

Heroïc Fantasy

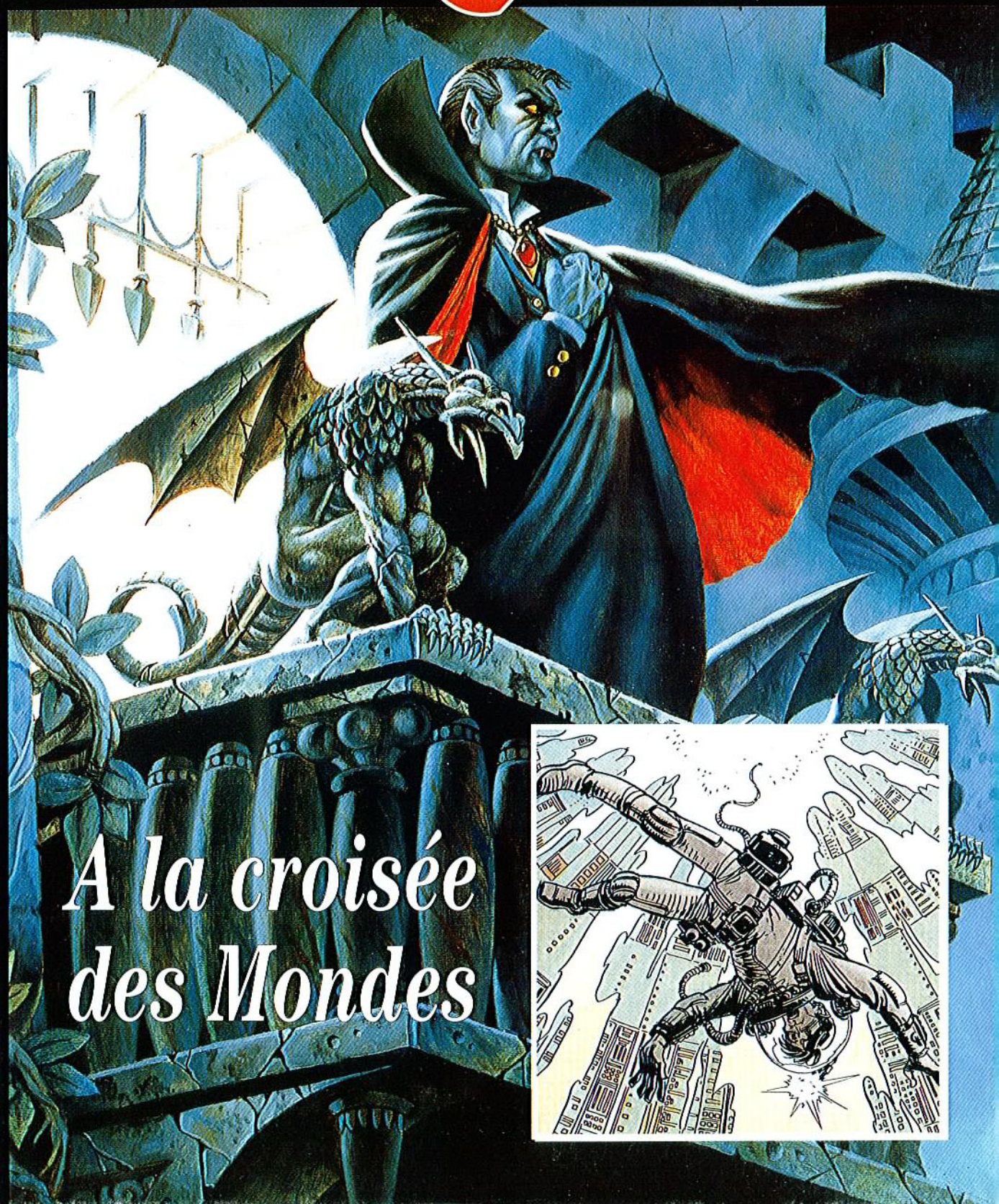
Science Fiction

Fantastique

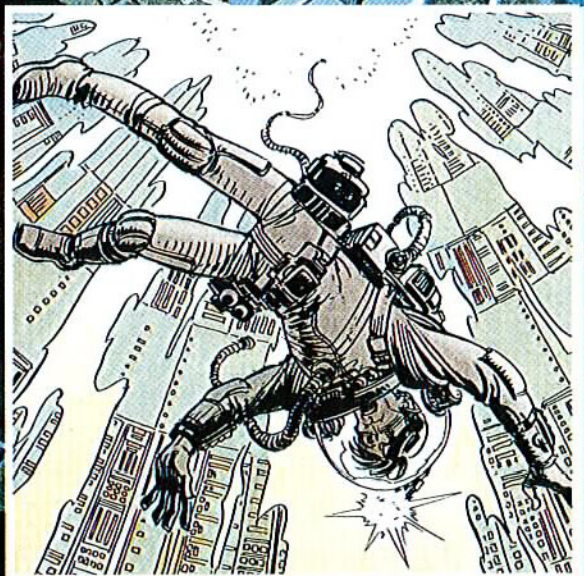
Dragon

M A G A Z I N E

L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES



*A la croisée
des Mondes*



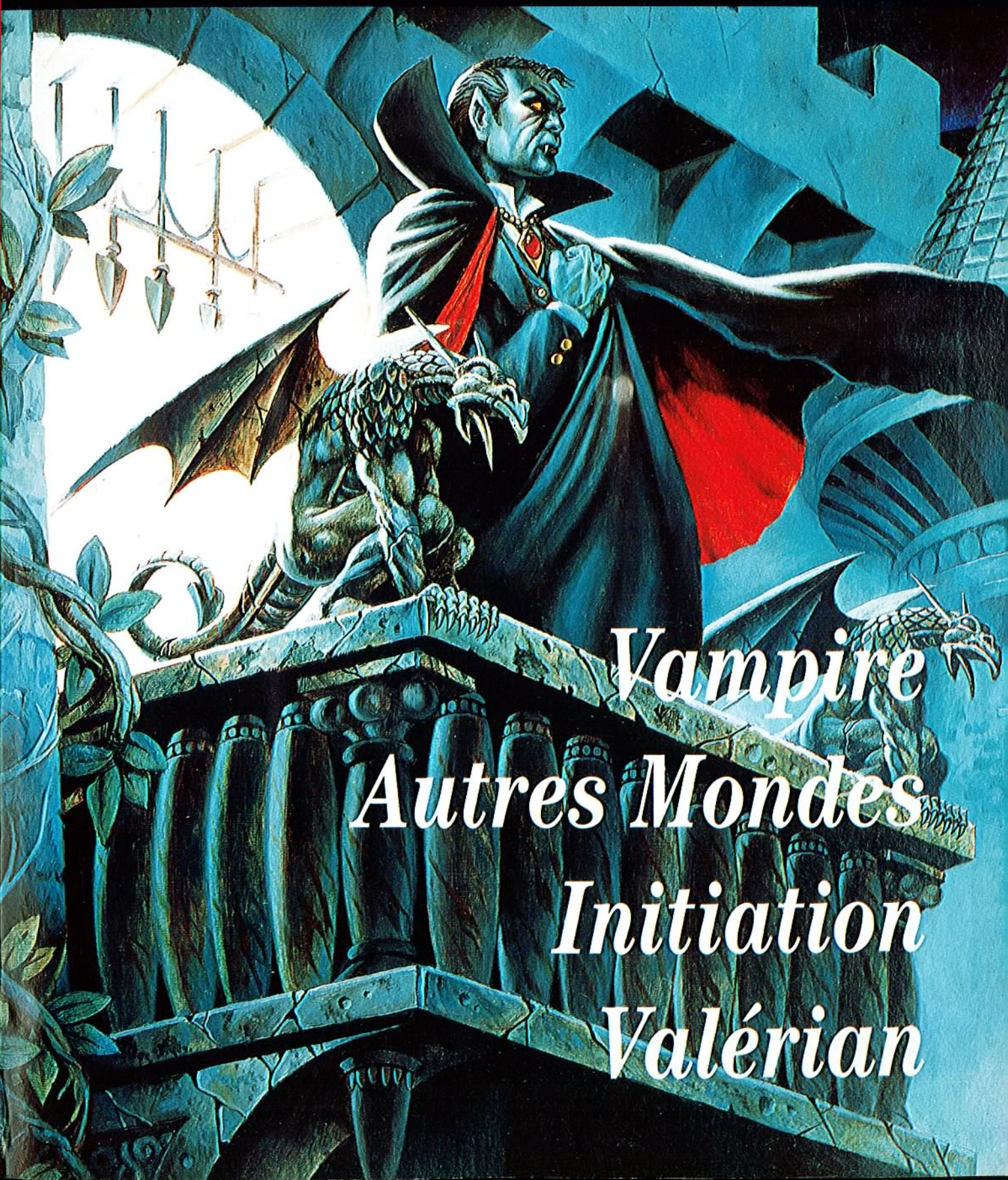
KuneQuest

Les Secrets Oubliés



Dragon[®]

M A G A Z I N E



Vampire
Autres Mondes
Initiation
Valérien

SOMMAIRE

L'ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

EDITO

Le vrai nom de la Bête

"Ils hantent notre imagination. Ils se cachent sous nos lits. Impossible de fuir, impossible de se cacher. Qui sont-ils, et pourquoi les craignons-nous ? Quel est leur nom ?

Longtemps, on a voulu nous faire croire que les monstres n'existaient pas, que toute chose dans l'univers était connue ou le serait bientôt. Mais maintenant, nous sommes mieux renseignés. Nous avons reconnu la Bête ; nous avons appris son vrai nom...

Le vampire représente l'ennemi ultime car il est notre reflet fidèle. Comme nous, les vampires se nourrissent en tuant. Ils sont piégés dans le même cycle de vitesse, de jouissance et de purification. Ils aspirent, comme nous, à la rédemption, à la pureté et à la paix. Ils sont l'expression poétique de nos désirs les plus profonds et l'ombre de nos besoins primordiaux. Nous avons identifié l'ennemi : c'est nous."

(d'après Vampire, The Masquerade, White Wolf Publication)



DOSSIER VAMPIRE

- 8 Le cœur des ténèbres
- 16 Rêve de sang



- 20 BD : Lorette et Harpye
- 23 La Banque des Dragons

DOSSIER AUTRES MONDES

- 28 Voyage éclair sur huit univers
- 34 Retrouver les Royaumes Oubliés®
- 42 Aux sources du savoir



- 33 BD : Lorette et Harpye

DOSSIER INITIATION

- 46 Heroquest
- 50 Dungeons & Dragons® Basic

- 53 FIGURINES : A la Pointe du Pinceau
- 57 FIGURINES : Diorama
- 59 CINE-VIDEO : Freddy, c'est fini...

DOSSIER

VALÉRIAN

8 A la recherche de Laureline

68 Firefight

70 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 donc 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.

76 Le cœur des ténèbres

80 Rêve de sang

84 Retrouver les Royaumes Oubliés®

86 Aux sources du savoir

89 Le Bazar du Bizarre

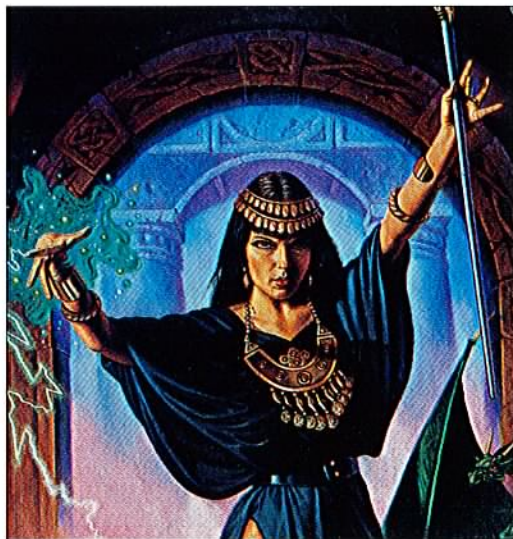
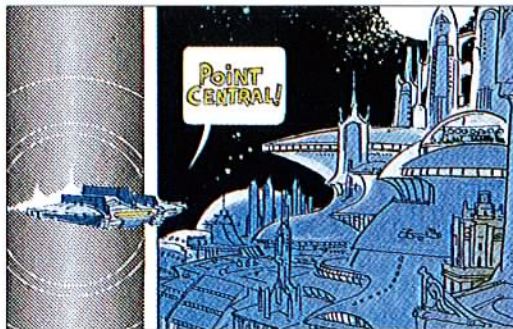
92 Cobra-Dragon

95 Les Shingouz

82 COURRIER

96 CONSEILS DES SAGES

98 FORUM



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

Directeur de la publication
FABRICE SARELLI

Rédacteur en chef
ALEXIS LANG

Secrétariat
MARCA PLUAL-THÉSÉE

Ont participé à ce numéro :
Réalisation et fabrication : COFFAB S.A.
Tél. 43 71 22 20

Maquette : Olivier Guichard

Jeu de Rôles : Luc Masset

Previews : Olivier Noël

Rédacteurs U.S. : Timothy B. Brown, Nigel
D. Findley, Ed Greenwood, Tom Moldvay,
Scott Waterhouse.

Rédacteurs Français : Frédéric Bassigny,
Goupil, Frédéric Lascombe, Erich Martin,
Olivier Noël, Philippe Plual, Jean-Marc
Toussaint, Caroline Vié.

Traducteurs/adaptateurs : Luc Masset,
Serge Olivier, Clad Valdanne.

Illustrateurs U.S. : Clyde Caldwell,
Jeff Easley, Larry Elmore, Brom, Doug
Andersen, Roger Loveless, Stephen
Fabian, Denis Beauvais.

Illustrateurs français : Crispe, Olivier Frot,
Philippe Plual.

Photographes : Jérôme Bohbot, Stéphane
Hanotin, Frédéric Picard, Philippe Plual.
Minitel : Hérétique, Norak, Orianthe,
Yulian.

La BD "Lorette et Harpye" est publiée sous
copyright : © Vent d'Ouest.

D&D® et AD&D® sont des jeux TSR, Inc. ;
Prédicateurs est un jeu Flamberge ;
Warhammer 40.000 est un jeu Games
Workshop ; Rolemaster et le Jeu de Rôle
des Terres du Milieu sont des jeux ICE
édités en français par Hexagonal ;
Shadowrun est un jeu FASA édité en
français par Hexagonal ; Star Wars est un
jeu West End Games édité en français par
Jeux Descartes ; Warhammer Fantasy est
un jeu Games Workshop édité en français
par Jeux Descartes ; Hero Quest est un jeu
MB ; Chill est un jeu Mayfair Games ;
Firefight est un jeu Alternative Armies édité
en français par Morningstar ; Stormbringer
est un jeu Chaosium édité en français par
Oriflam ; La Fureur de Dracula est un jeu
Games Workshop édité en français par
Oriflam ; Rifts est un jeu Palladium Books ; In
Nomine Satanis est un jeu Siroz ; Vampire,
The Masquerade est un jeu White Wolf.

Principaux associés : Mr Fabrice Sarelli,
Mr Dominique Paul, Mlle Marie-Lina Six.
Impression : P.P.R. Saint-Ouen l'Aumône.
Photogravure et Flashage : BOA Paris.
Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1992.
ISSN : 1162-3039.
N° de commission paritaire : 73374.

DRAGON® Magazine, version française, est publié bimestriellement par :
Hexagonal, 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris. L'adresse postale est :
DRAGON® Magazine, Hexagonal, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France ;
téléphone : (33-1) 48 96 19 63.

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

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

Anciens numéros : les anciens numéros (selon les stocks disponibles) peuvent être
commandés au tarif en vigueur, directement à : 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 ferez ensuite sur demande écrite, en joignant à votre lettre
une enveloppe timbrée à 2,50 FRF portant votre adresse.

Publicité : pour passer de la publicité dans DRAGON® Magazine, veuillez prendre contact
avec : Fabrice Sarelli, Hexagonal, tél : (1) 48 96 19 91, fax : (1) 48 96 19 67.

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.

FAITES VOS COURSES AVANT LA COURSE !

Vous êtes une formidable machine de combat. Un prédateur à gages dans la jungle urbaine du monde de Shadowrun. Vous voulez toute votre vie à améliorer votre science du combat. Les instruments de votre art sont les grenades planantes, les armures ajustées et un solide *Ares Crusader* en guise de pistolet-mitrailleur.

Supplément au jeu Shadowrun, le Catalogue du Samouraï des Rues va vous permettre de vous équiper avec les toutes dernières productions disponibles sur le marché parallèle. Depuis les nouvelles lames digitales jusqu'au viseur à ultra-sons en passant par l'amplification de réflexes et sans oublier, pourquoi pas, un télémètre pour vos cybaryeux.

Tout ce dont vous pouvez avoir besoin pour que le travail soit bien fait, vous pourrez le trouver ici... mais attention, ce ne sera pas donné. Et souvenez-vous que si vous ne surveillez pas vos arrières, il se pourrait que quelqu'un décide de vous transformer en un simple fait divers dans le prochain bulletin d'infos.



SHADOWRUN, MATHIX et STREET SAMURAI CATALOG sont des Marques Déposées appartenant à FASA Corporation. Copyright pour la version américaine © 1989 FASA Corporation. Copyright pour la version française © 1992 HPL MAGICAL. Tous droits réservés.





CATALOGUE DU AMOURAI DES RUES



TOM DOWD

Pour ouvrir ce dossier, voici le vampire traditionnel, celui qui terrorisait nos grands-parents et nous réserve encore de belles nuits d'épouvante.

Texte

Tom Moldvay

Traduction

Serge Olivier

Jeu de Rôles
Page 76

LE CŒUR DES TÉNÉBREES

L'héritage de Dracula

Le vampire est un cadavre animé qui se nourrit du sang de personnes vivantes.

Certaines caractéristiques lui sont propres :

- 1) Il ne peut opérer que durant la nuit. Le jour il doit reposer dans un cercueil contenant un peu de la terre dans laquelle il a été enseveli.
- 2) Un vampire ne peut franchir le seuil d'une demeure sans y avoir été invité. Il est libre ensuite d'y retourner à sa guise.
- 3) Il ne peut traverser d'étendues d'eau courante ou salée (rivière, mer) par ses propres moyens. Une assistance humaine lui est nécessaire.
- 4) Un vampire dispose du pouvoir de se métamorphoser en certains animaux comme la chauve-souris, le loup...
- 5) Il sait se faire obéir de certaines races animales nuisibles ou de mœurs nocturnes : principalement les chauve-souris, loups et rats. Parfois, il peut les appeler à son aide. Les plus puissants vampires ont à leur service des familles entières d'humains qui, de génération en génération, leur fournissent des auxiliaires.
- 6) Le vampire souffre d'une aversion pour certaines plantes (l'ail), pour les symboles religieux (telle la croix) et certaines essences (l'encens sacré). Il peut temporairement surmonter cette répulsion.
- 7) Il peut se transformer en brume et, ainsi, passer par les plus petits interstices. En fait, c'est généralement sous cette forme qu'il entre et sort de son cercueil qui reste enterré.
- 8) La force et l'agilité du vampire, bien supérieures à celles d'un homme, lui permettent des bonds prodigieux et l'escalade de surfaces abruptes.
- 9) La nuit, hors de son cercueil, il est pratiquement invulnérable. Les lames ou les armes à feu n'ont aucun effet sur lui. Cependant, les armes en argent ou consacrées se révèlent parfois efficaces.
- 10) Un vampire n'absorbe aucune nourriture ni

boisson en-dehors du sang frais. Tout autre aliment l'indispose.

11) Le vampire est une créature

sans âme. Il ne projette pas d'ombre et le miroir ne reflète pas son image.

12) Un vampire est généralement maigre et décharné. Sa peau est blanche et froide mais prend parfois un aspect fiévreux. Ses yeux sont d'un rouge malsain ou d'un bleu-gris glacial, ses lèvres pleines et bien dessinées sont rouge sang. Ses canines sont proéminentes et ses ongles longs et effilés. Le jeune vampire dégage une odeur fétide de cadavre en décomposition. Elle se change avec le temps en simple relent de moisi, qu'il peut temporairement supprimer, mais qui est particulièrement forte juste avant une agression.

13) Avant de se nourrir, le vampire a l'aspect fantomatique d'un vieillard. Le sang le régénère et lui donne une apparence de jeunesse.

14) Il est très dangereux de regarder un vampire dans les yeux car il possède un pouvoir hypnotique susceptible de briser la volonté d'un être humain. Ce pouvoir de fascination s'exerce particulièrement sur les membres du sexe opposé à celui du vampire.

15) Il peut transmettre à des victimes choisies la malédiction de son vampirisme. Cependant la grande majorité de ses proies meurt tout simplement des suites de la perte de sang.

16) Pour tuer un vampire, il faut le surprendre endormi dans son cercueil. Trois méthodes ont fait leurs preuves : enfoncer un pieu dans son cœur, le décapiter ou brûler entièrement son corps. Lui couper la tête puis immerger le reste de son corps dans l'eau courante semble également efficace, tout comme l'exposition directe à la lumière du soleil.

Le pieu, en bois d'aubépine ou d'érable, doit être enfoncé dans son cœur d'un seul coup ; de même la décapitation, effectuée de préférence avec une pelle aux bords effilés, doit se faire en une seule fois. Sinon,



"Altered Magic" de Clyde Caldwell

le vampire reviendra d'entre les morts une fois de plus. Deux précautions valant mieux qu'une, le plus sage est de combiner l'une de ces méthodes avec la crémation.

L'HALEINE DU VAMPIRE

Des traditions moins répandues offrent une vision un peu différente du vampire. Parfois, vampires et loups-garous sont étroitement associés. Le meilleur moyen de devenir vampire est d'avoir été lycanthrope durant sa vie, un autre d'avoir mangé de la viande d'animaux tués par des loups (garous le plus souvent).

La morsure du vampire n'est pas seule à être mortelle : son haleine fétide au parfum morbide peut l'être aussi. De plus elle répand toutes sortes de maladies et peut provoquer de véritables épidémies.

LES ENTERREMENT PRÉMATURÉS

Les vampires authentiques ne doivent pas être confondus avec les malheureux humains victimes de l'ignorance de leurs proches et d'un phénomène parfaitement naturel : la catalepsie. Il s'agit d'un état comateux qui offre toutes les apparences de la mort : les fonctions vitales (respiration, battements de cœur) sont tellement réduites qu'elles deviennent indiscernables sans les moyens scientifiques modernes. Dans le passé cette situation conduisait à des enterrements prématurés. Cela n'était sans doute pas commun, mais on a néanmoins recensé environ sept cents cas du genre. Si la plupart des victimes mouraient étouffées dans leurs cercueils, certaines ont pu remonter jusqu'à la surface.

La morsure du vampire n'est pas seule à être mortelle

Qui oserait se dresser sur le chemin d'un vampire ?

"Two for the road"
Larry Elmore



Etant donné, d'une part, que les morts sont morts et que seuls les cadavres sont enterrés ; d'autre part que seuls les vampires reviennent d'entre les morts sans que leurs corps soient altérés, on imagine aisément l'implacable logique qui impose au cataleptique, s'arrachant à la terre et constatant qu'il vit toujours, la croyance qu'il est un vampire. Le traumatisme consécutif à cette expérience affreuse, les privations, l'auto-suggestion, induisent facilement une forme de folie où la victime croit pouvoir se métamorphoser et disposer de capacités surhumaines. Si cette démente conduit jusqu'au meurtre avec absorption de sang, l'illusion s'en trouve renforcée : le sang possède assez de valeur nutritive pour assurer la survie.

Si la victime, saine d'esprit, retourne chez elle pour y reprendre ses activités habituelles, elle risque de se heurter aux réactions hostiles d'une population terrifiée qui la rejette comme "vampire".

FILS DU DRAGON OU FILS DU DIABLE ?

Le vampire, le vrai cette fois, doit son succès littéraire à l'auteur Bram Stoker. Dans son roman, *Dracula*, Stoker s'inspire d'une figure historique : Vlad Dracula, voïvode (prince) de Valachie — aujourd'hui l'une des trois provinces de Roumanie.

Dracula laissa derrière lui une sinistre légende à base de massacres et d'horreurs. Le nom sous lequel il se fit connaître lui vient de son père, chevalier d'un ordre dit "du dragon". Mais le roumain "dracul" signifie aussi bien dragon que diable...

La Valachie, au milieu du XV^e siècle, est une province autonome, théoriquement rattachée au royaume de Hongrie, mais directement menacée par l'empire ottoman (turc). Tous les souverains de Valachie se trouvent donc au centre d'une lutte d'influence entre Turcs et Hongrois. Les uns comme les autres s'efforcent de placer leurs partisans sur le trône de Valachie et de les chasser, par la force s'ils ne se montrent pas suffisamment coopératifs. C'est dans ce contexte troublé qu'en 1444 le père de Dracula rentre vaincu d'une croisade contre les Turcs et doit leur laisser son fils en otage. Pendant quatre ans, le jeune Vlad vit sous la menace constante d'une exécution capitale pouvant survenir à tout moment. C'est sans doute là, dans les geôles ottomanes, qu'il forge ces belles qualités d'âme — brutalité inouïe, perversité, mépris de la vie — qui feront l'éclat de sa réputation.

LES TROIS REGNES DE DRACULA

Pendant ce temps, le père de Dracula a mécontenté son protecteur, le prince de Hongrie, qui le fait assassiner et le remplace par Vladislav II, tout acquis à sa cause. Les Turcs réagissent en libérant Dracula et en l'aidant à prendre le pouvoir dans son pays. Mais la faction hongroise est trop

forte et Vlad, amer, doit fuir en exil après seulement deux mois de règne.

Son heure vient enfin, en 1456, lorsque Vladislav II fait preuve d'un regrettable déviationnisme politique aux yeux des hongrois qui confient alors une armée à Vlad Dracula. Celui-ci vainc l'usurpateur et remonte sur le trône de Valachie.

Vlad Dracula se montre tout de suite sous son meilleur jour. Ne sachant pas exactement qui est complice de la mort de son père, il fait exécuter cinq cents suspects. Puis il assouvit sa haine ordinaire. De nombreux Allemands s'étaient installés — depuis des siècles — en Transylvanie, où on leur reprochait de monopoliser le commerce. Le 24 août 1460, Dracula fait assassiner 30.000 d'entre eux, hommes, femmes et enfants, près de Brasov. Il éprouve envers les Turcs une haine pathologique. Durant ses campagnes contre les Ottomans, il ordonne qu'on coupe la tête, ou à défaut les oreilles ou le nez, de chaque ennemi trucidé et envoie ces macabres trophées aux souverains de la chrétienté pour les inciter à combattre l'Infidèle.

Fin 1462, Vlad est déposé par son jeune frère Radu, à la solde des Turcs, et doit se réfugier en Hongrie. En 1476 cependant, une coalition hongro-moldavo-transylvanienne le replace sur le trône de Valachie. Mais Vlad Dracula s'est fait beaucoup trop d'ennemis. Son troisième règne ne dure pas plus longtemps que le premier, et deux mois après son retour au pouvoir, il est assassiné sur une petite colline, non loin de Budapest.

LE FANTOME DE NÉRON

Dracula croyait fermement à la valeur pédagogique de la terreur pour se faire respecter. Cette croyance a fondé de nombreuses tyrannies, souvent bien plus meurtrières, mais Vlad est entré dans la légende par la gratuité et la personnalisation de ses actes de violence. Exterminer les êtres humains ne relève pas seulement, pour lui, de l'acte politique : par leur côté grotesque et pervers, ses massacres rappellent ceux de Néron provoquant l'incendie de Rome pour sa seule émotion artistique. Voici une anecdote exemplaire : Dracula reçoit, dans son château de Targoviste, une délégation venue d'Istanbul. Les Turcs refusent, contrairement à l'étiquette, de se découvrir devant le voïvode, sous prétexte d'interdit religieux. Vlad leur répond gracieusement qu'il compte s'assurer de leur respect scrupuleux de cette coutume. Des gardes se saisissent des Turcs tandis que d'autres leur fixent les turbans sur le crâne à l'aide de petits clous. Puis il les renvoie chez eux, les laissant méditer sur la difficulté des échanges culturels...

VLAD L'EMPALEUR

Dracula ne se montre pas plus tendre avec son propre peuple. Un jour, pris d'une bien étrange sollicitude, il fait construire un immense pavillon de

Si le vampire apparaît dans les anciennes légendes, il ne s'éveille à la littérature qu'au début du XIX^e siècle. C'est John-William Polidori, ancien secrétaire et médecin particulier de Lord Byron, qui publie en 1819, sur une idée du maître, le premier roman du genre : *The vampyr*.

Le succès est immédiat et les histoires de vampires vont se succéder pendant une bonne partie du siècle. Le point culminant est atteint avec la publication du *Dracula* de Bram Stoker, classique absolu, qui fixe pour longtemps l'image du vampire et le décorum de ses histoires. Le thème profite de la vogue du roman gothique (les histoires de fantômes étaient alors tout ce qu'il y a de plus "in") ainsi que de la sensibilité romantique du temps (cimetières abandonnés au clair de lune, histoires de damnation éternelle et d'amours rédempteurs mais impossibles...). Songez au Faust de Goethe, qui vend son âme au diable mais cause la perte de celle qu'il

aime, et à la fin de *Dracula*, surpris par les premiers rayons du soleil dans la chambre de son amour...

A partir des années 1950, le mythe s'adapte à son époque avec le lifting fascinant qu'en fait Richard Matheson dans son chef-d'œuvre *Je suis une légende*. Matheson prend le contre-pied de la trame classique : Robert Neville est le seul humain survivant dans un monde ravagé, peuplé de vampires.

Dans sa trilogie, *Chroniques des vampires*, Anne Rice réussit à concilier les accents romantiques traditionnels du thème et une recreation contemporaine, habillant ses histoires, qui se déroulent en partie de nos jours, d'une frissonnante et charmeuse actualité. Ses personnages vampires, que ce soient le contemplatif Louis, le rayonnant Lestat ou l'inhumaine et insatisfaite Claudia, possèdent une psychologie fouillée qui les met à cent lieues du banal suceur de sang tout juste échappé de sa crypte.

Serge Olivier

A Lire

- *Je suis une légende* de Richard Matheson, coll. Présence du Futur chez Denoël.
- *Chroniques des vampires* d'Anne Rice, est publié en trois tomes dans la coll. Terreur chez Presses-Pocket : *Entretien avec un vampire*, *Lestat le vampire* et *La reine des damnés*.
- *Territoires de l'Inquiétude 4* : rassemblées par Alain Dorémieux, huit nouvelles sur le thème du vampirisme. Coll. Présence du Fantastique chez Denoël.



bois où il offre un somptueux banquet aux pauvres de Valachie. La nourriture est copieuse, et l'on mange en musique. Les toasts à la gloire du voïvode fusent de partout. Au bout de quelques heures, Vlad sort du pavillon, en fait barricader les issues, y met le feu et contemple le spectacle du brasier d'où montent des plaintes pathétiques.

L'empalement constitue par ailleurs un de ses plaisirs favoris. Il a pour habitude de dîner dehors, en compagnie de sa cour, pendant que ses dernières victimes gémissent à quelques mètres de lui. Les corps des précédents suppliciés restent accrochés sur les pieux jusqu'à ce que leur décomposition les fasse chuter au sol. Comme un invité se plaint de l'odeur qui

L'empalement constitue un de ses plaisirs favoris.

"Vampire of the Mist"
Clyde Caldwell



lui coupe l'appétit, le voïvode lui promet une situation qui l'élèvera au dessus de la peste ambiante et le fait empaler sur un pieu plus haut que les autres.

L'HONNEUR DE DRACULA

Curieusement, Dracula met un point d'honneur à faire respecter certaines lois. Ainsi le vol est-il totalement proscrit. Une nuit pourtant, un marchand étranger se fait subtiliser son or, qu'il avait laissé dans son chariot, en plein cœur de Targoviste. Il vient se plaindre auprès du voïvode qui lui assure que la somme lui sera restituée. Vlad déclare aux citadins que s'ils ne retrouvent pas l'or et le voleur, il rase leur ville et les passe tous au fil de l'épée. Certain de l'effet de son annonce (et à juste titre car les habitants de Targoviste retrouvèrent la somme dérobée et le coupable), il ordonne que l'on dépose dans le chariot, nuitamment, son dû, plus une pièce, au marchand. Celui-ci se confond en remerciements et rend la pièce en trop. Heureusement pour lui, car sinon il aurait connu le même sort que le voleur qui agonise sur un pal. Vlad accorde un prix certain à l'honnêteté. Certes, son portrait est bien celui d'un monstre assoiffé de sang ; et l'on comprend mieux qu'il ait fini par répondre littéralement à cette description, cependant, il a toujours gardé le sens de la loyauté et de l'honneur personnel. Nul n'a mis en doute son courage ni ses exploits de guerrier. Il a farouchement combattu pour préserver l'indépendance de son pays, et, à ce titre, peut même être considéré comme un patriote.

LE VRYKOLAKAS

Il existe de nombreuses variétés de vampires dont certaines se distinguent très nettement de Dracula et de ses émules. Un des vampires les plus ignobles est celui qui hante la Grèce. Il ne se nourrit de sang qu'occasionnellement et tue les mortels par la simple peur qu'il leur inspire. On le nomme vrykolakas (ou burcolakas ou broucolaque). L'écrivain du XVII^e siècle, Léo Allatius, dit avoir assisté à l'exhumation d'un de ces monstres :

"Au-dessus des ossements d'autres hommes on découvrit un cadavre encore entier ; il était exceptionnellement grand ; il n'avait pas de vêtements, le temps ou les moisissures les avaient détruits. Sa peau était distendue, dure et livide, et toute enflée de partout, si bien que le corps n'avait pas de surface plate mais était rond comme un sac bien rempli. Le visage était recouvert de poils noirs et bouclés ; il y avait peu de cheveux sur la tête ainsi que sur le reste du corps qui était lisse. Les bras, en raison de l'enflure du corps, étaient étendus de chaque côté, comme une croix. Les paumes étaient ouvertes, les paupières closes, la bouche béait, les dents étaient blanches.

A l'inverse d'autres cadavres, de tels corps ne se décomposent pas, ni ne retournent à la poussière après



LA CYBERPAPAUTE™ - LE RESEAU DIVIN™



**VIENT DE
PARAITRE !**

L'INVASION DE LA FRANCE !

**AUJOURD'HUI, DEMAIN, LA
SEMAINE PROCHAINE... LA FIN DE
NOS CERTITUDES.**

Des pillards originaires d'un autre cosm, d'une autre réalité, ont envahi notre planète. Ils sont venus s'approprier l'énergie vitale de la Terre... Au début de l'invasion, la France a subi l'Effondrement, une période durant laquelle la technologie a cessé de fonctionner. Puis les plans des pillards ont mal tourné et la technologie est revenue, une superbe revanche en poche. La Cyberpapauté était née.

Un faux Pape, Jean-Malraux I, a apporté le présent de la cybernétique à une nation impatiente. Il lui promet une gloire inimaginable, la sécurité dans un monde incertain, un pouvoir spirituel dans un âge sombre. Il suffit aux citoyens de servir Dieu. Servir Dieu est facile car Jean-Malraux est son Vicaire. Jean-Malraux vous dira tout ce qu'il faut faire. La Cyberpapauté maîtrise tout. Sauf les rues. Celles-ci vous appartiennent.

l'enterrement. Mais comme ils ont, on l'a vu, une peau très résistante, ils enflent et se déforment, si bien qu'on ne voit plus les articulations. La peau se tend comme celle d'un tambour et d'ailleurs, donne le même son quand on la frappe."

MEFIEZ-VOUS DU VAMPIRE DE MIDI

Le vrykolakas n'a pas de volonté propre. C'est un esprit maléfique qui prend possession du cadavre et le fait agir. Et s'il est plus actif la nuit, c'est parce que démons et diables préfèrent l'obscurité et non parce qu'il craint la lumière du soleil. Il peut sévir en plein jour. Un proverbe grec conseille de "se méfier du vampire de midi".

Le vrykolakas se complait à provoquer la peur panique. Une de ses pratiques habituelles consiste à s'asseoir sur une victime endormie. Son poids énorme ainsi que sa présence terrifiante provoquent un abominable sentiment d'oppression. Mourir ainsi condamne la victime à devenir, elle aussi, un vrykolakas. Le monstre peut ainsi créer rapidement de nombreux semblables.

Avec le temps, le vrykolakas se fait de plus en plus audacieux, puissant et assoiffé de destruction. Il en vient à saccager des villages entiers. S'il n'est pas détruit dans les quatre-vingt jours qui suivent sa création, il devient virtuellement invulnérable. Sa seule vue suffit alors à causer la mort.

LES VAMPIRES ET L'ATLANTIDE

Parmi les nombreuses légendes qui courent sur le vrykolakas, il en est de curieuses. Quand il revient pour la première fois d'entre les morts, ce monstre retourne d'abord à son village, de nuit. Il frappe aux portes des maisons les unes après les autres et appelle dans chacune l'un de ses habitants. Si celui-ci répond, il meurt le lendemain. Mais comme le vampire n'appelle jamais deux fois le même nom, les habitants de l'île de Chios (d'où provient cette légende) attendent toujours que leur nom soit répété avant de répondre aux appels nocturnes.

Jusqu'au début de ce siècle, une autre île grecque, Santorini, était fameuse pour ses vampires. Or, il y a mille six cents ans de cela, elle subit une éruption volcanique dont on soupçonne qu'elle fut plus puissante encore que celle du Krakatoa. Le raz-de-marée et les pluies de cendres qui en résultèrent pourraient être à l'origine du mythe de l'Atlantide. La légende qui fait de Santorini "l'île des morts-vivants" serait donc la dernière trace, dans la mémoire des peuples, de ce grand désastre.



Les films de vampires les plus populaires mettent en scène le personnage de Dracula tel qu'il apparaît dans le roman de Bram Stoker.

En 1921, F. W. Murnau présente le classique *Nosferatu*, film muet basé sur l'œuvre de Stoker mais réalisé sans l'autorisation de l'auteur. A la suite d'actions judiciaires, de nombreuses copies du film sont détruites.

En 1931 sort *Dracula* avec Bela Lugosi dans le rôle-titre. Ce film connaît un tel succès que, pour toute une génération, les noms de Lugosi et de Dracula se confondent.

Même phénomène en 1958, lorsque Terence Fisher réalise (pour la Hammer Film) *Le cauchemar de Dracula* avec Christopher Lee : une nouvelle fois le public assimile le personnage et l'acteur.

Des films parodiques font bientôt leur apparition. Roman Polanski livre un pastiche délirant avec *Le bal des vampires* (1967) tandis que Paul Morrissey joue la carte de l'érotisme avec *Du sang pour Dracula* (1973).

John Badham est plus fidèle à l'œuvre de Stoker pour sa version de 1979. Frank Langella y reprend le rôle de Dracula qu'il avait créé sur scène à Broadway. Quant à

Joël Schumacher, il propose des vampires adolescents et branchés dans *Génération Perdue*, tandis que Kathryn Bigelow en fait d'inquiétants louibards dans l'excellent "road-movie" *Aux frontières de l'aube*. On attend maintenant la mouture de Francis Ford Coppola, actuellement en tournage : Anthony Hopkins (*Le silence des agneaux*) et la belle Wynona Ryder seront à l'affiche de ce film qui devrait sortir l'année prochaine. Dans le même temps, Stephen Frears prépare une adaptation du roman d'Anne Rice *Entretien avec un vampire*.

Caroline Vié

"Realm of Terror" Clyde Caldwell



A Voir

LES FILMS SUIVANTS SONT
DISPONIBLES EN CASSETTES VIDÉO :

- *Le cauchemar de Dracula* (également disponibles, les autres films Hammer, où Christopher Lee reprend le rôle du Prince des Ténèbres sous la férule de Fisher), Warner Home Vidéo.
- *Le bal des vampires*, Film Office.
- *Du sang pour Dracula*, René Chateau Vidéo.
- *Dracula* (de John Badham), CIC Vidéo.
- *Aux frontières de l'aube*, UGC Vidéo.
- *Génération perdue*, Warner Home Vidéo.



Jeu de rôles

Le vampire, mythe universel, apparaît dans la plupart des jeux de rôles — jusqu'au futuriste *Shadowrun* où le vampirisme est considéré comme une affection virale.

Dans les JdR médiévaux-fantastiques, c'est le vampire "classique" à la *Dracula*/Lugosi qui sert de référence ; avec tous les pouvoirs et faiblesses qui lui sont propres, de la transformation en chauve-souris à l'horreur de l'ail. Cependant, deux

jeux se distinguent : *RuneQuest* tout d'abord ; dans le monde de *Glorantha*, le vampirisme se transmet au cours d'un rituel. C'est un culte dédié à Vivamort, un dieu qui a refusé de mourir et dont les vampires sont les prêtres privilégiés.

Le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* présente les "vampires de Morgoth" comme des démons ailés, espions et messagers de l'Ennemi. Ces créatures trouvent probablement leur origine dans ce passage du *Silmarillion* où Tolkien mentionne l'existence du vampire Thuringwethil : "comme messagère de Sauron, [elle] avait coutume de voler à Angband sous la forme d'un vampire, et ses grandes mains ailées se hérissaient de griffes d'acier à toutes les jointures."

Les jeux de rôles d'horreur font, bien sûr, une place au vampire de tradition gothique. Ce monstre est présent dans *l'Appel de Cthulhu*, même s'il ne s'accorde pas vraiment à l'horreur cosmique ambiante. Dans *Chill*, *Dracula* lui-même apparaît en tant qu'ennemi des joueurs, tout comme Elisabeth Bathory — autre vampire "historique", qui avait coutume de se baigner dans du sang de vierge. Dans l'un des mondes parallèles de *Rifts*, on voit des pays entiers aux mains des vampires. Les règles de ce dernier jeu autorisent les joueurs à incarner des vampires, comme dans *In nomine satanis* (où il est aisé de créer un démon possédant les pouvoirs des buveurs de sang). Deux jeux récents, critiqués plus loin, sont basés sur cette idée : *Vampire, the Masquerade* et *Prédateurs*.

A Découvrir

Voici un aperçu des jeux et suppléments de jeu sur les vampires, en français et en anglais :

JEUX DE RÔLES

- *Vampire, the Masquerade*, White Wolf.
- *Prédateurs* chez Flamberge. Jeu français.

SUPPLÉMENTS DE JEU

- *Vampire Kingdoms* pour *Rifts*.
- *Vampire* pour *Chill*, (avec un peu de chance vous trouverez encore la traduction en boîte de Schmidt France).
- *Cults of Prax* pour *RuneQuest*.
- *Ravenloft**, l'un des univers AD&D® les plus populaires. *Campaign boxed set* et nombreux suppléments. Le dernier s'intitule *Van Richten's Guide to Vampires* (de Nigel Findley, voir article "Rêve de Sang" dans ce numéro)
- Autre ouvrage de référence, *Graal 24 spécial vampires* - malheureusement presque introuvable.

JEUX DE PLATEAU

- *La nuit des vampires* chez Ravensburger. Parodie humoristique.
- *La fureur de Dracula* chez Oriflam (excellent jeu critiqué dans notre N°3).

Sous l'influence de l'auteur américain Anne Rice, notre perception du vampire se modifie. On a toujours reconnu son intelligence, on lui accorde maintenant des sentiments.

