu de Rôles des Terres du Milieu" (10 volumes) offerte par la société Hexagonal. (valeur : 1 000 F)

- La collection complète des figurines de Mark Copplestone de chez Grenadier (plus de 100 figurines en métal, finement sculptées, taille 25 mm) offerte par la société Hexagonal (valeur : 1 000 F)

- Le jeu de plateau "Full Métal Planète" offert par Ludodélice (valeur : 300 F)

- Le jeu de rôles "Stormbringer", nouvelle édition, en avant-première, offert par la société Oriflam (valeur : 250 F)

- Deux romans (tomes 7 et 8) de la collection "Lance Dragon" offerts par Carrère Edition (valeur : 170 F)

- Une B.D. "ElfQuest" : le tome 9 en avant-première, offerte par les éditions Vents d'Ouest

### 2° PRIX :

**PLANCHE Lydie**, Lyon, reçoit :

- La collection complète des figurines de Mark Copplestone

- Le jeu de plateau "Full Métal Planète" - Le jeu de rôles "Stormbringer" - "Lance Dragon" : tome 7 et 8 - "ElfQuest" : le tome 9

### 3° AU 5° PRIX :

**SOULET Christine**, Sancey Le Grand ; **SIFFERT Raphaël**, Grand Fontaine ; **GODARD Antoine**, Taissy, reçoivent :

- Le jeu de plateau "Full Métal Planète" - Le jeu de rôles "Stormbringer" - "Lance Dragon" : tome 7 et 8 - "ElfQuest" : le tome 9.

### 6° au 15° prix :

**DAVID Daniel**, Besançon ; **BITSCHENE François**, Paris ; **SAMSON Fabien**, Luxeuil les Bains ; **DEMARIA Jeanne**, Marseille ; **DERCOURT Rodolphe**, Denain ; **RUDANT Patrick**, Denain ; **SICRE Hervé**, Saverdun ; **RUBIN Alexandre**, Sevrier ; **RIVIERE Anthony**, Elancourt ; **LAURENT Julien**, Chemaudin, reçoivent :

- Le jeu de rôles "Stormbringer" - "Lance Dragon" : tome 7 et 8 - "ElfQuest" : le tome 9.

### 16° au 30° prix :

**COLIN Patrick**, Reims ; **COINCE René**, Chartres ; **OLIVIER Marc**, Besançon ; **FLECHER Eric**, Hindisheim ; **COUDERC Yann**, Marseille ; **FLAN Roland**, Manosque ; **TADDEI Edwige**, Poigny La Forêt ; **LACORNE Nicolas**, Lyon ; **UGHETTO Thérèse**, La Brillane ; **FARAGE Gregory**, Orléans ; **SCARON Roland**, Metz ; **DUBOIS Etienne**, Paris ; **VURPILOT Thierry**, Annecy ; **Club LA GUILDE DU CENTAURE**, Heillecourt ; **SENEN, Jean-Claude**, Arles, reçoivent :

- "Lance Dragon" : tome 7 et 8 - "ElfQuest" : le tome 9

### 31° au 50° prix :

**RAKOTOARISON Francis**, Saint-Max ; **ROUSSEL Jérôme**, Grand Fontaine ; **DERRIEN Jean François**, Morlaix ; **MAZURE Jean Joseph**, Gueret ; **MARIN Olivier**, Besançon ; **GENET Stéphane**, Joué les Tours ; **GRAMOND Bertrand**, Audincourt ; **FAYOLLE Bertrand**, Lyon ; **MOLUS Jean Pascal**, Toulouse ; **JEULIN Marie Christine**, Nancy ; **DUCASSOU Patrick**, Garons ; **SOURIS Pierre**, Boulogne ; **GARAT Vincent**, Poigny La Forêt ; **GAZANO Jacqueline**, Saint Nazaire ; **DE SAGAZAN Yann**, Limoges ; **DOUCHAIN Madeleine**, Amiens ; **EGO Christian**, Saint Jean de Moirans ; **COLANTUONO Joseph**, Erstein ; **CHATARD Jean Pierre**, Limoges ; **MIGNARD Anne**, Saint Astier, reçoivent :

- "ElfQuest" : le tome 9.



