

**Dragon**  
MAGAZINE

Heroic Fantasy

Science Fiction

Fantastique

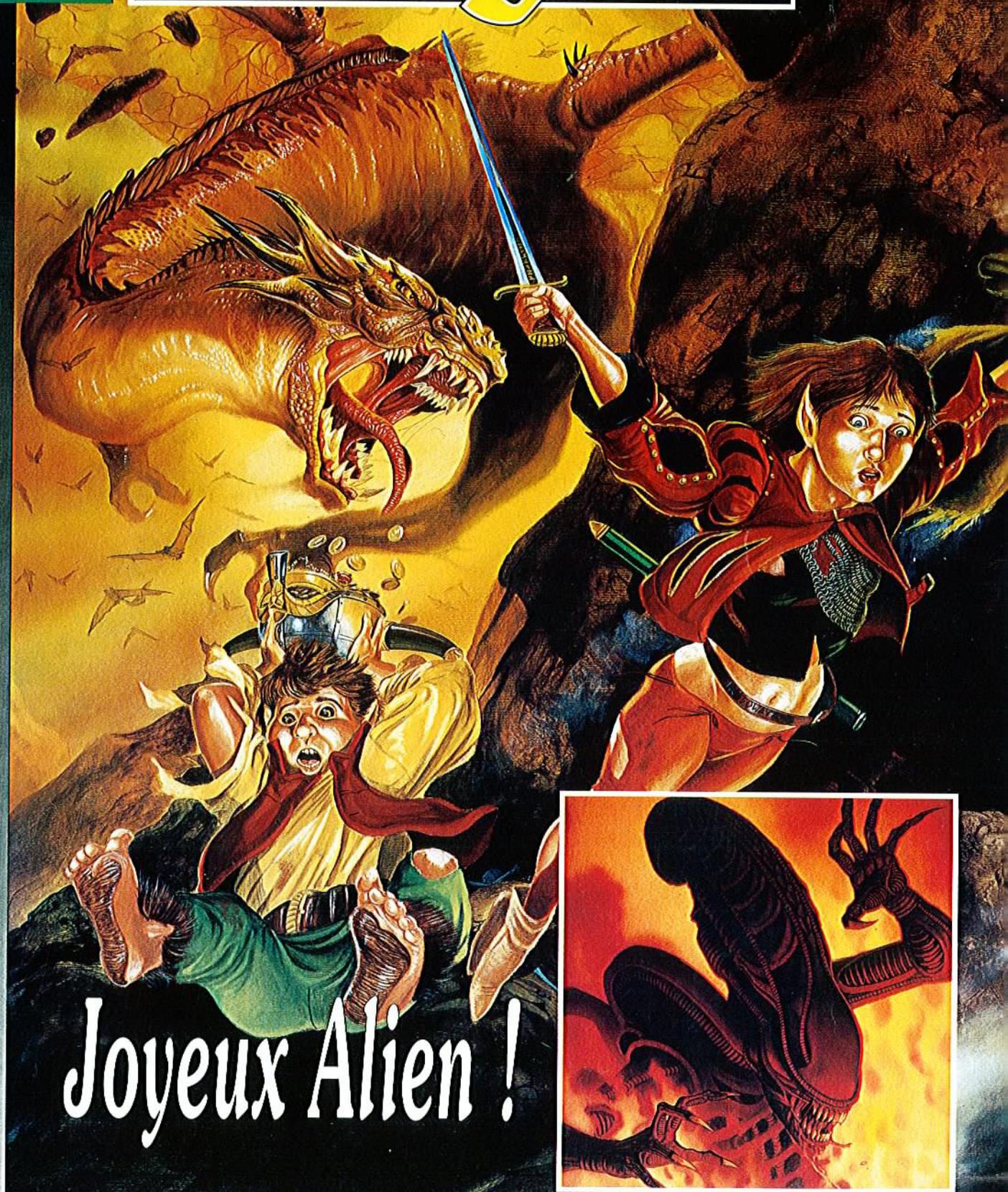
# Dragon®

M A G A Z I N E

N° **3**  
Janvier-Février 92

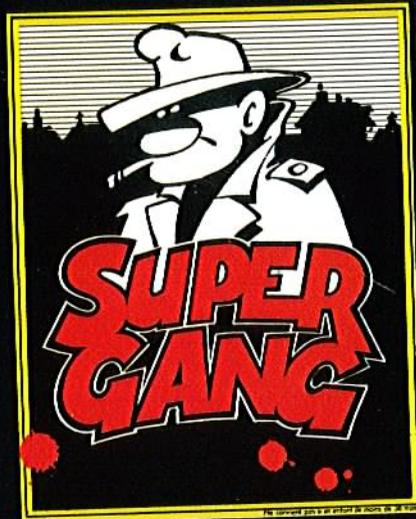
L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

M 4159 - 3 - 35,00 F-RD



# Joyeux Alien !

# Ludodélie



# Dragon<sup>®</sup>

M A G A Z I N E



Alien

Les Hobbits

La Réalité Virtuelle !

Vente aux Enchères : les Résultats

# SOMMAIRE

## L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

### EDITO

**J**ordan Weisman, un des concepteurs du BattleTech Center, déclarait : "L'histoire des loisirs commence avec le conte, extrêmement interactif car le conteur répond à son public. Puis on passe à la radio — qui vous dispense d'imaginer les sons, mais pas encore les images — et ensuite au film, qui ne laisse pas une grande part à votre imagination. Le comble est la télévision, qui rit et applaudit toute seule". Les jeux sur ordinateur renversent cette tendance, puisqu'ils font de vous un acteur ; mais un écran reste un écran, c'est à dire une barrière. Quant au jeu de rôles traditionnel, il demande aux participants de visualiser les descriptions d'un maître de jeu — et ce n'est pas un plaisir pour tout le monde.

Mais une nouvelle génération de jeux pourrait combiner la puissance d'évocation du cinéma, la richesse des meilleurs jeux micro, et les sensations propres au jeu de rôles. La barrière de l'écran serait brisée par les technologies de la réalité virtuelle... Science fiction ? Certainement. Et c'est parce que Dragon® Magazine est (aussi) une revue de SF que nous vous invitons à découvrir cette perspective fascinante.

A. L.



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 ALIEN

- 8 Alien, le cauchemar révélé
- 16 ROMAN : Bienvenue sur Achéron
- 21 "Another Glorious Day in the Corps !"
- 25 Chassez l'Alien ... et le Space Marine
- 26 B.D : Lorette et Harpye
- 27 La Banque des Dragons



## DOSSIER HOBBITS & HALFLINGS

- 33 Micro : Frodo
- 38 BD : Bilbo
- 42 Le Point de vue du Halfling
- 45 B.D : Lorette et Harpye
- 46 MICRO : BAT 2
- 49 CINE - VIDEO : Rocketeer
- 50 Les Jeux du Forum



## DOSSIE REALITE VIRTUELLE

- 52 De l'Autre Côté du Miroir



Dragon® Magazine,  
édition française, est édité par :

## HEXAGONAL

SARL au capital de 420 000 F,  
Siège social : 8 Galerie Montmartre,  
75002 Paris.

- Directeur de la publication : Fabrice Sarelli
- Rédacteur en Chef : Alexis Lang
- Secrétariat : Marca Plual-Thésée

Ont participé à ce numéro :

### TOTEM Création

- Marketing : Didier Jacobée
- Création : Philippe des Pallières
- Maquette : Patrice Pillet et Jean-Charles Rodriguez

Jeu de Rôles : Luc Masset

Previews : Olivier Noël

Rédacteurs U.S. : William B. Crump, Peter Dosik, Alan Dean Foster, Ed Greenwood, Roger E. Moore.

Rédacteurs Français : Goupil, Alexis Lang, Luc Masset, Göi Murnik, Olivier Noël, Philippe Plual, Thierry Renaud, Olivier Rogé, Jean Marc Toussaint, Caroline Vié, Yulran, Pierre Zaplotny.

Traducteurs/adaptateurs : Luc Masset, Serge Olivier, Jean Pierre Pugi, Arlette Rosenblum.

Couverture : "Butch and Sundance : The Early, Early, Early, Early, Early, Early Years" de Jim Holloway

Illustrateurs U.S. : Chris Achilleos, Jeff Butler, Clyde Caldwell, Mark Doney, Larry Elmore, Giger, Hildebrand, Jim Holloway, Joseph Pillsbury, J.R.R. Tolkien, Tim Truman, S. Venters, David Wenzel, Tom Yeates.

Illustrateurs français : Crisse, Olivier Frot, Philippe Plual, Guillaume Sorel, Pascal Trigaux.

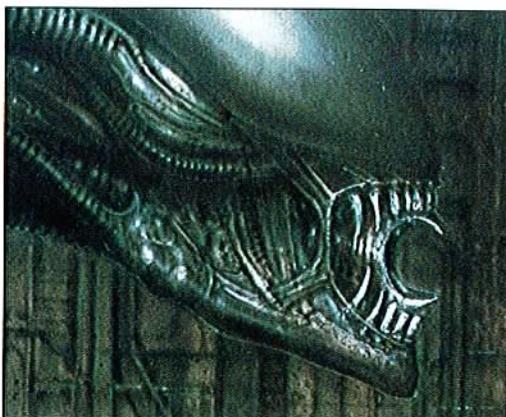
Photographes : Jérôme Bobhot, Stéphane Hanotlin, Frédéric Picard, Philippe Plual. Minitel : Norak, Olanthe. Remerciements : Nicolas Boulherin, Nadine Debray, Frédéric Lascombes, Sophie

La BD "Lorette et Harpye" est publiée sous copyright : ©Vent d'Ouest, D&D® et AD&D® sont des jeux TSR, Inc.; Aliens Adventure Game et Aliens Board Game sont des jeux Leading Edge Games; Star Wars est un jeu West End Games édité en français par Jeux Descartes; Warhammer 40.000, Space Hulk, Mighty Warriors et Advanced Space Crusade sont des jeux Games Workshop; La Fureur de Dracula est un jeu Games Workshop édité en français par Oriflam; Krystal est un jeu Oriflam; Heroquest et Space Crusade sont des jeux MB; Shadowrun et BattleTech sont des jeux FASA édités en français par Hexagonal.

Principaux associés : Mr Fabrice Sarelli, Mr Dominique Paul, Mlle Marie-Lina Six. Impression : Berger-Levrault Graphique, Toulouse. Photographie : FA'SET Photographie, Paris. Distribution : MNPP. Dépôt légal : 4ème trimestre 1991. ISSN : 1162-3039. n° de commission paritaire : en cours.

Régie Publicitaire : TOTEM Création, 44 rue des Basserrons, 95160 Montmorency.

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



59 FIGURINES : A la Pointe du Pinceau

63 FIGURINES : Dioramas

64 NOUVELLE : La Ballade de Droone

72 PREVIEWS

# CAHIER TECHNIQUE

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

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

78 Lâchez les Aliens dans votre Donjon

82 COURRIER

85 L'Aventurier Halfling

86 Les Dieux des Halflings

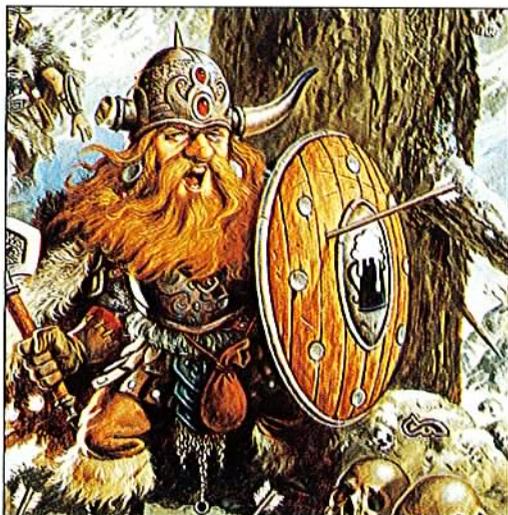
88 Le Halfling Gardien

92 L'Ecologie de la Mimique

94 Le Dragon des Sables

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

Abonnements : le prix de l'abonnement pour 1 an (soit 6 numéros) est de 175 FRF pour la France métropolitaine et 200 FRF 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). Les abonnements partent du numéro suivant. 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, augmenté d'une participation aux frais, 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 voulue et suffisamment affranchie.

Si vous souhaitez collaborer à DRAGON® Magazine, nous vous conseillons de lire d'abord notre "guide du rédacteur". Vous l'obtiendrez sur demande écrite, en joignant à votre lettre une enveloppe timbrée à 2,50 FRF portant votre adresse. Publicité : pour passer de la publicité dans DRAGON® Magazine, veuillez prendre contact avec notre régie publicitaire : Totem Création, 44 rue des Basserrons, 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 écrite de la part de l'éditeur.

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

**EXPLOREZ**  
**LES TERRES DU MILIEU DE J.R.R. TOLKIE**  
**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.

# AUX PORTES DU MORDOR™

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



Pour  
**RtM**

&

**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

ALIEN

**R**idley Scott fit Alien, un concentré d'horreur et de "hard SF" qui infligea une rude secousse au public. James Cameron réalisa la suite, Aliens, un bon film même s'il ne fit pas oublier le premier. Nous pourrions juger le troisième épisode en mai prochain. D'ici là, l'univers d'Alien(S) reste largement accessible grâce à la vidéo, aux romans, aux jeux, et à la bande dessinée.

Texte

Pierre Zaplotny

JEU DE ROLES page 78

# ALIEN

## La chair et l'acide

**N**ous avions des étoiles plein les yeux, et leurs dangers nous étaient familiers. Parce qu'enfin, être tué par un chasseur de prime de Jabba the Hutt est une mort plutôt ordinaire. Puis un astronéf pétrolier terrien capta un étrange signal et tout bascula. La sortie d'Alien en 1978 fut un événement à plus d'un titre. Le réalisme des matériels, la sobriété parfaite des effets spéciaux, mais aussi la cohérence du scénario et l'incontestable dimension humaine du film en font un des chefs d'œuvre du cinéma actuel, et pas seulement dans la catégorie science-fiction...

La genèse de cette œuvre a quelques relents de souffre. Sur les conseils d'Harlan Ellison, président de l'Association des Écrivains de Science-Fiction US, l'auteur A.E. Van Vogt porta plainte contre la 20th Century Fox pour plagiat. Le thème du premier film n'est en effet pas sans rappeler un des épisodes de son livre *The Voyage Of The Space Beagle*, traduit sous le nom de *La faune de l'espace*. A ma connaissance, il a gagné son procès. Mais qu'importe...

## Une épave étrangère

Les cinq hommes et deux femmes qui affrontent la créature n'y sont pas préparés. Ce sont des techniciens

du pétrole. Ils sont détournés de leur route par l'ordinateur de leur navire, qui capte un message non-humain : le premier. Contraints de jouer les explorateurs par les lignes en petits caractères de leurs contrats, ces gens s'acquittent de leur tâche du mieux qu'ils peuvent, c'est à dire mal ! Sur un monde hostile, ils découvrent l'épave d'un vaisseau étranger qui s'enfonce doucement dans les sables et l'oubli. Dans une chambre de commande repose le squelette d'une créature humanoïde, qui semble avoir attendu dignement une mort inéluctable. Il y a un trou dans sa poitrine mais nos explorateurs ne le regardent que brièvement : ils viennent de trouver mieux... Les cales sont gigantesques, et contiennent, soigneusement alignés, des kyrielles d'œufs...

Kane descend, s'approche, a le temps de dire qu'il voit quelque chose bouger et l'horreur commence. Le "quelque chose" lui saute au visage, avec une telle puissance que la vitre de son casque ne le protège pas. Ramené à bord du vaisseau terrien, ses compagnons effarés sont impuissants à le libérer du face hugger (ventouse faciale), espèce de crabe-araignée mou muni d'une longue queue. Le "sang" de la chose est une espèce d'acide moléculaire dont quelques gouttes trouent plusieurs ponts avant de perdre leur pouvoir actif... Le scanner révèle qu'un appendice de la créature descend jusqu'à l'estomac de Kane. Puis la chose lâche prise, et l'homme reprend conscience. Le soulagement de l'équipe est bref. A table,

## L'ÉQUIPAGE DU NOSTROMO

Dans le premier film, le vaisseau où l'alien exerce ses ravages est le Nostromo, un remorqueur interstellaire traînant "à travers le gouffre des étoiles une quantité astronomique de pétrole brut enfermé dans sa propre raffinerie automatique." Présentons rapidement son équipage :

**Ash** : officier scientifique, c'est lui qui viole la procédure de quarantaine en laissant pénétrer à bord Kane, couvert du face hugger.

**Brett** : assistant de Parker, il est tué par derrière alors qu'il tente d'amadouer Jones, le chat du bord.

**Dallas** : commandant du Nostromo. Compétent, responsable et courageux, il commet pourtant deux erreurs qui entraî-

nent la perte de son vaisseau.

**Jones** : un chat intelligent, chargé d'entretenir le moral des humains et de les faire sourire. Ils sont tellement solennels, parfois...

**Kane** : officier et ami personnel de Dallas. Son imprudence en fait la première victime du monstre.

**Lambert** : navigatrice. Une professionnelle aguerrie.

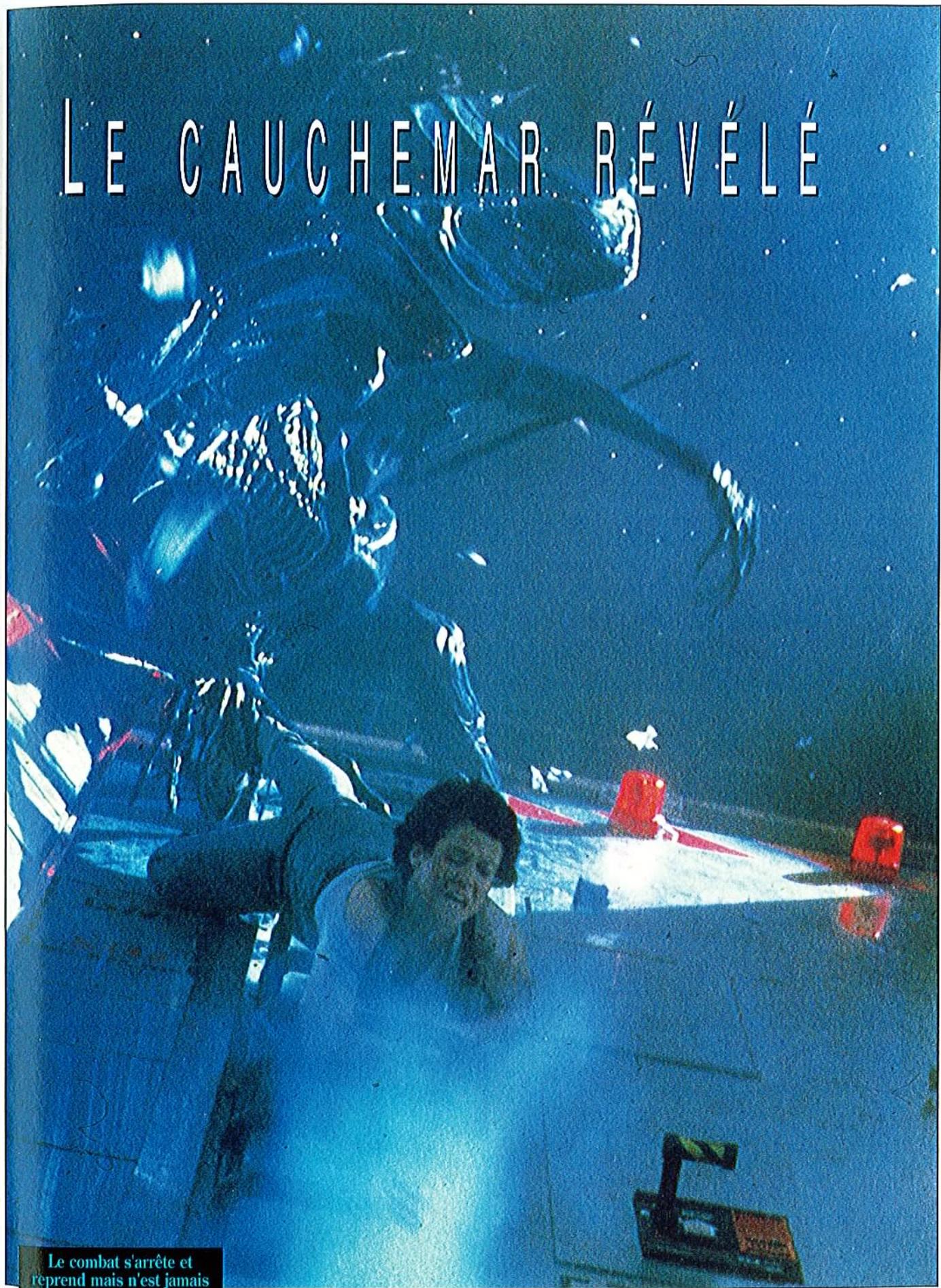
**Parker** : officier responsable des machines du Nostromo. Il fabrique des lance-flamme improvisés, seules armes capables de faire reculer l'alien.

**Ripley** : premier maître à bord du Nostromo, et unique survivante avec Jones. Elle est recueillie après avoir dérivé

57 ans dans la capsule de sauvetage. Une commission d'enquête corrompue et corrompue lui retire son brevet d'officier. C'est pour le retrouver, et pour en finir avec ses cauchemars récurrents, qu'elle accepte de participer à l'expédition du second film.

**NOTE** : On apprend dans les romans écrits par J'ai Lu certains détails qui n'apparaissent pas dans les films :  
— Ripley et Dallas étaient amants ;  
— tandis que Ripley, en hypersommeil, dérivait dans l'embarcation de sauvetage du Nostromo, sa fille Amanda atteignait l'âge de soixante ans et mourut d'un cancer.

# LE CAUCHEMAR RÉVÉLÉ



Le combat s'arrête et reprend mais n'est jamais gagné.

Kane se met à hurler, et un diable lui crève la poitrine. Poussé par un mystérieux instinct, le chest burster (perce-poitrine) fuit l'assistance horrifiée. Il n'est pas encore de... taille à affronter les humains. Chacun part de son côté à la recherche du petit monstre. Mais la chose a grandi. Elle a maintenant pour nom : *Alien* !

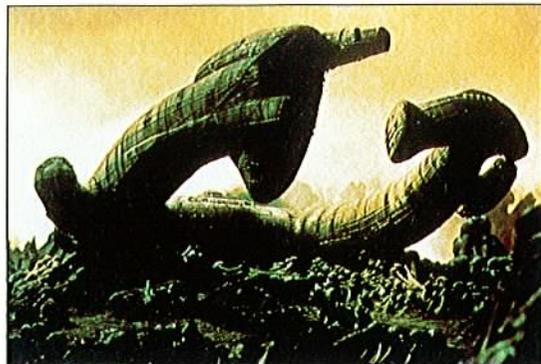
**"Le vaisseau étranger donnait le sentiment d'avoir poussé comme un être vivant plutôt que d'avoir été fabriqué".**

**Le pilote du vaisseau est, lui aussi, une victime.**

Haut : Maquette du film.

Bas : Le pilote du vaisseau par Giger

© 1991 par H.R. Giger et les Editions Crocodile AG, Zug/Suisse.



## L'élégance d'un danseur...

De forme humanoïde, haute de 2,40 m, la créature promène sa carcasse de cancrelat-squelette avec une élégance de danseur. Une tête démesurément allongée sur-

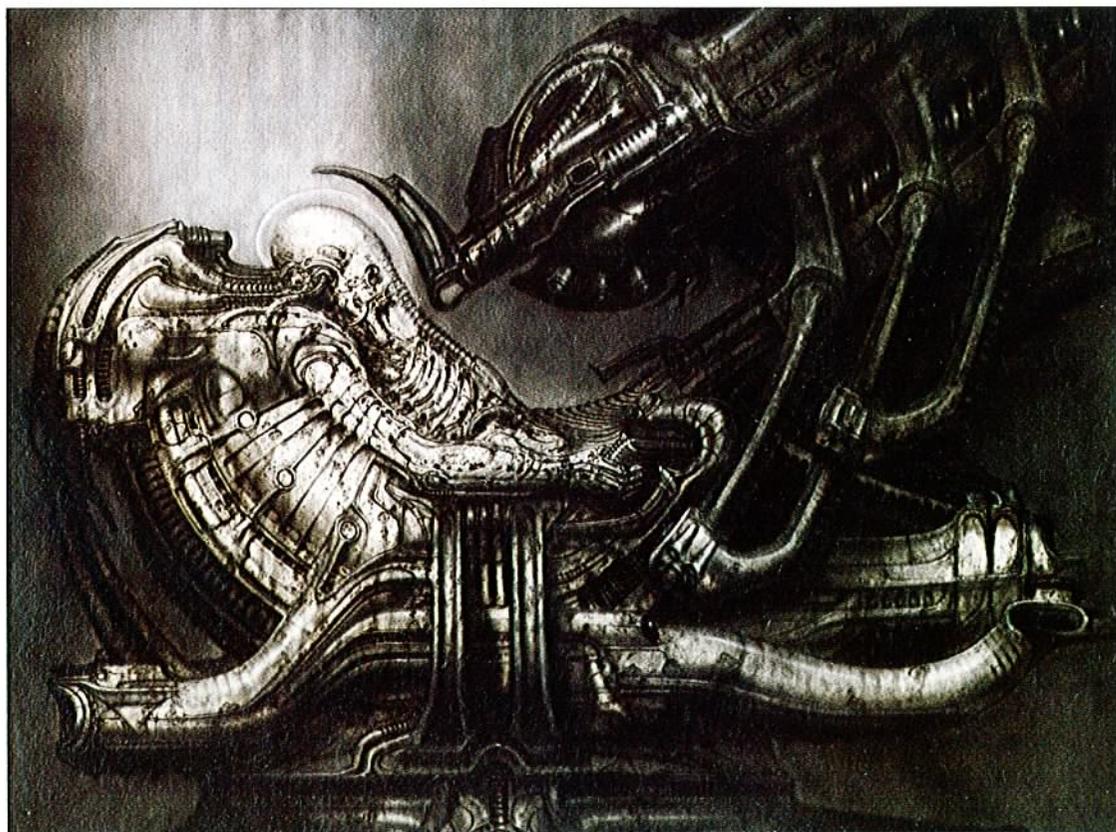
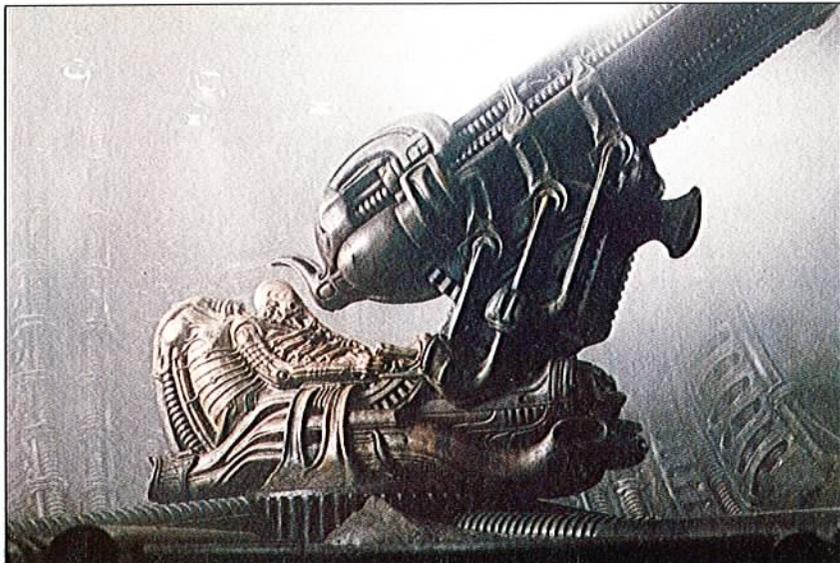
monte un corps noir et luisant. Cette tête abrite une "langue" rétractile armée de quatre crocs bavants, dont Parker fera, plus tard, les frais. Une queue munie d'un aiguillon capable de défoncer une poitrine, des mains et des pieds garnis d'énormes ergots complètent la panoplie de la machine à tuer. Pas d'yeux, mais cela n'empêche pas la créature de se déplacer au milieu d'épaisses vapeurs ou même dans le noir total. Se dirige-t-elle au moyen de sens tactiles hypertrophiés, ou bien "sent"-elle ses victimes à distance, au moyen d'une sorte d'empathie ? L'alien se déplace aisément dans la cathédrale de métal qu'est l'astronef terrien. Il marche sur ses deux jambes, mais sait aussi se glisser avec souplesse dans des boyaux où un humain a bien du mal à ramper. La créature se rit du vide, mais craint le feu.

Elle élimine Brett, plutôt par hasard semble-t-il. Le Commandant Dallas part la traquer dans les conduits d'aération à l'aide d'un lance-flammes improvisé : nul ne le reverra. L'officier Ash s'étant révélé pire qu'inutile dans la

lutte contre la créature, les trois survivants terrorisés décident de fuir, même si leur minuscule canot a toutes les chances de se perdre dans l'infini. Mais l'alien attaque avant leur départ. Parker, adepte des arts martiaux, tient une dizaine de secondes face à lui. Lambert, paralysée de terreur, se laisse tuer sans esquisser un mouvement. La dernière survivante, Ripley, viendra à bout de la chose, au prix de risques énormes.

## Pour quelle guerre horrible ?

Mais qui est ou plutôt qu'est l'alien ? On ne le saura pas précisément, mais des éléments de réponse sont donnés par



l'endroit où on l'a trouvé, et par son comportement. Le vaisseau étranger ressemble à un os. Son entrée a quelque chose d'un sexe de femme. C'est la seule partie quelque peu "charnue" de la nef. Cette porte est dépourvue de sas. Se fermait-elle comme un sphincter ? Ou bien le vide régnait-il à bord ? Tout le reste du navire semble composé d'os soudés les uns aux autres. Jusqu'au pilote dont l'apparence, de son vivant, ne devait guère différer de celle de ses restes. Il paraît assis confortablement, mais un regard attentif montre qu'il semble faire partie du siège, lui-même rivé à la nef. Est-ce dû à un phénomène de fossilisation, le temps soudant le pilote à son vaisseau ? Ou bien la créature était-elle une composante du navire ?

Il est incontestable que le pilote, son vaisseau et l'alien ont un "air de famille", qu'un mot de leur créateur le Suisse Giger, qualifie bien : *biomécanique*<sup>(1)</sup>. Tous trois ont certainement la même origine. Mais si le pilote n'a rien d'effrayant, l'alien, à tous les stades de sa vie, est fait pour tuer. Autre indice : les œufs de la cale sont soigneusement alignés, et séparés par des allées. Il s'agit donc d'un chargement volontaire.

Troisième observation : le face hugger dispose, dans son œuf, de tout le temps du monde. On ignore son espérance de vie une fois qu'il en est sorti, ainsi que celle du chest burster. Sans doute est-elle brève. Le perce-poitrine s'empresse de se transformer en alien, vraisemblablement en "absorbant" du métal dont est faite la coque du navire terrien. Sous cette forme ultime, la créature se conduit avec une effroyable agressivité durant une vingtaine d'heures. Puis elle semble devenir apathique, rechercher un coin où se nicher dans l'attente d'une autre phase agressive. Une telle succession de périodes aussi contrastées ne doit pas pouvoir se prolonger indéfiniment, et un jour l'alien ne s'éveillera plus.

Le scénariste Dan O'Bannon pense que les aliens sont une espèce intelligente à part entière. Il ne précise pas le type des rapports qui les lient à la race du pilote du vaisseau étranger. Simplement, l'alien qui attaque les terriens n'a subi aucune espèce d'éducation : c'est un sauvage ignorant. Eût-il mieux valu pour les humains qu'il en fût autrement ?

(1) NOTE : "Biomécanique" caractérise le style de l'illustrateur suisse H. R. Giger, premier concepteur des décors d'Alien. Ses machines semblent faites d'os et de cartilage, ses créatures portent des carapaces luisantes comme du métal. Un profond sentiment de malaise se dégage de toute son œuvre...



Couverture de GIGER'S ALIEN  
Edition Titan Books

**"J'ai seulement besoin  
de savoir une chose...  
Où sont-ils ?"**

Marine Vasquez - avant le contact.

L'hypothèse de Ridley Scott, le metteur en scène du film, diffère quelque peu. Les aliens sont des armes. Le vaisseau étranger effectuait un transport militaire. Il fut obligé de se poser sur ce monde inhospitalier suite à une panne. Peut-être un des œufs s'ouvrit-il ? Peut-être le pilote vit-il le face hugger ramper vers lui ? Mais contre quoi ces armes devaient-elles servir ? Quelle guerre horrible pour que l'on utilise ça contre son adversaire !



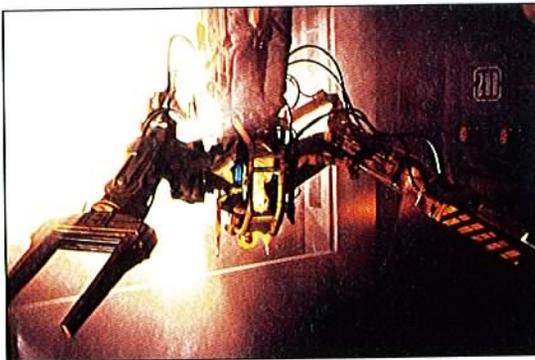
## Son nom est Légion

Une suite à *Alien* a vu le jour : *Alien 3*. Sans être un grand film, c'est loin d'être le navet que certains se sont complu à décrire. Ripley a dérivé plus de 57 ans dans son canot. Recueillie et soignée, elle apprend avec horreur que la planète où elle a rencontré la Chose est en cours de terraformation ; une colonie y est même installée. Elle raconte son histoire, à laquelle personne ne croit. Puis tout contact est perdu avec la colonie. Mi-contrainte, mi-volontaire, Ripley se voit nommée "conseillère" auprès du commando de marines envoyé sur place. Ah, ils sont forts, ces soldats ! "Ils ne pourront pas être assez forts", dit la petite Newt, une gamine, seule survivante de la Colonie, qui se terre depuis des semaines. "Ils sortent souvent la nuit, ajoute-t-elle. Pas toujours, mais souvent". Mais allez dire à des soldats surentraînés d'écouter une gamine ! La première rencontre entre les soldats et les aliens est hallucinante. Imaginez une pyramide de métal, labyrinthe auprès duquel ceux, légendaires, des pyramides d'Égypte de nos lectures d'enfants font pâle figure. Les colons sont LÀ.

Les commandos foncent. D'abord pleins de morgue, les soldats sont stupéfaits face aux concrétions qui recouvrent de toutes parts le métal des niveaux inférieurs. Quelques plaisanteries, des rires forcés, puis l'horreur. Une horreur croissante, distillée petit à petit, savamment entretenue. Une femme prise dans une gangue de concrétion, et qui a la force de



Les marines aux portes de l'enfer.



Ripley aux commandes de la chargeuse : force mécanique contre biomécanique.

supplier : "Tuez-moi !" avant que sa poitrine n'éclate. Des murs qui bougent. Des formes superbes et monstrueuses qui s'en détachent... Puis des cris, un violent combat, un chef qui se révèle incompetent, une femme terrifiée qui parvient à transcender sa peur, et à limiter les dégâts... Les quelques survivants se retrouvent, misérables, retranchés derrière les mêmes barricades qui protégèrent si mal les colons. Il faut fuir, quitter ce piège, mais ça ne se fait pas aussi simplement que cela.

La première navette détruite, il faut faire descendre la seconde, ce qui prend du temps. Et Judas n'est pas mort avec les premières victimes... Il s'appelle Burke ; il a la tête et les manières d'un jeune ambitieux sans scrupules, d'un Yuppie de Wall Street pour tout dire. Mais ses intrigues minables seront de peu de poids face à l'agressivité des aliens, qui mettra tout le monde d'accord...

## Un sentiment humain

Ripley se serait bien passée d'une seconde visite dans l'ancre de la bête. On apprend que c'est une femelle qui pond les œufs d'aliens (rien dans le premier film n'expliquait ces œufs). La femelle est plus grande que les créatures rencontrées jusque-là par les humains. Elle est tout aussi

agressive, mais visiblement moins rapide, et incontestablement douée d'un certain instinct de conservation : devant la menace d'un lance-flammes (pas le bricolage du premier film, mais un engin de mort pensé en tant que tel), la Reine renvoie ses chiens... Ripley est frappée par la ressemblance du lieu avec un nid de gigantesques cancrelats... Comment, pourquoi s'en sort-elle, alors que le premier commando fut presque exterminé au même endroit ? L'apparente contradiction en fit rire plus d'un. C'est en fait très logique.

• Tout d'abord, les aliens ont subi de lourdes pertes. Rappelez-vous : il faut un "hôte" pour faire un alien. Les guerriers de la Reine sont donc un peu moins de un par colon, dont certains ont cer-

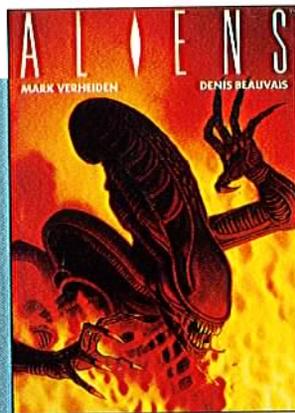
## ALIENS, LA BD

Comme le film *Alien 3* (voir encadré), la BD, traduite en français par les éditions Zenda, est la suite d'*Alien 2*. Cependant, on s'y désintéresse de Ripley pour se concentrer sur les aventures des deux autres rescapés, Newt et le marine Hicks. On y retrouve tous les thèmes qui nous sont devenus familiers : le fléau que représentent les aliens, la folie des hommes qui pensent pouvoir les contrôler, l'impuissance de la technologie humaine face au pouvoir de ces créatures et la lutte des héros pour survivre au sein d'un cauchemar qu'ils sont incapables de fuir. Mais certains éléments nouveaux viennent s'ajouter, notamment, la relation amoureuse entre Newt (qui a maintenant grandi) et Butler, un androïde qui n'a découvert sa nature qu'après avoir été coupé en deux...

Le dessin est loin d'avoir la portée émotionnelle de l'image filmée mais cette BD est une suite honorable pour la saga des aliens.

NOTE : La bande dessinée développe une idée abandonnée par le cinéma pour des raisons de coût : des aliens ont été illégalement introduits sur la Terre et s'y sont répandus. Notre planète est sous leur domination, les humains survivants ayant fui vers les colonies ou les stations spatiales. Pourtant, les deux premiers tomes de la BD ne contredisent pas forcément *Alien 3* puisqu'ils ne donnent aucune précision sur le sort de Ripley.

Luc Masset



ION 3001

# FIREFIGHT



**GUERRILLA URBAINE  
A L'AGE IONIQUE**

Alternative Armies 



Les balles vibrantes transpercent presque tout : la carapace des aliens, mais aussi les circuits de refroidissement de la centrale nucléaire où se déroule le combat.

tainement préféré aller mourir dans un coin plutôt que de servir d'incubateur. Or, les soldats ont quand même éliminé pas mal d'aliens.

- Ensuite, les soldats sont arrivés ici gonflés d'un orgueil qui se transforma très vite en panique. Or Ripley est dévorée par la peur, mais pas par la panique. Une haine sans nom l'anime, de même qu'un amour maternel qui, allez savoir, trouvera peut-être un écho chez la Reine quand elle comptera tous ses "fils" perdus.

- Enfin, Ripley s'est abondamment pourvue d'armes modernes : lance-flammes, lance-grenades, fusil automatique avec des kyrielles de chargeurs.

Une arme n'est rien sans la main qui la forge et la tient, dit-on... Battus sur leur propre terrain, l'agressivité, les aliens seront bien obligés de plier... Se retrouvant seule, la Reine partira à l'attaque... Pour chercher d'autres incubateurs ? Ou bien animée par un sentiment de vengeance qui, paradoxalement, l'humaniserait quelque peu ?

Nul ne le saura jamais.

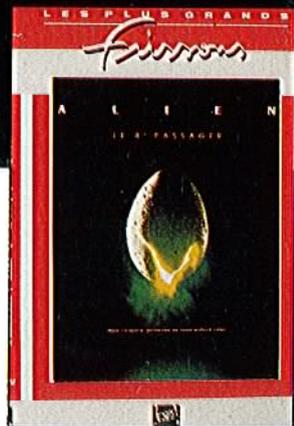


### LE SAVIEZ-VOUS ?

- Ridley Scott a atteint les sommets de l'horreur en terrorisant ses propres acteurs : souvenez-vous quand le ventre de Kane explose, Lambert est éclaboussée de sang. L'actrice n'était pas prévenue : elle a vraiment hurlé !
- Dans *AlienS*, la scène où Bishop joue à planter son couteau entre ses doigts fut ajoutée au tournage ; tout simplement parce que l'acteur savait le faire.
- Les italiens ont sorti un "faux Alien 3", qui n'a rien à voir avec *Alien* ni *AlienS*, pas plus qu'avec la suite "officielle" prévue pour mai. Ce film n'a pas laissé de souvenir impérissable...

### A VOIR

*Alien* et *AlienS* sont des valeurs sûres ! Accaparez un magnétoscope et revoyez ces deux classiques. Les vidéo-cassettes sont distribuées par FoxVidéo France.



Les photos extraites d'*Alien* et d'*AlienS* publiées dans ce numéro sont sous copyright © 1979, 1991, 20th Century Fox Film Corporation. *Alien* est une marque déposée de 20th Century Fox Film Corporation.

## ● ■ ▼ Préviews ● ■ ▼ Préviews ● ■ ▼ Préviews ● ■ ▼ Préviews ● ■ ▼

### ALIEN 3 : UN ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

■ Trop occupé par le tournage de *Terminator 2*, James Cameron, le réalisateur d'*AlienS*, n'a pu se charger d'*Alien 3*. La Fox ne s'est pas laissée abattre par cette défection prévisible et le tournage du film a été entrepris dans les studios anglais de Pinewood. Initialement pressenti, Renny Harlin (*58 minutes pour vivre*) abandonne alors subitement le projet qui est confié à David

Fincher, un réalisateur de clips d'origine néo-zélandaise.

Après un long procès contre ses producteurs, Sigourney Weaver (l'actrice qui joue Ripley) est toujours du voyage mais son crâne apparaît totalement rasé sur les photos de production. *Alien 3* est la suite immédiate du second volet. Exit Hicks (Michael Biehn — désolée, les filles !) ainsi que la petite Newt, seule Ripley est encore sur le pont pour lutter contre... une reine-mère qui s'était planquée sur son vaisseau. L'alien provoque l'écrase-

ment de l'astronef sur une ancienne planète pénitentiaire maintenant occupée par une secte religieuse.

On avait, pendant un moment, parlé d'une invasion de New York par les aliens. Cette perspective ruineuse a été remplacée par une solution infiniment plus économique : l'alien s'attaque aux habitants de la colonie tandis que Ripley tente de l'éliminer et de convaincre ses nouveaux amis — sceptiques, bien entendu — du danger qu'il représente. Rien de bien nouveau, donc, pour l'alienophile convaincu, sauf peut-être l'épi-

sode où, profitant du sommeil réparateur de Ripley dans son vaisseau, l'alien la met enceinte comme un vulgaire suborneur ! Il n'y a vraiment plus de morale dans les profondeurs de l'espace ! Ni sur le plateau, d'ailleurs, car il semblerait que l'atmosphère y était à l'orage. A preuve : la sortie du film, prévue pour cet automne, a été reportée en février, soi-disant pour étoffer les séquences d'effets spéciaux que la production jugeait insuffisantes. C'est rarement bon signe...

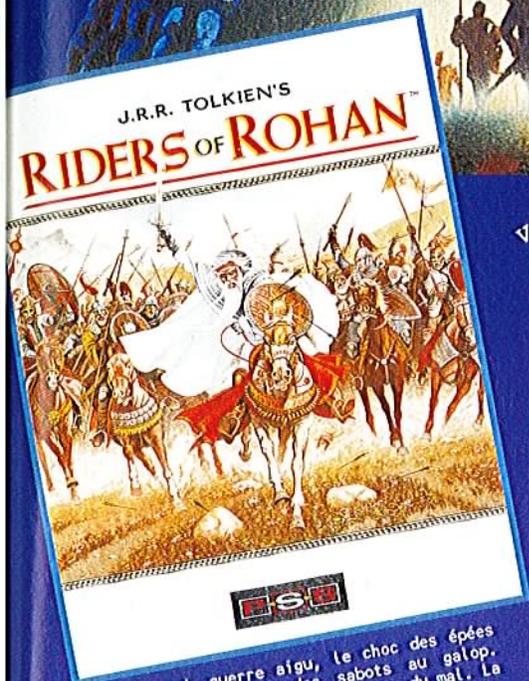
Caroline Vié

# Entrez dans le monde fantastique et magique des jeux de rôles sur micro

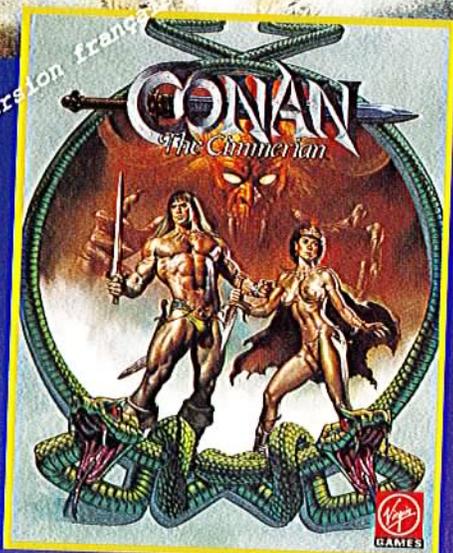
du droit divin de gouverner, vous tenez du Royaume de votre Père. Aimez votre voisin ou bien lui faire la guerre, le choix vous appartient.

REALMS

Version française

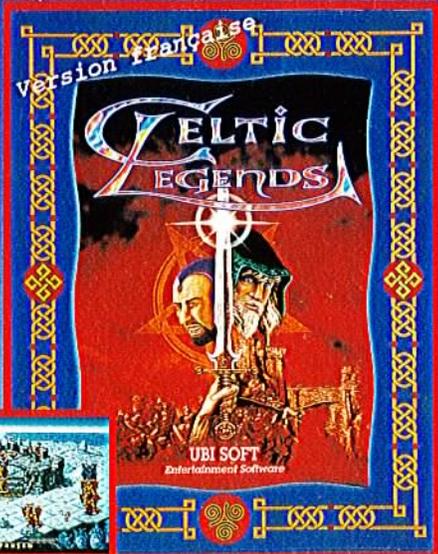


Un cri de guerre aigu, le choc des épées et le grondement des sabots au galop. Rohan est menacé par les forces du mal. La Confrérie de l'Anneau est désunie.



Lorsque le village de Conan est détruit par les hordes rapaces de Thoth Amon, le grand prêtre du Dieu-serpent, Conan jure de se venger. A l'aide de diverses cartes et d'objets appropriés, vous pourrez mener à bien diverses missions.

Vous êtes un chevalier en quête d'une pierre de Lure. L'argent et le don d'objets magiques sont les moyens les plus courants, pour augmenter vos attributs et améliorer vos équipements.



Celtica est un royaume prospère béni des Dieux, où tout n'est que paix et harmonie. Mais aujourd'hui Celtica est gravement menacée. Aussitôt le Conseil des Sages a nommé Eskel Le Bleu, afin de destituer l'usurpateur.

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

Je désire recevoir plus de renseignements sur le ou les jeux suivants:

NOM :  
 PRENOM :  
 ADRESSE :  
 VILLE :  
 Veuillez envoyer ce coupon à: **UBI SOFT 8-10 Rue de Valmy 93100 Montreuil sous Bois Tel : 16(1)48.57.65.52**



**F**oster sait retrouver, par l'écriture, l'ambiance souvent noire et désespérée des films qu'il adapte. Nous avons choisi pour vous un extrait de son roman *AlienS*, publié aux éditions J'ai Lu.

