Dragon MAGAZINE

Heroic Fantasy

Science Fiction

Fantastique

Dragon® MAGAZINE

N°15
janvier février 94

Un dragon dehors 350 Dedans !

LES ENCYCLOPEDIE DES MONDES IMAGINAIRES

M4159 - 15 - 35,00 F -RD

Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition

FORGOTTEN REALMS®

QU'ATTENDENT-ILS ?

ILS ATTENDENT...
L'AVENTURE DANS LES ROYAUMES OUBLIES !
VERSION FRANCAISE DE FORGOTTEN REALMS ® ADVENTURES

Disponible en décembre 1993

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS et FORGOTTEN REALMS sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.
Le logo TSR est une marque déposée appartenant à TSR, Inc. © 1993 TSR, Inc. Tous droits réservés.

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

Directeur de la publication :
FABRICE SARELLI

Rédacteur en chef :
ALEXIS LANG

Ont participé à ce numéro :

Assistant de Rédaction : Luc Masset
Previews : Olivier Noël
Figurines : Philippe Plual
Cinéma : Caroline Vié
et Jean-Marc Toussaint
Micro : Frédéric Lascombe, Olivier Rogé
Invités : Rodney Matthews,
Michael G. Ploog
Rédacteurs U.S. : Mitchell Diamond,
R.E. Moore
Rédacteurs français : Philippe Alliot,
Alexis Lang, F. Lascombe, Luc Masset
(Clad Valdinne), Olivier Noël, Serge Olivier,
P. Plual, O. Rogé, J.M. Toussaint, C. Vié.
Traducteurs/adaptateurs : Sylvie Denis,
Alexis Lang, Luc Masset, Serge Olivier.
Illustrateurs : Brom, B. Burns, C. Caldwell,
Castaza, J. Easley, L. Elmore, S. Fabian,
K. Freas, O. Frot, J. Fuchs, J. Haas,
W. Hackensmith Jr, J. Holloway,
P. Jaquays, D.O. Miller, E. Olson,
S. Pineaux, P. Plual, R. Ruppel, S. Truffert,
T. Yeates.
Photographes : Jérôme Bohbot,
Stéphane Hanotin, Philippe Plual,
Olivier Rogé.
Enchères : Olivier Noël
Minitel : Norak (Conseils des Sages),
Olianthe.
Maquette : Palimpseste.
Publicité et Relations extérieures :
Laurent Baraou et Fabrice Sarelli.

La BD "Lorette et Harpye" est publiée sous copyright : ©Vent d'Ouest.
D&D® et AD&D® sont des jeux TSR, Inc.

Principaux associés : Mr Fabrice Sarelli,
Mr Dominique Paul,
Mme Mary-Lina Sarelli-Six.

Réalisation et fabrication : DPI.
Impression : Berger-Levrault, Toul
Photogravure et flashage : Scriptolaser
Dépôt légal : 4e trimestre 1993.
ISSN : 1162-3039.
N° de commission paritaire : 73374.

Couverture : "North Watch"
de Keith Parkinson.

Pourquoi le ciel est-il noir la nuit ?

Si l'univers s'étend à l'infini dans toutes les directions, et s'il est rempli d'étoiles, le ciel devrait nous apparaître comme une voûte uniformément brillante. Où que se porte notre regard, nous devrions rencontrer la lumière d'un astre.

L'équipe de DRAGON® Magazine discutait de ce problème quand le sage Olianthe émit l'hypothèse suivante : le soleil et toutes les planètes sont enfermés dans une sphère solide, lisse et noire. Les étoiles, en nombre fini, sont de simples taches brillantes qui se déplacent sur la face interne de la sphère comme sur la voûte d'un planétarium géant.

Il fallait vérifier cette théorie. Un week-end, toute l'équipe embarqua sur une péniche spécialement équipée pour le voyage spatial.

ÉDITO

Au-delà de l'orbite de Pluton, notre vaisseau dut freiner devant une paroi opaque où les étoiles progressaient en bon ordre, comme des vers luisants disciplinés.

La théorie d'Olianthe se trouve donc confirmée.

Mais peut-on franchir la paroi ? Et qu'y a-t-il au-delà ?

Cherchez les réponses dans notre dossier SPELLJAMMER®...

DRAGON® Magazine, version française, est publié bimestriellement par : Hexagonal, 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris. L'adresse postale est : Hexagonal, DRAGON® Magazine, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France ; téléphone : (33-1) 48 96 19 83.

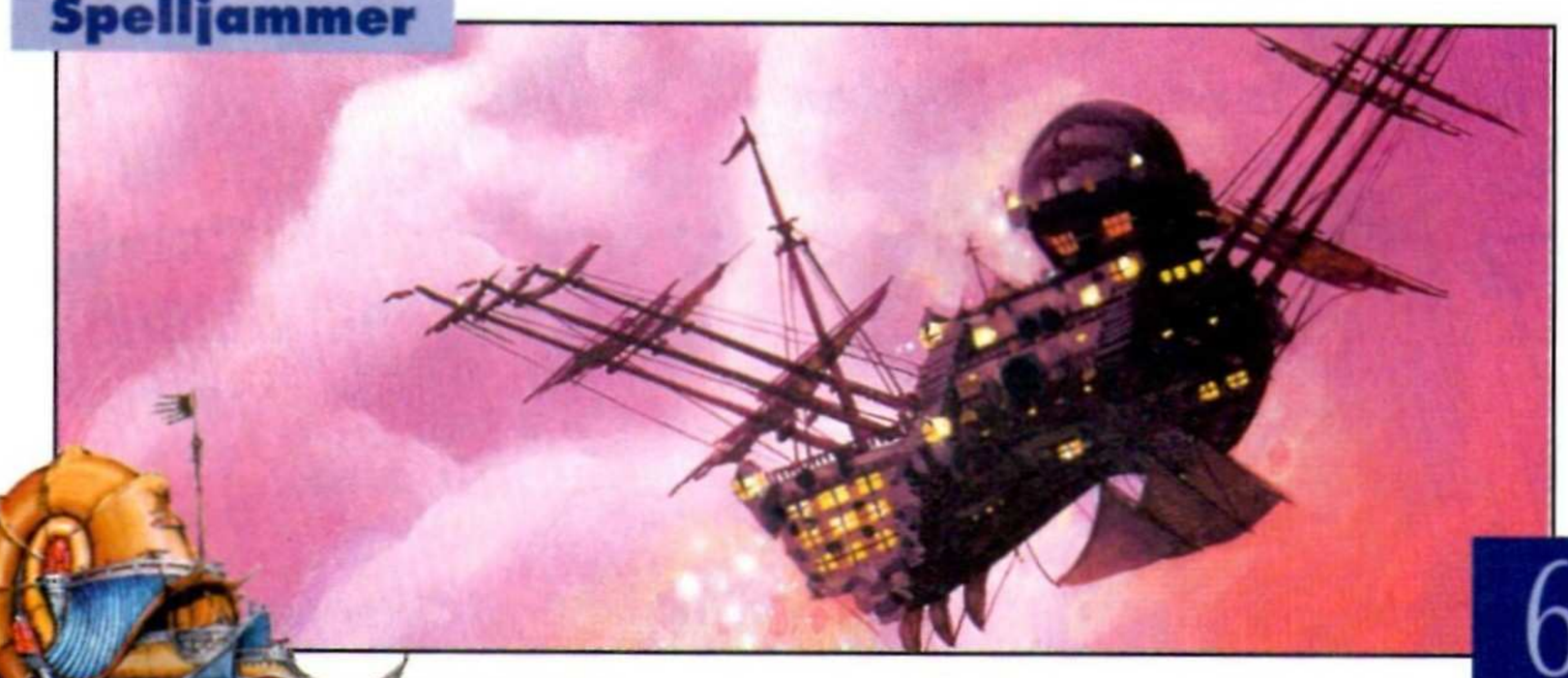
Distribution : DRAGON® Magazine, version française, est disponible en France, au Luxembourg, en Belgique, en Suisse romande et dans la province de Québec au Canada.

Abonnements : Le prix de l'abonnement pour 1 an (soit 6 numéros) est de 175 FRF pour la France métropolitaine, 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 : Hexagonal, DRAGON® Magazine, 115 rue Anatole France, 93700 Drancy, France. Compter un délai moyen de trois semaines pour le traitement de votre commande.

Documents non sollicités : Tout matériel publié par DRAGON® Magazine devient la propriété exclusive de TSR, Inc., à moins d'accords spécifiques avant publication. DRAGON® Magazine étudie les textes et dessins même non sollicités, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être engagée. Les documents non retenus seront retournés à leurs auteurs s'ils nous parviennent accompagnés d'une enveloppe à la taille voulue et suffisamment affranchie.
Si vous souhaitez collaborer à DRAGON® Magazine, nous vous conseillons de lire d'abord notre "Guide du Rédacteur". Vous l'obtiendrez sur demande écrite, en joignant à votre lettre une enveloppe timbrée à 2,50 FRF portant votre adresse.

Publicité : Pour passer de la publicité dans DRAGON® Magazine, veuillez prendre contact avec Laurent Baraou ou Fabrice Sarelli, Hexagonal, tél : (1) 48 96 19 91, fax : (1) 48 96 19 87.
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 édités. 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.
© 1993 TSR, Inc. Tous droits réservés.



SOMMAIRE

6 SPELLJAMMER®

6 Baptême du ciel
Des navires dans l'espace !
Réalité, ou rêve d'ivrogne ?

16 Tel peuple, tel vaisseau
Voile en vue, droit au-dessus ! Oui mais, elfe ou beholder ? Sachez identifier l'ennemi…

23 Drakomega
La plus fameuse course de dragons des Huit Univers entre dans l'ère spatiale.

83 Le rêve de Sir Everard ⚄
Un vaisseau sur mesure pour la Drakomega, avec deux pages de plans.

34 KENDERS

34 Les grandes vadrouilles
Notre envoyé spécial a visité Kendermore, au péril de sa santé mentale.

90 Les mains dans vos poches ⚄
Tout pour jouer un honnête vol… pardon, tripoteur.

46 INVITÉS DE NOEL

46 Voyages Extrêmes
Une interview de Rodney Matthews, le Walt Disney de la SF.

55 Santa Claus
Après Rodney Matthews, le Père Noël !
DRAGON® Magazine ne reçoit pas n'importe qui…

⚄ Ces articles s'adressent particulièrement aux amateurs de jeux de rôles et sont rassemblés dans un "cahier technique" en noir et blanc à la fin du magazine.

A la carte

59

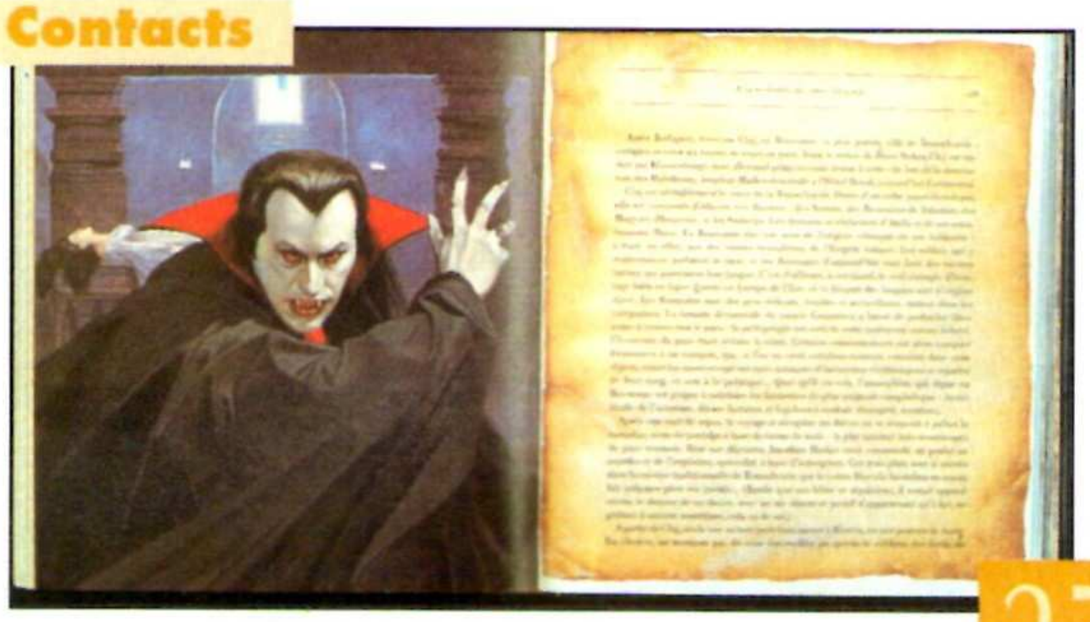
Actualités

43

Invités de Noël

55

Contacts



27

SOMMAIRE

27 CONTACTS

27 La Banque des Dragons
Interviews exclusives des concurrents de la Drakomega.

32 Bulletin d'abonnement
Les premiers numéros s'épuisent, ne manquez pas les suivants !

95 Courrier

97 Conseils des sages
Einstein s'était trompé, et Newton aussi !

43 ACTUALITÉS

43 Dracosoft
Chaud devant, voici DARK SUN®, le logiciel brûlant !

65 Ciné : Accion mutante
Des terroristes d'un nouveau genre...

81 Previews : Ciné, Vidéo, BD, Bouquins, JdR.

59 A LA CARTE

42 B.D. : Lorette et Harpye
Serpillèrator

59 Figurines : A la pointe du progrès
Celle-qui-brillait dans les ténèbres.

64 B.D. : Lorette et Harpye
Touche à mes potes

67 Nouvelle : Les héros de Trouperdu
Héros ou imposteur ? La distinction n'est pas très nette...

Un système de renvoi par encadrés dans les marges permet aux joueurs de passer rapidement d'un article à son complément technique et vice versa.

Dragon®
SPELLJAMMER®

Baptême

Monadès, un vieux loup de mer, a bourlingué sur tous les océans des Royaumes Oubliés. Pas facile de surprendre un aventurier qui a roulé sa bosse du continent perdu de Maztica aux jungles de Chult. Ce jour-là, pourtant...

Texte
Philippe Alliot

A la santé des étoiles !

De relâche à Waterdeep[1], je cherchais un emploi comme premier maître à bord d'un vaisseau marchand quand je rencontrai mon vieil ami Jamblique, capitaine du *Maraudeur*. Je ne l'avais pas revu depuis l'époque lointaine où il faisait le commerce des peaux sur la Côte des Épées, et nos retrouvailles furent chaleureuses. Après m'avoir présenté son compagnon — un homme décharné d'âge mur, dénommé Ektez Makrostich — Jamblique m'entraîna dans la plus proche taverne et commanda de la bière.

Quelques chopes plus tard, je lui demandai s'il n'avait pas un poste vacant à bord de son *Maraudeur*.

"Écoute, me dit-il après réflexion, j'ai peut-être une place pour toi, mais je dois te prévenir : j'ai laissé tombé le cabotage et c'est dans l'espace que je navigue, désormais. Nous allons bientôt quitter la sphère des Royaumes pour aller sur la planète Krynn. La traversée sera longue."

Je le regardai bouche bée, sans comprendre un mot à son charabia.

COSMOLOGIE DE COMPTOIR

Devant mon air ahuri, Jamblique et Ektez Makrostich se regardèrent, consternés.

"Attends, murmura Jamblique, ne me dis pas que tu n'as jamais entendu parler du voyage entre les mondes ?

— Les mondes ? balbutiai-je. Il n'y a qu'un seul monde...

— Comme tous les « rampants », tu penses que l'univers se réduit aux mers et aux continents de Toril[2]. Mais il est infiniment plus vaste. Pour l'essentiel, il est constitué de phlogiston...

— De quoi ?!

— De phlogiston, soupira Jamblique. Une sorte d'éther fluorescent, parcouru de forts courants. Le phlogiston forme un océan où flottent, séparés par des millions de kilomètres, de gigantesques sphères de cristal."

Pas de doute, mes compagnons étaient ivres, ou fous. Mieux valait ne pas les contrarier.

"L'intérieur des sphères est vide, poursuivit Jamblique, à l'exception notable des corps célestes : soleils, planètes ou simples rochers que nous appelons astéroïdes. Ainsi, chaque sphère contient un monde différent. Par exemple, nous nous trouvons dans la sphère des royaumes, sur la planète Toril. Comme beaucoup d'autres planètes de ce monde, elle a la forme d'un globe et tourne autour du soleil."

Je me bornai à observer :

"Si nous sommes sur un globe, nous risquons de tomber !

— Non ! Car la gravité nous attire vers le centre de la planète.

— J'imaginai que Toril était plate, tout simplement...

— Erreur. Cela dit, il existe des planètes plates, même si Toril n'est pas du nombre. Crois-moi, tout ce que tu peux imaginer existe quelque part : des planètes en forme de pièce de monnaie ou de cube, des boules de gaz ou de liquides. On ignore qui les a créées. Dieux ou anciennes races très puissantes ? Tout ce qu'on peut dire, c'est qu'ils ont fait preuve d'imagination."

En tout cas, lui n'en manquait pas, d'imagination ! L'alcool aidant, je décidai d'entrer dans son jeu et risquai une question :

"Vous parliez de voyage entre les mondes... comment est-ce possible ?"

LE JOYEUX BEHOLDER

Ce fut Ektez Makrostich qui me répondit de sa voix profonde :

"Le spelljamming, mon ami, le spelljamming

(1) Waterdeep est un grand port de mer dans l'univers AD&D® des FORGOTTEN REALMS® (Royaumes Oubliés). Un dossier lui a été consacré dans notre précédent numéro.
(2) Toril : nom de la planète des Royaumes Oubliés. Krynn, dont il a été question plus haut, est la planète de DRAGONLANCE®.

du Ciel

"Champions of Mystara" de R. Ruppel.

Dans le ciel du KNOWN WORLD® de D&D® volent des navires très semblables aux spelljammers des univers AD&D®.

"A difficult manœuvring" de David O. Miller.

C'est l'énergie magique, et non les voiles, qui propulse les spelljammers.

Les vaisseaux qui sillonnent l'espace sont équipés d'artefacts magiques, les « timons », qui ont généralement la forme d'un siège. Quand un jeteur de sorts — prêtre ou magicien — s'y installe, il entre en communion avec le navire. Le pouvoir magique du timonier peut alors se convertir en énergie motrice. On appelle spelljamming ce mode de propulsion, et spelljammers les vaisseaux qui l'utilisent. Un spelljammer peut atteindre la vitesse de six millions de kilomètres à l'heure. Ce n'est pas trop pour franchir les énormes distances entre les planètes d'une même sphère, et celles plus considérables encore qui séparent les différentes sphères.

— Mais, à cette vitesse, comment éviter les collisions ?"

Là, je pensais bien avoir trouvé la faille dans leur délire. Mais Ektez me répondit sans se démonter :

"Dès qu'un spelljammer approche d'un obstacle, il passe spontanément à une vitesse beaucoup plus réduite. L'équipage peut alors manœuvrer le vaisseau. En effet, quand je suis au timon, je fournis l'énergie motrice, mais je ne peux guère diriger le navire, sauf pour de légers changements de cap."

Jamblique profita d'un silence momentané pour commander une nouvelle tournée.

"Ah, fit-il après avoir vidé sa chope, ça ne vaut pas la bière de Luigi, à l'enseigne du « Joyeux Beholder »."

Se tournant vers moi, il précisa :

"Luigi est un beholder, un tyrannœil qui a atteint la sagesse universelle après avoir réussi l'ascension de la seule montagne de son monde natal. Rejeté par les siens, il a ouvert une taverne sur le Roc de Bral. Il n'a pas trop de ses onze yeux pour surveiller les mauvais payeurs, et de toute sa sagesse pour supporter la conversation des ivrognes !

"Ah, on rencontre toutes sortes de gens, sur Bral ! C'est sans doute le port de commerce le plus actif de toutes les sphères. Beholders, illithids, dracons, homme lézards, nains, elfes, hommes, tout le monde peut y conclure de bonnes affaires — où s'y faire rouler, c'est selon. Et figure-toi que la ville est construite sur un astéroïde qu'on distingue très bien dans le ciel de Toril : c'est une des Larmes de Séluné[3]."

J'avais écouté cette tirade insensée sans rien dire, mais désormais, c'en était trop. Je me levai.

"Je vous quitte, dis-je en adressant aux deux compères un signe de tête entendu. J'ai une affaire urgente à traiter avec un éléphant rose au centre de la terre. A plus tard, peut-être."

Jamblique me jeta un regard furibond.

"Mais il se fiche de nous ! Il nous prend pour des fous ! Tu ne partiras pas comme ça, mon bonhomme. Tu viens avec nous, on va faire une balade. Tout de suite !"

Avant que j'ai pu esquisser un geste, il m'avait empoigné par le bras et me tirait à sa suite dans les rues de Waterdeep.

QUAND LE BLEU VIRE AU NOIR

A notre arrivée sur les quais, Jamblique rameute son équipage en poussant des cris sonores. Les marins s'activent sur le pont, et bientôt, le *Maraudeur* glisse lentement sur les flots, poussé par la légère brise de l'après-midi. J'observe Jamblique du coin de l'œil : on ne va tout de même pas faire un simple tour en mer !

Jamblique devine mes pensées :

"Attends un peu ! Nous devons partir sur l'eau car les autorités de Waterdeep interdisent les décollages en vue de la cité. Elles préfèrent que les rampants en sachent le moins possible au sujet des voyages dans l'espace. Ce n'est pas le cas dans tous les ports, les Dieux en soient loués !"

Une heure plus tard, tandis que la ligne sombre

ON EN PARLE...

Une thèse sacrilège veut que les dieux craignent les hommes et les autres races pensantes. Ils auraient créé les sphères pour les enfermer et ainsi, mieux les contrôler. Si tel était vraiment leur but, ils ont misérablement échoué.

(3) Séluné est le satellite naturel de Toril. Elle est suivie par un cortège d'astéroïdes qui forment une trainée brillante : les Larmes de Séluné.

des côtes s'estompe, Makrostich descend dans la cabine située juste sous la passerelle de commandement. Il s'assoit dans un vaste fauteuil et pose ses longues mains fines sur les accoudoirs. Son regard se fait plus profond, plus lointain :

"Je suis prêt."

Sur le pont, Jamblique hurle :

"Paré à décoller, en avant toute !"

La situation est parfaitement ridicule. Je suis sur le point d'éclater de rire quand soudain, ma gorge se noue. Je n'entend plus la houle, ni le vent, ni le cri des mouettes, comme si une bulle de silence coupait le vaisseau du monde extérieur. En revanche, un puissant bruit de succion se fait entendre tandis que le vaisseau s'élève au-dessus des flots. Les jambes flageolantes, je m'agrippe au bastingage. L'océan s'éloigne de plus en plus vite. Au loin, le continent se distingue à nouveau, avec la tache blanche de Waterdeep.

"Regarde et admire le spectacle," dit Jamblique d'un ton sarcastique.

Et il montre l'océan qui scintille, le vert du continent, et la courbe de l'horizon. J'ai le cœur soulevé de nausées quand notre vaisseau se dresse presque à la verticale pour accélérer son ascension. Ce qui est tout à fait déconcertant, c'est que nous n'avons aucun problème pour nous tenir debout sur le pont.

"Nous ne risquons pas de tomber, commente Jamblique ; notre vaisseau a échappé à la pesanteur de Toril dès le décollage. Désormais, le navire est soumis à sa propre gravité, et c'est elle qui nous maintient sur le pont. Nous pourrions même voler sur le dos sans craindre la chute !"

Je lève la tête pour constater que le ciel s'est assombri. Les minutes s'égrenant, sa teinte passe par toutes les nuances du bleu clair au bleu marine du crépuscule. Le soleil est moins brillant et semble plus froid. Enfin, la voûte céleste devient noire, et les étoiles apparaissent, infiniment plus nombreuses que celles qu'on peut contempler du sol par les nuits les plus claires.

"Nous avons quitté l'atmosphère de Toril et nous sommes maintenant dans le vide, commente Jamblique.

— Dans le vide ? Et comment respirons-nous ?

— Notre vaisseau a emporté une bulle d'air autour de lui. Elle est assez grande pour donner au *Maraudeur* une autonomie de plusieurs mois."

... ON EN PARLE...

Des rumeurs persistantes font état d'un vaisseau de plus d'un kilomètre d'envergure qu'on nomme *le Spelljammer* — avec une majuscule pour le distinguer des spelljammers communs. Le capitaine et l'équipage sont sous l'effet d'un sort qui leur interdit de mettre leur navire en péril. *Le Spelljammer* serait une entité vivante capable de se reproduire, ou plutôt de se perpétuer. Il lâche régulièrement dans le phlogiston des répliques miniatures de lui-même. Lorsqu'il sent que sa vie est en péril (c'est arrivé récement à la suite d'une attaque de deathspider neogi), il lance un signal subliminal : aussitôt, l'un de ses "rejetons" se met à grandir et prend sa place.

SPELLJAMMER®

JEU DE RÔLES
Suppléments pour AD&D®
Editeur : TSR
Distributeur : Hexagonal et Jeux Descartes

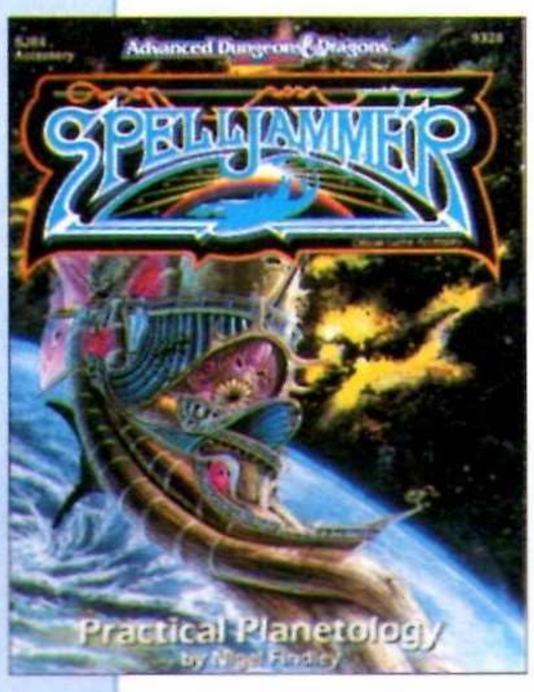
Le défi de la gamme SPELLJAMMER® était de concilier l'idée d'aventures dans l'espace avec le background médiéval-fantastique d'univers AD&D® pré-existants. L'équipe de Jeff Grub a parfaitement réussi dans cette tâche : grâce à l'imagination de Dave "Diesel" LaForce (cartographe), Jim Holloway (concepteur des vaisseaux), Jim Ward ("guide spirituel"), et beaucoup d'autres, les joueurs d'AD&D® peuvent maintenant déplacer leurs personnages de monde en monde et leur faire vivre des aventures de flibuste spatiale.

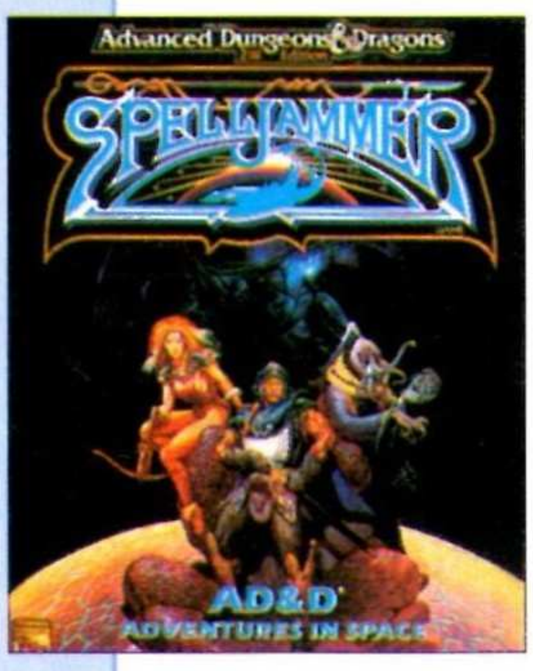
Pour quitter votre monde natal, il est indispensable de posséder (outre les règles d'AD&D®, bien sûr) la boîte de base de SPELLJAMMER® :*Adventures in Space*. De nombreux suppléments sont disponibles, qui vous permettront de rester définitivement dans l'espace. Pourquoi rentrer chez soi, en effet, quand on peut s'installer à Bral, la cité construite sur un astéroïde (*SJR5 - Rock of Bral* de L. Richard Baker III), ou vivre de formidables batailles spatiales grâce aux règles bien pensées du coffret *War Captain's Companion* ?

Abrité derrière un écran propre à SPELLJAMMER® (fourni avec des pions de vaisseaux), le MJ n'a que l'embarras du choix pour développer sa campagne : le coffret *The Legend of Spelljammer* est consacré au fameux navire géant, le *SJR4 - Practical Planetology* de Nigel Findley décrit des planètes aux caractéristiques uniques, et le *SJR8 - Space Lairs* propose des rencontres dans les solitudes de l'espace. Et ce n'est qu'un aperçu de la gamme !

Allons, compagnons, il est temps de carguer les ailes et de décoller vers de nouvelles sphères !

Ah ! Nous allions oublier un détail. Munissez-vous d'un dictionnaire, car l'anglais est la seule langue parlée dans l'espace. En d'autres termes, aucun des suppléments mentionnés dans cet encadré n'est traduit, ni ne semble devoir l'être un jour.





JEU MICRO

SSI a réalisé un logiciel *Spelljammer* qui tourne sur PC. On hésite à le conseiller : les graphismes ne sont pas à la hauteur du background et les textes n'ont pas été traduits.

Luc Masset

... ON EN PARLE...

Le phlogiston entretient les fonctions vitales des naufragés. Un homme peut survivre des années en catalepsie, et reprendre conscience au moment où il est recueilli par un vaisseau. • Les capitaines de spelljammers redoutent les zones de "magie morte" où les timons se trouvent neutralisés et les vaisseaux immobilisés. Il s'y forme des cimetières d'épaves qui deviennent le territoire de chasse de monstres inommables. • La planète Radole ne tourne pas sur elle-même. La seule partie habitable est le ruban crépusculaire qui sépare sa face brûlante de sa face glacée.

BEIGNETS ET CROISSANTS

Les étoiles sont si nettes, et leur éclat si vif, qu'il me semble que je pourrais les toucher en tendant le bras. Pure illusion, bien sûr. D'après Jamblique, elles se trouvent à quelques millions de kilomètres, sur la face interne de la sphère des Royaumes. Des formules magiques gigantesques sont gravées sur cette paroi, et les étoiles en sont les signes de ponctuation. Si quelqu'un pouvait, et osait, lire une de ces incantations, l'effet serait à la mesure de la taille des inscriptions : titanesque !

Dans d'autres sphères, les étoiles sont des gemmes scintillantes incrustées sur la paroi. Ailleurs encore, ce sont des flambeaux brandis par de monstrueuses statues à l'effigie de dieux oubliés...

J'écoute Jamblique avec une attention soutenue. Il poursuit rêveusement :

"On m'a parlé d'un monde sans étoiles, qui se réduit à sa sphère et à un soleil central. Des animaux vivent sur la paroi intérieure de la sphère, si gros que le plus gros des dinosaures de Chult ne serait qu'un pou en comparaison. Des populations vivent au sommet de leurs crânes, dans les replis de leurs peaux, et des lacs se forment dans chacune de leurs empreintes. Heureusement pour la stabilité de leur monde, ils sont si lents qu'il leur faut plusieurs siècles pour faire un pas.

"Je ne suis jamais allé là-bas, mais j'ai vu des mondes tout aussi étranges. La planète Alabeth, dans une sphère lointaine, est un simple globe d'air habité par des formes de vie ailées : des méduses larges de plusieurs kilomètres qui dérivent au gré des vents. Sur leur dos vivent des tribus d'elfes et d'hommes-lézards. Les contacts sont forcément réduits entre communautés, et les seules occasions de rencontre se produisent lorsque les monstres s'accouplent.

"J'ai également fait escale sur la planète Torus. Sa forme est celle d'un tore — d'un beignet creux, si tu veux. Elle tourne sur ellemême et autour de son soleil. Ceux qui habitent sur la face interne voient une arche gigantesque se découper dans le ciel, et peuvent y distinguer des montagnes et des océans. C'est un spectacle oppressant, tu peux me croire : il m'a fallu une semaine pour ne plus ressentir l'angoisse de voir cette arche me tomber dessus.

"Sargasso",
de Paul Jaquays.

**Dans un cimetière d'épaves,
un dragon rayonnant guette les naufragés.**

Ginsel, dans la sphère de l'Espace Gris[4] a la forme d'un croissant — comme une grosse boule dont on aurait découpé un morceau. L'angle entre les deux faces dépasse les 90°, et passer de l'une à l'autre soulève le cœur.

"Dans la même sphère, j'ai visité Spectre, une planète froide et inhospitalière. Elle a la forme d'un disque, et si l'on tombe du bord, on oscille autour du plan de gravité avant de dériver dans l'espace[5]. C'est ainsi que j'ai perdu mon premier officier : il était saoul comme un cochon et a dû se réveiller dans le vide interplanétaire. Personne ne l'a jamais revu !"

COMMENT SORTIR DE L'ŒUF

Nous descendons rejoindre Makrostich dans sa cabine. Il ne quitte pas son siège, mais se montre capable de soutenir une conversation tout en assurant la propulsion du vaisseau.

Jamblique m'a parlé de planètes lointaines situées dans d'autres sphères. Je veux savoir comment il est possible de les atteindre : les sphères ne sont-elles pas des enveloppes solides, qui devraient isoler chaque monde comme un œuf dans sa coquille ?

"The Legend of Spelljammer" de J. Easley.
Le plus grand vaisseau de l'espace, le légendaire Spelljammer.

... ON EN PARLE...

Les habitants de l'Espace du Troupeau sont plus favorisés que ceux de Radole : leur soleil s'allume et s'éteint régulièrement pour assurer l'alternance des jours et des nuits. • On sait que les autorités de Waterdeep tolèrent le spelljamming, mais qu'elles obligent les vaisseaux à décoller et à se poser loin du port. On suppose que cette mesure vise à faciliter la surveillance de l'espace aérien : le survol de la cité se trouvant interdit, tout vaisseau aperçu dans le ciel est soit un ennemi, soit un égaré. Dans les deux cas, un détachement de la Garde ailée décollera aussitôt pour intercepter le navire.

Autre raison invoquée pour justifier la loi waterdhavienne : la nécessité de protéger les intérêts des caravaniers et des marins. Si les spelljammers se posaient en pleine ville, personne ne mettrait en doute le fait que leurs cargaisons viennent de mondes lointains. Le snobisme aidant, ces marchandises se vendraient deux fois plus cher, à qualité égale, que celles acheminés par voie de terre ou de mer.

En spécialiste, Makrostich m'expose les différentes méthodes permettant de franchir la paroi des sphères :

"On peut se téléporter de l'autre côté, mais il faut être meilleur magicien que je ne le suis. Pour ma part, je préfère ouvrir un seuil magique dans la paroi, ou localiser un de ces portails qui s'ouvrent et se ferment spontanément à la surface des sphères. Sur la face interne de celle des Royaumes, on observe une longue procession de morts-vivants qui marchent en psalmodiant une litanie incompréhensible. Leur file n'a ni commencement ni fin : elle fait le tour de la sphère. On dit que ces morts se sont montrés particulièrement mauvais durant leur vie terrestre et qu'ils subissent un châtiment infligé par Torm, le dieu des gardiens. C'est la puissance magique de leur litanie qui cause l'ouverture de portails. Parfois, l'un d'eux tombe à travers un seuil et disparaît dans le phlogiston. Il est aussitôt remplacé par un autre mort-vivant qui a mérité sa place en raison de sa malfaisance."

Eketz s'interrompt soudain :

"Un astéroïde ou un vaisseau de grande taille va couper notre route..."

Je sors de la cabine pour scruter l'espace. Rien en vue. Eketz se serait-il trompé ?

"Non, m'assure Jamblique qui m'a rejoint sur la passerelle. Un timonier a une perception intuitive de l'espace autour de son vaisseau, et repère les corps célestes bien plus loin qu'on ne pourrait le faire avec la meilleure longue-vue..."

En effet, je parviens maintenant à distinguer une masse dont les contours irréguliers se précisent. Pour moi, ce n'est rien de plus qu'un gros rocher, mais Jamblique reconnaît la Citadelle des Nains de Gorin, "Roi sous la montagne".

(4) En anglais, "Greyspace" : c'est la sphère de GREYHAWK®, un monde AD&D® bien connu des vétérans.
(5) Cet effet curieux, et bien d'autres phénomènes liés au voyage dans l'espace, sont étudiés en détail dans notre rubrique "Conseil des Sages".

"Les nains habitent des galeries et des salles creusées dans la roche. Regarde, ils viennent d'ouvrir une porte…"

DES NOUVELLES DE L'ESPACE

Un dialogue s'établit entre le *Maraudeur* et l'étrange vaisseau-citadelle. Les marins élèvent et abaissent des fanions selon un code également en usage sur les océans des Royaumes.

"Ils veulent commercer, dit notre capitaine. Nous allons échanger quelques tonneaux de vins contre du matériel pour notre vaisseau."

L'équipage s'affaire sur le gréement, ce qui me paraît curieux car aucun vent ne souffle dans la bulle d'air qui entoure notre vaisseau.

Ces manœuvres, pourtant, sont efficaces(6). Elles modifient notre cap et nous amènent à proximité immédiate du vaisseau des nains.

"Notre *Maraudeur* va s'aligner sur le plan de gravité de la Citadelle, avertit Jamblique. Gare à la secousse !"

Je ressens une impression de chute libre, puis de balancement. Ces sensations désagréables s'atténuent, et, bientôt, les deux vaisseaux se retrouvent côte à côte, les étoiles tournant doucement autour de nous.

L'affaire est rondement menée : trois nains sortis d'une galerie lancent une passerelle vers le *Maraudeur*. Les marchandises sont rapidement transbordées et quelques nouvelles échangées :

"Des deathspiders neogi ont attaqué une armada elfe. Les vaisseaux se sont détruits mutuellement, et leurs débris flottent autour de Glyth.

— Marson le Dingue a parié qu'il traverserait le Broyeur, le champ d'astéroïdes de l'Espace Gris, à vitesse maximale. Tout ce qu'on a retrouvé de son vaisseau, c'est l'ancre et un morceau de baliste."

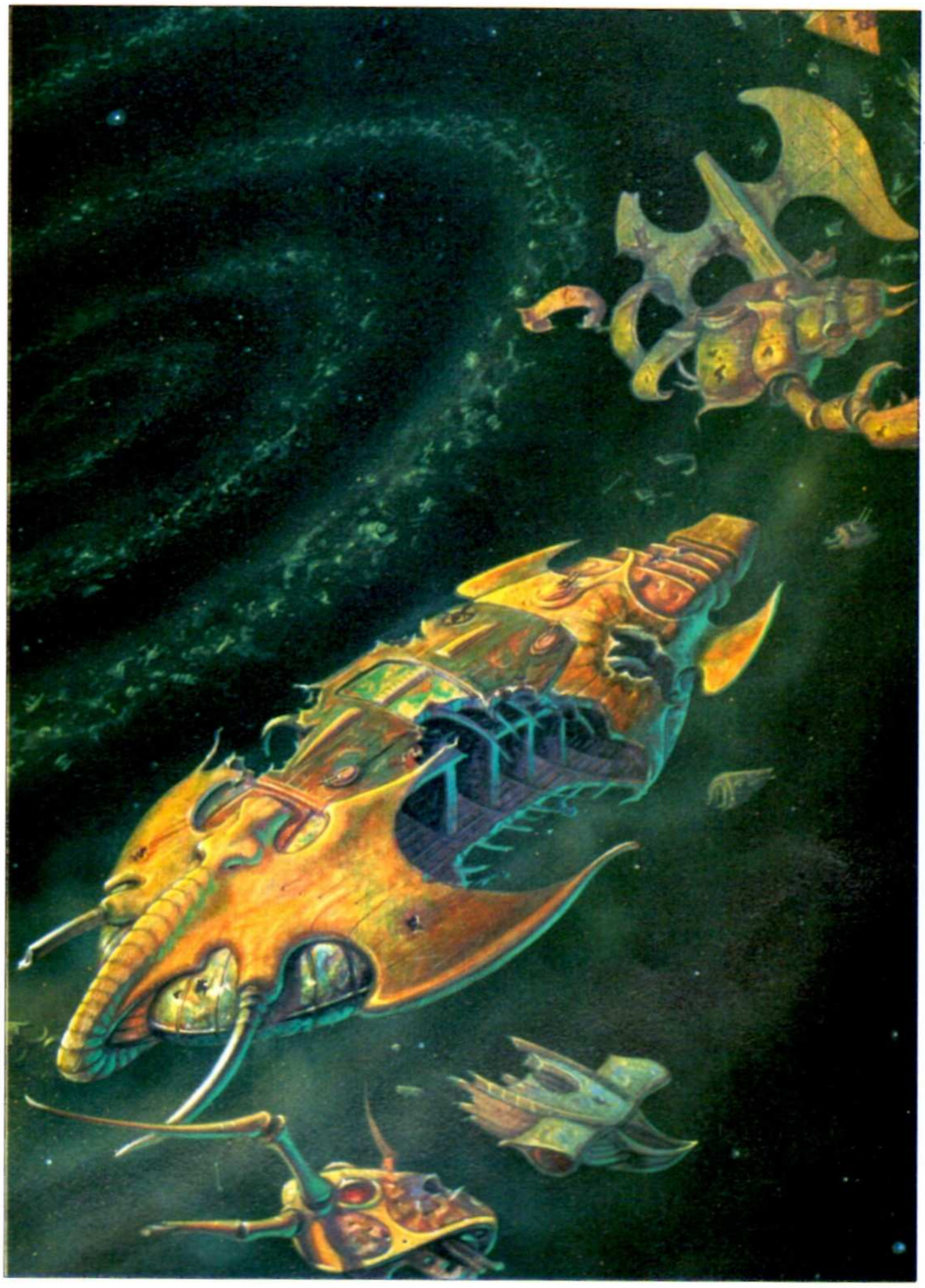
Les nains prennent congé et relèvent leur passerelle. Tandis que la citadelle s'éloigne à une vitesse impressionnante, le *Maraudeur* pointe sa proue sur Toril — une petite sphère blanche, verte et bleue.

Nous entamons notre descente. Je me sens un peu mal à l'aise : l'immensité de l'espace et le vide qui nous entoure commencent à me peser. Jamblique éclate de rire quand je lui fais part de mes impressions :

"Tu t'y feras. Moi, je préfère le vide à certaines mauvaises rencontres. Tu seras de mon avis quand tu auras été poursuivi par un vaisseau fantôme, ou pris en chasse par des scaveurs noirs dans le phlogiston. Imagine des poissons-cyclope, de huit mètres de long, cernant ton navire, alors que ton timonier, épuisé, se repose !

"Une fois, un nautiloïde a failli m'éperonner. S'il avait réussi, nous serions tous morts et les illithids auraient dévoré nos cerveaux ! Mais un heureux coup de baliste a tué les servants de leur catapulte, et nous avons pu nous enfuir grâce aux pouvoirs de Makrostich.

"Quand tu auras vécu ce genre d'aventure, tu sauras apprécier le vide !"



"Lost Ships" de Brom.

Dans le ciel du Monde Connu de D&D® volent des vaisseaux qui ressemblent beaucoup aux spelljammers.

CAP VERS LE BAS !

Toril se rapproche droit dans l'axe de la proue. Le soleil brille plus fort, le ciel passe du noir au bleu profond : nous rentrons dans l'atmosphère. Bientôt, les étoiles disparaissent et le ciel retrouve sa teinte claire. Toril occupe maintenant presque tout notre champ de vision. Forêts, déserts et océans semblent se ruer à notre rencontre. Cette impression de vitesse folle alors qu'il n'y a pas un souffle de vent est exaltante. Mais j'ai besoin d'être rassuré :

"Nous ne risquons pas de nous écraser ?

— Makrostich saura nous ralentir à temps. Un accident ne pourrait survenir que s'il perdait le contrôle du timon.

(6) *Voir "Conseil des Sages".*

Dungeons & Dragons™

PRODUIT OFFICIEL

STRONGHOLD

Manuel et textes à l'écran entièrement en français

Disponible sur PC VGA 256 couleurs

© 1993, Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

SSI

TSR, Inc.

Distribué par PPS
150, bld Haussmann 75008 Paris
Tél.:33 (1)43 59 47 47

"Rock of Bral" de E. Olson
Un squidship ("vaisseau-calmar") s'éloigne des docks du Roc de Bral.

— Hum... Qu'arriverait-il alors ?

— Le *Maraudeur* tomberait comme une pierre sans qu'il soit possible de le redresser. Mais avant de toucher la surface de Toril, nous serions réduits en cendre par le frottement de l'atmosphère."

Sur un ordre de Jamblique, le *Maraudeur* pivote soudain de 90° et se retrouve à l'horizontale. Nous survolons l'océan. Le vaisseau reprend sa descente, à vitesse réduite et avec une inclinaison raisonnable. Bientôt, j'aperçois la crête des vagues.

"Stoppez tout ! Paré à l'amerrissage !"

Le *Maraudeur* prend brutalement contact avec les flots. J'agrippe le bastingage pour ne pas être projeté par-dessus bord.

"Coupez le timon !" annonce Jamblique.

Brusquement, je ressens le tangage et le roulis. Sous l'influence du timon, le vaisseau restait absolument insensible aux mouvements de la houle.

"Alors, ironise Jamblique, tu nous prends toujours pour des fous ?

— Plus que jamais. Vous êtes fous à lier, et ce doit être contagieux car je veux repartir. Tu me proposais un poste à bord du *Maraudeur* ?"

ROMANS SPELLJAMMER®

Editeur : TSR
Distributeur : Hexagonal et Jeux Descartes

Une série de six romans en anglais retrace l'histoire de Teldin Moore, un modeste paysan des plaines d'Ansalon, sur Krynn, dont la ferme est un jour détruite par le crash d'un spelljammer en perdition. Le capitaine moribond confie à Teldin une cape magique : "Gardez-la des neogi, dit-elle, et apportez-la aux Créateurs." Teldin enfile la cape, et ce simple geste va le lancer dans une longue quête à travers toutes les sphères ; une quête qui l'amènera peut-être à devenir le capitaine du *Spelljammer*, le vaisseau légendaire (voir encadré "On en parle" p. 9).

De nombreux auteurs ont contribué à la série, ce qui explique qu'elle soit d'une qualité inégale.

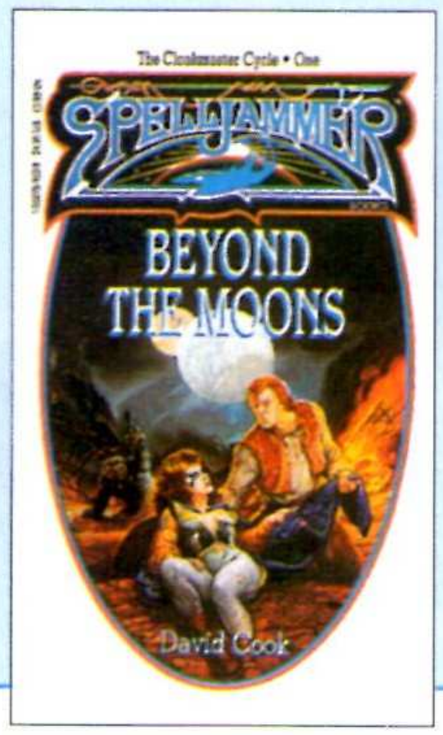
Beyond the Moons, de David Cook : Comment Teldin traverse le continent d'Ansalon pour s'envoler dans l'espace avec l'aide des gnomes du Mont Sans-Soucis.

Into the Void, de Nigel Findley : Grâce au capitaine mind flayer Estriss, Teldin se rend dans l'Espace des Royaumes pour rencontrer le peuple des arcanes. Sont-ils les créateurs de la cape ?

The Maelstrom's Eye, de Roger Moore : L'un des meilleurs livres de la série nous entraîne du Roc de Bral à l'Espace du Troupeau et confronte Teldin aux gobelinoïdes de l'espace.

The Radiant Dragon, d'Elaine Cunningham : Céleste Perlenoire, un dragon rayonnant, s'allie à Teldin qui recherche désormais le Spelljammer.

The Broken Sphere, de Nigel Findley : Les sages disent que toutes les sphères sont nées dans une sphère originelle maintenant brisée. C'est là que le Spelljammer est né et retourne régulièrement.



***The Ultimate Helm*, de Russ T. Howard :** Enfin, Teldin Moore atteint le *Spelljammer*. Mais, à bord, des factions rivales de neogi, d'elfes et d'illithids se disputent la suprématie. Teldin survivra-t-il pour devenir capitaine du vaisseau ?

Luc Masset

... ON EN PARLE

• Au cours de son premier voyage dans l'espace, l'aventurier Aldyn Brewer a déclaré : "Avant de quitter ma planète, je croyais qu'elle était le centre de l'univers. Maintenant je sais que le centre de l'univers, c'est moi." • Pour l'amiral Eredhelon Golinwon, de la Flotte Impériale Elfique, "tout être sensé peut trouver au moins une bonne raison de mépriser les humains". Et il ajoute avec le plus grand sérieux : "Pour ma part, j'en ai quarante-deux".• Deux univers AD&D® ne sont pas accessibles par spelljamming : RAVENLOFT® et DARK SUN®. Ces mondes ne se trouvent dans aucune sphère connue, ils sont situés sur d'autres plans d'existence.

Tel peuple, tel vaisseau

Si vous avez l'ambition de commander un spelljammer, apprenez à reconnaître les vaisseaux qui sillonnent l'espace. Une erreur d'identification pourrait vous coûter cher...

Les elfes font pousser leurs navires, les nains les taillent dans le roc.

Innombrables sont les sphères qui flottent dans les courants du phlogiston. Les plus connues sont celles des Royaumes oubliés, de GREYHAWK®, et de Krynn, mais il en existe beaucoup d'autres, et chacune contient une ou plusieurs planètes habitées.

Les autochtones — qu'ils soient hommes, elfes, nains, ou appartiennent à des races moins connues — croient généralement que l'univers se limite aux horizons de leur planète. Ils y naissent et ils y meurent sans jamais soupçonner qu'on puisse la quitter. Cependant, ces même races comportent une minorité de marchands et d'aventuriers qui connaissent et pratiquent le voyage dans l'espace. Ces derniers considèrent leurs cousins "rampants" avec commisération et un certain dédain — comme des provinciaux, en quelque sorte...

D'autres espèces sont exclusivement composées de nomades de l'espace. C'est le cas des neogis et des arcanes, dont le monde d'origine est inconnu. Ils établissent parfois des colonies sur certaines planètes et astéroïdes, mais ne s'éloignent jamais de leurs vaisseaux.

Aucune race n'est encore parvenue à former un empire s'étendant sur plusieurs sphères (en fait, on n'a même jamais vu de peuple imposer sa domination sur une seule). Les elfes furent près d'y parvenir à l'issue de la Guerre Non-Humaine, mais leur suprématie s'est trouvée aussitôt contestée par les attaques neogis.

De manière générale, on peut dire que la principale motivation qui pousse une race dans l'espace est la volonté de s'enrichir par le commerce plutôt que par la conquête. Il y a bien sûr des exceptions : les neogis, en guerre contre toutes les autres espèces, et les beholders, qui passent leur temps à se battre entre eux.

Chaque espèce construit des vaisseaux adaptés à ses besoins et à son tempérament. Entre un vaisseau araignée neogi et une élégante nef elfique, il n'y a guère de points communs. Cependant, on note une certaine uniformité dans le mode de propulsion : presque tous les navires de l'espace sont équipés d'un "timon de spelljamming". Les arcanes, qui détiennent le monopole de la vente des timons, acceptent de fournir n'importe quelle race.

Nous allons maintenant présenter les principaux peuples qui sillonnent l'espace et leurs vaisseaux les plus remarquables.

ELFES

Les elfes sont certainement le peuple le plus organisé de l'espace; leurs vaisseaux se regroupent en flottes soumises à l'autorité d'un conseil des Amiraux, lui-même dirigé par le Grand Amiral. Ces instances, cependant, reconnaissent la souveraineté des rois et des reines elfes sur leurs domaines planétaires.

La principale force navale elfique, la "Flotte Impériale" est basée sur Evermeet ("l'Éternelle Rencontre"), une île de la planète Toril.

Les elfes, après des discussions longues de plusieurs vies humaines, décident parfois d'agir lorsqu'ils considèrent que leur peuple est en danger. Ainsi la Guerre Non-Humaine, qu'ils ont menée contre les orques et les gobelins, a pratiquement éliminé ces derniers de l'espace. Cette victoire a rendu les elfes un peu hautains, et les incite à se mêler d'affaires qui ne les regardent pas vraiment. Leur supériorité vient cependant d'être remise en cause par l'apparition des neogis et de leurs vaisseaux deathspiders.

Les flottes elfiques sont essentiellement composées de **man-o'war**. Ces navires ressemblent à des papillons aux ailes déployées. Assez grands pour embarquer un équipage de soixante elfes, ils restent cependant maniables.

Les man-o'war proviennent d'une plante fragile et brillantes, et sont vivants : il faut régulièrement tailler et émonder leurs grandes ailes cristallines sous peine de voir diminuer les performances du vaisseau.

Texte
Philippe Alliot

"The Battle of the Asteroïds Field"
de E. Olson

**A bord des spelljammers,
la magie offensive tient lieu d'artillerie lourde.**

"Get a Bull's Eye !"
de Jim Holloway
Un beholder traque sa proie.

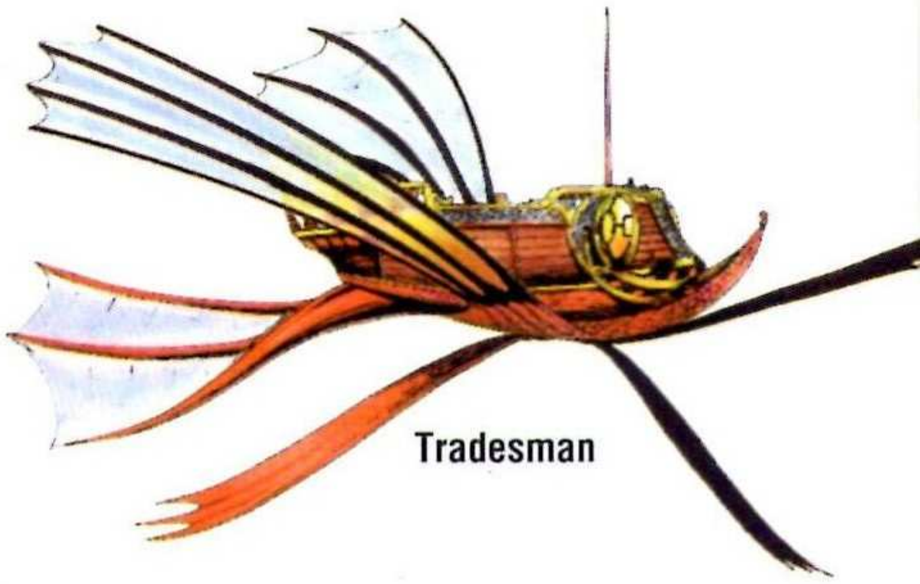
Le timon des man-o'war est situé sous la passerelle de commandement, entre les ailes. Les balistes sont à l'avant, à l'emplacement des yeux, et une catapulte occupe l'arrière du pont.

Le man-o'war ne peut ni atterrir, ni amerrir : les elfes utilisent parfois de petits vaisseaux individuels, les **flitters**, pour rejoindre les planètes.

Man-O'War

HUMAINS

De même qu'ils sont les plus nombreux à la surface des mondes, les humains sont la race la plus répandue dans l'espace. Beaucoup naviguent pour leur propre compte, qu'ils soient marchands, pirates, ou même esclavagistes. Quelques autres sont membres d'une confrérie religieuse ou militaire, ou travaillent pour une compagnie de commerce.

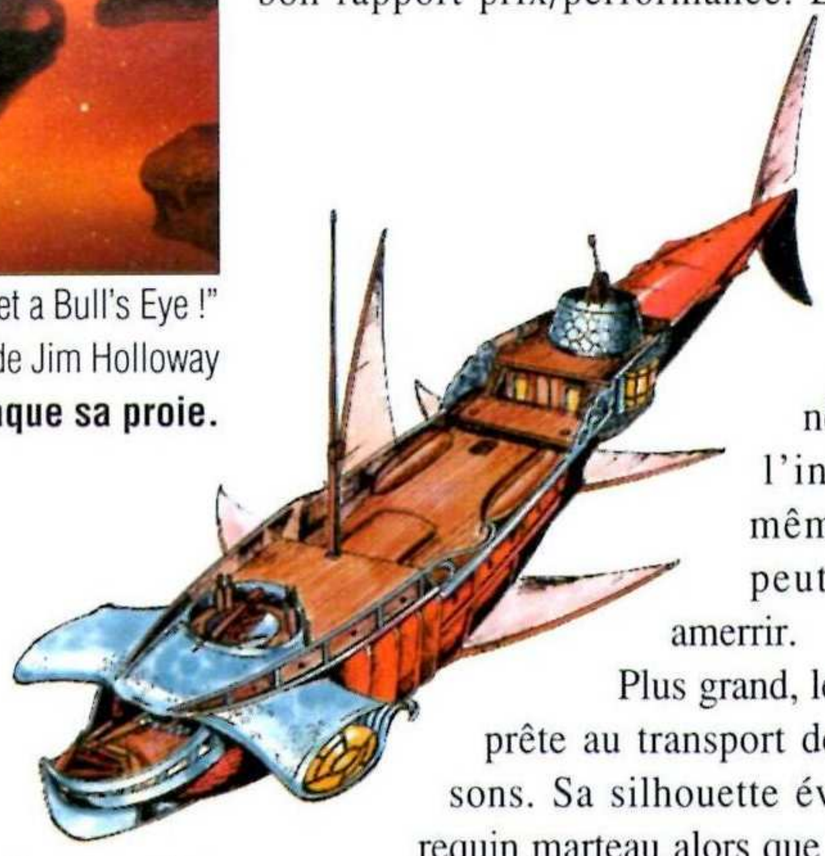


Tradesman

Les humains utilisent parfois des goélettes, galions et caravelles. Ce sont à l'origine des vaisseaux construits pour aller sur l'eau, auxquels l'adjonction d'un timon permet de voyager dans l'espace(1).

Les humains construisent également de nombreux vaisseaux spécialement conçus pour le spelljamming. Leurs principaux chantiers se trouvent à Waterdeep, sur Toril, et à Kristophan, sur Krynn (le monde de DRAGONLANCE®).

Un vaisseau comme le **tradesman** se rencontre dans toutes les sphères. De conception humaine, il a été adopté par de nombreuses autres races pour son bon rapport prix/performance. Le tradesman est conçu pour le cabotage de planète en planète, à l'intérieur d'une même sphère. Il ne peut ni atterrir ni amerrir.

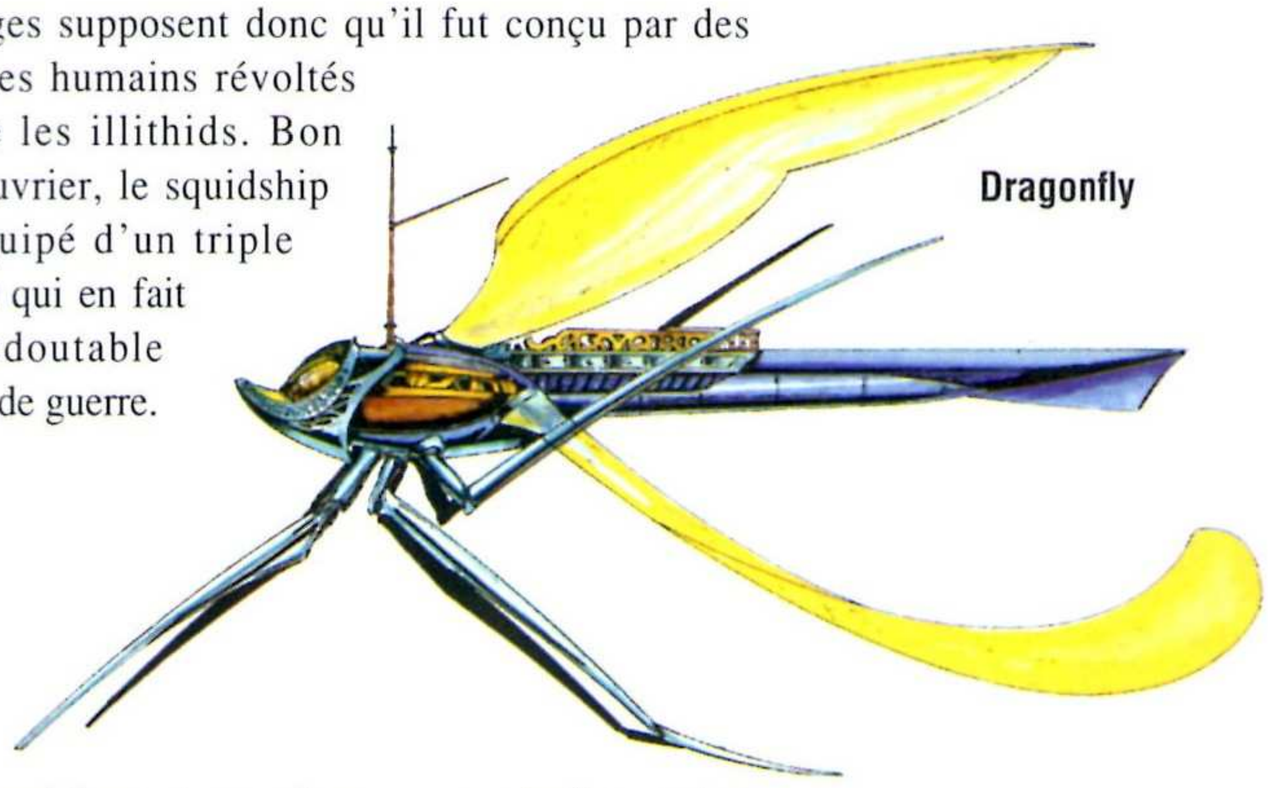


Hammership

Plus grand, le **hammership** se prête au transport de grosses cargaisons. Sa silhouette évoque celle d'un requin marteau alors que le **squidship** ressemble à un calmar. Ce dernier vaisseau résulte d'une synthèse des techniques humaines et illithids ;

(1) N'importe quel autre véhicule pourrait être équipé d'un timon, mais les vaisseaux marins présentent l'avantage d'être conçus pour les longs voyages sans escale : qu'on se trouve sur l'océan, dans le vide ou dans le phlogiston, la vie à bord d'un navire s'organise de la même manière.
Il faut pourtant souligner qu'un vaisseau marin n'égalera jamais les performances d'un vrai spelljammer dans l'espace. Inversement, les spelljammers capables de se poser sur l'eau tiennent mal la mer, car leur ligne de flottaison est trop haute.

les sages supposent donc qu'il fut conçu par des esclaves humains révoltés contre les illithids. Bon manœuvrier, le squidship est équipé d'un triple éperon qui en fait un redoutable navire de guerre.