RÊVE de SANG

**On ne naît pas vampire,
on le devient.**

Sombre et silencieuse est la crypte. Aucun mouvement ne soulève la poussière du sol, ni ne trouble l'arrangement délicat des toiles d'araignée qui tapissent les murs. Tout n'est qu'attente. Soudain un geste déchire l'obscurité, telle une lame étincelante un dais de soie. Une haute silhouette émerge d'un sarcophage de pierre

noire. Pareils à des feux de naufrageurs une nuit de tourmente, deux yeux de braise s'allument et se lèvent vers la voûte. Des hommes ont pénétré dans la chapelle. Il entend leurs pas. Leurs souffles. Il perçoit le grondement du sang dans leurs artères, le ressac incessant du liquide nourricier. C'est une douce musique à ses oreilles. L'attente est finie. Le temps est venu de satisfaire sa soif.

UNE VIE BIEN "VEINE"

Voilà l'image traditionnelle du vampire tel qu'il apparaît dans nombre de films, livres et parties de jeu de rôles. Apparemment, son seul but est de drainer le sang et l'énergie vitale des pauvres bougres qui ont la malchance de pénétrer son domaine souterrain. C'est une existence bien vaine...

Cependant, tous les vampires ne sont pas de simples monstres dépourvus d'intelligence. Autrefois, ils étaient humains. Une terrible transformation s'est opérée en eux, dont ils doivent accepter les conséquences : l'immortalité, des pouvoirs incroyables, mais aussi de nouvelles faiblesses. Que peuvent être ensuite leur conception du monde, leurs aspirations et leurs motivations ? C'est ce que nous allons voir.

UN JEUNE HOMME TROP "SANGSIBLE"

Des circonstances et des causes de la métamorphose dépendent, dans une large mesure, les réactions de la personne qui la subit. Prenez un jeune

homme, naïf, élevé dans le cocon douillet et protecteur d'une famille heureuse, qui tombe sous les crocs d'un vampire au cours d'une promenade vespérale. Quelle différence avec un chasseur de vampires déterminé qui, finalement, devient la victime de sa proie !

D'abord, le jeune homme ignore sa nouvelle condition. Il pense s'éveiller après un coma profond et s'horripile d'avoir été enterré prématurément par une famille aimante mais trop zélée. Il s'étonne qu'on le fuie. Pourquoi donc murmure-t-on, sur son passage, les prières désespérées destinées à ceux qui reviennent d'entre les morts ?

Mais bientôt, il découvre des preuves de son nouvel état : il ne projette pas d'ombre, son reflet n'apparaît pas dans les miroirs, la soif du sang monte en lui, un instinct inconnu et irrésistible l'oblige à regagner son cercueil avant le lever du jour. Lorsqu'enfin il comprend, le choc est tel que sa raison vacille. Le jeune vampire peut devenir fou et, guidé par ses pulsions, se comporter en monstre sanguinaire. Il peut également rester lucide mais choisir d'assumer son destin et d'agir comme l'abomination qu'il est

Texte

Nigel D. Findley

Traduction

Serge Olivier

**Jeu de Rôles
Page 80**

devenu. Enfin, il peut connaître un blocage psychologique : refusant d'admettre son état, il se persuade qu'il est toujours humain et mène une existence qui est l'ombre de sa vie d'antan. Il évite de tuer, reste cloîtré chez lui et observe le monde des hommes en se persuadant qu'il y a toujours sa place.

UN AVENTURIER "SANG" PEUR

Et le chasseur de vampires ? Courageux jusqu'à l'intrépidité, il a voué sa vie à l'extermination d'une engeance qui incarne à ses yeux le mal suprême. Lorsqu'il reprend conscience, après le combat qui lui fut fatal, il comprend tout de suite quel tour cruel son ennemi triomphant lui a joué. Le choc est rude et, là aussi, la folie guette. Le vampire qui s'éveille pour la première fois dans la tombe est tenté d'en finir immédiatement avec ce répugnant simulacre de vie. Mais un instinct de conservation aussi fort que celui que des mortels arrête son geste fatidique. Au lieu de s'immoler au soleil naissant, il retourne frileusement à sa sépulture. La nuit suivante, c'est une créature hagarde, ternaillée par le besoin de se nourrir, qui part à la recherche de ses amis afin de les supplier de mettre un terme à une existence maudite et insoutenable.

A moins que le nouveau vampire ne choisisse de mettre ses pouvoirs au service du combat qu'il a toujours mené : l'extermination de ceux qui sont maintenant ses semblables.

Si, au contraire, le chasseur de vampires avait embrassé sa carrière par goût de l'aventure ou de l'argent plutôt que par choix éthique, sa nouvelle condition pourrait ne pas lui déplaire. **L'immortalité constitue une excellente garantie contre les risques d'une vie aventureuse** et offre de fascinantes perspectives d'enrichissement.

Y-A-T-IL DES VAMPIRES HEUREUX ?

Tuer pour se nourrir, voilà à quoi se bornent les motivations de nombreux vampires. Pourquoi n'utilisent-ils pas leurs pouvoirs et leur intelligence pour mener une autre (non-)vie ? Quand on a l'éternité devant soi, il est dommage de la passer dans un cimetière à occire de sempiternels visiteurs nocturnes.

Si un personnage survit au terrible choc moral et émotionnel que représente sa transformation, il découvre qu'il dispose de capacités aussi redoutables qu'extraordinaires. L'immortalité, bien sûr, mais aussi la force de plusieurs hommes, un pouvoir de fascination proche de l'hypnotisme, une vivacité et des réflexes hors du commun, la faculté de se transformer en chauve-souris, et d'autres encore. Ces dons inespérés ne valent-ils pas qu'on mette entre parenthèses quelques scrupules moraux ? Si l'on ne peut se résoudre à commettre des meurtres, il suffit de sucer le sang de ses victimes jusqu'à les rendre inconscientes, sans les tuer, et à soi la belle (non-)vie ! Une existence passée à explorer ses pouvoirs, à les maîtriser, à en reculer les limites.

"Ashes to Ashes"
Doug Andersen
© 1991 by White Wolf



L'immortalité constitue une excellente garantie contre les risques d'une vie aventureuse

Un monte-en-l'air transformé en vampire est tout à son affaire. De quelle utilité lui sont corde et grappin quand il peut escalader une façade d'immeuble à main nue ? Et son outillage spécialisé, quand il peut assumer une forme gazeuse et se glisser par un trou de serrure ? Au cours de raids nocturnes d'une folle audace, il mettra en coupe réglée la ville où il habite, subtilisant les plus précieuses richesses pour aménager somptueusement sa propre demeure.

VAMPIRE ET GENTLEMAN

Le vampire peut adopter le comportement d'un parfait gentleman-aventurier, tel que ce personnage apparaît dans les romans écrits au tournant du siècle. A l'aise dans la haute société comme dans les milieux interlopes, il passe pour légèrement excentrique, et cette réputation le protège des questions indiscrettes sur ses absences subites et ses habitudes exclusivement nocturnes. Un tel vampire n'a pas renoncé aux plaisirs de la vie et s'est forgé un comportement social. Il évite de passer devant les miroirs, fuit les lumières trop vives qui pourraient révéler son absence d'ombre, explique qu'il est allergique à l'ail comme d'autres au pollen et précise que ses principes philosophiques et moraux s'offensent de l'exposition ouverte de symboles religieux.

LA SOLITUDE DU BUVEUR DE SANG

Pourquoi un vampire en crée-t-il d'autres ? Afin de disposer de serviteurs, voire d'esclaves, simples exécutants qu'il sacrifie en cas de persécution ? Ou bien, tout

simplement, pour échapper à la solitude de l'immortel sur lequel les ravages du temps n'ont pas de prise ?

Avant sa transformation, le vampire a vécu, comme tout mortel, parmi ses semblables. Son nouvel état lui permet une vie sociale mais tout rapport quelque peu intime lui fait courir le risque d'être démasqué. Et l'idée de s'adjoindre, pour les siècles à venir, un compagnon auquel il puisse enfin confier le fond de sa pensée fait lentement son chemin.

Le désir de "sauver" un être cher est une autre raison de transformer un être humain en vampire. Comment supporter l'agonie de son frère ou de sa bien-aimée lorsqu'on sait qu'on a le pouvoir de le (la) sauver en lui accordant l'immortalité ?

Hélas, on dit que les vampires ainsi créés ne retiennent presque rien de leur personnalité d'origine. Ce seraient des êtres sans volonté propre, entièrement soumis au pouvoir de leur maître et créateur⁽¹⁾. Ce dernier se trouverait alors confronté à une insupportable parodie de l'ami ou l'être cher dont il rêvait.

Mais quelle forme prend le contrôle exercé par le créateur ? Le nouveau mort-vivant est-il vraiment une simple marionnette sans âme ? Est-il sous l'influence du pouvoir de fascination de son "père" ? Ou plus simplement, est-il convaincu que son créateur est plus puissant que lui et qu'il doit faire l'apprentissage de sa nouvelle condition à ses côtés ?

Les deux dernières hypothèses sont les plus intéressantes. D'après elles, un vampire peut s'émanciper de l'influence de son maître. Cela permet d'imaginer des relations complexes et authentiques entre eux (comme le fait superbement Anne Rice dans ses *Chroniques des Vampires*), et, accessoirement, d'expliquer pourquoi les vampires vivent en solitaires plutôt qu'en communauté.

LE "BON VAMPIRE" : UN MYTHE ?

Les valeurs morales des pauvres mortels ont-elles cours chez les vampires ? Est-il possible d'en rencontrer qui soient justes ou bons ?

Le vampire est généralement considéré comme d'essence mauvaise et chaotique. C'est vrai pour la plupart, mais certains échappent à cette catégorisation. Après tout, un vampire n'est pas obligé de se nourrir du sang d'êtres humains ; il peut se contenter de celui des animaux et, ainsi, ne jamais commettre de meurtre.

Un homme "bon", avec le respect de la vie ancré en lui, devient une nuit la proie d'un vampire. Il se réveille transformé. Sous l'influence de son maître, il boit le sang d'êtres humains et commet de nombreuses atrocités. Une fois émancipé, un choix s'offre à lui : continuer dans la voie qu'on lui a enseignée — abominable selon ses anciens critères moraux — ou s'amender. Il peut alors devenir une sorte de bienfaiteur pour une communauté qu'il choisit de protéger : il se charge d'en écarter ses frères de sang et peut-être d'autres monstruosité, subventionne de sa fortune diverses œuvres caritatives, etc. On ignore jusqu'à son

existence, à moins qu'il ne soit connu comme un personnage pittoresque et bizarre, vous savez bien, ce vieux fou d'ermite qui vit à l'écart et passe ses journées en prière dans sa cave.

Mais l'éternité, c'est long. L'attitude et le comportement du vampire ont toutes les chances de se modifier subrepticement. Avec le passage des siècles, tout ce qui le rattache au monde qu'il a connu disparaît. Il est seul, les destinées humaines lui semblent de plus en plus insignifiantes et ses derniers égards pour le processus toujours renouvelé de la vie, qu'il ne comprend plus, disparaissent progressivement. Il ne reste alors que l'exercice d'une volonté intrinsèquement maligne, aveugle à tout ce qui n'est pas elle.



Elvira I (ST)



Elvira II (PC)

ELVIRA, Mistress of the Dark

L'horreur gothique à la portée de votre joystick

La pulpeuse Elvira est en danger ! Elle est séquestrée dans son château par Emelda, la sorcière malfaisante. Pour délivrer la prisonnière, vous affrontez vampires, loups-garous, squelettes et autres monstres. Ces créatures vous attendent, tapies dans leur repaire, et chacune doit être éliminée d'une manière différente : à vous de rassembler les armes et ingrédients nécessaires disséminés dans le château et les jardins. Elvira vous aide en concoctant des potions qui augmentent temporairement votre résistance et vos compétences de combat.

Le système de jeu, sans faille, est du même type que celui d'*Eye of the Beholder*. Un plus : aux moments cruciaux, vous avez droit à de belles animations, parfois très "gore", accentuées par des bruitages bien sentis. Il faut voir la femme-vampire s'animer lorsque vous l'attaquez, entendre ses cris et le bruit mat du pieu s'enfonçant dans sa poitrine. Sans oublier la séquence où votre propre tête flotte dans un immonde bouillon de sorcière...

Si une simple visite du château offre déjà beaucoup de plaisirs, il vous faudra adopter les meilleures tactiques pour éradiquer la malfaisante Emelda et libérer cette pauvre, pauvre Elvira.

Frédéric Lascombe

Les ennuis d'Elvira ne sont pas terminés : elle vient d'être enlevée par un monstre dans Elvira II, the Jaws of Cerberus et tout est à recommencer ! Ne vous laissez pas décourager et rendez-vous immédiatement aux studios de cinéma où s'est produit le rapt. Attention ! Les bâtiments grouillent de morts-vivants et l'on y signale notamment la présence d'un vampire. Mais vous avez l'habitude...

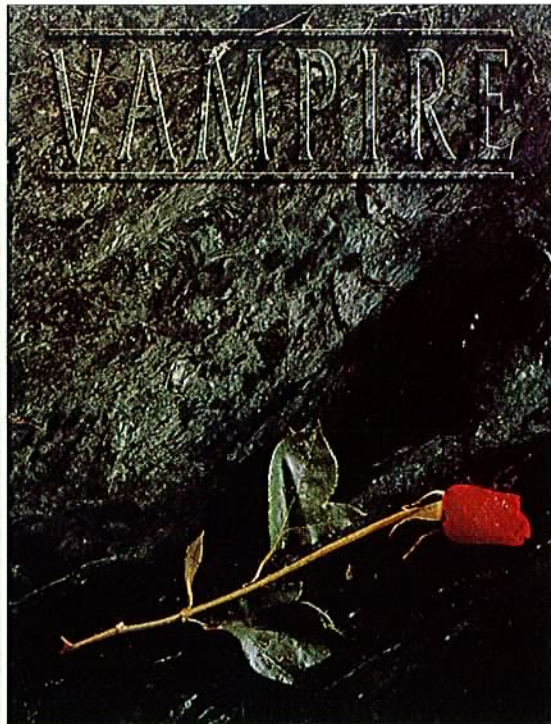
(1) Les règles officielles d'AD&D® impliquent une soumission absolue du jeune vampire à son créateur (voir notamment le *Monstrous Compendium*, chapitre "vampire"). Mais des joueurs expérimentés peuvent nuancer ce principe.

VAMPIRE, The Masquerade

Grâce au dernier jeu de rôles de White Wolf, c'est vous désormais qui serez le cauchemar des mortels ! Jouez un vampire et rejoignez la société clandestine qu'ils forment dans notre monde violent et médiatisé. Rien ne vous oblige à porter une cape noire : certains vampires ont adopté le costume trois pièces, d'autres un look branché ; ici "Dracula rencontre Prince", dans une ambiance que les auteurs qualifient de *gothic-punk*.

Tous les vampires descendent de Caïn. Les plus anciens ont vu des civilisations humaines s'élever et s'effondrer, ils possèdent d'immenses pouvoirs et agissent comme des super-prédateurs en buvant le sang des autres vampires. Ce sont également les fondateurs des lignées, ou clans, dont les membres se distinguent par leurs pouvoirs et leurs affinités. Ainsi, les *nosferatu*, difformes, vivent dans les égouts alors que les *ventrue*, élégants et raffinés, évoluent dans les sphères de la haute société. Les *toreador* n'admettent parmi eux que des artistes dignes de recevoir l'immortalité, tandis que les *gangrel*, solitaires, courent les campagnes sous une apparence animale. Des conflits éclatent mais tous les vampires, ou presque, respectent la "Masquerade". Cette règle leur interdit de révéler leur nature aux mortels, ceci afin d'éviter une chasse aux sorcières ou une nouvelle inquisition. Mais alors, d'où viennent nos informations ? De Dracula lui-même qui rompt la loi du silence dans l'introduction du jeu ! Le prince des ténèbres nous présente l'existence du vampire comme une lutte pathétique entre son instinct de prédateur (la "Bête") et sa nature humaine qu'il cherche à préserver. Les règles prennent en compte ce conflit intérieur que vivront les joueurs. Cette façon de mettre la technique au service de l'ambiance fait de *Vampire* un jeu d'une qualité exceptionnelle.

Luc Masset



FICHE TECHNIQUE

VAMPIRE, THE MASQUERADE

Editeur : White Wolf
Créateurs : Mark Rein Hagen, Graeme Davis, Tom Dowd, Lisa Stevens, Stewart Wieck.
Règles en anglais disponibles.
Traduction française en cours
Distributeur : Hexagonal
Suppléments : *Storyteller's Screen* (écran), *Chicago by night* (background), *Ashes to Ashes* (campagne), *Blood Bond* (campagne).
Développements : *Vampire* introduit un système générique qui permettra bientôt de jouer, dans le même contexte, des loups-garous, des fées ou des fantômes.

PRÉDATEURS, le jeu de rôles

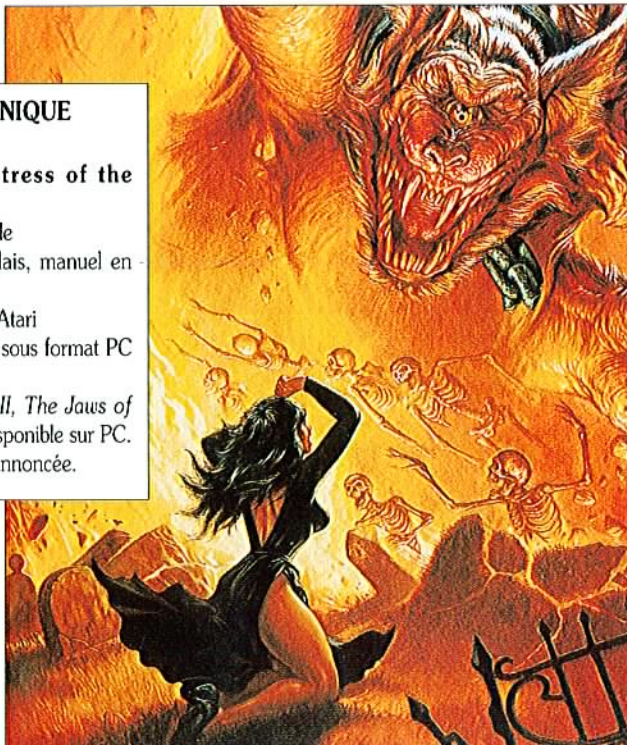
Un an avant la parution de *Vampire, the Masquerade*, *Prédateurs* proposait déjà aux joueurs français d'incarner les redoutables nocturnes (ainsi que ceux, peu nombreux, qui les chassent). Les vampires mènent une vie de marginaux, voyageant de villes en villes dans leurs vans aux vitres teintées, sortant la nuit pour rôder dans les ruelles et hanter les boîtes de nuit.

Prédateur et *Vampire* partagent certaines idées popularisées par Anne Rice, notamment l'existence d'une société vampire "underground" déchirée par les conflits de génération. L'ambiance de *Prédateur* doit également beaucoup à un excellent film fantastique primé voici quelques années à Avoriaz : *Near dark*.

FICHE TECHNIQUE

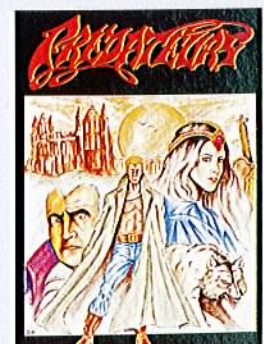
ELVIRA, Mistress of the Dark

Editeur : Accolade
Logiciel en anglais, manuel en français.
Version testée : Atari
Egalement édité sous format PC et Amiga.
La suite, *Elvira II, The Jaws of Cerberus*, est disponible sur PC.
Version Amiga annoncée.



FICHE TECHNIQUE

Editeur : Flamberge
Créateurs : Philippe Chauvel, Olivier Gasnier et Christophe Guy.
Jeu français distribué par Hexagonal.





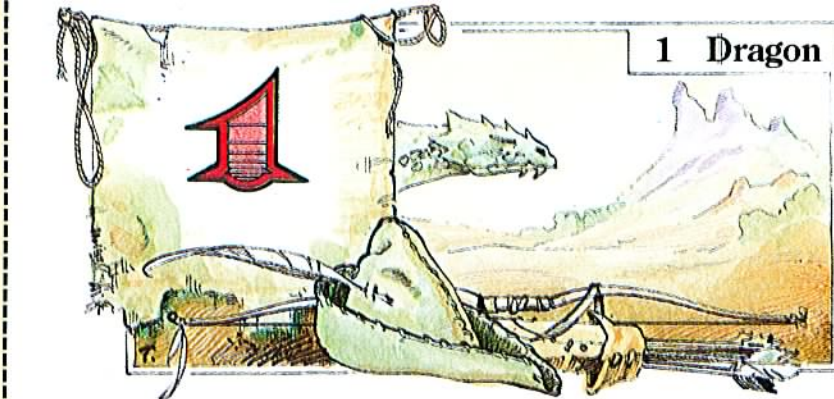
LA BANQUE DES DRAGONS

Le 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 !

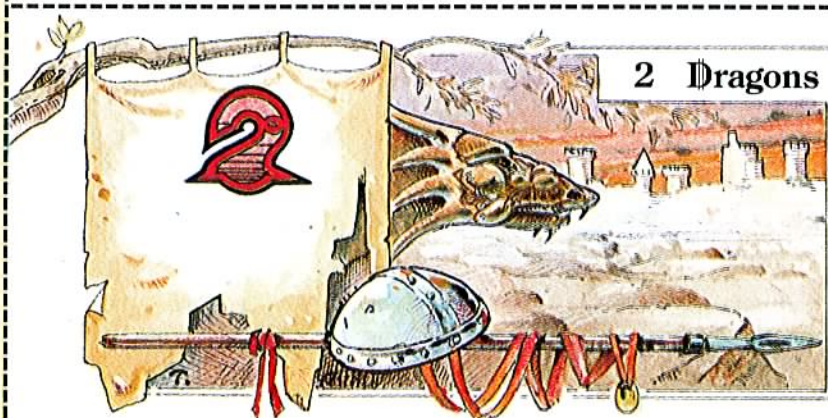
Toute correspondance concernant la monnaie **Ɔ** doit être adressée à Hexagonal, DRAGON® Magazine, (Banque des Dragons), 115 rue Anatole France, 93700 DRANCY.

Dans notre numéro 2, le Professeur Gautrix lançait un appel aux nombreux clients de la Banque des Dragons : Il s'agissait de rassembler toutes les informations disponibles sur la Quête du Prince Samir, qui a inspiré les motifs figurant sur les billets de D. Parmi les nombreuses réponses concernant cette épopée, nous avons sélectionné les meilleures ; certains extraits sont évoqués ci-dessous, leurs auteurs sont :

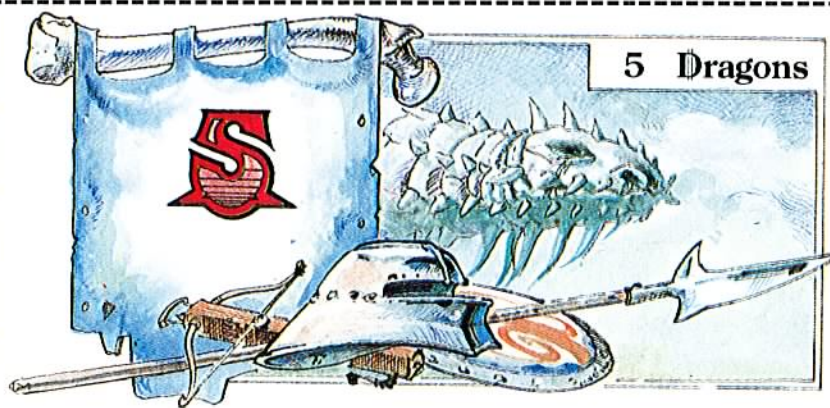
"Filisvigor" HOFFMANN, Cemex ; "ANDALARIC", Rixheim ; Jérôme WIWEZAR [le Visionneur Léofric], Strasbourg ; "Farex" COUDURIER, Corneilles-en-Parisis ; Nicolas DELZENNE, Sin le Noble ; Stéphanie PROOST [Sharra la Rose Obscure], Paris ; François-Xavier ROYER [F(x)], Gardanne ; Pierre A. SICART, St-Orens.



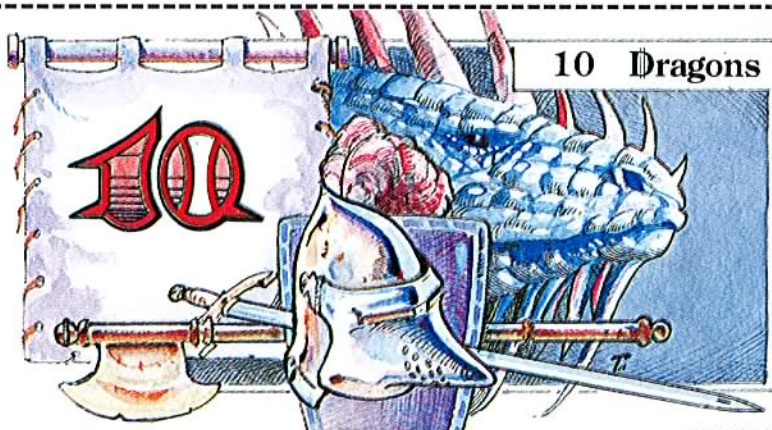
1 Dragon



2 Dragons



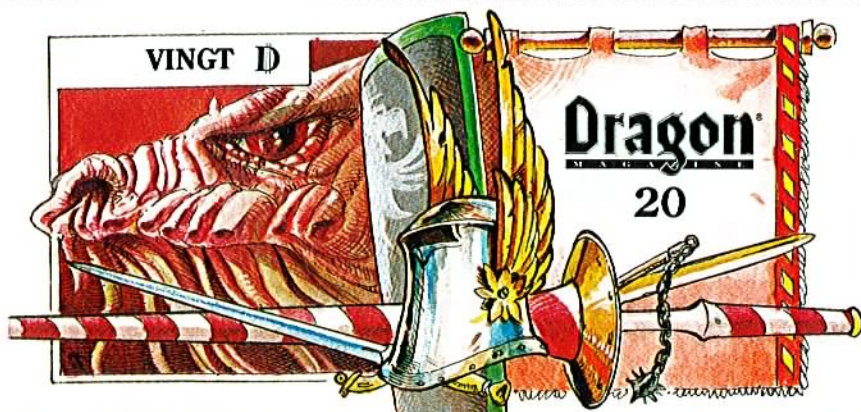
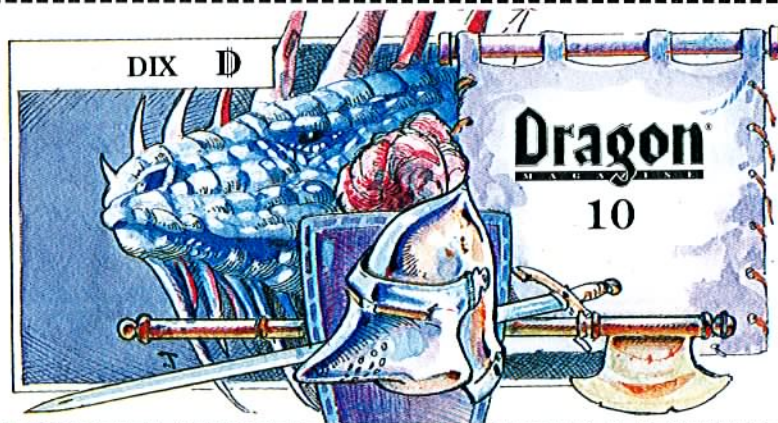
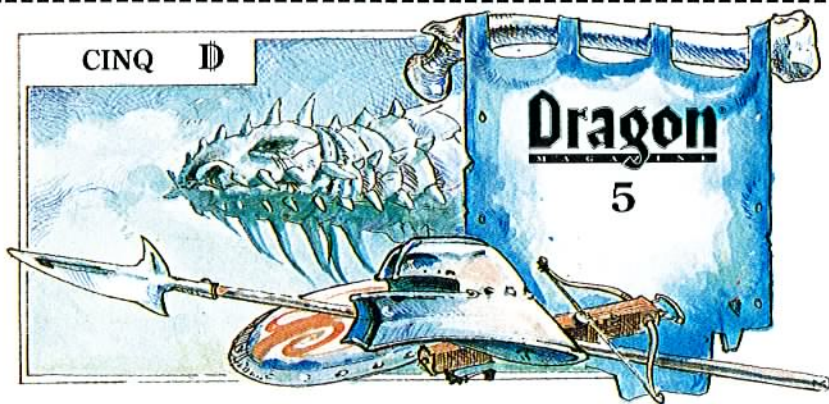
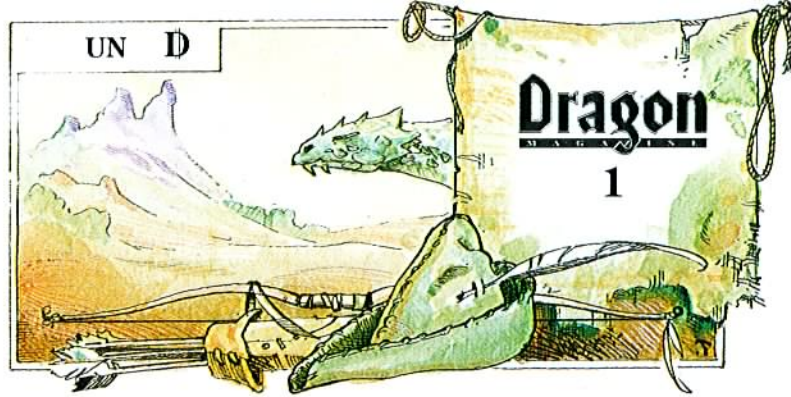
5 Dragons



10 Dragons



20 Dragons



LES DANGERS DE LA RECHERCHE

Nous compassions aux malheurs d'ANDALARIC, emprisonné à la suite de ses recherches sur l'épopée du Prince Samir. Andalaric espérait trouver des documents de valeur dans la Bibliothèque Royale d'Ilastur, dont l'accès est strictement réservé aux membres de la famille régnante. Il lui fallut, pour s'introduire sur les lieux, déboursier près de 130 D en pots-de-vin. De l'argent mal investi car Andalaric s'est fait prendre sur le fait. Il nous écrit de sa prison que son amende s'élève à 80 D et qu'il n'a même plus de quoi soudoyer son geôlier ! De plus, les renseignements qu'il nous fait parvenir sont faux : que d'efforts pour rien ! Mais nous nous sentons un peu responsables de ses ennuis et recevra donc, à titre tout à fait exceptionnel, les 100 D promis.

Le pauvre Andalaric aurait dû consulter SHARRA, la "Rose Obscure", Gardienne de la Bibliothèque Tenar des Mondes Oubliés, située au Royaume de Cathal en Fionavar. Cette gentille dame nous révèle que Samir partit en quête pour délivrer la Haute Prêtresse Dana, enlevée par un Ancien dragon. Le Prince eut d'abord à lutter contre des dragons de rang inférieur. A chaque étape de sa quête, il découvrait de nouvelles armes, propres à affronter le dragon suivant.

Les recherches de Sharra confirment les hypothèses du Professeur Gautrix mais, curieusement, les noms qu'elle cite sont incorrects empruntés aux mythologies de tous les univers, comme si une puissance mystérieuse avait tenté de nous cacher la vérité...

DERNIERS DETAILS SUR LES COMBATS

Le VISIONNEUR LÉOFRIC nous apprend comment se déroulèrent les cinq combats successivement livrés par Samir :

- Le Prince planta deux flèches dans l'œil de Neirgral le Dragon Vert qui dut alors se rendre à lui.
- Avec le seul dragon bienveillant du Cycle, Vorcil le Cuivré, il lutta pacifiquement, chacun s'employant à faire rire son adversaire (remarque en effet le grelot, symbole de bouffonnerie, sur le billet de 2 D\$) le dragon, pris de fou rire, s'avoua vaincu.
- Samir combattit Unixak le Dragon Blanc ; le prince y perdit un doigt (gelé), le dragon sa queue, tranchée par la vouge-guisarme de son ennemi, et un œil, transpercé par un carreau d'arbalète.
- Samir déjoua les pièges du labyrinthe d'Etranicus, le Dragon Bleu. Etranicus tua le guide de Samir mais périt aussitôt, la gorge transpercée par le Prince vengeur.
- Le Dragon Rouge Rocafuocor avait usurpé le trône d'un roi. Samir affronta l'impudent au sommet d'un volcan ; Rocafuocor y tomba et se trouva si bien dans la lave qu'il décida d'y rester.

Ce bon FILISVAGOR (qui nous avait déjà dénoncé l'un des nombreux suspects du meurtre de Drawmij), nous envoie copie d'une "illustration tirée du *De Gloria*, ouvrage de référence rédigé par Nidhog, ancien conteur posidonien qui vécut bien avant la séparation des Etats". La frise en question, sur parchemin parfumé rehaussé de dorures, narre toutes les étapes de la chasse que le Prince mena contre le Dragon Blanc. Le document est tardif et comporte quelques inexactitudes — notamment le décor champêtre incompatible avec les mœurs de la créature, qui vit en haute montagne ou dans les régions polaires. Mais l'œuvre est d'une grande beauté.

DES FAITS TROUBLANTS

FAREX, qui se présente lui-même comme un "rat de bibliothèque" a pu retracer l'itinéraire du Prince. D'après ses recherches, Samir est originaire de Mésopotamie où il combattit le Dragon Vert ; il traversa ensuite la Turquie, franchit la Méditerranée et atteignit le Piémont, où vivait le Dragon de Cuivre ; puis la Gaule Franque, où il vainquit le Dragon Blanc au sommet d'une montagne enneigée ; et c'est en Cornouailles qu'il défit le Dragon Bleu. Mais Farex ne nous souffle mot du gîte du Dragon Rouge — nous espérons qu'il a trouvé une piste...

Enfin, un barde qui se fait appeler "F(x)" nous fait parvenir un curieux document. D'après cette source, le Prince Samir serait mort dans son dernier combat contre Chlorure de Carbonyle, le Dragon Noir. Pourtant cet exploit ne figure sur aucun des billets actuellement disponibles. Etrange...

MENACES ET EXTORTION !

Des correspondants indélicats ont cherché à nous extorquer les 100 D de récompense sans contribuer aux recherches du Professeur Gautrix. Certains ont eu l'audace de prétendre que Samir était un vil imposteur ! L'une de ces dénonciations émane d'ULRICK I, dit "l'ami des dragons". Il prétend avoir lui-même conduit les dragons du Cycle vers un autre monde, événement qui aurait permis à Samir de s'enorgueillir de leur disparition...

Nous prévenons charitablement ZNARF EVILWOLF que son armée ne nous fait pas peur — même si, comme il le prétend, il s'est assuré le concours de Conan. Que son compagnon, OLIC WEREWOLF, ait capturé un enfant innocent pour nous faire payer ne nous impressionne pas davantage. Les 100 D qu'il réclame resteront donc dans nos coffres.

HAAKON LE TERRIBLE, Empereur de la cité d'Elturel, se prétend le cousin du Prince Samir et ajoute :

"La loi d'Elturel dit que celui qui possède un lien de parenté avec l'auteur d'exploits représentés sur des billets de banque devient automatiquement le souverain incontesté de ceux qui impriment ladite monnaie.

En conséquence, j'exige votre reddition immédiate ainsi que la somme de 5.000 D en guise d'amende."

Là encore nous ne céderons pas ; d'autant plus que la loi d'Elturel de s'applique pas en nos terres.

De la même façon, nous refusons d'accorder crédit aux allégations de FINCOS II : il ose soutenir que le Professeur Gautrix ne cherche des renseignements sur Samir que pour mettre la main sur son trésor. C'est faux ! (Le trésor, nous l'avons déjà, d'où croyez-vous que viennent tous ces billets ?)

APPEL D'OFFRE

Passer des petites annonces n'est pas notre vocation. Néanmoins, nous ferons cette fois-ci une exception pour un collègue du Professeur Gautrix, le Docteur Wandalu, spécialiste des espèces oubliées et des civilisations effacées. Nous n'avons pu le rencontrer en personne car l'atmosphère terrestre est nocive pour le Brovinien de Kzoulouk qu'il est. C'est donc par chronofax que le Docteur Wandalu nous exposa son problème :

"Je me trouve actuellement en possession d'un stock imposant de MASQUES DE CÉRÉMONIES GNYAPREN (45000 pièces, toutes uniques !) ; et je cherche activement un marché pour ce type d'objet. Etres vivants inertes particulièrement décoratifs, ces Masques présentent cependant l'inconvénient de se nourrir de tout métal par simple électrolyse atmosphérique."

DRAGON® Magazine a décidé de contribuer à la promotion de l'art Gnyapren : 100 D seront offerts aux 10 premières personnes à nous indiquer un marché rentable permettant d'écouler ces chefs-d'œuvres vivants.

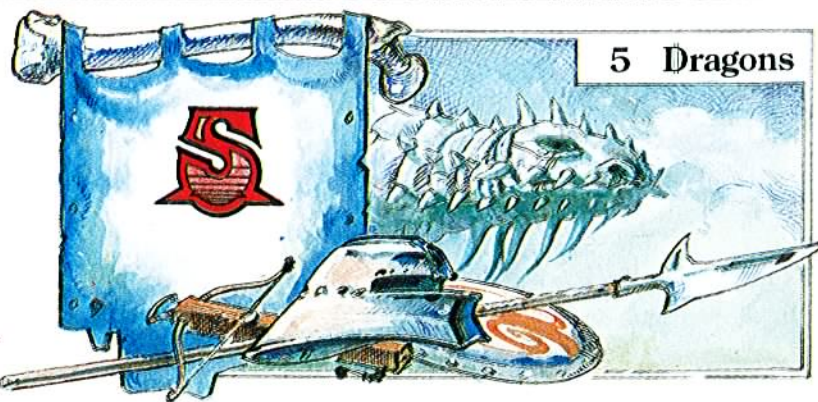
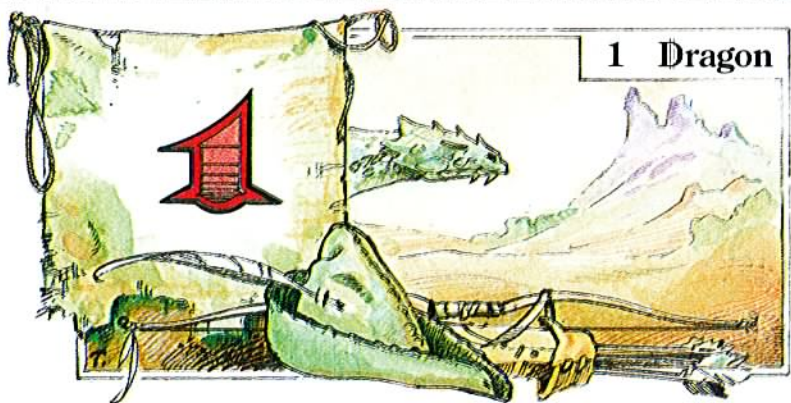
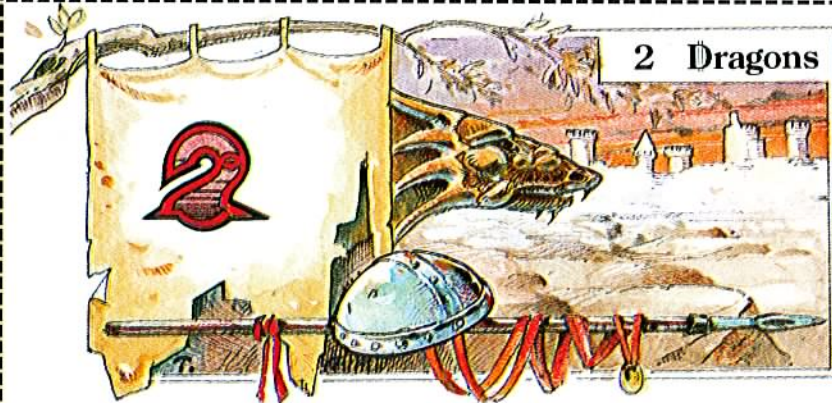
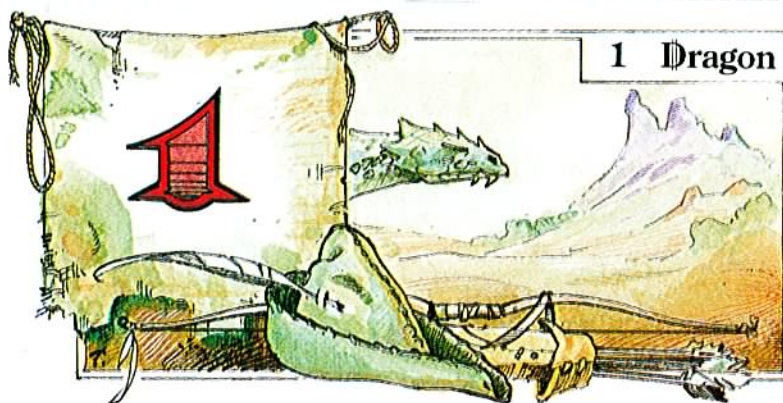
RESULTATS DE LA VENTE AUX ENCHERES DE DRAGON® MAGAZINE N°3

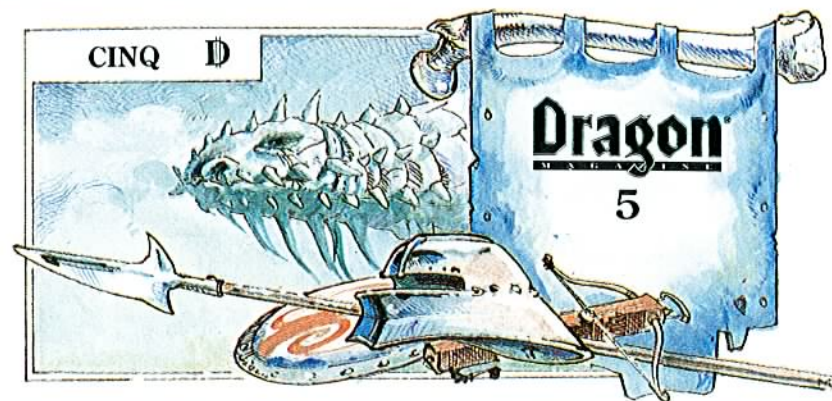
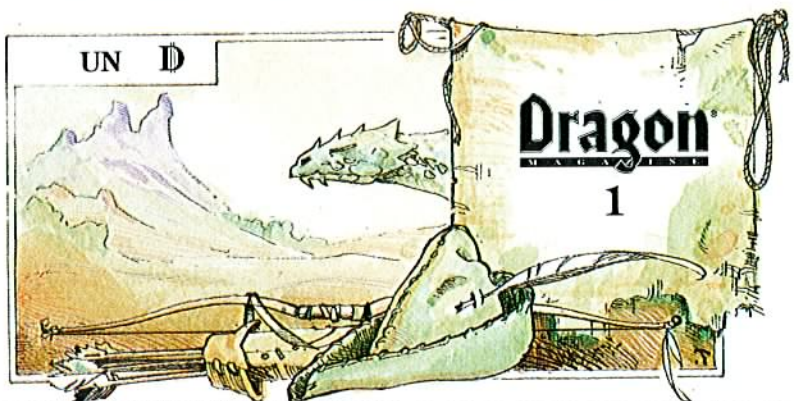
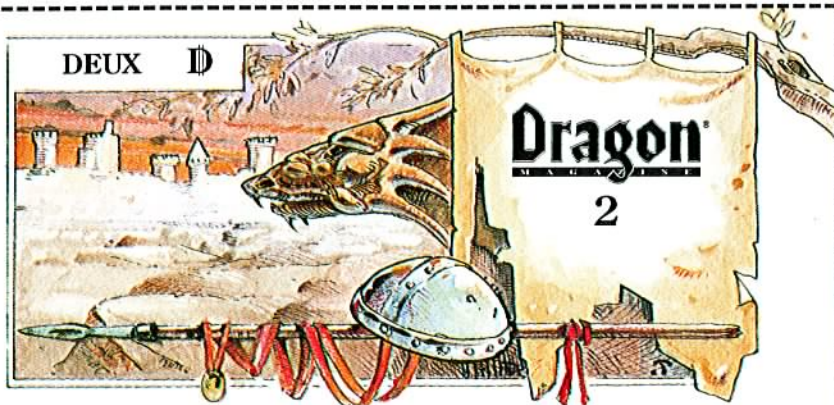
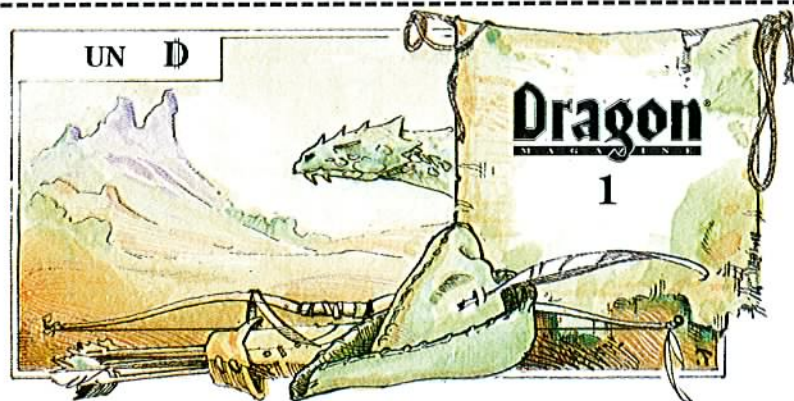
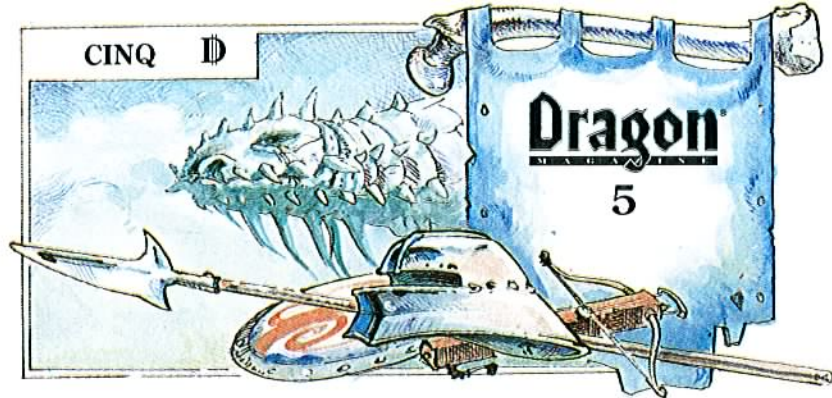
Oyez ! Oyez !