# BENVENUE SUR ACHÉRON

## La conquête spatiale n'est pas un rêve. C'est une dure réalité.

Dans *Alien*, l'équipage du *Nostromo* doit enfiler des combinaisons étanches pour se protéger de l'atmosphère empoisonnée de l'astéroïde LV-426. Un demi-siècle plus tard, les marines d'*AlienS* débarquent sur ce même astéroïde sans porter de masque respiratoire. Que se passe-t-il entre les deux films ? Sans nouvelles du *Nostromo*, la Compagnie Weyland-Yutani, propriétaire du vaisseau, ne semble plus s'intéresser au mystérieux signal en provenance de LV-426. Par contre, elle convoite les métaux lourds qu'on y trouve en abondance. La Compagnie implante donc une colonie sur l'astéroïde (rebaptisé "Achéron", du nom du fleuve qui traverse l'Enfer).

Des centrales fonctionnant à l'énergie nucléaire sont construites pour purifier l'atmosphère. Au bout de vingt ans, le processus est loin d'être achevé mais l'air est déjà respirable au voisinage immédiat des stations d'épuration, et notamment dans la cité des colons : "Espoir d'Adley".

L'extrait suivant vous présente cette ville de pionniers avant la crise qui entraînera l'intervention des marines. La recherche et l'exploitation du minerai accaparent les colons ; ils ignorent la présence sur leur monde d'un astronef étranger aux cales remplies d'œufs d'aliens.

Ce n'était ni le plus agréable des mondes, ni la plus clémente des saisons. Soumis à des phénomènes atmosphériques propres à Achéron, les vents cinglaient inlassablement la surface érodée de la planète. Ils étaient aussi vieux que la sphère de roche et, sans aucun océan pour modérer leur fureur, ils auraient nivelé les reliefs des millénaires plus tôt si les forces en ébullition sous la croûte basaltique n'avaient continuellement poussé vers le haut de nouvelles montagnes et de nouveaux plateaux. Les vents d'Achéron livraient une guerre sans merci au monde qui les engendrait.

Rien n'avait jamais eu l'audace de contester leur maîtrise absolue des airs, de modérer la violence de leurs tempêtes de sable, de résister à leurs bourrasques, jusqu'à l'arrivée des humains. Ces derniers avaient annexé Achéron, et ils ne revendiquaient pas cette planète sous sa forme actuelle (un paysage infernal de rochers aux formes tourmentées et de sable, à peine visible à travers **une atmosphère jaunâtre saturée de poussière**), mais telle qu'elle serait lorsque les épurateurs auraient achevé leur œuvre. L'air subissait une lente métamorphose et le méthane cédait déjà la place à l'oxygène et à l'azote. Ensuite les vents seraient domptés, et enfin les hommes remodeleraient la surface. Il en résulterait un climat agréable qui engendrerait à son tour de la pluie, de la neige, de la vie.

Tel serait le legs de l'époque actuelle aux générations à venir. Mais, pour l'instant, les habitants d'Achéron assuraient le fonctionnement des épurateurs et luttèrent pour matérialiser un rêve en puisant sans réserve dans leurs trésors de détermination et d'humour, et en étant motivés par des salaires pharamineux. Ils ne vivraient pas assez longtemps pour voir

"Il y a des gens ici depuis plus de vingt ans, et jamais ils n'ont signalé la présence d'organismes hostiles".

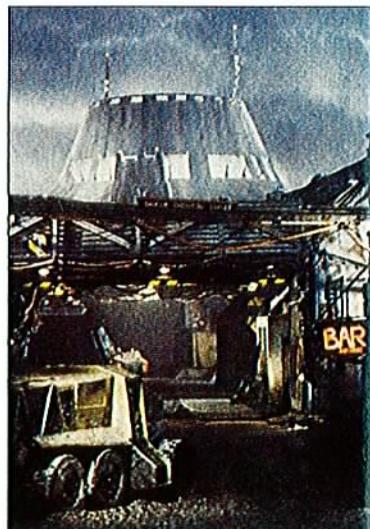
**U**ne atmosphère jaunâtre saturée de poussière

Texte

Alan Dean Foster

Traduction

Jean-Pierre Pugi





Véhicule de transport de troupes dans la centrale nucléaire de la colonie.

Achéron devenir un pays de cocagne. Seule la Compagnie avait une espérance de vie assez longue pour ça. La Compagnie était immortelle, pas les pionniers.

Le sens de l'humour propre à tous les aventuriers vivant dans des conditions d'existence précaires transparaissait dans toute la colonie, et plus particulièrement sur la plaque d'acier encastrée dans les pylônes de béton se trouvant à l'extérieur de la dernière structure intégrée :

**ESPOIR D'ADLEY — Pop. 159 habitants**

**Bienvenue sur Achéron**

*Je vous souhaite un séjour agréable !*

Sous laquelle un autochtone facétieux avait ajouté sans autorisation officielle : *Je vous souhaite un séjour agréable*, à la peinture indélébile. Les vents ignoraient ce souhait. Les grains de sable qu'ils charriaient avaient corrodé la majeure partie de la plaque d'acier et une nouvelle venue, invitée sur Achéron par les épurateurs d'atmosphère, y avait ajouté sa signature brune : les premières pluies étaient responsables des premiers points de rouille.

**A**vec les premières pluies, les premières taches de rouille...



Ripley : "Ces gens sont ici pour te protéger. Ce sont des soldats."  
Newt : "Ça ne changera rien..."

## L'ensemble évoquait un bunker

Au-delà de cette plaque se trouvait la colonie elle-même : des structures de métal et de plastobéton reliées entre elles par des tubes paraissant trop fragiles pour pouvoir résister aux tempêtes. **L'ensemble évoquait un bunker**, et si la colonie avait un aspect moins impressionnant que le paysage, avec ses formations rocheuses battues par les vents et ses montagnes torturées, elle était cependant presque aussi solide et bien plus accueillante. Elle isolait sa population des vents et de l'atmosphère encore raréfiée.

Des tracteurs aux roues énormes et d'autres véhicules se déplaçaient lentement sur les routes entre les bâtiments, sortaient ou entraient dans des garages souterrains, tels des cloportes. Des enseignes au néon scintillaient sur les immeubles commerciaux, invitant la population à profiter des distractions peu nombreuses et pitoyables qu'il était possible de s'offrir en échange de sommes exorbitantes. Partout où les salaires sont énormes, on trouve de petites affaires montées par des femmes et des hommes ambitieux. Et si la Compagnie jugeait de telles activités peu lucratives, c'était néanmoins avec empressement qu'elle vendait des concessions à ceux qui désiraient tenter l'aventure.

Au-delà de la colonie se dressait le premier des épurateurs d'atmosphère. Alimenté par une centrale thermonucléaire, **il éructait sans trêve de l'air purifié dans le ciel obscur**. Les matières pulvérulentes et les gaz dangereux étaient éliminés par combustion ou dissociation chimique, et remplacés par de l'oxygène et de l'azote.

L'air vicié entraînait, l'air pur ressortait. Si le principe était simple, le processus était à la fois lent et onéreux.

## Il éructait sans trêve de l'air purifié dans le ciel obscur.

### LE SAVIEZ-VOUS ?

Alan Dean Foster est un spécialiste de la "novélisation" de films. Outre celles d'*Alien* et *AlienS*, on lui doit *Krull* et *Outland*.

Ses romans de la série *Alien* comportent des scènes qui ne figurent pas dans les films. On y trouve les informations suivantes :

- Dans *Alien* : avant de s'échapper du *Nostromo*, Ripley découvre le commandant Dallas vivant, pris dans un cocon et portant déjà en lui un embryon. Sur ses supplications, Ripley le tue.
- Carter Burke, l'homme de la Compagnie et le traître d'*AlienS*, fait plus que saisir l'occasion de s'enrichir : il prépare son coup. C'est lui qui modifie le journal de bord de la capsule de sauvetage de Ripley pour que le passage à son bord de l'alien n'apparaisse pas. Il envoie ensuite aux colons terraformeurs d'Achéron

l'ordre d'explorer la zone dont les coordonnées correspondent à l'emplacement du vaisseau étranger. La famille de Newt est chargée de la mission, et découvre les œufs d'aliens...

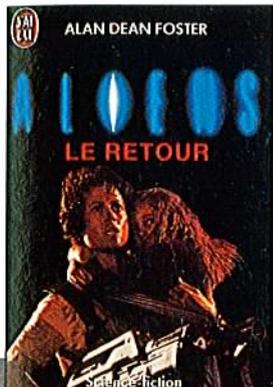
- Justice sera rendue par les aliens eux-mêmes : Carter Burke est retrouvé "encoconné" dans le nid de la reine par Ripley, elle-même à la recherche de Newt. Comme jadis avec Dallas, Ripley aura pitié...
- La première ligne de défense des marines assiégés dans la colonie est constituée de plusieurs "robots-sentinelles" (fusils pulseurs montés sur servomoteurs et munis d'un détecteur de mouvement). Grâce à ces "RS", une première vague d'attaque alien est repoussée.
- Des aliens-ouvriers, plus petits et moins armés, ont pour fonction de veiller sur les œufs.

Cependant, quelle valeur peut-on accorder à une planète ? Et Achéron était, tout compte fait, un monde plus hospitalier que certains autres dont la Compagnie avait pourtant financé le terraformage. Au moins possédait-il déjà une atmosphère à modifier, ce qui était bien plus facile à réaliser que d'en créer une à partir du néant. Il possédait en outre une gravité très proche de la norme standard. Sur ce plan, c'était un véritable paradis.

Le halo incandescent qui couronnait la station d'épuration d'atmosphère, une tour conique semblable à un volcan, faisait par contre penser aux enfers. Les colons étaient conscients de son caractère symbolique et ne se privaient pas de plaisanter à ce sujet. **Ils n'étaient pas venus sur Achéron pour jouir du climat.**

On ne croisait aucune personne de constitution faible ou chétive dans les couloirs de la colonie. Même les enfants étaient endurcis par leur environnement. Non pas brutaux, mais résistants, tant sur le plan mental que physique. Les bravaques n'étaient pas à leur place ici. On apprenait très vite que l'entraide était indispensable à la survie. Les enfants grandissaient plus vite que leurs semblables de la Terre ou des mondes plus hospitaliers et plus riches. Comme leurs parents, ils appartenaient à une race différente et indépendante, consciente de ne pouvoir compter que sur elle-même. Les colons d'Achéron n'étaient pourtant pas uniques en leur genre et s'ils étaient arrivés à bord de vaisseaux spatiaux, leurs prédécesseurs avaient voyagé, eux, dans des chariots.

Se considérer comme des pionniers et non comme de simples numéros de matricule les aidait à accepter cette dure existence.



*La vie est rude sur les planètes en cours de terraformation, mais au terme du processus apparaissent des mondes comme New Eden ou Alexandria, entièrement enveloppés d'une atmosphère respirable et disposant de toutes les ressources d'une planète vierge. La vie y est plus agréable que sur la vieille Terre et la facilité des échanges y limite le pouvoir des grandes compagnies privées.*

*L'univers d'Alien, nous l'avons dit, se situe dans notre futur proche<sup>1)</sup>. Peut-être marque-t-il une étape difficile dans une longue évolution qui adaptera la galaxie aux besoins de l'homme. Les rêves romantiques du Space Opera (Star Wars) deviendraient alors réalité. A moins que, bien avant, l'humanité ne soit détruite par les aliens ou par une autre catastrophe inimaginable...*

## Ils n'étaient pas venus sur Achéron pour jouir du climat.

### ▼ A LIRE

- *Alien et AlienS*, d'Alan Dean Foster, aux Editions J'ai Lu.
- *La faune de l'espace*, A. E. Van Vogt, Editions J'ai Lu.
- *Alien*, la BD, Zenda Editions. Les deux premiers tomes sont de Marc Verheiden et Denis Beauvais. Pour le troisième, *Guerra sur Terre*, Denis Beauvais cède la place au dessinateur Sam Kieth.
- *Giger's Alien*, Editions Titan Book, est un recueil d'illustrations signées par le créateur des décors du premier film, le Suisse H. R. Giger. Une adresse à Paris : Album, 6 rue Dante, 5<sup>e</sup>.
- Nous avons utilisé une source d'informations précieuse : *Métal Hurlant*, spécial Alien, n° 43<sup>e</sup> qui est malheureusement introuvable maintenant.

*Les extraits d'AlienS publiés dans ce numéro sont sous copyright © 1986, Twentieth Century Fox Film Corporation, et pour la traduction française © Editions J'ai Lu. Avec l'aimable autorisation des Editions J'ai Lu.*

(1) NOTE : L'histoire se déroule au XXII<sup>e</sup> siècle : c'est en 2122 que le Nostromo se pose sur LV-426 ; et en 2179 que le Sulaco, le vaisseau des marines coloniaux, dépose sa navette sur Achéron.

Denis Gertaud

# LE MONDE de RÊVE DE DRAGON

Nouvelles  
Règles Additionnelles

Ludodélire



**A**lien est d'abord un film d'ambiance ; *AlienS*, de James Cameron, accorde une plus grande part à l'action et met en vedette les marines. C'est sans doute pour cette raison que tous les jeux disponibles se basent sur le second film, les adaptations officielles — réalisées par *Leading Edge* — tout comme les jeux développés par *Games Workshop*.

"ANOTHER GLORIOUS DAY IN THE CORPS !"

Engagez-vous dans les space-marines.



## ALIENS, LE JEU DE ROLES

"Ces marines coloniaux sont de vrais durs. Rien ne peut les arrêter."

Photos de jeux

**Stéphane Hanotin**

Photos d'écran

**Frédéric Picard**

Le jeu de rôles *Aliens Adventure Game* est d'abord conçu pour créer des marines coloniaux et les jouer en mission (chasse aux aliens, mais aussi maintien de l'ordre et répression d'émeutes sur des planètes lointaines). A cette fin, la situation politique et sociale des colonies de la Terre au XXII<sup>e</sup> siècle est clairement définie : guerre des corporations, révolutions planétaires, conflits d'influence entre les administrations, espionnage industriel, etc.

Créer un personnage marine consiste à retracer sa carrière avant de l'intégrer à une section d'assaut qui se verra confier des missions dangereuses sur différents mondes. Il est également possible, grâce à un système de compétences, de jouer d'autres personnages que des militaires.

Si *Star Wars* est un jeu de "fantasy SF" — bruits dans l'espace, esquive de tirs lasers, vaisseaux spatiaux effectuant des voltiges dans le vide et tous ces détails anti-scientifiques qui font le charme du space-opera —, *Aliens* est de la "hard SF", où les armes à énergie sont peu

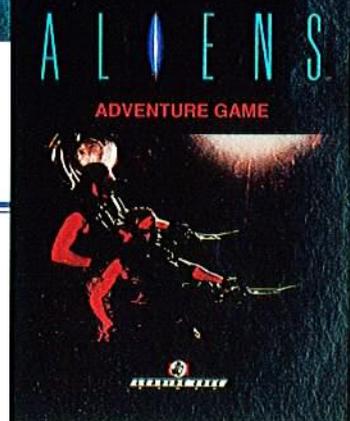
employées, où l'espace est un environne-

ment hostile et silencieux, les combats spatiaux souvent laissés aux ordinateurs, etc. Ce monde nous est proche (à deux siècles à peine de nous) et surtout familier (on y porte encore le costard-cravate, les marines ont le même jargon que ceux du Vietnam et les "spatiaux" les mêmes revendications sociales que les dockers de New York).

*Aliens Adventure Game* est une réussite : le background est solide, les règles parviennent à combiner réalisme et jouabilité ; et créer un personnage revient à voir sa carrière se dérouler devant soi.

Bien que les aliens représentent l'adversaire ultime, le jeu n'est pas exclusivement consacré à la lutte contre ces créatures. Il plaira à tous ceux qui souhaitent vivre le futur probable de notre monde.

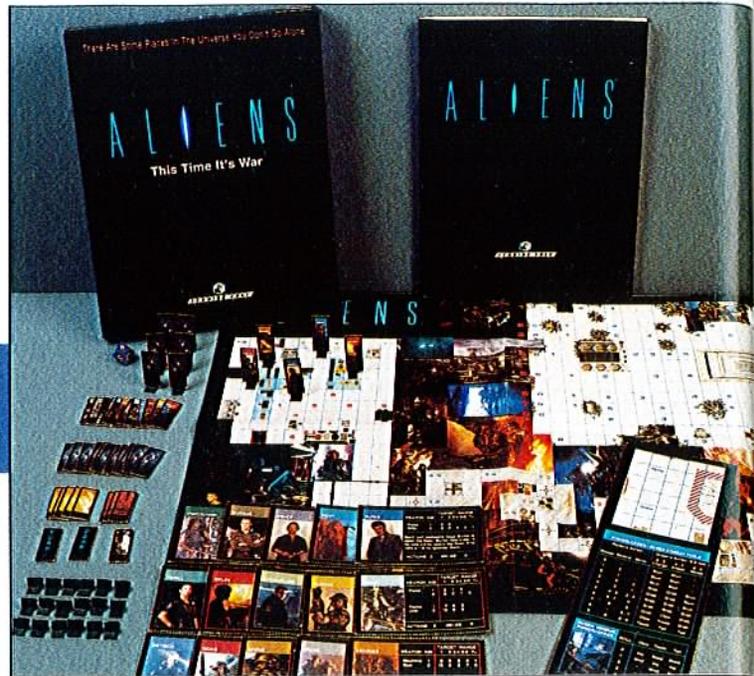
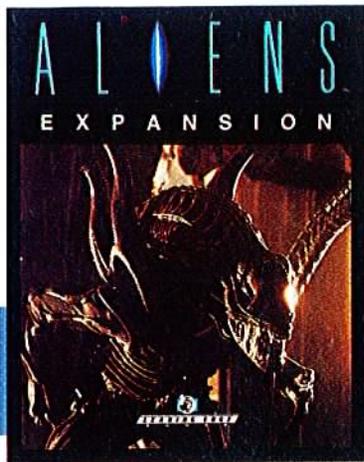
Luc Masset



### FICHE TECHNIQUE

#### ALIENS ADVENTURE GAME

Editeur : *Leading Edge Games*  
 Créateurs : Barry Nakazono et David McKenzie  
 Règles en anglais  
 Distributeur : *Hexagonal*



## FICHE TECHNIQUE

## ALIENS BOARDGAME

Editeur :  
Leading Edge Games  
Créateurs : Barry Nakazono et  
David McKenzie  
Règles en anglais  
Distributeur : Hexagonal  
Nombre de joueurs : possibilité  
de jouer en solo ou à plu-  
sieurs.

## ALIENS, LE JEU DE PLATEAU

**"Un joueur égoïste est le  
meilleur ami des aliens"**

**A**liens Boardgame est le seul jeu de plateau qui vous plonge vraiment dans l'ambiance du film. Ici, pas de space-marines concourant pour le plus grand nombre d'aliens abattus, pas d'équilibre des forces permettant aux marines de gagner la partie... Alors où est l'intérêt ? Sauver sa peau !

Le plateau, superbement illustré de photos du film, permet de jouer trois scénarios différents. Le premier est basé sur la première scène d'action du film, la découverte du "nid" d'aliens près du réacteur nucléaire de la colonie ; le second, sur la fuite à travers les conduits d'aération face à l'attaque foudroyante des méchants E.T. Les joueurs se répartiront les fiches et pions représentant les marines, les vrais, ceux du film !

Personne ne joue les aliens, ils sont autogérés. Il en apparaît un, deux ou trois à

chaque tour en des lieux imprévisibles. Leur mot d'ordre est simple :

"Tuer l'humain le plus proche !" Le but de ces deux scénarios, fuir ! Vous pouvez tout de même "tirer le carton", mais attention aux éclaboussures quand vous abattez un alien à bout portant : l'acide ça ronge ! Dégager ses blessés est une bonne tactique, car le joueur qui compte le plus de survivants dans son équipe est déclaré vainqueur. Comme dans le film, la lutte contre les aliens n'est pas une partie de plaisir. Impossible de les tuer tous, à chaque seconde de nouveaux ennemis apparaissent, toujours plus féroces. Vous constaterez vite que seule une collaboration de tous les marines empêchera le jeu de gagner, car vous jouez contre le jeu !

Le troisième scénario reprend la scène finale, le combat des mères en colère : la supermaman Ripley affronte la Reine dont tous les petits ont été brûlés !

Les règles en anglais, mais d'accès facile, ne devraient pas poser de gros problèmes aux joueurs motivés. Signalons qu'une extension est disponible : *Aliens Expansion*, avec de nouveaux scénarios et règles.

A paraître, *Aliens extension — Last Colonist Stand* simulera la bataille entre colons et aliens qui précède le film de James Cameron. On espère que ce nouveau produit sera à la hauteur d'*Aliens Boardgame*.

Olivier Noël

Entraîné à faire face à  
toutes les situations...





## CROISADE SPATIALE

"Je n'ai besoin de savoir  
qu'une chose : où se  
cachent-ils ?"

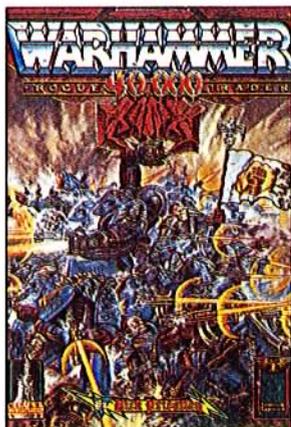
La firme anglaise Games Workshop a développé un univers SF où prolifèrent de proches cousins des aliens : les Genestealers. Ces créatures dérivent dans l'espace à bord de gigantesques épaves de vaisseaux spatiaux. Lorsqu'elles infestent une planète, les jours de la population sont comptés.

Pour lutter contre ce fléau, l'humanité dispose — grâce soient rendues à la prévoyance de l'Empereur — d'un corps d'élite de space-marines. Avec leurs lourdes armures écarlates dotées de servo-moteurs intégrés, ils ne ressemblent guère à ceux d'AlienS ; cependant, leurs armes (canon rotatif, lance-flammes...), leurs accessoires (détecteurs de vie, ordinateur de tir), et leurs tactiques (lieutenant dirigeant ses troupes de l'arrière, grâce aux caméras montées sur les casques de ses hommes) s'inspirent directement du film.

L'équipe de Games Workshop situe son univers dans un futur lointain où l'homme s'est répandu jusqu'aux confins de la galaxie. La fantaisie (démons surgissant de l'hyper-espace) se mêle à la SF, la démesure est de règle, et une touche d'humour vient tempérer l'ensemble : impossible de prendre au sérieux ces space-marines fanatisés, engoncés dans leurs monstrueuses armures hérissées de gadgets ! Ils semblent à peine plus sympathiques que leurs adversaires aliens...

Ce background est commun à de nombreux jeux de plateaux, qui comportent tous des figurines en plastique et des accessoires de qualité :

● *Space Crusade* : Nous avons présenté dans notre numéro 0 ce bon



jeu d'initiation développé par Games Workshop et (largement) diffusé par MB. Ses règles sont simples et entièrement traduites. Il fait actuellement l'objet d'une adaptation sur Atari ST. Edité par PPS, ce jeu micro aux graphismes prometteurs devrait être disponible quand vous lirez ces lignes.

● *Space Hulk* : comporte deux extensions : *Death Wing* et *Genestealers*, où interviennent des hybrides d'humains et d'extra-terrestres. Un jeu puissant et prenant. Tout joueur se doit de l'essayer.

● *Advanced Space Crusade* : est présenté comme le jeu ultime sur le thème de la lutte contre les Genestealers.

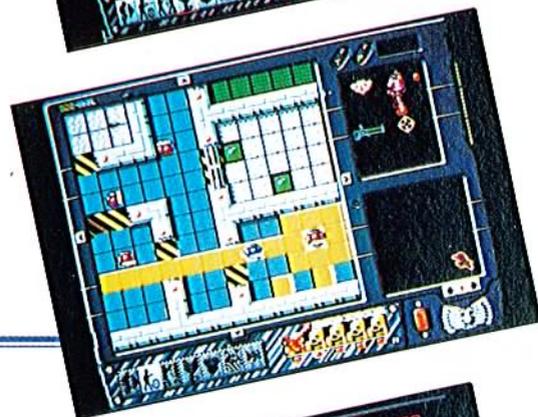
● *Warhammer 40 000* : les Genestealers peuvent intervenir dans ce jeu de guerre avec figurines. Cette fois, il s'agit de combats planétaires de grande envergure et non d'es-carmouches dans les couloirs exigus des vaisseaux spatiaux.

A l'exception de *Space Crusade*, tous les jeux cités sont produits par Games Workshop et distribués en France par AGMAT.

Yulran



...enfin presque toutes les situations.



Ecrans de la version micro de *Space Crusade* (Atari ST).

*Space Hulk*, un jeu indispensable

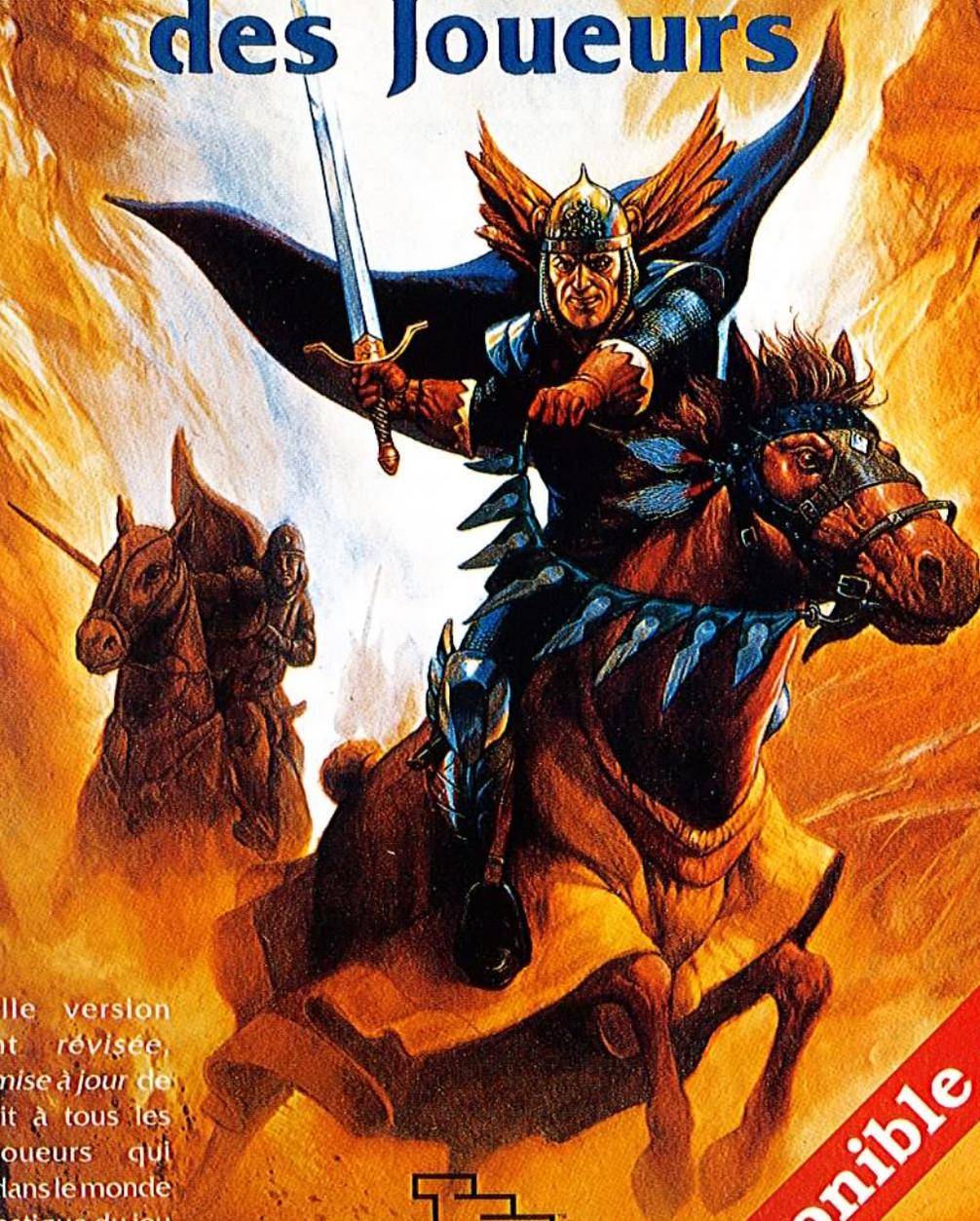


2101F

# 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

Disponible en Juillet

Easton

# CHASSEZ L'ALIEN... ET LE SPACE-MARINE !

## Un guide pour le collectionneur de figurines

**N**ous avons cherché, parmi les marques distribuées en France, les figurines représentant des aliens et des space-marines. Pour les premiers, pas de problème d'identification : malgré quelques différences mineures (nombre de griffes, de mâchoires...), un alien reste un alien, quel que soit le nom qu'on lui donne.

Pour les seconds, il faut distinguer :

- les combattants en armures légères ou sans armure. Ceux-là ressemblent vraiment aux marines du film ;

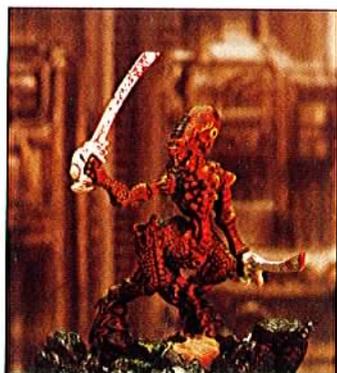
- les combattants équipés d'armures lourdes (tendance *Star Wars* mais aussi *Space Crusade* et *Space Hulk* — voir la critique de ces jeux).

Les space-marines de cette catégorie vivent dans un futur plus éloigné et utilisent une technologie plus avancée que ceux du film. Cependant, toutes les forces disponibles devant être rassemblées pour contrer l'invasion, nous les avons également recensés.

■ **Alternative Armies** : Distribuée par Morning Star, cette gamme comporte un grand nombre de références science-fiction, tendance futur éloigné. La série "levies" présente plusieurs blisters de figurines destinées au jeu de combat tactique *Firefight*. Ces modèles peuvent faire de bons marines en armure lourde. La gravure est de très bonne qualité.

■ **Armageddon** : Cocorico, c'est une marque française. Disparue il y a quelques années (*NDLR* : cocoricouac !), elle est désormais reprise par EM Diffusion. Les modèles de science-fiction ont une gravure fine et des poses originales. La plupart des civils peuvent fournir de beaux space-marines d'*AlienS*, (rappelons que ces derniers portent rarement l'uniforme complet et sont autorisés à personnaliser leur équipement). Quant aux space-marines en armures lourdes, ils satisferont les plus exigeants. Regrettons seulement que la gamme ne soit pas plus étendue.

■ **Citadel** : En pleine perte de vitesse, pour manque de sculpteurs et prix prohibitifs, la première marque anglaise a tout de même de beaux restes. Ses Genestealers et ses Tyranids font d'excellents aliens : bien que leur alliage plomb-plastique laisse à désirer, ils feront le poids face aux marines. Pour ces derniers, le choix est grand, mais ils semblent venir du monde de *Star Wars* plutôt que de celui d'*AlienS*.



Tyranid de Citadel  
Peinture Huat

■ **Fantasy Forge** : Distribuée par Morning Star, cette marque propose sans doute les plus beaux marines et aliens. Les "kriomex" ne sont pas la réplique exacte des créatures du film, mais s'en rapprochent beaucoup. Une fois peints, ils sont impressionnants : vous obtiendrez le même effet que Ridley Scott ! Dans la série "Nexus", les marines sont superbes, toutes gammes réunies : on les croirait sortis du film de Cameron ! Une marque indispensable.

■ **Folio Works** : Très belles, les figurines SF de cette marque ont au moins 100 ans d'avance sur le monde d'*AlienS*. De beaux marines en armure lourde.

Distribution Hexagonal.

■ **Metal Magic** : Même observation que pour Folio Works, mais quelques références retiennent l'attention. Chez les civils, on peut utiliser certains modèles comme le C3701b qui sera une parfaite femme-marine, ou le C3720c qui fera un lieutenant irréprochable. C'est dans cette gamme qu'on trouve la figurine d'alien la plus proche du film, même si la gravure n'est pas de premier choix... Comme je suis gentil, je vous donne la référence, C3752a. Distribution CJR.

■ **RAFM** : Cette marque propose des marines en armure lourde. La sculpture est bonne, les modèles originaux. Actuellement, ils sont difficiles à trouver, mais les choses devraient s'arranger. Distribution Hexagonal.



Genestealer de Citadel  
Peinture Huat

Texte

Olivier Noël

Photos

Jérôme Bohbot



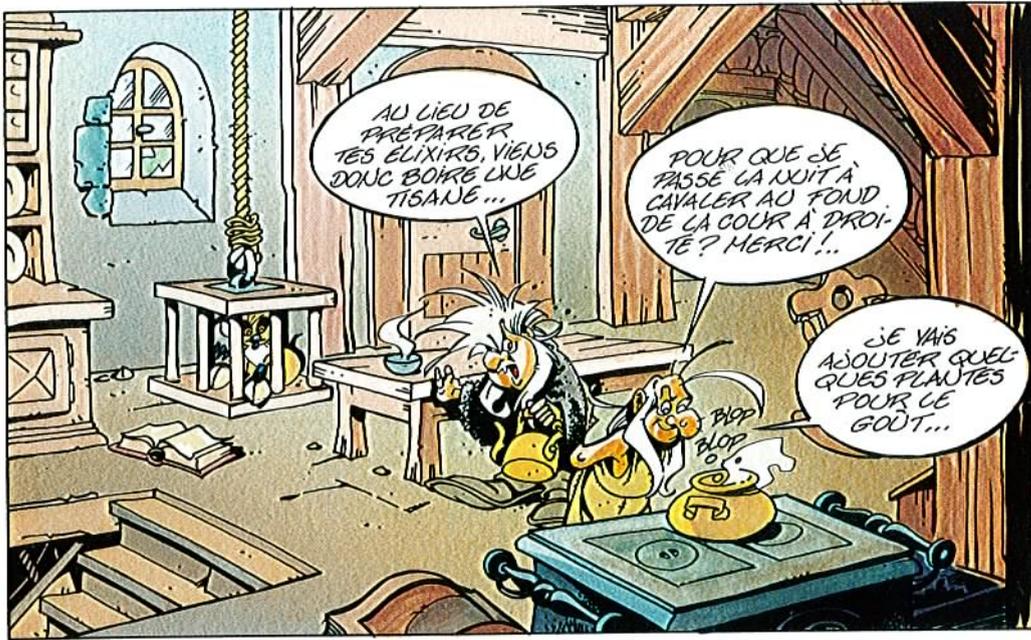
Après la chasse, photo souvenir.

Figurines Citadel  
Peinture Christophe Fx



Space marine  
Figurine Alternative Armies  
Peinture Philippe Mauri



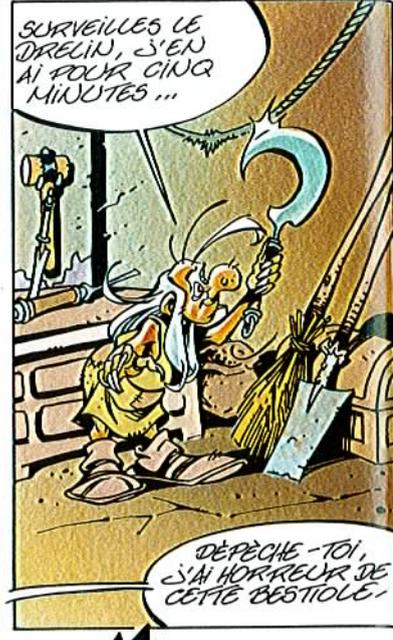


AU LIEU DE PRÉPARER TES ÉLIXIRS, VIENS DONC BOIRE UNE TISANE...

POUR QUE JE PASSES LA NUIT À CAVALER AU FOND DE LA COUR À DROITE ? MERCI !

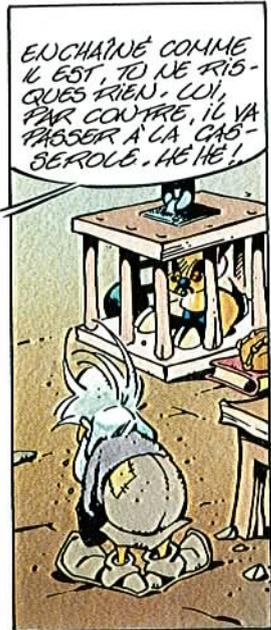
JE VAIS AJOUTER QUELQUES PLANTES POUR LE GOÛT...

BOP BLOP



SURVEILLES LE DREIN, S'EN AI FOUR CING MINUTES...

DÉPÊCHE-TOI, J'AI HORREUR DE CETTE BESTIOLE!



ENCHAÎNÉ COMME IL EST, TU NE RISQUES RIEN. LOI, PAR CONTRE, IL VA PASSER À LA CASSEBOULE. HE HE!



BWELEBLELEW...



GLOU... GLOU...



PET



LOREËTTE!!!

KLAN BLANK PAF



WAAAAHHHHH  
TU ES SÛRE QU'ELLE ÉTAIT FRAÎCHE TA TISANE ? HIHI

CESSE DE TE HÂRER ET FAIS QUELQUE CHOSE ! CORNEDOUILLE !!!

# LA BANQUE DES DRAGONS

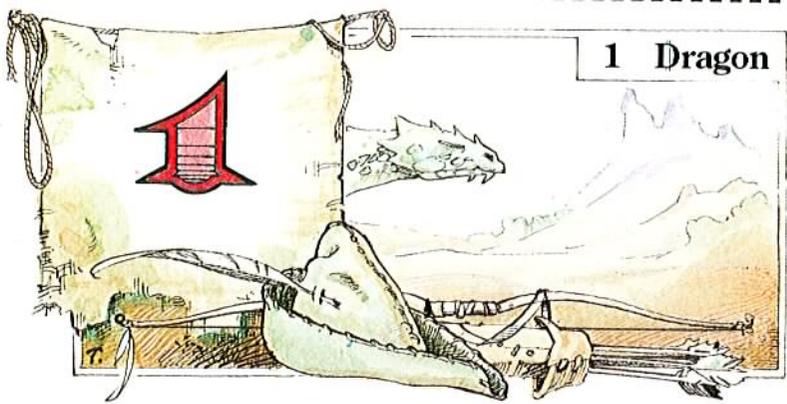
**L**e Dragon est une monnaie réservée à nos lecteurs. Dans chaque numéro, de nouvelles planches de billets, des conseils sur la gestion de votre fortune et des opportunités à saisir ! Toute correspondance concernant la monnaie  $\mathcal{D}$  doit être adressée à Hexagonal, DRAGON® Magazine, (Banque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

**A**mi spéculateur, bonjour ! 58  $\mathcal{D}$  de plus dans votre coffre ce mois-ci, avec en prime les résultats des ventes aux enchères de nos N°1 et 2. Mais, pour commencer, un fait divers et quelques lettres.

## Coup de théâtre dans "l'affaire Drawmij"

Nous vous annonçons dans notre précédent numéro l'arrestation de Sire William de Krall, reconnu coupable du meurtre de Drawmij et condamné à une lourde peine de détention en jarre d'isolement. Quelle ne fut pas notre surprise lorsque nous parvînt l'annonce de sa grâce oecuménique !

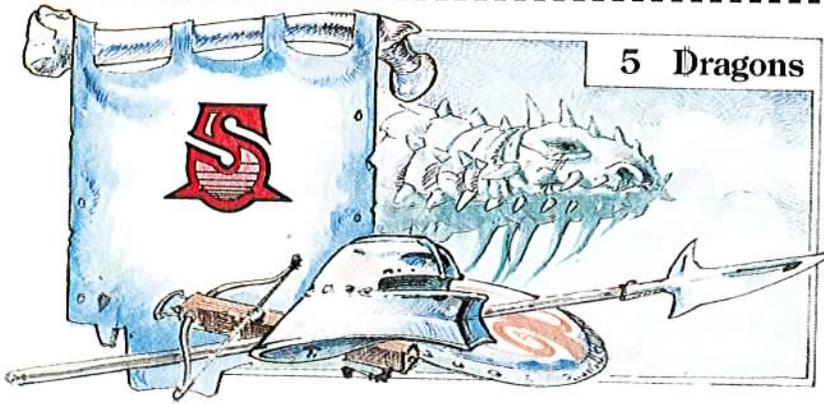
Cette décision exceptionnelle a été prise sous l'influence d'un magistral plaidoyer du Maître-Défenseur de l'accusé : "Un vil délateur accuse le Sieur William de Krall d'avoir tué ce crétin de Drawmij. Je le proclame : c'est faux ! Sire de Krall n'est qu'un bouc émissaire ! - Même en supposant que Sire William ait lancé le sort Mort instantanée de Drawmij, le seul coupable reste le créateur de ce sortilège, et toute personne de bonne fois en conviendra..."



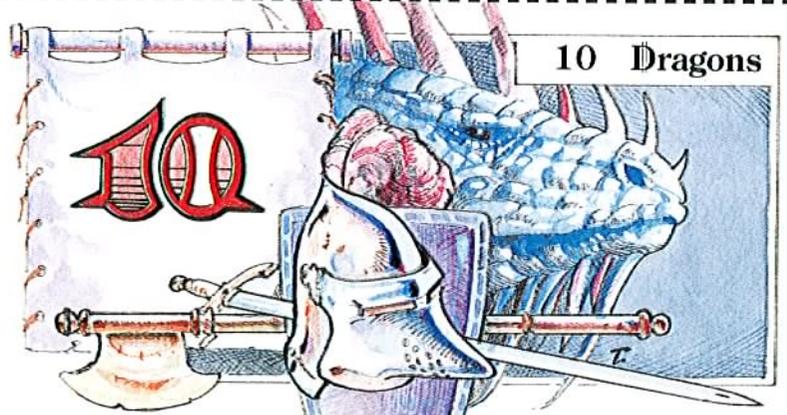
1 Dragon



2 Dragons



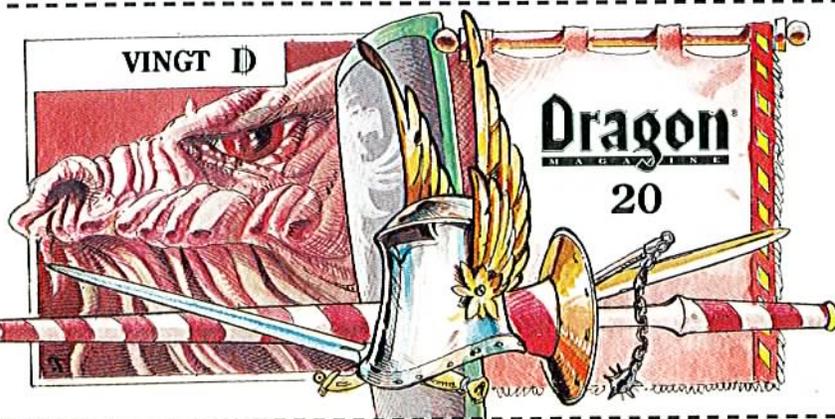
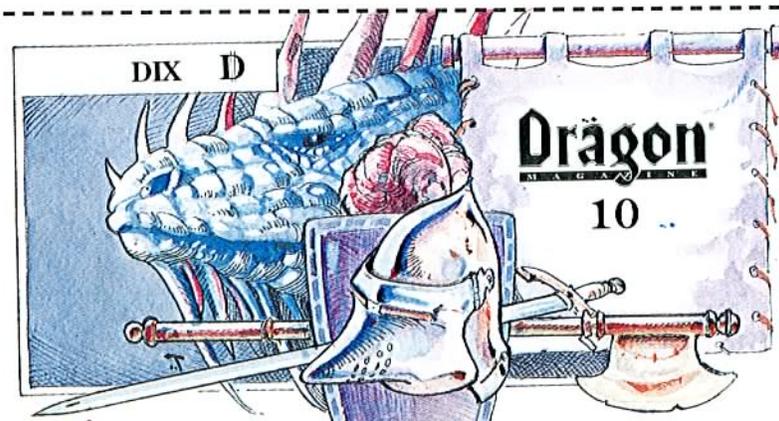
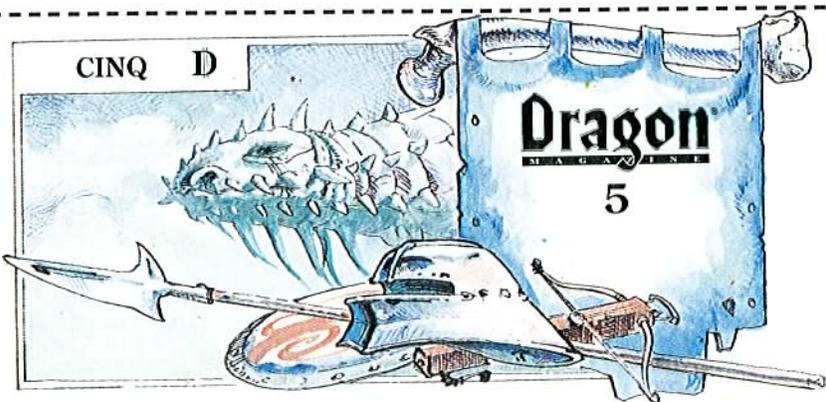
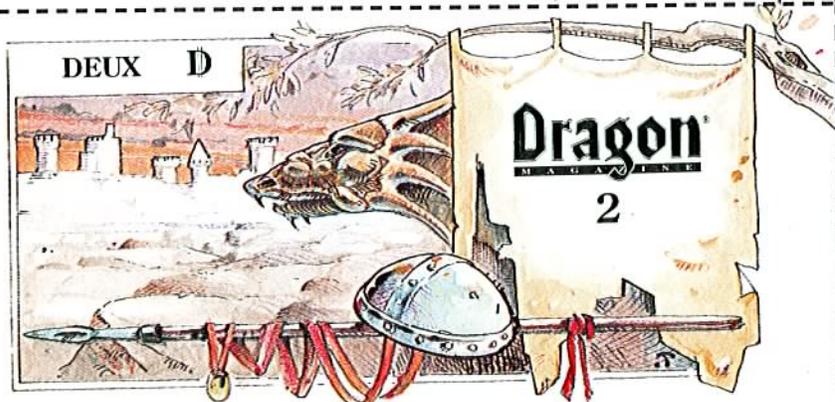
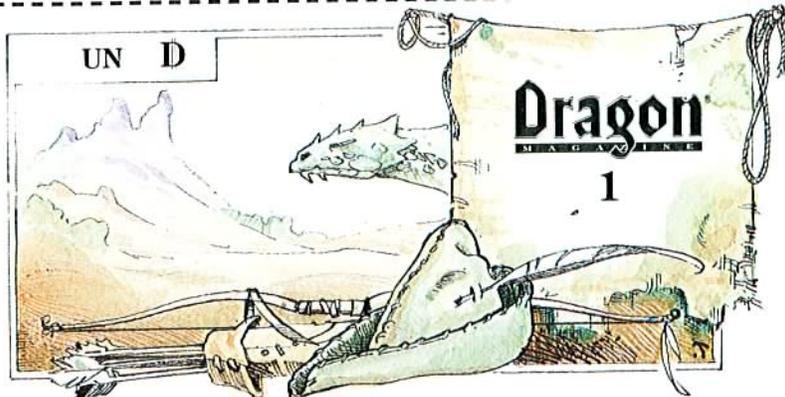
5 Dragons



10 Dragons



20 Dragons



Pour finir, j'ajouterai qu'une fois le sort créé, Nimrod de Nump (car c'est bien de lui qu'il s'agit, de ce magicien à la triste réputation) a bien dû le tester. En conséquence, je demande la libération immédiate de mon client Sire William, ainsi que la récompense de 100 Dragons promise à celui qui démasquerait le VRAI coupable!

Didier ATALLAH (75)

Ce jugement fera sans nul doute jurisprudence dans les nombreux conflits qui opposent victimes et utilisateurs de parchemins magiques.