Dragonfly

Parmi les autres vaisseaux construits par les hommes, signalons les élégants **mosquito** et **dragonfly** (libellules). Un équipage de moins de dix hommes suffit à diriger ces petits vaisseaux rapides et maniables. Ils sont capable d'atterrir, mais non d'amerrir.

GNOMES

Amis de la terre ferme, les gnomes ne sont guère portés à quitter leurs planètes natales. Seuls les gnomes bricoleurs de Krynn[2], toujours avides de nouveauté, se sont joyeusement lancés à la conquête de l'espace. Ils intègrent leurs timons à de vastes structures parfaitement inutiles, mais impressionnantes par leur style qui mêle le baroque torturé au gothique décadent. Cela n'empêche (généralement) pas les timons de fonctionner, pourvu qu'il y ait une équipe de mécaniciens gnomes à proximité…

Il n'existe pas deux vaisseaux gnomes semblables. Chacun est un amalgame de pièces récupérées sur d'autres vaisseaux et d'inventions originales. Le **sidewheeler**, avec ses structures éclatées et ses deux gigantesques roues latérales, est un produit typique de cette technologie. Il embarque un équipage de 20 à 40 gnomes. Quant au **yawl**, un petit vaisseau qu'on peut voir dans la sphère de Krynn, il tire des wagons de planètes en planètes. La puissance motrice est fournie par un golem de fer qui pédale au timon sous le contrôle d'un magicien gnome.

A bord, le capitaine commande mais il n'existe pas d'échelle hiérarchique en dessous de lui. Chacun occupe à tour de rôle tous les postes, quelles que soient ses compétences, selon un cycle régi par d'obscurs critères.

L'atterrissage sur une planète est très aléatoire, ce qui explique pourquoi certains capitaines ne posent jamais leur navire. D'autres embarquent de la mousse pour amortir les chocs, d'autres encore ordonnent l'évacuation du navire sur les embarcations de sauvetage et laissent le vaisseau s'écraser au sol — ce n'est guère un problème pour l'équipage gnome qui en reconstruira aisément un autre avec les débris.

Les autres races considèrent les réalisations des gnomes avec une méfiance bien compréhensible. En fait, seuls les insensés et les désespérés acceptent de monter à bord de leurs vaisseaux.

NAINS

Alors que les nains semblent en déclin sur la plupart des mondes connus, ils prospèrent dans l'espace. Ils vivent dans des "**citadelles**" qui leur servent à la fois de vaisseaux, de mines, d'ateliers et de résidences permanentes.

Une citadelle — dirigée, comme il se doit, par un roi-sous-la-montagne — est un petit astéroïde que les nains ont creusé de salles et de couloirs. Bien sûr, ce genre de vaisseau ne se pose jamais sur une planète.

Créatures non magiques par essence, les nains ne

"Elf Power" de E. Olson
Une flotille de flitters elfes attaque un nautiloïde illithid.

(2) *Voir l'article "Les gnomes de Krynn", Dragon® Magazine N°12, p. 88*

"Into the Void" de Kelly Freas
Un illithid, un humain et un arcane peuvent nouer des alliances mutuellement profitables.

peuvent utiliser de timons de spelljamming. Leurs citadelles (qui ont la taille d'au moins trois vaisseaux classiques) sont propulsées selon un principe tout à fait différent : les trois cents nains constituant l'équipage se relaient devant des forges spéciales pour sculpter, graver, travailler la pierre ou le métal. Ces forges convertissent l'énergie créatrice des artisans en force propulsive.

L'activité des nains consomme beaucoup de matières premières. Quand les ressources d'une citadelle sont épuisées, ils repèrent un autre astéroïde de taille convenable pour y transborder leurs forges et s'y installer.

Les citadelles abandonnées deviennent des refuges de pirates ou d'illithids. Ces derniers, qui craignent la lumière — même celle des étoiles — se sentent à l'aise dans les galeries obscures creusées par les nains.

ARCANES

Les arcanes sont des humanoïdes bleus de trois mètres de haut, aux mains pourvues de six doigts. Vous pouvez être certain d'en rencontrer partout où le mot "commerce" a un sens. Ils traitent avec toutes les races, même les neogis qu'ils contactent par le biais d'intermédiaires. Ils peuvent procurer à leurs clients tous les articles nécessaires au voyage dans l'espace, en particulier les timons de spelljamming. On ignore s'ils les fabriquent eux-mêmes ou s'ils ont quelque fournisseur occulte.

Les arcanes n'aiment pas se battre : ils préfèrent disparaître par une porte dimensionnelle. Quiconque tente de les maltraiter ou de les escroquer est sûr de ne plus trouver d'équipement spatial disponible tant qu'il ne sera pas rentré dans leurs bonnes grâces.

Si les arcanes traitent indifféremment avec toutes les races, ils semblent éprouver une certaine affection (si l'on peut utiliser ce terme à leur propos) envers les gnomes bricoleurs. Le bruit court que ces derniers pourraient devenir leurs agents commerciaux — espérons que ces rumeurs alarmantes ne sont pas fondées !

Les arcanes embarquent parfois sur les vaisseaux d'une autre race, mais cela reste rare. Ils doivent certainement avoir leur propre manière de voyager, dont nul n'a percé le secret.

NEOGI

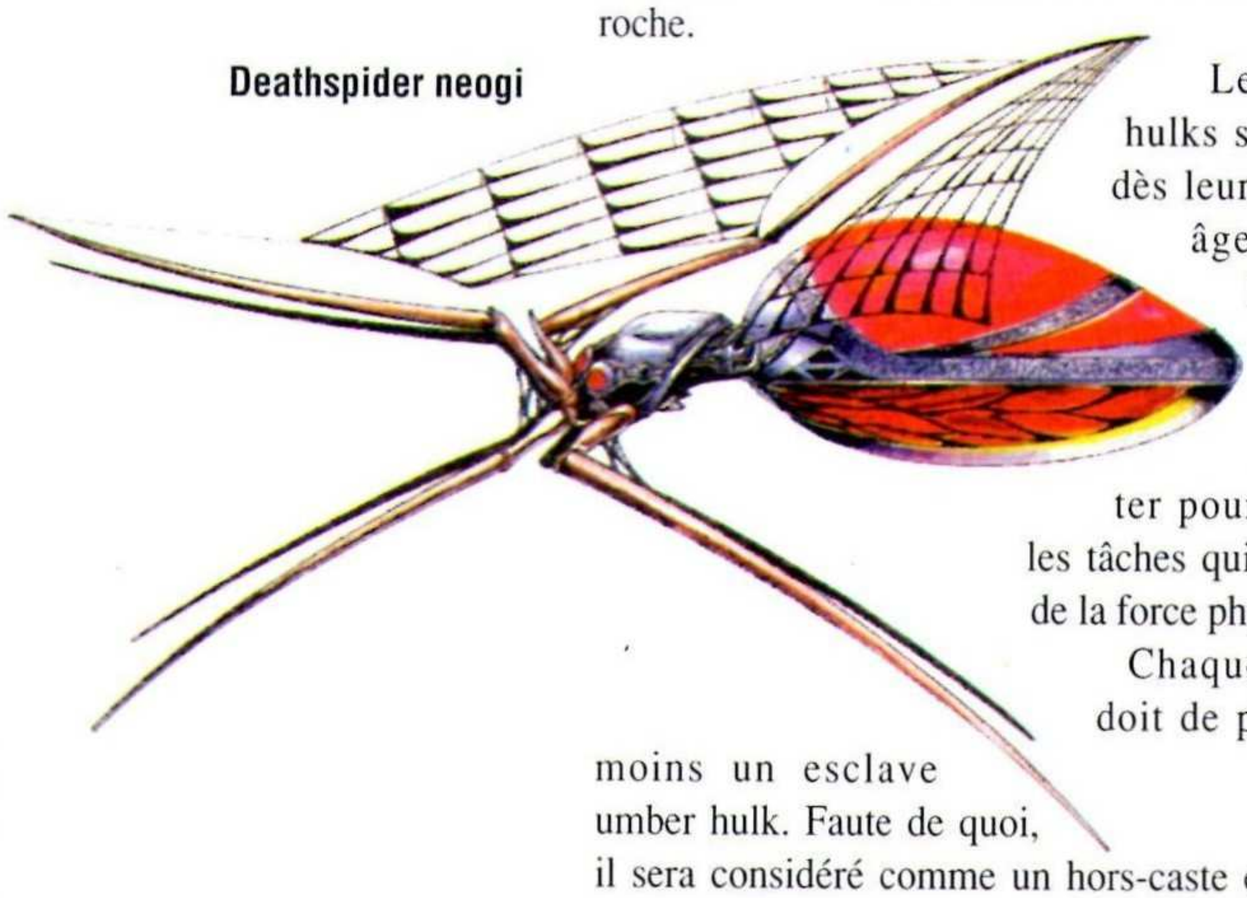
Voici maintenant les plus haïes, et sans doute les plus haïssables, de toutes les créatures de l'espace. Les neogis sont des avortons — ils dépassent rarement les quatre-vingt-dix centimètres — dont le corps velu, semblable à celui d'une araignée, est surmonté d'une tête de murène. Leur morsure est empoisonnée.

La race des neogis semble issue de l'espace. Leur vie s'organise autour de leurs vaisseaux, et ils n'établissent aucune colonie, sauf sur de petits astéroïdes.

Les neogis ont une société très hiérarchisée. Ils teignent leurs corps immondes de différentes couleurs pour indiquer leur rang social. Toutes les autres races sont considérées comme un réservoir de nourriture et d'esclaves. Manger ou être mangé, asservir ou dominer, c'est toute leur conception de la vie.

La plus part des esclaves neogis sont des umber hulks (ombres des roches). Ces créatures humanoïdes sont pourvues d'une carapace et de pinces gigantesques, assez dures pour creuser des tunnels dans la roche.

Deathspider neogi



Les humber hulks sont dressés dès leur plus jeune âge à obéïr à leur "petit seigneur", à le porter et à exécuter pour lui toutes les tâches qui demandent de la force physique.

Chaque neogi se doit de posséder au moins un esclave umber hulk. Faute de quoi, il sera considéré comme un hors-caste et finira lui-même esclave, ou nourriture.

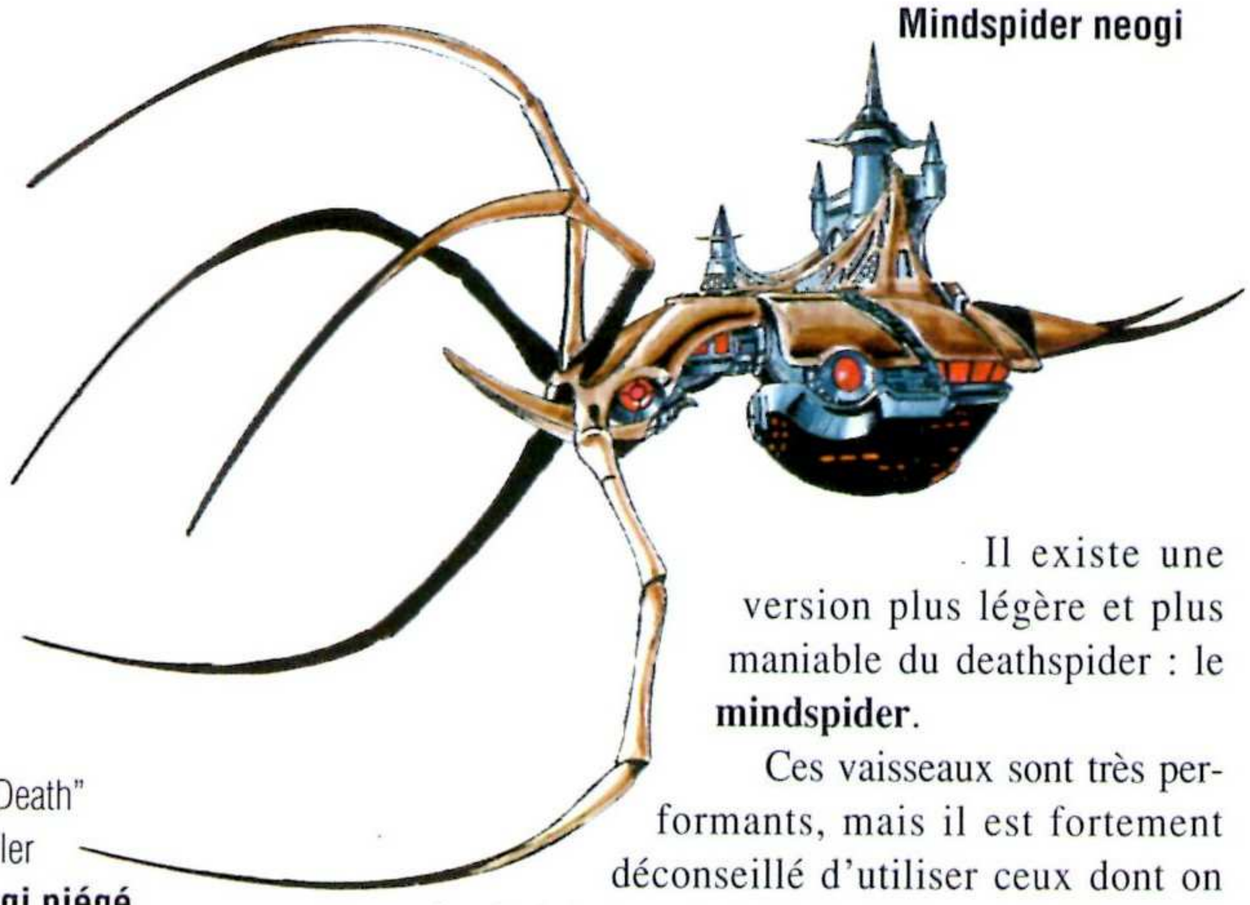
La reproduction des neogis ressemble à un cauchemar. Quand un vieux neogi voit son intelligence décliner, il peut être choisi par ses compagnons pour devenir un "Grand Vieux Maître". Tous ses

congénères lui délivrent une morsure empoisonnée et il se met à enfler jusqu'à atteindre six mètres. Dès lors, il ne vit plus que pour manger. Au bout de deux mois, sa peau éclate, et une trentaine de jeunes neogis sortent de son corps.

Les vaisseaux neogis sont spécialement conçus pour le combat et la chasse aux esclaves. Le **deathspider** est un navire de gros tonnage dont le gréement ressemble à des toiles d'araignée. Il est armé d'un grappin-éperon formé des quatre pattes avant de sa coque en forme d'araignée.

L'équipage comporte ordinairement huit neogis avec leurs umber hulks, sans compter les esclaves qui besognent à fond de cale en attendant d'être mangés.

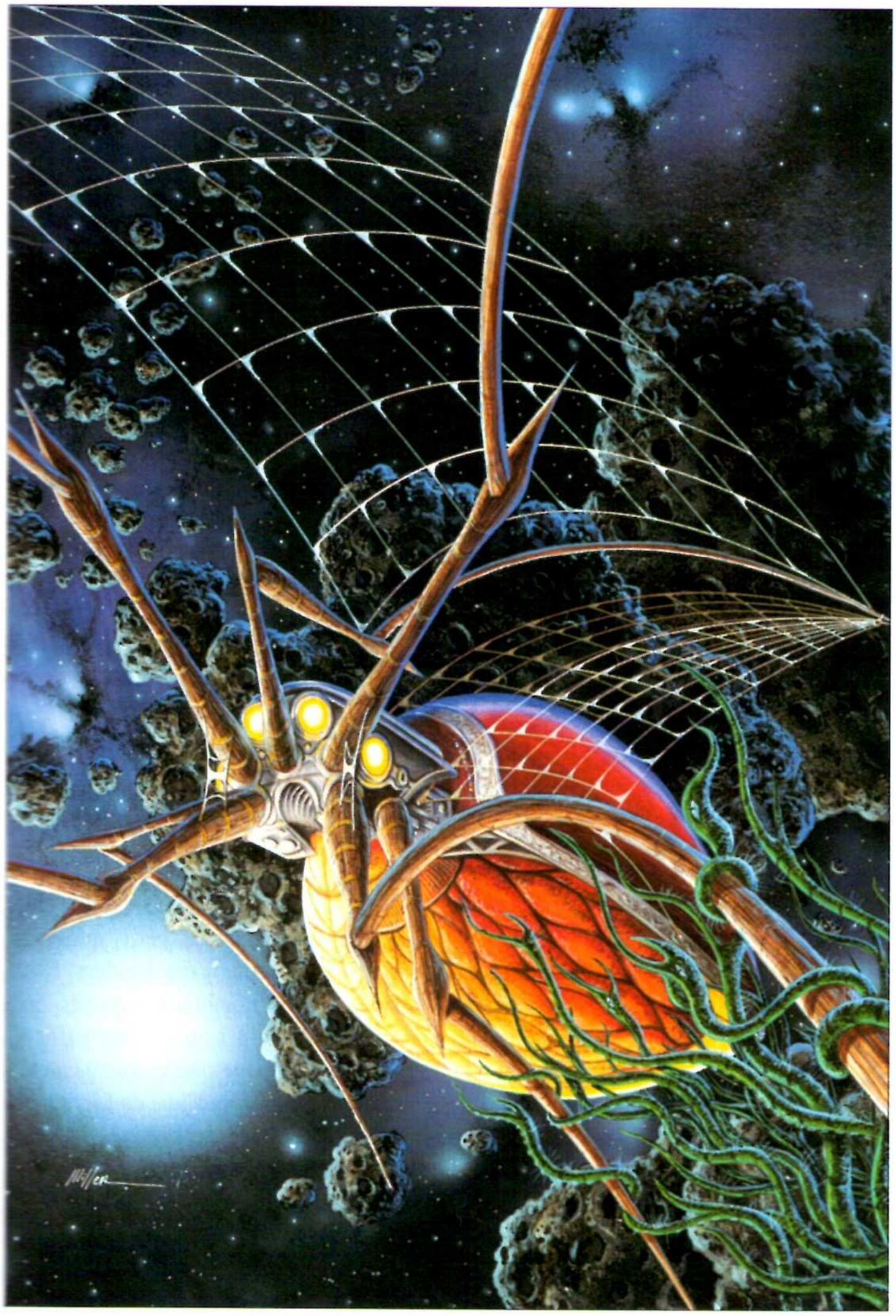
Un deathspider attaque en éperonnant le vaisseau ennemi avec ses pattes. Puis, les umber hulks s'avancent sur les pattes pour aller éventrer la coque. Ils ramèneront à leurs maîtres les esclaves capturés et les cadavres de ceux qui n'ont pas voulu se rendre.



Mindspider neogi

Il existe une version plus légère et plus maniable du deathspider : le **mindspider**.

Ces vaisseaux sont très performants, mais il est fortement déconseillé d'utiliser ceux dont on parviendrait à s'emparer. En effet, les neogis ont tant d'ennemis que leurs navires sont attaqués à vue.



"Deathspider's Death"
de David O. Miller
Vaisseau neogi piégé par une planète végétale.

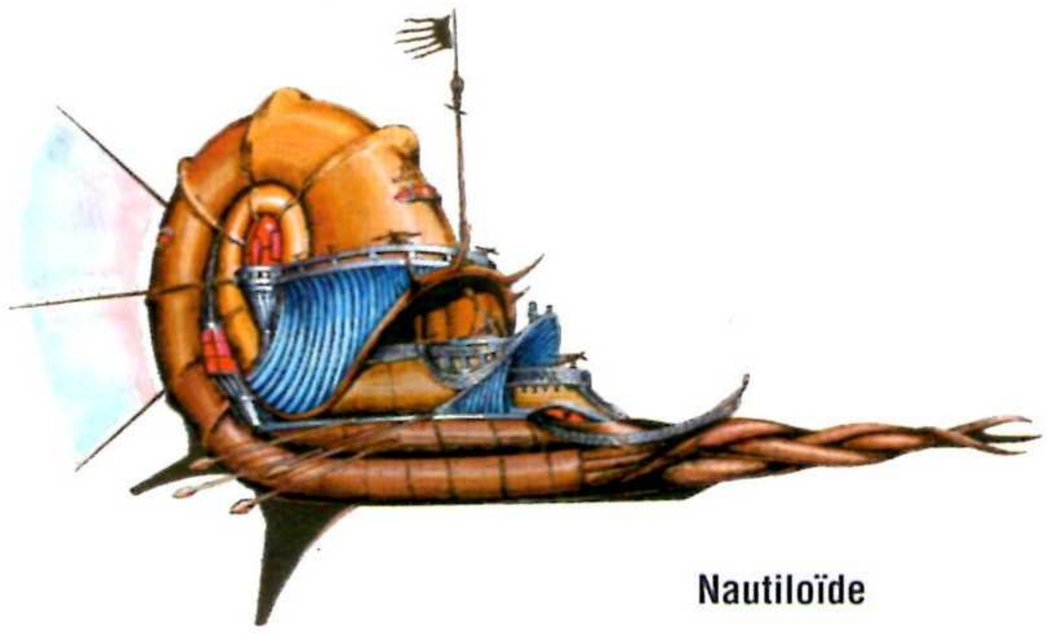
ILLITHIDS

Egalement appelés mind flayers (flagelleurs mentaux), les illithids sont des humanoïdes à tête de pieuvre qui se nourissent de cerveaux vivants. Grâce à leurs pouvoirs psioniques, ils peuvent annihiler la volonté de leurs victimes, ce qui en fait, comme les neogis, de redoutables esclavagistes.

Sur tous les mondes où ils sont implantés, les mind flayers poursuivent le même objectif : l'asservissement de toutes les autres créatures intelligentes. Les illithids de l'espace n'ont pas renoncé à ce but ultime. En revanche, contrairement à leurs frères "rampants" qu'ils considèrent comme attardés, ils pratiquent un commerce actif avec toutes les autres espèce. Ce sont d'ailleurs les seuls qui acceptent de traiter avec les neogis.

Quand ils sont en affaire avec une race étrangère, les mind flayers s'abstiennent courtoisement de manger des cerveaux — ou, du moins, ils se limitent à ceux des ennemis de la race avec laquelle ils traitent.

Il peut sembler étrange que les illithids aient entrepris de voyager dans l'espace alors qu'ils haïssent la lumière. Mais leurs vaisseaux sont étudiés pour les en protéger. Le plus représentatif est le **nautiloïde**, dont la coque en forme de coquille les protège des agressions des soleils. Ce vaisseau peut



Nautiloïde

"Goblins' Return" de Kelly Frears
Un mantiship gobelinoïde déchiquète la voilure d'un man-o'war elfe.

abriter une dizaine d'illithids, sans compter quelques esclaves (humains, elfes, halflings, ou nains) chargés de manier les catapultes sur le pont supérieur.

BEHOLDERS

Gros globes chitineux pourvus d'une bouche dentue et d'yeux pédonculés, les beholders sèment la terreur sur bien des mondes. On les rencontre également dans l'espace. Fort heureusement, ils consacrent l'essentiel de leur énergie à se battre entre sous-espèces rivales, chacune s'efforçant d'éliminer les autres afin de "purifier" la race.

Les vaisseaux des beholders, les **tyrants**, ressemblent à de grosses coques de noix ou à des globes occulaires d'où s'échappent des panaches de tentacules. Leur propulsion est assurée par des "orbes", beholders immatures dotés d'un seul gros œil. Ce sont eux qui concentrent l'énergie magique des autres beholders de l'équipage et la convertissent en élan moteur.

Chaque tyrant est commandé par une "mère", gros beholder aux yeux protégés par une couche de chitine. La mère flotte au centre de la coque, entourée par les orbes, tandis que l'équipage repose dans des poches individuelles suspendues aux parois.

Les beholders n'ont pas besoin d'armes. Ils peuvent unir leurs pouvoirs pour projeter une attaque magique : rayon désintégrateur, ou rayon anti-magique capable de neutraliser le timon du vaisseau ennemi, qui se trouve alors complètement désemparé.

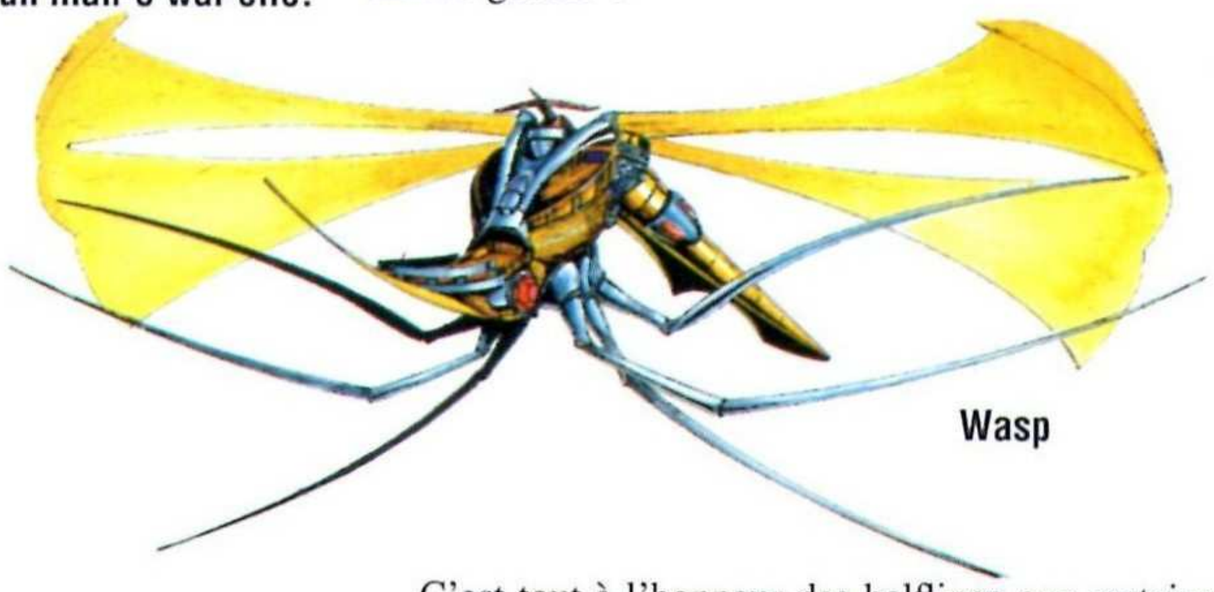
AUTRES ESPECES

L'attention que nous avons accordé aux principales races de l'espace ne doit pas nous faire oublier les autres. Citons les giffs, excellents mercenaires qui ne vivent que pour la guerre. Ces humanoïdes à face d'hippopotame sont un peu brutaux, mais d'une loyauté inébranlable. Les xixchil, insectoïdes à six membres, sont des spécialistes des manipulations corporelles. Si vous souhaitez avoir une vue d'aigle, les xixchil vous la donneront moyennant finance — avec un bec et des plumes en prime !

Il faut également mentionner les hommes-lézards : nettement plus intelligents que leurs congénères rampants, ils naviguent sur des vaisseaux de conception humaine. Ainsi, leur **wasp** (guêpe) est copiée sur le dragonfly des hommes, mais ses ponts inférieurs sont noyés dans l'eau, un élément de confort appréciable pour des créatures amphibies.

Quand ils ne s'adonnent pas à la piraterie, les hommes-lézards mènent leurs vaisseaux aussi près que possible des soleils. Ils exposent leurs œufs aux rayons, persuadés qu'un ensoleillement maximal rendra leur progéniture plus intelligente.

Uniquement préoccupés d'améliorer leur propre race et de vivre aux dépens des autres, les hommes-lézards n'inspirent guère la sympathie. Le mot qu'ils emploient pour désigner toutes les autres espèces est synonyme de "proie" — et une vieille plaisanterie veut que, dans leur langue, "halfling" se dise "amuse-gueule".



Wasp

C'est tout à l'honneur des halflings que certains osent parcourir l'espace malgré les périls qui les y guettent. On peut en dire autant des kenders. Pour l'instant, ils ne sont guère nombreux à quitter leur planète, mais on sait qu'un seul kender suffit à semer le trouble dans n'importe quelle communauté. Aussi, les autorités portuaires du Cube de Lirak ont-elles jugé nécessaire de placarder cet avis : "Tout kender doit être accompagné par au moins deux gardiens responsables appartenant à une autre race. Si le kender tombe sous le coup d'une sanction légale à la suite de ses actes, cette sanction sera également infligée à ses gardiens."

SPELLJAMMER®

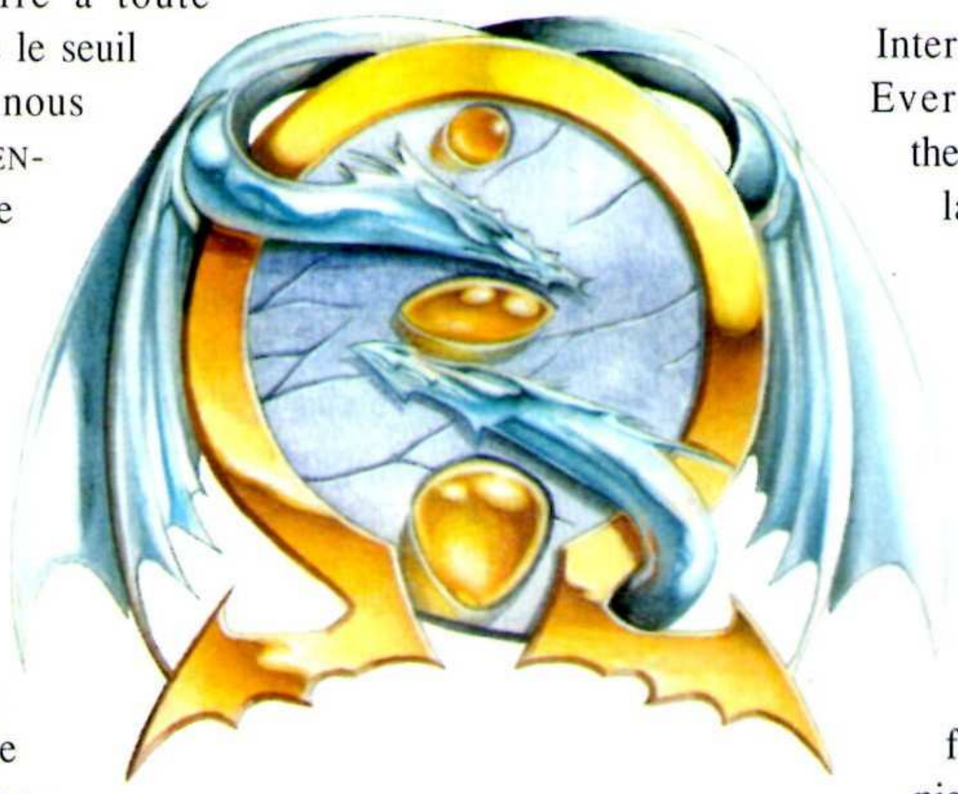
DRAKOMEGA

Nous avons laissé les concurrents de la Drakomega au moment précis où ils quittaient le monde de RAVENLOFT® *Où sont-ils allés ? Que leur est-il arrivé ? Tous les détails dans ce reportage exclusif !*

Le tour des mondes

Couvrir la Drakomega n'est pas de tout repos ! Les tapis volants réservés à la presse filent comme le vent, et mieux vaut s'accrocher dans les virages ! J'avoue que je n'en mène pas large lorsque je m'engouffre à toute allure dans le seuil dimensionnel qui doit nous conduire hors de RAVENLOFT®. Dans quel monde allons-nous déboucher ?

Devant nous, les brumes s'éclaircissent et nous voyons enfin un ciel sans nuages. Brusquement, nous jaillissons tous — dragons, tapis volants et char des organisateurs — au-dessus d'une grande cité portuaire. Un de mes collègues reconnaît instantanément la cité de Waterdeep dans les Royaumes Oubliés. Nous avons réussi !



DRAGONS CONTRE GRIFFONS

Notre arrivée ne passe pas inaperçue. Montés sur des griffons, les Gardes de la cité volent à notre rencontre. Certains concurrents, Maganta la Rouge notamment, goûteraient volontiers à la chair de ces créatures. Heureusement, les dragons les plus raisonnables s'interposent, et Sir Everard parvient à convaincre la garde que nos intentions ne sont pas hostiles. En tant qu'organisateur de la Drakomega, il se présente devant le conseil des Seigneurs Masqués de Waterdeep pour leur relater nos aventures. Pendant ce temps, les équipages sont conduits à l'écart des lieux habités, dans les faubourgs. Sir Everard et les autorités waterdhaviennes finissent heureusement par s'entendre, et c'est ainsi que dragons et cavaliers, sans parler des chroniqueurs sportifs, sont autorisés à demeurer dans les environs de Waterdeep tant qu'on ne déplorera aucun incident.

L'AUTRE VOIE

Interrogé sur ses projets, Sir Everard Woodsworth Nathenby a déclaré : "Eh bien, la plupart de nos concurrents ont émis le désir de rentrer chez eux, sur Krynn. Mais d'après les sages que nous avons consultés ici même à Waterdeep, la conjonction entre Krynn et les Royaumes ne sera sans doute pas favorable avant des décennies."

C'est en effet ce que le mage Khelben Arunsun nous a lui-même assuré : "Voyez-vous, les voyages dimensionnels sont soumis à des influences diverses et contradictoires. Actuellement, une tempête dimensionnelle fait rage entre Toril, où se trouve Waterdeep, et Krynn, la planète natale des dragons. Ce genre de phénomène est assez imprévisible. Il peut durer deux jours comme un millénaire."

Dans ces conditions, que va décider Sir Everard ?

"Nous ne pouvons guère rester ici, n'est-ce pas ? Les autorités locales s'y opposeraient certainement et nos amis dragons ne le souhaitent pas non plus. Heureusement, il existe une autre voie pour regagner Krynn."

Là, Sir Everard fait une pause et montre d'un air entendu le plafond de la salle de l'auberge où nous nous trouvons. "Vous ne voulez pas dire…?" balbutié-je. "Si, si, mes amis. L'espace. Nous avons la chance d'être arrivés à Waterdeep, où se trouve l'un

Jeu de Rôles p. 83

De notre envoyé spécial
Clad Valdinne

des meilleurs chantiers de Toril pour la construction des spelljammers. La Drakomega va donc quitter cette sphère pour rejoindre celle de Krynn. Un vaisseau assez grand pour nous emporter tous est déjà en cours de réalisation sous la direction avisée du fameux architecte naval, Trepfet Ftahnerus. Le nom de ce navire ? Il s'appellera le *Draco Venturus*."

D'OU VIENT L'ARGENT ?

Le chantier du *Draco Venturus* se situe sur la côte au nord de Waterdeep, dans une crique protégée des vents. Les curieux sont strictement tenus à l'écart. Un grand vélum tendu entre les falaises cache le vaisseau en construction. Toutefois, la taille du chantier donne une idée de l'importance de la structure.

Mais où Sir Everard a-t-il trouvé l'argent nécessaire à son ambitieux projet ?

"Eh bien, vous savez que je dispose de quelques fonds personnels, n'est-ce pas ? Les paris des deux premières épreuves de la course m'ont permis de constituer un capital. N'oublions pas qu'en tant qu'organisateur, je prélève 10 % des sommes misées, déduction faite de la part qui revient aux autorités locales, laquelle varie de 1 à 5 %.

"Mais j'ai également reçu le soutien financier de certains investisseurs indépendants. Qui sont-ils ? Eh bien, voyez-vous, ils désirent garder l'anonymat ; vous comprenez, si l'on devait apprendre dans le milieu des affaires qu'ils s'intéressent à des choses aussi peu sérieuses... Entendez-moi bien : je ne veux pas dire que la Drakomega n'est pas un bon placement, au contraire. Ses affaires marchent assez bien pour justifier la création d'une société : la Compagnie Intersphérale d'Affaires Dromotiques. Cette société vient d'être fondée à mon initiative. J'en assume la direction, aidé par des contrôleurs de gestion qui représenteront les principaux investisseurs à bord du vaisseau."

Sir Everard prévoit un voyage de retour assez long. Aucun courant du phlogiston ne mène directement de la sphère des Royaumes à celle de Krynn. Aussi, pour rentabiliser le voyage, les dragons courront plusieurs épreuves sur différentes planètes. La première se déroulera sur le Roc de Bral, un astéroïde proche de Toril.

En homme d'affaires avisé, Sir Everard ne compte pas que sur la course pour remplir les coffres de la Compagnie Intersphérale. Le *Draco Venturus* peut accueillir quelques passagers dans ses luxueuses suites-cabines. Le prix du billet est élevé, et seuls les plus riches pourront se l'offrir, mais ils auront le privilège de voyager avec les concurrents et seront aux premières loges pour la course.

"Ce n'est pas tout, dit Sir Everard. Il y aura aussi à bord un restaurant et une salle de spectacle. Enfin, j'ai toujours rêvé d'ouvrir un pub, une taverne aménagée à mon idée. C'est chose faite sur le *Draco Venturus*."

La taverne de la "Goulée du Dragon" sera un lieu de détente pour l'équipage et les passagers du vaisseau au cours des longues traversées. De plus, à chaque escale, elle ouvrira ses portes à tous ceux qui souhaitent déguster les boissons les plus rares du multivers dans un cadre choisi.

L'orgue-timon du Draco Venturus.
Dessin : S. Truffert
Couleur : S. Pineaux

UN INSTANT SOLENNEL

Le grand jour arrive enfin et les badauds sont autorisés à s'approcher du vaste vélum qui protège encore le *Draco Venturus* des regards.

Sir Everard prononce un émouvant discours sur la grandeur des destinées draconiques et la gloire que la Drakomega apporte à ses participants. Enfin, le directeur de la Compagnie Intersphérale d'Affaires Dromotiques s'approche du gong doré suspendu au fond de l'estrade. D'un geste ample, il le frappe, donnant ainsi le signal de la révélation. Trois golems de pierre aimablement prêtés par la cité de Waterdeep s'arcboutent sur les cordages, et le vélum glisse sur ses câbles pour révéler aux yeux de la foule assemblée les lignes altières du plus grand vaisseau jamais construit dans les Royaumes.

Un cri de stupeur admirative parcourt la foule. Dans la crique aux eaux calmes, le *Draco Venturus* dresse ses structures néo-gothiques effilées. Il ne ressemble à aucun type de navire connu, qu'il s'agisse de vaisseaux marins ou de spelljammers. Chacun convient que l'architecte naval Trepfet Fthanerus s'est surpassé en concrétisant les desseins grandioses de Sir Everard Woodsworth Nathenby[1].

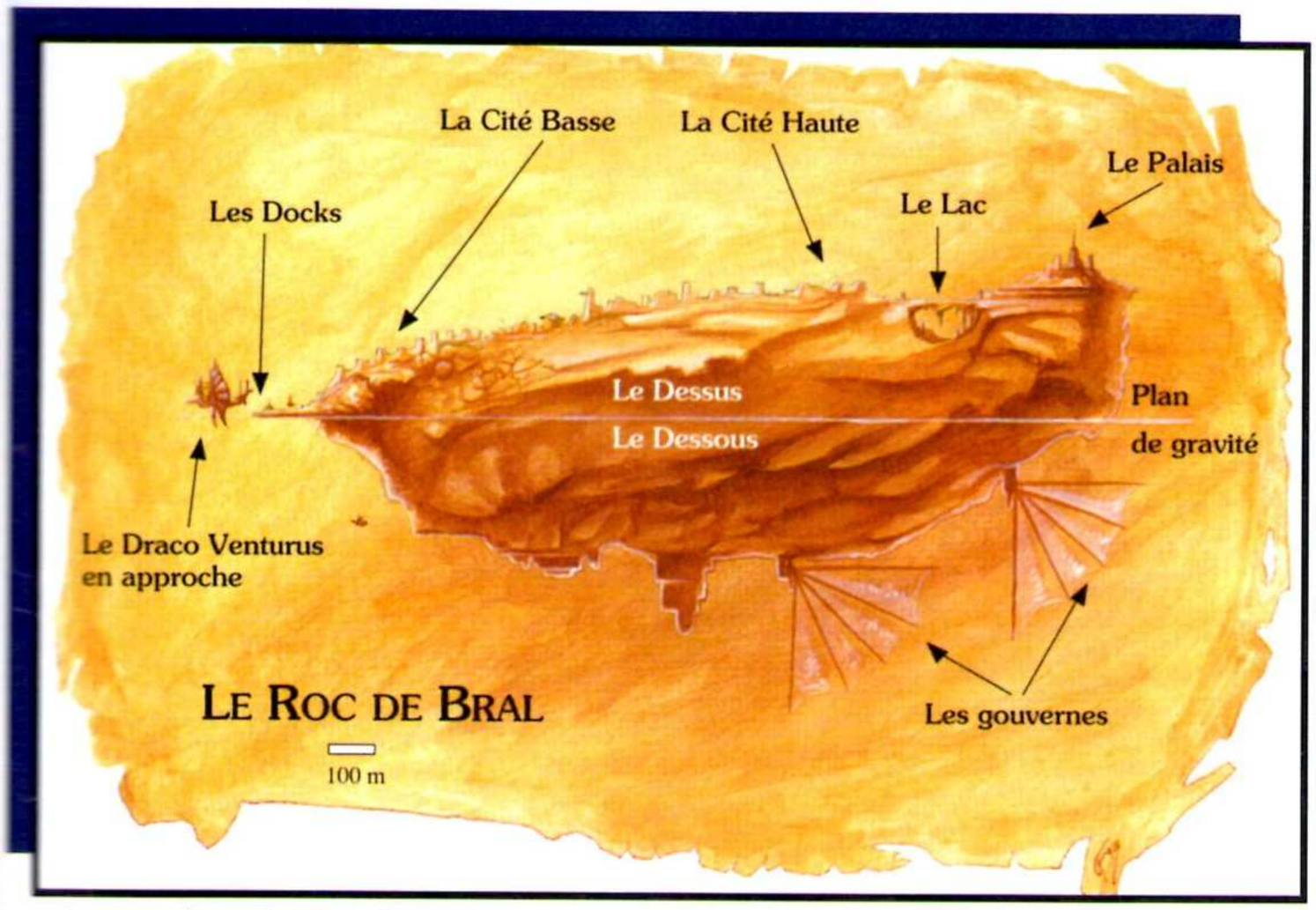
CAP SUR LE ROC

Le lendemain est le jour du départ. Les dragons et leurs cavaliers ont déjà embarqué quand Sir Everard monte à bord, suivi par les chroniqueurs sportifs originaires de différents mondes.

Ces derniers disposent de somptueux appartements à bord du *Draco Venturus* : meubles en bois d'acajou, vasque de marbre noir, lit nuage de Calliope, éclairage tamisé, personnel attentionné et liqueurs fines à volonté... Après les épreuves que nous avons traversées, ce confort est particulièrement bienvenu, et chacun se réjouit de pouvoir suivre dans d'aussi bonnes conditions la première édition "spatiale" de la Drakomega. Assurément, Sir Everard a compris le rôle crucial de la presse et sait comment traiter ses représentants !

A quelques kilomètres des côtes, afin de respecter les lois waterdhaviennes, le

(1) Sir Everard nous a aimablement autorisé à reproduire les plans du vaisseau dessiné par Maître Ftahnerus. Vous les trouverez aux pages 86-87 de ce magazine.



Plan : O. F.

Parcours des 24h de Bral

vaisseau s'arrache des flots dans un grand bruit de cataracte, puis s'élève rapidement dans l'atmosphère aux accents glorieux de l'orgue-timon du bord tenu par le barde Loriot des Soutines. Sur le pont d'envol, les dragons regardent s'éloigner la surface de Toril et se lever les multiples étoiles de l'espace vide.

Le Roc de Bral, dans les Larmes de Séluné, est donc la destination de ce voyage inaugural. Le champ d'astéroïdes qui suit le satellite de Toril est une des zones les plus fréquentées de la sphère des Royaumes. Le Roc lui-même est occupé par une cité de marchands, de voleurs et d'ambassadeurs appartenant à toutes les races de l'espace. Le choix de ce site pour la prochaine épreuve de la Drakomega n'est donc pas fortuit. Sir Everard est certain d'attirer l'attention de nombreux parieurs de cette sphère, et même des sphères voisines.

A la limite de l'atmosphère du Roc, notre vaisseau est approché par un hammership de la Couronne. Un officier des douanes monte à bord et s'entretient avec Sir Everard. Cette démarche est de pure routine : les commissaires de la course nous ont précédés depuis plusieurs semaines afin de régler les modalités de l'épreuve avec les représentants du Prince Andru, maître de Bral.

Le *Draco Venturus* s'approche des docks pour s'amarrer à l'extrémité du Roc. Le capitaine dirige la manœuvre aux sons altiers de la "Marche Drakomegale" nouvellement composée par Loriot des Soutines.

Il n'aura fallu qu'une heure pour monter de la surface de Toril jusqu'aux Larmes de Séluné, mais les passagers du vaisseau ont déjà émis des réserves sur le système de propulsion. Certes, un timon bardique comme l'orgue du *Draco Venturus* présente l'avantage de ne pas nécessiter les services d'un jeteur de sorts, mais il est parfois pénible de supporter une musique aussi fort jouée. Le capitaine, notamment, déclare en avoir assez d'entendre chacun de ses ordres ponctués par les jeux des bourdons ou ceux des larigots. Sir Everard s'adresse donc à la Guilde des Armateurs pour faire insonoriser la timonerie. Les travaux se dérouleront pendant l'escale du *Draco Venturus* sur le Roc.

LES VINGT-QUATRE HEURES DE BRAL

Dans l'impressionnant stellarium du vaisseau, Sir Everard nous décrit le parcours de la prochaine course en montrant de sa baguette une carte murale (reproduite ci-dessus) :

A l'entraînement, Briseus pique vers le plan de gravité

Dessin : Castaza

Couleur : S. Pineaux

"La ville de Bral est construite sur une face du roc, le "Dessus" ; l'autre face, le "Dessous", est une zone cultivée où des esclaves travaillent sous la surveillance de l'armée. Observez ces deux mâts — les "gouvernes" — plantés sur la face inférieure. Toutes les douze heures, on modifie l'orientation de leurs voiles pour faire pivoter le Roc. La face éclairée plonge alors dans l'obscurité tandis que sur l'autre, le soleil se lève. Ce système permet de recréer artificiellement l'alternance des jours et des nuits.

"Les dragons voleront en boucle autour du Roc pendant 24 heures. Sera déclaré vainqueur l'équipage qui aura accompli le plus grand nombre de tours. Les éventuels ex-aequo seront départagés par un tour de sprint final.

"Le départ sera donné du pont d'envol du *Draco Venturus*. Au second coup de bombarde, les concurrents devront s'élancer au-dessus de la ville, plonger au-delà de la Cité Haute vers le plan de gravité, passer entre les deux gouvernes de l'extrémité du Roc, survoler le Dessous puis replonger vers le plan de gravité au-delà des docks avant d'entamer un nouveau tour. Sera considéré comme complet un tour comprenant un passage devant le pont d'envol du *Draco Venturus* et un passage entre les gouvernes.

— Les dragons pourront-ils se poser en cours d'épreuve ? demande quelqu'un.

— Oui. Les équipages sont autorisés à se poser pour se ravitailler, mais seulement sur le Dessus, en dehors de la Cité Haute et des résidences privées de la Cité Médiane.

— En quoi consistent les ravitaillements, au juste ?

— Les dragons préfèrent s'abstenir de manger pendant l'épreuve, mais ce n'est pas le cas des cavaliers ; d'autre part, tous auront besoin de se reposer, et certains dragons voudront boire. Nous nous efforçons de leur fournir ce qu'ils désirent, sans regarder à la dépense, mais dans les limites de la bienséance. Maganta réclamait du sang de gnome — nous l'avons persuadée que le sang de bœuf frais n'était pas moins tonique. Opale boit du bouillon d'ours glacé et Obsidian, de l'eau croupie aromatisée à la sangsue écrasée.

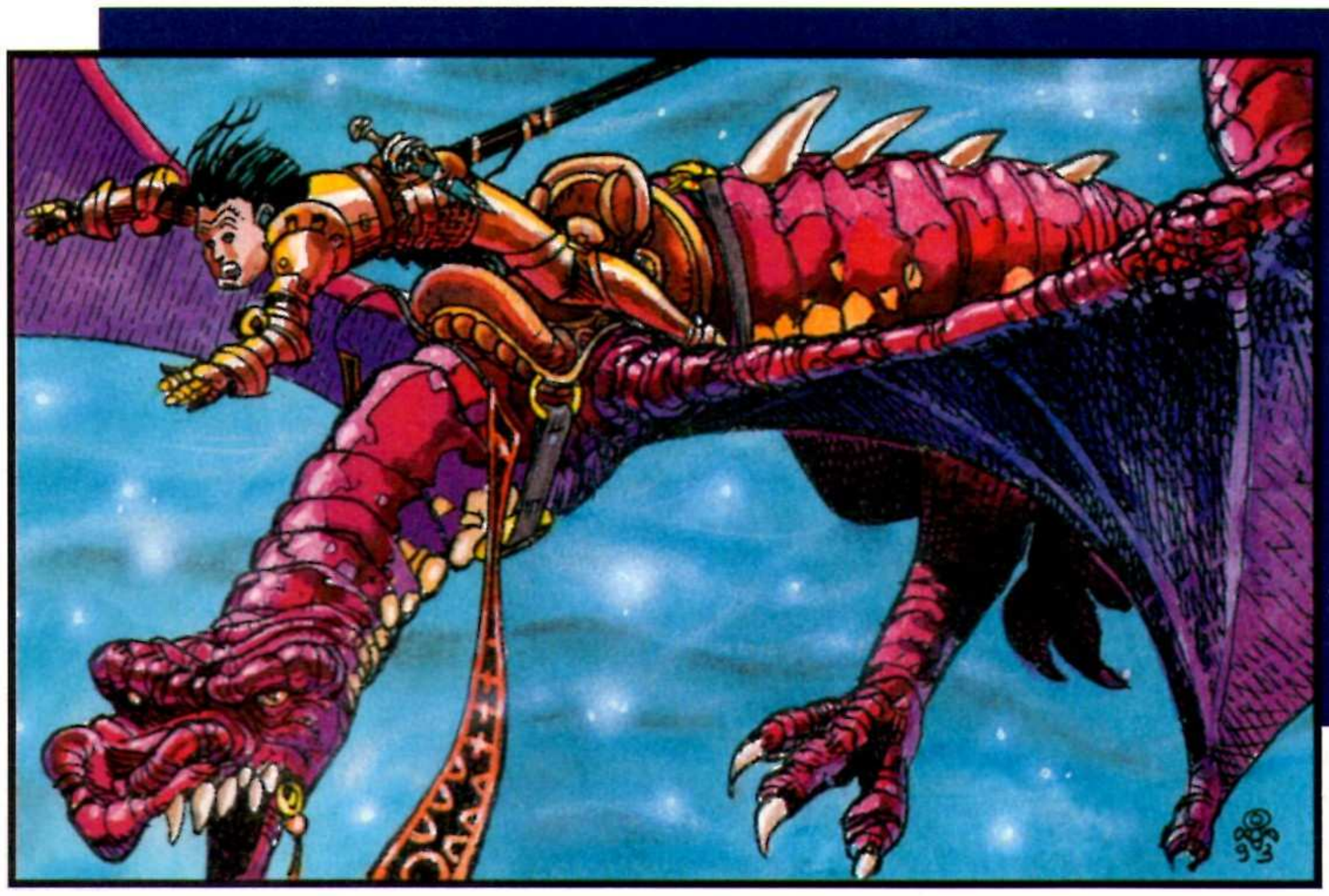
— Quel est votre pronostic pour la course ?"

Le visage de Sir Everard s'éclaire d'un sourire. "Si vous permettez, je le garderai pour moi afin de ne pas faire baisser la cote de mon favori."

Sur cette réplique, Sir Everard quitte le salon pour assister à l'entraînement des concurrents.

MAITRISER LA GRAVITÉ

Attirés par le rare spectacle de dragons dans l'espace, une foule d'autochtones et de touristes s'est massée dans le square des Clapiers[2], près des docks. De là, on peut observer les équipages qui surgissent du pont d'envol du *Draco Venturus*. Chacun monte jusqu'aux limites de l'enveloppe atmosphérique avant de partir en piqué vers le plan de gravité.



Dessin : Castaza
Couleur : S. Pineaux
Maganta la Rouge perd son cavalier en cherchant à compenser l'effet gravifique.

Le premier à tenter cette manœuvre est l'équipage argenté, grand vainqueur de la course au Kartakass. R'raï s'élance haut vers les étoiles avant de se laisser retomber. Les regards des spectateurs le suivent vers le bas. Tout se passe bien jusqu'au moment où l'équipage traverse le plan de gravité. R'raï, désorienté, ne contrôle plus son vol. Il se rétablit très vite, mais a perdu tout le bénéfice de son élan et sa remontée dans l'atmosphère du Dessous est plutôt laborieuse[3].

Les premières tentatives de ses concurrents ne sont guère plus brillantes. Ekir d'Yriendih, le malchanceux cavalier de Maganta, est promptement désarçonné quand celle-ci essaye de compenser l'effet gravifique. Une barge de sauvetage se hâte d'aller le repêcher avant que les scaveurs, ces charognards de l'espace, ne se disputent son corps à la dérive.

L'équipage blanc rencontre également des problèmes : incapable de contrôler son élan après le piqué, Opale bat des ailes en tous sens et se trouve pris dans un effet de yo-yo aggravé. Bien sanglé sur sa selle, le mage Gloribaukos ne perd pas son sang-froid : il lance une toile d'araignée magique sur la jetée. Ainsi amarré, l'équipage cesse enfin d'osciller.

C'est encore Cyan qui se montre le plus à l'aise dans l'exercice du piqué, avec le vénérable Briseus, dont la maîtrise a surpris tout le monde. Espérons qu'avant l'épreuve, les autres équipages auront eu le temps de se familiariser avec l'effet gravifique.

En tout cas, la course nous promet un beau spectacle ! Le départ des Vingt-Quatre Heures de Bral sera donné par le Prince Andru en personne dans deux semaines. D'ici là, vous pouvez parier sur les résultats auprès des guichets de la Drakomega. Toutes les modalités vous sont expliquées page 27 dans notre rubrique "Banque des Dragons".

(2) Les Clapiers est le nom du quartier halfling de Bral. Il est situé près de Gifftown, le quartier des Giffs.
(3) Notez que R'raï vient d'effectuer son piqué dans une direction opposée à celle que les concurrents suivront pendant la course — il ne s'agit que d'un vol d'essai.

LA BANQUE DES DRAGONS

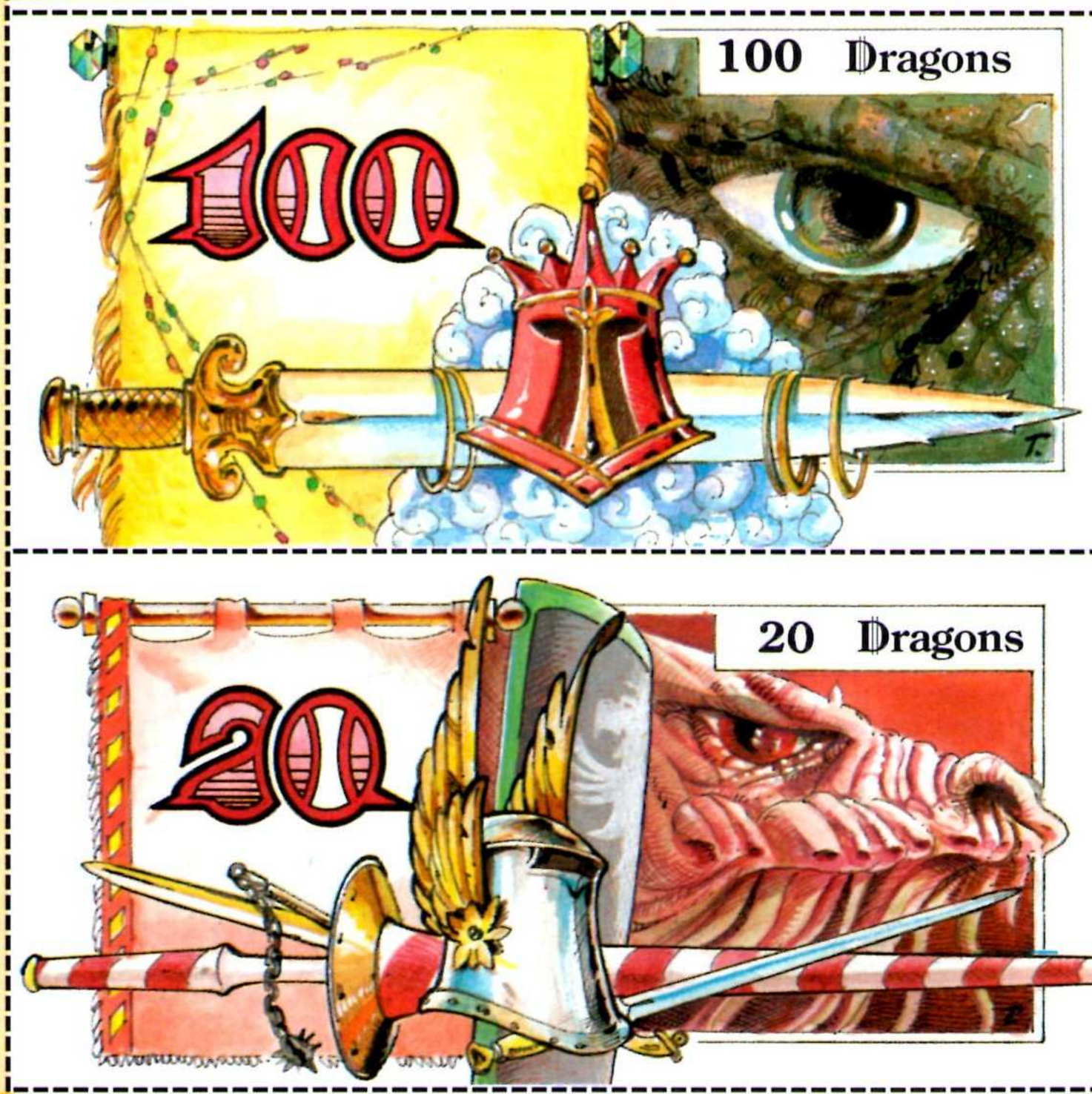
SPÉCIAL DRAKOMEGA

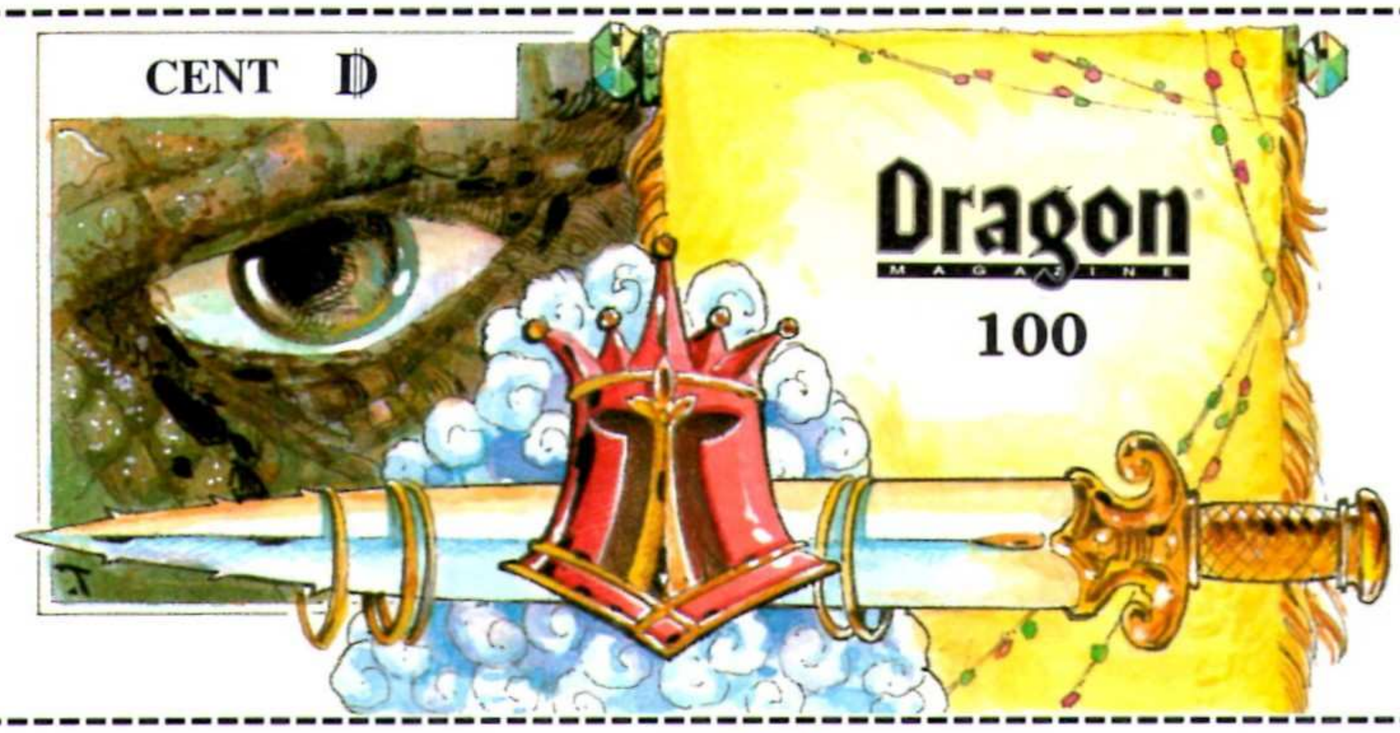
Ne manquez pas le départ des Vingt-Quatre Heures de Bral ! Vous trouverez dans cette rubrique les interviews des concurents et les pronostics de notre envoyé spécial, Clad Valdinne. Mais d'abord, lisez son reportage p 23.