**Paris**



Repliqua

Spécialiste de la réplique d'armes  
anciennes - Arts d'Asie  
Marine d'Autrefois

14, rue des Ecoles  
75005 Paris

Tel:  
61 99 08 80

# LE BAZAR DU BIZARRE

*Le trop est l'ennemi du bien*

## L'ÉLIXIR DES ARMES MULTIPLES

L'élixir des armes multiples est une denrée fort rare. On le trouve dans des fioles qui portent cette indication en langue commune : "Quiconque boit cette potion sera capable d'utiliser deux fois plus d'armes qu'auparavant". Il n'est pas précisé que ce breuvage fut créé par des elfes noirs adorateurs de Lolth, la déesse-araignée. Qui boit le contenu d'une fiole voit immédiatement une nouvelle paire de bras surgir de ses flancs. L'apparition de ces membres déchire tout vêtement couvrant le torse du personnage. Par la suite, ce dernier devra acheter des armures confectionnées sur mesure ou spécialement modifiées.

Si le buveur est un elfe, cette paire de bras supplémentaire est parfaitement fonctionnelle et lui permet en effet d'utiliser deux fois plus d'armes qu'auparavant. Mais si le buveur appartient à n'importe quelle autre race, ses nouveaux bras se retournent contre lui : ils arrachent son armure, le frappent avec ses propres armes, etc. Les effets de l'élixir sont malheureusement permanents. Seul un prêtre de très haut niveau peut désenvoûter la victime, ce qui fera disparaître ses bras excédentaires.

## L'ÉLIXIR DE RÉDUCTION

Les origines de cette mystérieuse potion n'ont jamais été déterminées. Les échantillons trouvés par des aventuriers ne comportent qu'une seule dose. Ils sont contenus dans une petite fiole de cristal où cette phrase est gravée en langue commune :

"Par la vertu de cette potion, mes ennemis ne sont rien devant moi."

Plusieurs aventuriers l'ont bue, supposant qu'elle leur donnerait le pouvoir de vaincre leurs ennemis. Cependant, il semblerait que la potion doive en réalité être administrée à ces derniers, car quiconque l'absorbe subit un changement de taille radical : jusqu'à dixième de l'originale !



Dessin de Jim Holloway

### TECHNIQUE :

#### L'Elixir des armes multiples

Si le buveur porte une armure au moment de l'apparition des bras, elle est détruite et il subit 1-10 PV de dégâts.

Pour se débarrasser des bras, il ne faut rien de moins qu'un sort de *désenvoûtement* lancé par un clerc de niveau 12 ou plus (AD&D® 2<sup>e</sup> édition : *délivrance de la malédiction*).

A l'exception des drows, les elfes noirs qui vénèrent Lolth, toute créature voyant le personnage le considère avec horreur et répulsion. Son charisme est réduit de moitié, sans, cependant, jamais tomber en-dessous de trois.

Les elfes de la surface connaissent l'origine de cette potion et attaquent à vue leurs congénères pourvus de quatre bras. Quant aux drows, ils feraient n'importe quoi pour obtenir un échantillon de cette potion. Un drow qui a consommé ce breuvage porte ce qu'ils appellent "la marque de la déesse" ; outre des attaques supplémentaires, il gagne le respect de ses semblables (mais d'eux seulement).

Si les drows trouvent un individu d'une autre race portant la marque de Lolth, ils l'exécutent dans les pires tortures pour avoir

insulté la déesse.

Des drows ont acheté l'élixir des armes multiples au prix de 1000 pièces d'or la dose, mais, généralement, ils cherchent à s'en emparer par la violence.

Valeur en XP : 500 ( pour les elfes seulement).

#### L'Elixir de réduction

En deux rounds, la taille du buveur est réduite au dixième et son poids diminue en proportion (au centième). Sa force est désormais négligeable.

Seules les matières vivantes sont affectées et non les objets inertes comme les armures, anneaux, etc. Les effets de la potion sont permanents. Pour les annuler, il faut un sort de *désenvoûtement* (AD&D® 2<sup>e</sup> édition : *délivrance de la malédiction*) lancé par un clerc de niveau 12 ou plus.

Une potion de croissance restitue à la victime sa taille normale dans 20% des cas ; les sortilèges, anneaux, et autres objets magiques destinés à augmenter la taille ont les mêmes chances de réussite.

Valeur en XP : néant.