Mais laissera-t-on accuser Prométhée à chaque Boule de Feu lancée dans un donjon ? En ce cas, il faudrait rendre Einstein responsable de chaque nouvelle catastrophe nucléaire, et Denis Papin de toutes les explosions de chaudières ! Le débat est lancé...

## L'Epopée du Prince Samir et des Dragons du Cycle

Vous avez été très nombreux à répondre à l'appel du professeur Gautrix qui sollicitait votre aide dans ses recherches sur la quête héroïque du jeune prince Samir et ses victoires sur les Dragons du Cycle. Cette quête, rappelons-le, a inspiré les scènes qui ornent les billets publiés dans ces pages (voir DRAGON® Magazine n°0).

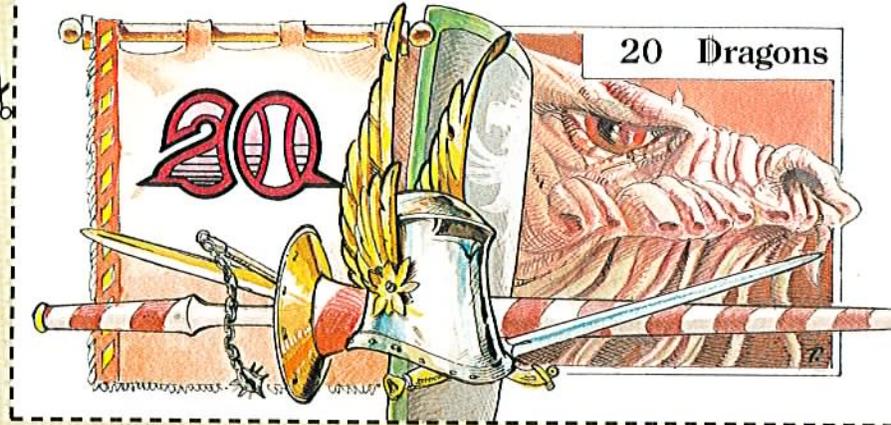
Vos découvertes vont faire grandement progresser les travaux du professeur. Voici, en avant-première, quelques extraits des lettres que nous avons reçues, et d'abord la *Prophétie de Samir*, un parchemin exhumé des sables du désert et traduit de l'enchien archaïque par un de nos lecteurs érudits :

*"Jeune prince, la couronne et le sceptre que tu cherches, je sais où les trouver ! En haut d'une montagne poudrée, nimbée de nuages transparents, sur le plus haut des pics, le plus inaccessible. Les deux objets s'y trouvent dans un château imprenable, dont les murs sont de métal et les tours de cristal. La seule entrée est barrée par une porte de pierre. Les murailles forment sept cercles concentriques et au cœur de la place veillent les gardiens séculaires du plus grand des trésors... Non ! Ne ris pas ! Je connais bien tes exploits. Ils sont célèbres dans le monde. De tous les guerriers, tu es le plus intrépide et le plus redouté. Mais les gardiens rugissants des objets de ta quête ne sont pas des humains. Ils portent des armures de lumière, que l'acier le plus dur ne peut même entamer. Leurs yeux infinis sont de braise : ils inspirent l'horreur. Leur souffle est flamboyant : si chaud qu'on pourrait y forger. Leurs griffes sont tranchantes : si longues qu'on dirait des épées. Leurs dents sont des sabres de vieil ivoire. Leurs ailes membraneuses cachent le soleil, et leur queue est si longue qu'elle semble toucher le ciel. Oui, prince Samir :*

*ce sont des dragons... "*

Pierre A. SICART (31)

Par ailleurs, des considérations de linguistique comparée amènent un autre lecteur à des conclusions intéressantes : Cher professeur Gautrix, Je ne vous apprends pas qu'en langue persane, Samir



s'écrivait  $\Sigma \Psi \Upsilon \Upsilon \Sigma$ . Or, après de nombreuses recherches, il m'apparut qu'au cours des siècles, les voyelles claires ont déstabilisé la prononciation, puis l'écriture des consonnes occlusives.

D'autre part, en l'An de Grâce 1459 (sic) de l'ère chrétienne de notre planète (ou en l'an 837 de l'Hégire), un dénommé Voltaire rapporta les aventures d'un certain Zadig. En tenant compte de l'évolution des consonnes occlusives, le mot "Zadig" s'écrivait en 1459 :  $\Sigma \Psi \Upsilon \Upsilon \Sigma$  (transcription phonétique certes différente, mais écriture identique — d'où la méprise de Voltaire).

Je présume donc que Samir et Zadig étaient une seule et même personne. Les chapitres de Zadig ou la Destinée nous renseignent donc sur l'extraordinaire personnalité du prince Samir. Cependant, il semble que les aventures relatées par Voltaire précèdent la plupart des victoires de Samir sur les Dragons du Cycle. Je dis bien : la plupart, car, vers la fin du récit (chapitre XVI), le jeune prince défait un Basilic (bien que le pédant Voltaire n'y voie qu'un malicieux tour de rhétorique). Or, le billet de 1  $\text{D}$  représente indiscutablement un Basilic, puisque l'aigrette du monstre est formée de 2x3 excroissances cornées, alors que l'aigrette du Dragon en comporte 7, même s'il est jeune. (cf Etudes Draconiques de Schelch, ou votre billet de 2  $\text{D}$ .) La preuve est faite ! Ma conviction que Zadig et Samir ne sont qu'un est renforcée par la fin du récit, où viennent ces paroles : "... Mais où aller ? Je serais esclave en Egypte, brûlé en Arabie, étranglé à Babylone. Cependant, il faut savoir ce qu'Astarté est devenue ..." En effet, l'épouse du prince Samir ne se nomme-t-elle pas Asturthey, donc Astarté !?

Voici donc, cher confrère, une bonne partie de l'histoire du prince Zadig — ou Samir — et le pourquoi du billet de 1  $\text{D}$ . D'ailleurs, le paysage qui orne ce billet est fort proche de celui de Babylone, où le Basilic fut cuit dans l'eau de rose. Il me semble donc légitime de réclamer mon dû (100  $\text{D}$ ) me semblent d'ailleurs peu en vue du travail réalisé). Mes amitiés à votre charmante famille, mes hommages à votre mère la comtesse de Gautrix.

Nicolas DELZENNE (59)

D'autres extraits de vos lettres (et la liste des gagnants) dans le prochain numéro.

## RESULTATS DE LA VENTE AUX ENCHERES DE DRAGON® MAGAZINE N° 1

Voici le moment qu'attendaient impatiemment tous les spéculateurs : l'attribution des objets les plus insolites de la galaxie, mis aux enchères dans notre N°1 :

**LOT N°1** : reproduction miniature en plomb de la dernière flotte commandée par Tex Flytox, héros de la conquête du minéral sur Full Metal Planète. Cette flotte est constituée de 17 figurines peintes aux couleurs de Flytox.

La mise à prix de cette pièce de collection, d'une valeur historique certaine, était de 35  $\text{D}$ . De haute lutte, c'est Alain PAGES (Alpes Maritimes) qui remporte l'enchère, avec une

mise de 354  $\text{D}$ . Que les bardes et les trouvères glorifient son nom jusqu'à la 50ème génération !

Ce lot était offert par LUDODELIRE, l'éditeur des jeux qui hachurent un maximum.

**LOT N°2** : en exclusivité, juste avant sa publication, la Pierre Magique, tome 9 de la BD ElfQuest. Dix exemplaires de cet album étaient en jeu, avec une mise à prix de 25  $\text{D}$ . Les vainqueurs sont :

Nom	Mise			
1 Gauthier PRAS (49)	260 $\text{D}$	6	Jean-François BOTTA (75)	52 $\text{D}$ le 19/9
2 Simon NOEL (75)	250 $\text{D}$	7	Annick ROUSSIER (42)	52 $\text{D}$ le 30/9
3 Valentin FOURCADE (91)	104 $\text{D}$	8	Pierre BOROWSKI (01)	50 $\text{D}$
4 Florent CORBAZ (57)	70 $\text{D}$	9	Benoît LEMAIRE (44)	41 $\text{D}$
5 Nicolas LE JEUNE (75)	60 $\text{D}$	10	Karine CHARDON (51)	40 $\text{D}$

Les BD sont offertes par les Editions Vents d'Ouest. L'univers d'ElfQuest, Finelame et tous les héros de la saga vous ont été présentés dans le dernier numéro de DRAGON® Magazine.

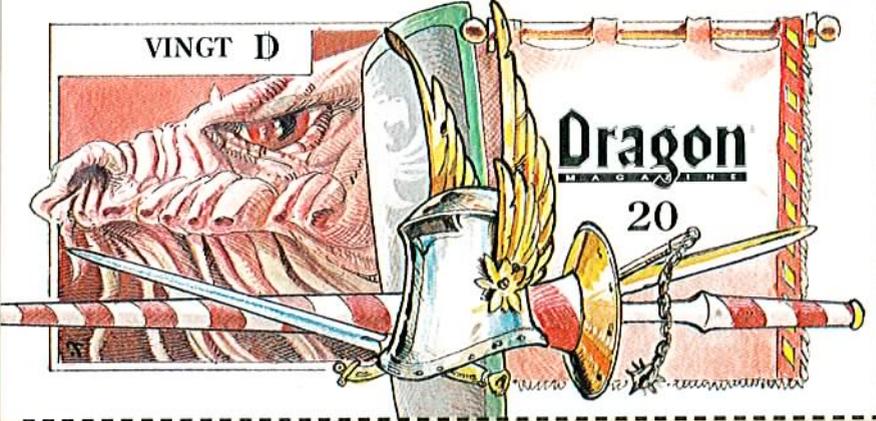
**LOT N°3** : le premier exemplaire de la nouvelle édition de Stormbringer, authentifié par l'éditeur français ORIFLAM. Cet enchère a remporté le plus grand succès et s'est déroulée dans une ambiance digne de Sotheby's à Londres ou du marché aux esclaves de Strân. Il est vrai que l'objet de la vente est déjà un collector qui atteindra très vite une cote impressionnante. Et la mise à prix de ce chef-d'œuvre n'était que de 100  $\text{D}$  ! C'est Stéphane POMMIER (Loire Atlantique) qui l'emporte avec une offre de 1168  $\text{D}$ ... Il le voulait et il l'a eu, bravo Stéphane !

**LOT N°4** : le dernier exemplaire de la première édition de Stormbringer authentifié par ORIFLAM, mise à prix : 150  $\text{D}$ . Une fois de plus, un collector. L'enchère est remportée par Stéphane SAGIRAND, avec une offre de 302  $\text{D}$  qui représente un très bon investissement.

**LOT N°5** : un exemplaire de DRAGON® Magazine n°0 dédié d'une croix par son valeureux Rédacteur en Chef. Cette enchère ne suivait pas les règles habituelles puisque l'offre la plus basse devait l'emporter, ou, en cas d'égalité, celle juste supérieure.

Nous avons le plaisir d'annoncer à Stéphane GERARDIN (57) qu'à ce petit jeu, il s'est montré le plus perspicace, et qu'il remporte l'enchère avec une mise de 6  $\text{D}$ . Joli coup !

**LOT N°6** : un exemplaire de Donjons & Dragons® en japonais. Eh oui, le soleil ne se couche pas sur l'Empire de Donjons & Dragons®. Cet ouvrage hors du commun deviendra l'orgueil de la ludothèque de l'honorable Jean-Pierre CHIRPAZ (75), qui l'a emporté avec une offre à 368  $\text{D}$ .



de rôles", les 5 Armaeth (pour PC) ont été attribués à :

	Nom	Somme misee
1	Vincent BONHOMME (60)	406 D
2	Laurent DUPIN (75)	386 D
3	Marc CASTAGNE (92)	354 D
4	Sébastien RUFER (02)	354 D
5	Jean-Pierre ROSSATO (14)	324 D

**LOT N°7** : un poster de Larry Elmore, numéroté et signé par l'artiste. La mise à prix était de 100 D pour ce poster introuvable en France. Cipriano RODRIGUEZ en devient l'heureux propriétaire, il lui en a coûté 418 D. Le marché de l'art se porte bien dans DRAGON® Magazine !

Enfin, les résultats du concours permanent. La somme totale des Dragons misés lors des enchères de DRAGON® Magazine N°1 était de 20 721 D. Voici les noms des vainqueurs :

	Nom	Somme estimée	Somme gagnée
1	Annick ROUSSEIER (42)	20 700 D	2 072 D
2	Raphaël MOURNAT (19)	20 857 D	1 036 D
3	Jean-Pierre CHIRPAZ (75)	21 200 D	690 D
4	Mendi SAMMI (92)	20 000 D	518 D
5	Jean-Luc PERRIN (93)	20 000 D	414 D
6	Philippe JORGENSEN (13)	18 999 D	345 D
7	Laurent MOULIN (69)	23 440 D	296 D
8	Erwan CARIO (35)	18 000 D	259 D
9	Thomas NOYELLE (33)	23 506 D	230 D
10	Sébastien GAT (75)	25 010 D	207 D

**LOT N°3** : figurines Ral Partha : un dragon de Krynn pour le vainqueur, un dragon doré pour le second et un dragon d'argent pour le troisième.

Cette offre a déchaîné les passions. Peut-être, comme beaucoup, rêvez-vous de posséder votre propre dragon. Nous vous rappelons que c'est maintenant facile puisqu'il suffit de se rendre chez son marchand de joumaux... Mais, en ce qui concerne les figurines de DRAGON, seuls trois d'entre vous auront le privilège d'en recevoir une. Il s'agit de :

	Nom	Somme misee
1	Grégory VAUCLIN (38)	510 D
2	Laurent VALANA (13)	458 D
3	Stéphane CHAMPION (37)	438 D

Ces dragons sont offerts par JEUX DESCARTES.

**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. "L'argent appelle l'argent" dit le proverbe, et effectivement ce fut le cas pour 4 d'entre vous :

	Nom	Somme pariée	Somme gagnée
1	Fabrice BREGIER		100 D
2	Michel GOUTAUDIER	99 D	250 D
3	Pascal BOULANGER	97 D	500 D
4	Jean-Michel DE SOUSA	50 D	1 000 D

Voilà, c'est tout pour les enchères du n°1 ; nous conseillons aux perdants de tenter une nouvelle fois leur chance après avoir étudié les résultats ci-dessus : ils sont riches d'enseignements. Quant aux vainqueurs, ils recevront prochainement leur dû (inutile d'appeler, on s'occupe de vous, c'est promis !).

Et maintenant, de nouvelles aventures...

## RESULTATS DE LA VENTE AUX ENCHERES DE DRAGON® MAGAZINE N°2

**LOT N°1** : une chasse à l'homme organisée par COBRA Loisirs. Cet intense moment d'émotion n'était réservé qu'à une unique personne : le vainqueur des enchères. C'est Michel GOUTAUDIER (75) qui remporte ce prix avec une offre à 151 D. Nous espérons qu'il n'y a aucun malentendu et que Michel a bien compris que ce serait LUI le gibier !

**LOT N°2** : 5 exemplaires du jeu ARMAETH dédié par l'auteur.

De conception entièrement française, Armaeth expérimente un concept nouveau dans le domaine des jeux micro : le Biogame. Le milieu dans lequel vous évoluez réagit à vos actions, mais il se passe quelque chose même quand vous n'êtes pas là : les personnages vont à leurs affaires, les monstres bougent, bref l'univers du jeu est animé d'une vie propre. Présentés comme des "moteur de jeu



**LOT N°5** : votre photo dans le journal. Alors là, GROSSE déception, une seule réponse à cette offre. Timides ? Nous comprenons que ceux d'entre vous, qui appartiennent à une guilde secrète, tiennent à conserver l'anonymat, mais les autres viennent de manquer leur rendez-vous avec la gloire. On ne compte plus les célébrités que les magazines ont lancées. Tenez, Lorette et Harpye, par exemple. Enfin, c'est dommage, pareille occasion ne se présentera peut-être plus. Bruno DENIS (78), lui, n'a pas laissé passer sa chance : avec 177 D misés, il gagne cette enchère auquel il fut le seul à participer.

Ceci clôture la vente aux enchères de DRAGON® Magazine n°2.

Une analyse poussée des résultats met en évidence le fait suivant : 100 % des gagnants ont joué. Parmi ces derniers, Michel GOUTAUDIER mérite une mention particulière : sur les 250 D qu'il a gagnés en s'abonnant, 191 lui ont permis de remporter la chasse à l'homme et les 99 restant lui ont fait gagner les 250 D de l'enchère n°4 ! Redoutable. Mais la chasse à l'homme est-elle un bon investissement à long terme ? Nous sommes perplexes...



# VENTE AUX ENCHERES

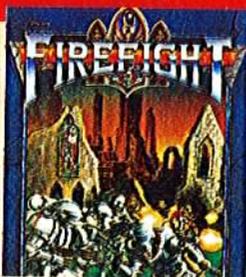
(date limite : 6 janvier 92 - ne traînez pas !)

**LOT N°1** : 2 sweat shirts et un T-shirt BLOOD BOWL dédiés par Larry Valheank, meilleur quarterback des Orcus de Philadelphia. Les 2 sweat shirts seront attribués aux 2 premiers et le T-shirt au troisième. Ces collectors vous sont offerts par Jeux Descartes. Mise à prix : 20 ₣ - 3 gagnants

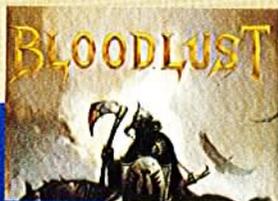
**LOT N°2** : 10 exemplaires du tome 2 de la B.D. CONVOI™ de Gauckler et Smolderen (les Humanoïdes Associés). CONVOI™ vous plongera dans l'univers fabuleux de la réalité virtuelle, présentée dans ce numéro. Une nouvelle série bien réelle que nous vous invitons à ne pas manquer. Ces 10 exemplaires seront dédiés. Mise à prix : 25 ₣ - 10 gagnants



**LOT N°4** : 5 exemplaires de FIREFIGHT dédiés par leurs auteurs et illustrateurs. FIREFIGHT est un jeu de combats futuristes avec figurines qui se déroulent dans les rues d'une mégapole souterraine. Disponible en français lorsque vous lirez ces lignes, FIREFIGHT vous sera présenté en détails dans notre prochain numéro. Ces exemplaires de Firefight vous sont offerts par Morningstar. Mise à prix : 40 ₣ - 5 gagnants



**LOT N°6** : 5 exemplaires de CELTIC LEGENDS, dernier né des jeux micros UBI SOFT, dédiés par leur créateur. CELTIC LEGENDS, vous permettra de simuler en solo ou à 2 joueurs, l'affrontement de deux magiciens et de leurs armées qui luttent pour la domination du Monde. Les 5 exemplaires de CELTIC LEGENDS que nous vous proposons sont des versions pour ordinateurs AMIGA. Mise à prix : 40 ₣ - 5 gagnants



**LOT N°3** : une partie de jeu de rôles avec CROC !

L'auteur français CROC invite chez lui le gagnant de cette enchère à venir jouer un scénario de son tout dernier jeu, Bloodlust, édité par SIROZ productions. CROC habite en région parisienne, nous déconseillons donc à nos lecteurs de Lunar-6 de participer à cette enchère car nous ne prenons pas en charge les frais de transport ! Mise à prix : 50 ₣ - 1 gagnant



**LOT N°7** : pour changer, il ne s'agit pas d'une véritable enchère mais d'un jeu connu sous le nom de "PIOCHE DES NAINS". Cette loterie, très prisée chez les nains mineurs de la colonie d'Iramdur, dégénère souvent en bagarres générales. Son principe est simple : chaque joueur mise 10 ₣ sur un chiffre compris entre 1 et 100 inclus. Puis on jette avec force une pioche sur une roue distante de 30 pas et divisée en 100 secteurs égaux numérotés. Le secteur où se plante la pioche détermine le chiffre gagnant. Ceux qui ont misé sur le bon se répartissent alors équitablement la totalité des mises jouées. Les règles de ce jeu ancestral, transmises à travers les générations de bouche de nain à oreille de nain, sont à l'origine de l'expression affectueuse : "Tête de pioche" ! Mise obligatoire : 10 ₣ - Citer un chiffre et un seul entre 1 et 100 compris - Le jet d'1D100 dans les locaux de la rédaction donnera le chiffre gagnant. Les vainqueurs se partageront à parts égales l'ensemble des sommes mises. Jeux de nains, jeux de vilains !

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...

## Dragon®

MAGAZINE

### BULLETIN DE PARTICIPATION

VENTE AUX ENCHERES  
ANCIENS NUMEROS  
&  
ABONNEMENT  
Voir au verso

- 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 mise est toujours perdue, que vous remportiez l'enchère ou non. Aucun Dragon (même latoué...) ne sera retourné à son propriétaire !
- 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

- 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 parviennent 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® Magazine concernant les billets et l'organisation des jeux où ils sont employés.

# LORSQUE DRAGON PARAIT ...



## NE VOUS LAISSEZ PAS SURPRENDRE : ABONNEZ VOUS SANS ATTENDRE ! ET EN PLUS, GAGNEZ 250 DRAGONS !

Robb Fields © 88

(A remplir en MAJUSCULE)

### ABONNEMENT

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

- Oui, je m'abonne à DRAGON® Magazine à compter du prochain numéro, 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 D.**

(A remplir en MAJUSCULE)

### ANCIENS NUMEROS

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

- Je commande Dragon® Magazine:  
 n°0  n°1  n°2  n°3  
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 95 Frs au total  
 3 ex. : 30 Frs soit 135 Frs au total  
 4 ex. : 35 Frs soit 175 Frs au total

(A remplir en MAJUSCULE)

### VENTE AUX ENCHERES

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

Lot	Mon Enchère	N°4	_____ D
N°1	_____ D	N°5	_____ D
N°2	_____ D	N°6	_____ D
N°3	_____ D	N°7	_____ :10 D

**Total misé** \_\_\_\_\_ D  
 dont 250 D que j'ai gagné en m'abonnant (et non précédemment)

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

# MICRO : FRODO

**"La Compagnie de l'Anneau sera de Neuf ; . .  
et les Neuf Marcheurs seront  
opposés aux Neuf Cavaliers,  
qui sont mauvais"**

(J.R.R. Tolkien - Le Seigneur des Anneaux)

**L**ord of the Rings volume 1, que l'on peut classer dans la catégorie jeu de rôles pour ordinateur, reprend les événements du premier livre de la trilogie du Seigneur des Anneaux : vous dirigez la compagnie qui escorte Frodo, le porteur de l'Anneau Unique jusqu'en Lórien, le sanctuaire des elfes. En début de jeu, seuls Frodo et Sam, son fidèle domestique, sont sous votre contrôle. Au cours de vos déplacements, vous pourrez vous adjoindre d'autres compagnons tels Merry, Pippin, Gandalf, Aragorn...



## Nouvelles intrigues

Outre les neuf de la compagnie originale, d'autres personnages acceptent de faire un bout de route avec vous. Méfiez-vous, certains vous réservent de mauvaises surprises : ce sont des traîtres au service du Seigneur Ténébreux ou de Saroumane, un sorcier maléfique qui convoite également l'Anneau.

Le jeu suit fidèlement la trame du livre ; certains dialogues en sont d'ailleurs directement repris. Cependant,

afin de proposer un nouveau challenge aux joueurs qui connaissent bien le roman, le jeu développe de nouvelles péripéties, quêtes à accomplir et énigmes à résoudre. **Frodo et ses compagnons devront ainsi faire revenir le printemps** dans le domaine de Tom Bombadil, ou encore déjouer les plans machiavéliques d'un brigand qui s'est installé à Bree — ce bandit a intercepté les instructions de Gandalf destinées à Frodo.

## Les mots de pouvoirs

Lord of the Rings utilise une technique de représentation plein écran en vue aérienne. Les commandes, qui utilisent un système d'icônes, se font indifféremment au clavier et à la souris. "Parler", "Attaquer", "Prendre", "Utiliser", "Donner", "Afficher les caractéristiques et possessions d'un membre du groupe" sont des commandes usuelles pour ce type de jeu. Deux autres sont spécifiques au logiciel : "Utilisation d'aptitude" et "Emploi de mots magiques".

**Utilisation d'aptitude** : chacun des personnages du groupe possède certaines facultés, auxquelles il lui faudra recourir pour se sortir de situations qui paraissent

# Dragon®

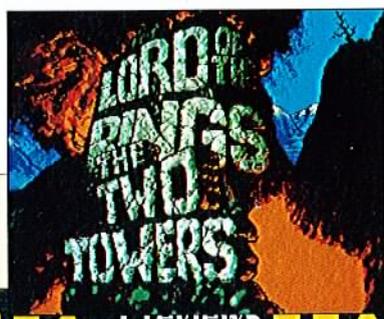
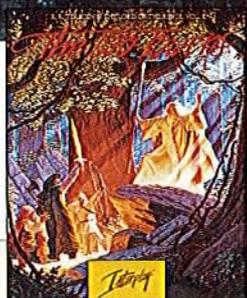
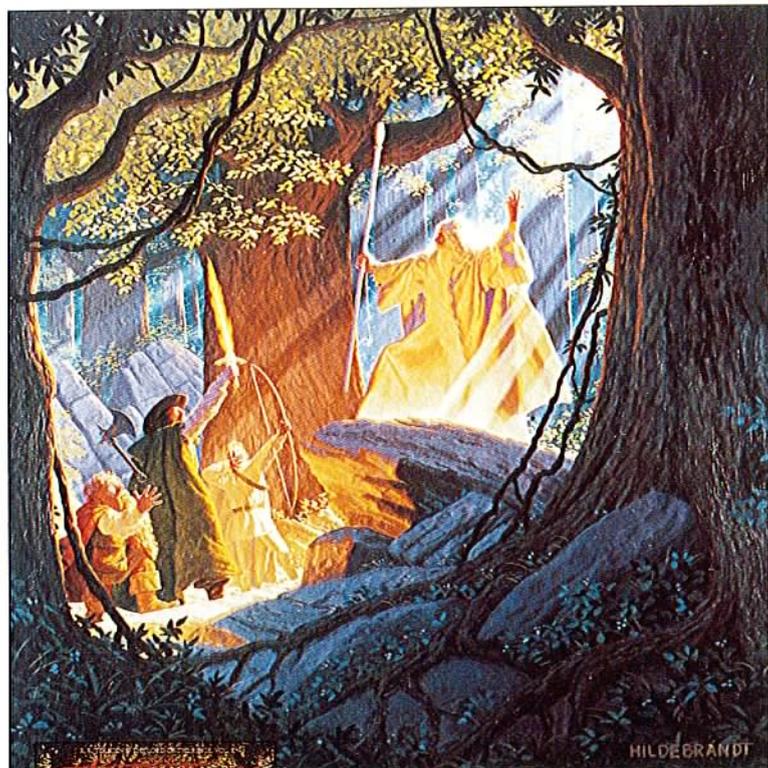
## HOBBITS

**L**e centenaire de la naissance de Tolkien approche (c'est en 92 !). Electronic Arts fête l'événement en planifiant la sortie de trois jeux micro basés sur Le Seigneur des Anneaux — un par tome, comme il se doit.

**F**rodo et ses compagnons devront ainsi faire revenir le printemps...

Texte

Olivier Rogé



Lord of the Rings Volume II est attendu pour Noël.

▲ Préviews ●

REVIEWS ●

Préviews ●

sans issue ou pour acquérir plus d'informations. Par exemple, l'aptitude Perception permet de repérer des portes secrètes, des messages gravés sur les murs, etc, tandis que l'aptitude Déverrouillage est bien utile pour ouvrir un coffre piégé. Il existe d'autres facultés plus abstraites, comme la connaissances des cultures, hobbitte, elfe, ou naine. Utilisées au moment adéquat, elles permettent de recueillir des informations.

**Emploi de mots magiques :** recouvre aussi bien les formules des sorts que Gandalf est susceptible de lancer que les mots de pouvoirs. Ces derniers invoquent les grandes puissances passées et légendaires des Terres du Milieu. Chaque personnage de la Compagnie connaît un ou plusieurs mots de pouvoir<sup>(1)</sup> et ne peut les prononcer qu'une seule fois au cours du jeu.

## L'Anneau

L'acquisition de nouveaux mots magiques et aptitudes est possible auprès des maîtres de savoir. Parmi eux, Elrond, le seigneur semi-elfe de Rivendell. Ce lieu qu'un seul hobbit, Bilbo, avait eu jusqu'ici l'honneur de visiter est une étape importante de votre quête.

Les caractéristiques des personnages sont classiques : points de vie, force et volonté. Cette dernière permet de résister à la tentation d'utiliser l'Anneau et détermine combien de temps un personnage pourra le porter avant de devenir un servent des ténèbres.

(1) Souvenez-vous de Sam criant le nom d'Elbereth pour briser la volonté des guetteurs de Cirith Ungol.

## HOBBITS ?

A lire si les mots "hobbits" et "Terres du Milieu" n'évoquent rien de précis pour vous.

Les hobbits, ou halflings, sont de paisibles créatures dont la taille est de moitié inférieure à celle de l'homme. Ils aiment la bonne chère et le confort — l'épaisse fourrure qui couvre naturellement leurs pieds ressemble d'ailleurs beaucoup à des pantoufles...

Les hobbits vivent sur les Terres du Milieu, un univers où la magie est une force réelle, bien que relativement discrète. Ils forment un petit peuple qui entretient généralement de bons rapports avec ces races plus puissantes que sont les elfes, les hommes et les nains.

### Le Seigneur des Anneaux

Créées par J.R.R. Tolkien, les Terres du Milieu servent de cadre à son grand roman *Le Seigneur des Anneaux*.

Le récit débute dans la Comté, patrie des hobbits. Ces derniers vivent comme si la paix devait durer toujours, mais, de sa lointaine forteresse, le Seigneur Ténébreux a tourné son regard vers leur petit pays. L'Ennemi sait que le hobbit Frodo détient un anneau magique qu'il recherche depuis des siècles. Ses neuf plus cruels serviteurs, les Cavaliers Noirs, reçoivent mission de lui ramener l'objet.

Sur les conseils du magicien Gandalf, Frodo quitte sa demeure avec quelques compagnons. Il est temps : déjà les Cavaliers Noirs ont franchi les frontières de la Comté. Traqués, Frodo et ses amis partent chercher refuge chez les elfes qui habitent au-delà des Terres Sauvages...

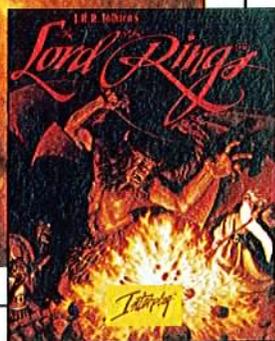
C'est le début d'une saga en trois tomes qui connut un succès mondial. Les thèmes popularisés par Tolkien ont fortement influencé *Donjons &*

*Dragons*®, bien d'autres jeux de rôles et, par leur intermédiaire, les jeux micro.

### Bilbo le hobbit

*Le Seigneur des Anneaux* a son prologue : *Bilbo le hobbit*. Ce livre nous apprend comment le magicien Gandalf entraîna Bilbo, l'oncle de Frodo, dans une dangereuse aventure. Engagé par des nains en qualité d'éclaireur-cambrioleur, Bilbo voyagea fort loin, survécut à sa rencontre avec un dragon, accomplit d'autres exploits notables et revint au pays. Il ramena ce fameux anneau magique qu'il devait léguer à Frodo, et dont l'extraordinaire pouvoir se révéla par la suite...

*Bilbo le Hobbit* a fait l'objet d'une adaptation en bande dessinée que nous présentons dans ce numéro.



Gandalf face au Balrog dans les cavernes de la Moria.

"Vous ne pouvez passer!"  
de Hildebrand

## Bilan

Autant le scénario n'a pas eu à souffrir de la transposition sur ordinateur, autant l'ergonomie du jeu est sujette à caution et vient gâcher le plaisir de retrouver ou de découvrir le *Seigneur des Anneaux* : la gestion des commandes est lourde et requiert trop d'actions de la part du joueur, mais surtout un système de déplacement approximatif vient casser le rythme de jeu.

Les mouvements de la Compagnie sur la carte sont fastidieux : vos personnages n'arrêtent pas de buter sur des obstacles (arbres, rochers...) pourtant bien éloignés d'eux.

De plus, on regrettera la trop rapide succession des phases jour/nuit qui vient tempérer l'enthousiasme du joueur obligé d'attendre le lever du soleil !

Ces erreurs sont vraiment regrettables eu égard à l'œuvre de Tolkien. On peut toutefois espérer que le volume 2, qui retrace les événements du second livre de la quête, ne comportera plus ces défauts. Ce deuxième volet de *Lord of the Rings* est annoncé pour Noël.



When Mr. Bilbo Baggins celebrated his eleventy-first birthday with a party of special magnificence, it was the talk of the Shire.

### Fiche Technique

#### LORD OF THE RINGS I

Concepteurs : Paul Jaquays, Scott Bennie, Troy Miles, Bruce Schlickbernd.

Editeur : Interplay

Distributeur : Electronic Arts      Logiciel en anglais

Version testée : PC MCGA et carte soundblaster

Compatible : CGA, EGA, VGA et principales cartes sonores



## ● ■ ▲ Préviews ● ■ ▼ Préviews ● ■ ▲ Préviews ▼ ▲

### RIDERS OF ROHAN

■ Après *War in Middle Earth*, *Riders of Rohan* est un wargame basé sur le *Seigneur des Anneaux*. Ce logiciel récent est spécialement consacré aux premiers combats de la Guerre de l'Anneau, qui ravagea le sud des Terres du Milieu six mois après le départ de Frodo de la Comté (tomes 2 et 3 du roman). Vous menez

au combat les cavaliers de Rohan contre les orcs de Saroumane, vous défendez le fort de Helm, en essayant de limiter vos pertes ; sinon, vous ne serez pas en mesure de porter secours à Minas Tirith assiégée. Mais la stratégie n'est pas tout. Parfois, la carte de terrain disparaît au profit de scènes d'actions : cribler les orcs de flèches depuis les murailles de Helm, ou affronter un

champion ennemi en combat singulier... L'issue d'un duel influence le moral de vos troupes et peut déterminer celle de la bataille.

Ce logiciel comporte quelques longueurs, mais ce défaut est compensé par la qualité des graphismes, et surtout le fait qu'il soit entièrement traduit en français (notice et textes d'écran).

Riders of Rohan  
© 1990 Chris Achilleos

### Fiche Technique

#### RIDERS OF ROHAN

Editeur : P.S.S.

Distributeur : Ubisoft

Logiciel en français

Version PC (VGA/EGA) disponible

Version Amiga et Atari ST annoncées

# Advanced Dungeons & Dragons®

## 2<sup>nd</sup> Edition

# Guide du Maître

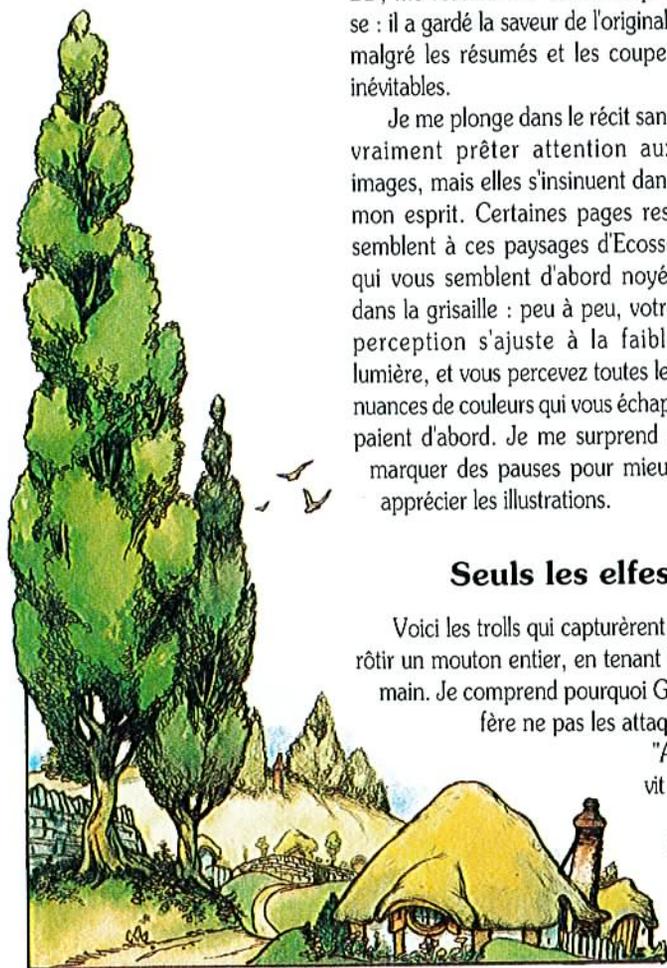
Cette nouvelle version révisée et mise à jour pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.



**R**écit plus court, rythme plus vif, Bilbo le Hobbit se prêtait sans doute mieux que Le Seigneur des Anneaux à une adaptation en bande dessinée. Mais il est si facile de décevoir les lecteurs de Tolkien...

Texte

Alexis Lang



# BD : BILBO

Un catalyseur de souvenirs

Pour avoir lu plus de trois fois *Bilbo le Hobbit*, il m'est impossible de juger objectivement son adaptation BD. Par exemple : sur la couverture du premier tome, Gollum apparaît vêtu d'un pantalon rouge en loques. Eh bien, c'est idiot, mais je suis déçu : j'étais persuadé, moi, que cette créature malfaisante portait des hardes grises — ou allait nue comme les crapauds.

Je passe outre et j'ouvre l'album. "Dans un trou vivait un hobbit..."

Le texte, dense et serré pour une BD, me réserve une bonne surprise : il a gardé la saveur de l'original, malgré les résumés et les coupes inévitables.

Je me plonge dans le récit sans vraiment prêter attention aux images, mais elles s'insinuent dans mon esprit. Certaines pages ressemblent à ces paysages d'Ecosse qui vous semblent d'abord noyés dans la grisaille : peu à peu, votre perception s'ajuste à la faible lumière, et vous percevez toutes les nuances de couleurs qui vous échappaient d'abord. Je me surprend à marquer des pauses pour mieux apprécier les illustrations.

## Seuls les elfes...

Voici les trolls qui capturèrent Bilbo. L'un d'eux fait rôtir un mouton entier, en tenant la broche d'une seule main. Je comprend pourquoi Gandalf lui-même préfère ne pas les attaquer de front.

"A la lueur des éclairs, il vit que, de l'autre côté de la vallée, les Géants de Pierre étaient sortis. Par jeu, ils se lançaient des rochers... les rattrapaient,

et les jetaient dans l'obscurité où ils s'écrasaient bien plus bas parmi les arbres."

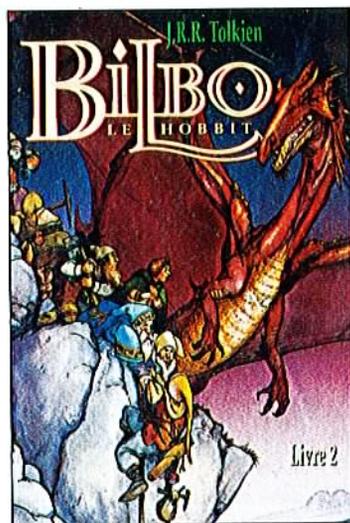
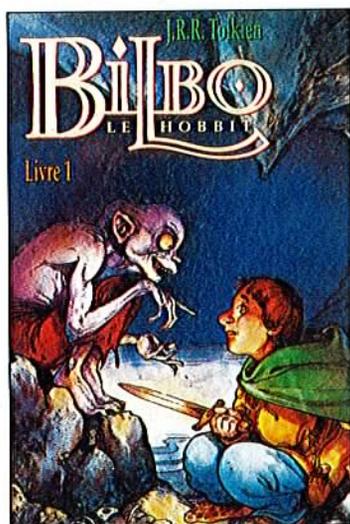
Pour ces géants, je ne disposais d'aucune image mentale. Je sais maintenant que leur visage est taillé comme les rochers qu'ils brandissent. Dressés sur les crêtes, ils ne distinguent même pas les minuscules voyageurs qui progressent loin sous leurs pieds, perdus dans la tourmente.

Mes préjugés sont tombés et je suis conquis par l'image après l'avoir été par le texte. Seuls les elfes ne passent pas : ils ressemblent trop à des hommes. Mais je me demande s'il est possible de représenter un elfe des Terres du Milieu sans décevoir les lecteurs de Tolkien.

A ce détail près, j'admire sans réserve le travail du dessinateur, David Wenzel. Généralement fidèle aux descriptions de Tolkien, il sait les compléter, les enrichir, et parfois même s'en écarter sans en trahir l'esprit.

On découvre sur la double page de garde une vue de la Comté avec ses chaumières accueillantes et ses tertres gazonnés. Aux frontières, à la naissance des Terres Sauvages, s'élèvent des tours en ruine juchées sur des collines. Ce

sont les vestiges de guerres oubliées, à l'époque lointaine où d'autres que les hobbits peuplaient la région. De hautes montagnes couvertes de glace bleue brillent à l'arrière-plan tandis que, par une brèche, on aperçoit le Mont Solitaire et Smaug le dragon volant autour du sommet. Or, le hobbit le moins doué en géographie sait bien qu'aucune montagne n'est visible de la Comté — surtout pas le Mont Solitaire qui se trouve à des mois de voyage. Si l'illustration écrase les distances, tout en accentuant les reliefs, c'est pour présenter un raccourci du voyage de Bilbo et des nains — d'ailleurs, regardez bien, on aperçoit toute la compagnie sur la route qui passe devant l'auberge du Dragon Vert.



# **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



## Le poids des détails

Je croyais connaître les moindres péripéties du roman ; en lisant la BD, je me suis aperçu que j'avais beaucoup oublié : la férocité de Beorn, l'ours-garou, qui écorche ses ennemis et cloue leur dépouille devant sa porte ; l'à-pic qui sépare le camp de base des nains de la porte secrète du Mont Solitaire. Rien de tel qu'une vue plongeante pour res-

sentir le désespoir du gros Bombur, suspendu au bout d'une corde, alors que ses compagnons tentent de le hisser en sûreté et que le dragon approche...

Mes souvenirs de lecture se confondent avec ceux de mes premières parties de jeux de rôles. Car, comme

## A QUI L'OFFRIR ?

Un essai sur de (très) jeunes lecteurs n'a pas donné de bons résultats : la forte proportion de texte les bloque ; pour eux, il ne s'agit pas d'une "vraie" BD. Pour la même raison, n'espérez pas trop convertir ceux de vos amis qui n'ont pas aimé le roman original. Tout laisse à penser qu'ils n'aimeront pas non plus la bande dessinée.

Alors, ne courez pas de risques : au lieu d'offrir la BD à quelqu'un qui ne saura peut-être pas l'apprécier, gardez-la pour vous...

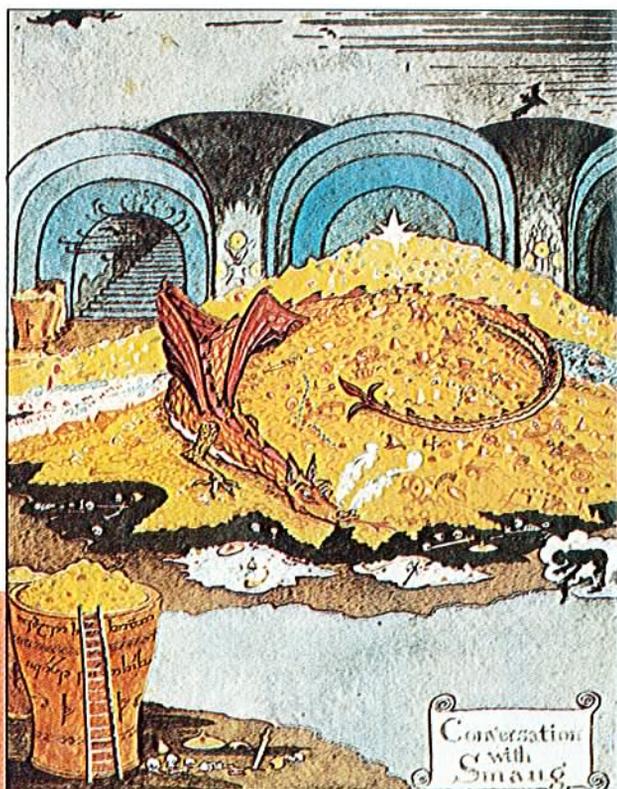
Bilbo, je suis parti à l'aventure par une belle matinée d'automne, j'ai campé dans les Terres Sauvages et rencontré des trolls. Moi aussi, j'ai enfilé un anneau magique pour me glisser, invisible, dans l'ancre d'un dragon. Mes compagnons trop bruyants étaient restés en arrière et je marchais, à pas de loup, attentif au moindre bruit... comme Bilbo, même si le dragon qui dormait au bout du passage ne s'appelait pas Smaug.

J'ai placé la BD bien en évidence sur mon étagère. En regardant la couverture, j'admets finalement que Gollum pourrait bien porter un pantalon rouge. Il l'aura certainement dérobé sur le corps d'un malheureux voyageur égaré sous la montagne...



## A LIRE

- *Bilbo le Hobbit* (le roman de J.R.R. Tolkien) est édité par J'ai Lu.
- *Bilbo le Hobbit* (la BD de David Wenzel et Charles Dixon) est édité par Glénat dans la collection Comics USA.
- *Le Seigneur des Anneaux* vient d'être réédité par Presses Pocket dans sa collection heroïc-fantasy/SF.



Smaug le Dragon et Bilbo le Hobbit dessinés par Tolkien lui-même. Bilbo (qui est en fait invisible) apparaît comme une silhouette estompée par la brume.

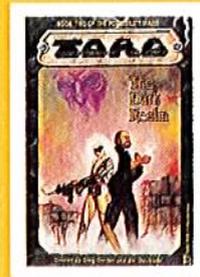
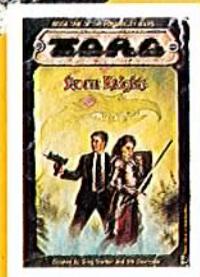
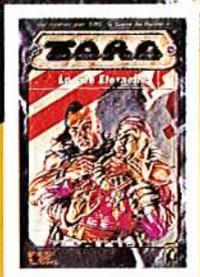
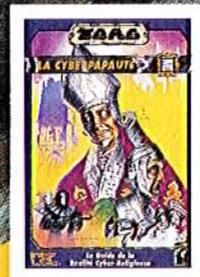
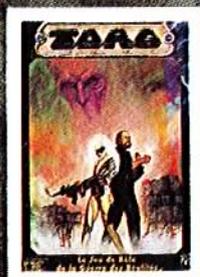
"Conversation with Smaug" by J.R.R. Tolkien. © Georges Allen & Unwin (Publishers) Ltd., 1937, 1966, 1973, 1975, 1977, 1979. Reprinted with permission. All characters and places derived from the works of J.R.R. Tolkien are common law trademarks used by licence from Grafton Books (Harper Collins), publishing successors to Unwin Hyman Ltd. and Georges Allen & Unwin, Ltd.

TM

# ZARA

## 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.



**V**oici les commentaires d'un observateur qui a su se pencher sur les halflings et comprendre cette race parfois sous-estimée. Il s'agit ici des halflings qui vivent dans l'univers AD&D® et non des hobbits des Terres du Milieu ; bien qu'elles se ressemblent beaucoup, ces deux races ne peuvent être confondues.

Texte

Roger Moore

Traduction

Luc Masset

(1) Les Kobolds sont des humanoïdes cornus de petite taille (1m) qui détestent la lumière du soleil et pratiquent toute sortes de cruautés.

# LE POINT DE VUE DU HALFLING

## Un semi-homme averti en vaut bien quatre...

**L**es halflings sont également appelés semi-hommes car leur taille est approximativement la moitié de la nôtre. Par ailleurs, les halflings nous ressemblent beaucoup, et on pense généralement qu'ils nous sont apparentés. Ils se distinguent cependant des enfants humains par leurs traits plus mûrs, leur embonpoint souvent prononcé et, surtout, leurs pieds velus à la plante calleuse auxquels ils ne supportent aucun soulier.