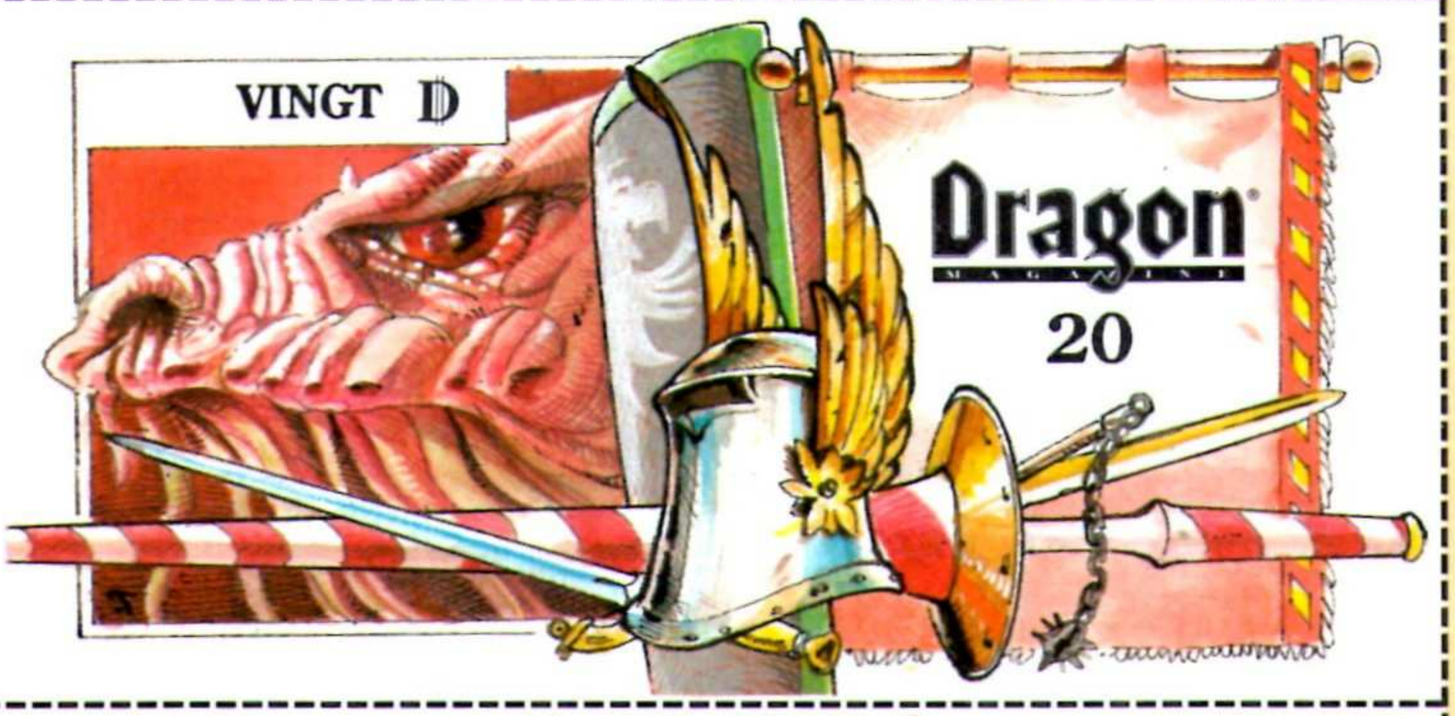
Toute correspondance concernant la Drakomega et la monnaie D doit être adressée à Hexagonal, DRAGON® Magazine, (Banque des Dragons/Drakomega), 115, rue Anatole France, 93700 DRANCY.

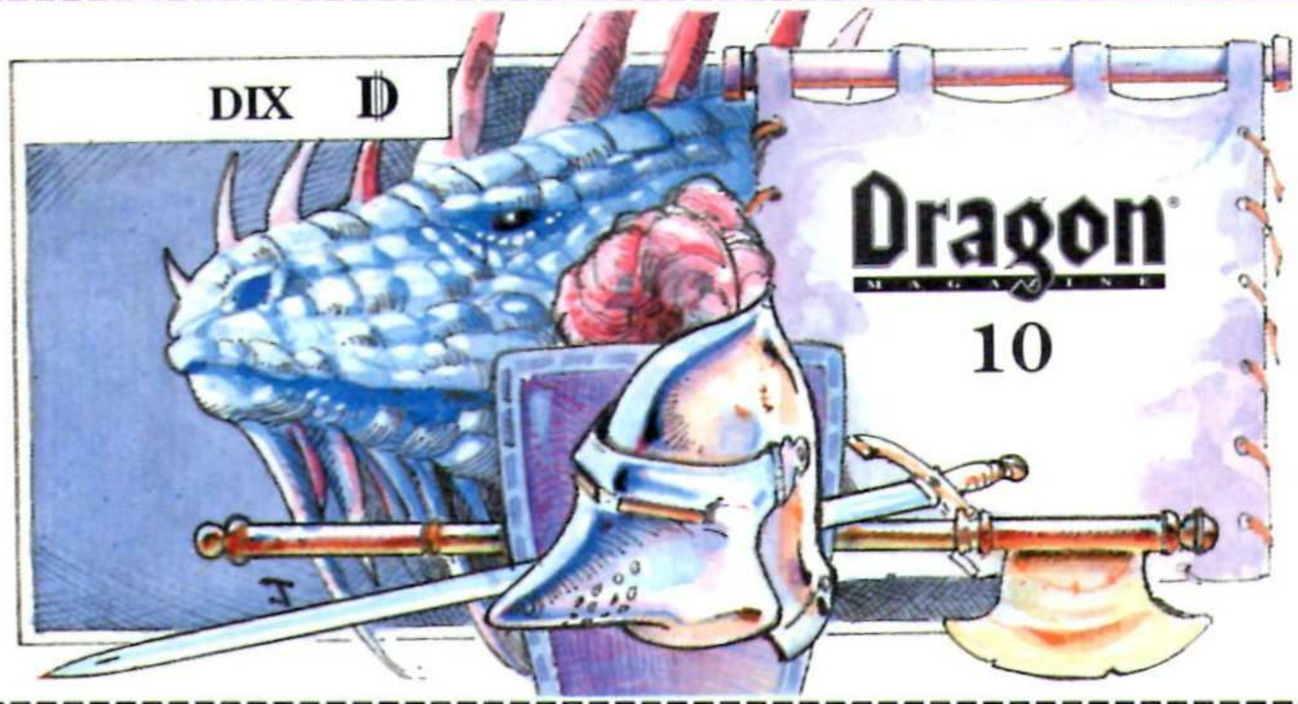
Les conditions totalement nouvelles dans lesquelles se déroule cette troisième Drakomega rendent les pronostics difficiles. Deux facteurs devraient cependant jouer : d'abord, il s'agit d'une course d'endurance, ce qui avantage les vieux dragons. Ensuite, les séances d'essai de la Drakomega ont montré que la plupart des concurrents s'adaptaient mal à l'effet gravifique — cette sensation de déséquilibre qui vous saisi au franchissement d'un plan de gravité. La manière dont chaque dragon surmontera cette difficulté pourrait s'avérer décisive.
Après les essais, nous avons recueilli les impressions des concurrents.

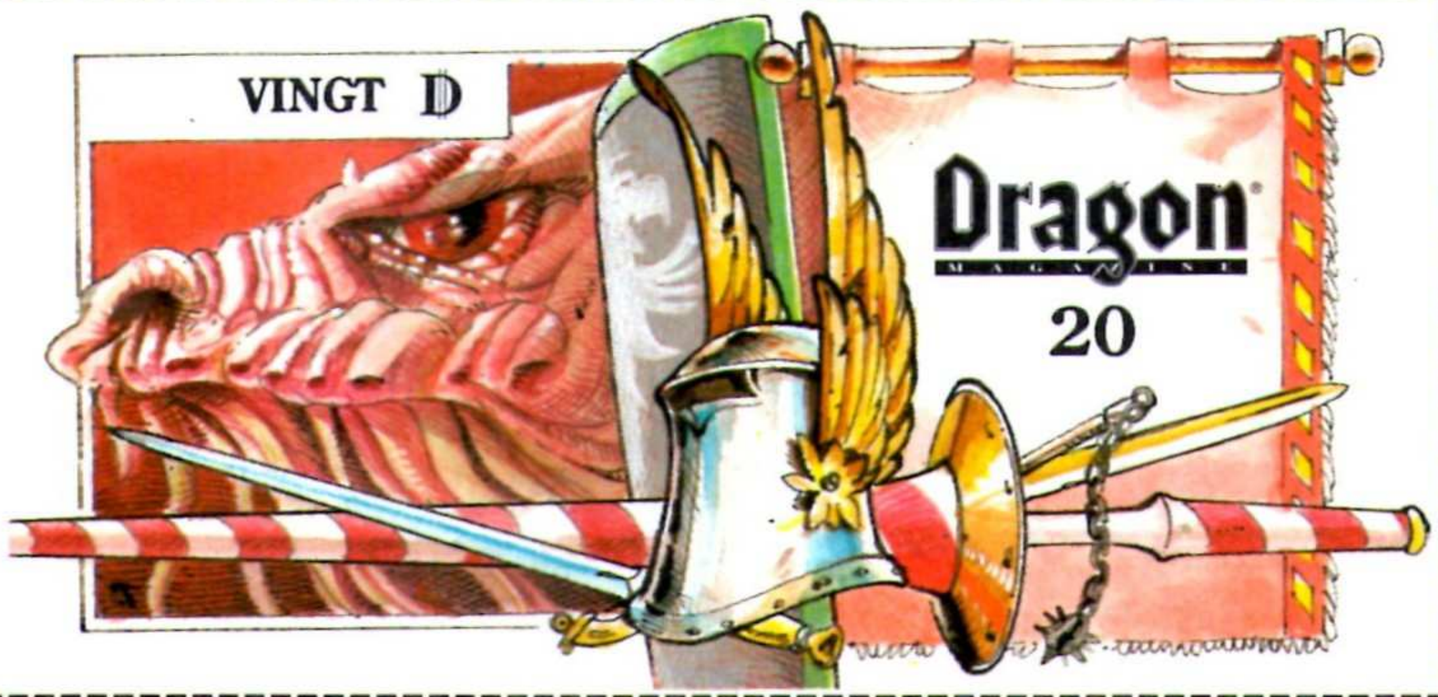
N° 1 — R'RAÏ l'Argenté, monté par Sherrila.
Le grand vainqueur de l'épreuve précédente semble se re-

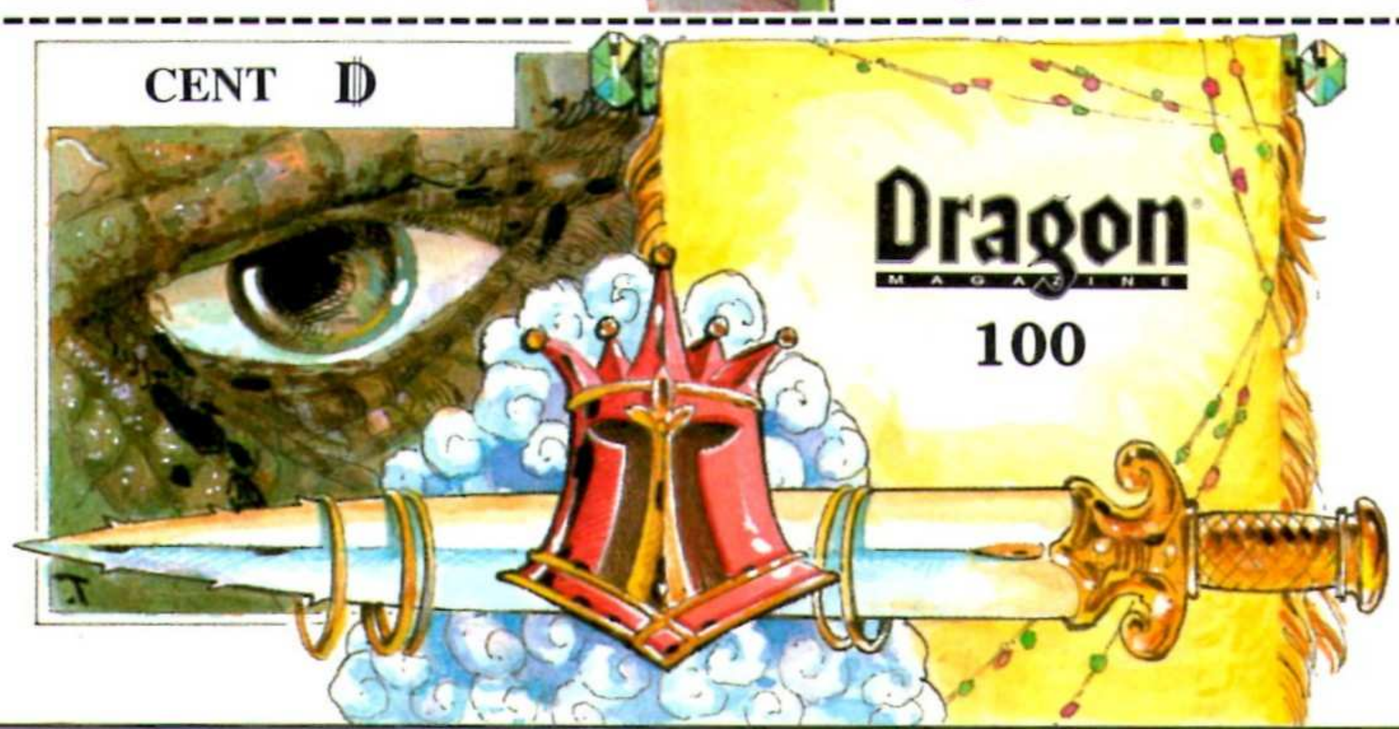












poser sur ses lauriers. Il est vrai que rien ne l'avantage dans cette course. L'endurance n'est pas son fort, et, cette fois-ci, aucun courant ascendant ne viendra le propulser jusqu'à la ligne d'arrivée.

"Oui, c'est vrai, c'est assez particulier comme parcours. Mais j'aime cet endroit. Il me rappelle mon nuage natal, en plus animé. C'est la première fois que je vais dans l'espace et je ne regrette pas le voyage. Je crois que je vais profiter des pauses de ravitaillement pour visiter une ou deux tavernes avec Sherrila. Sous forme humaine, bien sûr...

— Mais vous n'êtes quand même pas là pour faire du tourisme !? Il y a une course à gagner !

— Oui, bien sûr. Mais d'un autre côté, se laisser obséder par la victoire n'est pas une attitude très saine..."

N° 2 — OBSIDIAN le Noir, monté par Nor-Demlach.

Obsidian est celui des concurrents qui s'est entraîné le plus longtemps à piquer sur le plan de gravité. Son irritation devant ses pertes de contrôle répétées était visible. Toutefois, il semble avoir fait de gros progrès, et une course d'endurance n'est pas pour lui déplaire.

"Ce que je pense de cette saleté de plan de gravité ? C'est une belle c... ! J'ai l'impression de monter vers le bas, ou de descendre vers le haut. A mon âge, les organisateurs auraient pu m'épargner ça !

— Vous comptez tout de même bien courir ?

— Hein ! Ce n'est pas un minable petit effet gravifique qui va m'en empêcher ! Vous inquiétez pas.

— D'autant plus que cette fois-ci vous ne risquez pas de vous perdre...

— Comment !?! Espèce de..."

Je prends aussitôt congé, légèrement brûlé par des postillons d'acide fumant. Après m'être rincé le visage, je me dirige vers la cabine de l'équipage bleu.

N° 3 — CYAN le Bleu, monté par Droffilcegamirkamizadrosias.

Cet équipage est sans doute l'un des plus motivés depuis les débuts de la Drakomega. S'il a manqué de chance jusqu'ici, Cyan compte aujourd'hui parmi les favoris grace à sa maîtrise étonnante du piqué.

"Vous avez vu ? Une vraie partie de plaisir. On se laisse tomber, ensuite, votre élan vous fait monter assez haut de l'autre côté pour qu'il vous suffise de planer vers l'autre extrémité du Roc avant de recommencer à piquer. Je vais tous les laisser sur place cette fois-ci !"

Derrière lui, Droffil pousse un grognement. "Votre cavalier n'a pas l'air de partager votre enthousiasme," hasardé-je.

"Ne faites pas attention à lui, c'est un aigri. Moi, je suis sûr que nous la gagnerons, cette course."

N° 4 — OPALE le Blanc, monté par Gloribaukos.

Fidèle à son habitude, Opale n'a pas daigné ouvrir la gueule pour nous parler. Mais le magicien qui le monte s'est montré plus bavard.

"Bon, oui. Nous avons eu quelques problèmes au premier

essai. Mais on apprend par ses erreurs. Sa Blêmitude Opalescente estime désormais pouvoir contrôler l'effet yo-yo."
Un instant, le mage se penche vers moi pour qu'Opale n'entende pas : "En confidence, je ne crois pas que nous pourrons battre l'équipage bleu. Il est trop fort. Mais j'espère une honorable seconde place..."

N° 5 — BRISEUS le Bronze, monté par Lu-Lanba.
On s'était habitué à voir le vénérable Briseus terminer ses courses loin derrière le peloton. Mais, sur Bral, il a étonné tout le monde par ses acrobaties spatiales.
"Hum, c'est vrai que l'effet gravifique ne m'a pas surpris. Hum. C'est que, voyez-vous, je connais ça. Dans mon jeune temps, je suis déjà allé une ou deux fois dans l'espace. Hum. J'ai même participé à la Guerre Non-Humaine aux côté des elfes. Lu-Lanba était capitaine de man-o'war en ce temps-là. Hum."
L'elfe aux formes pourtant si juvéniles fait un signe d'assentiment avant de prendre la parole : "A l'époque, il était indispensable de savoir combattre — et donc, pour Briseus, de savoir voler — en gravité plane. Nous n'avons pas oublié cet entraînement."

N° 6 — MAGANTA la Rouge, montée par Ekir d'Yriendih.
En ravitaillant judicieusement, l'hybride de wiverne compensera peut-être son manque d'endurance. On a vu à l'entraînement qu'elle pouvait franchir le plan de gravité sans perte de vitesse, mais que son style laissait à désirer. La mésaventure de son cavalier en témoigne
"L'effet gravifique ? Ce n'est pas un problème. C'est cet humain, là, qui sait pas se tenir. De toute façon, pour gagner, le règlement ne m'oblige pas à le garder sur mon dos."
Et, se tournant vers Ekir : "T'as compris ce que j'ai dit, minable ? Accroche-toi bien si tu ne veux pas retourner dire bonjour aux scaveurs. J'aime autant te dire que ça va chauffer. Et ce n'est pas toi qui m'empêchera de gagner ! "

INFLUENCER LA COURSE

Cette fois encore, vous pouvez invoquer les bonnes grâces d'Himmutwel, demi-dieu du risque et des paris. Sur votre bulletin de participation à la Drakomega, mettez une croix dans la case de l'événement pour lequel vous priez. Celui qui rassemblera le plus de croix se produira par la volonté d'Himmutwel.

LES ÉVÉNEMENTS

A) Bien que l'accès aux docks soit sévèrement réglementé pendant la durée de la course, un sidewheeler gnome s'approche au mépris des consignes de sécurité. Par malchance, il croise la trajectoire de Cyan, et l'équipage bleu s'engouffre en piqué dans la cheminée du vaisseau. Avant que

AU-DELÀ DES ÉTOILES

✷ Quittez votre monde pour un fantastique voyage intersphéral à bord du *Draco Venturus*.

✷ Logé dans une des plus belles suites du navire, invité à la table de Sir Everard, découvrez dans un confort parfait les splendeurs de l'espace profond. Visitez un monde exotique à chaque escale, et assistez aux épreuves de la célèbre Drakomega !

VOUS AUSSI VOUS POURREZ DIRE :
"J'ÉTAIS SUR LE *Draco Venturus* !"

✷ Hâtez-vous : il n'y a que six places disponibles pour cette croisière de prestige.

✷ Prochaine destination du *Draco Venturus* : après le Roc de Bral, le monde de Nehwon.

✷ Référez-vous à la page 85 pour les modalités de retrait du billet.

BULLETIN DE PARTICIPATION A LA DRAKOMEGA

• Je prie pour l'événement :

A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E ☐ F ☐

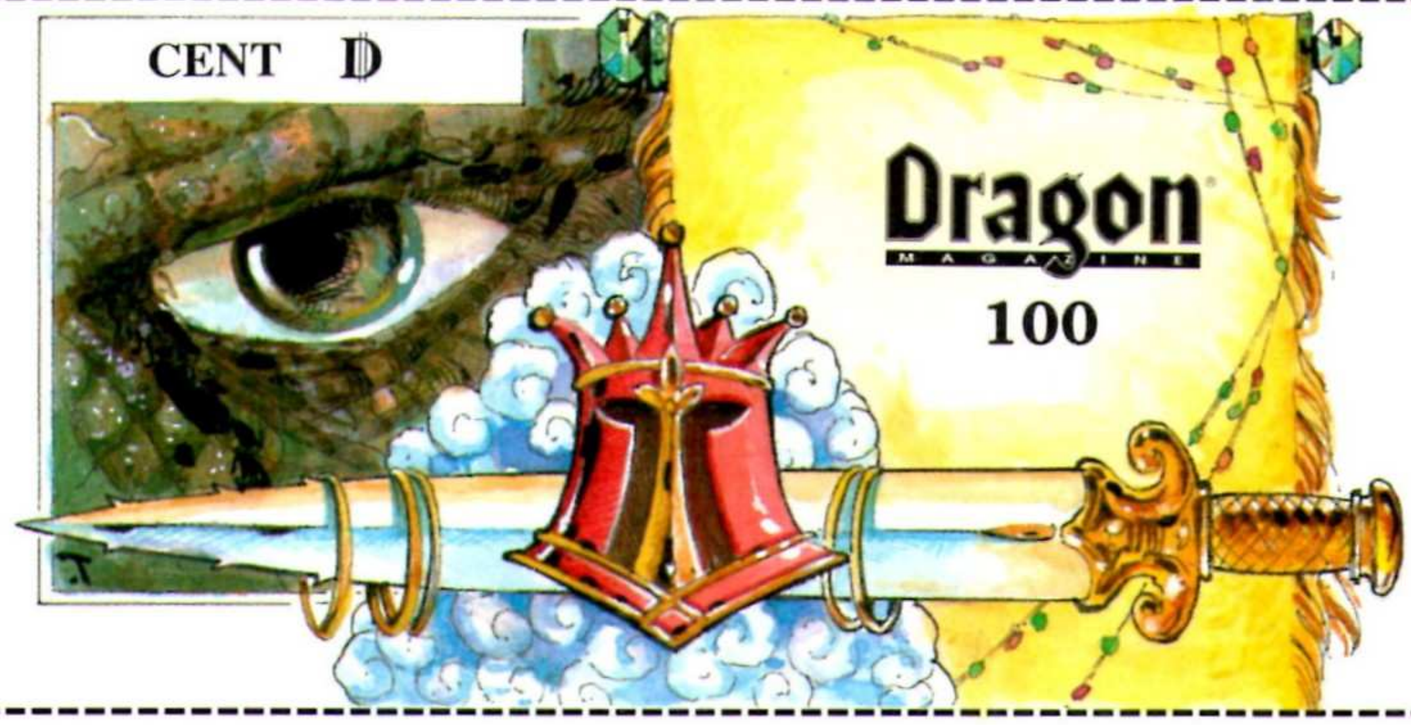
• Je parie sur :

1) R'raï ☐ 2) Obsidian ☐ 3) Cyan ☐
4) Opale ☐ 5) Briseus ☐ 6) Maganta ☐

• Je mise sur ce dragon : ..... D

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....

Bulletin à découper ou à photocopier et à envoyer avant le 4 janvier 1994 à :
HEXAGONAL — DRAGON® Magazine — (Banque des Dragons — Drakomega)
115, rue Anatole France – 93700 Drancy



RÉSULTATS DE LA VENTE AUX ENCHERES DU N° 14

Lot N°1 : Guillaume SOLER (64) peindra la superbe figurine 200 mm offerte par FENRYLL. Il aura dû miser 5.263 Dragons pour obtenir ce chef-d'œuvre, avec une dédicace de l'artiste.

Lot N°2 : Est-ce pour la signature de l'auteur ou pour son roman que Gautier LARNICOL (80), Christian HELD (91) et Pierre MASANABA (65) ont dépensé leurs économies ? Chacun remporte un exemplaire du *Chien de Guerre* dédicacé par Moorcock avec des sommes de 1.963, 1.503 et 1.476 Dragons. Un grand merci aux éditions L'ATALANTE pour ce cadeau.

Lot N°3 : Trois albums dédicacés d'*Aquablue IV*, de Cailleteau et Vatine étaient offerts par les éditions DELCOURT. Christophe VASSEUR (62), Olivier et Cédric PREDINE (31) et Filisvagor HOFFMANN (74) les recevront chez eux grâce à des mises de 2.206, 1.616 et 1.437 Dragons. Merci également à Filisvagor pour son bouquet.

Lot N°4 : Le dernier exemplaire de DRAGON® MAGAZINE N°0, un collector très recherché, a été gagné par Dominic MARCHAND du Québec avec 1.363 Dragons.

Lot N°5 : Sandra OLIVIER (94), Jacky BUYCK (14) et Thierry ASSA (63) sont des fans de Tolkien comblés, ils remportent avec 2.117, 1.643 et 1.608 Dragons des coffrets luxe du *Seigneur des Anneaux* offerts par HARPER & COLLINS. Le texte est l'original, en anglais. Merci à Thierry ASSA pour son enchère clairement rédigée. Prenez-en de la graine !

Lot N°6 : Stéphan BRICOGNE (31) gagne grâce à son incomparable méthode de calcul la totalité des mises de notre petit jeu. 68 dinosaures sont nécessaires à la sustentation de nos hordes barbares. Les 430 Dragons lui reviennent donc de droit.

Réglement

La Drakomega est un jeu ouvert à tous
à l'exception des collaborateurs de DRAGON® Magazine
et de leur famille. Seuls seront pris en compte les bulletins lisibles,
correctement remplis (un seul nom de dragon et un seul événement), et expédiés
avant la date limite.
Il est possible de parier sur plusieurs dragons en envoyant
plusieurs bulletins **dans des enveloppes séparées**.
Chaque enveloppe ne doit contenir que votre participation
à la Drakomega, à l'exclusion de tout autre courrier.
Un bulletin n'est valable que s'il est découpé ou photocopié
(**non recopié**) et accompagné d'une somme en billet Dragons
découpés à l'unité, correspondant à la mise notée.
Aucune autre devise n'est acceptée pour engager des paris.
Si une seule des conditions ci-dessus n'est pas remplie,
le pari est nul et les billets perdus.

SPÉCIAL DRAKOMEGA

les congénères de Droffil inventent une machine susceptible de dégager le dragon de la chaudière, les autres concurrents auront pris plusieurs tours d'avance.

B) Les otyughs(1) du ballast avant parient qu'ils aspergeront d'immondices le prochain dragon à passer. C'est Briseus qui se présente, pour recevoir un plein chargement d'épluchures. Atteint dans sa dignité, le vénérable dragon de bronze interrompt sa course le temps d'apprendre aux otyughs les bonnes manières.

C) La veille de la course, des vaisseaux ont ravitaillé en eau le Roc de Bral. Ils ont tracté des astéroïdes de glace pour les laisser fondre dans le lit du lac. Le lendemain, celui-ci ressemble à un petit coin d'arctique avec ses icebergs miniatures. Une aubaine pour Opale qui trouve là un emplacement idéal pour se ravitailler et reprendre des forces.

D) C'est par le Joyeux Beholder, l'établissement du Gros Luigi, que R'raï et Sherrila décident de commencer leur circuit des tavernes de Bral. En l'honneur du vainqueur de la Drakomega du Kartakass — lequel arbore fièrement son trophée — Luigi offre une tournée de *Sparqueline*. Revigorés par ce breuvage tonique, l'équipage décolle sans plus éprouver le besoin de se ravitailler jusqu'à la fin de la journée.

E) Les séances d'essai ont été payantes pour Obsidian, qui a parfaitement mémorisé la topographie du Roc. Quand les gouvernes changent d'orientation pour faire pivoter la cité dans l'ombre du soleil, il est le seul parmi les concurrents à pouvoir éviter de faire un détour. Au lieu de longer les grandes voiles de cuir, il calcule sa trajectoire pour se glisser dessous en rase-motte.

F) Frustrés de leur repas pendant les séances d'essai, les scaveurs lancent une deuxième attaque contre Ekir d'Yriendih. Maganta ne veut prendre aucun retard et largue volontairement son cavalier. Elle se fatiguera moins, mais aura-t-elle la patience de terminer la course sans l'influence apaisante d'Ekir ?

COMMENT PARTICIPER ?

Découpez ou photocopiez le bulletin de participation.
Cochez l'événement pour lequel vous "priez".
Cochez le nom du dragon sur lequel vous pariez.
Indiquez la somme (en Dragons) que vous misez sur lui.
Inscrivez vos nom et adresse.
Envoyez ce bulletin avant le **4 janvier 1994** sans oublier d'y joindre les billets Dragon correspondants à votre mise.

LES RÉSULTATS

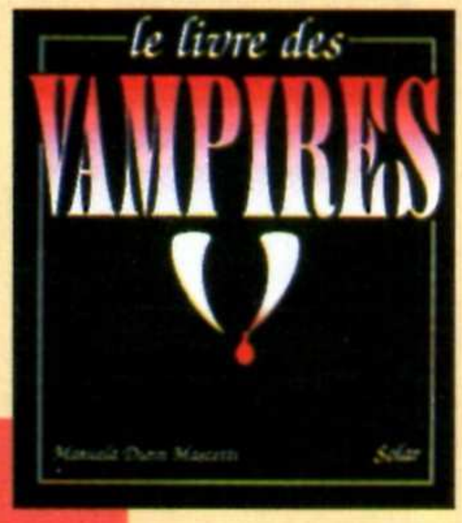
Le départ de la course sera donné après la date limite de l'envoi des bulletins. Nous publierons les résultats dans notre numéro 16. Si vous avez parié sur le vainqueur, vous recevrez vos gains par courrier — une somme qui sera calculée au pro-rata de votre mise, moins les retenues d'usage.

(1) Les otyughs sont des coprophages au corps boursouflé munis de tentacules. Sur Bral, ils sont affectés au largage des ordures.

VENTE AUX ENCHÈRES

(date limite : 4 janvier 1994)

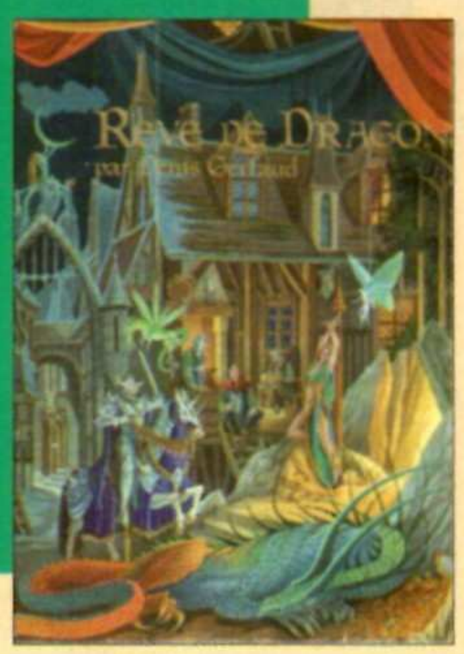
Toute correspondance concernant la monnaie D doit être adressée à HEXAGONAL (Banque des Dragons), 115 rue Anatole France, 93700 Drancy

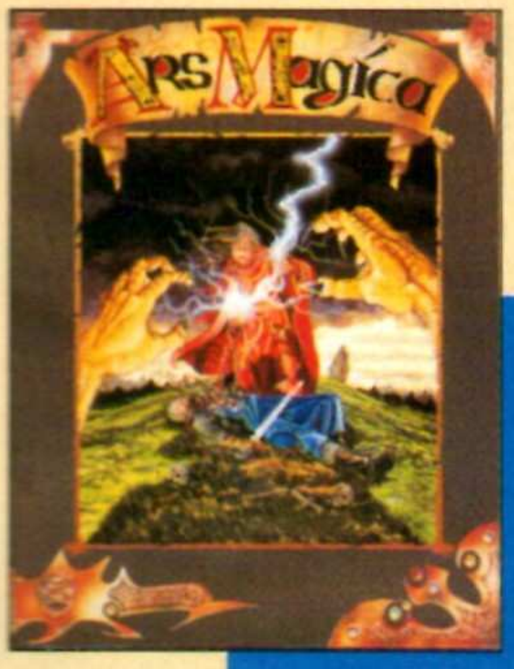


Lot n°1 : Les éditions SOLAR proposent aux "mordus" (hum, hum) *le Livre des vampires*. Cet ouvrage inspiré contient tout ce que vous vouliez savoir sur les morts-vivants buveurs de sang.
Les textes sont fort bien écrits, et merveilleusement illustrés : dessins, photos extraites de vieux films de la Hammer et superbes photos originales. Chaque cimetière, chaque manoir mériterait d'être encadré !
Mise à prix : 20 Dragons, 5 gagnants.

LOT N°2 : Vous vouliez des posters, en voilà ! ORIFLAM offre à 4 d'entre vous un poster de la taille d'une affiche de cinéma ! Chaque poster reproduit la couverture d'un jeu : vous avez le choix entre le chevalier de *Pendragon*, le Champion Éternel de *Stormbringer*, le guerrier de *RuneQuest* ou le câblé de *Cyberpunk*. **Précisez quel poster vous préférez** : la meilleure enchère de chaque catégorie remportera un des lots !
Mise à prix : 15 Dragons, 4 gagnants.

LOT N°3 : C'est le retour de *Rêve de Dragon*, le jeu de rôles français mythique. MULTISIM offre à 5 dracophiles un exemplaire de la nouvelle édition. Elle se présente dans un grand coffret contenant *le Livre des voyageurs* (règles et création de personnages), *le Livre du Haut Rêve* (pour les magiciens), *le Livre du monde* (monstres, background, aide à la maîtrise et 3 scénarios), un livret reprenant les principaux tableaux et, enfin, un écran reproduisant la superbe couverture de Florence Magnin. Accessible aux débutants comme aux vieux routards, ce jeu est illustré de 140 dessins signés Roland Barthélémy.
Mise à prix : 25 Dragons, 5 gagnants.





LOT N°4 : Vous voulez encore des posters ? En revoici !
JEUX DESCARTES met aux enchères 20 posters du jeu de rôles *Ars Magica* (déjà disponible en magasin).
Attention, pour cette enchère très spéciale, les gagnants seront ceux dont la mise sera classée entre la onzième et la trentième. Autrement dit : les dix plus fortes mises perdent, et les vingt suivantes gagnent ! Inutile, donc, de dépenser une fortune. Faites preuve d'intuition et vous pourrez bientôt accrocher sur votre mur préféré le poster du jeu des magiciens.
Mise à prix : 10 Dragons, 20 gagnants.

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 misée est toujours perdue, que vous remportiez l'enchère ou non. Aucun Dragon (même tatoué...) ne sera retourné à son ex-propriétaire.
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 sont expédiées **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. Patience !
10) Totalement 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 ENCHÈRES DU N°15
(date limite : 4 janvier 1994)

Nom .....
Prénom .....
Adresse complète .....
.....
.....

Lot	Je mise			
N°1	.....	D	N°4.....	D
N°2	.....	D	N°5.....	D

Poster choisi : .....

Total Misé..... D

❑ dont 250 D que je gagne en m'abonnant ci-joint.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)
A compléter même si vous commandez d'anciens numéros.

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 en plus la somme de 250 D.

❑ qui me seront envoyés séparément.

❑ que je mise tout de suite aux enchères ci-jointes.

(A remplir TRES LISIBLEMENT en MAJUSCULES)
A compléter même si vous vous abonnez.

ANCIENS NUMEROS

Nom .....
Prénom .....
Adresse complète .....
.....
.....

Je participe aux frais de port et d'emballage :

❑	1 ex.	+ 15 F =	50 F	❑	10 ex.	+ 60 F =	410 F
❑	2 ex.	+ 25 F =	95 F	❑	11 ex.	+ 60 F =	445 F
❑	3 ex.	+ 30 F =	135 F	❑	12 ex.	+ 60 F =	480 F
❑	4 ex.	+ 35 F =	175 F	❑	13 ex.	+ 65 F =	520 F
❑	5 ex.	+ 45 F =	220 F	❑	14 ex.	+ 65 F =	555 F
❑	6 ex.	+ 50 F =	260 F	❑	15 ex.	+ 65 F =	590 F
❑	7 ex.	+ 55 F =	300 F	❑	16 ex.	+ 65 F =	625 F
❑	8 ex.	+ 55 F =	335 F	❑	17 ex.	+ 70 F =	665 F
❑	9 ex.	+ 60 F =	375 F	❑	18 ex.	+ 70 F =	700 F

Je commande DRAGON® Magazine :

... n°2 ... n°3 ... n°4 ... n°5 ... n°6
... n°7 ... n°8 ... n°9 ... n°10 ... n°11
... n°12 ... n°13 ... n°14 ... n°15

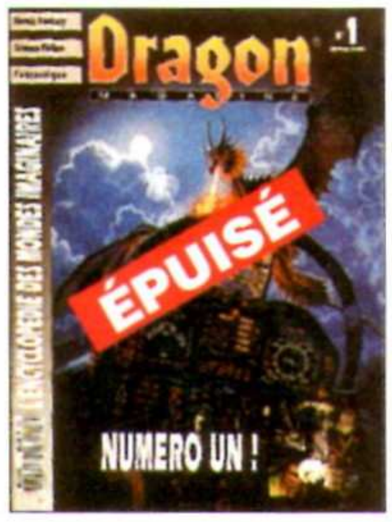
Découpez, photocopiez ou recopiez le bulletin et envoyez-le dûment rempli, accompagné de votre règlement à l'ordre de :
DRAGON® Magazine, *115 rue Anatole France, 93700 Drancy (mandats: à l'ordre de :* **Hexagonal, ref. Dragon Magazine**).

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.*

Comptez un délai de 2 à 3 semaines pour l'envoi des anciens numéros commandés.

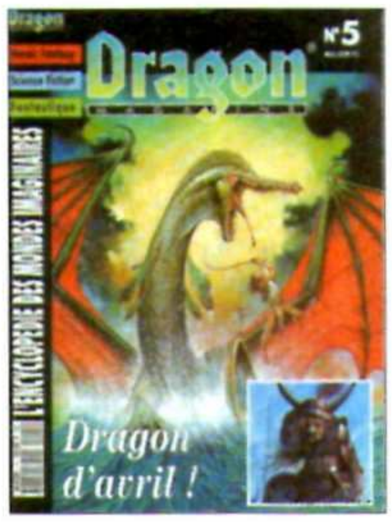
N°0 : Les dragons : écologie du dragon rouge – Rêve de dragon • Cyborg : Le point de vue d'Asimov – Blade Runner • Elfes noirs : Les enfants de la Déesse Araignée – Fëanor le Maudit • Jeu de rôles : Cauchemar pour archimage I – Affronter un dragon – Magie de dragons.

Total des D dans ce n° : 32



N°1 : Les montures ailées : Pern – De l'œuf au dragon – Le ciel vous appartient • Reportage lovecraftien : Voyage à Arkham • Guerre et magie : Traité des cinq pouvoirs – Les batailles fantastiques • Les Seigneurs du Mal • Nouvelle : Les Monstres, de Robert Sheckley • Jeu de rôles : Cauchemar pour archimage II – Nouvelle classe : l'Anti-Paladin • Figurines : Peinture enamel.

Total des D dans ce n° : 52



N°5 : Dragon D'Avril : Jeux farfelus & Flippers • Monde Réel : Nous vivons dans un monde fantastique – Extrait de roman, Les Fourmis de Bernard Werber • Orques et Semi-Orques : Leur point de vue sur le monde. Leurs dieux – Les orks du futur • Jeu de Rôles : Tricher ? c'est facile ! – Les insectes géants dans AD&D® – La langue orque • Figurines : Les space-marines.

Total des D dans ce n° : 52

N°6 : Lovecraft : Les fondements du mythe – Le Livre Noir de Shub-Niggurath • Rêve de licorne : l'écologie de la licorne – Extrait de La Fille du roi des elfes de Lord Dunsany • Warhammer 40 000 : L'Empereur crucifié – 6 jeux dans l'univers de WH 40K • Nouvelle : Le voleur aux yeux bleus • Jeu de Rôles : Le Livre Noir pour l'Appel de Cthulhu – Les driders – Les licornes dans AD&D® – Warhammer 40 000 : le jeu de rôles • Figurines : Les chevaux.

Total des D dans ce n° : 58

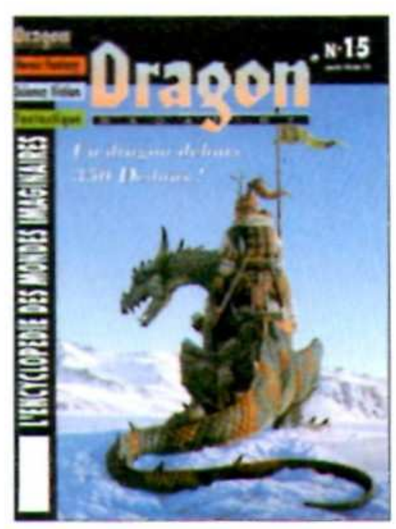
Poster du n°9

N°10 : Vikings : Le Jugement des lances – La Danse des morts • Forteresses : La Vie de château – La Guerre de siège • Griffons et basilics : Leurs écologies • Jeu de rôles : Les morts-vivants vikings – Deux plans de château • Figurines : Les 4 éléments.

Total des D dans ce n° : 58

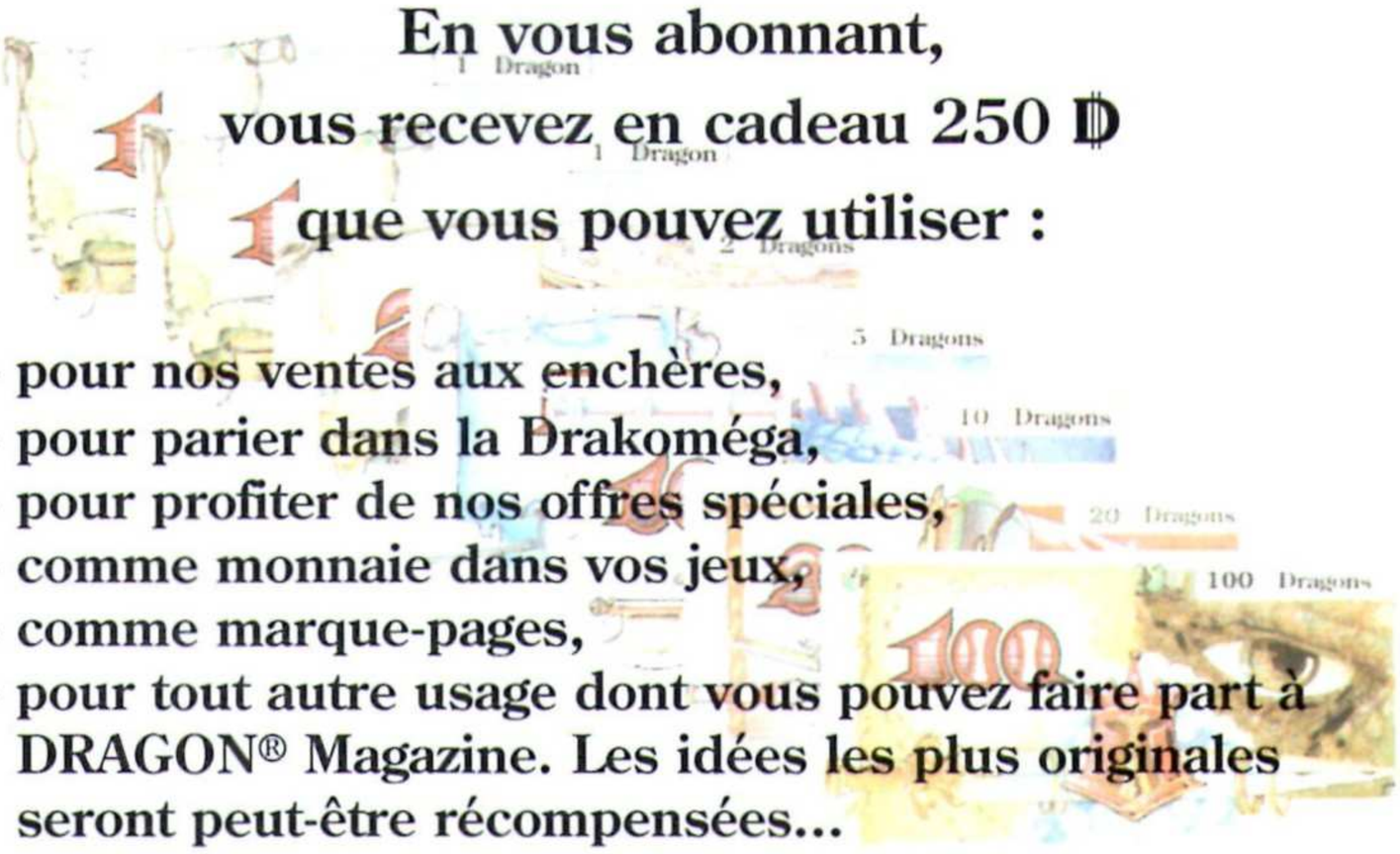
N°14 : Dinosaures : Confrontation – La vie privée des dinosaures – Dinotopia • Berserker : Les Guerriers-fauves • Waterdeep : Bienvenue à Waterdeep – Coup-d'œil sur Undermountain • Jeu de Rôles : du sang chaud pour les dinos – Le berserker, combattant ultime – Port-aux-Crânes • Figurines : Dinorama.

Total des D dans ce n° : 63



N°15 : Spelljammer® : Baptême du ciel – Tel peuple, tel vaisseau – La Drakomega dans l'espace – • Kenders : Les grandes vadrouilles • Invités de Noël : Rodney Matthews – Santa Claus • Jeu de Rôles : Les plans du Draco Venturus – Les kenders, mains dans vos poches • Figurines : Une succube phosphorescente.

Total des D dans ce n° : 350



En vous abonnant, vous recevez en cadeau 250 D

que vous pouvez utiliser :

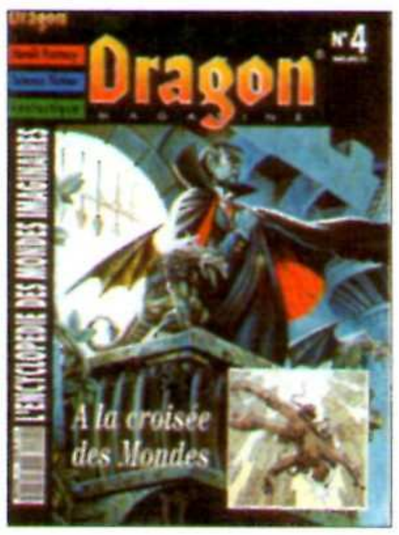
- pour nos ventes aux enchères,
- pour parier dans la Drakoméga,
- pour profiter de nos offres spéciales,
- comme monnaie dans vos jeux,
- comme marque-pages,
- pour tout autre usage dont vous pouvez faire part à DRAGON® Magazine. Les idées les plus originales seront peut-être récompensées...

N°2 : Battletech : La Genèse – La guerre au XXXIème siècle • Epées magiques : Stormbringer – Extrait de roman, Waterdeep • Elfquest : Sous la lumière des lunes – L'écologie du loup • Nouvelle : Sang de dragon • Jeu de rôles : La personnalité de votre épée – La carafe d'eau infinie – Monstre : La vouivre • Figurines : Peinture acrylique.

Total des D dans ce n° : 52

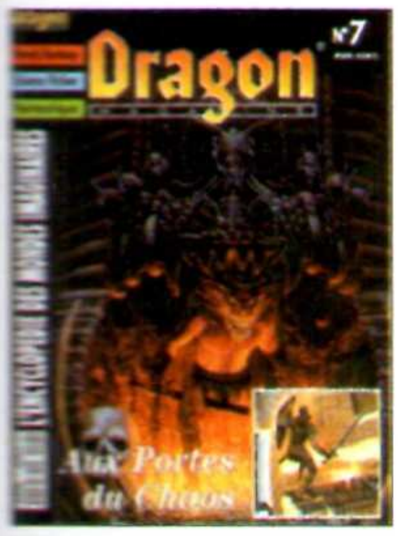
N° 3 : Alien : Le cauchemar révélé – Extrait de roman – Jeux & figurines • Hobbits & Halflings : Bilbo, la BD – Le point de vue du Halfling • Réalité Virtuelle • Nouvelle : La ballade de Droone • Jeu de rôles : Les aliens dans les donjons – Aventuriers et dieux chez les halflings – Nouvelle classe : le Gardien Halfling – Monstres : Mimique & Dragon des sables • Figurines : Peinture à l'huile.

Total des D dans ce n° : 58



N°4 : Valérian, la BD. : A la recherche de Laureline • Vampires : Dracula et les autres – A quoi rêve un vampire ? • Mondes de jeu : Huit univers – Les Royaumes Oubliés – Elminster • Initiation : HeroQuest – Dungeons & Dragons® Basic • Jeu de Rôles : Vie et mœurs des Shingouz – Le Livre des Métamorphoses • Figurines : Armures et dentelles.

Total des D dans ce n° : 58

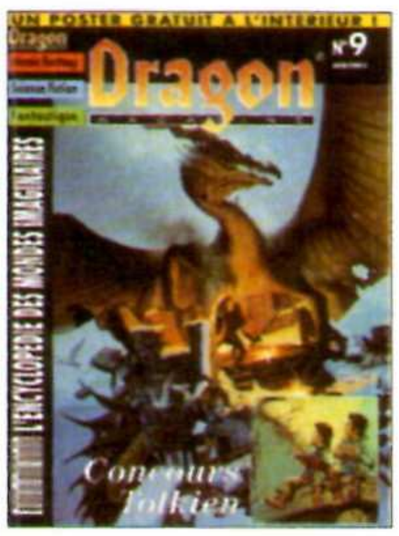


N°7 : Les portes : Portes piégées et portes magiques – Brèches entre les mondes.• Moorcock : Le Champion Eternel – Interview de Moorcock – Nouvelle, La pierre d'achoppement de M. Moorcock • Combat Spatial : Pilotez un chasseur dans Star Wars – Test micro : Epic, Wing Commander II • Jeu de Rôles : L'écologie de la sangsue géante – Les énigmes • Figurines : Montures étranges.

Total des D dans ce n° : 52

N°8 : Dark Sun™ : Visions d'un monde cruel – interview de Brom • L'épée de cristal : Une quête sans espoir ? • Liches et dracoliches : Tuer la mort – Le Culte du Dragon • Jeu de rôles : Les Rkiinoors pour Star Wars – La lichéfaction – les dracoliches pour AD&D® • Figurines : Morts-vivants.

Total des D dans ce n° : 58



N°9 : Chevaliers : Pour l'honneur ! – Du chevalier au paladin • Tolkien : Un chapitre inédit – Interview de Pete Fenlon • Doppelgänger : Quitte ou double • Jeu de rôles : Le shopping du Bazar du Bizarre – Paladins et chevaliers pour AD&D® – Les dix commandements du paladin • Figurines : Une scène de Bilbo le Hobbit • Et un Poster !

Total des D dans ce n° : 121

N°11 : Nains : Un grand peuple – Par ma barbe ! – La Moria • Guilde de magie : Rejoignez l'Arcanium • Avril : Des jeux complets – Steve Jackson • Improbable : Le trou rampant – Portes, monstres et trésors – Cauchemar pour Archimage III • Jeu de rôles : Le langage des nains – Plans d'une guilde de magie • Figurines : Les Dragons, 1ère partie.

Total des D dans ce n° : 58

N°12 : Dragons : L'écologie des dragons maléfiques – Seul face à la bête • Dragonlance® : Une brève histoire de Krynn – Cœur de flamme – La Drakomega sur Krynn • Étoile Noire : L'Étoile de la Mort – Tueur d'Étoile – Star Tour • Jeu de rôles : Dragonlance®, guide pratique – Les gnomes de Krynn • Figurines : Les Dragons, 2e partie.

Total des D dans ce n° : 68

N°13 : Ravenloft® : Une bouteille à la brume – Le demi-plan de l'effroi – La Drakomega au Kartakass • Malédictions : Les mots qui blessent • Fin du monde : Apocalypses • Jeu de rôles : Ravenloft®, guide pratique – Malédictions pour PJ – Les pièges • Figurines : Bâtiments SF.

Total des D dans ce n° : 63

N°16 :
SORTIE LE :

16 Février 1994

N°17 :
SORTIE LE :

13 Avril 1994

N°18 :
SORTIE LE :

15 Juin 1994

Pour ne plus rater un seul Dragon

COMMANDEZ LES NUMEROS QUI VOUS MANQUENT

(en utilisant le bon de commande des anciens numéros de la page ci-contre)

et

ABONNEZ-VOUS pour 1 An (soit 6 numéros)

- Vous économisez le prix d'un numéro (175 F = {5 x 35F} + {1 x 0F} = 6 numéros)

- Vous gagnez 250 billets Dragons (utilisables dès votre souscription)

- Vous recevez DRAGON® Magazine directement chez vous.

Dragon®

KENDERS

Les Grandes

N'écoutez pas les mauvaises langues. Les kenders sont des gens charmants, joyeux et insouciants, avec lesquels on ne s'ennuie jamais. Toutefois, mieux vaut les éviter.

D'après
Roger E. Moore

Adaptation
Luc Masset

Si un rat peut y aller, deux kenders y sont déjà.

Krynn est un monde dangereux, peuplé de minotaures, de dragons, de chevaliers de la mort... mais ces périls, un héros peut les affronter avec une épée bien affûtée et un cœur vaillant, tandis que d'autres sont plus insidieux. Je pense à certain petit peuple aux habitudes étranges, qu'on rencontre partout, qui se mêle de tout, et dont la fréquentation peut mener un être normal aux frontières de la folie. Il ne s'agit pas des gnomes bricoleurs[1]. Ceux-là sont dangereux, soit, mais ils ont tendance à rester entre eux.

Non, ceux dont je vais parler ici représentent le plus funeste fléau de la civilisation krynnienne : les kenders.

POURQUOI MOI ?

Pourquoi me suis-je donc laissé persuader de mener cette enquête sur les kenders ? Olianthe m'avait pourtant prévenu. Il a lui-même visité Kendermore il y a quelque temps :

"Si un asile libérait ses dingues et une prison ses voleurs afin qu'ils dirigent cette cité, m'a-t-il dit, le résultat ne serait pas pire. Là-bas, j'ai été volé une douzaine de fois — deux fois par des policiers et une fois par un mioche qui ne pouvait même pas atteindre mes genoux. J'ai été tourmenté par des centaines de milliers de questions, on m'a assommé de millions de mensonges et mon guide m'a épuisé en me faisant courir à travers la ville. Je me souviens que les habitants cherchaient un nouveau maire. La moitié d'entre eux voulait qu'un sphinx s'installe à l'Hôtel-de-Ville, partant du principe que ça n'avait jamais été le cas auparavant ; et l'autre moitié ? Et bien, ils étaient partis à la recherche d'un sphinx pour lui proposer la place !"

D'après Olianthe, les visiteurs restent rarement plus d'une semaine dans une cité kender, à moins d'avoir un sens de l'humour perverti ou une bonne dose de folie. Il m'a tout de même adressé à un humain qui connaît bien les kenders et même qui les côtoie (preuve d'instabilité mentale, mais passons...). Il s'agit d'un certain Docteur Phineas Curick, dont la boutique est sise Avenue du Goulot à Kendermore, dans la péninsule de Goodlund, continent d'Ansalon, sur Krynn.

S'ÉGARER À KENDERMORE

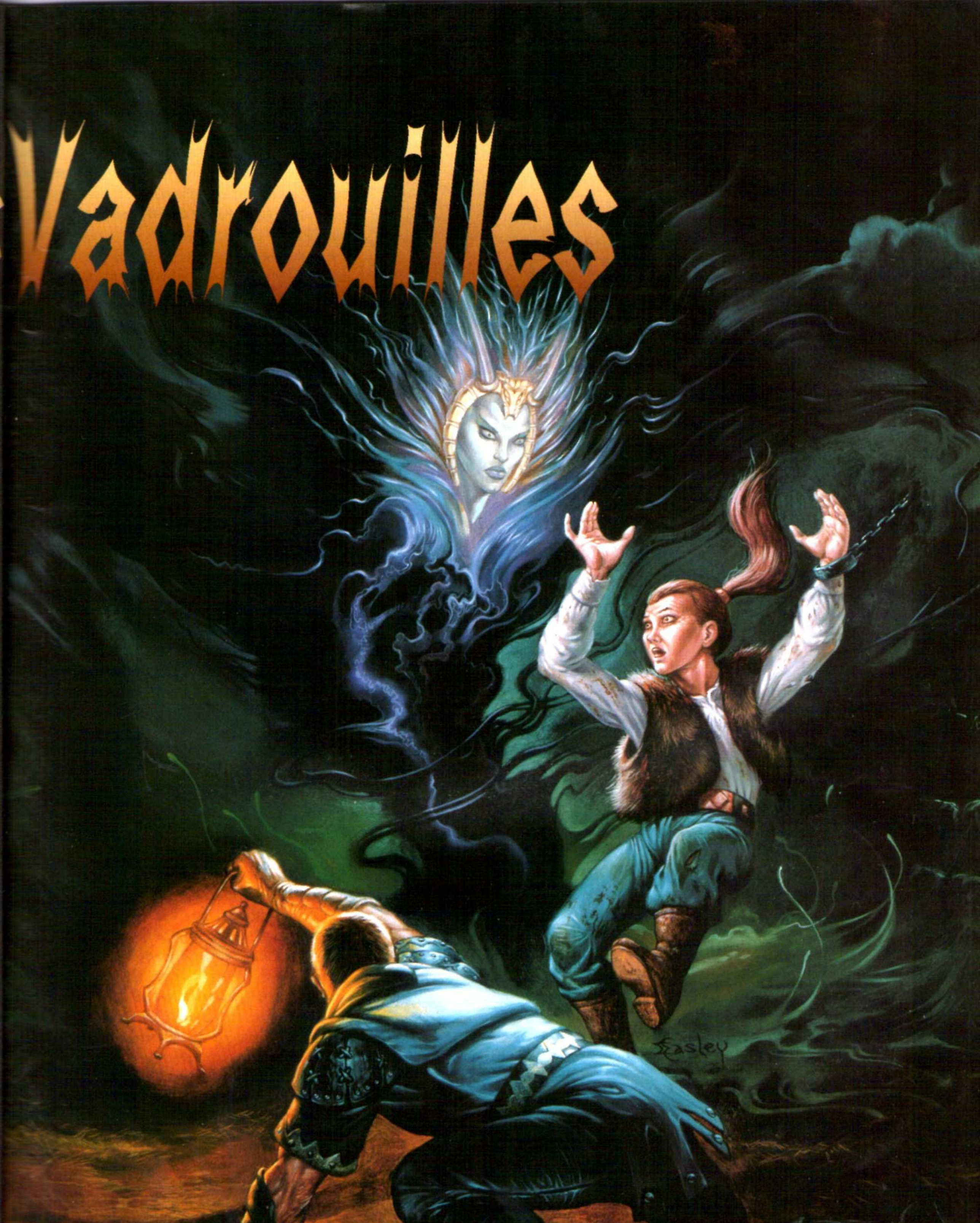
La cité de Kendermore est construite dans la forêt du même nom, soixante kilomètres à l'intérieur des terres. Vue de loin, elle ressemble à n'importe quelle grande ville, avec ses maisons entassées, quelques tours ou clochers. Mais, dès les faubourgs, on perçoit une différence : aucune des rues ne donne une perspective dégagée vers l'intérieur de la ville. Cependant, toutes sont signalées par des plaques ou des pancartes apposées, semble-t-il, un peu au hasard.

Alors que je stationne devant un poteau indiquant par des flèches deux directions différentes pour se rendre à l'Hôtel-de-Ville, un petit groupe de kenders en bleu de travail s'approche. L'un d'eux, qui semble être le contremaître, avise le poteau et déclare : "C'est celui-là." Aussitôt il donne ses instructions aux autres : "Bien, Jessel, tu grimpes sur les épaules de Bildar ; Giblart sur celles de Jessel ; Sterpwitz sur Giblart ; et Leverton, monte au sommet." Le contremaître recule d'un pas pour embrasser d'un seul regard toute la pyramide de kenders : "Ouais, je crois que c'est assez haut. Maintenant, Leverton, tu prends le marteau et... Oups ! Attendez, c'est moi qui l'ai." Et le kender-en-chef sort un marteau de sa poche d'un air penaud ; aussitôt, chacun redescend des épaules de l'autre, Leverton prend le marteau puis la pyramide se recompose.

Pendant qu'on cloue un nouveau panneau indiquant une troisième direction pour l'Hôtel-de-Ville,

(1) Voir DRAGON® Magazine n°12. Dans un dossier consacré à Krynn, l'univers AD&D® de DRAGONLANCE®, vous trouverez un article sur les gnomes bricoleurs.

Vadrouilles



"Kendermore" de Easley.
Inconscients et téméraires, les kenders provoquent les pires catastrophes. Ce jour-là, Tass a bien failli ouvrir un passage à la Reine des Abysses.

KENDERS

"The Ransom Note", de Larry Elmore.

Le célèbre Tasslehoff Burrfoot, porte l'arme traditionnelle des kenders : le hoopak.

UN HÉROS DE LA LANCE

Courte biographie de Tasslehoff Burrfoot.

Kalin "Tasslehoff" Burrfoot quitte Kendermore dès son plus jeune âge en compagnie de ses parents. Jusqu'à seize ans, il vit avec sa famille parmi les hommes des plaines.

C'est alors que la vadrouille le prend. Tass se montre fort précoce en ce domaine — les récits d'aventures et de voyages de son oncle Trapspringer y sont probablement pour quelque chose. Avant de partir à la découverte du monde, le jeune kender reçoit de Trapspringer un gros paquet de cartes géographiques. Il ne cessera jamais de les compléter et d'en ajouter d'autres à sa collection.

Tass rencontre le demi-elfe Tanis et le nain Flint après avoir trouvé dans sa propre poche un bracelet appartenant à ce dernier. Les trois aventuriers deviennent vite les plus grands amis du monde, même si Flint ne manque pas une occasion de rembarrer le kender.

Au cours de la Guerre de la Lance, Tass et ses amis rejoignent Raistlin, son jumeau Caramon, Sturm et d'autres pour former la compagnie des Héros de la Lance. En plusieurs occasions, les compagnons du kender ont bien du mérite à ne pas l'étrangler ; notamment, le jour où ils s'aperçoivent que Tass les guide avec une carte antérieure au Cataclysme, lequel a bouleversé la géographie de Krynn. "Mais... je pensais que PC signifiait 'positivement correcte' — pas Pré-Cataclysme..."

Tasslehoff Burrfoot a pourtant survécu à la Guerre de la Lance et parcourt encore le monde à la recherche de l'aventure.