**L**e Bazar du Bizarre est une boutique qui a l'étrange particularité de voyager entre les plans. L'écrivain Fritz Leiber rapporte qu'elle s'est manifestée à Lankhmar, place des Sombres Délices, mais précise qu'elle change constamment d'adresse et de monde. Elle fera même quelques apparitions dans DRAGON® Magazine pour vous proposer toutes sortes d'objets magiques.

Aide de jeu  
AD&D®

Texte

W. W. Goodson Jr

Traduction

Luc Masset

# GRENADIER,

une gamme complète (plus de 400 références) de figurines en 25 et 130 mm,  
à un rapport qualité/prix incroyable.



Le légendaire Géant de Guerre des Goblins (réf. 3511)

Demandez le catalogue couleur gratuit des figurines Grenadier  
chez votre revendeur habituel.



Distribué par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.



**F**orum 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, Forum)

115 rue Anatole France,  
93700 Drancy.

- Ou contactez-nous sur Minitel : tapez 3615

ADD et laissez-vous guider

# FORUM

## Jeux de guerre historiques et fantastiques :

Au début était la paix, puis vint la guerre ! Guerre que nous jouons avec nos figurines, d'une façon historique ou fantastique. Le jeu historique est plus réglementé, codifié, car il correspond à des époques précises, à des armées connues, en terme de jeu : plus faciles à "budgétiser".

Le jeu fantastique peut être proche, quand on respecte les caractéristiques de chaque race : le nain est fantassin, l'elfe est archer et l'orque aime l'arme tranchante. La rupture entre les deux genres intervient dès qu'apparaît un élément vraiment surnaturel, comme la magie qui, utilisée au profit de l'un des deux camps va tout de suite altérer, voire détruire le rapport de forces que l'on croyait équilibrées : les flèches ne touchent plus leur cible, les blessures se referment de suite et parfois même les morts ne meurent pas !

Parmi ces éléments qui apportent la démesure, il en est un qui séduit et effraie et dont l'intervention, pour onéreuse qu'elle soit en terme de budget est toujours déterminante : le dragon.

Le dragon sur le champ de bataille est quelque chose de terrible, il possède la maîtrise de l'air et du feu (par-

fois même de l'eau). Sa puissance est incomparable : imaginez deux armées antiques ou médiévales dont l'une aurait à sa disposition un Spitfire des années quarante pendant quelques minutes, quel carnage chez l'adversaire !

Cette démesure définit le fantastique et nous rappelle que son usage est différent du jeu historique qui sauvegarde le vrai, le réel.

L'essentiel étant l'enrichissement de l'esprit, tâchons donc de sauvegarder la pratique des deux formes, en pratiquant l'une et l'autre et en espérant une solution pour que leur rencontre soit plus fréquente.

Marcello Kramer

## Jeux de rôles : supprimer les règles ?

Cela va bientôt faire huit ans que je pratique le jeu de rôles avec des amis. Il y a maintenant trois ans, nous avons décidé de sortir du carcan des règles et de jouer le rôle avec un grand "R"... Nous avons imaginé une poignée de héros, que ne définissait aucune règle, mais uniquement leur histoire et leur personnalité. Pour les combats ou toutes situation requérant un arbitrage, nous utilisons la vieille méthode du système "D" : au MD de voir et de jauger les faits.

Ce fut sans doute la première vraie partie de jeu de rôles à laquelle je prenais part. Le système fonctionna à merveille : on l'appliqua très vite à tous les univers de SF ou de fantastique. Les autres joueurs qui fréquentaient parfois nos salles de jeu ne crurent pas, au départ, à notre système, mais reconnaissent volontier maintenant ne plus pouvoir revenir à un quelconque système de règles. Plus besoin de dépenser des fortunes dans des jeux divers, toutes les possibilités sont enfin accessibles.