Les halflings passent pour des bons vivants, quelque peu naïfs et presque toujours affamés. Certaines de ces observations peuvent être justes mais ce ne sont que des généralités. Comment les halflings considèrent-ils le monde et la place qu'ils y occupent ? Et comment nous voient-ils, nous, les humains ?

## Pas de risques inconsidérés

Dans la société halfling, l'un des mots-clefs est "sécurité". L'individu moyen est plus faible que le premier kobold<sup>(1)</sup> venu et un affrontement direct avec n'importe quel type d'adversaire risque de tourner très vite au désastre.

Il existe, certes, des halflings entraînés au combat rapproché, et notamment les Gardiens, ces défenseurs attirés de la communauté, mais ils sont à peine assez nombreux pour assurer l'encadrement de la milice locale.

Un membre typique de la communauté halfling adhère à un système ordonné de soutien mutuel, destiné à assurer la stabilité de la société. Ceux qui enfreignent la règle sont réprimandés et punis pour avoir "causé des ennuis" — on les persuade ensuite que leurs activités sont doublement néfastes : elles les exposent à des risques et mettent leurs voisins en danger.

"L'union fait la force" est une morale qui revient souvent dans les histoires que les halflings racontent à leurs enfants. Seuls les plus courageux — ou les plus téméraires — oseront par la suite s'éloigner de la communauté pour partir à l'aventure.

Tout, dans la société halfling, contribue au sentiment de rapprochement et de sécurité. Jusqu'aux cartes, qui ne décrivent pas les territoires situés au-delà des frontières, sauf dans la marge, en petits caractères ("Par là vivent les humains", ou : "On dit que des montagnes se trouvent dans cette direction", etc.).

Les halflings consignent l'histoire de leurs ancêtres

## L'avis d'un grand sage, Elminster

*La plupart des sages jugent les halflings avec bienveillance, ou au moins avec indulgence. Ce n'est pas le cas d'Elminster, un magicien des Royaumes Oubliés™ dont le caractère irascible est bien connu.*

Les halflings disent : "D'abord il y eut les dragons, puis les nains, ensuite les elfes, enfin les humains. Maintenant c'est notre tour !" Ce dicton révèle l'attitude typique de ce peuple — ils pensent que tout finit par tourner à leur avantage sans qu'ils aient besoin d'intervenir. Voilà bien les halflings : outrecuidants, sûrs d'eux et charapdeurs.

Comme ils vivent dans les mêmes régions que les

humains, les halflings pourraient entrer en compétition avec eux. Mais ils préfèrent penser que ces géants empotés finiront bien par s'en aller, s'autodétruire ou reconnaître l'évidente supériorité des halflings — qui s'empareront alors de tout ce qu'ils auront laissé.

Les halflings ont une forte tendance à profiter d'autrui. Fascinés par le concept de monnaie — cette invention des humains est bien la seule chose qui les rachète à leur yeux — ils adorent amasser de l'argent, à moins qu'ils ne le dépensent en cadeaux, fêtes et autres futilités. Pour eux, la richesse est un moyen de supplanter les hommes sur leur terrain.

(D'après le Forgotten Realms™ Campaign Set)

Jeux de Rôles

Page 85

Page 86

Page 88

dans des tapisseries. Tous sont fiers d'avoir survécu, pendant des siècles, aux persécutions d'autres races.

## Home, sweet home

Il existe une contradiction frappante dans la société halfling : si les héros qui partent régulièrement à l'aventure sont respectés et admirés, il n'en sont pas moins considérés comme des marginaux. Aucun parent n'encourage un enfant à prendre modèle sur l'oncle Boffon, lequel a tué un loup à main nue et sauvé ses amis d'une mort certaine en poignardant une goule dans le dos. "L'oncle Boffon n'est pas comme nous, les halflings normaux," dirait plutôt une mère. "Nous sommes ravis qu'il soit là, mais c'est quand même inconsidéré de sa part de s'en aller à l'aventure : il sait pourtant bien qu'il pourrait se faire mal ou disparaître ! C'est plus sûr de rester ici, à la maison."

Les conséquences négatives de cette propension à la prudence sont évidentes : dans des circonstances inhabituelles, le halfling moyen hésite à prendre une décision. Il recherche l'approbation de ses frères de race et n'ose pas agir seul. C'est pourquoi un halfling a tendance à se montrer réservé, méfiant et prudent à l'extrême lorsqu'il se trouve, pour la première fois, livré à lui-même.

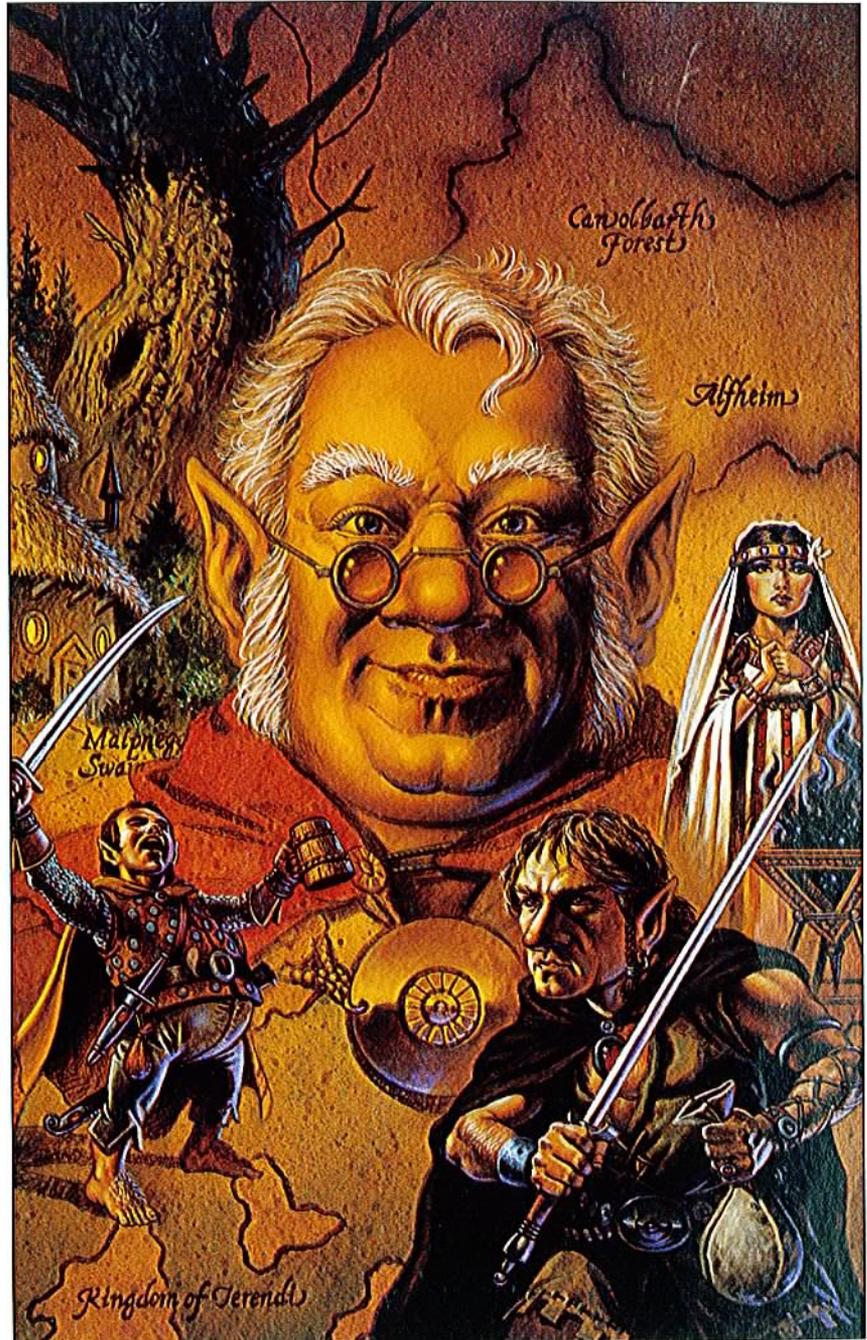
## L'union fait la force

La vie quotidienne des halflings, bien qu'elle semble routinière et marquée par l'esprit de clocher, leur convient parfaitement. Ils y puisent une grande force morale. Lorsqu'ils sont menés par un chef déterminé et qu'ils luttent, unis, pour le bien de la communauté, les halflings peuvent affronter efficacement envahisseurs, désastres ou autres problèmes d'envergure. Un oppresseur peut être renversé par surprise, alors qu'il ignorait jusqu'à l'existence d'une rébellion — ceci grâce à la rapidité de décision et à la coordination dont un groupe de halflings est capable. En plus d'une occasion, des brigands qui avaient réussi un premier raid sur une communauté halfling se sont vus repoussés au second - ils n'auraient pas dû sous-estimer leurs adversaires.

Leur sens de l'organisation et leur volonté d'œuvrer ensemble permettent aux halflings de se surpasser ainsi. En outre, plus que toute autre race (excepté les elfes), les semi-hommes sont doués pour la guerre d'embuscade : presque invisibles dans leur environnement naturel, ils vont pied nus dans un silence absolu et, surtout, se montrent particulièrement habiles aux armes de jet.

## Tactiques halflings

Quand on est petit, on est désavantagé quand la mêlée s'engage. Il vaut donc mieux tâcher d'atteindre son adversaire avant qu'il ne soit sur vous : arcs, flèches et frondes sont les armes idéales. Pour cette raison, ainsi que pour le sport et la chasse, les halflings s'entraînent assidûment au tir. La pratique, jointe à leur adresse naturelle, leur donne une étonnante précision.



"The Five Shires"  
de Clyde Caldwell

**A** la lumière de ce qui précède, on peut se féliciter que les halflings n'aient pas vocation d'être voleurs de grand chemin !

Imaginez l'efficacité d'une troupe de trente halflings en armures de cuir, armés d'arcs et de flèches, et embusqués dans un taillis en bordure de route ! Les arcs sont silencieux et repérer un archer dans une forêt n'a rien de facile, surtout quand ce dernier sait se dissimuler. De plus, les halflings ne tirent pas pour blesser : capturer des prisonniers leur poserait des problèmes similaires à ceux qu'ils rencontrent en combat rapproché.

**A la lumière de ce qui précède, on peut se féliciter que les halflings n'aient pas vocation d'être voleurs de grand chemin !**

## De bons voisins

Pour se protéger, un petit peut songer à s'allier avec quelqu'un de plus grand, même si cette personne n'est pas très recommandable. Les halflings établissent

fréquemment de telles alliances : il est rare que leurs établissements se trouvent à plus de deux heures de route d'une ville humaine, naine ou elfe.

Les semi-hommes d'une communauté ont tendance à ressembler à leurs voisins et alliés non-halflings. Les Pieds-Velus vivent près des hommes dans de petites chaumières. Les Grands-Gars, qui vivent dans les forêts (certains dans des arbres creux), sont plus minces, ont des oreilles pointues et la vue perçante des elfes. Les Forts sont trapus et habitent des grottes et des réseaux de tunnels où ils sont aussi à l'aise que des nains.

Ces similitudes s'expliquent probablement par le don d'imitation des halflings, ainsi que par l'influence de leur environnement.

La plupart de leurs villes sont construites dans des plaines ou des collines tempérées. Nous avons vu plus haut que leur habitat pouvait être varié, cependant, leurs villages typiques mélangent curieusement chaumières et terriers creusés à flanc de colline. Les foyers sont conçus en fonction du confort et du repos qu'ils peuvent procurer ; la décoration va du jaune au vert avec des nuances de brun. Les jardins sont courants, et les halflings aiment décorer leurs intérieurs avec des plantes vertes, de vieilles souches ou des roches. De vastes places sont souvent ménagées à l'extérieur pour les kermesses, les assemblées et les rencontres sportives.

## Un peuple affable

Ouverts et volubiles, les halflings entretiennent de bonnes relations avec les autres races, même si leur méfiance s'accroît avec la différence de taille. Ils se montrent tolérants et peuvent accepter la présence de membres des races les moins fréquentables comme les semi-orcs (bien sûr, on les tiendra à l'œil). Généralement confiants et honnêtes, les halflings savent éviter la compagnie de ceux qui les ennuiant, et à l'occasion, jouer de mauvais tours.

Malgré leur grande prudence on ne peut pas dire que les halflings soient craintifs — ils auraient même tendance à devenir téméraires et inconscients une fois que le goût de l'aventure les a pris.

Ils se montrent curieux et inquisiteurs mais savent le



cache. Selon un de leurs vieux dictons : "Toute chose finit par se montrer aux yeux de celui qui regarde."

## Une religion protectrice

La religion halfling reflète leur souci de sécurité. Yondalla, la divinité halfling la plus puissante et la plus vénérée, est connue sous le nom de "Protectrice". Elle garde ses fidèles contre les forces du mal. Elle se sert d'illusions pour les rendre invisibles à leurs ennemis ou les dissimuler dans la végétation. Son symbole est le bouclier et son jour sacré est appelé "Jour Sauf". C'est elle qui a donné aux halflings leur résistance innée aux poisons et à la magie, pour leur permettre de mieux résister aux dangers du monde.

Yondalla est aussi la "Pourvoyeuse", un aspect qui renvoie au goût des halflings pour le confort.

La plus petite des races demi-humaines aurait dû — à première vue — être depuis longtemps balayée par les aléas de la vie.

Mais les halflings n'ont peur de rien et savent défendre ce qu'ils aiment le plus au monde : leur foyer.

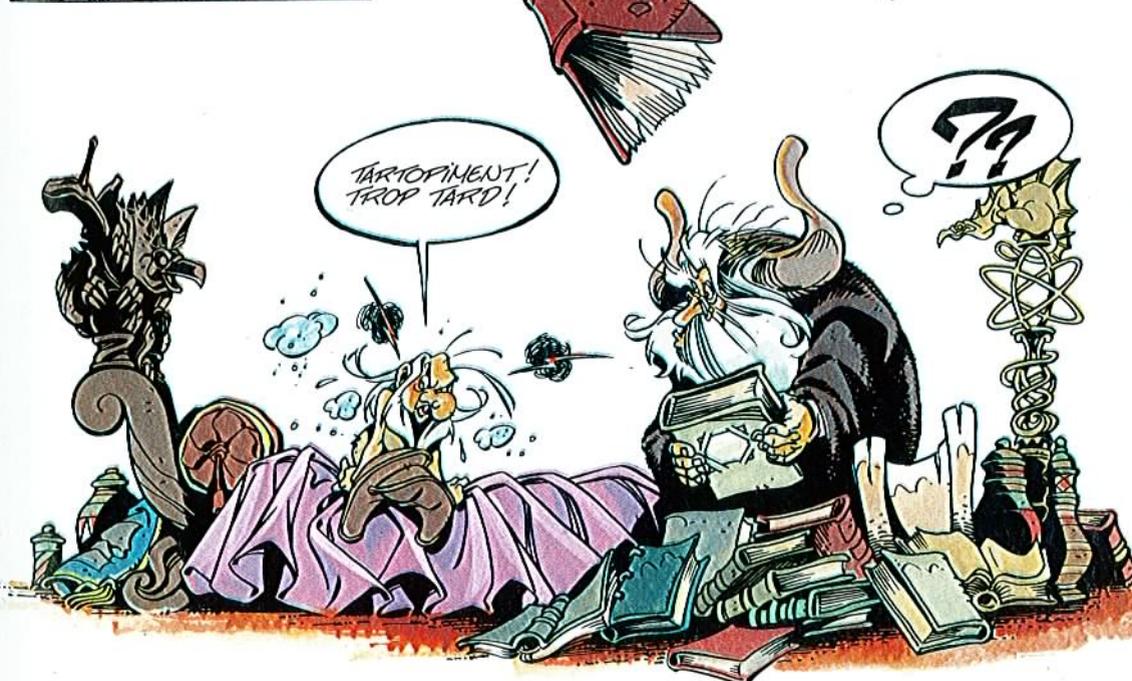
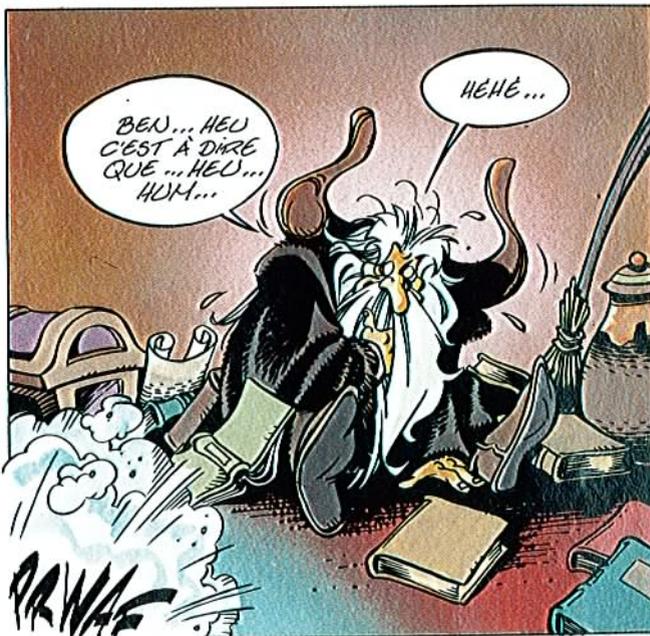


## Pourquoi les mères Halflings n'encouragent pas leurs enfants à partir à l'aventure ?

"Butch & Sundance : The Early, Early, Early, Early, Early, Early Years"  
de Jim Holloway

## A Découvrir

- *Master of Middle Earth* de Paul H. Kocher.
- Parmi les romans des Royaumes Oubliés™, *The Wyvern's Spur* a pour héros la fameuse Olive Ruskettle, seule halfling à exercer le métier de barde.
- *The Five Shires*, pour Donjons & Dragons®. Notez que les halflings de D&D® diffèrent légèrement de ceux d'AD&D®.
- AD&D® et D&D® ne sont pas les seuls jeux de rôles à s'être inspirés des hobbits de Tolkien. Signalons également *RuneQuest* (3<sup>e</sup> édition), *Warhammer Fantasy Roleplay*, et, bien entendu, le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu*.
- *Le Seigneur des Anneaux*, film de Ralph Bakshi.
- *Willow*, film de Ron Howard, nous montre un petit peuple dont la ressemblance avec les halflings est frappante, même si leur nom est différent.



**A**vec BAT 2, (deuxième volet d'une série qui devrait en comporter dix), Ubisoft réalise un jeu-micro ambitieux et original. L'action se déroule sur une planète baroque qui tient de la Rome Antique et de la Planète des Singes.

# BAT 2

## Quand les hommes-singes vont aux jeux du cirque...

**E**chiatone 21, c'est le nom d'un nouveau métal exploité par la compagnie Koshan et qui excite bien des convoitises. En tant qu'agent du BAT (Bureau des Affaires Temporelles), vous devez vous rendre sur la planète Shedishan et briser le monopole de la Koshan.

Confédération des Galaxies. Une de vos collègues, la ravissante Sylvia Harford, s'est rendue sur la planète Shedishan pour tenter d'arracher le contrôle du métal précieux à la corporation Koshan. Sylvia se fait passer pour une riche héritière, propriétaire de la majorité des titres miniers. Actuellement, les mines sont fermées ; dans quelques jours le grand tribunal statuera : qui, de la Koshan ou de la Confédération, possèdera le plus de titres ?

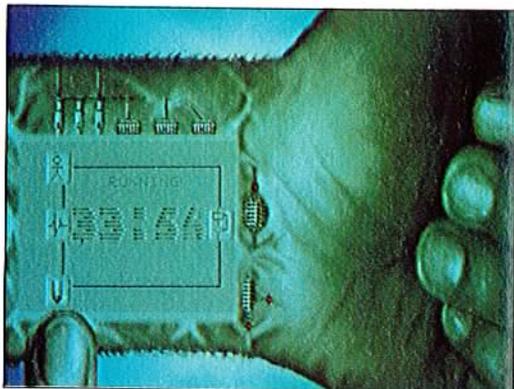
Votre mission consiste à aider Sylvia Harford, qui vient d'être l'objet d'une tentative d'assassinat. Vous prendrez l'identité d'un homme d'affaires actuellement retenu par le BAT sous un faux prétexte. Prenez garde à ne pas vous faire piéger !

## Par tous les moyens

Vous devrez corrompre, cambrioler une entreprise, aller dans les mines d'Echiatone sur un satellite de Shedishan, tout ceci pour récupérer les titres ! Mais la compagnie est puissante. On vous tiendra pour responsable d'un crime que vous n'avez pas commis, et pour sortir de prison, il vous faudra devenir un champion des arènes et mériter la grâce du Roi. Un monarque au comportement bien étrange, d'ailleurs, qui transgresse toutes les anciennes traditions et qui est très lié avec la Koshan...

Ceci n'est qu'un aperçu de la richesse d'un scénario où vous serez même conduit à simuler votre propre assassinat !

On attend avec impatience la version finale de ce jeu qui réalise une surprenante combinaison entre James Bond, Total Recall, et la Planète des Singes.



## Performances et background

Logiciel très riche, BAT 2 comporte quatre simulations de vol, des poursuites sur la "Via Express", des fusillades dans les rues, des combats de gladiateurs et plusieurs "jeux dans le jeu" (casse-briques, dames chinoises...).

La ville principale possède sept quartiers complets, vus en travelling panoramique. Un mini-ordinateur (que vous programmez vous-même) est inclus dans votre bras. Il vous permet de traduire les langages aliens, et ce n'est pas superflu : sur Shedishan cohabitent des humains, des Shedishs (hommes-singes civilisés) et des Ilyens (hommes-singes peu évolués). Si le roi est un Shedish, les humains ne sont nullement réduits en esclavage.

Les décors, superbes, ont été réalisés avec un grand souci du détail : par exemple, quand la nuit tombe, les extérieurs s'assombrissent tandis que des halos lumineux apparaissent autour des néons. Toutes les personnes que vous croisez peuvent être interpellées, certaines vous donnent des informations, d'autres, pressées, n'auront pas le temps de discuter. Deux cents personnages autonomes ont ainsi été créés, avec leurs motivations, leur emploi du temps...

Ajoutons que l'ambiance sonore semble être beaucoup plus soignée que dans le premier volet et que les graphismes sont merveilleux.

## Votre mission

Revenons au plus important, le scénario. Donc, vous êtes agent du BAT, les services secrets de la



Texte

Olivier Noël

### FICHE TECHNIQUE

#### BAT 2

FICHE TECHNIQUE

Logiciel : BAT 2

Editeur : Ubisoft

Version présentée : PC

Date de sortie :

Amiga/ST, mi-décembre ;

PC : début 92.

# HAWKMOON

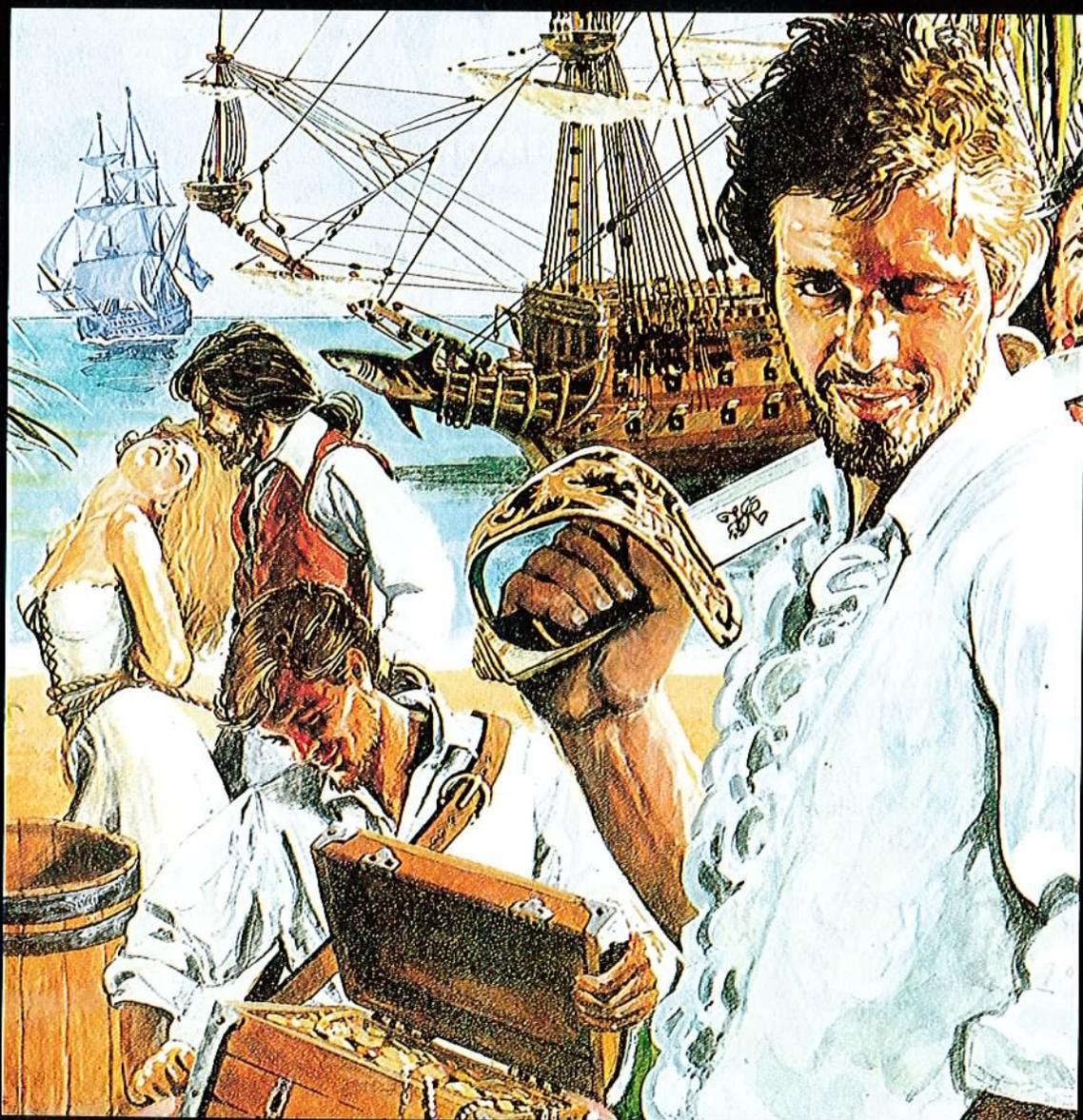
## LA KAMARG

ERIC SIMON



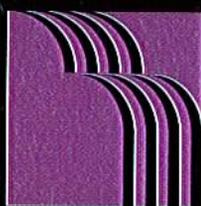
# GAMES'S

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

# ROCKETEER

## L'HOMME-FUSEE CREVE L'ECRAN !

**Mais comment fait-il  
pour ne pas se brûler  
les talons ?**

Lorsque Dave Stevens conçoit les aventures du *Rocketeer*, en 1985, il est bien loin d'imaginer qu'il vient de s'engager sur le chemin qui mène à la gloire. De prime abord, sa BD ne semble rien apporter de plus que des dizaines d'autres de la même espèce. Elle paraît chez Pacific Comics en position modeste, mais remporte un tel succès que Stevens se voit bientôt obligé d'ajouter sept nouveaux épisodes ! Aujourd'hui, *Rocketeer* est considéré comme un classique de la BD (d'ailleurs réédité chez Comics USA, avis aux amateurs !).

Le cinéma s'est très rapidement penché sur le cas de l'homme-fusée. Dès 1985, des scénaristes tentent, en effet, de monter le projet, mais ils se heurtent à un problème majeur : si l'on veut offrir un produit de qualité, ce genre de film coûte très cher et sa rentabilité n'est pas du tout assurée. C'est alors que Batman vient à la rescousse de tous ses copains super-héros en rapportant des millions de dollars à la Warner. Les producteurs se lèchent les babines : l'heure de l'adaptation de *Rocketeer* sur écran géant a sonné.

Pour prendre en mains un projet aussi conséquent, un spécialiste des effets spéciaux semble tout indiqué : Joe Johnston. Il a le vent en poupe et sait de quoi il parle : ancien technicien d'Industrial Light and Magic (I.L.M.), la firme de Georges Lucas, il a été "oscarisé" pour les effets visuels des *Aventuriers de l'Arche Perdue* et vient d'obtenir un succès phénoménal avec sa première réalisation, le délirant *Maman, j'ai rétréci les gosses*. Joe Johnston, donc, est chargé de porter à l'écran l'histoire extraordinaire de Cliff Secord, pilote émérite qui trouve par hasard une fusée lui permettant de voler dans les airs telle l'hirondelle au printemps (de mauvais esprits se demanderont d'ailleurs comment il fait pour ne pas se brûler les pieds, mais qu'importe).

Mélange habile de politique-fiction et d'aventures, saupoudré d'une dose d'humour bienvenue, *Rocketeer* ne doit absolument pas être pris au sérieux. Rien à voir avec la philosophie pacifiste à la petite semaine d'un James Cameron : on est là avant tout pour passer un bon moment et tous les ingrédients sont réunis pour que ce but soit atteint. Le jeune premier est mignon à souhait

(il s'agit de Bill Campbell — inconnu au bataillon), sa fiancée ravissante (Jennifer Connelly, révélation de *Il était une fois l'Amérique*), et le méchant particulièrement savoureux (Timothy Dalton, ex-James Bond qui a changé de camp). Il faut dire que ce dernier est sans doute le seul véritable comédien du film.

Pour les effets spéciaux, Joe Johnston a encore fait très fort : *Rocketeer* vole bien comme une fusée et non comme le coucou de troisième classe qu'évoque aujourd'hui le pauvre Superman. On s'amuse bien pendant la projection de ce film tout public, idéal pour sortir en famille au moment de Noël. Bref, *Rocketeer* tient ses promesses et vaut le déplacement.

Curieusement, les fans de SF américains sont restés sur la réserve, malgré une campagne de pub tonitruante : imaginez que le film a fait la réouverture d'El Capitan, l'un des plus vieux cinémas hollywoodiens. Avant la projection, les ouvreurs et ouvreuses y poussaient la chansonnette, comme au bon vieux temps des années 40 ! De quoi vous mettre dans l'ambiance avant même d'apercevoir à l'écran le moindre sac-à-dos/fusée...

Il est probable que dans notre pays, les projections seront plus sobres. Cela ne devrait pas nous empêcher d'apprécier les réelles qualités du film.



Entretien et démonstration en vol du rocket-pack



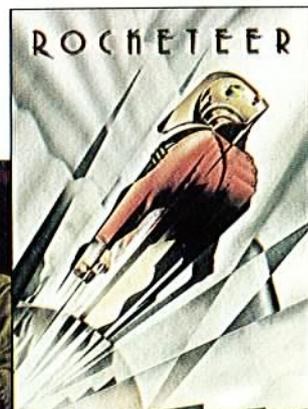
**SF** rétro : dans l'Amérique d'avant-guerre, Cliff Secord est un pilote de meetings doué mais fauché (sa fiancée pose nue dans les magazines, car il faut bien vivre...). Tout bascule quand Cliff découvre le fabuleux rocket-pack qui fait de lui un super-héros.

Texte

Caroline Vié

### ROCKETEER

- La BD est disponible chez Comics USA ;
- Le film sort le 18 décembre ;
- Un jeu micro adapté du film est annoncé pour décembre sur PC. Vous disputerez une course d'avions (à basse altitude, autour des pylônes), et lutterez contre les nazis, votre rocket-pack sur le dos.



**P**aris-Les Halles :  
le 3ème Forum des  
Jeux s'est tenu du  
26 Octobre au  
2 Novembre.  
Dragon® Magazine  
parrainait les deux  
journées consacrées  
à la SF et à l'Heroic  
Fantasy. Voici une  
sélection des jeux  
présentés.

TRISIÈME  
FORUM  
DES  
JEUX

# LES JEUX DU FORUM

## Puissants guerriers & vampires en colère

### KRYSTAL

Après des siècles de guerre, les Six Peuples de Krend voient s'ouvrir les portes du monde de Krystal ; chaque peuple y envoie ses Champions. Celui qui ramènera les quatre Pierres de Lumière dominera un monde où règnera l'harmonie. Vous êtes prêts ? C'est parti !  
Chaque peuple est lié à un Élément : les Nomades au Feu, les Amazones à la Forêt, etc Trois Champions peuvent relever le défi : le Gardien use de la force, le Mage se fie à son pouvoir, le Maraudeur préfère le marchandage. Deux sont choisis pour la Quête. Celle-ci les amène

sur Krystal : 24 lieux, chacun dédié à un Élément. En arrivant dans un lieu, un Champion peut

l'explorer ; il y trouve cartes-objets magiques, rencontres, combat... ou l'une des Pierres de Lumière. Il peut bien sûr combattre ses rivaux et, éventuellement, prendre leur butin.

Le premier Peuple à rapporter quatre Pierres a gagné.  
Bonne présentation ; règles très abordables ; Krystal est un bon jeu. Il lui manque cependant un je-ne-sais-quoi pour être vraiment passionnant.

### KRYSTAL

Jeu de plateau  
en français  
Édité par Oriflam  
Pour 2 à 6  
joueurs



**MIGHTY WARRIORS**  
Jeu de plateau  
en anglais  
Édité par Games  
Workshop

### MIGHTY WARRIORS

Deux camps se battent pour conquérir leurs drapeaux respectifs : thème

classique, base du wargame.

D'un côté, les Aventuriers : trois Héros, 12 soldats. La force.

De l'autre, la Horde : un Sorcier, 20 hommes-rats. Le nombre.

Le champ de bataille — une douzaine de pièces reliées par des portes — change à chaque partie.

Les Drapeaux protégés, les forces déployées, l'affrontement commence.

Un système original (on lance les dés dans le couvercle de la boîte)

permet de résoudre tour à tour :

— la Magie (pour l'Elfe ou le Sorcier) : de la boule de feu à la résurrection ;

— le mouvement : toutes les unités se déplacent de la valeur d'un dé ;

— enfin : les combats.

Beau matériel, règles simples : tout serait bel et bon si les éléments censés constituer le terrain étaient adaptés au jeu : mais les cases sont trop petites pour les figurines et leurs limites mal définies : seraient-ce des "Dungeon Floor Plans" recyclés ?

### LA FUREUR DE DRACULA

Hambourg 1889. Une silhouette se hâte dans les ruelles sombres ; le Dr Seward regagne son hôtel, inquiet et fébrile : "Il" était là il y a peu, peut-être y est "Il" encore ! Malgré l'eau bénite et le crucifix, Seward sait qu'il lui faudra compter sur sa chance si "Il" le trouve...

— La fin : Dracula doit créer six Vampires. Trois chasseurs "Le" traquent à travers l'Europe et doivent "Le" détruire avant qu'il ne soit trop tard.

— Les moyens : très beau plateau ; 4 figurines ; écran et table de déplacement du Vampire ; pions-armes des chasseurs et pions-créatures du Comte ; marqueurs ; cartes d'événements.

— L'action : Dracula voyage en secret et place ses créatures dans les villes traversées ; les chasseurs effectuent leurs recherches, découvrent et combattent les créatures (ou le Comte !), se procurent des armes, puis tirent des cartes "événements" (nombreuses et variées).

Wouaouh !

La Fureur de Dracula est l'un des 4 ou 5 jeux que j'emmènerais sur la Lune (si je devais jamais y aller !). Il a tout pour lui : le matériel est beau, les règles claires, et surtout, le jeu est passionnant pour les chasseurs comme pour le chassé.

Un must !

### LA FUREUR DE DRACULA

Jeu de plateau  
Edition originale  
Games Workshop  
Edition française  
Oriflam  
Pour 2 à 4  
joueurs

**ARMAETH**

Vous connaissez les éléments classiques d'un scénario de jeu de rôles: quête héroïque, monstres, personnages étranges, combats, magie... Les créateurs d'Armaeth ont inclus tous ces ingrédients dans ce qu'ils nomment "le premier vrai jeu de rôles sur ordinateur".

Après plusieurs jours de cachot et un interrogatoire musclé, ils ont accepté d'en dire plus :

"Nous avons voulu introduire une idée nouvelle sur ordinateur : celle d'un monde vivant indépendamment de l'aventurier. Les personnages y mènent leurs vies propres, suivant leurs motivations, et leurs actes se déroulent souvent

hors de vue du joueur : bien des choses peuvent se passer "ailleurs". Cette conception est plus proche du jeu de rôles "sur table" et s'écarte des jeux d'aventures où il faut emprunter tel chemin ou effectuer telle action. La liberté du joueur est ici plus grande et le réalisme accru."

Jeu micro entièrement français (Cocorico), Armaeth met l'accent sur la vie d'un monde imaginaire ; les graphismes ne sont pas du dernier cri mais restent agréables ; les interactions avec le milieu sont variées, les chemins possibles vers le but final également. Certains regretteront l'absence de technique (caractéristiques, points de vie...) ; moi pas. Je n'ai pu tester le jeu à fond faute de temps - d'après les auteurs, une partie dure de 20 à 25 heures -, mais la première impression (et la seconde) sont très favorables.

**ARMAETH I**

Jeu micro-informatique  
Sur PC, en français  
Editions du Dolmen



**SPACE CRUSADE**  
cf. dossier Alien

**SPACE CRUSADE**

Jeu de plateau en français  
Édité par M.B.  
Pour 2 à 4 joueurs

**NOUVEAU BASIC DE DONJONS & DRAGONS®**

Jusqu'à présent tous les jeux de rôles, même les plus simples, nécessitaient un apprentissage guidé par des joueurs déjà expérimentés, ainsi que des heures de lecture des règles. Avec la nouvelle boîte de base de Donjons & Dragons, c'est fini : voici enfin un jeu de rôles réellement conçu pour les débutants.

La boîte contient des figurines en carton pré-découpées, un plateau de jeu en papier plastifié, un livret de règles, 5 dés ET l'écran du Maître de Donjon avec 48 fiches d'apprentissage et 4 d'aventures. Les fiches vous introduisent progressivement dans le jeu : chacune vous présente un concept simple des règles, et, au verso, son application dans le cadre d'une "mini-mini-aventure".

Dès que vous avez lu une fiche, vous jouez la mini-aventure correspondante : d'abord en solo, style "livre dont vous êtes le héros", puis, très rapidement, à plusieurs. Après plusieurs fiches consacrées à un même thème, une aventure plus longue (4 pages) vous met en situation sur le plateau de jeu. Au bout des 48 fiches et des 4 aventures, vous êtes prêts : le livret de règles ne servira qu'à vous rafraîchir la mémoire ou à approfondir certains détails. Pour tous ceux que les jeux de rôles attirent mais qui sont rebutés par l'apprentissage des règles.

**DUNGEONS & DRAGONS®**

Jeu de rôles en anglais  
Traduction française : février 92  
Édité par TSR  
A partir de 4 joueurs



Texte

**GöI Murnyk**

**HEROQUEST**

Des aventuriers qui descendent dans un donjon, avec leurs épées, leurs sorts et leurs points de vie, sous l'œil d'un Maître de Jeu qui sait d'avance ce qui les attend ; une pièce-un monstre-un trésor : ça ne vous rappelle rien ?



Héroquest s'inspire du jeu de rôles sous sa forme la plus simple, tout en donnant à l'aventure une base concrète, grâce à l'usage d'un plateau et de figurines. Dix scénarios, ou missions, sont proposés.

Encore du beau matériel et des règles simples : ça devient une (bonne) habitude.

En plus de son intérêt propre, Héroquest peut permettre aux plus jeunes d'entrer progressivement dans l'univers du jeu de rôles sans "mentor" pour les initier : un très bon point.

Deux extensions sont parues, chacune proposant dix nouvelles missions et du matériel supplémentaire. Il existe également une bonne adaptation du jeu sur micro-ordinateur.

**HEROQUEST**

Jeu de plateau en français  
Édité par M.B.  
Pour 2 à 5 joueurs

**R**éfractaires aux jeux micros ? Ennemis du clavier, de l'écran et de la souris ? L'avenir vous appartient ! Car les jeux de demain pourraient bien reléguer au musée tous ces accessoires pour vous mettre en prise directe sur la réalité virtuelle.

Texte

**Yulran**

# DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

## Réalité virtuelle : des simulateurs de vol au Cyberpunk

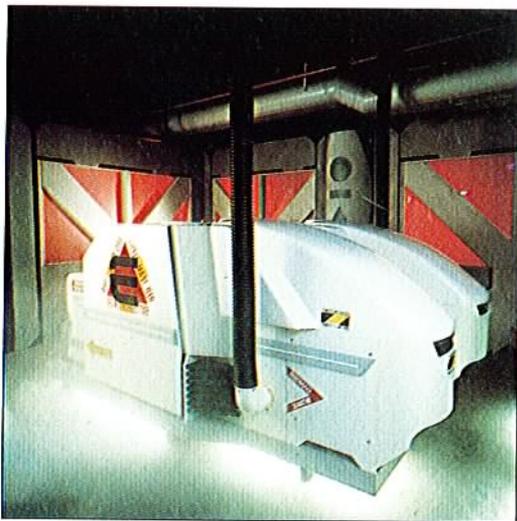
**C**hicago, BattleTech Center : les écrans de la salle de contrôle montrent un paysage aride et chaotique, strié de ravins et hérissé de rocaillies. Des engins blindés aux formes humanoïdes s'y affrontent. Les coups fusent : missiles, rayons laser, faisceaux de particules... et, parfois, une machine explose dans un éclair orangé.

L'enfer ? Mais vous avez payé pour piloter un de ces monstres, et il est un peu tard pour reculer...

C'est votre tour. Dans l'aire de briefing, vous recevez une formation accélérée : comment diriger votre *BattleMach* (voir glossaire), acquérir une cible, actionner les armes montées sur les "bras" de l'engin, les rampes lance-missiles incrustées dans les épaules...

Pendant toute la durée des opérations, vous pourrez contacter par radio vos trois équipiers. Il faudra bien coordonner vos actions pour déjouer les manœuvres de vos quatre adversaires — des joueurs, comme vous.

On vous introduit dans un hall, où vos prédécesseurs s'extrait de leurs cockpits individuels, encore excités par la bataille qu'ils viennent de livrer. Vous prenez une des places libres, vos équipiers et vos adversaires font de même.



En fermant votre habitacle, vous vous coupez du monde extérieur. Vous n'êtes plus à Chicago, enfermé dans une boîte, mais aux commandes d'un *BattleMach*, observant le champ de bataille par la "vitre" de votre cockpit — en fait un écran vidéo où le paysage se modifie en fonction des déplacements de votre engin, des conditions météo, de l'heure de la journée...

Une voix retentit dans votre habitacle : "Ennemi derrière, retourne-toi !" Maladroitement, vous manipulez les commandes, votre engin effectue une rotation du tronc et part en marche arrière... On vous tire dessus ! Affolé,

vous actionnez toutes les manettes, pressez tous les boutons, appelez vos équipiers à l'aide... Vous avez voulu être un héros ? Il faut assumer !

Dix minutes plus tard, vous sortez de votre cockpit, en nage. Vous avez accumulé les erreurs, mais sur la fin, vous sentiez que vous maîtrisiez l'engin... La prochaine fois, l'ennemi ne vous surprendra pas si facilement.

La prochaine fois ? Pour dix autres minutes de jeu, il faut reprendre la queue

(une heure et demie en soirée !) et payer six dollars...

Ce prix ne décourage pas le public, où les fans de SF côtoient des missionnaires mormons en col blanc et des cadres branchés. Les plus mordus jouent plusieurs heures par semaine et certains parlent même de "dépendance"...

### QU'EST-CE QUE LA REALITE VIRTUELLE ?

En optique, on distingue l'image réelle d'un objet (celle que vos yeux perçoivent par observation directe) de son image virtuelle (celle que vous renvoie un miroir). Dans les faits, la différence n'apparaît pas toujours de manière évidente : il est facile de confondre la vraie bougie et son reflet, si vous vous trouvez dans une pièce obscure.

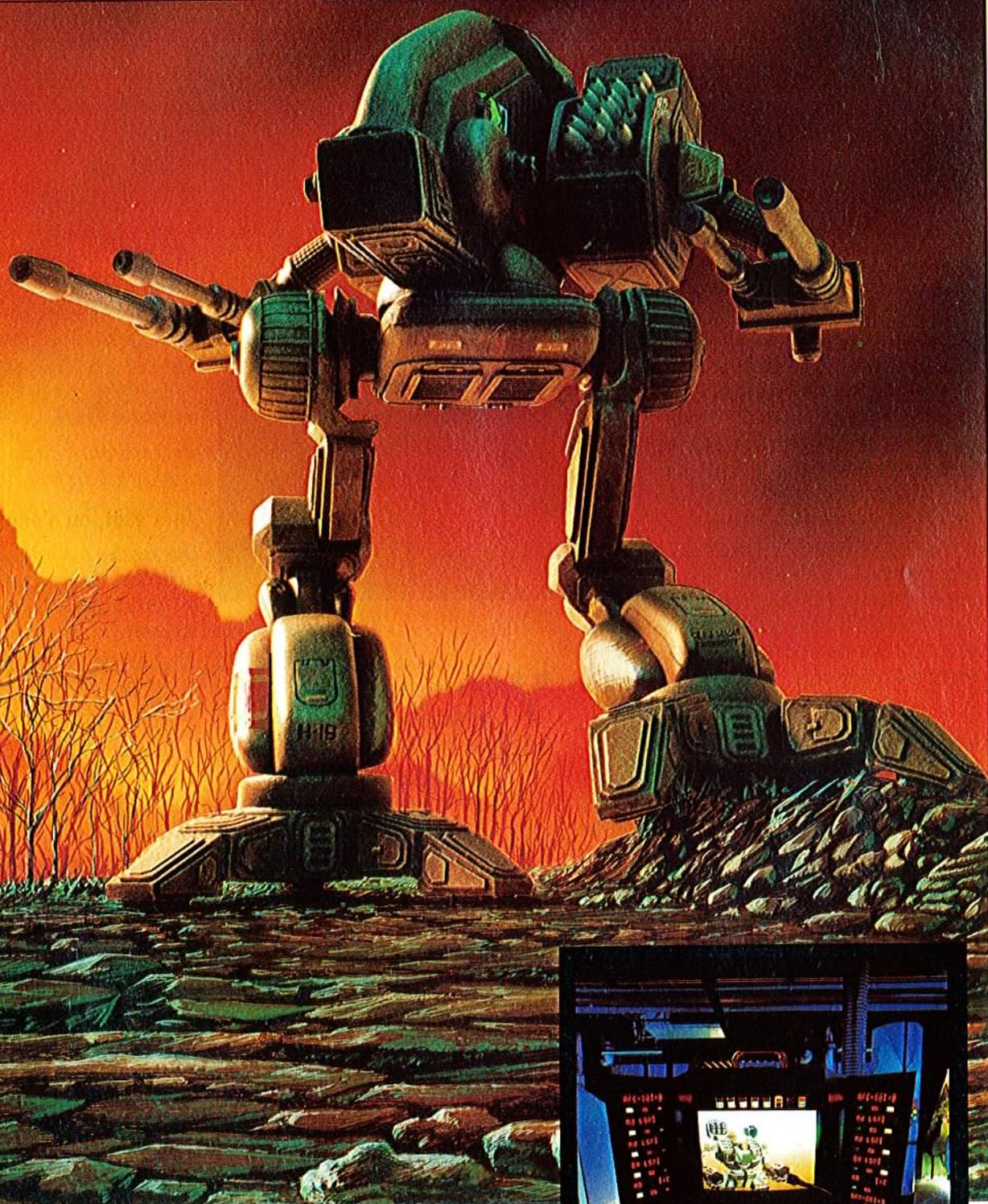
Par extension, on parle de réalité virtuelle lorsqu'un dispositif vous donne l'illusion que vous êtes plongé dans un environnement différent de celui où vous vous

trouvez en fait. Les systèmes actuels impressionnent vos yeux et vos oreilles, de plus, il vous donnent la possibilité d'agir sur votre environnement fictif par l'intermédiaire de vos mains. De futurs progrès permettraient de rendre l'illusion absolument parfaite... à supposer que l'utilisateur le souhaite ! Les simulateurs de combat imaginés par Frank Herbert dans *Dune*, atteignent un tel degré de réalisme que l'escrimeur maladroit est blessé ou tué. Qui voudrait les expérimenter ?