L.M.

je demande mon chemin au contremaître. "L'Avenue du Goulot ? Simple. Après le grand arbre vert, prenez à droite — ou peut-être à gauche ? — Faites deux tours sur vous-même, dépassez les géraniums rouges — ils sont très jolis d'ailleurs, vous les avez vus ? — Et avant d'avoir dit ouf vous êtes là où vous êtes !"

Je m'étais pourtant juré de ne rien demander à un kender ! Mais ils ont l'air si serviables et gentils. Personne n'est plus jovial qu'un kender satisfait et leurs visages engageants vous amènent naturellement à lier conversation avec eux.

Par certains côtés, ils ressemblent à des enfants humains, mais leurs oreilles pointues et leur musculature les en distinguent clairement. Ils ont les cheveux blonds, châtains, châtain clair ou roux qu'ils coiffent en nattes ou en une queue de cheval portée très haut sur le crâne. Les kenders de sang royal ou noble tressent leurs pattes en petites nattes. Le plus souvent, des plumes, des rubans, des perles ou d'autres babioles colorées sont accrochés dans leurs cheveux.

On dit souvent que les kenders sont "parcheminés". En effet, une fois la quarantaine atteinte, ils arborent une étonnante quantité de petites rides sur un visage toujours juvénile. Elles leur donnent un aspect étrange quand on les voit de près mais eux-mêmes trouvent cela très séduisant.

TROIS NOMS POUR UNE SEULE RUE

Abandonnant la pyramide de kenders à son travail signalétique, je me dirige vers ce que je suppose être le centre ville. J'imagine qu'un plan de Kendermore ressemblerait à une boîte d'asticots en folie : pas une seule rue n'est droite, et la plupart sont des culs-de-sac. Il semblerait même que certaines maisons aient été construites en plein milieu de la chaussée. A l'inverse, certaines rues passent à travers les maisons — et pas forcément au rez-de-chaussée. Les noms mêmes des artères sont de peu d'utilité pour s'y retrouver. Ainsi, la Grand'Rue est une petite venelle dans les faubourgs, la Rue Droite forme une spirale, l'Allée de l'Impasse est ouverte aux deux bouts et la Rue Sans Retour est un double cul-de-sac !

Après une demi-journée d'errance dans Kendermore je finis par trouver le cabinet du Docteur Curick, à deux pâtés de maison seulement de mon point de départ. Rien d'étonnant si je n'ai pas trouvé plus tôt l'Avenue du Goulot : elle s'appelle le Boulevard des Framboises sur le trottoir d'en face et le Raccourci à deux cents mètres de là.

La maison du Docteur Phineas Curick ne diffère guère des autres édifices de Kendermore. Il semblerait que la tradition architecturale kender veuille que chaque étage soit moins achevé que le précédent. Ainsi, le rez-de-chaussée présente un aspect normal

alors que le premier n'a pas de mur de façade. Le second semble complet, mais j'apprendrai par la suite que certaines pièces n'ont pas de portes, et qu'il est donc impossible d'y entrer. Quant au grenier, il ne lui manque que les tuiles. Ce nonobstant, on remarque, à certains aménagements rationnels — une toile tendue sur la facade du premier, une échelle de corde menant à une fenêtre du second... — que la maison n'est pas occupée par un kender.

OÙ AVEZ-VOUS MAL ?

J'attends le Docteur Curick dans son antichambre en compagnie d'une dizaine de kenders. Aucun d'entre eux ne semble en mauvaise santé, à part peut-être cette jeune délurée dont les index sont coincés aux deux extrémités d'un long tube. Tous ces impatients patients sont curieux d'apprendre la raison de ma présence ici. Suis-je là pour voir le Docteur n'Yeux ? Ou le Docteur n'Os ? A moins que ce ne soit pour le Docteur Dents ? Je ne pensais pas être entré dans une clinique et il me faut plusieurs minutes pour comprendre que les kenders donnent un nom différent au Docteur Curick selon le mal qui les affecte.

Assailli de questions de toutes sortes ("Vous avez mal où ?", "Vous êtes humain, hein ?", "Où avez-vous trouvé ces magnifiques lunettes ?"), je me sens presque défaillir. Par bonheur, la porte du cabinet s'ouvre avant que la tentation de fuir ne me prenne. Aussitôt, le silence se fait et tous les regards convergent vers un humain chauve, de haute taille, accompagné d'un kender.

"Voilà, Monsieur Tripstick, hurle l'homme, si vous gardez ces bouchons de cire dans les oreilles pendant deux semaines, vous entendrez beaucoup mieux après les avoir enlevés. Ça fait dix pièces de cuivre.

— Merci, Docteur n'Oreilles, répond le kender sur le même ton. Mais je n'ai pas de monnaie sur moi. Vous prendrez bien un bonbon ?"

Fouillant dans sa poche, le kender en retire un immonde agglomérat de bonbons et de bouts de ficelle colorés. Avec un soupir à fendre l'âme, le docteur retire au kender ses bouchons auriculaires avant de l'escorter *manu militari* vers la porte.

Ceci fait, il se retourne vers l'assistance toujours silencieuse : "Qui est le suivant ?"

Une douzaine de mains se lèvent :

"Moi !

— Non, moi !

— Nous !

— Eux !"

Une bagarre éclate alors, telle que je n'en ai jamais vu : toute cette meute gesticulante de kenders semble y prendre le plus grand plaisir et quand l'un d'eux sort de la mêlée c'est pour mieux y replonger, ou encore pour lancer des insultes qui feraient rougir la Reine des Ténèbres elle-même.

"Tass and Fizban" de Elmore.
La curiosité des kenders atteint la fascination pour les choses de la magie.

Profitant de la confusion, je m'approche du Docteur Phineas Curick et je me présente. Il se déclare enchanté de me voir. Certainement, il répondra volontiers à mes questions, pourvu que je l'aide à fermer boutique. Il nous faut vingt bonnes minutes pour persuader les kenders présents que le Docteur est fermé pour le reste de la journée, qu'il faut revenir demain et que s'il vous plaît rendez-moi mes lunettes.

TOUT CE QUI N'EST PAS CLOUÉ

Quelque temps plus tard, je m'assieds avec Phineas Curick devant une bonne bouteille de vin de Hylo. Nous nous sommes installés dans son cabinet, qui est confortable, mais me rappelle un peu celui de mon dentiste. Le docteur m'avoue d'ailleurs que

c'était là sa première formation avant qu'il ne s'installe à Kendermore, il y a environ dix ans.

"Mais pourquoi avoir choisi de vivre parmi les kenders ? Ils sont tellement... énervants.

— Oh, c'est tout simple. Certaines gens n'appréciaient guère mes talents ailleurs, et ici, il y avait une place à prendre. Les kenders ont une légère tendance à l'hypochondrie, voyez-vous. En d'autres termes, ils trouvent intéressant d'être malades. Malheureusement, ils ont une santé de fer ; aussi s'inventent-ils des maladies.

— Vous profitez donc de leur crédulité !?

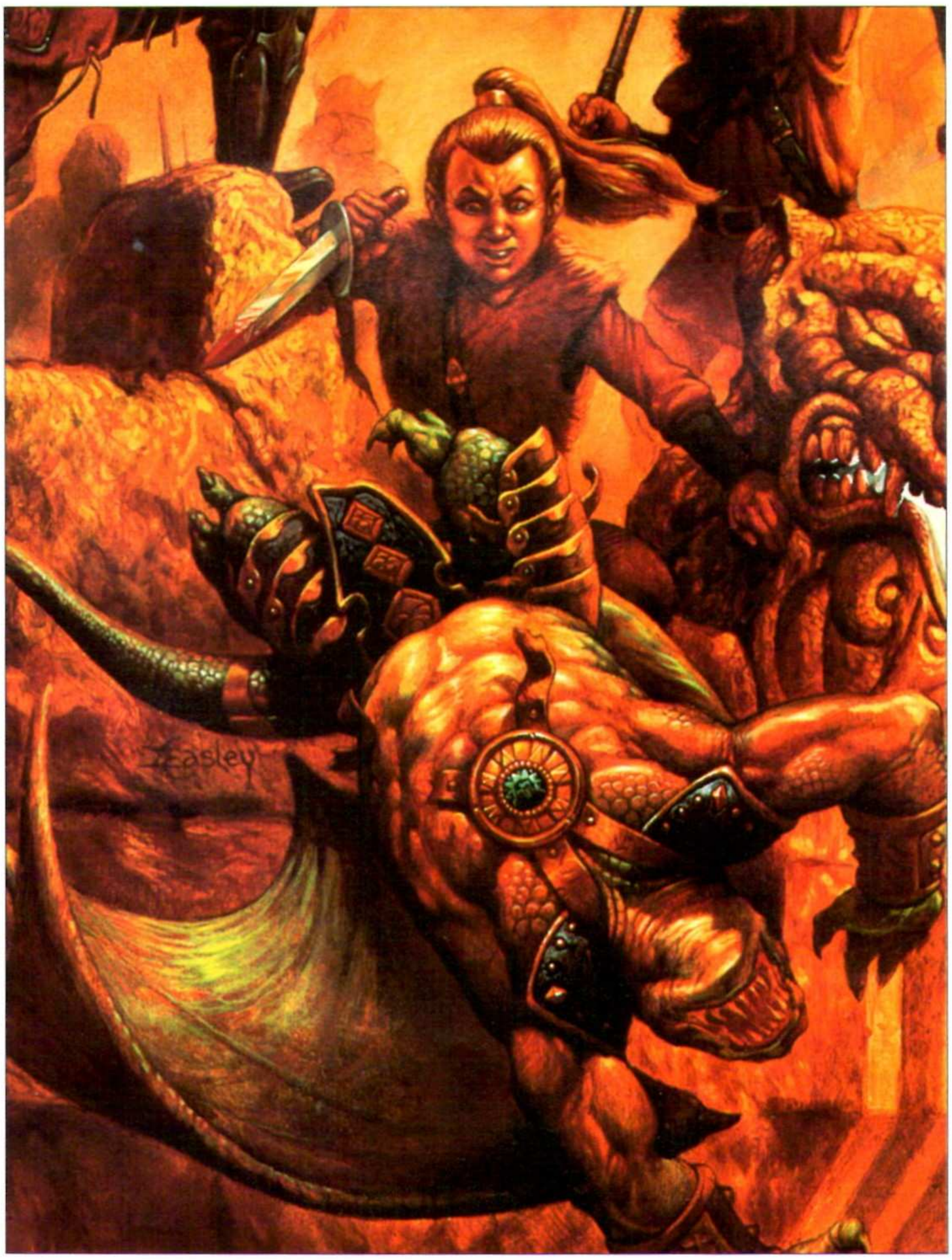
— Allons, point de grands mots. J'aime à penser que mes services leur sont salutaires : je les aide à sortir de leurs maladies imaginaires. De plus, les accidents sont fréquents à Kendermore, et je suis aussi là pour réparer les petits bobos."

J'en viens alors au sujet de ma visite et presse le bon docteur de me dire tout ce qu'il sait sur les kenders.

"Vous savez, après toutes ces années que j'ai vécues parmi eux, ils arrivent encore à m'étonner. Toutefois, je pense pouvoir dire que quatre traits de caractère fondent la personnalité d'un kender et le distinguent radicalement d'un humain."

Le docteur les énumère alors sur ses doigts : les kenders ignorent totalement la peur ; leur curiosité n'est jamais satisfaite ; ils ont la bougeotte ; enfin, ils ramassent tout ce qui n'est pas cloué sur place (toutefois un kender muni d'un arrache-clou ne se laissera pas arrêter par ce détail, m'assure-t-il).

"The Siege of Kalaman", de Easley.
Le risque attire les kenders comme l'or les dragons.



LE COURAGE DE L'INCONSCIENCE

A ce que je crois comprendre, l'intrépidité commune à tous les kenders équivaut à une ignorance totale du danger. Ce n'est pas du courage, me dit le docteur, mais de l'inconscience : ils sont incapables d'évaluer la gravité d'une situation, même la plus désespérée.

"Tenez, vous voulez un exemple ? En 346 eut lieu le grand incendie de Kendermore. J'y étais. Il y avait une tornade d'une violence inouïe, la foudre s'était abattue aux quatre coins de la ville mettant le feu partout. Dans une cité humaine, les gens auraient fui, pris de panique, ou se seraient organisés pour éteindre le feu. Ici, rien de tout ça. Les rues étaient encombrées de kenders. Certains voulaient sortir de la ville, d'autres y entrer. Il y avait des kenders qui allaient aux puits avec des seaux vides, d'autres y allaient avec des seaux pleins. Des kenders couraient en tout sens avec des baquets, des baignoires, des pichets, des rouleaux à pâtisserie, des échelles, des animaux empaillés, des pots de chambre ou bien les mains en coupe pour arroser le feu. Aucune panique dans tout cela, personne n'était effrayé. Ils avaient même l'air de s'amuser. Mais je n'avais jamais vu un tel chaos, même à Kendermore.

— Comment cela s'est-il terminé ?

— Et bien, le fameux Tasslehoff Burrfoot était là, le héros de la Guerre de la Lance, sauf que c'était bien avant la guerre et qu'il n'était pas encore célèbre vu qu'il n'avait pas encore..."

Il me semble que ma tête se met à enfler.

"Un instant ! dis-je. Je ne vous suis plus.

— Oh, excusez-moi, à force de vivre avec les kenders, il m'arrive de parler comme eux. Bref, avec l'aide de Tasslehoff, j'ai pu organiser une brigade anti-feu," termina-t-il modestement.

Je m'arrête un instant de prendre des notes. Quel est donc ce curieux grattement ? Une souris ? Mais le Docteur Curick poursuit déjà.

"ÇA LES PREND VERS VINGT ANS"

"En fait, ce qui pousse les kenders vers le danger, c'est leur curiosité.

"L'un d'eux m'a dit un jour 'Se faire écraser par un char-à-bœufs ne serait pas aussi fascinant que,

disons, tomber d'une falaise dans la gueule d'un lion en feu. *Ça*, ce serait intéressant !'"

Crrr, crrr... Encore ce bruit. On dirait que la souris est dans le buffet.

"Admettons, dis-je, mais ce kender-là devait plaisanter...

— Non, non, je vous assure. Certes, les kenders sont capables de comprendre qu'il faut de la prudence en toute chose, mais leur curiosité incontrôlable leur attire des ennuis. Ils ont besoin de fouiner partout. Un kender ne veut surtout pas être le second à visiter les Cavernes de l'Indicible Fatalité — il lui faut être le premier. Lui faire remarquer que personne n'en est jamais revenu ne sert à rien. En fait, si l'on pouvait décrire ce qui rend ces cavernes indicibiement fatales, cela ne pourrait qu'exciter davantage sa curiosité.

"Il y a quelques années j'avais pensé monter une affaire en profitant de la curiosité des kenders. Vous savez quelque chose du genre : 'Visitez les dangereuses Ruines de l'Est.' Le problème c'est que tous les habitants de Kendermore connaissaient déjà les Ruines de l'Est par cœur."

Cette dernière réflexion me surprend : "Je ne vous imagine pas en organisateur de voyages.

— Ah, et pourtant... Ce serait quelque chose de fort rentable par ici. Vous savez que les kenders adorent voyager, partir à l'aventure. Ils appellent ça la 'vadrouille'. Ça les prend au début de l'âge adulte, vers vingt ans.

"Apparemment, la curiosité naturelle du kender, son désir d'action, s'emballent à cette période. Quelque chose le pousse alors à vagabonder de par le monde aussi loin qu'il le peut. La vadrouille peut durer plusieurs années.

— Voilà qui explique la présence de kenders partout sur Ansalon," hasardé-je.

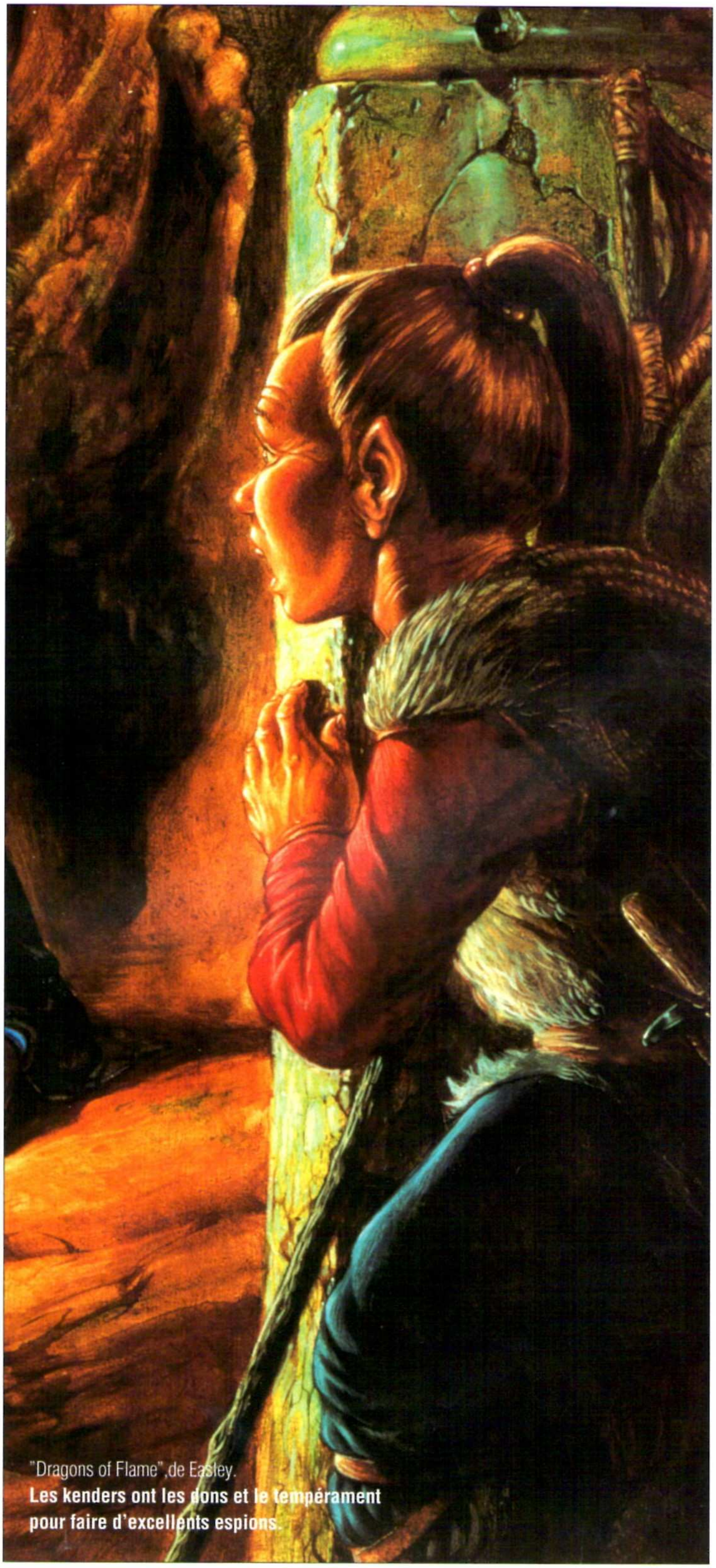
Le Docteur Curick acquiesce. Comme je m'étonne qu'il y ait encore des kenders à Kendermore, il me raconte l'histoire suivante.

Un jour, quelqu'un s'aperçut que la ville se dépeuplait. Tout occupés à parcourir le vaste monde, les gens ne songeaient pas à fonder une famille. C'est pourquoi le Conseil Municipal décida de choisir au hasard un conjoint pour chaque nouveau-né. Le Code de Conduite Kender oblige les promis à se marier aux alentours de leur trente-cinquième anniversaire. Cette mesure a permis de rétablir l'équilibre des naissances à Kendermore.

"Avant la Guerre de la Lance, Tasslehoff Burrfoot en a d'ailleurs subi les conséquences. Il avait oublié qu'il devait se marier. Le Conseil Municipal a donc dépêché un chasseur de primes pour le ramener, mais il est revenu de son plein gré pour sortir son oncle de prison."

Je m'étonne qu'un peuple si insouciant et enjoué puisse mettre les gens en prison.

"Oh, n'ayez pas d'inquiétude, me rassure Phineas. La prison de Kendermore est un palais. Le plus



"Dragons of Flame",de Easley.
Les kenders ont les dons et le tempérament pour faire d'excellents espions.

"The Companions" de Caldwell.

Tasslehoff Burrfoot et Flint Fireforge. Une solide amitié unit le nain et le kender, malgré leurs caractères radicalement différents.

beau bâtiment de la ville, avec des jardins, des dorures partout... L'oncle de Tasslehoff y était très bien. Une vraie prison n'aurait pas pu le retenir de toute façon."

Crrr, crrr. Dans le buffet, la souris semble acquiescer.

KENDER-SURPRISE

J'interroge le docteur sur la réputation de voleurs des kenders : ils sont pires que des halflings, paraît-il.

"Ils ne sont pas vraiment voleurs, me répond Phineas. Plutôt kleptomanes. Mais contrairement aux humains atteints de kleptomanie, les kenders ne sont pas malades. J'appelle ça du tripotage. C'est leur curiosité qui les amène à tripoter les biens d'autrui. Après, ils oublient de les rendre, c'est tout.

— Ça revient au même : prendre quelque chose et ne pas le rendre, c'est du vol.

— Si on veut. Mais ils ne volent pas pour le profit. Pour commencer, ils n'ont même pas idée de la valeur des choses. A choisir entre un diamant de deux mille pièces d'or et un gros morceau de verre pourpre brillant, quatre-vingt-dix kenders sur cent prendront le morceau de verre. Les autres prendront les deux mais se débarrasseront d'abord du diamant. Aucun autre voleur ne ferait ça."

Cette fois-ci, la souris du buffet doit être prise de convulsions mortelles car le barouf qu'elle produit nous fait tout deux sursauter. Prudemment, le docteur se dirige vers le meuble et en ouvre brusquement les portes. Un kender âgé dégringole au milieu des tasses, des soucoupes et des petites cuillères.

"Trapspringer Furrfoot ! Que faites-vous donc dans mon buffet ?" s'exclame Phineas.

L'interpellé se relève, un grand sourire éclairant son visage ridé. "Moi aussi je suis content de vous voir. Comment ça va ? Vous me présentez à votre ami ?" Sur ce, il s'empare de ma main et commence à me la secouer avec vigueur. "Mon nom est Trapspringer Furfoot, c'est moi qui étais prisonnier. Et vous ?"

Me demande-t-il si, moi aussi, j'étais prisonnier ou bien quel est mon nom ? Je n'ai pas le temps d'en décider avant qu'il ne poursuive de sa voix excitée :

"J'ai entendu votre conversation en passant et je suis désolé de vous dire que je ne suis pas du tout d'accord."

Disant cela Trapspringer se tourne vers le docteur : "Nous ne sommes ni voleurs, ni kleptomanes, nous autres les kenders. C'est vrai qu'on trouve parfois des objets, mais c'est parce que les gens sont tellement distraits. Ils laissent traîner leurs affaires n'importe où. Alors nous, on les ramasse, pour éviter que ça se perde. C'est pas de notre faute si le propriétaire s'en va avant qu'on ait pu le lui rendre. Les gens ne tiennent pas en place et sont si peu soigneux..."

Tout en parlant, Trapspringer joue machinalement avec un curieux instrument suspendu autour de son cou. "Tiens c'est curieux, dit le docteur. On dirait exactement le stéthoscope que je cherche depuis la semaine dernière.

— Ah oui ? répond Trapspringer en rougissant. Oh, eh bien, écoutez, je vous l'offre. Il est sûrement moins joli que celui que vous aviez mais c'est de bon cœur."

La preuve est faite que les kenders n'aiment pas l'idée qu'on puisse prendre quelque chose à quelqu'un sans son accord préalable. "Voleur" est pour eux une insulte, même si, dans la pratique, ils "empruntent" constamment des objets en oubliant de les rendre — aussi bien aux étrangers qu'aux autres kenders. Manifestement, si un kender a besoin de

A LIRE

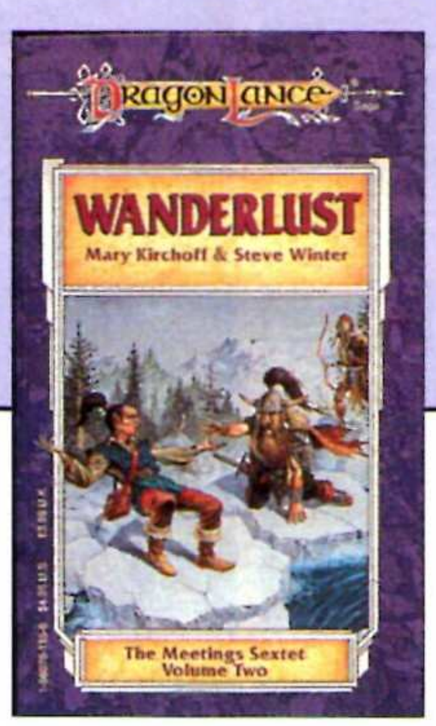
Les kenders apparaissent dans la plupart des romans en anglais consacrés à DRAGONLANCE®. Rares sont les héros qui ont pu échapper à leur présence désastreuse. Aventureux dans l'âme, les kenders sont eux-même les héros de quelques nouvelles publiées dans des recueils comme *The Reign of Istar*, *The Cataclysm*, *The War of the Lance* ou *Kenders, Gully Dwarves and Gnomes*. Il existe également deux romans qui mettent au premier plan le plus célèbre des kenders, le fameux Tasslehoff Burrfoot.

Wanderlust, de Mary Kirchoff et Steve Winter raconte comment le jeune Tasslehoff, peu après son départ en vadrouille, empoche accidentellement un joli bracelet. Ce bijou, convoité par plus d'un, l'entraîne dans des aventures où se joue le destin des elfes des mers. C'est dans ce roman que Tass rencontre ses meilleurs amis, Tanis le demi-elfe et Flint le nain.

Kendermore, de Mary Kirchhoff, centre son intrigue sur les fiançailles forcées de Tasslehoff. Pendant que notre pauvre kender est traîné sur toutes les routes d'Ansalon par une chasseuse de primes, son oncle Trapspringer vit une grande aventure dans les Ruines de l'Est en compagnie du Docteur Phineas Curick. Une bonne part de la matière de notre article vient de ce roman ; mais le kenderophile pourra y trouver bien d'autres informations sur Kendermore et ses habitants. Quant au kenderophobe, il saura à quoi s'en tenir sur ces petites pestes.

L.M.

Les ouvrages cités sont édités en anglais par TSR, Inc. et distribués en France par Jeux Descartes et Hexagonal.



quelque chose, il le prend. S'il voit quelque chose d'intéressant, il l'empoche. Cela explique ce dicton kender que citait mon ami Olianthe : "Un héritage, c'est quelque chose qui reste plus de trois semaines à la maison."

QUOLIBETS ET INVECTIVES

Alors que je me trouve plongé dans ces réflexions, la conversation s'anime entre Trapspringer et Phineas.

"Dites-moi Docteur, dit le premier. Je vous ai entendu dire que vous aviez sauvé Kendermore de l'incendie. Ça ne gêne pas un esprit soi-disant scientifique comme le vôtre de s'approprier les exploits des autres ? Si mon neveu Tasslehoff n'avait pas été là, vous courriez encore, dix ans après ! Parce que ce n'est pas la bravoure qui vous étouffe ! Et puis qu'est-ce qui vous permet de parler au nom des kenders ? Vous vivez à nos crochets depuis des années mais vous n'êtes qu'un charlatan. Médiocre avec ça !

Même un nain d'égouts pourrait vous en apprendre..."

Trapspringer continue ainsi à vilipender Phineas pendant un moment. Je m'attends presque à ce que le docteur empoigne l'indélicat pour le précipiter par la fenêtre. Mais, très calme, Phineas Curick se tourne vers moi et me chuchote à l'oreille : "Vous ai-je montré mon os de tyrannohamsterus rex ?

— Vous en avez trouvé un !?!" hurle le kender tout excité. Et avant que j'ai pu comprendre de quoi il s'agissait, les voilà lancés dans une joyeuse discussion sur un insignifiant scaphoïde que le docteur a sorti de sa poche.

Plus tard, il m'expliquera que les kenders ne sont pas sans défenses contre les plus grands qu'eux. Ils maîtrisent à la perfection l'art de la satire. Ils se livrent à la raillerie, au sarcasme et à l'insulte ouverte quand cela leur sied. Leur intense curiosité en fait d'excellents observateur de la nature humaine — ou semi-humaine. Les points faibles et les défauts des personnes qu'ils côtoient ne leur échappent pas, ce qui leur permet de lancer les insultes les plus cuisantes qui se puissent imaginer. Plus d'une bagarre générale à été provoquée par la satire d'un kender.

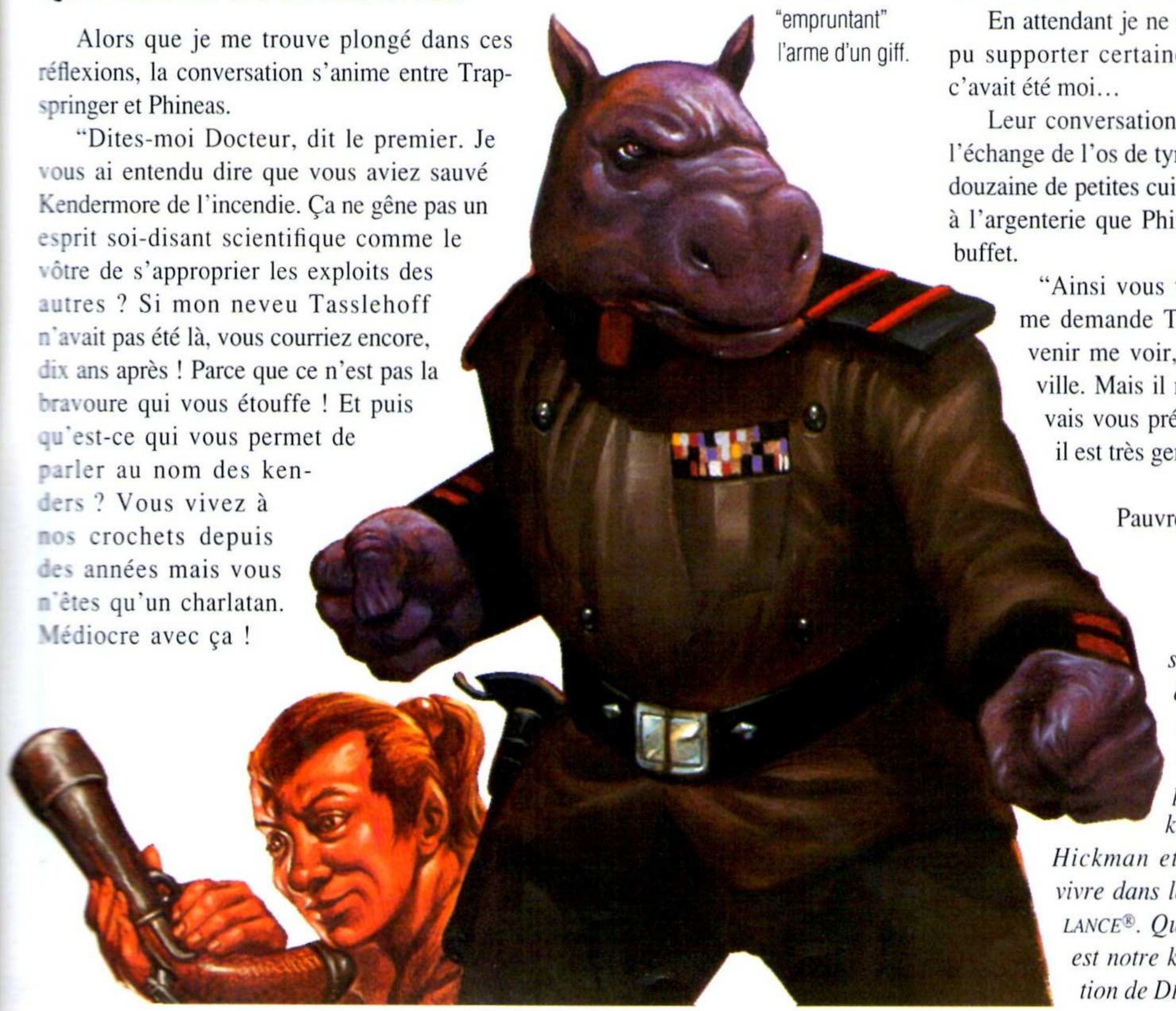
"Depuis le temps, je suis vacciné. Et je connais la parade : le seul moyen de calmer un kender satirisant est de faire diversion. Trapspringer a une passion pour les ossements bizarres, c'était donc facile de détourner son attention."

En attendant je ne sais pas comment le docteur a pu supporter certaines invectives du kender. Si c'avait été moi...

Leur conversation ostéologique se termine par l'échange de l'os de tyrannohamsterus rex contre une douzaine de petites cuillères opportunément assorties à l'argenterie que Phineas tient enfermée dans son buffet.

"Ainsi vous vous intéressez aux kenders, me demande Trapspringer. Vous auriez dû venir me voir, je vous aurais fait visiter la ville. Mais il n'est pas trop tard ! Venez, je vais vous présenter au maire. Vous verrez, il est très gentil — pour un sphinx."

Pauvre de moi...

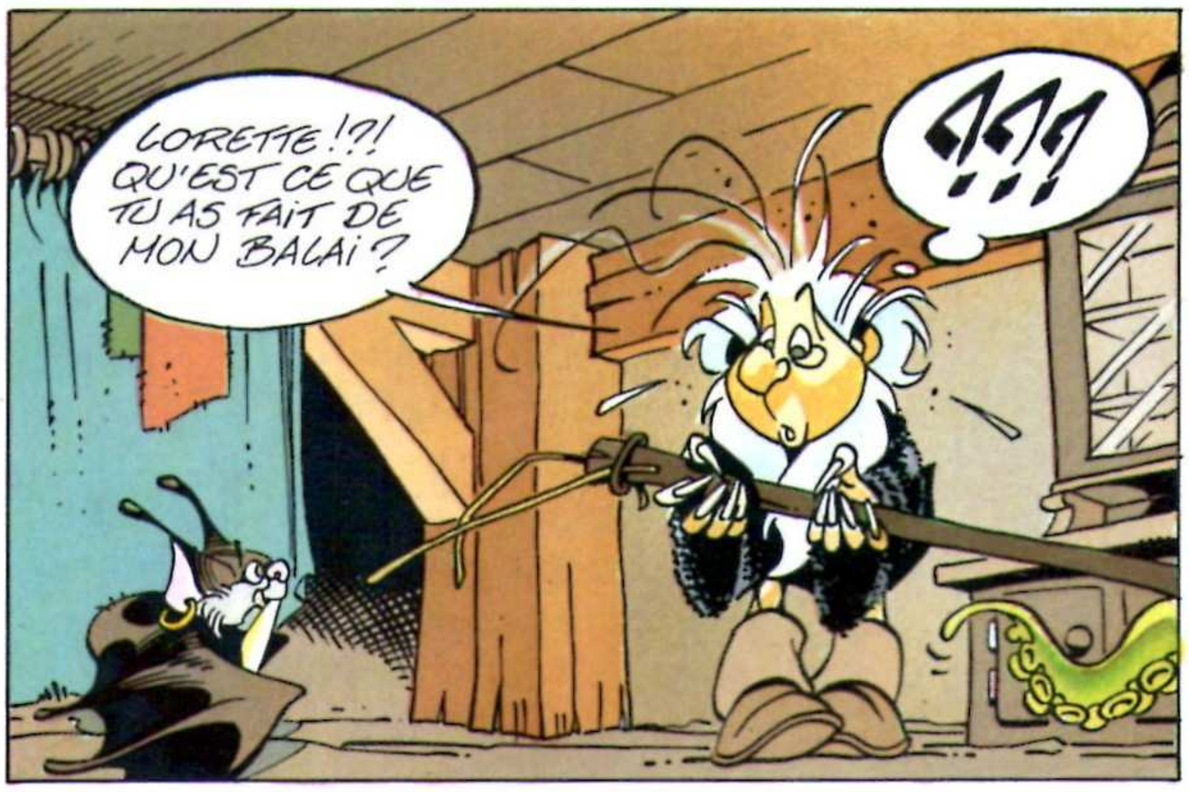


Kender "empruntant" l'arme d'un giff.

SOURCES

Cet article découle de plusieurs sources et n'aurait pu être écrit sans certaines personnes. Harold Johnson est celui qui porte la lourde responsabilité d'avoir créé les kenders. Margaret Weis, Tracy Hickman et Mary Kirchoff les ont fait vivre dans la fiction des romans DRAGONLANCE®. Quant à Marca Hopclover, elle est notre kender bien vivant à la Rédaction de DRAGON® Magazine.

SERPILLÉRATOR



DRACOSOFT

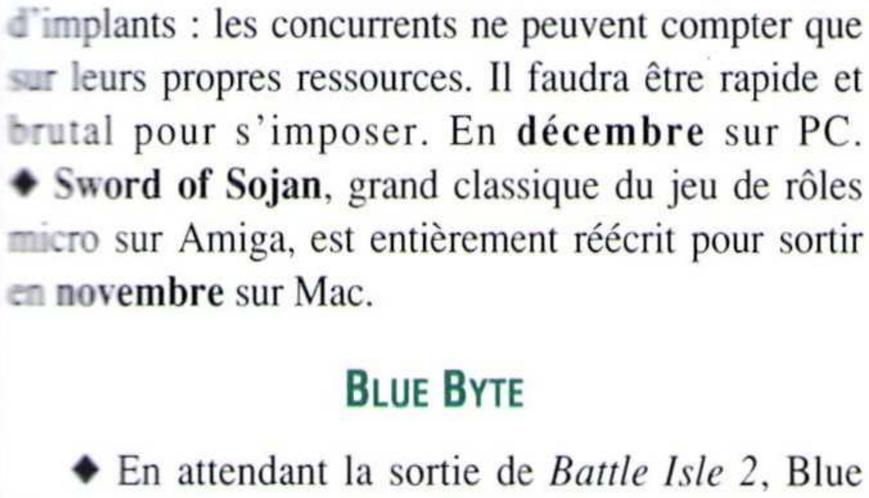
REVUE DES ÉDITEURS

BETHESDA SOFTWARE

◆ **Terminator 2029, Rampage :** Comprenez bien que, si le colonel J. Connors lutte dans le futur pour dissiper les effets de l'holocauste, c'est aussi un peu pour vous ! Sa mission (et aussi la vôtre, si l'on s'est bien compris) est d'anéantir les machines qui ont détruit l'homme. **Disponible** sur PC ◆ Bonne nouvelle : **The Elder Scroll**, annoncé fin **novembre** sur PC, est en français. Il offre un système de sorts unique en son genre, et de nombreuses options : tourner sur soi-même, sauter, se baisser... (*NDLR : A faire 30 fois de suite chaque matin pour garder la forme !*) ◆ Les netrunners d'élite participent aux courses virtuelles de **Delta V**. Pas de drogues, pas d'implants : les concurrents ne peuvent compter que sur leurs propres ressources. Il faudra être rapide et brutal pour s'imposer. En **décembre** sur PC. ◆ **Sword of Sojan**, grand classique du jeu de rôles micro sur Amiga, est entièrement réécrit pour sortir en **novembre** sur Mac.

BLUE BYTE

◆ En attendant la sortie de *Battle Isle 2*, Blue Byte travaille sur un nouveau jeu de stratégie en 3D isométrique (c'est-à-dire vu de dessus, en plongée) avec de très beaux décors. Le bébé s'appellera **Settlers** ; on l'attend sur Amiga en **janvier 94** et en **février** sur PC.



Myst

BRODERBUND SOFTWARE

◆ Jeu d'observation et d'énigmes **disponible** sur CD-ROM Mac, **Myst** lance un défi à vos neurones. Son interface dépouillée, sa musique envoûtante, et ses graphismes somptueux vous entraîneront dans un univers surréaliste.

BULLFROG

◆ Incontournable sur PC et Amiga, **Syndicate** s'enrichit d'un data disk sur ces deux formats. Il permet de connecter 2 à 4 joueurs par câble ou modem, et jusqu'à 8 en réseau (sur PC seulement). Grâce aux nouvelles options, vous pourrez prendre l'apparence d'un passant (clonage), lancer des grenades à main, et même des raids aériens ! Annoncé pour **novembre**.

Wiracocha

COKTEL VISION

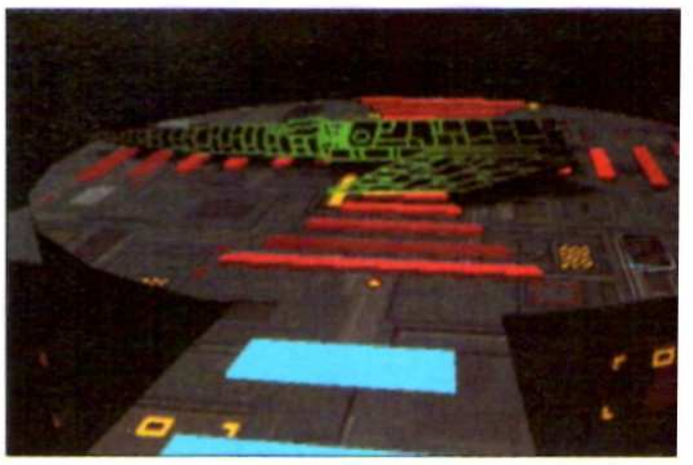
◆ Pour sauvegarder l'équilibre précaire instauré à la fin d'*Inca I*, le jeune et fougueux Atahualpa repart à l'aventure dans un second volet intitulé **Wiracocha**. Le scénario, plus ouvert, privilégie l'aventure et l'action. Un système d'aide intelligemment conçu permet de sortir des situations bloquées. De spectaculaires effets visuels s'intercalent dans des scènes destinées à expliquer ou à illustrer les phases-clés de l'aventure. Annoncé sur PC et PC CD-ROM en **novembre**, le jeu devrait être disponible quand vous lirez ces lignes. La version CDI suivra.

CYBERDREAMS

◆ **I have no mouth, and I must scream** ("Je n'ai pas de bouche mais je dois hurler") : bien qu'ignorant tout de ce jeu d'aventure, nous avons pensé qu'un titre pareil ne pouvait être passé sous silence.

The Elder Scroll

Terminator 2029, the Rampage



Delta V

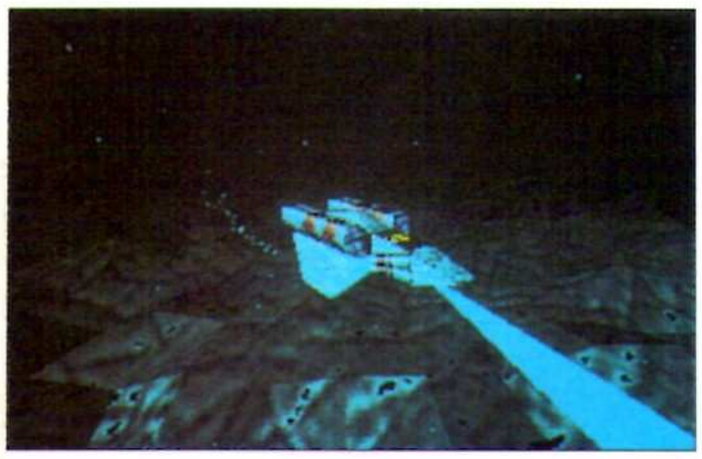
Syndicate

Texte

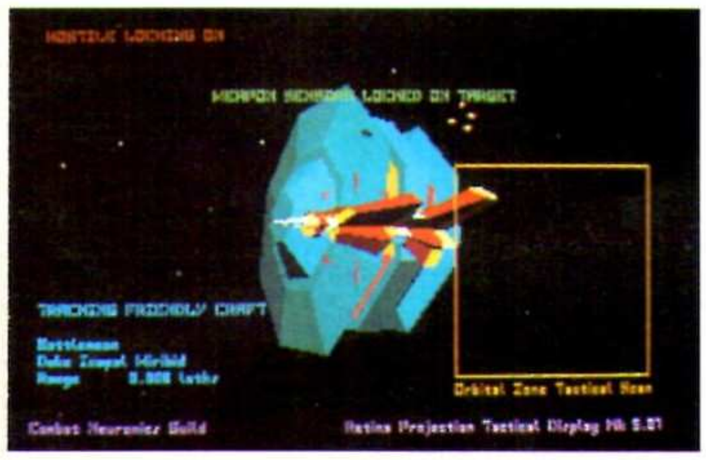
Frédéric Lascombe

Olivier Rogé

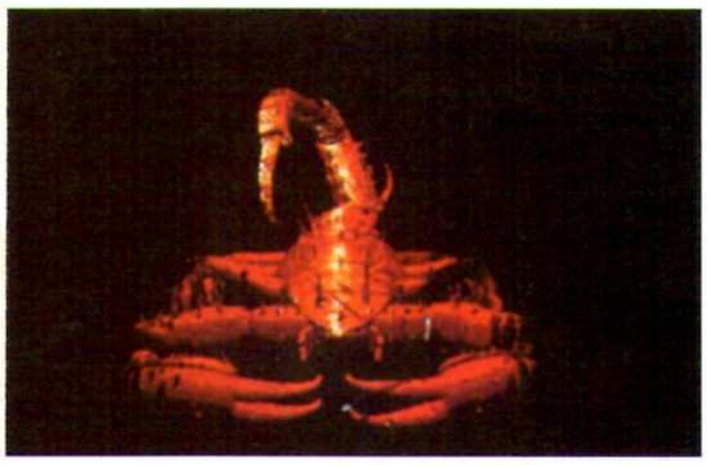
Labyrinth



Subwar 20050



Starlord



Dragon Tales

Dragon Tales

DELPHINE SOFTWARE

◆ **In extremis :** Parti inspecter une banale planète, vous vous retrouvez dans un vaisseau probablement infesté d'aliens (en principe, on n'en sait rien, mais ça ne nous surprendrait guère). Adrénaline, suspense et carnage vous attendent dans des décors en 3D subjective, mis en valeur par des jeux de lumière. Sur PC **fin novembre**.

ELECTRONIC ARTS

◆ **Shadow Caster** est un jeu au visuel proche d'*Ultima* qui permet au joueur de changer de forme. Transformations en loup-garou ou en beholder-garou garanties 100% monstrueuses ! Avec le procédé du morphing, une ère nouvelle s'ouvre pour les lycanthropes. ◆ **Populous**, qu'il semble inutile de présenter, vient d'être adapté sur Mac. ◆ **Labyrinth of Time**, jeu imprégné de culture classique, est disponible sur CD-ROM PC. Avec des graphismes haute résolution, s'il vous plaît.

MICROID

◆ Croisement réussi de *Powermonger* et de *Civilization*, **Génésia** vous donne huit contrées à conquérir. Gérer en un tour de jeu vos ressources, vos armées, vos recherches et votre production n'a rien d'évident, aussi faut-il se résoudre à faire des choix : par exemple, développer la technique au détriment de la force militaire. **Disponible** sur PC et Amiga.

MICROPROSE

◆ **Subwar 20050** et **Starlord** sont repoussés, au moins jusqu'à fin 93. Le premier vous placera aux commandes d'un sous-marin doté d'un équipement électronique sophistiqué. Pour les graphismes et la fluidité, ce jeu semble au niveau des meilleurs simulateurs de vol. Le second mêle stratégie, simulation et action. Son thème est la lutte pour le pouvoir galactique entre les différents seigneurs de l'univers, les "starlords".

OCÉAN

◆ Un boulon de 8 coincé, et voilà **Epic II** retardé jusqu'en **janvier** ou **février**. Possesseurs d'Amiga et de PC, saurez-vous attendre jusque là ?

ORIGIN

◆ **Tactical Operation** propose aux possesseurs de *Strike Commander* davantage de missions, de théâtres d'opération (Hawaï, l'Irlande...) et d'appareils à abattre (Bombardier B-B1, Phantom F-4 et le fameux F-117 furtif). En bonus, des effets sonores digitalisés et un mode "réaliste" qui fait réagir votre appareil selon les lois de l'aérodynamique. **Disponible** sur PC. ◆ Une version de **Wing Commander** spécialement conçue pour Amiga 1200 sortira en **janvier**. Comme la version 500 de ce jeu est déjà splendide sur 1200, on attend avec impatience de voir les progrès. ◆ **Ultima VIII**, très attendu depuis la sortie des deux extensions d'Ultima VII, arrive avec son lot d'innovations : la vue s'incline pour passer en 3D isométrique et l'animation devient fluide. La famille des monstres s'agrandit et la machine les gère de manière plus logique : on peut désormais anticiper leurs réactions pour les éliminer. Mieux, certains peuvent parler. En **décembre** sur PC.

Dragon Tales

VIRGIN

◆ Westwood, l'équipe qui a signé les deux premiers volet d'*Eye of the Beholder*, nous offre avec **Lands of Lore** un des meilleurs produits du genre. Version française **disponible** sur PC ◆ **Dune 1**, de Cryo, est **disponible** sur CD. ◆ **Dragon Tales**, le jeu où l'on chevauche des dragons, s'annonce superbe sur CD-ROM PC. ◆ En **fin d'année**, les titres devraient pleuvoir : **Conspiracy** (version CD-ROM de KGB), **Dune 2** sur Amiga, **Mortal Kombat** sur PC et Amiga, **Alien III** et **Terminator II** sur Amiga. ◆ Qui a dit que l'Amiga était enterré ? Sûrement pas Gremlin, désormais distribué par Virgin, qui sort **Legacy of Sorasil** sur Amiga et Amiga CD. ◆ Deux autres sociétés représentées par Virgin annoncent des titres pour Noël : Core Design réalise **Cyberpunk**, et Interplay **Startrek 2**. Ces deux logiciels tourneront sur PC.

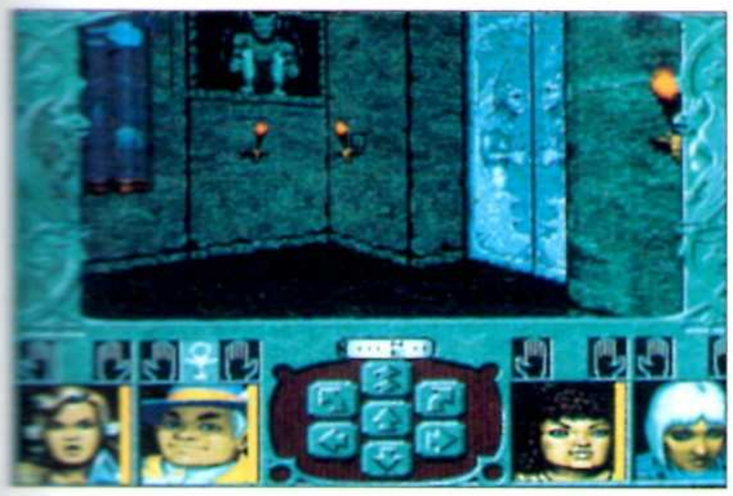
Lands of Lore

A LA LOUPE

LOGICIELS AD&D® ET D&D®

SSI annonce la sortie de trois logiciels sur PC avant la fin de l'année. Commençons par RAVENLOFT®, dans la gamme AD&D®. C'est avec un système de jeu de type *Underworld* que vous découvrirez le célèbre demi-plan de l'effroi auquel nous avons consacré un dossier dans notre N°13 et dont la Drakomega vient tout juste de s'extraire. **Dungeon Hack**, un autre logiciel AD&D®, vous permettra de jouer les héros solitaires avec un système proche de celui d'*Eye of the Beholder*. **Fantasy Empire** se déroule dans l'univers de D&D® où vous devrez vous tailler un empire. Ce jeu devrait plaire à ceux qui ont apprécié *Stronghold* (voir notre précédent numéro).

RAVENLOFT® : Le domaine des morts-vivants



RAVENLOFT® : Un bouton caché permet d'ouvrir cette porte

Nous avons gardé le meilleur pour la fin : tout chaud sorti des déserts brûlants d'Athas, DARK SUN®, **Shattered Lands** est d'ores et déjà **disponible** sur PC et PC CD-ROM. Dans ce jeu, votre but sera d'unifier des villages d'esclaves rebelles afin de combattre les troupes du roi-sorcier sanguinaire qui règne sur la cité de Draj. Pour convaincre les esclaves de se rallier à votre cause, votre équipe de quatre personnages devra remplir un nombre impressionnant de missions. En marge de votre quête principale, vous aurez l'occasion de rassembler des objets utiles ou

Dungeon Hack : Écran de jeu

d'obtenir des informations précieuses : emplacement d'un trésor maudit, légendes concernant des puits de téléportation, etc. Certaines créatures rencontrées essaieront de vous impliquer dans leurs intrigues : si le cœur vous en dit, vous pourrez même participer à la lutte pour le pouvoir chez les araignées des ténèbres !

DARK SUN® : Camp d'un ermite

Il y a tant à faire qu'on en vient à se demander si on n'a pas oublié quelque chose ! Qu'importe, il sera toujours temps de revenir sur des lieux déjà visités, mais cette fois mieux armé et mieux informé.

Pour Shattered Lands, SSI a préféré une visualisation de type *Ultima* à celle d'*Eye of the Beholder*. Cela permet de représenter des étendues plus vastes. L'interface est assez simple : il ne faut jamais plus de trois clics pour accomplir une action, qu'il s'agisse de lancer un sort, de prendre ou d'utiliser un objet, de dialoguer…

Les combats sont particulièrement intéressants grâce à la grande liberté de mouvement allouée à chaque camp, la variété des monstres que vous affrontez et leur côté exotique (Dark Sun® est sans doute le plus origi-

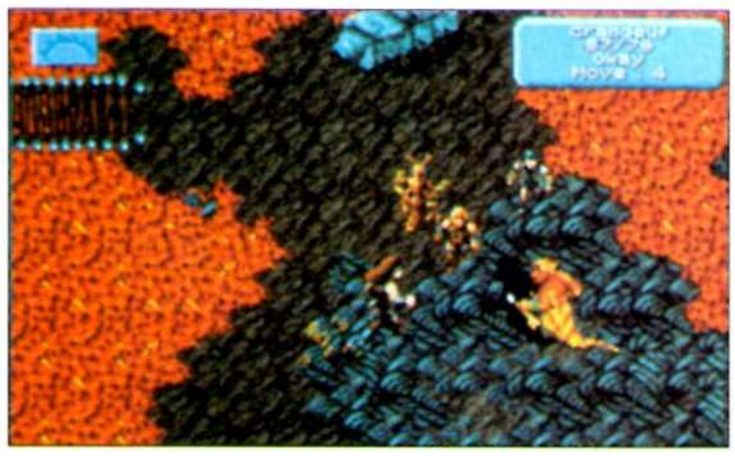
DARK SUN® : Création d'un personnage

DARK SUN® : Repaire de la tribu Magera

DARK SUN® : Vus du ciel, ces reliefs ont un aspect étrange.

nal des univers AD&D®(1)), et la quantité de sorts et de disciplines psioniques (plus de 150 !). Choisir le sortilège adapté à la situation est souvent délicat, et l'erreur se paye très cher face à des "dune reapers" ou des "mountain stalkers".

Malgré la relative lenteur des accès disque, Shattered Lands est un bon jeu auquel il est difficile de s'arracher, surtout quand un village attaqué par une légion d'élémentaires du feu attend votre aide ou qu'on vous a promis une armure de soie magique…



DARK SUN® : Combat contre des élémentaires dans un champ de lave

DARK SUN®, SHATTERED LANDS

Logiciel en anglais
Manuel en français
PC 386 et plus
Disque dur indispensable
(20 Mo au moins)
2 Mo de RAM, VGA

(1) Pour en savoir plus sur DARK SUN® : consultez la boîte de base AD&D® (disponible en français) ou le dossier publié dans DRAGON® Magazine N°8

VOYAGES

DRAGON Magazine® a le plaisir de recevoir Rodney Matthews, maître des perspectives plongeantes et du vertige contrôlé. Son œuvre est une rencontre entre Tolkien, Moorcock... et Walt Disney !

Rodney Matthews : "L'aventure commence là où la terre rejoint le ciel"

Un coup d'œil aux illustrations de cet article montre que Rodney Matthews a subi l'influence de Walt Disney. Mais on constate également qu'il a développé son propre style, et qu'il l'applique à des fictions plus étranges et plus audacieuses que toutes celles dont Disney et ses élèves ont jamais rêvé. Comme le dit Peter Ledeboer :

"Ses images me parlaient d'un monde étrange, dans lequel des créatures du passé en route vers une lointaine galaxie à bord du vaisseau spatial « Enterprise » auraient finalement décidé de s'arrêter en Mésopotamie en l'an 1215..."

Si l'imagination de R. Matthews voyage loin, elle s'alimente de choses très quotidiennes : un paysage presque banal de notre bonne vieille Terre verra ses couleurs rehaussées pour former la toile de fond d'un fantastique mirage. Une simple guêpe noire deviendra une créature aux yeux sanglants, pourvue de cornes auxquelles flottent des étendards, et tractant une montgolfière en forme de pagode.

Peu d'angles vifs et de lignes droites dans les compositions de Matthews : les chemins serpentent, les collines ondulent, les montagnes s'incurvent, et les machines elles-mêmes empruntent leurs formes au règne animal. Le style de Matthews n'est jamais froid : même lorsqu'il nous montre des mutants insectoïdes ou de lointaines étoiles, on relève toujours un élément familier dans ses tableaux, et, parfois une touche d'humour.

FIDELE À LUI-MEME

Pour le lecteur français qui souhaite découvrir l'œuvre de R. Matthews, *Voyages Extrêmes* est un guide obligé. Cet album luxueux rassemble 200 illustrations : posters, couvertures de livre, pochettes de disques, calendriers, logos... Les commentaires ne sont pas seulement techniques : ils nous font découvrir la personnalité de l'artiste.

R. Matthews a toujours suivi sa propre voie. Depuis l'époque où il parcourait l'Angleterre avec son groupe de rock, jusqu'aux années paisibles qui suivirent son installation dans une ferme du Pays de Galles, il est toujours resté fidèle à ce qu'il aime et à ce qu'il croit. Cette constance rend le personnage particulièrement sympathique. Et nous avons personnellement mis à l'épreuve une autre de ses qualités : la patience. Car nos premiers contacts avec lui remontent à plus de trois ans. Des contretemps dont il n'était nullement responsable se sont accumulés pour retarder nos projets. Beaucoup d'artistes moins célèbres auraient depuis longtemps cessé de répondre à nos lettres ; R. Matthews, en revanche, ne s'est jamais impatienté. C'est grâce à sa courtoisie que nous avons pu, enfin, réaliser l'interview que vous allez lire.

FASCINÉ PAR LA SF ET LE FANTASTIQUE

Q : Qu'est-ce qui vous a poussé à peindre ?

R : J'ai commencé à peindre et dessiner par imitation de mon père. Vers l'âge de quatre ans, il m'a encouragé à tracer des lignes, au hasard, puis à les transformer en quelque chose de reconnaissable. C'est lui qui, en 1961, m'a suggéré de m'inscrire à une école d'art, à l'encontre de mes propres vœux. C'est lui qui m'a donné confiance en mon talent par l'intérêt qu'il portait à mon travail et ses bons conseils. Cela dit, je pense que Dieu nous a, à tous, donné des talents d'une sorte ou d'une autre, et que nous avons la responsabilité de les développer et d'en faire un métier ou une occupation.

Q : Pourquoi peignez-vous aujourd'hui ?

R : Peindre représente un défi : s'améliorer ou changer à chaque œuvre nouvelle. Par ailleurs, j'apprécie l'aspect créatif(1), de mon travail, et la

(1) Rodney Matthews utilise en fait un mot difficile à traduire : "subcreativity" (littéralement : "sous-créativité"). Pour lui "subcreation" s'applique à toute création humaine, artistique en particulier, alors que "creation" est réservé à la création divine. Tolkien — profondément chrétien, comme Matthews — fait une distinction analogue dans son essai sur les contes de fées (Faërie, Coll. 10/18)

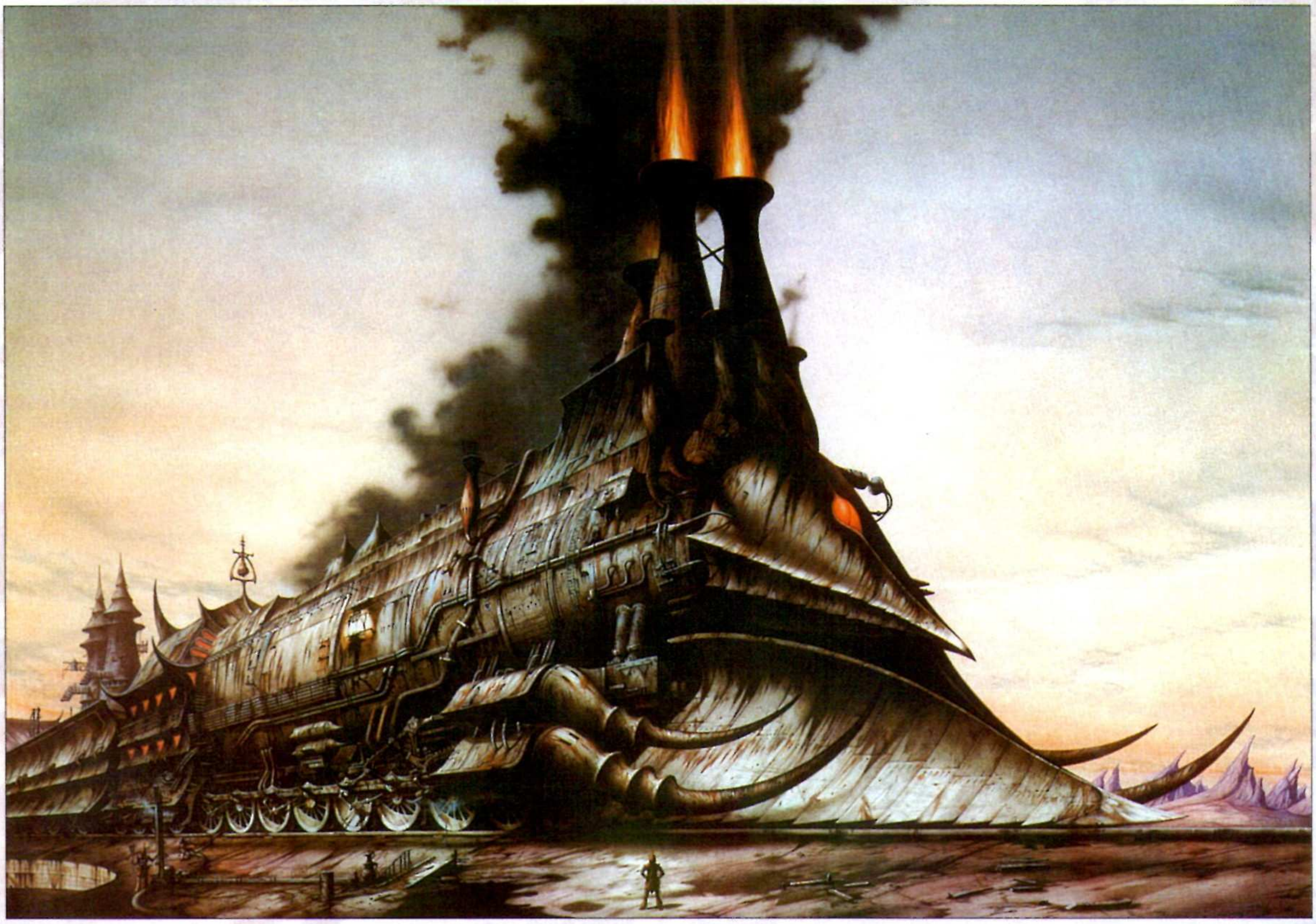
Illustrations de Rodney Matthews, extraites de Voyages Extrêmes (Éditions Vent d'Ouest)

Propos recueillis par
Alexis Lang

Serge Olivier

EXTRÊMES

La Forteresse.