Voici la liste officielle des gagnants des enchères du N°3.

Heureux soient-ils.

LOT N°1 : Deux sweat-shirts et un T-shirt Blood Bowl, dédiés par le quater-back des Orcus de Fidelphia. La mise à prix était de 20 D. Joël LAGARIGUE (67) et Christian DAUDENS (94) ont remporté les sweat-shirts pour, respectivement, 496 D et 444 D. Nicolas BLAISE (68) remporte le T-shirt avec 360 D. Salvons, la clairvoyance des deux premiers qui ont compris qu'un sweat-shirt, plus solide, a plus de chances de résister au cours d'une partie de Blood Bowl.





LOT N°2 : Dix exemplaires dédiés du tome 2 de la BD *Convoi* de Gauckler et Smolderen, parue aux HUMANOIDES ASSOCIÉS. Voici la liste des spéculateurs gagnants :

Christian BERTOLINO (13) ; **Johnny BILLIAN** (75) ; **Jérémie BOUCHARD** (59) ; **Sylvain COIGNOT** (58) ; **Yannick DELILLE** (21) ; **Jean-Robert GIRARD** (06) ; **Christophe NOVALHAT** (74) ; **Colin PENA** (75) ; **Sébastien PETIT** (86) ; **Franck SALVINI** (75).

LOT N°3 : Une partie de *Bloodlust* avec son auteur, CROC. Avec 696 D, **Madeleine DOUCHAIN** (80) est la gagnante de cette enchère unique en son genre.

LOT N°4 : Cinq exemplaires dédiés de *Firefight*, jeu de combats futuristes entre figurines. Les gagnants sont : **Stéphane BORDEUX** (51), **Patrice DAUGER** (95), **Didier HOFFMANN** (68), **Christophe VALLA** (33), **Vincent VION** (79).

LOT N°5 : Les posters américains de *l'Appel de Cthulhu* dédiés par les concepteurs du jeu. Le premier, **Gregory JONIK** (95) avec 792 D, gagne la série entière et le poster français ; le second et le troisième, **Alexandre LEBEAU** (92) avec 700 D, et **David RODANIE** (63) avec 520 D, la moitié d'une série et le poster français.

LOT N°6 : Cinq exemplaires de *Celtic Legend*, jeu micro de chez UBISOFT. Ils sont remportés par : **Romuald BAUELLE** (75), **Sylvain BRASSE** (55), **Yann CORBILLON** (55), **Xavier FLORIN** (59) et **Franck GAUTIER** (35).

LOT N°7 : La PICHÉ DES NAINS a eu un grand succès : vous avez été 62 à y participer. Nous comptons effectuer un jet d'1D100 pour déterminer le chiffre gagnant, mais notre rédacteur en chef a tenu à respecter la tradition. Il a donc emprunté une pioche au chantier voisin et l'a lancée sur une cible appropriée dans nos locaux. Notre rédac'chef n'a rien d'un nain, le lancer de pioche ne lui est donc pas habituel. L'instrument passa par malheur à travers l'une de nos fenêtres pour se planter sur le toit d'une automobile qui passait. Nous nous précipitâmes alors que le véhicule continuait son chemin et eûmes tout juste le temps de voir qu'il était immatriculé en Savoie (73). Nous n'avions plus d'autre pioche, le résultat est donc 73. Une seule personne avait choisi ce chiffre : **Carole DUGNY** (44) qui emporte donc le total des sommes mises : 620 D.

COINCIDENCE OU MAGIE ? La somme de 444 D a été mise par quatre gagnants différents dans cette série d'enchères. Ce chiffre, bien que n'étant pas le plus haut, semble être particulièrement bénéfique. Mais à vous d'en déduire ce que vous voulez — nous, nous n'avons rien dit !

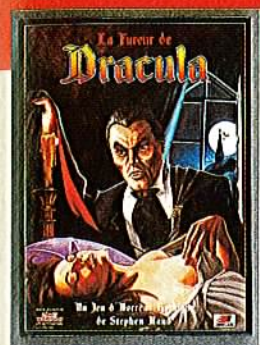


SOYEZ ATTENTIFS ! Certains auraient pu gagner s'ils avaient lu soigneusement le règlement des enchères. En effet, près de 5000 D misés ont été déclarés nuls ! Certaines mises ont été postées trop tard. **Respectez la date de fin des enchères**, sinon vos Dragons sont perdus inutilement !

D'autres, assez nombreuses, étaient composées de billets non-découpés. Répétons-le : **seuls les billets découpés à l'unité sont valides !**

Aviez-vous remarqué que le "concours permanent" n'a fait qu'une brève apparition, dans notre numéro 1 ? Il est donc inutile de chercher à y prendre part : un sort à dû supprimer l'aspect "permanent"...

LOT N°1 : Un exemplaire du jeu de plateau LA FUREUR DE DRACULA dédié par Vlad l'Empereur, Voïvode de Valachie. Jeu offert par Oriflam.
Mise à prix : 30 D ; 1 gagnant



VENTE AUX ENCHERES

(date limite : Vendredi 6 Mars 1992)

LOT N°4 : 3 exemplaires du jeu "AD&D® 2^e Édition TRIVIA GAME" pour coller ceux qui croient connaître à fond les règles avancées de Donjons & Dragons®. Jeux offerts par Hexagonal.
Mise à prix : 10 D ; 3 gagnants.



LOT N° 6 : L'occasion d'approcher, peut-être, des membres de l'équipe de DRAGON® Magazine: les cinq gagnants de cette enchère, recevront chacun deux entrées gratuites pour le Salon de la Maquette qui se tiendra Porte de Versailles du 11 au 20 Avril 1992. Nous conseillons ce "lot" aux habitants de Paris et sa région car nous ne remboursons pas les frais de déplacement !
Mise à prix : 25 D ; 5 gagnants.



LOT N°2 : Une poignée arrachée au cercueil du vampire Strahd von Zarovitch, livrée avec un marteau et un pieu de bois pour affronter son propriétaire s'il vient la réclamer.
Mise à prix : 15 D ; 1 gagnant



LOT N°5 : 2 exemplaires du jeu EXCALIBUR et 2 exemplaires du jeu LE ROI ARTHUR. Lots offerts par Oriflam. Les gagnants recevront un exemplaire de chaque jeu.
Mise à prix : 30 D ; 2 gagnants.



LOT N° 7 :
Kender Surprise-Party
— Je te dis que c'est nul de faire une Kender Surprise-Party pour notre anniversaire ! C'est la pleine lune, personne ne viendra !
— Mais si : déguisés en garous, on ne risque rien ! Et puis, ça change... Ils seront au moins cent !
— Je te parie qu'il n'en viendra pas plus de dix !
Dix ou cent, qui a raison ? Combien de kenders viendront à la surprise-party ? Choisissez un nombre entre 10 et 100 et misez 10 D. Celui ou celle qui aura deviné juste emporte les mises des perdants. En cas d'égalité, le "pot" est partagé équitablement (foi de kender !).

LOT N°3 : "Le Prince Samir chasse le Dragon Blanc", frise illustrée sur parchemin parfumé rehaussé de dorures. Lot proposé par l'artiste, le désormais célèbre Filisvapor, qui touchera la totalité des enchères mises.
Mise à prix : 5 D ; 1 gagnant.



Fonctionnement de la Banque des Dragons

- 1) L'enchère est nominale. Même si plusieurs lecteurs mettent leurs fonds en commun, un seul nom doit figurer sur le coupon-réponse.
- 2) Pour être valide, le montant de votre offre doit correspondre exactement au total des Dragons joints dans l'enveloppe (seule exception : les 250 D d'un abonnement pris en même temps). Tous les billets doivent obligatoirement être découpés. Dans tous autres cas, l'enchère est nulle et les D sont perdus. Aucune photocopie de D n'est admise.
- 3) Les enchères se font "à l'américaine", c'est à dire que la somme mise est toujours perdue, que vous remportiez l'enchère ou non. Aucun Dragon (même tatoué...) ne sera retourné à son ex-propiétaire.
- 4) Les lecteurs qui s'abonnent en retournant le bulletin imprimé au verso peuvent aussitôt participer aux enchères avec leurs 250 D de cadeau de bienvenue, mais ils doivent alors utiliser la totalité de cette somme.
- 5) La Banque des Dragons ne fait pas crédit et ne rend pas la monnaie.

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

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

Dans le cas d'abonnement réglé par mandat international, les 250 D de bienvenue (s'ils sont joués) ne seront pris en compte qu'à réception du mandat. Si celui-ci nous parvient après la date de clôture des enchères, tous les Dragons joués (y compris les 250 D) sont perdus.

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

9) La liste des gagnants est publiée dans la revue. Les lots sont envoyés directement aux vainqueurs dans les semaines qui suivent.

10) Totalemment fictive, la monnaie Dragon n'est absolument pas convertible. L'utilisateur de Dragons s'engage à accepter toute décision de DRAGON® Magazine concernant les billets.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)
VENTE AUX ENCHERES DU N°4

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	D

Total Misé D
☐ dont 250 D que je gagne en m'abonnant ci-joint.

LORSQUE DRAGON PARAÎT ...

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

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)

ABONNEMENT

Nom

Prénom

Adresse complète

- ☐ Oui, je m'abonne à DRAGON® Magazine pour
6 numéros au prix de **175 FRF** seulement (au lieu
de 210 FRF au numéro) pour la France
Métropolitaine,
ou **200 FRF** pour l'Europe, (par mandat
international uniquement).
ou **250 FRF** pour le reste du monde (par mandat
international uniquement).
☐ Je gagne la somme de 250 D.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)

ANCIENS NUMEROS

Nom

Prénom

Adresse complète

Je commande DRAGON® Magazine :

- ☐ n°0 ☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4
au prix de 35 Frs l'exemplaire, plus participation
aux frais de port et d'emballage :
☐ 1 ex. : 15 FRF soit 50 FRF au total
☐ 2 ex. : 25 FRF soit 95 FRF au total
☐ 3 ex. : 30 FRF soit 135 FRF au total
☐ 4 ex. : 35 FRF soit 175 FRF au total
☐ 5 ex. : 45 FRF soit 220 FRF au total

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

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

Tous les abonnements reçus avant le **30**
Mars 1992 commenceront au **n° 5**

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

Travelling sur les univers développés par TSR (l'éditeur de *Donjons et Dragons*®). D'abord destinés au jeu de rôles AD&D®, ces mondes sont devenus le cadre de nombreux romans et jeux micro.

Voyage-éclair sur huit UNIVERS

Les mondes présentés dans cet article ont quelques points communs : la magie y est souvent dominante, l'acier des armes s'y entrechoque avec fracas, les créatures fabuleuses les plus diverses y vivent...

Chaque univers possède pourtant sa spécificité et illustre un des aspects de l'heroic-fantasy : il y a loin des déserts de *Dark Sun*™ aux brumes de *Ravenloft*™, de l'ambiance médiévale des *Royaumes Oubliés*® aux perspectives cosmiques de *Spelljammer*™.

Après la présentation d'un univers, vous trouverez

Du Faucon Gris au Soleil Noir

les moyens de le visiter :

- **Jeu de rôles** : Si vous possédez les Règles Avancées de *Donjons et Dragons*®, des suppléments vous permettent de

jouer dans cet univers.

- **Jeux de plateau** : Ils complètent le jeu de rôles, par exemple en vous permettant de simuler des combats de grande ampleur.

- **Logiciels** : On trouve dans les magasins spécialisés des jeux micros se déroulant dans cet univers.

- **Romans** : Généralement édités par TSR.

Sauf précision contraire, tous les produits cités sont publiés en anglais.

TAERIK, LE MONDE DE GREYHAWK®

Medieval Fantasy

Des royaumes à conquérir

En ce monde déchiré par les conflits, vous pouvez vous élever à de hautes responsabilités en vous laissant porter sur les ailes de l'aventure. Nombreuses sont les nations dirigées par d'anciens aventuriers habiles et chanceux. D'autres, comme Mordenkainen, Bigby et Leomund, sont devenus d'illustres magiciens qui ont laissé leur nom à des sortilèges répandus sur tous les mondes. Mais ne sous-estimez pas les obstacles à surmonter sur la route de la gloire. Là, le demi-dieu gouverne son royaume en tyran ; ailleurs, le mystérieux sorcier de la Vallée du Mage fait garder ses secrets par une tribu d'elfes xénophobes ; au centre du monde, la cité de Greyhawk vous attend, et le danger vous guette, des hautes tours de ses universités aux ruelles fangeuses de ses bas-fonds.

- **Jeu de rôles**
- **Jeu de plateau** (la boîte *Greyhawk Wars* permet de jouer des batailles)
- **Romans**



Texte

Clad Valdinne



"Vale of the Mage" de Roger Loveless

Oserez-vous pénétrer dans la Vallée Secrète ?



KRYNN, LE MONDE DE DRAGONLANCE®

Romance Fantasy
Amour et aventure

Après le Cataclysme qui précipita l'arrogante cité d'Istar au fond de la Mer de Sang, Krynn ne connut, pendant des siècles, ni dragons ni dieux. Ces temps sont révolus : des hordes de Draconiens, rejets corrompus des dragons, envahissent Krynn. Seront-ils arrêtés par la vaillance des héros de la saga LanceDragon ? Parmi ces derniers, Raistlin et Caramon sont des jumeaux qui ne s'accordent guère : le premier est un puissant archimage qui cherche à diriger les dieux grâce aux ressources de son Art. L'amour de la belle Crysania ne suffira pas à le détourner des voies du Mal, ni l'influence de son frère Caramon, un fier guerrier défenseur du Bien. Les deux jumeaux devront finalement s'affronter, et l'issue du combat déterminera le destin du monde.

- **Jeu de rôles**
- **Jeu de plateau** (Mage Stones)
- **Logiciels**
- **Romans** (neuf volumes traduits en français chez Carrere)

LES ROYAUMES OUBLIES®

High Adventure Fantasy
Plus fort que la réalité

Le plus vaste des mondes connus frappe l'imagination par la variété des peuples qui l'habitent. L'Occident, Faerun, présente une grande variété de cultures, des Uthgardt de la Frontière Sauvage aux insulaires Lantaniens, inventeurs des armes à feu. L'Orient, Kara-Tur, est dominé par le plus prestigieux de tous les empires : Shou Lung. Il n'y a guère de contact entre l'Est et l'Ouest, qui divergent sur bien des points. Ainsi, les féroces dragons occidentaux vous soufflent à la face tous les feux de l'enfer tandis que leurs cousins orientaux, héritiers d'une sagesse immémoriale, détiennent tous les secrets de l'univers. Mais le destin unira bientôt les deux civilisations, car la Horde des nomades des steppes fait peser sur elles une menace commune.

- **Jeu de rôles** (des suppléments traduits seront bientôt disponibles)



- **Jeu de plateau**
- **Logiciels**
- **Romans**

PREVIEWS

AL-QADIM™, LE MONDE DES MILLE-ET-UNE NUITS

Arabian Adventures Fantasy
Féerie orientale

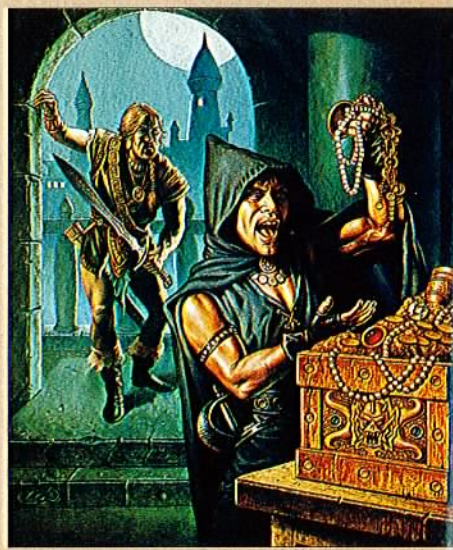
Vous pourrez bientôt explorer les anciennes cultures de la Perse et de l'Arabie, les contrées traversées par Sinbad le marin, le pays d'Ali-Baba et de Shéhérazade. Ce nouveau monde sera compatible avec les Royaumes Oubliés®.

NEHWON, LE MONDE DE LANKHMAR™

Sword and Sorcery Fantasy
De cape et d'épée

Fritz Leiber fut le premier à nous faire connaître Nehwon et la cité de Lankhmar, célèbre pour son Palais Arc-en-Ciel, ses Dieux sans noms qui dorment dans leur temple à l'abandon, et surtout pour l'insécurité qui règne dans ses ruelles. "Cité des Voleurs", Lankhmar mérite bien ce surnom, car s'y trouve la Guilde de Voleurs la mieux organisée des univers connus, dont la Maison est fondée sur les mausolées des anciens Maîtres de l'Art. Malgré sa puissance, la Guilde a vu son monopole plus d'une fois bafoué par une paire de voleurs indépendants : Fafhrd, le barbare nordique, et le Souricier Gris, originaire des villes du sud. L'audace — ou l'inconscience ? — de ces deux héros inséparables a plus d'une fois mis en échec les grandes puissances de Nehwon.

- **Jeu de rôles**
- **Romans** (Le Cycle des Epées de Fritz Leiber en français chez Presses Pocket — en BD chez Zenda).



RAVENLOFT™, LE DEMI-PLAN DE L'EFFROI

Gothic Horror Fantasy

Méfiez-vous du brouillard...

Entre les plans d'existence flotte le monde incomplet de Ravenloft™ — demi-plan de l'effroi et des désirs inassouvis, lieu intermédiaire dont les brumes glacées peuvent descendre sur n'importe quel monde pour enlever les créatures les plus maléfiques comme les héros les plus vaillants. Ce monde est né de la malveillance et de la haine de Strahd von Zarovich, comte vampire de Barovia. De mystérieuses puissances ont emprisonné sa terre dans les brumes entre les mondes. D'autres personnages sinistres l'ont rejoint dans son domaine qui a pris le nom de Ravenloft™. La contrée les protège et alimente leur malfaisance, tout en les soumettant à la torture de tentations sans nom. Prenez garde que les brumes de Ravenloft™ ne vous emportent aussi en ce monde où l'horreur vous glace en permanence de son souffle fétide...

- Jeu de rôles
- Romans



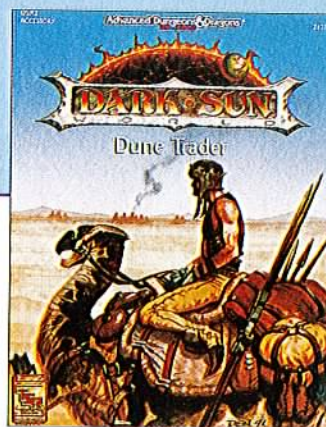
ATHAS, LE MONDE DE DARK SUN™

Mythical Fantasy

Médiéval décadent

Jadis, Athas était un paradis verdoyant. Maintenant, c'est un désert aride où les dernières cités gémissent sous le joug des rois-sorciers. La magie des hommes érode peu à peu la force vitale du monde ; des elfes sauvages errent dans les déserts où des guerriers insectoïdes étanchent leur soif de sang ; des nains travaillent à leurs mystérieux projets tandis que de féroces halflings chassent impitoyablement toute créature vivante. Dominé par les pouvoirs psychiques et la magie noire, Athas est un monde d'esclaves et de tyrans. Y survivre est un combat. Si vous manquez de force ou de ruse, vous périrez, et vos os blanchiront sous les rayons éclatants du Soleil Noir.

- Jeu de rôles
- Romans



LES MONDES INFINIS DE SPELLJAMMER™

Space Fantasy

Pour voyager entre les univers

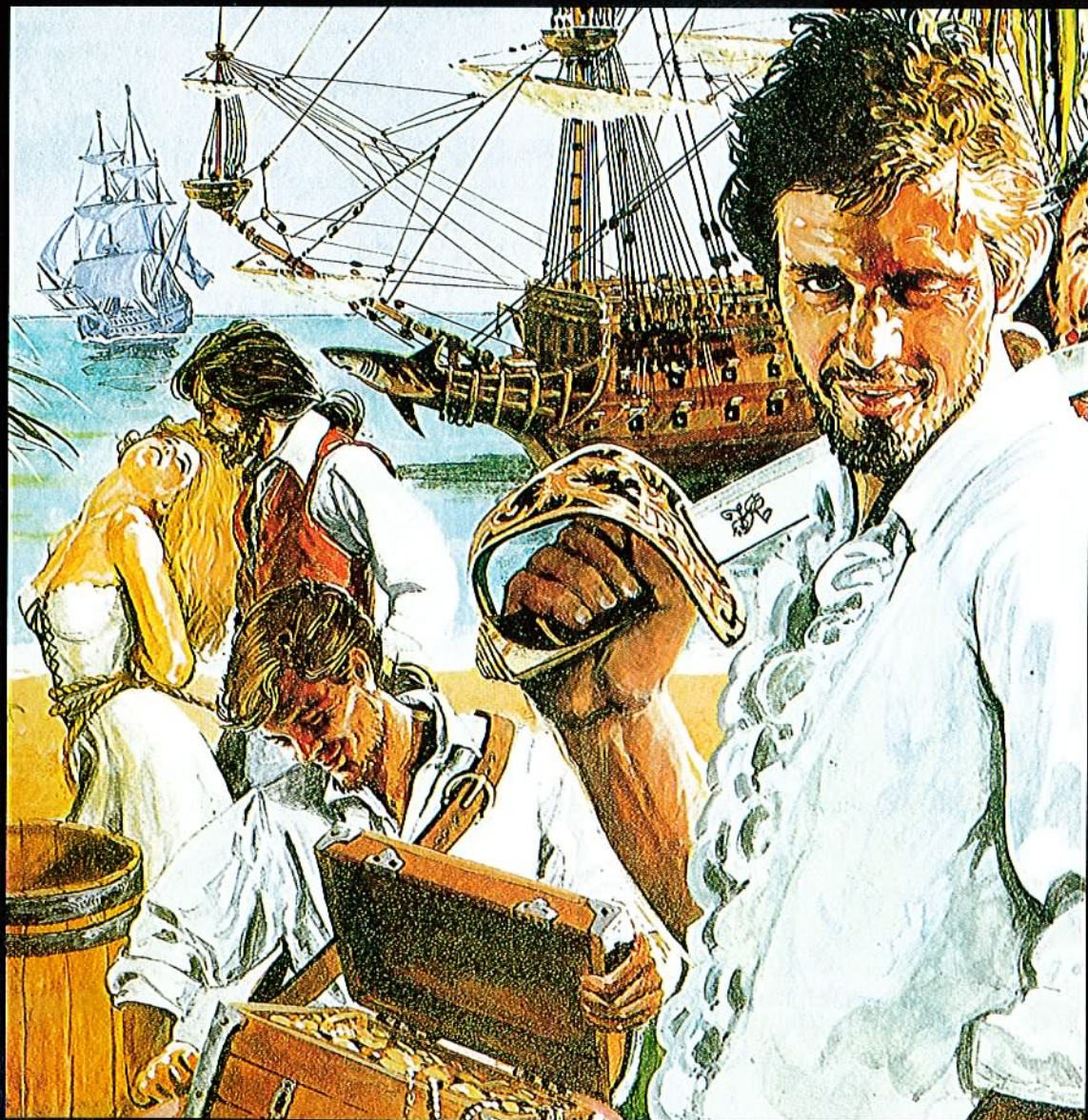
Innombrables sont les mondes qui scintillent dans l'espace profond. Chacun d'eux est protégé par une coque de cristal dérivant dans l'océan multicolore qui emplit le cosmos. Des marchands audacieux, des pirates avides et des explorateurs intrépides voyagent dans l'immensité à bord de navires de l'espace — nefs elfiques, galéasses illithids, ou goélettes corsaires. Tous les mondes connus leur sont accessibles : Athas, Nehwon, Taerik et bien d'autres. A moins que les voyageurs ne rencontrent en chemin le mythique Spelljammer™. Ce Grand Vaisseau est-il une légende du passé ou un mystère du présent ? Un navire ou un être vivant ? Qui le commande ? Quels secrets recèle sa coque vaste comme une planète ? Pour le découvrir, embarquez-vous dans l'un de ces fantastiques vaisseaux capables de franchir les distances qui séparent les univers.

- Jeu de rôles
- Jeu de plateau (à paraître : War Captain's Companion pour simuler les combats spatiaux)
- Romans



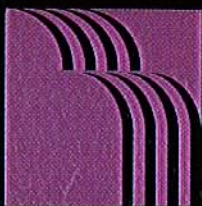
GAME'S

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



Gros plan
sur les
**Royaumes
Oubliés®**, le plus
vaste et le plus
vivant des uni-
vers que nous
propose TSR.
Un monde pour
le jeu de rôles,
bien sûr, mais
aussi pour
d'excellents
jeux micro
comme : *Eye of
the Beholder*.

**Jeu de Rôles
Page 84**

Texte

Ed Greenwood

Traduction

Luc Masset

Retrouver les Royaumes Oubliés®

**"La connaissance de
notre monde doit être
cultivée comme une fleur
rare, car c'est notre bien
le plus précieux."
(Alaundo de Candlekeep)**

Animaux fantastiques, trésors fabuleux, épées enchantées et sortilèges... pour nous, ce ne sont que légendes. Pourtant, il existe un autre monde, où tout cela est bien réel. Jadis, les voyages

depuis notre Terre vers cet univers étaient chose commune. Mais les portes qui y menaient se refermèrent ; et les Royaumes qui derrière elles s'étendaient furent pour longtemps Oubliés.

Doust Sulwood est un ancien aventurier⁽¹⁾ devenu le seigneur de Shadowdale (Ombreval), une communauté de fermiers isolée par la forêt elfique qui l'entoure. Etape sur une route commerciale importante, Shadowdale possède un artisanat local florissant, bien que de peu d'envergure. Même le seigneur d'un si petit village a des problèmes : collecter les impôts auprès de villageois réticents devant l'autorité, nouvelle pour eux, d'un seigneur ; juger les conflits locaux ; démasquer un lycanthrope au sein de la communauté ; ou encore négocier avec quelques gèners. Au nombre de ces derniers se trouvent une compagnie d'aventuriers, un groupe de druides et de rôdeurs qui cherche à empêcher les fermiers de déboiser, ainsi que Lyran de Melvaunt, prétendant à la charge de Sulwood.

Doust subit également des pressions extérieures. De nombreux seigneurs voisins veulent obtenir l'alliance de Shadowdale. Certaines Eglises lui demandent des franchises commerciales et de l'aide pour collecter la dime. Les seigneurs de Scardale (Valleuse) et de Daggerdale⁽²⁾ aimeraient ajouter l'emplacement stratégique de Shadowdale à leur territoire. En outre, la compagnie marchande connue sous le nom du Trône de Fer cherche à contrôler le commerce dans toute la région, de la Mer Lunaire à Cormyr. Dans le même temps, les elfes noirs semblent s'agiter dans les Profondeurs. La Tour Tordue, où loge Doust, a été construite par les drows et gardait jadis une des entrées de leur vaste empire souterrain. Les elfes

noirs furent repoussés dans les Profondeurs, il y a de cela une centaine d'hivers, et les issues furent bloquées. Mais ils cherchent maintenant à rentrer en possession de ce qu'ils considèrent comme leur bien...

AUTOUR DE SHADOWDALE

Voilà un bref aperçu des problèmes rencontrés par le seigneur de Shadowdale. Si de tels événements peuvent se produire dans un simple petit village, imaginez ce qui se passe dans le royaume voisin de Cormyr et, au delà, dans le vaste monde. Imaginez la richesse d'un univers où la magie est efficace, où montagnes et forêts sont peuplées d'êtres fabuleux et où des déserts entiers peuvent naître de la volonté des dieux !

Ce monde, nous l'appelons les Royaumes Oubliés®, mais ses habitants le nomment Abeir Toril, "le berceau de la vie". Abeir Toril est une planète fort semblable à la nôtre, tournant autour de son soleil en une année terrestre. Elle possède un satellite — que les habitants identifient à la déesse Séluné — constamment suivi dans sa course par une traînée d'étincelles, les "larmes de Séluné".

Shadowdale n'est qu'un point infime sur la carte des Royaumes, mais cette petite communauté revêt une importance particulière à nos yeux : c'est la résidence du sage Elminster, (cf. l'article "Aux sources du savoir"), l'homme qui nous fit redécouvrir les Royaumes. Grâce à lui, nous sommes sortis d'une longue période d'obscurantisme, où l'on doutait même de l'existence de ce monde.



JEUX MICRO : AVENTURES DANS LES ROYAUMES

Pool of Radiance • Curse of the Azure Bonds

En 1989, la sortie de *Pool of Radiance* est un événement : bien sûr, il existe déjà de nombreux jeux de rôles micro d'heroic-fantasy, mais c'est le premier logiciel dont l'action se déroule dans les Royaumes Qubliés® et basé sur les "vraies"



Pool of Radiance (Amiga)

Règles Avancées de Donjons & Dragons®. On y retrouve les mêmes races, classes, sortilèges, monstres... sans oublier la "montée en niveau des personnages", c'est à dire la possibilité pour vos aventuriers d'augmenter leurs pouvoirs avec l'expérience.

Votre équipe combat dans les ruines de Phlan, sorte de Beyrouth médiéval fantastique qu'il faut débar-



HillsFar (PC)

rasser, maison par maison, des créatures malfaisantes qui l'infestent. Entre deux missions, vous regagnez votre base, la zone civilisée de Phlan où se trouvent une taverne où écouter les rumeurs, des temples où les prêtres acceptent, moyennant finan-

ce, de ressusciter vos compagnons morts au combat, des boutiques où acheter armes d'argent et symboles sacrés avant de repartir affronter les morts-vivants...

Pool of Radiance ("La fontaine de lumière") ouvre une campagne qui comporte trois autres volets : *Curse of the Azure Bonds* ("La malédiction des liens d'azur") *Secret of the Silver Blades* ("Le secret des lames d'argent") et le récent *Pools of Darkness* ("Les fontaines des ténèbres") Il est facile de transférer dans un logiciel des personnages qui ont triomphé des épreuves du précédent, gagnant ainsi des niveaux et accumulant des objets magiques pour affronter des adversaires toujours plus redoutables. Précisons qu'il ne s'agit que d'une option et que chaque jeu reste indépendant. Par exemple,



Curse of the Azure Bonds (Amiga)

il n'est pas nécessaire de posséder *Pool of Radiance* pour se lancer dans *Curse of the Azure Bonds* (le second volet) ; il suffit de créer des personnages qui commencent directement leur carrière au 5^e niveau. Quoi qu'il en soit, vos aventuriers devront se libérer d'une malédiction concrétisée par des tatouages mystérieusement apparus sur leurs bras. L'aventure commence dans la ville de Tilverton et vous emmènera en de nombreux lieux des Royaumes.

En toute logique, nous connaissons mieux la partie nord-ouest du continent de Faerun, où est localisée Shadowdale, que les autres régions des Royaumes.

CINQ FOIS GRAND COMME L'EUROPE

Faerun est bordé par la Mer Inviolée à l'ouest et la Grande Mer au sud. Au nord, ses limites sont le Grand Glacier et l'inlandsis polaire, au nord-est : la Grande Mer Glacée ; à l'est, il s'étend jusqu'aux Plaines des Chevaux et au Désert de Raurin.

Les plaines continentales sont coupées par de nombreuses forêts et chaînes montagneuses, ainsi que par trois mers : la Mer Scintillante, le Lac des Vapeurs et la Mer Intérieure ou Mer des Etoiles Déchues, de loin la plus vaste.

Faerun couvre cinq fois la superficie de l'Europe. Au cours des âges, ses étendues immenses ont vu succéder les représentants de nombreuses races intelligentes.

Le premier âge fut celui des Jours de Tonnerre où les "créateurs", des sauriens humanoïdes construisirent leurs cités de verre sur un continent au climat toujours chaud. Les créateurs usaient de sorcellerie pour mener des guerres titanesques dont les causes sont inconnues ; ils disparurent en ne laissant que des ruines.

Alors commença le Temps des Dragons. Les grands vers régnaient sans partage sur Faerun, crachant leur feu et leur venin, modelant les terres et déplaçant les eaux à leur convenance.

Puis vinrent les elfes et les nains. Les dragons durent leur céder de vastes territoires et se réfugier sur les plus hautes montagnes, où ils regrettent encore le temps de leur domination.

Les elfes fondèrent des royaumes dans les forêts, les nains des empires dans les Profondeurs de la terre. Leurs nations prospérèrent, mais durent combattre la menace des goblinoides — orcs, trolls et gobelins — qui ont toujours été les ennemis des créatures de bonne volonté.

UNE RACE NOUVELLE

La race humaine est jeune mais, dès son apparition, elle montra un talent particulier pour domestiquer la nature. Son expansion fut rapide : ses villages devinrent des villes qui se réunirent en royaumes puis en empires.

Mais les nations elfes, naines et humaines furent balayées par les assauts des orcs et autres goblinoides. Quelques communautés d'elfes et de nains parvinrent à se maintenir, dans des frontières toujours plus exiguës.

Faerun commence à peine, depuis quelques siècles, à se relever de ces temps troublés. Les hommes partent à la reconquête du nord ; souvent, ils s'établissent dans des lieux qui ont déjà connu une première occupation. Mais ces contrées se sont trouvées entièrement dépeuplées, et la nature y a repris ses



"The Savage Frontier" par Larry Elmore

droits. Les nouveaux colons appellent donc "Frontière Sauvage" la partie nord-ouest des Royaumes Oubliés®.

Contrairement aux hommes, les elfes sont en recul. Pour des raisons mystérieuses, ils quittent Faerun et partent pour Evermeet, leur royaume insulaire occidental. Les nains sont également sur le déclin, cédant peu à peu leurs royaumes souterrains à leurs ennemis malveillants et regrettant leur gloire passée. D'autres peuples souffrent encore des conséquences de l'âge des ténèbres, tels les gnomes, dont l'histoire s'est effacée de toutes les mémoires, y compris la leur, et qu'on appelle pour cette raison le "peuple oublié". Ils restent aujourd'hui sans nation et sans passé.

Cet âge est celui des hommes qui semblent dominer le monde. Mais, comme tous les pouvoirs qui les ont précédés, leur domination est bien fragile.

LES DALES ET CORMYR

Les Dales (les Vallons), au nombre desquels figurent Shadowdale, Scardale et Daggerdale, sont de petites principautés humaines enclavées dans une ancienne forêt elfique. Leur origine remonte au temps où les seigneurs de la Cour Elfique autorisèrent les humains à s'installer autour de leur royaume forestier. En contrepartie, les nouveaux venus s'engagèrent à aider les elfes

Contrairement aux hommes, les elfes sont en recul.

à repousser les assauts des gobelinoïdes. On peut encore voir, au centre de la forêt, la Pierre Levée, symbole de cet accord. Mais les seigneurs humains des Dales restent la seule autorité de la région depuis l'exode des elfes. Leur récent départ a ouvert à l'exploration les ruines légendaires de Myth Drannor, où elfes et humains vivaient en harmonie il y a plus d'un millénaire, avant que la cité ne tombe sous les assauts de l'Armée des Ténèbres. La ville, hantée par des démons, est actuellement visitée par d'audacieux aventuriers décidés à en percer les secrets — et à en piller toutes les richesses.

Plus au nord, sur les rives de la Mer Lunaire, d'autres ruines sont relevées : des colons se sont installés dans le port de Phlan. D'abord, ils n'en contrôlaient qu'une petite enclave, protégée par des remparts, et ravitaillée par voie de mer. Maison par maison, ils purgent la cité des gobelinoïdes et autres monstres contrôlés par le mystérieux Maître des Ruines.

Au sud-est de la Mer Lunaire, la cité de Yûlash était jadis le siège du pouvoir de Moander, un dieu des abysses ayant l'apparence d'un gigantesque tas d'immondices, fangeux. On le croyait détruit ; c'était une erreur, comme peuvent en témoigner certains héros poursuivis sur des centaines de miles par le dieu en colère. Avant d'être consumé par le feu d'un dragon



"The Magister" Jeff Easley

rouge, Moander ouvrit dans la forêt des Dales une longue trouée qui porte aujourd'hui son nom : la Route de Moander.

Pendant ce temps, les deux cités de Fort Zhentil et d'Hillsfar se disputent les ruines de Yúlash. Les "Plumes Rouges", soldats d'Hillsfar, y assiègent les troupes de Fort Zhentil, que dirigent l'un des pouvoirs les plus sombres des Royaumes : le clergé de Bane, dieu de la tyrannie, de la trahison et de la haine. Ses prêtres disposent d'une organisation secrète, les Zhentarim, compo-

sée d'assassins, de sorciers et de voleurs. Ils cherchent constamment à étendre leur influence le long des principales voies commerciales du nord de Faerun.

Cormyr est la seule grande nation ayant l'influence nécessaire pour contrer les menées des zhentiliens. Son prince, Azoun IV, est peut-être l'unique souverain à posséder le charisme et le prestige politique suffisants pour unir les races de bonne volonté sous une seule et même bannière. Son conseiller personnel, le magicien Vangerdahast, est le premier rival du sage Elminster — "ce vieil épouvantail", comme il dit.

JEUX MICRO : AVENTURES DANS LES ROYAUMES

Secret of the Silver Blades • Pool of Darkness • Gateway to the Savage Frontier

Après *Pool of Radiancy* et *Curse of the Azure Bonds* vient *Secret of the Silver Blades*. Dans une vallée des Montagnes de l'Echine du Dragon, le sorcier mort-vivant Eldamar est bloqué dans son repaire par une énorme chape de



Secret of the Silver Blades (Amiga)

glace — jusqu'au jour où les mineurs de la cité voisine, en creusant leurs galeries, réveillent le mal...

Pools of Darkness clôt la série en beauté, avec de somptueux graphismes, même si les sons laissent encore à désirer. Vous voici de retour à Phlan, où vous avez débuté votre carrière. Cette fois, l'aventure prend une dimension cosmique : Bane, dieu de la trahison, apparaît en plein ciel, des cités sont englouties dans les

profondeurs de la terre et les ténèbres descendent sur les Royaumes. Un sérieux défi à relever pour votre équipe, qui commence heureusement l'aventure au 16^e niveau et peut monter jusqu'au 25^e.

Un mot sur le système de jeu commun à la série : sur l'écran, une fenêtre montre, à votre choix, une vue 3D de votre environnement ou une vue de dessus pour vous repérer. A droite, des informations sur vos personnages, en dessous, la zone réservée aux messages et la barre de menu. Les jeux restent conçus pour être pilotés au clavier, même si les derniers en date autorisent l'usage de la souris. L'importance accordée au texte peut rebuter ; en revanche, la série



Pool of Darkness (PC)



Gateway to the Savage Frontier (PC)

a des points forts : background, scénarios, combats très tactiques, grande liberté d'action pour le joueur, et le charme particulier des Royaumes Oubliés®. On s'accroche vite à la série, et dès lors, son côté un peu rétro ne gêne plus. Voici sans doute pourquoi SSI, capable par ailleurs de concevoir des jeux à l'interface totalement renouvelée (voir *Eye of the Beholder*), n'hésite pas à reprendre les principes de *Pool(s) of Radiancy/Darkness* dans une nouvelle série, *Gateway to the Savage Frontier* ("Au seuil de la Frontière Sauvage"). Pour débiter cette campagne, vous créez des personnages de niveau 2, qui escortent des caravanes à travers la Frontière Sauvage.

LA FRONTIERE SAUVAGE ET WATERDEEP

Le Réseau Noir — ainsi appelle-t-on aussi les Zhenarim — a pour objectif principal le contrôle des pistes qui traversent Anauroch. Ce vaste désert d'origine magique s'étend à l'ouest des Dales. Netheril, un royaume de magiciens, et **les autres nations qui prospéraient sur les rivages de la Mer Etroite ont été englouties par le sable**. Bien des cités récemment fondées sur la Frontière Sauvage l'ont été par des réfugiés de Netheril. D'autres sont issues des ruines d'autres pays perdus comme Delzoun, le plus grand empire nain qui ait jamais existé, ou encore le Royaume Déchu, dont on a oublié jusqu'au nom.

Sur la Côte des Epées se sont établies des cités-Etats qui étendent leur influence commerciale par voie de mer. La première de toute — et la plus grande ville du Nord — est Waterdeep (Eauprofonde), la Cité des Splendeurs, symbole de l'ordre et de la civilisation dans cette contrée sauvage. La côte est relativement calme grâce à l'Alliance des Seigneurs de Waterdeep, qui lutte contre les pirates et les goblinoides.