### Vers l'immersion totale

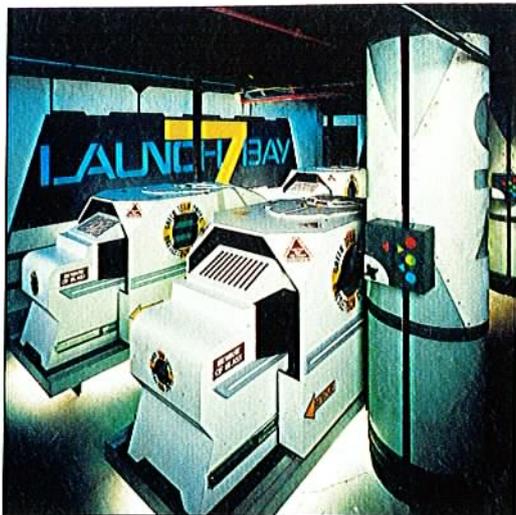
Le champ de bataille du BattleTech Center mesure seize kilomètres sur seize. Si le terrain n'est pas très varié — rochers et bosquets de végétation tordue — le soin accordé à certains détails est extraordinaire : si vous tirez à côté d'un arbre, la chaleur du rayon brûle les feuilles !

# RIORIM UD ÉTÔC ERTUAL ED



**BattleMach "Vulture"**  
design : Steve Venters

Si vous ne savez pas à quoi sert une commande, ne l'actionnez pas ! Vous risqueriez de déclencher quelque chose que vous regretteriez ensuite.



Le BattleTech Center met au service des joueurs une technologie développée par la NASA.

Vous portez également une combinaison, qui le renseigne sur vos mouvements et lui permet de créer une image virtuelle de votre corps. Ainsi équipé, vous marchez, dans un décor entièrement créé par la machine. Lorsque vous vous approchez d'un objet virtuel, vous le voyez grandir. Tendez la main. Est-il possible de saisir ce qui n'existe pas ? De serrer la patte du Lièvre de Mars ? Oui, grâce au Dataglove conçu par VPL Research. Ce gant vous permet de prendre les objets virtuels, de les déplacer, de les lancer...

Une démonstration mise au point par le concurrent de VPL, W Industries, vous place dans une pièce traversée par de minuscules avions et hélicoptères. Comme King Kong, vous pouvez les saisir en vol, et les tenir dans votre main. Les bruits de moteur vous parviennent par des écouteurs, noyés dans un casque qui intègre aussi les lunettes.

Système VPL Research, Distribué par VIDEOSYSTEM © VPL

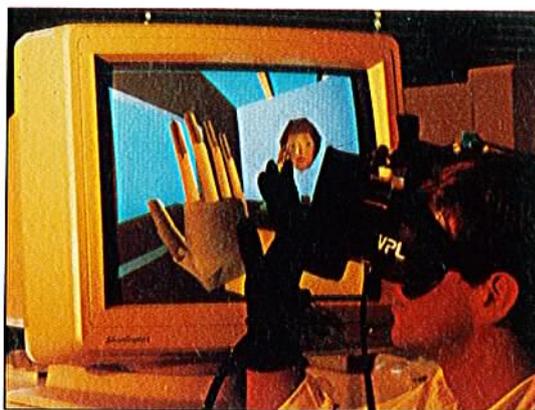
Cependant, un écran vous sépare de cette réalité virtuelle. Pas question, si votre 'Mach se trouve immobilisé sous le feu adverse, de l'abandonner pour aller vous réfugier derrière un rocher... Ouvrir votre cockpit casserait l'illusion et vous ramènerait sans transition à Chicago, dans les années 90.

Bref, les machines du BattleTech Center simulent la réalité comme la perçoit un pilote de 'Mach, un point c'est tout. A l'instar des simulateurs de vol, dont ils dérivent, leur fonction est extrêmement spécialisée. D'autre part, l'écran traditionnel présente le défaut d'écraser sur deux dimensions les images observées.

Mais il existe déjà d'autres systèmes, dits "ouverts", qui permettent de s'immerger totalement dans une réalité virtuelle en trois dimensions...

## Briser l'écran

Paradoxe : pour oublier l'écran, il faut le dédoubler et le plaquer contre ses yeux. Enfilez une paire de lunettes enveloppante dont chaque verre est remplacé par un petit écran vidéo. L'univers virtuel vous apparaît alors en relief. Lorsque vous tournez la tête, l'ordinateur modifie les images en conséquence.



Les applications disponibles ne sont pas nombreuses, mais ce n'est qu'un début. De nouveaux mondes, toujours plus riches, vont s'ouvrir à l'exploration, et on pourra s'y déplacer à pied, au lieu de rester enfermé dans un véhicule !

## Tout seul, on s'ennuie

Que vous alliez à pied, à dos de griffon ou en hydroglisseur, une promenade solitaire risque de vous lasser même si les paysages sont gran-

dios. **Vous rencontrerez sans doute des répliques d'hommes ou d'autres créatures**, gérées par la machine, mais elles ne réagiront pas comme des êtres vivants : l'intelligence artificielle progresse moins vite que les techniques de simulation et, pour longtemps, la conversation des personnages contrôlés par un programme restera limitée et leurs réactions trop prévisibles.

L'idéal serait de combiner le système VPL/W Industries avec le jeu en réseau comme il se pratique au BattleTech Center. Là, ce sont des adversaires humains que vous affrontez et pas une intelligence artificielle.

## Vous rencontrerez sans doute des répliques d'hommes ou d'autres créatures

### LA STRATEGIE ENDER

L'aviation militaire (et civile) dispose déjà de simulateurs sophistiqués, montés sur vérins pour simuler les changements d'assiette, diffusant de la fumée dans la cabine en cas d'avarie, etc. Ces appareils permettent d'entraîner les pilotes pour des missions précises, en reconstituant minutieusement les conditions de vols et les territoires à survoler jusqu'à l'objectif.

Vient le moment de passer à l'action. Il s'agit d'une mission de nuit, sans visibilité. L'ordinateur de l'avion garde en mémoire une carte ultra-précise du territoire ennemi. A chaque instant, il la confronte avec les informations que lui donne le radar de

bord, génère une vue en 3D du paysage survolé, et la projette sur la visière du pilote. Brouillage des communications mis à part, ce dernier remplirait sa mission tout aussi efficacement s'il se trouvait dans un abri bétonné, assis dans une reproduction de son cockpit et en liaison radio avec son appareil. Mais au fait, dans ces conditions, comment pourrait-il distinguer une mission simulée d'une mission réelle ?

Lisez *La stratégie Ender*, d'Orson Scott Card, pour voir jusqu'où cette idée peut conduire un écrivain inventif.



Jack Lang teste le Système VPL dans les locaux de Videosystem © Videosystem/F. Maillard



Système Virtuality de W. Industries  
© Videosystem/M. Lamoureux

Les joueurs du BattleTech Center se trouvent tous, physiquement, sous le même toit. Mais un dispositif courant, le modem, permet aux ordinateurs qui en sont équipés de se connecter sur le réseau téléphonique. Des joueurs habitant des villes éloignées et disposant d'un ensemble casque / combinaison / gant pourraient donc se rencontrer dans le même univers virtuel.

### L'avenir du jeu de rôles...

Spéculons hardiment. En 20??, vous êtes un fan de jeu de rôles isolé dans un petit village d'Ardèche. Chaque vendredi soir, après avoir enfilé votre équipement et branché votre modem, vous retrouvez des joueurs de Paris, Aix et Marseille. Ensemble, vous explorez les catacombes de la Cité des Splendeurs ou les marches des Royaumes Perdus. Vous voyez vos compagnons sous l'apparence qu'ils ont choisie (elfe, nain, que sais-je encore ?) et leurs voix sont modifiées : le joueur s'efface totalement derrière son rôle. Si vous incarnez un magicien, certaines commandes vous permettent de lancer des sortilèges : tempête de feu, transmission de pensée, changement d'apparence... Ces commandes sont mises en œuvre :

- par des gestes cabalistiques : lorsque vous étendez les doigts pour faire le signe de Voor, l'ordinateur reconnaît votre geste ;
- ou par des incantations : l'ordinateur réagit à la commande vocale.

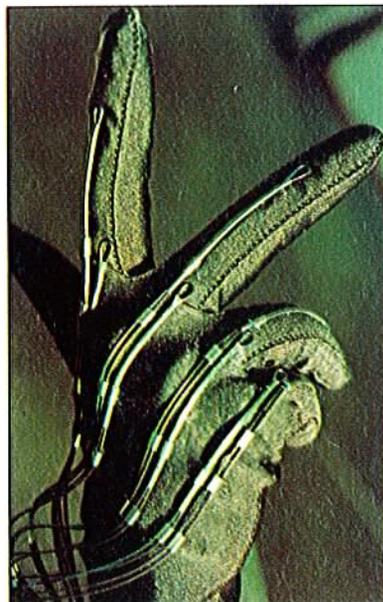
Si vous êtes voleur, vous escaladez les murailles, et vos doigts sentent des prises là où d'autres personnages ne voient qu'une paroi lisse.

Guerrier, vous maniez sans effort une pesante épée runique. Une blessure se traduit par des flots de sang virtuel (en option, à déconseiller aux joueurs sensibles), tandis que la combinaison de la victime ralentit ses mouvements pour simuler son affaiblissement.

Gant commercialisé par Mattel.  
Le joystick de demain ?



Pour serrer la main de Freddy, le Dataglove de VPL Research.  
© VPL distribué par Videosystem



### ... et celui du maître de jeu

Dans un tel contexte, la présence d'un MJ est-elle encore indispensable ? Certainement pas. Il suffit d'un univers bien construit, peuplé de créatures gérées par le programme.

Mais, comme on l'a vu, ces monstres et ces PNJ manquent d'initiative. Le jeu prendrait une toute autre dimension s'ils étaient contrôlés par l'intelligence humaine d'un maître de jeu.

Le MJ de demain ne lance plus de dés et n'a plus à gérer les événements d'importance secondaire. Il surveille le déroulement de la partie sur une batterie d'écrans vidéo. Lors des rencontres, il prend le contrôle des PNJ et de certains monstres rusés. Il oriente subtilement l'aventure en déplaçant un objet hors du champ de vue des PJ, en provoquant une averse, la crue d'une rivière, l'effondrement d'un pont... et, moins subtilement, en ouvrant une crevasse sans fond sous les pieds du joueur qui blasphème les dieux.

Non content d'enrichir le scénario des aventures, le MJ peut créer ses propres mondes à l'aide d'un logiciel de construction.

Imaginez-vous posant des montagnes sur les rives d'un océan, changeant la couleur du ciel, multipliant les lunes et les soleils, ou même altérant les lois de la physique !

Les créateurs de mondes virtuels s'inspireront de Tolkien, de Lewis Carroll et de Tex Avery... Ils nous proposeront des films à grand spectacle, où vous serez Ben Hur, et des cartoons, où vous serez Tom poursuivant Jerry...

### Où l'on se cogne contre les murs

Je me suis laissé emporter. Le système casque/combinaison/gant est prometteur, mais comporte des limites.

Si le gant permet de prendre, il ne restitue pas la sensation du contact : vos doigts se referment sur votre paume comme si l'objet saisi n'avait pas d'épaisseur<sup>(1)</sup>. Le retour d'informations comme : froid, chaud, lisse, rugueux, reste également à mettre au point.

D'autre part, la combinaison ne se raidit pas pour simuler la résistance d'un obstacle. Pas question de s'asseoir sur une chaise virtuelle !

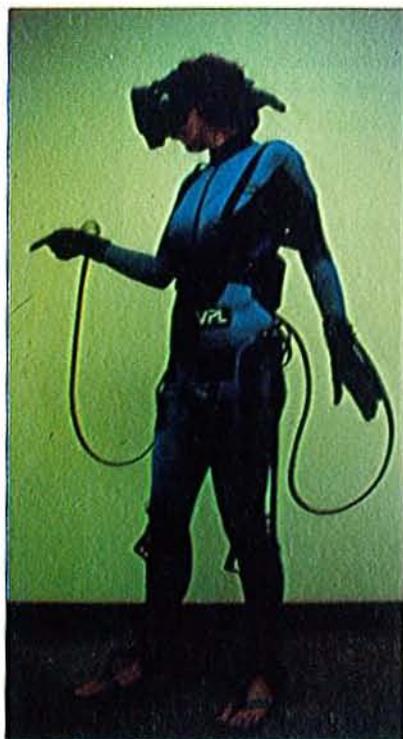
Enfin, et surtout, même si vous avez l'illusion de marcher sur une plaine immense, votre corps se déplace en fait dans votre chambre, et, au bout de quelques pas, vous allez heurter un mur bien réel !

(1) Un gant pneumatique aux doigts munis de coussinets gonflables pourrait restituer l'épaisseur d'un objet. On envisage aussi de doubler gant et combinaison d'un exosquelette fait de métal "à mémoire de forme" (métal dont la forme se modifie lorsqu'un courant électrique le parcourt).

Ainsi, la partie "accessible" d'un univers virtuel est limitée par l'espace réel dont vous disposez.

## La vision de Raistlin

Constatation déprimante ! Bien sûr, vous pourriez vous rendre dans un désert sans obstacle, ou inventer le tapis roulant omnidirectionnel... Une solution plus élégante consiste à accorder vos perceptions virtuelles à votre environnement réel. Si vous entrez (réellement) dans un bar, vous voyez les clients comme des extra-terrestres, les tables et les chaises comme des structures en résine fluo... mais les consommateurs et le mobilier sont bien là où ils semblent être, ce qui vous évite de leur rentrer dedans. Ainsi, vous portez une sorte de super-walkman qui personnalise votre environnement. Que ressent-on lorsque tous les bruits, des paroles qu'on vous adresse au choc d'un marteau sur un clou, sonnent comme des notes de musique ? Lorsqu'on voit la vie en rose — au sens propre — ou bien en noir et blanc ? Les esprits torturés voudraient peut-être expérimenter la vision de Raistlin, ce magicien de *DragonLance™* à qui tous les êtres vivants apparaissent dans un état de décrépitude avancée, ou celles des héros de P.K. Dick, qui assistent jour après jour à la régression technologique de leur environnement (les néons deviennent des lampes à gaz et les taxis des fiacres...). L'approche "walkman" vise plus à modifier la réalité en fonction des goûts de chacun qu'à créer des univers. Reste la voie royale. Pour l'emprunter, il faut abandonner toute référence aux techniques existantes. Tournons-nous résolument vers la science-fiction, et précisément vers la SF de tendance cyberpunk.



DATASUIT de VPL Research  
© VPL. distribué par Videosystem

## Câblez votre moelle épinière

Peut-on connecter un cerveau humain et un ordinateur ? Dans les neurones comme dans les circuits imprimés, c'est un signal électrique qui transmet l'information. Il suffirait donc de brancher le système nerveux sur la

machine par le biais d'électrodes, ou de prises enfichables montées sur la tempe ou la nuque. Reste un problème majeur : le cerveau doit interpréter les signaux qu'il reçoit comme des informations cohérentes, et l'ordinateur comprendre les "ordres mentaux" de l'opérateur. On en est encore très loin, mais théoriquement, ce n'est pas impossible. Donc vous êtes branché (ou "câblé") sur un ordinateur qui impressionne vos cinq sens. Plus besoin de casque, ni de combinaison ! Pour éviter toute interférence avec le monde réel, vos yeux, oreilles, narines, papilles gustatives... ainsi que vos centres moteurs sont déconnectés. Si votre cerveau ordonne à votre bras de se lever, ce n'est pas votre membre qui bougera mais celui de votre double virtuel. Votre corps physique, lui, reste immobile. Un utilitaire a pris en charge vos fonctions vitales. Il vous garantit contre l'asphyxie, l'arrêt du cœur, et certains désagréments mineurs comme les traces de bave sur le

parquet...

Mais votre activité cérébrale ne ralentit pas : vous évoluez par la pensée dans un univers sans autres limites que les performances de l'ordinateur et ce que votre cerveau peut interpréter. Car si la machine vous bombarde d'informations contradictoires, si vous avez l'impression de sentir les couleurs ou de goûter les sons, si, à chaque pas, votre jambe (virtuelle) se détache de votre corps ou se plie à l'envers, les choses n'iront pas bien. Pour le moins, vous serez incapable d'agir de manière cohérente.

On peut donc supposer que ces possibilités de distorsion de la réalité resteront sous-exploitées et que c'est dans un monde relativement proche du nôtre que vous serez plongé.



Decker (ou netrrunner) :  
une digne descendante  
des pirates informatiques  
du XX<sup>e</sup> siècle.

## Dans quel but ?

Vous rêvez de vacances sur des îles aux parfums inconnus, peuplées d'indigènes toujours consentant(e)s... Un militaire songera à de gigantesques simulateurs de bataille où évolueraient des porte-avions virtuels...

Plus prosaïquement, un tel système permettrait de gagner du temps sur les opérations routinières effectuées chaque jour dans les bureaux.

Aujourd'hui, la micro-informatique permet d'effectuer des opérations complexes avec des commandes toujours plus simples. Plutôt que de taper des instructions au clavier, on positionne la souris sur le dossier choisi, on

## LA REALITE VIRTUELLE, C'EST SERIEUX !

La réalité virtuelle a des applications "sérieuses", et les joueurs profiteront, tôt ou tard, des retombées de recherches entreprises dans d'autres buts.

S'il est possible de plonger l'être humain dans un environnement créé par la machine, on peut aussi lui faire parvenir des images, sons et sensations tactiles qui reconstituent un milieu réel, hostile ou très éloigné. Cela permettrait de piloter avec une grande finesse un robot évoluant dans un environnement radio-actif, par 3000 m de fond, ou même sur une autre planète. Supposons le robot de forme vaguement humanoïde. Il

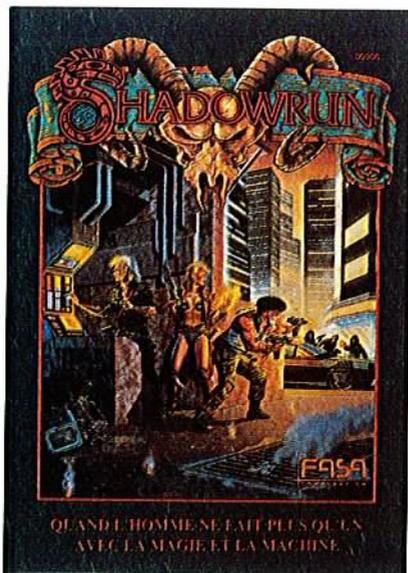
dispose d'au moins un membre préhensile ainsi que de caméras, micros, et senseurs. Si l'interface est bien faite, l'opérateur devient le robot, et tout revient à envoyer sur place un réparateur compétent. L'antenne d'un satellite artificiel est coincée ? Une sortie dans l'espace et un coup de clé à molette règle le problème.

La réalité virtuelle pourrait également simuler l'infiniment petit. On verrait alors le chercheur "prendre" des atomes à la main pour synthétiser de nouvelles molécules. Ou encore, le peintre sur figurines se réduirait aux dimensions de son modèle pour figurer les détails...

clique pour l'ouvrir, et un deuxième clic lance un des programmes qu'il contient. Tout se passe comme si l'écran était une table où seraient posés les dossiers. On les manipule avec la souris, qui est une extension de la main.

Qu'apporte la réalité virtuelle ? Câblé sur sa machine, l'employé modèle s'isole des tentations extérieures. Il travaille DANS son ordinateur, qui lui apparaît comme une salle. Les dossiers sont des armoires qu'il ouvre, ferme, et réarrange à sa guise. Les tiroirs contiennent des fichiers et des programmes qu'il lance en les effleurant de sa main virtuelle.

Ce n'est pas tout : si l'ordinateur est équipé d'un modem, une porte est ménagée dans un mur de la pièce. Au delà s'étend l'univers de la Matrice.



Voyager dans la Matrice ? C'est déjà possible avec le jeu de rôles Shadowrun

## La Matrice

"Matrice" est un terme de SF, mais ce qu'il désigne existe déjà : c'est le réseau formé par tous les ordinateurs de la planète connectés sur le réseau téléphonique. Vous pouvez y accéder si vous disposez d'un minitel ou d'un modem. Les ordinateurs de l'Etat et des grosses entreprises, en France et ailleurs, vous sont accessibles si vous connaissez les mots de passe nécessaires ou si vous êtes assez adroit pour déjouer leurs systèmes de protection. Avec la connection cerveau/ordinateur, la Matrice devient un espace où l'on voyage. Notre employé modèle la parcourt de temps à autre pour des raisons de service. Mais intéressons-nous plutôt au personnage

## GLOSSAIRE

**BattleMach** (abr. 'Mach) : pour plus de détails sur ces engins meurtriers et sur la guerre au XXXIème siècle, voir notre dossier BattleTech dans DRAGON® Magazine n°2.

**Deux dimensions** : on parle souvent de jeux micro en "3D" mais il serait plus juste de dire : "3D perçue à travers un écran 2D".

**MJ** : maître de jeu, scénariste, animateur et arbitre d'une partie de jeu de rôles.

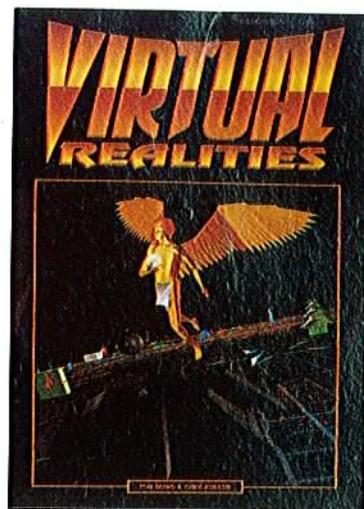
**PNJ** : personnages-non-joueurs. Dans le jargon du jeu de rôles, ce terme désigne tous les personnages que les joueurs rencontrent au cours d'une aventure. Les PNJ sont contrôlés par le maître de jeu.

**Netrunner** : littéralement : coureur de réseau. Ces pirates informatiques du XXI° siècle sont également appelés "deckers".

central des romans et des jeux de rôles cyberpunk : le pirate, ou netrunner. Lorsqu'il se connecte, ce hors-la-loi oublie la chambre crasseuse où il opère pour se projeter dans la Matrice. Les lignes de télécommunication y sont matérialisées par des routes qui s'entrecroisent dans l'espace virtuel. Ces voies conduisent à des villes où chaque bâtiment figure un ordinateur. Le netrunner se déplace sur ce réseau à la vitesse de la pensée, croisant d'autres netrunners ou d'honnêtes usagers. Il cherche à s'introduire dans les bâtiments protégés par des

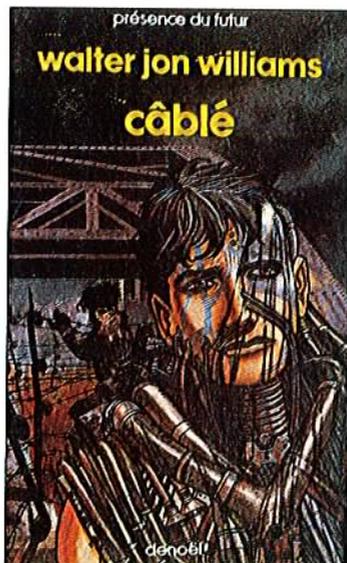
murs de données qu'il faut briser, ou des portes gardées par des programmes-tueurs d'aspect sinistre (samouraï, bras de zombie, serpents fluorescents...). Pour les éliminer, le netrunner lance à l'attaque son programme favori : un grand loup chromé, ou un tyrannosaure à peau cuivrée, si vous préférez — ce n'est qu'une apparence. Les défenses neutralisées, le netrunner franchit la porte. Il ne risque pas de rencontrer notre employé modèle car le pirate, comme le cambrioleur, opère en-dehors des heures de travail. Ses activités vont de l'espionnage industriel au détournement de fonds en passant par la destruction des systèmes de sécurité des banques ou des prisons... Tout ce que gère un ordinateur, un netrunner peut le contrôler !

Bien sûr, cette vie grisante comporte des risques : le netrunner peut se faire surprendre par les netcops, ces flics qui parcourent le réseau. Pire : s'il perd un seul combat contre un programme-tueur, ses amis le retrouveront effondré sur sa console, le corps froid et le cerveau grillé...



## A DECOUVRIR

- *Passeport pour un vrai-faux voyage*, article de Mathieu Brisou, Tilt N°92.
- *La stratégie Ender*, d'Orson Scott Card (J'ai Lu).
- *Les aventures de Karen Stringwell*, BD de Smolderen et Gauckler vous plongera en pleine réalité virtuelle. Deux tomes parus chez Zenda : *Convoi™* et *Les prisonniers de Convoi™*.
- *Neuromancien*, de William Gibson (J'ai Lu) et *Câblé*, de Walter John Williams (Présence du Futur) ; classiques de la SF cyberpunk.
- *Shadowrun* (FASA / Hexagonal) et *Cyberpunk* (Chaosium / Oriflam) sont les deux jeux de rôles traduits en français qui exploitent l'idée de "Matrice". Le supplément *Virtual Realities* de *Shadowrun* lui est spécialement consacré.



# RAL PARTHA



Figurines en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon. Je désire recevoir (cocher les références désirées) :

- R 397 THE DENIZENS OF RAVENLOFT..... 110,00 F.
- R 409 BLISTERS DE 12 NAINS..... 140,00 F.

(AJOUTER 30,00 F. DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE)  
Ci-joint mon règlement total de ..... F. (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :

JEUX DESCARTES, 1 Rue du Colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

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

ADRESSE : .....

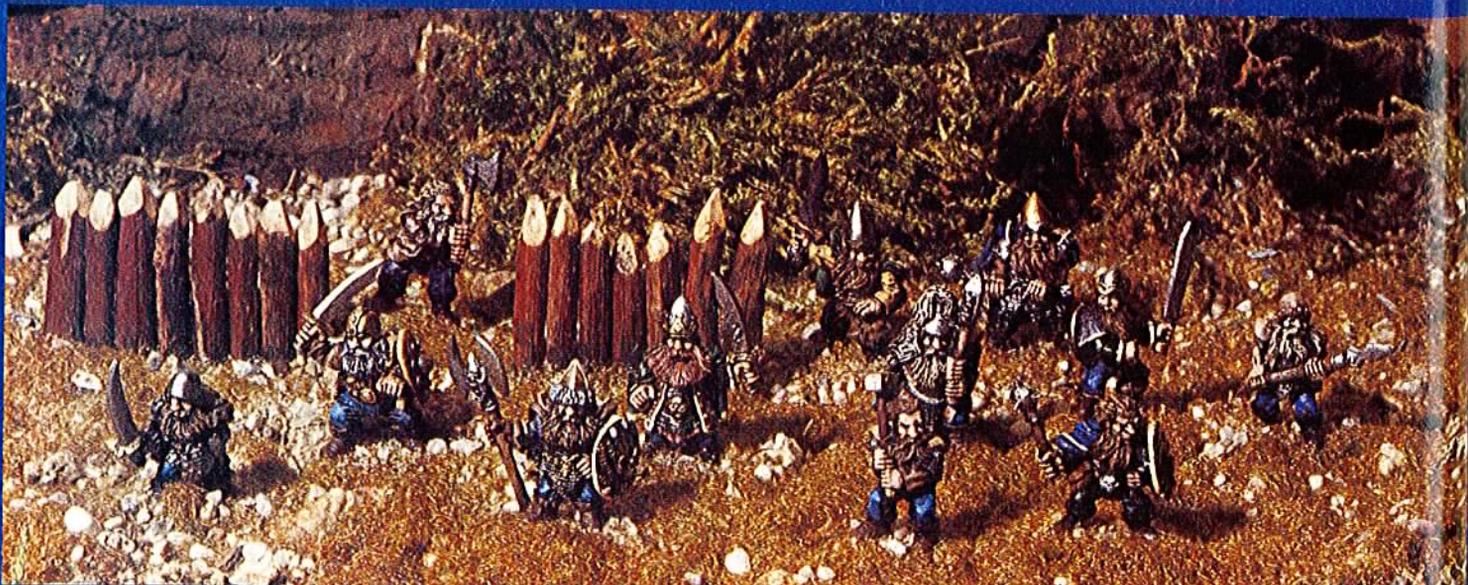
.....

Figurines vendues non montées et non peintes . Modèle présenté peint par Bruno Allanson .

R 397  
THE DENIZENS  
OF RAVENLOFT



R 409  
BLISTERS  
DE 12 NAINS



# A LA POINTE DU PINCEAU

## Peinture à l'huile sur top-models

L'excellent rendu de la peinture à l'huile tient à la finesse de ses coloris et à sa lenteur de séchage, laquelle permet des mélanges et des dégradés impossibles à obtenir avec d'autres peintures. Le temps de séchage, extrêmement variable selon la couleur que vous travaillez et la température ambiante, peut aller jusqu'à plusieurs semaines. Ce délai est trop long pour une figurine. On peut le réduire à quelques heures en utilisant des additifs : le "liquin", qui vous permet de garder l'aspect satiné des teintes utilisées, ou l'essence de térébenthine distillée, qui leur donne un aspect mat.

N'utilisez l'essence de térébenthine ordinaire (en vente dans les supermarchés ou chez les droguistes) que pour nettoyer les pinceaux ! Mélangée à la peinture, elle risque de faire passer les couleurs.



### LES COULEURS

Les références indiquées sont celles de la marque Winsor & Newton, de loin la meilleure sur le marché. Les teintes servent pour les deux modèles, sauf celles marquées d'un "(E)" (enchanteresse seulement) ou d'un "(V)" (voleuse seule). N'oubliez pas : les vapeurs de térébenthine vous obligent à travailler dans un local aéré. De plus l'odeur de certaines couleurs n'est pas des plus agréables ! Certains détails ne seront pas traités à la peinture à l'huile : procurez-vous également les teintes enamel (peinture à maquettes) : Blanc Mat, Argent et Or, ainsi que les acryliques : Brun, Beige, Vert et Bleu. Dans ce cas, n'utilisez pas les mêmes pinceaux que pour l'huile : les diluants, notamment, ne sont pas compatibles.

Jaune de Naples	123 SL série 1
Brun Rouge	120 SL série 1
Garance Brune Aliz	145 SL série 2
Terre de Sienne Naturelle	128 SL série 1
Blanc	238 SL série 1
Noir	119 SL série 1
Bleu Winsor	168 SL série 2
Vert	166 SL série 2 (V)
Violet Winsor	174 SL série 2 (E)
Rouge Brillant	101 SL série 1
Laque Pourpre	164 SL série 2 (V)
Terre d'Ombre Naturelle	129 SL série 1

**S**i vous avez lu notre précédent numéro, la peinture à l'eau (ou acrylique) n'a plus de secret pour vous. Voici maintenant la peinture à l'huile, et — le croirez-vous ? — c'est à peine plus difficile et le résultat est bien plus beau...

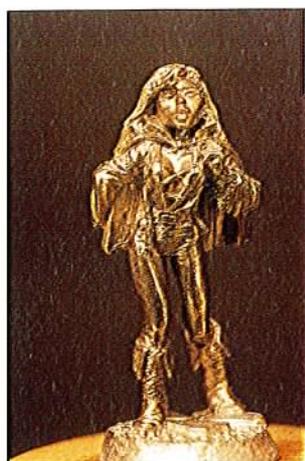
Texte, Peinture et Dessins

**Philippe Plual**

Photos

**Philippe Plual**

**Jérôme Bohbot**



3



4

A l'opposé, l'huile de lin donne un effet brillant... mais augmente encore un temps de séchage déjà long.

Pour vous initier aux mystères de la peinture à l'huile, nous avons choisi deux modèles de charme : une enchanteresse (Grenadier) et une voleuse (Ral Partha). [photos 1 & 2]

## PREPARATION DES FIGURINES

La peinture à l'huile n'exige pas de préparation particulière : ébarbez soigneusement vos figurines, faites disparaître les traces de moulage, puis, à la brosse à dents, les éventuelles marques de lime ou de cutter. *NDLR : Si vous avez une brosse à dents électrique, voilà enfin un usage intelligent pour ce gadget : ça ira plus vite !* Enfin, passez une sous-couche de peinture enamel Blanc Mat.

## TRANSFORMATION

La photo de la figurine Ral Partha aura sans doute surpris les connaisseurs ! En effet, le modèle vendu en boutique a le bras droit replié dans le dos [photos 3 & 4]... et solidement armé ! Mais il est tout à fait possible, pour les besoins d'un diorama ou tout simplement pour personnaliser sa figurine, de modifier sa posture, ou même de remplacer un de ses membres. Avant d'effectuer la greffe, fouillez dans votre stock de figurines délaissées afin de trouver le bras adéquat, tant par la position que par la taille (un bras de barbare risque de ne pas être très seyant sur une frêle jeune fille). Coupez-le proprement au cutter en vous laissant un peu de marge [schéma 1] : si vous pensez greffer le bras au niveau du coude, coupez-le au niveau du biceps.

## PRINCIPE DU DEGRADE

Rappelons que le dégradé consiste à appliquer côte à côte deux couleurs (ou deux nuances de couleur) et à les fondre de manière à ce que la démarcation n'apparaisse pas. A cette fin, on passe le pinceau sur la frontière des deux couleurs avant qu'elles ne soient sèches, en allant toujours de la plus claire vers la plus foncée. La peinture à l'huile, par son temps de séchage et la facilité de mélange des pigments, permet de travailler en toute tranquillité ces passages de teintes, et de n'avoir qu'exceptionnellement recours à ces techniques de substitution que sont le dry brush (cf. DRAGON® Magazine n° 1) ou le lavis (cf. DRAGON® Magazine n° 2).

Ne prenez pas la peinture directement dans le tube avec le pinceau. Utilisez une palette, sur laquelle vous pourrez faire vos mélanges de couleurs et d'additifs.

## LA PEAU ET LES CHEVEUX

La quasi-nudité de l'enchanteresse en fait un modèle de choix pour l'étude de la peau. Commençons par le visage de cette figurine.

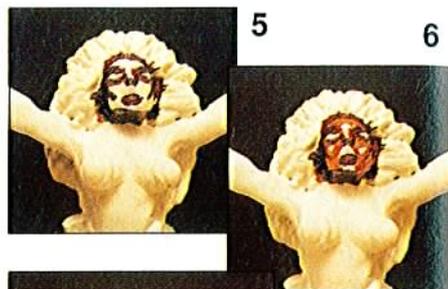
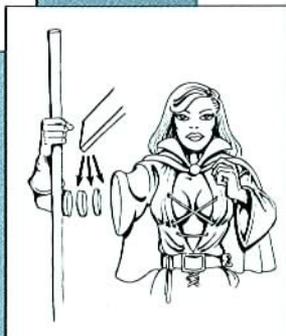
En éclairage classique, les zones d'ombre sont toujours situées au même endroit : les orbites, les creux des joues, le dessous du nez et de la lèvre inférieure ainsi



Schéma 1

Schéma 2

Pour notre voleuse, coupez l'arme et le bras au cutter. Finissez à la lime pour égaliser les surfaces et remodeler la cape. Puis essayez diverses positions pour le nouveau bras : l'ancien est coupé au coude et le nouveau au biceps ; retirez petit à petit l'excédent jusqu'à l'ajustage parfait [schéma 2]. Une goutte de Super-Glue suffit alors à terminer l'opération.



5

6



7

que le tour du visage<sup>(1)</sup>. Ces zones d'ombre sont peintes en Garance Brune

Aliz (nous dirons Garance pour abrégé) [photo 5]. Passez ensuite aux reliefs : nez, arcades sourcilières, menton et pommettes sont 1/2 Jaune de Naples, 1/2 Blanc.

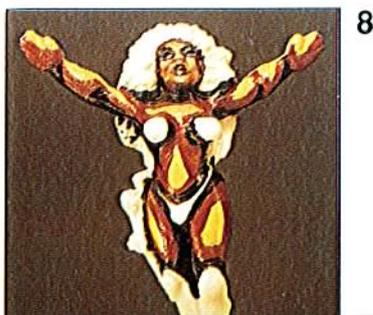
Terminez par les zones intermédiaires, lesquelles sont Brun Rouge [photo 6].

La peinture à l'huile est épaisse, n'en mettez pas trop ou vous risquez de faire disparaître les petits détails. Après avoir appliqué une couleur sur une zone, nettoyez votre pinceau, séchez-le et repassez doucement sur cette zone afin de retirer l'excédent de peinture.

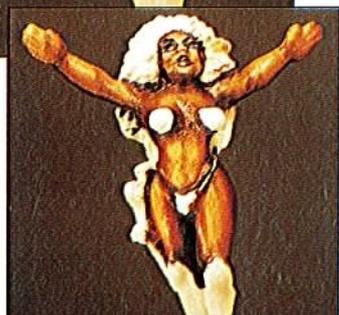
Il ne reste plus qu'à dégrader les séparations entre ces différentes zones, en partant toujours de la couleur la plus claire vers la plus sombre. Nettoyez régulièrement votre pinceau, et, surtout, n'oubliez pas : vous avez tout votre temps !

• Détails du visage : la lèvre supérieure est peinte en 1/2 Garance, 1/2 Rouge Brillant et la lèvre inférieure en Rouge Brillant. Placez une pointe de Blanc au milieu, puis dégradez. L'intérieur de la bouche est noir. Lorsqu'il est sec, tracez les dents supérieures d'un trait de Blanc. Les sourcils sont noirs, les paupières soulignées de Terre d'Ombre. Laissez sécher et faites le blanc des yeux. Attendez encore avant de peindre la pupille en Bleu, avec l'habituelle goutte de Blanc au centre [photo 7].

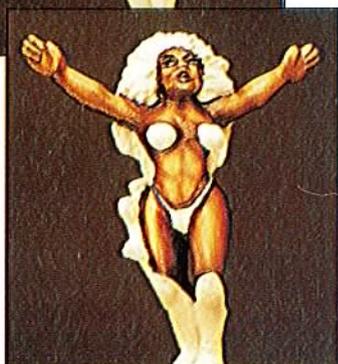
(1) Note : le contour du visage est une zone sombre car il est ombré par les cheveux qui le délimitent. A rapprocher de la règle que nous avons vue dans le numéro 2 : "A la limite de deux éléments qui se superposent, celui du dessus est de la nuance la plus claire de sa couleur, celui du dessous, de la nuance la plus foncée de sa couleur". Ici, la peau est recouverte par les cheveux, elle a donc sa valeur la plus sombre.



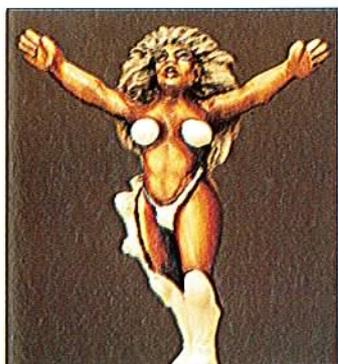
8



9



10



11

13

• Le reste du corps : il se travaille comme le visage, à l'aide des trois couleurs suivantes :

- zones sombres : Garance ;
- zones intermédiaires : Brun Rouge ;
- zones claires : 1/2 Blanc, 1/2 Jaune de Naples [photos 8, 9 et 10]

• Les cheveux : ils sont réalisés à partir d'une base 1/2 Noir, 1/2 Terre d'Ombre. La gravure particulière de cette zone (reliefs et creux très rapprochés et pas assez marqués pour permettre des dégradés) requiert l'utilisation d'un dry brush

3/4 Blanc, 1/4 Terre d'Ombre, que l'on réalise sur une base bien sèche [photo 11].

Traitez de la même manière la peau et les cheveux de la **voleuse**. Pour passer d'une peau bronzée à une peau claire, jouez sur les tailles respectives des zones sombres et des zones claires. Ainsi, vous modifierez le teint de la figurine [photo 12].

## LES VETEMENTS ET ACCESSOIRES

Restons sur la **voleuse**, et attaquons le collant (oui ! oui !) — *NDLR : Du sang-froid, Philippe, et surtout, ne tremble pas !*

Etant donné la profondeur de son décolleté, notre modèle doit avoir un tempérament explosif et ne pas se contenter des vêtements de madame-tout-le-monde ; nous allons donc la doter des "collants léopards homologués SPA" chantés par Renaud.

Pour ce faire, utilisez les couleurs suivantes :

- pour les zones sombres : Brun Rouge (les séparations sont traitées comme des zones sombres puisque le collant vient en-dessous des autres vêtements) ;
- zones intermédiaires : 2/3 Jaune de Naples, 1/3 Blanc ;
- zones claires : Blanc [photo 13].

Dégradez l'ensemble [photo 14].

Vous pouvez intensifier les zones sombres avec une goutte de Garance, mais méfiez-vous : s'il est toujours possible d'assombrir un dégradé, l'éclaircir est beaucoup plus difficile.

Laissez sécher avant de tracer des cercles Garance pour les taches. Attendez encore avant

de colorer l'intérieur des cercles avec très peu de brun rouge dilué au liquin [photo 15].

Le chemisier est réalisé en Rouge Brillant pour les zones claires et en Laque Pourpre pour les zones sombres. La cape est bleue sur les zones sombres, blanche sur les zones claires. Les cuirs (bottes, gants, ceinture, bourse, etc.) sont en Garance pour les zones sombres, Terre de Sienne Naturelle pour les zones intermédiaires, et 2/3 Blanc, 1/3 Jaune de Naples pour les claires [photo 16].



12

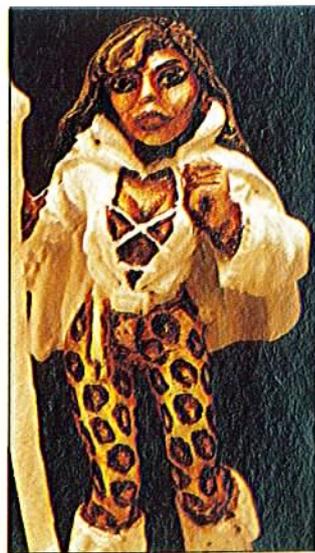
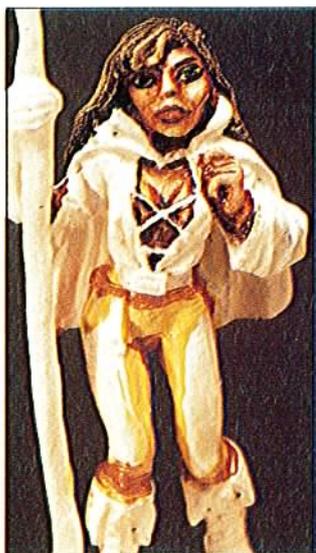
Les décorations de la cape sont 1/2 Brun Rouge, 1/2 Garance pour les parties sombres et 1/2 Blanc, 1/2 Jaune de Naples pour les claires.

La boucle de ceinture, l'agrafe de la cape et la broche dans les cheveux demandent l'utilisation d'Enamel Argent et Or sur une base noire. Nous verrons dans le prochain numéro comment rendre le métal avec de la peinture à l'huile et des poudres métalliques.

Il y a deux manières de peindre le bois : si la gravure ressemble à celle des cheveux (toute en creux et en reliefs), faites une base sombre et, après séchage, un dry brush clair ; s'il n'y a pas de gravure du tout (c'est le cas sur le bâton de la voleuse), utilisez l'épaisseur de la peinture pour rendre les veines du bois : passez une couche de Garance — sans la diluer au liquin ni retirer l'excédent de peinture — puis tracez des traits à l'aide d'un pinceau fin (00) avec 1/2 Blanc, 1/2 Jaune de Naples [photo 17].

14

15



Passons maintenant à l'**enchanteresse**.

• Pour les bottes, le string et le soutien-gorge :

— zones sombres :

Violet Winsor ;

— zones claires : Blanc.

• Les fourreaux de l'épée et du poignard sont en cuir (voir plus haut).

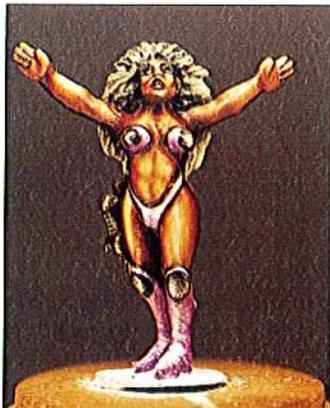
• Pour les poignées de ces deux armes :

— zones sombres :

Terre d'Ombre Naturelle ;

— zones claires : Blanc.

Les parties métalliques sont réalisées à l'aide d' enamel Argent et Or sur une base sombre [photo 18].



18

tats, mais, pour une petite surface, utilisez tout simplement une colle transparente type Scotch; son brillant ressortira sur l'herbe et les rochers mats.

Collez d'abord des petits graviers pour simuler des rochers affleurants.

Peignez-les en brun foncé avec un dry brush beige clair. Le "fond de l'eau" est beige près des rives, puis s'assombrit dans les endroits plus profonds. Finissez avec un très léger dry brush de bleu. Une fois la peinture sèche, étalez la colle sans qu'elle bave sur les rives [photo 19]. Les jongs sont réalisés à l'aide de poils de brosse à dents coupés à différentes tailles, puis peints en vert [photo 20].

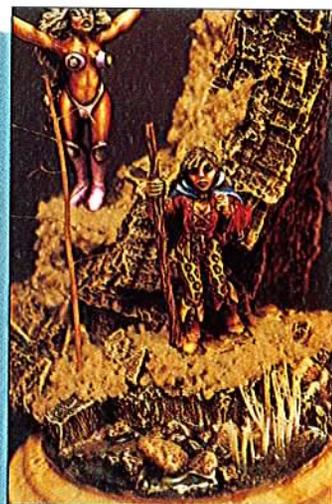
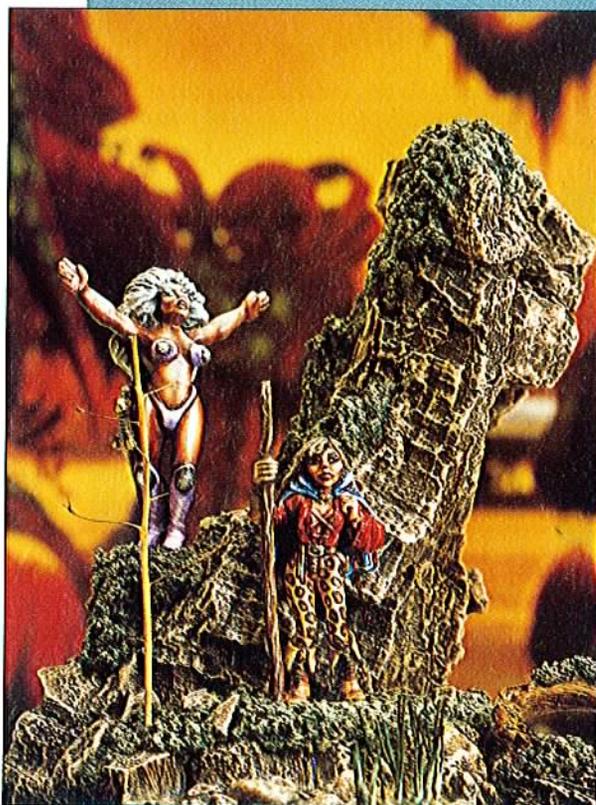


## LA TOUCHE FINALE

Vos figurines sont enfin sèches. Nous ne vous conseillons pas de les vernir, la peinture à l'huile donnant un superbe fini. De plus, elle demande du travail, et vous préférerez sans doute exposer vos figurines dans un diorama plutôt que de les utiliser régulièrement sur une table de jeu. Dans ce cas, donc, inutile de les protéger par une couche de vernis.

Signalons pourtant qu'il existe des vernis pour la peinture à l'huile (la marque Winsor & Newton convient parfaitement).