Le Héros d'acier.

possibilité qu'il me donne de représenter des sujets qui me tiennent à cœur (comme la prophétie de la Bible sur les derniers jours). Et, bien sûr, je dois nourrir ma famille.

Q : La SF et le fantastique sont vos thèmes favoris. Sauriez-vous dire pourquoi ?

R : La SF et le fantastique me fascinent depuis l'enfance et se sont imposés à moi plus que je ne les ai choisis. J'ai d'abord subi l'influence des films de Walt Disney. Puis je me suis mis à lire les BD anglaises de l'époque (*Eagle* et *Dan Dare* en particulier) et des livres comme *20 000 lieues sous les mers* de Jules Verne. J'ai également apprécié des films tirés des œuvres de Wells et d'autres auteurs.

Q : Qu'admirez-vous chez Walt Disney ?

R : Les films de Disney avaient tout pour eux : de riches combinaisons de couleurs, des décors en grand angle, de l'humour et des musiques mémorables. J'admirais particulièrement la manière dont chaque scène était tournée dans une dominante de couleur spécifique, toutes les autres couleurs la rappelant d'une manière ou d'une autre. Les formes utilisées par les artistes Disney étaient gracieuses et surtout l'animation rappelait la vie réelle. *Peter Pan* était mon favori et bien que je ne l'ai vu que deux fois vers l'âge de six ou sept ans, devenu adulte je me souvenais de la musique presque note par note. Je sentais une qualité rare chez les films de Disney, qualité qui s'est maintenue jusque de nos jours.

LE MONDE VU DU CIEL

Q : Il se dégage de vos dessins une telle impression d'aisance, de légèreté aérienne, qu'on est tenté de croire qu'ils ont été exécutés sans efforts. Qu'en est-il vraiment ?

R : Je n'ai pas de difficulté à concevoir des images fantastiques dans mon esprit mais presque toujours, le résultat que j'obtiens en les réduisant à deux dimensions et en les transférant sur du papier me déçoit un peu.

Tant qu'une image reste dans mon esprit,

elle est riche de possibilités... Elle peut être mystérieuse et difficile à cerner, comme un rêve... Elle peut être en mouvement, comme un film d'animation... Elle peut être profonde, odorante, brumeuse ou immense. Souvent, capturée sur le papier ou la toile, elle apparaît, par comparaison, sans relief et sans vie. Il faut beaucoup d'efforts pour rendre justice à l'idée première et encore plus de travail pour appliquer les milliers de coups de pinceaux nécessaires à l'achèvement de l'œuvre.

Q : Suivez-vous une méthode ? Vous imposez-vous une discipline ?

R : J'ai travaillé comme illustrateur commercial et comme concepteur en publicité, aussi ai-je acquis la discipline nécessaire pour tenir un délai, et prendre chaque commande à bras le corps afin de la finir quelles que soient les circonstances.

Q : Vos dessins montrent des montagnes aux sommets penchés, des personnages juchés sur des promontoires en balcon, des cités dressées sur des pitons inclinés jusqu'aux limites de la stabilité. Pourtant, ces visions ne provoquent pas d'angoisse, au contraire, il s'en dégage une impression de sérénité. Il semble que vous ayez atteint une sorte d'harmonie dans le déséquilibre...

R : Oui, il existe une sensation de vertige délibérée dans beaucoup de mes tableaux. A l'évidence, on voit mieux son environnement d'un point élevé. J'aime me tenir au sommet d'une haute falaise ou colline et contempler l'horizon lointain et brumeux. C'est à l'endroit où la terre (ou la mer) rejoint le ciel que l'aventure commence dans l'imagination. C'est la substance du merveilleux. Le monde est beau vu d'en haut. En redescendant au niveau du sol, on a davantage conscience des luttes qui s'y déroulent.

Souvent je dissimule les objets lointains sous un voile de brume afin d'estomper les détails. Cela me permet de rendre châteaux et montagnes encore plus distants, grands ou élevés. C'est aussi une manière d'inviter le spectateur à participer au tableau en utilisant son imagination pour remplir les vides.

J'aime créer une harmonie dans mes paysages entre les sommets et les gouffres. Mais j'apprécie mieux l'ivresse des sommets après avoir peiné pour grimper depuis la vallée.

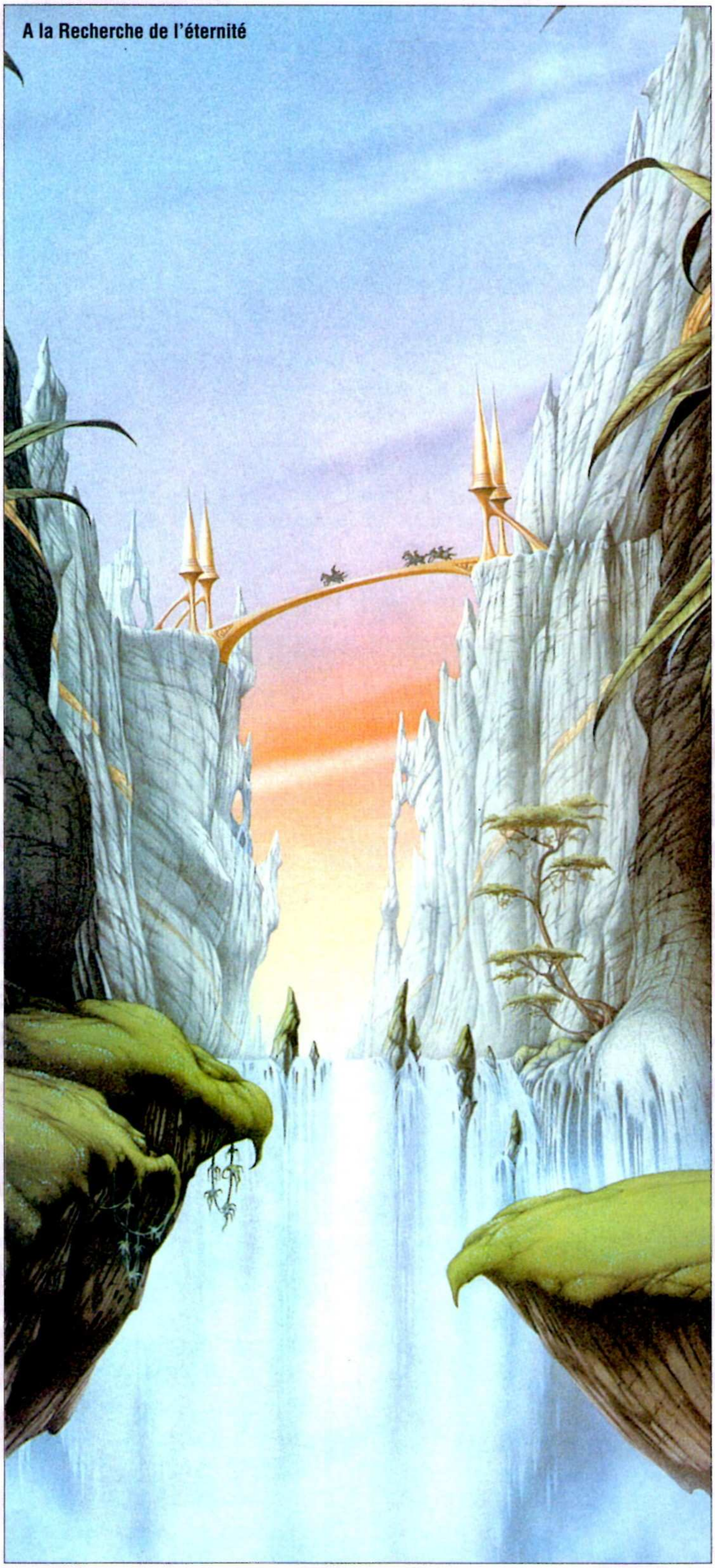
Q : Etes-vous sujet au vertige ? Et à la claustrophobie ?

R : Je n'ai pas peur en altitude, en fait certaines de mes meilleures inspirations me viennent en montagne. Je ne crains pas d'aller sous terre non plus, même si je n'aime pas y rester longtemps.

LA MUSIQUE

Q : Connu comme illustrateur, vous êtes aussi musicien de rock et de jazz. La période où vous

A la Recherche de l'éternité



La sauterie

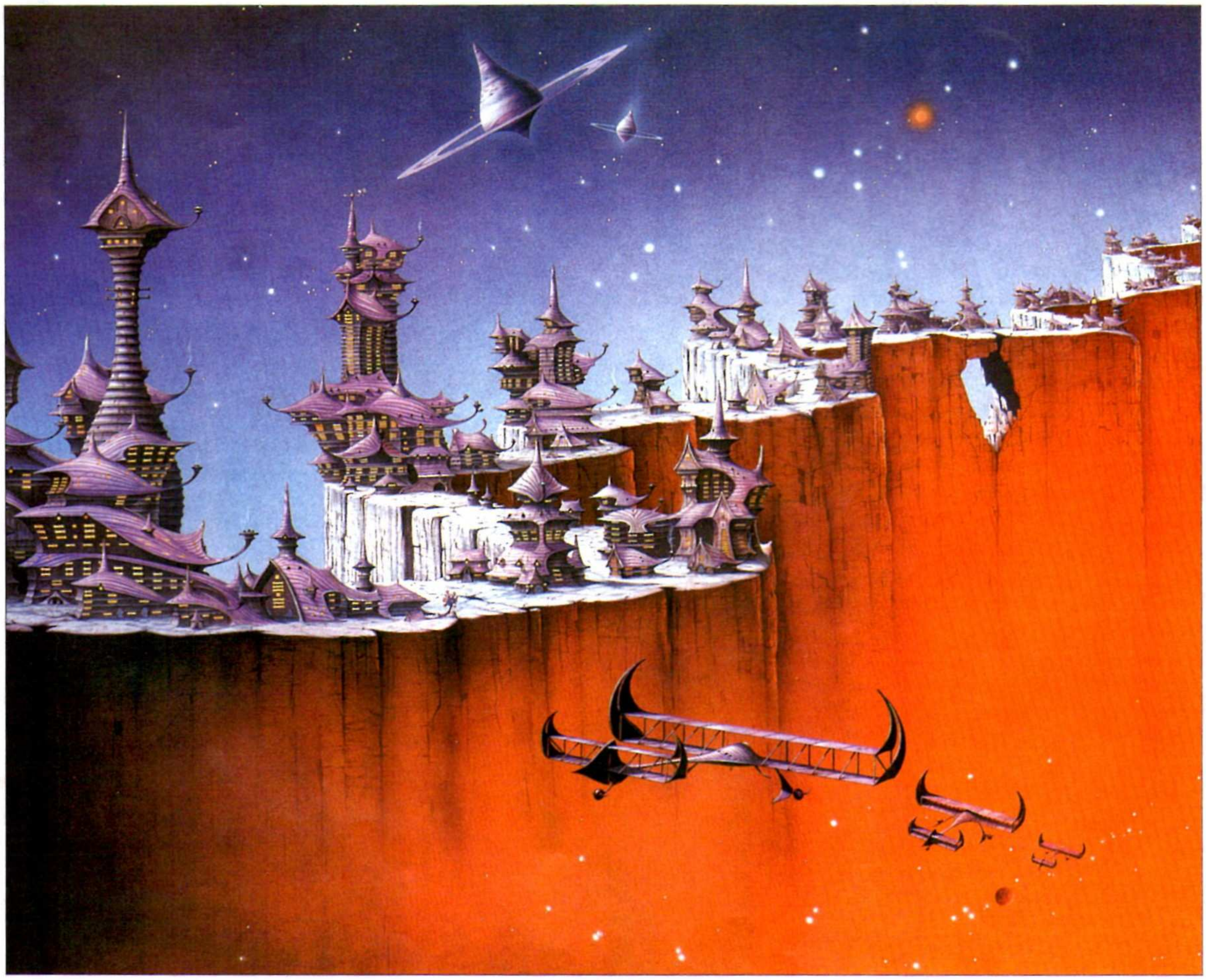
tourniez régulièrement avec votre groupe vous a-t-elle laissé de bons souvenirs ?

R : Mes souvenirs du temps où j'étais musicien sont mitigés. Encore une fois, c'est mon père qui est responsable de cette facette de mes activités. De 1925 à 1940, il avait été batteur dans un orchestre de danse et il avait conservé ses deux batteries dans notre grenier. Je les découvris un jour et décidai d'essayer à mon tour. Avant longtemps, j'en savais assez pour former un groupe. Nous avons joué d'abord de la musique instrumentale dans le genre des Shadows et des Ventures, puis de la soul et de la pop "à la Beatles". Nous en sommes ainsi arrivés à composer nos propres morceaux, du rock progressif similaire à celui du Yes des débuts, de Genesis ou de King Crimson.

J'ai de bons souvenirs de ces années, particulièrement des premières, mais j'ai fini par m'apercevoir qu'il m'était impossible de diviser mon énergie pour mener de front, de manière satisfaisante, deux carrières artistiques. En tant que musicien de rock, je me suis beaucoup investi pour réussir à percer. Nous avons joué dans la plupart des festivals britanniques importants de l'époque et sommes plusieurs fois passés à la télévision. Mais finalement, il a bien fallu admettre la défaite : nous n'arrivions pas à décrocher le contrat qui nous manquait. J'ai rangé mes baguettes en 1974.

Cependant, l'histoire rebondit il y a dix ans lorsque l'un de mes amis, leader d'un orchestre de dixieland, me téléphone pour me demander de remplacer son batteur absent. J'accepte et, après le concert, on me demande de rejoindre le groupe. J'ai apprécié de jouer du jazz, et d'utiliser les rudiments

Le Rideau de granit



qu'un batteur professionnel m'avait inculqués des années auparavant. Depuis, j'ai joué avec plusieurs combos de jazz et j'ai interprété aussi bien du dixieland que du modern jazz.

Récemment, j'ai formé des projets de retour au rock avec un ami, Rudi Dobson, compositeur et claviériste de son état. (Il est mieux connu pour son travail avec les Bee Gees). J'ai aussi des projets avec un autre ami musicien : Rick Wakeman.

Q : A votre avis, quelle est l'épreuve la plus dure : perdre la vue ou perdre l'ouïe ?

R : Je n'ai personnellement pas l'intention de perdre la vue ou l'ouïe ! De telles choses sont dans les mains de Dieu. Il m'arrive de penser que ce doit être terrible de ne plus voir.

LES MOTS

Q : Les titres de vos tableaux semblent choisis avec soin. Quelle importance ont les mots pour vous ?

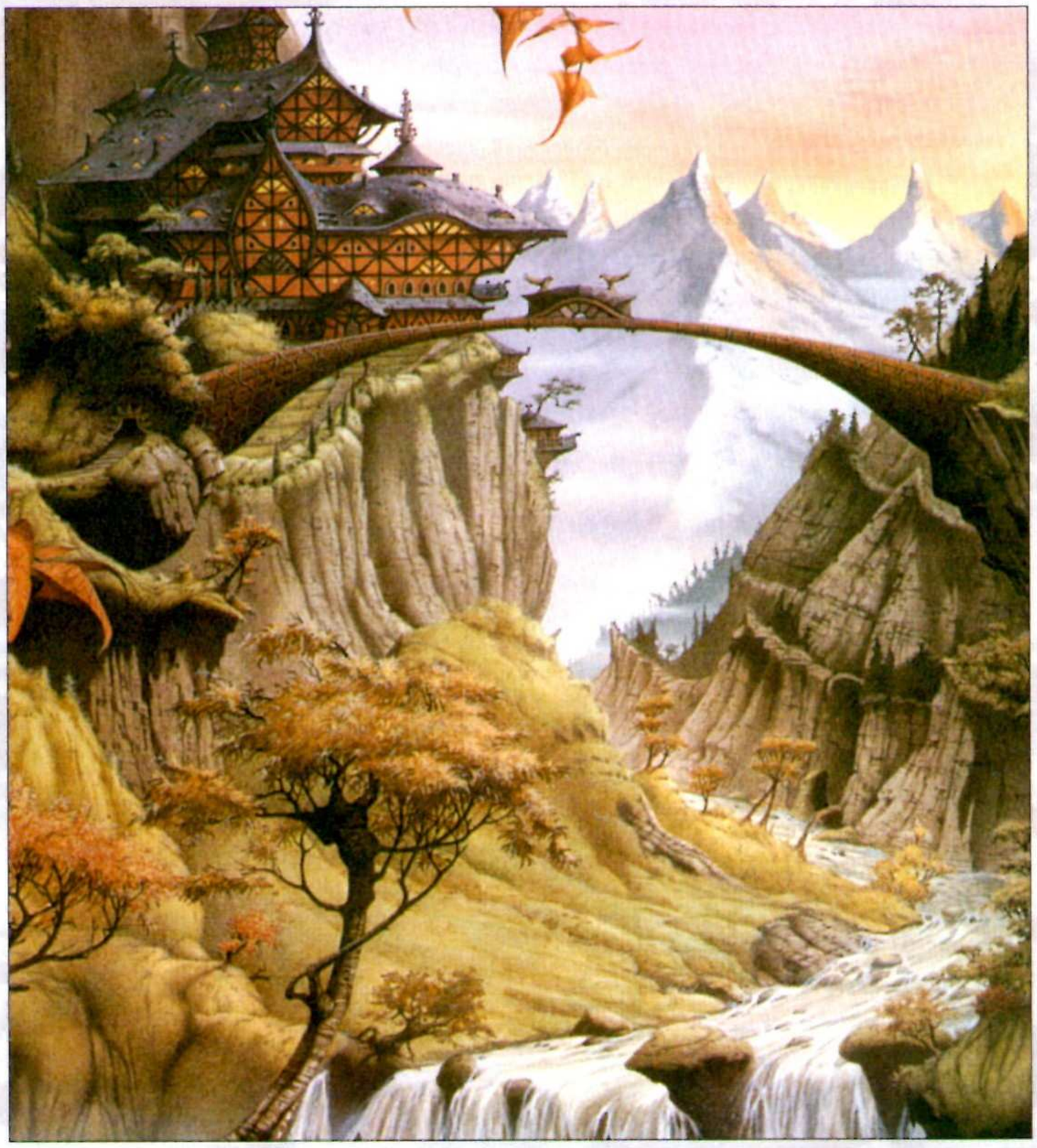
R : Je ne suis pas un littéraire. A l'école je n'excellais pas dans les matières littéraires et, de toute façon, mon établissement n'était pas l'un des meilleurs. Je ne parle aucune langue en dehors de l'anglais, même pas le gallois, qui est pratiqué couramment dans la région où j'habite. J'essaie néanmoins de trouver des titres appropriés à mes tableaux.

Q : Vos dessins suggèrent des histoires qu'on aimerait voir développées. En avez-vous conscience ?

R : Oui, j'ai tendance à inventer des scénarios autour de mes illustrations et à imaginer ce qui se passe avant et après. Je choisis de "fixer" la scène la plus intéressante ou l'apogée de l'histoire. La série *The Moth and the Moon*(2) est une exception : elle progresse comme le story-board d'un film.

Q : Pouvez-vous nous donner quelques précisions sur le "Rideau de granit" : est-ce une formation géologique ou magique ?

R : Le "rideau de granit" est le mur qui divise deux mondes dont les habitants s'affrontent : le Bien et le mal. On y trouve une implication spirituelle : les maisons sur le mur peuvent être reliées au concept humain de rejet de Dieu et de Satan... une manière de ne pas prendre position. Je décrirai donc ce rideau comme étant plus spirituel que naturel, artificiel ou magique.



Rivendell,
la vallée des elfes

LES TERRES DU MILIEU

*Q : On apprend dans **Voyages extrêmes** que vous n'avez pas voulu lire Tolkien dans les années 70, époque où votre entourage ne parlait que de **Bilbo le Hobbit** et du **Seigneur des Anneaux**. Était-ce par anti-conformisme ?*

R : Oui, je suppose que j'étais non-conformiste pendant la fin des années 60 et le début des années 70, mais pas seulement envers l'*establishment*. J'étais aigri et le suis resté jusqu'à ce que je devienne Chrétien en 1980. Auparavant, je nourrissais un grand irrespect pour tout ce qui était organisé : la religion sous toutes ses formes, les partis politiques, les modes et la musique commerciale comme le disco. Je n'étais peut-être rien d'autre qu'un jeune homme en colère déguisé en hippie.

Q : Plus tard, vous avez découvert l'œuvre de Tolkien, que vous avez même illustrée. Qu'appréciez-vous chez cet auteur ?

R : Quand j'ai finalement lu les livres de J.R.R. Tolkien, je les ai trouvés aussi prenants et évocateurs que mes amis l'avaient dit. Pour moi Tolkien est un

(2) *The Moth and the Moon ("le Papillon de nuit et la lune") est une série de Nigel Suckling et Rodney Matthews. Elle n'a jamais été publiée.*

IMAGES ET SONS

• Edité par Vent d'Ouest, ***Voyages extrêmes*** est le seul ouvrage de R. Matthews disponible en français. On peut le trouver (ou le commander) en librairie.

• Les textes et illustrations de ***Voyages extrêmes*** proviennent de deux ouvrages différents, publiés en anglais par Paper Tiger : ***Last Ship Home*** et ***In Search of Forever***.

• Officially Yours édite une gamme de ***calendriers***, de ***posters***, et de ***cartes postales*** signés Rodney Matthews. Également disponibles, deux CD inspirés par les images de Matthews : ***Inverted Landscape***, d'Andy et Pete Parson, et ***House of the Rock***, avec Rudi Dobson à l'orgue, Tony Clarkin (Magnum) à la guitare, et Rodney Matthews lui-même à la batterie.

A l'exception de ***Voyages extrêmes***, tous les produits cités dans cet encadré sont distribués en France par Hexagonal. On peut les commander en boutique de jeux.

maître conteur. Ses descriptions sont exceptionnelles : en quelques mots usuels et sans prétention, il suggère des paysages, des cavernes ou des cités extraordinaires. Il n'utilise un vocabulaire recherché que si le contexte l'exige, et il s'appuie alors sur son impressionnante connaissance des langues et folklores d'Europe du nord, de Scandinavie et de Galles. *Le Seigneur des Anneaux* est presque l'œuvre d'une vie, un classique moderne à tous les égards et pourtant il est né dans une série de lettres que l'auteur adressait à son fils. Tolkien possédait une réelle compréhension de la lutte qui prévaut sur cette terre déchue, et en homme qui sut influencer et convertir au Christianisme son ami C.S. Lewis(3), il fut capable de nous donner une conclusion satisfaisante avec *le Seigneur des Anneaux*.

***Q** : Pourquoi avoir choisi de représenter la demeure elfique de Rivendell sur votre papier à lettres ?*

R : Cette illustration parle à beaucoup de gens sans pour autant choquer mes clients les moins excentriques.

Le Vaisseau du dernier retour (versions I et II)

***Q** : Toujours d'après **Voyages extrêmes**, l'adaptation cinématographique de **Dune** vous a déçu. Quel film (ou dessin animé) nous auriez-vous offert si vous aviez disposé des droits d'adaptation et d'un budget illimité ?*

R : On est souvent déçu par les films tirés des grands chefs-d'œuvre ou des romans qu'on connaît bien. *Le Seigneur des Anneaux* (première partie) m'a semblé particulièrement pauvre. *Dune* n'était pas mal mais certaines choses n'allaient pas. Je n'ai pas aimé le sentiment de désespoir qui semble sous-tendre tout le film. Quant aux machines, elles auraient pu être mieux conçues. Les ornithoptères auraient dû, au moins, donner l'impression de pouvoir voler !

LE PAYS DE GALLES

***Q** : Vous êtes né dans un petit village et aujourd'hui, vous habitez une ferme du Pays de Galles, près d'un parc national. Pourquoi avoir choisi cette région ?*

R : Ma famille et moi avons choisi de vivre au nord du pays de Galles pour plusieurs raisons : nous en aimons les montagnes, c'est une région peu peuplée, et nous y avons trouvé le type de propriété qui nous convient. Je peux travailler dans un endroit isolé même si tous mes clients habitent assez loin : Londres ou l'Europe, les USA, etc. La Grande-Bretagne est un petit pays. Je suis à quatre heures de Londres en voiture et encore moins en train.

***Q** : Que pensez-vous de la vie urbaine ?*

R : J'aime passer mon temps dans des villages tranquilles ou à la campagne. Aller en ville m'est une nécessité pénible.

***Q** : Que ressentez-vous lorsqu'un avion de chasse survole votre ferme?*

R : Les avions de chasse qui survolent fréquemment les Galles du nord à basse altitude ont tendance à me déranger momentanément. Mais je suppose qu'ils ont un boulot à faire. Il y a de par le monde tant de factions armées aux actes imprévisibles que je ne suis pas opposé à ce que la Grande-Bretagne entretienne une armée de l'air performante.

***Q** : Dans **Voyages extrêmes**, on lit que vous aimez les longues marches à pied. Où vous entraînent-elles ?*

R : En ce moment, je n'ai pas vraiment le temps d'entreprendre de longues randonnées comme au cours des années précédentes, mais je promène mes trois chiens pour prendre de l'exercice. Notre maison est environnée de pâturages sur des collines et de terrains en friche avec des marais. J'aime autant la nature sauvage qu'une campagne ordonnée à la manière "hobbit".

(3) C.S. Lewis fut l'un de ceux qui encouragèrent Tolkien à écrire. Lewis dit un jour à son ami : "Il y a trop peu de ce que nous aimons vraiment dans les légendes ; je crains que nous ne soyons obligés d'en écrire nous-mêmes." Précisons que Lewis publia ses propres séries de fantasy, et qu'elles connurent un grand succès outre-manche.

AUTRES HORIZONS

Q : Le pays de Galles mis à part, quelles régions du monde préférez-vous ?

R : Je ne suis pas un grand voyageur. En raison de mon travail et mes vacances, je suis allé dans la plupart des pays européens, ainsi qu'aux USA, à Trinidad, etc. Ma sœur, qui a épousé un français occupant un poste important à Air France, a voyagé dans tous les "coins" du globe. Ma nièce est hôtesse de l'air de la British Airways et elle aussi voyage beaucoup. Si on m'en donne le choix, je préfère rester à la maison ! Dans mon fauteuil, je suis inspiré par la jungle et les pays tropicaux.

Q : Si vous aviez la possibilité d'explorer, physiquement, d'autres planètes ou d'autres mondes, où iriez-vous d'abord ?

R : En réalité je ne suis pas sûr qu'il soit possible à l'homme de survivre sur aucune planète "proche". Ainsi, physiquement (et durant ma vie), j'ai peu d'espoir de connaître cette expérience autrement qu'en imagination. En tant que Chrétien je crois à la résurrection. Peut-être rendra-t-elle possible des voyages interplanétaires instantanés (ce dont je veux parler n'est pas exactement le voyage astral).

CREDITS
Les dessins illustrant cet article sont extraits de ***Voyages extrêmes****, de Nigel Suckling et Rodney Matthews.*
© Dragon's World 1989 ; © Illustrations Rodney Matthews 1989 ;
© Vent d'Ouest 1990 pour l'édition française
Illustrations reproduites avec l'aimable autorisation de l'artiste et des éditions Vent d'Ouest.

Paix... Enfin

Q : Est-ce que vous rêvez souvent — dans votre sommeil ou en état de veille ?

R : La plupart du temps, je ne me souviens pas des détails de mes rêves et je ne crois pas avoir peint quelque chose en rapport avec l'un d'entre eux. Je me rappelle un rêve récurrent : lors d'un concert avec mon ancien groupe de rock, je suis sur scène en train de monter ma batterie. Cela se passe mal et je mets un temps fou à assembler les différentes pièces. Pendant ce temps, les autres ont commencé à jouer sans moi. Je suis toujours à l'arrière en train de me démener avec mon instrument. Finalement le concert s'achève sans que j'ai joué une note !

Avant 1980, j'avais souvent de terribles cauchemars. Depuis que je suis Chrétien, ils ont disparu ! Quant aux rêves éveillés, j'ai tendance à en faire lorsque je suis en train de peindre. Je compose des images dans ma tête comme je l'ai déjà dit.

L'OEUF CUBE

24 RUE LINNÉ
75005 PARIS
TEL: 45 87 28 83

&

15 RUE GUY DE LA BROSSE
75005 PARIS
TEL: 43 31 91 02

JUSQU'AU 31 JANVIER 94,VOS ACHATS A PARTIR DE 50F SERONT INSCRITS SUR UNE OU PLUSIEURS CARTES DE FIDELITE NUMEROTEES.
TOUS LES SAMEDI,DE NOMBEUX TIRAGES PERMETTRONT DE GAGNER 1000 FRANCS, LE REMBOURSEMENT TOTAL OU PARTIEL (100%,50%,25%,10%) DE VOS ACHATS JUSQU'A LA DATE DU TIRAGE.
CETTE OFFRE EST VALABLE SUR L'ENSEMBLE DES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION ET EGALEMENT POUR LA VENTE PART CORRESPONDANCE.
LES PRIX OU REMBOURSEMENT AURONT LA FORME D'AVOIR.

ACHETEZ ULTRA LIGHT

JOUEZ **GROS**

GAGNEZ 1000 F

OU DES REMBOURSEMENTS DE 100%,50%,25%,OU10% DE VOS ACHATS

NOUVEAUTÉS FRANCE

SCALES	219 F
Ecran Scales	99 F
ARS MAGICA	249 F
Ecran Ars Magica	90 F
Maitre des nuèes (Ars M)	
STAR WARS 2° edit	189 F
Crise dans les nuages (ST)	79 F
MEGA III	139 F
Contes Miskatonic (cthu)	99 F
GURPS Horror	139 F
GURPS Cyber Punk	139 F
GURPS Ecran	99 F
BERLIN XVIII 2° edit	219 F
BERLIN XVIII Ecran	99 F
In Nomine Satanis 2°edit	219 F
Porte des Goblins JRTM	75 F
Rêve de Dragon	279 F
Nephilim	
Souffle du Drangon	219 F
Les Arcanes Majeurs	149 F
Storm-Seigneurs des Mers	144 F
Run Q -Guerre des Heros	255 F
Hawkm- Portes du Paradis	126 F
Hermes n° 2	35 F
SILVERSTONE - Formule D	128 F

NOUVEAUTÉS USA

Ars M. Twelfth Night	95 F
Ars M. Wizard's Grimoire	145 F
Ars M. Tribunal of Hermes	95 F
Vamp. Dark Colony	120 F
Vamp. Storyt. guide sabbat	120 F
Robotech. Macrros II s .b.	80 F
GURPS Operation endgame	135 F
GURPS Super	135 F
GURPS Ultra - Tech	135 F
TSR- Book of Artifacts	155 F
TSR- Glory of Rome S. B.	120 F
MAGE	160 F
MAGE Storytellers's screen	65 F
Skyrealms of JORUNE rpg	160 F
Deluxe TOON new edit	160 F
Cyber P. Media Junkie	80 F
Cyber P. Cyber Generation	145 F
Tir Na Nog Shadowrun	135 F
White Dwarf US	30 F

ASL MODULE ARDENNES :	
KAMPFGRUPPE PEIPER	**260 F**
Traduction ASL: le chap.	25 F
AVH . Breakout Normandy	220 F
Back to Irak	165 F

PROMO FRANCAISE

Blood Bowl + les 2 Sup.	
Space Hulk	320 F
Space Marine	340 F
Warhammer 40,000	415 F
GURPS	208 F
Vampire	155 F
James Bond : - 50 % sur tout	

PROMO USA

Traveller New Aera	175 F
Kult	185 F
Rift	185 F
Ambre	185 F
Elric	150 F
ASL	350 F
Lion of the North	240 F
World in Flames	420 F
Africa	165 F

- L'OEUF CUBE PAINT BALL - L'OEUF CUBE PAINT BALL - L'OEUF CUBE PAINT BALL -

PGP - Lanceur pompe compact	769 F
TRRACER + 9 OZ + 100 billes + b. de canon	1150 F
STERLING BRONZE Lanceur a pompe	1499 F
PMI III + 7 OZ Lanceur semi -automatique	2250 F
PMI III MAGNUM + 3.5 OZ Semi-Auto	2750 F
PRO -AM TIPPMAN + 12 OZ Semi-Auto	2990 F
TYPHOON - lanceur semi auto de compétition	4750 F
PANTER VTS - Lanceur semi-automatique	3380 F
MEDUSA 2001 Lanceur semi-automatique	2150 F
68 MINIMAG semi-auto de competition	4950 F

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BON DE COMMANDE À RETOURNER À L'ŒUF CUBE ,
24 RUE LINNÉ ,75005 PARIS – TEL 16 (1) 45 87 28 83

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

_____

_____ TEL : _____

CP : _____ VILLE : _____

DÉSIGNATION	MONTANT
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	35,00 F
Catalogue JDR – Wargames ou Paint gratuit, sur simple demande TOTAL	

SANTA CLAUS

Le père Noël contre les orques

Grâce au talent de l'illustrateur Michael G. Ploog, le père Noël (Santa Claus pour les américains) visite DRAGON® Magazine. Découvrez l'histoire de ce personnage célèbre, et pourtant méconnu.

Quelque part au fond de moi, j'ai toujours cru au Père Noël.

Je comprends votre sourire. Mais quand vous saurez que ce bon vieillard en manteau rouge est un ami des elfes et qu'il a combattu les awgwas (parents des orques) dans sa jeunesse, peut-être le considérerez-vous différemment.

Quand j'étais enfant, j'ignorais que le Père Noël avait un passé d'aventurier. Je savais, bien sûr, qu'il parcourait tous les pays chaque nuit de Noël pour distribuer ses cadeaux, et que son traîneau attelé de rennes volait dans le ciel au son des clochettes. Mais nul ne pouvait m'expliquer pourquoi il passait par les cheminées, et surtout comment il arrivait à boucler sa tournée en une nuit. Quelques adultes me dirent que des lutins l'aidaient à fabriquer ses jouets, mais le reste de mes questions amenait un silence aussi pesant que celui suivant la question "Comment on fait un bébé ?"

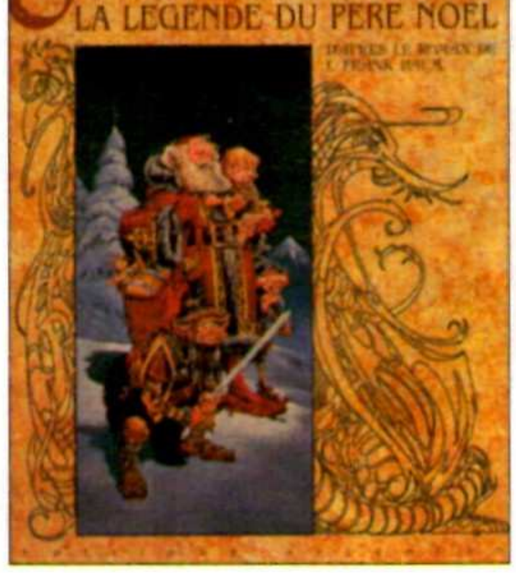
Il me fallut attendre ma vingt-sixième année pour découvrir qui était vraiment le Père Noël. Il a suffi d'un livre — un grand livre dont l'aspect évoque les vieux grimoires emplis de secrets. Ses pages racontent une légende propre à répondre à toutes les questions des enfants et à provoquer l'émerveillement des adultes.

SEUL DANS LA FORET

Tout commença quand le géant Ark, le maître des bois, découvrit un jeune enfant abandonné dans la forêt. Il le confia aux bons soins d'une lionne des montagnes et se rendit au couronnement de la reine des Nymphes. Les peuples fées n'avaient en aucun cas le droit de se mêler des affaires des hommes, mais Nécile, la nouvelle reine, transgressa la loi. Elle recueillit l'enfant et l'adopta. Claus grandit parmi les elfes et les nymphes, et ce fut au cours du voyage qu'il fit avec Ark pour parfaire son éducation qu'il découvrit le monde des hommes. Protégé du froid par un épais manteau rouge, cadeau de Nécile, il survola la terre porté par les ailes du vent. Et il découvrit qu'en bien des lieux, la tristesse et la misère pesaient sur le cœur des enfants.

Sur le chemin du retour, Ark et son jeune compagnon furent attaqués par les awgwas. Les monstres se jetèrent sur le géant pendant son sommeil, et l'auraient tué sans l'intervention de Claus. Sans trembler, ce dernier saisit une hache et trancha le bout de la queue de Pourceau, chef des awgwas. L'enfant avait prouvé son courage, mais il s'était fait un ennemi mortel.

Illustrations de Michael G. Ploog, extraites de *Sa*



Texte
Olivier Noël

INVITÉS DE NOËL

Le jeune Claus n'a peur de rien : pour secourir le géant Ark...

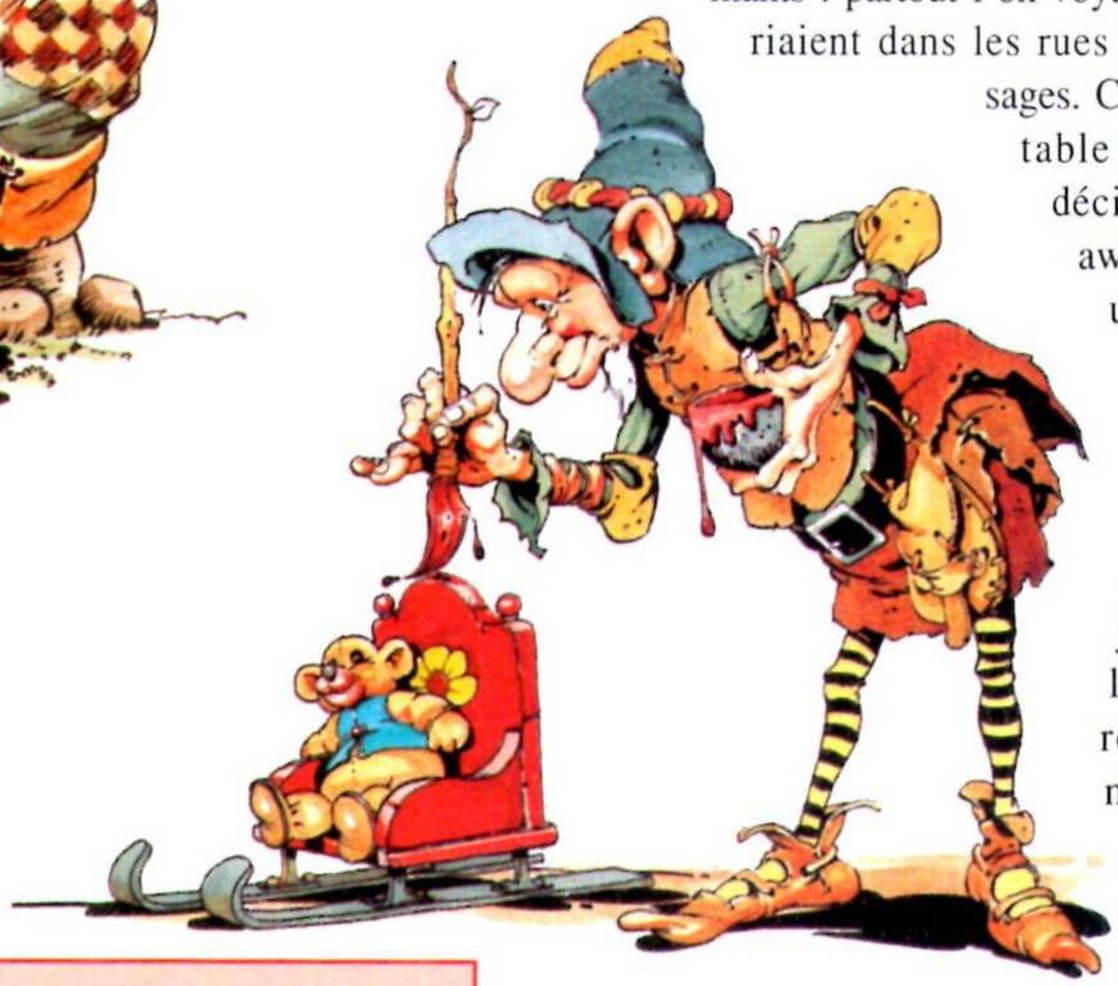
Claus était maintenant en âge de choisir ce qu'il ferait de sa vie. Quittant le royaume de Nécile, il s'établit dans une vallée perdue avec deux compagnons : Jouet, un singe et Shosta, un renne. Dans la solitude des montagnes, il commença un entraînement de guerrier, mais, très vite, comprit que ce n'était pas sa vocation. Le destin lui montra la voie quand il vit l'émerveillement d'un enfant devant les cadeaux qu'il avait préparé pour ses amis les elfes. Il consacra désormais sa vie à fabriquer des jouets et à se rendre de village en village pour les distribuer aux enfants. Avec les années, sa réputation grandit et finit par venir jusqu'aux oreilles de Pourceau.

EMBUSCADE

Les awgwas étaient des êtres magiques, mais chassés des terres elfiques, ils vivaient dans les montagnes de pierre. Rien ne les empêchait d'intervenir dans les affaires des hommes, puisque les autres peuples fées s'en abstenaient, suivant ainsi la loi du Roi des Gnomes.

Les awgwas entretenaient la haine dans l'esprit des humains et répandaient le mal sur le monde. Claus menaçait leur pouvoir en apportant le bonheur. Dans sa maison de la vallée perdue, il fabriquait toujours plus de jouets avec l'aide des elfes des bois. Il les chargeait sur un traîneau tiré par le fidèle Shosta, et ses tournées l'emmenaient de plus en plus loin dans le monde des hommes.

Les awgwas firent à leur chef des rapports alarmants : partout l'on voyait des gens qui riaient dans les rues et des enfants sages. C'était insupportable ! Pourceau décida d'agir. Les awgwas tendirent une embuscade à Claus, le blessant gravement et s'emparant d'un sac de jouets. Mais lorsqu'ils osèrent brûler sa maison et enlever son singe, le conseil des peuples fées se réunit sur-le-champ. Une nouvelle fois, Nécile et les autres seigneurs résolurent de transgresser la loi du Roi des Gnomes en soutenant Claus dans sa lutte contre les awgwas.



LE DUEL SUR LA FALAISE

Les nymphes sortirent leurs armures des caches où elles avaient longtemps séjourné. Les knooks, peuple guerrier, brandirent leurs épées avec enthousiasme, et même les ryls pacifiques tendirent les

DANS L'OMBRE DE SON ŒUVRE

Né en 1856, Frank Baum serait devenu militaire de carrière si sa santé ne l'avait contraint à quitter l'armée. Il entame alors une carrière de comédien et fonde sa propre troupe en 1882. Plus tard, il décide d'écrire des contes pour enfants en donnant un nouveau souffle à ce genre qui prend la poussière. Avec *Santa Claus*, il emprunte quelques éléments à la légende de Saint Nicolas, et d'autres au folklore irlandais (qu'il adore) pour créer une histoire éternelle. A peine l'a-t-on lue qu'il semble qu'on l'ait toujours connue.

Le nom de Frank Baum est moins célèbre que ses œuvres. Il a signé un autre conte très populaire : *le Magicien d'Oz*, dont Hollywood fit une comédie musicale avec Judy Garland en 1939. Mort en 1919, Baum ne l'aura jamais vue...

Le Magicien d'Oz, illustré par Kelek, est disponible aux éditions Hatier.

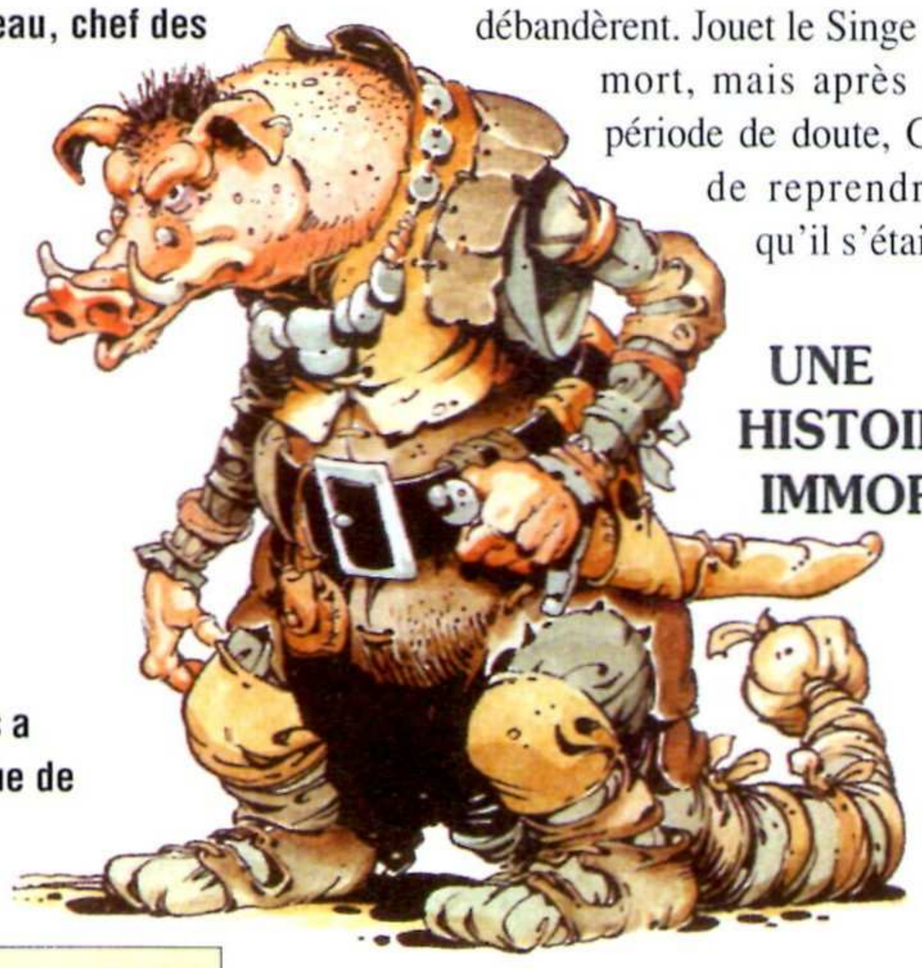
cordes de leurs arcs. L'elfe forgeron remit en état tout ce matériel et transforma un chariot en catapulte. Même Claus troqua son manteau rouge contre un casque, un gilet de cuir et une cotte de mailles.

L'armée se divisa en deux à l'approche du camp des awgwas. Tandis qu'un groupe faisait diversion, l'autre, mené par Claus, surprit les chefs ennemis dans leur caverne en descendant à l'aide de cordes le long d'une paroi à pic.

Un duel à mort s'engagea entre Claus et Pourceau. Et l'on put voir, spectacle étonnant, notre Père Noël habituellement emmitouflé de rouge et de blanc feinter, esquiver, et asséner de grands coups d'épées. Claus ne semblait pas de taille à résister à son ennemi, pourtant, à force de détermination, il parvint à le repousser jusqu'à le faire choir dans un ravin.

Privé de leur chef, les troupes gobelinoïdes se débandèrent. Jouet le Singe fut retrouvé mort, mais après une courte période de doute, Claus décida de reprendre la tâche qu'il s'était assignée.

... il attaque Pourceau, chef des awgwas.



2e rencontre : Claus a grandi mais la queue de Pourceau n'a pas repoussé...

UNE HISTOIRE IMMORTELLE

Le dernier quart du livre révèle d'autres mystères : pourquoi l'on décore les sapins à Noël, qu'est-ce qui pousse Claus à emprunter les cheminées au lieu des portes, et comment il parcourt le monde entier en une seule nuit. On y découvre enfin le secret de son immortalité, et les réactions du Roi des Gnomes lorsqu'il apprend que les peuples fées ont, à plusieurs reprises, défié sa loi !

C'est à Frank Baum que nous devons l'histoire de Claus. Son conte est merveilleusement servi par les illustrations de Michael Ploog dont le style convient parfaitement à la féerie de Noël : il renouvelle l'imagerie traditionnelle en y ajoutant des lutins et des elfes issus des légendes irlandaises, ainsi que des créatures gobelinoïdes que Tolkien n'aurait pas reniées. Son talent s'exprime dans un album de BD d'une centaine de pages, publié par les éditions Delcourt sous le titre *Santa Claus*.

CREDITS

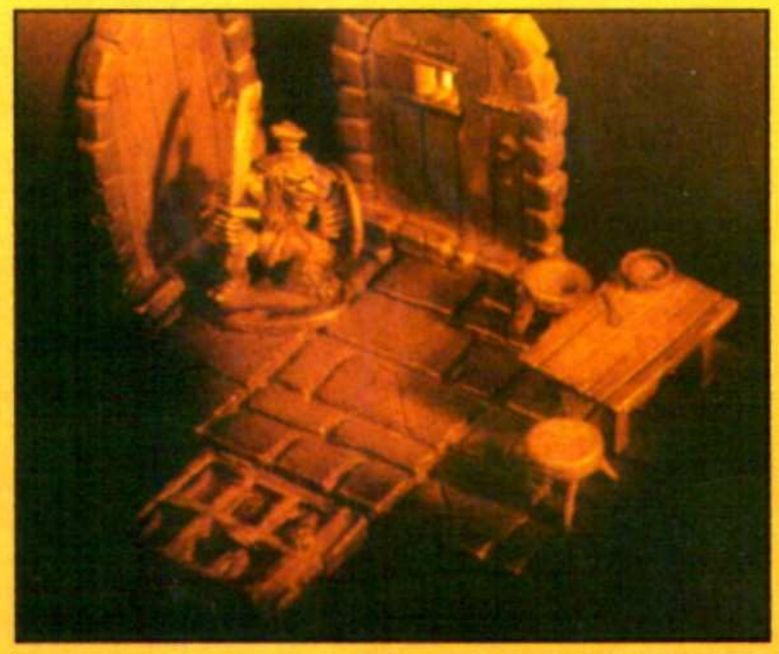
Les dessins illustrant cet article sont extraits de ***Santa Claus****, de Michael G. Ploog, d'après le roman de L. Frank Baum.*

© 1992 Guy Delcourt Productions & Michael G. Ploog.
Avec l'aimable autorisation de l'éditeur.

GRENADIER

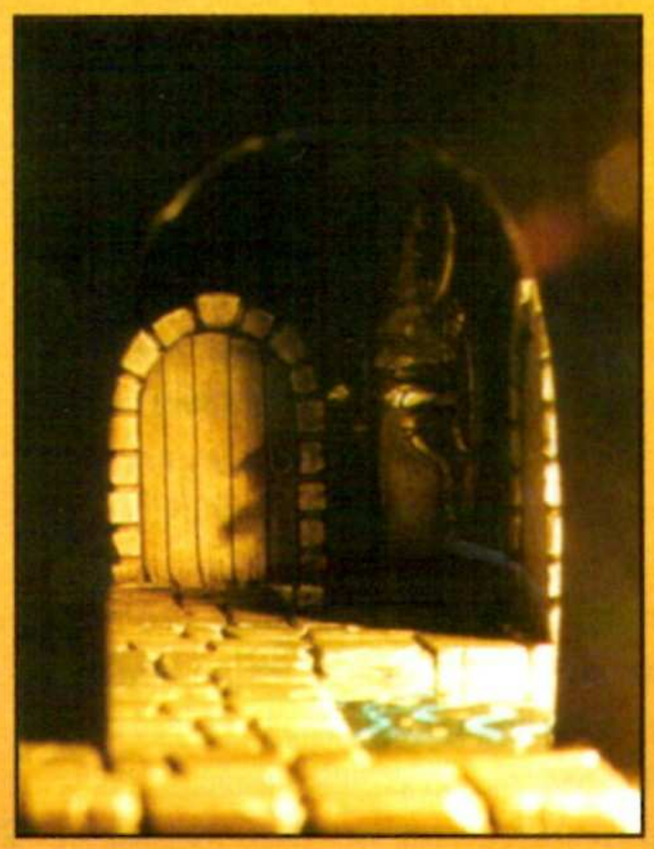
Oserez-vous vous aventurer dans le donjon…

Réf. G101



Réf. G103

Réf. G102



Réf. G106

… et affronter ses monstres

Réf. 4201

Réf. 321

Réf. 4204

Réf. 4203

Réf. 4105

Demandez le catalogue des figurines Grenadier chez votre revendeur habituel.
Distribué par Hexagonal : 8, galerie Montmartre, 75002 Paris.

FIGURINES

A LA POINTE DU PROGRES

Le monde de la figurine bouge ! Profitez des nouvelles technologies en traitant une succube en résine à la peinture phosphorescente.

On n'arrête pas le pinceau

Les amateurs de figurines, en particulier fantastiques, ont l'habitude d'acheter des modèles en alliage de plomb. Toutefois, depuis quelques années, de nouveaux matériaux sont apparus. Les alliages sans plomb se développent depuis que les américains se sont avisés que ce métal est toxique si on le porte à la bouche. Il existe aussi des figurines en plastique, moins chères, mais dont la finesse de gravure laisse à désirer. Reste la résine. Très utilisé au Japon, ce matériau fait une bonne percée en France avec plusieurs marques importées : les Verlinden belges, la gamme d'Actramac Diffusion, etc. De plus, une jeune société française, Fenryll, propose de nombreux modèles en résine directement issus de nos bestiaires monstrueux : gargouilles, gobelins, et autres sympathiques habitants des donjons. Un adorable bébé dragon et sa petite sœur comptent parmi les plus belles pièces de la gamme.

Les modèles Fenryll sont généralement à l'échelle 90 mm mais certaines peuvent s'intégrer à un diorama comportant des figurines 25 mm. C'est le cas des dragons, des crânes de géants et des créatures d'outre-plan.

A deux exceptions près, toute la gamme Fenryll est en résine. Ce matériau présente bien quelques inconvénients — par exemple, il est impossible de courber une pièce, ce qui est facile sur un modèle en plomb. Mais ce qu'on lui reproche le plus souvent tient à un vieux fond de traditionalisme bien français : une figurine, ça doit être lourd et massif, on aime en avoir pour son argent ! Pourtant, une fois le modèle peint et mis en scène, rien ne distingue la résine du plomb. Bien plus, la résine présente de nombreux avantages : elle est beaucoup plus facile à travailler, les parties faibles ne risquent pas de s'affaisser avec le temps, et son prix va devenir très compétitif avec la disparition progressive du plomb au profit d'alliages à base d'étain.

UN BAISER, ET VOUS SUCCOMBEZ

Passons à la pratique sur le modèle TCR 26 de la gamme Fenryll. Cette référence désigne une succube au look sauvage, armée d'un fouet [schéma 1].

Commencez par laver soigneusement chaque pièce à l'eau savonneuse, puis rincez abondamment.

Schéma 1

Texte, Peinture et Dessins
Philippe Plual
Photos
Jérôme Bohbot
Philippe Plual

Ne perdez pas les petites pièces : une cuvette conviendra mieux à cette opération qu'un grand lavabo.

Laissez sécher puis ébarbez chaque pièce au cutter ou à la lime, comme pour les modèles en plomb mais d'une main **beaucoup** plus légère.

Vous pouvez sculpter les bottes pour leur donner un look plus féminin [schéma 2].

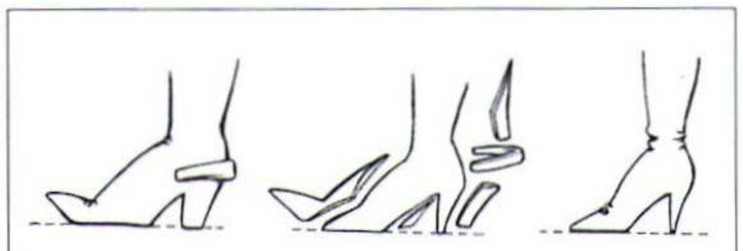


Schéma 2

Quant au fouet, il peut se présenter replié ou en mouvement. Cette seconde option demande un délicat travail d'assemblage sur les pièces fournies. Nous vous suggérons de les remplacer par un morceau de fil de plomb ou de soudure d'étain. Ainsi, vous obtiendrez le même résultat pour dix fois moins d'efforts.

Le montage de la figurine à l'aide de superglue ne pose pas de problème particulier, sauf pour la queue : sa racine doit être coupée pour s'insérer dans l'anneau de la ceinture.

UNE LUEUR INQUIÉTANTE

Passez sur la figurine montée une sous-couche d'enamel blanc mat, et laissez bien sécher [photo 1].

On peint généralement les figurines de cette taille à l'huile afin d'en tirer le meilleur parti. Nous allons faire une exception en utilisant aussi de l'enamel, et surtout des acryliques phosphorescentes. Il ne s'agit pas des fluo que nous avons déjà présentées, mais de nouvelles peintures qui brillent dans le noir après exposition à une lumière vive. Imaginez l'ambiance autour d'une table de jeu, quand, après avoir éteint la lumière, vous dévoilez une créature verdâtre qui semble animée d'un feu intérieur ! L'effet est garanti…

Ces peintures miracles portent la marque Lifecolor et sont fabriquées en Italie par Astromodels SAS. Il existe de nombreuses teintes, qui toutes se mélangent entre elles et se diluent à l'eau. Elles sont très claires, faute de quoi on ne les verrait pas dans le noir, mais peuvent se mélanger avec des acryliques non-phosphorescentes sans que cela détruise leur effet — à condition d'y aller prudemment.

Revenons à notre succube. Nous allons traiter son fouet et tous ses éléments "vivants" (peau, cheveux, ailes…) à l'acrylique. Les bijoux seront peints avec des enamels Humbrol et les vêtements avec des huiles Winsor et Newton.

PEINTURES UTILISÉES

ACRYLIQUES LIFECOLOR PHOSPHORESCENTES
Blue Spell (bleu)
Green Tunic (vert)
Magic Flesh (chair)
Magic Pink (rose)
Mortuary White (blanc)
Yellow Spell (jaune)

ACRYLIQUES GRENADIER
Blanc
Brun cuir
Jaune
Noir
Rouge

ENAMELS HUMBROL
Blanc mat
Brun cuir mat
Noir mat
Or

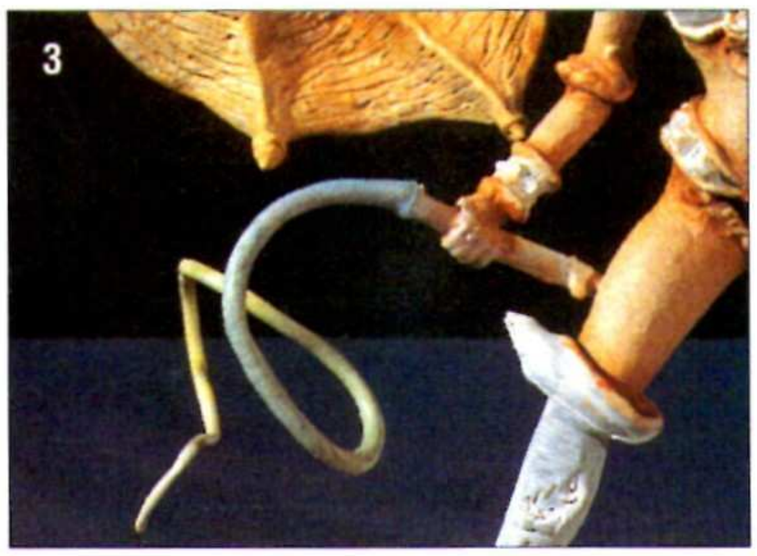
HUILES WINSOR ET NEWTON
Garance brune Aliz
Noir
Rouge vif

LE FOUET ET LA PEAU

Toutes les peintures mentionnées dans ce paragraphe sont de l'acrylique. Pour ne pas confondre l'acrylique ordinaire (marque Grenadier) et l'acrylique phosphorescente

(Lifecolor), les couleurs de ce dernier type seront suivies de la lettre P. Par exemple : blanc phosphorescent = blanc P.

- Sur toute la **peau**, passez un mélange 1/2 blanc P + 1/2 chair P + une touche de rose P. Laissez sécher.
- Faites un second mélange chair P + une touche de brun cuir et passez le en lavis sur tous les endroits sombres : orbites, cou, dessous des bras, intérieur des jambes, et partout où la chair est recouverte par des bijoux ou des vêtements. Laissez sécher.
- Avec un troisième mélange blanc P + une touche de chair P, faites un dry brush sur les rehauts du visage, le milieu des bras et des jambes, ainsi que sur les reliefs (imposants !) de la poitrine.
- Rehaussez les **paupières** d'une pointe de bleu P.
- Peignez le bas des **ailes** avec le premier mélange, le haut avec le second, et dégradez entre ces deux zones. Un dry brush avec le troisième mélange vient mettre les reliefs en valeur.
- Les **griffes** sont peintes en blanc P [photo 2]
- Le **fouet** est peint en bleu P sur le premier tiers, en vert P sur le deuxième, et en jaune P sur le dernier. Passez la pointe au blanc P, et faites un dégradé entre chaque zone. [photo 3]



Remarquons au passages que les peintures phosphorescentes sèchent un peu plus lentement que les autres acryliques, ce qui simplifie l'exécution des dégradés.