Les autres nations qui prospéraient sur les rivages de la Mer Etroite ont été englouties par le sable.

L'identité et le nombre des Seigneurs de Waterdeep sont inconnus ; en public, ils portent des masques pour préserver leur anonymat. Ils échappent ainsi aux pressions que pourraient exercer sur eux les puissantes guildes et les autres factions de la cité.

Les territoires de Waterdeep occupent l'emplacement d'Illefam, un royaume elfe disparu. La cité proprement dite s'est développée au bord d'un port naturel d'eaux profondes, sur le versant est du Mont Waterdeep dont les falaises occidentales plongent dans la Mer Involée. Sous cette éminence s'étendent les vastes salles d'Undermountain, "le plus profond donjon au monde". Des Profondeurs jusqu'au sommet, le Mont Waterdeep est truffé de souterrains. Ils relient les anciens halls des nains, les labyrinthes creusés par un magicien fou qui s'amuse des périls auxquels les aventuriers succombent, et Port-aux-Crânes, que fréquentent des elfes noirs, d'autres créatures des Profondeurs, des esclavagistes, des assassins et des voleurs. Curieux paradoxe que la présence de ce port souterrain, repaire de pirates et de hors-la-loi, sous la cité la mieux policée du monde ! Mais les Seigneurs de Waterdeep jugent bon de fermer les yeux tant que la sécurité des waterdhaviens n'est pas menacée.



"Marvelous Magic" Clyde Caldwell

JEUX MICRO : AVENTURES DANS LES ROYAUMES

Eye of the Beholder • The Legend of Darkmoon

Eye of the Beholder ("L'œil du beholder") marque un tournant décisif. Reconnu comme l'un des meilleurs jeux de rôles micro disponibles, il ouvre une nouvelle série de logiciels bien plus attractifs que les précédents : pilotage à la souris (on clique sur des icônes), graphismes, animation et effets sonores de première qualité. D'inquiétants bruits de pas s'éloignent et se rapprochent, les araignées géantes vous sautent au visage, les assaillants surgissent au détour des couloirs en faisant tournoyer leurs armes...



The legend of Darkmoon (PC)

Conçu sur le modèle du célèbre *Dungeon Master*, *Eye of the Beholder* bénéficie d'un scénario plus solide et, naturellement, des règles d'AD&D® (2^e édition) ainsi que du background des Royaumes Oubliés®. Un des Seigneurs de Waterdeep vous a mandaté pour lutter contre une menace localisée dans les égouts de la ville. A peine avez-vous pénétré dans le réseau souterrain qu'un éboulement vous coupe la retraite... Vous voilà seul face à l'inconnu.

Legend of Darkmoon ("La légende de Darkmoon"), la suite, se déroule dans les environs de Waterdeep. Vous êtes chargé par le magicien Blackstaff (Bâton Noir), un ami d'Elminster, d'enquêter sur de mystérieuses disparitions dans les villages au nord et à l'ouest de la cité. Le journal de l'érudit excentrique Wentley Kelso (traduit en français dans la notice, ce qui est bien commode...) laisse supposer que des elfes noirs sont impliqués dans l'affaire.

Le scénario est plus complexe que celui d'*Eye of the Beholder* et les graphismes se sont améliorés (nombreuses scènes en extérieur). Vous pouvez importer dans le jeu des personnages du premier volet ou en tirer d'autres, qui commenceront au 6^e niveau. Avec de la chance, toute votre équipe pourra monter au-delà du 12^e. Derniers raffinements : les personnages d'alignement bon refusent de commettre des actes mauvais, et les rangers (rôdeurs) sentent le danger avant de le voir.



The legend of Darkmoon (PC)

LES ROYAUMES MERIDIONAUX

Les navigateurs de Waterdeep commercent avec l'archipel des Moonshae et les contrées méridionales des rivages de la Mer Inviolée. Les pays du sud livrent une véritable guerre commerciale à la Cité des Splendeurs et voudraient lui ravir la suprématie maritime. Dans le "Royaume Marchand" d'Amn, dirigé par le Conseil des Six, on envisage même de traverser la mer pour chercher à l'ouest un nouveau continent.

Son voisin, Tethyr, n'a plus de telles ambition depuis la chute de la royauté. Des nobles turbulents se disputent ses territoires et les escarmouches et ruptures de traités se succèdent sans discontinuer. A l'insu de tous, il reste pourtant un héritier légitime au trône de Tethyr, mais il vit dans l'anonymat à Shadowdale, où il exerce les fonctions de scribe auprès du sage Elminster.

Plus au sud, Calimshan est un concurrent sérieux d'Amn et de Waterdeep, bien que son pasha ait beaucoup de mal à endiguer les conflits internes qui opposent ses nombreuses cités. La présence d'orientaux à l'ouest de Faerun trouve son explication dans l'histoire de Calimshan : ses fondateurs étaient originaires d'un autre plan d'existence d'où sont natives des créatures telles que génies, efrits et djinns.

L'ORIENT ET LES VIEUX EMPIRES

Une culture fort similaire à celle de Calimshan s'est développée très loin vers l'est, loin même des côtes orientales de la Mer Intérieure. Le califat de Semphar se trouve au carrefour de toutes les civilisations, entre Faerun, l'occident, et Kara-Tur, l'extrême-orient. Ce foyer de culture et de commerce doit constamment lutter contre la menace que représentent les nomades des Plaines des Chevaux. Ces terribles guerriers sont heureusement divisés ; mais, unis sous les ordres d'un seul khan, ils pourraient bien déferler sur les contrées civilisées. Si les peuples de Faerun ignorent ce danger lointain, les sages ne le sous-estiment pas. Ils savent que rien ne pourrait s'opposer aux tribus nomades fédérées — à moins qu'un chef prestigieux et charismatique ne rassemble sous sa bannière les nations occidentales.

Revenons à Semphar. Ce pays indépendant faisait autrefois partie du Mulhorand, nation archaïque gouvernée par des pharaons qu'on considère, à tort ou à raison, comme des dieux vivants.

Mulhorand compte parmi les Etats humains les plus anciens de Faerun, avec Unther, où s'élèvent d'impressionnantes ziqqurats, et Chessenta, dont les légions dominaient jadis toute la côte sud de la Mer Intérieure. Ces empires au passé glorieux sont en pleine décadence. Le royaume maléfique de Thay est en grande partie responsable de leur déclin. Thay occupe un gigantesque plateau rocheux, à l'est de la Mer Intérieure. Les Sorciers Rouges qui gouvernent le pays ont toujours poursuivi des rêves de conquête. Aujourd'hui même, on murmure que leurs agents cherchent à prendre le contrôle du commerce autour de la Mer Intérieure.

FICHE TECHNIQUE LOGICIELS AD&D® POUR LES ROYAUMES OUBLIES

Réalisés par SSI sous licence TSR
Distributeur pour l'Europe : US Gold

Forgotten Realms Epic

Série de quatre logiciels sur Amiga et PC, jeux et notices en anglais :

- 1) *Pool of Radiance* ;
- 2) *Curse of the Azure Bonds* ;
- 3) *Secret of the Silver Blades* ;
- 4) *Pools of Darkness* (également disponible sur Mac en juillet).

En marge de cette campagne, le logiciel *Hillsfar* propose une aventure à partir de la cité la plus ordonnée de la Mer Lunaire.

Savage Frontier Epic

Une nouvelle campagne :

- *Gateway to the Savage Frontier I*, déjà disponible sur Amiga et PC, jeu et notice en anglais ;
- *Gateway to the Savage Frontier II*, en mars sur PC, en juin sur Amiga.

Legend Series

- *Eye of the Beholder*, sur Amiga et PC, jeu et notice en anglais ;
- *Eye of the Beholder II, The Legend of Darkmoon*, disponible sur PC et bientôt sur Amiga. Jeu en anglais, notice en français.

A DECOUVRIR

Les jeux de rôles micro sont une voie d'accès aux Royaumes, les romans en sont une autre, comme le jeu de rôles classique. Pour une sélection des produits publiés dans ces deux derniers domaines, reportez-vous au cahier technique.

RETOUR A SHADOWDALE

La cible privilégiée des forces d'invasion de Thay est le royaume péninsulaire d'Aglarond. Les deux nations se heurtent régulièrement en de fabuleuses batailles — la plus connue reste celle des Sables Chantants, qui remonte à près de deux siècles.

Aglarond est peuplé de forestiers déterminés. Le pays est sagement gouverné par la Simbul, une femme archimage qu'Elminster de Shadowdale avoue fort bien connaître.

Vastes sont les Royaumes Oubliés®, et nombreuses les contrées et les merveilles que nous n'avons pu citer. Les esprits curieux trouveront ailleurs d'autres informations : elles deviennent chaque année plus complètes, à mesure que s'accroît le nombre de documents publiés. Mais il restera toujours des blancs sur la carte et des mystères non révélés, pour tous ceux qui vibrent à l'appel de l'inconnu.



(1) Ce terme n'a aucun sens péjoratif. Voir, à la fin du dossier, le glossaire qui explicite tous les mots en italiques.

(2) Jadis nommé Merrydale (Val Joyeux), ce village est devenu Daggerdale (Val Poignard) à la suite d'une épidémie de vampirisme qui ravagea la contrée. Les habitants ont fermé toutes leurs auberges et sont devenus extrêmement méfiants envers les étrangers.

La plupart des textes concernant l'univers des *Royaumes Oubliés*® sont rédigés par Ed Greenwood. Ce dernier, cependant, se défend d'avoir rien inventé : il a seulement transcrit ce que le magicien Elminster lui a révélé au cours d'entretiens informels... Mais qui est donc Elminster ?

Jeu de Rôles
Page 86

Texte

Ed Greenwood

Traduction

Luc Masset

Sources du SAVOIR

La porte céda dans un craquement définitif. Les soldats, lames dégainées, la repoussèrent afin de jeter un œil dans les ténèbres qui s'étendaient au-delà. Ils purent voir une salle en désordre, sombre, emplie du silence de la mort. Une épaisse couche de poussière recouvrait tout. Au centre de la salle, sans qu'aucune trace de sa venue n'apparaisse alentour, un vieil homme était assis. Il fumait la pipe et chantonnait dans sa barbe tout en fixant les intrus.

"Qui donc es-tu, barbe-grise ?" demanda le premier des mercenaires qui s'approchait, menaçant. En guise de réponse le vieil homme prononça un Mot de

**Et les ténèbres
répondirent...**

Pouvoir qui frappa leurs tympans comme un coup de tonnerre. Le provocateur tituba en arrière, lâchant son épée et son

bouclier qui tombèrent avec fracas.

"Spoliateurs de sépulcres," dit-il d'une voix de basse grondante, "je me nomme Elminster. En cette crypte, je me tiens pour deviser avec mes amis. Vous allez les laisser et vous allez me laisser... A L'INSTANT." Et il se leva, le regard flamboyant. Les hommes reculèrent et, sans se concerter, s'enfuirent.

Le vieil homme gloussa, émit un soupir et s'assit à nouveau. Puis il interrogea les ténèbres : "Adonc, vous me disiez ?" Et les ténèbres répondirent...

Au cours des ans, j'ai publié de nombreux articles dans *DRAGON*® Magazine sur les différents aspects du monde des *Royaumes Oubliés*®. J'estime qu'il est juste de vous donner la source de tous ces renseignements. Je les tiens du sage Elminster⁽¹⁾.

Elminster est un puissant magicien, capable de voyager d'un univers à l'autre. S'il est originaire des *Royaumes Oubliés*®, où se trouve sa résidence, il vient parfois sur notre monde et m'honore de ses visites.

Intarissable sur bien des sujets, Elminster devient discret et presque timide lorsqu'on l'interroge sur sa propre personne. J'ai usé de moyens détournés pour l'amener à parler de lui — avec un succès limité, je l'avoue : apprendre d'Elminster ce qu'il ne veut pas que vous sachiez est presque impossible.

UN GRAND FUMEUR

Elminster me cause parfois des soucis : c'est un vieil homme acariâtre et tatillon, habitué à être respecté et écouté. Avec l'âge, il est devenu fantasque, enclin à des impulsions soudaines ponctuées de "au diable la raison". Certes, ses manières bourruées, souvent sarcastiques, cachent une gentillesse et une sensibilité profondes —

mais il adore être l'homme de tous les savoirs et de tous les mystères...

Conteur et mime naturellement doué, il est capable s'il le veut, de se montrer très persuasif. Sa conversation est, tour à tour, intelligente ou pleine de bon sens, sa voix peut prendre des inflexions hautaines ou charmeuses, terrifiantes ou autoritaires. Sans peur, et prêt à combattre si on le menace ou l'attaque, il ne se montre pourtant jamais agressif.

Elminster est un grand fumeur : dans sa pipe d'écume, il bourre en guise de tabac d'étranges substances produisant des volutes colorées et des étincelles. Les plaisirs de la table ne le laissent pas indifférent — son visage buriné en porte quelques traces, mais ses yeux pétillent d'intelligence et de malice. Il s'exprime avec une certaine distinction, qui s'accorde bien avec la simplicité de sa mise : une robe noire ou grise, propre et sans ornements est pour lui un vêtement de cérémonie.

UN GRAND SAGE

Il fut un temps où Elminster parcourait les *Royaumes* de long en large ; il préfère désormais explorer d'autres mondes, à la recherche de choses anciennes oubliées ou de magies nouvelles pour lui.



"Elminster" Clyde Caldwell

LE LANGAGE D'ELMINSTER

La conversation d'Elminster est émaillée de mots archaïques et de tournures inusitées. Il emploie "oncques" pour "jamais", "icelle" ou "icelui" pour "celle-ci" ou "celui-ci", etc. De plus, sa manie de la concision le rend parfois obscur :

"Essayez d'en garder souvenir, Alias," dit-il, "le bien et le mal ne sont pas toujours." Il se détourna et commença à s'éloigner.

"Ne sont pas toujours quoi ?" répondit Alias.

"Le bien et le mal," répliqua-t-il.

Une autre fois :
"Comme il est dit, les sages ne sont pas toujours."

"Pas toujours quoi ?" gémit Olive.

"Sages", proposa Alias.

(extraits de *Azure Bonds* par Kate Novak et Jeff Grub.)

Elminster aime l'incognito. Souvent, il se déplace sous un déguisement magique, ou même en étant invisible. Il évite de s'impliquer ouvertement dans les affaires diplomatiques ou politiques des Royaumes. Officiellement, il affecte la neutralité du sage ; en réalité, il favorise la paix, la liberté, la tolérance, et déteste l'esclavagisme, l'oppression et la destruction gratuite des beautés de la nature. On compte parmi ses alliés des druides, des mages de bonne volonté, et des rôdeurs. Il est certainement lié aux *Compagnons de la Harpe*, groupe mystérieux qui œuvre sous le manteau pour maintenir la paix et limiter l'influence des puissances et des hommes réputés maléfiques. Cependant, Elminster n'a jamais rien voulu me dire à ce sujet, se contentant de sourire et de cligner de l'œil à l'occasion.

UN GRAND MAGE

Elminster possède sans doute la meilleure bibliothèque privée de tous les Royaumes, aussi est-il souvent consulté à propos d'Histoire et de généalogie ; mais on le connaît mieux comme la principale autorité en matière d'arcane, de monstres et d'animaux fabuleux. Elminster, qui dispose de nombreux livres

de magie, a créé lui-même quelques sorts originaux et puissants qui l'aident à voyager et à recueillir des informations.

Elminster partage volontiers sa sagesse, mais il lui déplaît de prendre en charge les étudiants en magie. S'il accepte un disciple, ce ne peut être qu'une personne qui lui est chère.

Jadis, le "Vieux Sage", comme on l'appelle de nos jours, a été le maître de nombreux mages célèbres ainsi que du barde *Storm Silverhand* qui fut son apprentie et sa "douce mie" avant de tracer sa propre voie dans les Royaumes. Mais, depuis, Elminster a renoncé à cette forme d'enseignement — dégoûté, affirme-t-il, par le spectacle de tous ces sages, mages et "écolâtres de la chapelle si-je-cesse-de-pérorer-je-cesse-d'être" auxquels il ne voulait pas ressembler. Le véritable secret du mage, d'après Elminster, c'est de savoir quand **ne pas** utiliser ses pouvoirs.

Des *aventuriers* le visitent de tous les points des Royaumes, et on le dit faiblement riche grâce aux honoraires qu'ils lui payent. Cette rumeur est confirmée par le fait qu'il aide ceux qui lui plaisent sans contrepartie, et qu'il se permet d'en repousser d'autres sans considérer les sommes qu'ils lui proposent pour ses services.

UN GRAND HOMME

Les requêtes de ceux qui voudraient lui acheter des informations sur la magie et les créatures monstrueuses irritent Elminster :

"Oncques ne me vient consulter pour le vrai savoir, le savoir de la terre. Nul ne veut ouïr le savoir des plants, où semer et où ne pas semer, comment préserver la beauté tout en prélevant les richesses de la terre. Nul ne veut ouïr telles choses car — sachez-le — les épées et les sortilèges régissent les Royaumes, non les esprits clairs et les cœurs charitables."

Actuellement, Elminster réside en un lieu qu'il aime, la verdoyante vallée de Shadowdale. Il y mène une vie calme, respecté par les villageois qu'il conseille en matière d'éducation des enfants. Son scribe, Lhaeo, décourage les visiteurs importuns en leur faisant remplir des montagnes de formulaires jusqu'à ce qu'ils s'en aillent, éccœurés.

Même si je crains toujours que chaque soirée avec Elminster soit la dernière, je sais qu'il me survivra — et qu'il pourrait bien voir mille autres printemps, apprenant toujours, voyageant toujours. Si vous devez le rencontrer, veuillez lui montrer le respect qui lui est dû. Après tout, il peut mettre en déroute des armées entières...



(1) Ed Greenwood parle de la version américaine de DRAGON® Magazine. Le savoir d'Elminster s'y manifeste dans de nombreuses descriptions de créatures des Royaumes et d'autres mondes (série "Ecology of..."), et, en ce qui concerne la magie, dans les articles "Seven Swords" (DRAGON® Magazine US n° 74), "Six Shields" (n° 89) et la série "Pages from the Mages" (n° 62, 69, 92, 97 et 100). Dans DRAGON® Magazine version française, Elminster nous a déjà fait part de son opinion — peu flatteuse — des halflings (DRAGON® Magazine n° 3, p 42, in "Le point de vue du halfling"), nous lui devons également les descriptions de plusieurs épées magiques (in "L'âme des lames", DRAGON® Magazine n° 2, p 80 et suivantes) ainsi que les sortilèges du *Livre des Métamorphoses*, dans ce numéro. En attendant d'autres traductions...



"Dreams of the Red Wizard" Clyde Calwell

GLOSSAIRE

AVENTURIERS : Ainsi nomme-t-on les marginaux et associaux qui font profession de chercheurs de trésor (et ne récoltent souvent que des ennuis) — gagnant leur vie en la risquant dans les contrées et au contact des créatures les plus dangereuses des Royaumes. Dans certains pays, la loi les oblige à se former en Compagnies. Ils reçoivent alors, moyennant finance, une lettre de marque

les autorisant à arborer des armes. C'est une sorte "d'impôt" sur l'aventure.

LES COMPAGNONS DE LA HARPE : Cette organisation secrète agit essentiellement dans le Nord des Royaumes. Elle se compose essentiellement de bardes et de rôdeurs de bonne volonté qui luttent contre le mal sous toutes ses formes. Ils ont adopté pour emblème une harpe d'argent sur un croissant de lune.

DONJON : Ce terme, qui désigne à l'origine une tour

fortifiée, s'applique également aux vastes forteresses souterraines qui sont les meilleurs refuges en ces temps de magie.

RODEURS : Ces hommes et ces femmes sont des solitaires, familiers des contrées sauvages et de leur habitants animaux. Ils luttent pour préserver la nature et la place de l'homme au sein de celle-ci.

STORM SILVERHAND : Son nom signifie "Tempête Main d'Argent" (elle est née pendant un orage).

Les Sorciers Rouges de Thay méprisent la vie humaine et gouvernent leur peuple en tyrans. Ils incarnent tout ce que Elminster déteste.

2101F

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Manuel des Joueurs

ette nouvelle version
omplètement révisée,
ugmentée et mise à jour de
D&D pourvoit à tous les
esoins des joueurs qui
ésirent entrer dans le monde
'aventure fantastique du jeu
e rôle. Pour joueurs de
iveau intermédiaire à
vancé, 10 ans et plus.



TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION

Disponible en Juillet

Zeasle

Avec ses règles simples et son esprit "Donjon", Hero Quest, flanqué de ses deux extensions Karak Varn et Le retour du Sorcier, permet d'approcher le jeu de rôles en douceur.

Hero Quest

**Aux frontières
du jeu de rôles**

Nous sommes quatre : Umbar le Puissant, Glorim l'Habile, Ladael le Maître et votre serviteur, Aster l'Irrésistible. Délivrer Sir Ragnard des griffes de Ulag, le seigneur de guerre orc, fut le premier haut fait de notre petit groupe. Depuis, nous avons accompli bien d'autres exploits. Sur notre route, nous avons vaincu squelettes, zombies et momies ainsi que les immondes gargouilles à la peau de pierre. Nous avons renvoyé

en enfer lutins, orcs, fimir et guerriers du Chaos — qui furent des hommes avant de devenir des esclaves des Ténèbres. Au fil de nos aventures, nous nous sommes emparés de puissants objets magiques, dont le Fer de l'Esprit, la seule arme capable de percer l'armure du Seigneur-Sorcier. Nous avons affronté maints dangers, accompli de nombreuses quêtes, et nous sommes devenus des héros.

Hero Quest reprend les thèmes médiévaux fantastiques chers au jeu de rôles et certains de ses mécanismes. Un Maître de Jeu dirige les monstres, adversaires des joueurs, tandis que ces derniers doivent agir en équipe pour atteindre un but commun.

Les joueurs se répartissent quatre personnages : un barbare grand combattant, un nain capable de désamorcer les pièges, un enchanteur et un elfe qui unit les talents d'un guerrier à ceux d'un magicien. Ensemble, ils doivent remplir une des missions décrites dans le Livre des Quêtes. Pour cela, ils traversent pièces et corridors, évitent des pièges et combattent des monstres. Les obstacles sont placés par le Maître de Jeu selon les indications du Livre des Quêtes. Les figurines et décors fournis dans la boîte permettent une visualisation parfaite de la partie. Ce matériel presque luxueux donne un grand attrait au jeu.

Par ailleurs, les personnages peuvent progresser grâce aux trésors amassés lors des aventures. Inévitablement, comme dans les vrais jeux de rôles, les joueurs vont s'attacher à leur personnage. Enfin, les trois dernières quêtes du livre sont liées et peuvent être enchaînées en campagne, comme des scénarios de jeu de rôles.

Hero Quest reste cependant un jeu de société classique : pas question de dialoguer avec les monstres ou de quitter le plateau de jeu pour découvrir le vaste

monde ! Hero Quest ignore cette part d'improvisation qui fait l'attrait du jeu de rôles — mais aussi sa difficulté —, pour vous proposer une approche plus simple et plus conventionnelle de l'aventure.

KARAK VARN

Enfoncée par les troupes de Morcar le Maléfique, l'armée de l'empereur s'était retranchée dans l'ancienne citadelle naine de Karak Varn. Pour sauver l'Empire, mes trois compagnons et moi-même avons entrepris de retrouver le passage secret menant à la forteresse. Nous nous sommes enfoncés sous les montagnes et avons affronté les hordes de serviteurs du Mal menées par Petrokk, le Seigneur du Chaos. Après de terribles épreuves, nous avons atteint Karak Varn ; l'armée de l'empereur put faire retraite et fut sauvée du désastre. Nous fûmes traités en héros et royalement récompensés.

Il ne tient qu'aux joueurs de créer leurs propres épopées, à moins qu'ils ne préfèrent acquérir les extensions parues. Karak Varn est la première. Comme la seconde, *Le retour du Sorcier*, elle s'inscrit dans l'histoire du monde contée par le sage Mentor dans le Livre des Quêtes (inclus dans la boîte de base). Karak Varn propose une campagne de dix missions qui mènera les joueurs dans une ancienne ville naine infestée de créatures maléfiques. Au fil des aventures,

Texte

Frédéric Bassigny

Photos jeux

Stéphane Hanotin

Photos écrans

Frédéric Picard

FICHE TECHNIQUE HERO QUEST

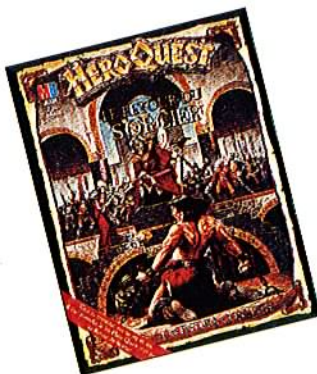
Editeur : MB

Mis au point avec le concours de Games Workshop

Matériel : 35 figurines de plastique, plateau, nombreux éléments de décor, cartes, dés, règles et Livres des Quêtes.

Extensions (avec de nouvelles quêtes et d'autres figurines) : *Karak Varn*, *Le Retour du Sorcier*.

Et pour créer ses propres quêtes : *Hero Quest Kit Forteresse*



les joueurs doivent retrouver les quatre morceaux de la tablette de Grin afin de reconstituer une carte qui sauvera l'armée de l'empereur assiégée à Karak Varn.

Ces quêtes sont plus difficiles que celles de la boîte de base : les monstres sont plus nombreux et des dangers nouveaux — telles les mystérieuses ténèbres magiques — guettent les joueurs...

LE RETOUR DU SORCIER

Dans la cité perdue de Kalos, le Seigneur Sorcier rassemblait une légion de morts-vivants qu'il lancerait bientôt sur les terres de l'Empire. Notre petite compagnie se rendit dans la ville morte afin d'empêcher ce désastre. A la suite de créatures sans âmes, nous avons pénétré dans de longs tunnels terrifiants. Ni la porte du Destin, ni les halls de glace hantés par les cavaliers fantômes, ni même Bellthor, le gardien des cavernes profondes, ne purent nous arrêter. Nous réussîmes à traverser la cité interdite et à atteindre l'ultime porte, celle qui mène au repaire du Seigneur Sorcier.

La campagne *Le retour du Sorcier* est la deuxième extension publiée. Ce n'est pas la suite de *Karak Varn* mais il est pourtant recommandé d'explorer les montagnes naines avant de la jouer, car c'est contre le Sorcier et ses créatures que les combats seront les plus rudes : certains monstres ont l'haleine empoisonnée, d'autres résistent aux sortilèges... La campagne atteint son paroxysme dans la dernière des dix quêtes, lors de la rencontre avec le Seigneur Sorcier...

Les morts-vivants nous attaquent sans répit. Umbar rugit, Ladael esquivé, Glorim me protège, et moi, les yeux fixés sur la sombre silhouette qui me fait face, je prépare mon sortilège.

Que les dieux soient avec nous !



HERO QUEST MICRO : UNE ADAPTATION (TROP ?) FIDÈLE

Même les joueurs isolés peuvent s'adonner à *Hero Quest* grâce à la version micro de ce jeu éditée par Gremlin. La réalisation est impeccable : vue en 3D isométrique, plan d'ensemble des souterrains visités, scènes de combats animées, décors sobres mais graphismes de qualité.

Il est souvent possible, voir conseillé, d'éviter les combats dont la résolution instantanée est souvent mortelle. Par contre, n'hésitez pas à fouiller les pièces et couloirs traversés, même si cela prend du temps. Vous pourrez ainsi rassembler un petit pécule qui vous permettra d'acheter un équipement toujours plus efficace.

Si vous pratiquez des jeux comme *Cadaver* ou *Eye of the Beholder*, certaines conventions vous surprendront peut-être : par exemple, l'impossibilité pour les personnages d'échanger des objets ou de l'argent, ou encore, le fait que les objets trouvés lors d'une fouille "tombent du ciel" dans votre sac sans jamais apparaître dans la pièce. Mais *Hero Quest* n'est pas un jeu de rôles ou d'aventures micro : il procède d'un jeu de plateau, dont il suit fidèlement les règles.



FICHE TECHNIQUE HERO QUEST MICRO

Editeur : Gremlin

Distributeur : PPS

Versions Atari et Amiga disponibles

Notice en français

Extension : *Return of the Witch Lord*

L'extension, *Return of the Witch Lord*, apporte de nouvelles missions, forcément plus dangereuses puisque vos personnages se sont aguerris dans le premier volet. Cela se traduit par un plus grand nombre d'ennemis, de dalles piégées, et de passages secrets à découvrir.

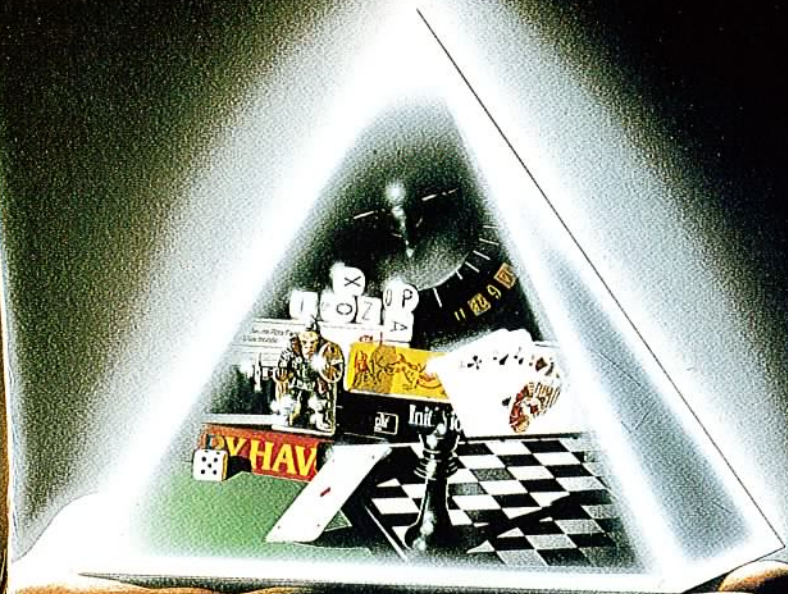
Frédéric Lascombe



Version Atari



PARIS PORTE DE VERSAILLES
DU 11 AU 20 AVRIL 1992
DE 10H A 19H - HALL 1
NOCTURNE VENDREDI 17 AVRIL 22 H



7^e
SALON
NATIONAL

JEUX DE REFLEXION

**Jeux Educatifs, de Société, de Rôle,
de Simulation, d'Histoire, de Stratégie,
de Chiffres, de Lettres, de Cartes ...**

AVEC LE 13^e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT

La version française du nouveau "D&D® Basic" vous fait pénétrer dans l'univers du jeu de rôles : le vrai, celui qui offre une liberté d'action complète et ouvre les plus vastes horizons.

Dungeons & Dragons

Basic

FICHE TECHNIQUE DUNGEONS & DRAGONS® BASIC

Jeu de rôles édité par TSR
Matériel : livre de règles de 64 pages, plateau, figurines de cartons, écran, dés, fiches d'initiation.

Version française distribuée par Hexagonal et Jeux Descartes

Principales extensions (en anglais) : Rules Cyclopedia, suppléments pour Known World™ et Hollow World™.

Texte

Timothy B. Brown

Traduction

Clad Valdinne

Jusqu'à maintenant, le jeu de rôles avait la réputation d'être d'accès difficile. Et en effet, la plupart des règles, avec leurs épais volumes truffés de tables et de diagrammes, avaient de quoi refroidir l'enthousiasme du débutant. Sa nouvelle acquisition échouait, le plus souvent, sur une étagère poussiéreuse et n'en descendait plus.

Mais alors, comment apprenait-on le jeu de rôles ? Par la pratique, en s'intégrant à un cercle d'amis qui jouaient déjà. Ce n'est qu'après avoir saisi les principes du jeu qu'on se procurait les règles — comme un ouvrage à consulter pour préciser tel ou tel point, mais certainement pas comme un guide d'initiation. Aucun jeu n'était conçu pour cela ; les règles s'adressaient, en fait, à ceux qui avaient déjà compris l'essentiel.

SI L'EXPÉRIENCE VOUS TENTE...

Avec le nouveau D&D® Basic, les choses changent. Désormais, vous pouvez apprendre le jeu de rôles seul, dans un premier temps, puis avec des amis qui n'en savent, au départ, pas plus que vous. Au cœur du système se trouvent les "Cartes Dragon" : des fiches, illustrées et clairement présentées, qui vont vous guider pas à pas sur le chemin de la découverte.

Chaque fiche présente un point de règle, que vous appliquez aussitôt en jouant une mini-aventure. Ce sont d'abord de courtes "aventures-dont-vous-êtes-le-héros" que vous jouez seul. Très vite, vous serez en mesure d'organiser une partie avec quelques amis : vous déployez le plateau de jeu — des souterrains avec pièges et trappes — vous y placez les figurines des joueurs, celles des monstres et vous partez en exploration (un peu comme dans le jeu *HeroQuest*).

Le plateau représente votre premier donjon⁽¹⁾. Toujours guidé par les Cartes Dragon, vous l'explo-

Les secrets du jeu de rôles révélés

rez entièrement en quatre parties successives. Ce faisant, vous assimilez sans effort tous

les principes du jeu de rôles.

Et ensuite ? Eh bien, vous vous apercevez que ce plateau, sur lequel vous vous déplacez, n'est qu'un accessoire. S'il est pratique, il n'est pas indispensable et, à la longue, il entrave votre imagination. Mais vous constatez également que rien ne vous empêche d'en sortir pour explorer d'autres souterrains, ou même, partir à l'aventure dans le vaste monde extérieur. Et ce que vous éprouvez alors, cette sensation d'avoir pénétré avec vos amis dans un rêve vivant et d'y agir en toute liberté, seul le jeu de rôles peut vous l'apporter.

SI VOUS ETES UN VIEUX ROUTARD

Apparemment, le nouveau D&D® Basic n'est pas pour vous : il n'apporte aucun changement aux règles de D&D®, ni aucune innovation, à part son écran flamboyant et les fiches d'initiation — ou Cartes Dragon. Celles-ci vous intéresseront probablement mais elles n'offrent rien de neuf au vieux joueur que vous êtes...

Est-ce bien sûr ?

Il s'agit en fait d'un outil d'apprentissage, disponible chaque fois que vous en aurez besoin. Bien sûr, vous connaissez déjà les règles et vous maîtrisez probablement des jeux bien plus sophistiqués que D&D®⁽²⁾. Mais comment faire pour élargir votre groupe de joueurs ? Ne vous est-il jamais arrivé d'annuler une session de jeu par manque de participants ? Ou de demander aux quelques joueurs présents de contrôler plus d'un personnage, simplement parce qu'il n'y avait pas assez de monde pour jouer ? Si vous donnez les Cartes Dragon à un ami modérément intéressé, vous avez de grandes chances de gagner un nouveau joueur. Il franchira de lui-même le pas entre l'intérêt et la participation. Peut-être même se rappellera-t-il les règles mieux que vous !



Jeff Easley

D&D® Basic est un jeu simple. On y joue des personnages de bas niveau qui explorent des souterrains, un point c'est tout. Mais si vous amenez quelqu'un à ce stade, il aura toutes les connaissances nécessaires pour aller plus loin. La prochaine étape logique serait la *Rules Cyclopedia* qui emmène les joueurs vers de plus hauts niveaux et dans les vastes étendues du Monde Connu. Ils peuvent même appliquer ce qu'ils ont appris en se lançant dans les Règles Avancées de Donjons et Dragons® ou d'autres jeux de rôles totalement différents.

Ne vous plaignez plus : voici enfin l'outil qui fera comprendre le jeu de rôles à nos contemporains. Utilisez-le, encouragez les autres à l'utiliser ; et préparez-vous à affronter de nouveaux problèmes — par exemple : combien de parties différentes pouvez-vous diriger en une semaine ?



(1) Donjon : il ne s'agit pas ici d'une tour fortifiée mais des souterrains qui s'étendent en dessous (traduction littérale de l'anglais "dungeon" : oubliette)

(2) Précisons que D&D® et AD&D® sont deux jeux distincts, même s'ils se ressemblent. AD&D® offre plus de choix, D&D® un système plus souple qui se prête mieux à l'initiation.

Autrement, les règles de D&D® se présentent sous forme de boîtes, chacune couvrant une plage de niveaux. Désormais, la gamme s'organise autour de la nouvelle boîte du "Basic" (niveaux 1-4) et de la *Rules Cyclopedia*, un livre qui rassemble toutes les informations nécessaires pour jouer aux niveaux supérieurs (jusqu'au 36° !).

KNOWN WORLD™ & HOLLOW WORLD™

Le monde n'est pas plat, mais il est creux !

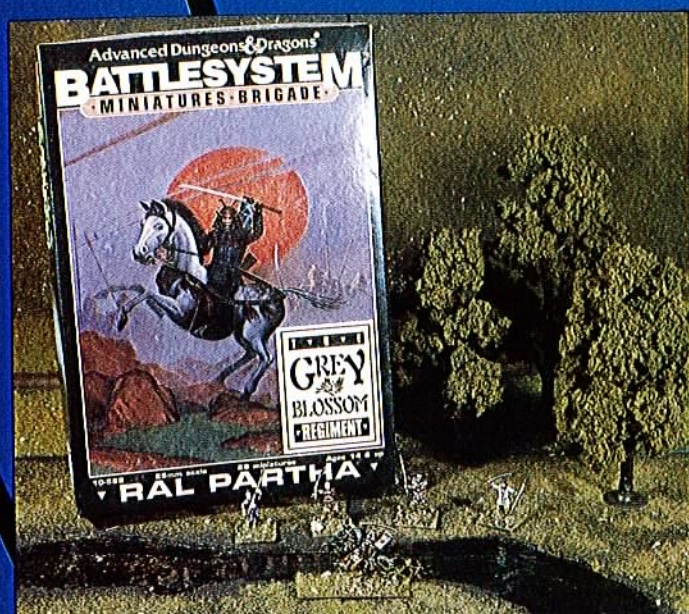
Dans l'article "Voyage éclair sur huit univers", nous avons donné un aperçu des mondes disponibles pour AD&D®. Les joueurs de D&D® ne sont pas en reste et disposent d'un monde complet, même si, actuellement, il faut savoir lire l'anglais pour y accéder.

Mystara, le "Monde Connu" a développé des cultures très semblables à celles de l'Europe du XV^e, bien que la féodalité y soit plus forte et la technologie généralement moins avancée. Sur trois continents et sous toutes les latitudes, on trouve de grandes nations prospères peuplées par les hommes et d'autres races intelligentes.

Mais le monde de D&D® possède une caractéristique unique : il en cache un autre. À l'intérieur du "Monde Connu" se trouve le "Monde Creux". Un petit soleil est suspendu au centre de la planète et de vastes ouvertures polaires permettent de passer d'un monde à l'autre. Les bords des ouvertures sont si épais et embrumés qu'on peut les franchir sans s'en apercevoir.

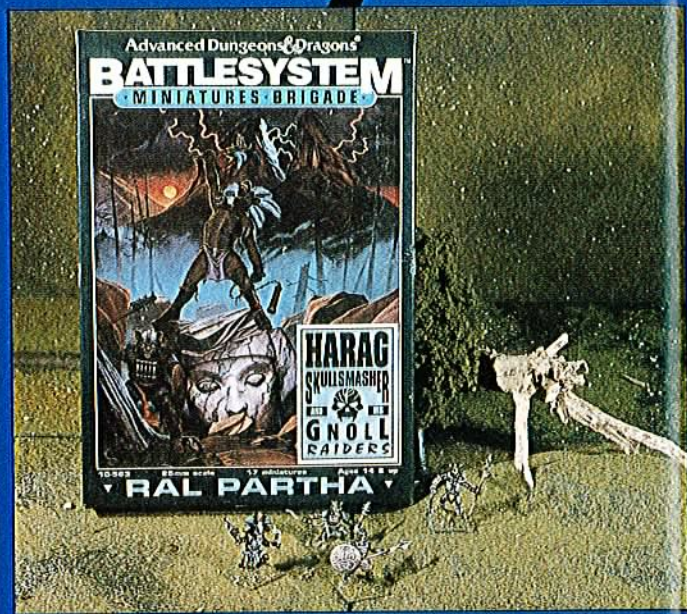
Le Monde Creux est presque inconnu à l'extérieur. On y rencontre des créatures et des civilisations depuis longtemps disparues de la surface, mais qui sont restées figées, ici, au stade d'évolution où elles se trouvaient lorsque les Immortels les y implantèrent.

RAL PARTHA



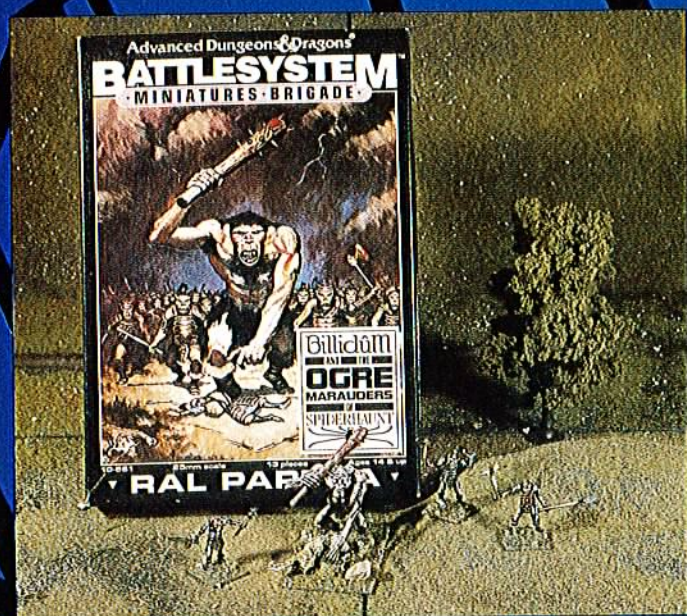
R 390

(26 Figurines)



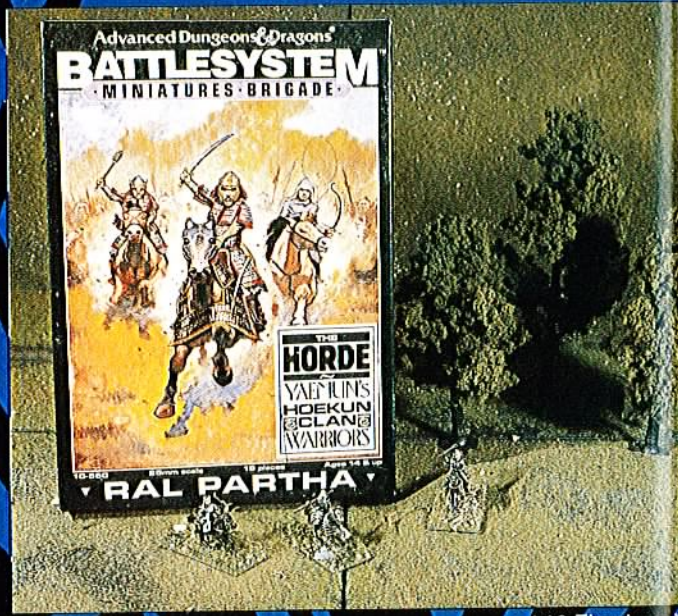
R 391

(17 Figurines)



R 349

(13 Figurines)



R 348

(19 Figurines)

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

- ☐ R 390 THE GREY BLOSSOM REGIMENT.....195,00 F.
- ☐ R 391 HARAG SKULLSMASHER AND HIS GNOLL RAIDERS195,00 F.
- ☐ R 349 BILLIDUM AND THE OGRE MARAUDERS OF SPIDERHAUNT.....195,00 F.
- ☐ R 348 THE HORDE YAEUMUN'S HOEKUN CLAN WARRIORS.....234,00 F.