Le décor est peint avec des acryliques (la peinture à l'huile aurait donné de bons résultats mais l'acrylique a permis de gagner du temps). Nous avons déjà expliqué l'utilisation de l'écorce, des brindilles et du Polyfilla, et la seule nouveauté résidant dans la simulation de l'eau : les résines transparentes pour inclusions donnent d'excellents résultats,



19

20

**DANS LE N° 4 :** Nous reviendrons sur les techniques de la peinture à l'huile. Nous parlerons également des poudres métalliques et des dioramas d'intérieur.



16



17

## COURRIER

• Stéphane Martin, de Noisy-le-Grand, conseille deux livres pour l'inspiration :

— *Blasons et armoiries* de A. C. Fox-Davies et C. Dubourguay ;

— *Alphabets décoratifs* de Pat Russel.

Tout deux aux éditions Booking International, Paris.

• Eric Jamin, d'Orléans, vous donne ce conseil : mélangez un peu de poudre métallique or et argent aux enamels de même couleur pour leur donner plus d'éclat.

• Dworkin, sur 3615 ADD, nous pose ces questions :

*Peut-on peindre une même figurine avec de la peinture acrylique et de la peinture à maquettes ? Par exemple, passer la*

*sous-couche en acrylique et le reste à l' enamel ? Ou tout en acrylique, sauf les couleurs métallisées, qu'on traite à l' enamel ? Peut-on utiliser n'importe quel vernis en aérosol ?*

On peut utiliser acrylique et enamel sur un même modèle pourvu qu'on ne les mélange pas et qu'on laisse sécher entre deux couches. Pour la sous-couche, comme pour les parties métalliques, l' enamel est recommandé. Le choix d'un vernis ne se fait pas au hasard : on doit toujours utiliser le vernis adapté à la peinture employée. Les bombes présentent l'inconvénient d'être délicates à manier (il faut avoir la main légère) et de vernir uniformément (tout mat ou tout brillant).

# DIORAMAS

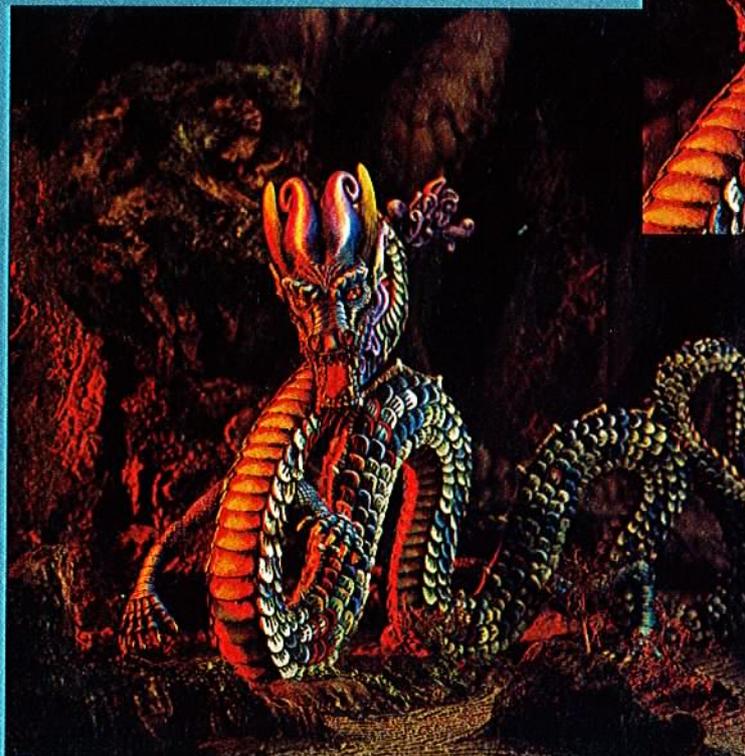
A LA POINTE DE VOS

PINCEAUX !

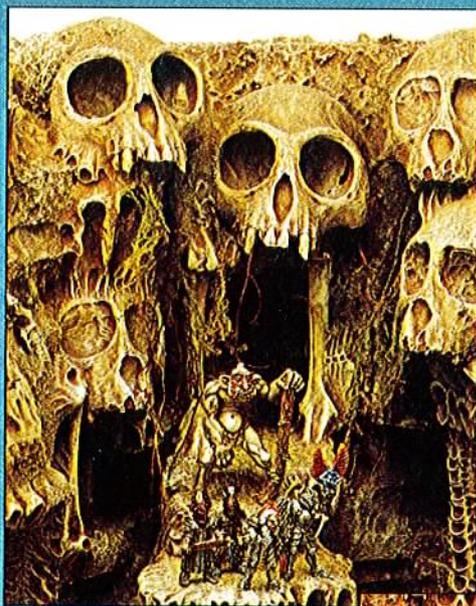
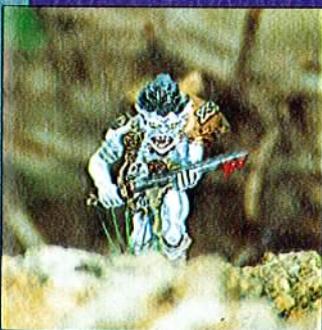
De haut en bas :

— Peinture & Photo :  
Arquille Jérôme

— Peinture & Photo :  
Jahan Stéphane



Dragon impérial,  
figurine Grenadier,  
peinte par  
Philippe Plual et  
photographiée par  
Jérôme Bohbot,  
avec l'aimable  
participation de  
Temps Libre  
Paris.



"Beyond the walls of sleep" extrait du calendrier "Metal Magic 1992".  
Dioramas : M. Immig / Peinture : J-M. Meyer - J. Neumann - B. Siepmann  
Design Figurines : J. Ochmann - M. Immig

**C**ertains disent : "Les elfes sont les enfants de la forêt. Qui d'autre peut se vanter de mieux connaître les arbres ? Certainement pas les nains, tailleurs de pierre, qui sortent rarement de leurs demeures souterraines". Et d'autres affirment : "Si les nains et les elfes ne s'entendent guère, c'est la faute des premiers. Ils manquent d'humour et ne supportent pas les plaisanteries des elfes". Ces opinions ne sont pas fausses, mais toute règle a ses exceptions...

# NOUVELLE : LA BALLADE DE DROONE

## LES RACINES DE KOLLOLONDOR

*Ainsi, vous pensez  
connaître les nains ?*

**T**api face au seuil de sa demeure, de l'autre côté de la galerie principale, Droone Chiselbeard guettait l'arrivée des lézards. Cela faisait sept heures qu'il attendait et, si nécessaire, il était prêt à attendre cinquante heures de plus.

Le moment de mourir était venu pour Droone Chiselbeard.

Il les sentait à travers la peau de son dos, qu'il pressait contre la pierre brute. Il estima qu'ils se trouvaient à quatre ou cinq niveaux au-dessus de lui et qu'il y en avait beaucoup. Il percevait les vibrations de chacun

de ces êtres qui se comptaient en nombreuses centaines, et certains n'étaient pas des lézards. C'étaient des géants, à son avis, mais il n'en était pas sûr. Peut-être des hobgobelins ou de grands humains. Peu importait. Il avait encore plusieurs heures devant lui et rien à faire, alors il s'assit et songea à sa vie.

Il avait cent cinquante-huit ans, il grisonnait ; et il avait conclu que **s'il ne saisissait pas cette occasion de mourir en beauté il risquait de ne plus en avoir d'autre**. Aussi, quand les nains avaient répondu à l'appel du roi, Droone avait ébouriffé les cheveux et pincé la joue de son fils cadet (âgé de quatre-vingt-six ans), tapoté le postérieur de son épouse et s'en était allé chercher son marteau de guerre. Il défendrait son foyer, ses galeries, sa porte.

C'était une bonne porte, songea-t-il en la contemplant dans le couloir faiblement éclairé. Elle était ronde et faite des racines de l'arbre Kollollondor, comme l'appelaient les elfes. C'était l'unique porte en bois de toute la montagne, la seule partie de Kollollondor jamais coupée par une créature. Elle mesurait trois mètres de haut.

Derrière, se trouvait la demeure de Droone Chiselbeard, le foyer de son clan et de sa famille depuis que les nains étaient venus à la Montagne de la Roche Noire en quête de charbon et de fer pour leurs forges.

De chaque côté de cette énorme porte, il y avait des sculptures, taillées à même la paroi : une de Droone et une de son fils aimé, *Hammerfoot*, le héros tué au combat. Elles avaient été exécutées par le plus grand artiste qui ait jamais existé et le seul humain à avoir pénétré dans la Montagne de la Roche Noire : le sculpteur aveugle Orius.

L'histoire de la vie de Droone Chiselbeard s'inscrivait là, de l'autre côté du couloir obscur, à neuf mètres d'où il était assis ; et, pendant qu'il attendait la mort, il se laissait aller à l'émerveillement.

Il n'était qu'un jeune homme de vingt-trois ans quand il était venu ici, et il avait fait à l'air libre la longue marche depuis le Mont Front-de-Glace. Il savait que la surface serait bizarre, mais il n'avait pas imaginé ce qu'il verrait. Des feuilles sur les arbres, par exemple, voilà qui était étrange. Droone connaissait les arbres, d'accord ; si bien, même, que son père avait l'habitude de l'appeler Barbe-d'Elfe.

**S'**il ne saisissait pas cette occasion de mourir en beauté il risquait de ne plus en avoir d'autre.

Texte

**William B. Crump**

Traduction

**Arlette Rosenblum**

Mais les arbres avaient des racelles le long de leurs racines, pour absorber l'eau. Il ne comprenait pas à quoi servaient les feuilles. C'était juste un mystère parmi une multitude de mystères qu'il avait rencontrés dans cette randonnée de douze jours. Il n'était retourné à la surface qu'en une autre occasion. En cela, il était un nain tout à fait ordinaire. La plupart ne voyaient la lumière du jour qu'une ou deux fois dans leur vie. **Il avait entendu dire que quelques nains habitaient à l'air libre**, mais il ne l'avait pas cru avant qu'Hammerfoot soit monté s'installer en surface pour commercer avec les humains.

Il estimait toujours que c'était rudement singulier.

Les lézards approchaient lentement. Ils rencontraient une résistance bien plus rude qu'ils ne l'avaient escompté car ils croyaient la Roche Noire abandonnée. Or, tout comme Droone, ces nains âgés qui avaient consacré leur existence à se créer un foyer dans la Roche Noire n'avaient pas abandonné demeures et galeries pour que des envahisseurs s'en emparent. Ils avaient choisi de rester et de mourir dans leur montagne.

"On racontait qu'Hammerfoot appartenait à une troupe errante de héros tuant dragons et autres monstres du même acabit ; et Droone, qui ne voyait pas très bien à quoi cela servait, n'en était pas moins fier."

"Streams of Silver"  
de Clyde Caldwell



Ils se battaient avec une détermination farouche, et ils savaient déjà que les lézards regretteraient cette conquête, sinon cette lutte.

Après avoir découvert les cavernes de la Roche Noire, les nains s'étaient mis en devoir de s'y établir. Pendant dix ans, ils avaient œuvré au ciseau, à la masse, au pic, au ciseau encore, tant et si bien qu'ils avaient finalement obtenu quelques tunnels convenables. Le chef de la colonie, qui était alors Arjan Stonebone, lui avait donné un marteau et un ciseau neufs qu'il avait accotés à la paroi en disant : "**Droone, aménage-toi un foyer.**"

Au bout de dix autres années, il disposait d'un trou de bonne facture et s'était marié pour que les efforts se doublent. Hammerfoot était né un an plus tard, et Droone avait creusé avec le sourire, un petit diable espiègle sur ses épaules. L'année de la naissance d'Hammerfoot, ils avaient trouvé un filon de fer ; et la richesse avait vite suivi. Droone travaillait à la forge toute la journée avec ses frères, sans garder de temps pour s'occuper de son chez-lui. Alors l'épouse et même le précoce petit Hammerfoot avaient mis aussi la main à la pâte et ils eurent dix pièces, une galerie à champignons, des assiettes de métal, des marteaux de métal également, ainsi que deux filles jumelles à la fin de l'année.

**I**l avait entendu dire que quelques nains habitaient à l'air libre

**"Droone, aménage-toi un foyer."**

La colonie prospérait et expédiait beaucoup de fer au Mont Front-de-Glace en échange de nourriture ; et le forage continua.

Les lézards s'étaient rapprochés, mais ils se heurtaient à un sérieux obstacle. Droone pensait que cet obstacle se nommait probablement Arjan Stonebone, qui, deux niveaux au-dessus de lui, défendait son foyer comme Droone se préparait à défendre le sien.

Comme Arjan donnait, en matière de maçonnerie, une leçon instructive et vraisemblablement fatale à un homme-lézard, Droone sentit les vibrations, entendit à travers la paroi rocheuse le sifflement strident du lézard ; et il sourit. Environ une heure et demie, jugea-t-il, avant qu'ils n'arrivent jusqu'à lui.

Dans la trente-huitième année qui suivit son installation, les galeries de Droone atteignirent presque l'arrière de la montagne, il y avait plus d'un kilomètre six cents de couloirs, de chambres et de salles à manger, un atelier pour la taille des pierres précieuses et autant de place qu'il en fallait pour ses dix-neuf enfants. **C'était à cette époque qu'il l'avait rencontré, lui : Kollollondor**, encore que le nom qu'il lui donnait fût : l'Arbre.

C'était un vieux chêne dressé sur un vaste replat au flanc de la montagne. Ce plateau marquait le départ de la montée abrupte jusqu'à la cime, mais était aisément accessible par la forêt qui poussait plus bas. L'Arbre avait au moins vingt-quatre mètres de haut et son réseau de racines était énorme.

Il avait beaucoup à enseigner à Droone qui était le seul parmi les nains à lui porter de l'intérêt. Droone aimait la façon dont ses tentacules aveugles recherchaient le meilleur rocher, avec lenteur, au fil des ans, comme si l'Arbre connaissait la pierre et la respectait. Il aimait cette impression qu'il donnait de manger le rocher, et pensait qu'il devait avoir une très profonde affection pour la pierre, à peu près comme lui-même. Il pensait aussi que ce devait être pour l'arbre une affreuse corvée d'avoir à nourrir toute cette masse au-dessus du sol avec l'eau et le rocher de sa demeure de nain.

Il avait passé bien des mois à étudier son réseau de racines, creusant autour, veillant à ne pas en exposer trop à l'air. Il avait examiné le rocher que l'arbre semblait vouloir atteindre, avait foré des galeries parallèles à ses racines et par deux fois avait découvert des dépôts minéraux riches en pierres précieuses.

L'Arbre l'avait rendu riche, même en comparaison des autres nains. Tandis que ses vingt-trois enfants grandissaient et que l'aîné s'en allait commercer avec les humains, il avait consacré beaucoup de temps à sa distraction favorite, l'Arbre. Il avait donné un nom à ses différentes racines principales et l'avait nourri en détournant vers elles une partie de l'eau des canaux (remplis chaque printemps par la fonte des neiges du sommet). Il savait qu'au-dessus du sol l'Arbre jouait le rôle d'une espèce de lieu de rassemblement, — il s'en rendait compte par les vibrations qui se propageaient à travers la pierre —, mais il ne connaissait pas la langue qui était parlée et n'aurait pas su dire quelle race était là-haut. Du moment que ces êtres ne faisaient pas de mal à son Arbre, cela lui était égal.

Droone entendit un bruit sourd et ressentit une grande secousse tous deux produits par un tassement de la montagne ; il sourit. Sans aucun doute, d'autres lézards et gobelins étaient en train d'apprendre ce qu'était la pierre, pensa-t-il. Moins d'une demi-heure s'écoulerait avant qu'il découvre si ses propres leçons de maçonnerie étaient aussi instructives. Son marteau et son ciseau s'étaient affairés récemment.

Il regarda en face de lui le panneau fait de Kollollondor et admira comme le bois et la pierre se mariaient pour former une porte pratique, à quel point les contours et la structure en étaient plaisants. Il se replongea dans ses souvenirs.

Or donc, la colonie prospérait, surtout depuis qu'Hammerfoot était allé faire du négoce chez les humains. On racontait de lui qu'il appartenait à une troupe errante de héros tuant dragons et autres monstres du même acabit ; et Droone, qui ne voyait pas très bien à quoi cela servait, n'en était pas moins fier.

Finalement, Hammerfoot rentra au foyer, revêtu d'une cotte d'écaillés en or et écouta les remontrances de son père sur le peu d'efficacité de ce métal en matière d'armure. Il se coula dans la vie de tous les jours comme s'il n'était jamais parti, à cette différence près que ses récits étaient beaucoup plus intéressants.

**C'était à cette époque qu'il l'avait rencontré, lui : Kollollondor**

## GLOSSAIRE

### AFFOUILLEMENT :

action des eaux souterraines qui provoque, à la longue, un affaissement de terrain.

### CHISELBEARD :

"Barbe-au-Ciseau"

### GARENNE :

terrier de lapin sauvage ; ici, par extension, réseau de galeries peuplées par des créatures prolifiques (hobgobelins et hommes-lézards).

### HAMMERFOOT :

"Pied-en-marteau"

### HOBGOBELINS :

humanôïdes de haute taille, aux dents jaunes et à la peau velue, les hobgobelins sont en guerre avec tout ce qui vit. Il leur arrive cependant de faire alliance avec d'autres créatures mauvaises (hommes-lézards, ogres...) pour attaquer les peuples civilisés (hommes, nains, elfes...). On rencontre surtout les hobgobelins dans les cavernes et autres lieux souterrains, mais il savent se battre à la lumière du jour. En cela, ils se distinguent de leurs cousins plus petits, les gobelins.

### LÉZARDS :

terme de mépris désignant les hommes-lézards. Ces créatures semi-aquatiques vivent dans des marécages à l'air libre ou dans des cavernes. Mangeurs de chair humaine, les hommes-lézards ont une organisation tribale. Les plus évolués utilisent des armes, les autres se battent avec leurs griffes et leurs crocs.

### STONEBONE :

"Os-de-pierre"

L'année suivante, Droone, bouleversé, avait supplié Hammerfoot d'affronter encore une fois la surface pour inspecter l'Arbre à son sommet.

"Il se meurt," avait dit Droone.

- J'irai," répliqua Hammerfoot, qui était un nain laconique.

Hammerfoot revint dire qu'il y avait beaucoup d'elfes autour de l'Arbre, et qu'ils ne savaient pas non plus de quoi il se mourait. Plusieurs mois plus tard, Droone connut la réponse. L'Arbre, dans sa progression en quête d'aliments et d'eau, avait fracturé la plate-forme rocheuse avec sa massive racine principale et pénétré dans une couche de sel qui se trouvait au-dessous. Le sel contaminait l'eau et empoisonnait l'Arbre.

Droone était fou de joie. Il pouvait, non seulement sauver l'Arbre, mais encore vendre le sel et même en envoyer une partie au Front-de-Glace, où l'on en manquait. Toutefois, à la fin des travaux, il y aurait, sous l'Arbre, un vide de quatre mètres cinquante de hauteur.

"Simple, songea-t-il. Nous allons provoquer un affouillement, soutenir l'Arbre au fur et

à mesure que nous avancerons l'ouvrage, et, quand nous aurons fini, nous le descendrons dans le trou. J'ai déjà creusé suffisamment de galeries autour des grandes racines. L'Arbre sera sauvé et nous serons tous plus riches."

Il s'agissait de Kollollondor, un arbre si sacré qu'il avait son propre druide et sa propre tribu d'elfes pour le vénérer comme une divinité. Il se dressait là depuis huit cents ans, et maintenant il se mourait.

Or donc, la colonie entière de nains s'affaira à enlever le sel, et la famille de Droone à amarrer l'Arbre à mesure que la tâche avançait.

Il fallut couper environ quatre mètres cinquante de la racine principale de Kollollondor, car elle était trop imprégnée de sel pour en réchapper. Droone le fit lui-même, sauvant la racine.

On descendrait Kollollondor dans ce trou de quatre mètres cinquante pour que sa racine puisse continuer sa progression. Ses racines secondaires furent dégagées de façon qu'elles suivent avec le minimum de dégâts quand la racine principale s'abaisserait.

Le dépôt de sel était un peu plus vaste que le plateau en surface et, quand celui-ci serait au fond du trou, il aurait l'aspect d'une plate-forme au fond d'un bassin. L'opération éventrerait la montagne, exposant à l'air libre environ dix mètres des galeries que Droone avait creusées autour de Kollollondor, et donc de passages au cœur des salles de Droone et des cavernes des nains.

Droone appréhendait de se retrouver à l'extérieur, mais **il était curieux de voir le haut de Kollollondor**. La caverne serait murée et dissimulée une fois l'opération terminée.

Les travaux s'achevèrent enfin. Les nains, au nombre de soixante et un, s'alignèrent autour de cette partie du plateau quand celui-ci fut abaissé.

Au même moment, les elfes, qui tenaient une autre de leurs assemblées religieuses, s'imaginèrent que l'esprit de leur dieu était venu sauver Kollollondor ; il se hâtèrent de se prosterner sur le sol, en adoration, tandis que l'Arbre vacillait et oscillait. Alors qu'il descendait jusqu'à son nouvel emplacement, ils s'inclinèrent devant lui pour le

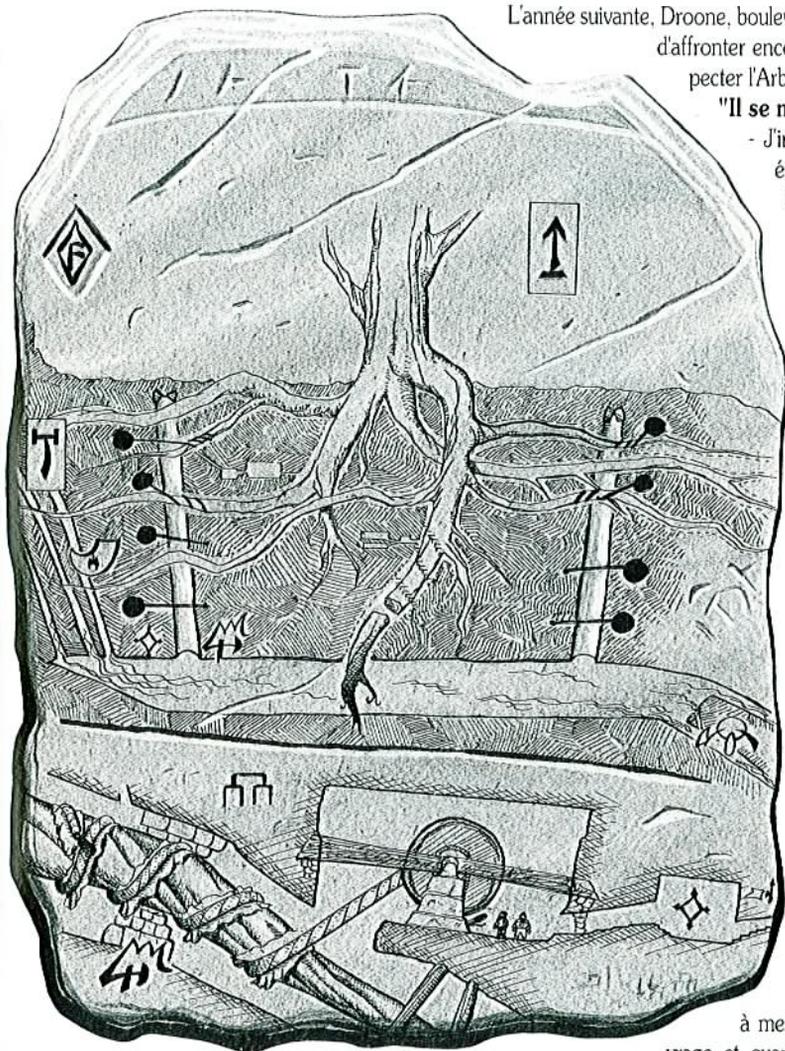
## COMMENT DROONE SAUVA L'ARBRE

Extrait des carnets de voyage d'Oliante, Chantre des Ruines : Le texte de la Ballade de Droone se montre très vague quant à la technique employée par ceux de Roche Noire pour descendre Kollollondor jusqu'à son nouvel emplacement. Rien d'étonnant : les nains sont jaloux de leurs secrets. Mais des fouilles effectuées sur place — après que les hommes-lézards aient été chassés des lieux — ont permis de retrouver le document ci-joint. Il s'agit d'un schéma préparatoire, tracé sur le marbre par Droone Chiselbeard lui-même, comme le prouve la présence de son cartouche. Nous pouvons en déduire quelle technique fut employée :

Afin de soutenir l'Arbre et le plateau, avant et pendant leur descente, de nombreux boyaux latéraux furent creusés dans la roche entre les racines ; ils permettaient le passage de gros câbles métalliques, reliés à des treuils. Un réseau solide parcourait donc le sous-sol du plateau pour empêcher sa chute brutale.

Après extraction de la plus grande part du sel, les nains provoquèrent un affouillement : ils détournèrent des eaux souterraines vers la couche saline afin d'en dissoudre les reliquats qui étayaient encore le plateau rocheux. L'Arbre et son socle n'étaient plus alors soutenus que par les câbles et les énormes treuils qui les maintenaient tendus.

Puis les nains commencèrent à donner du mou au réseau de câbles. Soixante mineurs se répartirent à raison de trois par machine, le soixante-et-unième, Droone, supervisant l'opération. Le plateau rocheux s'enfonça, freiné par les câbles, avec seulement quelques à-coups dus aux décrochements successifs de la roche sur son pourtour. *L.M*



dessin d'Olivier Frot

**I**l était curieux de voir le haut de Kollollondor

# 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



saluer, fermèrent les yeux et lui adressèrent des prières.

Sur dix mètres autour de l'arbre, le plateau s'affaissa et avec lui l'Arbre et les elfes. En ouvrant les yeux, ces derniers s'aperçurent qu'ils avaient adressé leurs prières à soixante et un nains couverts de terre. Les nains riaient de voir les elfes, avec leurs manières hautaines et leurs airs de grands seigneurs s'incliner pour des prières qui leur étaient apparemment destinées.

Ils riaient, ils n'en finissaient plus de rire. Ils se roulaient sur le sol. Ils riaient à en pleurer.

Cela n'amusa pas les elfes. **Ils brandirent leurs armes et avancèrent.**

Naturellement, Hammerfoot entonna son chant de mort à pleine gorge et bondit vers les Elfes. Ces derniers, rangés en ligne, regardèrent l'Arbre, qui oscilla une dernière fois. La ligne entière des elfes s'immobilisa.

Les nains, qui regardaient toujours du haut de leurs galeries, empoignèrent solidement haches et marteaux. Hammerfoot darda un regard furieux sur l'elfe qu'il avait en face de lui, le marteau prêt à frapper.

Kollollondor cessa de remuer, comme s'il avait trouvé son équilibre. Les elfes se mirent à marcher vers Hammerfoot et les nains jaillirent des galeries pour se porter à sa rescousse.

Soudain, à côté de l'Arbre, il y eut un vif éclat de lumière et un coup de tonnerre. Les nains et les elfes ouvrirent de grands yeux. Un humain d'un âge avancé se tenait là, contemplant Kollollondor, ses vieilles mains appuyées sur le tronc de l'arbre géant.

Devant l'apparition, tous les elfes s'inclinèrent et s'écartèrent des nains. Ne sachant que faire, ces derniers piétinaient sur place, mal à l'aise, leurs regards allant rapidement du vieillard aux elfes.

Le druide de Kollollondor boitilla autour de l'arbre, appuyé sur un vieux bâton de chêne. Il dégaina un petit poignard et le planta dans le tronc de l'Arbre.

Droone hurla et chargea.

Le druide passa le bout de la langue sur la pointe de son poignard. Hammerfoot s'élança pour arrêter son père, qui s'apprêtait à frapper le druide avec son pic.

Le druide dit quelque chose dans une langue que Droone ne comprit pas, et une clameur monta de la foule des elfes.

"Il a dit que l'Arbre était sauvé, chuchota Hammerfoot à Droone.

- Dis-lui de ne pas toucher à mon Arbre."

Droone, avec Hammerfoot comme interprète, parla au druide, qui était très en colère.

"L'Arbre, expliqua Droone, n'est pas ce que vous croyez, un être du vent, du ciel, des oiseaux et des elfes. C'est une créature du rocher, des galeries souterraines et de l'eau. La majeure partie de lui-même est dans le sol. Il est ici depuis plus longtemps qu'aucun nain, et sera encore ici quand je n'y serai plus. Il creuse son chemin où il veut. Il connaît mieux ces rochers qu'aucun de nous. Il sait où sont les pierres précieuses, le minerai et les minéraux. Il est mon ami."

Le druide, très impressionné, demanda ce qu'il en était de l'affaissement et Hammerfoot raconta si bien l'histoire que lorsqu'il en vint au moment où les elfes avaient ouvert les yeux, le druide riait à s'en tenir les côtes. Il renvoya les elfes, demanda à Hammerfoot de fermer la galerie et déclara que la partie souterraine de l'Arbre était à jamais confiée aux soins de Droone. Ce qui fut fait.

Il y avait d'autres envahisseurs à son niveau, il le sentit. **Il les entendait siffler en avançant** ; il percevait leurs mouvements. **Encore dix minutes.**

Avec la section de la racine imbibée de sel, il avait construit sa porte, puis il avait continué à suivre les racines de l'Arbre Kollollondor, jusqu'au jour où, dans ses percements de la roche, il avait rencontré les galeries d'une antique *garenne* et les ennuis avec les lézards et les hobgobelins avaient commencé ; exactement de la même façon qu'au Front-de-Glace, lorsqu'ils avaient découvert la première entrée des vastes cavernes. Mais maintenant que les lézards avaient repéré la Roche Noire, elle leur serait aussi une cible.

Son fils, Hammerfoot, avait péri au premier assaut, tuant vingt et un lézards avant qu'une flèche bien lancée ne l'atteigne.

Ils avaient comblé le nouveau trou, ainsi que, pour faire bonne mesure, la plupart des galeries autour de Kollollondor, mais à présent les créatures connaissaient l'emplacement de la colonie et les attaques venaient de la surface. Au cours des quarante

**Les Elfes  
L**brandirent leurs  
armes et  
avancèrent.

**I**l les entendait  
siffler en  
avançant. Encore  
dix minutes.



Adversaire féroce, l'homme lézard dévore le cadavre de ses ennemis vaincus. Sa propre chair est absolument immangeable

dessin de Jeff Easley

**"Un humain tailler la pierre ! Jamais !"**

dernières années, elles avaient toujours été repoussées.

Un jour, un humain s'était présenté à l'une des portes secrètes et avait demandé Droone. C'était le sculpteur Orius, qui était aveugle.

"Ton fils, Hammerfoot, était mon ami. Ensemble nous avons fait beaucoup de choses, dans bien des pays. Il voulait que je taille son image dans la pierre si j'apprenais sa mort. Il m'a expliqué comment venir ici." Droone était sceptique.

**"Un humain tailler la pierre ! Jamais !"** dit-il en riant.

Néanmoins, il lui donna un ciseau et un marteau.

Il observa pendant cinquante jours cet humain qui apprenait à connaître la pierre avec ses doigts, tâta toutes les fêlures, toutes les fissures, tous ses points forts et faibles. Orius goûta la pierre, l'écouta, lui parla, la pria et, finalement, la tailla.

C'était la plus belle sculpture que Droone ait jamais vue.

Il supplia Orius d'en faire une autre, afin de savoir comment s'y prendre en le regardant. Ils taillèrent encore de l'autre côté de la porte et un humain aveugle en apprit beaucoup à Droone sur la pierre.

Les lézards étaient juste derrière le coude du couloir où se trouvait Droone et il se plaqua contre le roc dans une immobilité absolue. Une bande passa devant lui et seuls huit hommes-lézards et un hobgobelin s'arrêtèrent à sa porte.

Chez les habitants de la surface, les nains passent pour bruyants et empotés, mais mettez-en un dans sa propre caverne et il est aussi à l'aise qu'un elfe dans les arbres.

Le plus proche des hommes-lézards était à deux pas de lui et ils ne le virent même pas.

Le hobgobelin ouvrit la porte.

Quand la dalle de maçonnerie de deux mètres carrés se détacha du plafond et

**S'ils étaient malins, pensa-t-il, ils ne me courraient pas après.**

aplatit le hobgobelin et les deux hommes-lézards, les têtes sculptées dans le mur de chaque côté de la porte éclatèrent d'un rire saccadé assourdissant.

Orius était magicien avant de perdre la vue, et il connaissait encore quelques tours.

Les hommes-lézards regardèrent autour d'eux, interdits.

Là-bas, dans la salle, Droone entendit que d'autres hommes-lézards apprenaient ce qu'était la pierre, pour leur plus grand malheur. Il s'élança avec une rapidité fulgurante, tapant en plein sur la colonne vertébrale d'un homme-lézard avec son marteau. Il contourna vivement le bloc, écrabouillant des ennemis, évitant les coups mal dirigés et portés au hasard, pour franchir le seuil de sa demeure.

**S'ils étaient malins, pensa-t-il, ils ne me courraient pas après.**

Ils n'étaient pas très malins et, de toute façon, cela n'aurait rien changé.

Droone s'amusa. Il se jeta derrière un angle de mur et attendit que les lézards passent devant lui. Il les suivit, prenant un peu de repos, totalement silencieux sur son propre terrain, sa pierre. Quand il se sentit reposé, il brandit son marteau et chargea, assénant un coup sur un autre lézard, qui s'affaissa.

Droone sourit largement et courut.

Deux autres tombèrent dans des pièges, des puits recouverts de plaques pivotantes.

Droone regardait, jubilant.

Il n'en restait que deux. C'est le moment de mourir comme un nain, pensa-t-il, et il les conduisit à une salle qu'il avait préparée, avec assez d'espace libre. Il se posta au centre et les hommes-lézards se retrouvèrent sur ses flancs, l'un à sa gauche, l'autre à sa droite.

Utilisant la meilleure méthode dans la stratégie de combat naine, il attaqua celui de gauche, le touchant au genou, et la lutte s'engagea. Le lézard riposta et sa courte épée s'enfonça profondément dans la jambe de Droone. Il fut récompensé de sa tentative par un coup de marteau en pleine face. Il tomba.

Droone était blessé mais toujours prêt à se battre, et il se retourna comme l'éclair pour affronter l'homme-lézard qui restait. Celui-ci prit la fuite ; Droone était trop gravement blessé pour lui donner la chasse.

Son premier combat et il était victorieux !

Il se dit qu'il avait peut-être manqué sa vocation de guerrier mais, quand il tenta de bouger sa jambe, il changea d'avis.

Il s'assit sur le sol au milieu de la pièce et jeta un coup d'œil autour de lui, sur cette salle qui allait être son tombeau. Dans un coin derrière un pilier central, il y avait un tonneau de bière, dont la fermentation s'était juste achevée le mois précédent et, de l'autre côté, se trouvait une racine mise à nue de Kollollondor.

Droone se traîna vers la bière. **Après tout, un nain est un nain.** Une chope pleine de bière légère à la main, il s'installa pour attendre.

**Après tout, un nain est un nain.**

Les assauts sur le Mont Front-de-Glace s'étaient intensifiés et le roi avait rappelé tous ses soldats, déclarant que la Roche Noire devait être abandonnée.

Les nains prenaient leurs guerres au sérieux, et ils étaient partis. Cependant, pour Droone, il était impensable que sa montagne de la Roche Noire tombe au pouvoir des hommes-lézards.

Aussi, quand le prochain ennemi se présenterait, Droone prendrait-il son marteau pour faire sauter le support de pierre dans l'angle, alors la citerne qui contenait toute l'eau collectée à la fonte des neiges, au printemps, se viderait par le fond sur ce niveau. Et le poids de toute cette eau ferait s'effondrer les piliers de soutènement du niveau inférieur. Les paliers s'affaîsseraient les uns sur les autres et ce qui ne serait pas écrasé serait noyé.

Kollollondor n'en souffrirait pas, ayant été isolé il y a des années.

La montagne se tasserait de trois mètres environ et tout ce qui était dedans mourrait.

Droone but et attendit, se disant qu'il était content d'être un nain. Il avait taillé la pierre, travaillé au feu des forges, creusé des galeries. Il était heureux d'avoir fini par se battre. Maintenant, il pouvait mourir selon la tradition ancestrale des nains, entouré de cadavres d'ennemis vaincus.

Il songea à l'expression des elfes lorsque la montagne s'était abaissée, la dernière fois.

Il se demanda si quelqu'un avait pensé à les prévenir. Il espérait que non.

Il rit, rit, rit, à perdre haleine.



## Cinéma

■ Le Festival du Film Fantastique de Sitges vient de prendre fin. Notre **Delicatessen** national y a emporté presque tous les suffrages, tandis qu'**Europa**, de Lars von Triers héritait du Grand Prix. John Mac Naughton, le réalisateur d'**Henry, Portrait of a Serial Killer**, était présent avec **The Borrower**, une comédie S.F. dans laquelle un alien pas commode s'empare des têtes de ses victimes. Le catcheur Hulk Hogan était venu, quant à lui, avec **Suburban Commando**, une autre comédie de science-fiction, dont il partage la vedette avec Christopher Lloyd (**Retour vers le Futur**). Haut de ses deux mètres vingt, Hogan a tout ce qu'il faut pour dominer la production. Espérons qu'un distributeur inspiré proposera bientôt le film au public de notre beau pays. Bruce Campbell, star des **Evil Dead**, était également à Sitges. Il nous a avoué être très satisfait des rushes d'**Evil Dead 3**, dont le tournage vient de prendre fin en Californie. Le film serait encore plus satisfaisant que les deux précédents volets, et truffé d'effets spéciaux en tous genres. Six mois de post-production seront nécessaires avant sa sortie aux Etats Unis. Il ne nous reste plus qu'à prendre patience... Rutger Hauer n'a pas complètement disparu de la circulation, mais sa carrière semble suivre une évolution assez inquiétante. Après le médiocre **Sang des Héros**, on le retrouve dans **Wedlock**, de Lewis Teague, dont la projection a terriblement déçu le public de Sitges. Ce petit film de science-fiction fauché permet de suivre les aventures du blond Rutger, lié à Mimi Rogers par un dangereux collier qui explose dès qu'ils s'éloignent trop l'un de l'autre !

Un point de départ rigolo pour un film bien médiocre. A Sitges également, **The Resurrected**, second film de Dan O'Bannon et adaptation plutôt réussie de "L'Affaire Charles Dexter Ward". Bien que nettement moins amusante que **Le Retour des Morts-Vivants**, cette œuvre inquiétante sera un vrai régal pour les fans de Lovecraft. Elle devrait sortir en France l'année prochaine.



■ Des rumeurs courent sur la sortie en 1997 de **Star Wars 1**, autrement dit, le premier film d'une trilogie dont l'action se passe avant les **Star Wars 4, 5 et 6 (La Guerre des Etoiles, L'Empire contre-attaque et le Retour du Jedi)**. En attendant, si vous lisez l'anglais, précipitez-vous sur **Heir to the Empire**, le premier de trois livres écrits par Timothy Zahn d'après les synopsis de Lucas ; vous y apprendrez ce qu'il advient de l'Empire et de la Rébellion après la mort de l'Empereur (chez Bantam Books).

## B.D.

## DEL COURT

▲ Les remparts d'écume, tome 2 : **La nuit des masques**, de Mouchier au dessin et Courtemarche, nouveau venu, au scénario. Dessins superbes, scénario étrange, une curiosité à ne pas manquer pour bien commencer l'année.

le dessinateur de **Gandahar**, propose **Le monde d'Arcadi** chez Alpen ▲ Forest et Savard : **Léonid Beaudragon**, t3, le périple d'un détective à travers le monde, Alpen . ▲ Marini/Smolderen : **Les aventures d' Olivier Vares**, t2, espionnage contemporain, Alpen ▲ **Tranche-jarrets** de Durand et Dieter ▲ **Rêves d'enfants**, t3, du génial créateur d'**Akira**, Otomo. Une enquête qui mène la police sur les traces d'un grand enfant fou et halluciné, aux Humanos ▲ **Buche/Perissin** : Les aventures d'Hélène Cartier, t1 : **A la poursuite du Prince Charmant**, Alpen ▲ **Février** : Stanislas Rullier, **Les aventures de Victor Levallois** : porté par le destin, Victor part de Paris et se retrouvera au Vietnam ! Alpen ▲ **Marcelé, Colère Noire**, t2, de l'inspi pour les jeux de rôles touchant la lutte anti-terrorisme. Alpen ▲ **Aux Humanos**, Lofficier, Bingham

fans d'Excalibur, **Prince Vaillant**, tome 9, de Foster. ▲ **Février** : **Allande**, t3, de Garcia, heroic fantasy aux couleurs flashantes. ▲ **Terminator : Objectif secondaire**, tome 2, même auteurs que ceux du t1. "Je suis un peu bête, mais j'ai jamais mal." ▲ **Carnivores**, t2, de Wacquet/Herenguel, on avait laissé l'étrange créature au moment où elle sort du métro ... ▲ **Aliens, guerre à la terre**, t1, de Kieth/Verheiden, collection Ecran Total. Maman Ripley est de retour pour lutter contre le croque-mitaines Alien. Voir notre dossier sur la question ▲ **David Lloyd**, le noir auteur de **V pour Vendetta** s'associe avec Delano pour réaliser **Nightraven**. Années 30, un justicier habillé en corbeau sème la terreur dans la pègre new-yorkaise. Plus dur que V, à ne pas rater.

## VENTS D'OUEST

Hélas, leurs prévisions 92 n'étaient pas arrêtées au moment de l'écriture de ces lignes, aucune info donc.

## GLENAT

▲ **Janvier** : compil' **Akira**, t5 reprenant les albums 13, 14, 15. ▲ Les maladroits **Fuzz et Fizzbi** reviennent dans le tome 2 de leurs aventures, parviendront-ils à devenir de vrais magiciens ou persisteront-ils à accumuler les fumbles ? ▲ **Les tours de Bois Maury**, t 8, de Hermann, en attendant **Jeremiah**. ▲ **Le vent des dieux**, t6, de Gioux/Cothias pour les fans de Japon médiéval décadent. ▲ **Sang pour Sang**, t3, Clive Barker en BD. ▲ **Tortues Ninja**, t6. "Comme on est vraiment bête, on a jamais mal". ▲ **Février** :

Texte

Olivier Noël

Ciné-vidéo

Jean-Marc Toussaint

Caroline Vié

# Previews

▲ Le génialissime Goef Darrow, le dessinateur aux deux mille détails par page, et le scénariste révolutionnaire Frank Miller, proposent **Hard Boiled 2**, (compilation des tomes 2 et 3 US). Cette BD aux délires irrésistibles est attendue pour **Février**.

## ALPEN - HUMANOS

▲ **Marshall Blueberry** de Giraud au scénario et Vance au dessin, est déjà sorti chez Alpen depuis fin **Novembre**, mais il fallait en parler. Une nouvelle période de la vie romancée de ce personnage historique y est traitée. ▲ **Caza**,

et **Moebius** (Giraud pour les ignares), le (tri?)Cycle du Monde du Garage Hermétique, t 4 : **Les terres aléatoires** ▲ **Warnauts** : Romain Bataille, t 3, **Le saut de l'ange**, aux Humanos.

## ZENDA

▲ **Janvier** : pour les fêrus de Terminator, l'homme à la cervelle métallique qui n'a jamais mal, **Objectif secondaire** de Arcudi/Gulacy. ▲ **Violent Cases**, du Tandem Orchidée Noire : Mc Kean/Gaiman. Un gosse se souvient des histoires de bandits que lui racontait l'ostéopathe d'Al Capone ! C'est spécial, mais c'est tellement beau... ▲ Pour les

**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:  
91 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

recueil **Akira**, t6 reprenant les albums 16, 17, 18.

▲ **Dampierre**, t3, la Révolution Française vue sous un angle particulier, par Swolf, le génial créateur de Durango.

## Bouquins

### LIVRE DE POCHE

■ **Février** : Brian et Franck Herbert : **L'homme de deux mondes**.

### ROBERT LAFFONT

■ **Janvier** : **La chute d'Hyperion**, de Y. Simmons

### DENOEL

■ **En Janvier**, rééditions : **Les maîtres-chanteurs**, de Scott Card; **La fille du roi des elfes**, de Lord Dunsany; **Aux hommes les étoiles**, l'excellente tétralogie SF de Blish. ■ **Février** : **Le syndrome du scaphandrier**, de mon auteur fétiche, Serge Brussolo. Le héros est un homme capable de ramener des objets du monde de ses rêves ! Les collectionneurs se les arrachent, ne dit-on pas que ces reliques rendent immortel ? Un nouveau chef-d'œuvre du maître des délires. ■ Réédition de **Champagne bleu**, contenant trois nouvelles de Varley. ■ **Territoire de l'inquiétude**, t4, recueil de nouvelles choisies par Dorémieux. Les meilleurs textes des meilleurs auteurs pour les amateurs de fantastique ■ Collection Présence, **Gadriel** par Lisa Tuttle.

### J'AI LU

■ **Janvier** : **Volte-Face**, de la désormais célèbre C.C Cheryth  
 ■ **Du sang sur la piste temporelle**, de Simpson  
 ■ **Février** : **Le sortilège de Castleview**, de G.Wolfe  
 ■ **Le Prince de l'aube**, de N.Kress  
 ■ **Lettres de l'Atlantide**, de R. Silverberg  
 ■ **Le Tarnier de Gor**, de J.Norman.

### PRESSES POKET

■ **Janvier** : **Le galop d'essai** est le premier tome du nouveau cycle de Anne Mac Caffrey, Le Vol de Pégase. On le dit du même niveau que les Dragons de Pern (voir Dragon N°1).

■ **Le Chevalier de l'épée** est le premier tome de Corum, le cycle ultime de la série des Champions Eternels de Moorcock. ■ Nouvelle traduction pour **Le bal des schizo** de K.Dick. ■ **Février** : **Le bond vers l'infini**, second volet de la nouvelle saga de Mc Caffrey ■ **Une affaire très étrange**, de Ron Hubbard, 4ème tome de la décalogie Terre Champ de Bataille. ■ **Terre**, c'est le titre d'un roman en deux tomes, édités ce mois-ci : t1, **La chose au cœur du monde** et t2, **Message de l'univers**, de D.Brin.

### FLEUVE NOIR

■ **Janvier** : **La planète des Lykans**, de JP Garen  
 ■ **La chimère infernale**, de A.Higon  
 ■ **La colonne Emeraude**, de JP Fontana  
 ■ **Jungle de Pierre**, de G.Thomas  
 ■ Le reste des programmes est inconnu au moment où j'écris ces lignes.



### DE VILLIERS

■ Encore un excellent roman, impossible à refermer avant la dernière page : **Les inhumains**, qui fait suite aux **Démoniaques** mais qu'on peut apprécier sans avoir lu ce dernier livre. **Inhumains** et **Démoniaques** sont publiés dans la collection consacrée à Serge Brussolo.

### TSR (livres anglais)

■ **Janvier** : **Dark Heart**, volume 3 de la série Meeting Sextet, tirée du monde de Dragonlance™, l'histoire de Kitiara cette fois. ■ **Février** : **Pool of Darkness**, tiré du jeu micro (ou est-ce l'inverse ?), est la suite de **Pool of Radiance**.

## Micro

### SSI

● Sous-titré : The Legend of Darkmoon, **Eye of the Beholder II** sortira (un peu) plus tard que prévu : sur PC en **Décembre**, sur Amiga en **Mars**. Ceux qui trouvaient le premier trop facile seront contents d'apprendre que le second l'est nettement moins.

● Toujours dans les Royaumes Oubliés™, **Gate away to the savage frontier II** en **Mars** sur PC. ● Révolution dans les bureaux (du moins ceux de la Rédaction), l'excellent **Pool of Darkness**, qui vient de sortir sur PC, sera adapté sur Mac. Vivement **Juillet**...

### MAXIS

● Après Sim City et Sim Earth, c'est une colonie de fourmis que **Sim Ants** vous propose de gouverner. **Décembre**, Amiga, ST, PC. (Quel rapport avec la SF ? La réponse bientôt dans DRAGON®...)