• La racine des **cheveux** est peinte en blanc P, les pointes en rose P et la zone intermédiaire en jaune P. Dégradez et laissez sécher. [photo 4]

4

Passez ensuite un dry brush rouge sur les pointes et un dry brush jaune sur la zone intermédiaire. Attention, ces dry brush doivent être t**rès légers** pour que la couche précédente (phospho) reste bien visible dans les creux. [photo 5]

5

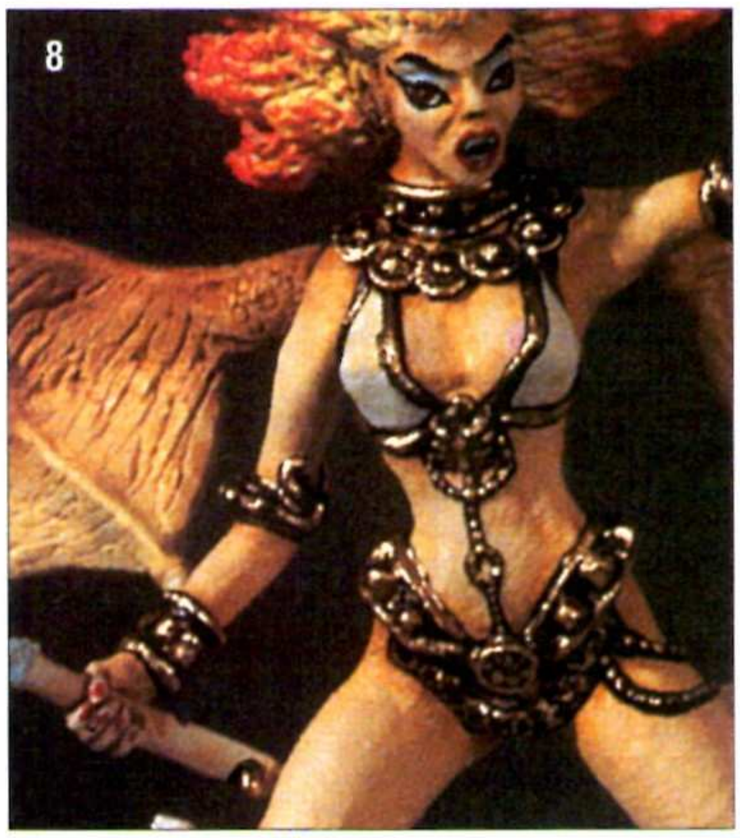
• Les sourcils et le tour des yeux sont dessinés en noir, les yeux sont blanc P, la pupille rouge avec un point blanc P, l'intérieur de la bouche est noir, les dents blanc P, et les lèvres rouges avec un point blanc sur la lèvre inférieure. [photo 6]

6

7

Sauf pour la touche finale, nous en avons fini avec les peintures phosphorescentes. [photo 7] mais n'éteignez pas encore la lumière : réservez-vous ce plaisir pour le moment où tout sera terminé !

BIJOUX ET PARURES


8

• Les **bijoux** sont peints à l'enamel. Passez d'abord une couche noir mat, puis un premier dry brush 1/2 noir mat + 1/2 or, puis un second dry brush or pur très léger. Surtout, pas d'argent sur les bijoux de notre jolie dame : ce métal noble ferait très mauvais effet sur une succube ! [photo 8]

• Les **vêtements** sont peints à l'huile

9

Winsor et Newton : le haut du soutien-gorge est rouge vif, le bas garance brune aliz. Faites un dégradé entre ces zones. [photo 9]

• Les **bottes** sont rouge vif dans les zones claires, garance brune aliz dans les zones sombres (plis, dessous des revers). Dégradez [photo 10]. N'oubliez pas de laisser transparaître la chair sous la déchirure de la botte droite. Les semelles sont noires [photo 11].

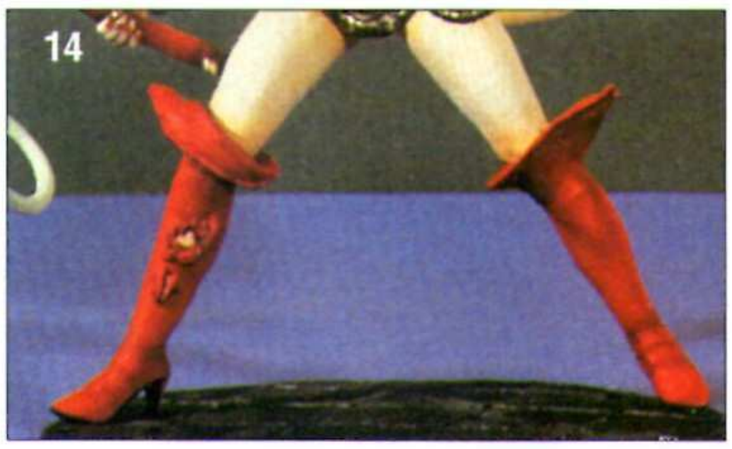
10

11

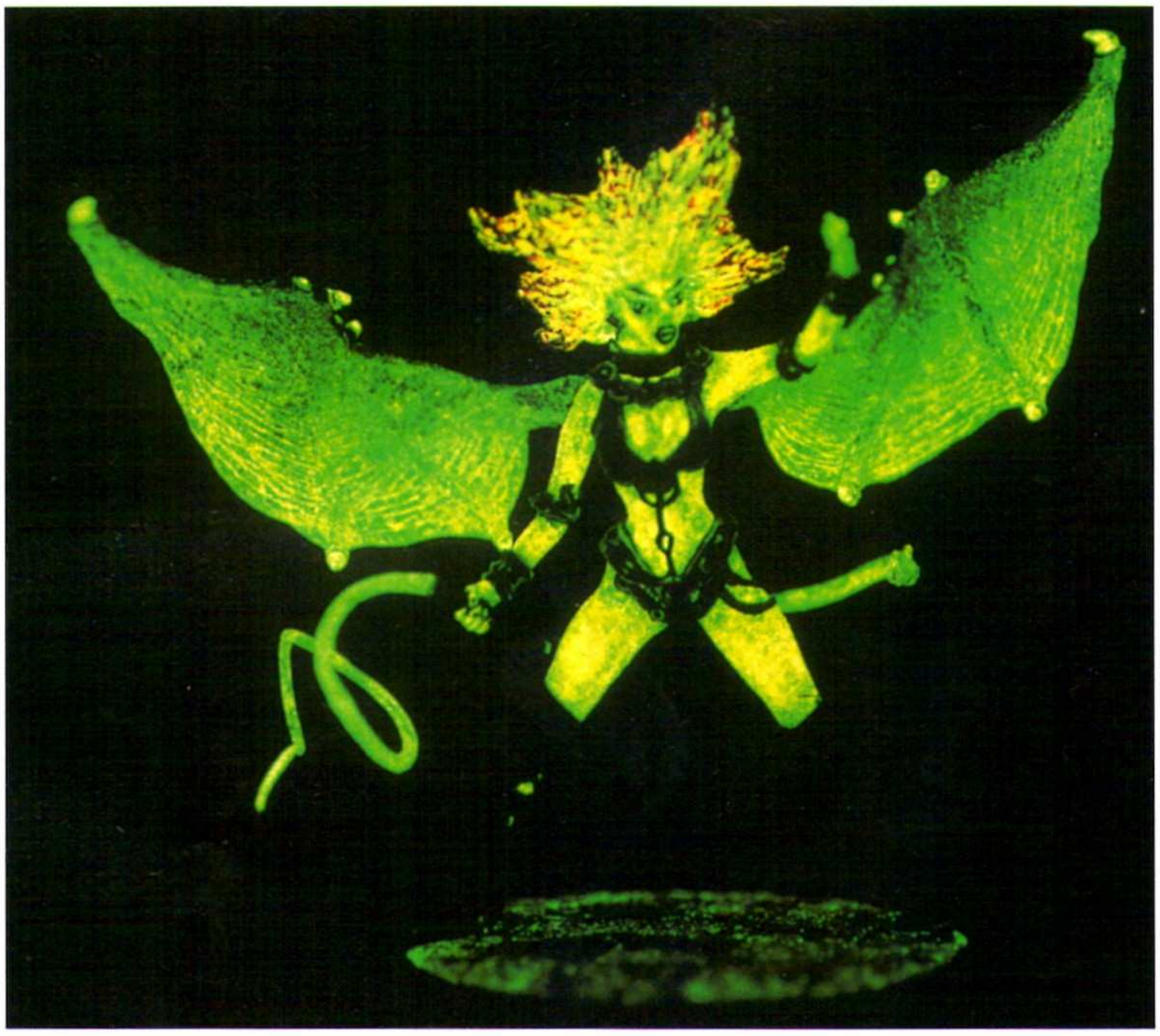
• Le manche du **fouet** est réalisé de la même manière que les bottes, en rouge brillant et garance brune aliz. Les 2 pointes et le raccord avec la lanière sont en métal ;

on les peindra donc avec les enamels noir et or [photo 12]

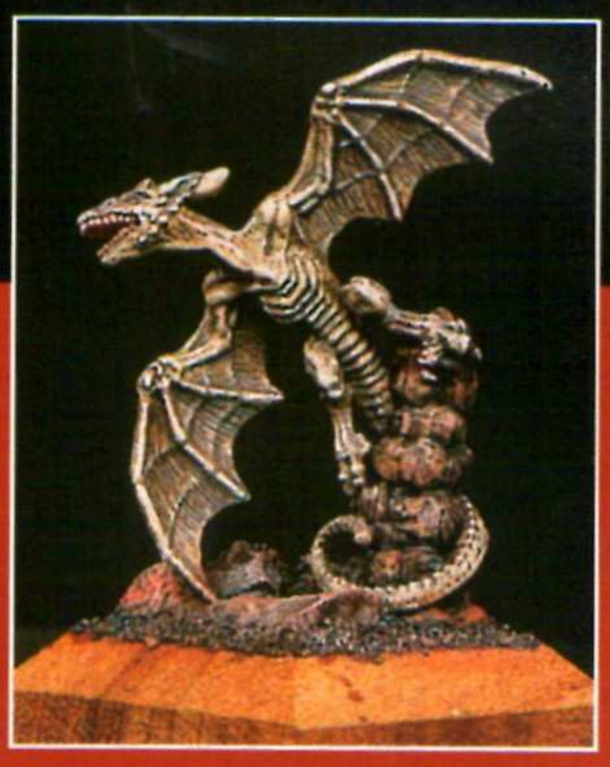
La figurine est maintenant terminée. [photo 13]. Il ne reste plus qu'à peindre le socle à l'enamel : passez une couche de noir mat [photo 14], puis un premier dry brush 1/2 noir mat + 1/2 brun cuir mat, suivi d'un second plus léger 1/4 noir mat + 1/4 brun cuir mat + 1/2 blanc mat. Laissez bien sécher avant de passer un dry brush blanc P sur votre socle. [photo 15]



Achevez votre œuvre par quelques touches de peinture phospho sur les points stratégiques : un peu de rose P sur l'extrémité des cheveux, un soupçon de blanc P sur les pommettes, le menton et l'arrête du nez [photo 16]. Voilà, tout y est. Approchez votre figurine d'une lampe (attention qu'elle ne chauffe pas trop !), exposez-la un instant à la lumière, puis éteignez. "Fiat lux !"



DIORAMAS



Peinture Eric Figuères ; photo Jean-Marc Pasqualini (GRENADIER)

CELLE-QUI-BRILLAIT-DANS-LES-TÉNÈBRES
Laissez-la entrer dans vos rêves, sinon elle forcera la porte !
Au pied de la succube, 4 photos envoyées par des lecteurs. N'hésitez pas à nous soumettre les vôtres (diapos, pas de tirages papier).

Peinture et photo Bruno Allanson (CITADEL)

Peinture Eric Figuères ; photo Jean-Marc Pasqualini (GRENADIER)

Peinture et photo Christophe Lefèbvre (CITADEL)

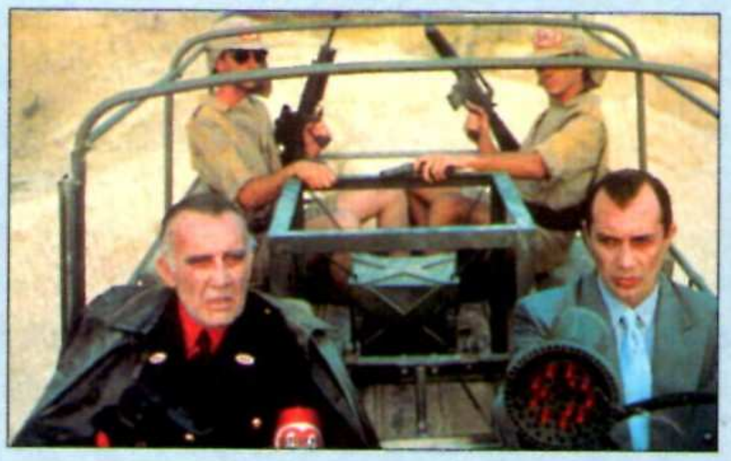
TOUCHE PAS A MES POTES

ACCION MUTANTE

Il fallait s'y attendre : opprimés et rejetés, les mutants passent à l'action révolutionnaire. C'est en Espagne qu'ils frappent leur premier coup.

¡ Que magnifica pelicula !

2013. La planète a été dévastée par la bombe. Dans les rues sinistres, la population survit difficilement. Seule une poignée de riches oisifs mène la grande vie. C'est plus que n'en peut supporter un groupe de terroristes aux physiques monstrueux. Ils kidnappent l'héritière d'un riche homme d'affaires le jour de son mariage, dans l'espoir d'obtenir une forte rançon. Mais la belle tombe amoureuse du chef des terroristes et prend bientôt fait et cause pour ses ravisseurs.



Telle est la trame d'*Accion Mutante*, premier film du cinéaste espagnol Alex de la Iglesia. Autant vous le dire tout de suite : c'est une œuvre originale et forte, à voir toutes affaires cessantes !

La genèse d'*Accion Mutante* évoque un conte de fée pour cinéphiles. Réalisateur d'un court-métrage remarqué dans de nombreux festivals fantastiques, Alex de la Iglesia envisageait d'en réaliser un autre lorsque Pedro Almodovar, séduit par son humour ravageur, lui offre de faire un long métrage. "C'était comme si on nous avait dit : le Pape aime votre travail et voudrait le financer," se souvient Alex. "Nous avons d'abord refusé d'y croire, puis nous nous sommes mis au boulot."

Le résultat, c'est un film de science-fiction délirant qui mêle avec bonheur humour et scènes d'action. Malgré son inexpérience, Alex de la Iglesia a su tirer le meilleur parti d'un budget minimal. Entouré d'un groupe de copains — où l'on retrouve la plupart des acteurs du film — il est parvenu à tourner de nombreuses séquences spectaculaires, notamment la scène du kidnapping où les héros difformes sèment la terreur dans une noce huppée. "Pedro Almodovar nous a toujours soutenus," déclare le réalisateur. "Il m'a conseillé, mais ne m'a jamais rien imposé. Étant lui-même réalisateur, il sait qu'il n'y a rien de pire que d'avoir son producteur sur le dos."

Pour les effets spéciaux, le manque de techniciens espagnols a poussé l'équipe à prospecter... en France. Les magiciens responsables de *Delicatessen* furent donc mis à contribution. "Nous avons tout de suite été sur la même longueur d'ondes," précise Alex. "Bien sûr, ils ne parlaient que le français, et moi l'espagnol, mais nous étions faits pour nous comprendre en profondeur." C'est de leur désir commun de créer un film pas comme les autres qu'*Accion mutante* tire son énergie décapante. Dans un pays plus connu pour ses drames psychologiques intimistes, ce film énergique fait bel et bien figure de mutant. "Cela risque de nous poser problème," avoue Alex, "car le public ne saura pas dans quelle catégorie classer *Accion mutante*. Pourtant, j'ai confiance : je l'ai réalisé en pensant au plaisir des spectateurs, et je suis certain qu'il trouvera le chemin de leurs cœurs."

Quoi qu'il en soit, le jeune réalisateur est aujourd'hui devenu une véritable star chez les jeunes espagnols qui arborent pin's et T-shirts à l'effigie du film. Alex se prépare aujourd'hui à livrer sa deuxième œuvre, (l'histoire d'une bande de trafiquants de drogues qui cachent leur butin dans des cadavres) et déclare simplement : "Je ne sais pas si *Accion Mutante* va lancer une mode en Espagne, et je m'en fiche. Je n'ai jamais aimé suivre les modes lancées par d'autres, et je n'ai donc pas envie d'être à l'origine de mon propre mouvement."

Texte

Caroline Vié

NOUVEAU MAGASIN

GAMES WORKSHOP®

PARIS CENTRE

10 rue Hautefeuille, 75006 Paris
Métro/RER St Michel
Tél. (16 1) 46 33 20 01
Ouvert de 10h30 à 19h du mardi au samedi.
Parking Ecole de Médecine,
sortie Hautefeuille

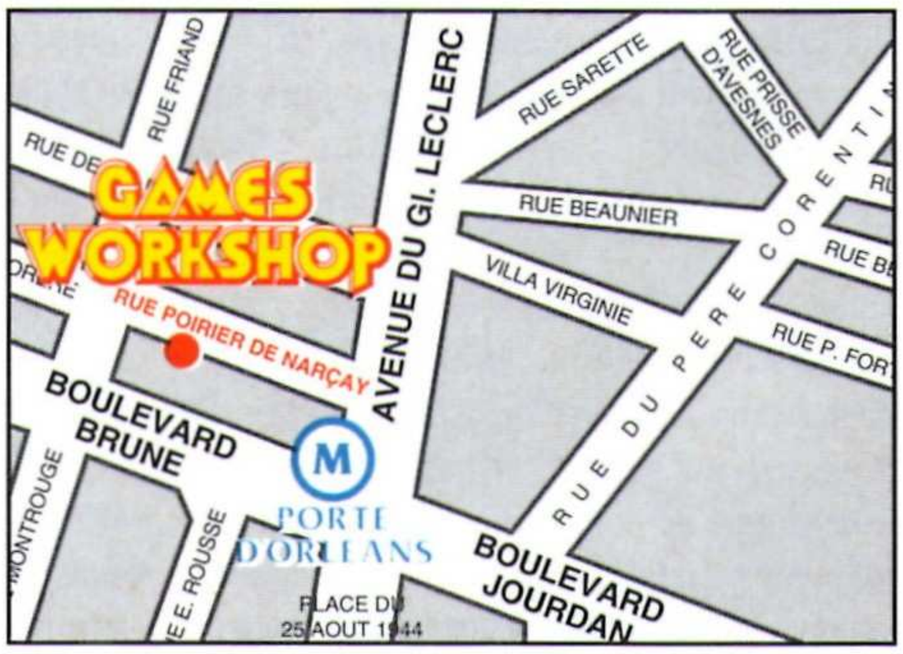
Initiations à la peinture des figurines Citadel et aux jeux Games Workshop de 10h30 à 19h du mardi au samedi. dans les deux magasins.

ET TOUJOURS ...

GAMES WORKSHOP®

PARIS SUD

13 rue Poirier de Narçay,
75014 Paris
Métro Porte d'Orléans
Tél. (16 1) 45 45 72 03
Ouvert de 10h30 à 19h du mardi au samedi.



Les héros de Trouperdu

TEXTE : Mitchell Diamond
TRADUCTION : Sylvie Denis
ILLUSTRATIONS : Castaza

"Un guerrier et un magicien partent tuer un ogre...". Le thème de cette nouvelle n'a rien d'original, mais son traitement vous réserve quelques surprises !

Carik tendit le cou, et étudia avec anxiété les collines boisées qui s'étendaient devant lui.

Grand et vigoureux, il avait l'air solide d'un homme dont les ancêtres étaient tous de rudes montagnards. Mais, contrairement à celui de ses ancêtres, le visage de Carik était rasé de près et ses yeux, au lieu d'être de la même couleur brune que la terre, étaient du bleu presque vert d'océans étranges et lointains. Il portait un heaume d'acier, et une solide cotte de mailles. A son côté pendait une large épée.

En face de lui, de sauvages collines s'élevaient vers les contreforts des Montagnes du Milieu. Ces montagnes faisaient partie de la chaîne des Grands Elstains dont les cimes, pareilles à la crête d'un dragon long de plusieurs centaines de kilomètres, s'étiraient en travers des Royaumes du Nord.

De chaque côté de la route, on voyait des champs d'orge et de blé. Les longues tiges, lourdes de grains mûrs, auraient dû être moissonnées depuis longtemps. De toute évidence, il y avait quelque chose d'anormal. Carik n'aimait pas ça du tout : sa main se posa, nerveuse, sur la garde de son épée.

"Hé bien, je ne peux m'en prendre qu'à moi-même, marmonna-t-il.

— Quoi ? demanda son compagnon.

— Je disais que je ne voyais rien d'intéressant ici, répondit Carik. Peut-être avons-nous dépassé l'endroit."

Le compagnon de Carik se nommait Yorman. Il était plus petit et plus mince mais, dans son visage d'aigle, encadré de cheveux noirs qui descendaient jusqu'à ses épaules, ses yeux sombres étaient sans peur. Sur sa tunique écarlate, il portait un pourpoint de cuir clouté d'acier. A son côté pendait un cimeterre, mais il n'était pas un homme d'épée. Si la maison d'Akuthar était renommée et crainte, c'était pour les pouvoirs magiques que possédaient ses membres. Il secoua sa chevelure noire et déclara :

"Ils ont dit que l'endroit se trouvait à six collines du pont d'Eaubrune, après un bosquet de chênes, et à l'embranchement d'une route. Nous avons passé un pont, six collines et un petit bois de chênes. Et ça, qu'est ce que c'est ?"

Il indiqua un endroit où la route se divisait à nouveau en montant dans les collines.

"Un embranchement, répondit Carik, comme des centaines d'autres, sans parler des collines, des ponts et des chênes !

— Alors, demandons à cet homme s'il sait quelque chose," suggéra Yorman, en montrant un champ de blé. Un paysan, presque invisible au milieu des grandes tiges, jouait de la faucille pendant que derrière lui, un jeune garçon entassait les tiges sur une charrette. Avant que Carik ait eu le temps d'inventer un prétexte pour couper court à toute discussion, Yorman cria : "Hé, mon brave ! Viens ici !"

À pas lourds, l'homme avança vers eux, le garçon sur ses talons.

"Qu'est-ce que c'est ?" demanda le paysan, levant avec mépris les yeux vers les deux cavaliers de sous un capuchon de laine grise et sale. "Des chevaliers envoyés par le Seigneur Thargum ! Regarde-moi ça, Griffy ! Ils sont venus aussi vite qu'ils ont pu. Combien de messages on a envoyé ? Une centaine, au moins. Et ils ont quand même un jour de retard ! On travaille, on paie la

dîme, et on nous ignore ! Qu'est-ce que ce serait si on payait pas ! Pouah !" Le paysan se mit un doigt sur une narine et vida l'autre sur le sol, devant le cheval de Yorman. Atterré, Yorman ne réagit pas.

"Nous ne sommes pas… commença Carik, mais le paysan fit claquer ses doigts dans sa direction.

— Retournez chez Thargum ! On s'est occupé nous-mêmes de nos problèmes, alors allez lui dire qu'il peut repartir se battre contre les autres seigneurs, et piétiner et brûler les champs de leurs malheureux paysans pendant que ceux des siens pourrissent. Dites-lui ça de la part de Widfut de Trouperdu !

— C'est ça ! dit le garçon en les gratifiant d'un large sourire, et en faisant claquer ses doigts sales en direction de Yorman.

— Nous ne sommes pas au service de Thargum ! parvint enfin à dire Carik.

— Des aventuriers ! répondit Widfut. Vous avez entendu parler de nos ennuis, c'est ça ? Et vous vous êtes dit que ce serait une bonne idée de venir exercer vos talents par ici. Ha ! c'est gentil, de profiter du malheur des autres !

— C'est gentil, dit le garçon en écho. Et il fit claquer ses doigts en direction de Carik. Widfut donna une claque sur sa jeune nuque, et le gamin poussa un cri de douleur.

— Non, c'est pas gentil ! aboya Widfut. Il n'y a pas de quoi en être fier ! Vous valez pas mieux que tous ces chevaliers inutiles !

— C'est vrai, dit Griff en écho, vous valez pas mieux qu'eux !

— Aucun seigneur ne nous a envoyés, finit par dire Yorman. Je suis Yorman d'Akuthar, fils de Yizkor, fils de Zykor, fils d'Ankzem le Grand, qui combattit le dragon Gorgin l'Epouvantable et sauva tous les Royaumes du Nord !"

Et il souleva sa cape pour exposer un médaillon qui pendait sur sa poitrine au bout d'une chaîne d'argent. Ce médaillon représentait un dragon couleur d'or rouge : les fières armoiries d'Akuthar.

"Jamais entendu parler d'un seul d'entre eux ! dit Widfut. Et on n'a pas de dragons dans ces parages, que Thulk en soit remercié. Par contre, on a un ogre aussi grand qu'un arbre, affamé comme un loup et aussi mauvais qu'un ours souffrant d'une crampe d'estomac. Il a avalé une demi-douzaine d'hommes au moins, et je suis prêt à parier ma dernière dent qu'il vous aurait mangé aussi si vous l'aviez approché. Heureusement pour nous, on a trouvé un vrai héros, Armguard.

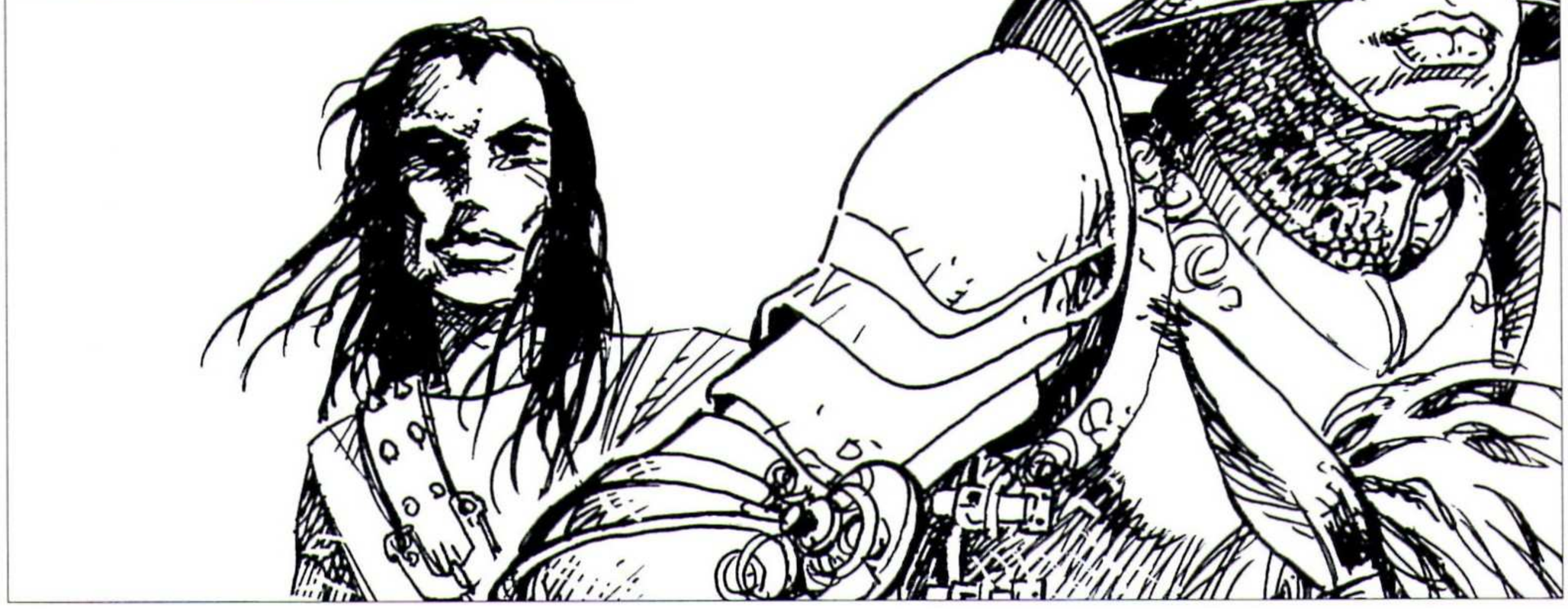
— Armguard l'Ecuyer ? répéta Carik, se redressant dans sa selle. Celui qu'on surnomme le Bouclier de Boldarius ?

— Celui-là même. Sauf qu'on a que le Bouclier, mais c'est un vrai héros. Il porte une épée deux fois plus longue que la vôtre et une armure toute brillante. Même la robe de son cheval est plus belle que celle du vôtre. Il est arrivé hier soir. Ce matin, il est parti, et quand je rentrerai, je suis sûr qu'il aura tranché la tête de l'ogre. Alors, passez votre chemin, ou prenez l'embranchement si vous voulez voir un véritable héros à l'œuvre. Moi, je m'en vais. J'ai trois semaines de travail à rattraper en une seule journée.

— C'est bien vrai," dit Griff. Widfut attrapa les boucles sales de sa chevelure. Le gamin se mit à glapir et Widfut l'entraîna avec lui dans le champ.

"Quel triste ignorant, dit Yorman d'un ton hautain, en regardant les deux paysans partir en traînant les pieds. Mais je t'avais bien dit que nous étions au bon endroit.

Carik tendit le cou, et étudia avec anxiété les collines boisées qui s'étendaient devant lui.



— En effet, dit Carik, nous y sommes ! Mais nous avons perdu notre temps en venant ici. A l'heure qu'il est, Armguard a probablement coupé l'ogre en morceaux. Retournons à…

— Allons jeter un coup d'œil ! l'interrompit Yorman. Peut-être pourras-tu lui donner un coup de main. Après tout, tu as tué l'ogre de la forêt de Feuillenoire, non ?

— Sans doute, heu, je veux dire, bien sûr que je l'ai tué," répondit Carik.

Mais intérieurement, il soupira. La nuit précédente, les deux hommes s'étaient arrêtés dans une auberge du village de Nuroc pour boire quelques chopes de bière. Yorman avait essayé de tirer profit de son nom célèbre en exerçant ses pouvoirs sur le feu, et en faisant courir des flammes de bougie autour de la pièce. Il avait prétendu être trop fatigué pour accomplir quoi que ce soit de plus impressionnant. En réalité, Carik savait que ces simples tours étaient les seuls que Yorman pouvait faire, et encore les ratait-il parfois. Mais les villageois étaient trop polis pour l'insulter en lui lançant des pièces. Ils n'avaient jamais entendu le nom d'Akuthar avant que Yorman le prononce, mais supposaient que cette famille était célèbre et puissante quelque part dans le monde. De plus, ils étaient tous aussi radins les uns que les autres. Cependant, ces tours de magie faciles avaient impressionné une jeune et jolie servante. Carik (qui avait englouti quelques bières de trop) était devenu jaloux. et s'était vanté de la façon dont il avait tué l'ogre de la forêt de Feuillenoire. Il racontait bien : il fut récompensé par le regard émerveillé de la servante. Mais les villageois firent suivre son histoire par celle de l'ogre de Trouperdu — et ce monstre-là n'était pas mort ! Yorman, mécontent d'avoir perdu l'attention de la servante, déclara fièrement qu'ils allaient mettre la brute à mort. Carik, à ce moment là, était trop saoul pour se tirer d'affaire.

Et voilà où ils en étaient. De nouveau, Carik soupira. Il espérait qu'un autre s'était déjà occupé de l'ogre. Éperonnant son cheval, il suivit Yorman en direction des collines.

Bientôt, la route se transforma en un chemin sinueux, peu utilisé, sinon par les chasseurs et les bêtes sauvages. Yorman allait devant, progressant parmi les ronces emmêlées et les branches pendantes jusqu'à ce qu'ils aperçoivent un reflet métallique à travers les arbres. Dans une clairière ombragée, ils trouvèrent un homme d'un certain âge, vêtu d'une cotte de mailles et d'une armure. Il avait enlevé son casque, et baissé le capuchon de sa cotte de mailles sur son cou. Assis sur une bûche, il affûtait une épée. Derrière lui, un cheval revêtu de maille mâchonnait du trèfle.

"Holà, Armguard ! appela Yorman.

— Avez-vous tué l'ogre ? demanda Carik, plein d'espoir. Le vieil homme se leva, dépliant ses genoux en tressaillant.

— Nenni, point encore, répondit-il. Je viens de me mettre en route. Mais qui êtes-vous, pour vous permettre de me poser cette question ?

— Je suis Yorman de la Maison d'Akuthar, fils de Yizkor…"

Comme d'habitude, Yorman énuméra ses titres. Armguard haussa les épaules.

"Jamais entendu parler d'un seul d'entre eux. dit-il. Mais je n'ai guère eu l'occasion d'avoir affaire avec des sorciers. Qui est votre grand compagnon ?

— C'est Carik, répondit Yorman avec une grimace. Puis, comme il était honnête, il ajouta : il a mis à mort l'ogre de la forêt de Feuillenoire."

Armguard haussa ses sourcils gris, jaugeant Carik du regard. Ce dernier se trémoussa sur sa selle.

"Bien ! s'exclama le vieux guerrier. J'ai entendu parler de cette brute ! Dis-moi, mon garçon, quelle botte as-tu utilisée ?"

Carik s'agita un peu plus.

"Il faisait sombre, marmonna-t-il en guise de réponse, et avec tous les coups d'épées qui volaient en tous sens, je ne me le rappelle pas vraiment.

— C'est bien souvent ce qui arrive, approuva Armguard. Dans la chaleur de la bataille, on oublie le meilleur coup !" Puis il soupira. "Mais c'est dommage. Je ne suis pas encore trop vieux pour apprendre quelque chose de nouveau, et c'est le premier ogre qu'il m'ait jamais été donné de combattre.

— Vraiment ? dit Carik. Ni vous, ni votre maître Boldarius n'avez combattu d'ogre ? Où est Boldarius, au fait ?"

Armguard soupira. "C'est une bien triste histoire. Le brave Boldarius a fini sa carrière dans la vallée du Marteau de Fer.

— Un géant ? hasarda Carik. Il connaissait vaguement cette région, car son pays natal, la vallée d'Urie, se trouvait juste au nord. Mais Armguard secoua la tête.

— Un dragon, dit-il. Mais ainsi va le monde. Quand un héros prend son épée, il faut bien qu'un jour il la laisse tomber. Pourtant, il n'a pas eu de chance : il n'y avait aucun barde pour voir sa dernière bataille. Mon propre récit n'était pas à la hauteur. Au fait, avez-vous vu un dragon verdâtre rôder dans les parages ? Il est grand comme quatre chevaux du nez au bout de la queue, et a une écaille ébréchée sur le côté gauche.

— Vous voulez dire que le dragon est encore vivant ? demanda Carik. Boldarius n'a pas été vengé ?

— Pas encore, soupira le vieux guerrier. Je ne lui avais jamais fait défaut auparavant. On ne m'a pas surnommé "le Bouclier" pour rien ! Mais pendant que j'empilais les pierres d'un cairn digne de Boldarius, le jour passa et le dragon partit. Je l'ai suivi pendant très longtemps, cependant, assez longtemps pour me perdre et tomber sur Poing-de-Pierre, le géant.

— Poing-de-Pierre ! s'exclama Carik, qui avait entendu parler du plus grand et du plus mauvais géant de la Vallée du Marteau de Fer.

Est-ce que vous l'avez tué ? Par les dieux, quelle histoire cela ferait !"

Mais de nouveau, Armguard secoua la tête.

"Pas vraiment. Le géant vivait au sommet d'une montagne. Comme je n'avais pas de corde pour m'assurer, je n'ai pu croiser l'épée avec lui. Alors j'ai erré sans but, jusqu'à ce que j'atteigne les Terres Cachées.

— Les Terres Cachées ! répéta Carik. Il fronça les sourcils. Quand Boldarius est-il tombé, au juste ?"

Armguard gratta sa tête grise. "Hmmm, voyons. Il y a une vingtaine d'années, environ.

— Vingt ans ! s'exclama Carik. Qu'avez-vous fait pendant ce temps ?

— Ho, c'est une longue histoire, commença Armguard.

— Nous n'avons pas…" interrompit Yorman, mais Carik était déjà descendu de son cheval pour s'asseoir sur la bûche, à côté du vieil homme.

Armguard connaissait sa part de bonnes histoires, et Carik était tout prêt à les écouter. Au bout d'un moment, Yorman descendit de son cheval et marcha au hasard, impatient, dans la clairière, coupant les douces têtes blanches des pissenlits avec son cimeterre.

"Et voilà, termina Armguard longtemps plus tard. Depuis, je n'ai cessé de chevaucher. J'espérais me faire mon propre nom par des exploits personnels, en libérant les opprimés, en redressant les torts et, peut-être, en sauvant une ou deux princesses. Mais, depuis la chute de Boldarius, je n'ai pas trouvé un seul défi à ma mesure. Ceux que lui et moi aurions acceptés sans y réfléchir à deux fois, il y a vingt ans, je ne pouvais les relever seul ! Aussi ne suis-je toujours rien de plus qu'un écuyer qui porte le nom que Boldarius lui donna : "Armguard, celui qui protège le bras de Boldarius(1)".

Armguard donna un dernier coup au tranchant de sa lame et se leva. "Mais par mon épée, aujourd'hui je me ferai un nom, ou je rejoindrai Boldarius dans le Hall des Héros et je boirai ma première coupe à la table de Kylla ! Ce sera aujourd'hui ou jamais, car je ne rajeunis pas. *Vagabond !*"

Le cheval de combat, un animal musclé, couvert de cicatrices gagnées dans les batailles, et dont le museau était si gris qu'il en paraissait presque blanc, dressa les oreilles en entendant son nom, et trotta avec obéissance vers le vieux guerrier.

"Mon heaume " dit Armguard, et Carik le lui donna, après avoir essuyé l'objet cabossé avec le bord de sa cape.

"Et maintenant…"

Armguard leva le pied : Carik l'aida à monter en selle. Armguard prit son temps, poussant force grognements jusqu'à ce qu'il ait trouvé une position confortable. Yorman observa toute la scène, de plus en plus mal à l'aise.

"Je pars, dit enfin Armguard. Quand vous me reverrez, je serai Armguard le Tueur d'Ogre ! Que nenni, je ne m'appelerai même plus Armguard ! J'utiliserai mon vrai nom !

— Quel est-il ? demanda Carik.

— Vous le saurez quand je reviendrai ! répondit Armguard. Attendez-moi ici.

— Voilà un vrai héros, dit fièrement Carik en regardant le vieil homme s'éloigner.

— Monte à cheval, lui jeta Yorman, sautant sur le sien.

— Il nous a dit d'attendre," commença Carik, mais Yorman s'en allait déjà. Carik se mit en selle et le suivit.

Les deux hommes restèrent à distance respectueuse d'Armguard, avançant dans les broussailles du sous-bois et par-dessus les collines, jusqu'à se trouver en suplomb d'un profond ravin qui menait vers une grotte. Là, Carik et Yorman s'arrêtèrent pour observer. Armguard descendait avec précaution la pente boisée. Carik cligna des yeux. Armguard s'éloignait de la grotte ! Le vieil homme jeta un regard derrière lui — et s'arrêta. Peut-être avait-il aperçu les deux jeunes aventuriers qui attendaient parmi les arbres, en haut du ravin ? Peut-être pas. Il s'arrêta tout de même, fit faire demi-tour à son cheval, et porta une corne à ses lèvres. Elle sonna haut et clair. Mais quand Armguard s'arrêta de souffler, ce fut pour tousser et haleter. Cela avait suffi, pourtant. L'ogre sortit de la grotte en titubant, frottant de ses poings ses yeux ensommeillés.

C'était une brute horrible et d'une taille impressionnante. Debout, il dominait Armguard de la tête et des épaules, alors même que ce dernier était assis sur son cheval. L'ogre était chauve comme une boule de billard, il avait un menton fuyant, de

(1) Armguard est formé de arm (en anglais, "bras") et de guard ("garde, protection").

Dans une clairière ombragée, ils trouvèrent un homme d'un certain âge, vêtu d'une cotte de mailles et d'une armure.

petits yeux, et un gros ventre flasque. Ses bras et ses jambes étaient d'une maigreur trompeuse — car chacun sait que les ogres sont aussi forts que le roc. Il ne portait d'autre vêtement qu'une peau d'ours dépenaillée, qui pendait sur ses épaules basses, atteignant ses genoux. Pour seule arme, il tenait une grosse branche d'arbre à l'extrémité noueuse.

"Je crois qu'il va avoir besoin d'un coup de main. dit doucement Yorman.

— Armguard ? répondit Carik sur un ton offusqué. Certainement pas !"

En bas, dans le ravin, le vieux guerrier tirait son épée. "Holà, brute ! cria-t-il. Je t'ordonne de quitter ces terres et de ne jamais y revenir, ou tu devras affronter la lame d'Armguard !"

Le défi avait été lancé dans les formes. Mais l'ogre se contenta d'un "Bah ! méprisant et agita sa massue au-dessus de sa tête.

— Alors meurs !" s'écria Armguard, et il éperonna son cheval. Le vieux destrier se cabra, puis chargea.

Au même moment, Carik et Yorman faisaient plonger leurs chevaux dans le sous-bois.

L'épée d'Armguard lança des éclairs au-dessus de son heaume. L'ogre agita sa massue. On entendit un craquement et Armguard quitta sa selle. Mais avant que l'ogre puisse en finir avec le héros à terre, le vieux cheval de combat se redressa et lança ses sabots chaussés d'acier. Malheureusement, les sabots qui avaient autrefois tué des hommes sur le coup n'avaient plus leur force d'antan. L'ogre se contenta de grogner et de tressaillir vaguement lorsqu'il reçut les coups, puis abattit sa massue sur la vieille tête du courageux destrier. Cependant, Armguard avait réussi, on ne sait comment, à se remettre sur pied.

"Tu as tué une monture qui valait mieux que beaucoup d'hommes !"s'écria le vieux héros avec fureur. Prends cela maintenant !" L'épée siffla dans l'air, aussi rapide, effilée et mortelle qu'elle aurait pu l'être vingt ans auparavant, mais c'est dans la massue de l'ogre qu'elle s'enfonça profondément, et non dans sa chair. L'ogre tira sur son arme : les bras du vieil homme ne purent retrouver leur jeunesse. L'épée d'Armguard lui fut arrachée des mains, et s'en alla tournoyer parmi les arbres.

Il n'y eut qu'un seul autre coup. Quand Carik et Yorman arrivèrent, l'ogre, revigoré par cet exercice matinal, était déjà parti.

"Il ne nous a même pas donné son vrai nom," dit Carik. Et, avec un grognement, il plaça le dernier caillou sur le cairn qu'ils avaient dressé dans la forêt. C'était un grand cairn, élevé sur une tombe large et peu profonde, assez grande pour contenir à la fois le héros et sa monture. Carik fit un pas en arrière et essuya la sueur qui perlait à son front, y laissant une trace poussiéreuse. "Quelle triste fin.

— Hé bien, il doit être vengé, dit Yorman. Vas-y, Carik."

Carik jeta un coup d'œil au soleil, qui plongeait déjà derrière les collines, à l'ouest.

"Il se fait tard, répondit-il, il fera bientôt sombre.

— J'apporterai une torche, proposa Yorman. Carik poussa un profond soupir.

— Tu sais, quand je t'ai dit que j'avais tué l'Ogre de…

— Je le savais ! l'interrompit Yorman avec un reniflement de mépris. Je le savais depuis le début !"

Mais Carik secoua la tête.

"Non, j'ai bien rencontré l'ogre, dit-il. Mais je me suis enfui. Sais-tu comment l'ogre a trouvé la mort ?

— Je t'écoute.

— Il me poursuivait dans les bois, et il a trébuché. Il est tombé et il s'est brisé le cou.

— Ha ! J'aurais dû le deviner.

— Hé bien, tu le sais maintenant. Et à présent, allons-nous en loin de ces collines, de cet ogre et des malheureux habitants de Trouperdu.

— Non, dit Yorman, une lueur pleine de malice et de calcul dans le regard. J'ai une meilleure idée."

Quelque temps plus tard, le même jour, alors que le soleil plongeait parmi les arbres et que des ombres profondes s'allongeaient dans les bois, Carik conduisit un chariot tiré par un bœuf le long de la route, entre les collines. Sur sa cotte de mailles, il portait une cape de laine sale de paysan, et sur son heaume, un chapeau de paille à large bord. Pourtant, sans son épée, il se sentait nu. A l'arrière du chariot se trouvait une énorme barrique.

L'idée était de Yorman. Les villageois de Trouperdu avaient été fort surpris, cet après-midi-là, quand l'ogre était apparu dans leurs champs, toujours muni de sa tête, et ils avaient été terriblement déçus quand Carik et Yorman étaient entrés à cheval dans le village pour leur apprendre la fin d'Armguard. Même Widfut en était resté momentanément muet. Désespérés, les villageois s'étaient tournés vers Carik et Yorman. Ce dernier leur avait dit de remplir leur plus grosse barrique de bière et de cidre fort, et d'ajouter une ou deux précieuses bouteilles de vin et un pot d'hydromel. Le mélange dégageait une odeur féroce et même Carik (qui, en temps ordinaire, pouvait boire n'importe quoi) s'écarta des vapeurs entêtantes. Comme Carik conduisait le chariot hors du village, il avait entendu Widfut dire avec découragement : "Nous ne les reverrons plus, j'en parierai mes dernières bonnes dents !

— Pour sûr," avait ajouté Griff.

Yorman attendait à un tournant de la route, avec le cheval de Carik. Il était prêt — c'est ce qu'il avait dit à son compagnon

— à charger pour le secourir s'il en était besoin. Mais Carik se demandait si Yorman arriverait à temps au cas où l'ogre…

Soudain, un caillou — ce n'était pas tout à fait un rocher puisqu'il avait la taille d'une tête d'homme — siffla dans l'air et frappa le bœuf juste entre les deux cornes. L'animal tomba mort. L'ogre se précipita en rugissant et en agitant sa massue : Carik sauta du chariot et courut aussi vite qu'il le pouvait. Yorman qui, à cheval, conduisait la monture de Carik par la bride, dut redoubler de vitesse pour le rattraper.

Beaucoup plus tard, comme la lune pointait à l'est, juste au-dessus de la ligne d'arbres obscurcie par la nuit, Carik et Yorman se tenaient devant l'entrée de la tanière de l'ogre.

"Pouah !" fit Yorman, incapable de se contrôler malgré la nécessité de rester silencieux. La puanteur aigre qui montait de la grotte était épouvantable.

"Chuuutt ! murmura Carik, nerveux. Ecoute !" Yorman se tut, et une fois leurs oreilles habituées à la stridulation des grillons, aux cris lointains des chauves-souris, et au balancement des arbres, ils entendirent le ronflement sonore de l'ogre. Carik sortit une bougie d'un sac pendu à sa ceinture et la tendit à Yorman ; il ne voulait pas se risquer à frapper l'une contre l'autre les pierres à feu. Yorman éleva la bougie très haut et murmura une formule magique : la bougie s'alluma. De tels tours devaient être à des lieux des sortilèges qu'Ankzem avait déployés contre le dragon, pensa Carik, mais ils avaient leur utilité. Puis, les deux hommes dégainèrent leurs épées et se glissèrent à l'intérieur de la grotte.

L'ogre gisait sur un tas de peaux non tannées et de fourrures. Le bœuf, qu'il avait en partie découpé pour le dévorer cru, gisait dans une mare de sang en train de se coaguler et de déchets puants. L'ogre ronflait. Partout dans la grotte on voyait des os brisés et rongés et des vêtements de paysans déchirés. La barrique vide gisait sur le côté, près du bras de l'ogre. L'haleine de la brute emplissait l'air d'une puanteur indescriptible.

"Vas-y !" murmura Yorman, désignant l'ogre endormi de son cimeterre, en essayant de ne pas respirer. Carik s'avança jusqu'à la tête de la brute et leva son épée.

Puis il baissa les yeux. Endormi, sans défense, le visage de l'ogre avait l'air moins fruste. Ses joues étaient creuses, ses grandes dents jaunes et gâtées. La lumière de la bougie se reflétait sur son crâne rond et chauve. Carik se souvint tout à coup de son grand-père Ragnor qui, dans la lointaine vallée d'Urie, lui avait appris à manier l'épée. Lorqu'il était éveillé, le vieil homme paraissait assez alerte, mais quand il dormait, on voyait que les années avaient laissé leurs traces sur son visage.

Carik abaissa son arme.

"Je ne peux pas, murmura-t-il.

— Souviens-toi d'Armguard ! siffla Yorman, en colère. Mais Carik secoua la tête.

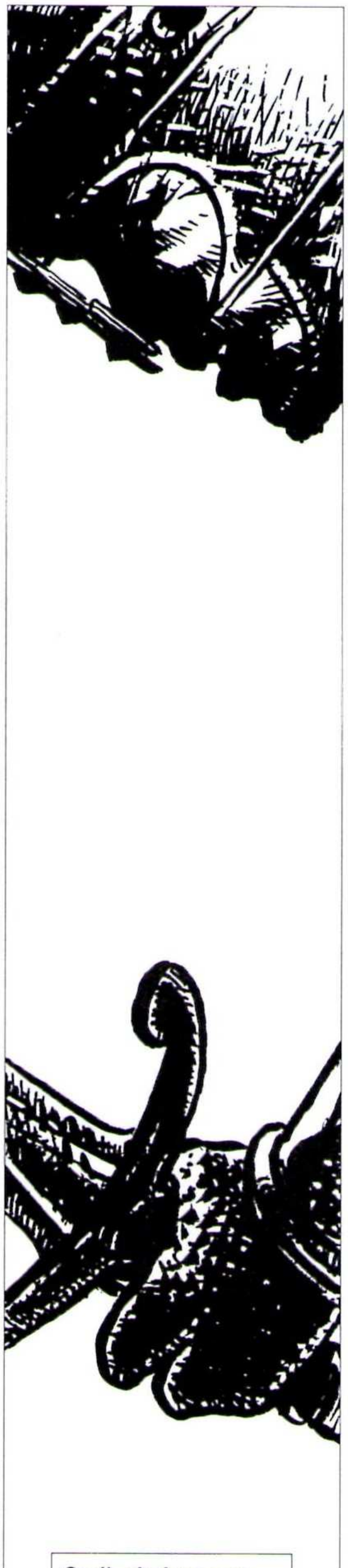
— Fais-le, toi," murmura-t-il. Yorman leva les yeux au ciel et le poussa de côté, mais au bout d'un moment, il remit son cimeterre au fourreau, et marmonna un juron.

Comme les constellations de la Harpe et du Dragon s'élevaient dans le ciel à la suite de la lune, Carik et Yorman rentrèrent à Trouperdu. Ils marchaient à présent, conduisant les chevaux qu'ils avaient attelés au chariot à la place du bœuf mort. Sur le chariot se trouvait l'ogre, qui ronflait toujours.

"Si les villageois le veulent mort, marmonna Yorman, qu'ils le tuent eux-même !

— Exactement," répondit Carik.

Le chariot avança en grinçant parmi les huttes et les taudis de Trouperdu. Les seuls bâtiments construits en pierre étaient la forge et l'auberge. La plupart des hommes du village s'étaient rassemblés devant l'auberge. Ils écoutaient Widfut, qui prédisait le pire. Griff approuvait. Quand ils virent le chariot et son contenu, ils ouvrirent de grands yeux. La nouvelle voyagea vite, les dormeurs furent réveillés, et en un clin d'œil tous les habitants du



Carik abaissa son arme. "Je ne peux pas," murmura-t-il.

La brute, qui s'attendait peut-être à d'autres mauvais traitements, tressaillit, puis le regarda avec de grands yeux.

village se rassemblèrent autour du chariot, de la plus petite fille au vieillard à la barbe la plus grise. On fit appel à Huffur, le forgeron, l'homme le plus fort de Trouperdu, pour en finir avec l'ogre. Huffur était un vrai montagnard. Sa tête était une masse de boucles emmêlées, il avait la barbe drue, le ventre énorme, les jambes épaisses, les bras musclés et poilus jusqu'au bout des doigts. Il sortit de sa forge, son marteau de forgeron à la main. Comme il n'était pas de tempérament très loquace, il marcha à pas lourds jusqu'à la tête de l'ogre et leva son lourd instrument. Carik et Yorman fermèrent les yeux et se détournèrent.

"Attends ! dit tout à coup Widfut. J'ai une meilleure idée."

L'ogre dormait toujours. Les villageois en profitèrent pour tirer le chariot à la lisière du village, près d'une énorme souche de chêne. Huffur suivit, portant son marteau, d'énormes piquets de fer, une grosse serrure et une chaîne aux maillons épais. Les villageois, qui suivaient les ordres que leur murmurait Widfut, travaillèrent comme des abeilles dans une ruche. Les coins furent profondément enfoncés dans la souche de chêne. Tous les villageois étaient près à s'enfuir dès que le marteau d'Huffur frappait sur du fer, mais l'ogre ne fit pas une seule fois mine de s'éveiller. Et la brute endormie fut enchaînée aux coins de fer par une de ses chevilles décharnées. Juste à temps ! Comme Huffur fermait, avec un léger cliquetis le cadenas autour des chaînes, l'ogre bougea enfin. Etourdi, il se mit sur son séant, se tenant la tête entre les mains. Les villageois reculèrent, prêts à s'enfuir. La brute examina les alentours, aperçut les villageois, et rugit. Tous les habitants de Trouperdu s'enfuirent, Widfut en tête, mais la charge de l'ogre fut arrêtée par la chaîne épaisse. Le rugissement se transforma en grognement. L'ogre tira de plus belle, bandant ses muscles qui pouvaient briser les pierres, mais le fer forgé par Huffur tint bon. Le grognement se transforma en hurlement furieux. Alors, lentement, avec précaution, les villageois avancèrent. Quelqu'un lança une pomme pourrie. Puis une autre. En un instant, une pluie de fruits blets s'abattit sur l'ogre enchaîné, lancée par tous les villageois qui riaient et applaudissaient.

Au matin, une activité de fourmilière régnait dans le village de Trouperdu… Deux jeunes garçons aux pieds agiles furent envoyés dans les villages voisins de Malherbe et de Nuroc, pour chercher de la nourriture et de la boisson — denrées rares à Trouperdu — afin qu'on puisse célébrer la capture de l'ogre par une fête digne de ce nom. Les enfants revinrent, avec des chariots pleins de provisions. Quelques curieux les accompagnaient, mais bientôt, comme Widfut s'en doutait depuis le début, ce fut une véritable foule de chariots, de cavaliers et de piétons qui afflua vers le village. Un ogre enchaîné était un spectacle original : les gens arrivaient en masse pour contempler le monstre prisonnier, et payaient une pièce de cuivre pour le privilège de lui jeter des fruits pourris. La journée s'écoula, longue et chaude, les provisions de fruits pourris diminuèrent et les prix montèrent. Il y eut de vives protestations jusqu'au moment où Widfut, qui avait pris l'opération en charge avec une habileté digne du collecteur de taxes royal, fut d'accord pour substituer des pâtés de boue aux fruits.

Carik et Yorman restèrent toute la journée à Trouperdu. La grande table de la salle commune fut tirée hors de l'auberge, un copieux banquet fut donné en leur honneur. On les consacra Héros de Trouperdu, et Widfut, de la part de tout le village, leur

donna un plein sac de pièces de cuivre — une récompense fournie par l'ogre. Quand les villageois se fatiguèrent de bombarder la brute enchaînée, ils vinrent les rejoindre et leur donner des claques dans le dos.

Le soir tomba et les deux héros furent presque oubliés pour des problèmes plus importants. Les hommes de Trouperdu se rassemblèrent devant l'auberge, et tinrent conseil à la lueur des torches.

"Ecoute-les !" dit Yorman, dégoûté. Il était assis avec son compagnon hors du cercle de lumière. Carik, l'air sombre, une gourde remplie de bière à la main, répondit d'un simple grognement.

"Surtout, que personne ne lance de cailloux ! disait Widfut, debout sur la table de banquet. Même s'ils nous offrent de l'or !

— Et pourquoi pas ? cria quelqu'un dans la foule.

— Parce que personne ne payera pour jeter quoi que ce soit sur un ogre mort, imbécile !" répliqua Widfut.

Les villageois répondirent par un murmure approbateur.

"Ce dont nous avons besoin, c'est d'un Grand Responsable de l'Ogre ! cria quelqu'un. Yorman crut avoir entendu la voix de Griff.

— Tout à fait, approuva Widfut. Mais qui ?

— Pourquoi pas toi ? cria la voix. Maintenant Yorman était sûr de l'avoir reconnue.

— Je ne sais pas, fit Widfut, d'un ton sournois. Bien sûr, c'est moi qui ai eu l'idée, et tout le monde ici sait que je suis un homme honnête.

— Pas moi !" cria quelqu'un, et les villageois se mirent à se disputer pour savoir qui ramasserait l'argent qu'ils allaient gagner en permettant à la foule de lapider l'ogre, et surtout, de quelle manière ils le partageraient. Et, encore plus important, ils se demandèrent comment cacher cet argent aux collecteurs de taxes du Seigneur Thargum. La dispute enfla, devint bruyante et s'envenima. Mais les villageois avaient trop bu : au bout de quelques heures, la plupart gisaient à terre, le ventre rempli de bière et la tête pleine de projets, ronflant sous les étoiles du ciel d'été.

Widfut avait pris un sac de pièces en guise d'oreiller. Ce sac, remarqua Yorman, était bien plus gros que celui qu'il leur avait donné.

Yorman réveilla Carik d'un coup de pied. "Attrape ta récompense, et allons-nous en, murmura-t-il. Carik, le regard trouble, jeta un coup d'œil à leur sac.

— Prends-le toi," dit-il. Yorman ouvrit la bouche pour discuter, mais Carik était déjà debout et titubait à la recherche de leurs chevaux. Yorman ramassa le sac. Bien qu'il ne fut pas très gros, il lui parut très lourd. Néanmoins, il le manipula comme s'il était rempli de vipères. Le sac tinta quand Yorman le jeta sur son cheval : dans son sommeil Widfut serra un peu plus fort son oreiller de pièces.

Carik et Yorman éloignèrent leurs chevaux des ronfleurs. Ce faisant, ils passèrent devant l'ogre. Le jeune Griff, en tant qu'Assistant du Grand Responsable de l'Ogre, ronflait, assis sous un arbre, à bonne distance de la brute. Une grosse clé pendait à un clou planté dans le tronc, au-dessus de sa tête. Quant à l'ogre, il était assis sur la souche, son horrible tête pendant sur sa poitrine, l'air abattu. Un monticule de fruits écrasés et puants atteignait ses chevilles maigres. Les héros de Trouperdu, qui ne se sentaient pas héroïques du tout, détournèrent le regard et tirèrent sur les brides de leurs chevaux.

En définitive, Yorman s'arrêta.

"Ca ne va pas, murmura-t-il.

— Ca ne va pas du tout," répéta Carik, et, sur la pointe des pieds, ils firent demi-tour.

Griff ne se réveilla pas tandis que Yorman sortait la clé du trou. Puis, Carik derrière lui, la main sur son épée, il s'avança doucement jusqu'à l'ogre. La brute, qui s'attendait peut-être à d'autres mauvais traitements, tressaillit, puis le regarda avec de grands yeux. Yorman introduisit la clé dans le cadenas. Un cliquettement, la chaîne tomba et, aussi rapide qu'un vieux chat l'ogre se leva et trotta en direction des collines. Carik et Yorman le regardèrent clopiner jusqu'à ce qu'il ait disparu dans l'obscurité.

"Nous venons de sauver un ogre ! dit Yorman.

— Armguard aurait fait la même chose," dit Carik. Et sur ce, ils se remirent en selle et quittèrent le village de Trouperdu, un large sourire aux lèvres.

FIN

ANNONCES BOUTIQUES

MARSEILLE

CRAZY ORQUE SALOON

On y entre pour acheter, on y reste par plaisir

11 rue Jean Roque
13001 Marseille

Tel:
91 54 36 59

NANTES

BROCELIANDE

Jeux et Figurines

Relais Descartes

2 rue Jean-Jacques Roussseau
44000 Nantes

Tel:
40 48 16 94

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

NANCY

EXCALIBUR

Epée d'or

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

35 rue de la Commanderie
54000 Nancy

Tel:
83 40 07 44

METZ

EXCALIBUR

Epée d'argent

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

34 rue du Pont-des-Morts
57000 Metz

Tel:
87 33 19 51

MONTPELLIER

EXCALIBUR

Epée de Bronze

Spécialiste JdR, Plateaux, Wargames et Figurines

8 rue Cauzit
34000 Montpellier

Tel:
67 60 81 33

ANNECY

NEURONES

Le Spécialiste du jeu

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

Tel:
50 51 58 70

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

LYON

LOISIRS OCCASIONS

JEUX DE SIMULATION D'OCCASION
ACHAT - DEPOT - VENTE

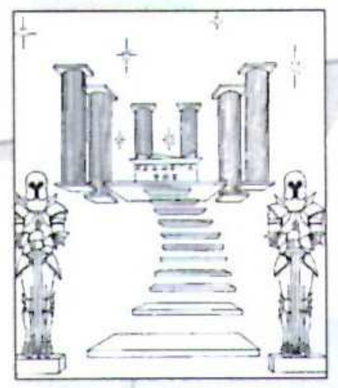
PAINT BALL - GN - EXPOS

22 RUE TERME
69001 LYON
M° HOTEL DE VILLE

☎ 78 27 02 78

PAU

LE SANCTUAIRE



Un lieu où le JDR est une religion

TOUT SUR
Jeux de rôles,
Figurines,
Wargames,
Jeux de plateau

68, rue Castelnau
64000 Pau

Tél. :
59 27 05 51

AIX EN PROVENCE

L'ARCHIMAGE

JEUX, LIVRES , FIGURINES,
VENTE PAR CORRESPONDANCE

18 Bis rue de la Couronne
13100 Aix en Provence

Tel :
42 38 54 00

SUISSE - GENEVE

AU VIEUX PARIS

Jeux, livres,
modèles réduits

1 rue de la Servette
1201 Genève
Suisse

Tel: (19-41)
22 734 25 76

PREVIEWS

CINÉMA

■ Sam Raimi (*Evil Dead*) se lance dans une entreprise ambitieuse : il réalise **The Quick and the Dead**, un western dont Sharon Stone sera la vedette. Face à la belle, on retrouvera Lance Henriksen, le sympathique androïde d'*Aliens*. ■ **Orlando**, le superbe film de Sally Potter, a obtenu le Grand Prix du Festival de Sitges tandis que **Chronos**, émouvante histoire de vampires, remportait celui du meilleur scénario et que **The Secret Adventures of Tom Thumb** ("les Aventures secrètes de Tom Pouce"), génial film d'animation, raflait celui de la mise en scène. ■ **La Ferme des animaux**, merveilleux dessin animé de John Halas inspiré de l'œuvre d'Orwell, va enfin être distribué chez nous. Il aura fallu attendre 40 ans ! Cette fable cruelle n'a rien perdu de son actualité et doit être découverte au plus vite. ■ Fans de vidéo-games, réjouissez-vous ! Malgré le flop planétaire de **Super Mario Bros**, voici **Double Dragon**, film basé sur le célèbre jeu Nintendo. On y retrouvera Robert Patrick, l'inquiétant adversaire de Schwarzie dans **Terminator 2**. ■ **Les Quatre Fantastiques**, super-héros de Marvel Comics, deviennent des vedettes de cinéma grâce à Roger Corman, le pape de la série Z. À voir les photos, le film s'annonce ringardissime. C'est Oley Sassone, un réalisateur de clips, qui signe ce chef-d'œuvre du Septième Art. On n'a pas fini de rigoler ! ■ **Les Coneheads**, charmants extraterrestres à la tête en pain de sucre, sont condamnés à rester inconnus en France. En effet, la sortie de cette comédie délirante a été tout bonnement annulée. On se demande bien pourquoi : parce que le film est mauvais ? Jusqu'ici, ça n'a jamais été une raison suffisante pour nous en priver. ■ 50 millions de dollars, c'est le budget de **Demolition Man**, le nouveau film de Stallone. Pour avoir démoli un quartier de Los Angeles au cours de leur affrontement, un criminel (l'excellent Wesley Snipes) et le policier qui le poursuivait (Stallone) sont tous deux condamnés à l'hibernation forcée. Cent ans plus tard, le criminel parvient à s'évader. Il cause de tels dégâts que les autorités décident de réveiller Stallone pour le lancer sur les traces du délinquant... Probablement séduit par la richesse du scénario, Virgin aurait acquis les droits d'adaptation de *Demolition Man* pour en faire jeu vidéo (annoncé sur PC). Reste à savoir quand le film sortira, car il semble qu'il ait fallu reprendre pas mal de scènes pour dynamiser l'action. En attendant, de nombreux journaux à scandales publient des photos de Stallone tout nu en prétendant qu'elles sont extraites du film.