(Frais de port compris). Ci-joint mon règlement total de00 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 .

A LA POINTE DU PINCEAU

Notre dernier article vous donnait les principes d'utilisation de la peinture à l'huile.

Nous enchaînons sur quelques "techniques avancées" pour obtenir des figurines originales et encore plus belles.

Armures & dentelles

Dans ce numéro, nous avons sélectionné cinq modèles : une magicienne d'*Alternative Armies*, une elfe de *Prince August* et trois chevaliers de *Grenadier*. C'est plus que dans les précédents articles, mais les connaissances que vous avez acquises nous permettent de décrire uniquement les techniques et détails nouveaux. C'est ainsi que vous ne verrez pas de photos des figurines avec leur sous-couche blanche.

PREPARATION DES FIGURINES

La préparation des modèles est la même que dans les précédents articles : ébarbage, polissage, sous-couche (à la peinture enamel blanche). Pour la figurine *Prince August*, faites disparaître au préalable la sous-couche grise d'origine.

LES COULEURS

Les peintures employées sont les mêmes que dans l'article de notre N°3 :

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
Violet Winsor	174 SL série 2
Rouge Brillant	101 SL série 1
Laque Pourpre	164 SL série 2
Terre d'Ombre Naturelle	129 SL série 1

Les références sont celles de la gamme Winsor & Newton. Il vous faut également du liquin et deux pots de poudre métallique de la même marque :

Silver

Gold

Procurez-vous enfin des poudres irisées pour maquillage de la marque Avon :

Gold Glimmer

Madras Copper



Texte, Peinture et Dessins

Philippe Plual

Photos

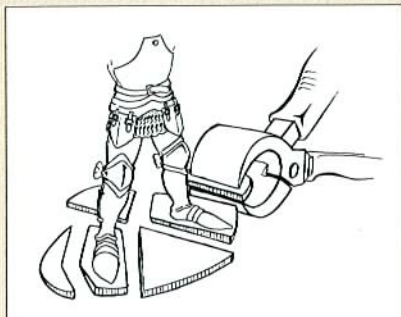
Jérôme Bohbot

Philippe Plual

DESOCCLAGE DES FIGURINES

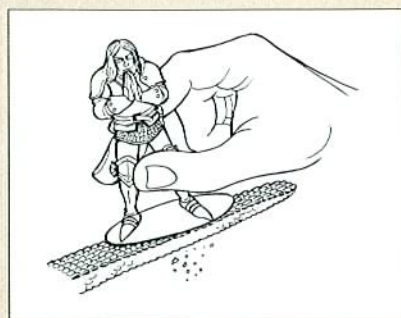
Dans les dioramas que nous vous avons présentés jusqu'alors, nous avons toujours pu dissimuler le socle des figurines. Par exemple, en le recouvrant de polyfilla pour imiter l'herbe. Ce n'est pas toujours possible, notamment si vous utilisez des décors d'intérieur où le sol est gravé pour figurer un dallage. Dans ce cas, vous n'avez pas d'autre solution que d'ôter le socle de vos figurines. Ne l'attaquez pas au cutter, il ne s'agit pas d'une simple bavure mais d'un épais morceau de métal, et vous risquez de casser votre lame, voire même de vous couper les doigts... Voici deux méthodes pour s'en débarrasser rapidement (NDLR : du socle, pas des doigts !) :

- Avec une pince coupante, dégagez le socle autour des pieds, puis enlevez ce qui reste en dessous à l'aide du cutter et d'une petite lime.



- Avec une râpe à bois, râpez le socle par en dessous jusqu'à l'épaisseur d'une feuille de papier à cigarette. Dégagez alors les pieds au cutter et finissez avec une petite lime.

ATTENTION : Si vous adoptez la deuxième solution, tenez la figurine par les jambes pendant toute l'opération, sinon cette partie, qui est en général la moins épaisse de la figurine, risque de se briser.



LES TATOUAGES

Pour les tatouages, nous prendrons en exemple l'*elfe* de *Prince August*. Si vous voulez obtenir le même effet que sur le modèle photographié, lisez attentivement ce chapitre — et le suivant pour la dentelle — avant de commencer à peindre. Vous saurez ainsi quelles zones de la figurine recevront une couleur chair.

On distingue deux catégories de tatouages susceptibles d'être réalisés sur une figurine : les grands (tatouages japonais de type "yakusa", teinture de toute une partie du corps en une seule couleur, etc.) et les petits (du genre : un cœur, une épée, "A ma maman", etc.).

- Pour les grands, délimitez la partie du corps qui recevra le tatouage. Evitez qu'on puisse le confondre avec un vêtement : un tatouage en forme de T-shirt, par exemple, ne se distinguera pas d'un vrai T-shirt ! Peignez d'abord la peau SAUF aux endroits destinés à recevoir le tatouage (photo 1).



1

Après séchage de la peau, peignez votre tatouage. S'il ne s'agit que de mettre en couleur une partie du corps, sans dessin particulier, peignez les reliefs et les creux en utilisant les techniques de la chair. Exemple : le haut du visage de l'*elfe* est teint en bleu ; on passe donc du Bleu Winsor pur autour du visage, dans les orbites et de chaque côté du nez ; du Blanc sur le front, les pommettes et l'arête du nez ; puis on réalise les dégradés selon la méthode ordinaire. Laissez sécher avant de dessiner les yeux (photo 2).



2

- Pour les petits tatouages, peignez normalement la peau, laissez sécher, puis tracez le motif. N'oubliez pas que votre tatouage doit être identifiable sans qu'on puisse le confondre avec une tache ou une crotte de mouche. A cette fin, choisissez des dessins simples, faciles à reconnaître, et évitez qu'ils touchent les cheveux ou les vêtements (photo 3).



3

LES VETEMENTS FANTAISIE

La dentelle permet de réaliser des vêtements sortant de l'ordinaire. Commencez par délimiter, sur les habits, les endroits où se trouve la dentelle et peignez-y la peau (choisissez des vêtements collants : des manches bouffantes ne conviennent pas). Quand la peau est sèche, armez-vous de votre pinceau le plus fin, et dessinez la dentelle (choisissez de préférence de la dentelle claire sur une peau sombre et inversement) (photo 4).



4

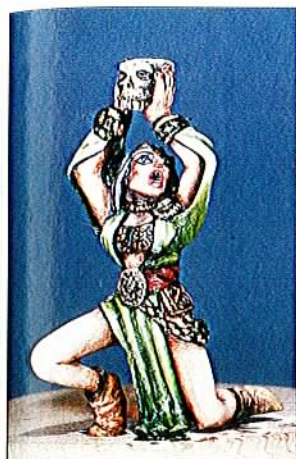


5

Il ne vous reste plus qu'à terminer votre figurine d'*elfe* suivant les méthodes classiques : la robe est un dégradé de Noir, Jaune de Naples et Blanc (photo 5).

Passons à la *magicienne* d'*Alternative Armies*. Nous allons voir sur ce modèle que les bas, et par extension les vêtements transparents, ne présentent guère de difficulté.

Commencez par peindre la figurine selon les méthodes éprouvées. Le soutien-gorge est en dentelle noire. La robe présente un dégradé Vert, Jaune de Naples et Blanc. La ceinture est de Laque Pourpre, Rouge Brillant et Blanc. Le crâne est en Terre d'Ombre Naturelle, Jaune de Naples et Blanc. Traitez la chair, le cuir et les parties métalliques selon les techniques du N°3 (photo 6). Laissez sécher, puis faites un mélange 3/4 liquin, 1/4 Garance Brune Aliz, que vous passez sur la partie claire des bas.



6



7

Tracez un trait de blanc pour figurer le reflet de la lumière, puis dégradez. Après séchage, réalisez la partie supérieure plus foncée de chaque bas en inversant les proportions du mélange. Reprenez le trait blanc sur ces zones [photo 7].

LES ARMURES

Il existe de nombreuses manières de rendre l'aspect du métal. Cette fois nous allons utiliser les poudres à base de métal même.

Sur chacun des **chevaliers**, passez d'abord une base de peinture enamel Noir Brillant sur



8

toutes les surfaces qui seront argentées — sauf sur les cottes de maille qui, du fait de leur gravure tout en reliefs, se prêtent mal à l'utilisation des poudres. Surtout, ne peignez pas maintenant les futures parties dorées [photo 8].

Récupérez un quelconque morceau de plomb (chute de socle...) qui vous servira de témoin. En effet, les poudres s'appliquent alors que la peinture n'est pas encore tout à fait sèche. Pour saisir le bon moment, posez votre doigt sur le témoin après environ une demi-heure. Vous ne devez sentir qu'une légère résistance en le retirant : seul le relief de votre empreinte digitale doit être légèrement noirci.

Prenez alors un pinceau absolument sec ; chargez-le d'un petit peu de poudre



9

métallique, et brossez doucement la figurine aux endroits peints en noir. La poudre se dépose sur la peinture et s'y colle, donnant un aspect métallique particulièrement réaliste [photo 9]. Ces poudres très fines ont tendance à s'accumuler dans les creux ; il vous faudra reprendre les parties ombrées de l'armure avec un pinceau fin et du noir brillant enamel dilué [cf. schéma 7 dans notre N°1]. Attendez que la figurine soit complètement sèche

pour reprendre toute l'opération sur les parties dorées.

Les cottes de maille sont réalisées avec de la peinture enamel argentée, selon la technique du dry brush [photo 10]. Il ne vous reste plus ensuite qu'à finir la figurine selon les techniques habituelles [photo 11].



10



11

Vous pouvez facilement modifier l'aspect final de l'armure en changeant la couleur de la base. Rappelez-vous Lancelot du Lac dans *Excalibur* de John Boorman : "Regarde-le," dit Merlin "il est si beau, si vif..." et c'est vrai qu'à côté des autres...!

Si votre figurine représente un paladin, utilisez par exemple un mélange 1/3 Noir Brillant, 2/3 bleu marine pour la base [photo 12] et, après avoir posé la poudre argentée, reprenez les parties sombres avec le même mélange. Terminez encore une fois selon la démarche habituelle [photo 13].

Si, au contraire, vous désirez que l'armure ait l'aspect un peu fatigué, passez une base 2/3 Noir Brillant, 1/3 Antique Bronze (enamel Humbrol) [photo 14] et ajoutez à la poudre argentée un peu de poudre à maquillage irisée, couleur cuivre ou bronze. N'en mettez pas trop, ou votre armure aura vraiment l'air d'un tas de rouille. Attention, ces poudres pour maquillage doivent impérativement être "libres" (sans liant chimique gras) et de préférence "iri-



12



13

sées", ou le fini risque d'être trop mat. Comme il existe toutes sortes de couleurs de fards, vous pouvez ainsi varier à l'infini les nuances de vos armures [photo 15].



14

Il n'est pas conseillé de les vernir car elles risquent d'y perdre leur rendu métallique. Laissez vos figurines telles quelles, mais évitez d'y toucher et espérez que le temps ne les ternira pas trop.

15



DIORAMA : SCENES D'INTERIEUR

Nous avons déjà vu comment intégrer vos figurines dans des décors d'extérieur ; ce qui est assez facile à réaliser avec un minimum de matériaux. Il en va autrement des décors d'intérieurs.

Si vous n'êtes pas un bricoleur hors pair, choisissez l'un des nombreux décors qu'on trouve dans le commerce. Certains sont modulables et peuvent être assemblés pour construire de véritables châteaux, d'autres ne permettent que de réaliser une saynète. La plupart sont en résine, ne demandant qu'un minimum d'assemblage avant la peinture. Ne négligez pas ce travail, une superbe figurine ne sera pas mise en valeur dans un décor bâclé.

Notre choix s'est porté sur un décor de la marque JPG, dont la gravure est d'une très grande qualité et le moulage parfait (pas une seule bulle disgracieuse dans la résine). Il faut noter que les murs peuvent s'emboîter dans d'autres éléments pour construire une pièce plus vaste, mais qu'ils ne sont gravés que d'un seul côté. La résine se travaille très bien à la lime et au cutter ; vous pouvez donc modifier le bord et le haut des murs comme il vous plaît.

• **Les murs :** Après avoir collé les deux murs ensemble, puis le tout sur le socle, passez une couche de peinture à maquette Blanc Mat et laissez sécher. Passez ensuite un mélange de peinture à l'huile 1/2 Noir, 1/2 Terre d'Ombre Brûlée diluée dans du liquin [photo 16].



16

teintes suivantes : Terre d'Ombre Brûlée, Brun Rouge, Garance, Terre de Siègne Brûlée, en association avec le Jaune de Naples et le Blanc. Si votre brossage était un peu trop "musclé", repassez les



17

joints entre les pierres avec un peu du mélange : 1/2 Noir, 1/2 Terre d'Ombre Brûlée [photo 17].

18

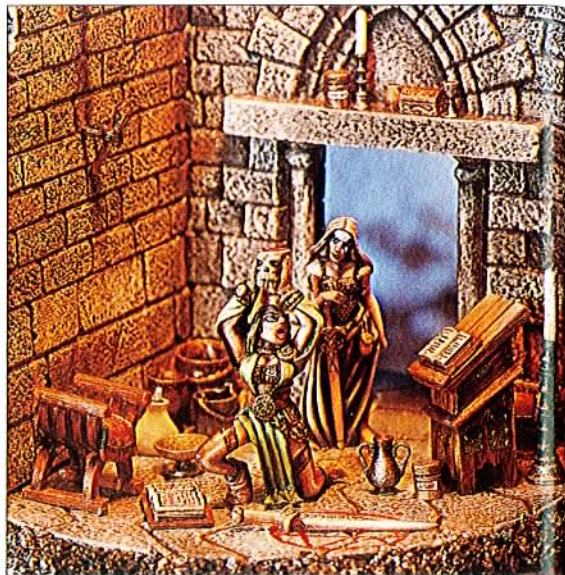
• **Le mobilier :**

Le choix des marques est assez restreint, mais vous trouverez dans la gamme Aquila tout ce qu'il faut pour aménager votre intérieur, du lit jusqu'au



balai, en passant par les tables, chaises, jeux d'échec (Si ! Si ! à l'échelle 1/60°...) et toutes sortes de pots, pichets, coupes, etc. La peinture ne pose pas de problèmes particuliers : les bois et métaux dominent et nous savons déjà comment les traiter [photo 18]. Sur les modèles présentés, seule l'épée provient des nouveaux blisters d'armes Grenadier, le reste est du matériel Aquila.

• **Mise en place :** Quand tout est sec, mettez-vous dans la peau d'un metteur en scène : sous quel angle le diorama sera-t-il regardé ? En fonction de la réponse, il faudra répartir objets et personnages dans la pièce de manière à ce qu'ils ne se cachent pas les uns les autres, mais au contraire se mettent en valeur [photo 19].



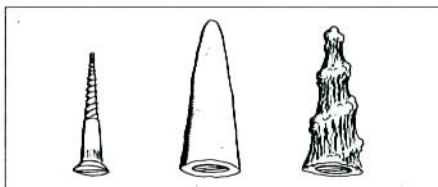
19

• **La grotte :** Il existe un autre cadre pour une scène d'intérieur : la grotte, qui se caractérise principalement par l'absence de verdure et la présence de stalagmites (NDLR : Certes, Certes...). Réalisez une base pour le sol, en écorce ou en carton, et habillez-la de plâtre de Paris, lequel donne d'excellents résultats lorsqu'il est peint en dry brush. Pour les stalagmites, utilisez des vis de différentes tailles ; recouvrez-les de pâte à bois et gravez-les pour leur donner l'aspect de concrétions calcaires.



20

Depuis le N°1, nous avons couvert les principaux types de peinture pour figurines 25 mm, mais notre rubrique ne s'arrête pas là, car il reste beaucoup à dire sur la peinture de chaque type particulier de figurines. Dès le prochain numéro, place à la science-fiction et aux armures "super-lourdes" !



Vous pouvez inclure dans le décor des pierres sortant de l'ordinaire (mini-géodes, cristaux...). On en trouve chez les marchands spécialisés dans les minéraux, ainsi que dans certains grands magasins, au rayon des collections diverses : entre les timbres et les pièces de monnaie. Méfiez-vous : selon la nature de ces pierres, les prix vont de presque rien à des sommes astronomiques ! [photo 20].

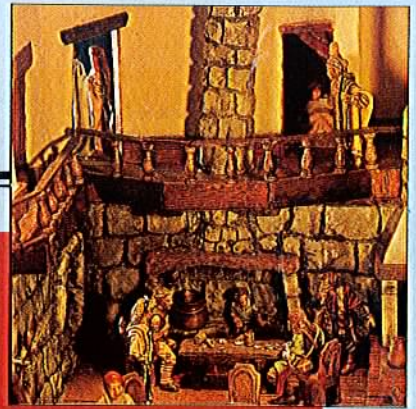
Enfin, disposez vos personnages en évitant (sauf effet voulu) de les cacher dans le décor. Une fois de plus, il vous faut privilégier un angle de vue et vous arranger pour que toutes les figurines lui présentent leur meilleur côté. Vous éviterez les catastrophes en déterminant cet angle dès le début de la réalisation et en choisissant vos figurines en conséquence.

COURRIER

Régis Naud nous envoie de superbes diapositives (que vous pourrez admirer prochainement dans nos pages) accompagnées d'une longue lettre expliquant ses techniques. Voici comment il réalise les champignons : "...les champignons ont été réalisés à l'aide de tiges de raisin : on mange le raisin et il reste le champignon". Simple, mais il fallait y penser !

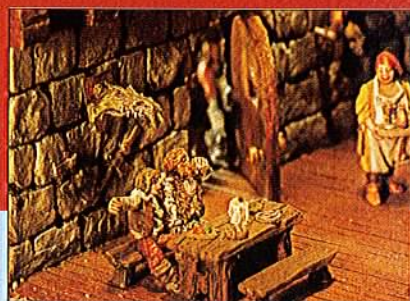


DIORAMAS



SCENE D'AUBERGE

(figurines Mithril de Prince August ; décors Métal Magic et Prince August). Peinture par Emmanuel Rit ; photographie par Jérôme Bohbot avec l'aimable autorisation de Temps libre, Paris.



Le milieu de la figurine est en deuil :

Le jeune et talentueux graveur Érick Legrand a été victime d'un accident de moto. L'équipe de DRAGON® magazine présente ses condoléances à sa famille et à ses amis.

Exposition Sèvre 91

Un diorama primé de Mr J. Josseu, photographié par Philippe Blual.





TOUER DES
PETITES BÊTES
UNIQUEMENT
POUR TA BEAUTÉ.
C'EST CRUEL!

CRUEL, CRUEL
C'EST LA LOI DE
LA NATURE.



LA LOI DE LA
NATURE, TU
ME FAIS
RIRE!

JE SOUFFRE
POUR ÊTRE BELLE,
IL EST NORMAL
QUE D'AUTRES
SOUFFRENT
AUSSI.



CE SONT
EUX QUI SOUFFRENT
ET TOI QUI DEVIEUX
BELLE SI ÇA NE ME
TROMPE.

TOUTES FAÇONS,
AVEC CE NOUVEAU
PIÈGE, LES DRELINS
NE SOUFFRENT PAS
PLUS QUE JE LES
CAPTURE
VIVANTS.



EN TOUT
CAS, POUR
L'INSTANT, TU
NE CAPTURES
PAS GRAND
CHOSE...



FREDDY, C'EST FINI

Avant de libérer l'écran de nos cauchemars, Freddy l'affreux s'offre une fin en relief.


Freddy n'est plus ! Le psychokiller de nos rêves a raccroché son gant griffu. Fini le délire. Fini le cauchemar. Freddy est mort et définitivement (?) enterré. Le titre du sixième volet ne laisse aucun doute à ce sujet : *Freddy's dead*, nous annonce l'affiche sans ménagements ; et on ne nous ment pas. Freddy Krueger passe bien de vie à trépas à la fin du film.

Depuis six épisodes (sans compter la série télé), cet assassin rigolard et pervers hantait les écrans. Il faut dire qu'il commençait à s'essouffler, à force de courir derrière des ados débiles. Mais les dollars continuaient à rentrer dans les caisses et scénaristes et producteurs auraient eu tort de ne pas exploiter le filon. Alors pourquoi prendre la décision de liquider Freddy ?

Robert Englund, acteur obscur propulsé au rang de star par ce personnage peu recommandable, avoue qu'il en avait assez de jouer les grands brûlés sadiques. Il souhaite maintenant changer de registre (on s'interroge sur ses possibilités de recyclage, mais qu'importe...). New Line, la firme productrice devenue richissime grâce aux produits dérivés de tout poil, s'est certainement rendu compte qu'il était grand temps de passer à autre chose. La légende de Freddy s'étiolait et le personnage tournait au clown sinistre, tout juste capable d'effrayer les moins de quatorze ans qui constituaient, il est vrai, la

En bout de course, à bout de souffle

force vive de son public. Restait à trouver un "truc" pour rendre mémorable le dernier volet de la célèbre série. Cet élément nouveau, ce gadget agaçant, cette idée excitante, c'est le relief. Le procédé n'est certes pas nouveau mais n'a pas été utilisé depuis plusieurs années dans un film grand public. Et les jeunes qui se ruent dans les salles obscures dès que Krueger y montre le bout de son gant n'ont jamais goûté aux joies sans mélange de la 3-D, que seuls les cinéphiles "vieux de la vieille" ont déjà expérimentée. Comme le relief coûte cher et fait mal aux yeux, il n'intervient que pendant les dix dernières minutes du film. Le bouquet final, en quelque sorte, car il était normal qu'un héros de la peinture de Freddy disparaisse en beauté. Cela dit, ces scènes n'apportent pas grand-chose à ce film un tantinet mollasson. Quiconque a déjà tâté du relief connaît cette sensation inimitable de recevoir toutes sortes d'objets dans la figure. Ici, monstres et créatures de l'enfer vous sautent à la tête avec entrain mais les effusions de sang sont réduites au minimum pour ne pas risquer une interdiction aux moins de dix-huit ans assez peu commerciale.

Le film correspond donc tout à fait à ce que l'on pouvait attendre. Il satisfera les fans de Freddy mais confirmera les autres dans l'opinion que le tueur a fait le bon choix en arrêtant les frais : Freddy est anivé en bout de course, à bout de souffle. Qu'il repose en paix. 



Texte

Caroline Vié



VALÉRIAN

La série BD Valérian prouve en quatorze albums que le Space Opera est un genre inépuisable. Il est vrai que Christin et Mézières ont vu grand : leurs héros disposent d'un vaisseau capable de se déplacer dans le temps comme dans l'espace. Ainsi toutes les planètes et toutes les époques leur sont accessibles, y compris la Terre du XX^e siècle. Mais gare aux paradoxes temporels !

Texte

Erich Martin

A LA RECHERCHE DE LAURELINE

Valérian et Laureline sont des agents spatio-temporels au service de Galaxy, une civilisation située dans le lointain futur de la Terre. Galaxy est dynamique, parfois agressive, et possède une technologie hautement évoluée — ce qui est d'autant plus remarquable que ses fondateurs ont dû relever les ruines de la Terre après le cataclysme nucléaire de 1986... 1986 ? Oui, vous avez bien lu, et il y a effectivement un paradoxe. Rien de tel ne s'est produit cette année-là⁽¹⁾, nous le savons bien et pouvons nous en réjouir, mais pour les humains de Galaxy, c'est tragique : toute leur civilisation se trouve effacée comme si jamais elle n'avait existé. Elle laisse, tout au plus, des traces incertaines dans la mémoire des peuples extra-terrestres qui furent en contact avec elle...

Si les causes exactes du phénomène ne sont pas connues, on les suppose liées aux manipulations temporelles effectuées par les agents de Galaxy : on ne joue pas impunément avec la trame du temps ! Par ailleurs, les agents du service spatio-temporel qui se trouvaient en mission dans une autre époque comptent parmi les seuls survivants de la catastrophe. Valérian et Laureline sont du nombre, mais leur situation n'est guère enviable car, s'ils disposent toujours d'un astronef capable de sillonner les routes de l'espace-temps, ils n'ont plus de base et les pièces détachées et autres ressources commencent à leur manquer...

Aux dernières nouvelles, Valérian et Laureline auraient fait un bref séjour sur la planète Blopik, dans la constellation d'Orpher. Valérian s'y serait compromis dans un trafic d'armes vivantes : que voulez-vous, il faut bien vivre ! Depuis, le couple

L'espèce humaine a-t-elle vraiment existé ?

aurait repris l'espace-temps pour une destination inconnue.

Nous désespérons de retrouver leur trace lorsqu'un

fax de l'agence Tempora est parvenu à la rédaction. Daté de 2790, il nous signalait la présence de Laureline et Valérian dans la structure artificielle connue sous le nom de "Point Central". Le professeur Wandalu, spécialiste des espèces oubliées et des civilisations effacées, aurait même pu s'entretenir quelques instants avec Laureline... Mais laissons la parole au professeur, un Brovinien de la planète Kzoulouk qui est certainement le seul scientifique du XXVIII^e siècle à s'intéresser aux Terriens en dépit de "l'effacement" de Galaxy.

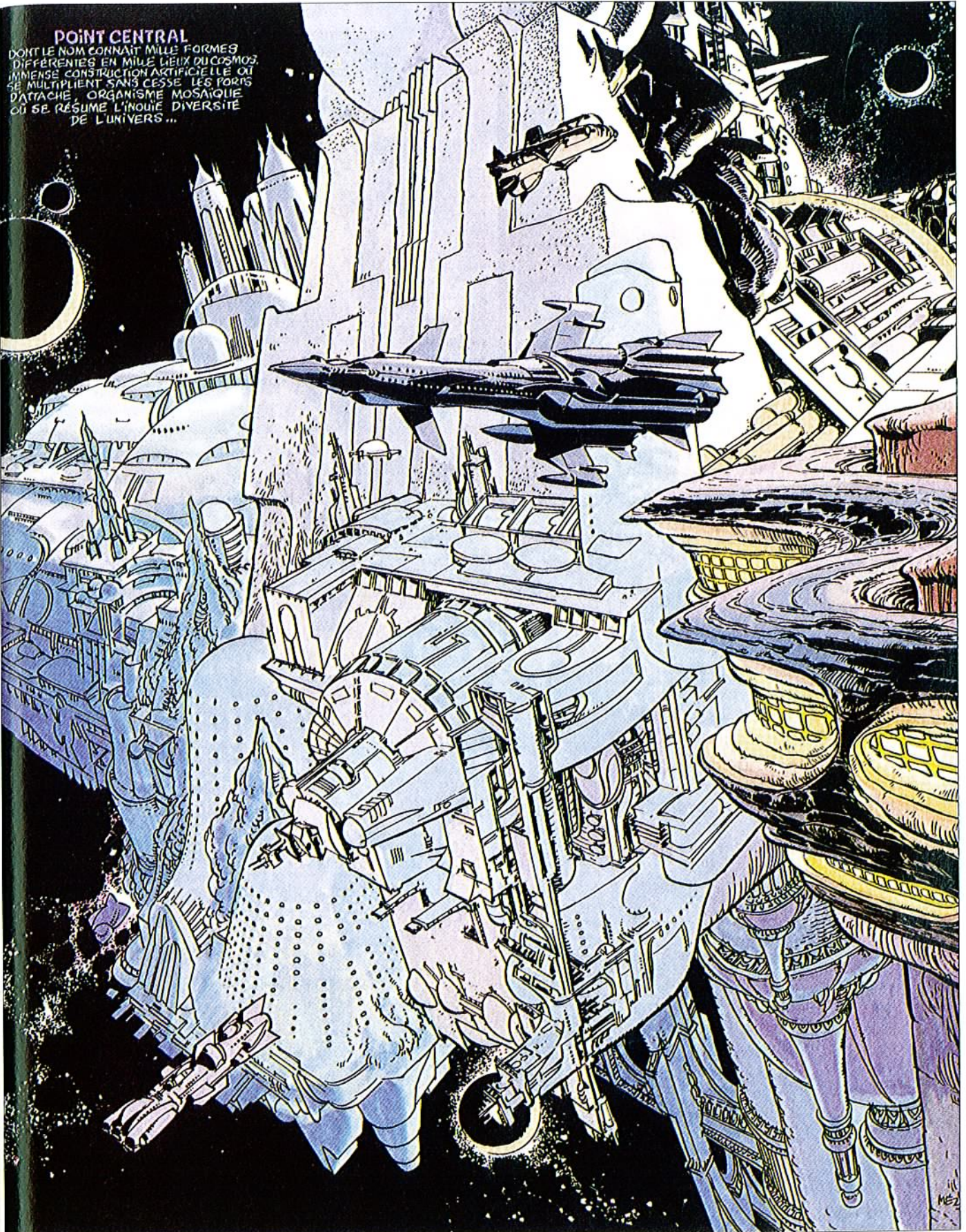
POINT CENTRAL

L'univers connu est vaste et multiforme. Néanmoins, un mot — un nom — peut le résumer : Point Central. Sorte de planète artificielle interlope et composite, c'est le lieu de rencontre de toutes les races de l'univers. Chacune y entretient une Cellule, une enclave permanente. Point Central est aussi un lieu de commerce à l'économie complexe, basée sur la multiplicité des échanges et la surabondance des marchés à satisfaire. A Point Central, on peut trouver n'importe quoi ou n'importe qui.

Son importance en tant que lieu politique est inestimable. Dans la gigantesque Salle des Ecrans, des ambassadeurs venus de toute la galaxie concluent des alliances et discutent de nouveaux traités. Jadis, chaque race présidait le Conseil à tour de rôle. Mais les Zools — qui assurent l'entretien des courbes reliant les Cellules — se sont emparés du pouvoir. Ils l'exercent heureusement avec discrétion et ont su préserver la neutralité, la tolérance et les libertés qui autorisent l'existence de Point Central.

POINT CENTRAL

DONT LE NOM CONNAÎT MILLE FORMES
DIFFÉRENTES EN MILLE LIEUX DU COSMOS.
IMMENSE CONSTRUCTION ARTIFICIELLE OÙ
SE MULTIPLIENT SANS CESSER LES FORMES
D'ATTACHE, ORGANISME MOSAÏQUE
OÙ SE RÉSUME L'INOÛÏTE DIVERSITÉ
DE L'UNIVERS...



Point Central : un conglomérat de "cellules" qui s'est développé comme un organisme vivant.

J.C. Mézière © Dargaud Éditeur

L'EFFACEMENT DE LA TERRE

Et les Terriens ? Et bien, eux aussi ont essayé de prendre le pouvoir, mais ils ont échoué, se faisant expulser de Point Central pour un siècle. En fait ils n'ont jamais réussi à réintégrer leur place : ironie cruelle, l'Empire Terrien a tout simplement disparu, emporté par une contradiction temporelle (un holocauste qui n'a pas eu lieu et sur lequel reposait l'existence de Galaxy). Toutes les archives concernant la civilisation terrienne semblent s'être volatilisées. Seul un original comme moi, passionné par les cultures en voie d'effacement, s'efforce de rassembler toutes les informations encore disponibles sur Galaxy avant qu'elles ne sombrent dans le néant de l'oubli.

Un jour, j'irai sur la planète Solum consulter les Mémoires Immortelles qui résident aux niveaux inférieurs. Peut-être se souviendront-elles de l'Empire Terrien, peut-être pas.

Mais c'est d'abord à Point Central que j'ai entrepris des recherches. Là plus qu'ailleurs, les activités des Terriens et leurs nombreux contacts avec les autres races étaient susceptibles d'avoir laissé des traces durables — du moins le supposais-je.

LES DERNIERS TERRIENS

Sur place, je m'aperçus que, si la civilisation de Galaxy n'évoquait plus que des souvenirs incertains, quelques Terriens avaient survécu individuellement à la catastrophe. J'entendis parler en termes précis de deux agents spatio-temporels terriens, Valérian et Laureline. On me racontait leurs voyages et leurs exploits, on les avait vu récemment sur Point Central, peut-être s'y trouvaient-ils encore... Je résolus de tout entreprendre pour les rencontrer.

Dans Point Central, une Cellule est propice à ce genre de recherche : celle des Sufuss protéiformes. Leur particularité génétique leur permet de se transformer afin d'accéder aux désirs du client — ce qui les place au premier rang des marchands de plaisir. L'enclave Sufuss regorge d'êtres étranges. Je me souviens, par exemple, avoir essayé toute une après-midi de saouler un officiel Zool afin de lui tirer les vers du nez, pour m'apercevoir qu'il était muet ! Chose que m'apprit le barman après m'avoir présenté l'addition... Cependant ma journée ne fut pas perdue, car ce barman se souvenait vaguement que la Cellule terrienne — lorsque son existence était moins incertaine — avait hébergé un moment des Alflololiens sur la requête expresse de Galaxy.

Les Alflololiens sont de joyeux gaillards, hauts de deux mètres, assez résistants pour vivre dans l'espace sans scaphandre et capables de faire la fête des semaines durant sans dormir. Il semble que les délicats mécanismes de la Cellule terrienne aient quelque peu souffert de

leur exubérance. En fait, ils commirent de telles déprédations que l'événement souleva dans Point Central une vague de rire dont les échos subsistent encore.

CHASSE AU GOMOUN

Restait maintenant à contacter les Alflololiens. Où les trouver ? Je songai d'abord à poser cette question aux fameux Shingouz, toujours bien informés et faciles à contacter. J'en fus dissuadé par le prix extrêmement élevé de leurs services. Avec le recul, je pense avoir commis une erreur de jugement, mais j'espérais alors faire aboutir mon enquête rapidement et sans frais excessifs. Je m'adressais donc à un marchand Syrtien qui, contre l'achat d'un lot de dix mille masques de cérémonie Gnyapren chamarrés, me révéla que les Alflololiens étaient de grands nomades et qu'ils séjournèrent rarement sur Point Central. Mais leur animal familier, le Goumoun — tout aussi destructeur que ses maîtres —, y avait été aperçu en compagnie de la Terrienne Laureline.

Pour localiser l'animal, je dressai la liste de toutes les réparations récemment effectuées. La masse de données était si impressionnante que je dus confier la compilation des résultats aux Rours Mathématiciens. Ces derniers m'annoncèrent qu'une partie des voies d'accès à la zone Geryanne subissait depuis un mois une avalanche d'incidents anormaux qui commençaient à énerver les Zools chargés de l'entretien des galeries.

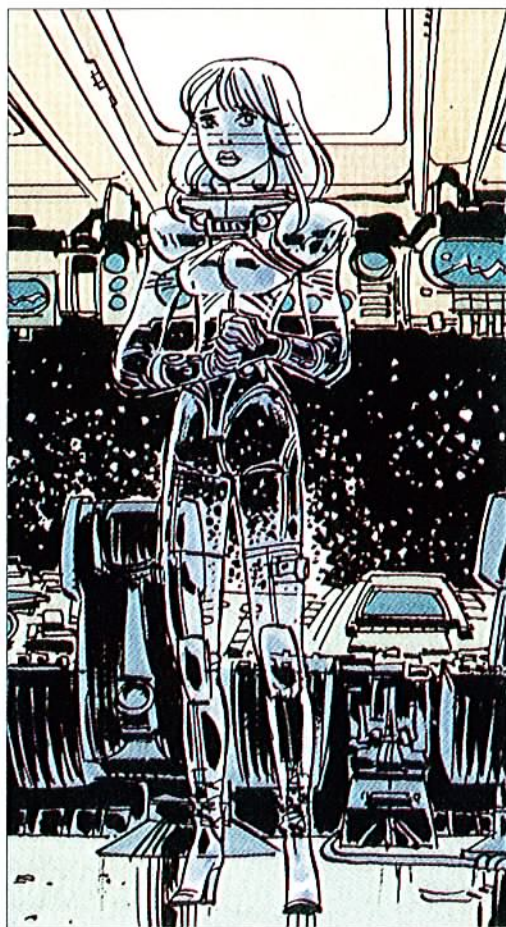
Se posa alors le problème de se rendre à cet endroit ; il n'existe pas, en effet, de carte tout à fait exacte de Point Central. Le nombre des Cellules varie énormément. Certaines se construisent, d'autres disparaissent ou tombent dans l'oubli. De plus, toutes les races n'ont pas la même idée de ce que signifient

un angle, un mètre, une carte.

LA CELLULE TERRIENNE

Enfin, la zone qui m'intéressait particulièrement est généralement représentée par une simple tache blanche car c'est le domaine incertain où sont reléguées les civilisations oubliées. Le plan que le marchand syrtien me vendit à prix d'or comportait bien quelques indications, mais elles étaient fausses et je me perdis complètement.

Après une longue errance, la chance (ou le destin) me fit trouver les restes de la Cellule terrienne. Le sas était bloqué en position ouverte, des poutres de métal noircies et tordues pendaient du plafond. Manifestement, la Cellule avait été pillée. Rien n'y fonctionnait et la seule lumière venait des étoiles qui brillaient à travers les



gigantesques baies de plasto-cristal. Des emballages vides, la trace dans la poussière d'un appareil de chauffage individuel, me firent penser que les lieux avaient été occupés récemment. Mais je n'y trouvai personne, ni le moindre objet, ni la moindre archive — sauf quelques inscriptions gravées en caractères terriens qui semblèrent se fondre dans le métal des parois comme je tentai de les déchiffrer. C'était bien là une manifestation de l'effacement de la culture terrienne dont il ne resterait bientôt aucune trace écrite.

Quelque peu démoralisé, je quittai cet endroit sinistre.

L'IMPASSE SHIMBALLILLIENNE

Après avoir réussi, par miracle, à regagner l'enclave Sufuss, je décidai d'explorer une autre piste. Depuis la disparition de leurs bases, les terriens devaient manquer de matériel. Et qui pouvait leur procurer, sans questions indiscrètes, les pièces nécessaires à la maintenance de leur astronef hautement sophistiqué ? Les Shimbballilliens semblaient le choix logique. Il me fallut déployer des trésors de diplomatie pour prendre contact avec cette race de contrebandiers aimant se faire passer pour des marchands — ils font d'ailleurs concurrence aux Syrtiens. Je dus faire comprendre au



redoutable marchand de Syrte, jusque-là ma seule source de renseignements, que seuls les Shimbballilliens pourraient m'aider, lui expliquer que je ne cherchais pas à le priver de ma clientèle, et lui racheter encore vingt mille masques de cérémonie, toujours aussi beaux⁽²⁾ mais qu'il ne réussissait manifestement pas à écouler. Après maintes démarches diplomatiques auprès des Shimbballilliens (entendez par là que je dus graisser des pattes, des griffes et des tentacules de toutes sortes), le Syrtien me livra une information capitale : il se souvenait avoir effectuée une transaction avec ce qui, d'après sa description, pouvait bien être une Terrienne accompagnée d'un Goumoun d'Alf lolol. Laureline, sans aucun doute ! Mais pourquoi le marchand ne m'avait-il pas aussitôt prévenu alors que je perdais mon temps avec les Shimbballilliens ? Il me rétorqua froidement que j'étais trop occupé avec "ces gens-là" et qu'il n'avait pas voulu me distraire...

Brouille passagère entre
Laureline et son
Transmuteur Grognon



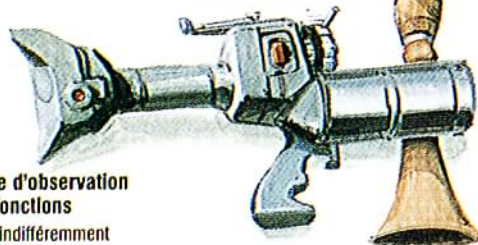


La gibeclère (ou tube à fermoirs, ou sacoche, ou attaché-case). Les Shingouz ne se déplacent jamais, sauf cas exceptionnel, sans cet instrument de travail, indispensable à leur fonction d'espions.

CONTENU-TYPE D'UNE GIBECLÈRE :



Cornet acoustique à ondes perce-murs
(portée 300 m environ).

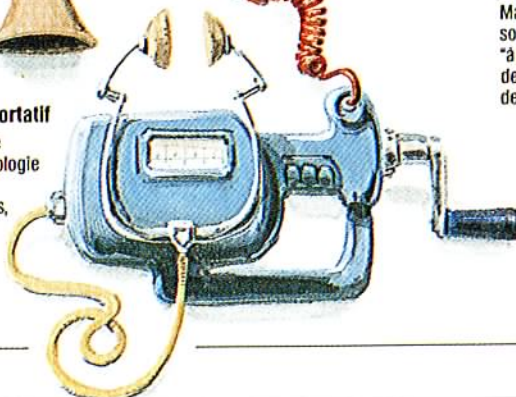


Lunette d'observation multi-fonctions

Jouant indifféremment le rôle de microscope, de télescope, de passe-muraille, etc. selon la nature de l'objet à observer.

Détecteur de mensonge portatif

manufacturé sur l'industrielle planète Bourgnouf. Une technologie rudimentaire mais efficace sur les psychismes sommaires, c'est-à-dire la plupart.



Tikk'k de Touk'k

Petit animal proche de la tique terrienne qui se réfugie dans la tête (ou partie équivalente de l'anatomie) et conduit celui sur lequel les Shingouz l'ont lancée à une logorrhée verbale non-maîtrisable. Traitement très difficile. Généralement les Shingouz récupèrent la Tikk'k de Touk'k (dressée par leurs soins) après avoir obtenu l'information qu'ils recherchent. Ils peuvent aussi décider de la laisser un certain temps sur l'individu qui les intéresse afin d'en faire un informateur permanent. Ce n'est cependant qu'en cas de mutisme avancé (et dans la mesure où ils ne pratiquent jamais l'intimidation physique) que les Shingouz recourent aux services de leur Tikk'k, car celle-ci coûte une véritable fortune (plus de 1.200 perles d'Ebbé) et est fort rare.

Petite monnaie,

en diverses devises du cosmos. Les Shingouz ont pour principe de ne jamais déboursier d'argent pour obtenir des renseignements chargés au contraire de leur en rapporter. Mais ils peuvent être amenés en quelque sorte, et pour parler vulgairement, "à amorcer la pompe", par exemple sur des intermédiaires ou des détenteurs de secrets subalternes.

Flaque de glingue

En matière de renseignement, aucune race ne peut rivaliser avec les Shingouz. Extrait des *Habitants du Ciel*.

Et j'attendis, résigné, qu'il puisse reprendre contact avec Laureline. Entre-temps, le troisième stock de masques de cérémonie (quinze mille pièces !) rejoignit mon imposante collection.

LE MARCHÉ DES PULPISSIMS

Peu après, le Syrtien m'apprirent que j'avais de bonnes chances de rencontrer la Terrienne au marché des Pulpissims, célèbre pour la qualité de ses vêtements et de ses parures. Cette fois, je tenais une piste solide ! Un pêcheur de coquillages du Canal Vert me conduisit dans sa barque jusqu'aux environs du marché. Pour les derniers kilomètres, j'empruntai un véhicule monorail sous le regard indifférent du personnel d'entretien. Arrivé à destination, je m'assis sur les bancs d'une taverne et commandai un cocktail de Tanagrave. Je passai de longues heures à observer la foule cosmopolite venue de toutes les Cellules de Point Central pour acheter les



splendides marchandises des Pulpissims. Ma patience fut récompensée lorsque j'aperçus enfin la chevelure rousse de Laureline, l'une des dernières représentantes de cette fascinante espèce terrienne. Valérien ne l'accompagnait pas, mais le Goumoun d'Alfrolol gambadait autour d'elle, lui lançant de temps à autre un regard vigilant et protecteur.