### ELECTRONIC ARTS

● Dans **Populous I**, vous étiez un dieu, dans **Populous II**, vous cherchez à le devenir. Sur Amiga et ST en **Décembre**. ● **Black Crypt** est un jeu de rôles attendu pour **Décembre** sur Amiga et ST, en **Janvier** sur PC. ● Le génial **Powermonger** se déroulait dans un monde technologiquement peu avancé. **Powermonger Data Disk I** vous permet de changer d'univers et vous projette en pleine 1ère Guerre Mondiale. Sur ST en **Décembre**.

### ACTIVISION

● **Leather Goddesses of Phobos II** aborde le thème de l'alien sur un mode nettement plus décontracté que notre dossier de ce numéro. Découvrez ce jeu en **Février** sur PC. ● **Deuteros** : pour se (re)lancer dans la conquête spatiale, l'humanité a besoin d'un leader : vous, bien sûr...

En **Décembre**, sur PC.

● **Shangai** : une nouvelle version de ce jeu de réflexion avec des graphismes style fantasy va sortir en **Décembre**, sur PC.

### GREMLIN

● **Daemonsgate** : une armée de démons assiège Tormis, recrutez des aventuriers décidés et quittez la ville par les égouts... **Décembre**, Amiga, ST, PC. ● **Flag** : deux sorciers s'affrontent par villageois interposés. Pour 92 sur Amiga, ST, PC.

### DOMARK

● **Shadowland** s'annonce comme un jeu de rôles novateur : 3D, possibilités de diviser votre équipe en deux groupes, gestion simplifiée... On jugera en 92, sur ST et PC.

### OCEAN

● Enfin un scénario qui dégage : pour échapper à l'explosion d'une nova, l'humanité doit fuir vers d'autres systèmes... Malheureusement, la route du salut passe par le territoire d'aliens hostiles et surarmés ! **Epic**, début 92 sur Amiga, ST, PC.

### MIRRORSOFT

● Sur la planète prison Fioriono, Ripley déjoue les menées de la compagnie Wayland Yutani, qui ne recule devant rien pour capturer un alien vivant... C'est le scénario du 3<sup>e</sup> film de la série **Alien** (voir notre dossier), auquel seront consacrés un jeu d'aventure et un jeu d'action. Sur micro et console en 1992. ● **Legend** : et un jeu de rôles médiéval-fantastique sur Amiga/ST/PC, un ! Il sera très beau et arrivera en **Février**.

## Figurines

### NECROLOGIE

▲ Disparition des Fantasy Personalities d'Andy Chernaks.  
 ▲ La série des figurines Bladestorm vient d'être emportée par la tempête.

# Previews

MAUREPAS



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



Epée d'or

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames  
et Figurines

35 rue de la  
Commanderie  
54000 Nancy

Tel:  
83 40 07 44

METZ



Epée d'argent

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames  
et Figurines

34 rue du Pont-  
des-Morts  
57000 Metz

Tel:  
87 33 19 51

MONTPELLIER



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

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

BELGIQUE - LIEGE

## NEOLUDIC

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

7 quai 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

▲ Celle des figurines Shadowrun disparaît définitivement dans l'ombre. ▲ La version française de Warhammer, le jeu de guerre avec figurines, sera très bientôt épuisée.

### FENRYLL

▲ Les figurines Fenryll sont désormais distribuées par EM Diffusion. Vous connaissez la guerrière (dont le vrai nom est *la passeuse*) pour l'avoir admirée sur la page dio de notre numéro 2 ; vous trouverez en outre un superbe homme-lézard et un fabuleux pégease monté, tous ces modèles en 70 mm.

### GRENADIER

▲ *Janvier* : **Goblin Gargoyle Riders**, c'est le nouveau blister Fantasy Warriors de Bob Naismith. ▲ *Copplestone* le Magnifique vous propose : **Barbarian heroes, Orcs with hand-weapons**, série Fantasy Warriors. ▲ *Février* : **Huge Black Dragon**, dans la série Dragonlords Spécial. Attention à ne pas écraser vos autres figurines en le posant sur la table ! ▲ **The Paladin**, c'est le nouveau de la série Colossal Lords. ▲ *Copplestone* toujours, **Barbarian berserker, Evil knight on foot, High elves cavalry with lances, Half orcs with bows**. Toutes ces figurines sont destinées à Fantasy Warriors, reste à les peindre. ▲ **Fighting man, wizard and priest**, toujours de Copplestone. Les hasards de la guerre font qu'on ne sait toujours pas s'ils seront vendus à l'unité ou présentés sous un blister commun

## Jeux de Rôles

### JEUX DESCARTES

● *Janvier/Février* : **Expérience fatale** est un module pour l'Appel de Cthulhu, du sang et de l'épouvante à chaque page... ● **Le feu dans les montagnes** n'est pas une

ballade de scouts ni un voyage organisé, mais le début d'une bonne campagne pour Warhammer JdR. ● Les trois romans Torg devraient enfin sortir en *Février*.

● **Sangdragon**, l'univers médiéval pour Simulacres, après de nombreux retards, arrive en *Janvier*.

### EUROGAMES

● Comme le lapin blanc d'Alice au pays des merveilles, ils sont très en retard. Aussi, pas d'autres nouveautés que celles annoncées dans les précédents numéros, mais la volonté de rattraper le temps perdu... Le bonjour à Alice !

traîne pas dans le coin.

● **Le secret des anciens**, pour Runequest, arrive enfin ! On peut dire qu'il sera resté longtemps secret !

### HEXAGONAL

● **Street Samurai Catalogue**, pour Shadowrun, en *Février* et en retard. Tout sur les Q.1 négatifs, réservés aux samourais des rues !

### FLEO

● En *Février*, **Afrique à dieu**, pour Mercenaires. Des réfugiés africains se sont installés au Rwanda sur les terres d'un riche propriétaire. Il n'apprécie pas ! Essayez-

Les grandes questions métaphysiques enfin résolues : si les vampires détestent se mettre au lit, c'est qu'ils ne veulent pas aller au pieu...

▲ **DS1 Freedom**, premier module pour le nouveau monde de AD&D\* (sans doute leur meilleur) : **Dark Sun**. Propulsé à la tête d'une révolte de gladiateurs, prendrez-vous le large ou tenterez-vous de renverser le roi-sorcier ?

▲ *Février* : **DSR1 Slave Tribes**, sourcebook pour Dark Sun sur les contrées sauvages  
▲ **HHQ1 Fighter's Challenge**, scénario un maître/un joueur, en l'occurrence un guerrier (!).

nouveau : des armes, de la magie, de l'équipement. Tout sur les voyages dimensionnels, les aliens, et l'ordre suprême d'Atlantis : les Splogorth (est-ce un dérivé du Kouglof ?).

### COLUMBIA GAMES

▲ **Odivshe**, compendium des sorts de la sphère liquide, pour Harnmaster.

### WHITE WOLF

▲ **Aliens Hunger**, 64 p, module jump start (pour débiter) pour Vampire RPG, contenant : une aventure nommée **Denver by night**, la première en dehors de Chicago. ▲ **Player Guide** pour Vampire RPG, en *Février* : toutes les adresses de dentistes en cas de rage de dents.

### FASA

▲ **Unbound** est une introduction à Solaris VII pour les technoguerriers.  
▲ **The rigger black book**, pour Shadowrun, une extension de règles et matériels pour interfacés. Tout pour ne pas confondre datajack et prise de courant.  
▲ **Frost death** semble être un module pour Légionnaire RPG, mais les spécialistes de ce jeu sont si nombreux en France que nous n'avons pu obtenir aucune information précise...

### ICE

▲ Deux extensions pour MERP Basic (version débutant), **Darker than darkness** et **Bad men, full o'thievary**. ▲ **Fantasy hero companion II** ▲ **Eidolon, city in the sky**, c'est le nouveau sourcebook pour Shadow World, le monde de Rolemaster. Écrit par le créateur du monde lui-même, il contient une carte du continent, un plan de la cité de Selkai, 250 plans de bâtiments, toutes les informations sur cet empire économique et 8 scénarii. Le tout occupe 126 pages. Après un an de silence, il frappe fort !

# Previews

### SIROZ

● *Janvier* : enfin la réédition de **Bitume**, version 5. Comme disait Croc : "ça ne nous rajeunit pas !" ● *Février* : 1ère extension de **Bloodlust**, sourcebook portant sur Piorad et Thunk. ● **Inch Allah**, pour In Nomine Satanis, tout sur l'Orient et les terroristes.

● **Précision** : Nous avons dit dans le numéro 2 que **Bloodlust** permettait de jouer à la fois une épée magique et son porteur. En fait, il ne s'agit pas forcément d'une épée mais de n'importe quelle arme magique. L'être divin qui habite l'objet considère son porteur, ou plutôt ses porteurs successifs, comme de simples instruments.

### ORIFLAM

● Un nouveau module pour Stormbringer, **Sorcerers of Pan Tang**, devrait voir le jour en ce début d'année, si Elic ne

vous de sauver ces réfugiés des griffes des méchants mercenaires qu'il a engagés, ou tenterez-vous, à grands coups de (fusil à ?) pompe, de les expulser ?

## Jeux de Rôles V.O.

### TSR

▲ *Janvier* : **MC11 Forgotten Realms Monstrous Compendium**, second supplément rempli de monstres pour les Royaumes Oubliés™.  
▲ **DLR2 Taladas, the minotaurs**, tout sur les minotaures dans le monde de Dragonlance ; on dit qu'ils ont un mauvais caractère, mais ceux qui affirment qu'ils "ont une tête de cochon" ont tout faux.  
▲ **RR3 Vampires**, de nouveaux vampires, tous plus puissants les uns que les autres.

▲ **GR1 Strongholds Sourcebook**, pour AD&D\*  
▲ **CR1 Wizard spell accessory**, des fiches de sorts pour magicien, vous permettant de réaliser un vrai livre de sorts ! Voilà un accessoire très sympathique.  
▲ **Quest for the silver sword**, pour D&D\* basic : libérez la région d'une malédiction en retrouvant l'épée d'argent.

### CHAOSIUM

▲ **Tales of Miskatonic Valley**, pour l'Appel de Cthulhu. Une enquête, des événements étranges, un monstre, de la dynamite.

### GDW

▲ **Hell's gate**, module pour le jeu de rôles Dark Conspiracy. ▲ **Equipment Handbook**, pour Dark Conspiracy

### PALLADIUM

▲ **Rifts World Book II, Atlantis**. 164 pages,

**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 GUISERIX - 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...**

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

# LACHEZ LES ALIENS DANS VOTRE DONJON !

*Personne n'en sortira vivant.*

**"I**mporter"  
les aliens dans  
l'univers médiéval-  
fantastique d'AD&D<sup>®</sup>  
ne posera guère de  
problème au MJ.  
Ces créatures sont  
nées dans un  
contexte SF  
mais l'horreur  
qu'elles incarnent  
est intemporelle,  
absolue.  
Elles n'ont besoin  
ni de science,  
ni de magie pour  
menacer l'humanité  
— et la plupart  
des espèces  
vivantes.

Texte

**Thierry Renaud**

Dessins

**Guillaume Sorel**

Il importe d'abord que les PJ ne sachent pas à quelle sorte de créatures ils ont affaire. Pour entretenir le suspense, ne parlez jamais "d'aliens". Baptisez ces créatures d'un autre nom : les "répugnants", par exemple, ou encore les "achérons" (du nom de la planète où se déroule *AlienS*). Pour la même raison, évitez de confronter d'emblée les PJ avec un alien adulte : votre description leur rappellerait trop vite des images familières. Mais l'alien prend des formes totalement différentes au cours de sa croissance et une rencontre avec une nymphe (stade 3 du développement) peut totalement déconcerter les PJ.

Rappelons que les aliens prennent naissance dans des œufs géométriquement alignés. A l'intérieur de chacun, tel un diable dans sa boîte, attend un face hugger ("ventouse faciale") ectoparasite. A l'aide d'une queue musculeuse, il se jette sur le premier venu et se plaque contre son visage, entourant le cou de sa queue et serrant la tête de ses "doigts". Le face hugger introduit alors dans sa victime, à l'aide d'un tube ovipositeur, un embryon. Cet endoparasite se développe aux dépens de l'hôte. Au stade suivant, il sort de la poitrine du malheureux dans un éclaboussement de sang. L'embryon s'est méta-

morphosé en nymphe de la grosseur d'une dinde, qui mue rapidement pour atteindre le stade adulte (soldat ou reine) et une taille allant de 2 à 3 mètres.

Les soldats n'ont pour but que leur survie et, éventuellement, celle de leur colonie.

La reine se développe à partir d'une nymphe et passe par dix stades de mutation. Dès le second, elle est capable de produire des quantités d'œufs grâce à son abdomen, véritable "usine à pondre".

### L'œuf (acheronis ovum)

Il peut être pondu par une reine, mais aussi par un soldat. La reine est cependant plus productive (au moins dix par jour).

**Taille** : T à P (50 centimètres à 1 mètre).

**CA** : 0.

**Nombre** : 1d1000 (lancez 3d10 : centaines, dizaines, unités).

**Apparence** : forme ovoïde, partie supérieure renflée et plissée, semblable à l'anus d'un lombric. La texture rappelle celle du vieux cuir.

**Temps d'incubation** : en six jours, l'œuf est prêt à éclore. Si aucune proie ne passe à portée, il se dessèche au bout de 500 + 1d1000 ans pour un œuf de reine, 2d6 mois pour un œuf de soldat.

### Le face hugger (acheronis larva)

Il réagit aux mouvements à proximité de l'œuf ; quand la coquille s'ouvre, il se propulse avec sa queue pour atteindre le visage de sa victime. S'il manque son coup, il peut grimper le long des jambes de sa victime ou s'éloigner en "marchant" sur ses "doigts" avant de sauter de nouveau.

**Taille** : T (30 centimètres).

**CA** : 4.

**Déplacement** : sauts de 5 m, "marche" 12.

**DV** : 2.

**Dégâts** : inconscience pendant 24 heures.

**Attaques spéciales** : - 6 au jet de surprise des adversaires ; projette de l'acide pour dissoudre toute protection faciale ; resserre sa queue autour du cou de la victime si on tente de l'enlever.

**Défenses spéciales** : sous la peau cornée coule un acide moléculaire qui peut jaillir sur l'entourage en cas de blessure (1-10 points de dégâts par round, cesse d'agir après 10 rounds).

**Résistance à la magie** : standard.

### La nymphe (acheronis nymph)

Après 24 heures, le face hugger se détache et meurt. L'hôte parasité a très faim mais ne ressent aucune douleur ni gêne. C'est au



bout de quelques heures que la nymphe surgit de la poitrine. Elle s'est servi de son hôte comme incubateur, sans endommager ses organes internes, mais son émergence est fatale. La nymphe s'empresse de se mettre à l'abri car elle est très vulnérable.

**Taille :** T (30 centimètres).

**CA :** 2.

**Déplacement :** 18.

**DV :** 2.

**Dégâts :** morsure 1-4 / griffes 1-6/1-6.

**Défenses spéciales :** sang corrosif.

**Résistance à la magie :** standard.

### Soldat (achero pugnans)

Lorsque la nymphe a dévoré l'équivalent de son propre poids, elle se métamorphose en adulte (soldat ou reine).

- La technique de chasse d'un "achéron" est la suivante : il attaque avec ses deux membres supérieurs ; si chacun d'eux touche, sa grande force (20) lui donne 75% de chances d'immobiliser sa victime. Dans ce cas, il attaque à +4 avec sa langue creuse rétractile.

- Les tubes qu'il porte sur le dos produisent une toile épaisse (mêmes effets que le sort de magicien *toile d'araignée*). La toile durcit à l'air libre en 1 heure.

- La vue des aliens peut provoquer la peur (mêmes effets que le sort de magicien *peur*).

- Le dard de leur queue contient un poison tétanisant qui agit pendant deux heures si le jet de sauvegarde est manqué.

- Les aliens sont immunisés aux sorts de *charme*, *suggestion* et *hypnotisme*.

- Les gaz et poisons (magiques ou non) n'ont pas d'effet sur eux.

- Les aliens peuvent subsister jusqu'à six tours dans un environnement défavorable (vide, eau...). Ils ne subissent que demi dégâts du feu et quart de dégâts du froid.

- Ils perçoivent les infrarouges, les ultraviolets, détectent les mouvements et peuvent donc attaquer les invisibles avec un malus de -2 seulement.

**Taille :** G.

**CA :** 2.

**Déplacement :** 16.

**DV :** 8.

**Dégâts :** griffes 1-12/1-12 / mâchoire 2-16 / queue 1-12 (+ poison).

**Attaques spéciales :** lorsque la victime est immobilisée et que la mâchoire a touché (+4), la langue inflige automatiquement 2-20 points de dégâts.

**Défenses spéciales :** se cache dans l'ombre à 65% (même pour un observateur doté de l'infravision) ; sang corrosif.

**Résistance à la magie :** standard.

### La reine (achero regina)

Menacée, une reine peut arracher son abdomen et survivre ainsi pendant 10 jours. Elle communique avec sa colonie par empathie.

**Taille :** G.

**CA :** 1.

**Déplacement :** 0 (12 sans l'abdomen).

**DV :** 13.

**Dégâts :** griffes 2-24/2-24 / mâchoire 4-32 / queue 2-24 (+ poison).

**Attaques spéciales :** voir soldat.

**Défenses spéciales :** voir soldat.

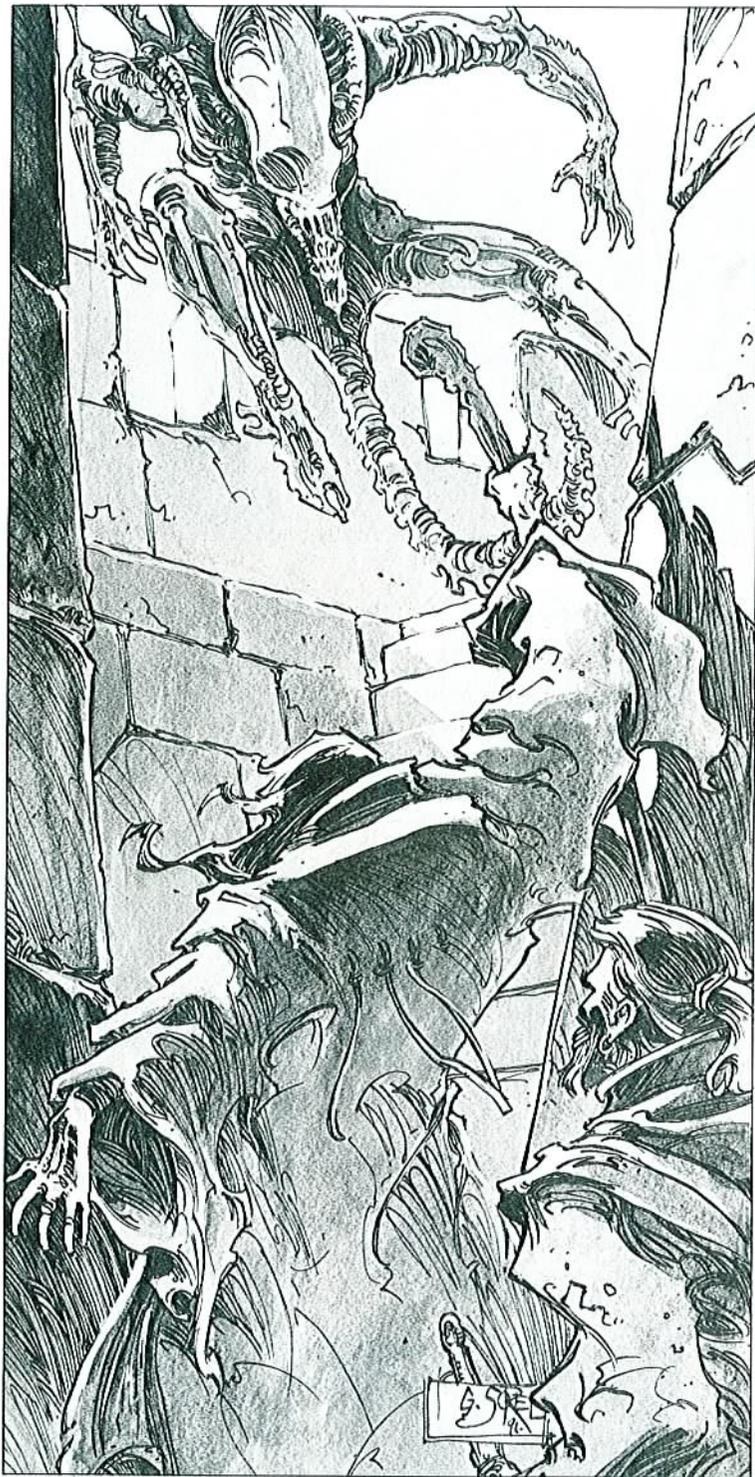
**Résistance à la magie :**  standard.

Aide de jeu  
AD&D®  
2-Edition

## MINI-SCÉNARIOS

### Trop profond (AD&D® et médiéval-fantastique)

Le peuple nain exploite une mine où l'on trouve des nodules de métaux précieux à l'état pur. Ces nodules, de forme régulière, sont en fait des œufs d'aliens fossilisés. Mais à force de creuser, les nains découvrent un œuf miraculeusement préservé. Résultat : un véritable carnage dont personne, en surface, ne connaît la cause. Guerre civile entre nains ? Folie collective ? Quoiqu'il en soit, il n'y a pas de survivant. Quelques années ou siècles plus tard, les PJ explorent les galeries dépeuplées. Ils recherchent les trésors abandonnés par les nains, ils rencontreront l'horreur...



### Les enfants de la déesse (AD&D<sup>®</sup>)

Il ne s'agit plus de nains mais d'une colonie d'elfes noirs. Pour eux, les aliens sont une forme ultime de l'évolution, les enfants les plus purs de Lolth, la déesse-araignée. Les drows acceptent avec joie de servir d'incubateurs aux aliens afin qu'ils se multiplient. Plus grave : ils ont l'idée d'amener quelques œufs à la surface pour la plus grande gloire de Lolth ; ils vont, bien sûr, commencer par la ville où habitent les PJ...

### Le brouillard éternel (AD&D<sup>®</sup> et médiéval-fantastique)

Perdue dans les Marais de l'Eternel Brouillard, s'élève une mystérieuse tour dont l'architecture ne rappelle en rien celle du monde et de l'époque des PJ. La légende dit que cette forteresse renferme d'étranges "globes de pouvoir". La nature de ces reliques est inconnue. Un magicien de haut niveau promet une fortune aux PJ s'ils lui en ramènent une.

On s'en doute, ces fameuses reliques ne sont autres que des œufs d'aliens et la "tour", une de ces structures biomécaniques qu'édifient les aliens autour de leur reine.

### Croisière mortelle (Star Wars)

Un avant-poste de la Rébellion ne répond plus aux appels du Quartier Général ; problèmes de transmission ou attaque ennemie ? Les personnages sont envoyés sur place pour enquêter. Ils doivent se montrer prudents afin d'éviter de se faire repérer par d'éventuels observateurs de l'Empire.

L'avant-poste est désert, mais les bandes enregistrées par les systèmes de sécurité racontent ce qui s'est passé : des œufs d'aliens ont été découverts et... vous connaissez la suite. Sur place il n'y a plus rien à craindre, mais les enregistrements montrent que la colonie d'aliens s'est installée avec les Rebelles prisonniers à bord d'une frégate d'escorte Nébulon-B. La frégate, dirigée par des droïds stupides, a quitté la planète pour se diriger vers la base Rebelle la plus proche ! Aux personnages d'empêcher la catastrophe en interceptant le vaisseau (NDLR : n'oubliez pas qu'un vaisseau spatial représente le moyen de communication le plus rapide dans Star Wars). Ceci implique un abordage, car un vaisseau de transport léger, comme celui des PJ, est trop faiblement armé pour détruire une frégate...

### PJ & aliens contre Ripley (Aliens adventure game)

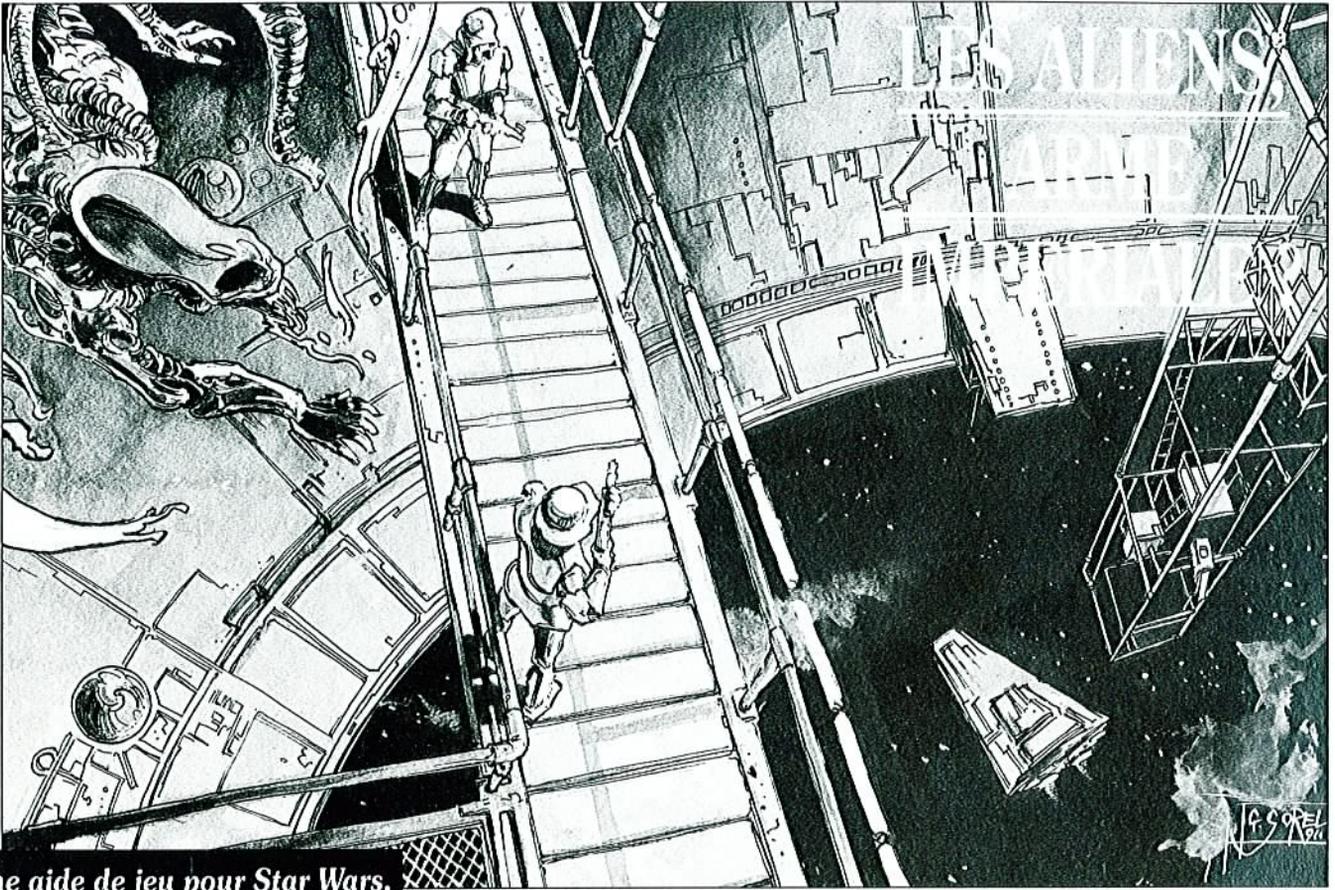
Dix ans déjà que dure le conflit opposant la Compagnie et ses colonies minières rebelles... Pour sortir de cette guerre, la plus coûteuse de l'histoire de l'humanité, la Compagnie vient de donner le feu vert au projet Infestation...

Des éclaireurs ont repéré un vaisseau infesté d'aliens dérivant dans l'espace. Les PJ, mercenaires de la Compagnie, ont pour mission de pénétrer dans le vaisseau errant pour capturer (et non tuer) la reine qui se trouve à bord. A cette fin, un matériel hautement perfectionné leur est fourni, notamment un fusil expérimental destiné à endormir la créature.

Les PJ survivants devront embarquer à bord d'un navire avec leur prise, et se diriger vers la planète-capitale des rebelles. Pendant le trajet, il faudra bien entendu prendre soin de la reine et les PJ devront se transformer en xénologues novices (comment nourrir la créature, comment l'empêcher de se blesser et de répandre de l'acide...)

Enfin, ils devront relâcher la reine sur la planète-capitale. Ce ne sera pas une partie de plaisir, car les rebelles sont au courant des plans de la compagnie et ont loué les services de... Ripley (une experte es-alien).

*Le Sauteur, 3615 ADD.*



## Une aide de jeu pour Star Wars.

**P**our les puristes, dont nous sommes, introduire un alien dans l'univers de Star Wars est une entreprise difficile, mais cependant pas impossible, si le thème ne devient pas récurrent : l'alien doit rester une rencontre exceptionnelle. Il doit être terrible, et son origine demeurer mystérieuse.

Il va de soi qu'un maître de jeu qui ferait "débarquer" une de ces créatures au beau milieu d'un combat entre Rebelles et StormTroopers se rendrait ridicule. Recréer la situation des films peut être intéressant, si les joueurs ne les ont pas vus. Dans le cas contraire, le Maître de Jeu doit créer une situation originale. Un exemple : un individu infecté par un face hugger s'enfuit lors de sa brève période de conscience. Il débarque dans un monde sauvage, où l'alien risque de faire des ravages. Aux joueurs d'empêcher cela...

En résumé, le Maître de Jeu doit réussir à concilier deux faits apparemment contradictoires :

- 1) l'alien doit surgir dans une aventure banale, mais...
- 2) son arrivée doit être préparée.

### Peut-on négocier?

On ne négocie pas avec un soldat, et très mal avec une Reine (voir article : "Le cauchemar révélé"). En fait, le fossé qui sépare les aliens, créatures biomécaniques, des êtres purement biologiques est certainement infranchissable.

Mais on peut imaginer que, un jour, un astronave d'exploration touche un monde conforme à l'hypothèse du scénariste Dan O'Bannon : une civilisation d'aliens, florissante, et avide de s'étendre encore plus. Peut-être ces aliens sont-ils des dieux aux yeux des créatures biologiques qu'ils ont réduites en esclavage. L'accomplissement de la vie de ces esclaves est le moment où ils deviennent, à leur tour, Incubateurs, lors d'une belle cérémonie.

Peut-être les Reines tenteront-elles de négocier avec les nouveaux venus la fourniture d'autres espèces d'esclaves-incubateurs, de nouveaux territoires. Que feront-elles s'ils refusent ?

### Alien et Empire

L'apparition des aliens est postérieure à l'arrivée de Palpatine au pouvoir. La vieille République les aurait pourchassés sans relâche. Mais quelqu'un comme l'Empereur peut avoir des raisons de laisser le mal se développer dans certaines limites : une population terrifiée ne résistera plus à l'Ordre Nouveau ; bien au contraire elle le sollicitera. La mort éventuelle de soldats de l'Empire dans l'affaire n'entre évidemment pas en ligne de compte. Ajoutons, pour mémoire, que l'alien qui s'en prendrait au Seigneur Vader serait bien à plaindre...

### Alien et Rébellion

L'éthique de la Rébellion lui interdit de se servir des aliens autrement qu'en négatif : en dénonçant, par exemple, l'utilisation qu'en fait l'Empire. En fait, les aliens ne sont qu'un fardeau supplémentaire pour les autorités Rebelles.

Pierre Zaplotny



## TECHNIQUE

### SOLDAT

DEX	3D	PER	5D
Esquive	4D	Dis.-Dis.	8D
Parade MN	5D	Recherche	6D
SAV	1D	VIG	3D
		Combat MN	7D
MEC	1D	Esc.—Saut	5D
		Résistance	5D
		TEC	1D

### REINE

DEX	2D	PER	3D
Esquive	3D	Dis.-Dis.	5D
Parade MN	4D	Recherche	8D
SAV	1D	VIG	3D
Survie	3D	Combat MN	8D
		Esc.—Saut	4D
MEC	1D	Résistance	5D
		TEC	1D

**Note :** Les aliens n'utilisent que les compétences mentionnées ci-dessus, et non le code-dé de la caractéristique pour accéder aux compétences qu'ils n'ont pas. Néanmoins, ces mêmes codes-dés peuvent servir pour des actions générales. Par exemple, si une Reine réussit un jet de Mécanique, elle peut emprunter un ascenseur.

**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.

## Previews

**C**her Dragon,  
Je voudrais savoir où je peux trouver le livre d'Howard Allan Treesong, "Le Seigneur des Surhommes", car je l'ai demandé à mon libraire et il ne l'a pas.  
**ADD Dream, 36 15 ADD**

Rien d'étonnant : ce livre, dont nous citons un extrait dans notre numéro 1, ne sera pas édité avant quelques siècles. Il sera écrit par l'un des criminels les plus cyniques de la Galaxie, un de ces fameux Princes-Démons auxquels Jack Vance a consacré un cycle publié chez Presses-Pocket.

## Pas de wargames !

**C**her Dragon,  
Ta revue est over-giga-méga-alpha-bêta cool... mais, surtout, ne dites PAS UN MOT SUR

"Leaves from the Inn of the Last Home"  
de Tom Yeates

**LES WARGAMES !**  
ou je me jette par la fenêtre.  
**A. Noh, Nîmes**

On est over-content que tu aies si bonne opinion de notre mag. Sinon, tu habites à quel étage ? Car Dragon parle de wargames, si on appelle ainsi des jeux de guerre SF ou heroic fantasy comme *BattleTech*, *Space Fleet*, *Fantasy Warlord*...

# Courrier



## Arkham, errata...

**C**her Dragon,  
Veuillez permettre à un de vos humbles et néanmoins fidèles lecteurs (NDLR : déjà ??) de vous signaler une erreur : dans le numéro 1 de DRAGON® Magazine, page 30, vous précisez que la maison de la Sorcière fut rénovée à la suite de la tempête de Mars 1931. En fait, les autorités d'Arkham décidèrent de la

raser. La population évite toujours la ruelle où elle se dressait, mais est tout de même soulagée de ne plus entendre d'immondes ricanements suraigus résonner au cœur de la nuit. En effet, c'est au cours des travaux de démolition que les ouvriers découvrirent des ossements humains dont certains appartenaient à un enfant de deux ou trois ans, disparu la veille de la nuit de Walpurgis, tandis que d'autres, mêlés à des fragments d'étoffe brune, étaient ceux d'une vieille femme de petite taille au dos voûté. On trouva également le squelette à demi-écrasé d'un énorme rat dont les formes anormales sont encore l'objet de discussions passionnées entre les professeurs d'anatomie comparée de l'Université de Miska-tonic. On a même prétendu qu'il s'agissait là des cadavres de la trop célèbre Keziah Mason et de Bicrum Jenkin.

**Laurent Mazzi (alias Frank Elwood, ex-locataire de Walter Gilman), Reims**  
"Ex ignorantia ad sapientiam ; e luce ad tenebras" - comme on dit familièrement à l'Université de Miskatonic.

**D**ans l'article "Arkham revisité", vous parlez du "scalpel" d'un chirurgien qui opère. Or, par superstition, "bistouri" est le terme en usage lorsque le patient est vivant. "Scalpel" désigne le même instrument, quand il est utilisé par le médecin légiste lors de l'autopsie (ou nécropsie, au choix). Je suis

sûr que vous exploiterez au mieux ces renseignements capitaux.

**Eric Barale, Tassin**  
Nous avons bien compris. Mais si un médecin légiste fait un faux mouvement au cours d'une nécropsie et s'entaille avec son instrument, quel est le terme adéquat ?

## On ratisse large

**R**eptile évolué,  
Je vous félicite de votre sens du marketing, le truc de "Dragon, Encyclopédie des Mondes Imaginaires" est particulièrement habile : qu'il est large ce public ! On se sent tout de suite rassuré.  
**Frédéric Hervieu**  
Nous aussi.

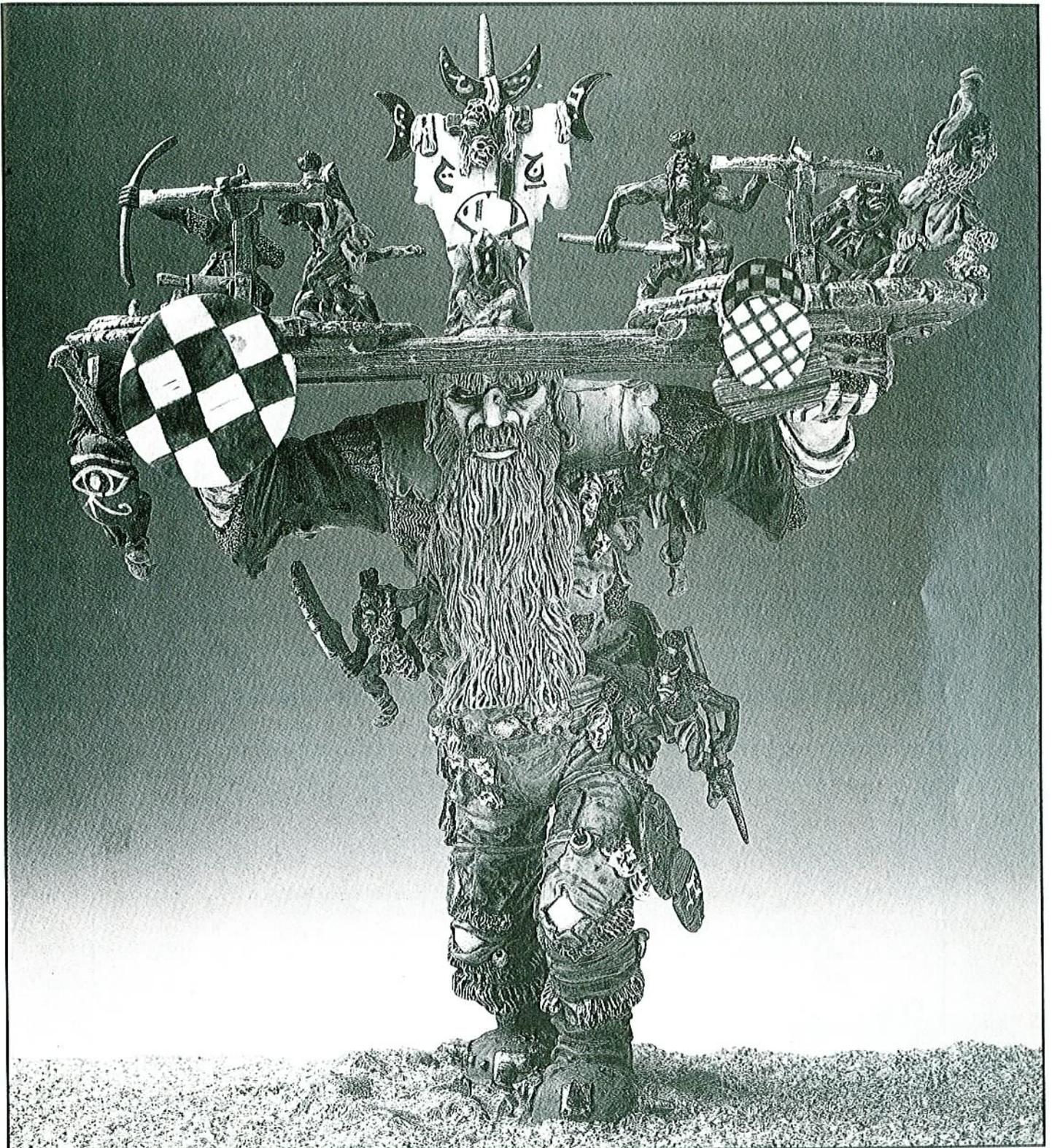
## Erratum, bis !

**Q**uelle honte !  
Vous avez commis une grave erreur dans le n° 2, p. 88. L'épée de Gandalf est Glamdring, le Marteau à Ennemis, et non pas, comme vous le prétendez, Orcrist, le Fendoir à Gobelins. Orcrist repose sur la tombe de Thorin Ecu-de-Chêne, sous la Montagne Solitaire.  
**Davy Gérard, Châtillon sur Seine**  
Si on vous disait que c'était pour voir si vous le saviez, vous le croiriez ?

**MENTION SPÉCIALE**  
à **Arnaud Gaudin (Vougeot)** qui nous adresse une demande d'abonnement en écriture gothique. Merci, c'est trop... Amis lecteurs, par égard pour notre secrétariat, restez lisibles, et surtout, évitez les runes explosives !

# 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.





## Le RPGA Network Rassemble Tous Les Joueurs

La branche européenne du RPGA ("ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION")  
a été créée pour tous les joueurs enthousiastes!

**Que vous soyez un excellent joueur ou bien un parfait débutant, si vous êtes  
membre du RPGA Network, vous jouez contre les meilleurs.**

Le RPGA Network a été spécialement créé pour vous et vous offre la possibilité  
d'échanger vos idées et de rencontrer des joueurs venus d'Angleterre et de  
toute l'Europe lors de conventions et dans le cadre de magazines.

Tout cela et beaucoup plus dès que vous aurez rejoint le RPGA Network ...

***Veillez m'envoyer plus d'informations sur le RPGA Network.***

**Nom** -----

**Adresse** -----  
-----

**Pays** -----

**Age** -----

*Veillez remplir la fiche ci-dessus et nous la retourner à  
RPGA Network, European Branch, TSR Limited, 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, England  
ou téléphonez au (44) 223 212517*



**ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION™ Network**

# L'AVENTURIER HALFLING

**R**ien de plus pantoufflard et casanier qu'un halfling ! Toute leur société repose sur la sécurité du foyer, l'entraide entre voisins et la méfiance envers l'étranger.

S'il n'est pas rare de rencontrer des guerriers dans leurs communautés, leur rôle se borne à maintenir l'ordre et à surveiller les frontières. Ils servent dans la milice locale et, s'ils partent à l'aventure, ce n'est jamais bien loin. Dès qu'ils atteignent leur niveau maximum, ils deviennent prévôts ou conseillers et consacrent leur existence à la bonne marche de la communauté. Le clergé halfling — clercs ou druides — ne part à l'aventure que s'il s'agit d'un cas de force majeure pour le peuple halfling. Leur rôle primordial est de veiller sur la communauté et leurs prières les plus ferventes demandent aux dieux la préservation de leurs foyers, la sécurité et la tranquillité. Dans ces conditions, on peut se demander pourquoi certains halflings font de l'aventure un mode de vie.

## Des marginaux

Chaque société a ses propres rebelles. Nombre d'aventuriers halflings, plus particulièrement voleurs et guerriers-voleurs, entrent dans cette catégorie. Ils sont las de leur vie tranquille et s'en vont chercher un peu d'animation.

Presque tous commencent leur carrière en espérant naïvement que tout se passera bien ; en conséquence, beaucoup sont victimes des multiples dangers qu'on peut rencontrer sur la route de l'aventure. Pourtant, même dans ce cas,

## Voleur, moi ?

ces halflings estiment qu'il s'agit là du prix à payer.

La recherche de l'aventure se fait en réaction contre la facilité du quotidien. Bien sûr, aucun halfling ne rejette systématiquement le confort (on en connaît qui voyagent avec leur oreiller, ... au cas où ils ne trouveraient pas de lit !). L'aventure est un défi pour les halflings, un risque calculé qui leur permet d'appréhender leurs limites et leurs possibilités. "On a l'impression d'être plus vivant", disent-ils.

## Savoir "emprunter"

En raison de leur discrétion naturelle, la plupart des aventuriers halflings choisissent la profession de voleur. Etre guerrier présente l'inconvénient de placer souvent en situation de combat rapproché. Mais être un voleur, ou un guerrier-voleur, est une autre affaire.

On doit se souvenir que les halflings, dans leur ensemble, sont respectueux des lois et honnêtes. Les voleurs halflings crochètent les serrures pour satisfaire leur curiosité et découvrir ce qui se passe derrière les portes fermées. Bien sûr, il leur arrive "d'emprunter" ou de prendre à des gens qui, de toute

façon, ont beaucoup trop, et à qui l'objet subtilisé ne manquera pas. Et puis : "ce serait si bien d'avoir cet anneau..."

Un halfling n'admettra jamais qu'il est voleur ; il se qualifiera plutôt "d'éclaireur" ou "d'aventurier", à moins qu'il ne dise : "Je suis un guerrier. Il se trouve que je combats mieux en attaquant dans le dos..."

## Le retour au foyer

Les aventuriers les plus anciens dans la carrière en viennent à considérer différemment leur peuple. Ils prennent conscience de la stagnation de la société halfling, de son conformisme et de son obsession de la sécurité.

Ils sont pourtant les plus hardis défenseurs de leur contrée natale ; après tant de dangers et d'horreurs, le confort du foyer est bienvenu.

Un aventurier halfling en retraite disait un jour : "Il y a des moments où j'aimerais qu'un ou deux démons apparaissent en ville pour mettre un peu d'animation — je m'ennuie tellement. Mais si je veux vraiment voir des démons, je peux aussi bien aller dans un donjon. Finalement, je préfère que mon pays reste comme je l'ai toujours connu : calme et paisible."



**M**algré quelques précédents célèbres, le halfling qui part à l'aventure reste un marginal. Il juge parfois sévèrement ses frères de race... mais finit toujours par revenir dans son pays natal.



Complément technique  
de l'article page 42

Texte

Roger Moore

Traduction

Luc Masset

Dessin

Jim Holloway

### ILS ONT CHOISI L'AVENTURE !

"Petites" personnalités halflings des Royaumes Oubliés

**Olive Ruskettle** : cette jeune halfling se prétend barde et possède, ma foi, un certain talent pour composer paroles et musiques — mais plus encore pour les dérober à leurs véritables auteurs. Son nom est célèbre dans le Nord. Il faut dire qu'elle l'a gagné, avec la notoriété qui l'accompagne, en jouant aux dés avec son propriétaire légitime, un fameux barde humain. Elle dit être originaire de Luiren, le pays des halflings du Sud.

**Plus-Haut-Jet** : c'est le surnom d'un halfling joueur professionnel. Son tour favori est de terminer une partie de dés en disant à la cantonade : "L'plus haut jet rasle tout !" Quels que soient les résultats, il réclame les mises sous prétexte que "C'est moi, Plus-Haut-Jet et personne d'autre !" Chose curieuse, il s'étonne toujours que ce truc ne marche pas avec ses partenaires humains.

**C**ontrairement aux hobbits de Tolkien, les halflings d'AD&D® ont une religion.

C'est presque une nécessité lorsqu'on vit dans un univers où les manifestations divines sont courantes.

Complément technique  
de l'article page 42

Texte

Roger Moore

Traduction

Luc Masset

Dessin

Jim Holloway



# LES DIEUX DES HALFLINGS

**L**e panthéon halfling n'est pas très étendu. Il ne comporte qu'une seule grande divinité, Yondalla, et plusieurs dieux mineurs et demi-dieux. Parmi ces derniers, Sheela Peryroyl, déesse de l'agriculture, Arvoreen le Défenseur, dieu des guerriers, Cyrrollalee, déesse de la confiance et Brandobaris, dieu des aventuriers et des voleurs.

Yondalla est la première déesse du panthéon, bien que Brandobaris se montre plutôt rebelle à son autorité. Néanmoins, quand il s'agit de protéger le peuple halfling, tous leurs dieux s'unissent.

La plupart des divinités halflings habitent, dans les Sept Cieux, une région connue sous le nom de Champs Verdoyants. Sheela Peryroyl et quelques autres divinités habitent le plan d'Opposition Concordante, alors que Brandobaris voyage sur le Plan Matériel. Mais, comme les dieux grecs se retrouvaient dans

## Un panthéon sur mesure

l'Olympe, les dieux halflings — où qu'ils habitent — visitent régulièrement les Champs Verdoyants.