François Connetable  
Dijon

## Etablir la confiance

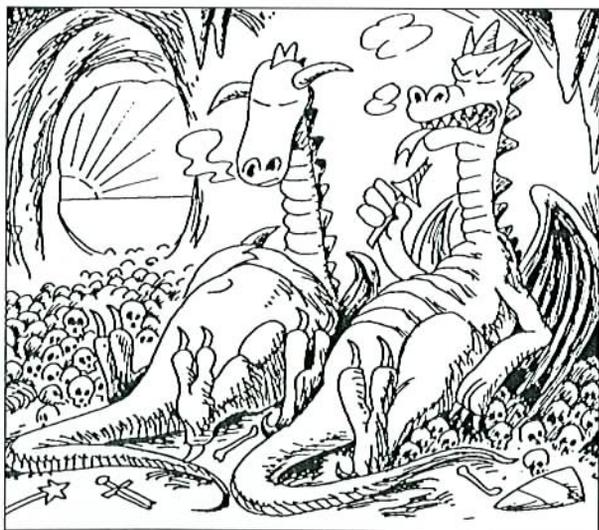
Un jeu doit comporter des règles car elles permettent à la confiance de s'établir entre joueurs et maître de jeu. En cas de doute, je peux m'appuyer sur un système. Je ne peux me targuer d'avoir des connaissances absolues en toutes choses. Par contre, j'essaie de ne pas régler une situation par un jet de dés si elle peut l'être en faisant jouer son rôle par le joueur (exemple : un elfe venant chercher du secours chez des nains commence son discours par : " Mes amis,...", j'arrête le joueur pour lui faire remarquer que son personnage est censé être diplomate : s'il ne se montre pas plus subtil, il va se retrouver avec une hache dans la tête. Et je le laisse poursuivre...)

Naïf - 36 15 ADD

## Ton destin est entre tes mains

Les règles sont utilisables logiquement pour des situations où le role-playing est impossible, notamment pour un combat. Jeter les dés permet alors de concrétiser la phrase : "ton destin est entre tes mains". Mais je suis contre les jets de baratin, de marchandage ou de séduction.

The King - 36 15 ADD



"Ce chevalier devait avoir un Anneau de Régénération J'ai bien cru que je ne le finirais jamais"

dessin de Franck Gunter

# GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

## JEUX DE ROLES

VF	Stormbringer 2° ed.	248 F
VO	Psionics Handbook (ADD)	175 F
VO	Spelljammer Boxed (ADD)	220 F
VF	JRTM	220 F
VF	Rolemaster	295 F
VF	Hawkmoon	250 F
VF	Runequest	248 F
F	Heavy Metal	228 F
F	In Nomine	220 F
F	Hurléments	210 F
VF	Shadowrun	190 F
VF	Mercurial (Shadowrun)	90 F
VF	Cyberpunk	237 F
F	Rêve de Dragon	150 F
VO	Space Master	320 F

## JEUX DE PLATEAUX

T	Talisman	290 F
T	Talisman City	149 F
F	Vallée des Mamouths	250 F
T	Space Fleet	220 F
VF	Le Roi Arthur	280 F
T	Space Hulk	360 F
T	Space Marine	360 F
F	Fief II	250 F
VF	Zargos	250 F
VF	Cry Havoc	210 F
VF	Croisade	250 F
VF	Fureur de Dracula	250 F
F	Supergang	295 F
F	Full Metal	295 F
F	Foot Mania	295 F
F	Formule Dé	295 F
VF	Heroquest	320 F

## WARGAMES

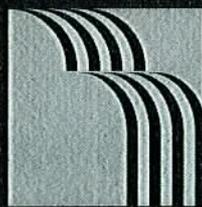
VO	Carrier	380 F
T	Vietnam	320 F
VO	Pacific War	520 F
VO	Harpoon (captain's ed.)	250 F
VO	Siege of Jerusalem	380 F
T	Gulf Strike	450 F
VO	Tokyo Express	430 F
T	Open Fire	380 F
T	Air Superiority	295 F
T	Panzerblitz	250 F
T	Great Patriotic War	295 F
VO	Russian front	280 F
VO	Shell Shock	360 F
T	2nd Fleet	360 F
VO	3rd Fleet	360 F
T	6th Fleet	350 F
T	7th fleet	420 F

Offre valable en fonction des stocks disponibles

**FORUM  
DES HALLES**

**Niveau-2**

Tel : 40 26 46 06



**LA DEFENSE  
Les 4 Temps**

**Niveau +2**

Tel : 47 74 88 54

Ce Bon de commande est à renvoyer à :

**GAME'S - Forum des Halles  
BP 56 - 75045 PARIS CEDEX 01**

N'oubliez pas de donner vos coordonnées :

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Tel : \_\_\_\_\_

DESIGNATION DES JEUX

PRIX

Participation aux frais de port

25 F

TOTAL

**C**onseils des Sages répond à vos questions sur AD&D®, D&D® et autres jeux de rôles.

Ecrivez à :  
**HEXAGONAL**  
 (DRAGON® Magazine,  
 Conseil des Sages)  
 115 rue Anatole France,  
 93700 Drancy.