ENTRETIEN AVEC UNE TERRIENNE

J'ai pu échanger quelques paroles avec Laureline, et je vous livre ici la teneur de notre entretien, trop bref, hélas.

— Avec Valérien, vous êtes probablement les premiers agents spatio-temporels en chômage de la galaxie. Que comptez-vous faire ?

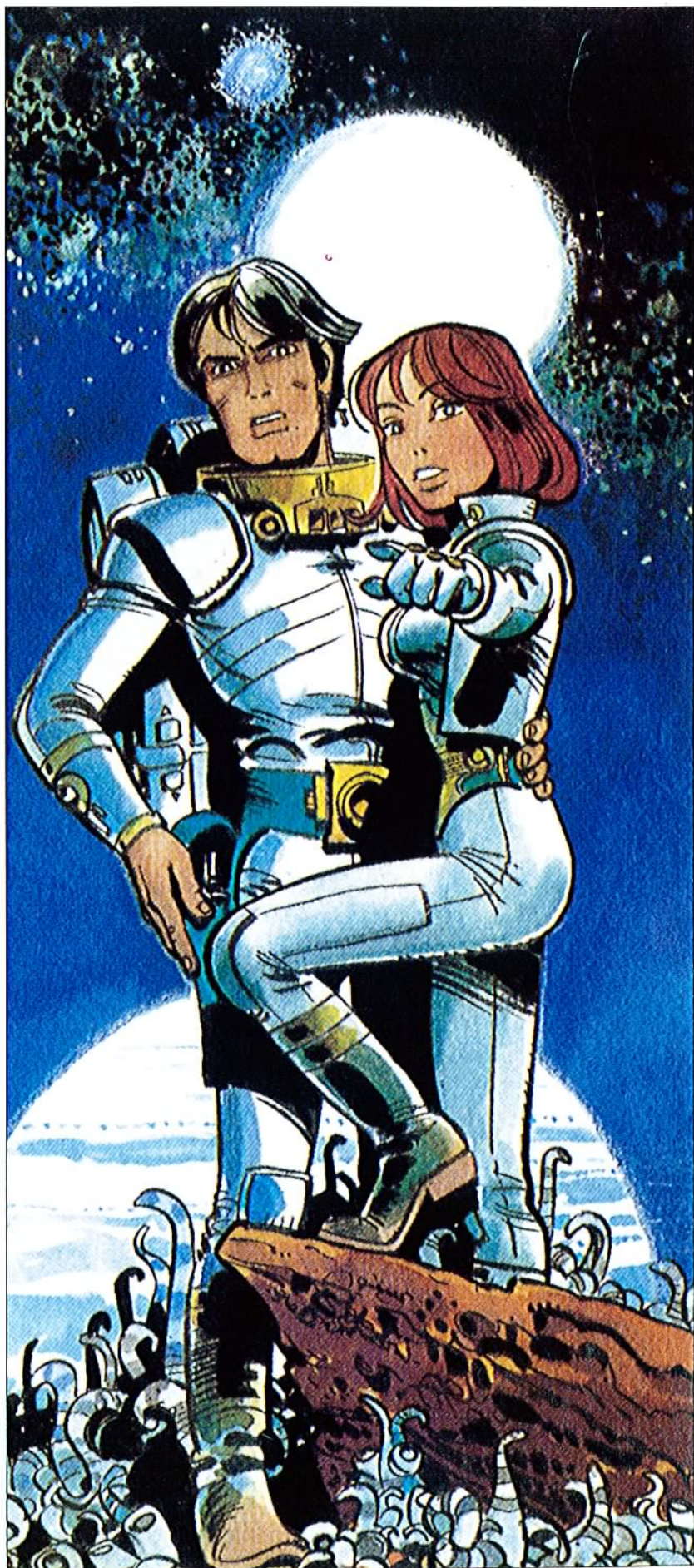
— Pour l'instant Valérien tient absolument à réparer le vaisseau. Il cherche un mécanicien...

— Hum... toujours sans nouvelles de Galaxy ?

- Oh vous savez, Galaxy...
- Mais il s'agit de votre patrie ! Sa disparition vous laisse indifférente ?
- Vous vous trompez. Valérian est né à Galaxy, mais pas moi. Je suis originaire du Moyen-Age de la Terre. Valérian m'y a rencontrée au cours d'une mission et, depuis, je l'ai suivi. Sans moi, il serait vite perdu !
- Vous avez visité des mondes innombrables...
- Oh, sans ces missions absurdes, on aurait peut-être pu les visiter convenablement, en effet.
- Absurdes ?
- Oui ! Comme cette histoire sur la planète Alfolol. On lui avait ordonné de parquer dans une réserve les habitants légitimes de la planète, parce qu'ils freinaient son développement industriel, paraît-il. Et cet idiot l'a fait ! Heureusement que je suis là pour redresser la situation à chaque fois qu'il commet des bourdes !
- Mais il a rattrapé certaines des vôtres, non ? Sans lui, vous étiez révoquée du service spatio-temporel et c'était le travail aux mines jusqu'à la fin de vos jours...
- Et après ? Il en faut plus pour m'intimider ! (Silence) Enfin, je suppose que Valérian a fait ce qui lui semblait le mieux... Mais il n'a jamais vraiment compris les Afololiens.
- Vous, si ?
- Vous savez, un magicien m'a transformée en licorne, il y a longtemps, et j'ai gardé certains pouvoirs (rires — Le Goumoun au pelage marbré de bleu vient se frotter contre ses jambes).
- Il semble en effet que vous ayez un don pour vous faire aimer, même des créatures les plus étranges. Valérian n'est-il pas un peu jaloux ?
- Bah ! Je pourrais l'être aussi : savez-vous qu'il a fécondé la déesse génitrice de Filène et qu'ils ont eu assez d'enfants pour repeupler un monde ?
- N'était-ce pas en service commandé ?
- Bon prétexte !

L'avais-je froissée ? Elle s'est détournée pour s'éloigner entre les étals couverts de pierres vivantes et d'étoffes chatoyantes. J'ai voulu la rattraper : j'avais encore tant de questions à lui poser, et surtout, j'aurais voulu rencontrer Valérian et l'interroger sur Galaxy... Mais le Goumoun s'est tourné vers moi en découvrant des crocs capables de briser la carapace d'un Groubos... Je suis resté figé sur place tandis qu'elle disparaissait dans la foule, et avec elle mon dernier espoir de comprendre un jour la psychologie des Terriennes.

Ici s'achève le document communiqué à la rédaction par le professeur Wandalu. Pour éclaircir certains passages de notre article et ouvrir de nouvelles perspectives au lecteur du XX^e siècle, voici des extraits de l'atlas cosmique Les habitants du ciel. Nous vous recommandons cet ouvrage si vous voulez approfondir votre connaissance des êtres vivants qui peuplent la galaxie.



LE SAVIEZ-VOUS ?

• La ville des **Solumiens** ne cesse de s'enfoncer dans le sol. Pour rester au niveau de la surface, ils doivent construire un nouvel étage à chaque génération. Dans chaque strate demeure une "Mémoire", créature immortelle qui témoigne des événements qu'elle a connus de son temps. Les Mémoires sont très bavardes et répondent volontiers aux questions de ceux qui viennent les consulter. Sans doute s'ennuient-elles un peu dans la solitude des étages inférieurs...

• La planète natale des **Shingouz** est presque entièrement dépourvue de ressources naturelles⁽¹⁾, ce qui les contraint à émigrer pour nourrir leur nombreuse famille. Sur les mondes étrangers, ils se spécialisent dans la recherche d'information (comprenez : l'espionnage). Leur vénalité est légendaire : tout renseignement est fourni au meilleur payeur. On méprise souvent les Shingouz ; ils continuent cependant de gagner de l'argent, car on a besoin de leurs services.

• Les **Masques de Cérémonies Gnyapren** sont des êtres vivants qui se nourrissent de métal. Ils servent essentiellement de décoration murale, mais il faut les changer fréquemment de place sous peine de voir disparaître jusqu'au filament des ampoules électriques.

• Bien que sa taille ne dépasse guère celle d'un chien terrestre, le **Goumoun d'Alfrolol** pèse près de 500 kg. Son potentiel destructeur ne l'empêche pas de se montrer très doux avec ceux qu'il aime, en particulier les enfants.

• Les **Pierres Vivantes d'Arphal** adhèrent naturellement à la peau et font de merveilleux bijoux.

• Pour voyager au rythme de la nature, rien n'égale les **Maisons Vivantes de Zahir**. Nombreuses pièces ménagées dans l'exosquelette, régulateur bio-thermique, vitesse : 7 km/h, consommation : 1 quintal de végétaux par jour.

• Le **Shamil** est un coquillage géant qui procure l'oubli lorsqu'on s'y enferme. Attention ! Les Shamils dont la coquille présente des nervures crevassées sont dépressifs et font courir de grands risques à l'utilisateur.

• Plus performant que le pigeon voyageur, le **Tchoung-Traceur** présente l'avantage supplémentaire d'être déshydratable : ouvrez le sachet protecteur, trempez le Tchoung dans l'eau, et il est prêt à voler.

• Le **Transmutateur Grognon de Bluxte** peut reproduire pratiquement n'importe quoi : des perles d'Ebébé aux billets de cent dollars, en passant par les aphrodisiaques. On le recharge en le branchant sur n'importe quelle source d'énergie à l'aide d'une prise multistandard. Cet animal est aussi rare que précieux : on raconte que Galaxy, pour en capturer un spécimen, dut mobiliser un corps expéditionnaire entier pendant les six mois que dura la chasse.



(1) Nous voulons dire : aucun cataclysme de dimensions planétaires. Mais 1986, c'est l'année de Tchernobyl, et il s'en est peut-être fallu d'un cheveu...

(2) Je cherche actuellement preneur pour ces magnifiques objets d'art Gnyapren de première qualité. Toute personne intéressée est invitée à écrire au journal qui transmettra.

(3) A l'exception de la glingue, liquide fortement alcoolisé qui stagne en nappes affleurantes. Dès son plus jeune âge, le Shingouz apprend à aspirer la glingue avec sa trompe. Son cerveau baigne littéralement dans l'alcool, ce qui stimule sa vivacité intellectuelle mais provoque une atrophie irrémédiable de son sens moral.

A DECOUVRIR

Chez Dargaud :

Collection Valérian

1) *La cité des eaux mouvantes* : mission sur terre en 1986. A la suite d'un cataclysme nucléaire, New York a été envahi par la mer...

2) *L'empire des mille planètes* : l'empire syrtien, jadis prospère, est en pleine décadence... Premier album consacré à une culture extra-terrestre : un coup de maître.

3) *Le pays sans étoiles* : une très curieuse planète ravagée par la guerre des sexes.

4) *Bienvenue sur Alfrolol* : après des siècles d'errance, les nomades de l'espace rentrent chez eux... pour trouver des usines terriennes sur les territoires de leurs ancêtres.

5) *Les oiseaux du Maître* : un monde réduit en esclavage pour le confort d'un seul.

6) *L'ambassadeur des ombres* : la meilleure source d'information sur Point Central. Un album fascinant.

7) *Sur les terres truquées* : le dépaysement total.

8) *Les héros de l'équinoxe* : où Valérian rivalise avec trois super-héros aux pouvoirs dévastateurs.

9) *Metro Chatelet, destination Cassiopée* : première aventure sur la terre du XX^e siècle.

10) *Brooklyn station terminus Cosmos* : suite du précédent. Laureline voyage dans l'espace, Valérian agit sur la Terre.

11) *Les spectres d'Inverloch* : première menace sur Galaxy.

12) *Les foudres d'Hypsis* : suite du précédent. Valérian rencontre le Christ !

13) *Sur les frontières* : tout commence par une croisière avec la sublime Kisna, de la lignée des Princes de l'Esprit...

14) *Les armes vivantes* : Valérian et Laureline assument leur nouveau statut de "clochards de l'espace".

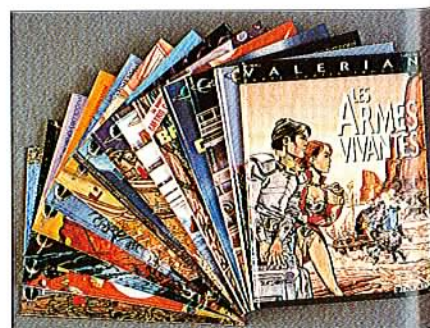
NOTE : Pour mieux comprendre le piège spatio-temporel qui se referme sur Galaxy, la lecture des albums 1, 11 et 12 est recommandée.

Hors-série

• *Mézières, Christin, avec...* : comprend la BD qui raconte la première rencontre de Valérian et de Laureline.

• *Les habitants du ciel* : splendide encyclopédie illustrée, avec des conseils pratiques et des indications de prix (en bloutoks).

Les illustrations de cet article sont extraites des *Habitants du ciel* et des albums de la collection Valérian. Avec l'aimable autorisation de Dargaud. © Dargaud Editeur 1991.



FIREFIGHT



SK6 COMMANDOS



SK7 PIONNIERS



LES SHIA KHAN

Alternative Armées 

Distribué par **Morningstar**



SK8 LEGIONNAIRES ARMES LOURDES



SK9 INFILTRATEURS



SK10 ASSASSINS INFILTRATEURS



Firefight est un jeu de guerre avec figurines aux règles novatrices. Les combats se déroulent dans les cités-cavernes de planètes dont la surface est inhabitable pour l'homme.

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Alternative Armies.
 Créateurs : Max Coxhead,
 Paul Cockburn, Geoff Pass.
 Traduit en français et
 distribué par Morningstar.
 Nombre idéal de joueurs : 2
 En option : jeu à plus de 2,
 jeu en solo.

Texte

Olivier Noël

FIREFIGHT

Bien des années après la colonisation de l'espace, les humains durent interrompre les guerres qu'ils se livraient de planète à planète : un ennemi commun, l'empire Shia Khan, venait de surgir. Les premières batailles furent catastrophiques pour les hommes. Pour reprendre l'initiative, ces derniers durent créer des régiments d'élite : "les Libres Compagnies". La menace Shia Khan fut ainsi contrée, jusqu'au moment où la Terre subit une crise politique : son gouvernement fut renversé par des intégristes qui s'opposèrent aux Libres Compagnies - accusées d'hérésie - et entreprirent de les exterminer. Aujourd'hui, les Libres Compagnies ne contrôlent plus qu'une centaine de planètes, cernées par leurs ennemis terriens, qui occupent un espace vingt fois plus grand, et l'empire Shia Khan - qui s'étend jusqu'au centre de la galaxie. Mais le moral des combattants est élevé, et c'est avec une énergie farouche qu'ils résistent aux assauts répétés de leurs puissants adversaires.

Vaincre - ou mourir sans revoir le soleil

"La zone est piégée, il faudra bien une heure pour dégager", hurla l'éclaireur.

Le sergent se mit à pester. Après les barricades, puis les tireurs embusqués, voilà que ces maudits Shia Khan utilisaient des mines. Le sergent accorda une demi-heure à l'éclaireur pour régler le problème. "Vite ! Dans moins de 3 heures, il faut être au rendez-vous. Sinon ..."

Sur une feuille quadrillée, dont les zones colorées symbolisent des bâtiments, des portions de route, des ruines ou des espaces verts, le pion représentant les LC (Libres Compagnies) se déplace. Chaque fois qu'il progresse d'une case, le joueur Shia Khan peut tenter de le ralentir. Dans ce but, il utilise des cartes d'embûches que le chef des LC s'efforce de contrer grâce à ses capacités de commandement. Plus ce dernier est gradé, plus ses chances de réussir sont grandes, mais plus les missions qu'on lui confie sont dangereuses. Dès qu'une carte "embuscade" ou "escarmouche" est posée sur le plateau de jeu, on passe en phase tactique.

A vouloir aller trop vite, le sergent était piégé. Planqué dans le bâtiment de droite, cinq ou six Shia Khan arrosaient son groupe avec leurs pistolets Pop-Corn. "Quel nom stupide pour un flingue⁽¹⁾", se dit le sergent en voyant s'écrouler Max 4.

Max 1 et 3 déclenchèrent un tir de barrage tandis que le sergent et le reste des troupes se lançaient vers la porte du nid de rats.

Les plans de sols fournis avec le jeu permettent de transformer les cases de couleurs en



Firefight vous invite à décider de l'histoire du futur. Les règles de base permettent de simuler les batailles qui opposent Libres Compagnies et Shia Khan. Pour jouer, il vous faut également une vingtaine de figurines. Celles de la marque Alternatives Armies sont parfaitement adaptées, le jeu étant conçu pour elles.

L'idéal est de jouer à deux, Libres Compagnie contre Shia Khan, même si les règles proposent d'autres options.

Firefight comporte deux niveaux de jeu : tactique et stratégique. A l'inverse des règles, présentons d'abord le second.

bâtiments, routes ou espaces verts à l'échelle des figurines. Firefight offre de nombreuses possibilités d'action : courir, se coucher, ramper, passer par une fenêtre, se cacher ; ainsi qu'une grande variété de tirs : appuyé, de barrage, réflexe, aveugle, sélectif, défensif. Quel choix ! Et il faut encore parler des armes, aussi nombreuses que dévastatrices, des soins sur le champ de bataille, de la gestion des fumées et des gaz, du combat au corps-à-corps... Mais rassurez-vous, vous ne serez pas noyés : les règles sont présentées de manière évolutive, avec un court scénario entre chaque chapitre, pour faciliter l'apprentissage. Enfin, vous accédez au jeu de campagne, où les mêmes unités accomplissent successivement plusieurs missions. Cela permet à vos hommes de monter en grade, de gagner des décorations, etc.

Background solide, règles riches, relative simplicité : excellente note pour Firefight !



(1) Les armes Shia Khan portent des noms de codes choisis pour minimiser leur impact psychologique : lance-grenade Lunchbox (panier-repas), fusil Eggtimer (sablier pour cuire les œufs)...

CE QU'IL FAUT SAVOIR

- A l'époque où les ancêtres de l'homme marchaient à quatre pattes, les Shia Khan contrôlaient le secteur de la galaxie dont la Terre fait partie. Mais leur empire déclina et ses frontières reculèrent.

- Le cours de l'histoire se renversa lorsque les Shia Khan inventèrent le convertisseur de matière, un nouveau mode de transport qui leur permit de reprendre leur expansion. En l'an 438 de l'âge ionique, un de leurs vaisseaux apparut au-dessus d'une colonie terrienne pour annoncer que les Shia Khan avaient décidé "d'accorder aux planètes humaines le privilège de redevenir des provinces de leur domaine"... Stupéfaits, les hommes découvrirent alors qu'ils n'étaient plus les maîtres incontestés de la galaxie.

- La communication n'est possible que si les Shia Khan condescendent à utiliser les langues humaines. On n'est jamais parvenu à traduire leur langage, et on ignore jusqu'au nom qu'il se donne eux-mêmes.

- La physiologie des légionnaires Shia Khan tués ou capturés suggère que la race principale est humanoïde, mais la variété des types raciaux empêche de savoir avec certitude laquelle de ces espèces constitue les véritables Shia Khan. Ils recrutent probablement leurs légions sur les mondes vassaux du centre galactique.

- L'arme Shia Khan la plus perfectionnée est le disrupteur moléculaire Sandpiper. Cette arme lance un rayon de déstabilisation moléculaire qui fragilise armures et protections. Une fraction de seconde après le rayon, un projectile de gros calibre frappe la zone fragilisée pour la mise à mort.

(d'après les règles de Firefight)



Ciné-Vidéo

■ **Star Trek VI : The Undiscovered Country** est réalisé par Nicholas Meyer (metteur en scène du second volet de la série). Ce film, qui casse la baraque aux Etats-Unis, devrait être le dernier voyage de Kirk et des membres de son équipage ; une bonne chose, car ils semblent avoir sérieusement dépassé la date limite de vente (dans la série télé, Kirk est déjà remplacé par le commandant Picard — un français). En France, **Star Trek VI** devrait sortir directement en vidéo chez CIC, qui propose déjà les cinq épisodes précédents. • **Moon 44 et Hardware** viennent de sortir en vidéo, à la location, respectivement chez New Tone et Antares. Une bonne occasion de rattraper ces deux petits films de SF très sympas qui n'ont fait qu'un passage-éclair sur nos grands écrans. ■ La géniale BD de Charles Addams, **Addams Family**, avait déjà donné lieu à une série-télé culte (diffusée en France sur Canal+). Le long métrage, qui réunit Christopher Lloyd (le savant de **Retour vers le Futur**) et Anjelica Huston (**L'Honneur des Prizzi**), sortira en début d'année. ■ **Ombres et brouillard** est le nouveau film de Woody Allen : du fantastique avec psycho-killer, et tout, et tout. Ne ratez pas ce petit chef-d'œuvre d'humour qui bénéficie d'un casting à tout casser : Woody Allen, Jodie Foster, Mia Farrow, John Malkovich et... Madonna ! ■ Les fans de James Cameron qui possèdent un lecteur de laser-discs NTSC (format américain) vont se régaler : plusieurs coffrets "collectors" alléchants viennent de sortir aux Etats-Unis et sont actuellement disponibles au magasin V.O. Only (25 Bd de la Somme, dans le 17^e à Paris). Le coffret **Terminator 2**, merveilleusement présenté, offre en bonus une lettre dédicacée par

Cameron et un documentaire sur le tournage du film. Le coffret **Aliens**, véritable "must", permet de découvrir 17 minutes de film supplémentaires, le scénario, le storyboard, les dessins de pré-production, des screen-tests et une interview inédite du réalisateur.

B.D.

DELCOURT

▲ **Mars** : Avec un léger retard, **Hard Boiled 2**, des pionniers Miller et Darrow. ▲ La suite tant attendue du **Pays des songes** et de **La saison des cendres** de Ségur et Chevalier, **Le sang des rois** arrive enfin ! ▲ Second tome de l'étrange cycle des **Mondes de Luz** en **Avril**.



ZENDA

▲ Quelques retards ; ainsi, en **Mars - Avril** : **Gaël** (Allende, t. 3) de Garcia, **Xiao** (Carnivores, t. 2) de Wacquet et Herenguel. Les séries **Aliens** : **Guerre à la terre**, et **Terminator** : **Objectif secondaire**, sont également décalées. ▲ Zenda prend l'initiative en lançant les premières BD cyberpunks sur le territoire français : **Eden**, de Vince, en **Mars**, et : **Parasites**, de Stan, en **Avril**.

ALPEN-HUMANO

L'équilibre sacré est le premier tome d'un cycle fantasy de Rolland et Galliano : **Le voleur de Proxima**. ▲ **Anibal V**, t. 2 : **La chair d'orchidée**. Le premier scénario de Jodorosky, écrit il y a bien longtemps, remis au goût du jour et illustré par Bess.

Bouquins

EDITIONS GÉRARD DE VILLIERS

● Réédition de **Traque-la-mort**, excellent roman de Serge Brussolo, précédemment publié, en 1982, chez Lattès. En **Mars**, collection : Les introuvables.

L'ATALANTE

● Tome 4 de Jerry Cornelius, en **Mars** : **Vous aimez la Musak ?** L'incroyable saga d'un héros caricatural dans un présent alternatif. ● Toujours en **Mars** : **La planète Berserker**, t. 3 du cycle **Berserker** de Fred Saberhagen, monument de la science-fiction.

DENOEL

● **Soldat d'Arete** est le dernier livre de Gene Wolf. ● **Kalimantan**, de Lucius Shepard, arrivera en **Avril**.

J'AI LU

● **Mars** : **Robots et extra-terrestres**, d'Asimov le Magnifique. ● Dans la série : **Chronique du vagabond**, **D'un monde à l'autre**, de Tom de Haven. ● **Super Mutant**, de Karen Haben. ● En **Avril**, l'homme qui inventa l'odyssée de l'espace, Arthur C. Clarke nous propose : **Rama 2**. ● **Retour d'un vieux mythe avec Le dragon et le Georges**, de Gordon

teur. ● Le cycle des seuils, t. 1 : **La véritable histoire**, de Stephen Donaldson est la première partie d'un space-opera teinté des mystères de l'inconscient ! ● **Futurs tous azimuts** (Asimov présente, t. 5) est un recueil de nouvelles, parrainé par le maître. ● Cycle des apprentis sorciers, de James Blish, t. 1 : **Faust Aleph zero**. ● **Avril** : **Hawkmistress**, de Marion Zimmer Bradley, nouvelle partie du cycle de Ténébreuse, courage, il ne doit rester que 4 ou 5 volumes à traduire ! ● A ne pas manquer : **La guerre des étoiles**, **L'empire contre-attaque**, **Le retour du Jedi** ! Du **Star Wars** novellisé par le maître Georges Lucas, D. Gult et J. Kahn. Vous y apprendrez tout ce qui n'a pas été montré à l'écran. Livres disponibles en coffrets ou vendus séparément.

FLEUVE NOIR

● Plus que quatre nouveautés par mois dans la collection **Anticipation** ; voici celles de **Mars** : **L'oreille absolue**, de M. Honaker ; **Le gymnase de l'ogre**, de M. Lemousquet ; **Le camp des inadaptés**, de JP Garen et enfin : **Psychosphère** de G. Morris. Les nouveautés d'**Avril** ne sont pas connues au moment où j'écris ces lignes.

LE LIVRE DE POCHE

● En **Mars** : **La grande course de chars à voile**, de Michael Coney, un de mes auteurs fétiches. ● **Avril** : **Au cœur de la comète**, de Benford et Brin ; **Les océans du ciel**, de Steiner qu'on ne présente plus.

Previews

VENT D'OUEST

▲ Troisième tome de **Nelson et Trafalgar** de Goupil et Prune. ▲ Tome 3 également pour **Quinquampoix**, d'Appolo. ▲ Enfin, Zimmelman vous invite au voyage avec : **Main Gauche**.

▲ Réimpression des deux tomes de la saga de Arn : **La vengeance de Arn** et **Le triomphe de Arn**. De la dark fantasy aux architectures dignes de Druillet, avec une richesse de détails digne de Darrow. On attend toujours le tome 3. Que font Dionnet et Gal ?

R. Dickson. ● **Les yeux d'Ambre**, de Vinge — à ne pas confondre avec les princes.

PRESSES-POCKET

● **Mars** : L'excellente saga de la Belgariade, aux effluves tolkieniennes, continue : t. 5, **La fin de partie de l'enchan-**

Texte

Olivier Noël

Micro

Frédéric Lascombe

Ciné-vidéo

Caroline Vié

Jean-Marc Toussaint

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.

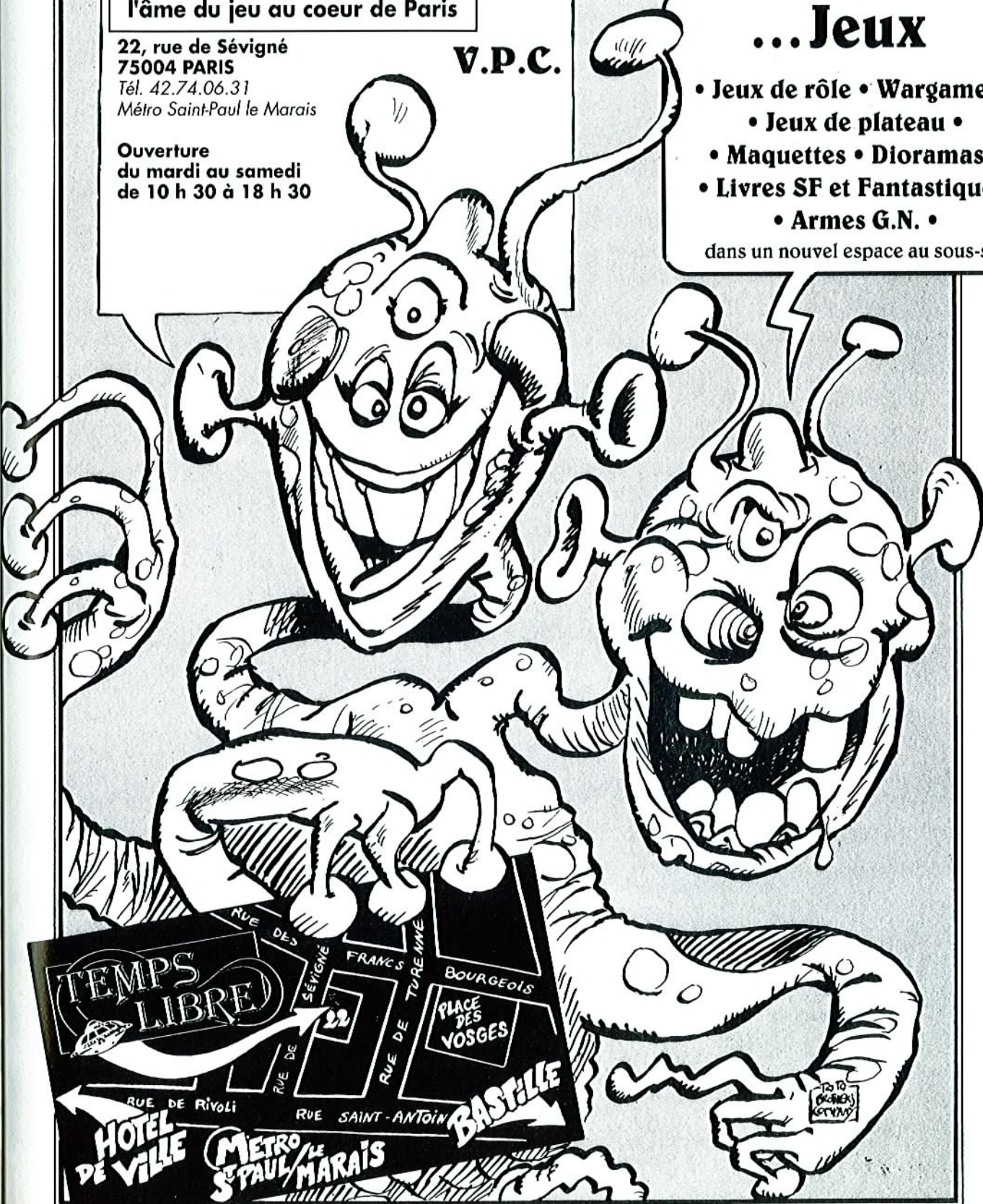
TEMPS LIBRE



...Jeux

- Jeux de rôle • Wargames •
- Jeux de plateau •
- Maquettes • Dioramas •
- Livres SF et Fantastique •
- Armes G.N. •

dans un nouvel espace au sous-sol



PAPER TIGER

● Cette génialissime maison d'édition propose désormais : un recueil de dessins de Bruce Pennington : **Ultraterranum**. Vous y reconnaîtrez de nombreuses couvertures de livres.

● **The art of Tim Hildebrandt** : dessinateur de l'affiche Star Wars, des calendriers Tolkien de 1980 à 1985, de la couverture de Moonshae (TSR), Hildebrandt est l'un de mes illustrateurs favoris. Ne manquez pas ce superbe livre. ● **Twenty Century Foss** est un recueil de dessins de l'illustrateur SF le plus connu de la galaxie, Chris Foss.

TSR

● Si vous n'êtes pas patients et avez la chance de lire un peu l'anglais, sachez que **DragonLance** compte en fait une trentaine de volumes, dont neuf seulement sont traduits en français ! TSR vous les propose en version originale. Pendant que vous y êtes, profitez également des cinq autres collections d'heroic-fantasy, au total quelques cent références ! ● **Mars-Avril** : **Druidhome Trilogy**, vol. 1, **Prophet of Moonshae**, de D. Niles, se déroule dans le monde des *Forgotten Realms*®. ● **Cleric Quintet**, vol 2 : **In Sylvan Shadows**, de R. A. Salvatore. Cadderly doit sauver les habitants de la forêt magique (sont-ce les schtroumpfs ?). ● **Reign of Istar**, de Weis, Hickman et Cie, une nouvelle trilogie **DragonLance** ! On n'en finit plus.

Micro

ELECTRONIC ARTS / INTERPLAY

▲ **Black Crypt** est retardé jusque fin Février. ▲ A la même date sortira **Star Trek 25th Anniversary**, jeu de rôles et de simulation spatiale. Vous pourrez "dialoguer avec des dizaines d'extra-terrestres", et, si vous êtes

d'humeur belliqueuse "balayer des centaines de mondes nés des hasards de la fragmentation du cosmos". Par les rangs du capitaine Kirk !

SSI

▲ **Pool of Darkness**, sur AMIGA en Mars. ▲ **Krynn III**, dans la série **DragonLance**, sur PC en Mars.

DOMARK

▲ Des précisions sur **Shadowland**. Le scénario justifie habilement la manière un peu abstraite dont vous contrôlez vos personnages dans un jeu de rôles micro : **Shadowland** fait de vous un être divin privé de corps, qui doit agir par l'intermédiaire d'un groupe d'aventuriers qu'il a lui-même créés. But de l'équipe : retrouver vos restes et mettre en œuvre la magie qui vous rendra votre corps. Avec la possibilité de scinder vos aventuriers en deux groupes, d'étonnants jeux de lumière et des commandes très intuitives, **Shadowland** semble extrêmement prometteur. Juin 92, sur ST, AMIGA.

UBISOFT

▲ **Fin Mars**, nous pourrions juger l'adaptation de **Hook**, le film de Spielberg qui donne une suite libre à l'histoire de Peter Pan. ▲ Plus gore qu'**Elvira II** ? En tout cas, si vous aimez l'action et si les fous meurtriers qui errent dans les couloirs ne vous effraient pas, **Dylan Dog** devrait vous plaire. Pour PC, en Février.

EMPIRE

▲ **Cyberspace** est l'adaptation micro du jeu de rôles cyberpunk d'ICE.

INFOGRAMES

▲ **Drakkhen** avait fait du bruit en son temps, on attend avec impatience **Drakkhen 2**. Le scénario, comme celui du premier volet, doit beaucoup à ce vieux routier du jeu de rôles qu'est François Marcela-Froideval.

Figurines

GRENADIER

● Plutôt longs à la détente, ces Grenadiers, je ne miserais pas dessus pour mes pre-

Jeux de Rôles

ORIFLAM

■ Ne riez pas, je viens vous annoncer la sortie du trop fameux **Elder Secret**, pour **RuneQuest**, en français. Je sais, ce n'est pas la première annonce, mais j'ai de la nouveauté, le titre français n'est plus : "Le secret des anciens" mais : **Les secrets oubliés** ; ça, c'est de l'info ! Mars. ■ Tout pour repérer l'auberge de jeunesse la plus proche, avec : **Night City**, pour **Cyberpunk**. Avril.

JEUX DESCARTES

■ Les romans **Torg** subissent un léger décalage, qui les repousse en Mars. ■ Après m'être flagellé pour expier ma faute, voici ma confession publique. Le **Compagnon de Warhammer JdR** sort en Février, alors que j'avais annoncé le **Feu dans les montagnes**. Ce dernier, qui n'est pas une campagne pour pompiers en herbe, sortira mi-Mars. ■ Comme poisson d'Avril, Descartes a la bonne idée de vous proposer

HEXAGONAL

■ Tout pour se faire son jeu des sept familles de morts-vivants : le livre des **Créatures et Trésors** pour **Rolemaster** en Mars.

TSR

■ Dans le courant du premier semestre, attendez-vous à voir apparaître sous vos yeux ébahis la compilation du **Monstrous Compendium 1 et 2** pour AD&D®, présentée sous forme de livre à couverture dure. ■ Plus tard dans l'année, la boîte **Royaumes Oubliés®** et le module **Eaux profondes** seront réédités, non sans avoir été adaptés à la seconde édition des règles avancées de Donjons et Dragons.

IDÉOJEUX-SIROZ

■ **Concrete Jungle** est un recueil de scénarii pour **Heavy Metal**, se déroulant à Paris. ■ **Avril** : **L'enclume et le marteau** est la seconde extension pour **Bloodlust**, elle traite des deux empires existants dans l'univers du jeu. ■ Egalement en Avril, la première extension pour la nouvelle édition de **Bitume**.

Jeux de Rôles V.O.

TSR (AD&D®)

● **Mars** : Le **Monstrous Compendium 12**, pour **Dark Sun**. Tout savoir sur les recettes Tri-Kreens pour accommoder l'humain bouilli. ● **RQ1**, **Night of the walking dead**, un scénario très original pour **Ravenloft** : une nuit, sortant des marais, les morts se réveillent... ● **SJQ1**, l'armée des elfes est détruite, Spock n'est toujours pas là, alors qui arrêtera l'empire des gobelins ? C'est ce que vous saurez avec **Heart of the enemy**, la suite de **Goblin's return**, pour **Spelljammer**. ● **WGQ1**, **Patriot of Ulek** est un scénario de 32 pages pour **Greyhawk**, pourrez-vous arrêter l'invasion orque ? ● **Avril** : **DSQ1**, **Road of Urik**, pour

Previews

ORIGIN

▲ **Ultima 7, The Black Gate** : les fenêtres petites et mesquines, c'est terminé. Désormais le monde s'affiche en plein écran. Sur PC, début Février. Sur AMIGA et ST, nous attendrons... Noël prochain. ▲ En principe, la traduction française de **Knightmare : Les Chevaliers du Labyrinthe** est déjà disponible sur ST et AMIGA. Les possesseurs de PC devront patienter.

mières lignes napoléoniennes. Pensez donc, je dispose d'à peine deux infos, Grenadier n'ayant pas encore communiqué ses programmes. En Mars, **The Paladin** et en Avril : **Shi-Nay the Ranger**, le tout en **Colossal Lords** !

Frères de sang, un recueil de scénarii-gags. Treize remakes de films d'horreur, d'**Alien à Zombis**, en passant par **Dracula**, **Hurlements**, etc... Enfin, suprême plaisir, pas une seule allusion au mythe.



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

Dark Sun, une immense armée doit traverser le désert pour attaquer Urik. Combien de soldats restera-t-il à la fin du périple ? ● Un nouvel univers compatible avec les Royaumes Oubliés® : **Al-Quadim, arabian adventures**. La mythologie et les légendes de la Perse, de l'Arabie : Sinbad, Ali Baba, les quarante voleurs, des génies etc... Les mille et une nuits en 160 pages. ● **FMQ1, City of Gold**, ambiance Eldorado pour Forgotten Realms®. ● **War Captain's Companion**, pour Spelljammer est un boardgame présenté sous boîte pour simuler les combats spatiaux. ● **Bard Handbook** est le manuel du parfait chanteur de charme : pour séduire une noble dame, faut-il chanter du Trenet ou du Trash Metal speed ?

WHITE WOLF PUBLISHING

● **Milwaukee by night**, pour Vampire, est un module de 128 pages vous proposant de découvrir l'étrange confrérie habitant les faubourgs de la ville de Milwaukee. Les deux tiers du livre servent de sourcebook, la dernière partie est une aventure : **Psychomania**. Chicago, c'était du midnight-run, voici venir les loups-garous ! ● **Diablerie Mexico** est une aventure de 32 pages pour Vampire. Certains humains sont cannibales, certains humains sont déments, les vampires ressemblent beaucoup aux humains...

ATLAS GAMES

● Cette petite maison d'édition n'a pas de jeux bien à elle, mais propose des produits de sous-traitance. Cela permet à des jeux, originellement peu suivis, de bénéficier d'un nombre important de scénarii et d'aides de jeu. ● **Nightcity stories**, recueil de scénarii pour Cyberpunk. Bonne idée, il n'existait pas d'aventures pour ce jeu. ● **Festival of damned** est un module pour Ars Magica. ● **South of the Sun** est un module pour Ars Magica, on

m'affirme qu'il ne se déroule pas au Pôle Nord. ● **Stalenric** est un sourcebook de 64 pages pour Ars Magica. ● **Fallen Star** est une aventure de 32 pages pour Ars Magica... Je commence à croire qu'ils font une fixation sur ce jeu !

me, l'histoire d'une force étrange, venue d'ailleurs, qui prend petit à petit le contrôle des rues. ● **Objectif Red** est une extension Battletech. Plus de cent planètes, leurs garnisons et leurs bases militaires, prêtes à résister aux raids éclairs de vos joueurs.

Pires que les Critters, plus gluants que les Aliens, ce sont les monstres les plus dégoûtants de l'univers ! ● **Champions of the North** est un sourcebook pour Champions. C'est avec plaisir que vous découvrirez, en 128 pages, tous les super-héros et

STEVE JACKSON GAMES
● **Gurps Magic Items n° 2**, pour Gurps, est arrivé.

PHAGE PRESS

● **Amber Role Playing Game**, le jeu de rôles inspiré de la saga de Zelazny, Le Prince d'Ambre, est enfin arrivé. Mon opinion reste la même : je n'aime pas les jeux qui accordent trop de place au hasard, mais, là, ils exagèrent. Point de dés à jeter dans ce système étrange. Only the King is Random !

STELLAR GAMES

● **It came from the late, late, late show** est un jeu merveilleux, qui vous permet de simuler les films de série Z. A signaler, bien que la nouveauté ne soit plus fraîche du tout, la sortie de **It Came from the late, late, late show 3**, supplément génial consacré aux sous-westerns et aux navets japonais ! A ne rater sous aucun prétexte, ou je vous envoie Biodragon Vert !

COLUMBIA GAMES

● Après **Tome of Odivshe**, **Tome of Savorya**. Les six écoles de magie du jeu Hammaster ont donc été traitées.

FASA CORPORATION

● **Mars-Avril : Elven Fire**, aventure pour Shadowrun. Les gangs de Seattle déjantent, ils massacrent tout ce qui bouge. Quelle est la source de cette violence aveugle ? ● **2XS** est un roman Shadowrun de Nigel Findley, l'auteur du **Paranormal Animals**. En un volu-

ICE

● **Grey Montains** est un module pour MERP et Rolemaster. Sur 144 pages, découvrez les célèbres montagnes. Elles s'étirent sur près de 400 miles, avec leurs mines de nains, leurs terriers d'orques, leurs antres de dragons... Mieux que le Club Med ! Les Montagnes Grises ? Les essayer, c'est les adopter ! ● **Nightbrood** est une boîte d'extension pour Silent Death. Six nouveaux vaisseaux de métal, des scénarii et un sourcebook sur les Hatchlings.

les super-vilains canadiens ! Le tout écrit par un canadien himself ! Le super-méchant québécois refusera-t-il de parler l'anglais ? ● **CyberEurope** : C'est la grande mode, les USA sont de plus en plus intéressés par l'Europe, 112 pages sur les états fédéraux d'Europe en 2090 ! Tous les secrets des Factions Anti-terroristes du Vatican ! Tout sur les attentats des Eco-terroristes suisses ! Tout sur l'Angleterre, qui se remet des trois bombes H envoyées par les chinois en 41, etc... On ne s'ennuie pas !

Previews



DERNIERE MINUTE : Mega 3
nouvelle mouture du Jeu de Rôle MEGA, annoncé pour fin février reporté à mi-juin.

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

Tél. :
43 54 33 46

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



CAHIER TECHNIQUE

La perspective de perdre des niveaux chèrement gagnés démoralise les aventuriers les plus aguerris... Et il suffit pour cela d'une morsure, parfois même d'un regard !

LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Dracula étant le plus célèbre des vampires, on peut le considérer comme leur prince dans le contexte d'AD&D®. Mais comment a-t-il quitté son propre monde pour un univers médiéval fantastique ? Peut-

Une aide de jeu pour AD&D® et Warhammer Fantasy Roleplaying

être invoqué par un sorcier maléfique, qui a sans doute regretté cette imprudence... Quoiqu'il en soit, Dracula est capable de s'adapter rapidement, et ne tardera pas à jouer un rôle important dans les affaires du monde où il se trouve.

VLAD DRACULA

AD&D® 1° Edition

FREQUENCE : Unique
NOMBRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1 (-4 avec la dextérité)
DEPLACEMENT : 12"/18"
DES DE VIE : 12 (96 PV)
CHANCES D'ÊTRE AU GITE : 10%
TRESOR : G
NB D'ATTQUES : 2 (toucher ou arme)
DEGATS/ATTAQUE : 1-8 (+7)
ATTQUES SPECIALES :
Absorption d'énergie, hypnose, +4 au toucher en combat
DEFENSES SPECIALES : Arme +1 ou plus pour toucher
RESISTANCE A LA MAGIE : 25%
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Chaotique mauvais
TAILLE : M
PSI : 204, modes att/déf : B, C/J
FOR : 19 INT : 17 SAG : 17
DEX : 17 CON : 19 CHA : 17

AD&D® 2° Edition

FREQUENCE : Unique
ORGANISATION : Solitaire
PERIODE D'ACTIVITE : Nuit
REGIME : Spécial
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
TRESOR : F
ALIGNEMENT : Chaotique mauvais
NOMBRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1 (-4 avec la dextérité)
DEPLACEMENT : 12, Vol 18 (C)
DES DE VIE : 12 (96 PV)
TACO : 9
NB D'ATTQUES : 2 (toucher ou arme)
DEGATS/ATTAQUE : 1-8 (+7)
ATTQUES SPECIALES :
Absorption d'énergie, hypnose, +4 au toucher en combat
DEFENSES SPECIALES : Arme +1 ou plus pour toucher
RESISTANCE A LA MAGIE : 25%
TAILLE : M
MORAL : Fanatique
FOR : 19 INT : 17 SAG : 17
DEX : 17 CON : 19 CHA : 17

Complément technique de l'article page 8

Texte

Tom Moldvay

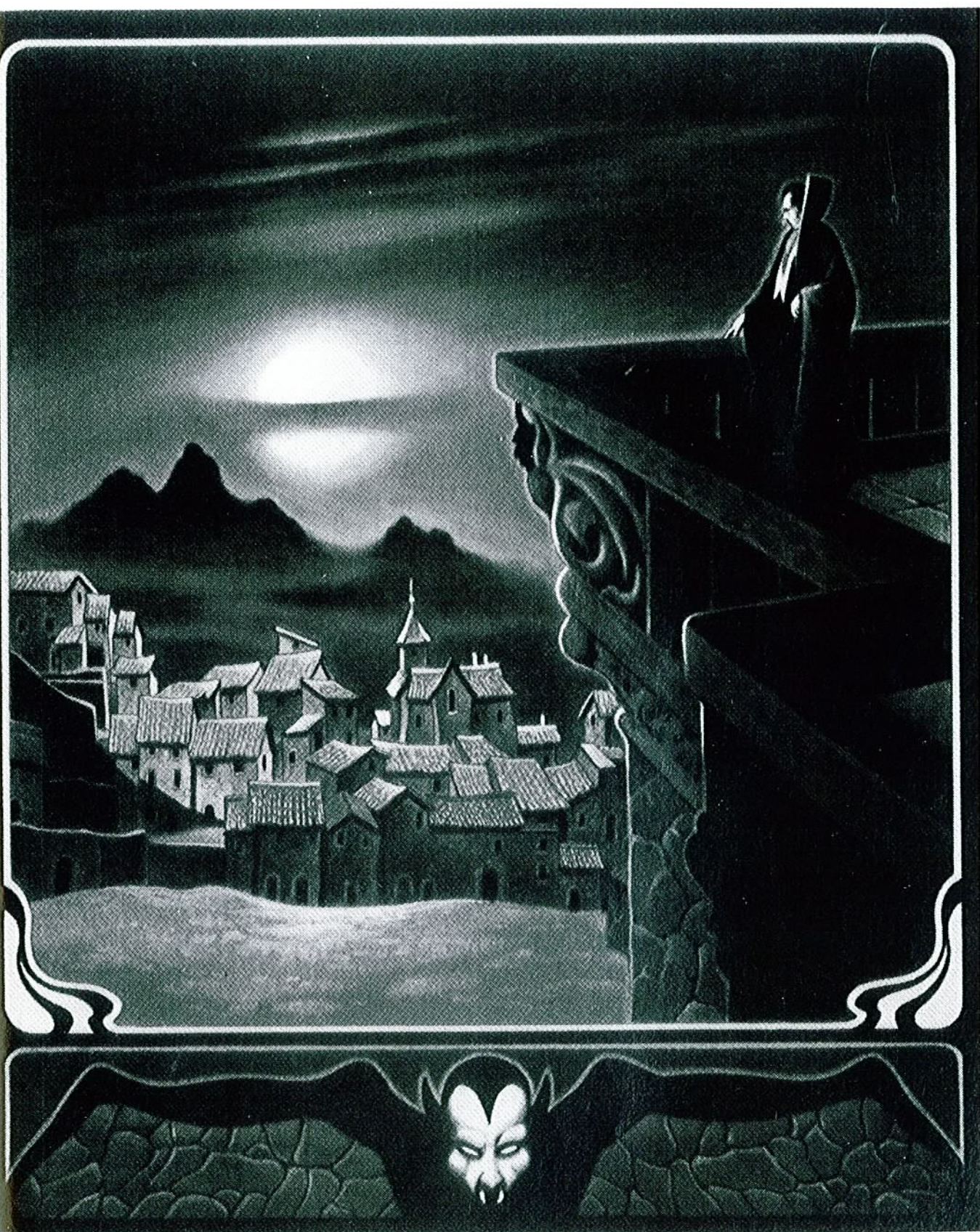
Traduction

Serge Olivier

Oliante

Dracula est similaire au vampire tel qu'il est présenté dans le *Manuel des Monstres™* et dans le *Monstrous Compendium™*, sauf pour les points suivants : sa force est de 19 (voir *Legends and Lore™*) et il peut manier l'épée longue s'il le souhaite, infligeant 8-15 points de dégâts (l'arme peut être magique). Dracula se régénère de 5 PV par round de mêlée. A cause de sa forte volonté, l'ail, les miroirs et les symboles religieux ne le font hésiter que 1-2 rounds ; d'autre part, il peut survivre pendant 10 rounds à la lumière du soleil ou à l'eau courante. Dans un monde AD&D® il est fort probable qu'il utilise des objets magiques et choisisse ceux qui conviennent aux guerriers — en effet, il n'avait aucune compétence de magicien ou de prêtre durant sa vie. Sa préférence va aux anneaux, amulettes, parchemins de protection, épées et dagues.

Contrairement à la plupart des vampires, Dracula peut maîtriser sa férocité sanguinaire. Ainsi peut-il se laisser impressionner par le courage ou la loyauté d'un personnage et décider de l'épargner.



Stephen Fabian

Contrairement à la plupart des vampires, Dracula peut maîtriser sa férocité sanguinaire.

Un clerc qui essaye de repousser Dracula doit se souvenir qu'il affronte une entité de la catégorie "spéciale". D'autre part, bien que Dracula ne possède aucun pouvoir cléric, il peut user de son incroyable

force de volonté afin d'obliger d'autres morts-vivants à lui obéir pendant de courtes périodes. Considérez-le comme un clerc mauvais du 12^e niveau tentant de rallier des morts-vivants à son service.

Warhammer JdR

Sous forme humaine :

M CC	CT	F	E	B	I
4 93	65	10	8	33	100
A Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5 69	100	69	99	79	69

Points de magie : 130

Alignement : Mauvais

Vlad Tepes, dit Dracula, règne sur un des Etats des Border Princes, dans les contreforts des Montagnes Noires. Ce petit territoire, la Vladachia, contrôle l'un des accès secondaires de la Black Fire Pass, où plus d'un voyageur s'est égaré pour ne jamais être retrouvé.

Il y a deux moyens de détruire un vrykolakas. L'un est de chasser l'esprit mauvais qui anime le monstre ; si l'exorcisme réussit, le cadavre commence immédiatement à se décomposer et, au bout d'un round, il n'en reste plus que les os. La deuxième méthode consiste à brûler le monstre. En découvrant sa tombe, en l'exhumant et en détruisant le cadavre, on a de bonnes chances de surprendre l'esprit qui ne réside dans le corps qu'aux moments où celui-ci est animé.

Les sorts de sommeil, de charme, le poison et la paralysie n'affectent pas le vrykolakas. Cette créature se nourrit de la peur qu'elle inspire. On traite cette particularité comme une attaque spéciale. A chaque tour, une personne touchée par le vampire perd un niveau si elle manque son jet de protection contre les sorts (plus précisément, contre peur, avec les bonus de sagesse).

Un clerc a autant de chances de repousser ce vampire que pour une momie. De plus, le sort d'exorcisme peut forcer l'esprit du mal à quitter le cadavre.

Il faut distinguer le vrykolakas (nom que porte le monstre du premier jour de sa possession au 80^e), et le grand vrykolakas (ce qu'il devient à l'aube du 81^e jour). Le grand vrykolakas possède une meilleure classe d'armure et davantage de points de vie. Son attaque par la peur est maintenant efficace sur toute personne qui le regarde (en plus de celles qu'il touche) et il draine deux niveaux si le jet de protection est manqué.

Un grand vrykolakas est généralement accompagné de 1-6 vrykolakas sous son contrôle. Considérez qu'il entre dans la catégorie "spéciale" lorsqu'on tente de le repousser. Si un clerc y parvient ou réussit à l'exorciser, les autres vrykolakas sont également neutralisés.



VRYKOLAKAS

AD&D® 1^e Edition

(le grand vrykolakas)

FREQUENCE : Rare (très rare)
NOMBRE : 1-10 (1)
CLASSE D'ARMURE : 4 (-2)
DEPLACEMENT : 12" (idem)
DES DE VIE : 7 (13)
CHANCE D'ETRE AU GITE : 25% (10%)
TRESOR : E (G)
NB D'ATTQUES : 1 (2)
DEGAT/ATTAQUE : 1-10 (2-20)
ATTQUES SPECIALES :
Drainage d'énergie (idem), voir texte
DEFENSES SPECIALES : Rien (+1 ou mieux pour toucher)
RESISTANCE A LA MAGIE : Voir ci-dessous (30%, sauf contre exorcisme)
INTELLIGENCE : Moyenne (idem)
ALIGNEMENT : Chaotique mauvais (idem)
TAILLE : M (idem)
PSI : non (idem)

AD&D® 2^e Edition

CLIMAT/TERRAIN : Côtes ensoleillées et régions volcaniques
FREQUENCE : Rare (très rare)
ORGANISATION : Meute (solitaire)
PERIODE D'ACTIVITE : Nuit
REGIME : Spécial
INTELLIGENCE : Moyenne (idem)
TRESOR : D (F)
ALIGNEMENT : Chaotique mauvais (idem)
NOMBRE : 1-10 (1)
CLASSE D'ARMURE : 4 (-2)
DEPLACEMENT : 12 (idem)
DES DE VIE : 7 (13)
TACO : 13 (7)
NB D'ATTQUES : 1 (2)
DEGATS/ATTAQUE : 1-10 (2-20)
ATTQUES SPECIALES :
Drainage d'énergie (idem), voir texte
DEFENSES SPECIALES : Rien (+1 ou mieux pour toucher)
RESISTANCE A LA MAGIE : Voir ci-dessous (30%, sauf contre exorcisme)
TAILLE : M (idem)
MORAL : Champion

Warhammer JdR

Vrykolakas :

M CC	CT	F	E	B	I
4 45	0	4	4	20	30
A Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2 25	10	45	45	50	-

Grand vrykolakas :

M CC	CT	F	E	B	I
4 85	0	7	8	35	30
A Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4 30	30	50	65	90	-

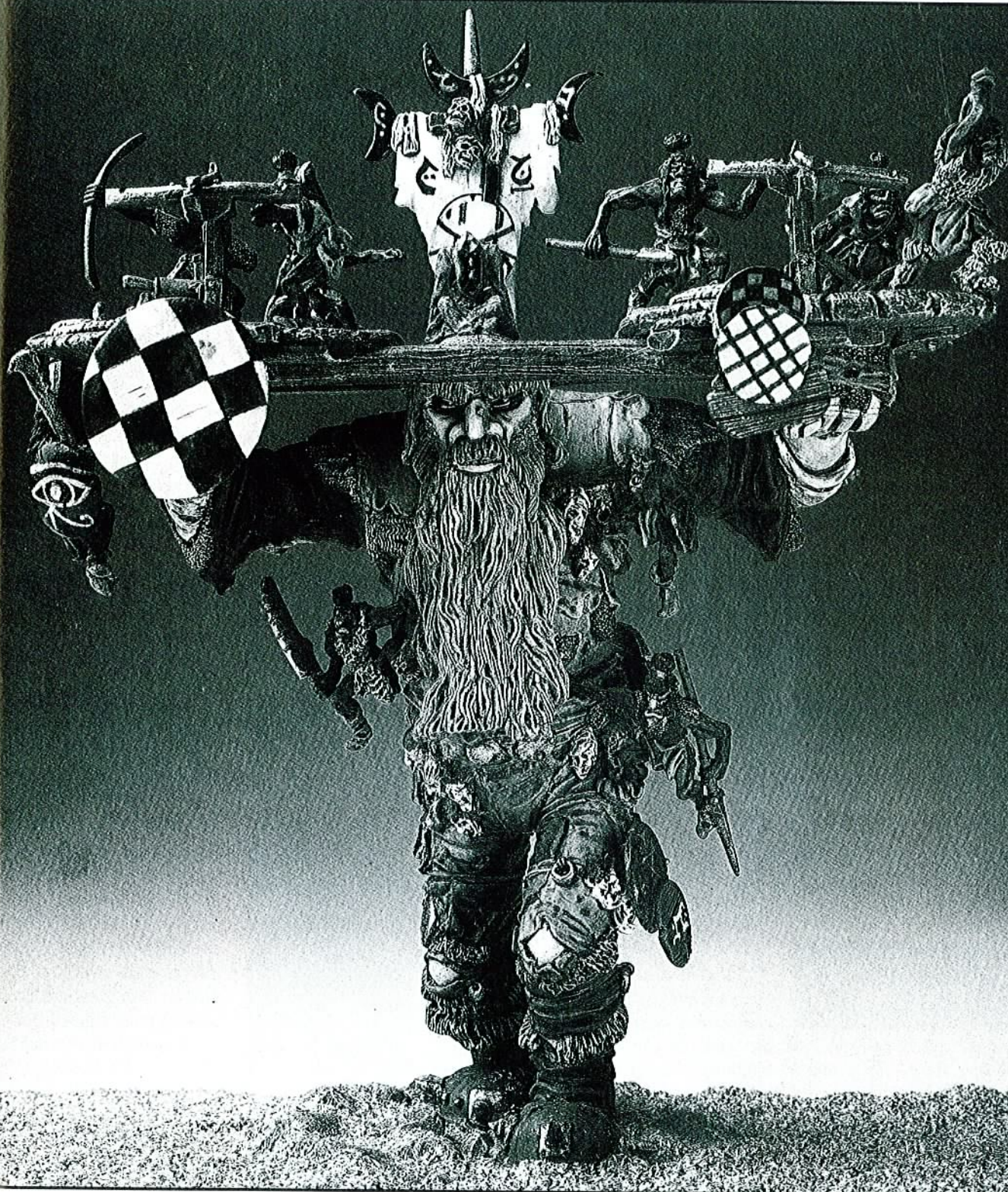
Alignement : Mauvais.

Règle spéciale : Une personne touchée par un vrykolakas doit réussir un test de Force Mentale où être sujette à la peur ; de plus elle perd un point de Force. Quant au grand vrykolakas, son regard seul suffit à instiller la peur, à drainer un point de Force, et à causer une Blessure, si la victime manque son test de Force Mentale.



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.



Dans le roman de Stoker, les motivations du comte Dracula ne sont guère consistantes : pourquoi diable rampe-t-il comme un lézard sur les murailles de son château alors qu'il peut se transformer en nuage de brouillard à volonté ? Peut-être simplement pour permettre à l'auteur d'écrire une bonne histoire...

RÊVE de SANG

Dans un bon scénario, il n'est pas indispensable qu'un vampire ait des motivations complexes. Beaucoup restent des morts-vivants typiques, c'est-à-dire des créatures puissantes, certes, mais dont on sait parfaitement qu'elles sont mauvaises jusqu'à la moëlle, qu'il n'y a rien à en espérer, et que leur destruction, peu commode, représente cependant une nécessité peu susceptible de soulever des cas de conscience chez les aventuriers. Donc, si votre scénario requiert un monstre destructeur et aveuglé par la soif de sang, ne vous en privez surtout pas !

L'INTELLIGENCE EST UNE ARME

Cependant, un vampire plus évolué change agréablement l'ambiance d'une aventure. Il permet d'introduire un scénario plus subtil que : "dépêchons-nous de trouver son cercueil avant de tous nous retrouver 1^{er} niveau !" Un tel monstre dissimule sa véritable nature. Il vit honorablement au sein d'une communauté, dispose d'appuis politiques et d'une fortune personnelle. Il poursuit des buts très lointains, sur des périodes qui dépassent de beaucoup la longévité maximum des aventuriers. Il a eu le temps de former une troupe (pas

Pour vos aventures, des vampires sur mesure

Une aide de jeu pour AD&D®

nécessairement composée de morts-vivants) qui lui est entièrement dévouée, et de perfectionner les talents qu'il possédait au moment de sa transformation. C'est peut-être un magicien de

haut niveau, capable de dissimuler son état grâce à des sorts de son invention. C'est, à coup sûr, un adversaire redoutable.

L'ALIGNEMENT DU VAMPIRE

On a dit que certains vampires, rares il est vrai, étaient susceptibles de respecter certaines valeurs, et de laisser la justice et même la bonté guider leurs actes. Comment est-ce possible, alors que les règles d'AD&D® attribuent à tous les vampires un alignement chaotique mauvais ?

En fait cette appréciation est plus révélatrice des perceptions humaines que de la véritable nature du vampire. "Chaotique" signifie seulement qu'il place ses intérêts personnels avant ceux d'autrui. Et comment pourrait-il en être autrement pour une créature immortelle dont les projets se déroulent sur une période de temps équivalant à plusieurs générations d'humains ? Quant au "Mal", on pourrait le définir comme une "attitude consistant à mépriser la valeur de la vie". Un vampire qui se nourrit de l'énergie vitale d'êtres vivants est donc nécessairement "mauvais", au regard des humains ou demi-humains. Mais cette soif, qui est l'essence même de son mal, le vampire peut la considérer comme un simple besoin biologique. Et se considérer, se comporter par

Complément technique
de l'article page 16

Texte

Nigel D. Findley

Traduction

Serge Olivier

Oliante



ailleurs comme un personnage non-mauvais.

AVENTURES EN KIT

Passons maintenant à la pratique avec quelques idées d'aventures mettant en scène des vampires :

- Olivia Dravonyl est bien malheureuse : son fiancé, vampire comme elle, a été détruit par les PJ. Elle n'aspire plus qu'à une chose : la paix de l'au-delà. Pas rancunière, elle choisit les aventuriers pour être ses exécuteurs, et fait tout pour attirer leur attention.

- René de Saint-Esmerée demande comme un service à l'un de ses pairs, un PJ, de l'aider à libérer sa fiancée. La malheureuse est tombée dans les griffes de l'affreux Ktön Tromak, voïvode de Treblenie. Les PJ ignorent que Saint-Esmerée, qui les accompagne, est un vampire (gentilhomme au demeurant), dont la fiancée est la source habituelle (et consentante) de sang frais. Le voïvode Tromak est, lui, une liche qui hait Saint-Esmerée. En enlevant sa fiancée, il espère attirer son ennemi dans un traquenard. Mais ses nombreux pièges sont conçus pour un vampire, pas pour des humains comme les PJ. Ces derniers se douteront peut-être de quelque chose à force d'être arrosés d'eau bénite ou suffoqués par des relents d'ail...

- On raconte, à Lunargent, l'histoire de cette jeune fille que son père protège avec zèle des séducteurs. Séquestrée dans la villa familiale, la belle ne peut sortir le jour, de peur qu'elle ne soit vue, et on lui refuse tout miroir, pour qu'elle ne tire point vanité de sa beauté. L'un des PJ en tombe pourtant éperdument amoureux après l'avoir aperçue en son jardin au clair de lune... Pour son malheur, la fille est un vampire que son père maintient dans l'ignorance de son état ; elle est donc prête à recevoir l'amour que lui offre le PJ (s'il arrive à l'approcher). Jusqu'au jour où ils décideront de regarder ensemble le lever du soleil...



- Li Men Kuan est un vampire originaire de Shou Lung (Kara Tur, monde des Royaumes Oubliés). Il fut jadis mandarin de l'Empereur Céleste, mais son état fut découvert et il dut s'enfuir de la cour. Sa cavale l'a mené, avec sa suite, jusqu'au royaume d'Occident où vivent les

PJ. Mais il est poursuivi par les chasseurs de vampires de la Bureaucratie Céleste. Se prétendant ambassadeur de l'Empereur, Li Men Kuan a demandé protection au roi. Les PJ, choisis comme garde du corps, finiront peut-être par s'inquiéter des habitudes étranges de cet oriental.

- Encore une demoiselle en détresse. Elle est enfermée dans la plus haute tour de Fort Trackzir, la demeure de Lord Blakham. Ce fier seigneur a l'ambition d'accéder à l'immortalité que procure le vampirisme. Mais Drusila, la belle vampire prisonnière, ne l'en juge pas digne et se refuse à "l'initier". Elle réussit à faire parvenir un message aux PJ pour qu'ils la délivrent. Nul doute que l'un d'eux se révélera digne d'être vampirisé !

- Pour terminer, sachez que les vampires ont toujours cherché le meilleur moyen de stocker cette précieuse denrée qu'est le sang humain. Strahd von Zarovich garde, dans les catacombes du château de Ravenloft, un cheptel d'humains de tous âges prêts à la consommation. Quant à Oxymel de Sigamore, il tient, sur la route de Waterdeep, une auberge où les vampires errants reçoivent bon accueil. Dans son cellier, il tient à leur disposition des sangsues géantes pleines à éclater de sang prélevé sur d'infortunés voyageurs humains. Les sangsues sécrètent en effet une substance anticoagulante ; il suffit de les gaver pour obtenir d'excellentes outres à sang.



S. O.

MINI-SCENARIO : CIEL, MON MARI !

Il y avait plus d'une semaine que l'on avait enterré le Comte Hubert de Lacy lorsqu'il fit irruption, en pleine nuit, dans la chambre de son épouse Ludovica, au château d'Argwald, pour la trouver dans les bras de cet infâme pourceau arriviste, Clugney d'Anvers. L'événement fit du bruit dans la région. Ainsi, le comte revenait d'entre les morts pour terroriser ses braves sujets ! Voilà qui expliquait ces cadavres exsangues trouvés dans la forêt... Aucun doute, le comte était devenu un vampire !

Devant la gravité de la situation, la comtesse Ludovica fait appel à des aventuriers endurcis, qu'elle recrute de préférence parmi ceux (heureusement nombreux) qui tapent d'abord et discutent après. Leur mission : détruire son ex-mari, afin que son âme connaisse enfin le repos.

En réalité, la blonde et volontaire comtesse a trouvé en Clugney un compagnon bien plus réceptif à ses plans de conquêtes que ce pacifiste d'Hubert. Pacifiste mais résistant : elle avait pourtant mis dans son bouillon du soir une dose de poison à retourner un troll comme un gant... Le bouillon a plongé ce vieux briscard de Lacy dans un état cataleptique. Lorsqu'il a repris conscience, il gisait dans un cercueil à l'intérieur du caveau de famille. Le choc lui a fait perdre la raison. Hubert se croit vampire et agit comme tel. Si les aventuriers comprennent la situation à temps, il leur faudra ensuite affronter Ludovica et Clugney. Ces derniers, bien décidés à se débarrasser des PJ avant qu'ils ne bavardent, tenteront de les faire disparaître (visite non guidée des oubliettes), à moins qu'ils ne montent la population et d'autres mercenaires contre eux en les faisant passer pour des vampires nouvellement contaminés...

DRAGON 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.

PETITES ANNONCES

Tout récemment adepte de la figurine et de DRAGON® Magazine j'aimerais y trouver une rubrique petites annonces où les lecteurs pourraient vendre, rechercher, ou échanger des figurines, des livres, etc.

Vincent Courtot, Gracay

Nous regrettons de ne pouvoir ouvrir une rubrique petites annonces dans DRAGON®. Par contre, nos lecteurs peuvent dialoguer sur minitel (36 15 ADD) et y laisser des messages que tous les usagers pourront lire.

INITIATION

Ma "connaissance" des jeux de rôles se résume sur un demi-parcemin :

- HeroQuest, de Games Workshop édité par MB

- et les "livres-dont-on-est-le-héros",

Courrier

surtout les Loups Ardents, édité chez Folio Junior.

Aussi vous demanderai-je si vous pouvez consacrer un article à l'initiation au jeu de rôles.

HeroQuest et les quêtes-solo sont une bonne approche du jeu de rôles. Pour y pénétrer, essayez le nouveau "Basic" de Donjons & Dragons® qui sera très bientôt disponible en français.

RECTIFIONS

Le court article d'Alexis Lang "Fëanor le maudit" du Dragon N°0 m'a beaucoup amusé.

Je ne me bornerai à expliquer que ce qui me paraît relever d'un manque de professionnalisme journalistique. La plus importante et la plus révélatrice des erreurs, révélatrice des difficultés d'Alexis Lang à saisir la complexité du

monde tolkienien, est celle d'avoir attribué l'invention de l'écriture à Fëanor (p. 56). C'est l'elfe Rúmil qui a inventé les tengwar (ou lettres en quenya) et cela bien avant Fëanor. Il suffit pour s'en persuader de lire le Lord of the Rings, Appendice E : "The Oldest Eldarin letters, the Tengwar of Rúmil, were not used in Middle-earth. The later letters, the Tengwar of Fëanor, were largely a new invention, though they owed something to the letters of Rúmil" (ne vous étonnez pas si je cite Tolkien dans le texte et non dans sa traduction française, elle est très mauvaise...). Ce passage de l'Appendice E se trouve uniquement dans le tome 4 du Seigneur des Anneaux (appendices et index) ou dans l'édition en un volume du Seigneur des Anneaux. Ensuite, quand on nous affirme que tous les fils de Fëanor périrent (p. 56) c'est faire peu de cas de Maglor. Je ne ferai que citer The Silmarillion, il est dit de Maglor : "and thereafter (après avoir jeté le Silmaril dans l'océan) he wande-

red ever upon the shores, singing in pain and regret beside the waves" (cf. p. 336 du "Silmarillion" Presses Pocket). Dans le petit cadre "Jugement de Fëanor" je suis assez surpris d'apprendre qu'Eä est la Terre. La Terre se nomme Arda (en quenya) et non Eä, mot qui désigne tout l'Univers et qui est aussi le verbe être (exister) au présent. Ce genre de confusion ne représente pas un simple lapsus d'Alexis Lang mais bien une grave incompréhension de l'organisation cosmologique du Monde tolkienien. Ainsi, pour prendre le cas de Melkor, il a été rejeté hors d'Arda (la Terre) mais non pas hors d'Eä, ce qui a son importance, car Melkor peut ainsi revenir pour le Dagor Dagorath, la Bataille des Batailles de la fin du Monde (Ambar-metta), cf. le serment que prononce Aragorn en devenant roi de Gondor.

Voici donc rapidement dressées et expliquées les grandes "bourdes" d'Alexis Lang, qui a dû certainement lire avec passion les livres de Tolkien en français, ce qui est bien mais reste insuffisant.

Edouard Kloczko

Directeur depuis 1987 de la Faculté des Etudes Elfiques

Oups...

RECTIFIONS DERECHER

Dans notre N°3 (rubrique Banque des Dragons) nous avons attribué à Didier Atallah un vibrant plaidoyer dont le véritable auteur est Pierre-A. Sicart. Par ailleurs, précisons que la BD Convoit® est éditée par les Humanoïdes Associés et non par Zenda, comme nous l'avancions dans l'article sur la réalité virtuelle.

WANTED !

Le secrétariat n'arrive pas à joindre les abonnés et/ou gagnants suivants :

BERTRAND Emmanuel ;
DAVID Daniel ; FRARIER
Jean-Michel ; LANCON
Mathieu ; VICINA Gabriel.

Par avance, nous les remercions de se mettre en contact avec nous.





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

De tous les univers AD&D®, le premier traduit en français sera celui des *Royaumes Oubliés*®.

FIREFIGHT

LE monde de jeu pour AD&D®

Les Royaumes Oubliés® sont nés dans l'imagination d'Ed Greenwood en 1968. Il voulait alors utiliser cet univers comme background pour des nouvelles de fantasy. En 1978, Ed, qui s'est mis au jeu de rôles, fait des Royaumes Oubliés® le support de sa campagne pour AD&D® — ce qu'ils sont encore aujourd'hui, après quatorze ans de jeu.

Entre temps, TSR, pour qui Ed travaille, a eu besoin d'un nouveau monde "officiel" pour ses suppléments et scénarios. Le choix s'est naturellement porté sur cet univers éprouvé. Car la création de Greenwood présente le double avantage d'être vivante (l'auteur a toujours considéré que les Royaumes étaient réels) et parfaitement adaptée à AD&D®, puisque développée par un MJ pour ses joueurs. Le Monde de Greyhawk®, premier univers publié pour AD&D®, ne présente pas autant de réflexion ni d'équilibre dans sa conception ; Krynn, le monde de DragonLance®, est un univers de récit, rapidement créé par des écrivains pour y faire évoluer des personnages de roman — d'où son manque de souplesse et de profondeur lorsqu'il faut l'adapter au jeu de rôles. Le monde de Greenwood leur est supérieur : reprenant tous les ingrédients du médiéval fantas-

tique — empruntés aussi bien à l'histoire qu'à la fiction — il permet à n'importe quel MJ d'y intégrer sa campagne ou plus simplement d'y trouver l'ambiance qui convient à son esprit de jeu : du royaume féodal à l'archipel celtique, du sultanat éclairé aux contrées les plus barbares.

EVOLUTION

Tous les concepteurs de TSR ont eu, au moins une fois, l'occasion d'apporter leur pierre aux Royaumes — et même quelques grands noms extérieurs, comme Steve Perrin (*RuneQuest*). Jeff Grub, grand coordinateur, se charge de superviser l'évolution de cet univers gigantesque.

Celle-ci est constante. D'une part, le background gagne en précision grâce aux nombreux modules de campagnes parus, d'autre part, les événements historiques se succèdent à mesure que de nouveaux romans sont publiés. Chacune des deux sources tient compte de l'autre : que Jeff Grub et Kate Novak racontent comment le dieu Moander se trace un chemin à travers la forêt elfique (*Azure Bonds*),

et les modules subséquents portent sur leur carte le tracé de la nouvelle "Route de Moander", dont le sol est désormais stérile.

L'INCOHERENCE RAISONNÉE

Plus qu'un simple background de campagne, il s'agit d'un monde pour AD&D® ; c'est-à-dire que les particularismes du système y sont représentés. Les Royaumes réussissent même à tirer parti de ces "incohérences" engendrées par les règles qui posent souvent problème au MJ. Par exemple, comment expliquer qu'en une société féodale — donc figée — puissent exister des "aventuriers" qui sont, par définition, des marginaux ? Le problème n'est pas éludé : les Royaumes furent le théâtre de grandes batailles, lesquelles ont mis à bas des Empires dont la splendeur reste inégalée ; ces nations ont laissé des mausolées et des ruines propres à exciter la convoitise, mais aussi des créatures qui mettent en danger les contrées civilisées — les aventuriers s'avèrent là bien utiles. A tel point que le royaume de Cormyr leur octroie des chartes aux termes desquelles ils doivent se former en compagnies, portant nom et emblème. Cette condition remplie, ils sont autorisés à arborer des armes normalement réservées aux nobles et à leurs gardes.

Texte

Luc Masset

Complément technique de l'article page 34

Autre exemple. L'une des particularités d'AD&D® est le nombre et la variété des morts-vivants. Comment une grande cité comme Waterdeep, ne voit-elle pas ses rues envahies par tous ceux qui y ont trépassé depuis des siècles ? C'est que les vivants ont pris leurs précautions : dans la Cité des Splendeurs est enclavée la Cité des Morts. Entouré d'un mur fortifié, ce cimetière ne laisse pas sortir ceux qui doivent y rester. On y trouve d'ailleurs moins de cadavres qu'on pourrait le supposer, car de nombreuses guildes possèdent leur propre mausolée avec des portes dimensionnelles donnant sur des mondes déserts où les tombes s'étendent à perte de vue. C'est là que sont enterrés les membres défunts.

D'UNE EDITION A L'AUTRE

Mais la principale incohérence à laquelle ont dû faire face les concepteurs de TSR est la publication de la 2^e d'édition d'AD&D® : toujours le même jeu — et donc le même monde — mais avec d'importantes différences : disparition des assassins, refonte de la magie, spécialisation des prêtres, etc. La solution trouvée relève du magistral : dans ses trois romans, Richard Awlinson raconte comment une entité suprême condamne les dieux à errer sur terre sous forme d'avatars (incarnations aux pouvoirs diminués). L'Etre Suprême ne lèvera la sanction que le jour où les Tables du Destin lui seront rendues. Les héros mortels de la trilogie parviennent à rassembler les Tables dérobées par les dieux noirs, Bane et Myrkul. Quelques dieux, rendus fragiles par leur incarnation, pèrissent, d'autres naissent, et le monde en reste définitivement changé. Au nombre des victimes : la déesse de la magie dont le pouvoir éparpillé permet aux magiciens de se spécialiser ; et Bhaal, le dieu des assassins, dont tous les disciples ont auparavant été sacrifi-

fiés pour renforcer le pouvoir de Bane. Ainsi se trouvent justifiés tous les changements intervenus d'une édition à l'autre.

L'histoire des Royaumes ne s'arrête pas là. Depuis ces événements, ils ont subi les invasions de la Horde et se sont agrandis avec la découverte d'un nouveau continent, Maztica. La poudre vient d'être inventée dans un royaume du sud, ce qui marque peut-être le début d'une (lente) avancée sur le chemin du progrès technique.

EXTENSIONS ET ROMANS SUR LES ROYAUMES

Plutôt qu'une liste complète des documents publiés, nous vous proposons un guide et une sélection.

Les produits consacrés aux Royaumes Oubliés® sont de quatre types :

• Les **boîtes** de campagne (Boxed Sets) présentent in extenso de vastes régions géographiques et fournissent tout le matériel néces-

— *Ruins of Undermountain Boxed Set*, les secrets du plus-profond-de-tous-les-donjons révélés ;
— *Menzoberranzan Boxed Set*, une cité d'elfes noirs — à paraître.

• Les **accessoires** de jeu se présentent sous la forme de livres à couvertures souples. Ils abordent un sujet précis que le MJ souhaite approfondir. Ainsi :

— *Draconomicon*, tout sur les dragons dans les Royaumes ;

— *Horde Campaign*, récit documenté des batailles menées par et contre les nomades des steppes ;

— *The Drow of the Underdark*, informations détaillées sur les elfes noirs de la cité de Menzoberranzan ;

— *Pirates of the Fallen Stars*, tout sur les flibustiers de la Mer Intérieure — à paraître.

• Les **modules** sont de trois types : scénario, aide de jeu ou campagne. La plupart des scénarios reprennent les thèmes des romans des Royaumes Oubliés® (voir ci-dessous) ; ils s'inscrivent dans la grande tradition TSR. Les aides de jeu offrent au MJ les caractéristiques techniques d'objets ou de

— *The Savage Frontier*, terres d'aventures illimitées ;

— *Old Empires*, les plus anciennes nations humaines du Sud, maintenant décadentes.

• Enfin, les **romans** des Royaumes Oubliés® font vivre cet univers, dont ils se nourrissent tout en le renouvelant constamment. Lisez d'abord :

— *The Finder's Stone Trilogy*, de Kate Novak et Jeff Grub, chacun des trois volumes (dont *Azure Bonds*) est un récit à part entière ;

— *The Avatar Trilogy*, de Richard Awlinson, l'histoire de la Guerre des Dieux qui bouleversa les Royaumes ;

— *The Dark Elf Trilogy*, de R. A. Salvatore, la vie aventureuse d'un elfe noir renégat.

En dehors de ces quatre catégories, il existe des produits qui vous donneront une meilleure vue d'ensemble des Royaumes :

— *Forgotten Realms Adventures*, comment adapter les Royaumes à la 2^e édition d'AD&D® ;

— *Forgotten Realms Atlas*, cartes régionales détaillées et plans des lieux apparaissant dans les romans ;

— *Waterdeep Trail Map*, carte murale de Faerun avec les plans de la Cité des Splendeurs et d'autres villes.

Tous les ouvrages cités plus haut sont spécialement consacrés à Faerun, la partie Occidentale des Royaumes. Pour ceux qui veulent aller plus loin, nous recommandons également :

— *Kara-Tur™*, l'Orient mystérieux des *Oriental Adventures®* ;

— *Maztica™*, un nouveau continent à l'ouest de Faerun, découvert par les navigateurs d'Amn ;

— *Al-Qadim™*, environnement inspiré des Mille et Une Nuits, entièrement compatible avec les Royaumes — à paraître.



"Curse of the Azure Bond" Denis Beauvais

saire au MJ pour y mener une campagne de jeu ; elles comprennent également des scénarios et se suffisent à elles-mêmes. Signalons :

— *Forgotten Realms Campaign Set*, présentation générale des Royaumes par un habitant de Shadowdale — traduction épuisée, bientôt rééditée ;

— *Horde Boxed Set*, tout sur les steppes qui séparent l'Occident de l'Orient ;

personnages propres aux Royaumes. Les campagnes donnent tous les détails sur une région donnée, plus restreinte que celles traitées dans les boîtes. Retenez :

— *Waterdeep and the North*, qui présente la Cité des Splendeurs — traduction épuisée, bientôt rééditée ;

— *Moonshae*, un archipel celtique menacé par les barbares nordiques — bientôt traduit ;

Elminster est un personnage insaisissable. Allez le consulter chez lui et vos chances de le rencontrer sont presque nulles. Et si le hasard vous fait croiser sa route, vous ne le reconnaîtrez pas...

Complément technique
de l'article page 42

Texte

Ed Greenwood

Traduction

Luc Masset

Aux SOURCES du SAVOIR

Elminster est presque toujours en voyage, parcourant ce qu'il appelle les "mondes infinis". Comprenez par là qu'il peut apparaître sur tous les Plans Matériels, au gré du MJ, que ce soient les Royaumes Oubliés®, les contrées de Greyhawk®, notre Terre ou n'importe quel autre plan. Il est toujours en quête de magie, de monstres et, ce qui importe davantage à ses yeux, il cherche à connaître l'écologie, les sociétés et les splendeurs des mondes qu'il traverse.

A l'inverse de beaucoup de grands personnages, il voyage discrètement, sous un déguisement. Il se comporte typiquement en magicien puissant, mais prudent et prêt à toute éventualité. Il mémorise des sorts tels que *projectile magique*, *bouche magique*, *désintégration*,

La puissance d'Elminster

connaissance des légendes, emprisonnement, nuée de météores, changement de forme ; et, pour contrer d'éventuelles attaques, l'immunité de Serten contre les sorts, protection contre les projectiles normaux, ainsi qu'un sortilège mystérieux qui lui est propre. En voici les effets : si Elminster est blessé ou en grande difficulté, il est instantanément transporté en son refuge extra-dimensionnel — où il conserve des livres de sorts et des élixirs de soins qu'un serviteur magique se tient prêt à lui administrer. Ainsi, même défait, Elminster pourra s'échapper et, très probablement, survivre au combat. Ce sort lui garantit donc une quasi-immortalité et constitue, selon ses propres termes, "une alternative fiable à l'état de liche".

Au cours des ans, la mémoire d'Elminster s'est développée à un point étonnant. Il peut notamment se souvenir des mœurs et caractéristiques d'une créature dans le moindre détail. Doué de l'aptitude innée de voir les auras magiques, il peut même sentir chez autrui la capacité d'utiliser la magie. Cette faculté, qu'il appelle "le Pouvoir", se manifeste par la recherche inconsciente de liens entre les plans Matériel et Positif.

Elminster a des capacités psioniques mais ne les utilise que rarement en combat contre ceux qui n'en sont pas doués.

Sa grande expérience de la magie lui permet d'identifier un sort⁽¹⁾ par simple observation des actes de celui qui le lance — il peut ainsi le contrer avec sa propre magie, en choisissant des sortilèges plus rapides à mettre en œuvre.

ELMINSTER (AD&D® 1° ED)

Mage du 26ème niveau

ALIGNEMENT : Chaotique Bon

POINTS DE VIE : 96

CLASSE D'ARMURE : 10 (7 avec anneau)

NB D'ATTAQUES : 1

DEGATS/ATTAQUE : Selon l'arme ou le sort

DEPLACEMENT : 12"

APTITUDES PSI : 266

MODES D'ATTAQUE/DÉFENSE : tous/tous

FORCE : 13

INTELLIGENCE : 18

SAGESSE : 18

DEXTERITE : 18

CONSTITUTION : 14

CHARISME : 17

APPARENCE : 12

ADAPTATION A LA 2° EDITION

- Ignorez l'Apparence.
- La vue magique d'Elminster porte à 30 mètres.
- Les pouvoirs psi d'Elminster sont innés.

Voici leurs scores :

Dévotions psychométaboliques

Equilibre corporel 15

Ajustement cellulaire 15

Sciences clairsentientes

Lecture d'objet 19

Sensibilité aux émanations psychiques 14

Science psychométabolique

Contrôle énergétique 13

Science psychoporative

Voyage probable 18

Elminster possède 295 Points de Force Psi.


La vision magique d'Elminster est efficace même dans le noir (à une distance de 3"). Elle lui permet de percevoir les auras, le "Pouvoir" (voir plus haut), de reconnaître les illusions, les transformations ou autres modifications magiques.

Elminster possède les disciplines psi mineures *équilibre corporel*, *ajustement cellulaire*, *lecture d'objet*, *sensibilité aux émanations psychiques*, ainsi que les disciplines majeures *contrôle énergétique* et *voyage parallèle*.



(1) Cependant, Elminster ne peut identifier un sort inédit (création personnelle d'un mage ou d'un clerc) qu'il n'a jamais lu et auquel il ne s'est jamais trouvé confronté.

KRYOMEK



▲ UN GRAND JEU DE COMBAT
ENTRE EXTRA-TERRESTRES
MONSTRUEUX ET SOLDATS
HUMAINS IMPITOYABLES. ☐

▲ VOUS Y TROUVEREZ LE
BACKGROUND ET LES REGLES
POUR TOUTES LES FIGURINES,
VEHICULES ET BATIMENTS DE LA
GAMME FANTASY FORGE. ☐

▲ EN ANGLAIS ☐

▲ Distribué par **MORNINGSTAR** ☐

TEMPS LIBRE



Chez nous vous trouverez de tout,

Figurines...