Il est intéressant de noter que les divinités halflings les plus puissantes sont généralement des femmes. Elles ne sont absolument pas agressives et la vie domestique les préoccupe davantage que le combat. Même Brandobaris et Arvoreen, divinités masculines, évitent de se battre quand ils le peuvent.

La plupart des dieux halflings sont liés à la sécurité, l'abondance, la terre nourricière, la jeunesse, le jeu, l'humour, la bonne fortune, la loi, la paix, le secret,

## BRANBOBARIS, MAITRE DE LA FURTIVITE

Les aventures et mésaventures de Brandobaris sont l'objet d'innombrables histoires qui égayent les veillées. Ce dieu représente l'archétype du voleur halfling, qui se fait passer pour plus bête qu'il n'est afin de mieux tromper ses ennemis. Quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve, Brandobaris est capable de s'en sortir.

Sa discrétion est telle qu'aucun être — mortel ou dieu — ne peut l'entendre se déplacer.

Brandobaris apprécie grandement l'audace de la part de ses fidèles. Il lui arrive de la récompenser, quand elle tombe à propos — mais pas trop souvent, pour éviter d'encourager la témérité inconsciente.

Ce dieu de l'aventure ne peut rester en repos ; c'est pourquoi il voyage sur le Plan Matériel, sans révéler son identité. Il n'hésite pas à se joindre à des halflings compétents pour participer à des aventures, dangereuses mais toujours pleines d'intérêt.

l'amour et l'amitié.

Les halflings n'ont pas de dieux maléfiques ni de dieux de la guerre, de la souffrance ou de la mort. C'est Yondalla qu'on évoque pour veiller sur le départ d'une âme vers l'au-delà ; quant à Urogalan, s'il joue parfois le rôle de juge et de protecteur des morts, il est avant tout un dieu de la Terre.

Malgré leur petite taille, les dieux halflings ont des pouvoirs respectables et beaucoup sont alliés avec des divinités d'autres panthéons — tout comme les halflings mortels s'associent facilement à l'homme et aux autres races.

**QUEL AVENIR POUR LES HALFLINGS ?**  
Notre dossier présente la vision traditionnelle des halflings dans les univers AD&D® "classiques". Mais, dans le Known World™ (le monde de D&D®), ils se montrent nettement plus dangereux puisque certains s'adonnent à la piraterie. De plus, ils ont le pouvoir de se soustraire aux effets d'un sortilège par une méthode originale, le *denial* : cela consiste à serrer les poings, fermer les yeux, et à crier : "non!". Cette tendance est poussée à l'extrême par les créateurs du nouvel univers AD&D®, Dark Sun™. Dans ce monde décadent, les paisibles halflings sont devenus de farouches chasseurs parfaitement adaptés à la vie dans la jungle. Ils utilisent des tibias d'elfes en guise d'armes, considèrent toute créature vivante comme un gibier, et ne s'attendent pas à être traités autrement.

# FIREFIGHT



FC7 CRUSADERS D'ASSAUT



FC5 CRUSADERS



## LES LIBRES COMPAGNIES



FC9 SOLDATS DE LA LEVEE

FC6 CRUSADERS ARMES LOURDES



**P**our ceux qui trouvent étrange que les halflings aient pu survivre dans un monde sans pitié, voici une nouvelle classe de personnages réservée aux semi-hommes.

Texte

Peter Dosik

Traduction

Luc Masset

Dessins

Jim Holloway

Aide de jeu  
AD&D®  
1.° Edition

Complément technique  
de l'article page 42

# LE HALFLING GARDIEN

**L**es Gardiens halflings guident les guerriers de leur race dans les périodes troublées et maintiennent l'ordre en temps de paix. Seul un halfling exceptionnel peut embrasser cette carrière. Une communauté possède généralement un Gardien pour vingt cinq âmes. Les villages situés dans des régions dangereuses en ont parfois plus ; mais on n'en trouve jamais plus de dix au même endroit. Le dieu de tous les Gardiens est Arvoreen le Défenseur (voir plus bas). Son clergé joue un grand rôle dans l'entraînement des Gardiens, lesquels apprennent à manifester un grand respect au dieu ainsi qu'à ses prêtres.

## Ses pouvoirs

Un Gardien peut se guérir en faisant appel à son pouvoir religieux. Il doit pour cela se trouver dans un état de repos total, similaire à une transe cataleptique.

Avec l'expérience, les Gardiens deviennent capables de sentir la présence du mal dans un environnement qui leur est familier, puis de lancer des sorts cléricaux ou druidiques.

## Son code d'honneur

Le halfling Gardien a un certain nombre de règles à respecter.

Celui qui défend une communauté ne peut accumuler de richesses dépassant les besoins d'une vie simple. D'éventuels excédents de butin seraient immédiatement rétrocédés au bénéfice de la communauté et du clergé.

Les Gardiens halflings doivent suivre un code de conduite comparable à celui des paladins, mais cependant plus simple et moins restrictif. Si l'applica-

## Les défenseurs du petit peuple

tion littérale de la règle mettrait le Gardien en danger, il serait autorisé à la transgresser — mais pourrait être contraint de faire pénitence ensuite...

- Un Gardien ne doit pas fuir devant l'ennemi avant que tous ceux qui se trouvent sous sa protection aient pu le faire.

- Tout comme leur dieu Arvoreen, les Gardiens n'attaquent jamais les premiers. Cependant s'il s'agit d'invasisseurs, on peut considérer que ceux-ci ont déclenché les hostilités. Ceci est fortement sujet à interprétation.

- Un Gardien doit défendre l'honneur de sa race et de son dieu.

- Un Gardien doit respecter les clercs et les druides de tous les dieux halflings, et leur obéir.

Si un Gardien se tourne vers le Mal, il perd immédiatement tous ses pouvoirs spéciaux et devient un simple guerrier. En cas de changement d'alignement involontaire, le halfling est autorisé à entreprendre une quête et à faire pénitence afin de retrouver son statut.

## Sa vie

Le travail du Gardien, défendre ses compatriotes, ne lui laisse pas beaucoup de temps pour s'occuper d'autre chose. En conséquence, les Gardiens halflings vivent des taxes qu'ils collectent auprès de leur communauté. Au sein des plus réduites, il leur suffit de demander ce dont ils ont besoin aux autres halflings, lesquels se doivent de satisfaire leurs demandes.



Sus aux envahisseurs !  
"Halfling Gardien"  
Jim Holloway

En retour, le Gardien patrouille dans la région, mettant en fuite ou tuant les indésirables et les monstres. Il est aussi responsable de l'organisation de la défense du village lorsque des envahisseurs arrivent jusque là.

## Sa formation

Tout halfling qui s'en sent capable peut demander à devenir Gardien. L'entraînement dure souvent plusieurs années, à la fin desquelles les clercs d'Arvoreen font passer un test au candidat, pour savoir s'il est digne du dieu et de la tâche qui va lui être confiée. D'ordinaire plusieurs candidats entament ensemble l'entraînement ; la plupart, cependant, ne sont pas assez motivés ni compétents pour achever leur formation. Parfois, deux ou trois halflings sont acceptés en même temps ; en ce cas il peut y avoir plus de Gardiens que la communauté ne peut en accueillir, certains doivent alors partir.

Si aucun des plus vieux ne se retire, c'est l'un des jeunes qui retourne à la vie normale, à moins qu'il ne quitte la communauté pour devenir un Gardien errant. Par goût de l'aventure, la plupart des jeunes Gardiens choisissent la deuxième solution. Quoiqu'il en soit, ils devront continuer à respecter le code de leur classe et à protéger les innocents.

Si le MJ accepte un PJ Gardien, ce dernier sera obligatoirement un errant.  
Niveau : 1 Eléments : V,S  
Portée : toucher Temps d'incantation : 2 segments



Les Gardiens halflings forment une sous-classe de guerriers dotée d'aptitudes spéciales et de pouvoirs de clerc.

## Caractéristiques

Un Gardien doit avoir un score d'au moins 14 en force, dextérité, constitution et charisme ; d'au moins 11 en intelligence et sagesse.

La classe n'offre pas de bonus aux points d'expérience en cas de caractéristique exceptionnelle.

Les jets de protection, la table de combat et celle de progression en expérience sont ceux des guerriers.

On utilise des dés à 8 faces pour les points de vie.

Tous les types d'armures, armes ou boucliers sont autorisés, comme l'huile, mais le poison est proscrit. Notez qu'au 1er niveau, le choix des armes est limité (voir ci-dessous) et que la taille de certaines peut présenter quelques inconvénients (les armes d'hast ou l'épée à deux mains, par exemple).

## Alignement

Un Gardien sédentaire ne peut être que loyal bon, loyal neutre ou neutre bon. Un Gardien errant peut être chaotique bon ou même chaotique neutre, mais c'est extrêmement rare.

## Nombre d'attaques

Un Gardien attaque une fois par round jusqu'au 6ème niveau et 3 fois tous les deux rounds du 7ème au 9ème niveau.

## Compétences

Les Gardiens acquièrent leurs compétences d'armes au même rythme que les guerriers. Dès le 1er niveau, ils doivent connaître l'usage de l'arc court, de l'épée courte et de la fronde.

## Aptitudes spéciales

Un Gardien du 1er niveau bénéficie d'un +1 au toucher et aux dégâts s'il utilise une épée courte ; +2 à partir du 6ème niveau.

Les Gardiens sont capables de pister comme les rôdeurs, mais avec un score d'aptitude diminué de 20%.

Un Gardien qui utilise son pouvoir de guérison regagne 1 point de vie par niveau en se concentrant pendant cinq rounds. Il ne peut user de ce pouvoir

Niveau	1	2	3
5	1	-	-
6	2	1	-
7	2	1	1
8	3	2	1
9	3	2	2

que trois fois dans une journée.

Au 3ème niveau, un Gardien acquiert une sorte de sixième sens : en se concentrant et en réussissant un jet de sauvegarde contre les poisons, il peut sentir la présence du mal dans un environnement familier. La portée de ce pouvoir est de 120 mètres.

A partir du 5ème niveau, un Gardien peut lancer des sorts de clerc et de druide (cf. Tables).

## NOUVEAUX SORTS

### Taille Humaine (Alération)

Niveau : 1 Eléments : V,S  
Portée : toucher  
Temps d'incantation : 2 segments  
Durée : 5 r./niv. au-dessus du 4ème  
Jet de protection : aucun  
Zone d'effet : un halfling

**Explication/Description :** Ce sort permet à un halfling d'acquérir une taille humaine. Tout ce qu'il porte grandit également. Ainsi, une épée courte devient une épée longue. Le processus ajoute deux points de force au halfling. Si le Gardien lance le sort sur lui-même, il peut reprendre sa taille normale quand il le désire. Sur un autre halfling, le sort dure jusqu'à son expiration naturelle.

### Cri d'Alarme (Alération)

Niveau : 1 Eléments : V,S

Portée : 0

Temps d'incantation : 1 segment

Durée : instantané

Jet de protection : aucun

Zone d'effet : 800 mètres de rayon

**Explication/Description :** Un mot unique peut être prononcé de telle façon qu'on l'entende très loin. Le son étant magique, il a exactement la même force près de celui qui crie et 800 mètres plus loin. Le lanceur de sort doit décider du mot à crier lorsqu'il prie pour obtenir le sort — pas quand il le lance.

### Épée Étincelante (Evocation)

Niveau : 2 Eléments : V,M

Portée : 0

Temps d'incantation : 1 segment

Durée : spécial

Jet de protection : aucun

Zone d'effet : l'épée du lanceur de sorts

**Explication/Description :** Lorsque ce sort est prononcé, l'épée prend la couleur d'Arvoreen : l'argent étincelant. Le Gardien a le choix entre deux effets. Le premier ne dure qu'un round et affecte une seule attaque : +2 pour toucher et +3 aux dégâts. Le second dure 5 rounds plus 1 round par niveau au-dessus du 6ème : +1 pour toucher et +1 aux dégâts. Lorsque le sort s'achève, on fait pour l'épée un jet de protection contre l'écrasement (métal dur). En cas d'échec, elle est détruite. Si le métal de l'arme comporte un poids d'argent équivalent à 10 po, le jet de protection

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Amitié animale (D1)	Aide (D2)	Épée flamboyante (N)
2 Bénédiction (C1)	Peau d'écorce (D2)	Détection des mensonges (C4)
3 Injonction (C1)	Soins mineurs (C1)	Dissipation de la magie (C3)
4 Détection du mal (C1)	Détection des pièges (C2)	Feindre la mort (C4)
5 Détection de la magie (C1)	Paralysie (C2)	Taille de géant (N)
6 Enchevêtrement (D1)	Message (C2)	Localisation d'un objet (C3)
7 Taille humaine (N)	Retardement du poison (C2)	Neutralisation du poison (C4)
8 Apaisement (C1)	Épée étincelante (N)	Prière (C3)
9 Langage animal (D1)	Croc-en-jambe (D2)	Pyrotechnie (D3)
10 Cri d'alarme (N)	Distorsion du bois (D2)	Piège sylvestre (D3)

(D : sort de druide ; C : sort de clerc ; N : nouveau sort — les sorts en italiques sont décrits dans l'*Unearthed Arcana*).

se fait à +2. L'élément matériel du sort est une épée courte et une pincée de soufre qu'on saupoudre sur la lame.

## Epée Flamboyante (Altération)

Niveau : 3      Eléments : V, M  
Portée : 0  
Temps d'incantation : 1 segment  
Durée : spécial  
Jet de protection : aucun  
Zone d'effet : l'épée du lanceur de sorts  
**Explication/Description** : Ce sort est une version plus puissante du précédent. Premier effet : +3, +5. Deuxième effet : +1, +2 pendant 4 rounds plus 1 round par niveau au delà du 7ème. Rien d'autre ne change.

## Taille de Géant (Altération)

Niveau : 3      Eléments : V, S  
Portée : toucher  
Temps d'incantation : 3 segments  
Durée : 9 r. + 3 r./niv. au-dessus du 7ème  
Jet de protection : aucun  
Zone d'effet : un halfling  
**Explication/Description** : Ce sort est analogue à *taille humaine*, déjà décrit, mais le halfling prend la taille d'un géant des collines ; une épée courte devenant une épée bâtarde. La force du halfling s'élève à 19. Les autres effets sont similaires.



Un Gardien acquiert des compétences non-martiales au même rythme qu'un guerrier. Il possède gratuitement la compétence de pistage, avec un malus de -3 au lieu du -6 normal.

A partir du 5ème niveau (voir Table "Nombre de sorts par niveau"), le Gardien accède aux sphères cléricales suivantes : générale, animale, protection, soins et végétale. De plus, il peut utiliser les nouveaux sorts décrits ci-dessus — sans oublier que le nombre de segments indiqués correspond au malus d'initiative.



## ARVOREEN "LE DEFENSEUR"

Dieu mineur

Voici la description du dieu des Gardiens, d'après l'Unearthed Arcana (p. 115), suivie de l'adaptation pour la 2<sup>e</sup> édition d'AD&D<sup>®</sup>.

Les halflings n'ont pas de dieu de la guerre à proprement parler. La divinité qui s'en rapproche le plus est Arvoreen le Défenseur, patron des Gardiens et des guerriers halflings.

Bien qu'assez puissant, Arvoreen n'est pas un dieu particulièrement agressif. Mais, si on l'attaque, il n'évite pas le combat et le mène à son terme. Il poursuit ses ennemis afin de les dissuader d'accomplir d'autres méfaits.

Arvoreen n'attaque jamais le premier. En revanche, le premier coup qui l'atteint ne lui inflige que demi-dégâts. De même, la première attaque magique qui lui est destinée est automatiquement réfléchie vers son lanceur.

Arvoreen peut devenir invisible à volonté et le rester pendant les 4 à 16 premiers rounds d'un combat l'opposant à une créature non-divine. Il utilise une épée +4 qui peut se transformer en n'importe quel type d'arme de mêlée.

**Fidèles** : La plupart sont des guerriers, des Gardiens ou des guerriers-voleurs ; ces derniers utilisent plus volontiers leurs talents de combattant que ceux de voleur. Bien qu'Arvoreen ne considère pas le vol comme déshonorant, il décourage l'usage des talents de voleur, sauf employés contre un ennemi pour égaliser les chances d'un futur combat (par exemple : dérober les armes d'un adversaire, s'introduire dans un campement ennemi pour libérer des prisonniers). Arvoreen interdit absolument le vol perpétré sur d'autres halflings ou sur des amis.



Une fois par jour, Arvoreen peut invoquer 10 à 40 guerriers halflings (4ème niveau) dont 1 sur 10 est un Gardien ; ils sont armés d'épées courtes et d'arcs courts, ont une CA 4 et 25 points de vie chacun. Ils exécutent ses ordres d'instinct, sans qu'il ait besoin de les formuler.

**CLASSE D'ARMURE** : 1  
**DEPLACEMENT** : 12"  
**POINTS DE VIE** : 298  
**NB D'ATTQUES** : 3/2  
**DEGATS/ATTQUE** : 2-20 (+8)  
**ATTQUES SPECIALES** : invisibilité — invocation de guerriers halflings  
**DEFENSES SPECIALES** : armes +2 pour toucher  
**RESISTANCE A LA MAGIE** : 65%  
**TAILLE** : M (1m40)  
**ALIGNEMENT** : Loyal Bon  
**ALIGNEMENT DES FIDELES** : tout guerrier halfling bon ou neutre  
**SYMBOLE** : épée courte et bouclier  
**PLAN** : Sept Cieux  
**CLERC/DRUIDE** : 8ème niveau de clerc  
**GUERRIER** : 12ème niveau de rôdeur



**MAGICIEN/ILLUSIONNISTE** : non  
**VOLEUR/ASSASSIN** : 10ème niveau de voleur  
**MOINE/BARDE** : 8ème niveau de moine  
**CAPACITE PSIONIQUE** : non  
F : 20 (+3, +8) — I : 21 — S : 23  
D : 24 — C : 23 — CH : 21



**Alignement** : loyal bon ; **Fidèles** : tout guerrier halfling bon ou neutre ; **Zone de Contrôle** : protection, guerriers ; **Symbole** : épée courte et bouclier.

**Avatar d'Arvoreen** (Rôdeur 10, Clerc 4, Voleur 5)  
Une fois par jour, Arvoreen peut invoquer 1 à 4 Gardiens ; ils sont armés d'épées courtes et d'arcs courts, ont une CA 2 et 30 points de vie chacun. Ils lui obéissent sans qu'il ait besoin de formuler ses ordres.

For 19	Dex 16	Con 18
Int 14	Sag 13	Cha 18
Dep. 12	Tai. 1M40	RM 13%
CA 1	DV 12	PV 100
Nb at. 3/2	TAC0 6	Dég. 1-10 (+7)

### Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Arvoreen ont au moins 9 en sagesse et 12 en force. Ils doivent défendre et protéger les communautés halflings contre tout danger. Arvoreen offre à ses prêtres la possibilité d'utiliser l'épée courte et l'arc court ainsi que le TAC0 d'un guerrier de même niveau.

**Obligations** : Traits : sagesse 9, force 12 ; Align. : loyal bon ; Armes : épée courte, arc court ; Armures : toutes ; Sphères : générale, combat, garde, protection, soins ; Pouvoirs : au premier niveau, TAC0 de guerrier ; Repousser les morts-vivants : non.



Figurines distribuées par  
**HEXAGONAL**,  
 disponibles chez votre revendeur habituel.

**Fantasy  
 Warriors**  
 designed by NICK LUND

**B**ien des explorateurs de donjons en ruine ont cru s'asseoir sur un trône de pierre pour se retrouver emprisonnés dans des pseudopodes gluants. Ils auraient dû lire cet extrait du journal de Mærlun l'Erudit. Ce spécialiste reconnu des organismes amorphes géants s'intéresse, pour une fois, à un polymorphe.

# L'ÉCOLOGIE DE LA MIMIQUE

**Quand vous mettez à table, veillez à ce qu'elle ne vous mange pas !**

**O**n considère la mimique comme une créature curieuse (et dangereuse), mais on ignore généralement qu'il en existe plusieurs espèces différentes réparties en deux groupes :

- une variété de grande taille et peu intelligente, dite "tueuse". Elle ne parle pas et s'attaque à toute proie passant à proximité ;
- une autre, plus intelligente. Cette dernière parle le Commun, l'Orque, le Nain ou toute autre langue en usage dans la région qu'elle habite, et même un curieux langage qui lui est propre (et que je n'ai pas encore étudié).

La mimique tient son nom de son aptitude à altérer la forme de son corps ainsi que la couleur et la texture de sa peau. Ses cellules internes et externes peuvent échanger un liquide pigmenté qui lui donne l'apparence, suivant le cas, du bois ou du métal.

A l'origine, cette espèce étrange fut créée par des sorciers soucieux de protéger leurs trésors contre les intrus. De nos jours, les mimiques se reproduisent d'elles-mêmes — par scissiparité.

## Aucun sens moral...

Au naturel, la mimique est de couleur grise et sa peau, très dure et lisse, a l'apparence de la pierre. Le liquide pigmenté — brun, comme on le découvre en blessant le monstre — est contenu dans de vastes organes musculaires qui servent aussi bien de réservoir que de pompe. Quand ces organes se contractent, le liquide est rapidement projeté vers le réseau capillaire sous-cutané qui se dilate alors, vire au brun et imite ain-

si le grain du bois.

Revenir de l'apparence "bois" à l'état normal nécessite une espèce de convulsion externe. La mimique se contorsionne et se tortille dans tous les

sens jusqu'à ce que le liquide regagne les organes-réservoirs. (Comme chacun sait, elle peut changer de forme à volonté, dans les limites du volume de son corps).

La mimique génère une nouvelle peau à mesure que l'ancienne est détruite par l'usure et les ravages des combats.

Amorphe, la mimique se déplace comme elle se bat : elle projette des pseudopodes enduits de glu qui la tirent. Elle n'adhère jamais à sa propre glu. Celle-ci se révèle assez collante pour que seuls les personnages les plus forts aient une chance de s'arracher à l'étreinte du monstre sans le tuer d'abord. Certains se vantent d'avoir accompli un tel exploit, mais ils sont peu nombreux et la véracité de leurs récits est souvent contestable.

La mimique ne s'intéresse qu'à sa sécurité personnelle et aux menus de ses repas. Les espèces "tueuses" attaquent n'importe quelles créatures vivantes, sans prendre en compte leur nombre et leurs pouvoirs. Les variétés plus intelligentes préfèrent discuter d'abord — mais elles n'ont pas de valeurs morales comme nous les concevons. Elles peuvent s'abstenir d'attaquer un gibier potentiel pour conclure un marché avec lui, puis changer d'avis si leur proie se trouve affaiblie. Un bon repas, voilà ce qui compte avant tout pour elles !

## Voir sans être vue

Les mimiques ont des "yeux" (des plaques de pigments très sensibles à la chaleur, à la lumière et aux vibrations) répartis sur toute la surface de leur peau. La lumière du soleil sature ces points sensoriels, aveuglant les monstres, qui préfèrent donc vivre sous terre ou dans des lieux obscurs.

Les mimiques sont insensibles à l'alcool (mais absorbent celui qu'on leur propose afin d'en assimiler les éléments nutritifs et le sucre). Elles ne souffrent en rien du contact des limons (y compris le limon vert), des moisissures (y compris les variétés brunes et jaunes) et sont immunisées aux sécrétions corrosives de créatures telles que pudding noir, vase grise, gelée ocre, gelée assommeuse et cube gélatineux.

Texte

**Ed Greenwood**

Traduction

**Serge Olivier**

Dessin

**Philippe Plual**

## 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

Il faut se souvenir que les mimiques se déplacent sur les murs et les plafonds aussi facilement qu'au sol. Les espèces intelligentes sont particulièrement susceptibles de se transformer en mur de séparation, en arche ou en paroi de caverne si elles se sentent menacées.

Voici un exemple célèbre, bien qu'extrême. Une mimique s'était, on ne sait comment, glissée dans l'un des marchés les plus animés de Waterdeep, où elle avait pris la forme d'une statue. Elle resta là deux hivers jusqu'à ce que les disparitions chroniques de clochards par les nuits sans lune attirent l'attention des autorités. On découvrit, non loin, un égout rempli sur près de deux mètres de profondeur, d'ossements humains et animaux. Même après cette découverte, la statue, que le sculpteur responsable de la décoration du marché ne reconnaissait évidemment pas, mangea deux miliciens peu méfiants qui tâtaient cet étrange objet de leurs lances.



### DIRECTIONS DE RECHERCHE

- Bien que les détails de la formule me soient inconnus, il est généralement admis que la peau de mimique sert à concocter la potion d'autométamorphose.
- Certaines peuplades chassent la mimique pour se régaler de leurs organes internes, au goût de tripes.
- En première approximation, les organes sensoriels de la mimique "voient" jusqu'à trente mètres dans l'obscurité souterraine et dix mètres seulement en extérieur par une nuit claire. Il faudrait pousser l'observation plus loin pour déterminer exactement l'acuité des sens du monstre, ainsi que les distances qu'il parcourt durant sa vie.

### Technique AD&D®

• Un personnage peut se libérer de l'étreinte gluante d'une mimique en réussissant un jet sous "enfoncer les portes", mais il n'entreprendra aucune autre action (ni défensive, ni offensive) au cours du même round. En cas d'échec, d'autres tentatives sont autorisées aux rounds suivants (une par round).

• Vous trouverez les caractéristiques complètes de la mimique dans le *Manuel des monstres* (1<sup>o</sup> édition) et dans le *Monstrous Compendium II* (2<sup>o</sup> édition).

• Certains rapports en provenance du phlogiston laissent à penser qu'il existe une espèce de mimique dite "spatiale". Cette créature posséderait deux yeux et serait capable de lancer des sorts d'illusion. Pour plus de détails, consultez le *Monstrous Compendium VII — Spelljammer* (2<sup>o</sup> édition).



## 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

**U**n soleil de plomb écrase le désert. Entre les dunes poussent des touffes d'herbe rase que broute une antilope engourdie par la chaleur. Chacun de ses pas la rapproche de son destin : au ras du sol, deux yeux l'observent derrière des paupières mi-closes. Encore quelques mètres... et le dragon à l'affût bondit sur sa proie dans une gerbe de sable doré.

Texte

Jeffrey S. Johnson

Traduction

Luc Masset

Dessin

Olivier Frot

# LE DRAGON DES SABLES

**Déserts, plages  
et fond des mers :  
le sable  
est son domaine.**

**L**es dragons des sables forment une race aux caractéristiques uniques. Ils vivent sous les climats chauds, dans de grandes étendues sablonneuses comme les déserts et les plages. On les reconnaît facilement à leur corps serpentin pourvu de quatre courtes pattes musclées et palmées, aptes aussi bien à nager qu'à creuser. La tête est triangulaire et plate, les yeux d'un bleu éclatant. Les écailles, en forme de coquilles, s'alignent en rangées successives de la base de la tête à l'extrémité de la queue fourchue. Leur couleur varie du blanc sable pour les dragons des plages au brun tacheté pour ceux des déserts.

La plupart des dragons des sables sont des créatures pacifiques. Ils sont prêts à discuter avec les voyageurs et même à guider les caravanes par leurs informations. Mais, si on les provoque, les dragons des sables sont des ennemis puissants. Leur souffle dévastateur transforme toute créature vivante en un nuage de sable blanc ; seule une magie très puissante peut rendre à la victime son intégrité physique.

De plus, les dragons des sables sont capables d'utiliser des sortilèges, généralement basés sur l'utilisation des forces naturelles.

Pour se cacher à la vue de leurs ennemis et dormir sans être dérangés, ils s'enterrent en surface, ne laissant

dépasser que leurs naseaux et leurs yeux. Quelques voyageurs ont été surpris par le jaillissement matinal de

la tête d'un dragon des sables à l'emplacement de leur campement nocturne. Les dragons emploient également cette tactique pour chasser à l'affût chameaux et antilopes (ou même des marsouins, en s'enterrant dans le fond de la mer — ils peuvent retenir leur souffle pendant près d'une heure).

Un dragon des sables possède souvent un repaire fixe, bien qu'il ait tendance à s'en éloigner beaucoup. En général, son gîte se trouve dans des tunnels rocheux dont l'entrée est enfouie sous le sable. C'est là qu'il enterre son trésor — tous les dragons attachent de l'importance aux richesses et le dragon des sables ne fait pas exception.

Son cycle de reproduction est relativement long : tous les dix ans, la femelle pond trois œufs, les enterre profondément dans le sable et les abandonne. Un an plus tard, les œufs éclosent. Les dragonnets partent à la recherche de leurs parents ou d'autres dragons des sables afin d'apprendre à lancer des sortilèges et d'être élevés au sein de la communauté informelle que constituent les membres de leur espèce.

Peu de dragons des sables atteignent l'âge adulte près des régions civilisées. Il est rare d'en rencontrer ailleurs que dans les déserts inhabités.



FREQUENCE : Très Rare  
NB RENCONTRE : 1  
CLASSE D'ARMURE : 0  
DEPLACEMENT : 12"/24"  
(9" dans le sable)  
DES DE VIE : 10-12  
CHANCES D'ETRE AU GITE :  
60%

TRESOR : H, S, T  
NB D'ATTAQUES : 2 par griffes  
et 1 morsure  
DEGATS/ATTAQUE : 1-8/1-  
8/2-20  
ATTAQUES SPECIALES :  
Souffle, surprise, magie  
(voir plus bas)

DEFENSES SPECIALES :  
Sens aiguisés  
RESISTANCE A LA MAGIE : 20%  
INTELLIGENCE : Exceptionnelle  
ALIGNEMENT : Neutre  
TAILLE : Grande (100 m)  
CAPACITE PSIONIQUE : non  
CHANCE DE : Parler, 80%

- utiliser la magie, 80%, dormir, 30%

NIVEAU/VALEUR EN XP :

10 DV, VIII/4950+14/pv - 11-12 DV, IX/7250+16/pv.

• Le souffle du dragon des sables agit sur un cône de 60 cm de rayon et 36 m de long. Jet de protection contre les souffles à +1, résurrection possible avec un sort *souhait majeur*.

• Le dragon des sables surprend avec un résultat de 1-9 sur 1d10.

• Les sorts du dragon des sables n'ont qu'un élément verbal. Il les acquiert avec l'âge : **Très jeune**, 1 sort du 1<sup>o</sup> niveau de magicien — **Jeune**, 1 du 1<sup>o</sup> niv. de druide — **Adolescent**, 1 du 2<sup>o</sup> niv. de magicien — **Jeune adulte**, 1 du 2<sup>o</sup> niv. de druide — **Adulte**, 1 du 3<sup>o</sup> niv. de magicien — **Vieux**, 1 du 3<sup>o</sup> niv. de druide — **Très vieux**, 1 du 4<sup>o</sup> niv. de magicien — **Ancien**, 1 du 4<sup>o</sup> niv. de druide.



CLIMAT/TERRAIN :

Contrées désertiques ou bords de mer/étendues sablonneuses

FREQUENCE : Très Rare

ORGANISATION : Solitaire

PERIODE D'ACTIVITE :

Crépuscule et aurore, dort une partie de la nuit et toute la journée.

REGIME : Carnivore

INTELLIGENCE : Exceptionnelle

TRESOR : H, S, T

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE : 1

CLASSE D'ARMURE : 0

DEPLACEMENT : 12, nage 24, sable 9

DES DE VIE : 10-12

TACO : 10 DV, 11 / 11-12 DV, 9

NB D'ATTAKES : 3

DEGATS/ATTAQUE :

1-10/1-10/2-20

ATTAKES SPECIALES : Souffle, surprise, magie (voir plus bas)

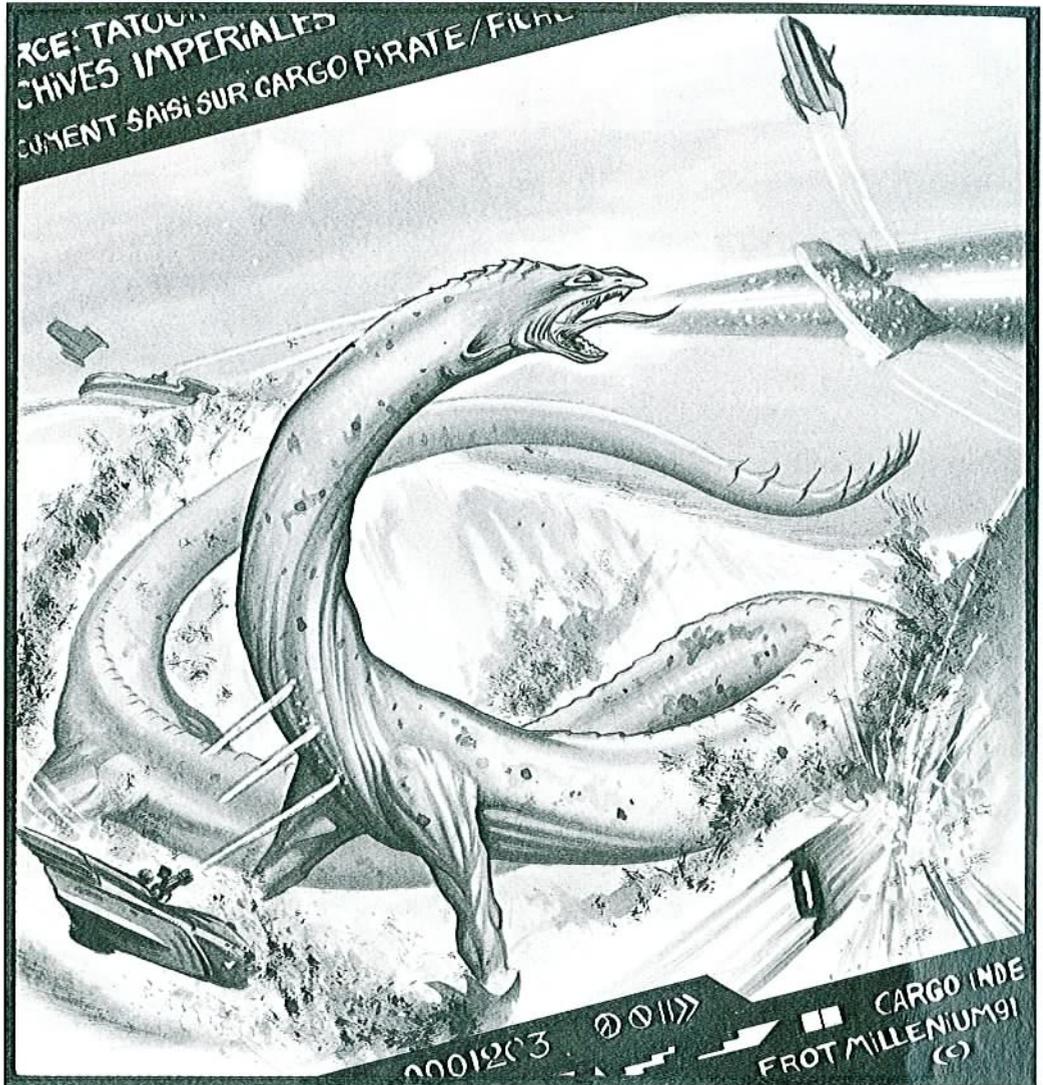
DEFENSES SPECIALES :

Sens aiguisés

RESISTANCE A LA MAGIE :

20%

TAILLE : Gigantesque



Il semblerait que les dragons des sables soient particulièrement redoutés des pillards du désert. dessin d'Olivier Frot

(100 m de long)

MORAL : Champion

VALEUR EN XP : 10 DV, 7000 - 11 DV, 8000 - 12 DV, 9000.

• Le souffle du dragon des sables agit sur un cône de 60 cm de rayon et 36 m de long. Jet de protection contre les souffles à +1, résurrection possible avec un sort *souhait*.

• Les adversaires du dragon des sables font leur jet de surprise à -6.

• Les sorts du dragon des sables n'ont qu'un élément verbal. Ce sont des sorts de mage ou de prêtre (sphères Animale, Climat et Élémentaire). Le dragon les acquiert avec l'âge : **Nouveau né**, 1 sort du 1<sup>o</sup> niveau de magicien — **Très jeune**, 1 du 1<sup>o</sup> niv. de prêtre — **Jeune**, 1 du 2<sup>o</sup> niv. de magicien — **Adolescent**, 1 du 2<sup>o</sup> niv. de prêtre — **Jeune Adulte**, 1 du 3<sup>o</sup> niv. de

magicien — **Adulte**, 1 du 3<sup>o</sup> niv. de prêtre — **Adulte mûr**, 1 du 4<sup>o</sup> niv. de magicien — **Vieux**, 1 du 4<sup>o</sup> niv. de prêtre — **Très vieux**, 1 du 5<sup>o</sup> de magicien — **Vénérable**, 1 du 5<sup>o</sup> de prêtre — **Wyrms**, 1 du 6<sup>o</sup> de magicien — **Grand Wyrms**, 1 du 6<sup>o</sup> de prêtre.



**Dex : 5D** — souffle, 7D (10D de dommages — un personnage mortellement blessé du premier coup est désintégré, seule une utilisation de la compétence de la Force *Altération* (diff. 30) permet de recomposer ses molécules, mais il

ne faut pas tarder) — armes blanches, 6D (serres : 6D de dommages - mâchoires : 8D de dommages) — parade armes blanches, 5D+2

**Sav : 4D** — cultures, 8D — langages 8D

**Per : 5D** — recherche 7D

**Vig : 10D** — natation 10D

**Vitesse : 3D**

La présence de dragons des sables sur la planète Tatooine est certaine. On a également relevé leurs traces sur des planètes que les déserts ne couvrent pas entièrement. Il semblerait que les dragons des sables soient particulièrement redoutés des pillards du désert. D'une façon qui n'a pu encore être analysée, ces créatures sont capables de manipuler la matière afin de modifier le climat désertique.

**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.

- Écrivez à :

HEXAGONAL

(DRAGON® Magazine, Forum)

115 rue Anatole France,  
93700 Drancy.

- Ou contactez-nous sur Minitel : tapez 3615 ADD et laissez-vous guider.

"Combien de fois devrai-je te dire de ne pas mettre de métal dans le four à micro-ondes ?!"

dessin de Joseph Pillsbury

# FORUM

## Amis des Dragons,

Je vous envoie cette missive car, dans votre article concernant l'art et la manière de ne pas se casser la figure à dos de bête volante, (NDLR : "Le ciel vous appartient", DRAGON® Magazine n°1), vous nous avez demandé à nous, lecteurs, de résoudre l'énigme de la stabilisation du mouvement du pauvre chevalier tombant de sa monture aérienne et utilisant l'incroyable invention du professeur Leonardo.

La solution, je l'ai.

Tout d'abord, l'invention du professeur Leonardo présente l'avantage d'assurer un atterrissage moins violent. Avant, il n'y avait pas d'autres solutions que la prière.

Mais voilà ! cette invention donne le mal de l'air et ne permet pas de voir où ses pieds vont se poser, désavantage majeur, car savoir où l'on arrive permet de se positionner à la réception et d'éviter qu'elle soit trop désagréable et douloureuse.

Mais pourquoi la toile tourne comme ça ? Très simple. La chute y accumule de l'air et y crée une zone de perturbations responsable du mouvement chaotique de l'engin. De plus, et c'est une question de physique, l'espace situé au-dessus de la toile est une zone de basse pression, ce qui a pour effet d'aspirer le sommet de la toile vers le haut, donc de diminuer son diamètre d'ouverture et de provoquer l'écrasement des bords vers l'intérieur. Faut-il expliquer les conséquences sur le pov/gars en-dessous ?

La solution est simple. Un trou. Et oui, un trou au sommet de la toile. Alors, il n'y a plus de perturbation à l'intérieur, juste une compression de l'air, qui s'écoule régulièrement par le trou. En sortant, l'air se trouve brusquement expansé : d'où un effet de succion sur toute la face externe de la toile ; ce qui la rend moins susceptible de se refermer en "torche".

Voilà, je pense avoir résolu le problème posé.

Raphaël Tourde,

Gagny

## Messieurs,

Je m'insurge fortement contre l'incomplétude de votre article "Le pouvoir des images japonaises" (NDLR : DRAGON® Magazine, n° 2). En effet, vous parlez des jeux où peuvent apparaître de grands robots de combat inspirés de ceux des dessins animés japonais mais vous faites une omission majeure, et de taille (permettez-moi d'insister).

Il s'agit bien sûr de *Warhammer 40 000* et des autres jeux Games Workshop (*Adeptus Titanicus*, en particulier) qui permettent de simuler des batailles mettant aux prises fantassins et "dreadnoughts" ou "titans".

Les dreadnoughts sont en fait des armures de combat sur-développées ; de plus petite taille que les robots de *BattleTech*, elles n'en sont pas moins redoutables. Même les space-orks en sont dotés.

Les titans sont, quant à eux, d'énormes machines de guerre. Certains sont contrôlés par des pilotes embarqués ; mais d'autres — dans les rangs de l'Empire — ne transportent qu'un cerveau désincarné directement branché sur les systèmes du robot. Pour l'Imperium, cette méthode permet de rendre les machines plus performantes (la place gagnée permet d'installer des systèmes d'attaque supplémentaires), mais aussi moins vulnérable, le cerveau contrôleur étant plus petit et plus facile à protéger qu'un pilote entier.

J'espère que vous rectifierez cet oubli. Quant à moi je ne vous en veux plus (pas trop).

Yann Le Plouennec,

St Brieuc.



# GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

## JEUX DE ROLES

VF	Stormbringer 2° ed.	248 F
VO	Psonics 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

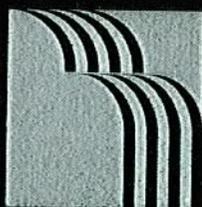
VO	Carrier	380 F
T	Vietnam	320 F
VO	Pacific War	520 F
VO	Harpoon (captain's ed.)	250 F
VO	Siege of Jerusalem	380 F
T	Gulf Strike	450 F
VO	Tokyo Express	430 F
T	Open Fire	380 F
T	Air Superiority	295 F
T	Panzerblitz	250 F
T	Great Patriotic War	295 F
VO	Russian front	280 F
VO	Shell Shock	360 F
T	2nd Fleet	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.

Écrivez à :

HEXAGONAL

(DRAGON® Magazine, Conseils des Sages)

115 rue Anatole France, 93700 Drancy.

Ou contactez nous sur Minitel : tapez 3615 ADD et laissez-vous guider.

# CONSEILS DES SAGES

◆ Copie non-conforme

La Malemort +5 de l'Anti-Paladin semble être la copie conforme (mais d'alignement opposé) de l'épée sacrée Sainte Justicière du Paladin. Pourtant, ces deux épées diffèrent par leur rayon d'action de résistance à la magie et de dissipation de la magie (Sainte Justicière : 1,50 m/4,50 m — Malemort : 15 m/50 m). Pourquoi cette énorme différence s'il existe une symétrie entre Paladin et Anti-Paladin ?

▼ Là où vous vous trompez, c'est en supposant que l'Anti-Paladin est un Paladin négatif. Nous savons que le nom prête à confusion mais ce n'est pas tout à fait cela. Le mal est plus prompt à se répandre que le bien, il envahit plus aisément les cœurs et les pervertit rapidement. Un Anti-Paladin armé d'une Malemort peut projeter son aura maléfique plus loin car elle se répand comme un cancer, infectant tout ce qu'elle touche. Bref, il est plus difficile de purifier que de corrompre.

◆ Personnages à plusieurs classes

Des humains Rôdeurs, Druides, Paladins, Bardes... peuvent-ils changer de classe si cela ne modifie en rien leur alignement et leur éthique ?

▼ Pas de problème : vous pouvez jouer un Paladin/Magicien ou un Rôdeur/Barde. Mais dans tous les cas il vous faudra expliquer pourquoi votre personnage a éprouvé le besoin de changer de classe et comment l'occasion s'en est présentée. Pas question de changer d'activité et de mentalité du jour au lendemain sans raison sérieuse !

**Erratum :** Au paragraphe "Décrochage" de l'article "Le ciel vous appartient", p. 84 de notre numéro 1, au lieu de "il faut obtenir moins qu'un chiffre correspondant à la classe de la créature", lire "il faut obtenir plus..."



◆ Interventions divines

Comment faire intervenir les dieux dans AD&D® ? Quelles sont les limites de leurs pouvoirs sur le Monde ?

▼ On peut estimer que les dieux interviennent rarement sur le plan matériel. Quand ils le font, en général pour aider un de leurs fidèles, cela peut être sous deux formes distinctes :

- un miracle se manifeste pour aider le fidèle : ce dernier regagne tous ses points de vie, la foudre détruit ses ennemis...
- un avatar du dieu apparaît. L'avatar est une forme humaine du dieu, qui possède tous les pouvoirs décrits dans le *Legends & Lore*. Si cette forme est détruite, le dieu est banni du plan où il est apparu pendant plusieurs années.

Sous une forme ou une autre, les interventions divines restent rares.

◆ Peau de pierre

Le sort *peau de pierre* peut-il être conjugué avec le sort *armure* ? Une *peau de pierre* protège-t-elle des chutes, même importantes (1000 m) ? Et s'il y a des pieux en plus ? Ou si l'on se ramasse un énorme rocher sur le crâne ?

▼ Le sort *armure* ne peut être cumulé avec d'autres protections, comme indiqué dans les règles. Quant au sort *peau de pierre* sa description laisse penser qu'il pennet d'encaisser sans dommages une chute de 1000 m, mais dans ce cas extrême il vaut mieux soumettre la victime à un jet de choc métabolique. De plus, il semble raisonnable d'estimer qu'une telle chute détruit la *peau de pierre*.



DEMANDEZ LE PROGRAMME !

Au sommaire du N° 4 :

- Les vampires : immortels, mais à quel prix ?
- Space Opéra : Valérian, Laureline, et les habitants du ciel.
- Les Royaumes Oubliés™ : le plus vaste univers AD&D®
- Micro : jouer dans les Royaumes Oubliés™.
- Firefight, Heroquest.
- A la pointe du pinceau : des armures qui étincellent et des flots de dentelle.
- ■ ■ Et bien plus encore !



Parution 19 février  
Disponible chez votre marchand de journaux

## CONTRATS PARTENAIRES

3	MORNINGSTAR	p 13, p 87
4	TEMPS LIBRE	p 68
5	PROGEDIS GAMES	p 48, p 97, p 99
6	ABADIS	p 77, p 100
7	LUDODELIRE	p 2, p 20
8	ORIFLAM	p 47
11	PROGEV GAMES	p 39
12	JEUX DESCARTES	p 41, p 58

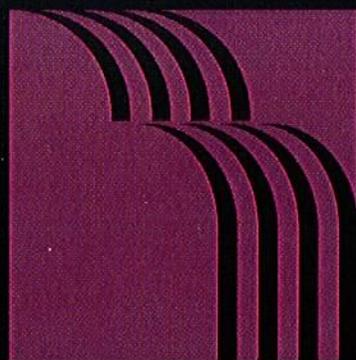
CONTRAT "COUP DE POLICE" JEUNES SOCIÉTÉS ET ASSOCIATIONS

COBRA LOISIRS p 92 - 93

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**

CONCOURS

PHOTO



MUSEUX Sylvain



LES RESULTATS  
DU CONCOURS 91!

# Abalone®

## Liste des Gagnants & Magasins Associés :

- 1° PENNEC Laurent  
Limoges  
La Lune Noire
- 2° MUSEUX Sylvain  
Les Ulis  
Blue-Toys
- 3° BRETON Philippe  
Le Havre  
Au Clair de Dune
- 4° PROBST Philippe  
Tours  
La Règle du Jeu
- 5° TREGOLET Catherine  
Rennes  
La Carte à Jouer-Avignon
- 6° HUBERT Pascal  
Le Mans  
La Boîte à Jeux
- 7° HARTZER Thierry  
Plappeville  
Nouvelles Galeries -Metz
- 8° BIRNBAUM Cyril  
Paris  
Printemps Italie
- 9° BOMPAIS Guy  
Toulouse  
Jeux du Monde
- 10° BEAUPERE Didier  
Chaumont  
Radio - RDS -52