Ou contactez nous  
 sur minitel : tapez 3615  
 ADD et laissez -vous guider.

# CONSEILS DES SAGES

◆ Dans le film le Retour du Jedi on voit, dans l'Etoile Noire, des régiments de soldats assister à l'accostage de la navette impériale par une baie donnant directement dans l'espace et cela ne semble gêner personne... Doit-on considérer que dans le jeu Star Wars, on peut demeurer dans l'espace sans aucune contrainte ni aucune protection ?

▼ Tout engin de l'univers Star Wars possède un champ de protection inertiel produit par son générateur. Non seulement le champ de force empêche une atmosphère artificielle de s'échapper dans le vide, mais il protège également des accélérations et des manœuvres brusques. Plus l'engin est gros, plus grande est la force et l'étendue du champ. Mais lorsqu'on en sort, il faut porter une combinaison pour survivre, comme celle employée par les G-zero-troopers.

◆ Que sont devenus tous les démons et diables de AD&D® 1° édition dans la 2° édition ? Orcus était si "amusant" lorsqu'il s'agissait de découper certains Gros Bills...

▼ Démons et diables (et daemons) sont toujours là, ils ont seulement changé de dénomination. On les trouve respectivement sous les noms de Tanar'ri, et Baatezu (et Gehreleths) dans le Outer Planes Monstrous Compendium. Mais ne cherchez pas ce cher Orcus :



"Identification de suspect"  
 dessin de D. Meyer

toutes les personnalités des plans inférieurs ont été omises - jusqu'à un prochain supplément ?

◆ Un homme enchaîné par les poignets et par les chevilles contre un mur, doit-il faire un jet de protection lorsqu'il reçoit de plein fouet le souffle d'un dragon rouge ?

▼ On a toujours droit à un jet de protection quand les règles le prévoient. C'est au MJ de le modifier par des bonus ou des malus en fonction des circonstances. Même s'il paraît impossible de s'en sortir, rappelez-vous que le jet de protection est une chance exceptionnelle accordée à des personnages exceptionnels. Et si le dragon est pris de hoquet au moment de souffler ? Quoi qu'il en soit, réussir son jet de protection ne signifie pas obligatoirement échapper à tous les dégâts encourus - on peut mourir même après l'avoir réussi. 

**Dragon**  
 MAGAZINE

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

Au sommaire du N°3 :

- Dossier Alien : apprenez à connaître l'ennemi et préparez-vous au combat.  
 On ne négocie pas avec les Aliens !
- Space Hulk, Death Wings, Genestealers, Advanced Space Crusade ...
- Les Hobbits : Bilbo en BD, Frodo dans votre micro
- Battletech Center : le centre de loisirs du Futur
- Les Mondes Virtuels : touchez l'imaginaire !
- Ciné : Rocketeer
- A la pointe du pinceau : les figurines les plus séduisantes...

**Dragon**  
 MAGAZINE

PARUTION 18 DECEMBRE  
 Disponible chez votre marchand de journaux

## CONTRATS PARTENAIRES

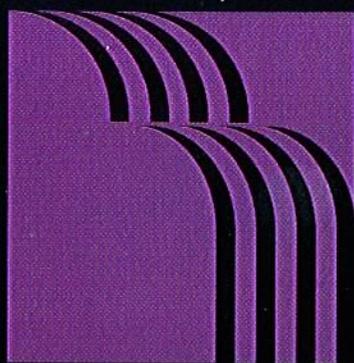
3	MORNINGSTAR	p 77, p 89
4	THENESIS	p 85
5	PROGEDIS GAMES	p 2, p 97, p 99
6	ABADIS	p 47, p 67, p 69
7	LUDODELIRE	p 26, p 35
8	ORIFLAM	p 55
9	L'ŒUF CUBE	p 81
11	PROGEV GAMES	p 25,
12	JEUX DESCARTES	p 17, p 58