TEMPS LIBRE

l'âme du jeu au cœur 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



LE BAZAR DU BIZARRE

*Le Livre des
Métamorphoses,
par Laeyndar*

ASPECT DE L'OUVRAGE

A la valeur du savoir contenu dans ce grimoire s'ajoute celle des matériaux précieux qui le composent. L'ouvrage est serré entre deux fines feuilles de lapis-lazuli d'un bleu profond, chacune mesurant trois millimètres d'épaisseur, soixante centimètres de haut et quarante cinq de large. Le dos, également en lapis-lazuli, est relié aux couvertures par des charnières de platine. Douze feuilles de fin mithril s'insèrent, comme dans un classeur, entre les deux couvertures.

Sur la pre-



mière est gravé le glyphe de mage de Laeyndar : une vague solitaire, symbolisant la fluidité et la mutabilité des formes. Cette marque prouve bien que Laeyndar, dit "Le Bancal" fut l'auteur de l'ouvrage.

HISTORIQUE

Laeyndar Le Bancal vécut il y a cinq mille cinq cents ans en Netheril, dans la cité portuaire d'Ascore (dont les ruines sont encore visibles aujourd'hui, à la frontière ouest du désert Anauroch). Bien qu'il fut né avec un pied bot et une bosse, il n'hésita pas à embrasser la carrière de mage. Laeyndar obtint de grands pouvoirs mais ne put se faire admettre dans le Cercle Blanc, à cause de ses difformités. Après cet échec, il devint obsédé par l'étude des changements de forme. Ce domaine de la magie était encore peu exploré et Laeyndar contribua beaucoup à son avancée. Il rédigea

probablement *Le Livre des Métamorphoses* à la fin de sa carrière. En effet, l'ouvrage comprend nombre de sorts de rang supérieur, qui semblent être l'aboutissement de ses recherches dans le domaine des changements de forme, et même des transformations mentales. Malheureusement, il semblerait que l'obsession de Laeyndar eût déformé son esprit à l'image de son corps ; aussi n'utilisa-t-il jamais ces sortilèges pour modifier sa propre apparence, comme il en avait d'abord eu l'intention⁽¹⁾.

A sa mort, Laeyndar légua le Livre à son unique apprenti, Moytaire, qui découvrit la malédiction peu après, tout en étant incapable d'y échapper. Lors de sa dernière apparition en public,

Comme il est dit dans l'article "Aux sources du savoir", le mage Elminster visite notre monde, et, au cours de ses conversations avec Ed Greenwood, lui transmet un savoir dont profitent les lecteurs de Dragon. Aujourd'hui, c'est d'un livre magique qu'Elminster va vous parler. D'un livre qui recèle des sorts uniques...

AIDE DE JEU
POUR AD&D®
1^{re} ÉDITION

Texte

Ed Greenwood

Scott Waterhouse

Traduction

Luc Masset

Il n'y a rien qu'Elminster apprécie davantage qu'une promenade en canoë une nuit d'été. Tandis que je pagaie lentement au fil de l'eau, il tire sur sa pipe, le regard perdu dans des étoiles qui doivent lui être totalement étrangères. La fumée de sa pipe tient à l'écart les moustiques — et, en fait, n'importe quoi d'autre — mais il adore observer les lucioles luire et clignoter dans les ténèbres des sous-bois tout en m'entretenant de légendes et de contes sur la magie et les Royaumes. Il sait que je ne peux pas prendre de notes en payant, c'est pourquoi il se laisse aller à m'en dire beaucoup, se figurant que j'aurai tout oublié après une longue nuit de bavardage et de beuverie. Il n'a pas encore réalisé que le gilet de sauvetage que je lui fait porter contient un petit magnétophone à cassettes. Je me sentirais peut-être plus coupable de ce petit tour si je ne l'avais pas vu subtiliser une bouteille de Bailey's Irish Cream sur ma cheminée la dernière fois qu'il s'en est retourné chez lui. Je me demande s'il trouvera le moyen de reproduire ce breuvage dans les Royaumes d'ici sa prochaine visite.

Quoiqu'il en soit, voici les informations que j'ai pu obtenir d'Elminster concernant le fameux Livre des Métamorphoses du magicien Laeyndar.

Moytaire avait déjà commencé à se transformer en homme-poisson (ou kuo-toa). Il fut accablé par cette métamorphose et, avant qu'elle n'ait totalement abouti, se retira dans une solitude absolue jusqu'à sa mort. Le *Livre* resta dans son tombeau pour de nombreux siècles car les pilliers craignaient que le mage ne soit devenu une liche ou n'ait piégé son lieu de repos éternel.

Il faut pourtant admettre que le tombeau finit par être violé, car, près de deux millénaires après la mort de Moytaire, le *Livre* tomba entre les mains du Maître Illkeda, du Collège de Magie de Sestar, en Netheril. Illkeda subit la malédiction et cacha le *Livre* afin de mettre un terme à ses méfaits.

Le *Livre* disparut de l'histoire pendant presque un demi-millénaire. Puis il eut l'occasion de frapper de sa malédiction Plautes, roi-mage du Royaume du Trône de Corail, situé sur la rive sud de la Mer Étroite. Plautes trahit ses sujets en faveur de leurs ennemis héréditaires, les kuo-toa.

Le *Livre* resta oublié pendant trois millénaires, jusqu'au jour où le sage Needram le retrouva dans les ruines du palais de Plautes, sous les sables d'Anauroch. Needram connaissait la malédiction du *Livre* et se garda bien de l'ouvrir. Il préféra l'offrir à la belle et vaniteuse magicienne Nyrvée qui avait repoussé ses avances. Nyrvée succomba, elle aussi, à la malédiction et devint folle. Elle est restée dans les légendes comme la "Sorcière du Royaume Déchu", dont les mères waterdhaviennes menacent les enfants turbulents.

Le livre fut de nouveau perdu. Il n'a toujours pas été retrouvé et dort peut-être, intact, dans l'une des nombreuses ruines du Royaume Déchu.

CONTENU

Les mémoires d'Illkeda sont la seule source fiable sur le contenu du *Livre*. D'après le Maître, les sorts suivants y sont transcrits, à raison d'un par page, sous leur



Olivier Frot

forme classique : *agrandissement*, *allométamorphose*, *autométamorphose*, *clone*, *greffe* (sort unique), *hétéromorphisme*, *mutation de Laeyndar* (sort unique), *permutation* (sort unique), *phytomorphose*, *prothèse* (sort unique), *statue* et *transformation d'objets*. Nous donnons plus bas la description des sorts uniques ; pour les autres, reportez-vous au Guide du Maître.

La malédiction du *Livre* affecte quiconque l'ouvre pour la première fois. Si la victime manque son jet de protection contre les métamorphoses, elle subit alors une *mutation* (voir la description de ce sortilège) qui la transforme en kuo-toa.

Permutation (Altération)

Niveau : 3 Éléments : V, S
Portée : 60 mètres
Temps d'incantation : 3 segments
Durée : 1 tour/niveau
Jet de protection : annule
Zone d'effet : 2 créatures

Explication/Description : Ce sort étrange permet d'échanger les corps de deux personnes distinctes sans que leurs esprits en soient altérés. L'une des deux personnes peut être le jeteur de sort lui-même. Le changement n'est pas une illusion et ne concerne

que les corps, pas les vêtements ou autres possessions. On pourrait penser qu'il s'agit d'un échange d'esprits mais ce n'est pas le cas puisque, pour un observateur extérieur, les deux corps échangent leurs places. Chacun des deux sujets acquiert toutes les caractéristiques physiques de l'autre, ainsi que tous les pouvoirs innés — mais pas les pouvoirs qui nécessitent certains souvenirs ou connaissances (sorts, psi...), ni les langages.

La permutation peut intervenir entre deux créatures vivantes de toute espèce, pourvu qu'elles soient originaires du même plan d'existence : un mortel ne peut changer de corps avec un dieu.

Le jet de protection ne s'effectue que si l'une des deux créatures n'est pas consentante.

Prothèse (Altération)

Niveau : 5 Éléments : V, S, M
Portée : toucher
Temps d'incantation : 1 tour
Durée : permanent
Jet de protection : spécial
Zone d'effet : une créature

Explication/Description : Ce sort permet de remplacer par un membre artificiel un membre perdu par une personne (qui peut éventuellement être le jeteur de

sort lui-même). Le sort ne peut servir que pour **remplacer** un membre, pas pour en ajouter un. La taille de la prothèse n'est limitée que par la force actuelle du sujet, qui doit être capable de la porter. Elle répondra comme un membre vivant aux ordres de son porteur, mais doit posséder au moins une articulation pour être utile (pas besoin d'un sort pour chausser une jambe de bois). La prothèse peut être aussi simple qu'une pince ou aussi complexe qu'une main mécanique plus agile que l'originale. La prothèse doit être fabriquée par un artisan de renom, qui demandera des honoraires conséquents : une base 5.000 po, plus 5.000 pour chaque point de caractéristique que la prothèse possèdera en plus de l'original (force, dextérité ou classe d'armure).

Le sujet doit réussir un jet de choc métabolique pour éviter le rejet de la prothèse.

Comme éléments matériels, le sort requiert une *potion de métamorphose*, 5.000 po de pierre de lune en poudre et, bien sûr, la prothèse elle-même.

Greffe (Altération)

Niveau : 6 Éléments : V, S, M
Portée : toucher
Temps d'incantation : 1 tour
Durée : permanent
Jet de protection : spécial
Zone d'effet : une personne

Explication/Description : Ce sort possède des effets similaires au précédent : il permet de greffer un membre vivant à la place d'un membre perdu. Le nouveau membre doit remplir approximativement les mêmes fonctions que le membre perdu et posséder une taille adéquate — pour mémoire, une main d'ogre est à la limite de ce que peut supporter un bras humain moyen. Le nouvel appendice peut avoir n'importe quelle origine mais doit être encore vivant une heure avant le sort, sinon la greffe ne prendra pas. De plus, le sujet doit réussir un jet de choc métabolique pour éviter un

rejet. Si la greffe prend, le sujet reçoit les bonus/malus de force ou dextérité que pouvait avoir le membre auparavant, ainsi que sa classe d'armure et ses dégâts — du moins tant que ces caractéristiques ne résultaient pas d'un pouvoir spécial de la créature originelle (sorts, résistance à la magie, psi...). Souvenez-vous aussi que seul le membre greffé a une force différente : ainsi, même si une main a 18 en force, son porteur qui a 10 ne pourra soulever que 57,5 kg.

Les éléments matériels du sort sont l'appendice à greffer, le sang de la créature dont il provient, mêlé au sang du sujet, une *potion de métamorphose*, une *potion de grands soins* et pour 10.000 po de pierre de lune en poudre.

Mutation (Altération)

Niveau : 8 Éléments : V, S, M
Portée : toucher
Temps d'incantation : 8 segments
Durée : permanent
Jet de protection : annule
Zone d'effet : une créature

Explication/Description : Ce sort permet de transformer de façon permanente une créature en une autre. Le changement est total, quelles que soient les tailles respectives des deux formes concernées. La victime a droit à un jet de protection contre les métamorphoses ; mais, en cas d'échec, seul un *souhait* peut stopper — et seulement stopper — la transformation. Un second *souhait* l'inverse au même rythme. Un troisième *souhait* réduit la durée de la transformation inverse à un seul jour.



Olivier Frot

La nouvelle forme est choisie par le jeteur de sort mais ne peut avoir plus de dés de vie que la forme actuelle, et doit être native du Plan Matériel (pas d'éléments, de morts-vivants ou d'entités uniques). Juste après l'incantation, toutes les caractéristiques de la victime du sort (y compris l'alignement, la classe d'armure, les dés de vie, etc.) se modifient d'un cran vers celles de la créature finale. Pour chaque période de dix jours après le lancement du sort, elles se modifient d'un autre cran. La taille est altérée par tranche de 3 cm et le poids par tranche de 5 kg par jour. Quand toutes ses caractéristiques sont conformes à la nouvelle espèce, la victime perd toutes les aptitudes de sa classe qu'elle pouvait encore posséder.

Une semaine plus tard, le sujet perd toute mémoire (sauf de choses aussi simples que son nom, sa contrée natale, etc) ainsi que les aptitudes innées de sa race antérieure. A l'inverse, il acquiert toutes les autres caractéristiques de sa nouvelle race, sauf les aptitudes qui demandent un apprentissage, comme les sorts ou les langues. Néanmoins, certaines fonctions mentales (intelligence et psi) peuvent être conservées si la nouvelle forme appartient au même règne animal que l'ancienne (transformation d'humanoïde en humanoïde, d'oiseau en oiseau, etc.). Une fois la métamorphose complète, le sujet grandit et vieillit normalement.

L'élément matériel est une fiole d'acide où l'on a dissout pour

5.000 po de pierre de lune en poudre. La fiole doit être brisée sur le sujet au moins un round après la fin de l'incantation. L'acide ne cause aucun dégât, **à moins que** le sujet réussisse son jet de protection — en ce cas il subit 2-8 points de dégâts.

ADAPTATION A LA 2^e EDITION D'AD&D®

- Le *Livre des Métamorphoses* contient les sorts suivants : *agrandissement*, *changement de forme*, *clone*, *greffe* (sort unique), *métamorphose*, *métamorphose d'autrui*, *mutation* (sort unique), *permutation* (sort unique), *prothèse* (sort unique), *statue*, *transformation de masse* et *transformation universelle*.
- Le nombre de segments indiqué correspond au malus d'initiative.



(1) Bien qu'après son rejet par le Cercle Blanc Laeyndar ait mené la vie d'un reclus, nous savons par le journal de son apprenti qu'il est toujours resté difforme.

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

La race des dragons comporte de multiples espèces. En voici une particulièrement malfaisante, qu'on rencontre dans les déserts et les contrées brûlantes.

LE DRAGON-COBRA

Dans les Royaumes Oubliés®, les dragons-cobras infestent les contrées lointaines de l'empire de T'u Lung (dans Kara-Tur, à l'est de Faerun). Ils sont particulièrement nombreux dans les régions sud de cet empire, où ils causent beaucoup de malheurs et de destructions.

Un dragon-cobra a des écailles noires et brillantes sauf sur la poitrine, où elles sont oranges. De part et d'autre de son cou se déploie un grand capuchon de cuir qui ressemble à celui d'un cobra royal.

Combat : De la gueule du dragon sortent deux crocs longs de 30 cm qui injectent un venin mortel. Une hémorragie interne se déclare chez la victime mordue : sa force diminue de moitié, elle est prise de vertiges et de nausées spasmodiques répétées. Ces désordres l'empêchent évidemment d'ingérer quoi que ce soit (ni liquide ni solide) tant qu'elle subit les effets du poison. Parfois, ils se dissipent spontanément après une ou deux minutes et la victime retrouve alors ses facultés. Bien plus souvent, elle pâlit, est prise de sueurs froides et tombe dans le coma. Seul un puissant sortilège de guérison lancé dans la minute qui suit peut la sauver de la mort.

Un dragon-cobra attaque généralement en déchirant sa proie de ses griffes et en la fouettant de sa queue. La force du monstre, son expérience et donc son efficacité au combat augmentent avec l'âge.

Le dragon dispose d'une autre arme : le feu, qu'il peut cracher sur ses ennemis jusqu'à trois fois par jour.

Flammes et venin

Le dragon est également capable de retourner son souffle pour créer autour de lui un cercle de flammes qui brûle et consume tout ce qui l'environne. Cette tactique est particulièrement efficace quand le dragon-cobra est entouré par de nombreux adversaires.

Lorsque le dragon souffle le feu, un nuage de fumée noire s'échappe de ses naseaux. A l'exception du dragon, quiconque se trouve pris dans ce nuage souffre de toux, de nausées, et d'irritation des yeux, aussi longtemps qu'il y reste. Le nuage se dissipe au bout de quelques minutes. Le vent, même violent, n'accélère pas la dispersion de la fumée mais pousse le nuage en un bloc compact.

Les dragons-cobras offrent une grande résistance à la magie. Ils ne l'utilisent pas en combat mais comptent sur leurs capacités naturelles pour détruire leurs ennemis.

Les dragons-cobras ne sont pas affectés par leurs propres souffles ni par aucune attaque basée sur le feu ou la chaleur, magique ou non. Par contre, ils sont très sensibles au froid.

Habitat / Société : Les dragons-cobras vivent dans des grottes et des cavernes situées dans des régions tropicales ou subtropicales. Ils évitent les marécages.

Comme les autres dragons, ils imposent leur domination sur la région qui entoure leur repaire et dont ils chassent féroce-ment toute autre créature. L'intrusion d'un autre dragon-cobra n'est tolérée que pendant la saison des amours,

au printemps. Le rituel nuptial entraîne la femelle et le mâle dans un combat sans blessures qui débouche sur une parade enflammée. Ce rituel est réservé aux jeunes adultes. Quand les dragons-cobras atteignent l'âge mûr, ils estiment être trop grands pour s'accoupler (mais peut-être est-ce de la vantardise).

Les femelles fécondées pondent de 1 à 4 œufs, longs de 30 cm. Après l'éclosion, les dragons nouveaux-nés restent avec leur mère jusqu'à l'âge de seize ans.

Ecologie : Grâce à son charisme, sa puissance, et son ingéniosité, un dragon-cobra adulte attire quelques créatures intelligentes qui cherchent un maître à servir. Ces dernières se recrutent habituellement chez les bakemono (cousins orientaux des gobelins), les gargoilles, les hommes lézards, et les mobats (chauve-souris géantes). Les serviteurs du dragon vivent avec lui et l'adorent comme un dieu. Un dragon-cobra adulte ou plus vieux a 60% de chances d'avoir 2-8 compagnons de la sorte, choisis par le MJ et équipés lourdement pour le combat (si c'est possible).

Collectionner les crânes est le passe-temps favori des dragons-cobras. Ils attachent un grand prix aux crânes de monstres puissants ou de créatures rares : ours des cavernes, dinosaures, dragons, géants et licornes. Les crânes des humanoïdes les intéressent également mais leur valeur est moindre car ils sont très faciles à obtenir. Offrir un crâne rare à un dragon-cobra est une bonne manière d'entamer une discussion avec lui, voire même de gagner ses faveurs.

AIDE DE JEU
POUR AD&D®

Texte

Randy Johns

Traduction

Jérôme Dumec

AD&D 1^o édition

FREQUENCE : Rare
 NOMBRE : 1
 CLASSE D'ARMURE : 1
 DEPLACEMENT : 12"/24" (D)
 DES DE VIE : 10-12
 TRESOR : B, R
 NB D'ATTAQUES : 4 (griffe/griffe/morsure/coup de queue)
 DEGATS/ATTAQUE : Voir table 1
 ATTAQUES SPECIALES : Voir ci-dessous
 DEFENSES SPECIALES : Voir ci-dessous
 RESISTANCE MAGIQUE : Voir table 1
 INTELLIGENCE : Haute
 ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
 TAILLE : voir table 1
 PSI : Non
 CHANCE DE : Parler : 95% — Utiliser la Magie : non — Dormir : 35%

AD&D 2^o Edition

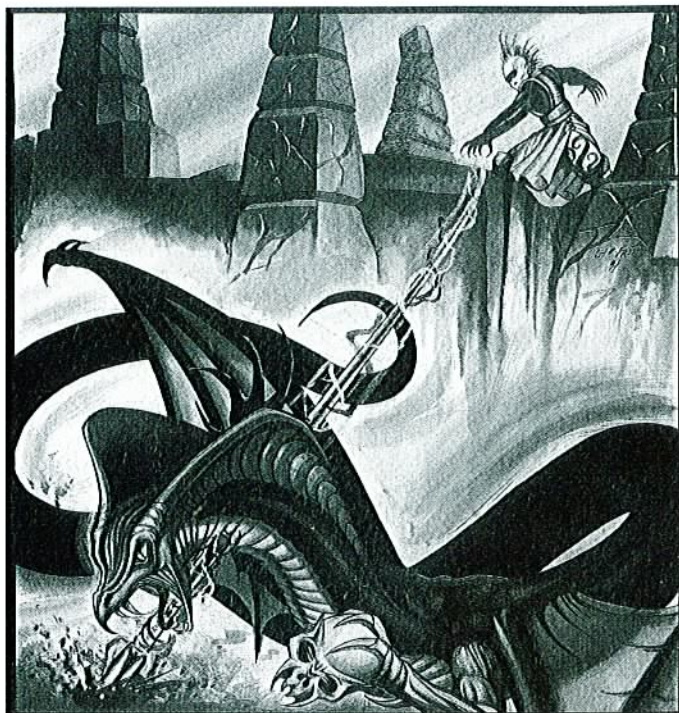
CLIMAT/TERRAIN : Tropical, subtropical/Grottes et cavernes
 FREQUENCE : Rare
 ORGANISATION : Solitaire et en familles (mère et petits)
 PERIODE D'ACTIVITE : Jour
 REGIME : Carnivore
 INTELLIGENCE : Haute

TRESOR : B, R
 ALIGNEMENT : Loyal mauvais
 NOMBRE : 1
 CLASSE D'ARMURE : 1
 DEPLACEMENT : 12/24 (D)
 DES DE VIE : 10-12
 TACO : 11-9
 NB D'ATTAQUES : 4 (griffe/griffe/morsure/coup de queue)
 DEGATS/ATTAQUE : Voir Table 1
 ATTAQUES SPECIALES : Voir ci-dessous
 DEFENSES SPECIALES : Voir ci-dessous
 RESISTANCE MAGIQUE : Voir table 1
 TAILLE : Voir table 1
 MORAL : Champion
 VALEUR EN XP : 10DV, 12000 - 11-12DV, 13000

AD&D 1^o et 2^o édition

ATTAQUES SPÉCIALES

Souffle : trois fois par jour, un cône de feu de 27m de long et de 9m de diamètre de base ; le souffle peut être dirigé vers le sol, entourant le dragon d'un cercle de flammes de 12m de diamètre (effets similaires à un sort de *mur de flamme*) qui brûle tout ce qui se trouve dans sa zone d'effet — le dragon-cobra n'est pas affecté par son propre souffle ; lorsqu'il souffle, le dragon-cobra dégage un nuage de fumée noire dans un diamètre de 27m autour de lui, donnant un



Olivier Frot

malus de -2 au toucher et se dissipant après 4-16 rounds — les effets de plusieurs nuages sont cumulatifs.

Morsure empoisonnée : réduction de la force de moitié, -3 pour toucher, +4 pour toucher pour les adversaires, -1 pv par round pendant 10 rounds après quoi un jet de protection est nécessaire pour retrouver ses facultés et ne pas tomber dans le coma ; si le poison n'est pas neutralisé dans les 5 rounds suivants le coma, la victime meurt.

DEFENSES SPECIALES

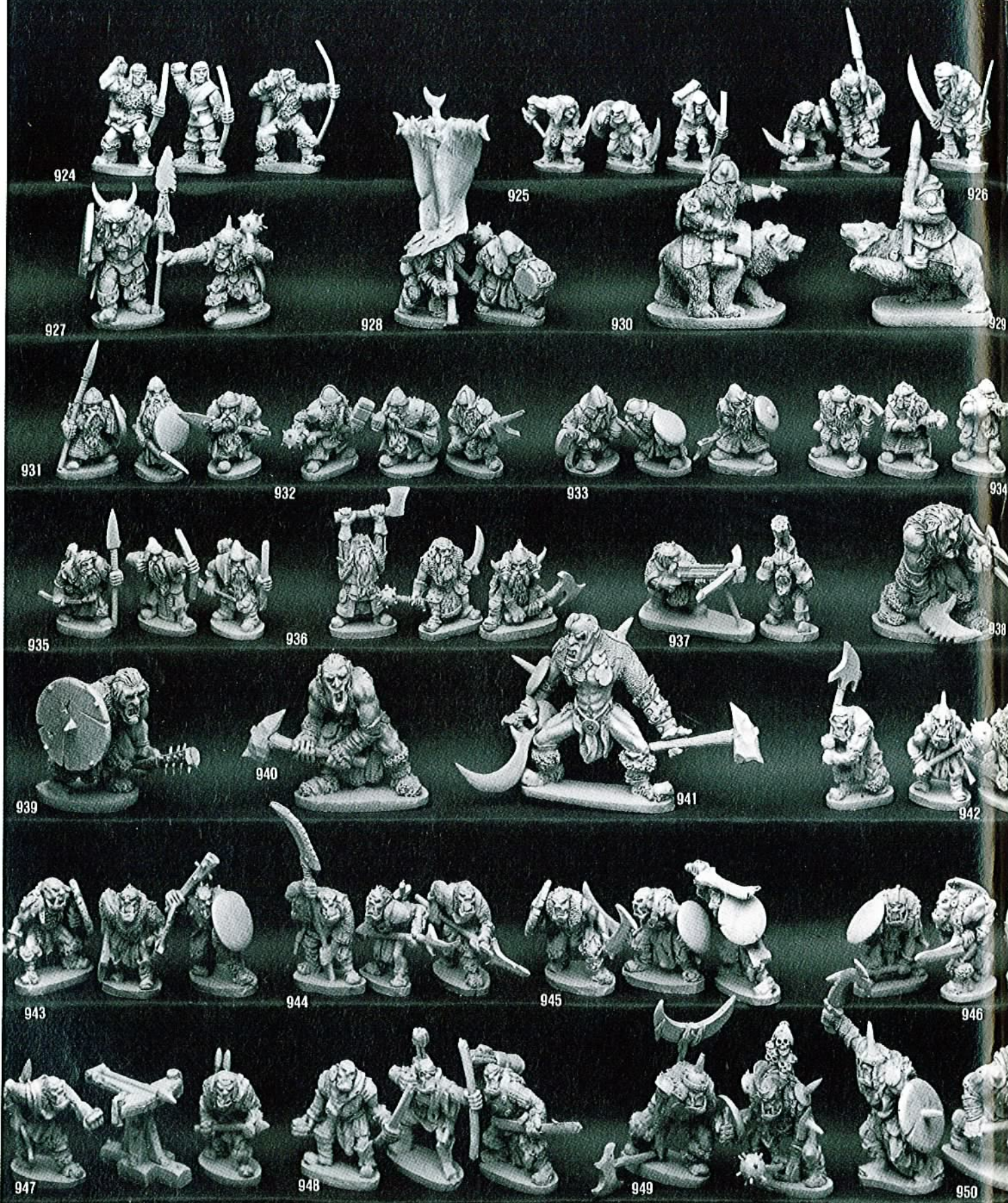
Immunité au feu, magique ou non — mais les dégâts dus au froid sont augmentés de 2 points par dé ; détection des créatures cachées/invisibles ; aura de peur.



TABLE 1 : STADES DE CROISSANCE DU DRAGON-COBRA

Catégorie	Longueur	Résistance à la magie	bonus au toucher	Dégâts : Griffes/Morsure/Queue
<i>Sorti de l'œuf</i>	1,4 m	5%	-	1-4/1-8/1
Très jeune	1,8 m	15%	-	1-4/1-10/1-2
Jeune	4,5 m	30%	+1	1-6/1-10/1-4
Sub-adulte	8,7 m	45%	+2	2-8/2-20/1-6
Jeune adulte	11,1 m	60%	+2	2-12/3-30/2-8
Adulte	12 m	65%	+3	2-16/3-30/2-12
Adulte mûr	12,1 m	70%	+3	2-16/3-30/2-12
Vieux	12,3 m	70%	+3	2-16/3-30/2-12
Très vieux	12,6 m	75%	+4	2-16/3-30/2-12
Ancien	13 m	80%	+5	2-16/3-30/2-12
Wyrme	15 m	85%	+6	2-16/3-30/2-12
Grand wyrme	20m	90%	+7	2-16/3-30/2-12

Si vous utilisez la 1^o édition, ignorez les stades de croissance en italique.



Figurines distribuées par
HEXAGONAL,
 disponibles chez votre revendeur habituel.

**Fantasy
 Warriors**
 designed by NICK LUND

LES SHINGOUZ

On les méprise mais qui pourrait se passer de leurs services ?

Les Shingouz sont une espèce fascinante. Toujours là au bon endroit, au bon moment, l'information semble les attirer. Comme, de plus, leur planète est totalement dépourvue de distractions, ils profitent de la moindre occasion de faire la fête, et ce sont généralement des compagnons hauts en couleur, avec qui on ne risque pas de s'ennuyer. Il faut pourtant savoir qu'une simple conversation avec eux peut se révéler ruineuse : "Ah ! vous vous intéressez aux courses ! Justement on a un tuyau...". Surtout ne pariez jamais quand un Shingouz vous en offre l'occasion : s'il parie c'est qu'il est sûr de gagner !

Malgré leur absence totale de sens moral, ils possèdent un certain code d'honneur auquel ils doivent leur réputation : quand ils vendent une information, on peut être certain de son authenticité — ce qui justifie en partie son prix.

Mais vous le gardez pour vous, d'accord ?

Employés comme PJ ou PNJ, les Shingouz feront un malheur. Certains les trouveront sympathiques, d'autres plutôt vicieux, mais tous s'en souviendront. N'oubliez pas ! Les Shingouz vont toujours par trois. Une aventure où ils interviennent comme PJ doit donc être écrite spécialement pour eux ; essentiellement à base d'enquête et d'astuce, naturellement — de toute façon ils sont pacifiques et prétendent que l'espionnage est le meilleur moyen d'éviter la guerre.

La recherche d'un moyen de pression pour amener le commandant d'une base impériale à trahir pourrait être l'une des missions à confier à des Shingouz.

En tant que PNJ, ils feront les délices de n'importe quel MJ. Vos joueurs sont riches, mais bloqués dans l'intrigue ? Pas de problème ! Les Shingouz sont toujours disponibles dans les cas graves. Ensuite, les PJ se retrouvent sans le sou, mais ils ont retrouvé la bonne piste. Heureux ?

Caractéristiques Star Wars Shingouz

DEX	2D	PER	4D
		Escroquerie	4D+2
SAV	4D+2	Jeu	4D+2
Bureaucratie	5D	Marchandage	5D
Illégalité	5D+2	Recherche	4D+2
Technologie	5D		
MEC	2D+1	VIG	2D
		Résistance	3D
		TEC	3D
		Sécurité	3D+2

Les Shingouz ne volent pas. Ils marchent plutôt lentement et courent rarement. Pour un PJ Shingouz, refaites la répartition des 7D comme il vous convient.

L'organisme shingouz est étonnamment résistant. Ils sont capables de boire à peu près n'importe quoi, du pétrole au liniment pour cheval, sans jamais rouler sous la table. (en fait, il existe une boisson, une seule, que les shingouz ne peuvent absolument pas supporter : c'est le jus d'orange.

UNE ARME VIVANTE

En raison de leur nature pacifique, les Shingouz ne se livrent pas au trafic d'armes. Pour ce type d'article, adressez-vous plutôt aux Katoubiens, dont c'est la spécialité. Voici un de leurs best-seller, le gantelet lance-Gruff :

Article	Où	Code de Dommages	Portée en mètres		
			Courte	Moyenne	Longue
gantelet lance-Gruff avec Gruff	4, X	poison	3-4	5-8	9-12

Le Gruff est une arme redoutable. L'utilisateur doit faire un jet pour toucher avec la compétence de Dextérité Lance-Gruff comparée au code d'Indocilité du Gruff (cf. p. 35 des règles) ; si le jet du Gruff est supérieur à celui de l'utilisateur, l'animal se dévie de sa course vers la cible pour voler de-ci de-là. Si le jet de l'utilisateur est supérieur, le Gruff fonce vers sa cible en ajustant sa course grâce à sa compétence de Vol (tenez compte de la difficulté selon la portée).

Un Gruff qui touche sa cible détecte la moindre nuance de température, se dirige vers le point le plus chaud (donc la partie la plus sensible, comme l'articulation d'une armure) et pique rapidement, instillant ainsi son venin. Certains Gruffs sont apprivoisés pour obéir à un ordre verbal avant de frapper de leur dard.

Gruff

DEXTERITE

[3D]

PERCEPTION

[2D]

VIGUEUR

[2D]

Indocilité

[1D]

Vitesse

[2D]

Taille : 6 cm.

Combat : Le Gruff détecte la chaleur infinitésimalement plus élevée des parties sensibles d'un animal où il plante son dard.

Dommages : 5D par empoisonnement quasi-instantané.

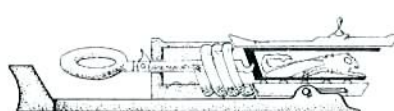


Une aide de jeu
pour Star Wars
Complément technique
de l'article page 60

Texte

Erich Martin

© Dargaud 91

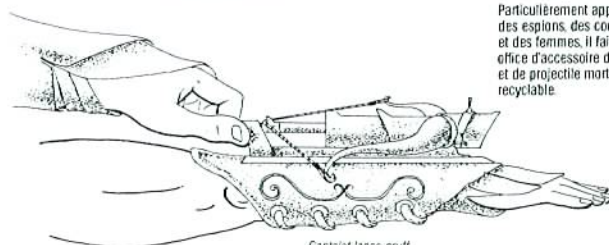


Mécanisme d'armement



Le Gruff apprivoisé

Particulièrement apprécié des espions, des coquets et des femmes, il fait à la fois office d'accessoire décoratif et de projectile mortel recyclable.



Gantelet lance-gruff

Conseils des Sages
répond à vos questions
sur AD&D®, D&D® et
autres jeux de rôles.

Ecrivez à :

HEXAGONAL
(*DRAGON® Magazine*,
Conseil des Sages) 115
rue Anatole France,
93700 Drancy.

Ou contactez-nous sur
minitel : tapez 36 15 ADD
et laissez-vous guider.

CONSEIL DES SAGES

♦ Il est dit dans *DRAGON® Magazine* n°1 qu'un peut devenir Anti-Paladin à la suite d'une malédiction. Qu'arrive-t-il au personnage si un groupe de PJ lève la malédiction et change, du même coup, son alignement ?

▼ Tout d'abord, lever la malédiction de l'Anti-Paladin n'oblige pas pour autant ce dernier à changer d'alignement : sa réaction peut être d'ordre psychotique (surtout s'il n'était pas d'accord pour qu'on lève sa malédiction) ; quoiqu'il en soit, s'il y a effectivement changement d'alignement, cela prendra du temps. En définitive, l'anti-paladin deviendra un simple guerrier — exactement comme un paladin ou un rôdeur, autres classes du groupe des combattants qui imposent un alignement.

Et n'oubliez pas qu'un changement d'alignement, quel qu'il soit, influence la progression en niveaux d'expérience du personnage. Voyez le *Guide du Maître*, 1° édition, p. 21 et 2° édition, p. 32.

♦ Un mage humain qui se transforme en vampire à l'aide du sort *changement de forme* peut-il drainer des niveaux ? Si oui, peut-il alors créer des vampires-esclaves ? Et en garde-t-il le contrôle après l'expiration du sort ?

▼ Le *changement de forme* donne tous les pouvoirs de la créature dont on prend la forme, exceptés ceux qui dépendent de l'esprit. Donc, le mage peut absorber des niveaux (mais non charmer), créer des vampires-esclaves et les contrôler. Il semble en effet que ce contrôle soit de nature physico-biologique et non spirituelle, puisque l'esclave garde sa liberté de pensée (NDLR : c'est un point très controversé ; voir l'article de Nigel D. Findley dans ce numéro). Par contre, lorsque le mage redevient lui-même, il est évident que les sous-vampires qu'il a créés ne lui obéiront plus puisqu'il n'est plus un vampire...

♦ Une fois le sort de *vol* lancé, que se passe-t-il si l'on est paralysé ? Le sort est-il encore efficace ?

▼ Oui : le sort de *vol* permet, en quelque sorte, d'échapper à la gravité et les déplacements se font par la seule force de la volonté. Ainsi une *immobilisation de personnes* (qui empêche de bouger mais pas de penser) n'oblige pas le "volant" à rester immobile.

AD&D® 2° ÉDITION : POURQUOI ? COMMENT ?

J'ai pratiqué AD&D® de 1980 à 1990. Mon groupe avait redéfini certaines règles, créé des sorts pour les clercs suivant la sphère d'influence de leurs dieux, etc.

Un an plus tard, je m'aperçois que je ne suis plus dans la course... Quelles sont les principales différences entre la 2° édition des règles et la 1° ?

Mumbly, 36 15 ADD

Tu n'es pas le seul à avoir greffé tes propres règles sur la 1° édition pour la corriger et l'enrichir. En fait, tant de gens l'ont fait que l'éditeur en a tenu compte : après avoir dépouillé un abondant courrier, les rédacteurs de la 2° édition ont intégré les propositions qui revenaient le plus souvent au système AD&D® (généralement en tant que règles optionnelles).

Voici les principales innovations :

- les pouvoirs d'un prêtre peuvent dépendre des sphères d'influence de son dieu (règle optionnelle) ;
- les magiciens peuvent se spécialiser dans une école de magie (option) ;
- les classes et les races "gros-bills" de l'Unearthed Arcana ont disparu ;
- nouveau ranger et nouveau barde ;
- nouveau système d'initiative ;
- refonte de la répartition des points d'expériences ;
- système complet de compétences (option).

Malgré ces modifications, la quasi-totalité du matériel publié reste utilisable dans le cadre de la 2° édition. AD&D® n'a pas fondamentalement changé : il s'agit toujours du même jeu, mais enrichi de nouvelles options, débarrassé de ses incohérences et, surtout, présenté de manière logique. Un exemple parmi beaucoup d'autres : désormais, tout ce qui concerne le joueur se trouve bien dans le *Manuel du Joueur*. Cela semble évident, mais souviens-toi que, dans la 1° édition, les informations se répartissaient sans ordre entre le *Guide du Maître* et le *Manuel du Joueur* !



"Vite les gars ! Décidez-vous ! Lequel ?"

Jerry Fuchs

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

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

JEUX DE ROLES

VF	Stormbringer 2° ed.	248 F
VO	Psionics Handbook (ADD)	175 F
VO	Spelljammer Boxed (ADD)	220 F
VF	JRTM	220 F
VF	Rolemaster	295 F
VF	Hawkmoon	250 F
VF	Runequest	248 F
F	Heavy Metal	228 F
F	In Nomine	220 F
F	Hurlements	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

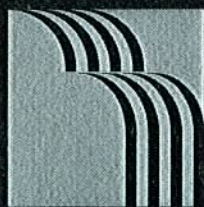
VO	Carrier	380 F
T	Vietnam	320 F
VO	Pacific War	520 F
VO	Harpoon (captain's ed.)	250 F
VO	Siege of Jerusalem	380 F
T	Gulf Strike	450 F
VO	Tokyo Express	430 F
T	Open Fire	380 F
T	Air Superiority	295 F
T	Panzerblitz	250 F
T	Great Patriotic War	295 F
VO	Russian front	280 F
VO	Shell Shock	360 F
T	2nd Fleet	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

FORUM

Forum accueille vos réflexions et opinions sur les jeux et leurs univers. Cette rubrique est la vôtre : une tribune où vous pourrez exposer vos idées afin que d'autres joueurs en profitent et réagissent.

Ecrivez à :
HEXAGONAL

(DRAGON® Magazine,
Forum)

115 rue Anatole France,
93700 Drancy.

Ou contactez-nous
sur minitel :

tapez 36 15 ADD et
laissez-vous guider.

J'ai dans l'idée depuis longtemps d'affronter ce que je pense être le summum de la difficulté dans le roleplaying... Je veux bien sûr parler de l'elfe noir, autrement dit : le drow. Seulement me voilà confronté à un dilemme : ce genre de personnage est-il vraiment jouable ? J'aurais besoin de conseils...

Cyrkan d'Astora, 36 15 ADD

Jouer un personnage mauvais, c'est certes amusant et facile : on ne se refuse rien et on n'a pas de restrictions... Mais — à mon avis — ce n'est guère valorisant, et apporte finalement moins de plaisir que de jouer un Bon... Ne vaut-il pas mieux se mettre dans la peau d'un véritable HEROS, plutôt que de se laisser aller au meurtre et à la dépravation ?

Par contre, s'il s'agit de jouer un elfe noir d'alignement bon, je reste perplexe... Par définition, l'elfe noir ne peut que servir le mal... sinon il est dénaturé : ce n'est plus un elfe noir...! (un elfe... gris ????)

Hérétique, 36 15 ADD

C'est vrai qu'un elfe noir d'alignement bon n'est plus tout à fait un elfe noir. Cependant d'après le *Drows of Underdark*, 15% des drows ne sont pas d'alignement chaotique mauvais mais sont chaotiques neutres ou chaotiques bons. Donc ils existent. (il y a même une déesse des drows renégats d'alignement chaotique bon). Et il me paraît tout à fait intéressant de jouer un elfe noir dans cette optique, même si l'on s'éloigne alors du stéréotype du drow...

Norak, 36 15 ADD

Une de nos lectrices contourne le problème : son elfe noir est fou, lui :

Je joue depuis un certain temps un elfe noir chaotique neutre (donc complètement fou) guerrier/magicien/voleur. Il joue à la perfection — du

moins je le pense — son rôle de fou : il réagit à l'opposé de ce qui semblerait normal, il ne cesse d'importuner son camarade moine en voulant lui monter sur le dos, etc. Il est néanmoins assez beau, porte une épée magique, ainsi que tout un attirail inutile, et monte son fidèle destrier : un âne.

Valérie Roszack, Bruay-Laboussière.

Sur la demande de Valérie, notre dessinateur Philippe Plual a représenté son personnage. Espérons que tous les drows exilés ne lui ressemblent pas...



DEMANDEZ LE PROGRAMME !

Dragon
MAGAZINE

Aperçu du N°5 :

- Avril : les tricheurs, espèce méprisable.
- Dossier : les orcs, race méprisée. Tout sur les orcs et leurs hybrides, mœurs et coutumes, dieux, langage (avec un lexique).
- Nos amis les bêtes : L'écologie de la sangsue géante.
- Nous vivons dans un monde fantastique ! Un dossier pour vous le prouver.
- A la pointe du pinceau "spécial SF" : super armures pour hyper-balaises.
- Cinéma, micro, jeu de plateau...

Dragon
MAGAZINE

PARUTION 14 AVRIL
Disponible chez votre marchand de journaux

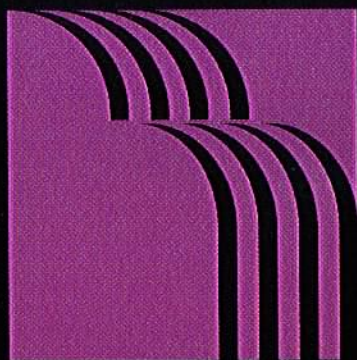
CONTRAT PARTENAIRES

3	MORNINGSTAR	p 67, p 87
4	THENESIS	p 71
5	PROGEDIS GAMES	p 32, p 97, p 99
8	ORIFLAM	p 2
9	L'ŒUF CUBE	p 88
11	PROGEV GAMES	p 27
12	JEUX DESCARTES	p 13, p 52

CONTRAT "COUP DE POUCE" JEUNES SOCIÉTÉS ET ASSOCIATIONS
COBRA LOISIRS p 91, p 96

Pour tout renseignement, contactez :
Hexagonal, Fabrice Sarelli
tél. : (1) 48 96 19 91
fax : (1) 48 96 19 87

**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

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd 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.