"Ce cinglé de magicien a enfin trouvé un moyen pour changer le plomb en or."

VIDÉO

CIC VIDÉO

▲ La mode est aux séries cultes. Tous ceux d'entre nous qui frémissaient devant les astuces et les gadgets fantastiques employés par l'équipe de M. Phelps se réjouiront de la sortie à la vente de **Mission : Impossible** — six cassettes de trois épisodes chacune. Ce journal s'autodétruira dans cinq secondes. ▲ Les fans de **Columbo** ne sont pas délaissés. Six épisodes sortent également à la vente. Face à Peter Falk, on retrouve d'autres célébrités du petit écran comme Martin Landau (*Cosmos 1999*), Patrick McGoohan (*le Prisonnier*) ou William Shatner (*Star Trek*). Notez que le premier épisode a été réalisé par un petit jeune prometteur, Steven Spielberg.

DELTA VIDÉO

▲ Vous aimez les effets spéciaux, rien que les effets spéciaux ? **Mutronics** est pour vous ! Réalisé par le spécialiste Screaming Mad George (le bien nommé), ce film d'horreur au scénario crétin vaut le coup d'œil pour ses monstres incroyables. Éclats de rire et frissons garantis, avec, en prime, Mark Hammil, ex-Luke Skywalker, en flic fatigué. ▲ Enfin ! C'est fait. Le génialissime **Reservoir Dogs** vient de sortir à la vente en **V.O. sous-titrée** (c'était déjà fait pour la version doublée). Ha, la voix d'Harvey Keitel et le rasoir de Michael Madsen ! En prime, une bande-son obsédante composée de standards du rock des années 70.

EDITIONS MONTPARNASSE

▲ Pour les romantiques avides de retrouver les émotions d'antan, **Pandora** vient de ressortir en format respecté. Jamais Ava Gardner ne fut aussi sublime que dans ce conte fantastique et poétique. En prime, le charme ravageur de James Mason.

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDÉO

▲ **Fortress** est un chouette petit film SF de Stuart Gordon qui a superbement marché en salle. Il raconte les aventures de Christophe Lambert qui cherche à s'évader d'une prison du Futur. Avec, en prime et en taulard, Jeffrey Combs, le héros de *Ré-Animator*.

MGM/UA VIDÉO

▲ Grande nouvelle pour les fans de Stanley Kubrick : **2001 : l'Odyssée de l'espace** ressort, à la vente, en cinémascope. Avec, en prime, la bande-annonce d'origine.

UNIVERSAL

▲ Il arrive aux meilleurs de rater un film, mais Brian de Palma a vraiment fait très fort avec **l'Esprit de Caïn**. On croirait presque qu'il s'autoparodie ! Le résultat est un invraisemblable thriller centré sur les agissements néfastes d'un phsychiatre meurtrier. Avec, en prime, John Lithgow (le méchant de *Cliffhanger*) et ses grimaces dignes d'un film muet.

WARNER HOME VIDÉO

▲ Anne Parillaud vous fait craquer depuis que vous l'avez vue manier le flingue dans *Nikita*. Elle joue plutôt des canines dans **Innocent Blood**, comédie vampirique de John Landis dans laquelle elle interprète une buveuse de sang. Avec, en prime, la nudité de notre star (inter)nationale (*NDLR : entre elle et Stallone, on est gâtés !*).

AUBERGE ESPAGNOLE

● Edités par Officially Yours, les posters et calendriers de **Rodney Matthews** sont désormais distribués par Hexagonal. Vous y trouverez des portraits d'Elric. ● Le maire de Laruns (Pyrénées-Atlantiques) a signé un arrêté interdisant le **tir au dinosaure** sur le territoire de sa commune. ● Avec la mode lancée par *Jurassic Park*, un **excrément fossilisé** de dinosaure a atteint le prix fabuleux de 300.000 FRF au cours d'une vente aux enchères ● La Maison d'Ailleurs est le nom d'un **musée de la Science-Fiction** fondé en 1975 à Yverdon-les-Bains (Suisse). Jusqu'au 30 janvier s'y déroule une exposition consacrée aux jeux de SF (vidéo, jeux de rôles, jeux de plateau). La Maison d'Ailleurs édite son propre jeu, *Vortex*, disponible par souscription. ● Ça ne sera probablement jamais distribué en France, mais il faut en parler : **Blackdeath**, de Greg Porter, est un boardgame où l'on joue... des maladies contagieuses (choléra, dysenterie, etc.). Les joueurs cherchent à répandre leurs infections sur

Olivier Noël

Ciné-vidéo

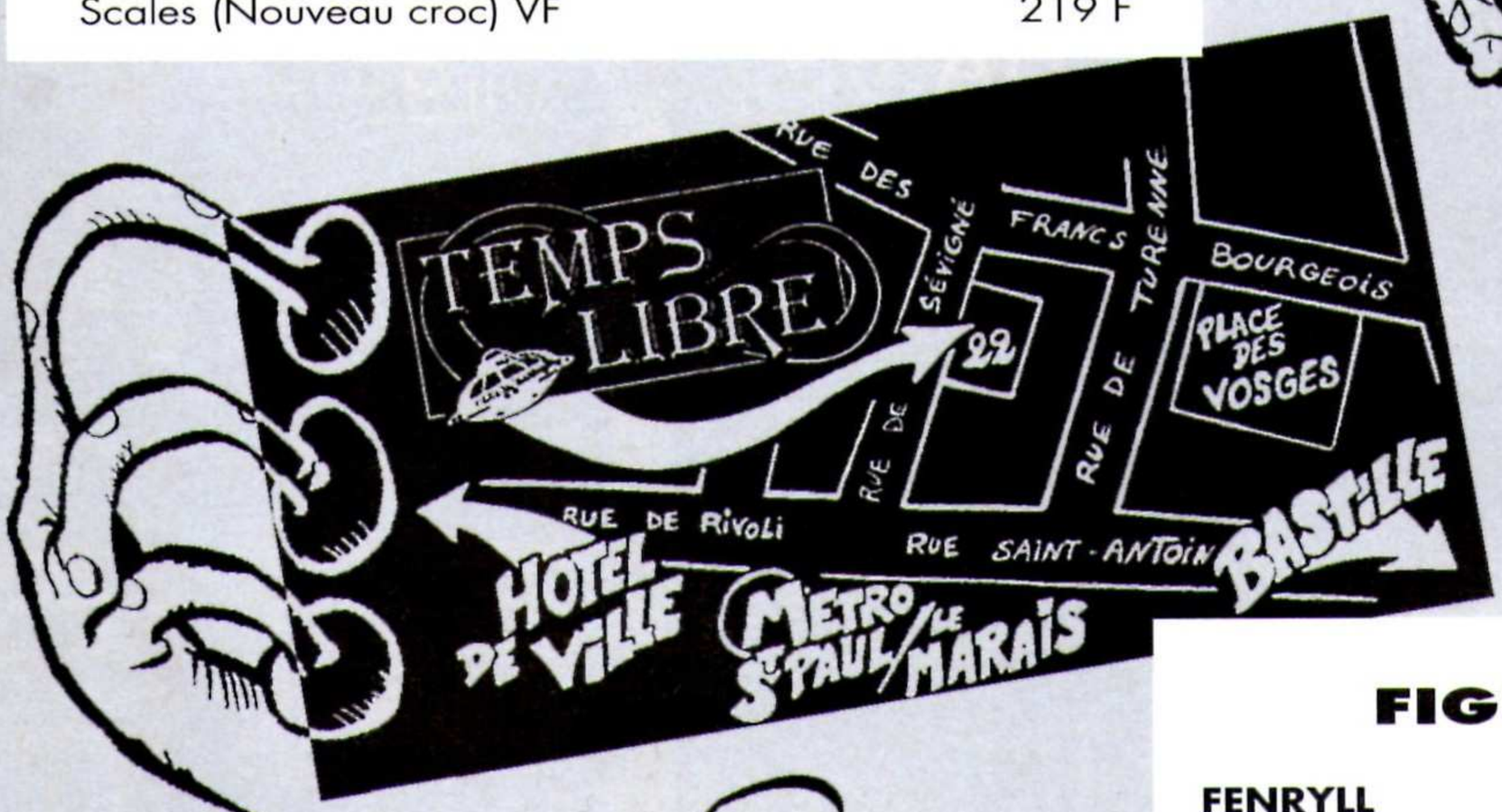
Caroline Vié

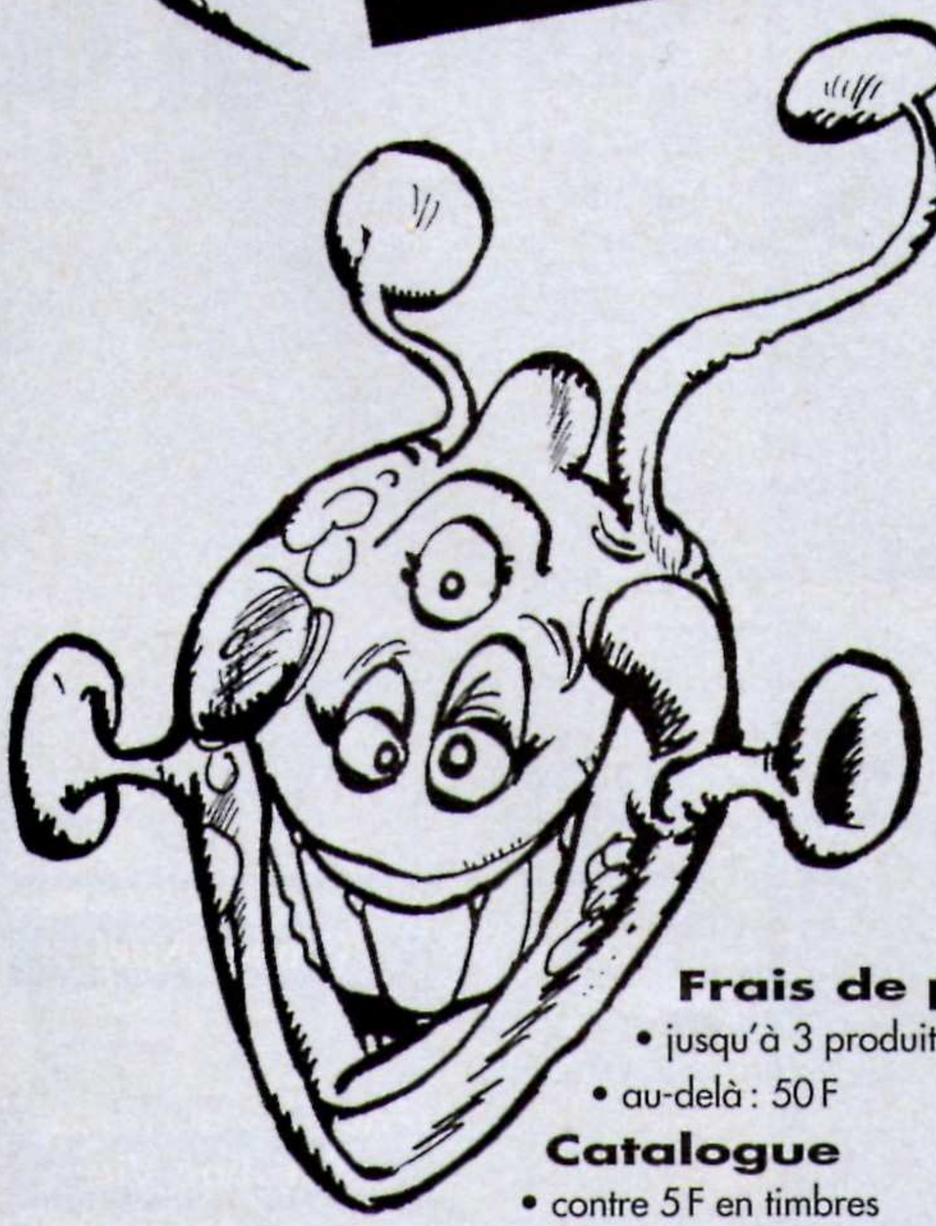
Jean-Marc Toussaint

TEMPS LIBRE

JEUX

Tribus esclaves (ADD) VF	105 F
Empires de la côte (ADD) VF	120 F
Chicago by night (Vampires) VF	190 F
Le Roi de Sartar (Runesquest) VF	169 F
Berlin XVIII (3e édition) VF	219 F
Estoril (Formule de)	130 F
Underground RPG VO	225 F
DC Heroes (3e édition) VO	180 F
RMCVII (Rolmaster) VO	124 F
Scales (Nouveau croc) VF	219 F





FIGURINES

FENRYLL

Gargouille (DM5 p65)	170 F
Nain (DM11 p37)	180 F
Gorgone	200 F
Succube	200 F

RAL PARTHA

Denizens of Ravenloft	100 F

PRINCE AUGUST

Lord of the Nazgul	135 F

GRENADIER

Géant barbare	290 F

METAL MAGIC

Cavaliers (DM13 p99)	36 F
Figurines Asterix	16 F
11 pour 10 figurines Asterix achetées	

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Frais de port
- jusqu'à 3 produits : 20 F chaque
- au-delà : 50 F

Catalogue
- contre 5 F en timbres

TEMPS LIBRE
l'âme du jeu au coeur de Paris

22, rue de Sévigné — *Tél : 42 74 06 31*
75004 PARIS — *Métro : Saint-Paul-le-Marais*

Ouverture du mardi au samedi de 10h30 à 18h30

PREVIEWS

une carte de l'Europe du XIVe siècle, progressant de ville en ville en profitant des famines et autres désastres.

BD

DELCOURT

Février : ◆ **Cité-Morgane**, T2 des "Mémoires de Sable" de Dethan. ◆ Avec du retard, sortie du **Dernier Loup d'Oz,** T1, de Lidwin. ◆ Voir également notre article sur la BD **Santa Claus,** de Ploog-Baum, dans ce numéro.

VENT D'OUEST

Janvier : ◆ **Lorette et Harpye**, de Crisse et Goupil. Déjà le tome 2 ! Comme le temps passe... ◆ **L'Ile des morts,** tome 4 de Sorel et Mosdi. ◆ **Odyss,** tome 1 de O. Taffin.

BOUQUINS

ANTICIPATION (FLEUVE NOIR)

Décembre : ■ **Haute Enclave,** de Genefort, dans la collection Space, **Cyberkiller,** de Ligny dans la collection M-e-tal (à ne pas manquer) et **La Flûte de verre froid,** de Thomas dans la collection Legend.

Janvier : ■ **Polytemps,** de Ayerdal en Metal, **Les Mines de Sakal,** de Garen en Space et **Sergent Pilote Gurvan** (réédition), de Hérault en Space.

CHRISTIAN BOURGOIS

■ **Les lettres du Père Noël**, de J. R. R. Tolkien.

DENOEL

■ Pour ce début d'année, un recueil de nouvelles de Silverberg, **le Nez de Cléopâtre**, dans la collection Présences. ■ **Les Princes d'Ambre**, de Zelazny sont disponibles en deux coffrets : l'un rassemble les six premiers volumes, l'autre les quatre suivants. ■ **Perspectives du Mensonge,** de Yves Ramonet en Présence du Futur. ■ **La Mort peut danser**, de Jean-Marc Ligny, est un roman inspiré par la chanteuse du groupe *Dead Can Dance*. Collection Présence du Fantastique.

J'AI LU

Janvier : ■ Réédition du **Frankenstein** de Mary Shelley — en attendant les remakes au cinéma. ■ **La Porte d'Ivrel**, de C. J. Cherryh. ■ **Demolition Man**, de Richard Osborne, précède le film de Stallone (voir CINÉ). ■ **Les jardins de Rama**, d'Arthur C. Clarke et Gentry Lee. ■ **Imago**, d'Alain Dartevelle.

L'ATALANTE

■ **La Maîtresse de fer** est un roman en deux volumes sur la vie plus que mouvementée de Jim Bowie, chasseur d'indiens et trappeur, qui fut tué par les mexicains en défendant Fort Alamo. Tout comme Rambo, il donna son nom à un couteau, le fameux Bowie Knife.

Février : ■ Sortie d'un nouveau livre d'Orson Scott Card pour nous faire patienter en attendant la suite de la saga d'Alvin. ■ **Wallon's Saga** est un roman de SF, le titre français n'est pas encore connu.

LIVRE DE POCHE

■ De A.A. Atanasio, **l'Arc du rêve** : une entité divine s'est réincarnée par accident dans cinq personnes différentes. Sa présence menace notre planète si les cinq humains ne se retrouvent pas bien vite à Hawaï.

PRESSES POCKET

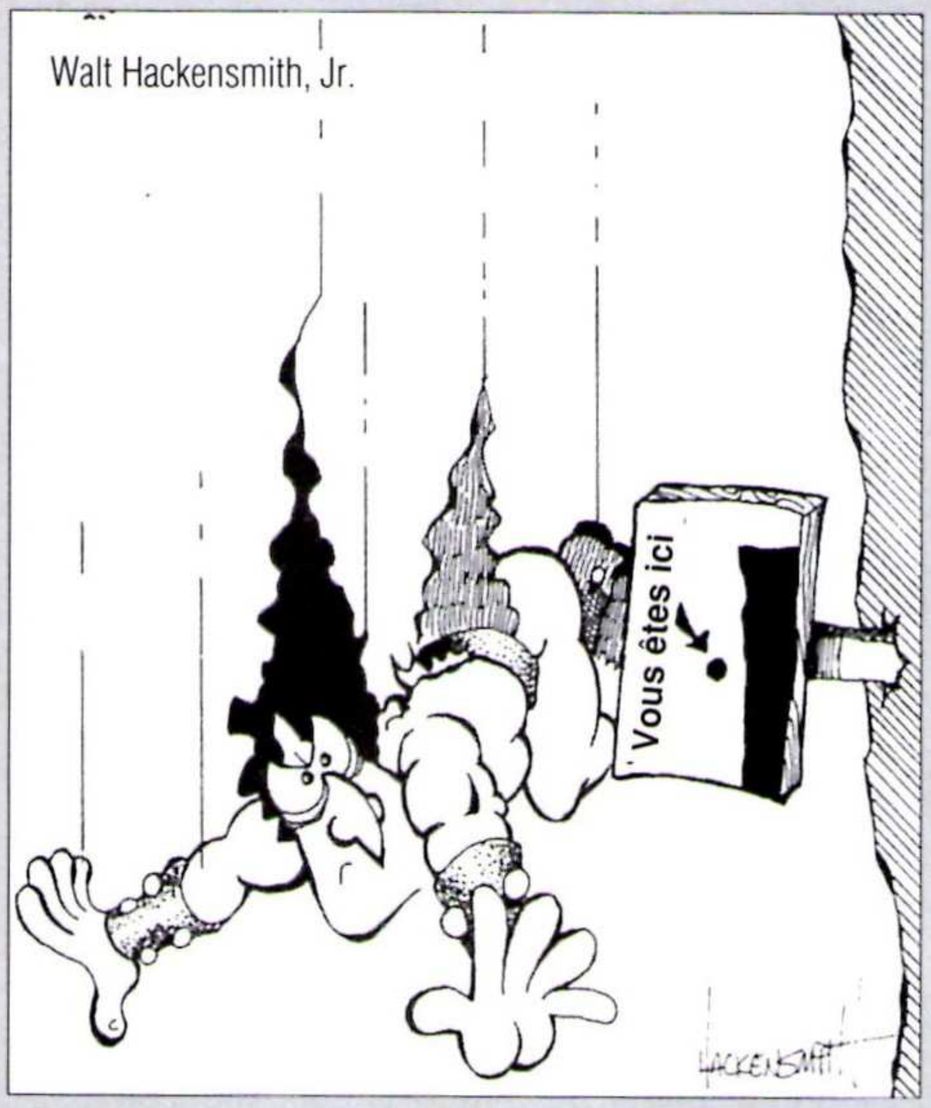
Décembre : ■ Dans le "Cycle de Ténébreuse", **la Maison des Amazones** de Marion Zimmer Bradley. ■ **Le Démon Majeur de Karanda**, est la suite très attendue de la saga de "Belgarion". Y apprendra t-on l'âge de la majorité chez ces gens-là ?

ROBERT LAFFONT

■ **L'Œuf d'or**, de Tim Krabbé, a déjà été adapté deux fois à l'écran (la dernière mouture est sortie sous le titre *La disparue*). Nous recommandons particulièrement ce petit chef-d'œuvre aux joueurs de Berlin XVIII.

TSR (Livres en anglais)

Janvier : ■ **The Swordsheath Scroll** est la conclusion de la trilogie des nations naines de DRAGONLANCE®. Dan Parkinson y raconte la fin de la guerre.



FIGURINES

FENRYLL

▲ La petite marque qui monte vous propose **la Faucheuse**. Information capitale, la mort mesure 75 mm. Cette figurine est fournie avec deux visages, l'un squelettique, l'autre bien vivant, ce qui vous permet d'en faire un magicien si vous n'aimez pas le macabre. ▲ **Une Auberge** comme vous n'osiez pas en rêver pour vos figurines 25 mm ! Un sol, 4 murs, des accessoires, un bar, des tonneaux, etc. Cette auberge est la plus belle qu'on ait jamais vue, et s'adapte parfaitement à vos figurines. Indispensable. ▲ Après le chaud, le froid : la Poste a égaré le prototype du **Dragon 25 mm** annoncé dans notre N°14. On ne le reverra pas de sitôt. ▲ Un extraordinaire **jeu d'échecs** va vous permettre de jouer les dragons contre les gnomes. Le plateau représentera un château fort ! Les pièces du jeu seront disponibles séparément, ainsi que le plateau qui fera une merveilleuse forteresse pour vos 25 mm. Espérons que la Poste ne gardera pas ces trésors. ▲ Cadeau Bonuks : trois **Gargouilles** pour vos décors en 25 ou 75 mm. Fenryll nous prépare un joyeux Noël.

GRENADIER

Décembre : ▲ 6 blisters comportant chacun 2 **Mini-Dragons** pour le jeu de plateau Dragonlords. Vous en verrez de toutes les couleurs ! ▲ 4 nouveautés dans la série "Personnality", "Future Warriors" : **Tinpot Dictator**, **Gentleman Scavenger**, **Trooper Sniper** et **Leader**. ▲ Du sculpteur Copplestone, 1 blister de 4 barbares : **Battleleader**, **Warchief**, **Bodyguard** et **Hero**. ▲ En Future Warriors, un nouveau véhicule, le **Starfish** MultiEnvironnements Combat Craft. Méfiez-vous de l'eau qui dort. ▲ Recrutez une belle armée pour pas cher : 8 chevaliers et 8 sergents à cheval dans **Fighting Men Cavalry**, 37 orques hurlants, dont un Battle Leader inédit dans **Orc Army**. ▲ En 15 mm, la **Cavalerie Elfe** se fera piétiner par le **War Mammoth**.

LEADING EDGE

▲ 3 nouvelles boîtes tirée du film Terminator II : **Future Soldier**, **Terminators boxed set** et **Hunter Killer**. ▲ En 75 mm, le **T1000** et la "virile mais fragile" **Sarah Connor**.

RIFTS

▲ Hexagonal distribue désormais les figurines **Rifts**.

THUNDERBOLT MOUNTAIN

▲ Nouvelle série de 8 figurines destinées au jeu de rôles **Pendragon**, en **Décembre**.

JEUX EN FRANÇAIS

GAMES WORKSHOP

● Dans la nouvelle édition de **Warhammer 40.000**, les Space Marines, élite de l'armée impériale, voient leur endurance augmenter, leurs armures s'améliorer, et leur moral se renforcer. Gloire à l'Empereur !

Décembre : ● **White Dwarf N°7** et **Skaven**, un supplément pour Warhammer Battle consacré aux hommes-rats, arrivent.

Janvier : ● Sauf imprévu, nous découvrirons le premier supplément pour WH 40 K : un livre consacré aux **Space Wolves**, un chapitre de Space Marines qui fait revivre les traditions vikings.

GRENADIER

● Annoncé dans notre N°14, le jeu de plateau **Dragons Masters** devrait être disponible.

Le Temple du Jeu

2 MAGASINS

BORDEAUX
62 rue Pas St Georges
✆ 56 44 61 22

LYON
268 rue de Crequi (7°)
✆ 72 73 13 26

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Pour toute commande passée par correspondance avec ce bon avant le 15 janvier 1994 :

Un set de Dés (6) offert

CROC à LYON le 8 janvier !

Note : les jeux avec un " ❒ " sont en français, avec un" ❍ " sont en anglais. Les jeux soulignés sont des nouveautés.
Liste complète de nos jeux sur simple demande.

JEUX DE ROLE

AD&D
- ❒ Manuel joueur 179 F
- ❒ Guide du maître 179 F
- ❒ Mythes & legendes 189 F
- ❒ Ecran AD&D 69 F
- ❒ Feuilles de perso 89 F
- ❒ Livre des psioniques 169 F
- ❒ Bestiaire monstrueux 265 F
- ❒ *Livre des guerriers* 169 F
- ❍ Monstrous manual 189 F
- ❍ *Glory of Rome* 129 F
- ❒ **Royaumes Oubliés** 209 F
- ❒ Sélénaé 105 F
- ❒ Empire de la côte 125 F
- ❍ Forgot.realms 2 229 F
- ❍ Myth drannor 155 F
- ❍ DL player's guide 129 F
- ❍ *Dwarven of krynn* 155 F
- ❍ *Inn of last home* 139 F
- ❍ Astromundi (spellj.) 149 F
- ❍ **Ravenloft boxed** 179 F
- ❍ guide to werebeasts 89 F
- ❍ Web of illusions 75 F
- ❍ Forbidden lore 155 F
- ❒ **Dark Sun** 255 F
- ❒ Liberté 225 F
- ❒ *Tribus esclaves* 109 F
- ❍ Complete gladiators 129 F
- ❍ Elves of Athas 89 F
- ❍ Secrets lamp (al-qa.) 139 F
- ❒ **Alienoids** 139 F
- ❍ **Amber** 175 F
- ❒ **Appel de Cthulhu** 199 F
- ❒ Ecran Cthulhu 69 F
- ❒ Les années folles 289 F
- ❒ Masques Nyarlath. 167 F
- ❒ Rejeton d'Azathoth 119 F
- ❒ Ombres Yog Sothoth 99 F
- ❒ Recherche de Kadath 99 F
- ❒ Grands Anciens 139 F
- ❒ Monstres de Cthulhu 99 F
- ❒ Mystères à Arkham 159 F
- ❒ Demeures de l'Epou. 119 F
- ❒ Experiences fatales 119 F
- ❒ Retour à Dunwich 119 F
- ❒ Kingsport 119 F
- ❒ Frères de sang 129 F
- ❒ Nightmare Agency 129 F
- ❒ Destination Epouv. 119 F
- ❒ *Miskatonic* 99 F
- ❒ *Ars Magica* 249 F
- ❒ *Ecran du conteur* 99 F
- ❒ *Maître des nuées* 89 F
- ❍ Twelth night 95 F
- ❒ *Berlin XVIII 3* 219 F
- ❒ Ecran Berlin 89 F
- ❒ Marxmen 12.35 144 F
- ❒ Berliner Nacht 126 F
- ❒ **Bitume** 139 F
- ❒ Ecran Bitume 89 F
- ❒ Paris Brest 109 F
- ❒ **Bloodlust** 238 F
- ❒ Ecran Bloddlust 99 F
- ❒ Flocons de sang 144 F
- ❒ Poussiere d'ange 144 F
- ❒ Enclume et Marteau 144 F
- ❒ Souvenirs de guerre 144 F
- ❒ Les joyaux de Pôle 159 F
- ❒ Contes et legendes 144 F
- ❒ **Cyberpunk** 248 F
- ❒ Night City 219 F
- ❒ Forlon Hope 144 F
- ❒ Protect & Serve 144 F
- ❒ Enfants de la nuit 144 F
- ❍ Comp.of firearms 165 F
- ❍ *Media junky 2* 85 F
- ❍ *Cybergeneration* 139 F
- ❍ *Guide to the Net* 129 F
- ❒ **Empire Galactique** 89 F
- ❒ Encyclopédie Gal.1 125 F
- ❒ Encyclopédie Gal.2 140 F
- ❒ **GURPS** 219 F
- ❒ Conan 159 F
- ❒ Magie 139 F
- ❒ *Horreur* 139 F
- ❒ *Cyberpunk (Jan.)* 139 F
- ❒ **Hawkmoon** 248 F
- ❒ Ecran Hawkmoon 88 F
- ❒ La France 228 F
- ❒ La Kamarg 138 F
- ❒ Empire ténébreux 138 F
- ❒ **Heavy Metal** 228 F
- ❒ Killing Teknology 126 F
- ❒ **Hurlements** 199 F
- ❒ Hurlelune 6 126 F
- ❒ *In Nomine Sat.2* 219 F
- ❒ Ecran INS 99 F
- ❒ Baron Samedi 126 F
- ❒ Mors ultima ratio 126 F
- ❒ Daemonix remix 126 F
- ❒ Il était une fois 126 F
- ❒ Mindstorm 126 F
- ❒ Inch Allah 126 F
- ❒ Scriptarium veritas 189 F
- ❒ Demencia Profundis 126 F
- ❒ Heaven & Hell 126 F
- ❒ **Stella inquisitorus** 238 F
- ❒ Ecran Stella 89 F
- ❒ Strichrine IV 126 F
- ❒ **James Bond** 119 F
- ❒ Manuel Q 99 F
- ❒ Adversaires 159 F
- ❒ Goldfinger II 129 F
- ❍ **Jorune** 179 F
- ❒ **JRTM** 219 F
- ❒ Ecran JRTM 65 F
- ❒ Moria 119 F
- ❒ Rangers du nord 119 F
- ❒ Lorien 119 F
- ❒ Voleurs de Tharbad 69 F
- ❒ Rivendell 69 F
- ❒ Mordor 69 F
- ❒ Isengard 119 F
- ❒ Ents de Fangorn 119 F
- ❒ Cavaliers de Rohan 119 F
- ❒ Creatures des Terres 89 F
- ❒ Assassins D. Amroth 69 F
- ❒ *Porte des goblins* 79 F
- ❍ *Mage* 205 F
- ❍ *Ecran Mage* 65 F
- ❒ *Mega III* 139 F
- ❒ **Mercenaires** 139 F
- ❒ Valise bleue 89 F
- ❒ Premiers pas 85 F
- ❒ Operation aigle bl. 83 F
- ❒ Opération triangle 95 F
- ❒ Ecran Mercenaires 99 F
- ❒ **Nephilim** 224 F
- ❒ Ecran Nephilim 39 F
- ❒ Les Veilleurs 79 F
- ❒ Les Templiers 179 F
- ❒ Le Lion Vert 119 F
- ❒ Hermes trimegiste 1 35 F
- ❒ *Arcanes majeures* 149 F
- ❒ **Pendragon** 248 F
- ❒ Ecran Pendragon 88 F
- ❒ Chevaliers aventur. 210 F
- ❒ Sang & luxure 144 F
- ❒ *Rêve de Dragon 2* 279 F
- ❒ **Rolemaster** 299 F
- ❒ Ecran rolemaster 69 F
- ❒ Horreur d'Orgillion 69 F
- ❒ Creatures & trésors 139 F
- ❒ Companion 1 129 F
- ❍ Companion 7 129 F
- ❒ **Runequest** 248 F
- ❒ Ecran Rq 88 F
- ❒ Monts arc en ciel 128 F
- ❒ Secrets oubliés 199 F
- ❒ Guerriers du soleil 210 F
- ❍ *Dorastor* 255 F
- ❒ Roi de Sartar 169 F
- ❒ *Guerre des Héros* 269 F
- ❍ Tales R.moon 5 29 F
- ❍ Tales R.moon 10 29 F
- ❒ *Scales* 219 F
- ❒ **Shadowrun** 249 F
- ❒ Ecran Shadowrun 59 F
- ❒ Tirez sur le dragon 75 F
- ❒ Totale Eclipse 75 F
- ❒ *Star Wars 2* 189 F
- ❒ Guide star wars 109 F
- ❒ Chasse à l'homme 59 F
- ❒ Materiel campagne 89 F
- ❒ Guide de l'Empire 119 F
- ❒ Bataille soleil d'or 64 F
- ❒ Outrespace 68 F
- ❒ Sup. aux règles 108 F
- ❒ Guide alliance rebel. 139 F
- ❒ Pluie d'étoiles 68 F
- ❒ Récupérateurs 68 F
- ❒ Starfighters battle b. 79 F
- ❒ Manuel général crac. 79 F
- ❒ Domaine du mal 75 F
- ❒ Guide étoile noire 98 F
- ❒ Coordonnées d'Isis 75 F
- ❒ *Cité des nuages* 79 F
- ❍ *S.W. Trilogy* 225 F
- ❍ Dark Empire 219 F
- ❍ Supernova 125 F
- ❒ **Stormbringer** 248 F
- ❒ Ecran Stormbringer 88 F
- ❒ Démons & magie 114 F
- ❒ Loup blanc 114 F
- ❒ Pirate des mondes 138 F
- ❒ Chant des enfers 114 F
- ❒ Sorciers Pan Tang 134 F
- ❒ Perils jeunes Roy. 144 F
- ❒ Seigneur des Mers 144 F
- ❍ **Elric RPG** 179 F
- ❍ *Melnibone* 189 F
- ❒ **Torg** 349 F
- ❒ Aysle 169 F
- ❒ Terre vivante 153 F
- ❒ Empire du nil 159 F
- ❒ Cyberpapauté 199 F
- ❒ Grimoire Pixaud 119 F
- ❒ **Vampire** 189 F
- ❒ Ecran vampire 79 F
- ❒ Cendres aux cendres 109 F
- ❒ Liens du sang 69 F
- ❒ Chicago la nuit 169 F
- ❍ Succubus club 125 F
- ❍ Milwaukee by night 99 F
- ❍ Alien hunger 85 F
- ❍ Diablerie mexico 85 F
- ❍ World of darkness 125 F
- ❍ Hunters hunted 85 F
- ❍ Storyteller's handb. 139 F
- ❍ Clanbook brujah 85 F
- ❍ Children inquisition 125 F
- ❍ Guide to sabbat 115 F
- ❍ Anarch cookbook 125 F
- ❍ Masquerade 279 F
- ❍ Malkavian 79 F
- ❍ Chicago Night 2 139 F
- ❍ Storyteller. Sabbat 139 F
- ❍ Bradstreet portfolio 149 F
- ❍ *Dark colony* 129 F
- ❍ *Diablerie britain* 85 F
- ❍ *Nosferatu* 85 F
- ❒ **Warhammer** 189 F
- ❒ Ecran warhammer 39 F
- ❒ Personnage 99 F
- ❒ Campagne impériale 159 F
- ❒ Mort sur le reik 159 F
- ❒ Midenheim 119 F
- ❒ Pouvoir derr. trone 139 F
- ❒ Kislev 149 F
- ❒ Repose sans paix 149 F
- ❒ Empire en flammes 149 F
- ❒ Seigneur des liches 119 F
- ❒ Compagnon 119 F
- ❒ Feu ds la montagne 119 F
- ❒ Sang ds les ténèbres 109 F
- ❒ Mort sur son rocher 109 F
- ❒ Guerre roy. nain 119 F
- ❒ Sombre aile de mort 129 F
- ❒ Château Drachenfels 129 F
- ❍ **Werewolf** 165 F
- ❍ Rite of passage 83 F
- ❍ Ecran 65 F
- ❍ Rage acc.New York 99 F
- ❍ Ways of the wolf 85 F
- ❍ Book of wyrm 125 F
- ❍ Valkenburg fundat. 95 F
- ❍ Under blood red m. 95 F
- ❍ Player's guide 139 F
- ❍ Drums around fire 65 F
- ❍ *Rage across amazon* 129 F
- ❍ *Dak alliance* 125 F
- ❍ *Umbra* 125 F
- ❒ **Formule Dé** 299 F
- ❒ *- Silverstone* 129 F
- ❒ *Barbe noire* 279 F
- ❒ **Dune** 299 F
- ❒ **Battletech** 249 F

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon accompagné de votre règlement, sans oublier d'ajouter 35F de frais de port. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.

NOM .....
PRENOM .....
N° / RUE.....
CP / VILLE.....

❒ ***Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.***

DRAGON N°15

JEUX..... PRIX.....
.....
.....
.....
.....
Frais de port 35F
Total .....

LE TEMPLE DU JEU
VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 47 • 33036 BORDEAUX Cedex • ✆ 56 51 90 51

PREVIEWS

HEXAGONAL

Décembre : ● **Succubus Club** rassemble des scénarios pour Vampire. Le cadre : une boîte de nuit fréquentée par les Anarchs. ● **Loup-Garou**, (Werewolf de White Wolf) est repoussé en janvier. Ne soyez pas trop déçus, c'est pour améliorer la traduction !

IDÉOJEUX

Décembre : ● **GURPS Cyberpunk**, son écran, et celui de **Berlin XVIII**

Janvier : ● **Frères de la nuit** traite des armes et des sectes dans Bloodlust.

JEUX DESCARTES

Janvier : ● Très attendue, la campagne pour l'Appel de Cthulhu **Orient Express** se présente comme un gros bouquin bourré de documents et d'annexes. ● **Seatle Sourcebook** révèle tous les secrets de la ville la plus célèbre du monde de Shadowrun.

Février : ● Le mythique **Voile de Kali**, annoncé depuis 3 ou 4 ans (record absolu de retard), sort enfin. Cette campagne pour Maléfice est adaptable à d'autres jeux de rôles.

MULTISIM

Décembre : ● Réédition de **Nephilim**, version corrigée et tirée sur beau papier.

Janvier : ● **Le Souffle du dragon**, campagne en Bretagne pour Néphilim (voir notre N°14). ● **Un Voyage**, c'est le premier supplément pour la nouvelle édition de Rêve de Dragon (voir enchères).

Février : ● **Sélénimes**, supplément de 144 pages pour Néphilim, contient 3 scénarios et des informations pour le Maître. Vous y apprendrez comment créer un sélénime pour les joueurs (*NDLR : Nous manquons d'informations sur les sélénimes, mais c'est surement très utile*).

ORIFLAM

Décembre : ● Sortie de **Posters** (voir rubrique "Enchères").

Janvier : ● **Un Parfum d'horreur** va se répandre. Il s'agit de la traduction française de la seconde édition américaine du jeu de rôles Chill. Oubliez vos griefs contre la première édition, cette version est un bijou. Dans les années 90, les personnages affrontent les forces de l'inconnu. Le système de pouvoir des "monstres" est excellent. Retrouvez l'esprit des films de la Hammer, de Romero, plongez dans le paranormal et l'horreur sans croiser Cthulhu à chaque coin de rue. ● **L'Enfant Roi** est une campagne pour Pendragon, qui se déroule pendant toute la période arthurienne.

TSR (AD&D®)

● Le FR3 (= FORGOTTEN REALMS® N°3, et non France 3) **Les Empires de la Côte** est disponible. ● Egalement disponible, **MJSR1 — le Manuel Complet du Guerrier** : personnalisez vos guerriers, paladins et rôdeurs. Cet ouvrage est également utile aux autres classes car il contient des tas de nouvelles règles de combat.

Décembre : ● **L'Aventure dans les Royaumes Oubliés**, un guide complet de ce monde avec les règles qui lui sont propres.

Janvier : ● **MJSR4 — le Manuel Complet du Magicien :** tout sur les variantes de cette profession. ● **SSR2 — Négociants des Dunes :** supplément sur les marchands de DARK SUN®.

JEUX EN VO

ICE

◆ En principe **disponible**, la seconde édition de **Middle Earth RPG** est vraiment accessible aux débutants. Entre autres innovations : une nouvelle maquette "look Tolkien", une section spéciale pour la création de personnages, et une autre destinée aux intégristes Tolkihaineux. Le premier tirage sera en couverture dure : collector !

Décembre : ◆ Premier volume de **People of Middle-Earth**, sourcebook sur les personnages principaux du Seigneur des Anneaux, les Maiar et les Valar. C'est une reprise des *Lords of Middle Earth*, désormais épuisés. ◆ **At Rapier's Point** est une extension "de capes et d'épées" pour Rolemaster. ◆ **Justice not Law** est un sourcebook pour Champions. ◆ Second numéro de **Greyworlds**, le journal d'ICE qui ressemble davantage à un supplément de jeu qu'à un magazine (*NDS : C'est un compliment*). ◆ Les cartes du fameux **Northwestern Middle Earth Map Set** devraient arriver en **janvier** — à moins qu'un retard toujours possible ne les bloque à mi-chelin. ◆ **Underworld Ennemies** est un supplément pour Champions.

MAYFAIR GAMES

◆ **Magic** est un jeu de cartes très malin édité par Wizard of The Coast (*NDS : Ça ne nous rajeunit pas !*). Le produit est distribué par Mayfair, relayé par Hexagonal sur le marché français. Le paquet de base contient 60 cartes et vous permet d'organiser des duels de magiciens. Des recharges de 15 cartes sont également disponibles. Au total, 300 cartes différentes existent, réparties au hasard dans les paquets, ainsi, vous ne savez pas quels nouveaux territoires, reliques ou sorts vous découvrirez en achetant un paquet ! Ce jeu astucieux et bien conçu vous fera passer quelques bonnes soirées. Une version 1001 Nuits devrait sortir dans le courant de l'année, ainsi qu'une version Vampire !

Décembre : ◆ Pour **Underground**, le jeu de rôles destroy, **Underground Note Book** est un classeur contenant de nombreux renseignements sur la politique, des PNJ, les corpos, etc.

PALLADIUM

Décembre : ◆ Enfin le **Compendium of Contempory Weapons** arrive ! Cet énorme sourcebook sur les armes modernes est adaptable à tous jeux de rôles.

Janvier : ◆ **Rifts Dimensions Book 1.**

TSR

Janvier : ◆ **PHRB9 — The complete Ranger's Handbook** est un supplément AD&D® consacré aux coureurs des bois : nouveau kits, équipement, secrets et astuces... ◆ **DLT21 Book of Lairs** propose des mini-scénarios pour commencer une campagne AD&D® DRAGONLANCE®. Du matériel inédit. ◆ **RM5 Dark of the Moon** est un module AD&D® où vous trouverez des scénarios exploitant les informations du *Van Richten's Guide to Werebeasts*. ◆ **AM5 Galactos Barrier Supplement** n'est pas un film de SF italien mais un supplément pour le jeu de rôles Amazing Engine.

WHITE WOLF

Décembre : ◆ **Dark Colonies**, supplément pour Vampire, décrivant la Nouvelle Angleterre, ses sorcières, sa violence et une nouvelle famille de vampires (on a dépassé depuis longtemps le stade du jeu des 7 familles). ◆ **Clanbook Nosferatu**, sourcebook pour Vampire, rend un hommage indirect à Kinski (Klaus, hélas — pas Nastassia...) et Herzog. ◆ **Loom of Fate** est le premier module pour Mage. Il fait suite au scénario inclus dans le livre de règles. ◆ **Damned of Darkness** est un module pour Ars Magica. ◆ **Umbra : Velvet Shadow** est un module pour Werewolf.

Janvier : ◆ **Diablerie England**, pour Vampire, vous fait visiter l'Angleterre. Un scénario où les vampires boivent le sang de victimes mentholées. ◆ **Rage across Russia** est un sourcebook pour Werewolf sur la Russie. N'y traînez pas, les loups-garous s'occuperaient de vot'cas. ◆ **The Chantry Book** est un sourcebook pour Mage. ◆ On attend toujours les caleçons Vampires. Pour patienter voici les **T Shirts Mage.**

GAMES WORKSHOP®

Vente par correspondance

Du Mardi au Samedi de 10h30 à 19h

13, rue Poirier de Narçay
75014 PARIS
Tél. 16 (1) 45 45 45 87

Commandes postées dès réception
Paiement par Carte Bleue possible
Tarifs sur demande

WARHAMMER 40,000

LES BATAILLES HEROIQUES DU 41ÈME MILLENAIRE

EDITION FRANCAISE

490 F

Une boîte de jeu remplie d'éléments vous permettant de livrer tout de suite des combats impressionnants : trois livres (règles, créatures et armes), deux livrets (scénarios et listes d'armées), tous les dés nécessaires et 80 figurines plastique Citadel finement détaillées.

NOUVEAUTES CITADEL

GUIDE DE PEINTURE 'EAVY METAL	**130 F**
Mineurs Nains	60 F
Etat major des Mineurs Nains	60 F
Hobgobelins avec haches	60 F
Héros Prince Dragon	60 F
Ungrim le Tueur	75 F
Burlok Damminson	75 F
Kragg le Sévère	,75 F
Char de Grom la Panse *(boîte)*	220 F
Cloche hurlante des Skavens *(boîte)*	220 F
Escouade tactique Dark Angel *(boîte)*	195 F
Dreadnought Blood Angel *(boîte)*	280 F
Escouade Devastator Blood Angel *(boîte)*	150 F
Compagnie de Stormblades *(boîte)*	180 F

WHITE DWARF N°6 35 F

Warhammer - Le Tombeau d'Annurell (hauts elfes contre nains du Chaos); Space Marine - Titan du Chaos, Machines démons et Stormblade impérial; Modelling Workshop - construisez vos champs de bataille; etc.

DISPONIBLE EN DECEMBRE

WARHAMMER ARMEES : SKAVENS
130 F

SPELLJAMMER®

LE RÊVE DE SIR EVERARD

Le Draco Venturus est bien plus qu'une simple base mobile pour la Drakomega. Avec sa salle de spectacle, son hall d'honneur, ses salons et ses suites luxueuses, il apparaît comme le symbole de la réussite de Sir Everard et d'un certain art de vivre.

Cuisine halfling et musique de chambre à bord du Draco Venturus

Voici un condensé de l'article que notre confrère PARCS & CHATEAUX *a consacré au Draco Venturus. C'est la consécration pour Sir Everard Woodsworth Nathenby, dont le vaisseau sera désormais une référence en matière d'architecture et de bon goût, au même titre que la Tour d'Ashaba à Valombre ou le Schloss Mordenheim en Lamordie.*

Sir Everard en personne nous accueille sur les quais du Roc de Bral. Bien sûr, nous avons déjà eu le loisir d'admirer son magnifique vaisseau : qui, à Bral, pourrait ignorer la présence de ce spelljammer qui atteint le cinquième de la longueur de l'astéroïde et dont les flèches s'aperçoivent depuis le palais du prince Andru ?

Élégantes et audacieuses, les lignes du *Draco Venturus* relèvent d'un style néo-gothique fort prononcé. Sir Everard nous apprend que toute l'infrastructure du vaisseau est composée de mithro-céramique. Ce matériau conçu par l'ingénieur nain du bord, Malchiforge, combine la résistance du mithril et la légèreté de la céramique.

Nous montons à bord par le pont d'accès [43][1]. Situé sous le pont d'envol de la Drakomega, il donne sur la taverne du vaisseau, la Goulée du Dragon [42]. Le climat du Roc étant clément, des tables et des chaises sont montées sur le pont, et l'on peut consommer en plein air comme à l'intérieur de la taverne. Celle-ci comporte deux niveaux. En bas, des guichets accueillent les parieurs qui viennent miser sur leur dragon favori, et des tables sont réservées aux amateurs de jeux de hasard. A l'étage supérieur, une galerie fait le tour de la taverne, où les clients du bar peuvent se désaltérer tout en observant les parties qui se déroulent en contrebas.

LES SOUVENIRS DE SIR EVERARD

Guidé par Sir Everard, nous traversons la Goulée du Dragon pour déboucher sur le pont. Un escalier nous conduit dans le hall d'honneur [40], une salle aux proportions majestueuses où la lumière coule à flots par des vitraux multicolores.

De là, nous pénétrons dans le grand salon [36], un lieu de détente réservé à l'élite des amateurs de course et aux gens de bonne société. On peut y admirer les nombreux souvenirs que Sir Everard a ramenés de ses voyages et de ses campagnes. Le seul qui n'y figure pas est le canon de marine en bronze qui a semblé mieux placé à la proue du vaisseau. En revanche, plusieurs portraits de Sir Everard ornent les murs, ainsi que des scènes de cour où il apparaît dans la suite de la souveraine de sa contrée natale[2].

Au cours de notre visite, nous aurons maintes fois l'occasion d'admirer les traits du noble visage de Sir Everard, reproduits dans le métal ou le bois. La plupart des sculptures du vaisseau représentent en effet notre hôte, dans une attitude solennelle ou dans l'accomplissement d'un de ses nombreux exploits. Ce choix des artistes honore leur mécène, et donne à la décoration du navire une cohérence remarquable[3].

Du grand salon, une porte capitonnée mène dans une pièce aux dimensions plus réduites [33]. C'est là que Sir Everard rassemble les commissaires de la Drakomega avant chaque épreuve. Le trophée qui sera remis au vainqueur des Vingt-Quatre Heures de Bral resplendit dans une vitrine. Nous l'admirons un instant avant de revenir sur nos pas pour gravir l'escalier monumental qui mène au restaurant [35].

AU SON DU VIOLON

Par ses dimensions, le restaurant évoque une salle de bal — il arrive d'ailleurs que les tables soient démontées pour dégager une piste de danse. La carte est digne des meilleures tables des huit univers, comme Sir Everard nous a aimablement invités à le constater. Le chef cuisinier — ou plutôt le chef-coq, corrige notre hôte : nous sommes sur un navire, n'est-ce pas ? — le halfling Hégésippe Mangepain, est capable de satisfaire les gourmets les plus exigeants, qu'ils

(1) Les numéros renvoient au plan reproduit sur les pages suivantes.

(2) Nous regrettons de ne pouvoir reproduire ici l'intégralité du récit que Sir Everard fit à ses invités de PARCS & CHATEAUX. *Commentant les tableaux, il leur a longuement parlé de sa patrie. Elle est située sur un monde étrange où la vie ne ressemble en rien à notre expérience quotidienne, mais où l'on respecte certaines valeurs essentielles (l'existence d'une noblesse héréditaire y garantit l'ordre social et le respect des traditions).*

(3) Cette cohérence est renforcée par une forte unité de style : tous les sculpteurs qui ont exercé leur talent sur le navire appartiennent à l'école d'Enaïn Ajden ; à l'instar de leur maître, ils considèrent la moindre surface lisse comme une source d'angoisse et un défi à la créativité.

complément de l'article p 23

D'après
Marie Alyx de Sainte-Rivière

Adaptation
Luc Masset

Plans et sculptures
Stéphane Truffert

"The missionary" de David O. Miller.

L'aumonier du Draco Venturus compte profiter des escales pour convertir les populations indigènes.

soient nains, elfes, humains ou beholders. Dans les grandes occasions — et c'en était une —, le barde timonier du bord, Loriot des Soutines, dirige son orchestre de chambre qui s'installe sur une estrade au centre de la salle. C'est donc au son du violon, du luth à douze cordes et de la trompette sourde que nous dégustons les plats de Maître Mangepain. Rendons hommage à son potage au cresson et à son émincé de dinosaure aux herbes de Chult : une viande étonnamment légère et fondante dont le goût rappelle celui des meilleures volailles. Servi avec une sauce couleur de corail, accompagné de beignets à la mode de Calimshan, et arrosé d'un vin pétillant, c'est une fête pour le palais.

Sir Everard n'accorde pas moins d'attention aux nourritures intellectuelles qu'aux plaisirs de la table. Après le repas, nous montons dans la salle de spectacle. Elle sert actuellement de théâtre à la troupe de Roxane de Longuebise, la fameuse actrice waterdhavienne. Sir Everard a en effet décidé qu'à chaque escale, le vaisseau s'ouvrirait au public pour une représentation théâtrale, lyrique ou magique. Les Compagnons de Séluné, les Distracteurs de Nan Plexus, la Compagnie Itinérante de Praxis Gondolfar pour l'Exaltation du Sentiment Tragique, et bien d'autres troupes célèbres se disputent déjà l'honneur de succéder à Roxane dans la salle de spectacle du *Draco Venturus*.

PARADIS PRIVÉ

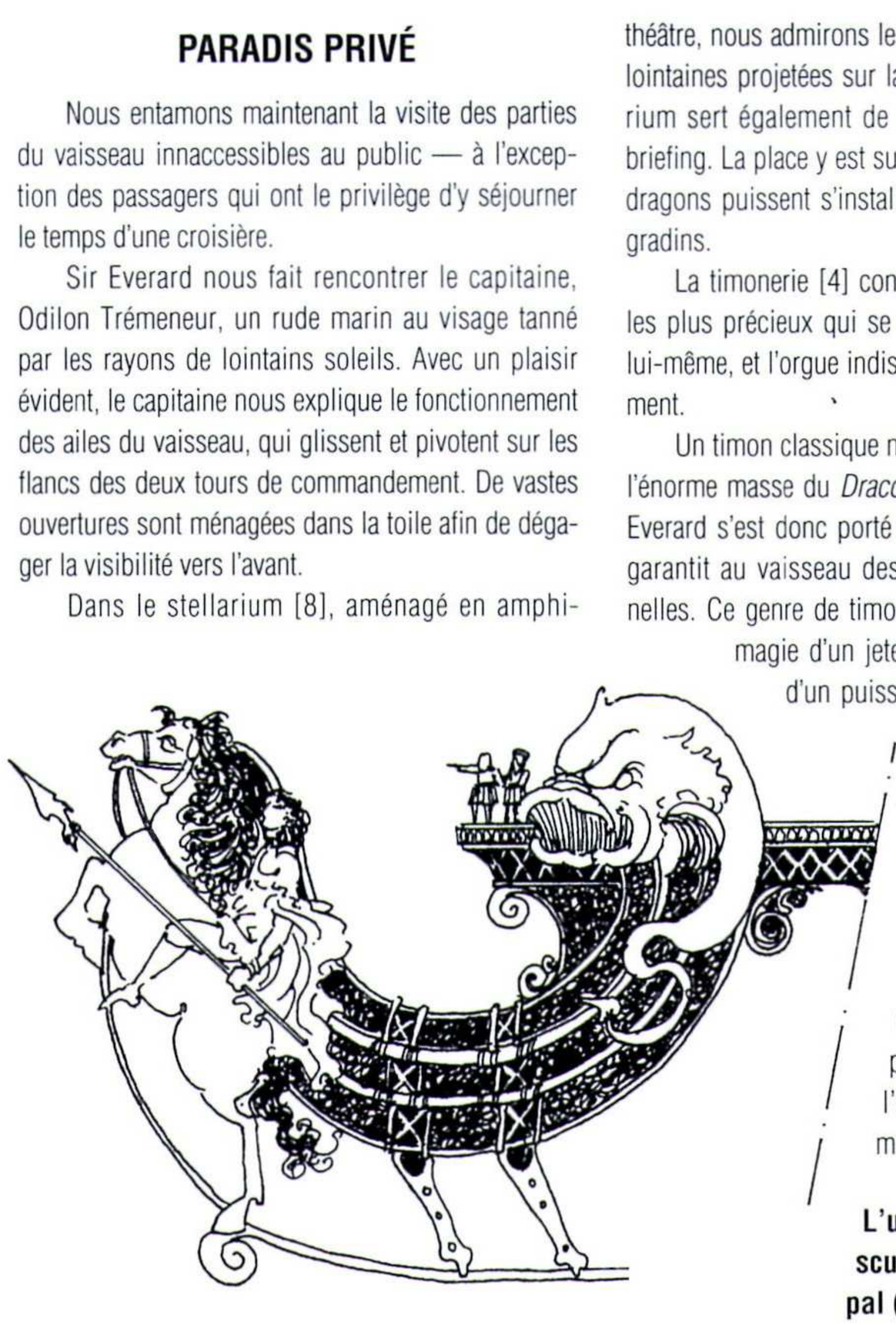
Nous entamons maintenant la visite des parties du vaisseau innaccessibles au public — à l'exception des passagers qui ont le privilège d'y séjourner le temps d'une croisière.

Sir Everard nous fait rencontrer le capitaine, Odilon Trémeneur, un rude marin au visage tanné par les rayons de lointains soleils. Avec un plaisir évident, le capitaine nous explique le fonctionnement des ailes du vaisseau, qui glissent et pivotent sur les flancs des deux tours de commandement. De vastes ouvertures sont ménagées dans la toile afin de dégager la visibilité vers l'avant.

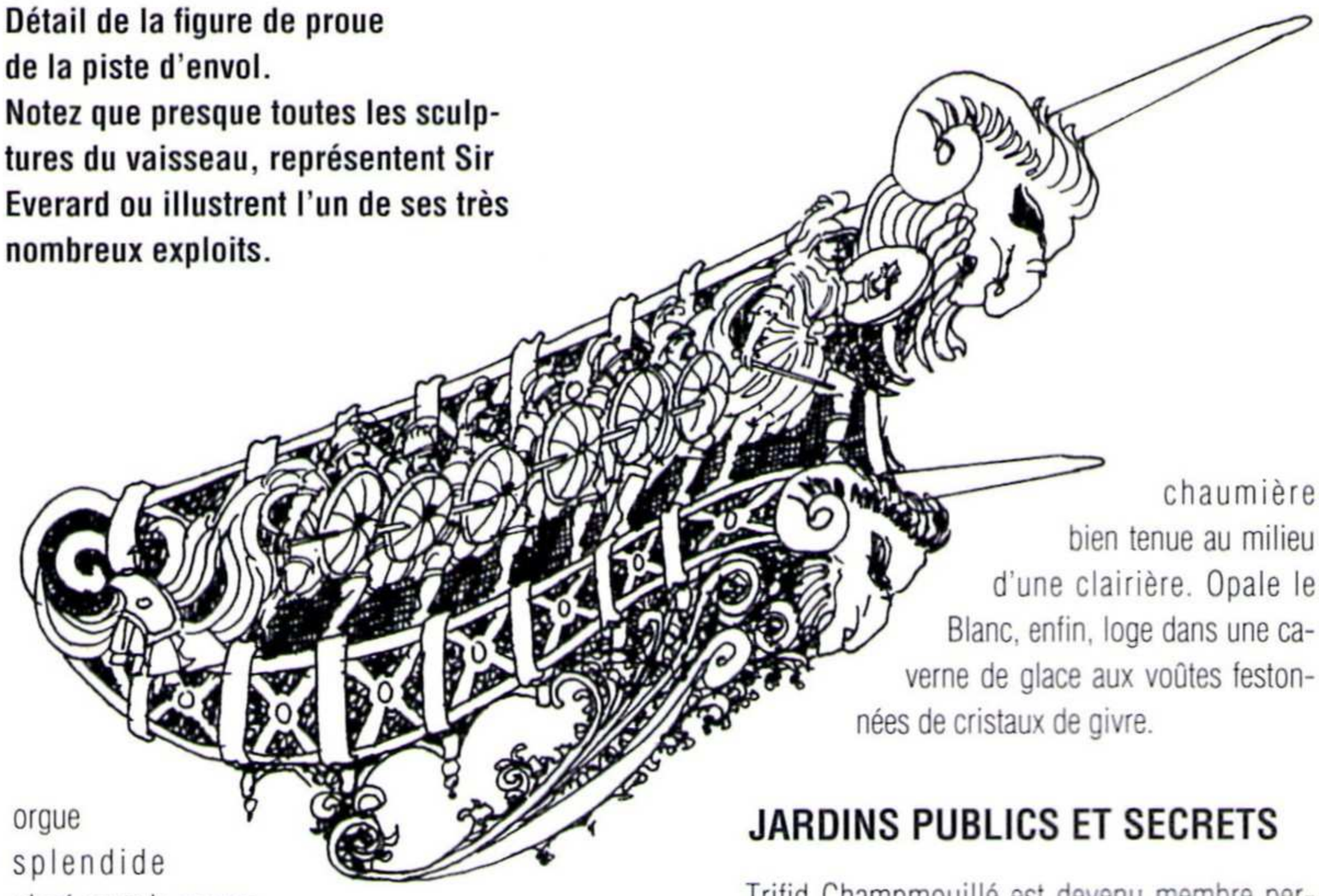
Dans le stellarium [8], aménagé en amphithéâtre, nous admirons les constellations de sphères lointaines projetées sur la voute incurvée. Le stellarium sert également de salle de conférence et de briefing. La place y est suffisante pour que même les dragons puissent s'installer confortablement sur les gradins.

La timonerie [4] contient sans doute les objets les plus précieux qui se trouvent à bord : le timon lui-même, et l'orgue indispensable à son fonctionnement.

Un timon classique n'aurait pas suffi à propulser l'énorme masse du *Draco Venturus*. Le choix de Sir Everard s'est donc porté sur un "archi-creuset" qui garantit au vaisseau des performances exceptionnelles. Ce genre de timon n'est pas alimenté par la magie d'un jeteur de sorts mais par celle d'un puissant artefact. Inutile de préciser que les archi-creusets sont extrêmement rares. Malgré notre insistance, Sir Everard s'est contenté d'un énigmatique sourire pour expliquer sa provenance. Il s'est montré aussi peu bavard sur l'origine de l'artefact magique qui alimente l'archi-creuset : un



L'une des nombreuses sculptures du pont principal (plan de gravité).