CONTRAT "COUP DE POLICE" JEUNES SOCIÉTÉS ET ASSOCIATIONS

COBRA LOISIRS p 84, p 91

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

**FORUM  
DES HALLES**



**Niveau-2**  
**Tel : 40 26 46 06**

# **GAME'S**

**Le spécialiste du jeu d'adultes**

**LA DEFENSE**  
**Les 4 Temps**



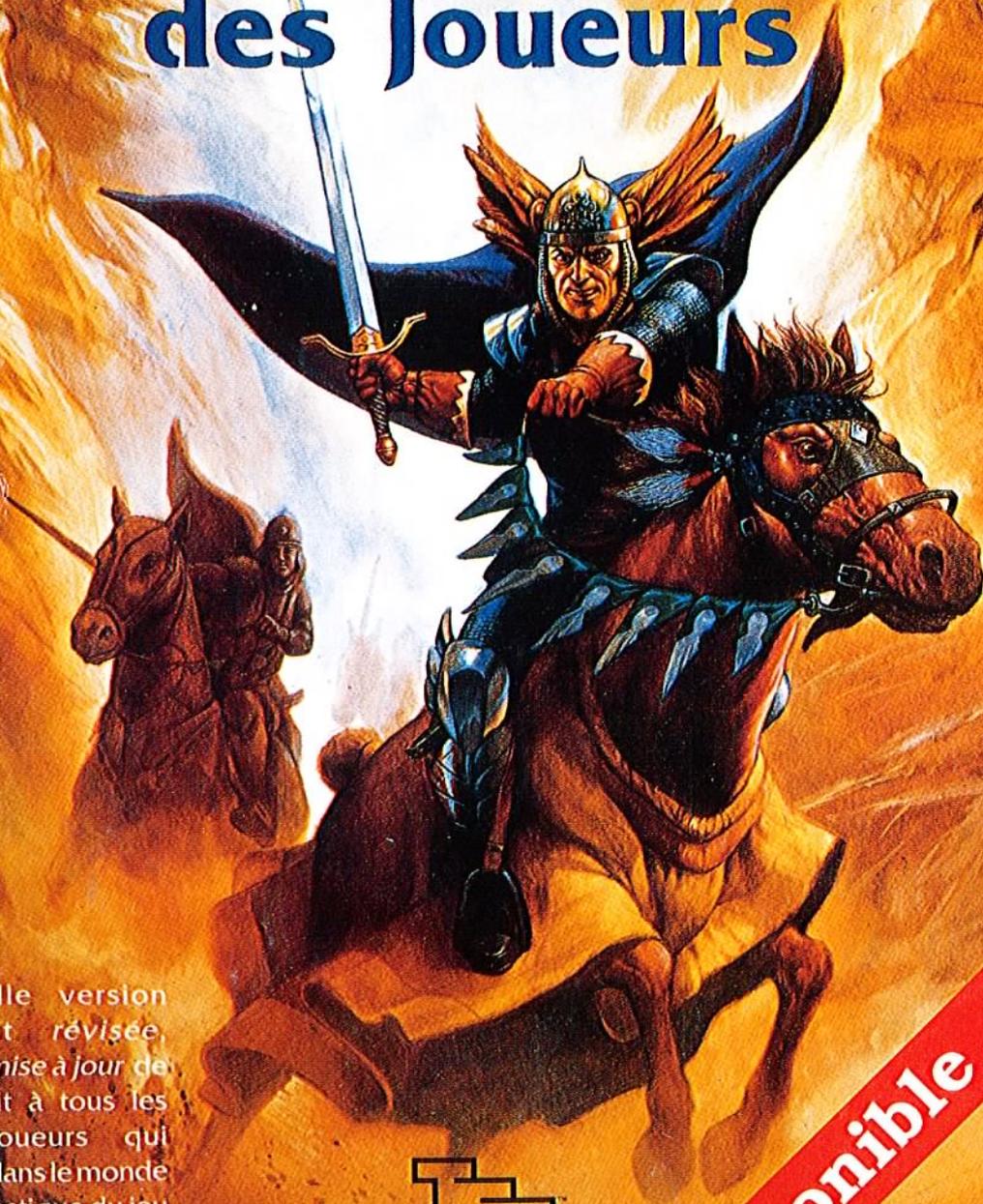
**Niveau +2**  
**Tel : 47 74 88 54**

2101F

# Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

2<sup>nd</sup> 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

Easley

Disponible en Juillet