Détail de la figure de proue de la piste d'envol. Notez que presque toutes les sculptures du vaisseau, représentent Sir Everard ou illustrent l'un de ses très nombreux exploits.

chaumière bien tenue au milieu d'une clairière. Opale le Blanc, enfin, loge dans une caverne de glace aux voûtes festonnées de cristaux de givre.

orgue splendide placé sous la responsabilité du barde timonier Loriot des Soutines. Lorsqu'il en joue, l'archi-creuset se trouve activé et fournit au *Draco Venturus* l'énergie motrice. Loriot des Soutines nous a affirmé que la maniabilité du vaisseau dépendait pour une bonne part de la qualité de l'interprétation musicale. L'orgue est surmonté par de hauts porte-vent [7] de cuivre habités par des élémentaux de l'air. Ces derniers aspirent l'air au-dessus du vaisseau pour le diriger dans les tuyaux de l'orgue, qui l'expulsent en de flamboyantes harmoniques.

DRAGONS CHOYÉS

Les passagers les plus choyés à bord sont, bien entendu, les dragons. Nous avons eu la chance de visiter leurs quartiers qui donnent tous sur un hall majestueux [13] éclairé par une rosace en cristal teinté semi-rigide. Cette rosace s'ouvre comme un diaphragme pour livrer passage aux dragons.

Six appartements [15] ont été spécialement aménagés pour eux sous la direction du druide paysagiste Triffid Champmouillé. Chaque suite reproduit l'écosystème du dragon qui l'habite. Ainsi, Obsidian le Noir peut-il se plonger avec délice dans la fange spumescente de sa grotte de bain. Cyan le Bleu s'est déclaré enchanté du climat dessiccatif de son salon désertique. Briseus apprécie de pouvoir reposer son grand corps de bronze dans l'eau salée de sa grotte marine. L'humeur peu sociable de Maganta la Rouge s'accorde avec la caverne sombre hérissée de stalactites qui lui sert de chambre à coucher. R'raï posait un problème particulier : Triffid Champmouillé ne parvenait pas à reproduire les nuages que les dragons d'argent affectionnent ; mais R'raï, toujours accommodant, a déclaré qu'il préférait vivre sous forme humaine en compagnie de sa cavalière, et que Triffid devait s'efforcer de satisfaire les goûts simples de la jeune fille. C'est pourquoi la suite de R'raï abrite une

JARDINS PUBLICS ET SECRETS

Trifid Champmouillé est devenu membre permanent de l'équipage du *Draco Venturus* afin d'entretenir les suites des dragons. Mais il prend encore plus de plaisir à s'occuper du jardin d'hiver [18] de Sir Everard. Des bosquets d'ifs et de pins bleus y poussent sous la protection d'une verrière, ainsi qu'un gazon moëlleux parcouru de sentiers dallés. Près d'une source aux eaux claires, des carrés de terre meuble sont prêts à accueillir les fleurs les plus rares que le vénérable Champmouillé collectera lors des escales. Sir Everard lui-même jardine un peu ; il entretient avec amour quelques orchidées sur l'une des passerelles qui surplombent le jardin. Des écureuils et des oiseaux chanteurs peuplent ce paradis où tous les occupants du navire peuvent venir prendre le frais.

maquette billet : S. Pineaux

Les appartements de Sir Everard ne sont pas très loin, perchés dans la tour centrale [16]. C'est là son domaine privé et seuls quelques rares privilégiés sont invités à y pénétrer — aussi, restons discrets.

UNE PISCINE SANS EAU

Nous sortons sur le pont [31] pour nous diriger vers le château arrière où résident les officiers du navire, les passagers payants et les chroniqueurs sportifs. Ces derniers disposent d'appartements donnant sur la terrasse extérieure [21]. De là, ils peuvent rapidement monter à la vigie pour assister aux courses.

Le *Draco Venturus* n'accueille que six hôtes payants. La liste d'attente est longue, et pour y figurer,

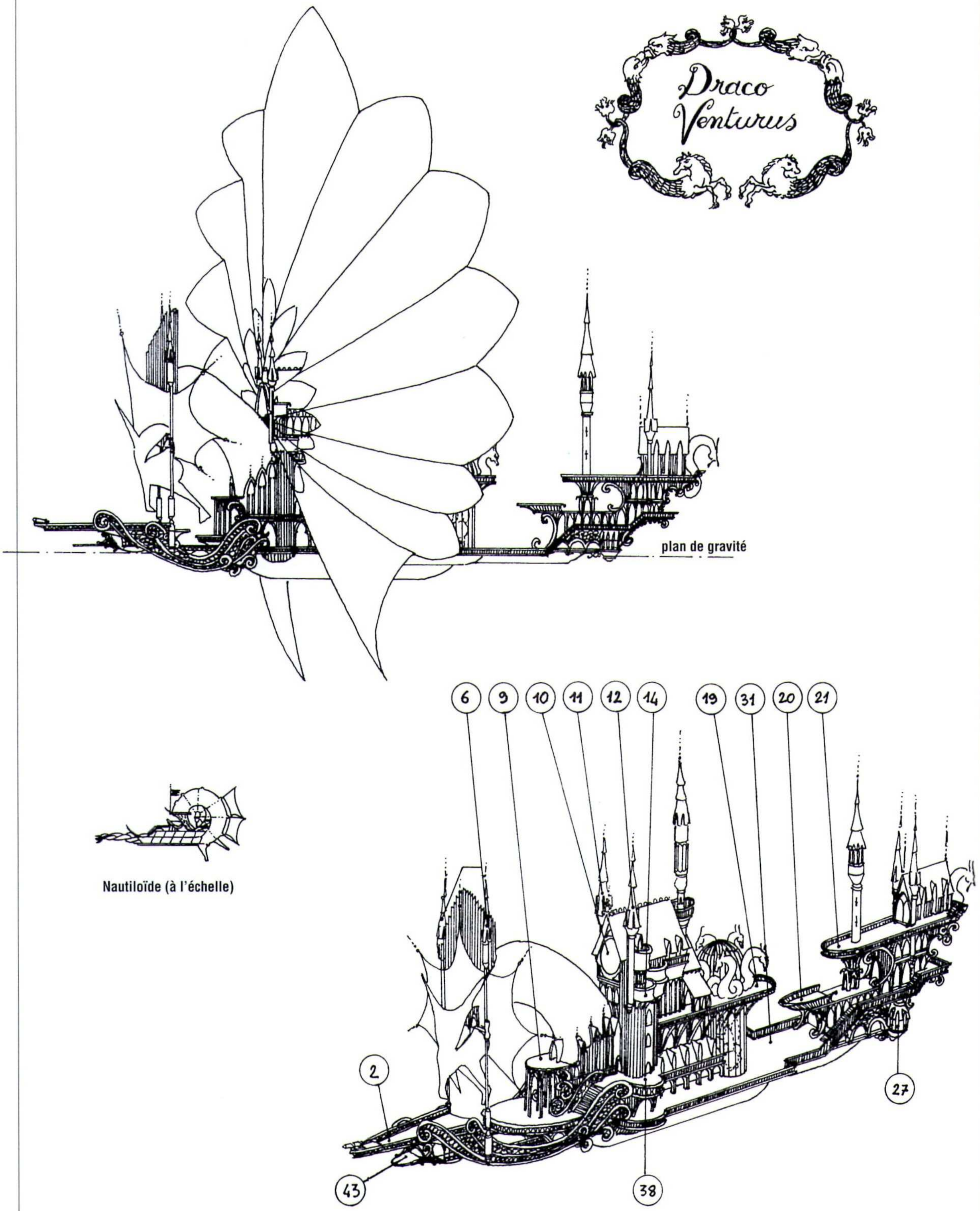
AU-DELÀ DES ÉTOILES

Les lecteurs désirant que leur personnage embarque sur le *Draco Venturus* et profite de tous les avantages décrits dans la publicité de la p 29 doivent nous faire parvenir, avant le 04/01/94, la somme de 1.000 Đ en billets découpés, une lettre de motivation de la main du personnage, son *curriculum vitae*, son portrait ou, à défaut, sa description précise.

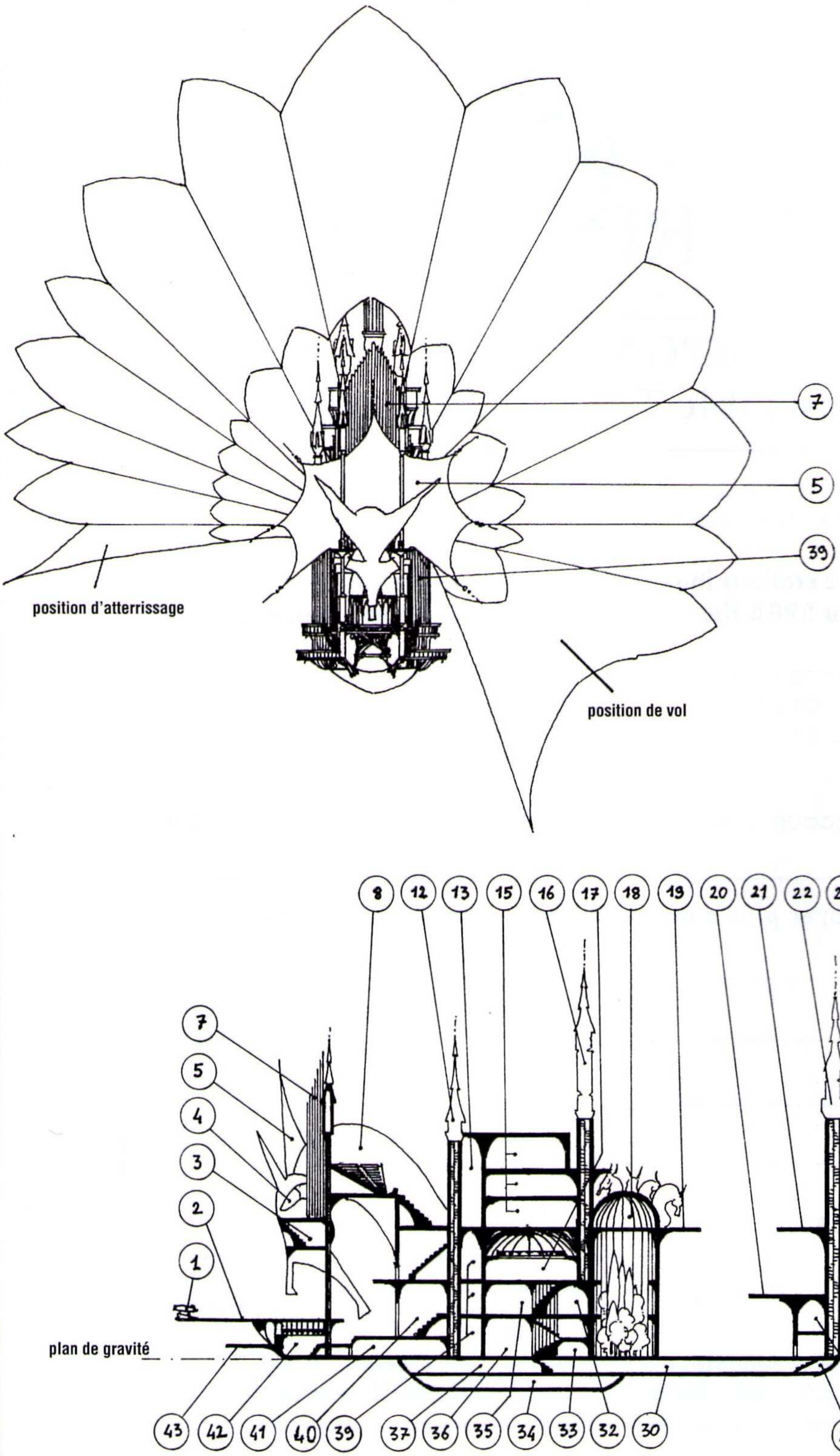
En se basant sur ces éléments, Sir Everard sélectionnera six passagers. Ceux dont la candidature aura été rejetée se verront renvoyer la somme qu'ils auront avancée **s'ils joignent au dossier qu'ils nous font parvenir une enveloppe portant leur adresse et suffisamment affranchie.**

Ecrivez à :
Sir Everard Woodsworth Nathenby
c/o Hexagonal / DRAGON® Magazine
115 rue Anatole France
93700 Drancy

L'envoi d'un dossier de candidature implique la pleine reconnaissance par le joueur de l'autorité de la rédaction de DRAGON® Magazine en tant que Maître de Jeu pour la campagne du Draco Venturus. Le joueur s'engage à n'émettre ni reproche, ni commentaire désobligeant au cas où son personnage subirait un préjudice physique ou moral pendant la traversée. Ces préjudices incluent, sans pour autant s'y limiter, les collisions d'astéroïdes, les attaques de pirates, la désintégration par rayon magique, l'amputation du cerveau et la fièvre bubo-draconique.



Nautiloïde (à l'échelle)



1. Canon de proue
2. Pont d'envol
3. Cabine du timonier
4. Timonerie
5. Membrane de gouverne
6. Tours de signalisation (2)
7. Porte-vent
8. Stellarium
9. Plage avant
10. Porte des dragons
11. Tour du capitaine
12. Tour de commandement
13. Hall des dragons
14. Passerelle de navigation
15. Quartiers des dragons (6)
16. Tour de Sir Everard
17. Salle de spectacle
18. Jardin d'hiver
19. Promenade des dragons
20. Solarium
21. Terrasse extérieure
22. Tour de vigie
23. Quartiers des chroniqueurs
24. Figure de poupe
25. Suites des passagers (6)
26. Treuil
27. Salon panoramique
28. Quartiers des officiers
29. Ballast
30. Soute
31. Pont principale
32. Cuisines
33. Petit salon
34. Lest
35. Restaurant
36. Grand salon
37. Réserves
38. Pont-promenade
39. Quartiers de l'équipage (dans les deux tours)
40. Hall d'honneur
41. Quartiers des cavaliers
42. "La Goulée du Dragon"
43. Pont d'accès

RPGA™
NETWORK

RPGA est une marque déposée de TSR, Inc.

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 ...

Veuillez m'envoyer plus d'informations sur le RPGA Network.

Nom _____

Adresse _____

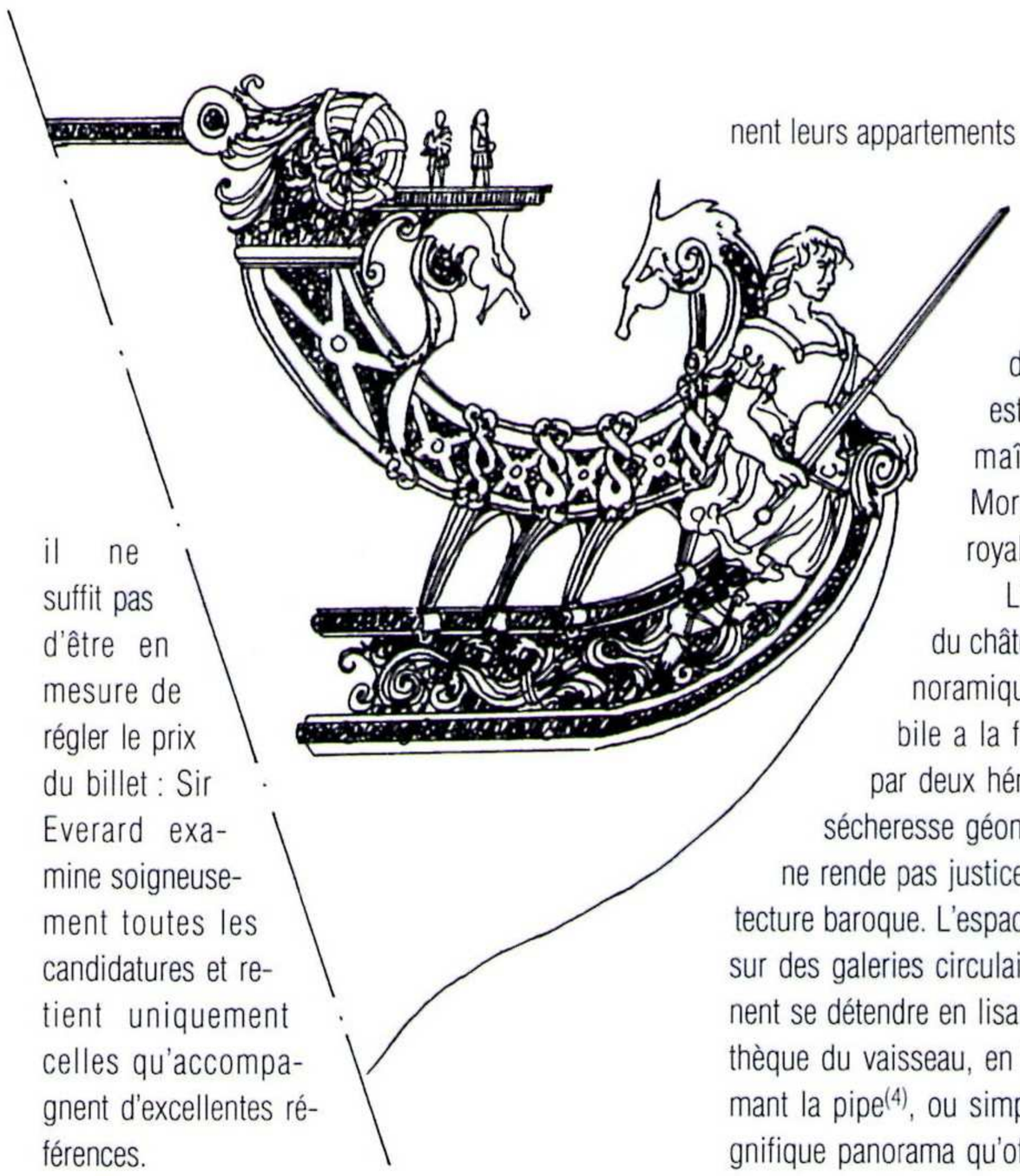
_____

Pays _____

Age _____

Veuillez 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



il ne suffit pas d'être en mesure de régler le prix du billet : Sir Everard examine soigneusement toutes les candidatures et retient uniquement celles qu'accompagnent d'excellentes références.

Comme il se doit, les suites réservées aux élus [25] sont spacieuses et meublées avec un luxe discret. Les passagers disposent en outre de tout le confort médiéval-fantastique : des serviteurs invisibles actionnent portes et fenêtres, portent les tasses à leurs lèvres et maintiennent leurs appartements dans un état de propreté impeccable, tandis que des doppelgängers indenturés sont prêts à satisfaire leurs moindres désirs. Le personnel hôtelier est placé sous la direction du maître-majordome Loris de Moroir, lequel a servi à la cour royale d'Éternelle-Rencontre.

L'élément le plus surprenant du château-arrière est son salon panoramique [27]. Cette structure mobile a la forme d'un cylindre terminé par deux hémisphères — encore que la sécheresse géométrique de cette description ne rende pas justice à la richesse de son architecture baroque. L'espace central est dégagé, et c'est sur des galeries circulaires que les passagers viennent se détendre en lisant les ouvrages de la bibliothèque du vaisseau, en buvant des liqueurs, en fumant la pipe[4], ou simplement en profitant du magnifique panorama qu'offrent les baies vitrées. Pour l'embrasser d'un seul regard, il faut descendre sur la passerelle qui surplombe le dome inférieur. On se trouve alors sous le plan de gravité, et c'est la tête en bas qu'on admire le spectacle de l'espace, à travers la paroi transparente.

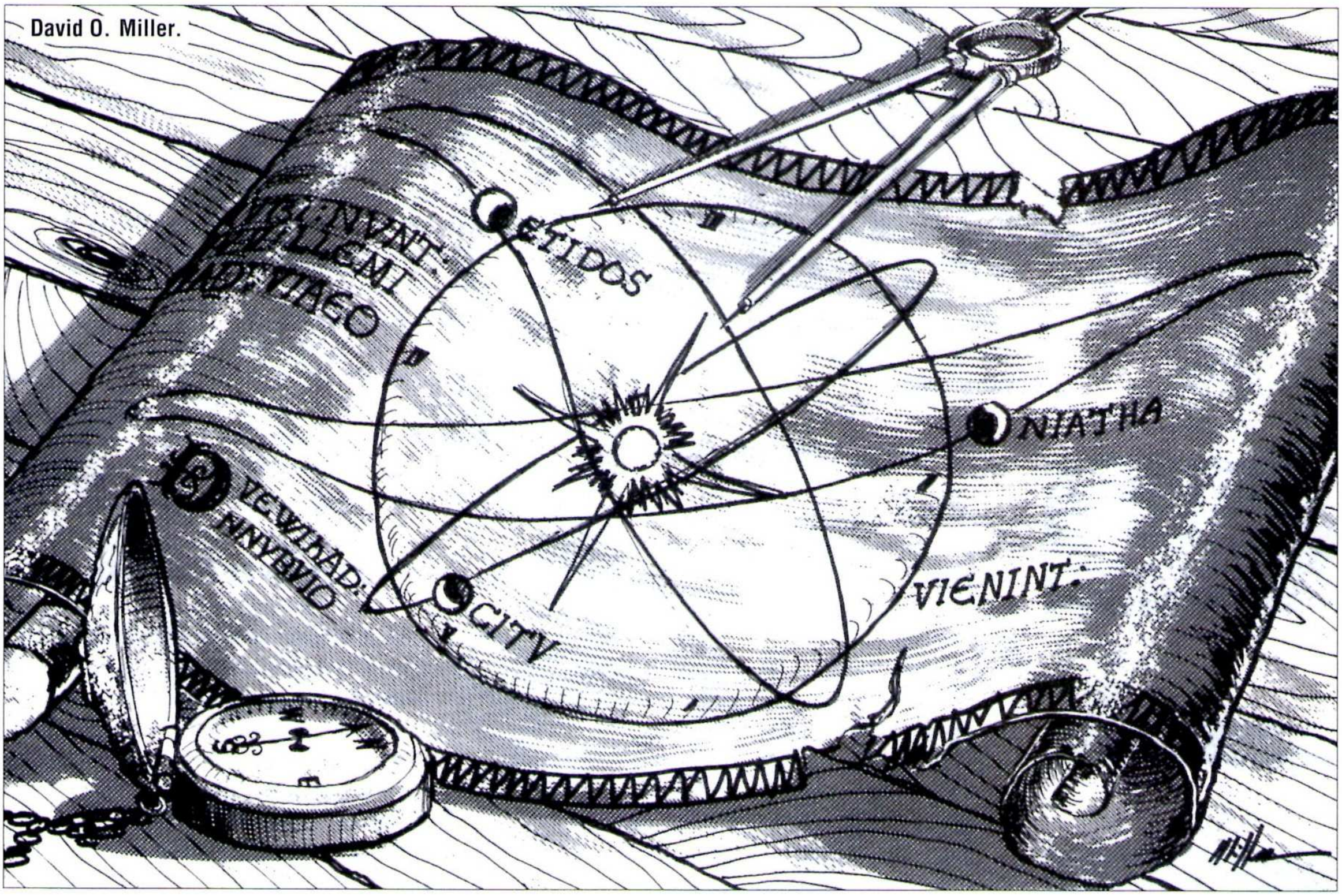
Quand le *Draco Venturus* est en vol, un treuil [26] permet d'abaisser le salon panoramique jusqu'au point où le plan de gravité le coupe à la moitié de sa hauteur. Les passagers peuvent profiter des joies de l'apesanteur, plongeant dans l'espace central comme dans une piscine sans eau, et rebondissant de part et d'autre du plan de gravité.

QUI S'Y FROTTE S'Y PIQUE

Une telle splendeur ne peut manquer d'attirer les convoitises, et sur la fin de notre visite, Sir Everard nous a faits frissoner en évoquant les périls de l'espace. On y rencontre toutes sortes de gens peu recommandables, des hommes-lézards aux illithids en passant par les esclavagistes. Mais, a fermement ajouté Sir Everard, le *Draco Venturus* n'a rien à redouter de leurs attaques Pour être décoratif, son canon de proue n'en est pas moins efficace. La figure de poupe et les sculptures de la promenade des dragons [19] sont des ballistes habilement camouflées. L'orgue-timon a bien des pouvoirs défensifs, dont le moindre est d'envelopper d'une barrière invisible la bulle d'atmosphère du vaisseau. Enfin, qui oserait s'en prendre à un spelljammer qui, de notoriété publique, transporte à son bord six dragons ? N'en doutons pas, la célébrité à laquelle ce navire est promis sera sa meilleure défense contre les pirates et autres malandrins.

(4) Chose toutefois interdite dans le phlogiston.

David O. Miller.



LES MAINS DANS VOS POCHES

Vous voulez jouer un kender ? Pas de problème... du moins pour vous, car pour vos compagnons d'aventure, les ennuis commencent !

Un kender ne vole pas, il trouve. Il ne rend pas, il donne.

On rencontre rarement des kenders ailleurs que sur le monde de Krynn — et c'est heureux, diront certains. Toutefois, leur curiosité les pousse parfois à visiter d'autres mondes s'ils en ont l'occasion. Celle-ci se présente parfois sous la forme d'un spelljammer dont le capitaine est un fou (ou un gnome) capable de supporter un kender à son bord. Et c'est ainsi qu'on rencontre des représentants de cette race remarquable jusque sur le Roc de Bral.

EN AVANT, VERS L'AVENTURE

Or donc, si les kenders quittent rarement leur planète, c'est par manque de moyens et non de motivation. Quand la vadrouille les prend, ils sont prêts à aller n'importe où pourvu que ce soit excitant. Rien ne les arrête sur la voie de l'aventure.

Les compagnons d'un kender sont souvent contraints de lui expliquer que certaines choses ont de grandes et méchantes dents... qu'il vaut donc mieux éviter ces choses... que c'est dans l'intérêt du kender de les éviter... quelle que soit l'opinion dudit kender à ce sujet !

Entendons-nous bien : les kenders ne sont pas stupides, c'est leur curiosité impulsive qui fausse leur jugement. Autrement dit, ils ne manquent pas de l'intelligence nécessaire pour se rendre compte des conséquences de leurs actes... mais *après*.

DE L'ACTION ! DE L'ACTION !

Les kenders ont toujours besoin d'action. On a suggéré que la pire torture qui puisse leur être infligée serait de les enfermer sans rien de nouveau à faire ou à regarder. Et le pire supplice, pour un non-kender, serait de l'enfermer avec un kender qui s'ennuie.

S'ils aiment l'action, les kenders n'aiment pas qu'on les commande ; ils font toujours ce qu'ils veulent et sont têtus. Leur demander d'agir autrement est pire qu'inutile : ils se plaindront bruyamment de façon insupportable. Le meilleur moyen d'amener un kender à faire ce qu'on désire n'est pas de lui donner un ordre mais de le décider à se porter volontaire. C'est plus facile qu'il y paraît : il suffit de suggérer qu'il pourrait se passer quelque chose d'intéressant si...

VOYAGER LÉGER

En raison de leur petite taille, les kenders préfèrent voyager léger. C'est pourquoi on les voit rarement en armure. D'ailleurs, il leur serait difficile d'en trouver à leur taille et proportions.

Un kender porte toujours des vêtements à poches multiples et secrètes. Quand vous avez fini de le fouiller et que vous les avez toutes vidées, vous pouvez supposer qu'autant d'autres cachettes vous ont échappé.

Les kenders se montrent rarement armés de pied en cap. Toutefois, ils ne se séparent jamais de leur "hoopak". Cette arme, qui leur est propre, n'atteint sa pleine efficacité qu'entre leurs mains. Un hoopak est une combinaison entre une canne et un fustibale : un bâton de 1 m 50 de long avec une pointe à une extrémité, fourchu à l'autre bout. Une fronde est montée entre les fourchons.

Les usages qu'un kender peut faire de son hoopak sont divers et variés. S'il le plante en terre, il peut faire des tirs de précision en l'utilisant comme un lance-pierre. En le faisant tournoyer au-dessus de sa tête, comme une fronde, il augmente la portée de son tir et produit un vrombissement caractéristique qui donne son nom à l'arme. Le hoopak peut également se lancer comme un javelot, servir pour gauler les pommes, de pied-de-biche, etc.

Il n'y a rien de plus simple à fabriquer qu'un hoopak — pour un kender. Certains améliorent leur modèle en y ajoutant des sifflets (ça fait un plus joli bruit), en creusant le manche (pour faire une sarbacane) ou en y accrochant un baluchon.

Le hoopak est représentatif du kender : complètement improbable mais adaptable à toutes les circonstances.

TOUJOURS DE BONNE FOI

Sachez que l'essentiel de ce que porte un kender, il ne le possède pas. Aussi, surpris avec un objet qui ne lui appartient pas, le kender trouvera toujours une excuse :

- "J'ai dû le trouver quelque part."
- "J'avais oublié que je l'avais."
- "Tu es parti avant que j'ai pu te le rendre."
- "Je craignais que quelqu'un d'autre ne le prenne."
- "Tu as dû le laisser tomber dans ma poche."
- "Tu l'as laissé là, alors j'ai cru que tu n'en avais plus besoin."

Complément technique de l'article p 34 Une race de PJ pour AD&D®

D'après
Roger E. Moore

Adaptation
Luc Masset

- "Je pensais bien que ça pourrait servir à quelqu'un."
- "Je te le gardais à l'abri."
- "C'est marrant, il ressemble exactement au tien."

Toutes ces répliques sont délivrées avec un accent de sincérité innocente. Le pire, c'est que le kender *est* sincère ! Il ne se souvient pas forcément de l'endroit où il a trouvé un objet, même si cela s'est passé la minute d'avant.

APPENDICE TECHNIQUE

La présence de PJ kender ne surprendra personne si la campagne se déroule dans le monde de DRAGONLANCE®. Le MJ peut également autoriser un joueur à incarner un kender sur un autre monde que Krynn — pourvu qu'il y ait une bonne raison à sa présence. Toutefois, ce n'est pas très loyal envers les autres personnages ; s'ils n'ont jamais entendu parler des kenders, leur destin est scellé...

Modificateurs de caractéristiques :
Force -1, Dextérité +1

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	6	16 (14 pour les femmes)
Dextérité	8	19
Constitution	8	18
Intelligence	6	18
Sagesse	3	16
Charisme	6	18

Classes autorisées : Guerrier, Rôdeur, Druide, Voleur, Barde, Guerrier/Voleur, Rôdeur/Voleur, Guerrier/Druide, Voleur/Druide

Limites de niveau : Guerrier 9, Rôdeur 9, Druide 8, Voleur 15, Barde 6

Alignement : Un kender peut être de n'importe quel alignement non mauvais. Un effet magique qui le forcerait à devenir mauvais le rendrait catatonique. Il resterait alors immobile, les yeux vagues, sans réaction, jusqu'à en mourir d'inanition.

Taille : Hommes 96 + 6d6 cm ; femmes 86 + 6d6 cm

Tom Yeates

KENDERS

Elmore

Poids : Hommes 40 + 2d8kg; femmes 40 + 1d12kg

Age : Les kenders ont la même espérance de vie que les petites-gens mais commencent leurs aventures à 20 + 3d4 ans quelle que soit leur classe.

Déplacement de base : 12

CAPACITÉS RACIALES

Armement : Les kenders ont un bonus de +1 pour toucher avec les frondes ou les armes apparentées. Tous les kenders ont un bonus de +1 avec leur hoopak, quel que soit l'usage qu'ils en font. Ce bonus peut donc s'appliquer au combat (pour toucher) mais aussi à certaines compétences (Acrobatie, Pêche, Alpinisme, Chasse, Funambulisme, Instrument de Musique, Saut, etc.). Les caractéristiques techniques du hoopak ont été publiées dans DRAGON® Magazine n°12, p 97.

Surprise : Un kender sans armure qui part seul en éclaireur (30 m en avant), ou accompagné par des elfes, pénalise ses adversaires d'un -4 à leur jet de surprise.

Résistance magique : Un kender possède un bonus de +4 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts, les baguettes, les bâtonnets, les bâtons et le poison.

Talents de voleur : Les kenders non-voleurs ont une base de 5% dans tous les talents de voleur à l'exception de la "lecture des langues inconnues" (néant) et du "grimper" (40%). Ces chances sont modifiées par la Dextérité et les mêmes bonus raciaux que les petites-gens. Elles n'augmentent pas avec le niveau, sauf bien sûr si le kender devient voleur.

Satire : La satire est particulièrement efficace si le kender a des alliés qui peuvent le soutenir ou s'il connaît un piège vers lequel il pourrait attirer l'adversaire que ses piques ont rendu fou de rage. Dans un combat difficile, un kender peut se mettre à satiriser afin de gagner un avantage psychologique.

EN VRAC

• Attention ! Si un kender manifeste de la prudence vis-à-vis de quelque chose, c'est que le danger est incommensurable. • Certains kenders croient que les gens mauvais seront condamnés à un au-delà d'ennui éternel. • Un kender attire les ennuis ; or, comme un kender est synonyme d'ennuis, un kender attire les kenders. Et inversement. • La plupart des kenders considèrent que tout objet exposé au vu et au su de tous est bon à prendre, ne serait-ce que pour mettre l'objet en question à l'abri. Notez que, pour la plupart des kenders, un objet placé dans un coffre en fer scellé et caché sous un plancher reste au vu et au su de tous. • "Oups !" Aventuriers, aventurières, retenez bien ce mot. Si vous l'entendez de la bouche d'un kender, c'est qu'il est déjà trop tard pour vous sortir de la m... • Quelques phrases typiques prononcées par des kenders : "Un archimage maléfique et une armée d'ogres ? Wouah ! Allons voir ça !" • "Je suis là pour m'amuser." • "Je suppose que je n'aurais pas dû appuyer sur ce bouton rouge, hein ?"

Quand un kender satirise une créature intelligente qui peut le comprendre, celle-ci doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts (avec les bonus de Sagesse). Si le jet est raté, la victime attaque sauvagement le kender pendant 1d10 rounds avec un malus de -2 pour toucher et un malus de +2 à la classe d'armure.

Intrépidité : Un kender est immunisé à la peur, d'origine magique ou non. Cela inclut, mais sans s'y

Steve Fabian

limiter, les pouvoirs des baguettes, des dragons, des créatures d'outreplan et autres monstres, ainsi que les effets des sorts comme *effroi*, *peur*, *émotion (terreur)*, *symbole de terreur* et *terreur*.

Tripotage : Tout kender, qu'il soit voleur ou non, laisse traîner ses mains dans les poches d'autrui. Le plus souvent, il le fait inconsciemment. Aussi, le joueur du kender ne sait même pas ce que détient son personnage. Si, à un moment quelconque, il décide de regarder dans ses poches, le MJ ne doit pas être pris au dépourvu. Le *DRAGONLANCE® Adventures* prévoit pour l'aider une règle déterminant les cent (100 !) objets qu'un kender est susceptible de porter. Nous vous proposons une règle moins précise, mais plus facile à appliquer.

Le MJ détermine aléatoirement ce que le kender a dans une poche donnée grâce au tableau suivant :

1d100	Type d'objet
01-25	Inutile et dégoûtant
26-50	Inutile mais joli
51-75	Utile mais pas maintenant
76-85	Utile sur le moment
86-95	Objet appartenant à un membre du groupe
96-99	Objet magique déterminé aléatoirement dans le *Guide du Maître*
00	Artefact

L'encadré "Qu'est-ce que ça a dans sssa poche, mon trésor ?" donne des exemples précis d'objets pour chaque catégorie du tableau.

Dans une situation de stress, le MJ peut accorder un bonus de 20% au kender, ce qui augmente ses chances de sortir un objet utile de sa poche. Un combat où le kender ou l'un de ses amis est en grande difficulté est une situation de stress.

Si l'objet trouvé dans une poche s'avère très utile (objet magique, artefact...), le kender l'égarera à la première occasion (il l'aura abandonné dans un coin pour ramasser quelque chose de plus joli). Même si le kender confie cet objet à quelqu'un, il "l'empruntera" à nouveau plus tard... puis l'égarera.

D'autres limitations sont nécessaires pour empêcher le joueur du kender d'abuser de la règle du tripotage. Non seulement il ne sait pas d'avance ce qu'il va trouver, mais chaque jet subséquent le même jour se fait avec un malus cumulatif de -20% (un résultat inférieur à zéro équivaut à "01"). Un coup d'œil au tableau ci-dessus montre qu'après la quatrième fouille de la journée, le kender ne trouvera plus que des objets inutiles et dégoûtants. Et il en ira ainsi pendant toute une semaine si le kender va jusqu'à fouiller ses poches plus de cinq fois le même jour...

Bien entendu cette règle exclut l'équipement "normal" du kender (armes, outils de voleur, cartes, casseroles, etc.). Ce sont là des objets que le kender a acquis avec son argent de départ ou d'une autre façon légitime. Il n'a donc aucun problème pour les retrouver parmi ce qu'il porte.

"QU'EST-CE QUE ÇA A DANS SSSA POCHE, MON TRÉSOR ?"

Les tableaux suivants donnent quelques exemples de ce que peut trouver un kender lorsqu'il fouille dans ses poches. Ils ne sont absolument pas limitatifs et visent seulement à aider le MJ lorsqu'il applique la règle du "tripotage" (voir corps de l'article).

Inutile et dégoûtant (1d12)

1. chaussette de nain (pied gauche)
2. chiffon de couleur douteuse
3. collection d'insectes morts
4. dentier de troll
5. lombric desséché
6. loukoum fondu roulé dans la poussière
7. mouchoir de nain d'égouts
8. mue de serpent
9. peigne édenté et crasseux
10. petit doigt momifié
11. petit pot de moutarde, à demi plein, sans couvercle
12. talon d'une vieille botte

Inutile et joli (1d20)

1. anneau d'orteil
2. billes de couleur
3. boutons dorés
4. casse-tête chinois
5. chausson de bébé
6. coquillage
7. couvercle de pot de moutarde
8. morceaux de cuir teints
9. ficelles de couleur
10. figurines
11. fossile
12. fragment de fourrure
13. gadget non identifiable
14. jeu de cartes dépareillé
15. jolis cailloux
16. jouet
17. plumes de martin-pêcheur
18. prisme de verre
19. sifflet bouché
20. souris apprivoisée

Utile mais pas maintenant

Le choix dépend entièrement des circonstances. Voici toutefois quelques exemples :

- une corde dans une forêt de lianes ;
- un sifflet au cours d'une approche silencieuse ;
- une recette de cuisine dans une auberge ;
- une longue-vue dans un souterrain ;
- la carte d'un autre endroit ;
- une serrure à Kendermore ;
- un briquet dans le phlogiston ;
- des pièces n'ayant pas cours ici ;
- etc.

Utile sur le moment

Encore une fois, tout dépend des circonstances mais voici des choix possibles :

- la clef de la prochaine porte ;
- la carte du donjon ;
- le gri-gri préféré du chef des orques ;
- une boussole dans un désert ;
- une craie dans un labyrinthe ;
- une énigme menant au trésor ;
- etc.

Appartient à un membre du groupe (1d12)

1. le bouchon de sa gourde
2. les clefs de son coffre
3. sa bourse, évidemment
4. sa broche
5. sa ceinture
6. sa dague
7. sa pierre à aiguiser
8. ses sous-vêtements de rechange
9. son "remontant"
10. son parchemin de sort
11. son savon
12. une partie de ses outils de voleur

Artefact

Vous pouvez en inventer un vous-même ou utiliser un grand classique (la *main de Vecna* ou, bien sûr, l'anneau unique...). Si vous l'inventez, ne déterminez qu'un seul pouvoir : celui qui servira au kender sur le moment. Vous ferez en sorte qu'il perde l'objet avant d'avoir pu déterminer ses autres possibilités.

A CONSULTER

Notre version du kender est la seule disponible en français. Ceux qui lisent l'anglais en trouveront d'autres, qui diffèrent par quelques détails, dans les suppléments AD&D® suivant :

- *DRAGONLANCE® Adventures (version première édition) ;*
- *Boîte Tales of the Lance ;*
- *Player's Guide to the DRAGONLANCE® Campaign (background sans technique).*

THE SUCCUBUS CLUB

Une extension pour Vampire • Féyrier 1994

COURRIER

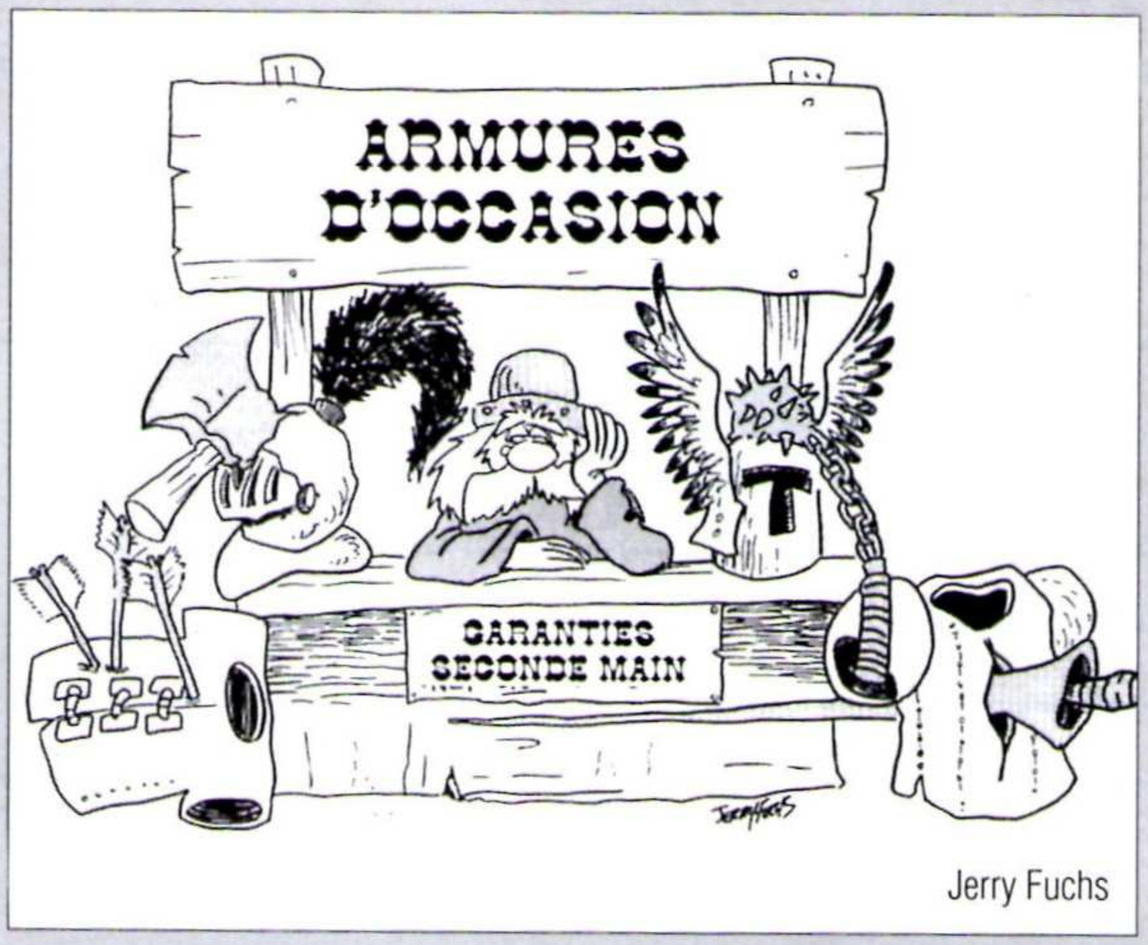
Ecrivez-nous à cette adresse :
HEXAGONAL, (DRAGON® Magazine, Courrier des lecteurs)
115, rue Anatole France - 93700 Drancy.

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

DE L'ÉPAULE À LA CUISSE

Dans le numéro 9, que je viens de relire, vous mettez en doute, page 8, l'efficacité des armes médiévales : "Bien entendu, les genres de coups décrits dans la bataille de Roland sont complètement impossibles [...] Il est fait mention de têtes ou membres tranchés d'un seul coup."
Or, dans le (magnifique) livre de H.W. Koch *la Guerre au Moyen-Age* (PML Editions), on trouve cette légende sous l'illustration de la page 76 : "Un chevalier porte de son glaive un coup mortel à son adversaire ; les squelettes exhumés de tombeaux médiévaux ont démontré qu'un tel coup pouvait couper un homme en deux de l'épaule à la cuisse."
N'étant pas (encore) expert international en la matière, je me garderais bien de trancher, mais voici une pièce qui ouvre le débat.
Puissent vos griffes ne jamais cesser de pousser !
Vladislav Dolidon (78 Garancières)

• Interrogé sur son lieu de travail, M. Sgard, de la Boucherie des Familles estime possible de trancher d'un seul coup une tête ou un membre. L'expérience mentionnée dans notre article (couper un rôti avec un couteau, sans billot) ne prouve rien car pour être efficace, une lame ne doit pas seulement être aiguisée, il faut qu'elle soit lourde. Avec un tel instrument, on peut trancher une grosse pièce de viande et d'os suspendue au plafond par un crochet.
Il y a pourtant des limites, et M. Sgard ne pense pas que l'on puisse fendre un homme en deux dans le sens de la longueur. Nous sommes également porté à croire ce genre de coup irréalisable, sauf peut-être avec un sabre japonais d'excellente facture. Mais l'épée médiévale la plus affûtée aurait perdu son tranchant avant de ressortir du corps de la victime.
Ceci dit, l'information que vous apportez est troublante. Si l'interprétation de H.W. Koch est correcte, nous en sommes réduits aux conjectures. Peut-être des combattants doués et surentraînés étaient-ils capables de réaliser l'impossible ? Après tout, certains sportifs sautent près de 9 m en longueur, et d'autres soulèvent plus de 300 kg. On les appelle des champions — un terme, qui, au moyen-âge, désignait les guerriers d'exception.
Dernier point : le grec Lucien (IIe siècle après JC) a écrit un dialogue qui touche à notre sujet. Un personnage soutient qu'un guerrier thrace a tué, d'un seul coup, un cavalier perse et son cheval, tandis que son interlocuteur refuse de le croire. Comme vous voyez, le débat n'est pas neuf et ne sera sans doute jamais clos.



Jerry Fuchs

LA VOCATION

Comment fait-on pour devenir vampire ? et goule ?
Christophe Altmeyer (57 Remilly)

• Aucun diplôme n'est requis. Certains disent que l'on devient vampire en se faisant mordre par un vampire. Attention, le résultat n'est pas garanti : il arrive qu'on en meurre sans obtenir le douteux privilège de revenir persécuter les vivants.
Pour devenir goule, toujours selon certains, il faut être tué par une goule sans qu'elle dévore votre cadavre — au moins doit-elle en laisser le plus gros.
Mais quelle que soit la méthode, le processus est plutôt pénible et bien entendu irréversible. Réfléchissez avant de franchir le pas : êtes-vous sûr d'avoir la vocation ?

VAMPIRE DU N° 13

Où peut-on se procurer les illustrations que vous utilisez dans DRAGON® Magazine ? La superbe création de Brom (couverture du N°13), par exemple, se vend-elle en poster ? Et les illustrations de Caldwell, Easley, Elmore, Parkinson ?
Jean Christophe Braconnier (31 Toulouse)

• On ne trouve malheureusement pas de posters de ces artistes. En revanche, leurs illustrations sont reproduites au format 30 x 30,5 cm dans les calendriers AD&D®. La belle vampire de notre N°13 apparaît dans le calendrier "Women of Fantasy" 94. Un calendrier DRAGONLANCE® est également disponible. Ces produits édités par TSR sont distribués en boutique de jeux par Hexagonal et Jeux Descartes.

VAMPIRE DU N° 13 BIS

Je voudrais vous féliciter pour la plus belle des couvertures que vous ayez jamais publiée (celle du N°13) bien que ma femme ne se souvienne pas d'avoir jamais servi de modèle à ce "Brom". J'irais éclaircir ça chez lui, un de ces jours...
Génocide, mon chat d'assaut, se joint à moi pour vous saluer.
(Seigneur Sciagura,
Maître du Manoir des Ombres Vides)

• Toute personne objective conviendra que c'est Brom qu'il faut féliciter, et auprès de votre femme qu'il faut insister pour obtenir des éclaircissements. Mais considérant la taille des canines dont cette dernière est pourvue, on comprend que vous préfériez éviter les scènes de ménage...

L'AVENTURE A SES STRATÈGES

JEUX ACTUELS VPC

1 figurine GHQ offerte pour tout jeu commandé

JEUX ACTUELS VPC

115, rue Anatole France
93700 DRANCY
(1) 48 96 19 91

2 Sécurités !
① Envoi en recommandé
② Emballage solide

JEUX DE PLATEAU

- * L'An Mil 180
- • Titan 256
- • Britannia 257
- * Baston 180
- • Kremlin 204
- • Speed Circuit 253

JEUX DE STRATÉGIE MILITAIRE

ÉPOQUE NAPOLÉONIENNE

- • War and Peace 314
- • Wooden Ships 268

ÉPOQUE 1939 - 1945

- • Squad Leader 322
- • Ambush 408
- • Air Force 316
- • World in Flames 644
- • Battle of the Bulge 219

ÉPOQUE MODERNE

- • Flight Leader 312
- • Gulfstrike 428
- • Vietnam 278
- • 2nd Fleet 333
- • Apache Leader 341

SÉRIE EUROPA

- • Fire in the East 728
- • Balkan Front 375

* Edition Française. • Traduction française des règles incluse.

A recopier ou à découper

Je désire ❑ Commander ❑ Recevoir votre tarif général

NOM (en majuscules) _____ Prénom _____ Tél. (facultatif) _____

ADRESSE _____

_____

Code Postal _____ Ville _____

Jeu(x)	Quantité	Prix	Total
		Participation aux frais de Port	35 F
		Je règle à l'ordre de **JEUX ACTUELS** la somme de	

Tous nos prix sont TTC. Expédition après réception du règlement.

Jeux Actuels, SARL au capital de 50.000 Francs. Siège Social : 115 rue Anatole France, 93700 Drancy. SIRET : 383 343 217 00014. APE : 5811

CONSEIL DES SAGES

Conseil 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(1).

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

◆ Je suis un prêtre originaire de Toril. J'ai quitté ma sphère natale pour aller sur Krynn, et mes sorts ne fonctionnent plus. Que se passe-t-il, par Torm ?

▲ *Votre dieu n'est pas présent dans la sphère de Krynn, il ne peut donc répondre à vos prières ni garantir vos sorts. En effet, le phlogiston, le milieu où baignent les sphères, est imperméable aux communications extra-dimensionnelles.*

Les magiciens ont plus de chance : leurs sorts fonctionnent, en principe, quelle que soit la sphère où ils se trouvent. Il en va de même dans le phlogiston, sauf pour les sorts de conjuration.

◆ Quelle est la composition du phlogiston ?

▲ *Le phlogiston est un fluide immatériel et translucide dont les couleurs rappellent l'irisation qu'on observe sur l'huile lorsqu'elle flotte à la surface de l'eau. Le phlogiston ne procède d'aucun des quatre éléments (eau, feu, air, terre) et, comme tel, ne peut exister à l'intérieur d'une sphère. Si l'on essaie de l'y introduire, il se dissipe immédiatement. Par ailleurs, le phlogiston est hautement inflammable. Il est hors de question d'y fumer : battre le briquet pour allumer sa pipe provoque une explosion capable de vous emporter le bras. Pour cette même raison, l'équipage des spelljammers mange froid, ou utilise des sorts comme* ***métal brûlant*** *pour cuire la nourriture.*

◆ Comment se dirige-t-on dans l'espace ?

▲ *A l'intérieur d'une sphère, on peut se guider sur l'astre central (s'il y en a un) et sur les étoiles (si elles sont fixes). Les chartes de l'espace, doublées d'éphémérides, permettent de connaître la position des planètes en fonction des périodes de l'année.*

Dans le phlogiston, on se contente de suivre les courants qui animent ce fluide. Ainsi, un courant va de la sphère des Royaumes à celle de GREYHAWK®, un autre de Krynn vers la sphère des Royaumes.

◆ Comment opère la gravité ?

▲ *Dans le multivers AD&D®, les théories de Newton et d'Einstein n'ont aucune valeur. En revanche, les sages ont énoncé cette loi :*

"La gravité est une force accommodante qui s'exerce toujours dans le sens qui paraît le plus adéquat."

En pratique, tout corps de taille supérieure à 7m 50 génère son propre champ de gravité, d'intensité toujours constante, et dont les dimensions ne dépendent que de la taille du corps en question : par exemple, un objet de 1m x 4m x 9m engendre un champ de gravité de 3m x 12m x 27m, que cet objet soit creux ou plein, en plomb ou en papier.

Pour les corps de grande taille, comme les lunes ou les planètes, la gravité se focalise en un point au centre de l'objet. Pour les corps plus petits, en revanche, la gravité s'exerce par rapport à un plan parallèle à la plus grande longueur de l'objet. C'est ainsi que tous les vaisseaux spelljammers possèdent un plan de gravité (il est donc possible de marcher sur leur coque, la tête en bas).

▲ Tous les corps emportent-ils une bulle d'air lorsqu'ils quittent une atmosphère ?

▲ *Oui. Cet effet s'observe même si le corps n'est pas assez gros pour posséder son champ de gravité. Au cas où il possède un tel champ, on remarque que sa bulle d'air en occupe les dimensions exactes.*

Un être vivant emporte assez d'air avec lui pour respirer pendant 20 à 200 mn (2d10 tours). Dans le cas d'un vaisseau, l'air emporté suffit pour une créature de taille humaine par tonneau pendant 4 mois (1 tonneau spatial = 100m³). Cet air est renouvelé lors des escales ; on peut également embarquer des plantes pour le purifier. Dans les citadelles des nains, cette fonction est assurée par une mousse luminescente qui pousse sur les parois.

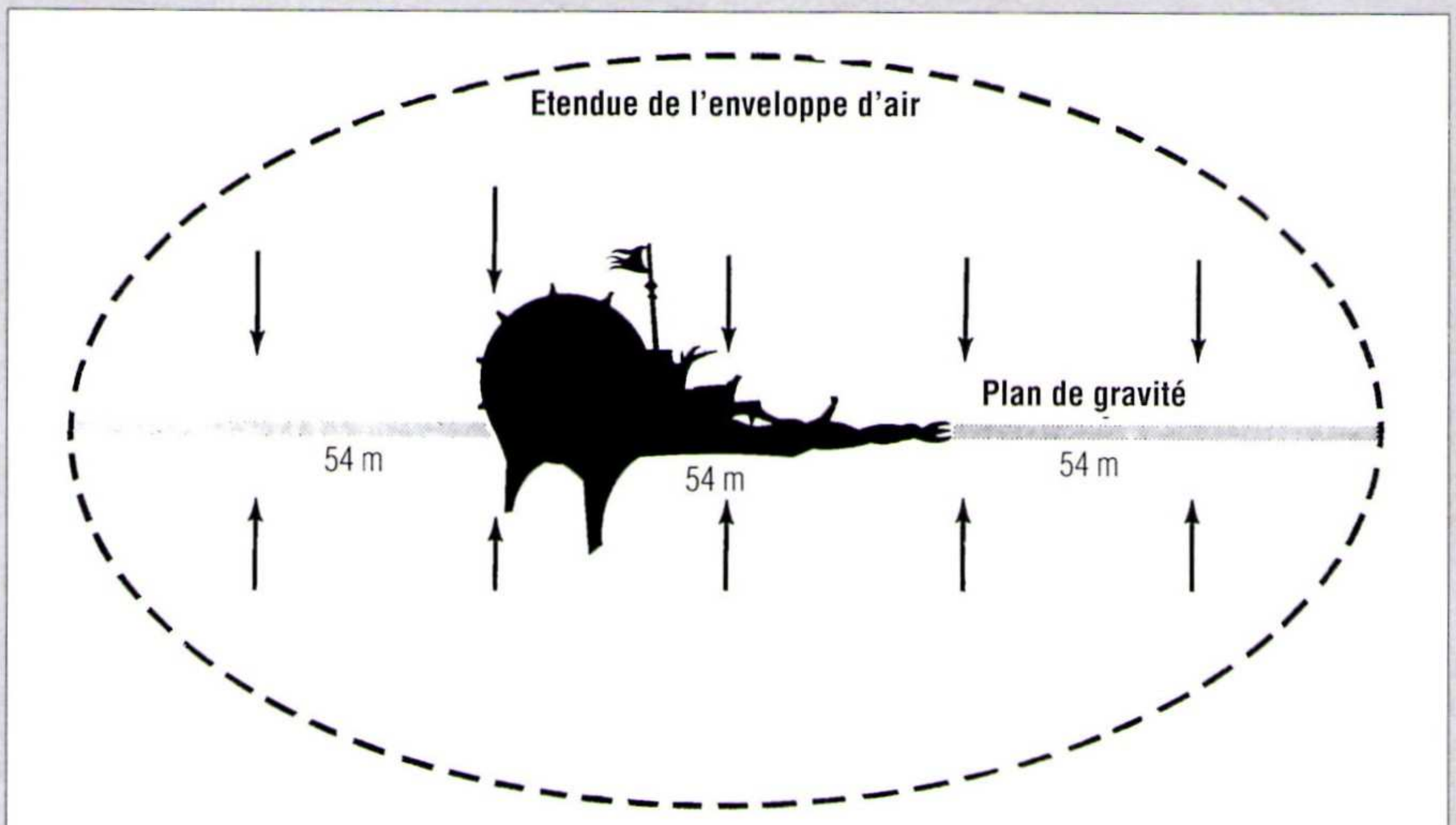
◆ Le son porte-t-il dans le vide ?

▲ *Non. Il est donc impossible de s'entendre d'un vaisseau à l'autre avant qu'ils soient assez proches pour que leurs bulles d'air s'interpénètrent. A plus grande distance, on communique à l'aide de fanions.*

◆ Que se passe-t-il quand un vaisseau entre dans le champ de gravité d'un autre ?

▲ *Quand leurs plans de gravité se croisent, les passagers ressentent un bref malaise — une impression analogue à celle qu'on ressent sur les montagnes russes. Rien d'autre ne se produit, à moins que les vaisseaux ne*

(1) Merci de vous limiter à une question par lettre et de joindre une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse.



se touchent : le petit vaisseau est alors aussitôt soumis à la gravité du plus gros.

◆ Qu'arrive-t-il quand un corps entre dans l'atmosphère d'une planète ?

▲ *Un corps ordinaire chutera vers le sol à vitesse accélérée et s'enflammera à cause du frottement de l'air.*

S'il s'agit d'un vaisseau, il échappe à la gravité de la planète grâce à la magie de son timon et peut négocier sa descente à la vitesse appropriée. La bulle d'air qui entoure le navire conserve son intégrité et le protège du frottement de l'air. Elle se dissipe au moment où le vaisseau se pose sur le sol.

◆ Quand on sait qu'un spelljammer peut atteindre en peu de temps 6 millions de km/h, on se demande comment l'équipage n'est pas écrasé par la force de l'accélération…

▲ *Le plan de gravité du vaisseau l'isole de son environnement et il n'y a pas d'effet d'inertie (c'est comme ça…).*

◆ Que devient un homme qui tombe par-dessus bord ?

▲ *Il traverse le plan de gravité du vaisseau, puis remonte et le retraverse avant de repartir dans l'autre sens… Cet effet "yo-yo" s'atténue avec le frottement de l'air jusqu'au moment où le corps se stabilise sur le plan de gravité. Un autre phénomène intervient alors : la "dérive gravifique", qui éloigne lentement l'homme du vaisseau, et finit par le pousser en dehors du champ de gravité. Le malheureux se retrouve en apesanteur, entouré de sa bulle d'air, tandis que le vaisseau s'éloigne…*

◆ Que se passe-t-il lorsqu'on tire une flèche depuis un spelljammer ?

▲ *Tant qu'elle reste dans le champ du vaisseau, la flèche suit une trajectoire arquée vers le plan de gravité. Si le champ de gravité s'interrompt avant que la flèche atteigne sa portée longue (150m pour un arc court), elle continue dans l'espace, tout droit, et ne s'arrête que si un obstacle se présente, à moins qu'elle ne brûle en entrant dans l'atmosphère d'une planète.*

◆ A quoi servent les voiles dont sont pourvus certains spelljammers ?

▲ *Pas à propulser le vaisseau : c'est le timon qui fournit l'énergie motrice. Le gréement sert à effectuer des changements de directions, et permet des manœuvres précises à vitesse réduite. Contrairement aux voiles classiques, le gréement des spelljammers ne prend pas le vent ni ne s'appuie sur aucun fluide. En revanche, ses mouvements entraînent des modifications du plan de gravité du vaisseau, ce qui altère son équilibre et permet de rapides manœuvres vers le haut, le bas, à babord ou à tribord.*

◆ Certains vaisseaux spelljammers ne peuvent ni atterir, ni amerrir. Comment fait l'équipage pour aller à terre ?

▲ *S'il ne dispose pas de navettes, il peut jeter l'ancre pour qu'elle s'accroche sur les reliefs du terrain (les manuels de spelljamming recommandent d'éviter les zones habitées). Le vaisseau stabilisé, cargaison et passagers descendent par des nacelles qui glissent le long du câble de l'ancre.*

Dragon MAGAZINE **DEMANDEZ LE PROGRAMME !**
Aperçu du N° 16 : (sous réserve)

■ Lankhmar
– Découvrez la perle du monde de Nehwon, comme Fritz Leiber l'a rêvée dans le Cycle des épées : ses murailles massives, ses rues sinueuses, le Bazar du Bizarre, le Jardin des Sombres Délices...
– Survolez Nehwon, un monde creux et pourtant si dense...
– Tâchez de rencontrer Fafhrd et le Souricier Gris et d'obtenir des autographes !

■ Tableaux magiques :
Portraits enchantés et paysages vivants, tous les sortilèges de la peinture.

■ Loups-garous :
Faut-il les réhabiliter ?

■ Et nos rubriques habituelles.

PARUTION 16 février 94. Disponible chez votre marchand de journaux.

LISTE DES ANNONCEURS

GAMES WORKSHOP	p 66, 82
GRENADIER	p 58
HEXAGONAL	p 94, 100
JEUX ACTUELS	p 96
METAL MAGIC	p 99
ŒUF CUBE (L')	p 54
P.P.S.	p 14
TEMPLE DU JEU (Le)	p 80
THENESIS	p 78
TSR	p 2, 88
Annonces Boutiques	p 76, 93

Pour tout renseignement, contactez :
Hexagonal, Fabrice Sarelli
ou Laurent Baraou
tél. : (1) 48 96 19 91
fax : (1) 48 96 19 87

METAL MAGIC

Cavaliers
en selle et à pied
2 personnages par blister

C1023A

C1023L

C1023G

C1023M

C1023E

Vampires
1 figurine par blister

C1016F
C1016A
C1016C
C1016B
C1016G
C1016H
C1016E
C1016D

C1023K

C1023I

C1023F

C1023C

C1023D

C1023H

C1023B

Distribué par Hexagonal
8, galerie Montmartre
75002 Paris

LOUP-GAROU

Disponible, janvier 1994

Produit et distribué par Hexagonal